



GAME RULES (VALID FROM DECEMBER 1, 2021)

ПРАВИЛА ИГРЫ (ДЕЙСТВУЮТ С 1 ДЕКАБРЯ 2021 ГОДА)

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.

Оригинальным языком данных правил является английский. В случае различий между переводом и исходным документом, англоязычная версия имеет приоритет.

1. Players will act in accordance with the following Players Code of Conduct

1. Игроки будут действовать в соответствии с нижеследующим Кодексом поведения игроков

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.

Все игроки должны всегда вести себя честно и по-спортивному. Настольный хоккей – это вид спорта, в который нужно играть, соблюдая принципы честности, этики и уважения.

2. Game Model and Game Preparation

2. Модель настольного хоккея и подготовка к игре

2.1. Stiga games must be used.

2.1. Необходимо использовать игровые площадки Stiga.

2.2. Goal cups must be removed.

2.2. Пластиковые донышки ворот должны быть удалены.

2.3. Games must be fastened to the table.

2.3. Игровые площадки должны быть прикреплены к столу.

2.4. The speed of the game's surface must be kept the same as the usual factory surface speed.

2.4. Скорость скольжения шайбы по игровому покрытию (по «льду») должна оставаться такой же, как заводская скорость скольжения.

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.

2.5. Игроку разрешается поставить отражатель шайбы (дефлектор) в ворота соперника. В таком случае, игрок должен предоставить возможность использовать дефлектор и своему сопернику, имея для него / нее второй аналогичный дефлектор.

3. Playing Figures

3. Игровые миниатюры

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.

3.1. Должны использоваться миниатюры модели Play-off настольного хоккея Stiga (у всех миниатюр клюшки расположены с одной стороны).

3.2. The ITHF can allow the use of other Stiga playing figures when there is good cause.

3.2. ITHF (Международная федерация настольного хоккея) может разрешить использование других миниатюр Stiga при наличии веских на то причин.

4. Matches

4. Матчи

4.1. Matches last five (5) minutes.

4.1. Матчи длятся пять (5) минут.

4.2. Time runs even if the puck is out of play.

4.2. Время матча идет, даже если шайба «вне игры» (забит гол, шайба вылетела за пределы игровой площадки и т.д.).

4.3. An audio timer should be used for all matches.

4.3. Аудиотаймер (джингл) должен использоваться для всех матчей.

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

4.4. О том, что матч скоро начнется, должен извещать четкий, однозначно понятный аудиосигнал. Этот сигнал (музыкальное или звуковое оповещение) должен начинаться за 15...30 секунд до старта каждого матча. Аудиотаймер (джингл) должен сигнализировать об оставшемся времени матча через определенные промежутки времени (обозначая либо трети матча, либо оставшееся число минут) однозначно понятным образом, а музыка должна сопровождать собой последние 30 секунд матча. Матч заканчивается вместе с четким финальным сигналом.

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

4.5. Когда игра возобновляется после остановки, оба игрока сохраняют за собой все голы, забитые ими во время прерванного матча.

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.

4.6. Если игрок не находится у игровой площадки и не готов начать играть через 30 (тридцать) секунд после начала матча, он / она автоматически проигрывает этот матч со счетом, указанным в правилах турнира.

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.

4.7. Если игрок хочет досрочно завершить свой матч, когда соперник настаивает на продолжении, голы этого игрока обнуляются, а соперник может добавить к числу своих голов пять (5) дополнительных шайб.

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).

4.8. Во время матчей play-off в случае ничьей по истечении пяти (5) минут назначается овертайм. Овертайм начинается со вбрасывания. В матче побеждает тот, кто забьет первый гол.

5. Face-offs

5. Вбрасывания

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.

5.1. Все матчи начинаются с того, что шайба расположена в центре игровой площадки. Игра начинается со стартовым сигналом. Если игрок ударит по шайбе до сигнала, производится вбрасывание.

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

5.2. Вбрасывание производится путем сброса шайбы на центральную точку игровой площадки.

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.

5.3. Центральные нападающие и левые защитники должны оставаться на своих сторонах игровой площадки (за красной линией) за пределами центрального круга, прежде чем можно будет произвести вбрасывание, и не могут касаться вброшенной шайбы до того, как она коснется льда.

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.

5.4. Шайба должна быть выпущена из руки заметным для обоих игроков образом примерно в пяти (5) см над головами миниатюр, а рука вбрасывающего при этом должна быть неподвижна. Плоская сторона шайбы должна быть направлена вниз.

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.

5.5. Игрок должен быть уверен, что его / ее соперник готов играть, прежде чем выпустить шайбу из руки. Если вбрасывание произведено неправильно, сопернику разрешается попросить произвести новое вбрасывание, или соперник может произвести новое вбрасывание самостоятельно. Если игрок делает много некорректных вбрасываний в матче play-off, его / ее соперник может обратиться за помощью нейтрального вбрасывающего.

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.

5.6. После каждого вбрасывания должно пройти три (3) секунды, прежде чем гол может быть засчитан. Это правило действует, даже если вбрасывание проводит нейтральный человек.

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

(a) The puck touches a sideboard at least 3 seconds after the face-off.

(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 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).

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

(a) Шайба коснулась борта не менее чем через 3 секунды после вбрасывания.

(b) Шайба касается миниатюры, кроме атакующего центра или защищающегося вратаря, по крайней мере, через 3 секунды после вбрасывания.

(c) Совершается умышленный пас на центрального нападающего. Если неясно, получает ли центральный нападающий шайбу в результате умышленной передачи или случайно, защищающийся игрок (или судья, если таковой обслуживает матч) решает, может ли центральный нападающий забить гол прямым броском по воротам. Если будет решено, что центральный нападающий не может забить гол прямым броском по воротам, центральный нападающий может забить гол, только выполнив условия (a) или (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".

5.8. Когда матчи play-off доходят до овертайма, игроки могут попросить нейтрального человека произвести вбрасывание, или они могут договориться использовать альтернативный способ ввода шайбы в игру: Нейтральный человек ставит шайбу на центральную точку игровой площадки, просит выразить готовность к игре обоих соперников и даёт предупредительный сигнал вопросом «Готовы?», а затем говорит «Хоп!», и игроки могут ударить по шайбе.

6. Scoring

6. Взятие ворот

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.

6.1. Чтобы гол был засчитан, шайба должна остаться в мешочке ворот. Вылетевшие из ворот шайбы не засчитываются. Если шайба вылетает из ворот, матч продолжается без остановки.

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

6.2. Шайба должна быть извлечена из мешочка ворот / другого устройства (если оно есть) до следующего вбрасывания.

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 any of the attacking player's other figures 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.

6.3. Гол, забитый прижатием неподвижной шайбы о свои ворота или своего вратаря, не засчитывается, если шайба не коснется борта или любой другой фигуры атакующего игрока на своем пути к воротам. Это правило также действительно, если неподвижная шайба не касается ворот в момент исполнения такого броска.

6.4. A goal scored by first stabilizing the puck, then hitting it with the body (not the stick) of a figure does not count unless the puck touches a sideboard, left winger or right winger of either player on its way into the goal. 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, regardless of whether it hits a figure or sideboard on its way into the goal.

6.4. Гол, забитый путем сначала стабилизации шайбы, а затем удара по ней телом миниатюры (не клюшкой), не засчитывается, если шайба не коснется борта, левого или правого нападающего любого из игроков на своем пути к воротам. Однако разрешено забивать гол правым коньком миниатюры, если он используется как клюшка (т.е. вращением миниатюры). Гол, забитый телом миниатюры, засчитывается, если шайба оказывается неподвижной каким-либо иным способом, кроме стабилизации ее с помощью миниатюры, совершающей голевой бросок, независимо от того, попадает ли она в миниатюру или в борт на своем пути к воротам.

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

6.5. Если гол забит, когда звучит финальный сигнал, гол не засчитывается.

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

6.6. Если во время того, как забивается гол, ломается какая-либо «полевая» миниатюра или вратарь, гол засчитывается.

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

6.7. Гол, забитый посредством перемещения всей игровой площадки, не засчитывается.

7. Goal Crease Rule

7. Правило остановки шайбы на линии ворот

7.1. If the puck is stopped on the goal line, the defending player may call "block" and a new face-off is made.

7.1. Если шайба останавливается на линии ворот, защищающийся игрок может сказать: «Блок» / «Стоп», и производится вбрасывание.

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.

7.2. Если шайба находится в площади ворот и не касается линии ворот, защищающийся игрок должен сыграть в шайбу.

8. Possession Rule

8. Правило владения шайбой

8.1. 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.

8.1. Запрещается владеть шайбой без какой-либо попытки забить гол. Это расценивается как пассивная игра.

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.

8.2. Когда игрок ведет т.н. пассивную игру, его / ее соперник может сказать «пассивная игра». В течение 3 секунд после того, как будет сказано «пассивная игра», игрок с шайбой должен либо бросить по воротам, либо отдать пас на центрального нападающего; в противном случае, его / ее соперник производит вбрасывание. В этой ситуации могут быть сделаны другие передачи до передачи на центрального нападающего или удара по воротам, если эти передачи происходят в течение 3 секунд после того, как было сказано «пассивная игра».

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.

8.3. Если шайба удерживается одной миниатюрой игрока без паса или броска, его / ее соперник может сделать предупреждение о пассивной игре через 5 секунд. В течение 1 секунды после такого предупреждения «5 секунд» шайба должна быть направлена в зону, где одна из миниатюр соперника может коснуться шайбы; в противном случае, соперник может сказать «Стоп» и произвести вбрасывание. Если матч обслуживается судьей, можно использовать таймер,

отсчитывающий время владения шайбой, который подает сигналы по истечении 5 секунд и 6 секунд: в такой ситуации, судья (или его / ее помощник) сбрасывает таймер всякий раз, когда шайба перемещается из зоны владения одной миниатюрой в другую зону; кроме того, судья дает разрешение сопернику игрока, нарушающего правило о пассивной игре, произвести вбрасывание, если прозвучит 6-секундный сигнал.

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.

8.4. Если во время матчей play-off между двумя игроками возникают разногласия относительно пассивной игры, или если несколько игроков на любой стадии турнира обвиняют определенного игрока в пассивной игре, для просмотра следующего(-их) матча(-ей) может быть приглашено нейтральное лицо (судья), согласованное обоими игроками. Когда судья приглашается на матч, игроки не подают друг другу предупредительных сигналов, и вбрасывание из-за нарушения правила о пассивной игре может производиться только этим судьей.

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.

8.5. Если в течение турнира игрок неоднократно игнорирует правила о пассивной игре, судейский комитет турнира может обязать переиграть соответствующие матчи под наблюдением судей. Если количество спорных матчей слишком велико (более трех (3)) судейский комитет турнира может вынести решение, что игрок автоматически проигрывает все эти матчи со счетом, указанным в правилах турнира.

9. Interference

9. Вмешательство в игровой процесс

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

9.1. Игрок может сажать вниз / поправлять свои миниатюры только тогда, когда он / она полностью владеет шайбой.

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

9.2. Если игрок забивает гол, когда соперник сажает вниз / поправляет свои миниатюры, такой гол засчитывается.

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 playing when the opponent is ready again.

9.3. Если игрок замечает, что миниатюра соперника приподнята, игрок может остановить игру и попросить соперника прижать эту миниатюру вниз, и соперник должен это сделать. Игрок может продолжить игру, когда соперник снова будет готов играть.

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

9.4. Если игрок передает шайбу другой своей миниатюре при поправлении данной миниатюры, производится вбрасывание.

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

9.5. Запрещена грубая игра, приводящая к тряске игровой площадки и перемещению шайбы.

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.

9.6. Если какая-либо миниатюра теряет шайбу из-за тряски игровой площадки, шайба должна быть возвращена этой миниатюре.

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.

9.7. Во время матча игрокам не разрешается располагать руки над игровой площадкой (над льдом) каким-либо образом, который может помешать игре. Если рука игрока касается движущейся шайбы во время игры, соперник может либо поместить шайбу туда, где она, вероятно, приземлилась бы (например, в воротах или рядом с миниатюрой), либо потребовать произвести вбрасывание и сделать это самому. Если есть неопределенность в отношении того, куда должна была приземлиться шайба, решение принимается в пользу атакующего соперника.

10. Interruption

10. Прерывание игры

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.

10.1. Если происходит какое-либо событие, которое очевидно мешает обоим игрокам или делает невозможным нормальную игру для одного из игроков (например, поломка комплектующих игры, подставки, гаснет свет, на игровой площадке находится несколько шайб, кто-то / что-то явно мешает игроку), матч должен быть немедленно остановлен. Любой гол, забитый в таком случае, не засчитывается. Если происходит незначительное событие, заметное только одному игроку (например, соскальзывание резинового наконечника с жерди, смещение ворот, погнутие жерди, незначительное смещение опорной ножки), игрок должен остановить игру, сказав «Стоп», иначе любой забитый гол будет засчитан. Матч возобновляется, когда оба игрока снова будут готовы играть.

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. If the player stops the game for a medical reason, then this is only a visible injury (cut finger, broken nail or blood). If a player cannot continue to play in 30 seconds without any visible injury, he loses the game with 0-5. If his opponent does not mind the pause, they continue to play when both players are ready from the same place the game was interrupted.

10.2. Если матч прерван на значительное количество времени, это время должно быть добавлено к оставшемуся времени, после чего матч продолжают. Если игрок останавливает игру по медицинским показаниям, то это должна быть только видимая травма (порез пальца, сломанный ноготь или кровь). Если игрок не может продолжать игру в течение 30 секунд без видимой травмы, он проигрывает игру со счетом 0-5. Если соперник не возражает против паузы, игру продолжают, когда оба игрока снова будут готовы играть, с того же места, где была шайба, когда игра была прервана.

10.3. Goals scored during an interruption do not count.

10.3. Голы, забитые во время остановки игры, не засчитываются.

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.

10.4. Если до остановки игры игрок имел бесспорный контроль над шайбой, матч продолжается с расположением шайбы в том месте, где она находилась до остановки игры; в противном случае, производится вбрасывание.

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.

10.5. Если таймер / джингл неисправен, игра должна быть приостановлена. Затем необходимо определить, сколько времени (если таковое осталось) нужно доиграть, чтобы общая продолжительность матча была как можно ближе к 5 минутам, и обеспечить, чтобы голы, забитые после 5 минут, не учитывались. Если это не может быть решено с помощью технических средств, организатор несет ответственность за выполнение этого правила во время групповых раундов; на стадии play-off за это отвечает судья, но, если судья не обслуживает матч, игроки должны договориться между собой о том, как лучше всего применить это правило.

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. Передача от защитника к вратарю и к защитнику: если игрок передает шайбу от одного из своих защитников к своему вратарю таким образом, что соперник не может ее перехватить, игроку не разрешается затем передавать шайбу от своего вратаря к другому своему защитнику таким образом, чтобы соперник не мог ее перехватить. Если игрок делает эти передачи, его / ее соперник производит вбрасывание.



Note: all changes made by the November 2021 vote of ITHF delegates are highlighted in red.

Примечание: все изменения, внесенные голосованием делегатов ИТНФ в ноябре 2021 г., выделены красным цветом.

Первоисточник:

<https://www.ithf.info/stiga/ithf/rules.asp>