

Г А Н Д Б О Л

МІЖНАРОДНІ ПРАВИЛА ГРИ

Г А Н Д Б О Л

МІЖНАРОДНІ
ПРАВИЛА ГРИ

ПРАВИЛА ГРИ В ГАНДБОЛ

Від 1 липня 2025 року

ЗМІСТ

I. Передмова

1. Ігровий майданчик
2. Час гри. Фінальна сирена і Тайм-аут
3. М'яч
4. Команда. Заміна гравців. Форма гравців
5. Воротар
6. Площа воріт
7. Гра м'ячем. Пасивна гра
8. порушення і неспортивна поведінка
9. Узяття воріт
10. Початковий кидок
11. Кидок із-за бічної лінії
12. Кидок воротаря
13. Вільний кидок
14. 7-метровий кидок
15. Основні правила виконання кидків (початковий кидок, кидок із-за бічної лінії, кидок воротаря, вільний кидок і 7-метровий кидок)
16. Покарання
17. Судді
- 18.Хронометрист і секретар

Суддівські жести

II. Роз'яснення до правил гри

III. Регламент зони заміни

IV. Інструкції та Інтерпретації

V. Керівні вказівки щодо ігрового майданчика й воріт

Примітка: Положення, виділені жовтим кольором, набудуть чинності 1 липня 2025 року. У разі будь-яких додаткових роз'яснень щодо змін до Правил гри, цей документ буде відповідно оновлено..

Передмова

Текст правил, Коментарі, Суддівські жести, Роз'яснення правил гри та Регламент зони заміни складають повний текст Правил.

Зверніть увагу, додані «Інструкції та інтерпретації», дають додаткові методичні рекомендації щодо застосування певних правил. «Інструкції та інтерпретації» будуть розширені, якщо потрібно.

«Керівні вказівки щодо ігрового майданчику й воріт», які просто включені в зводі правил для зручності користувачів цього тексту, не є невід'ємною частиною правил.

ПРИМІТКА:

Для спрощення ці правила використовують вирази тільки чоловічого роду, пов'язані з поняттями гравці, офіційні особи, судді й інші учасники. Проте правила стосуються однаковою мірою учасників змагань як чоловічої, так і жіночої статі; виняток становлять тільки правила щодо розмірів використовуваних м'ячів (див. Правило 3).

Правило 1

Ігровий майданчик

1. Ігровий майданчик (див. діаграми 1a і 1b) — це прямокутник довжиною 40 метрів і шириною 20 метрів, що складається з двох зон воріт (див. 1:4 і 6) і ігрової зони. Довші обмежувальні лінії називаються бічними лініями, а коротші — лініями воріт (між стійками воріт) або зовнішніми лініями воріт (обабіч воріт). Навколо ігрового майданчика повинна бути зона безпеки шириною не менше 1 метра вздовж бічних ліній і 2 метри за лініями воріт. Характеристики ігрового майданчика не повинні змінюватися під час гри таким чином, щоб одна з команд отримала перевагу.

2. У центрі кожної зовнішньої лінії воріт розташовуються ворота (див. діаграми 2a і 2b). Ворота повинні бути міцно прикріплені до підлоги або до стін за ними. Вони мають внутрішню висоту 2 метри та ширину 3 метри. Стійки воріт з'єднані горизонтальною перекладиною. Задня сторона стійки воріт повинна бути на одній лінії із заднім краєм лінії воріт. Стійки воріт і поперечина повинні мати квадратний переріз 8 см. На трьох сторонах, які видно з майданчика, вони повинні бути пофарбовані смугами двох контрастних кольорів, які також чітко контрастують із фоном. Ворота повинні мати сітку, яка повинна бути прикріплена таким чином, щоб м'яч, закинутий у ворота, зазвичай залишався у воротах.

3. Усі лінії на майданчику є складовою частиною площі, яку вони обмежують. Лінії воріт між стійками воріт повинні бути 8 см завширшки (дивися діаграму 2а), тоді як всі інші лінії повинні бути 5 см завширшки.

Лінії між двома сусідніми зонами можуть бути утворені межею різних кольорів цих зон.

4. Перед кожними воротами розташовується площа воріт (див. діаграму 5). Площа воріт обмежується лінією площі воріт (шестиметрова лінія), яка проводиться таким чином:

а) безпосередньо перед воротами проводиться лінія завдовжки 3 метри паралельно лінії воріт на відстані 6 метрів від неї (вимірювання проводиться від зовнішньої кромки лінії воріт до зовнішньої кромки лінії площі воріт);

б) 3-метрову лінію із зовнішньою лінією воріт сполучають дві чверті кола кожні радіусом 6 метрів (вимірювання проводиться від заднього внутрішнього кута зовнішньої сторони стійок воріт - див. діаграми 1а, 1б і 2а).

5. Лінія вільних кидків (9-ти метрова лінія) є пунктирною лінією і проводиться на відстані 3-х метрів від зовнішньої сторони лінії площі воріт. Розміри сегментів лінії, як і відстань між сегментами, складають 15 см. (див. діаграми 1а та 1б).

6. 7-метрова лінія - це лінія завдовжки 1 метр, проведена безпосередньо перед воротами. Вона проведена паралельно лінії воріт на відстані 7 метрів від неї (вимірюється від зовнішньої кромки лінії воріт до переднього краю семиметрової лінії); (див. діаграми 1а та 1б).

7. Лінія обмеження воротаря (4-метрова лінія) - це лінія 15 см. завдовжки, проведена безпосередньо перед воротами. Вона проведена паралельно лінії воріт на відстані 4-метрів від неї (вимірюється від зовнішньої кромки лінії воріт до переднього краю 4-метрової лінії); (див. діаграми 1а та 1б).

8. Центральна лінія сполучає середні точки двох бічних ліній (див. діаграми 1а і 3).

9. Коло діаметром 4 метри, яке називається зоною початкового кидка, розміщується посередині центральної лінії (див. діаграму 1б і правило 10:3б).

Зона початкового кидка може бути:

а. зона іншого кольору між зоною та ігровим майданчиком (діаметр 4 м).

б. лінія кола.

Примітка:

Зона початкового кидка є обов'язковою для змагань ІНФ і професійних гандбольних ліг старшого рівня та необов'язковою для континентальних федерацій та будь-яких інших подій, організованих національними федераціями.

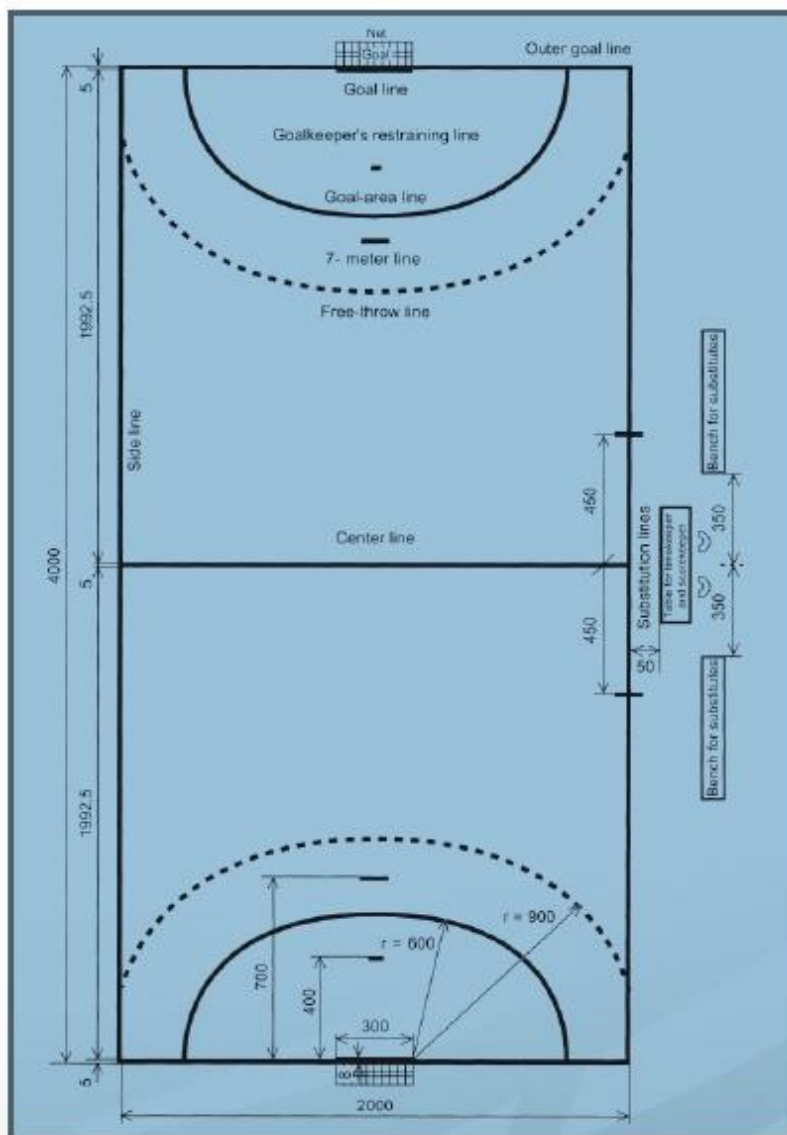
10. Лінія заміни (частина бічної лінії) для кожної команди включає ділянку бічної лінії від центральної лінії до точки, розташованої на відстані 4,5 метра від центральної лінії. Лінія заміни закінчується лінією, яка проводиться паралельно центральній лінії на відстані 15 см. всередину від бічної лінії і 15 см. із зовнішньої її сторони (див. діаграми 1а, 1б і 3).

11. Тренерська зона починається на відстані 3,5 м від центральної лінії та закінчується на відстані 8 м від відповідної зовнішньої лінії воріт і включає, наскільки це можливо, зону безпосередньо за лавою.

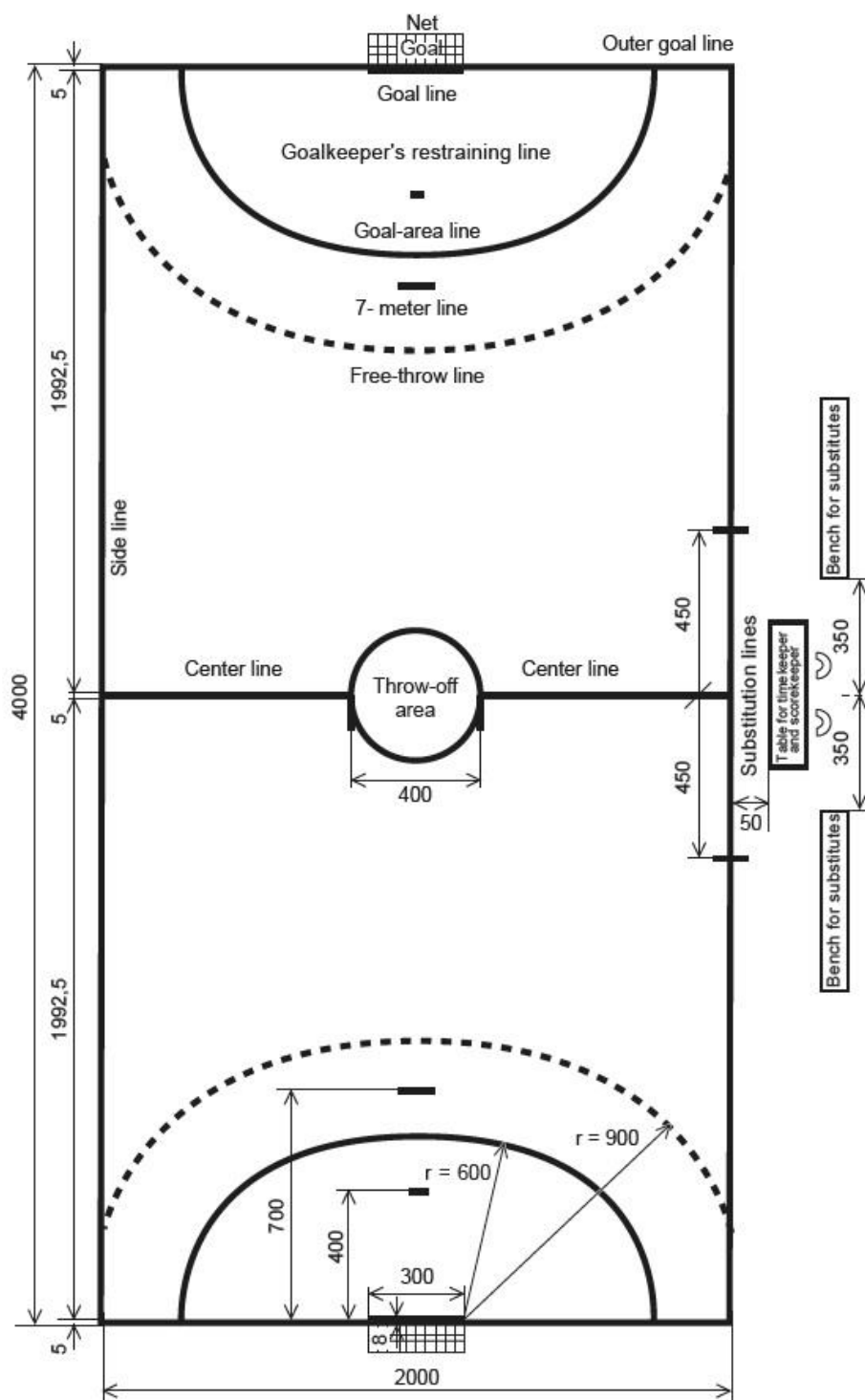
- **Примітка:**

Докладніші технічні вимоги, що пред'являються до ігрового майданчика і воріт, можна знайти в «Керівних вказівках щодо ігрового майданчика і воріт»

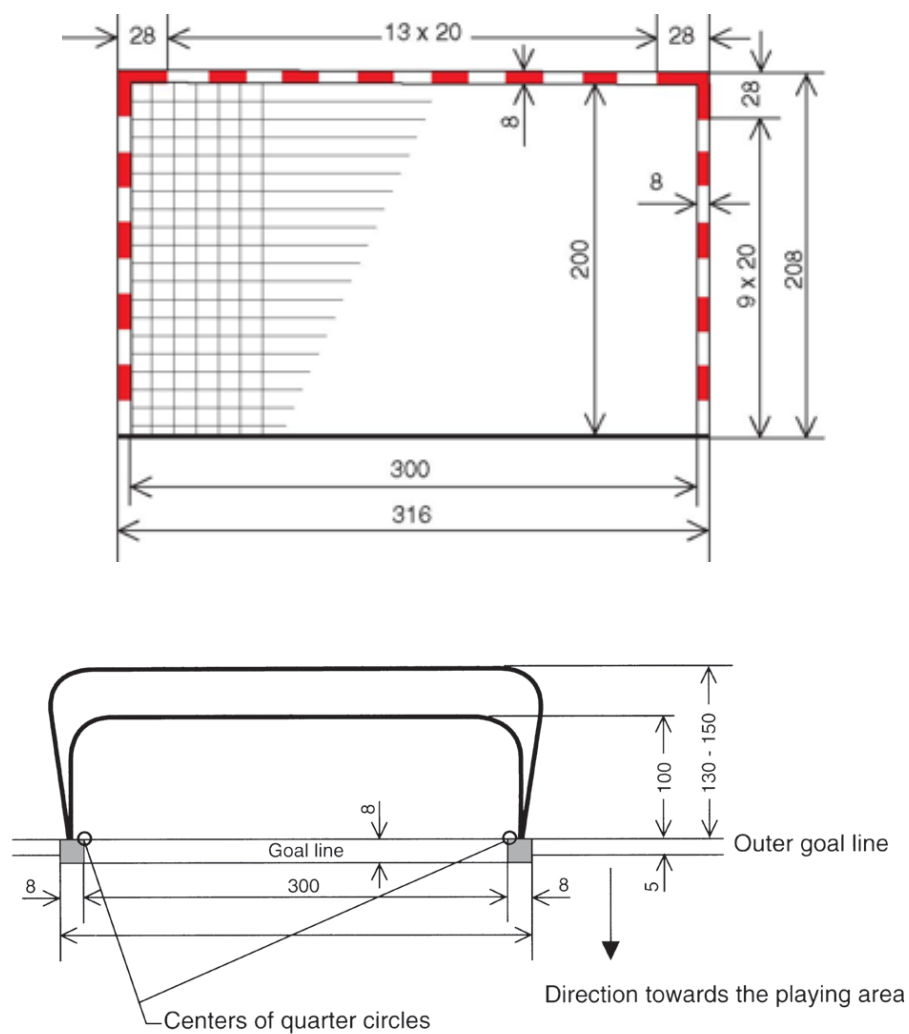
Всі розміри в см.



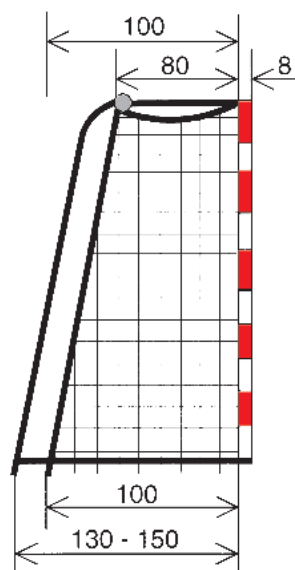
Діаграма 1б: Ігровий майданчик – з центральним колом.



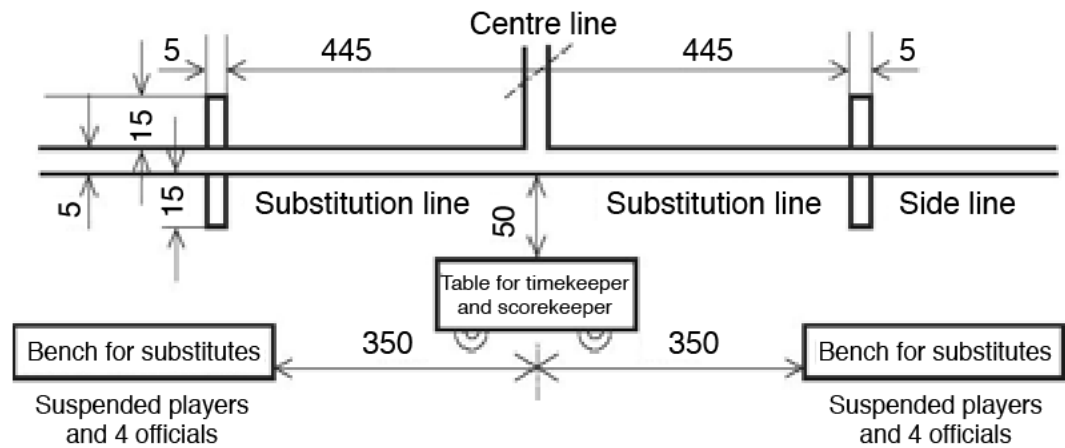
Діаграма 2а: Ворота



Діаграма 2б: Ворота – вигляд збоку



Діаграма 3: Лінії заміни та зона заміни



Стіл для хронометриста та секретаря, а також лавки для запасних повинні бути розміщені таким чином, щоб секретар/хронометрист міг бачити лінії заміни. Стіл слід розміщувати ближче до бічної лінії, ніж лавки, але не менше ніж на 50 см від бічної лінії.

Правило 2

Час гри, Фінальна сирена і Тайм-аут

Час гри.

1. Стандартний час гри для всіх команд з гравцями у віці від 16 років і старше складає два тайми по 30 хвилин. Час перерви між таймами складає 10 хвилин.

Тривалість гри для дитячих команд у віці 12-16 років складає 2 x 25 хвилин і 2 x 20 хвилин для вікових груп 8-12 років. У обох випадках час перерви між таймами звичайно складає 10 хвилин.

ІГФ, континентальні федерації та національні федерації мають право застосовувати відхилення від Правил в сферах їх відповідальності щодо часу перерви між таймами. Максимальна перерва між таймами може складати 15 хвилин.

2. Додатковий час гри призначається після п'ятихвилинної перерви, якщо основний час гри закінчився внічию й необхідно виявити переможця. Додатковий час включає два тайми по 5 хвилин з однохвилинною перервою між ними.

Якщо ж після першого додаткового часу знов не виявлений переможець, то після п'ятихвилинної перерви грається другий додатковий час. Цей додатковий час також включає два тайми по 5 хвилин з однохвилинною перервою.

Якщо ж і в цьому випадку переможець не буде визначений, то рішення ухвалюється відповідно до регламенту даних змагань. У тому випадку, якщо буде вирішено визначити переможця шляхом виконання 7-метрових кидків, необхідно дотримати наступних умов.

- **Коментар:**

Якщо для визначення переможця використовуються 7-метрові кидки, то гравці, що не є дискваліфікованими або видаленими в ігровий час, допускаються до участі у виконанні кидків (дивись також Правило 4:1, 4-й абзац). Кожна команда заявляє 5 гравців. Ці гравці здійснюють кожен по одному кидку по черзі з кожної команди. Команди не повинні визначати послідовність гравців, що виконують кидки. Голкіпери можуть бути вибрані

довільно з числа допущених до участі гравців. Гравці можуть виконувати 7-метрові кидки чи ж бути голкіперами.

Судді вирішують, які ворота використовувати. Судді проводять жеребкування, і команда, що виграла, вирішує, чи буде вона виконувати кидки першою або останньою. Якщо після виконання перших 5 кидків кожною командою переможець не визначений, то наступну серію кидків починає інша команда.

Для цього кожна команда знову заявляє 5 гравців. Усі або деякі з них можуть бути учасниками попереднього раунду. Такий спосіб відбору п'яти гравців може продовжуватися скільки необхідно, проте переможець визначається, як тільки одна з команд потрапить м'ячем у ворота суперника, виконавши однакову кількість кидків. **Якщо в першому раунді 7-метрових кидків результат вирішено до того, як обидві команди виконають по п'ять кидків кожна, немає необхідності виконувати інші кидки.**

Гравці можуть бути дискваліфіковані від подальшого виконання 7-метрових кидків за значні або такі, що повторюються, порушення спортивної поведінки(16:6d). Якщо цим гравцем є один з п'яти, що виконують кидки, то команда повинна заявити іншого гравця.

Фінальна сирена

3. Ігровий час починається за свистком судді на майданчику на початковий кидок. Він закінчується з фінальною сиреною, яка спрацьовує автоматично за інформаційним лічильником часу або за сигналом хронометриста. У разі відсутності такого сигналу суддя подає свисток на закінчення часу гри (17:9).

- **Коментар:**

У разі відсутності інформаційного лічильника часу з автоматичною фінальною сиреною секундометрист використовує настільний годинник або секундомір і сам подає фінальний сигнал (18:2, 2-й абзац).

4. Порушення правил та неспортивна поведінка, які мали місце до або у момент фінального сигналу (на закінчення тайму або гри і в додатковий час), караються суддями також, якщо результат вільного кидка (13:1) або 7-метрового кидка не може бути вирішений одразу після сигналу.

Кидок необхідно повторити, якщо фінальна сирена (на закінчення тайму або гри і в додатковий час) прозвучала в момент виконання вільного або 7-метрового кидка, або коли м'яч вже знаходився в польоті.

В обох випадках, судді закінчують гру тільки після того, як буде відомий результат кидка або повторного кидка.

5. Для виконання вільного кидка (або повторення), згідно Правила 2:4, існують спеціальні обмеження щодо позиції й заміни гравця. Як виняток до звичайного положення про заміну в Правилі 4:4, може бути замінений тільки один гравець атакуючої команди; аналогічним чином, команда що захищається має право замінити польового гравця на воротаря, якщо ця команда грала без воротаря, коли прозвучала фінальна сирена. Порушення даного положення карається відповідно до Правила 4:5, 1-й абзац. Більш того, всі члени команди виконуючого кидок гравця повинні знаходитися на відстані не менше 3-х метрів від нього, а також за лінією вільного кидка команди суперниці (13:7, 15:6; а також див. Роз'яснення № 1).

Позиції гравців — захисників викладені в Правилі 13:8.

6. Гравці та офіційні особи підлягають персональному покаранню за порушення правил або неспортивну поведінку, які мали місце при виконанні вільного або 7-метрового кидків, що детально викладено в Правилах 2:4-5. Проте за порушення, які мають місце під час виконання таких кидків, не може бути призначений вільний кидок у протилежному напрямі.

7. Якщо судді констатують, що секундометрист подав фінальний сигнал (на закінчення тайму або гри і в додатковий час) дуже рано, то вони зобов'язані залишити гравців на майданчику і дограти час, що залишився.

Команда, яка володіла м'ячем, коли прозвучав передчасний сигнал, відновлює гру відповідно до перерваної ситуації. Якщо м'яч не був у грі, то гра поновлюється кидком відповідно до ситуації. Якщо ж м'яч був у грі, то гра поновлюється вільним кидком відповідно до Правила 13:4а-б.

Якщо перший тайм гри (або тайм додаткового часу) продовжувався довше передбаченого часу, то другий тайм повинен бути скороченим на відповідний час. Якщо ж другий тайм гри (або тайм додаткового часу) продовжувався довше, то судді в цьому випадку не вносять яких-небудь змін.

Тайм-аут

8. Судді вирішують початок і тривалості зупинки часу («Тайм-аут»).

Тайм-аут є обов'язковим, якщо:

- а) має місце видалення гравця на 2 хвилини або дискваліфікація;
- б) наданий командний тайм-аут;
- в) прозвучав свисток секундометриста або технічного делегата;
- г) необхідні консультації між суддями відповідно до Правила 17:7.

Тайм-аут також надається в стандартних ситуаціях, визначуваних умовами, що створилися (дивись Роз'яснення №2).

Порушення, що мають місце під час тайм-ауту, повинні мати такі ж наслідки, як і під час гри (16:10).

9. В принципі, судді подають сигнал секундометристу на зупинку часу гри і його пуску у відповідності з тайм-аутом.

Час гри зупиняється секундометристом після того, як тільки він зафіксує три короткі свистки і жест № 15.

Проте, у разі обов'язкового тайм-ауту, коли гра була перервана свистком секундометриста або делегата (2:8б-в), секундометрист зобов'язаний негайно зупинити офіційний годинник, не чекаючи підтвердження від судді.

Після тайм-ауту гра поновлюється завжди за свистком (15:5б)

- **Коментар:**

Гра повинна зупинитися за свистком секундометриста або делегата. Навіть якщо судді (або гравці) не відразу відреагували на зупинку гри, то будь-які дії на майданчику після свистка не дійсні. Це означає, що навіть гол після свистка не зараховується. Так само рішення дати команді право зробити кидок (включаючи всі види кидків) також не дійсне. Гра поновлюється відповідно до ситуації, що існувала на майданчику до свистка секундометриста або делегата. (Необхідно враховувати, що звичайно причиною втручання в гру є командний тайм-аут або помилкова заміна).

Проте персональне покарання, призначене суддею після свистка, але до фінальної сирени, вважається дійсним. Це справедливо для всіх типів порушень і не залежить від тяжкості покарання.

10. Кожна команда має право на отримання хвилинного командного тайм-ауту поодиночі в кожному таймі основного часу гри, але не в додатковий час (Роз'яснення № 3).

Примітка:

ІГФ, континентальні конфедерації та національні федерації мають право застосовувати відхилення від Правила в межах своєї відповідальності щодо кількості командних тайм-аутів, кажучи, що кожна команда має право на отримання трьох 1-хвилинних командних тайм-аутів в матчі, але може

бути надано не більше двох командних тайм-аутів в кожній половині основного часу гри. (Дивись примітку до Роз'яснення № 3).

Правило 3

М'яч

1. М'яч виготовляється із шкіри або з синтетичного матеріалу. Він повинен бути круглим. Оболонка не повинна бути слизькою і блискучою (17:3).

2. Застосовуються такі дві різні категорії гандбольних м'ячів:

а) м'ячі якими грають з клеєм

Наступні розміри м'яча (тобто окружність і вага) повинні використовуватися для різних вікових категорій:

- 58-60см і 425-475г (Розмір **3** ІГФ) для чоловічих і юнацьких команд (старше 16 років);
- 54-56см і 325-375г (Розмір **2** ІГФ) для жіночих команд, команд дівчат (старше 14 років) і команд хлопців (від 12 до 16 років);
- 50-52см і 290-330г (Розмір **1** ІГФ) для команд дівчаток (від 8 до 14 років) і хлопчиків (від 8 до 12 років).

б) м'ячі якими грають без клею

Наступні розміри м'яча (тобто окружність і вага) повинні використовуватися для різних вікових категорій:

- 55.5-57.5см і 400-425г (Розмір **3** ІГФ) для чоловічих і юнацьких команд (старше 16 років);
- 51.5-53.5см і 300-325г (Розмір **2** ІГФ) для жіночих команд, команд дівчат (старше 14 років) і команд хлопців (від 12 до 16 років);
- 49-51см і 290-315г (Розмір **1** ІГФ) для команд дівчаток (від 8 до 14 років) і хлопчиків (від 8 до 12 років).
- **Коментар:**

Технічні вимоги для м'ячів, використовуваних у всіх офіційних міжнародних змаганнях, містяться в „ Регламенті ІГФ по м'ячах ”.

Розмір і вага м'ячів, використовуваних для «Міні-гандболу», не регламентуються в звичайних правилах гри.

3. На кожну гру повинно бути надано мінімум два м'ячі. Запасні м'ячі повинні знаходитися безпосередньо біля столу хронометриста впродовж всієї гри.

М'ячі повинні відповідати вимогам Правил 3:1-2.

4. Судді вирішують, коли необхідно буде використовувати запасний м'яч. У цих випадках судді повинні ввести в гру запасний м'яч щонайшвидше, щоб зменшити час затримки й уникнути тайм-ауту.

Правило 4

Команда, Заміна гравців, Форма гравців, Травми гравців

Команда

1. Команда складається з **16** гравців.

Не більше 7 гравців одночасно можуть знаходитися на майданчику. Решта гравців є запасними.

Гравець, який є воротарем, може в будь-який час стати гравцем на майданчику (див. Правило 8:5, *Коментар*, 2-й абзац). Аналогічно й гравець на майданчику може в будь-який час стати воротарем (див. Правила 4:4 і 4:7). **Тільки один гравець кожної команди може бути визначений як воротар на майданчику одночасно.**

Якщо команда грає без воротаря, дозволяється перебувати на ігровому майданчику 7 польових гравців в той же час (дивись Правила 4:7, 6:1, 6:2в, 6:3, 8:7д, 14:1а).

Правила 4:4-4:7 повинні бути застосовані до заміни воротаря на польового гравця.

Команда повинна мати не менше 5 гравців на майданчику на початку гри.

Кількість гравців може бути збільшена у будь-який час упродовж гри й додаткового часу до **16**-ти.

Гра може бути продовжена, якщо навіть число гравців команди на майданчику стає менше 5. Тільки судді можуть ухвалити рішення, чи буде гра остаточно зупинена (17:12).

Примітка:

ІГФ, континентальні федерації та національні федерації мають право застосовувати відхилення від Правила в межах своєї відповідальності щодо числа гравців.

Проте, допускається не більше 16 гравців.

2. Упродовж всієї гри в команді може бути максимум **5** офіційних осіб команди. Ці офіційні особи команди не можуть бути замінені впродовж всієї гри. Один з них повинен бути заявлений як „Відповідальний представник

команди". Тільки він має право звертатися до хронометриста/секретаря і, можливо, до суддів (дивись, проте, Роз'яснення №3).

Офіційні особи команди в основному не мають права виходити на майданчик під час гри. Порушення цього правила карається як неспортивна поведінка (дивись Правила 8:7, 16:3д, і 16:6в). Гра поновлюється виконанням вільного кидка командою суперників (13:1 а-б; див. Роз'яснення №7).

«Відповідальний представник команди» повинен стежити, щоб після початку гри ніхто інший, окрім офіційних осіб команди (максимум **5**), що мають право брати участь у грі (дивись 4:3), не знаходився в зоні запасних. Він також відповідає за дотримання командою Правил зони заміни. Порушення цього правила спричиняє за собою наростаюче покарання «відповідального представника команди» (16:1в, 16:3г і 16:6в).

Примітка:

ІНФ, Континентальні конфедерації та національні федерації мають право застосовувати відхилення від правил у сферах своєї відповідальності щодо кількості офіційних осіб. Однак допускається не більше 5 посадових осіб.

3. Гравець або офіційна особа мають право брати участь у грі, якщо вони присутні на майданчику до моменту початку гри і їх прізвища внесені в протокол.

Гравці й офіційні особи, які прибули після початку матчу, повинні одержати дозвіл на участь у секретаря або хронометриста і їх прізвища повинні бути внесені до протоколу.

Гравець, що має право грати, у принципі може у будь-який час вийти на майданчик через лінію власної зони заміни (див. Правила 4:4 і 4:6).

«Відповідальний представник команди» повинен стежити, щоб тільки гравці, що мають право брати участь у грі, виходили на майданчик. Порушення цього правила розглядається як неспортивна поведінка «відповідального представника команди». (13:1 а-б, 16:1в, 16:3 г і 16:6в; дивись, проте, Роз'яснення №7)

Заміна гравців.

4. Запасні гравці можуть багато разів включатися в гру у будь-який час гри (див. Правило 2:5 та 4:11) без дозволу хронометриста або секретаря, як тільки замінювані гравці покинуть ігровий майданчик (4:5).

Гравці, виходячи на заміну, завжди повинні виходити на майданчик і покидати його тільки через лінію власної зони заміни (4:5). Ці вимоги також відносяться

й до заміни воротарів (див. 4:7 і 14:10).

Правила заміни діють також і при тайм-ауті (за винятком командного тайм-ауту).

Коментар:

Лінія власної зони заміни повинна служити для упорядкування процесу заміни гравців, а не для того, щоб спровокувати покарання в інших ситуаціях, коли гравець ненавмисно переступає бокову лінію поля (наприклад, щоб узяти воду або рушник з лавки за лінією власної зони заміни, або коректно покинути майданчик при видаленні перетинаючи бокову лінію в напрямок лави запасних далі, ніж 15см. лінія). Тактичне й неправомірне використання території поза майданчиком розглядається окремо в Правилі 7:10.

5. Гравець, що допустив порушення правил заміни, карається 2-хвилинним видаленням. Якщо більше одного гравця однієї команди порушують правила заміни в одній ситуації, то тільки перший гравець, що допустив порушення, повинен бути покараний.

Гра поновлюється вільним кидком для команди суперників (13:1 а-б; дивись однак Роз'яснення №7).

6. Якщо додатковий гравець вийшов на ігровий майданчик без заміни або якщо запасний гравець протизаконно втручається в ігрову ситуацію із зони заміни, то він повинен бути покараний 2-хвилинним видаленням. Команда скорочується на ігровому майданчику на одного гравця протягом наступних 2-х хвилин (незалежно від того, що додатковий гравець, що вийшов на майданчик, повинен буде покинути ігровий майданчик).

Якщо видалений гравець вийшов на ігровий майданчик до закінчення 2-хвилинного видалення, то він повинен бути покараний додатково видаленням на 2 хвилини. Час видалення повинен початися негайно, так щоб команда була скорочена ще на одного гравця на той відрізок часу, скільки „ недосидів " до кінця свого попереднього видалення знов видалений гравець.

В обох випадках гра поновлюється вільним кидком для команди суперників (13:1 а-б; дивись однак Роз'яснення №7).

Форма гравців

7. Всі гравці команди повинні мати єдину ігрову форму. Комбінація кольорів і дизайн форми однієї команди повинні чітко відрізнятися від іншої. Гравець, який виконує функцію воротаря, повинен мати форму, кольори якої чітко

відрізняються від кольору форми польових гравців обох команд і воротаря команди суперника (17:3).

8. Гравці повинні мати номери принаймні 20 см висотою на спині футболки і принаймні 10 см спереду. Використовувані номери можуть бути від 1 до 99. Гравець, що грає то як воротар, то як гравець на майданчику, в обох випадках повинен носити один і той же номер.

Колір номерів повинен чітко відрізнятися від кольорів і дизайну футболки.

9. Гравці повинні бути взуті в спортивне взуття.

Не дозволяється використовувати предмети, які могли б бути небезпечними для гравців. Наприклад, до них належать захист для голови, маски для обличчя, браслети, наручний годинник, кільця, видимий пірсінг, намисто й ланцюжки, сережки, окуляри без захисту або в жорсткій оправі, **предмети, які можуть викликати порізи або садна (нігті необхідно коротко підстригти)**, а також будь-які інші предмети, які могли б завдати травми (17:3).

Гравці, які не виконали цих вимог, до участі в грі не допускаються до тих пір, поки не усунуть недоліки.

Плоскі кільця, маленькі сережки і видимий пірсінг можуть бути дозволені, якщо вони перев'язані так, що не можуть заподіяти шкоду. Дозволяється використовувати головну пов'язку, хустку та капітанську пов'язку, якщо вони виготовлені з м'якого еластичного матеріалу.

Відповідальний представник команди підтверджує, підписавши протокол матчу перед початком гри, що екіпіювання всіх гравців відповідає нормам. Якщо судді виявлять невідповідність після того, як була розпочата гра (відповідно до Правил 4:9), відповідальний представник команди повинен бути покараний прогресивно, а гравець якого це стосується повинен покинути ігровий майданчик, поки він не виправить цю проблему.

Якщо у команди є будь-які сумніви з приводу екіпіювання, відповідальний представник команди повинен звернутися до суддів або делегата до початку гри (див. також «Інструкції і інтерпретації», Додаток 2).

Травми гравців

10. Якщо має місце кровотеча у гравця або наявність крові на його тілі або формі, цей гравець повинен самостійно негайно покинути ігровий майданчик (згідно з правилами заміни) для того, щоб зупинити кровотечу, обробити рану, видалити кров з тіла або форми. Гравець не має права повертатися на ігровий

майданчик, поки не будуть виконані ці дії.

Якщо ж гравець намагається не виконати рішення суддів відповідно до викладених вимог, то його поведінка вважається неспортивною (8:7,16:1в і 16:3г).

11. Якщо має місце травма гравця, то судді можуть дозволити (використовуючи жести №15 і 16) двом особам, допущеним до гри (дивитися 4:3), вийти на ігровий майданчик під час тайм-ауту з метою надання допомоги травмованому гравцю своєї команди.

Після отримання медичної допомоги на ігровому майданчику гравець повинен залишити його негайно. Він може повернутись на майданчик тільки після закінчення третьої атаки його команди (Процедуру і виключення дивись в Роз'ясненні 8).

За меншої кількості необхідних атак його команди гравець може повернутись на ігровий майданчик після закінчення перерви між таймами. Якщо гравець виходить на майданчик раніше, він буде покараний згідно Правил 4:4 – 4:6.

Примітка:

Тільки національні федерації можуть своїм рішенням скасувати вимоги Правила 4:11, 2-й абзац для гравців молодіжних вікових груп.

Якщо додаткові особи виходять на майданчик після того, як двоє інших вже вийшли, в тому числі особи з протилежної команди, це карається як хибний вихід на майданчик, у випадку, якщо це гравець, то згідно з Правилами 4:6 і 16:3а, і у випадку з «офіційною особою команди», згідно Правилам 4:2, 16:1в, 16:3г і 16:6в. Учасник, якому дозволили вийти на майданчик, але замість того, щоб допомагати травмованому гравцю, він дає інструкції іншим гравцям, наближається до супротивників і суддів і т.д., його поведінка розглядається як неспортивна (16:1в, 16:3г і 16:6в).

Правило 5

Воротар

Воротарю дозволяється:

1. торкатися м'яча будь-якою частиною тіла в процесі захисту в межах площі воріт;
2. пересуватися з м'ячем в межах площі воріт без дотримання обмежень для польових гравців (7:2-4, 7:7); воротарю, проте, не дозволяється затримувати виконання кидка м'яча (6:4-5, 12:2 і 15:5б);

3. покидати площу воріт без м'яча й брати участь в грі в ігровій зоні; у цьому випадку воротар підкоряється загальним правилам для гравців в ігровій зоні (за винятком ситуації, описаній в Правилі 8:5, *Коментар*, 2-й абзац);

Вважається, що воротар покинув площу воріт, як тільки він будь-якою частиною тіла торкнеться майданчика за межами лінії площі воріт;

4. покидати площу воріт з м'ячем і знову грати ним в ігровій зоні, якщо йому не вдалося **отримати контроль над тілом та/або м'ячем**.

Воротарю не дозволяється:

5. піддавати небезпеці суперника в процесі захисту воріт (8:3, 8:5, 8:5 *Коментар*, 13:1б);

6. покидати площу воріт з м'ячем, що знаходиться під його контролем; за це призначається вільний кидок (згідно 6:1, 13:1а і 15:7, 3-й абзац), якщо рефері дав свисток для виконання кидка воротарем; інакше, кидок воротарем просто повторюється (15:7, 2-й абзац); слід, проте, враховувати інтерпретацію переваги в 15:7, якщо воротар повинен був втратити м'яч за межами площі воріт, перейшовши її з м'ячем в руках;

7. знаходячись у межах площі воріт торкатися м'яча, який лежить або котиться за межами площі воріт (6:1, 13:1а);

8. брати м'яч в площу воріт, якщо він лежить або котиться за межами площі воріт (6:1, 13:1а);

9. повертатися з м'ячем в площу воріт з ігрової зони (6:1,13:1а);

10. торкатися м'яча стопою або ногою нижче коліна, коли він рухається в напрям ігрової зони в межах площі воріт (13:1а);

11. перетинати лінію обмеження воротаря (4-метрова лінія) або її проекції по обидві сторони, поки м'яч не покинув руку суперника, що виконує 7- метровий кидок (14:9).

- ***Коментар:***

Поки одна нога воротаря знаходиться на підлозі на лінії обмеження або позаду неї (4-метрова лінія), йому дозволяється іншу ногу або будь-яку частину свого тіла переносити повітрям над цією лінією і за її межі.

Правило 6

Площа воріт

1. Тільки воротарю дозволяється знаходитися в площі воріт (дивися, проте, 6:3). Вважається, що гравець на майданчику заступив у площу воріт, яка включає і лінію площі воріт, якщо він торкається її будь-якою частиною свого тіла.

2. Якщо гравець на майданчику заступає в площу воріт, то повинні бути прийняті наступні рішення:

а) кидок воротаря, якщо гравець суперника заступив у площу воріт, володіючи м'ячем або без м'яча, але тим самим створив для себе перевагу (12:1);

б) вільний кидок, якщо захисник перетинає площу воріт і одержує перевагу, але не зриває можливості взяття воріт (13:1б, див. також 8:7е);

в) 7-метровий кидок, якщо захисник входить в площу воріт і завдяки цьому зриває явну можливість узяття воріт (14:1а, див. також 8:8і)

Ціллю цього правила поняття «вхід у площу воріт» **означає** торкання лінії площі воріт **або** чіткий крок у площу воріт.

3. Перетин площі воріт не карається, якщо

а) гравець заступає в площу воріт після передачі м'яча, і це не приводить до втрати переваги для суперника;

б) гравець будь-якої команди заступає в площу воріт і в результаті цих дій не одержує перевагу.

4. М'яч вважається «поза грою», якщо воротар контролює його в площі воріт (12:1). М'яч повинен бути повернений в гру кидком воротаря (12:2).

5. М'яч залишається в грі, коли котиться по підлозі в площі воріт. Він знаходиться у володінні команди воротаря, і лише воротар може торкатися до нього. Воротар може підняти його, тим самим ввівши його в положення поза грою, а потім повернути його в гру, відповідно до 6:4 і 12:1-2 (див., проте, 6:7б). Якщо до м'яча, що котиться, торкається гравець з команди воротаря, за цим слідує вільний кидок (13:1а) (див., проте, 14:1а та Роз'яснення 6в); гра продовжується кидком воротаря (12:1(ІІІ)), якщо до м'яча торкається супротивник.

М'яч знаходиться поза грою, якщо лежить на підлозі в площі воріт (12:1(ІІ)).

Він знаходиться у володінні команди воротаря, і лише воротар може торкатися до нього. Воротар повинен ввести його в гру відповідно до 6:4 і 12:2 (див., проте, 6:7б). Також буде виконано кидок воротаря, якщо до м'яча доторкнеться гравець будь-якої команди (12:1 2-й абзац, 13:3).

Дозволяється торкатися м'яча, коли він знаходиться в повітрі над площею воріт та підлягає Правилам 7:1 та 7:8.

6. Гра повинна бути продовжена (виконанням кидка воротаря відповідно до правила 6:4-5), якщо гравець команди, що захищається, в процесі захисту торкається м'яча, який потім ловить воротар або якщо м'яч залишається лежати в площі воріт.

7. Якщо гравець відіграє м'яч у площу власних воріт, то рішення повинні бути наступні:

а) гол, якщо м'яч потрапляє у ворота;

б) вільний кидок, якщо м'яч залишається лежати в площі воріт або якщо воротар забирає м'яч і він не потрапляє у ворота (13:1а-б);

в) кидок із-за бічної лінії, якщо м'яч виходить за межі зовнішньої лінії воріт (11:1);

г) гра продовжується, якщо м'яч перетнув площу воріт і повернувся назад в ігрову зону, і воротар не торкався його.

8. М'яч, що повернувся з площі воріт в ігрову зону, залишається у грі.

Правило 7

Гра м'ячем. Пасивна гра

Гра м'ячем

М'яч вважається «у гри» з моменту виконання формального кидка і до моменту зупинки гри свистком суддів, секундометриста чи делегата, чи прийняття суддями рішення про кидок воротаря або бічного кидка.

Це дозволяється:

1. кидати, ловити, зупиняти, штовхати або передавати м'яч, використовуючи долоні (відкриті або закриті), руки, голову, тулуб, стегна і коліна;
2. тримати м'яч максимум 3 секунди, також якщо він лежить на підлозі (13:1a);
3. робити максимум 3 кроки з м'ячем (13:1a) після отримання м'яча від іншого гравця або лову м'яча після відскоку. Якщо гравець отримує або ловить м'яч, не торкаючись ногами підлоги, постановка однієї або обох ніг на підлогу одночасно не вважається кроком. Один крок вважається зробленим, якщо:
 - а) гравець, що стоїть обома ногами на підлозі, відриває одну ногу від підлоги і знов ставить її на підлогу або пересуває одну ногу з одного місця на інше;
 - б) гравець торкається підлоги тільки однією ногою, ловить м'яч, а потім торкається підлоги іншою ногою;
 - в) гравець після стрибка доторкнувся підлоги однією ногою, а потім на тій же нозі робить стрибок, або торкається підлоги іншою ногою;
 - г) гравець після стрибка торкається підлоги обома ногами одночасно і після цього відриває одну ногу і знову ставить її на підлогу або пересуває одну ногу з одного місця на інше.

• Коментар:

Якщо одну ногу пересувають з одного місця на інше, а іншу тягнуть за собою, вважається зробленим лише один крок.

Відповідно до правил, якщо гравець з м'ячем падає на підлогу, ковзає, а потім встає і грає м'ячем. Це також стосується випадків, коли гравець «пірнає» за м'ячем, контролює його та встає, щоб грати ним.

4. в статичному положенні або в русі:

- а) ударити м'яч об підлогу один раз і знову зловити його однією або двома руками;
- б) багато разів ударяти м'яч об підлогу однією рукою (дриблінг), а потім зловити або підняти його однією або двома руками;
- в) багаторазово котити м'яч по підлозі однією рукою, а потім підняти його

знову однією або двома руками.

Як тільки м'яч після цього буде спійманий однією або двома руками, його необхідно буде передати протягом трьох секунд або після не більше трьох кроків (13:1a).

Ведення або дриблінг починається з того моменту, коли гравець торкається м'яча будь-якою частиною тіла і направляє м'яч до підлоги.

Після того, як м'яч торкнувся іншого гравця або воріт, гравцю знов дозволяється робити ведення і ловити м'яч (див., проте, 14:6).

5. перекладати м'яч з однієї руки в іншу;

6. грати м'ячем, стоячи на колінах, сидячи або лежачи на підлозі (проте див. 15:1).

Це не дозволяється:

7. торкатися м'яча більше одного разу після того, як він вже знаходився під контролем, якщо м'яч за цей час не торкнувся підлоги, іншого гравця або воріт (13:1a); проте, дотик до м'яча кілька раз не карається, якщо гравець не отримав контроль над м'ячем, намагаючись зловити або зупинити його;

8. торкатися м'яча ступнею або ногою нижче за коліно, за винятком випадку, коли м'яч кинутий в ногу гравця суперником (13:1a-б, дивись також 8:7д, 8:8е);

9. гра продовжується, якщо м'яч торкнувся судді, який знаходиться на ігровому майданчику.

10. Не дозволяється торкатися м'яча, якщо будь-яка частина тіла одночасно торкається підлоги за межами майданчика. Це призведе до вільного кидка для суперників (13:1a).

Якщо гравець з команди, що володіє м'ячем, знаходиться за межами майданчика без м'яча, суддя жестом указує гравцю, що він повинен повернутися на майданчик. Якщо гравець не виконав вказівку, або якщо подібна дія повторюється цією командою, суддя повинен призначити вільний кидок проти команди, що володіє м'ячем (13:1a) без попередження. Ці дії не призводять до особистого покарання згідно Правил 8 та 16.

Пасивна гра

11. Команді не дозволяється утримувати м'яч без видимих спроб атакувати або виконати кидок по воротах. Також не дозволяється затримувати кидок із-за бічної лінії, початковий, вільний кидок або кидок воротаря (див. Роз'яснення № 4). Це розцінюється як пасивна гра, внаслідок чого команда, що володіє м'ячем, карається вільним кидком для суперника, в принципі після показу

сигналу попередження (13:1a).

Вільний кидок виконується з місця, де знаходився м'яч у момент зупинки гри.

12. Якщо зафіксована спроба пасивної гри, то використовується попереджувальний жест (жест № 17). Тим самим команді, що володіє м'ячем, надається можливість змінити методи ведення атаки і уникнути втрати атакуючої позиції. Якщо атакуючі дії не змінилися після попереджувального жесту, судді можуть забрати м'яч в команди влюбий момент. Якщо атакуюча команда не виконує кидок по воротах суперника максимум після чотирьох пасів, тобто коли партнер по команді отримує 5-тий пас, то призначається вільний кидок проти команди, яка володіє м'ячем (13:1a, процедура та виключення див. Роз'яснення №4).

Рішення суддів про кількість пасів базується на підставі їх спостереження фактів відповідно до принципу Правила 17:11. У певних ситуаціях судді можуть призначити вільний кидок проти команди, що володіє м'ячем, і без використання попереджувального жесту, наприклад, коли гравець умисне утримується від спроби використовувати явну можливість узяття воріт.

Правило 8

Порушення і неспортивна поведінка

Допустимі дії:

Дозволяється:

1.

- а) використовувати відкриту долоню для «зняття» м'яча з руки суперника;
- б) використовувати зігнуті руки для контакту з тілом суперника, контролюючи його рухи і слідувати за ним таким чином;
- в) використовувати корпус для блокування суперника в боротьбі за позицію;

- **Коментар:**

Блокування означає запобігання супернику переміщення на відкритий простір. Налаштування блоку, підтримка блоку та вихід з нього в принципі повинні проходити пасивно по відношенню до суперника (однак дивись 8:2б).

Порушення, які зазвичай не приводять до особистих покарань (враховувати, однак, прийняття рішень згідно 8:3а-г)

Не дозволяється:

2.

- а) викидати або вибивати м'яч з рук суперника;

б) блокувати суперника передпліччями, руками, ногами або використовувати будь-які частини тіла для усунення або відштовхування його; це включає небезпечне використання ліктя в початковому положенні та в русі;

в) тримати супротивника (тіло або форма), навіть якщо він залишається вільним для продовження гри;

г) набігати або встрибувати на суперника.

Порушення, які вимагають особистих покарань згідно до Правил 8:3-6

3. Порушення, де дії в основному або виключно спрямовані на тіло суперника, повинні привести до особистого покарання. Це означає, що в додаток до вільного або 7-метрового кидка порушення має бути покарано

поступово, починаючи з попередження (16:1), потім 2-х хвилинне вилучення (16:36) та дискваліфікація (16:6г).

Для більш важких порушень є 3 наступні рівні покарань, які базуються на наступних критеріях прийняття рішень:

- порушення, які мають бути покарані негайним 2-х хвилинним вилученням (8:4);
- порушення, які караються дискваліфікацією (8:5);
- порушення, які караються дискваліфікацією з обов'язковим письмовим рапортом (8:6).

Критерії прийняття рішень:

Для судження про те, які особисті покарання придатні для конкретного порушення, застосовуються наступні критерії прийняття рішень; ці критерії можуть використовуватись комбіновано, залежно від кожної ситуації:

а) **положення гравця**, який робить порушення (фронтально, з боку чи ззаду);

б) **частини тіла**, проти яких спрямовані незаконні дії (корпус, рука, що кидає, ноги, голова, горло та шия);

в) **динаміка** незаконних дій (інтенсивність незаконного тілесного контакту, і/або порушення коли суперник у повному русі);

г) **ефект** від незаконних дій:

- вплив на контроль над тілом та м'ячем
- зменшення або запобігання здатності рухатись
- запобігання продовження гри

Для вирішення ступеня порушень також є актуальною ігрова ситуація (наприклад, момент кидка, біг на відкритий простір, ситуації на високій швидкості)

Порушення, які вимагають негайного 2-х хвилинного вилучення

4. Деякі порушення повинні каратися 2-х хвилинним вилученням, незалежно від того, чи отримав гравець раніше попередження.

Це особливо відноситься до порушень, де винний гравець ігнорує небезпеку для суперника (дивись також 8:5, 8:6).

З урахуванням критеріїв прийняття рішень з Правила 8:3, такими порушеннями можуть бути, наприклад:

- а) порушення, які відбуваються з високою інтенсивністю чи проти суперника на високій швидкості;
- б) утримування суперника тривалий час або перекидання його вниз;
- в) порушення проти голови, шиї, горла;
- г) жорсткі удари в корпус або в руку, що кидає;
- д) намагання позбавити суперника контролю над власним тілом (наприклад, захоплення ноги/стопи коли суперник в стрибку; дивись проте 8:5a);
- е) набігання або застрибування на суперника на великій швидкості.

Порушення, які вимагають дискваліфікації

5. Гравець, який атакує суперника таким чином, що є небезпечним для його здоров'я, карається дискваліфікацією (16:6a). Особлива небезпека для здоров'я суперника впливає з високої інтенсивності порушення, або з того, що противник повністю не готовий до порушення та не може захистити себе (дивись Правило 8:5, *Коментар*).

На додаток до критеріїв Правил 8:3 та 8:4 застосовуються також наступні критерії прийняття рішень:

- а) фактична втрата контролю над власним тілом під час бігу або стрибка, або під час кидка;
- б) особливо агресивні дії проти частин тіла суперника, особливо обличчя, горла або шиї (інтенсивність контакту);
- в) зневажливе ставлення демонстроване винним гравцем під час здійснення порушення.

Коментар:

Також порушення з дуже малим фізичним впливом може бути дуже небезпечним і привести до тяжких травм, якщо порушення відбувається коли суперник в стрибку або біжить та не в змозі себе захистити. В подібній ситуації це небезпека для суперника, а не інтенсивність контакту, що є також підставою для того, що дискваліфікація виправдана.

Це також стосується тих ситуацій, коли воротар залишає площу воріт з метою забрати м'яч, призначений супернику. Тут воротар відповідальний за забезпечення того, що не виникне ситуація, небезпечна для здоров'я противника.

Він буде дискваліфікований, якщо:

- а) опанував м'ячем, але у своєму русі причинив зіткнення з суперником;
- б) не може опанувати або контролювати м'яч, але спричиняє зіткнення з суперником.

Якщо судді переконані в одній з цих ситуацій, що, без неправильних дій воротаря, суперник був би здатний опанувати м'ячем, то потрібно призначити 7-метровий кидок.

Дискваліфікація у зв'язку з особливо ризикованими, особливо небезпечними, навмисними або зло навмисними діями (також необхідний письмовий рапорт)

6. Якщо судді вбачають, що дії особливо ризиковані, особливо небезпечні, навмисні або зло навмисні, вони повинні надати письмовий рапорт після гри, щоб відповідальні органи могли ухвалити рішення про подальші заходи.

Показання і характеристики, які будуть служити в якості критеріїв для прийняття рішень на додаток до тих, що у Правилі 8:5:

- а) особливо ризиковані або особливо небезпечні дії;
- б) навмисні або зло навмисні дії, які жодним чином не пов'язані з ігровою ситуацією.

Коментар:

Якщо порушення у відповідності з Правилами 8:5 та 8:6 скоєні під час останніх 30 секунд, з метою недопущення голу, то дії повинні розцінюватись як «надзвичайно неспортивна поведінка» відповідно до Правила 8:11б і покарані відповідно.

Неспортивна поведінка, яка вимагає особистого покарання відповідно до Правил 8:7-11

Як неспортивна поведінка вважається вербальні та невербальні вираження, які не відповідають хорошому спортивному духу. Це відноситься до гравців та офіційних осіб команд, як на майданчику так і за його межами. Для покарання за неспортивну, серйозну неспортивну та надзвичайну неспортивну поведінку застосовується 4 рівня дій:

- Дії, які караються прогресивно (8:7);
- Дії, які повинні бути покарані прямим 2-х хвилинним вилученням (8:8);
- Дії, які караються дискваліфікацією (8:9);
- Дії, які караються дискваліфікацією з поданням письмового рапорту (8:10 а,б).

Неспортивна поведінка, яка вимагає прогресивного покарання

7. Дії, перераховані нижче під а-е, як приклади неспортивної поведінки, яка має бути покарана поступово, починаючи з попередження (16:16):

а) протести проти суддівського рішення, вербальні чи невербальні дії, з метою оскарження цих рішень;

б) вплив на суперника або товариша по команді з допомогою слів, жестів або криків, щоб дестабілізувати суперника;

в) затримка виконання формального кидка не дотримуючи відстань 3 метри або в інший спосіб;

г) використання провокаційних дій чи надмірної реакції, намагаючись ввести в оману суддів по відношенню до дій суперника або перебільшення ступеню дій, щоб отримати тайм-аут або незаслужене покарання суперника (див. також 8:8ж);

д) активне блокування кидка або паса стопою або ногою нижче коліна, коли цей рух збільшує поверхню тіла гравця; рефлексорні рухи, наприклад, зрушуючи ноги разом, не повинні бути покарані (дивись також Правило 7:8 та 8:8д);

е) повторюванні використання площі воріт в тактичних цілях.

Неспортивна поведінка, яка вимагає негайного 2-х хвилинного вилучення

8. Деякі дії за своєю природою вважаються серйознішими та вимагають негайного 2-х хвилинного вилучення, незалежно від того, чи мали попередження гравець або офіційна особа. Це включає в себе:

а) гучні протести, що доповнені жестами, або провокаційна поведінка;

б) коли рішення проти команди, яка володіла м'ячем і гравець не кладе м'яч негайно на підлогу або не віддає його супернику;

в) блокування доступу до м'яча, який знаходиться в зоні заміни;

г) коли кидок гравця, який без перешкод виконує кидок у ситуації чистої гри, потрапляє у голову воротаря; або коли гравець, який виконує кидок з відстані 7 метрів, потрапляє в голову воротаря, якщо воротар не рухає головою у напрямку м'яча з метою заблокувати кидок;

д) коли виконавець вільного кидка влучає в голову захисника під час виконання вільного кидка після фінальної сирени згідно з Правилom 2:4, якщо захисник не рухає головою в напрямку м'яча з метою блокування удару;

е) чітко розводячи або піднімаючи одну чи обидві гомілки або стопи з метою блокування/відбивання ногою передачі чи кидка, що має явний вплив на ігрову ситуацію (див. також Правила 7:8 і 8:7д);

ж) активне перешкоджання виконання формального кидка для суперників і недотримання 3-метрової дистанції та/або вчинення інших порушень, що перешкоджають виконанню кидка;

з) через симуляцію, намагаючись ввести суддів в оману щодо дій суперника, коли не було контакту здійснено чи контакт був дуже обмежений з відповідною частиною тіла, щоб змусити суддів перервати гру або незаслужено покарати суперника (див. також 8:7г);

і) польовий гравець блокує або ловить м'яч, спрямований у порожні ворота, використовуючи площу воріт.

к) офіційна особа команди, яка стоїть за межами майданчика, випадково втручається в гру, торкаючись м'яча або гравця (див. також Правило 8:10b (I)), коли дає вказівки своїй команді.

Примітка:

Критерії кидка м'ячем у голову воротаря:

- Правило застосовне лише у ситуаціях відкритої гри, тобто жодного захисника немає між гравцем, який кидає, та воротарем.
- Голова має бути першою точкою контакту з м'ячем. Це правило не застосовується, якщо м'яч потрапляє в голову воротаря після попереднього удару в будь-яку іншу частину тіла воротаря.
- Правило не застосовується, якщо воротар рухає головою в напрямку м'яча.
- Якщо воротар намагається ввести суддів в оману, щоб спровокувати покарання (наприклад, після того, як м'яч влучив у груди воротаря), воротар має бути покараний згідно з Правилom 8:8з.

Груба неспортивна поведінка, яка вимагає дискваліфікації

9. Деякі форми неспортивної поведінки вважаються настільки серйозними, що заслуговують дискваліфікації. Наступні приклади такої поведінки:

- а) кидок або удар м'яча далеко в демонстративній формі після рішення суддів;
- б) якщо воротар демонстративно відмовляється від спроби відбити 7-метровий кидок;
- в) умисний кидок м'ячем у суперника під час зупинки гри, якщо це зроблено дуже сильно і з дуже короткої відстані, це повинно бути розцінено як «особливо небезпечні дії» згідно з 8:6;
- г) дії у відповідь (акт помсти) на порушення.

Коментар:

У випадку 7-метрового або вільного кидка, гравець, що його виконує, несе відповідальність за загрозу воротарю або захиснику

Груба неспортивна поведінка, яка вимагає дискваліфікації (також необхідний письмовий рапорт)

10. Якщо судді класифікують поведінку як вкрай не спортивну, покарання надається відповідно до наступних правил.

У випадках наступних порушень (а-б), вказаних як приклади, судді повинні надати письмовий рапорт після гри, щоб відповідальні органи могли ухвалити рішення про подальші заходи:

- а) образлива та загрозлива поведінка, спрямована на іншу людину, наприклад, суддя, хронометрист/секретар, делегат, гравець, офіційна особа команди, глядач; поведінка може бути в усній чи невербальній формі (вираз обличчя, жести, мова тіла чи контакт тіла);
- б) (I) втручання офіційної особи команди в гру на ігровому майданчику або в зоні заміни, або (II) гравець, що зриває явний шанс на взяття воріт за допомогою неправомірного виходу на майданчик (Правило 4:6) або з зони заміни; (див. також Правило 8:8к)

Дискваліфікація та 7- метровий кидок через особливу неспортивну поведінку або особливі порушення на останніх 30 секундах гри

11. У випадках, пов'язаних з наступними порушеннями (а,б), 7м кидок призначається для суперника.

- а) якщо протягом останніх 30 секунд гри м'яч - поза грою, а гравець або офіційна особа команди заважають або затримують виконання кидка для

супротивника, щоб перешкодити їм отримати можливість кидка по воротах або отримати явний шанс взяття воріт; винний гравець / офіційна особа повинна бути дискваліфікована і 7м кидок повинен бути призначений для суперників. Це відноситься до будь-якого типу перешкод (наприклад, тільки з обмеженою фізичною дією, перехоплювання паса, втручання в одержання м'яча, не віддача м'яча);

б) якщо протягом останніх 30 секунд гри м'яч знаходиться у грі, і противники

(1) через порушення гравцем Правил 8:5 або 8:6, а також 8:9, 8:10а або 8:10б

(II)

(2) через порушення офіційною особою Правил 8:10а або 8:10б (I)

позбавляють команду суперника, можливості зробити кидок по воротах або отримати явний шанс взяття воріт, винний гравець або офіційна особа повинні бути дискваліфіковані згідно із відповідними правилами, а команді, що володіє м'ячем надається право на 7м кидок.

Якщо гравець, проти якого було порушення, або його партнер по команді, забиває гол у ворота до зупинки гри, 7м кидок не надається.

Примітка:

у випадках порушення Правил 8:6 або 8:10 судді повинні подати письмовий рапорт.

Правило 9

Взяття воріт

1. Гол зараховується, якщо м'яч повністю перетнув лінію воріт (див. діаграма 4), за умови, що не було порушень з боку гравця, що кидав м'яч, або іншого члена його команди до кидка або під час кидка. Суддя біля лінії воріт двома короткими свистками і жестом №12 показує, що гол зарахований.

Гол зараховується, якщо захисник допустив порушення, тоді як м'яч вже потрапив у ворота.

Гол не зараховується, якщо суддя або суддя - хронометрист перериває гру до повного перетину м'яча лінії воріт.

Гол зараховується команді суперників, якщо гравець кидає по власних воротах, за винятком ситуації, коли воротар виконує кидок від воріт (12:2, 2-й абзац).

Коментар:

Гол зараховується, якщо хтось, що не бере участі в грі (глядач і т.п.),

перешкоджає попаданню м'яча у ворота і якщо суддя впевнений в стовідсотковій можливості попадання.

2. Гол, який був зарахований, у жодному випадку не може бути відмінений, якщо суддя вже дав свисток на початковий кидок (але див. Правило 2:9 Коментар).

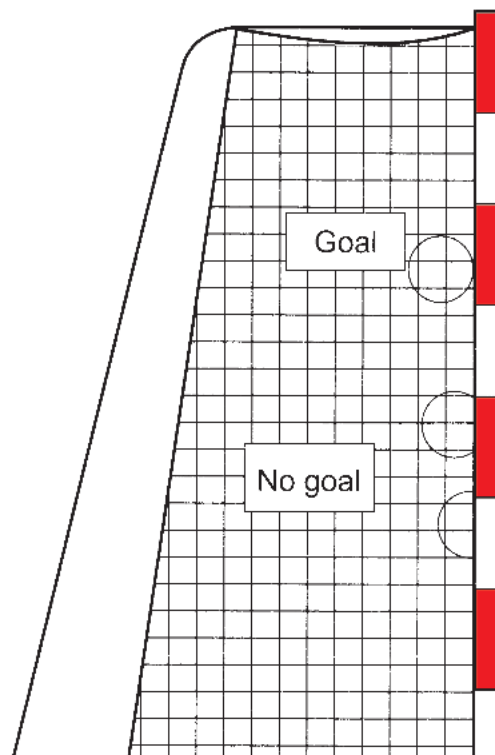
Судді повинні чітко показати (без початкового кидка), що вони зарахували гол, в тому разі якщо сигнал про закінчення тайму гри звучить відразу ж після узяття воріт і до виконання початкового кидка.

Коментар:

Рахунок на табло повинен змінитися відразу ж, як тільки судді зарахували гол.

3. Переможцем оголошується команда яка закинула більше голів ніж суперник. Гра закінчується з нічийним рахунком, якщо обидві команди закинули однакову кількість голів або не закинули жодного гола (див. 2:2).

Діаграма 4: Взяття воріт



Правило 10

Початковий кидок

1. На початку гри початковий кидок виконує команда, яка виграла жеребкування, і вибрала володіння м'ячем. В цьому випадку суперник має

право вибору воріт. Відповідно, якщо команда, яка виграла жеребкування, віддає перевагу вибору воріт, то суперник виконує початковий кидок.

Команди міняються воротами в другому таймі. Початковий кидок на початку другого тайму виконується командою, яка не робила це на початку гри.

При призначенні додаткового часу проводиться повторне жеребкування, і всі викладені вище вказівки в Правилі 10:1 застосовуються також і до гри в додатковий час.

2. Після кожного узяття воріт гра продовжується початковим кидком, який виконує команда, у ворота якої був закинутий м'яч (але див. Правило 9:2, 2-й абзац).

3. Застосовуються наступні два варіанти початкового кидка:

а. Початковий кидок з центральної лінії

Початковий кидок виконується в будь-якому напрямку з центру майданчика (при допустимому відході убік на 1.5 м). Кидок виконується після свистка протягом 3-х секунд (13:1а, 15:7 3-й абзац). Гравець, що виконує початковий кидок, повинен хоча б однією ногою знаходитись на центральній лінії та іншою ногою на ній або на своїй половині майданчику (15:6) до тих пір, поки не відпустить м'яч (13:1а, 15:7 3-й абзац) (див. також Роз'яснення №5).

Гравцям команди, що виконує початковий кидок, не дозволяється до свистка перетинати центральну лінію (15:6).

б. Початковий кидок із зони початкового кидка

- Початковий кидок виконується в будь-якому напрямку з зони початкового кидка. Йому передуює свисток, після якого він повинен бути виконаний протягом 3 секунд (13:1а, 15:7 3-й абзац).

- Свисток суддів може бути поданий **лише** тоді, коли м'яч і гравець, що виконує кидок, знаходяться **повністю** в зоні початкового кидка. (15:6).

- Гравцю, який виконує кидок, не дозволяється перетинати лінію зони початкового кидка будь-якою частиною тіла, доки кидок не буде вважатися виконаним (13:1а, 15:7, 3-й параграф).

- Гравцю, який виконує кидок, дозволяється рухатися всередині зони вкидання, але йому не дозволяється ударити м'яч об підлогу після свистка (13:1а, 15:7 3-й абзац).

- Виконання кидка може виконуватися під час руху. Не дозволяється стрибати під час виконання кидка (13:1а, 15:7 3-й абзац).

- початковий кидок вважається виконаним, коли

- м'яч спочатку покинув руку гравця, який кидає, і потім повністю перетнув лінію зони кидка; або
 - м'яч переданий партнеру по команді, який торкнувся його або взяв під контроль, хоча це відбулося в зоні кидка.
- Партнерам по команді, що виконує кидок, не дозволяється перетинати центральну лінію до сигналу свистка, за винятком випадків, коли вони знаходяться в зоні початкового кидка (15:6).
- Гравці команди, що захищається, повинні перебувати за межами зони для початкового кидка та не мають права торкатися м'яча або суперників у зоні для початкового кидка, поки кидок не буде вважатися виконаним (15:4, 8:7в, 8:8ж). Їм дозволяється перебувати безпосередньо за межами зони.

4. При виконанні початкового кидка на початку кожного тайму (включаючи всі тайми додаткового часу), всі гравці повинні знаходитися на своїй половині майданчика або всередині зони початкового кидка, кому це дозволено.

Однак, при виконанні початкового кидка після забитого голу, суперникам дозволяється перебувати на обох половинах майданчика.

Якщо кидок виконується з центральної лінії (10:3а), гравці команди суперників повинні розташовуватися не ближче за 3 метри від гравця, що виконує кидок (15:4, 15:9, 8:7в, 8:8ж).

Якщо кидок виконується із зони для початкового кидка (10:3б), суперники повинні бути поза лінією цієї зони всім тілом (15:4, 15:9, 8:7в, 8:8ж).

Правило 11

Кидок із-за бічної лінії

1. Кидок із-за бічної лінії призначається в тому випадку, якщо м'яч повністю перетнув бічну лінію або коли захисник останнім торкнувся м'яча до того, як той перетнув зовнішню лінію воріт.

Кидок із-за бічної лінії також призначається, якщо м'яч торкнувся стелі або споруди над майданчиком.

2. Кидок із-за бічної лінії виконується без свистка судді (але див. 15:5б) суперниками тієї команди, гравці якої останніми торкнулися м'яча, перш ніж він перетнув лінію або торкнувся стелі або споруди.

3. Кидок із-за бічної лінії виконується з того місця, де м'яч перетнув бічну лінію, або, якщо м'яч перетнув зовнішню лінію воріт, то з місця перетину бічної лінії з зовнішньою лінією воріт на відповідній стороні.

Якщо м'яч торкнувся стелі або споруди над майданчиком, кидок із-за бічної лінії виконується з місця на бічній лінії найбільш близького до місця дотику м'яча.

4. Гравець, що виконує кидок, повинен стояти однією ногою на бічній лінії до тих пір, поки не відпустить м'яч. Для другої ноги обмежень немає. (13:1а, 15:6,15:7, 2-й і 3-й абзаци)

5. При виконанні кидка із-за бічної лінії гравці команди суперників повинні знаходитися не ближче ніж 3 метри від гравця, що виконує кидок (15:4, 15:9, 8:7в, 8:8ж).

В той же час гравцям завжди дозволяється розташовуватися безпосередньо біля лінії площі своїх воріт.

Правило 12

Кидок воротаря

1. Кидок воротаря призначається коли: (I) гравець команди суперника увійшов до площі воріт, порушивши Правило 6:2а; (II) воротар зловив м'яч в площі воріт або м'яч знаходиться на підлозі в площі воріт (6:4-5); (III) гравець команди супротивника торкнувся м'яча, коли він котився або лежав в площі воріт (6:5, 1-й абзац) або (IV) м'яч вийшов за зовнішню лінію і останнім, хто його торкнувся, був воротар або гравець команди суперника.

Це означає, що у всіх цих ситуаціях м'яч вважається поза грою, і гра поновлюється кидком воротаря (13:3), якщо є порушення після кидка воротаря і до його виконання.

2. Кидок воротаря виконується воротарем без свистка судді (див., однак 15:5б) з площі воріт через лінію площі воріт.

Якщо команда, яка повинна виконати кидок воротаря грає без воротаря, воротар повинен замінити одного з польових гравців (Правило 4:4). Судді вирішують, чи потрібен тайм-аут (Правило 2:8, 2-й абзац, рекомендації № 2).

Кидок воротаря вважається виконаним, якщо кинутий воротарем м'яч повністю перетнув лінію площі воріт.

Гравцям іншої команди дозволяється знаходитися безпосередньо за лінією площі воріт, але їм не дозволяється торкатися м'яча, поки він повністю не перетне лінію (15:4, 15:9, 8:7в, 8:8ж).

Правило 13

Вільний кидок

Рішення про виконання вільного кидка

1. Загалом судді можуть переривати гру і відновлювати її вільним кидком для команди супротивника у випадку якщо:

а) команда, що володіє м'ячем, допускає порушення правил, що повинно привести до втрати м'яча (див. 4:2-3, 4:5-6, 5:6-10, 6:5 1- абзац, 6:7б, 7:2-4, 7:7-8, 7:10, 7:11-12, 8:2-10, 10:3, 11:4, 13:7, 14:4-7, 15:7 1-й абзац, 15:8);

б) супротивник допускає порушення правил, яке приводить команду, що володіє м'ячем, до його втрати (див. 4:2-3, 4:5-6, 5:5, 6:2б, 6:7б, 7:8, 8:2-10).

2. Судді можуть вирішити продовжувати гру, утримавшись від передчасної її зупинки призначенням вільного кидка.

Це означає, що, згідно Правилу 13:1а, судді можуть не призначати вільний кидок, якщо команда, що захищається, опановує м'ячем безпосередньо після того, як атакуюча команда зробила порушення правил.

Таким же чином, згідно Правилу 13:1б, судді можуть не втручатися в хід гри поки не стане ясно, що атакуюча команда втратила м'яч або не в змозі продовжувати атаку із-за порушення правил командою, що захищається.

У разі потреби персонального покарання через порушення правил, судді можуть вирішити негайно зупинити гру, якщо це не приводить до невігідного положення команди, що грає за правилами. Інакше покарання порушнику відкладається до завершення ігрової ситуації, що склалася.

Правило 13:2 **в принципі** не застосовується у разі недотримання Правил 4:2-3 або 4:5-6, коли гра повинна бути негайно зупинена, звичайно із залученням хронометриста.

3. Якщо порушення, яке звичайно приводить до виконання вільного кидка відповідно до правила 13:1 відбувається, коли м'яч знаходиться поза грою, то гра поновлюється кидком, відповідним тій ситуації, при якій гра була зупинена (будь ласка, дивіться також Правило 8:11а, спеціальна інструкція протягом останніх 30 секунд гри та правила Електронного командного Тайм-ауту).

4. На додаток до ситуацій, викладених в Правилі 13:1а-б, вільний кидок виконується як спосіб відновлення гри також у певних ситуаціях, коли гра перервана (тобто коли м'яч в грі), навіть якщо не було ніякого порушення правил:

а) якщо одна команда володіла м'ячем під час зупинки гри, ця ж команда і буде їм володіти;

б) якщо жодна з команд не володіла м'ячем, то команда, яка володіла ним останньою, знов одержує м'яч.

5. Якщо призначається вільний кидок проти команди, яка володіла м'ячем до свистка судді, то гравець, що володіє м'ячем в цей момент, повинен відпустити його або покласти поряд з собою (8:8б).

Виконання вільного кидка

6. Вільний кидок зазвичай виконується без свистка судді (але див. 15:5б) і, як правило, з того місця, де було допущене порушення. Винятком з цього можуть бути:

У ситуаціях, викладених в Правилі 13:4 а-б, кидок виконується після свистка, в принципі з місця, де м'яч знаходився під час зупинки.

Якщо суддя самостійно або на вимогу технічного делегата (від ІГФ або континентальної/національної федерацій) зупиняє гру у зв'язку з порушенням з боку гравця або офіційної особи команди, що захищається, внаслідок чого слідує усне попередження або персональне покарання, то вільний кидок проводиться з місця, де м'яч знаходився під час зупинки гри, якщо це місце більш вигідно атакуючій команді, ніж те, де було допущене порушення.

Той же виняток, який описаний вище, може застосовуватися, якщо хронометрист зупиняє гру через порушення Правил 4:2-3 або 4:5-6.

Як вказано в Правилі 7:11, вільні кидки призначаються в разі ведення пасивної гри з того місця, де м'яч знаходився в момент зупинки гри.

Незалежно від основних принципів і процедур, викладених вище, вільний кидок ніколи не може виконуватися із площі власних воріт команди, що виконує кидок, або із зони ігрового майданчика, обмеженої лінією площі воріт і лінією вільного кидка команди суперника. У цих ситуаціях кидок повинен бути виконаний з найближчої від місця порушення точки, відразу за лініями цих зон.

Коментар:

Якщо правильним місцем для виконання вільного кидка є лінія вільного кидка команди, що захищається, то виконання кидка повинне проводитися саме з цього місця. Проте, чим далі це місце знаходиться від лінії вільного кидка, тим більше допуск, що дозволяє виконати цей кидок з максимально короткої відстані від певного місця. Цей допуск поступово збільшується до трьох метрів і має місце в разі, коли вільний кидок проводиться з місця біля площі воріт тієї команди, яка його виконує. Цей допуск не використовується в разі порушення Правил 13:5, якщо це порушення веде до покарання відповідно Правил 8:8б. У таких випадках кидок завжди повинен проводитися з місця, в якому відбулося порушення.

7. Гравці нападаючої команди не повинні торкатися або перетинати лінію вільного кидка суперника до виконання вільного кидка. Дивись спеціальні обмеження до правила 2:5.

Судді зобов'язані коректувати положення гравців нападаючої команди, тих, які знаходяться між лінією вільного кидка і лінією площі воріт перед виконанням вільного кидка, якщо неправильна позиція впливає на хід гри (15:3, 15:6). Вільний кидок проводиться в цьому випадку після свистка (15:5б). Така ж процедура застосовується (Правило 15:7 2-й абзац), якщо гравці команди, що вкидають м'яч, входять у заборонену зону під час виконання вільного кидка (до того, як м'яч кинутий) або якщо кидок проведений без свистка.

У разі, коли кидок виконується по свистку, і при цьому гравці нападаючої команди торкаються або перетинають лінію вільного кидка до того, як м'яч кинутий гравцем, вільний кидок повинна виконувати команда, що захищається (15:7, 3-й абзац; 13:1а).

8. При виконанні вільного кидка суперники повинні знаходитися на відстані не менш 3-х метрів від здійснюючого кидок спортсмена. Проте їм дозволяється стояти перед лінією площі своїх воріт, якщо вільний кидок виконується на їх лінії вільного кидка. Втручання у виконання вільного кидка карається відповідно до Правил 15:9, 8:7в та 8:8ж.

Правило 14

7-метровий кидок

Рішення про призначення 7-метрового кидка

1. 7-метровий кидок призначається у випадку якщо:

а) у будь-якому місці ігрового майданчика гравець або офіційна особа зриває явну можливість суперника забити гол;

б) пролунав сторонній свисток, поданий кимось, крім суддів, у момент явного шансу забити гол; в момент явної гольової ситуації;

в) явна можливість забити гол зірвана із-за втручання особи, що не бере участі в грі, наприклад, глядача, що вийшов на майданчик, або свистка, що зупинив гравця (окрім випадків, обумовлених в коментарі 9:1).

г) мають місце порушення відповідно до Правил 8:11а або 8:11б (проте, дивись 8:11 останній абзац).

Аналогічно це ж правило застосовується у разі форс-мажорних обставин, таких як раптове відключення електрики, яка зупиняє гру безпосередньо перед явною можливістю забити гол.

Дивись Роз'яснення №6 для визначення явної можливості забити гол.

2. Якщо гравець нападаючої команди зберігає повний контроль над м'ячем і своїм тілом, не дивлячись на порушення Правила 14:1a, немає необхідності призначати 7-метровий кидок, навіть якщо гравець втрачає можливість забити гол.

Там, де виникає потенційна ситуація для 7-метрового кидка, суддям слід утриматися від втручання до тих пір, поки не буде чіткого визначення, що рішення про 7-метровий кидок дійсно обґрунтовано і необхідно. Якщо гравець нападаючої команди забиває гол не дивлячись на заборонений прийом захисників команди суперника, абсолютно очевидно, що причина для призначення 7-метрового кидка відсутня. І навпаки, якщо ясно, що гравець дійсно втратив контроль над м'ячем або своїм тілом, із-за порушення правил, яке не дозволило йому забити гол, призначається 7-метровий кидок.

Правило 14:2 не застосовується у випадках, пов'язаних з порушень Правил 4:2-3 або 4:5-6, коли гра повинна бути негайно зупинена за сигналом від хронометриста, делегата або судді.

3. Коли призначається 7-метровий кидок суддя може надати тайм-аут, але тільки у випадку, якщо є значна затримка часу, наприклад, із-за заміни воротаря або гравця, що виконує кидок, і це рішення про тайм-аут повинне відповідати принципам і критеріям, зафіксованим в Роз'ясненні №2.

Виконання 7-метрового кидка

4. 7-метровий кидок виконується в напрямку воріт протягом 3-х секунд після свистка судді (15:7, 3-й абзац; 13:1a).

5. Гравець, що виконує 7-метровий кидок, повинен знаходитися не більше ніж в 1 метрі за лінією 7-метрового кидка (15:1, 15:6). Після свистка судді гравець не повинен торкатися лінії 7-метрового кидка або перетинати її, поки м'яч не покине його руку (15:7, 3-й абзац; 13:1a).

6. Гравець, що виконує 7-метровий кидок, або його партнери по команді знов не можуть грати м'ячем до тих пір, поки м'яч не торкнеться суперника або воріт (15:7, 3-й абзац; 13:1a).

7. При виконанні 7-метрового кидка члени команди гравця, що виконує кидок, повинні знаходитися за лінією вільних кидків, поки м'яч не покине руки гравця (15:3, 15:6). Інакше буде призначений вільний кидок проти команди, що виконує 7-метровий кидок (15:7, 3-й абзац; 13:1a).

8. При виконанні 7-метрового кидка гравці команди суперника повинні знаходитися за лінією вільних кидків і на відстані не менше 3-х метрів від лінії

7-метрового кидка, доки м'яч не покине руки гравця, що виконує кидок. Інакше 7-метровий кидок буде повторено, якщо м'яч не потрапить у ворота. Це не спричиняє за собою особисте покарання гравців.

9. 7-метровий кидок повторюється, якщо м'яч не потрапив у ворота, а воротар перетнув межу, тобто 4-х метрову лінію (1:7, 5:11), до того, як м'яч покинув руку гравця, що виконує кидок. Проте, це не спричиняє за собою особисте покарання воротаря.

10. Зміна воротарів не допускається, як тільки гравець, що виконує 7-метровий кидок, готовий його виконати, стоїть в правильній позиції з м'ячем в руці. Будь-яка спроба провести заміну в даній ситуації повинна бути покарана як неспортивна поведінка (8:7в, 16:1б і 16:3г).

Правило 15

Загальні рекомендації по виконанню кидків (початковий кидок, кидок із-за бічної лінії, кидок воротаря, вільний кидок і 7-метровий кидок)

Гравець, що виконує кидок

1. Перед виконанням кидка гравець, який кидає, повинен зайняти правильну позицію, вказану для відповідного кидка. М'яч повинен знаходитися в руках гравця, що виконує кидок (15:6).

Під час виконання, за винятком кидка воротаря (див. 12:2) і початкового кидка з зони початкового кидка (10:3б), одна частина однієї і тієї ж стопи гравця, який виконує кидок, повинна постійно контактувати з підлогою, поки м'яч не буде випущено (проте див. 10:3б). Іншу ногу можна неодноразово піднімати й опускати (див. також Правило 7:6).

Той, хто кидає, повинен залишатися в правильному положенні, доки кидок не буде виконано (15:7, 2-й і 3-й абзаци).

Примітка:

Перед виконанням кидка (за винятком кидка воротаря) той, хто виконує кидок, повинен перебувати у вертикальному положенні, тобто ніякі інші частини тіла, окрім ніг, не повинні торкатися підлоги.

2. Кидок вважається виконаним, як тільки м'яч покине руку гравця, що здійснює кидок (дивись однак 12:2, 10:3а 2-й абзац та 10:3б).

Гравець, що виконує кидок, не повинен торкатися до м'яча, доки м'яч не торкнеться іншого гравця або воріт (15:7, 15:8). Дивись також подальші обмеження для ситуацій Правила 14:6.

Гол може бути забитий з будь-якого кидка, за винятком кидка воротаря в свої

власні ворота (тобто, шляхом попадання м'яча у власні ворота).

Члени команди гравця, що виконує кидок

3. Гравці повинні розташовуватися в позиціях, вказаних для відповідного кидка (15:6). Гравці повинні залишатися на своїх місцях, поки м'яч не покине руки гравця, що виконує кидок, за винятком ситуації, викладеної в Правилі 10:3а 2-го абзацу (дивись однак 10:3б).

Під час кидка члени команди не повинні торкатися до м'яча або передавати його (15:7, 2-й і 3-й абзац).

Гравці захисту

4. Гравці захисту повинні зайняти позиції, вказані для кидка і залишатися на своїх місцях, поки м'яч не покине руки гравця, що виконує кидок (дивись однак 10:3б 12:2 та 15:9)

Неправильні позиції з боку гравців захисту при виконанні початкового кидка, кидка із-за бічної лінії і вільного кидка не повинні коректуватися суддями, якщо атакуючі гравці не втрачають переваги при негайному виконанні таких кидків. Якщо ж має місце втрата переваги, то неправильні розташування гравців повинні бути виправлені.

Свисток для продовження гри

5. Суддя повинен подати свисток для продовження гри:

а) завжди, у разі початкового кидка (10:3) або 7-метрового кидка (14:4)

б) у разі кидка із-за бічної лінії, кидка воротаря або вільного кидка:

- для відновлення гри після тайм-ауту;
- для відновлення гри після вільного кидка відповідно до правила 13:4;
- коли була затримка у виконанні кидка;
- після коректування позицій гравців;
- після словесного зауваження або попередження.

Суддя може подавати свисток для відновлення гри на свій розсуд в будь-якому іншому випадку.

В принципі, суддя не подає свисток для відновлення гри, поки не дотримані вимоги до положення гравців відповідно до 15:1, 15:3, 15:4 (дивись однак 13:7 2-й абзац і 15:4 2-й абзац). Якщо суддя подає свисток не зважаючи на неправильне розташування з боку гравців, тоді ці гравці мають повне право

втручатися в гру.

Після свистка, гравець, що виконує кидок, повинен утримувати м'яч не більше 3-х секунд.

Санкції

6. Порушення гравцем, що кидає м'яч, або гравцем тієї ж команди до виконання кидка, тобто у вигляді невірної розташування на майданчику, або торкання м'яча партнером повинно бути скоректоване (див., проте, 13:7 2-й абзац).

7. Наслідки порушень гравцем, що кидає м'яч, або гравцем тієї ж команди (15:1-3) під час виконання кидка залежать в першу чергу від того, чи був даний свисток про відновлення гри до виконання кидка.

У принципі, будь-яке порушення під час виконання кидка, якщо не був даний свисток про відновлення гри до його виконання, повинно бути скоректовано, а кидок повинен бути повторений після того, як буде даний свисток про відновлення гри. Проте по аналогії з правилом 13:2 тут діє принцип переваги, тобто якщо команда, що виконувала невчасний кидок втрачає м'яч після проведення кидка, даний кидок зараховується як проведений, і гра продовжується.

У принципі, будь-яке порушення під час виконання кидка, що виконується після свистка судді про відновлення гри, повинно бути покарано. Це правомірно, наприклад, у випадку, якщо гравець, що виконує кидок, підстрибує, утримує м'яч в руках більше 3-х секунд, або покидає правильну позицію до того, як м'яч відлетів від його руки. Це також правомірно, якщо гравці команди займають неправильні позиції після сигналу судді, але до того як м'яч відлетів від руки гравця, що кидає м'яч (див. 10:3, 2-й абзац). У таких випадках початковий кидок піддається покаранню, і суперники отримують право на вільний кидок (13:1a) з місця порушення (див., проте, правило 2:6). Перевага зберігається, згідно правила 13:2, якщо команда гравця, що виконує кидок, втрачає м'яч до того, як суддя має можливість втрутитися, гра продовжується.

8. У принципі, будь-яке порушення, що відбулося відразу за кидком і пов'язане з ним, повинно бути покарано. Це відноситься до порушення з Правила 15:2, 2-й абзац, а саме, коли гравець, що виконує кидок, торкається м'яча другий раз до того, як м'яч торкнувся іншого гравця або воріт. Це може прийняти форму дриблінгу, або захоплення м'яча з повітря, або після його торкання об підлогу. В результаті цього суперники отримують право на вільний кидок (13:1a). Як і у разі 15:7, 3-й абзац, діє принцип переваги.

9. Окрім випадків, вказаних в правилах 14:8, 14:9, 15:4 2-й абзац і 15:5 3-й абзац, захисники, які втручаються у виконання кидка для суперників шляхом обрання неправильної початкової або подальшої позиції, повинні бути покарані. Це застосовується в незалежності від того, чи було здійснено до виконання або під час кидка (до того як м'яч залишив руку гравця).

Правило також діє в незалежності від того, чи був кидок виконаний до свистка про відновлення гри чи ні. Правило 8:7в чи **8:8ж** діє спільно з правилами 16:16 і 16:3г.

Якщо на кидок негативно вплинуло втручання захисника, це, в принципі, призведе до вільного кидка для команди, яка володіє м'ячем. У разі негативного впливу на 7-метровий кидок при втручанні захисника, кидок повторюється.

Правило 16

Покарання

Попередження

1. Попередження надається за:

- а) порушення , що мають бути покарані прогресивно (8:3, однак порівняти 16:3б і 16:6г);
- в) неспортивну поведінку, що має бути покарана прогресивно (8:7)

Коментар:

Кожен гравець може одержати не більше одного попередження, а гравці однієї команди не більше 3-х попереджень в сумі; після цього покаранням слугить як мінімум видалення на 2 хвилини.

Гравець, який вже мав видалення на 2 хвилини, не може потім одержати попередження.

Офіційні особи однієї команди можуть одержати разом не більше одного попередження.

2. Суддя повинен вказати попередження винному гравцю або офіційній особі та хронометристу/секретарю за допомогою піднятої жовтої картки. (Жест №13).

Видалення

3. 2-х хвилинне видалення повинно бути винесено при:

- а) порушеннях заміни, якщо додатковий гравець виходить на майданчик, або

якщо гравець неправомірно втручається в гру з лавки запасних (4:5-6); відзначимо однак Правило 8:10б (II);

б) за порушення згідно Правила 8:3, якщо гравець і/або його команда вже отримали максимальну кількість попереджень (дивись 16:1 *Коментар*);

в) за порушення, які зазначені у Правилі 8:4;

г) за неспортивну поведінку згідно Правила 8:7, якщо гравець і/або його команд вже отримали максимальну кількість попереджень;

д) за неспортивну поведінку офіційної особи згідно Правила 8:7, якщо один з них вже отримав попередження;

е) за неспортивну поведінку гравця або офіційної особи згідно Правила 8:8; дивись також 4:6;

ж) як наслідок дискваліфікації гравця або офіційної особи (16:8 2-й абзац; дивись однак 16:11б) ;

з) за неспортивну поведінку гравця до відновлення гри, якщо він щойно отримав 2-х хвилинне вилучення (16:9а).

Коментар:

Неможливо давати офіційним особам команди більш 1-го 2-х хвилинного покарання в цілому.

Коли виноситься ухвала про 2-хвилинне видалення офіційної особи команди відповідно до правила 16:3е, ця офіційна особа має право залишатися в зоні заміни і виконувати свої функції; проте, склад команди на майданчику зменшується на одного гравця протягом 2-х хвилин.

4. Після оголошення тайм-ауту суддя повинен вказати видалення винному гравцю або офіційній особі та хронометристу/секретарю відповідним жестом, тобто за допомогою піднятої руки з двома випрямленими пальцями (Жест №14).

5. Час видалення завжди дорівнює 2-ом хвилинам ігрового часу; третє видалення того ж гравця завжди супроводжується його дискваліфікацією (16:6г).

Видаленому гравцю не дозволяється брати участь в грі протягом часу його видалення, а команді не дозволяється випустити замість нього на майданчик гравця по заміні.

Час видалення починає відлічуватися по свистку судді на відновлення гри.

2-х хвилинне видалення переноситься на другий тайм гри, якщо воно

повністю не закінчилося до кінця першого тайму. Це правило діє і при призначенні додаткового часу і під час його дії. Якщо не закінчилося 2-х хвилинне видалення в кінці додаткового часу, це означає, що гравець не може брати участь в подальшому виконанні пенальті, тобто 7-метровому кидку відповідно до Правила 2:2 *Коментар*.

Дискваліфікація

6. Дискваліфікація є відповідним покаранням:

а) за порушення згідно Правил 8:5 та 8:6;

б) за грубу неспортивну поведінку згідно 8:9 та за надзвичайно грубу неспортивну поведінку згідно 8:10, для гравця або офіційної особи на майданчику чи за його межами;

в) за неспортивну поведінку офіційної особи команди згідно 8:7, після того як вони отримали разом попередження та 2-х хвилинне вилучення згідно з 16:16 та 16:3д;

г) як наслідок третього видалення одного й того самого гравця (16:5);

д) за значну або повторювану неспортивну поведінку в ході виконання серій 7-метрових кидків по закінченню гри (2:2 *Коментар* та 16:10);

7. Після оголошення тайм-ауту судді повинні чітко показати дискваліфікацію винному гравцю або офіційній особі та хронометристу/секретарю за допомогою піднятої червоної картки (жест №13, дивись також Правило 16:8).

8. Дискваліфікація гравця або офіційної особи команди завжди діє до кінця ігрового часу. Гравець або офіційна особа команди повинні негайно покинути ігровий майданчик і зону заміни. Після цього ні гравець, ні офіційна особа команди не повинні мати ніяких контактів з командою.

Дискваліфікація гравця або офіційної особи команди в ігровий час завжди супроводжується 2-х хвилинним видаленням. Це означає, що чисельний склад команди скорочується на одного гравця (16:3е). Скорочення числа гравців на майданчику, проте, продовжуватиметься 4 хвилини, якщо гравець був дискваліфікований при обставинах, викладених в Правилі 16:9 б-г.

При дискваліфікації зменшується кількість гравців або офіційних осіб, що допустиме для команди (за винятком ситуації, викладеної в правилі 16:11б). Команді, проте, дозволяється знову збільшити число гравців на майданчику після закінчення 2-х хвилинного видалення.

Як зазначається в Правилах 8:6 і 8:10а-б, дискваліфікації відповідно до цих Правил повинні бути представлені в письмовій формі компетентним органам

стосовно подальших дій. У таких випадках, «відповідальних офіційних осіб команд» і делегата (див. Роз'яснення № 7), повинно бути поінформовано негайно після прийняття рішення.

З цією метою, арбітр також показує блакитну карту, як інформацію, після того, як була показана червона картка.

Декілька порушень в одній і тій же ситуації

9. Якщо гравець або офіційна особа команди винні в більш ніж одному порушенні одночасно або послідовно до відновлення гри, і ці порушення заслуговують різних покарань, то вони караються тільки одним, найсуворішим з них.

Існують, проте, наступні виключення, коли у всіх випадках склад команди на майданчику повинен бути скорочений протягом 4-х хвилин:

а) якщо гравець, якому вже було винесено 2-х хвилинне видалення, винен в неспортивній поведінці до відновлення гри, то йому виноситься додаткове 2-х хвилинне видалення (16:3e); якщо додаткове видалення є для цього гравця третім, то цей гравець дискваліфікується;

б) якщо гравець, якому тільки що була винесена дискваліфікація (пряма або у зв'язку з третім видаленням), винен в неспортивній поведінці до відновлення гри, то команда одержує подальше покарання, і склад команди на майданчику повинен бути скорочений протягом 4-х хвилин (16:8, 2-й абзац);

в) якщо гравець, якому вже було винесено 2-х хвилинне видалення, винен в грубій неспортивній або вкрай неспортивній поведінці до відновлення гри, то гравець дискваліфікується (16:6v); всі ці покарання разом призводять до того, що склад команди на майданчику повинен бути скорочений протягом 4-х хвилин (16:8, 2-й абзац);

г) якщо гравець, якому вже була винесена дискваліфікація (пряма або у зв'язку з третім видаленням), винен в грубій неспортивній або вкрай неспортивній поведінці до відновлення гри, то команда одержує подальше покарання, і склад команди на майданчику повинен бути скорочений протягом 4-х хвилин (16:8, 2-й абзац).

Порушення в ігровий час

10. Ситуації, описані в Правилах 16:1, 16:3 і 16:6, відносяться до порушень протягом ігрового часу.

Для цих правил поняття «ігрового часу» включає і додатковий час і тайм-аути, а також перерви між таймами і паузи, а у разі 16:6 і процедури проведення пенальті (7-метрові кидки).

Під час таких процедур судді можуть визначити, що оскільки покарання часом не має значення, будь-які випадки значної або такої, що повторюється неспортивної поведінки повинні вести до дискваліфікації від участі в подібних процедурах (2:2 Коментар).

Порушення за межами ігрового часу

11. Неспортивна поведінка, груба неспортивна поведінка або вкрай груба неспортивна поведінка з боку гравця або офіційної особи команди (дивись 8:6-10), що мають місце в приміщенні, де відбувається гра, але не в ігровий час, караються таким чином:

Перед грою:

а) попередженням, яке зараховується до загальної кількості попереджень для гравця, офіційної особи команди та/або команди, має бути надано у випадку неспортивної поведінки згідно з Правилами 8:7-8;

б) дискваліфікацією винного гравця або офіційної особи за дії, які підпадають під Правила 8:6 і 8:10а, але команді дозволяється почати гру у складі 14 гравців і 4-х офіційних представників; Правило 16:8 2-й абзац відноситься тільки до порушень в ігровий час; відповідно ця дискваліфікація не відноситься до 2-х хвилинного видалення.

Подібні покарання за порушення до початку гри можуть бути застосовані у будь-який момент гри, якщо виявляється, що винний гравець бере участь у грі у випадку, якщо факт порушення не був встановлений у фактичний час порушення.

Після гри:

в) письмовий рапорт

Правило 17

Судді

1. На кожен матч призначаються два судді з рівними правами. Їм надають допомогу хронометрист і секретар.

2. Судді зобов'язані спостерігати за поведінкою гравців і офіційних осіб з моменту їх прибуття на місце змагань і до моменту, поки вони не покинуть спортивних споруд.

3. Перед початком матчу судді перевіряють стан ігрового майданчика, воріт і

м'ячів, вони вирішують, який м'яч буде використаний (Правила 1 і 3:1).

Судді також перевіряють відповідність спортивної форми гравців існуючим стандартам. Вони перевіряють протокол матчу і екіпіровку гравців. Вони також контролюють кількість гравців і офіційних осіб команди в зоні заміни відповідно до обмежень, а також присутність і підпис в протоколі матчу «відповідальної офіційної особи» кожної команди. Всі порушення повинні бути усунені (4:1-2 і 4:7-9).

4. Жеребкування (10:1) проводиться одним з суддів у присутності іншого судді та «відповідальних офіційних осіб» обох команд або офіційних осіб, гравців (наприклад, капітан команди), виступаючих від імені «відповідальних офіційних осіб» команд.

5. У принципі, вся гра повинна проводитися одними і тими ж суддями.

Вони зобов'язані стежити за дотриманням правил гри і карати за їх порушення (Див., проте, 13:2 та 14:2)

Якщо один із суддів не може закінчити гру, інший суддя продовжить гру сам, якщо неможливо знайти резервного суддю/пару суддів.

Примітка: ІГФ, континентальні та національні федерації мають право застосовувати відхилення від цього в зоні їх відповідальності, стосовно абзаців 1 і 3 в Правилі 17:5

6. Якщо обидва судді фіксують порушення правил і згодні щодо команди, яка повинна понести покарання, але їх думки розходяться у визначенні ступеня суворості покарання, застосовуватиметься спільне рішення, прийняте суддями після консультації один з одним. Якщо їм не вдається дійти до спільного рішення, то призначається найсуворіше з двох покарань.

7. Якщо обидва судді своїм свистком фіксують порушення правил, або якщо м'яч залишив межі майданчика, але думки суддів розходяться з приводу того, якій з команд повинен бути відданий м'яч, ухвалюється сумісне рішення, досягнуте після консультації між суддями. Якщо їм не вдається досягти згоди, то ухвалюється рішення судді на полі.

Тайм-аут обов'язковий. Після консультації судді показують зрозумілий всім жест, після свистка гра поновлюється (2:8г і 15:5).

8. Обидва судді несуть відповідальність за рахунок голів. Крім того, вони фіксують попередження, видалення і дискваліфікацію.

9. Обидва судді контролюють час матчу. При виникненні розбіжностей з приводу правильності відліку часу судді ухвалюють спільне рішення (Див. також 2:3).

Примітка: ІГФ, континентальні та національні федерації мають право застосовувати відхилення від цього в зоні їх відповідальності, стосовно Правил 17:8 і 17:9

10. Судді несуть відповідальність за правильне заповнення протоколу матчу.

Дискваліфікації згідно Правил 8:6 і 8:10 повинні бути відмічені і пояснені в протоколі матчу.

11. Рішення, прийняті суддями на основі їх бачення фактів або на основі їх оцінки подій, вважаються остаточними.

Протести можуть бути подані тільки в тому випадку, якщо ухвалені суддями рішення суперечать Правилам.

Під час гри тільки певний «відповідальний офіційний представник» команди має право звернутися до суддів.

12. Судді мають право тимчасово перервати або припинити гру.

Необхідно використовувати всі можливості продовжити гру, перш ніж ухвалити рішення про її припинення.

13. Судді можуть використовувати відеоповтор (VR) під час гри, як зазначено в Правилах відеоповтору. ІФ, Континентальні конфедерації та національні федерації вирішують, у яких іграх арбітри можуть використовувати відеоповтор.

14. Судді та делегати можуть використовувати електронне обладнання для їх внутрішнього зв'язку. Правила їх використання визначаються відповідною федерацією.

Правило 18

Хронометрист і секретар

1. Основне завдання хронометриста - контроль за ігровим часом, тайм-аутами і часом видалення вилучених гравців.

Секретар перевіряє списки гравців, веде протокол матчу, контролює вихід гравців після початку гри і вихід гравців, позбавлених права грати.

Інші завдання, такі, як контроль за кількістю гравців і офіційних осіб команди в зоні заміни, вихід і повернення замінюваних гравців, а також підрахунок кількості атак після надання допомоги гравцеві на майданчику, розглядаються як спільні обов'язки. Ці рішення розглядаються як засновані на їх спостереженні фактів.

Тільки хронометрист (або, при необхідності, делегат відповідної федерації) може за потреби перервати гру.

Дивись також Роз'яснення №7 щодо процедури втручання хронометриста/секретаря у виконання деяких обов'язків, зазначених вище.

2. У разі відсутності демонстраційного табло з часом, хронометрист повинен інформувати «відповідального офіційного представника» кожної команди про зіграний час або про те, скільки часу залишилося грати, особливо під час тайм-аутів.

У разі відсутності демонстраційного табло з автоматичним сигналом, хронометрист відповідальний за подачу сигналу про закінчення першого тайму і про закінчення гри (Див. 2:3).

Якщо на демонстраційному табло не може бути вказано час видалення гравців (мінімум три для кожної команди в іграх ПФ), хронометрист повинен зафіксувати на картці, що знаходиться у нього на столі, номер кожного видаленого гравця і час закінчення його видалення.

Суддівські жести

При призначенні кидка із-за бічної лінії або вільного кидка судді жестом повинні **негайно** показати напря́м кидка (жести №7 або №9).

При виникненні необхідності судді повинні обов'язково використовувати жест для вказівки на винесення персонального покарання (жести №13 і №14).

Якщо доцільно пояснити причину призначення вільного кидка або рішення про 7-метровий кидок, то жести №№1-6 і №11 використовуються як пояснення. (Проте жест №11 повинен завжди використовуватися в тих випадках, коли рішення про призначення вільного кидка за пасивну гру не передував жест №17).

Жести №12, №15 і №16 є обов'язковими в ситуаціях, в яких вони застосовуються.

Жести №8, №10 і №17 використовуються на розсуд суддів.

Список жестів:

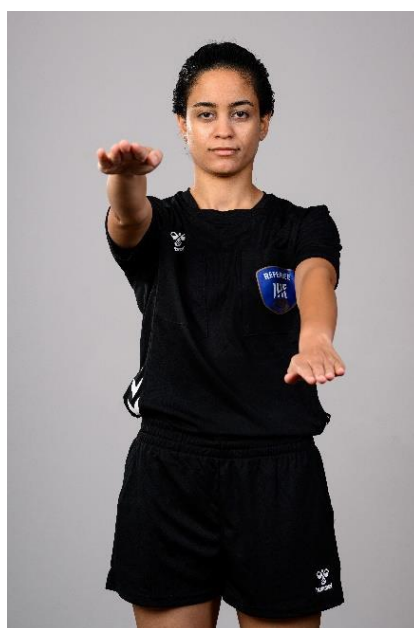
1. Заступ площі воріт
2. Помилка ведення
3. Пробіжка або утримання м'яча більше 3-х секунд
4. Захоплення, утримання або поштовх
5. Удар
6. Помилка нападаючих
7. Кидок із-за бокової лінії - напрям
8. Кидок воротаря
9. Вільний кидок - напрям
10. Недотримання 3-х метрової дистанції
11. Пасивна гра
12. Гол
13. Попередження (жовта картка); Дискваліфікація (червона картка); Інформація про письмовий рапорт (блакитна картка)
14. Видалення (2 хвилини)
15. Тайм-Аут
16. Дозвіл виходу на майданчик двох осіб «хто має право участі» під час тайм-ауту

17. Попереджувальний сигнал про пасивну гру

ЖЕСТИ



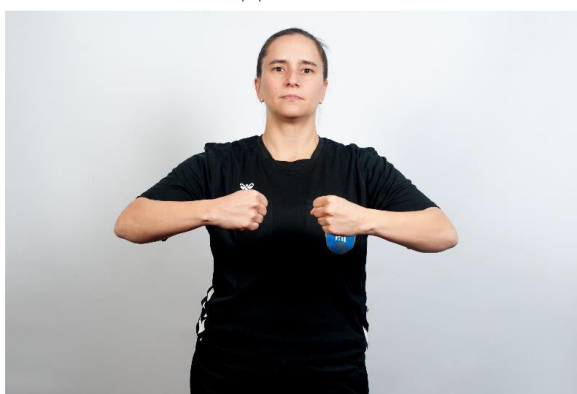
1 Заступ площі воріт



2 Помилка ведення



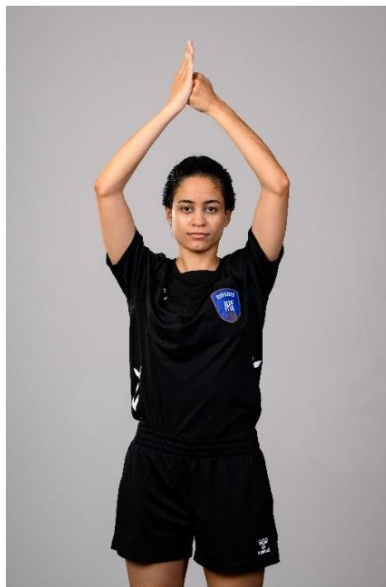
3 Пробіжка або утримання м'яча більше 3-х секунд



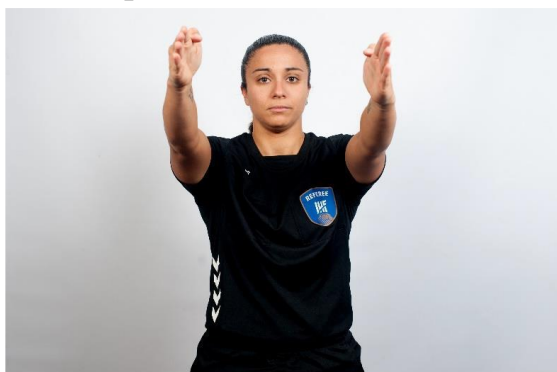
4 Захоплення, утримання або поштовх



5 Удар



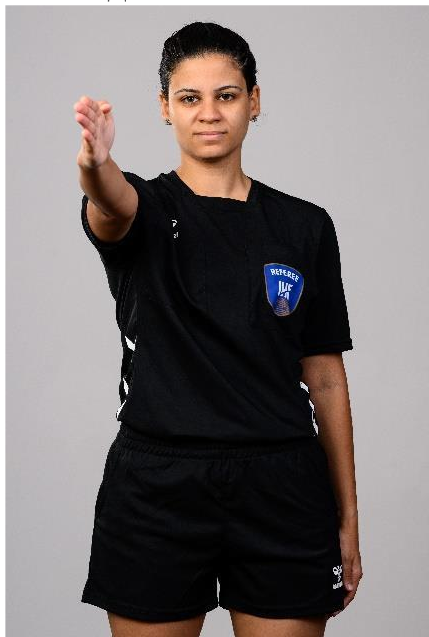
6 Помилка нападаючих



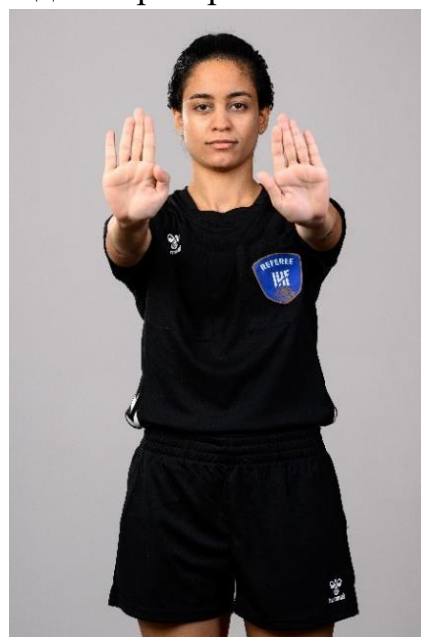
7 Кидок із-за бічної лінії - напрям



8 Кидок воротаря



9 Вільний кидок - напрям



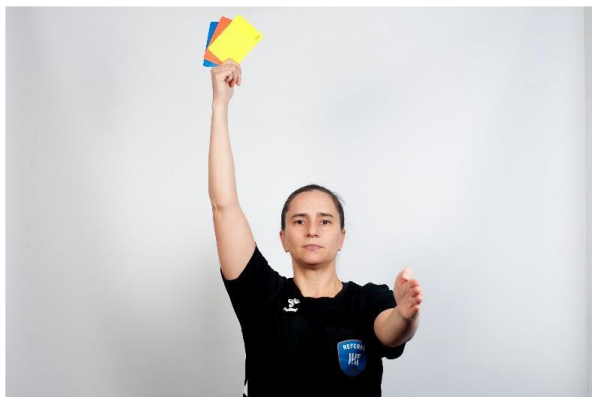
10 Недотримання 3-х метрової дистанції



11 Пасивна гра



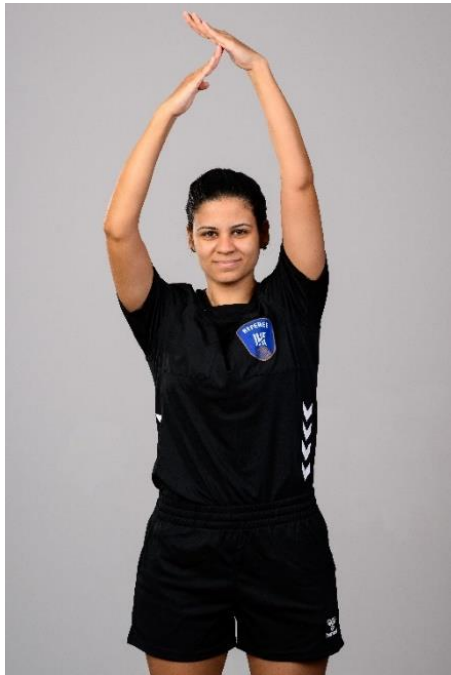
12 Гол



13 Попередження (жовта картка);
Дискваліфікація (червона картка)
Інформація про письмовий рапорт
(блакитна картка)



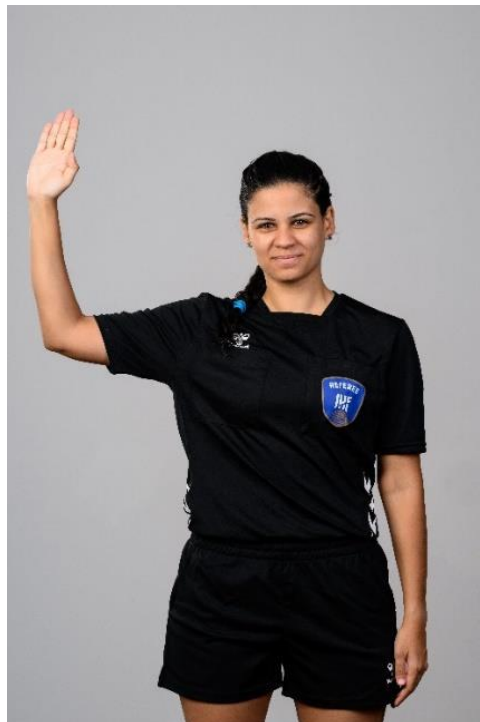
14 Видалення (2 хвилини)



15 Тайм-Аут



16 Дозвіл виходу на майданчик двох осіб «хто має право участі» під час тайм-ауту



17 Попереджувальний сигнал про пасивну гру

РОЗ'ЯСНЕННЯ ДО ПРАВИЛ ГРИ

ЗМІСТ

1. Виконання вільного кидка після фінальної сирени (2:4-6)
2. Тайм-Аут (2:8)
3. Командний Тайм-Аут (2:10)
4. Пасивна гра (7:11-12)
5. Початковий кидок (10:3)
6. Зрив явного шансу взяття воріт (14:1)
7. Зупинка часу хронометристом або делегатом (18:1)
8. Травмований гравець (4:11)

1 Виконання вільного кидка після фінальної сирени (2:4-6)

У багатьох випадках команда, якій трапилася нагода виконати вільний кидок після фінальної сирени, насправді не зацікавлена в узятті воріт. Така ситуація може виникнути або через те, що результат гри вже очевидний, або у разі, коли виконання вільного кидка визначене дуже далеко від воріт суперника. Правила вимагають, щоб вільний кидок виконувався у будь-якому випадку, а значить, судді зобов'язані надати можливість зробити кидок, хоча гравець, що зайняв правильну позицію для кидка, може просто викинути м'яч або віддати його в руки судді.

У тих випадках, коли абсолютно ясно, що команда намагатиметься закинути м'яч у ворота, судді повинні створити всі умови для цього (навіть якщо має місце невелика ймовірність реалізації кидка), проте зробити це потрібно так, щоб не виникало затягування гри і погіршення її видовища. А значить, суддям необхідно створити для гравців обох команд умови, що дозволяють швидко і без помилок зайняти початкове положення для виконання вільного кидка без зволікання. В цьому випадку слід чітко дотримуватися нових обмежень відповідно до Правил 2:5, що регулюють положення і заміну гравців на полі (4:5 і 13:7).

Судді також повинні дуже чітко стежити за порушеннями з боку обох команд. Покарання гравців команди, що захищається, регулюються правилами (15:4, 15:9, 16:1б, 16:3г). Більш того, гравці атакуючої команди також часто порушують правила, наприклад, коли один або декілька гравців перетинають лінію вільних кидків відразу після свистка судді, але до кидка

(13:7, 3-й абзац), або коли гравець, що виконує кидок, починає рухатися, або виконує кидок в стрибку (15:1, 15:2, 15:3).

Дуже важливо фіксувати всі порушення, щоб не зарахувати гол помилково.

2 Тайм-аут (2:8)

Окрім ситуацій, визначених Правилем 2:8, коли тайм-аут є обов'язковим, суддям надається можливість ухвалювати рішення на тайм-аут і в інших випадках. Визначимо типові ситуації, коли тайм-аут не є обов'язковим, але зберігається тенденція до його надання при звичайних обставинах:

- а) наявність зовнішніх чинників, наприклад, необхідно протерти майданчик;
- б) припущення, що гравець травмований;
- в) явне затягування часу командою, наприклад, коли команда затягує виконання стандартного кидка або коли гравець навмисно відкидає м'яч чи утримує його;
- г) якщо м'яч торкається стелі або предметів над майданчиком (11:1) і далеко відскакує від місця виконання вільного кидка, тим самим викликаючи непередбачену затримку гри;
- д) заміна польового гравця на воротаря, для виконання воротарського кидка.

Перш ніж ухвалити рішення про тайм-аут при цих та інших подібних ситуаціях, судді повинні, перш за все, оцінити: чи не створить зупинка гри переваги для однієї з команд. Наприклад, якщо на заключному етапі гри команда лідирує з явною перевагою, то немає ніякої необхідності в тайм-ауті для протирання майданчика. Так само точно, якщо команда зацікавлена в затягуванні гри, то не варто брати тайм-аут.

Іншим важливим чинником є тривалість самої перерви. Тривалість перерви в результаті травми часто важко оцінити, так що безпечніше взяти тайм-аут. Також судді не повинні дуже швидко ухвалювати рішення на тайм-аут тільки тому, що м'яч опинився за межами ігрового майданчика. Часто в таких випадках м'яч повертається на майданчик, і гра продовжується практично без затримки. Якщо ж м'яч не повертають, то судді повинні якнайшвидше використати запасний м'яч (3:4) для того, щоб уникнути необхідності брати тайм-аут.

3 Командний тайм-аут (2:10)

Кожна команда має право на отримання одного 1- хвилинного командного тайм-ауту в кожній половині основного часу гри (але не під час додаткового часу).

Якщо команда вирішила взяти командний тайм-аут, її представник повинен покласти зелену картку на стіл безпосередньо перед секундометристом. (Рекомендується, щоб зелена картка була розміром 15x20 см із зображенням великої букви «Т» на кожній її стороні).

Команда може взяти командний тайм-аут тільки тоді, коли вона володіє м'ячем (м'яч знаходиться в грі або під час перерви в грі). Якщо команда не втратить контроль над м'ячем до того моменту, коли хронометрист дасть сигнал, то їй відразу ж надається командний тайм-аут (інакше зелена картка повертається команді).

Хронометрист подає свисток на зупинку гри й зупиняє годинник (2:9). Він використовує жест на тайм-аут (№15) і вказує витягнутою рукою на команду, яка взяла командний тайм-аут.

Зелена картка встановлюється на столі з боку команди, що взяла командний тайм-аут, і залишається в такому положенні упродовж тайм-ауту.

Судді підтверджують надання командного тайм-ауту, після чого секундометрист включає окремий годинник, який контролює тривалість командного тайм-ауту. Секретар записує час надання командного тайм-ауту в протоколі матчу в графі команди, яка його взяла.

Під час командного тайм-ауту гравці й керівники команди повинні знаходитися в межах своєї зони заміни, на ігровому майданчику або безпосередньо в зоні заміни. Судді знаходяться в центрі майданчика, при цьому один з них може ненадовго підійти до секундометриста для консультації.

В контексті покарань відповідно до Правил 16, командний тайм-аут визначається як частина ігрового часу (16:10), так що будь яка неспортивна

поведінка та порушення будуть покарані в звичайному режимі. Несуттєвим є те, чи знаходяться гравці на майданчику або за його межами. Відповідно, попередження, 2-х хвилинне видалення та дискваліфікація згідно до Правил 16:1-3 і 16:6-9 може бути застосовано за неспортивну поведінку (8:7-10) або дії, що підпадають під Правило 8:6б.

Через 50 секунд секундометрист подає звуковий сигнал, після чого гра повинна бути продовжена через 10 секунд.

Команди зобов'язані відновити гру, як тільки закінчиться командний тайм-аут. Гра поновлюється кидком відповідно до ситуації, яка мала місце в момент надання командного тайм-ауту, або вільного кидка команди, яка взяла командний тайм-аут, з місця, де знаходився м'яч в момент надання тайм-ауту.

Коли суддя дає свисток, секундометрист включає годинник.

Команда може запросити командний тайм-аут безпосередньо, натиснувши кнопку (зумер) на електронному пристрої замість використання зелених карток. Звуковий сигнал безпосередньо підключений до офіційної системи табло. Після натискання зумера час буде зупинено. Щоб сповістити всіх сторін про командний тайм-аут, він також позначається звуковим сигналом. Для отримання додаткової інформації зверніться до Правил електронного командного тайм-ауту.

Примітка:

Якщо ІНФ, Континентальні конфедерації чи національні федерації застосовують правила, що відрізняються від Примітки до Правил 2:10, кожна команда має право отримати максимум три командні тайм-аути протягом основного ігрового часу, але не протягом овертайму. У кожній половині основного ігрового часу може бути надано не більше двох командних тайм-аутів. Між двома командними тайм-аутами команди суперник повинен принаймні один раз володіти м'ячем. Для кожної команди доступні 3 зелені картки з номерами 1, 2 і 3 відповідно.

Команди отримують картки з номерами «1» і «2» у першій половині гри та картки з номерами 2 і № 3 у другому таймі за умови, що вони отримали не більше одного командного тайм-ауту в першому таймі. Якщо вони отримали два командних тайм-аути в першому таймі, вони отримують лише зелену картку № 3.

Протягом останніх п'яти хвилин основного ігрового часу кожній команді дозволяється лише один командний тайм-аут.

4 Пасивна Гра (7:11-12)

А. Загальні керівні принципи

Загальна концепція гри

Завдяки правилам пасивної гри ІНФ спрямована на сприяння привабливим

стилям гри з високим темпом (контратака, швидке кидання), невеликою кількістю перерв (безперервність) і хорошим балансом між нападом і захистом. Таким чином, під час оцінювання пасивної гри судді повинні винагороджувати активний захист, який не передбачає грубої гри. Фази швидкої гри, які чітко спрямовані на створення гольових моментів, не повинні включатися в безпосередню оцінку пасивної гри.

Цілі

Застосування правил пасивної гри має такі цілі:

- зменшення фаз без подій у грі (приклади: гравці повільно переходять зі своєї половини майданчика на половину суперника; тактичні дії в атаці, які використовуються лише для виграшу часу);

- недопущення непривабливих прийомів гри та навмисних затримок у грі;

- зменшення кількості перерв у грі;

- сприяння активному, пов'язаному з м'ячем захисту, спрямованому на виграш м'яча та переривання атаки суперників без фолів.

Це вимагає, щоб судді розпізнавали та оцінювали пасивні методи послідовно протягом усієї гри.

Ситуації.

Пасивна гра може виникати на всіх етапах атаки команди, включаючи, наприклад:

- коли м'яч повільно переміщується по майданчику;

- під час першої позиційної атаки (тобто нормальної фази нарощування);

- після невдалих атакуючих дій або атакуючих дій, перерваних вільним кидком (тобто коротша фаза нарощування);

- після перерв у грі (наприклад, командний тайм-аут).

Пасивна гра зазвичай використовується частіше в таких ситуаціях:

- рахунок близький до кінця гри;

- команда має грати вкороченому складі (п'ять проти шести; четверо проти шести; інші);

- ситуації з порожніми воротами: атакуюча команда грає без воротаря (сім

проти шести; шестеро проти шести; інші);

- активний захист руйнує/перериває темп атаки та перешкоджає цілеспрямованій зміні темпу (див. детальні критерії);

- різний рівень продуктивності двох команд (загальна перевага однієї команди, особливо в захисті);

- невдалі атакуючі дії однієї команди протягом більш тривалого часу.

Спостереження за пасивною грою

Щоб розпізнати та оцінити тенденцію до пасивної гри, необхідно застосовувати різні критерії спостереження до всіх елементів атаки команди від отримання володіння до втрати володіння. Однак існують особливі ситуації, в яких арбітри можуть негайно скасувати пасивну гру.

Критерії, зазначені в наступних специфікаціях, рідко застосовуються окремо, але, як правило, судді повинні оцінювати їх у повному обсязі. Незалежно від цього, існують ситуації (див. розділ Е), в яких судді можуть негайно прийняти рішення про пряму пасивну гру.

Примітка: навіть якщо неможливо оголосити пасивну гру, коли м'яч поза грою, дії команди, яка володіє м'ячем, також слід враховувати в таких ситуаціях, коли гра не була перервана.

Оцінка суддями схильності до пасивної гри повинна ґрунтуватися на таких критеріях:

- загальні критерії перед грою (особлива ситуація гри (рейтинг, важливість кінцевого результату, система вибування тощо), загальна характеристика гри, тощо);

- додаткові критерії в конкретній ігровій ситуації (час, поточний рахунок, розвиток гри, покарання, овертайм, результативність команд, тощо);

- фази гри (швидка гра зі швидкими проривами (перша, друга і третя хвиля), швидкий початковий кидок, перша позиційна атака з нормальною фазою нарощування, коротша фаза нарощування (реорганізація);

- специфічні критерії спостереження на різних етапах гри (див. розділ Б. Використання сигналу попередження).

Зокрема, слід завжди враховувати вплив активної захисної роботи згідно з правилами.

Б. Використання попереджувального жесту

Попереджувальний жест повинен використовуватися в таких випадках:

1. Після відновлення володіння м'ячем: гравці повільно переходять зі своєї половини майданчика на половину суперника.

Пасивна гра може розпочатися вже в той момент, коли команда заволодіває м'ячем на своїй половині майданчика. Важливим критерієм спостереження в цьому відношенні є те, як команда рухається по майданчику зі своєї половини на половину суперника. Це також стосується ситуацій, коли м'яч не в грі (див. також Роз'яснення № 2).

Примітка: Подібні ситуації також можуть виникнути під час позиційних атак, щоб уповільнити захист.

Типовий критерій спостереження:

- Відновивши володіння м'ячем, гравці повільно переходять зі своєї половини майданчика на половину суперника.

Примітка: судді можуть показати сигнал попередження на початку першої позиційної атаки зі звичайною фазою нарощування, якщо м'яч дуже повільно передається на половину суперника.

2. Гравець затримує виконання формального кидка

Приклади:

- затримка вільного кидка (вдаючи, що не знає правильного місця або іншою поведінкою);

- затримка початкового кидка (воротар повільно повертає м'яч, навмисно робить неточний пас у центр чи повільно йде у центр із м'ячем);

- Затримка кидка воротаря або бічного кидка.

Примітка: судді повинні проінструктувати команди утримуватися від таких затримок, як тільки вони вперше їх помітять. Попереджувальний сигнал не може бути показаний, поки м'яч перебуває поза грою; він може бути показаний, як тільки м'яч знову вводиться у гру. Однак час, протягом якого м'яч перебував поза грою, слід вважати частиною більш короткої/тривалої фази підготовки. У певних ситуаціях (наприклад, незадовго до кінця гри, чисельна перевага) суддям рекомендується взяти тайм-аут замість того, щоб дозволити йти часу. Потім гра відновиться відповідно до ігрових ситуацій до переривання.

3. Попереджувальний сигнал у зв'язку з пізньою заміною під час нормальної фази побудови

Типовими критеріями спостереження є:

- всі гравці вже зайняли атакуючі позиції;

- команда починає фазу нарощування з підготовчої послідовності передач;

- в цей момент команда робить заміну.

Примітка: арбітри повинні бути впевнені, що замінено польового гравця атакуючої команди, а не воротаря, який знову виходить на поле (не впливає на потенційну пасивну гру).

- Додатковий критерій: команда чекає на заміну.

Коментар: команда, яка розпочинає свою атаку швидким проривом (контратакою, швидким кидком) зі своєї половини майданчика, але не встигає отримати голіву можливість одразу після досягнення половини майданчика суперника, може

здійснити швидку заміну одного або кількох гравців під час переходу до нормальної фази побудови, що не вважатиметься суддями пасивною грою.

4. Попереджувальний сигнал під час надто тривалої фази побудови позиційної атаки.

В принципі, кожна команда може підготувати позиційну атаку з відповідною фазою побудови перед початком цілеспрямованої атакуючої дії зі зміною темпу. Є дві різні фази побудови:

Перша позиційна атака зі звичайною фазою побудови

Після заволодіння м'ячем перша позиційна атака команди відбувається на половині майданчика суперника, якщо захисники на половині атакуючої команди не грають у захисті «один на один» (можливо, також після невдалого швидкого прориву або швидкого кидка). Ця перша позиційна атака може зайняти більше часу, наприклад, через заміну гравців. Характерними ознаками нормальної фази побудови в першій позиційній атаці є:

- заміна гравців;
- гравці займають свої позиції в позиційній атаці;
- підготовча послідовність передач і/або тактичних атакуючих дій (наприклад, «хрести», переходи без зміни темпу) з тактичними домовленостями (спілкуванням) всередині атакуючої команди;
- підготовка та початок цілеспрямованої тактичної атакуючої дії (приклади: відкриття індивідуальними діями (один на один) або спільними тактичними засобами («хрести», переходи) тощо).

Примітка:

Після підготовчої фази побудови наступні критерії служать індикаторами для визначення того, чи команда ініціює цілеспрямовані тактичні атакуючі дії:

- цілеспрямоване зміна темпу переважає у всіх атакуючих діях (паси, забіги, тощо.);
- атакуючі дії у напрямку до воріт у небезпечних зонах;
- дії, при яких нападники контактують із захисниками (наприклад, захисники утримують та/або незаконно блокують нападників)

Коротші фази побудови.

Існують дві різні ситуації, в яких атакуюча команда може почати наступну цілеспрямовану атакуючу дію з більш короткої фази побудови:

1. Гра продовжується після невдалої спроби атаки (невдалої спроби без переривання гри (наприклад, формальний кидок)).

Після фази побудови атакуюча команда виконує цілеспрямовану тактичну атакуючу дію зі зміною темпу, яка, однак, не призводить до завершення атаки (відсутність шансів забити, атакуюча команда повертає м'яч після промаху або заблокованого удару, тощо).

2. Після цілеспрямованої тактичної атакуючої дії гра переривається і продовжується формальним кидком (вільний кидок, бічний кидок, тощо). Наступне стосується обох ситуацій: команда в атаці може зіграти ще одну фазу побудови, щоб реорганізувати та підготувати наступні цільові тактичні засоби. Але цей наступний етап будівництва має бути коротшим.

Додатковий критерій: Рекомендується коротша фаза підготовки, яка складається з чотирьох-шести передач після вільного кидка, бічного кидка або кидка воротаря після удару по воротах, який був заблокований захисниками.

Продовження гри в різних ситуаціях

У наступній таблиці наведено огляд різних ситуацій, які можуть починатися або зі звичайної, або з коротшої фази побудови.

Таблиця 1: Продовження гри в різних ситуаціях

5. Типові критерії спостереження за надмірно довгою фазою побудови.

Наступні критерії спостереження, які часто зустрічаються в поєднанні, є актуальними для надмірно довгих фаз побудови:

- атакуюча команда не може домогтися зміни темпу між фазою побудови та цілеспрямованою тактичною атакуючою дією, що призводить до можливості забити гол;
- гравці багаторазово отримують м'яч, стоячи на місці або віддаляючись від воріт;
- відскок м'яча, що повторюється, стоячи на місці/віддаляючись від воріт (без прямого впливу суперника);

Коментар:

підготовчі дії віч-на-віч, в яких гравець з м'ячем, часто при відскоку м'яча, намагається змістити прямого суперника у певному напрямку, щоб потім ініціювати цілеспрямовану атакуючу дію, не слід брати до уваги.

- кілька передач між двома гравцями без контакту із захистом (без небезпечних дій до воріт);
- м'яч повертається на половину майданчика атакуючої команди, навіть якщо суперники не чинять на них жодного тиску;
- активний захист порушує темп передач/переміщень нападаючих;
- загалом: немає контакту із захистом; при зіткненні з суперником атакуючий гравець передчасно відвертається, чекає, доки судді перервуть гру, або не отримує просторової переваги над захисником;
- м'яч переміщається далеко від воріт та/або захисників.

Примітка:

Додаткові критерії оцінки більш коротких фаз побудови

Після чотирьох-шесті передач у більш короткій фазі побудови (залежно від рівня гри команд) атакуюча команда повинна почати наступну атакуючу дію зі зміною темпу та спрямовану на ворота (наприклад, один на один, групова взаємодія, хрест, перехід). Вказана кількість передач служить лише для орієнтації, і судді не повинні підраховувати передачі. Якщо команді потрібна друга або наступні короткі фази побудови в тій же атаці, кількість підготовчих передач може бути меншою за чотири-шість. Але в будь-якому випадку судді повинні надати атакуючій команді як мінімум три передачі для більш короткої фази побудови, якщо атакуюча команда не затримує виконання кидка.

Активний захист

З точки зору балансу між атакою та захистом судді повинні насамперед враховувати ефект активної оборонної гри. При активній оборонній грі захисники намагаються тиснути на атакувальну команду, не перериваючи гру (без фолів/вільних кидків). За допомогою активних оборонних стратегій команди мають такі тактичні цілі:

- атакувати/блокувати паси/простори;
- змушувати нападників відходити до задньої частини майданчика (наприклад, нападники не можуть безпечно отримати пас та повинні відступити);
- руйнувати/переривати темп атаки;
- руйнувати/переривати таймінг тактичних засобів;
- провокувати небажані паси чи кидки;
- Провокувати технічні/тактичні помилки.

Примітка: судді повинні чітко розрізняти переважно орієнтовану на фоли оборонну поведінку та активну оборонну гру, яка намагається чинити тиск на атаку (без фолів).

Фоли, які призводять до вільного кидка

Часті переривання, які призводять до вільного кидка, також можуть бути використані для оцінки пасивної гри.

Критерій спостереження:

- Нападаючий, який володіє м'ячем, дозволяє переривання (зупинка руху вперед до воріт, відвертання від воріт, очікування свистка суддів)

Примітка: Атакуючі дії, які явно спрямовані на провокування фолів, які призводять до переривання вільним кидком замість створення моментів для взяття воріт, є показниками пасивної гри.

Важливо відзначити відмінність тактичної мети від звичайних дій один на один, які спрямовані на досягнення успішного прориву до воріт або позиційної переваги над суперником.

Важливо: якість регулярного фізичного контакту завжди повинна оцінюватися суддями.

Загальні вказівки: Судді завжди повинні оцінювати ситуацію всієї атаки з самого початку:

- З самого початку є тенденція до пасивної гри?
- Яка ситуація в грі (рахунок, ігровий час, покарання, загальна перевага однієї команди тощо)?

Тактичні засоби в атаці для введення суддів в оману.

В рамках поточного розвитку гри можна спостерігати, особливо в ситуаціях, коли атакуюча команда грає в меншості або з порожніми воротами, що команди ініціюють атакуючі дії (наприклад, хрести, переходи) без наміру безпосередньо атакувати ворота. Такі дії служать тільки для введення суддів в оману та виграшу часу.

Критерії спостереження:

- гравці біжать паралельно лінії вільного кидка, не контактуючи із захистом (часто далеко від воріт);
- гравці, що володіють м'ячем, рано відвертаються від воріт (раннє обертання верхньої частини тіла у бік пасу; зоровий контакт з одержувачем пасу, гравці

не дивляться у бік воріт), особливо в діях віч-на-віч;

- гравці задньої лінії роблять фальшиві передачі гравцям лінії, не створюючи загрози (відкриваючи простір для можливого пасу в глибину або ширину з потенційним шансом забити);
- часта зміна позицій, не атакуючи небезпечні зони (наприклад, простір між двома захисниками).

Оцінка пасивної гри у грі сім на шість

Суддям важливо враховувати структуру гри, що змінилася.

Загалом ми можемо спостерігати різні тактики, коли команда грає сім на шість:

- менше рухів (немає явних рухів уперед чи хрестів);
- гравці задньої лінії розташовуються ближче до захисту;
- зміна темпу з вибуховими, швидкими передачами;
- тактичні підстрибування, щоб утримати захисників з їхньої позиції;
- повторні зворотні передачі, щоб утримати противників на одній атакуючій стороні.

В іншому випадку застосовуються ті ж критерії спостереження за пасивною грою. Необхідно враховувати, що команди часто грають у довгі атаки в таких ситуаціях, оскільки втрата призведе до шансу для суперників атакувати порожні ворота.

Поведінка захисників є ще одним важливим критерієм спостереження (активний захист (без фолів), щоб порушити імпульс атакуючих, які мають чисельну перевагу, має винагороджуватися).

Управління пасивною грою наприкінці гри

Загалом рядок рішень щодо пасивної гри має бути однаковим протягом усієї гри.

Однак під час атаки на останній хвилині гри, яка часто може бути останньою атакою, атакуюча команда може лише спробувати розпочати цілеспрямовану тактичну дію, щоб створити шанс забити безпосередньо перед кінцем гри.

Показ сигналу попередження для пасивної гри за кілька секунд до кінця гри (відповідно до лінії на всю гру) не мав би сенсу, оскільки це не матиме жодних наслідків.

Таким чином, судді повинні прийняти рішення про показ попереджувального сигналу, як тільки будуть виконані чіткі критерії спостереження для пасивної гри (баланс між командами, що атакують і захищаються) в залежності від ситуації в грі (час, що залишився до гри, загальна ситуація (рахунок, кінцевий результат)) і поведінки команди, що атакує, з моменту заволодіння м'ячем.

Однак атакуючій команді має бути надано достатньо часу для нормальної фази побудови.

В. Як використовувати попереджувальний жест

Якщо суддя (один з двох), визнає прояви пасивної гри, він піднімає руку (жест № 17), щоб вказати команді, що вона не намагається створити положення для кидка по воротах. Судді повинні показувати попереджувальний сигнал

одночасно, коли гравець контролює м'яч.

Попереджувальний жест сигналізує, що команда з м'ячем не робить будь-яких спроб забити гол або повторно затримує відновлення гри.

Жест зберігається до:

- закінчення атаки, або
- попереджувальний жест більше не дійсний (дивись пораду нижче).

Атака починається з моменту, коли команда заволоділа м'ячем і закінчується коли команда забиває гол або втрачає м'яч.

Попереджувальний жест зазвичай застосовується до закінчення атаки. Однак, під час атаки, є дві ситуації коли рішення на пасивну гру більше не діє і попереджувальний сигнал має бути відмінений:

1. команда нападу виконує кидок по воротам суперника і м'яч повертається до неї від воріт або воротаря, або атакуюча команда отримує право на бічний кидок або кидок воротаря;

2. гравець або офіційна особа команди захисту отримує персональне покарання за порушення або неспортивну поведінку згідно Правил 16

У цих двох ситуаціях, команді що володіє м'ячем надається можливість побудування нової підготовчої фази атаки.

Настанови щодо показу попереджувального сигналу

Попереджувальний сигнал не слід показувати

- під час чітких і потужних рухів атакуючої команди вперед,
- коли тактичні засоби починаються зі зміни темпу.

Сигнал попередження, як правило, не слід показувати одразу після виконання вільного кидка.

Атакуюча команда повинна спочатку отримати можливість для нової фази побудови (див. огляд у таблиці 1).

Ігрові ситуації, коли доцільно показати попереджувальний сигнал:

- передача назад, на другу частину майданчика;
- паси партнерам по команді, які рухаються назад;
- потенційні смуги передачі для гравця з м'ячем активно блокуються активною грою в захисті;

- гравець з м'ячем повертається від воріт.

Загалом це стосується випадків, коли імпульс, темп позиційної атаки чи тактичні засоби знищені.

Г. Дії після показу попереджувального жесту

Коли судді показують попереджувальний сигнал для пасивної гри, у атакуючої команди є максимум чотири паси, щоб завершити атаку кидком по воротах (7:11-12).

Примітка: Національні федерації мають право застосовувати правила, що відхиляються, у своїх зонах відповідальності, щодо кількості пасів залежно від віку та структури виступу. Максимально допустима кількість пасів – шість.

Такі дії не розглядаються як пас:

- Якщо пас не може бути виконаний через порушення з боку суперника.
- Якщо пас переривається суперником на бічний кидок (за бічну лінію або зовнішню лінію воріт).
- Виконаний кидок блокується суперником і відскакує за бічну лінію чи зовнішню лінію воріт.

Примітки щодо максимальної кількості пасів

1. До виконання 4-го пасу:

Якщо судді призначають вільний кидок або бічний кидок для атакуючої команди, після показу попереджувального сигналу, це не перериває підрахунок пасів.

Якщо пас або кидок по воротах заблокований гравцем команди, що захищається і м'яч повертається до атакуючої команди (навіть в якості воротарського кидка), це рахується як пас.

2. Після виконання 4-го пасу:

Якщо вільний кидок, бічний кидок (або воротарський кидок) призначається для атакуючої команди після того, як виконано 4 паси, атакуюча команда має можливість використати один додатковий пас до кидка, щоб закінчити атаку.

Те ж саме відноситься, якщо кидок виконується після 4-го пасу і заблокований командою захисників, а м'яч був спрямований на атакуючого гравця або виходить за бічну лінію або зовнішню лінію воріт. В цьому випадку атакуюча команда має можливість використати один додатковий

пас до кидка, щоб закінчити атаку.

3. До завершення 5-ї передачі:

арбітри можуть оголосити пасивну гру в таких ситуаціях:

- гравець з м'ячем стоїть нерухомо і тривалий час шукає можливість для пасу;
- нападники неодноразово намагаються отримати фол від захисників, щоб отримати вільний кидок; - нападники рухаються спиною назад, на другу половину майданчика;
- гравець з м'ячем передає м'яч на другу половину майданчика в результаті активного захисту;
- гравець з м'ячем не має можливості зробити передачу через активний захист.

Особливі ситуації, в яких арбітри можуть безпосередньо приймати рішення про пасивну гру

В особливих ситуаціях судді можуть прийняти рішення про пасивну гру проти атакуючої команди в будь-який час, навіть якщо вони ще не показали сигнал попередження.

1. Упущення явного шансу взяття воріт

Критеріями спостереження є:

- Нападаючий з м'ячем має відкритий прямий шлях до воріт (відкриті простори).
- Між воротами і нападником з м'ячем немає прямого суперника.
- Нападники з м'ячем припиняють рух вперед, не користуючись явним шансом забити гол або шансом віддати пас партнеру по команді в ще кращій позиції. Однак арбітри повинні взяти до уваги вплив цього пасу. Якщо передача виконується на партнера по команді, який займає кращу позицію, пряма пасивна гра не може бути призначена.

Типові ігрові ситуації:

- Переривання швидкого прориву (відсутність суперників між нападником і воротами)
- Не атакувати ворота, незважаючи на можливість відкритого прориву в позиційній атаці або в ситуаціях із захистом один на одного (великі відкриті простори)

2. Вільні кидки з кута

У ситуації з вільним кидком, коли на фланзі достатньо вільного простору, кутовий гравець стрибає у площу воріт з повним контролем тіла та м'яча (без контакту чи удару суперника). Замість того, щоб кидати по воротах, кутовий гравець передає м'яч назад партнеру по команді на другу половину

майданчика (відсутня пряма взаємодія атаки між нападниками, які вистрибують у площу воріт).

3.Персональний захист на половині майданчика суперника

Команда, що захищається, грає персональний захист на половині майданчика суперника. Атакуюча команда не робить серйозних спроб атакувати ворота.

Критерії спостереження:

- дії (відскок, ведення, передачі), не спрямовані на атаку воріт, при яких гравець з м'ячем не зазнає тиску з боку суперника;

- Виконується довга передача на свою половину майданчика, хоча були доступні й інші варіанти;

- гравець із м'ячем робить ведення м'яча на місці, стоячи на місці.

5 Початковий кидок (10:3)

Судді, відповідно до основних вимог Правила 10:3, повинні створити всі умови для швидкого виконання початкового кидка командами. Це означає, що судді повинні уникати педантизму й не повинні вишукувати привід втручатися в гру або знаходити покарання, якщо команда намагається швидко виконати цей кидок.

Наприклад, судді повинні старатися уникати робити зауваження або інші виховні дії, коли гравці швидко займають свої вихідні позиції. Суддя на

майданчику повинен бути готовим подати свисток, як тільки гравець, що виконує кидок, займе правильне положення, при цьому немає обов'язкової необхідності втручатися в розстановку інших гравців. Суддям необхідно також пам'ятати, що гравці команди, яка виконує кидок, мають право перетинати центральну лінію відразу після свистка судді (це є винятком з правил виконання стандартних кидків).

Виконання без зони початкового кидка

Хоча правила й вимагають, щоб нога гравця, що виконує початковий кидок, була встановлена на центральній лінії з можливим відхиленням від центральної точки на 1.5 метра, судді не повинні бути надмірно вимогливі до виконання даного положення з точністю до сантиметра. Основне завдання полягає в тому, щоб виключити нечесні і невизнанні умови для суперника, коли і де виконуватиметься початковий кидок.

Крім того, на багатьох майданчиках не промаркований центр, а на деяких навіть центральна лінія виконана у вигляді пунктирної через рекламу, розташовану в центрі. У цих умовах гравець, що виконує кидок, і суддя вимушені будуть приблизно визначати правильну позицію, і будь-який випадок уточнень буде недоречним і важко здійсненним.

6 Визначення явної можливості взяття воріт (14:1)

Для Правила 14:1 надається опис ситуацій, що визначають явну можливість узяття воріт, коли:

а) гравець з м'ячем, контролюючи свої дії, має можливість провести кидок по воротах, знаходячись біля лінії площі воріт суперника. При цьому ніхто з суперників уже не зможе запобігти кидку дозволеним методом;

це також стосується, коли гравець ще не отримав м'яч, але готовий до цього і ніхто з суперників не може правовими методами зашкодити йому отримати м'яч;

б) гравець з м'ячем, контролюючи свої дії, біжить (або виконує ведення) в контратаці і виходить наодинці з воротарем, при цьому немає нікого з суперників, хто міг би встигнути зайняти місце перед ним і зупинити контратаку;

це також стосується, коли гравець ще не отримав м'яч, але готовий до його прийому і воротар команди суперника через зіткнення, як в Правилі 8:5 *Коментар*, запобігає прийому м'яча; в цьому окремому випадку розташування захисників не має значення;

в) воротар залишив площу власних воріт, а суперник з м'ячем, контролюючи свої дії, має чітку можливість безперешкодного закидання м'яча в порожні ворота.

7 Зупинка часу, що виконуються хронометристом або делегатом (18:1)

Якщо хронометрист або делегат втручаються в процес проведення гри, коли вона вже була зупинена, то гра поновлюється кидком відповідно до ситуації, яка мала місце до її зупинки.

Якщо хронометрист або делегат втручаються в процес проведення гри і відповідно, переривають її, коли м'яч перебував у грі, то застосовуються наступні положення:

А. Порухення правила заміни, чи заборонений вихід гравця (Правила 4:2-3; 5:6).

Хронометрист (або делегат) повинні негайно зупинити гру без урахування концепції «переваги» відповідно до Правил 13:2 і 14:2. Якщо зупинка гри була викликана порушенням гравця захисту, в результаті чого була зірвана явна можливість взяття воріт, то призначається 7-метровий кидок у відповідності з Правилем 14:1а. У всіх інших випадках призначається вільний кидок.

Винний гравець карається відповідно до Правил 16:3а. Однак, якщо має місце заборонений вихід гравця відповідно до Правил 4:6 в момент явної можливості взяття воріт, то він карається відповідно до Правил 16:6б спільно з Правилем 8:10б.

Б. Зупинка гри з інших причин, наприклад, неспортивна поведінка в зоні запасних

а. Втручання хронометриста

Хронометрист повинен почекати до чергової зупинки гри, і тільки після цього проінформувати суддів про порушення.

Якщо ж хронометрист все ж перервав гру, коли м'яч був у грі, то гра поновлюється вільним кидком для команди, яка володіла м'ячем. Якщо ж зупинка гри відбулося через порушення команди, що захищається, і з цієї причини була зірвана явна можливість взяття воріт, то призначається 7-метровий кидок відповідно до Правил 14:1б.

(Таким же чином необхідно діяти, якщо хронометрист зупиняє гру через надання командного тайм-ауту, а судді вважають, що час вибрано неправильно і не надають командний тайм-аут. Якщо ж при цьому була зірвана явна можливість взяття воріт, через зупинку гри, то призначається 7- метровий кидок.)

Хронометрист не має право оголошувати покарання гравцеві або офіційній особі команди. Те саме стосується суддів, якщо вони самі не спостерігали порушення. У цьому разі судді можуть зробити тільки формальне зауваження. Якщо ж дане порушення підпадає під Правила 8:6 або 8:10, то вони зобов'язані подати письмовий рапорт.

б. Втручання делегата

Технічний делегат міжнародної, континентальної або національної федерації, який виконує свої обов'язки під час гри, має право проінформувати суддів про можливе інше рішення при порушеннях правил (виняток становлять випадки прийняття рішення судьями на основі їх бачення ситуації) або при порушеннях регламенту зони заміни.

Делегат має право зупинити гру негайно. У цьому випадку гра поновлюється вільним кидком командою, яка не скоювала порушення, внаслідок якого була зупинена гра.

Якщо гра зупинена через порушення команди, що захищається і з цієї причини була зірвана явна можливість взяття воріт, то призначається 7- метровий кидок відповідно до Правила 14:1а.

Судді зобов'язані персонально покарати порушника відповідно до інформації делегата.

Факти порушень Правил 8:6 або 8:10 повинні бути відображені у письмовому рапорті суддів.

8 Травмований гравець (4:11)

Якщо гравець, здається, травмованим на ігровому майданчику, повинні бути вжиті наступні заходи:

а) Якщо судді абсолютно впевнені в тому, що травмований гравець потребує медичної допомоги на майданчику, вони повинні негайно показати жести 15 і 16. Таким чином, гравець повинен виконувати Правило 4:11 2-й абзац після отримання допомоги.

У всіх інших випадках, судді запропонують гравцю залишити майданчик, щоб отримати допомогу поза ігровим майданчиком. Якщо це не представляється можливим для гравця, судді показують жести 15 і 16. Далі застосовується Правило 4:11, 2-й абзац.

Порушення цих правил будуть покарані за неспортивну поведінку.

Якщо гравець, який повинен покинути ігровий майданчик протягом трьох атак, карається 2-хвилинним вилученням, йому дозволено знову увійти до гри після закінчення покарання, незалежно від кількості атак.

Якщо офіційні особи команди відмовляються надавати необхідну допомогу гравцю, «відповідальна офіційна особа команди» повинна бути покарана прогресивно (див Правило 4:2, 3-й абзац).

б) Хронометрист та секретар або делегат несуть відповідальність за підрахунок кількості атак. Вони повідомляють відповідній команді, як тільки гравець може знову вийти на майданчик.

Атака починається з володіння м'ячем і закінчується, коли був забитий гол або команда в атаці втрачає м'яч.

Якщо команда знаходиться у володінні м'ячем, коли її гравець потребує допомоги, ця атака розглядається в якості першої атаки.

в) Правило 4:11 2-й абзац не застосовується в наступних випадках:

- якщо необхідна допомога гравцю на ігровому майданчику є результатом незаконної дії гравця, який був покараний прогресивно суддями;
- якщо м'яч потрапив у голову воротаря і допомога необхідна на ігровому майданчику.

Регламент зони заміни

1. Зони заміни розташовуються із зовнішньої сторони бічної лінії справа і зліва від центральної лінії до кінця лавок відповідної команди (дозволяється ряд крісел), а також за лавками ззаду, якщо є вільний простір (Правила гри: діаграма 1а та 1б).

Відповідно до вказівок ІГФ і Континентальної федерації, лавки команд, а разом з тим і «зони тренерів», повинні бути встановлені на відстані 3,5 метра від центральної лінії. Ці рекомендації повинні діяти при проведенні ігор будь-якого іншого рівня.

Не допускається наявність яких-небудь предметів на боковій лінії перед лавками команд (принаймні впродовж 8 метрів від центральної лінії).

2.Тільки гравці й офіційні особи, які внесені до протоколу матчу, мають право знаходитися в зоні заміни (Правило 4:1-2).

У разі потреби присутності перекладача, його місце визначається *за лавкою* команди.

3.Офіційні особи команди в зоні заміни повинні бути повністю одягнені в спортивну форму або цивільний одяг. Не допускаються кольори одягу, які збігаються з кольором форми польових гравців протилежної команди.

4.Хронометрист і секретар повинні допомагати суддям у процесі контролю зони заміни до гри і під час проведення гри.

Якщо перед початком гри мають місце порушення в зоні заміни, то гра не повинна починатися до тих пір, поки не будуть усунені ці порушення. Якщо ж порушення мають місце в процесі гри, то гра не повинна поновлюватися після чергової її зупинки, поки не будуть усунені ці порушення.

5.Офіційні особи команди мають право і зобов'язані керувати й управляти своєю командою в період проведення гри, дотримуючись чесності й моральних принципів відповідно до правил. Загалом, вони повинні сидіти на лавці своєї команди.

Проте, офіційним особам дозволяється пересуватися в межах «зони тренерів». «Тренерська зона» починається за 3,5 м від центральної лінії та закінчується за 8 м від відповідної зовнішньої лінії воріт і включає, наскільки це можливо, зону безпосередньо за лавою. Кінець «тренерської зони» повинен бути позначений лінією або клейкою смужкою довжиною 50 см і шириною 5 см, яка з'єднується з бічною лінією за межами ігрового майданчика.

Переміщатися і вибирати певну позицію в «тренерській зоні» дозволяється для пояснення тактичних рішень і надання медичної допомоги. У принципі, тільки одному з офіційних осіб команди дозволяється тимчасово стояти або переміщатися уздовж лавки. Проте, його положення або його поведінка повинні не втручатися в дії гравців, які знаходяться на майданчику. У разі порушення цих правил, офіційна особа повинна бути покарана прогресивно.

Звичайно, одному з офіційних осіб команди, дозволяється залишати «зону тренерів», для того щоб негайно покласти «зелену картку» при командному тайм-ауті. Проте, офіційній особі команди, не дозволяється залишати «зону тренерів» із «зеленою карткою» і стояти біля столу для вибору зручного моменту для отримання командного тайм-ауту.

В особливих випадках «відповідальний офіційний представник» команди може залишати «зону тренерів», наприклад, щоб вступити у контакт з хронометристом або секретарем.

В принципі, гравці в зоні запасних повинні сидіти на лавці.

Гравцям дозволяється:

- розминатися за лавкою запасних без м'яча, за умови наявності вільного місця, але щоб ці дії не мали негативних наслідків.

Офіційним особам команди й гравцям не дозволяється:

- втручатися в дії або ображати суддів, делегатів, хронометриста/секретаря, гравців, офіційних осіб команди або глядачів провокуючою поведінкою, протестуючими діями або неспортивною поведінкою (словами, мімікою або жестикуляцією);
- покидати зону заміни для того, щоб вплинути на гру;

Офіційним представникам команди й гравцям, як правило, рекомендується залишатися в зоні заміни своєї команди. Якщо офіційний представник команди все ж таки покидає зону заміни і переміщується на інше місце, він втрачає право керувати діями своєї команди й повинен повернутися в зону заміни, щоб відновити вказане право.

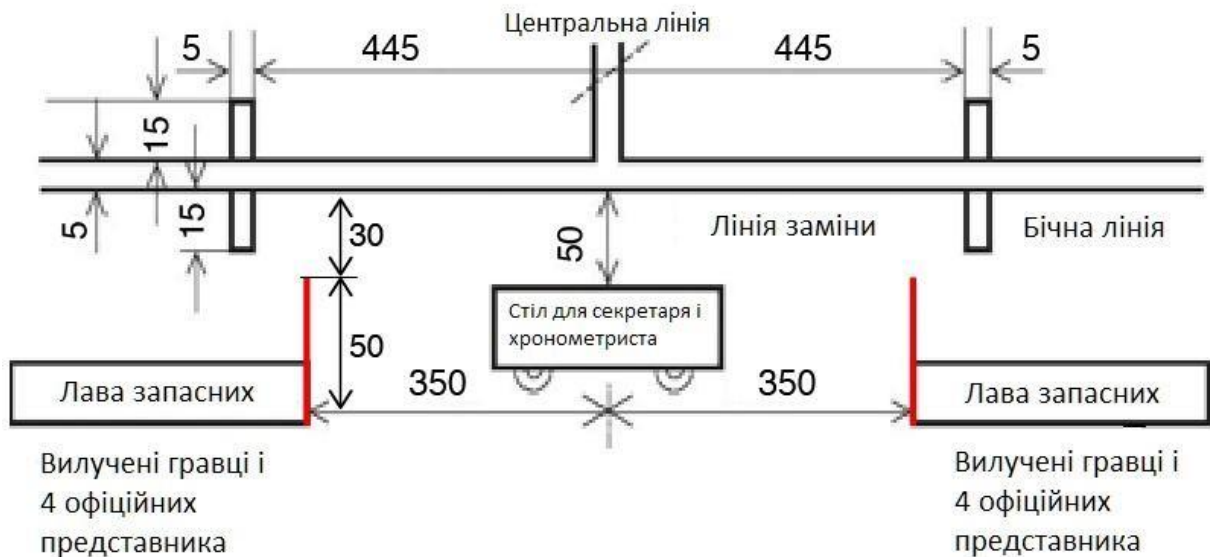
Загалом, гравці й офіційні представники команд впродовж гри знаходяться під юрисдикцією суддів і звичайні правила про персональне покарання вступають у силу, якщо гравець або офіційний представник команди вирішують зайняти позицію за межами ігрового майданчика або зони заміни. Таким чином, неспортивна поведінка, серйозна неспортивна поведінка і вкрай неспортивна поведінка повинні бути покарані так само, як і порушення на ігровому майданчику та в зоні заміни.

6. При порушеннях регламенту зони заміни судді або делегати зобов'язані діяти відповідно до вимог Правил 4:2 3-й абзац, 16:16, 16:3 г-е або 16:6 б-д (попередження, видалення, дискваліфікація).

Інструкції та Інтерпретації

Розмітка ігрового майданчика (Правило 1; «Регламент зони заміни», розділ 1)

Обмежувальна лінія «тренерської зони» служить для інформаційних цілей. Довжина лінії – 50 см. Лінія починається на відстані 30 см (рекомендовані розміри) від зовнішньої сторони бічної лінії і йде паралельно центральній лінії (на відстані 350 см від неї).



Захист воріт від перевертання (Правило 1:2)

Ворота повинні бути міцно прикріплені до підлоги чи стін за ними, або забезпечені системою запобігання перекиданню. Це нове положення затверджено з метою уникнення нещасних випадків.

Травмований воротар під час виконання вільного кидка (Правило 2:5)

Якщо воротар отримав травму під час виконання вільного кидка після останнього сигналу, команді, що захищається, дозволяється замінити воротаря. Цей виняток не стосується захисних польових гравців.

Вільний або 7-метровий кидок після фінальної сирени (Правило 2:6, 8:11a)

У разі порушення або неспортивної поведінки захисників під час виконання штрафного або 7-метрового кидка після фінального сигналу, ці захисники повинні бути покарані персонально відповідно до Правил 16:3, 16:6 або 16:9. Кидок має бути повторений (Правило 15:9, пункт 3). Правило 8:11a не застосовується в таких випадках.

Командний тайм-аут (Правило 2:10, Роз'яснення №3)

Початок відліку останніх п'яти хвилин ігрового часу відбувається в момент, коли на годиннику табло стоять цифри 55:00 або 5:00

Використання запасного м'яча (Правило 3:3)

ІНФ, Континентальні конфедерації та національні федерації мають право дозволити використання резервних м'ячів, які не розміщені за столиком хронометриста. Використання резервного м'яча вирішують судді відповідно до Правил 3:4.

Заміна гравців і офіційних осіб (Правила 4:1 - 4:2)

У тому випадку, якщо команда не вичерпала максимальну кількість гравців (Правило 4: 1) або офіційних осіб (Правило 4: 2) дозволяється:

- Зареєструвати вже вписаного в протокол матчу гравця в якості офіційної особи;
- Зареєструвати вже вписану в протокол матчу офіційну особу в якості гравця;

Максимальна кількість гравців і офіційних осіб, відповідно, не повинно бути перевищено. Початкова функція гравця або офіційної особи повинна бути закреслена в протоколі. Повторні реєстрації, раніше викреслених з протоколу гравця або офіційної особи заборонені. Крім того, не дозволяється викреслювати учасника, що має певну функцію (до початку гри), з тим, щоб зробити заміну до максимальної кількості дозволених учасників у ході гри. Записувати у протокол матчу одну і ту ж особу одночасно у двох якостях (гравця і офіційної особи) заборонено.

ІГФ, континентальні федерації і національні федерації мають право відхилитися від цих правил в своїх зонах відповідальності.

Персональні покарання (попередження, 2-хвилинне видалення) отримані до перереєстрування гравця/офіційної особи «переходять» разом з ними і враховуються в числі «допустимої кількості покарань всіх офіційних осіб / допустимого числа покарань гравця» відповідно.

Заміни гравців (Правило 4: 4)

Гравці завжди повинні виходити на ігровий майданчик і залишати його через лінію зони заміни своєї команди. Однак травмовані гравці, які залишають майданчик після зупинки часу гри, звільняються від цієї вимоги. У такій ситуації судді повинні бути переконані, що гравцеві потрібна медична допомога на лавці запасних або в роздягальні команди. Крім того, судді повинні дозволити в цьому випадку вихід на поле нового гравця замість травмованого перш, ніж той залише майданчик. Це повинно звести до мінімуму непередбачені зупинки часу гри.

Вихід на майданчик (Правило 4:4-4:6)

Неправильна заміна відбувається, якщо гравець, що залишає майданчик, і

гравець, який виходить на майданчик, одночасно знаходяться на майданчику хоча б однією ногою.

Вихід додаткового гравця вважається, коли гравець стоїть обома ногами на майданчику та жоден партнер по команді не залишає майданчик. Порушення ліній заміни відбувається, коли гравець, що виходить чи знаходиться на майданчику, виявляється обома ногами не з того боку лінії заміни або на центральній лінії.

«Зайві» гравці (Правило 4: 6, 1-й абзац)

Якщо гравець виходить на ігровий майданчик, нікого не замінюючи («зайвим» гравцем), то він повинен бути вилучений на 2 хвилини. Якщо при одночасній заміні декількох гравців на майданчику виявився «зайвий» гравець, а визначити винного в неправильній заміні гравця неможливо, то:

- делегат матчу або суддя звертаються до офіційного представника команди з проханням назвати винного гравця;
- зазначений гравець повинен бути вилучений на 2 хвилини (у вигляді особистого покарання);
- якщо офіційний представник команди відмовляється вказати винного, то делегат або суддя самі називають прізвище гравця, який отримує 2- хвилинне видалення (у вигляді особистого покарання).

Примітка:

- «Зайвим» гравцем може бути названий тільки один з тих, хто перебував на ігровому майданчику в момент зупинки гри.
- Якщо при цьому «винний гравець» отримує третє 2-хвилинне видалення, то він повинен бути дискваліфікований відповідно до п.16:6г.

Вихід гравця на майданчик в іншому кольорі футболки або під іншим номером (Правило 4:7, 4:8)

Порушення правил 4:7 і 4:8 не призведе до зміни володіння м'ячем. Це призведе до зупинки гри лише для того, щоб вказати гравцеві виправити помилку та відновити гру кидком для команди, яка володіла м'ячем.

Використання технічного обладнання в зоні заміни (Правило 4:7, 4:9)

ІНФ, Континентальні конфедерації та національні федерації мають право дозволити

технічне обладнання в зоні заміни. Обладнання має використовуватися чесно, і воно не включає обладнання для спілкування з дискваліфікованим офіційним представником або гравцем.

Заборонені предмети, шоломи, захист обличчя і колін (Правило 4:9)

Всі типи і розміри лицьових масок і шоломів заборонені (не тільки повні, але і маски для захисту окремих частин обличчя).

Захист колін, виконаний з твердих або масивних матеріалів, заборонено до використання. Захист колін може бути виконаний тільки з м'якого матеріалу або спеціальної медичної стрічки.

Захист гомілковостопного суглоба, виконаний з металу або пластику, повинний бути повністю закритий або забинтований.

Дозволяється використовувати лише налокітники, виконані з м'якого матеріалу.

Національні федерації і судді не мають права робити будь-яких винятків. Проте «офіційний представник команди» має право звернутися до початку гри до делегата або судді у разі будь-яких сумнівів. Делегат або суддя повинні формулювати свою думку на основі Правила 4:9, а також «Інструкції та Інтерпретації». У цьому питанні найважливішими принципами є поняття «безпечно» і «не дає неправомірної вигоди».

Таке рішення було прийнято за погодженням з Медичною Комісією ІГФ. Додаткові рекомендації для делегатів та суддів наведені в Додатках 1 і 2 до цього Розділу.

Липкий клей (Правило 4:9)

Дозволяється використовувати клей. Допускається зберігання клею на взутті. Це не загрожує здоров'ю противника.

Тим не менш, не дозволяється наносити клей на руки або зап'ястя. Це ставить під загрозу здоров'я опонентів, так як клей може увійти в їхні очі або обличчя (відповідно до Правила 4:9).

Національні федерації мають право приймати в межах своїх компетенцій додаткові обмеження щодо застосування гравцями липкого клею.

Надання допомоги травмованим гравцям (Правило 4:11)

У випадках, коли кілька гравців однієї команди одночасно отримують травми (наприклад, в ході бійки), судді та делегат мають право дозволити вийти на ігровий майданчик додатковим (понад дозволених двох) офіційним особам і гравцям для надання допомоги постраждалим. Крім того, судді та делегат повинні при необхідності дозволити (і контролювати) вихід на ігровий

майданчик додаткових медпрацівників.

Травма воротаря (Правило 6:8)

Воротар отримує болючий удар м'ячем і не може продовжити гру. У таких ситуаціях першорядне значення для суддів повинна з'явитися турбота про здоров'я воротаря. Можливі такі варіанти продовження гри:

М'яч, який повертається з площі воріт в ігрову зону, залишається в грі.

- а) м'яч перетнув бічну лінію, зовнішню лінію воріт, лежить або котиться у площі воріт.

Рішення: негайно зупинити гру. Продовжити гру бічним кидком, кидком воротаря або вільним кидком - (залежно від ситуації на момент зупинки у грі).

- б) судді зупинили гру до того, як м'яч залишив майданчик через одну з ліній або до того, як м'яч зупинився у площі воріт.

Рішення: продовження гри одним зі стандартних кидків або кидком воротаря (в залежності від ситуації);

- в) м'яч знаходиться в повітрі над воротарським майданчиком.

Рішення: почекати 1 - 2 секунди, поки одна з команд не заволодіє м'ячем. Зупинити гру. Продовжити гру вільним кидком тієї команди, яка заволоділа м'ячем, що відскочив від воротаря;

- г) свисток судді пролунав через мить після удару м'ячем у воротаря і м'яч ще знаходиться в повітрі.

Рішення: продовжити гру вільним кидком тієї команди, яка останньою володіла м'ячем;

- д) м'яч відскакує від воротаря, нездатного продовжувати гру, до гравця атакуючої команди.

Рішення: негайно зупинити гру. Продовжити гру вільним кидком атакуючої команди.

Примітка:

У всіх випадках 7-метровий кидок неможливий, так як зупинка гри суддями проводиться виключно для захисту здоров'я воротаря. Тому такий свисток не є «Необґрунтованим», відповідно до Правила 14:1б.

Кроки, ведення м'яча (Правило 7:3)

Відповідно до Правила 7:3в,г дотик гравцем майданчика однією ногою або одночасно двома ногами після ловлі м'яча в стрибку за виконання кроку не вважається (так званий «нульовий контакт»). При цьому дана ігрова дія гравця означає отримання ним передачі м'яча від партнера. Ведення м'яча і ловля його в повітрі в ході «штучного» стрибка, виконаного після закінчення ведення м'яча, не передбачає отримання передачі м'яча. Тому приземлення гравця з м'ячем в руках після ведення необхідно оцінювати як крок з м'ячем.

Підрахунок кількості передач м'яча після попереджувального жесту 17 (Правило 7:11)

Методика підрахунку передач м'яча приведена в Додатку 3 .

Дискваліфікація воротаря (Правила 8:5 Коментар)

Це стосується випадків, коли воротар виходить із зони воріт або перебуває в аналогічній позиції за межами площі воріт і викликає лобове зіткнення з суперником. Він не застосовується, коли:

- а. воротар біжить у тому ж напрямку, що й суперник, наприклад, після повторного виходу на майданчик із зони для заміни.
- б. м'яч знаходиться між нападаючим і воротарем, а нападаючий, який біжить за м'ячем, має можливість уникнути зіткнення.

У таких ситуаціях арбітри приймають рішення на основі своїх спостережень за фактами.

Втручання в гру запасних гравців або офіційних осіб (Правила 8: 5, 8: 6, 8:9, 8: 10б)

У тих випадках, коли зайві гравці або посадові особи втручаються у гру, рішення про покарання і продовження гри підлягають наступним критеріям:

- хто скоїв втручання (гравець або офіційна особа);
- зрив явного шансу взяття воріт.

З названих критеріїв можуть виникнути такі ситуації:

а) зайвий гравець виходить на майданчик і зриває явний шанс взяття воріт.

Рішення: 7-метровий кидок, дискваліфікація з письмовим рапортом;

б) неправильна заміна гравців. Свисток з суддівського столика (секундометриста або делегата), зрив явного шансу взяття воріт.

Рішення: 7-метровий кидок, 2-хвилинне видалення;

в) вихід офіційної особи на ігровий майданчик під час явного шансу взяття воріт у суперника.

Рішення: 7-метровий кидок, дискваліфікація з письмовим рапортом;

г) аналогічно з в), але без явного шансу взяття воріт.

Рішення: вільний кидок, прогресивне покарання.

Наслідки дискваліфікації з письмовим рапортом (Правила 8: 6,8: 10а,б)

Критерії даного найвищого покарання наведені в Правилах 8:6

(незаконні дії) і в 8:10 (неспортивна поведінка) - див. також Правило 8:3 2-й абзац.

Оскільки наслідки покарання відповідно до правила 8:6 або 8:10, під час гри, не відрізняються від штрафу відповідно до правил 8:5 і 8:9 (дискваліфікація без рапорту) ІГФ додав наступне додаткове положення до обох правил:

«... вони повинні представити письмовий рапорт після гри, так що відповідальні органи влади в змозі прийняти рішення про подальші заходи».

Це додаткове положення розробляє принцип прийняття відповідальним органом влади щодо запланованих подальших заходів. Зовсім не формулювання правила «... знаходяться в положенні» може бути витлумачено як розсуд відповідального органу, якщо будуть вжиті подальші заходи. Це означало б зміну поглядів арбітрів. Будь-яке посилення покарання за дискваліфікацію не повинно повідомлятися в письмовій формі, як це передбачено ІНФ, і тому більше не є необхідним.

Критерії для прийняття рішень про дискваліфікацію гравців без рапорту і з рапортом (Правила 8:5, 8:6)

Перелік критеріїв, що дозволяють розуміти відмінності між 8:5 і 8:6: а)

під терміном «особливо безрозсудна» дія слід розуміти:

- напад на гравця або аналогічну з нападом дію;
- безжалісну або безвідповідальну дію поза умовами поточної ігрової ситуації;
- нестриманий удар;
- зловмисні дії;

б) під терміном «особливо небезпечні» дії слід розуміти:

- дії проти незахищеного противника;
- надзвичайно ризиковані та серйозні дії, що створюють загрозу здоров'ю противника;

в) під терміном «навмисна» дія слід розуміти:

- заздалегідь продумане і умисне вчинення зловмисної дії;
- навмисна атака в тіло противника з метою руйнування його атакуючого потенціалу (нанесення травми);

г) під терміном «зловмисна» дія слід розуміти:

- підлу та приховану дію проти суперника, який не очікує цього.

д) під терміном «не відповідає ігровій ситуації», слід розуміти:

- дія, вчинена далеко від гравця з м'ячем;
- дія, що не має відношення до тактики гри.

Вхід польового гравця у воротарський майданчик (Правило 8:7e)

Якщо команда грає без воротаря і втрачає м'яч, а її гравець входить в площу своїх воріт з метою отримання переваги, то цей гравець повинен бути покараний прогресивно.

Плювок (Правило 8: 9, 8:10a)

По суті свого прояву плювок в людину вважається агресивною дією. За нього слід карати дискваліфікацією з рапортом (Правило 8:10a). При цьому необхідно чітко розрізняти «плювок, який досяг мети» (рішення повинно узгоджуватися з 8:10) і «плювок повз ціль» або «спробу плювка» (рішення - по 8:9).

Останні 30 секунд гри (Правило 8:11a , 8:11b)

Останніми 30 секундами гри є як останні 30 секунд другого тайму основного часу гри, так і останні 30 сек. других таймів кожного з овертайму. Відлік останніх 30 секунд гри починається, коли годинник на табло показує 59:30 (або 69:30, або 79:30) або 00:30.

Недотримання необхідної дистанції від м'яча (Правило 8:11a)

Якщо на останніх 30 секундах гри м'яч знаходиться поза грою, а гравець суперників перешкоджає виконанню кидка, не дотримуючись необхідної дистанції від м'яча, то це веде до дискваліфікації гравця і призначенню 7-метрового кидка.

Якщо в аналогічних умовах гравець, який знаходиться близько, блокує введення м'яча, то це веде до його прогресивного покарання відразу, як тільки м'яч покине руку гравця, який виконує кидок (Правило 15:2, 1-й абзац).

Правило застосовується, якщо порушення вчинено протягом 30 останніх секунд гри або одночасно з фінальною сиреною (2:4, 1-й абзац). В цьому випадку судді повинні приймати рішення на основі свого бачення фактів (Правило 17:11).

Якщо протягом останніх 30 секунд гри вона переривається через перешкоди, безпосередньо не пов'язанні з підготовкою або виконанням кидка (наприклад, неправильна заміна гравців, неспортивна поведінка в зоні заміни), застосовується Правило 8:11a.

Якщо кидок, наприклад, виконано, але заблоковано гравцем, який стоїть надто

близько та активно руйнує результат кидка або заважає гравцю, що кидає під час виконання, Правило 8:11a також має застосовуватися.

Якщо гравець стоїть менше ніж за три метри від гравця, який кидає, але активно не втручається у виконання, покарання не буде. Якщо гравець, який стоїть надто близько, використовує цю позицію, щоб заблокувати кидок або перехопити передачу від того, хто кидає, Правило 8:11a також застосовується.

Дискваліфікація на останніх 30 секундах гри (Правило 8:11b)

У разі дискваліфікації захисника відповідно до правил 8:5 і 8:6 протягом останніх 30 секунд гри, тільки порушення відповідно до правила 8:6 Коментар, приводять до дискваліфікації з рапортом і також призначається 7-метровий кидок. Порушення захисником правила 8:5 протягом останніх 30 секунд гри приводять до дискваліфікації без рапорту і до призначення 7- метрового кидка.

Якщо до свистка судді (затримка свистка за методикою «відкладений штраф») атакуюча команда забиває гол, то він зараховується, а 7-метровий кидок не призначається.

Отримання переваги на останніх 30-ти секундах (Правило 8:11b, останній абзац)

Судді зупиняють гру і призначають 7-метровий кидок після того, як гравець, який отримав передачу м'яча, не зміг ні забити гол, ні виконати передачу м'яча партнеру. Правило 8:11b застосовується, якщо порушення вчинено під час гри або одночасно з фінальною сиреною (див. 2:4, 1-й абзац). В цьому випадку судді будуть приймати рішення на основі своїх спостережень фактів (Правило 17:11).

Дискваліфікація воротаря відповідно до Правила 8:5 Коментар (вихід з площі воріт з метою перехоплення м'яча) приводить до 7-метрового кидка протягом останніх 30 секунд гри, якщо умови відповідно до Правила 8:5, останній абзац, або якщо порушення скоєно відповідно до Правила 8:6.

Використання відеоповторів (Правило 9:2)

Якщо після використання технології відеоповтору необхідне рішення про взяття воріт/незарахування голу, буде подовжений крайній термін для відхилення голу, який згідно з Правилом 9:2 діє лише до моменту виконання наступного кидка, продовжуючи це обмеження до наступної зміни володіння м'ячем.

Для отримання додаткової інформації зверніться до Правил відтворення відео.

Виконання кидка і з-за бічної лінії (Правило 11:4)

Даний кидок виконується в сторону ігрового майданчика у вигляді прямого кидка через бічну лінію.

Рішення на призначення 7-метрового у разі порожніх воріт суперника (Правило 14:1, Роз'яснення 6в)

Визначення явного шансу забити м'яч у ситуаціях, описаних у Роз'ясненні № 6в, коли є явна та безперешкодна можливість кинути м'яч у порожні ворота, вимагає, щоб гравець володів м'ячем і явно намагався кинути прямо в порожні ворота. Це визначення явного шансу забити м'яч застосовується незалежно від типу порушення та того, чи знаходиться м'яч у грі чи поза нею, і будь-який кидок має виконуватися з правильної позиції гравця, який кидає, та партнерів по команді.

Виконання кидків (Правило 15)

У Правилі 15:7, 3-й абзац та Правилі 15:8 наведені приклади можливих помилок при виконанні кидків. Ведення (дриблінг) м'яча або опускання м'яча на підлогу перед виконанням кидка є помилковими діями (виключення становить кидок воротаря). У таких ситуаціях ці помилки повинні трактуватися відповідно до 15:7 і 15:8 (Корекція або покарання).

Дискваліфіковані гравці та офіційні особи (Правило 16:8)

Дискваліфіковані гравці та офіційні особи зобов'язані негайно покинути ігровий майданчик і зону заміни своєї команди і в подальшому не мати можливості будь-яких контактів з командою. У разі, якщо судді після відновлення гри зафіксують чергове порушення правил з боку дискваліфікованого гравця або офіційної особи, то необхідно буде після гри надати письмовий рапорт про те, що трапилося. Необхідно пам'ятати, що для дискваліфікованої особи подальші покарання в ході гри неможливі. Таким чином, поведінка дискваліфікованого гравця або офіційної особи не можуть привести до зменшення чисельного складу команди на ігровому майданчику. Останнє зауваження справедливо і для випадку незаконного виходу дискваліфікованого гравця на ігровий майданчик.

Вкрай неспортивна поведінка після дискваліфікації (Правило 16:9г)

Якщо гравець, отримавши дискваліфікацію, винний у вкрай неспортивній поведінці згідно з Правилем 8:10а, гравець карається додатковою дискваліфікацією з письмовим звітом, а команда зменшується на одного гравця на 4 хвилини.

Поведінка глядачів, що піддають небезпеці здоров'я гравців (Правило 17:12)

Правило 17:12 слід застосовувати і в випадках, коли глядачі наражають на небезпеку здоров'я гравців, використовуючи, наприклад, лазерні указки або кидаючи на майданчик різні предмети.

У таких випадках необхідно вжити таких заходів:

- при необхідності зупинити гру і не продовжувати її;
- звернутися до глядачів з проханням припинити неподобства;
- при необхідності видалити глядачів з відповідних секторів і продовжити гру тільки після відходу «активної» частини порушників із залу;
- звернутися до господарів з проханням про вжиття додаткових заходів безпеки;
- подати письмовий рапорт.

Якщо гра вже була зупинена через загрозу здоров'ю гравців, то слід застосовувати (за аналогією) положення Правила 13:3. Якщо гра переривається в момент наявності на майданчику явної гольової можливості у одній з команд, то слід керуватися положеннями Правила 14:1в. У всіх інших випадках вільний кидок повинен бути призначений команді, яка володіла м'ячем, з того місця, де м'яч знаходився, коли гру було перервано.

Додатки:

- 1) Що дозволяється і що не дозволяється носити (4:9), ілюстрована документація.
- 2) Допоміжне навчання (4 паси).

Додаток 2

Що дозволяється і що не дозволяється використовувати (4:9)

Шолом - не допускається всі види шоломів

Маска для обличчя заборонена, а також маски, що закривають частини обличчя

Захист носа допускається стрічкою, м'який матеріал
Пов'язка на голову допускається з еластичного матеріалу
Хустка на голову допускається з еластичного матеріалу
Капітанська пов'язка дозволена на руці шириною приблизно 5 см, одноколірна
Захист ліктів допускається з м'якого матеріалу, тонкий, короткий
Захист зап'ястя допускається з м'якого матеріалу, тонкий, короткий
Пов'язка на пальці заборонена
Рукавички не допускаються
Допускається захист колін з м'якого матеріалу, без металу
Захист гомілковостопного суглоба дозволяє покривати тверді частини
Футболка для польового гравця виступаючи в ролі воротаря допускається того ж кольору, що і для воротаря.

Наступні правила є обов'язковими правилами для змагань, організованих ІГФ і континентальними конфедераціями.

Вони також повинні бути використані в якості рекомендацій для матчів на всіх рівнях змагань.

Нижня сорочка з довгими рукавами допускається того ж кольору, що й основний колір сорочки, тонкий матеріал
Футболка для польового гравця допускається ідентична футболці воротаря, діючи як воротарські отвори для переднього та заднього номерів, покритий прозорим матеріалом
Допускаються короткі підшортники такого ж кольору, як шорти, за винятком чорної нижньої білизни, яку можна носити незалежно від домінуючого кольору шортів, тонкий матеріал
Довгі підшортники допускаються
Довгі штани не допускаються, виняток: воротар
Шкарпетки одного кольору
Одяг посадових осіб стандартизований, одягнений у спортивний або цивільний одяг; колір форми, відмінний від кольору футболок гравців команди суперника
Для отримання додаткової інформації зверніться до Положення про захисне обладнання та аксесуари.

Додаток 3.

Пасивна гра. Застосування правила «4-ох передач м'яча»

Допоміжне навчання для розуміння змін у правилах відносно «Пасивна гра».					
Яку дію можна вважати пасом? (Ситуації до виконання 4-ого пасу)					
№	Дія атакуючого гравця 1	Дія захисника	Дія атакуючого гравця 2	Продовження гри	Рішення
1	Пас партнеру	Немає контакту з м'ячем	М'яч під контролем	Гра продовжується	Пас зараховується
2	Пас партнеру	Торкання м'яча	М'яч під контролем	Гра продовжується	Пас зараховується
3	Пас партнеру	Торкання/блок м'яча; м'яч повертається до атакуючого 1	Немає контакту з м'ячем	Гра продовжується	Пас зараховується
4	Пас партнеру	Спрямовує м'яч в аут або на кутовий	Немає контакту з м'ячем	Аут або кутовий для атакуючого	Пас не зараховується
5	Пас партнеру	Фол атакуючого 1 під час пасу	Немає м'яча під контролем	Вільний кидок для атакуючого	Пас не зараховується
6	Пас партнеру	Фол атакуючого 2	Немає м'яча під контролем	Вільний кидок для атакуючого	Пас не зараховується
7	Кидок по воротах	Воротар або штанга відбивають кидок	М'яч під контролем у атакуючого	Гра продовжується	Попереджувальний сигнал скасовується
8	Кидок по воротах	Воротар або штанга відбивають кидок	М'яч виходить в аут	Бічний кидок для атакуючого	Попереджувальний сигнал скасовується
9	Кидок по воротах	Від блоку м'яч виходить в аут або на кутовий	Немає дії	Бічний або кутовий кидок	Пас не зараховується
10	Кидок по воротах	Захисник блокує м'яч	М'яч під контролем атакуючого 2	Гра продовжується	Пас зараховується
11	Кидок по воротах	Захисник блокує м'яч	М'яч під контролем атакуючого 1	Гра продовжується	Пас зараховується

Допоміжне навчання для розуміння змін у правилах відносно «Пасивна гра»
Ситуації після виконання 4-ого пасу!

№	Дія атакуючого гравця	Дія захисника	Дія атакуючого гравця 2	Продовження гри	Рішення
1	Кидок по воротах	Немає дії	М'яч під контролем атакуючого 2	Вільний кидок для «захисту»	Пасивна гра
2	Кидок по воротах	Захисник блокує м'яч	М'яч під контролем атакуючого 2	Продовження гри	Додатковий пас дозволяється
3	Кидок по воротах	Захисник блокує м'яч	М'яч під контролем атакуючого 1	Продовження гри	Додатковий пас дозволяється
4	Кидок по воротах	Захисник блокує м'яч в аут або на кутовий	Немає дії	Бічний кидок	Додатковий пас дозволяється
5	Кидок по воротах	Фол атакуючого гравця	Немає контакту з м'ячем	Вільний кидок для атакуючого	Додатковий пас дозволяється
6	Кидок по воротах	Воротар або штанга відбивають кидок	М'яч під контролем атакуючого	Продовження гри	Попереджувальний сигнал скасовується
7	Кидок по воротах	Воротар або штанга відбивають кидок	М'яч виходить в аут	Бічний кидок для атакуючого	Попереджувальний сигнал скасовується
8	Кидок по воротах	М'яч під контролем воротаря	Немає дії	Кидок воротаря	Атака завершена(м'яч втрачений)
9	Кидок по воротах	Воротар або штанга відбивають м'яч	М'яч під контролем захисника	Продовження гри	Атака завершена (м'яч втрачений)

Керівні вказівки щодо ігрового майданчика й воріт

а) Ігровий майданчик (діаграма 1а і 1б) є прямокутником розміром 40х20м. Його розміри контролюються довжиною двох діагоналей. Довжина діагоналі від кінця однієї бічної лінії до кінця протилежної бічної лінії складає 44.72м.

Довжина діагоналі половини майданчика складає 28.28м. від кінців бічних ліній до протилежної точки перетину центральної лінії з бічною.

Ігровий майданчик розмічається лініями, які називаються «лінії». Ширина ліній воріт (між штангами) складає 8см., як і ширина штанг, ширина всієї решти ліній

складає 5см. Лінії, які відокремлюють сусідні зони ігрового майданчика, можуть утворюватися межею переходу різних кольорів між сусідніми зонами.

б) Площа воріт перед воротами являє собою прямокутником 3х6м і 2 сектори по чверті кола радіусом 6м. Для її розмітки необхідно провести лінію довжиною 3м паралельно лінії воріт на відстані 6м від зовнішньої крайки лінії воріт до зовнішньої крайки лінії площі воріт.

З обох боків цієї лінії проводяться 2 дуги по чверті кола радіусом 6м з центром у точці перетину зовнішньої крайки лінії воріт і внутрішнього заднього боку стояків воріт. Лінії й дуги, що обмежують площу воріт, називаються лінією площі воріт. Відстань між двома точками перетину двох дуг і зовнішньою лінією воріт складає 15м (діаграма 5)

в) Переривчаста лінія вільних кидків (9м) проводиться паралельно й концентрично з лінією площі воріт, але на 3м далі від лінії воріт. Довжина сегментів, як і відстань між ними, складає 15см. Сегменти виконуються у вигляді відрізків прямокутника і, відповідно, радіальної форми. Вимірювання зігнутих сегментів здійснюється по зовнішнім бокам хорди (діаграма 5).

г) Семиметрова лінія довжиною 1м проводиться безпосередньо навпроти воріт і паралельно лінії воріт на відстані 7м від зовнішньої крайки лінії воріт до зовнішньої крайки семиметрової лінії (діаграма 5).

д) Лінія обмеження воротаря (4-метрова лінія) розташована безпосередньо навпроти воріт і складає 15см довжиною. Вона проводиться паралельно лінії воріт на відстані 4м від зовнішньої крайки лінії воріт до зовнішньої крайки 4-метрової лінії, це означає, що ширина обох ліній входить до даного розміру.

е) Ігровий майданчик повинен бути оточений зоною безпеки, яка складає 1м шириною вздовж бічних ліній і 2-х метрів шириною за зовнішніми лініями воріт.

ж) Ворота (діаграма 2) встановлюються в центрі зовнішніх ліній воріт. Ворота повинні бути міцно закріплені до підлоги або до стіни за ними. Внутрішні розміри воріт - 3м у довжину і 2м у висоту.

Рамка воріт повинна бути прямокутником, при цьому розмір внутрішніх діагоналей складає 360,5см (максимум 361см – мінімум 360см), допуск для одних і тих же воріт складає максимум 0.5см. Задній бік стояків воріт повинен бути встановлений на одному рівні із зовнішньою крайкою лінії воріт (і зовнішньої лінії воріт); що означає, що передній бік стояка встановлюється на 3см далі від внутрішньої крайки зовнішньої лінії воріт.

Стійки воріт і горизонтальна штанга, що сполучає їх, повинні бути виконані з однорідного матеріалу (напр., дерево, легкий метал або синтетичний матеріал) і мати перетин у вигляді квадрата зі стороною 8см і закругленням на ребрах

радіусом 4 ± 1 мм. Три сторони стояків і штанги, які видно з боку майданчика, необхідно фарбувати поперечними смугами у 2 кольори, які контрастно відрізняються один від одного й від кольору майданчика; одні й другі ворота на даному ігровому майданчику повинні мати однакове забарвлення.

Розміри забарвлених в один колір смужок у місцях з'єднань стояків і штанги складають по 28 см у різні боки. Довжина всіх інших забарвлених смуг складає 20 см. Ворота повинні мати сітку, що називається сіткою воріт, яка кріпиться так, щоб м'яч, кинутий у ворота, не міг відразу ж відскочити назад або пролетіти через ворота. У разі потреби використовується додаткова сітка (гаситель), яка закріплюється за лінією воріт. Відстань між лінією воріт і додатковою сіткою повинна бути приблизно 70 см, але не менше 60 см.

з) Довжина верхньої частини каркаса сітки воріт складає 0,9 м від зовнішньої кромки лінії воріт, а довжина в основі воріт дорівнює 1,1 м, допуск цих розмірів повинен бути $\pm 0,1$ м. Розміри кріпильних косинців не повинні бути більше 10x10 см. Сітка кріпиться до стояків і штанги, принаймні, через кожні 20 см. Кріплення сітки й гасителя воріт повинні бути такими, щоб м'яч не зміг проскочити через ці сітки.

и) Позаду воріт і по центру зовнішньої лінії воріт приблизно на відстані 1,5 м вивішується вертикальна загороджувальна сітка довжиною від 9 до 14 м і висотою 5 м від підлоги.

к) Посередині зони запасних біля однієї з бічних ліній встановлюється стіл хронометриста/секретаря. Цей стіл, довжина якого складає не більше 4 м, встановлюється на 30-40 см вище за рівень ігрового майданчика для поліпшення огляду майданчика.

л) Усі розміри без відповідних допусків повинні відповідати ISO - Norm (Міжнародна організація стандартів ISO 2768 - 1:1989).

Діаграма 5 Оточення площі воріт

