

Инструкция

Настольный хоккей Red Machine

Полезные ссылки:

[Настольный хоккей Red Machine - смотреть на сайте](#)

[Настольный хоккей Red Machine - читать отзывы](#)

<p>Правила игры в настольный хоккей</p>	
<p>The definitive language for these rules is English. In the event of any differences in meaning between a translated version and the English version, the English version has priority.</p>	<p>Точным языком для этих правил является английский. В случае расхождений в понимании между переведенной и английской версиями, английская версия имеет приоритет.</p>
<p>1. Players will act in accordance with the following Players Code of Conduct.</p> <p>All players shall conduct themselves in a fair and sporting manner at all times. Table hockey is a sport to be played with proper consideration for fairness, ethics and respect.</p>	<p>1. Игроки должны придерживаться следующего Кодекса Поведения Игроков.</p> <p>Все игроки должны вести себя честно и в спортивном духе во всех ситуациях. Настольный хоккей является спортом, в который играют с верным пониманием честности, этики и уважения.</p>
<p>2. Game Model and Game Preparation</p> <p>2.1. Stiga games must be used.</p> <p>2.2. Goal cups must be removed.</p> <p>2.3. Games must be fastened to the table.</p> <p>2.4. The speed of the game's surface must be kept the same as the usual factory surface speed.</p> <p>2.5. A player is allowed to put a puck deflector in the opponent's goal. In this case this player must give the possibility to use the deflector also for his/her opponent, having the second similar deflector for him/her.</p>	<p>2. Игровая Модель и Подготовка Поляны</p> <p>2.1. Для игры должны использоваться поля STIGA</p> <p>2.2. Пластиковые углубления в воротах должны быть удалены.</p> <p>2.3. Поля должны быть укреплены на столе.</p> <p>2.4. Скорость покрытия должна поддерживаться на уровне фабричной.</p> <p>2.5. Игроку разрешается поместить отражатель шайб в ворота соперника. В этом случае игрок должен предоставить возможность использования отражателя также своему сопернику, то есть иметь с собой такой же отражатель для вторых ворот.</p>
<p>3. Playing Figures</p> <p>3.1. Figures from the Play-off version (all figures have the stick on the same side) of Stiga table hockey games must be used.</p> <p>3.2. The ITHF can allow the use of other Stiga playing figures when there is good cause.</p>	<p>3. Игровые Фигуры</p> <p>3.1. Для игры должны использоваться фигуры версии PLAY-OFF фирмы STIGA (все фигуры имеют клюшку с одной стороны).</p> <p>3.2. ITHF может разрешить использование других версий фигур STIGA, если на то имеются убедительные причины.</p>
<p>4. Matches</p> <p>4.1. Matches last five (5) minutes.</p> <p>4.2. Time runs even if the puck is out of play.</p> <p>4.3. An audio timer should be used for all matches.</p> <p>4.4. A clear, unmistakable audio signal must be made to announce that a match is about to begin. This signal (music or audio warning) must be made any time fifteen to thirty seconds prior to the start of each match. The audio timer must signal at specific intervals (either particular thirds or minutes) by unmistakable sounds and music must measure</p>	<p>4. Матчи</p> <p>4.1. Матч продолжается пять (5) минут.</p> <p>4.2. Время игры продолжает идти, даже если шайба покинула игровое поле.</p> <p>4.3. Для всех матчей должен использоваться звуковой таймер.</p> <p>4.4. Четкий и безошибочный сигнал (музыка или звуковое предупреждение), извещающий о скором начале матча, должен быть подан в любой момент не ранее 30 и не позже 15 секунд до начала матча. Звуковой таймер должен подавать однозначные сигналы в определенные интервалы (или трети времени матча или каждую минуту матча); музыка должна обозначать последние тридцать (30) секунд матча. Матч завершается четким сигналом об</p>

the last thirty (30) seconds of the match. The match ends with a clear final signal.

4.5. When play resumes after an interruption, both players keep all goals they scored during the interrupted match.

4.6. If a player is not at the game and ready to play thirty (30) seconds after the beginning of the match, he/she automatically loses this match by score stated in tournament rules.

4.7. If any player retires during a match when the opponent insists on continuing, he/she automatically loses all his/her goals scored during the game, while the opponent may add an extra five (5) goals to his/her score.

4.8. During the play-off matches, in the event of a draw at the end of the five (5) minutes, there is an overtime. The overtime starts with a new face-off. The winner is the one who scores the first goal (sudden death).

5. Face-offs

5.1. All matches begin with the puck placed at centre spot. Game starts with the opening signal. If any player plays the puck before the signal, face-off is made.

5.2. Face-offs are made by dropping the puck on the centre spot.

5.3. Center forwards and left defenders must stay on their own side of the center red line, outside the central circle before a face-off can be made, and cannot touch the dropped puck before it hits the ice.

5.4. The puck must be visibly released about five (5) cm above the figures' heads and the releasing hand must be still. The flat side of the puck must face down.

5.5. Players must be sure that their opponent is ready before releasing the puck. If the face-off is made wrong the opponent is allowed to ask for a new one or he/she may make a new face-off by himself/herself. If a player makes a lot of bad drops in a play-off match, the opponent can ask for a neutral dropper.

5.6. Three (3) seconds must elapse after each face-off before a valid goal can be scored. This rule is in effect even if a neutral person is making the face-off.

5.7. Before a goal can be counted after a face-off, one of the following must occur:

(a) The puck touches a sideboard.
(b) The puck touches a playing figure other than the attacking center or defending goalkeeper at least 3 seconds after the face-off.

(c) A deliberate pass is made to the center. If it is unclear whether the center receives the puck from a deliberate pass or by accident, the

окончании игры.

4.5. Если в матче происходит остановка, игра начинается с того счета, на котором был прерван матч.

4.6. Если игрок не находится перед полем в готовности к игре в течение тридцати (30) секунд после начала игры, он/она автоматически проигрывает этот матч со счетом, указанным в правилах соревнования.

4.7. Если игрок во время матча отказывается продолжать игру, а его противник настаивает на продолжении, он(а) автоматически теряет все забитые голы в течение матча, в то время как соперник может добавить дополнительные пять (5) голов к своему счету.

4.8. Во время матчей на вылет, в случае ничьей по истечении пяти (5) минут, назначается овертайм. Овертайм начинается со вбрасывания. Победителем матча объявляется тот, кто забьет первый гол ("внезапная смерть").

5. Вбрасывания

5.1. Все матчи начинаются с шайбой, находящейся в центре площадки. Игра начинается со стартового сигнала. Если один из игроков сдвинет шайбу до сигнала, производится вбрасывание.

5.2. Вбрасывания выполняются отпусканием шайбы над центром площадки.

5.3. Фигуры центрфорварда и левого защитника должны находиться на ближней к игроку половине поляны (ближе красной средней линии поля), вне центрального круга, прежде, чем может быть произведено вбрасывание, и не могут трогать опущенную шайбу до того, как она коснется поверхности поляны.

5.4. Шайба должна быть опущена с высоты примерно в пяти (5) сантиметрах над головами фигур, причем отпускающая рука должна быть неподвижна и оба игрока должны видеть шайбу перед отпусканием. Плоская сторона шайбы должна быть направлена вниз.

5.5. До отпускания шайбы игрок обязан убедиться, что противник готов к игре. Если вбрасывание было выполнено неверно, противник может потребовать нового вбрасывания или выполнить вбрасывание сам. Если игрок выполняет много неверных вбрасываний в игре на вылет, его противник может потребовать нейтрального вбрасывающего.

5.6. После вбрасывания должно пройти три (3) секунды, прежде чем забитый гол может быть засчитан. Это правило сохраняет силу даже если вбрасывание производит нейтральный участник.

5.7. Прежде чем гол может быть засчитан после вбрасывания должно произойти одно из следующих событий:

(a) шайба коснулась борта.
(b) по истечении трех секунд после вбрасывания шайба коснулась одной из фигур, помимо центрфорварда атакующего игрока и вратаря защищающегося игрока.
(c) выполнен осмысленный пас центрфорварду. Если не очевидно, получил центрфорвард пас случайно или в результате осмысленного паса, защищающийся игрок (или рефери, если он назначен на игру) может решить, разрешить ли центрфорварду атаковать ворота непосредственно. Если решено, что непосредственно центрфорвард атаковать ворота не может, гол

defending player (or referee, if present) can decide whether the center is allowed to score a direct goal. If it is decided that the center cannot score a direct goal, the center can then only score by complying with (a) or (b).

5.8. When play-off matches result in sudden death overtime, players can ask for a neutral person to make the face-off and they may agree to exercise the following optional method of puck dropping for all face-offs: A neutral person places the puck on the center spot, asks each player to announce "Ready", and then says "Go".

может быть забит только в соответствии с (a) или (b).

5.8. Когда матч серии плей-офф переходит в овертайм, игроки могут попросить нейтрального участника выполнять вбрасывания, или они могут согласиться на альтернативный метод ввода шайб в игру: нейтральный участник помещает шайбу на центр поляны, просит обоих игроков подтвердить готовность сигналом "готов" ("ready"), и затем говорит "начали" ("go").

6. Scoring

6.1. The puck must stay in the goal cage for the goal to count. In and outs do not count. If the puck goes out from the goal cage, the match continues without interruption.

6.2. The puck must be removed from the puck catcher (if there is any) before the next face off.

6.3. A goal scored by pressing a motionless puck against the attacking player's goal cage or goalie does not count unless the puck touches a sideboard or another player (apart from the defending goalie) on its way into the goal. This rule also applies if the motionless puck is not touching the goal cage when the pressing motion begins.

6.4. It is not allowed to stabilize a puck and directly score a goal using the body (not the stick) of a figure. However, it is allowed to score a goal with a figure's right foot, if using it as a stick (i.e. by rotation of the figure). A goal scored by the body of a figure is valid if the puck becomes motionless in any other way than stabilizing it with the scoring figure.

6.5. If a goal is scored when the final buzzer is sounding, the goal is not valid.

6.6. If any figure or goalie breaks when a goal is scored, the goal is valid.

6.7. A goal scored by moving the whole game is not valid.

6. Взятие ворот (гол)

6.1. Чтобы взятие ворот было засчитано, шайба должна остаться внутри ворот. Если шайба вылетела из ворот, взятие не засчитывается, и игра продолжается без остановки.

6.2. Шайба должна быть удалена из сборника шайб (если такой имеется в воротах) до следующего вбрасывания.

6.3. Гол, забитый за счет прижима неподвижной шайбы к сетке ворот или вратарю атакующего игрока не засчитывается, если по пути в ворота шайба не коснулась борта или одной из фигур, кроме вратаря защищающегося игрока. Это правило справедливо также в случае, когда неподвижная шайба в начале прижимающего движения не касается сетки ворот.

6.4. Не разрешено забивать гол туловищем фигуры (не клюшкой) после обработки шайбы. Однако, гол, забитый правой ногой фигуры, считается, если она использовалась, как клюшка (т.е. поворотом фигуры). Гол, забитый туловищем фигуры, засчитывается, если шайба не была остановлена (обработана) этой фигурой.

6.5. Если гол забит во время звучания финального сигнала, он не засчитывается.

6.6. Если любая фигура или голкипер ломается в то время, когда забивается гол, гол засчитывается.

6.7. Гол, забитый за счет сдвигания всего поля, не засчитывается.

7. Goal Crease Rule

7.1. If the puck is in full rest on the goal line and not touching the goalie, the defending player may call "block" and a new face-off is made.

7.2. If the puck is in full rest in goal crease and is not touching the goal line the defending player must play the puck.

7. Правило Площади Ворот

7.1. Если шайба полностью неподвижна, касается линии ворот, и не касается вратаря, защищающийся игрок может объявить "блок", после чего производится вбрасывание.

7.2. Если шайба полностью неподвижна, находится в площади ворот, но не касается линии ворот, защищающийся игрок должен продолжать игру.

8. Possession Rule

It is not permitted to retain possession of the puck without making any recognizable attempt to score a goal. This is regarded as passive play.

8.2. When a tendency towards passive play is recognized, the opposing player may give a warning signal by saying "passive play". Within 3 seconds after "passive play" is said, the player with the puck must either shoot at goal or pass to their center, otherwise a face-off occurs, whereby the opponent drops the puck. In this situation, other passes may occur before the pass to the center or the shot at goal, as long as these passes also occur within 3 seconds after "passive play" is said.

8.3. If the puck is kept in possession by one figure without passing or shooting, a warning can be given by the opponent after 5 seconds. Within 1 second after a valid "5 seconds" warning, the puck must enter an area where it is possible for one of the opponent's playing figures to touch the puck, otherwise the opponent can say "stop" and do a face-off. If a referee is present, a possession timer can be used, which gives one signal at 5 seconds and another at 6 seconds: here, the referee (or second official) can reset the timer whenever the puck moves from one figure's area to another and can allow the non-offending player a face-off if the 6-second signal sounds.

8.4. If disagreements regarding passive play occur between two opposing players during play-off matches, or if several players in any tournament round accuse one player of passive play, a neutral person agreed by both players (referee) may be called to watch the following match(es). When a referee is called to a match, the players do not give warning signals themselves, and face-offs due to passive play may only be executed by this referee.

8.5. If a player repeatedly ignores these rules on passive play during a tournament, tournament judges may exercise an option to order affected matches to be replayed and supervised by referees. If number of affected matches is too high (more than three (3)) tournament judges can decide that player will automatically lose all these matches by score stated in tournament rules.

9. Interference

9.1. A player can tap down his/her figures only when he/she has complete possession of the puck.

9.2. If a player scores a goal while the opponent is tapping his/her figures, the goal counts.

9.3. If a player notices that any of his/her opponent's figures are raised up on the peg, he/she may stop playing and ask the opponent to tap the figure back down on the peg and the opponent must do it. The player can continue

8. Правило Владения

8.1. Запрещено владение шайбой, если не предпринимается видимых попыток забить гол. Такое поведение рассматривается, как пассивная игра.

8.2. Если наблюдается стремление к пассивной игре, противник может дать предупреждение, сказав "пассивная игра" ("passive play"). В течение трех секунд после предупреждения игрок, владеющий шайбой, должен либо бросить по воротам, либо выполнить пас центру, в противном случае его соперник производит вбрасывание. В этой ситуации в течение трех секунд после предупреждения возможно выполнение других пасов до паса центру или броска по воротам.

8.3. Если шайба находится во владении одной фигуры без пасов или бросков, предупреждение может быть дано только после того, как пройдут пять (5) секунд. В течение 1 (одной) секунды после вынесенного легитимного предупреждения, шайба должна оказаться в зоне контроля хотя бы одной из фигур соперника, в противном случае, соперник может сказать "стоп" и назначить вбрасывание. Если на матче присутствует судья, то он может пользоваться специальным таймером, который подаёт сигналы по прошествии 5 и 6 секунд соответственно: в таком случае, судья (или другое официальное лицо) может сбрасывать таймер каждый раз, как шайба переходит из зоны владения одной фигуры в зону владения другой фигуры и может назначать вбрасывание в случае сигнала о прошествии 6 секунд на владение.

8.4. В случае, если в серии плей-офф между соперниками возникло разногласие по применению Правила Владения, или если несколько игроков на любой стадии турнира обвиняют игрока в пассивной игре, нейтральный участник по договоренности обоих игроков (рефери) может быть назначен для наблюдения за последующими матчами. Если на матч назначен рефери, игроки не делают предупреждения сами, и при пассивной игре вбрасывания выполняет рефери.

8.5. Если игрок неоднократно игнорирует Правило Владения в течение турнира, судьи турнира могут назначить переигровку матчей, на результат которых оказало влияние нарушение, с назначением рефери. Если число таких матчей слишком велико (более трех (3)), судьи турнира могут принять решение о поражении игрока во всех таких матчах со счетом, указанным в правилах турнира.

9. Помехи в игре.

9.1. Игроку разрешается поправлять (прижимать) свои фигуры только если шайба находится под его полным контролем.

9.2. Если соперник забивает гол в то время, как игрок прижимает свои фигуры, гол засчитывается.

9.3. Если игрок замечает, что одна из фигур соперника приподнята на штыре, он может попросить соперника прижать фигуру, и тот обязан сделать это. Игра может быть продолжена, когда соперник готов к игре.

9.4. Если игрок во время прижимания фигур выполняет пас между

playing when the opponent is ready again.

9.4. If a player passes the puck to another of his/her figures when tapping the figures down, a face-off is made.

9.5. Rough playing that results in shaking of the game and causing the puck to move is forbidden.

9.6. If any figure loses possession of the puck due to shaking of the game, then the puck must be returned back to this figure.

9.7. During play, players are not allowed to position their hands or arms near the ice in any way that can impede play. If a player's hand or arm touches the moving puck during play, the opponent can choose to either place the puck where it would probably otherwise have landed (e.g. in goal or beside playing figure) or demand a face-off, whereby the opponent may drop the puck. If there is any uncertainty about where the puck would otherwise have landed, the decision shall favor the opponent.

своими фигурами, производится вбрасывание.

9.5. Грубая игра с тряской поляны, вызывающей смещение шайбы, запрещена.

9.6. Если любая фигура теряет шайбу в результате тряски поля (соперником), шайба должна быть возвращена обратно этой фигуре.

9.7. Во время игры игрокам не разрешается размещать руки вблизи поверхности поляны так, что это может помешать игре. Если рука игрока во время игры касается движущейся шайбы, его соперник может либо поместить шайбу туда, куда она, вероятно, попала бы (т.е. в ворота или вблизи одной из фигур), или потребовать вбрасывания, и вбросить шайбу. Если есть неоднозначность с точкой, в которую шайба должна была прийти, решение принимается против задержавшего шайбу.

10. Interruption

10.1. If any major disturbance happens that is clearly evident to both players or makes normal play impossible for one of the players (e.g. broken gear, rod, figure or game support, lights go out, several pucks appear on the game, somebody/something clearly interrupts a player), the match must be immediately suspended. Any goal scored in such an instance does not count. If a minor disturbance occurs that is only evident to one player or only slightly impairs one player (e.g. rubber grip slips off rod, displaced goal cage, bent rod, slightly displaced game support), a player must suspend the game by saying "stop", otherwise any goal scored will count. The match resumes when both players are ready again.

10.2. If a match is interrupted and significant time is lost then the lost time must be added to remaining time and the match continues.

10.3. Goals scored during an interruption do not count.

10.4. If a player had indisputable control of the puck before the interruption, the match continues with the puck in the place where it was, otherwise a new face-off is made.

10.5. If the timer malfunctions, play must be suspended. It is then necessary to determine how much time (if any) still has to be played, so the total match length is as close to 5 minutes as possible, and to ensure that no goals scored after 5 minutes count. If this cannot be decided via technical means, the organizer is responsible for implementing this rule during group rounds; during play-offs, this is the referee's responsibility, but if there is no referee, the players must agree on how best to implement this rule.

10. Прерывание игры

10.1. При любой неприятности (нарушении, неисправности), очевидной обоим игрокам, или делающей нормальную игру невозможной для одного из игроков (к примеру, поломка механизма, штыря, фигуры или опоры поляны, выключение света, появление дополнительных шайб на поляне, очевидная помеха игре одного из игроков со стороны третьего участника), матч должен быть немедленно прерван. Любой гол, забитый в такой ситуации, не засчитывается. Если случается незначительная неприятность, очевидная только одному игроку, или лишь незначительно затрудняющая его игру (к примеру, резиновый наконечник соскользнул со штыря, сместились ворота, погнулся штырь, слегка сместилась опора поляны), игрок должен прервать игру сказав "стоп", или любой забитый гол будет засчитан. Матч продолжается, когда оба игрока готовы продолжать.

10.2. Если игра прерывается, и при этом теряется значительное время, потерянное время добавляется к оставшемуся до конца игры, и матч доигрывается.

10.3. Голы, забитые, когда игра была прервана, не засчитываются.

10.4. Если игрок однозначно владел шайбой перед прерыванием матча, матч продолжается с шайбой в том месте, где она была перед прерыванием; в противном случае производится вбрасывание.

10.5. Если звуковой таймер вышел из строя, игра должна быть остановлена. Необходимо определить нужно ли доиграть какое-то время и, если необходимо, то определить максимально точно время доигровки, так чтобы длина матча была максимально приближена к 5 минутам и так, чтобы голы забитые по истечении 5 минут матча не были засчитаны. Если технические средства не могут способствовать разрешению споров, то за соблюдение правила на групповом этапе несёт ответственность организатор соревнований, во время матчей плей-офф - судья, в отсутствии судьи игроки должны сами принять решение по эпизоду.

11. Pass from defender to goalkeeper to defender:

If a player passes the puck from one of their defenders to their goalkeeper in a way that is impossible for the opponent to intercept, the player is not allowed to then pass the puck from their goalkeeper to their other defender in a way that the opponent cannot intercept. If a player makes these two passes in succession, a face-off occurs, whereby the opponent can drop the puck.

11. Пас "защитник-вратарь-защитник":

Если игрок делает пас защитником вратарю так, что соперник не может перехватить шайбу, то игрок, сделавший этот пас, не может сделать передачу вратарём другому защитнику так, чтобы соперник не мог перехватить эту передачу. Если игрок всё-таки успешно выполняет две эти передачи, то соперник может назначить и произвести вбрасывание.