

# Правила байк-поло

Официальные правила ЕНВА

Версия 230712 · перевод на русский

Источник	European Hardcourt Bike Polo Association
Версия оригинала	<a href="#">2023-07-12</a>
Версия перевода	1.0.2
Автор перевода	<a href="#">Павел Щербаков</a>
Статус	Неофициальный перевод

# Раздел 1: Команды, игроки и экипировка

## 1.1. Состав команды

### 1.1.1. Формат 3v3

- 1.1.1.1. В команде три (3) игрока.

### 1.1.2. Формат Quads

- 1.1.2.1. В команде четыре (4) игрока.

### 1.1.3. Формат Squad

- 1.1.3.1. В команде может быть от четырех (4) до шести (6) игроков.
  - 1.1.3.1.1. На конкретную игру команда может заявить максимум пять (5) доступных игроков.
    - 1.1.3.1.1.1. Игроки должны быть определены до начала матча, и команда обязана сообщить состав ассистенту матча до старта игры.

## 1.2. Капитаны команд

**1.2.1. Команда обязана назначить капитана на весь матч.**

**1.2.2. Если капитан удален из игры, он передает обязанности выбранному игроку и уведомляет ассистента матча.**

**1.2.3. Капитаны отвечают за передачу всей информации от судей своей команде.**

**1.2.4. Капитаны могут общаться с главным судьей во время остановок по вопросам замен, споров по штрафам, экипировки и иных обоснованных вопросов.**

- 1.2.4.1. Капитанам запрещено общаться с главным судьей во время активной игры или за пределами площадки.

## 1.3. Экипировка

### 1.3.1. Форма

- 1.3.1.1. Команды должны быть в форме одинакового цвета внутри команды и контрастного по отношению к сопернику.
- 1.3.1.2. По требованию главного судьи команда должна переодеться во второй комплект до начала матча.

- **1.3.1.2.1.** Если второго комплекта нет, команде могут выдать манишки.

## 1.3.2. Защитная экипировка

- **1.3.2.1.** Игрок обязан находиться на площадке в спортивном шлеме.
- **1.3.2.2.** Перчатки, щитки на голень/колени, решетки и иная защита не обязательны, но рекомендованы.

## 1.3.3. Ключки (mallets)

- **1.3.3.1.** Древко (shaft)
  - **1.3.3.1.1.** Древко должно быть из металлического сплава или композитного материала, не склонного к разрушению в условиях нормальной игры.
  - **1.3.3.1.2.** Конец древка со стороны хвата должен быть закрыт заглушкой или запаян.
  - **1.3.3.1.3.** Древко не должно выступать через нижнюю часть битка более чем на 3 мм.
- **1.3.3.2.** Биток (mallet head)
  - **1.3.3.2.1.** Биток должен быть из материала, который не крошится, не ломается и не изнашивается до острой кромки.
  - **1.3.3.2.2.** Биток должен иметь вытянутую форму и только две (2) торцевые ударные стороны.
  - **1.3.3.2.3.** Биток должен быть надежно закреплен на древке.
  - **1.3.3.2.4.** Максимальная длина битка - не более 130 мм в самой длинной точке.
  - **1.3.3.2.5.** Максимальный внешний диаметр - не более 65 мм в самой широкой точке.
  - **1.3.3.2.6.** Диаметр любого отверстия на внешнем крае битка - не более 59 мм в самой широкой точке.
    - **1.3.3.2.6.1.** Минимальная толщина стенки между внешним диаметром битка и внешним диаметром отверстия: 1.5 +/- 0.5 мм.
- **1.3.3.3.** Грипсы
  - **1.3.3.3.1.** Ключка должна иметь хват (обмотку/грипс), позволяющий надежно ее удерживать.

## 1.3.4. Велосипеды

- **1.3.4.1.** У каждого велосипеда должен быть минимум один ручной тормоз.
- **1.3.4.2.** Максимальная длина руля, включая грипсы и заглушки: 710 мм.
  - **1.3.4.2.1.** Концы руля должны быть закрыты.
- **1.3.4.3.** Все острые элементы должны быть удалены или закрыты.
  - **1.3.4.3.1.** Роторы дисковых тормозов должны быть защищены.
  - **1.3.4.3.2.** Звезды и шестерни должны быть закрыты цепью, либо защищены от открытого контакта.
  - **1.3.4.3.3.** Стяжки должны оставаться не обрезанными либо обрезаться без острых кромок.
  - **1.3.4.3.4.** Выступающая резьба на болтах и осях должна быть сточена или закрыта.
  - **1.3.4.3.5.** Направляющие тросов, стойки v-brake и другие острые навесные элементы на раме должны быть удалены или закрыты.

- **1.3.4.3.6.** Все защитные наклейки на велосипеде должны быть одобрены главным судьей турнира.
- **1.3.4.4.** Запрещены багажники, крылья, флягодержатели и иные аксессуары, которые могут помочь заблокировать проход мяча.
  - **1.3.4.4.1.** Разрешены закрывающие наклейки колес, дисковые защиты и круглые защиты звезды.

## Раздел 2: Игровая площадка

### 2.1. Площадка

#### 2.1.1. Размер

- **2.1.1.1.** Размер площадки: не более 45 +/- 0.5 м на 25 +/- 0.5 м и не менее 35 +/- 0.5 м на 18 +/- 0.5 м.

#### 2.1.2. Борта

- **2.1.2.1.** Площадка должна быть ограничена цельным и надежно закрепленным периметром.
- **2.1.2.2.** Высота борта по периметру должна быть не менее 1.2 +/- 0.2 м.
  - **2.1.2.2.1.** Если борта ниже, главный судья может ввести дополнительные ограничения по силовому контакту и мячам вне игры.
- **2.1.2.3.** В периметре не должно быть щелей, через которые может пройти мяч или часть тела/экипировки игрока.

#### 2.1.3. Входы

- **2.1.3.1.** Формат 3v3
  - **2.1.3.1.1.** Должен быть минимум один вход на площадку.
    - **2.1.3.1.1.1.** Если входов два, они должны быть симметричны относительно центральной линии.
- **2.1.3.2.** Формат Quads
  - **2.1.3.2.1.** Должен быть минимум один вход на площадку.
    - **2.1.3.2.1.1.** Если вход только один, либо оба входа несимметричны к центральной линии, либо одинаково неудобны для входа/выхода, команда может запросить тайм-аут на замену согласно 5.13.1.
  - **2.1.3.2.2.** На площадке с двумя симметричными входами вокруг центра каждого входа размечается дуга радиусом 3 +/- 0.25 м - зона перехода игроков.
- **2.1.3.3.** Формат Squad
  - **2.1.3.3.1.** Обязательны два входа, симметричных относительно центральной линии.
  - **2.1.3.3.2.** Вокруг центра каждого входа размечается дуга 3 +/- 0.25 м - зона перехода игроков.

#### 2.1.4. Линии

- **2.1.4.1.** Максимальная ширина линий - 5 см.
- **2.1.4.2.** Площадка размечается по всей ширине в трех местах:

- центральная линия (mid-court / center line)
- две линии ворот (goal lines)
- **2.1.4.2.1.** Центральная точка на площадке отмечается для установки мяча во время начал игры (jousts).
- **2.1.4.3.** Линии ворот должны быть параллельны заднему борту и находиться в 3-4.5 м от него, в зависимости от размера площадки.
  - **2.1.4.3.1.** Расстояние между линиями ворот не может быть менее 29 +/- 0.5 м.
- **2.1.4.4.** На линии ворот размечается положение створа ворот (goalmouth), по центру ширины площадки, формируя линию створа (goalmouth Line).
  - **2.1.4.4.1.** Линия створа ограничивается двумя (2) перпендикулярными линиями длиной 10 +/- 1 см в сторону центра площадки и 20 +/- 1 см в сторону задней части ворот.
  - **2.1.4.4.2.** Эти две вертикальные линии должны соответствовать внутреннему расстоянию между штангами используемых ворот.

### 2.1.5. Зона tap-in

- **2.1.5.1.** На бортах по обе стороны площадки наносятся две (2) линии - зона tap-in.
- **2.1.5.2.** Линии наносятся на расстоянии 0.75 +/- 0.10 м от центральной линии с каждой стороны.

### 2.1.6. Зона вратаря (crease)

- **2.1.6.1.** Перед воротами размечается зона, называемая зоной вратаря (crease).
- **2.1.6.2.** Размер зоны: полуокружность радиусом 3 +/- 0.1 м от центра проема ворот, усеченная на расстоянии 1.25 +/- 0.1 м от внешней стороны разметки ворот. Пример разметки на диаграмме 1.
  - **2.1.6.2.1.** Допускается разметка crease прямыми линиями согласно Диаграмме 2.

#### Диаграмма 1. Зона вратаря (crease)

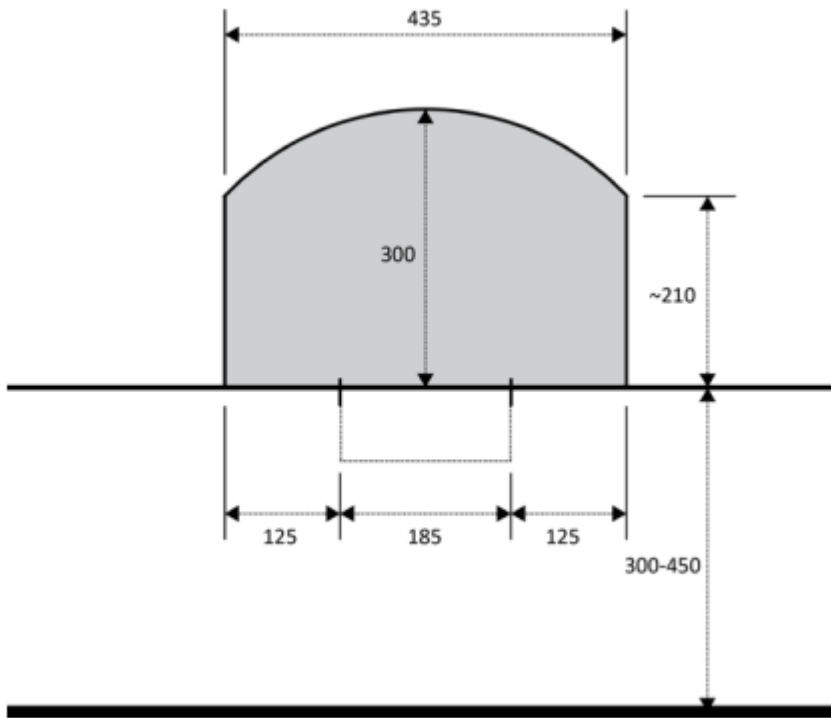
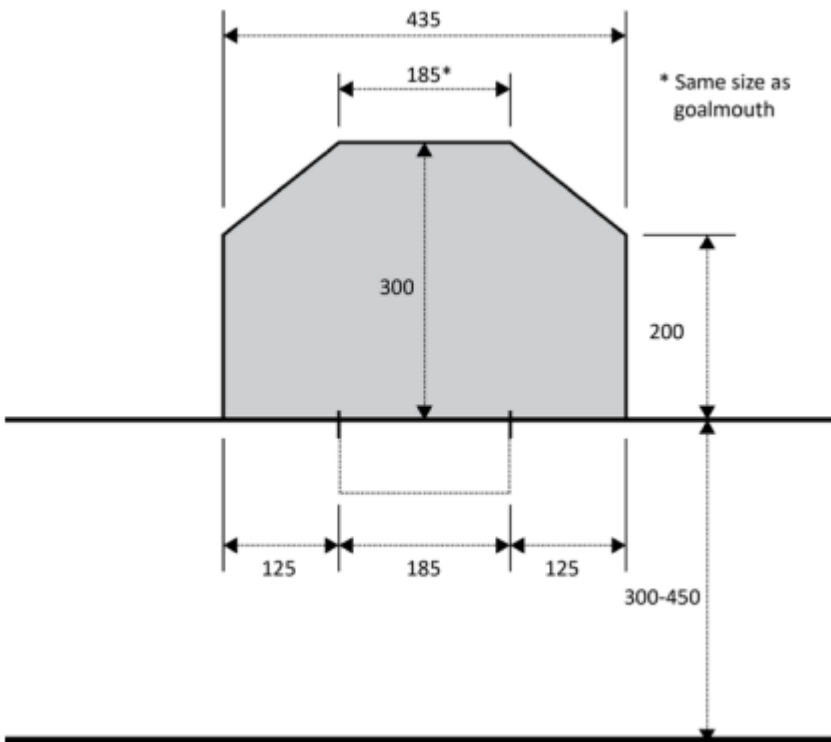


Диаграмма 2. Альтернативный вариант зоны вратаря



Размеры на диаграммах указаны в сантиметрах. 185 — ширина створа ворот (goalmouth), 125 — усечение с каждой стороны, 435 — полная ширина зоны, 300 — глубина зоны от линии ворот, 300–450 — расстояние от линии ворот до заднего борта.

## 2.2. Ворота

2.2.1. Ворота должны быть с сеткой.

2.2.2. Ворота должны иметь жесткую верхнюю перекладину над линией ворот.

2.2.3. Ворота ставятся друг напротив друга на отметках линии ворот.

2.2.4. Ширина створа ворот: 185 +/- 5 см, по внутренней стороне штанг.

2.2.5. Высота створа ворот: 90 +/- 5 см, от пола до нижней кромки перекладины.

2.2.6. Глубина ворот: 80 +/- 15 см от центра линии ворот.

## 2.3. Мячи

2.3.1. Диаметр мяча: 67 +/- 2 мм.

2.3.2. Вес мяча: 70 +/- 5 г.

2.3.3. Мяч должен быть из ударопрочного материала с низким отскоком.

- 2.3.3.1. Жесткость материала должна соответствовать оптимальной рабочей температуре.

# Раздел 3: Судейская бригада

## 3.1. Официальные лица

3.1.1. На турнире должен быть главный судья турнира (Head Referee), назначенный организаторами и объявленный игрокам в начале турнира.

3.1.2. Для матча требуются:

- главный судья матча (Main Referee)
- два (2) судьи на воротах (Goal Judges)
- ассистент матча (Game Assistant)

- ассистент судьи (Assistant Referee)
- **3.1.2.1.** Один из судей назначается главным судьей матча и объявляется обеим командам до начала игры.
- **3.1.2.2.** Судьи на воротах назначаются и утверждаются главным судьей матча до начала игры.
  - **3.1.2.2.1.** Судьи на воротах должны визуально отличаться от зрителей.
- **3.1.2.3.** Ассистент матча и ассистент судьи не обязательны, но рекомендуются.
  - **3.1.2.3.1.** Если ассистента матча нет, его обязанности выполняет главный судья матча.

## 3.2. Оборудование судей

### 3.2.1. Организаторы должны предоставить:

- секундомер
- свисток
- табло
- флаги, головные уборы или жилеты для двух (2) судей на воротах
- ручку и бумагу
- стикеры/ленты/маркеры для проверки велосипедов
- манишки для игроков

## 3.3. Расстановка

### 3.3.1. Главный судья матча

- **3.3.1.1.** Главный судья матча и ассистент матча располагаются у центральной линии с прямым, ничем не закрытым обзором площадки, желательно на возвышении.

### 3.3.2. Ассистент матча

- **3.3.2.1.** Ассистент матча располагается близко к главному судье матча на удобной для коммуникации дистанции.

### 3.3.3. Ассистент судьи

- **3.3.3.1.** Ассистент судьи может располагаться на противоположной стороне для подачи сигналов по эпизодам, плохо видимым главному судье; в иных случаях – рядом с главным судьей для контроля игры с мячом и без мяча.

### 3.3.4. Судьи на воротах

- **3.3.4.1.** Судьи на воротах располагаются на стороне, противоположной главному судье, возле линии ворот ближе к центру площадки, с чистым

обзором створа ворот, желательно на возвышении.

- **3.3.4.1.1.** Если такая позиция невозможна, допускается размещение за воротами или сбоку – в точке лучшего обзора, одобренной главным судьей матча.

## 3.4. Обязанности

### 3.4.1. Главный судья турнира

- **3.4.1.1.** Контролирует корректное применение регламента остальными официальными лицами.
  - **3.4.1.1.1.** Не может отменить решение главного судьи матча во время игры.
- **3.4.1.2.** Обязан предоставить актуальную версию регламента.
  - **3.4.1.2.1.** Отвечает за разъяснение правил игрокам и судьям.
- **3.4.1.3.** Проверяет экипировку игроков до начала турнира на безопасность и соответствие пункту 1.3.
  - **3.4.1.3.1.** Может привлекать других судей к проверке.
- **3.4.1.4.** До начала турнира определяет и объявляет итоговый счет для матчей, завершённых техническим поражением.

### 3.4.2. Главный судья матча

- **3.4.2.1.** Полностью контролирует игру и применяет регламент в меру своих полномочий.
  - **3.4.2.1.1.** Оценивает тяжесть всех нарушений и назначает штрафы из раздела 7 для восстановления соревновательного баланса.
- **3.4.2.2.** Может проверять экипировку до игры и действовать по 5.12, если экипировка небезопасна.
- **3.4.2.3.** Сигнализирует начало и конец игры согласно 5.1 и 5.5.
- **3.4.2.4.** Сигнализирует все остановки и рестарты согласно 5.3 и 5.4.
- **3.4.2.5.** Сигнализирует все нарушения согласно разделу 6.

### 3.4.3. Судьи на воротах

- **3.4.3.1.** Должны сигнализировать взятие ворот на своей стороне согласно 3.5.2.1.
- **3.4.3.2.** Должны сигнализировать замеченные ими нарушения в непосредственной близости согласно 3.5.2.3.
  - **3.4.3.2.1.** Должны быть готовы дать главному судье свою оценку по спорным голам и нарушениям.
  - **3.4.3.2.2.** Их участие консультативное; окончательное решение принимает главный судья матча.
- **3.4.3.3.** Должны возвращать ворота на место, если они сдвинуты или опрокинуты.
  - **3.4.3.3.1.** Если доступ на площадку для судьи ворот невозможен, главный судья назначает другого волонтера.
  - **3.4.3.3.2.** Если доступ на площадку отсутствует, игрокам сообщают, что вернуть ворота в правильное положение обязаны они.
- **3.4.3.4.** Должны сигнализировать фальстарт на джусте согласно 3.5.2.3 и 5.2.1.1.

- **3.4.3.5.** Могут подать сигнал о тайм-ауте, если он не был услышан главным судьей, ассистентом матча или ассистентом судьи.

### 3.4.4. Ассистент матча

- **3.4.4.1.** Ведет время игры, запускает и останавливает официальный секундомер.
- **3.4.4.2.** Ведет время штрафов, влекущих временное удаление игрока.
  - **3.4.4.2.1.** Сообщает временно удаленным игрокам, когда им можно вернуться.
- **3.4.4.3.** Ведет бумажный протокол матча.
- **3.4.4.4.** Протокол должен содержать:
  - голы по командам
  - штрафы по игрокам
  - **3.4.4.4.1.** Организатор турнира может дополнительно требовать:
    - время каждого гола и штрафа
    - имя игрока, забившего гол
- **3.4.4.5.** Если игрокам видны таймер и табло, ассистент матча отвечает за запуск/остановку времени и внесение голов.
- **3.4.4.6.** Ассистент матча периодически объявляет игровое время, а также:
  - после голов
  - перерыв
  - рестарт игры
  - за две минуты (2) до конца
  - по запросу игрока
  - **3.4.4.6.1.** После сигнала о двух минутах ассистент обязан объявлять 60 сек, 30 сек, 10 сек и обратный отсчет от 5 сек до 1 сек.

### 3.4.5. Ассистент судьи

- **3.4.5.1.** Должен сигнализировать замеченные им нарушения согласно 3.5.3.1.
  - **3.4.5.1.1.** Должен быть готов предоставить главному судье свою оценку по спорным голам и нарушениям.
  - **3.4.5.1.2.** Его участие консультативное; окончательное решение принимает главный судья матча.
- **3.4.5.2.** Может сигнализировать тайм-аут согласно 3.5.3.2, если сигнал не услышали главный судья или ассистент матча.

## 3.5. Судейские сигналы

### 3.5.1. Главный судья матча

- **3.5.1.1.** Начало игры - поднимает руку вверх и одновременно с опусканием руки дает свисток.
- **3.5.1.2.** Возобновление игры - вытягивает руку в сторону ладонью вверх, показывая, что игра может быть продолжена.
- **3.5.1.3.** Отложенный штраф/преимущество - поднимает руку вертикально вверх.
- **3.5.1.4.** Владение после остановки - указывает рукой в сторону команды, которая возобновляет игру с мячом.

### 3.5.2. Судьи на воротах

- **3.5.2.1.** Гол - поднимает руку вертикально вверх.
  - **3.5.2.1.1.** При наличии флага поднимает флаг.
- **3.5.2.2.** Мимо/незасчитанный гол - скрещивает руки и разводит их в стороны широким движением.
- **3.5.2.3.** Фальстарт/нарушение - одной рукой указывает вертикально вверх, другой на нарушившего игрока.
  - **3.5.2.3.1.** При наличии флага поднимает флаг и вытягивает вторую руку.
- **3.5.2.4.** Тайм-аут - показывает руками букву "Т".

### 3.5.3. Ассистент судьи

- **3.5.3.1.** Нарушение - поднимает одну руку вверх, второй указывает на нарушившего игрока.
- **3.5.3.2.** Тайм-аут - показывает руками букву "Т".

## Раздел 4: Игра с мячом

### 4.1. Владение

**4.1.1. Игрок, который последним сделал осознанное контролируемое касание мяча клюшкой, считается владеющим мячом (in possession). Такой игрок называется Ball Carrier.**

- **4.1.1.1.** Владение отсутствует или теряется, если:
  - мяч отходит примерно на 3 м от Ball Carrier
  - мяч проходит рядом с игроком настолько быстро, что он не может выполнить более одного (1) контролируемого касания свободного мяча
  - Ball Carrier не может продолжать играть мячом клюшкой
- **4.1.1.2.** Владение не теряется, если осознанное касание соперника не мешает Ball Carrier продолжать играть мячом клюшкой, а дистанция до мяча остается в пределах примерно 3 м.

### 4.2. Удар (shot)

**4.2.1. Shot - это упругое столкновение мяча с одной из двух торцевых сторон битка.**

**4.2.2. Активное направление мяча телом или велосипедом не считается ударом.**

**4.2.3. Shuffle, ball-joint, scoop и carry (согласно 4.3-4.6) не считаются ударом.**

**4.2.4. Любой контакт мяча с древком клюшки не считается ударом.**

**4.2.5.** Если мяч рикошетит от любого объекта после действия, не являющегося ударом, это не считается ударом.

## **4.3. Shuffle**

**4.3.1.** Shuffle - любой контакт мяча с продольной (длинной) стороной битка.

## **4.4. Ball-jointing**

**4.4.1.** Ball-jointing - давление на мяч отверстием или вогнутой частью битка для прижатия мяча к игровой поверхности. Разрешено в течение двух секунд (2 сек) в любой зоне площадки.

## **4.5. Scoop**

**4.5.1.** Scoop - ведение мяча, находящегося в отверстии битка, за счет центростремительной силы.

**4.5.2.** Scoop разрешен ниже уровня руля игрока либо руля соперника, если соперник находится ближе примерно 3 м (см. 6.4.4.3).

**4.5.3.** Scoop разрешен не более чем с тремя (3) сменами направления.

## **4.6. Carry**

**4.6.1.** Carry - удержание мяча битком, где сила тяжести удерживает мяч в битке.

**4.6.2.** Carry запрещен.

## **4.7. Grabbing**

**4.7.1.** Grabbing мяча - захват мяча рукой.

**4.7.2.** Захватывать мяч рукой запрещено.

- **4.7.2.1.** Игрок может рукой остановить летящий мяч, но обязан немедленно направить его вниз на площадку в точку под местом остановки.

## **4.8. Slapping**

**4.8.1. Умышленное изменение направления или придание импульса мячу руками или ногами считается slapping.**

**4.8.2. Slapping мяча запрещен.**

- **4.8.2.1.** Защитник в своем crease может руками перенаправить летящий мяч, находящийся ниже уровня плеч, но не может его схватить.

## Раздел 5: Игровые механики

### 5.1. Начало игры

**5.1.1. Команды готовятся к джусту (joust) согласно 5.2.**

**5.1.2. Главный судья матча спрашивает готовность у каждой команды. Капитан обязан дать четкое устное подтверждение или отказ.**

- **5.1.2.1.** Подтверждение - поднятая рука вверх; отказ - рука в сторону и движение из стороны в сторону.

**5.1.3. Когда обе команды подтвердили готовность, главный судья поднимает руку и дает свисток, одновременно опуская руку.**

- **5.1.3.1.** Ассистент матча запускает игровое время по свистку.
- **5.1.3.2.** Команды разыгрывают владение на джусте.

### 5.2. Джуст (The Joust)

**5.2.1. Команды располагаются на своих половинах: игроки неподвижны, на велосипедах, заднее колесо касается борта за своими воротами.**

- **5.2.1.1.** Фальстарт - игрок покинул борт до свистка начала игры.
  - **5.2.1.1.1.** Судья на воротах обязан сигнализировать фальстарт по 3.5.2.3, если игрок покинул борт до свистка.
  - **5.2.1.1.2.** Если команда получила преимущество от фальстарта, назначается штраф, а владение на старте получает команда, проигравшая джуст.

**5.2.2. Игроки джуста должны держать клюшку на одной и той же стороне велосипеда.**

- **5.2.2.1.** По умолчанию джуст правосторонний.
- **5.2.2.2.** Команды могут согласовать левосторонний джуст, уведомив главного судью до начала игры.

- **5.2.2.2.1.** При разногласии сторона джуста определяется тем, с какой стороны клюшку держит большинство игроков.
- **5.2.2.3.** На правостороннем джусте игрок должен проходить соперника слева; на левостороннем – справа.

### **5.2.3. В джусте от команды участвует только один (1) игрок.**

- **5.2.3.1.** Игроки джуста должны держать прямую траекторию, пока кто-то не коснется мяча.
- **5.2.3.2.** Любой игрок, который стабильно ускоряется к мячу, считается участвующим в джусте.
  - **5.2.3.2.1.** Игрок не может прекращать джуст, находясь примерно в 3 м от мяча.
- **5.2.3.3.** Игрок джуста не может мешать траектории джуста соперника.
  - **5.2.3.3.1.** Любое опасное действие в джусте, по оценке главного судьи, наказывается большим штрафом.
- **5.2.3.4.** Остальные игроки не могут бороться за владение и перекрывать путь игроку джуста, пока не установлено владение или оба игрока джуста не прошли мимо мяча без взятия владения.

## **5.3. Остановка игры**

### **5.3.1. Главный судья останавливает игру свистком.**

- **5.3.1.1.** После сигнала об остановке игра должна прекратиться независимо от обстоятельств.

### **5.3.2. Игра может быть остановлена по причинам:**

- гол
- штраф
- мяч вне игры
- травма
- смещенные ворота
- тайм-аут
- небезопасная экипировка
- ремонт площадки

### **5.3.3. После свистка команды обязаны прекратить игру и вернуться на свою половину в течение десяти секунд (10 сек).**

### **5.3.4. Формат 3v3**

- **5.3.4.1.** Ассистент матча останавливает игровое время при каждой остановке игры.

### **5.3.5. Формат Quads**

- **5.3.5.1.** Игровое время не останавливается, кроме травм и ситуаций, мешающих быстрому рестарту (включая, но не ограничиваясь):

- повреждение площадки
- сломанный или отсутствующий мяч
- разбор/оценка игрового эпизода, фола или гола судьями
- **5.3.5.1.1.** В последние две минуты (2 мин) ассистент матча останавливает время при каждой остановке.

### 5.3.6. Формат Squad

- **5.3.6.1.** Игровое время не останавливается, кроме травм и ситуаций, мешающих быстрому рестарту (включая, но не ограничиваясь):
  - повреждение площадки
  - сломанный или отсутствующий мяч
  - разбор/оценка игрового эпизода, фола или гола судьями
  - **5.3.6.1.1.** В последние две минуты (2 мин) ассистент матча останавливает время при каждой остановке.

## 5.4. Возобновление игры

### 5.4.1. Главный судья получает устное или визуальное подтверждение готовности от команды без владения.

- **5.4.1.1.** Для получения подтверждения судья может дать два коротких свистка.
- **5.4.1.2.** Если команда без владения не подтверждает готовность в течение 10 сек, ей назначается Delay of Game (6.1.1).

### 5.4.2. После подтверждения главный судья дает сигнал начала активной фазы игры (3.5.1.2) и объявляет "ten seconds to cross".

- **5.4.2.1.** Если команда с владением не начинает игру в течение 10 сек после подтверждения готовности соперника, команда без владения может начать игру, пересекши центральную линию.
  - **5.4.2.1.1.** Главный судья объявляет "game on".
  - **5.4.2.1.2.** Ассистент матча запускает время.

### 5.4.3. Игра начинается и часы запускаются, когда мяч или игрок команды с владением пересекает центральную линию.

- **5.4.3.1.** Главный судья обозначает запуск времени объявлением "game on".
- **5.4.3.2.** Игроки команды без владения не могут вступать в борьбу до начала игры.

## 5.5. Конец игры

### 5.5.1. Конец матча фиксируется официальным игровым временем.

### 5.5.2. Главный судья обозначает конец игры двумя длинными свистками.

## 5.6. Счет

### 5.6.1. Голы

- **5.6.1.1.** Засчитывается гол, если весь мяч полностью пересек всю линию створа ворот (Goalmouth Line) после действия, являющегося ударом по 4.2.
  - **5.6.1.1.1.** После удара мяч может рикошетить от любой поверхности, кроме продольной стороны битка атакующего игрока или дровка его клюшки, и оставаться валидным голом.
- **5.6.1.2.** Судья на воротах подает сигнал гола по 3.5.2.1, затем игра возобновляется по 5.4.

### 5.6.2. Незасчитанные голы

- **5.6.2.1.** Гол не засчитывается, если мяч полностью пересек линию створа ворот вследствие действия атакующего игрока, не являющегося ударом.
- **5.6.2.2.** Также гол не засчитывается, если:
  - мяч пересек линию створа ворот после свистка
  - действие с мячом произошло до фактического старта игры по 5.4.3
  - атакующий игрок совершил нарушение в эпизоде, приведшем к голу, независимо от момента пересечения линии
- **5.6.2.3.** Судья на воротах сигнализирует незасчитанный гол по 3.5.2.2.
- **5.6.2.4.** Атакующая команда теряет владение, игра возобновляется по 5.4.

### 5.6.3. Автоголы

- **5.6.3.1.** Гол присуждается сопернику, если из-за любого действия игрока мяч полностью пересекает линию створа его защищаемых ворот.
- **5.6.3.2.** Судья на воротах сигнализирует автогол по 3.5.2.1, затем игра возобновляется по 5.4.

## 5.7. Мяч вне игры

### 5.7.1. Out of bounds

- **5.7.1.1.** Мяч считается вышедшим за пределы, когда покидает площадку или отскакивает от объекта выше линии борта.
  - **5.7.1.1.1.** Владение теряет команда, последней коснувшаяся мяча, включая рикошеты от тела или велосипеда.

### 5.7.2. Застрявший мяч (lodged ball)

- **5.7.2.1.** Мяч считается застрявшим, если запутался, зажался или иным образом застрял в экипировке игрока либо элементах площадки.
  - **5.7.2.1.1.** Если мяч застрял в экипировке игрока, владение теряет команда этого игрока.
  - **5.7.2.1.2.** Если мяч застрял в элементах площадки, владение теряет команда, последней коснувшаяся мяча, включая рикошеты от тела/ велосипеда.

## 5.8. Травма

### 5.8.1. Остановка из-за травмы объявляется по усмотрению главного судьи, если игроку требуется немедленная помощь.

- **5.8.1.1.** Для такой остановки не устанавливается лимит времени.
- **5.8.1.2.** Игроки могут не возвращаться на свою половину по 5.3.3, если это необходимо для безопасности/помощи травмированному.

### 5.8.2. Владение возвращается команде, владевшей мячом в момент остановки, если судья не назначает штраф.

### 5.8.3. Игра возобновляется по 5.4 после восстановления игрока или выхода замены по 5.9.

## 5.9. Замена игроков

### 5.9.1. Формат 3v3

- **5.9.1.1.** Команда может обратиться к главному судье за заменой игрока при травме или иных исключительных обстоятельствах во время матча или между матчами.

### 5.9.2. Формат Quads

- **5.9.2.1.** Во время матча замены не допускаются.
- **5.9.2.2.** Команда обязана продолжать играть тремя (3) игроками, пока не найдет подходящую замену, одобренную по 5.9.4.

### 5.9.3. Формат Squad

- **5.9.3.1.** Во время матча замены не допускаются.
- **5.9.3.2.** Команда может просить замену только если у нее осталось менее четырех (4) не травмированных игроков.

### 5.9.4. Общая процедура замены

- **5.9.4.1.** Замененный игрок теряет право выступать за любую другую команду до конца турнира.
- **5.9.4.2.** На замену допускаются только игроки, не заявленные на турнир, либо уже выбывшие до текущей стадии/раунда.
- **5.9.4.3.** Заменивший игрок может быть заменен обратно только исходным игроком либо в случае следующей травмы.
  - **5.9.4.3.1.** Если исходный игрок вернулся после замены, команда теряет право на вторичную замену этого игрока.
  - **5.9.4.3.2.** Повторная травма/невозможность продолжать игру приводит к дальнейшей игре команды без этого игрока до конца турнира.

- **5.9.4.4.** Команде дается разумное время, но не более 5 минут (5 мин), чтобы найти замену и получить одобрение главного судьи турнира.
- **5.9.4.5.** Если игрок удален с турнира, команда может просить его замену только после матча, в котором произошло удаление.

## 5.10. Тайм-ауты

### 5.10.1. Формат 3v3

- **5.10.1.1.** Команде предоставляются два (2) тайм-аута за матч длительностью до двух минут (2 мин) каждый.
  - **5.10.1.1.1.** Тайм-ауты можно брать подряд.
    - **5.10.1.1.1.1.** Если по истечении двух минут первого тайм-аута команда не готова в пределах 10 сек, она должна запросить второй тайм-аут (если доступен) для продления остановки.
- **5.10.1.2.** Во время любой остановки любая команда может запросить тайм-аут, чтобы продлить 10-секундный лимит до рестарта.
  - **5.10.1.2.1.** Команда, которой принадлежит владение на рестарте, не теряет это владение.
- **5.10.1.3.** В активной фазе игры команда может остановить игру, получив владение и отчетливо крикнув "Timeout" главному судье.
  - **5.10.1.3.1.** В таком случае команда теряет владение в пользу соперника.
    - **5.10.1.3.1.1.** Тайм-аут из активной фазы игры из-за сломанного мяча или травмы, требующей немедленной помощи, не лишает команду владения после рестарта и не расходует лимит тайм-аутов.
    - **5.10.1.3.1.2.** По истечении тайм-аута или после объявления команды о готовности игра возобновляется по 5.4.
- **5.10.1.4.** Судьи на воротах и ассистент судьи могут подать сигнал запроса тайм-аута по 3.5.2.4.
- **5.10.1.5.** При технической неисправности велосипеда/экипировки, вызванной соперником, главный судья может дать тайм-аут до 5 минут (5 мин).
  - **5.10.1.5.1.** Этот тайм-аут не расходует лимит тайм-аутов команды.
  - **5.10.1.5.2.** При необходимости команда может продлить остановку за счет своих обычных тайм-аутов.
  - **5.10.1.5.3.** Команда с правом владения на рестарте не теряет его.

### 5.10.2. Формат Quads

- **5.10.2.1.** Команде предоставляются два (2) тайм-аута за матч длительностью до одной минуты (1 мин) каждый.
  - **5.10.2.1.1.** Тайм-ауты можно брать подряд.
    - **5.10.2.1.1.1.** Если по истечении одной минуты первого тайм-аута команда не готова в пределах 10 сек, она должна запросить второй тайм-аут (если доступен).
- **5.10.2.2.** На площадках, где нельзя делать смены во время активной фазы игры, команда в состоянии владения может запросить до двух (2) дополнительных тайм-аутов по 30 сек для смены состава.
- **5.10.2.3.** Механические проблемы велосипеда/экипировки ведут к замене игрока другим членом команды без остановки игры, согласно 5.13.1.
- **5.10.2.4.** В активной фазе игры команда может остановить игру, получив владение и отчетливо крикнув "Timeout" главному судье.
  - **5.10.2.4.1.** Команда теряет владение в пользу соперника.

- **5.10.2.4.1.1.** Тайм-аут из активной фазы игры из-за сломанного мяча или травмы, требующей немедленной помощи, не лишает команду владения после рестарта и не расходует лимит тайм-аутов.
- **5.10.2.4.1.2.** По истечении тайм-аута или после объявления команды о готовности игра возобновляется по 5.4.
- **5.10.2.5.** Судьи на воротах и ассистент судьи могут сигнализировать запрос тайм-аута главному судье.

### **5.10.3. Формат Squad**

- **5.10.3.1.** Механические проблемы велосипеда/экипировки ведут к замене игрока другим членом команды без остановки игры, согласно 5.13.

## **5.11. Смещение ворот**

**5.11.1. Если ворота смещены, решающим критерием взятия ворот остается Goalmouth Line по 2.1.4.4.**

**5.11.2. Главный судья может остановить игру, если смещение ворот существенно мешает судье ворот определить гол либо очевидно влияет на игру.**

**5.11.3. Непреднамеренное и ситуационное смещение ворот в ходе игры не влечет штраф.**

**5.11.4. Владение сохраняется за командой, владевшей мячом в момент остановки.**

- **5.11.4.1.** Если никто не владел мячом, игра возобновляется джустом по 5.2.

**5.11.5. Возврат смещенных ворот судьей ворот по 3.4.3.3 без вмешательства в игру не требует остановки.**

- **5.11.5.1.** Защитник в crease может немного подправить ворота в правильное положение, если это никак не мешает игре.

## **5.12. Небезопасная экипировка**

**5.12.1. Главный судья может остановить игру, если в любой момент посчитает экипировку игрока небезопасной.**

**5.12.2. Команда должна использовать свой тайм-аут, чтобы устранить проблему или сменить велосипед.**

- **5.12.2.1.** Если проблему нельзя устранить в отведенное время или нет запасного велосипеда, игра возобновляется без этого игрока с численным преимуществом соперника.

- **5.12.2.2.** Исключенный игрок может вернуться в игру при следующей остановке.

### 5.12.3. До рестарта главный судья должен одобрить экипировку игрока.

- **5.12.3.1.** Если экипировка снова признана небезопасной, игрок исключается из игры до устранения проблемы.

## 5.13. Механика замен (Bench Mechanics)

### 5.13.1. Формат Quads

- **5.13.1.1.** Команда может менять игроков с лавки на одного из трех (3) активных игроков через назначенную дверь на своей оборонительной половине.
  - **5.13.1.1.1.** На площадках без замен во время игры команда должна запросить тайм-аут на смену состава по 5.10.2.2.
    - **5.13.1.1.1.1.** Во время остановок разрешены замены в пределах временных лимитов по 5.4.
  - **5.13.1.1.2.** Если команда состоит из трех (3) игроков и один не может продолжать игру из-за травмы или механической проблемы, соперник получает численное преимущество по 8.5 до возвращения игрока.
- **5.13.1.2.** Перед выходом нового игрока игрок, покидающий площадку, должен находиться в зоне перехода (граница 3 +/- 0.5 м от центра назначенной двери команды).
  - **5.13.1.2.1.** Если входящий/выходящий игрок во время смены взаимодействует со свободным мячом или мешает сопернику, фиксируется Illegal Substitution (6.1.5).

### 5.13.2. Формат Squad

- **5.13.2.1.** Команда может менять любого игрока с лавки на одного из трех (3) активных игроков через назначенную дверь на своей оборонительной половине.
- **5.13.2.2.** Перед выходом нового игрока выходящий должен находиться в зоне перехода (3 +/- 0.5 м от центра назначенной двери).
  - **5.13.2.2.1.** Если входящий/выходящий игрок взаимодействует со свободным мячом или мешает сопернику с мячом во время смены, фиксируется Illegal Substitution (6.1.5).

## Раздел 6: Нарушения

### 6.1. Технические нарушения

#### 6.1.1. Задержка игры (Delay of Game)

- **6.1.1.1.** Команда препятствует возобновлению игры по 5.4.
  - **6.1.1.1.1.** За первое такое нарушение капитану автоматически выносятся персональный фол.

- **6.1.1.1.2.** За последующие нарушения капитану назначается малый штраф.
- **6.1.1.2.** Игрок прижимает мяч клюшкой или велосипедом у борта, не давая другим сыграть мяч.
- **6.1.1.3.** Игрок явно выбрасывает мяч из игры scoop'ом или броском.
- **6.1.1.4.** Игрок явно смещает ворота (см. 5.11).

## 6.1.2. Неспортивное поведение

- **6.1.2.1.** Игрок признается действующим неспортивно, включая (но не ограничиваясь):
  - систематический срыв хода игры
  - чрезмерные споры с судьями
  - активное участие в игре после даба
  - отказ покинуть эпизод после даба, давший преимущество команде
  - контакт с дабнутым игроком или его экранирование, либо затруднение возврата его экипировки
  - создание несправедливого преимущества своей команде
  - **6.1.2.1.1.** Перемещение лежащей клюшки дабнутого игрока, если это не мешает игре, не считается неспортивным поведением (см. 6.4.8.2.2).
- **6.1.2.2.** За неспортивное поведение назначается малый, большой или дисциплинарный штраф.
  - **6.1.2.2.1.** За вербальную или физическую агрессию в адрес судьи, организатора, зрителя или игрока автоматически назначается дисциплинарный штраф.

## 6.1.3. Помехи

- **6.1.3.1.** Помехи велосипедом (bike interference)
  - **6.1.3.1.1.** Помеха велосипедом в виде экранирования или блокировки - активное использование движения и позиции велосипеда для резкого и/или постоянного блокирования соперника без владения, чтобы помешать ему:
    - занять оборонительную/атакующую позицию
    - выйти по прямой к свободному мячу
    - атаковать игрока с мячом
    - **6.1.3.1.1.1.** Фиксируется, когда игрок без владения экранирует игрока соперника также без владения.
- **6.1.3.1.2.** Все игроки без владения имеют право на занимаемое ими пространство.
  - **6.1.3.1.2.1.** Штраф не назначается, если игрок занимает свое пространство в статике или движется предсказуемо и равномерно, занимая игровую позицию.
  - **6.1.3.1.2.2.** Кратковременный/моментное экранирование без активного блокирующего действия штрафа не влечет.
  - **6.1.3.1.2.3.** Естественное затруднение движения соперника, обусловленное позициями и скоростями, не штрафуются.
- **6.1.3.1.3.** При борьбе за свободный мяч все игроки должны двигаться к мячу напрямую и естественно, либо уступить мяч.
  - **6.1.3.1.3.1.** Если ближайший к мячу игрок в пределах ~3 м использует экранирование соперника для безопасного получения владения, штраф не назначается.

- **6.1.3.1.3.2.** Если экранирование используется, чтобы намеренно уступить мяч партнеру, фиксируется нарушение – помеха велосипедом (bike interference).
- **6.1.3.1.4.** Игрок без владения имеет право пытаться экранировать/блокировать игрока с мячом.
  - **6.1.3.1.4.1.** После потери/уступки владения такого игрока экранировать нельзя.
- **6.1.3.2.** Помеха телом (body interference)
  - **6.1.3.2.1.** Фиксируется, когда игрок инициирует физический контакт с соперником, не владеющим мячом.
    - **6.1.3.2.1.1.** Игроки, борющиеся за свободный мяч, могут входить в физконтакт по 6.3 в пределах 3 м от мяча.
- **6.1.3.3.** Помеха клюшкой (mallet interference)
  - **6.1.3.3.1.** Фиксируется, когда игрок клюшкой инициирует контакт с клюшкой соперника без владения или препятствует ее свободному движению.
  - **6.1.3.3.2.** Фиксируется, когда игрок клюшкой цепляет клюшку игрока, владеющего мячом в момент, когда мяч для него непосредственно неиграбелен.
    - **6.1.3.3.2.1.** Случайный контакт клюшек не штрафуются.
    - **6.1.3.3.2.2.** Нарушение не фиксируется, когда защищающийся игрок, находящийся внутри зоны ворот (crease), выбивает мяч, в то время как его напарник использует свою клюшку, чтобы начать или продолжить контакт с клюшкой игрока, владеющего мячом, внутри зоны ворот.
  - **6.1.3.3.3.** Фиксируется, когда игрок использует зацеп клюшкой (hooking, 6.4.6) против соперника, чтобы передать владение партнеру.
    - **6.1.3.3.3.1.** Если мяч уходит от игроков примерно на 3 м, он считается свободным и играбелен для любого игрока.

#### 6.1.4. Нарушение зоны вратаря (Crease Violation)

- **6.1.4.1.** Игрок считается находящимся в crease, когда колёса его велосипеда или клюшка касаются поверхности, обозначенной на диаграммах 1 и 2.
- **6.1.4.2.** До входа мяча/Ball Carrier в crease там может находиться только один защитник дольше 3 секунд.
  - **6.1.4.2.1.** Нарушение зоны вратаря назначается любому дополнительному защитнику или любому атакующему игроку, находящемуся в crease дольше 3 секунд до мяча/Ball Carrier.
- **6.1.4.3.** Как только мяч/Ball Carrier входит в crease, остальные игроки также могут войти в crease для честной игры в мяч.
- **6.1.4.4.** Когда мяч покидает crease, все игроки, кроме одного (1) защитника, обязаны покинуть зону в течение 3 секунд.
  - **6.1.4.4.1.** Если игрок велосипедом, телом или клюшкой мешает сопернику покинуть crease в течение 3 секунд, штраф остающемуся в crease игроку не назначается.
- **6.1.4.5.** Если нарушение зоны вратаря совершено, когда у соперника нет голевого момента, при первом нарушении назначается потеря владения (ball turnover).
  - **6.1.4.5.1.** Последующие нарушения влекут малый штраф независимо от того, кто из игроков команды его совершил.
- **6.1.4.6.** Если нарушение совершено, когда у соперника есть явный голевой момент из-за удара, паса или свободного мяча в crease или рядом с ним,

малый штраф назначается сразу при первом нарушении.

### 6.1.5. Незаконная замена (Illegal Substitution) — формат Squad

- **6.1.5.1.** Выходящий игрок должен иметь хотя бы одно колесо в обозначенной транзитной зоне у двери своей команды до того, как входящий игрок пересечёт линию площадки.
- **6.1.5.2.** Во время замены игроки в транзитной зоне у двери своей команды не должны активно вмешиваться в игру с мячом или мешать сопернику.
  - **6.1.5.2.1.** Малый штраф (illegal substitution) назначается игроку, который активно вмешивается в игру с мячом или мешает сопернику из транзитной зоны во время замены.
- **6.1.5.3.** Свободный мяч, коснувшийся одного из игроков, но не направленный им активно, не влечёт illegal substitution независимо от того, в кого он попал и находятся ли оба игрока на площадке.
- **6.1.5.4.** Нахождение более 3 игроков одной команды на площадке одновременно с активным участием в игре влечёт большой штраф игроку, последним вошедшему на площадку.
  - **6.1.5.4.1.** Оштрафованная команда должна выбрать ещё одного активного игрока, который сядет на лавку на время Player Advantage.

## 6.2. Нарушения управления велосипедом

### 6.2.1. Даб (Dabbing)

- **6.2.1.1.** Игрок считается дабнутым (dabbed), если его нога опирается на что-либо, кроме собственного велосипеда или вертикальной поверхности борта.
  - **6.2.1.1.1.** Нога не может касаться земли, ворот, тел/экипировки других игроков.
- **6.2.1.2.** Игрок, опирающийся любой частью тела на ворота для устойчивости, считается дабнутым.
  - **6.2.1.2.1.** Судья на воротах может сигнализировать даб по 3.5.2.3.
  - **6.2.1.2.2.** Главный судья или судья ворот объявляет игроку о дабе.
- **6.2.1.3.** Игрок не может хвататься рукой ни за что, кроме своего велосипеда, клюшки или мяча по 4.7.
- **6.2.1.4.** Удерживание/опора на ворота или верх борта считается дабом.
  - **6.2.1.4.1.** Поправка ворот по 5.11.5.1 не считается дабом.
- **6.2.1.5.** Дабнутый игрок вне игры и не может мешать игре велосипедом, телом или клюшкой.
- **6.2.1.6.** Контакттировать или экранировать дабнутого игрока запрещено.
  - **6.2.1.6.1.** За это главный судья назначает неспортивное поведение по 6.1.2.1.
- **6.2.1.7.** Дабнутый игрок обязан тапнуться клюшкой о борт в зоне tap-in.
- **6.2.1.8.** Дабнутому игроку дается разумное время на выход из игрового эпизода.
  - **6.2.1.8.1.** Судья может назначить штраф, если дабнутый игрок вмешался и дал преимущество своей команде.
  - **6.2.1.8.2.** Если дабнутый игрок блокирует удар по своим воротам, который иначе пересек бы линию створа, присуждается гол команде бьющего (7.5.2).

## 6.2.2. Опрокидывание (Toppling)

- **6.2.2.1.** Фиксируется, когда игрок вызывает даб или падение одного/нескольких соперников в контакте, при котором сам дабнулся до или после них.
- **6.2.2.2.** Если теряющий равновесие игрок вызывает даб/падение соперника и удерживается только за счет контакта с дабнутым соперником, назначается опрокидывание.

## 6.2.3. Контакт велосипедом (Bike Contact)

- **6.2.3.1.** Назначается, если игрок велосипедом инициирует контакт с соперником или его экипировкой путем разгона/маневра.
  - **6.2.3.1.1.** T-bone - контакт колесом или педалью с переносом импульса в направлении движения в соперника.
  - **6.2.3.1.2.** Slapping bike contact - контакт боковым/вращательным заносом колеса в соперника.
  - **6.2.3.1.3.** Sweeping - контакт передним/задним колесом по статично и прочно упертой в покрытие клюшке неподвижного игрока.
  - **6.2.3.1.4.** Pedaling - когда два игрока в тесном статичном контакте, и один педалью инициирует контакт с соперником или его экипировкой.
- **6.2.3.2.** Случайный bike-on-bike контакт в борьбе за мяч без влияния на игру и без опасности считается игровым моментом.
  - **6.2.3.2.1.** За такой контакт штраф не назначается.
- **6.2.3.3.** Главный судья вправе назначить контакт велосипедом и в неописанных прямо случаях, если контакт вызвал даб или необоснованно ограничил свободное движение.

## 6.3. Телесный контакт (Bodily Contact Infractions)

### 6.3.1. Вынос руки (Extension)

- **6.3.1.1.** Фиксируется, когда игрок выпрямляет руку и использует локоть, предплечье или кисть для инициации контакта либо толчка после контакта.
  - **6.3.1.1.1.** Основной телесный контакт должен выполняться плечом.
  - **6.3.1.1.2.** Игрок может прижать руку к телу в момент входа/выхода из контакта.
  - **6.3.1.1.3.** Вынос руки фиксируется только если рука выводится вверх/в сторону от плеча с толкающим, колющим или ударным усилием.

### 6.3.2. Атака сзади (Charging)

- **6.3.2.1.** Игрок, инициирующий контакт, обязан встречать соперника в верхнюю часть корпуса и сбоку («high and even»), а не сзади или снизу.
  - **6.3.2.1.1.** Контакт в поясницу, область почек, ребра, либо контакт с импульсом в спину — атака сзади (Charging).

### 6.3.3. Задержка соперника (Holding)

- **6.3.3.1.** Фиксируется, когда игрок ограничивает движение соперника, удерживая его тело, клюшку или велосипед своим телом.

### 6.3.4. Удар ногой (Kicking)

- 6.3.4.1. Удар ногой по телу, экипировке соперника или мячу – малый штраф.

### 6.3.5. Контакт с головой (Head Contact)

- 6.3.5.1. Фиксируется при инициации контакта с головой или шеей соперника любой частью тела.

### 6.3.6. Контакт с рулём (Handlebar Contact)

- 6.3.6.1. Фиксируется при инициации контакта с рулем соперника.

### 6.3.7. Контакт с рулевой рукой (Steering Arm Contact)

- 6.3.7.1. Фиксируется при инициации контакта с рулевой рукой соперника ниже плеча с переносом импульса в направлении движения.

### 6.3.8. Грубость (Flagrance)

- 6.3.8.1. Назначается большой штраф, когда игрок применяет чрезмерную или несоразмерную физическую силу к сопернику, признанному беззащитным.
  - 6.3.8.1.1. Контакт считается чрезмерным, если игрок входит в него так, что сам падает.
- 6.3.8.2. Грубость также фиксируется, если контакт иницируется без тактической необходимости и признан судьей безрассудным.

## 6.4. Нарушения обращения с клюшкой и мячом

### 6.4.1. Запрещённая игра мячом (Illegal Ball Handling)

- 6.4.1.1. Назначается за любую игру мячом, запрещенную разделом 4.

### 6.4.2. Рубящий удар клюшкой (Slashing)

- 6.4.2.1. Фиксируется, когда игрок наносит замах/удар по древку клюшки соперника или по его телу с движением вверх/вниз/в сторону, если:
  - это несоразмерная реакция на естественный игровой эпизод или выполнено насильственно
  - действие потенциально может причинить ущерб или травму
  - 6.4.2.1.1. Для рубящего удара не требуется фактический контакт с телом или велосипедом соперника.

### 6.4.3. Удар клюшкой по корпусу (Striking)

- 6.4.3.1. Фиксируется, когда игрок бьет клюшкой по телу соперника.

### 6.4.4. Высоко поднятая клюшка (High Sticking)

- **6.4.4.1.** Фиксируется при попытке сыграть летящий мяч клюшкой выше уровня руля ближайшего соперника в радиусе примерно 3 м.
  - **6.4.4.1.1.** Игрок на безопасной дистанции (~3 м и более) может поднять клюшку в воздух без замаха и направить мяч вниз, прямо под клюшку.
  - **6.4.4.1.2.** Игрок может рукой при клюшке, направленной вниз, коснуться летящего мяча по 4.7.2.1.
- **6.4.4.2.** Высоко поднятая клюшка фиксируется при любом контакте клюшкой с телом игрока выше плеч.
- **6.4.4.3.** Высоко поднятая клюшка фиксируется, если скоор поднят выше уровня руля игрока или руля соперника в пределах примерно 3 м.
- **6.4.4.4.** Замах и доводка при обычном ударе, выходящие выше уровня руля ближайшего соперника, штрафуются только если главный судья считает мах опасным или неконтролируемым, включая:
  - удар с полным оборотом клюшки от над головой до пола
  - доводку бэкхенд-удара выше уровня руля ближайшего соперника

### 6.4.5. Подстановка клюшки (Jamming)

- **6.4.5.1.** Фиксируется, когда игрок вызывает даб/падение соперника, подставив клюшку под его переднее или заднее колесо.
  - **6.4.5.1.1.** Штраф не назначается, если игрок случайно наезжает на прочно упертую клюшку статичного соперника.
- **6.4.5.2.** Подстановка клюшки фиксируется, если клюшка игрока застряла в велосипеде соперника и вызвала даб.

### 6.4.6. Зацеп клюшкой (Hooking)

- **6.4.6.1.** Фиксируется, когда игрок цепляет клюшкой велосипед или тело соперника.
- **6.4.6.2.** Зацеп клюшки (mallet hooking) фиксируется, когда игрок клюшкой длительно ограничивает свободное движение клюшки соперника (зацеп, прижим, запутывание, борьба за клюшку).
  - **6.4.6.2.1.** Игрок в непосредственной близости к мячу, если может сразу сыграть мяч, может использовать зацеп клюшки для попытки взять владение.
    - **6.4.6.2.1.1.** До попытки мяч должен быть в досягаемости игрока.
    - **6.4.6.2.1.2.** Контакт должен быть прекращен, как только мяч вышел из непосредственной близости или стал неиграбелен для игрока, выполняющего зацеп.

### 6.4.7. Бросок экипировки (Throwing)

- **6.4.7.1.** Малый штраф назначается, если игрок бросает часть экипировки во время игры так, что это не влияет на игру.
  - **6.4.7.1.1.** Если игрок бросает часть экипировки прямо перед своими воротами, предотвращая удар соперника, команде соперника присуждается гол и игрок получает большой штраф.
- **6.4.7.2.** Дисциплинарный штраф назначается, если брошенная часть экипировки коснулась другого игрока, судьи, зрителя или вызвала падение игрока.

### 6.4.8. Потеря клюшки (Mallet Dropping)

- **6.4.8.1.** Игроку разрешено иметь на площадке только одну клюшку одновременно.
  - **6.4.8.1.1.** Потеря клюшки фиксируется, если у игрока одновременно две клюшки в поле игры.
  - **6.4.8.1.2.** Если клюшка сломалась, нельзя бросить ее и взять другую; необходимо сразу убрать сломанную клюшку из игры целиком.
  - **6.4.8.1.3.** Если игрок уронил клюшку в ходе игры, он обязан поднять ее; запасную клюшку можно использовать только после удаления исходной с площадки.
- **6.4.8.2.** Если игрок уронил клюшку, он может продолжать игру без нее.
  - **6.4.8.2.1.** Потеря клюшки фиксируется, если брошенная/уроненная клюшка вызвала даб или иным образом повлияла на игру.
  - **6.4.8.2.2.** Защитники могут переместить клюшку атакующего игрока, если она мешает защите ворот.

## Раздел 7: Штрафы

### 7.1. Потеря владения (Ball Turnover)

**7.1.1.** Назначается, если фол совершен в нейтральной позиции и не лишил соперника явного голевого момента или существенного преимущества.

**7.1.2.** Владение передается пострадавшей команде, игра возобновляется по 5.4.

### 7.2. Малый штраф (Minor Penalty)

**7.2.1.** Назначается за нарушение, лишившее пострадавшую команду явного голевого момента или значимого преимущества, а также за конкретные действия из раздела 6.

**7.2.2.** Назначается за непреднамеренно опасное или неосознанно опасное поведение.

**7.2.3.** Назначается за любое нарушение из раздела 6 в crease против Ball Carrier.

**7.2.4.** Может назначаться по процедуре персональных фолов (8.6).

**7.2.5.** Может назначаться за нецензурное, оскорбительное или неуважительное поведение.

### **7.2.6. Владение получает пострадавшая команда, игра возобновляется по 5.4 с численным преимуществом (Player Advantage) на 30 сек (см. 8.5).**

- **7.2.6.1.** Player Advantage прекращается, если команда в большинстве забивает гол.

## **7.3. Большой штраф (Major Penalty)**

**7.3.1. Назначается за действия, которые главный судья считает опасными или безрассудными, либо если игрок уже получал малый штраф за это же нарушение.**

**7.3.2. Может назначаться по процедуре персональных фолов (8.6).**

**7.3.3. Владение получает пострадавшая команда, игра возобновляется по 5.4 с Player Advantage на одну минуту (1 мин).**

- **7.3.3.1.** Player Advantage продолжается весь срок наказания независимо от забитых голов.
  - **7.3.3.1.1.** Исключение: если большой штраф назначен только из-за процедуры персональных фолов по 8.6.1.2.1, Player Advantage прекращается после гола команды в большинстве.

## **7.4. Дисциплинарный штраф (Player Misconduct)**

**7.4.1. Назначается за агрессивное, насильственное или оскорбительное поведение в матче или на турнире.**

- **7.4.1.1.** При необходимости главный судья немедленно останавливает игру для прекращения конфликта.

**7.4.2. Владение получает пострадавшая команда, игра возобновляется по 5.4 с Player Advantage до конца матча.**

- **7.4.2.1.** Предыдущие нарушения и влияние эпизода на игру определяют тяжесть санкций для игрока и команды.

**7.4.3. Если команда получает несколько дисциплинарных штрафов в одном матче, главный судья немедленно останавливает игру и команде засчитывается техническое поражение.**

- **7.4.3.1.** По итогам рассмотрения организаторами и главным судьей турнира команда-нарушитель может быть исключена с турнира.
- **7.4.3.2.** Итоговый счет при техническом поражении определяется по 3.4.1.4.

**7.4.4. Если игрок совершает нарушение, за которое положен большой штраф по 7.3.1, уже имея большой штраф, автоматически назначается дисциплинарный штраф.**

**7.4.5. Дисциплинарный штраф может назначаться по процедуре персональных фолов (8.6).**

#### **7.4.6. Формат Quads**

- **7.4.6.1.** Дисциплинарный штраф одному игроку приводит к назначению команде большого штрафа и Player Advantage по 7.3.3.

#### **7.4.7. Формат Squad**

- **7.4.7.1.** Дисциплинарный штраф одному игроку приводит к назначению команде большого штрафа и Player Advantage по 7.3.3.

### **7.5. Присуждаемый гол (Awarded Score)**

**7.5.1. Если нарушение лишает игрока с мячом, выходящего на открытые незащищенные ворота, почти гарантированного гола, главный судья присуждает очко пострадавшей команде.**

- **7.5.1.1.** Если по этому эпизоду полагалась потеря владения или малый штраф, штраф не назначается; игра перезапускается как после обычного гола, и владение получает нарушившая команда по 5.4.
- **7.5.1.2.** Если полагался большой или дисциплинарный штраф, нарушившая команда также перезапускает игру с владением по 5.4, но нарушивший игрок начинает отбывать Player Advantage при рестарте.

**7.5.2. Если мяч после удара отклоняется лежащей клюшкой, дабнутым игроком или смещенными воротами и иначе пересек бы линию створа полностью, главный судья присуждает гол пробивавшей команде.**

## **Раздел 8: Процедура назначения штрафов**

### **8.1. Общая процедура**

**8.1.1. Главный судья оценивает нарушение по разделу 6 и назначает штраф из раздела 7.**

- **8.1.1.1.** При оценке судья может учитывать совокупность обстоятельств эпизода.

## **8.1.2. Решение главного судьи является окончательным.**

- **8.1.2.1.** По своему усмотрению судья может консультироваться с ассистентами и/или судьями ворот, а также использовать иные средства (видеозаписи).

## **8.2. Нарушения команды во владении**

### **8.2.1. Нарушение команды во владении или Ball Carrier ведет к немедленной остановке игры по 5.3.**

### **8.2.2. Нарушение на свободном мяче не останавливает игру до момента, когда команда-нарушитель получит владение.**

- **8.2.2.1.** Если владение первой получает пострадавшая команда, назначается отложенный штраф по 8.3 без остановки игры.

## **8.3. Отложенные штрафы**

### **8.3.1. Нарушение команды без владения может быть отложено до следующей остановки игры.**

- **8.3.1.1.** Во время отложенного штрафа команда с мячом считается в "advantage" (преимущество).
- **8.3.1.2.** Остановка игры наступает при любом из условий:
  - команда в advantage забивает гол
  - команда-нарушитель получает владение
  - мяч выходит из игры
  - команда в advantage сама совершает нарушение
  - нарушение произошло в атакующей половине, и команда в advantage откатила мяч обратно за свою оборонительную линию ворот
  - нарушение произошло в оборонительной половине, и команда в advantage перевела мяч за центральную линию и затем обратно за свою оборонительную линию ворот
  - мяч выбит из защитного crease команды-нарушителя телом или экипировкой защитника, находящегося внутри crease

### **8.3.2. Главный судья сигнализирует отложенный штраф по 3.5.1.3 и объявляет "advantage".**

- **8.3.2.1.** Судья может использовать для сигнала отложенного штрафа шумовой прибор (например, колокольчик), отличимый от свистка; о таком способе нужно сообщить обеим командам до начала игры.

### **8.3.3. Команда-нарушитель не может получить очко во время отложенного штрафа, кроме автогола команды в advantage.**

### **8.3.4. Если команда в advantage забивает, после остановки игра не возвращает владение команде-нарушителю.**

- **8.3.4.1.** Отложенная потеря владения или малый штраф отменяется, игра возобновляется по 5.4.
- **8.3.4.2.** Отложенный большой штраф или дисциплинарный штраф приводит к рестарту по 5.4 с Player Advantage для пострадавшей команды по 8.5.

### **8.3.5. Если во время отложенного штрафа команда-нарушитель снова фолит, но команда в advantage сохраняет владение, отложенный штраф продолжается, а его тяжесть повышается на одну ступень: потеря владения → малый штраф, малый штраф → большой штраф, но не выше большого штрафа.**

- **8.3.5.1.** За несколько нарушений одной команды назначается только один малый или большой штраф; отбывает его игрок, совершивший более тяжелое нарушение.
- **8.3.5.2.** Дисциплинарный штраф может назначаться отдельно и дополнительно к малому или большому штрафу; рестарт может быть в формате 3 на 1 по Player Advantage (8.5).

### **8.3.6. Нарушение команды в advantage ведет к coincidental penalty и остановке игры.**

## **8.4. Coincidental Penalty**

### **8.4.1. Coincidental Penalty назначается за одновременные нарушения по одному игроку от каждой команды.**

### **8.4.2. Coincidental Penalty останавливает игру; рестарт - джуст по 5.4.**

- **8.4.2.1.** Если coincidental penalty по тяжести соответствует малому, большому или дисциплинарному штрафу, игра переходит в ситуацию 2 на 2 на весь установленный срок наказаний независимо от забитых голов.

## **8.5. Player Advantage**

### **8.5.1. Удаление игрока из игры вследствие малого, большого или дисциплинарного штрафа, создающее формат 3 на 2, называется Player Advantage.**

- **8.5.1.1.** При малом штрафе главный судья может обязать игрока оставаться в ближайшей к судье зоне tap-in на время штрафа.
  - **8.5.1.1.1.** Игрок, отбывающий штраф, не должен вмешиваться в игру.

### **8.5.2. Рестарт игры проводится по 5.4.**

### 8.5.3. Игрок может вернуться в игру только после сигнала ассистента матча.

- **8.5.3.1.** Ассистент матча отсчитывает от 5 секунд до 0 и показывает рукой на дверь, через которую игрок возвращается.
- **8.5.3.2.** При возвращении игроку не требуется tap-in; он считается активным с момента пересечения линии входа на площадку.
- **8.5.3.3.** Игрок обязан возвращаться через дверь на своей стороне площадки.

### 8.5.4. Любая остановка игры останавливает таймер Player Advantage.

### 8.5.5. Если команда в меньшинстве получает дополнительный малый или большой штраф во время Player Advantage, длительность Player Advantage увеличивается на 30 сек или 1 мин в соответствии с тяжестью нового штрафа.

- **8.5.5.1.** По усмотрению главного судьи, вне площадки остается игрок, совершивший более тяжелое нарушение.

### 8.5.6. Формат Squad

- **8.5.6.1.** Команда в меньшинстве может менять двух (2) активных игроков на площадке до и во время Player Advantage любыми игроками команды, кроме нарушившего.
- **8.5.6.2.** Непрерывный игровой таймер не влияет на таймер Player Advantage.

## 8.6. Персональные фолы

### 8.6.1. Формат 3v3

- **8.6.1.1.** Третье нарушение игрока автоматически повышает назначаемый штраф на одну ступень, но не выше большого штрафа.
  - **8.6.1.1.1.** Назначается Player Advantage по 8.5.
- **8.6.1.2.** Четвертое нарушение игрока приводит к большому штрафу по 7.3.
  - **8.6.1.2.1.** Если стандартный штраф за эпизод ниже большого штрафа, Player Advantage прекращается после гола команды в большинстве.
- **8.6.1.3.** Пятое и каждое последующее нарушение игрока приводит к большому штрафу по 7.3.

### 8.6.2. Формат Quads

- **8.6.2.1.** Третье нарушение автоматически повышает назначаемый штраф на одну ступень, но не выше большого штрафа.
  - **8.6.2.1.1.** Назначается Player Advantage по 8.5.
- **8.6.2.2.** Четвертое нарушение приводит к большому штрафу по 7.3.
- **8.6.2.3.** Пятое нарушение приводит к дисциплинарному штрафу по 7.4.

### 8.6.3. Формат Squad

- **8.6.3.1.** Третий фол игрока автоматически приводит к его замене одним из доступных игроков команды как минимум до следующей остановки игры.
  - **8.6.3.1.1.** Назначение малого, большого или дисциплинарного штрафа влечет Player Advantage на соответствующую длительность по 8.5.
- **8.6.3.2.** Четвертое нарушение автоматически повышает назначаемый штраф на одну ступень, но не выше большого штрафа.
- **8.6.3.3.** Пятое нарушение приводит к дисциплинарному штрафу по 7.4.

## Глоссарий

В тексте сохранён ряд англоязычных терминов байк-поло, не имеющих устоявшегося русского аналога. Ниже их расшифровка.

### Форматы и роли

Термин	Значение
3v3	Формат «3 на 3»: по три игрока в команде.
Quads	Формат с четырьмя игроками в команде (трое на площадке + замена).
Squad	Формат с составом из 4–6 игроков (трое на площадке + замены).
Head Referee	Главный судья турнира (надзирает за применением правил).
Main Referee	Главный судья матча (ведёт конкретную игру).
Goal Judge	Судья на воротах.
Game Assistant	Ассистент матча (хронометраж, протокол).
Assistant Referee	Ассистент судьи.

### Площадка и инвентарь

Термин	Значение
Crease	Зона вратаря перед воротами.
Goalmouth	Створ ворот.
Goalmouth Line	Линия створа — порог, который должен пересечь мяч для засчитанного гола.
Goal Line	Линия ворот.
Tap-in (зона)	Зона на бортах, где дабнутый игрок «тапается» клюшкой для возвращения в игру.
Mallet	Клюшка.
Shaft	Древко клюшки.
Mallet Head	Биток (головка клюшки).

### Игра с мячом

Термин	Значение
Ball Carrier	Игрок, владеющий мячом.
Shot	Удар — упругое столкновение торца битка с мячом.

Shuffle	Контакт мяча с продольной (длинной) стороной битка.
Ball-jointing	Прижатие мяча отверстием/вогнутой частью битка к поверхности (до 2 сек).
Scoop	Ведение мяча в отверстии битка за счёт центростремительной силы.
Carry	Удержание мяча битком силой тяжести (запрещено).
Grabbing	Захват мяча рукой (запрещён).
Slapping	Умышленное изменение направления/импульса мяча рукой или ногой (запрещено).
Joust	Джуст — розыгрыш мяча в начале игры со своих половин.
Dab / Dabbed	«Даб» — касание ногой/телом опоры, кроме своего велосипеда и борта; дабнутый игрок временно вне игры.

## Нарушения и штрафы

В тексте правил названия нарушений и штрафов даны по-русски, а оригинал на английском — в скобках при первом упоминании. Ниже сводная таблица соответствий: английский термин и используемое русское название.

English	Русское название
Ball Turnover	потеря владения
Minor Penalty	малый штраф
Major Penalty	большой штраф
Player Misconduct	дисциплинарный штраф
Player Advantage	численное преимущество
Coincidental Penalty	обоюдный штраф
Delay of Game	задержка игры
Advantage	«преимущество»
Bike / Body / Mallet Interference	помеха велосипедом / телом / клюшкой
Toppling	опрокидывание
Bike Contact (T-bone, slapping, sweeping, pedaling)	контакт велосипедом
Extension	вынос руки
Charging	атака сзади
Holding	задержка соперника
Kicking	удар ногой
Head Contact	контакт с головой
Handlebar Contact	контакт с рулём
Steering Arm Contact	контакт с рулевой рукой
Flagrance	грубость
Illegal Ball Handling	запрещённая игра мячом
Slashing	рубящий удар клюшкой
Striking	удар клюшкой по корпусу
High Sticking	высоко поднятая клюшка
Jamming	подстановка клюшки

Hooking	зацеп клюшкой
Throwing	бросок экипировки
Mallet Dropping	потеря клюшки
Crease Violation	нарушение зоны вратаря
Illegal Substitution	незаконная замена

## Прочее

<b>Термин</b>	<b>Значение</b>
Out of Bounds	Мяч вне игры (за пределами площадки).
Lodged Ball	Застрявший мяч.
Bench Mechanics	Механика замен (вход/выход игроков через свою дверь).

