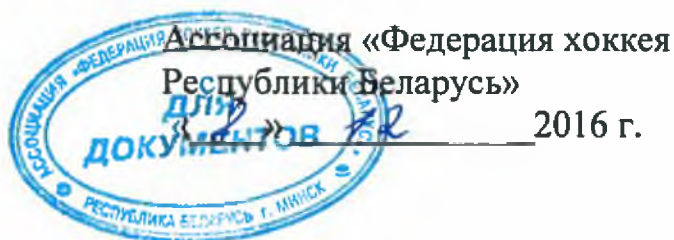


УТВЕРЖДЕНО:



## ИЗМЕНЕНИЕ

в Правила проведения Открытого первенства Республики Беларусь и  
Республиканских соревнований по хоккею с шайбой среди юниоров и юношей  
1999–2007 гг.р. в сезоне 2016–2017 гг.

МИНСК

2016

## **1. Статью 4.6 Главы 4 дополнить следующими абзацами:**

### **Расположение ворот**

Хоккейные ворота уменьшенных размеров устанавливаются в игровых зонах следующим образом: одна стойка ворот находится на краю внешнего «уса» круга вбрасывания, другая - на ледовой поверхности в направлении синей линии. Расстояние между хоккейным бортом и горизонтальным протектором задней нижней стойки ворот составляет 1,5 м. Крепежные шпильки стоек ворот ставятся в просверленные в ледовой поверхности отверстия глубиной 2 см.

### **Процедура начала и окончания матча**

Перед началом игрового времени матча процедура приветствия команд не проводится.

Команды распределяются тренерами на две части.

В игровых зонах остаются 4 полевых игрока и 1 вратарь от каждой команды, принимающие участие в первой игровой смене.

Судьи-хронометристы по согласованию с главными судьями в поле подают сигнал (свисток) и матч начинается.

После окончания игрового времени матча обмениваются рукопожатием, которое проводится в средней зоне хоккейной площадки и контролируется судьями в поле.

### **Шайбы**

Для проведения матча команда-«хозяин» поля предоставляет облегченные шайбы:

- играющим командам для разминки – по 20 шт.;

- бригаде судей – 6 шт.

Запасные шайбы находятся у судей-секретарей матча.

### **Вбрасывание шайбы**

Вбрасывание шайбы (стартовое и после каждой остановки игрового времени) производится в точке, указанной на прилагаемой схеме.

Если время игровой смены должно закончиться, но одна из команд проводит атаку, судья-хронометрист время не останавливает до завершения атаки, а подает сигнал (свисток) об остановке времени после завершения атаки.

### **Разминка команд на льду**

Перед началом игрового времени матча команды проводят разминку на льду длительностью 5 минут. По окончании разминки судья-хронометрист подает свисток. После этого тренеры команд оставляют в игровых зонах стартовые составы для начала матча.

### **Введение в игру шайбы, покинувшей пределы игровой зоны**

Если шайба через хоккейный или разделительный борт вышла за пределы игровой зоны, время игровой смены останавливается по свистку судьи-хронометриста. Хоккеисты, играющие в этой игровой смене, остаются на поле.

Для продолжения игры судья в поле берет другую шайбу у секретаря своей зоны, производит вбрасывание, и игровая смена возобновляется.

## **Штрафы**

### **Малый штраф**

При нарушениях, за которые в соответствии с Правилами игры в хоккей полагается малый штраф, в ворота нарушившей правила команды назначается штрафной бросок (буллит). Буллит исполняет полевой игрок, против которого соперник нарушил правила, либо другой игрок его команды, играющий в данной игровой смене. Для исполнения буллита шайба устанавливается в круге вбрасывания, противоположном от ворот нарушившей правила команды. Точка для установки шайбы указана в прилагаемой схеме. Во время исполнения буллита полевые игроки команд, играющих в этой зоне, должны покинуть игровую зону и находиться в средней зоне хоккейной площадки.

### **Большие штрафы**

Хоккеист, наказанный «Большим плюс до конца игры штрафом» или «Матч-штрафом», удаляется с поля и находится на скамейке для оштрафованных игроков до конца периода. При этом, для отбывания штрафа длительностью 5 (пять) минут «грязного» времени на скамейку дополнительно садится другой игрок этой команды, и команда играет в меньшинстве. Если данное нарушение произошло в первом периоде, то наказанный игрок в перерыве матча покидает скамейку для оштрафованных игроков и во втором периоде на матч не выходит. Если «Большим штрафом» за драку наказано равное количество игроков играющих в одной зоне, эти игроки удаляются на 5 (пять) минут «грязного» времени и отбывают штраф на скамейке для оштрафованных игроков. В период действия штрафного времени команды играют в равных составах (4 x 4), а четверки дополняются хоккеистами своей команды из другой игровой смены, играющей в данной зоне.

Игроки, наказанные за драку в последние пять минут периода (матча) «Большим плюс дисциплинарным до конца игры штрафом», удаляются с поля и находятся на скамейке для оштрафованных до конца периода.

Если данное нарушение произошло в первом периоде, то наказанный игрок в перерыве матча покидает скамейку для оштрафованных игроков и во втором периоде на матч не выходит.

Штрафное время фиксирует судья-хронометрист соответствующей зоны, он же выпускает на поле игроков после окончания штрафного времени.

### Счет матча

Итоговый счет матча складывается из счетов, зафиксированных в обеих зонах в двух периодах.

В перерыве между периодами секретари матча фиксируют счет в своей зоне, и один из них объявляет по микрофону счета, зафиксированные в двух зонах.

### Официальный протокол матча

Для составления протокола матча тренеры подают, не менее чем за 30 минут до начала матча, двум судьям-секретарям списки своей команды, включающие не менее 22 хоккеистов (19 полевых + 3 вратаря) и 2 тренеров (представителей).

Тренеров (представителей) команд, которые должны находиться во время матча с хоккеистами на льду, определяет и направляет на соревнования руководство СУСУ, их фамилии и инициалы вносятся в список команды и официальный протокол матча.

Перед началом матча определяется судья-секретарь, ответственный за составление официального протокола матча. Во время матча судьи-секретари ведут черновики протоколов.

Ответственный судья-секретарь в течение 30 минут после окончания игры составляет официальный протокол матча и подает его на подпись двум судьям в поле и тренерам команд. Подписанный протокол ксерокопируется. Оригинал передается команде «хозяев» поля, копия - тренеру (представителю) команды «гостей».

Ведущий специалист отдела  
развития и детско-юношеского хоккея


А.Л.Журавский

Специалист отдела развития  
и детско-юношеского хоккея

С.Л.Сенькин

Схема расположения ворот и точек вбрасывания/начала выполнения штрафных бросков при игре в одной зоне



 - ворота