

**МЕЖДУНАРОДНЫЕ ПРАВИЛА
РЕГБИ НА КОЛЯСКАХ**

редакция - январь 2026 г.

March 2024

International rules for the sport of Wheelchair Rugby

worldwheelchair.rugby



WNR
World Wheelchair Rugby

СОДЕРЖАНИЕ

РАЗДЕЛ 1. ИГРА6

Статья 1. Определение.....	6
----------------------------	---

РАЗДЕЛ 2. ИГРОВАЯ ПЛОЩАДКА.....6

Статья 2. Игровая площадка.....	6
Статья 3. Игровое поле.....	6
Статья 4. Ограничительные линии.....	6
Статья 5. Центральная линия.....	6
Статья 6. Центральный круг.....	6
Статья 7. Ключевая зона.....	7
Статья 8. Линия ворот.....	7
Статья 9. Тыловая и передовая зона.....	7
Статья 10. Секретарский стол.....	7
Статья 11. Зона скамейки.....	7
Статья 12. Зона замены.....	8
Статья 13. Штрафная зона.....	8

РАЗДЕЛ 3. ОБОРУДОВАНИЕ8

Статья 14. Мяч.....	8
Статья 15. Игровые часы.....	8
Статья 16. Устройство времени атаки.....	9
Статья 17. Устройство сигнала.....	9
Статья 18. Табло счета.....	9
Статья 19. Стрелка поочередного владения.....	9
Статья 20. Протокол.....	9
Статья 21. Игровая форма.....	9
Статья 22. Защитная экипировка рук.....	10

РАЗДЕЛ 4. КОЛЯСКА.....10

Статья 23. Соответствие требованиям.....	10
Статья 24. Ширина.....	10
Статья 25. Длина.....	10
Статья 26. Высота.....	10
Статья 27. Колеса.....	11
Статья 28. Противоопрокидывающие устройства.....	11
Статья 29. Бампер.....	11
Статья 30. Крылья.....	13
Статья 31. Комфорт и безопасность.....	13
Статья 32. Модификации.....	17

РАЗДЕЛ 5. КОМАНДЫ20

Статья 33. Обозначение команд.....	20
Статья 34. Игроки.....	20
Статья 35. Классификация.....	20
Статья 36. Предварительная заявка.....	20
Статья 37. Капитаны.....	21
Статья 38. Тренеры.....	21
Статья 39. Выбор скамейки и ворот.....	21

РАЗДЕЛ 6. СУДЕЙСКИЙ ПЕРСОНАЛ.....22

Статья 40. Судейский персонал.....	22
Статья 41. Компетенция судей.....	22

Статья 42. Исправляемые ошибки	22
Статья 43. Судьи в поле	23
Статья 44. Права и обязанности Старшего судьи	24
Статья 45. Комиссар	25
Статья 46. Секретарь	25
Статья 47. Секундометрист	26
Статья 48. Оператор времени атаки	26
Статья 49. Секретарь штрафного времени	26
РАЗДЕЛ 7. ПОЛОЖЕНИЯ О ВРЕМЕНИ	27
Статья 50. Игровое время	27
Статья 51. Игровые часы	27
Статья 52. Табло времени атаки (Сорок секунд)	27
Статья 53. Штрафное время	28
Статья 54. Живой мяч	28
Статья 55. Мертвый мяч	29
Статья 56. Тайм-ауты	29
Статья 57. Судейский тайм-аут	30
Статья 58. Технический тайм-аут	31
Статья 59. Упавший игрок	32
РАЗДЕЛ 8. ИГРОВЫЕ ПОЛОЖЕНИЯ	32
Статья 60. Начало игры	32
Статья 61. Спорный бросок	33
Статья 62. Поочередное владение	33
Статья 63. Местонахождение игрока и судьи	34
Статья 64. Местонахождение мяча	34
Статья 65. Владение мячом	34
Статья 66. Игра мячом	34
Статья 67. Ведение мяча	35
Статья 68. Счет	35
Статья 69. Вбрасывание	35
Статья 70. Замены	36
Статья 71. Спорный мяч	37
РАЗДЕЛ 9. НАРУШЕНИЕ	38
Статья 72. Наказание	38
Статья 73. Мяч, возвращенный в тыловую зону («туда-сюда»)	38
Статья 74. Мяч за пределами игрового поля	38
Статья 75. Двенадцать секунд	38
Статья 76. Удар ногой	39
Статья 77. Неправильный занос мяча	39
Статья 78. Физическое преимущество	39
Статья 79. Восемь секунд без ведения	39
Статья 80. Восемь секунд в ключевой зоне	39
Статья 81. Нарушения при вбрасывании мяча	39
Статья 82. Нарушения при подбрасывании	40
Статья 83. Сорок секунд	41
РАЗДЕЛ 10. ПРИНЦИПЫ КОНТАКТА	41
Статья 84. Безопасность	41
Статья 85. Позиция на площадке	42
Статья 86. Вертикальное пространство	42
Статья 87. Преимущество	42

РАЗДЕЛ 11. ФОЛЫ.....	43
<i>Статья 88. Определение и наказание.....</i>	43
<i>Статья 89. Грубый фол.....</i>	43
<i>Статья 90. Контакт до свистка.....</i>	43
<i>Статья 91. Четвертый игрок в ключевой зоне.....</i>	44
<i>Статья 92. Задержка.....</i>	44
<i>Статья 93. Выезд с игрового поля.....</i>	44
<i>Статья 94. Выталкивание.....</i>	44
<i>Статья 95. Неправильное использование рук.....</i>	45
<i>Статья 96. Вращение.....</i>	45
<i>Статья 97. Один метр.....</i>	45
РАЗДЕЛ 12. ТЕХНИЧЕСКИЙ, ГРУБЫЙ ФОЛ И ДИСКВАЛИФИКАЦИЯ.....	45
<i>Статья 98. Определение и наказание.....</i>	45
<i>Статья 99. Технический фол игроку.....</i>	46
<i>Статья 100. Технический фол скамейки запасных.....</i>	47
<i>Статья 101. Техническая неисправность оборудования.....</i>	47
<i>Статья 102. Чрезмерное количество очков на площадке.....</i>	48
<i>Статья 103. Неспортивный фол.....</i>	48
<i>Статья 104. Дисквалифицирующий фол.....</i>	49
РАЗДЕЛ 13. ШТРАФНЫЕ.....	50
<i>Статья 105. Исполнение штрафов.....</i>	50
<i>Статья 106. Выход из штрафной зоны.....</i>	50
<i>Статья 107. Множественные штрафы.....</i>	50
<i>Статья 108. Фолы во время перерыва.....</i>	51
РАЗДЕЛ 14. ЗАВЕРШЕНИЕ ИГРЫ.....	51
<i>Статья 109. Исход игры.....</i>	51
<i>Статья 110. Завершение игры.....</i>	51
<i>Статья 111. Техническое поражение.....</i>	52
ПРИЛОЖЕНИЕ А – ИГРОВАЯ ПЛОЩАДКА	53
ПРИЛОЖЕНИЕ В – ПРОТОКОЛ.....	54
ПРИЛОЖЕНИЕ С – ШТРАФНОЙ ПРОТОКОЛ.....	55

РАЗДЕЛ 1. ИГРА

Статья 1. Определение

Регби на колясках — командный вид спорта для спортсменов с инвалидностью мужского и женского пола. Цель состоит в том, чтобы забить гол, пересекая зачетную линию команды противника, владея мячом. Мяч можно передавать, бросать, отбивать, катить, вести или нести в любом направлении с учетом ограничений, изложенных в правилах. Команда, набравшая наибольшее количество попыток к концу игры, объявляется победителем.

РАЗДЕЛ 2. ИГРОВАЯ ПЛОЩАДКА

Статья 2. Игровая площадка

Игровая площадка включает в себя игровое поле, на котором проводится игра, и прилегающие территории, используемые командами и представителями команд во время игры. ([См. приложение А](#))

Статья 3. Игровое поле

В регби на колясках играют в помещении, на поле размером пятнадцать (15) метров в ширину и двадцать восемь (28) метров в длину. Поле должно быть отмечено ограничительными линиями, центральной линией, центральным кругом и двумя (2) ключевыми зонами, согласно [Статье 7](#). Все линии на поле должны быть одинаковой ширины и должны быть окрашены в один цвет.

Статья 4. Ограничительные линии

Ограничительные линии состоят из лицевых и боковых линий. Размеры игрового поля измеряются от внутренних краев этих линий. Внутренние края ограничительных линий определяют границу между игровым полем и зоной вбрасывания мяча. Все ограничительные линии не считаются частью игрового поля.

Статья 5. Центральная линия

Игровое поле должно быть размечено центральной линией по всей ширине площадки от боковой линии до боковой линии на расстоянии четырнадцати (14) метров от каждой лицевой линии.

Статья 6. Центральный круг

Игровое поле должно быть размечено центральным кругом, расположенным на центральной линии. Центр круга должен находиться на расстоянии 7,5 метров от каждой боковой линии. Центральный круг должен иметь радиус 1,8 метра, измеряемый до внешнего края линии, обозначающей круг.

Статья 7. Ключевая зона

На каждом конце площадки должны быть ключевые зоны, расположенные по центру между боковыми линиями. Каждая ключевая область должна быть определена двумя (2) линиями, отмеченными перпендикулярно лицевой линии, соединенными линией, параллельной лицевой линии. Каждая ключевая зона должна иметь ширину восемь (8) метров, измеренную от внешнего края линий, отмеченных перпендикулярно лицевой линии, и длину 1,75 метра, измеренную от внутреннего края лицевой линии до внешнего края линии, нанесенной параллельно лицевой линии. Линии, обозначающие ключевую область, считаются частью ключевой зоны.

Статья 8. Линия ворот

Линия ворот – это часть лицевой линии, которая находится в ключевой зоне. Каждый конец линии ворот должен быть обозначен стойкой (конусом). Каждая стойка должна иметь высоту не менее сорока пяти (45) сантиметров, но не превышать восьмидесяти (80) сантиметров и иметь квадратное основание. Стойки должны находиться вне игровой площадки таким образом, чтобы одна сторона касалась внутренней границы лицевой линии, а другая внешней границы ключевой зоны. Линия ворот и стойки не считаются частью игрового поля.

Статья 9. Тыловая и передовая зона

Каждая команда имеет тыловую и передовую зону. Тыловая зона – это область от внутреннего края лицевой линии, включая линию ворот, которую защищает команда, вплоть до и включая центральную линию. Передовая зона – это область от центральной линии до внутреннего края линии ворот, которую защищает противоположная команда. Центральная линия считается частью тыловой зоны каждой команды.

Статья 10. Секретарский стол

Игровая площадка должна включать в себя секретарский стол, который находится на центральной линии за пределами игрового поля и минимум 1,5 метрах от боковой линии. ([См. приложение А](#))

Статья 11. Зона скамейки

Игровая площадка должна включать в себя две зоны скамейки запасных, расположенные за пределами игрового поля с той же стороны, что и секретарский стол. Конец каждой зоны скамейки должен быть обозначен линиями длиной 2 метра, начинающимися у боковой линии и перпендикулярными ей. Одна линия продолжается от лицевой линии, а другая линия должна быть отмечена на расстоянии 5 метров от центральной линии.

Линии, обозначающие зону скамейки запасных, могут быть отличны по цвету от линий игрового поля.

Статья 12. Зона замены

Игровая площадка должна в себя включать зону замены, расположенную за пределами игрового поля между зоной скамейки команды и секретарским столом. Начало зоны скамейки должно быть отмечено линией длиной 2 метра, начинающейся у боковой линии и перпендикулярной ей, на расстоянии 3 метров от центральной линии. Концом зоны замены является линия, обозначающая начало зоны скамейки. Линии, отмечающие зону замены, могут быть отличны по цвету от линий игрового поля.

Статья 13. Штрафная зона

Игровая площадка должна в себя включать штрафную зону, расположенную за пределами игрового поля напротив секретарского стола. Эта зона включает в себя две штрафные площадки: по одной с каждой стороны от центральной линии. Каждая штрафная площадка должна быть обозначена тремя линиями. Первая линия должна быть длиной 2 метра и находиться параллельно боковой линии, отмеченной на расстоянии 1 метра от боковой линии и начинающейся на расстоянии 1 метра от центральной линии. Две другие линии должны быть обозначены перпендикулярно первой линии и начинаться с каждого ее конца на расстоянии 1 метра от боковой линии. Выход из штрафной площадки должен быть отмечен двумя линиями длиной 30см, обозначенными как продолжение линии на расстоянии 1 метра от центральной линии и линией от средней точки штрафной площадки. Каждой команде будет назначена штрафная площадка, находящаяся непосредственно напротив зоны скамейки. Штрафной стол должен находиться между двумя штрафными площадками, непосредственно напротив секретарского стола и не менее чем 1,5 метрах от боковой линии. [\(См. приложение А\)](#)

РАЗДЕЛ 3. ОБОРУДОВАНИЕ

Статья 14. Мяч

Игра проводится мячом, одобренным WWR. Мяч должен быть накачан минимум на 0,5 атмосфер. Старший судья должен проверить мяч на пригодность к игре.

Статья 15. Игровые часы

Секретарский стол должен быть оснащен устройством или устройствами, показывающими время игры, периоды игры, штрафы и тайм-ауты. Устройство должно быть применимо специально для соревнований по регби на колясках.

Статья 16. Устройство времени атаки

Секретарский стол должен быть оснащен устройством или устройствами для отсчета 40 секунд. Устройство времени атаки должно иметь отчетливый сигнал, отличающийся от сигнала игровых часов.

Устройство времени атаки должно иметь возможность сброса времени до 15 секунд.

Статья 17. Устройство сигнала

Секретарский стол должен быть оснащен устройством или устройствами для подачи звукового сигнала об окончании игрового времени, тайм-аутах, просьбах о заменах и других ситуациях, требующих внимания со стороны судей. Устройство сигнала может быть встроено в игровые часы или табло счета.

Статья 18. Табло счета

Игровая площадка должна быть оснащена устройством, показывающим текущий счет игры игрокам и зрителям. Это устройство может управляться вручную, механически или электронно. Табло счета может включать в себя игровые часы, как часть дисплея.

Статья 19. Стрелка поочередного владения

Секретарский стол должен быть оснащен устройством отображения направления игры для следующего владения в соответствии с процедурой поочередного владения, подробно описанной в [Статье 63](#). Это устройство может управляться вручную, механически или электронно и может быть включено в табло счета или игровые часы.

Статья 20. Протокол

Судейский и штрафной стол должны быть обеспечены протоколами для записи счета игры и протоколом штрафов, полученных во время игры. Официальный протокол для записи счета игры представлен в [приложении В](#). Официальный штрафной протокол представлен в [приложении С](#).

Статья 21. Игровая форма

Верхняя часть формы каждой команды должна быть одного цвета и оттенка. Все, что носится под игровой формой и видно, должно быть того же цвета и оттенка, что и основной цвет формы.

Нижняя часть формы каждой команды должна быть одного цвета и оттенка. Однородный низ может отличаться по цвету от однородного верха. Все, что надето под единой нижней частью и видно, должно быть того же цвета и

оттенка, что и доминирующий цвет единой нижней части. В каждой команде отдельные игроки могут носить как длинную, так и короткую форму.

На всей верхней части формы спереди и сзади должны быть проставлены номера от 1 до 15, 20-25, 30-35, 40-45 и 50-55 включительно. У каждого игрока в команде должен быть свой номер. Номер спереди должен находиться на правой груди игрока, а высота должна быть не менее шести (6) сантиметров и не более десяти (10) сантиметров. Число на спине должно находиться в центре и иметь высоту не менее пятнадцати (15) и не более двадцати (20) сантиметров. Оба числа должны быть всегда видны. Номера также могут быть нанесены на спинке инвалидной коляски. Никакие другие номера не могут быть на форме.

Для игр на турнирах, санкционированных WWR, Технический делегат решает, какой цвет формы будет носить каждая команда во всех играх.

Статья 22. Защитная экипировка рук

Игроки могут носить любую экипировку для защиты рук, однако она не может включать любой материал, который может быть опасным для других игроков, например, жесткий или грубый материал.

РАЗДЕЛ 4. КОЛЯСКА

Статья 23. Соответствие требованиям

Коляска считается частью игрока. Каждый игрок несет ответственность за то, чтобы его регбийная коляска соответствовала требованиям на протяжении всей игры. Если коляска не соответствует требованиям, то она должна быть исключена из игры до тех пор, пока ее не приведут в вид, соответствующий требованиям игры.

Статья 24. Ширина

Максимальная ширина регбийной коляски отсутствует. Ни одна точка в регбийной коляске не может быть шире, чем толкающий обод на двух основных колесах.

Статья 25. Длина

Длина регбийной коляски, измеряемая от передней части заднего колеса до передней части коляски, не может превышать 46 сантиметров. (См. Схему В)

Статья 26. Высота

Высота регбийной коляски, измеряемая от пола до средней точки сидения, не должна превышать 53 сантиметра. (См. Схему В)

Статья 27. Колеса

Регбийная коляска должна иметь четыре колеса. Два больших колеса сзади, используемые для перемещения коляски, называются основными колесами. Два маленьких колеса спереди коляски называются роликами. (См. Схему А)

- а. Главные колеса должны иметь максимальный диаметр 70 сантиметров. Каждое колесо должно быть оснащено защитой для спиц от контакта с другой регбийной коляской и толкающим ободом. Вокруг главных колес не должно быть никаких прутьев или пластин. Задняя часть главного колеса считается задней частью регбийной коляски, и ничто не может выходить за границы этой части. (См. Статью 28)
- б. Ролики должны находиться на разных осях, расположенных на расстоянии минимум 20 сантиметров, измеренном от центра одной оси до другой. Корпус, держащий ролики, должен быть расположен на расстоянии не более 2,5 сантиметров от основной рамы регбийной коляски, измеряемом от внутреннего края корпуса до внешнего края основной рамы.

Статья 28. Противоопрокидывающие устройства

Регбийная коляска должна быть оснащена антиопрокидывателями, закрепленным сзади регбийной коляски, оснащенное двумя колесами, расположенных на расстоянии не менее 40 сантиметров друг от друга, измеряемом от центра оси одного колеса до центра другого. Если колеса антиопрокидывателей зафиксированы, то они не могут выступать дальше задней точки основных колес. При повороте колес антиопрокидывателя корпус колес не должен выступать дальше задней точки основных колес. Нижняя часть колес антиопрокидывателя должна находиться на расстоянии не более 2 сантиметров над полом (См. Диаграмму В). Пружинные антиопрокидыватели запрещены.

Статья 29. Бампер

Регбийная коляска может быть оснащена бампером, выступающим за переднюю часть коляски. Бампер или передняя часть коляски (если бампер отсутствует) должны соответствовать следующим требованиям:

- а. Передняя часть бампера должна находиться на расстоянии 11 сантиметров от пола. Это расстояние измеряется в состоянии наклона вперед от пола до центральной точки передней части бампера или середины трубки для роликов. Допускается погрешность в 5 миллиметров относительно этих 11 сантиметров. (См. Схему В)
- б. Передняя часть бампера должна иметь ширину не менее 20 сантиметров, измеряемую от одного конца до другого, и должна

иметь прямой поперечный пролет. Допускается погрешность в 10 миллиметров в горизонтальной плоскости из-за повреждений, полученных во время игры.

- c. Передняя часть бампера не должна выходить за пределы корпуса роликов более чем на 20 сантиметров. (См. Схему В)
- d. Самая широкая часть бампера не должна выступать за внешний край корпуса для роликов более чем на 2 сантиметра. (См. Схему А)
- e. Нижняя часть бампера должна находиться на расстоянии не менее 3 сантиметров от пола. (См. Схему В)
- f. Наивысшая точка бампера должна находиться на расстоянии не более 20 сантиметров от пола. (См. Схему В)
- g. Стержень или трубка, используемые для бампера, должны иметь диаметр не менее 0,635 сантиметра. (См. Схему С)
- h. Стержень или трубка, используемые для бампера, должны быть закругленными и не иметь краев или выступов, которые могли бы дать игроку несправедливое механическое преимущество.
- i. Все стержни или трубки, используемые для бампера, должны иметь округлую форму. Сгибание не должно стать причиной образования выпуклостей, сморщиваний или сплющиваний трубок.
- j. Внутренняя кривизна всех изгибов должна быть диаметром не менее 2 сантиметров.
- k. Минимальное внешнее расстояние любой части бампера, измеренное от одного внешнего края до другого, составляет 3,27 сантиметра. (См. Схему С)
- l. К основной раме регбийной коляски должна быть прикреплена планка, ведущая от самой широкой части бампера. Эта планка должна быть прямой и стоять под углом 45 градусов или более. Измерения проводятся в горизонтальной плоскости, если смотреть сверху. *Примечание: эта планка не обязательно должна быть прикреплена к основной раме.*

Статья 30. Крылья

Регбийная коляска может быть оснащена крыльями с обеих сторон в области между передней частью коляски и основными колесами. Каждое крыло должно соответствовать следующим требованиям:

- a. Внешняя точка крыла должна находиться ровно в 11 сантиметрах от пола перед корпусом для роликов.
 - i. Крыло не должно выходить за пределы центра шины на основном колесе.
 - ii. Первая точка контакта перед корпусом ролика должна находиться на расстоянии 11 сантиметров или ниже.
- b. Самая низкая точка крыла должна находиться минимум в 3 сантиметрах от пола. (См. Схему В)
- c. Самая высокая точка крыла должна быть не более чем в 20 сантиметрах от пола. (См. Схему В)
- d. Стержень или трубка, используемые для крыла, должны иметь диаметр не менее 0,635 сантиметров.
- e. Крыло может закончиться у заднего колеса или может присоединиться к основной раме. Крыло, которое заканчивается у основного колеса, должно соответствовать следующим требованиям:
 - i. Конец крыла должен быть закруглен и не должен иметь никаких острых краев.
 - ii. Крыло должно заканчиваться в 1 сантиметре от основного колеса. (См. Схему В)
- f. Пространство над крылом, исходящее от верхней части крыла вверх на 10 сантиметров, и пространство от передней части крыла до шины основного колеса размером 1 сантиметр должно быть свободным от препятствий.

Статья 31. Комфорт и безопасность

Регбийная коляска должна соответствовать следующим дополнительным требованиям:

- a. Все выступы регбийной коляски, такие как толкающие обода, перекладки, держатель мяча или крюк, должны быть добавлены. Примечание: ручки для толкания коляски не допускаются.

- b. Никакие рулевые устройства, тормоза, механизмы или другие механические устройства не должны помогать управлять регбийной коляской. Если регбийная коляска оборудовано такими устройствами, то их необходимо модифицировать так, чтобы они не работали и находились в таком месте, чтобы не представляли опасности для других игроков.
- c. Регбийная коляска может быть оснащена устройством под передней частью коляски для предотвращения опрокидывания вперед. Это устройство должно соответствовать следующим требованиям:
 - i. Это устройство не может быть выступать за переднюю часть коляски.
 - ii. Не существует минимальной высоты над полом для этого устройства, но оно не должно находиться в постоянном контакте с полом.
 - iii. Устройство не должно наносить повреждение игровому полю.
 - iv. Любой контакт между этим устройством и игровым полем будет регулироваться правилом «Физическое преимущество» ([Статья 78](#)).
- d. Шины не должны оставлять заметных следов на игровом поле.
- e. Противовесы не могут быть добавлены к регбийной коляске.
- f. На сиденье регбийной коляски допускается одна подушка максимальной толщиной 10 сантиметров.
- g. Игрок может использовать прокладку между колен. Эта прокладка не должна выступать выше колен.
- h. Игрок может быть привязан к регбийной коляске.
- i. Если есть вероятность, что ноги игрока могут соскользнуть с подножки регбийной коляски, ноги следует привязать при помощи ремня или резинки, чтобы этого не происходило.
- j. Игроки могут использовать дополнительные устройства для поддержки мяча. Поддерживающее устройство или держатель мяча должны контактировать не более чем с 25% мяча. Держатель мяча должен гарантировать видимость 75% мяча для игры

Примечание: *процент относится к диаметру мяча.*

- i. Установленный на коляску держатель мяча должен быть жестким и изготовленным из материалов, диаметром не менее 19 мм.
- ii. Держатель мяча должен быть стационарным или быть закрепленным к раме хомутами, позволяющими настраивать или снимать устройство.
- iii. Поддержка мяча является основной функцией держателя мяча. Когда мяч помещен на держатель, и атлет находится в нейтральном положении, мяч должен упираться в держатель. Держатель мяча должен частично поддерживать мяч, чтобы мяч оставался в дуге.
- iv. Мяч не может находиться внутри рамы.
- v. 75 % мяча должны находиться над держателем мяча.
- vi. Держатель мяча не может давать механическое преимущество (пример: на нем должен отсутствовать липкий слой, он не может пружинить или позволять вдавить мяч в устройство).
- vii. Держатель мяча должен быть мягким (с использованием обмотки).
- viii. Если держатель мяча имеет форму закрытой фигуры, его размеры должны быть не более 14 см между 2-мя широчайшими точками (внутренний размер, включая обмотку).

	Нарушение 1) Устройство не поддерживает мяч 2) Устройство перекрывает более 50% мяча		Разрешено 1) Мяч поддерживается устройством 2) Держатель мяча мягкий 3) Он жесткий и съемный
	Нарушение 1) Устройство не поддерживает мяч 2) Устройство перекрывает более 50% мяча		Разрешено 1) Мяч поддерживается устройством 2) 75% мяча достигаемо для игроков
	Нарушение 1) Мяч расположен внутри рамы		Разрешено 1) Устройство поддерживает мяч 2) Мяч расположен за пределами рамы
 	Нарушение 1) Внутренний размер держателя более 14 см 2) Мяч может быть вдавлен в устройство	 	Разрешено 1) Размер между 2-мя широчайшими точками менее 14 см 2) Устройство поддерживает мяч 3) 75% мяча достигаемо для игроков

Статья 32. Модификации

Любая часть регбийной коляски или снаряжения игрока может быть модифицирована для улучшения комфорта, безопасности или по медицинским причинам. Эти модификации должны быть безопасными, должны соответствовать всем требованиям, изложенным в правилах, и не должны создавать никаких механических преимуществ. Модификации, сделанные по медицинским причинам, должны быть указаны в классификационной карточке игрока.

Инновационные изменения, дающие механическое преимущество или не соответствующие принятым в настоящее время нормам для регбийных колясок, подробно изложенным в настоящих Правилах, не могут быть внесены без предварительного одобрения WWR. Такие изменения должны быть представлены и одобрены Технической комиссией WWR в письменном виде.

Разрешение должно быть получено не менее, чем за два месяца до начала Чемпионата мира, Чемпионата Зоны или Паралимпийских Игр, и за один месяц до любого другого санкционированного события. Поскольку WWR требуется один месяц для надлежащей обработки запроса и вынесения решения, запросы должны быть сделаны за три месяца до Чемпионата мира, Чемпионата Зоны или Паралимпийских Игр и за два месяца до других санкционированных событий.

Начало таких соревнований - это дата церемоний открытия, или, если церемоний открытия нет, дата первого дня соревнований.

СХЕМЫ

Схема А: Вид спереди

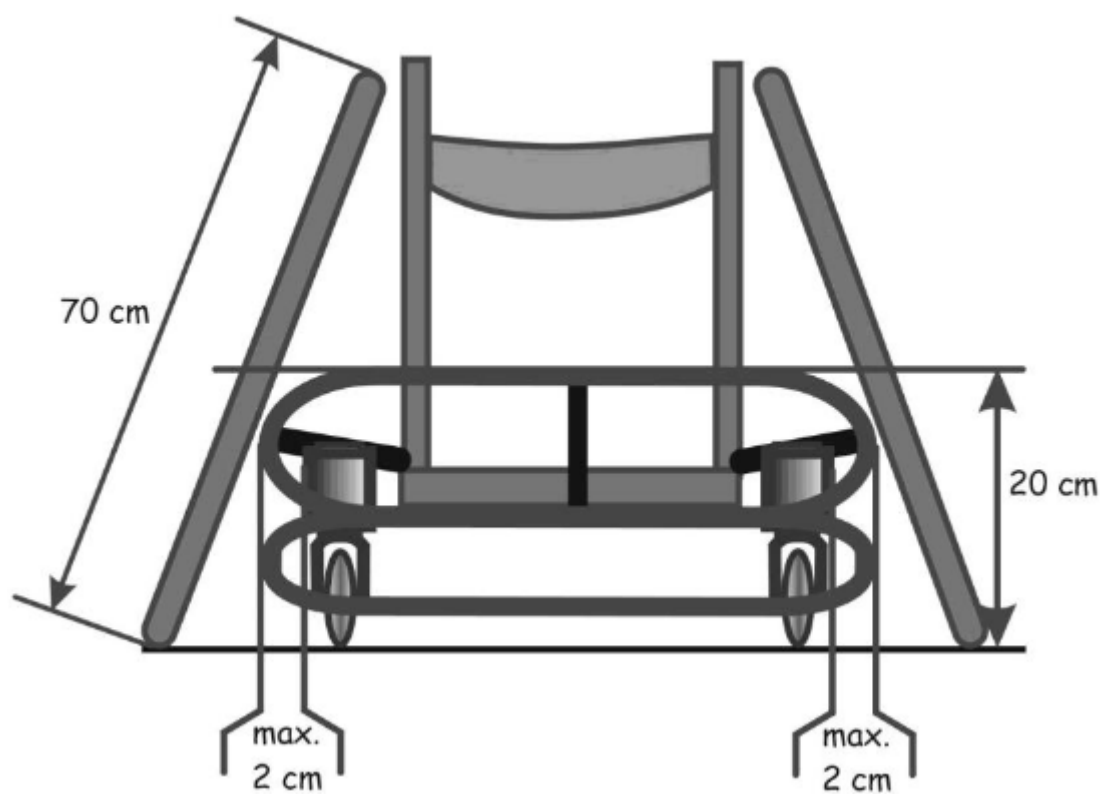


Схема В: Вид сбоку

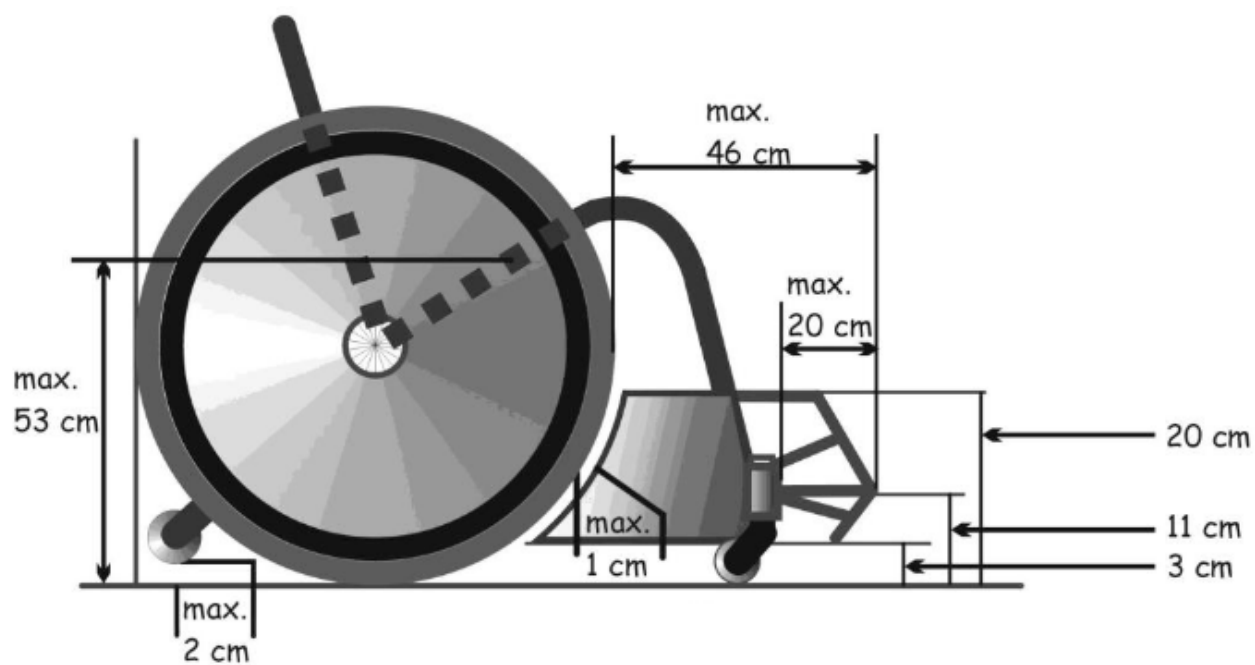


Схема С: Вид спереди

Изгибы в конструкции бампера

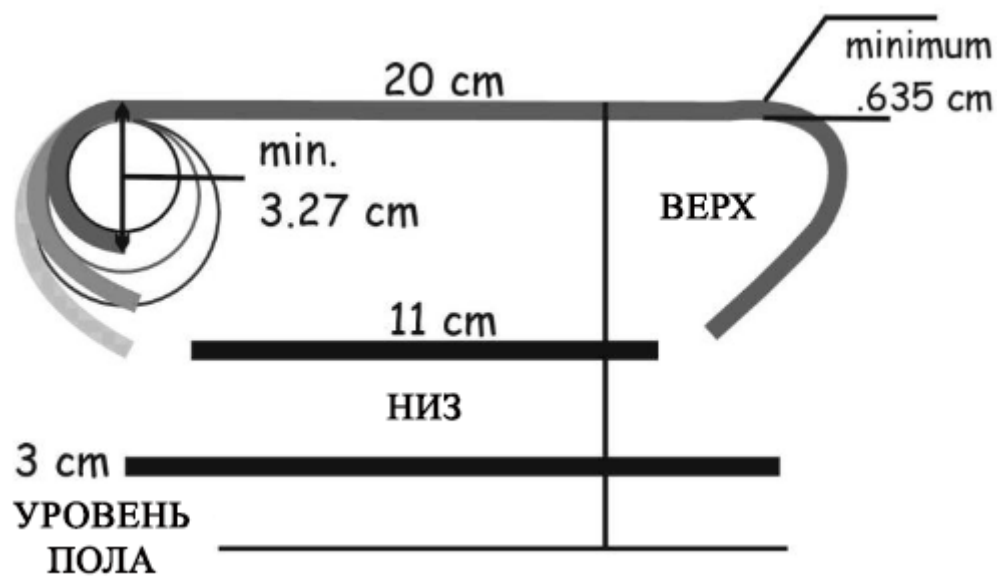
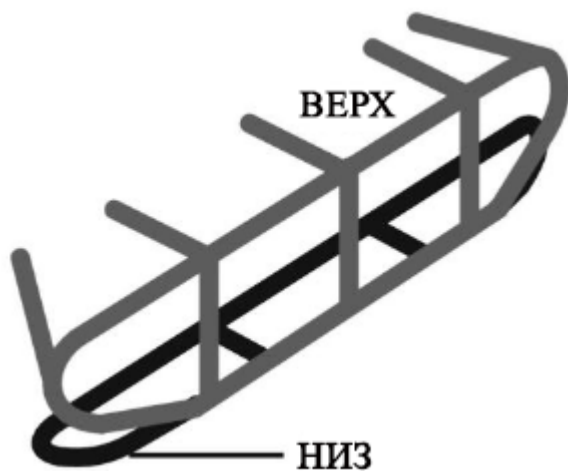


Схема D: Вид по диагонали

Боковые соединения бампера



РАЗДЕЛ 5. КОМАНДЫ

Статья 33. Обозначение команд

Хозяева должны быть указаны в протоколе как команда А. Когда игра ведется на нейтральной площадке, команда, появившаяся первой в официальном расписании, должна быть указана как команда А. На санкционированных WWR соревнованиях все места проведения игры будут считаться нейтральными.

Статья 34. Игроки

Каждая команда должна состоять максимум из двенадцати игроков. На игровому поле одновременно могут находиться не более четырех (4) игроков от каждой команды. Игроки, находящиеся в штрафной зоне, считаются находящимися на игровому поле. Члены команды, которые не находятся на игровом поле во время игры, считаются запасными.

Статья 35. Классификация

Все игроки должны быть классифицированы в соответствии с системой классификации WWR, как описано в *Руководстве по классификации WWR*.

Сумма классификационных очков игроков команды на площадке должна быть не более 8. Для каждой женщины-игрока на площадке, имеющий классификационный балл от 0,5 до 1,5 команде будет предоставлено дополнительно 0,5 очка сверх восьми (8) очков для команды.

За каждую женщину-игрока, имеющую классификационный балл от 2,0 до 3,5 на площадке, команде будет предоставлено дополнительно 1,0 очка сверх восьми (8) очков для команды.

Если возникают такие условия, как травмы или дисквалификация, которые приводят к тому, что команда не может выставить четырех игроков, соблюдая при этом максимальное значение классификационных очков, команде разрешается выставить трех игроков. В этом случае сумма классификационных очков игроков на площадке должна быть менее 8.

Статья 36. Предварительная заявка

Не менее, чем за десять минут до начала игры, каждый тренер должен подтвердить следующую информацию секретарю, которая должна быть вписана в протокол:

- а. Имя, классификацию и игровой номер всех игроков команды.
- б. Обозначить стартовую 4-ку игроков.

с. Имя тренера и помощника тренера.

Тренер команды А должен передать информацию первым, затем тренер команды В.

Каждая команда должна начинать игру с 4-мя игроками на игровом поле. Только игроки, указанные в заявке, могут играть. Члены команды, опоздавшие к началу игры могут играть, если их имена указаны в заявке игры.

Статья 37. Капитаны

Каждая команда должна назначить хотя бы одного капитана. Капитан является единственным игроком в команде, который уполномочен общаться с судьями от имени тренера или других игроков. Капитан несет ответственность за работу с судьями для поддержания надлежащего судейства.

Капитана следует отличать от других игроков, вписывая букву «С» рядом с их именем в протокол.

Когда капитан покидает игровую площадку, назначается альтернативный капитан. Заместителя капитана можно отличить, написав буквы «АС» рядом с его именем в протоколе.

Статья 38. Тренеры

Каждая команда должна назначить тренера, чье имя должно быть вписано в протокол.

Команда может назначить помощника тренера, имя которого должно быть вписано в протокол. Помощник тренера принимает на себя обязанности тренера, если по какой-либо причине тренер не может исполнять свои обязанности.

Капитан команды может выступать в качестве тренера. Если капитан должен покинуть Игровую площадку из-за дисквалифицирующего фола или если он не может продолжать действовать в качестве тренера по какой-либо другой причине, его может заменить заместитель капитан в качестве тренера.

Статья 39. Выбор скамейки и ворот

Команде, указанной первой в расписании, назначается скамейка команды А; команде, указанной второй, назначается скамейка команды В. Команда А должна занять зону скамейки слева от секретарского стола, команда В - справа.

В первой половине игры каждая команда должна защищать линию ворот, которая находится ближе к их зоне скамейки, и атаковать ворота, находящиеся дальше всего от их зоны скамейки. Во второй половине игры команды должны

оставаться на тех же скамейках, но должны поменяться линиями ворот, в которые команды будут заносить мячи.

В случае овертайма команды заносят мячи в ту же сторону, что и во второй половине игры.

РАЗДЕЛ 6. СУДЕЙСКИЙ ПЕРСОНАЛ

Статья 40. Судейский персонал

Каждую игру должны обслуживать двое судей в поле: Судья 1 и Судья 2. Судьям помогают комиссар и судьи за секретарским столом.

В судейский состав секретарского стола входят: секретарь, секундометрист, оператор времени атаки и секретарь штрафного времени.

В течение турнира все судьи и комиссары должны находиться под наблюдением Главного судьи. Главный судья отвечает за назначение судей и комиссаров на игры.

Все судьи за секретарским столом должны быть под наблюдением главного секретаря. Главный секретарь отвечает за контроль работы секретарского стола и назначение судей за секретарский стол.

Статья 41. Компетенция судей

Обязанности и полномочия судей вступают в силу с момента прибытия на площадку, а заканчиваются после истечения времени игры, после того как Судья 1 подпишет игровой протокол. Любые последующие инциденты должны быть отмечены в протоколе и будут рассматриваться организаторами турнира или другими соответствующими органами.

Судьи имеют право принимать решения относительно нарушений правил, совершенных на площадке и в игровом поле. Также судьи имеют право на разрешение ситуаций вне игрового поля, если это влияет на ход игры.

Судьи не имеют право вносить изменения в настоящие правила.

Статья 42. Исправляемые ошибки

Ошибки, совершенные во время игры судейским персоналом, могут быть исправлены в следующих случаях:

- а. Административная ошибка, такая как назначение неправильного наказания за нарушение или ошибка в работе табло или бокового табло. Ошибки или решения полевых судей не подлежат корректировке.

- b. Запрос на исправление ошибки должен быть сделан тренером или капитаном команды до того, как мяч станет живым после следующей остановки в игре после ошибки.
- c. Запрос должен быть направлен секретарю, который должен незамедлительно принять это к сведению и сообщить судьям при следующей остановке игры.
- d. Судья 1 и секретарь должны рассмотреть запрос на исправление. В случае необходимости секретарь может запросить дополнительную информацию у главного судьи или интернационального представителя (технического делегата).
- e. Если Судья 1 решает, что произошла исправляемая ошибка, то все события, совершенные после ошибки, аннулируются, и игра возобновляется с точки, в которой произошла ошибка. Время и счет должны быть сброшены к тому значению, которое было в момент ошибки.
- f. Если после рассмотрения запрос не был одобрен Судьей 1, игра немедленно возобновляется. Тренеру, подавшему запрос, назначается технический фол.
- g. Тренеру разрешается подавать неограниченное количество запросов на исправление, однако, если после рассмотрения запрос не был одобрен Судьей 1, игра немедленно возобновляется. Тренеру, подавшему запрос, назначается технический фол. Если тренер получил 3 (три) технических фолла, он не имеет права подавать запрос на исправление ошибок. Запросы, решенные в пользу тренера, не учитываются.

Статья 43. Судьи в поле

Судьи должны вести игру в соответствии с настоящими правилами.

Судьи должны использовать механику, процедуры и сигналы, как описано в [Руководстве для судей WWR](#).

Судьи имеют право выносить решения в любой игровой ситуации, которая конкретно не описана в настоящих Правилах.

Если для объяснения решения необходимо устное общение, английский язык должен использоваться во всех международных играх. Это не означает, что игрок или тренер имеет право запросить объяснение вызова, или что рефери должен говорить по-английски, чтобы выполнять свои обязанности. Это относится только к ситуациям, связанным с путаницей и длительными

задержками в игре, которые являются результатом событий, являющимися необычными или выходящими за рамки правил.

Судьи имеют право удалить игрока по следующим причинам:

- a. Если судья констатирует, что игрок получил сильный удар по голове или при наличии симптомов сотрясения мозга в соответствии с [WWR Medical Guidelines – Concussion](#).
- b. При наличии открытой, кровоточащей раны или других случаях, указанных в WWR Medical Guidelines, будет предоставлен судейский тайм-аут. Если за время тайм-аута проблема не будет решена, игрок должен быть заменен. Игрок может вернуться в игру согласно стандартной процедуре замены после того, как рана перестала кровоточить, была отчищена и закрыта. В случае загрязнения игровой формы ее необходимо отчистить, закрыть или заменить. Если требуется замена игровой формы, в протокол будут внесены изменения без каких-либо штрафов, чтобы отобразить изменение номера игрока.

Статья 44. Права и обязанности Старшего судьи

Судья 1 несет общую ответственность за ведение игры. У него есть следующие дополнительные обязанности:

- a. Осматривать и одобрять все оборудование, используемое игроками и судьями.
- b. Запрещать носить какие-либо снаряжение или использовать какое-либо оборудование, которое может представлять опасность.
- c. Утвердить состав судей до начала игры.
- d. Проводить введения мяча в начале игры, в последующих периодах и дополнительных периодах.
- e. Выносить окончательное решение по всем конфликтам или несоответствиям, касающимся работы игрового времени или табло, а также по другим ситуациям, входящим в юрисдикцию секретарского стола.
- f. Принимать окончательное решение при возникновении исправляемой ошибки.
- g. Объявить поражение команде, если этого требуют условия ([Статья 112](#)).
- h. Проверить, что протокол верен, в конце каждого периода и в любое другое время, когда это необходимо.

Статья 45. Комиссар

Комиссар имеет следующие обязанности:

- a. Контролировать работу секретарского стола.
- b. Помогать судьям в проведении игры.
- c. Помогать судьям при возникновении исправляемой ошибки.
- d. Проверять правильность заполнения протокола.
- e. Проверять правильность работы игровых часов.
- f. Проверять правильность работы табло атаки (40 секунд).
- g. Проверять правильность работы игрового табло.
- h. Проверять правильность работы стрелки поочередного владения.
- i. Проверять правильную запись тайм-аутов.
- j. Помогать судьям с протестами любой из команд.

Статья 46. Секретарь

Секретарь имеет следующие обязанности:

- a. Перед началом игры убедиться, что вся информация вписана в протокол верно.
- b. Записывать все очки, принесенные командами, в хронологическом порядке.
- c. Записывать все тайм-ауты в протокол, включая: период игры, время, команду, которые его запросили.
- d. Контролировать общее количество классификационных баллов игроков на площадке каждой команды и убедиться, что ни одна команда не превышает максимальное значение ([Статья 35](#)).
- e. Руководить табло, если оно не взаимодействует с игровыми часами.
- f. Руководить устройством поочередного владения, если оно не взаимодействует с игровыми часами.
- g. Сообщать судьям о любых нарушениях. Это должно быть сделано при первой остановке игры после нарушения.

Статья 47. Секундометрист

Секундометрист имеет следующие обязанности:

- a. Управление игровыми часами.
- b. Поставить в известность Старшего судью о трёх минутах до начала игры.
- c. Вести время игры во всех периодах и дополнительных периодах, учитывая все интервалы, связанные с управлением игры.
- d. Обозначать конец игрового времени во всех периодах и дополнительных периодах.
- e. Засекать время всех тайм-аутов ([Статья 56](#)) и технических тайм-аутов ([Статья 58](#)) и подавать звуковой сигнал через пятьдесят секунд.
- f. Уведомлять судей обо всех запросах о замене.
- g. Управлять табло, если оно взаимодействует с игровыми часами.
- h. Использовать устройство поочередного владения, если оно взаимодействует с игровыми часами.
- i. Сообщать судьям о любых нарушениях. Это должно быть сделано при первой остановке игры после нарушения.

Статья 48. Оператор времени атаки

Оператор времени атаки имеет следующие обязанности:

- a. Управление устройством времени атаки.
- b. Запускать или перезапускать устройство времени атаки согласно [Статье 52](#).

Статья 49. Секретарь штрафного времени

Секретарь штрафного времени имеет следующие обязанности:

- a. Контролировать зону штрафной площадки.
- b. Для каждого назначенного штрафа записывать следующую информацию протокол штрафов:
 - i. Имя игрока, совершившего нарушение.
 - ii. Тип совершенного нарушения.

- iii. Время нарушения.
- с. Записывать предупреждения о контакте до свистка ([Статья 91](#)).
- d. Контролировать время штрафов, используя игровые часы.
- е. Информировать игроков, отбывающих штраф, о том, когда им можно вернуться на площадку.
- f. Сообщать судьям о любых нарушениях. Это должно быть сделано при первой остановке игры после нарушения.

РАЗДЕЛ 7. ПОЛОЖЕНИЯ О ВРЕМЕНИ

Статья 50. Игровое время

Игра состоит из четырех периодов, по восемь минут каждый. В конце первого и третьего периода есть двухминутный или трехминутный перерыв. В конце второго периода есть пятиминутный или десятиминутный перерыв.

В случае овертайма, каждый период длится три минуты. Между последним периодом основной игры и первым периодом овертайма должен быть трехминутный перерыв. Если требуются дополнительные периоды в овертайме, то после каждого дополнительного периода должен быть двухминутный интервал.

Статья 51. Игровые часы

Игровые часы должны быть **запущены** в следующих случаях:

- a. Когда игрок касается мяча после достижения наивысшей точки в момент подбрасывания.
- b. Когда игрок касается мяча на площадке во время вбрасывания мяча.

Игровые часы должны быть **остановлены** в следующих случаях:

- a. В конце каждого периода основной игры и каждого периода овертайма.
- b. Когда мяч заносят за линию ворот.
- с. Когда судья дает свисток, чтобы сообщить о нарушении, фоле или любой другой остановке в игре.

Статья 52. Табло времени атаки (Сорок секунд)

Устройство времени атаки запускается каждый раз, когда игрок касается мяча на игровом поле после вбрасывания из-за пределов игрового поля, и

сбрасывается каждый раз, когда команда получает владение над живым мячом на игровом поле. Простое касание мяча соперником не начинает отсчет новых сорока секунд, если другая команда продолжает владеть мячом.

Устройство времени атаки останавливаются и сбрасываются на сорок (40) секунд, когда:

- Судья дает свисток о фоле в защите или нарушении.
- Судья дает свисток о фоле в нападении или нарушении, которое приводит к смене владения мячом.
- Игра останавливается из-за действия, связанного с командой, не владеющей мячом.

Табло времени атаки останавливается, но не сбрасывается на сорок (40) секунд, когда та же команда, которая владела мячом, продолжает вбрасывание в результате:

- Выхода мяча за пределы игровой площадки.
- Когда игрок той же команды запрашивает тайм-аут у судьи (травма, экипировка).
- Спорного мяча, когда команда сохраняет владение мячом.
- Фола в нападении, когда команда сохраняет владение мячом.

Табло времени атаки должно быть остановлено и сброшено на пятнадцать (15) секунд, когда команда, владеющая живым мячом, запрашивает тайм-аут, а оставшееся время на табло времени атаки составляет менее 15 секунд.

Табло времени атаки останавливается и выключается, когда команда получает владения над живым мячом, а на игровых часах остается менее сорока (40) секунд или, во время взятого тайм-аута, на игровых часах остается пятнадцать (15) секунд, в любом периоде.

Статья 53. Штрафное время

Игровые часы должны использоваться в качестве штрафных часов для измерения времени штрафов.

Статья 54. Живой мяч

Мяч становится живым, когда судья дает свисток:

- а. Перед входом в центральный круг, чтобы провести подбрасывание мяча.

в. После передачи мяча игроку во время вбрасывания мяча.

Статья 55. Мертвый мяч

Мяч становится мертвым, когда дается свисток о заносе мяча за линию ворот, фоле, тайм-ауте или любой другой остановке в игре.

Статья 56. Тайм-ауты

У каждой команды есть три (3) тайм-аута по шестьдесят (60) секунд на каждую половину игры (первая половина - первый, второй периоды; вторая половина - второй, третий периоды), которые можно использовать в любое время во время основной игры. Тайм-ауты, оставшиеся в конце первой половины игры (первый, второй периоды), не будут перенесены на вторую половину игры (третий, четвертый периоды). Команды должны проследовать в зоны скамеек своих команд на период тайм-аута и оставаться там, пока не прозвучит предупредительный сигнал о пятидесяти (50) прошедших секунд.

По окончании основной игры оставшиеся тайм-ауты не будут перенесены в овертайм. В случае овертайма каждая команда получает один (1) тайм-аут за овертайм. Любые тайм-ауты, оставшиеся в конце овертайма, не будут перенесены в последующие овертаймы.

Только тренер или помощник тренера может запросить тайм-аут в нижеперечисленные моменты игры:

- Запрос на тайм-аут после заноса мяча должен быть передан хронометристу до заноса мяча (тайм-аут, запрошенный тренером, будет предоставлен только тогда, когда мяч становится мертвым, тренер может подать запрос хронометристу в любое время). Хронометрист передаст запрос судье при следующей остановке игры после запроса.
- Запрос на тайм-аут в момент остановки игры - случай, когда мяч становится мертвым, за исключением случая заноса мяча.

Запрос на тайм-аут не сопровождается какими-либо условиями. Тренер может отозвать запрос на тайм-аут до того, как хронометрист подал сигнал судьям о поступлении такого запроса.

Когда судья принимает запрос о тайм-ауте, он должен дать свисток, сообщить, что был взят тайм-аут и указать команду, которой был взят тайм-аут. Эта информация должна быть вписана в протокол.

Звуковой сигнал, подаваемый через пятьдесят (50) секунд, означает, что команды должны вернуться на площадку и быть готовыми к возобновлению игры. По истечении времени тайм-аута игра возобновляется со вбрасывания.

Если тайм-аут (исключение – экипировочный тайм-аут) предоставляется за менее чем одну (1) минуту до конца периода или овертайма и место вбрасывания находится в тыловой зоне, команда, владеющая мячом, может потребовать переместить мяч в передовую зону. Вбрасывание будет проходить в передовой зоне рядом со штрафной зоной, в точке, ближайшей к зачетной линии.

После предупреждения о возобновлении игры игрокам должно быть предоставлено время для возвращения на игровую площадку. Если судья считает, что игрок или игроки задерживают игру, игра возобновляется следующим образом:

- a. Если команда, выполняющая вбрасывание, задерживает игру, судья начинает процедуру вбрасывания в соответствующей точке, помещая мяч на пол. Если игрок, играющий в составе команды, занимает свою позицию до того, как произойдет нарушение вбрасывания, судья должен предоставить мяч в его распоряжение и продолжить отсчет в восемь (8) секунд.
- b. Если команда, не выполняющая вбрасывание, опаздывает, судья передает мяч другой команде для вбрасывания, и игра возобновляется.

Статья 57. Судейский тайм-аут

Судья может остановить игру в любое время, чтобы принять участие в разрешении любой ситуации. Продолжительность этой остановки в игре будет варьироваться в зависимости от ситуации. Следующие правила применяются в зависимости от конкретных типов ситуаций:

- a. Если возникает ситуация, которая подвергает опасности любого человека, судья должен немедленно прекратить игру. Остановка должна длиться столько времени, сколько требуется для разрешения ситуации.
- b. Если игрок получил травму, судья должен немедленно прекратить игру. Остановка должна длиться столько времени, сколько требуется для отвода пострадавшего игрока для оказания медицинской помощи. Если травма незначительная, то игрок может вернуться к игре в течение одной минуты. Если травмированный игрок не может вернуться в игру в течение одной минуты, необходимо запросить тайм-аут или провести замену этого игрока.
- c. Если возникает проблема, связанная с судьями за секретарским столом или их оборудованием, которые влияют на работу игровых часов, судья должен немедленно прекратить игру. Остановка должна

длиться столько времени, сколько требуется для разрешения ситуации.

- d. Если возникает проблема, связанная с судьями за секретарским столом или их оборудованием, которые не влияют на работу игровых часов, судья должен остановить игру при следующей остановке игры. Остановка должна длиться столько времени, сколько требуется для разрешения ситуации.
- e. Если возникает ситуация исправляемой ошибки (Статья 43), судья должен остановить игру, как только узнает об ошибке.

Статья 58. Технический тайм-аут

Эта статья не относится к игроку, который обездвижен из-за падения, даже если в то же время возникает проблема с оборудованием.

Если какая-либо часть регбийной коляски или оборудования игрока вышла из строя, повреждена или требует настройки, игрок может потребовать остановки игры. Судья производит остановку следующим образом:

- a. Если проблема с оборудованием ставит кого-либо в опасность, судья должен немедленно остановить игру.
- b. Если опасности нет и игрок подвижен, судья должен остановить игру при следующей остановке в игре.
- c. Если опасности нет, игрок неподвижен, а атакующая команда не находится в выигрышной позиции, судья должен немедленно прекратить игру.
- d. Если опасности нет, игрок неподвижен, а атакующая команда находится в выигрышной позиции, судья должен остановить игру, как только закончится текущая возможность занести мяч за линию ворот.

Когда технический тайм-аут предоставлен, у запросившего его игрока есть одна минута, чтобы решить проблему. Если проблема не может быть решена в течение одной минуты, необходимо запросить тайм-аут или заменить этого игрока.

Технический тайм-аут не является возможностью для замены. Замены могут быть разрешены, если игрок, запрашивающий технический тайм-аут, имеет неисправность оборудования, которая мешает ему играть.

Статья 59. Упавший игрок

Эта статья не относится к игроку, который обездвижен исключительно из-за проблем с оборудованием.

Упавший игрок — это тот, кто находится в положении, когда он больше не может перемещать свою регбийную коляску в результате падения. Поскольку упавший игрок не может вернуться к игре своими силами, игра должна быть остановлена при первой же возможности. Судья производит остановку игры следующим образом:

- a. Если атакующая команда не находится в выигрышной позиции, судья должен немедленно прекратить игру.
- b. Если упавший игрок находится в опасности или получил травму, судья должен немедленно прекратить игру.
- c. Если упавший игрок находится в положении, которое мешает игре, судья должен немедленно остановить игру.
- d. Если атакующая команда находится в выигрышной позиции, опасности и травм нет, а упавший игрок не находится в положении, которое мешает игре, судья должен остановить игру, как только закончится текущая возможность заноса мяча за линию ворот.

После того, как судья остановил игру, он должен разрешить персоналу команды упавшего игрока выйти на игровое поле для оказания помощи. Персонал команды должен использовать коврик для того, чтобы защитить пол от повреждений. Игра возобновится, как только упавший игрок будет готов. Если упавшему игроку требуется больше одной минуты, чтобы быть готовым возобновить игру, необходимо запросить тайм-аут или заменить этого игрока.

РАЗДЕЛ 8. ИГРОВЫЕ ПОЛОЖЕНИЯ

Статья 60. Начало игры

Игра начинается с подбрасывания мяча (спорный бросок, подбрасывание) в центральном круге. Игра начинается, когда Судья 1 даёт свисток о разрешении контакта перед подбрасыванием мяча в центральном круге.

Если команда не может выставить четырех игроков в начале игры, игра не может начаться. Если команда не может выставить четырех игроков в течение пятнадцати минут от запланированного начала игры, то команда получает техническое поражение.

Статья 61. Спорный бросок

Перед подбрасыванием мяча в центральном круге один игрок из каждой команды, обозначенный как центровой, должен войти в центральный круг. Игроки должны занять позицию на той же стороне от центральной линии, где расположена линия ворот, которую они защищают. Остальные игроки должны расположиться за пределами центрального круга. Игроки за пределами круга, входящие в одну и ту же команду, не могут занимать соседние позиции, если игрок из противоположной команды хочет занять эту позицию.

Чтобы выполнить спорный бросок, Судья 1 должен дать свисток о разрешении контакта, а затем войти в центральный круг. Он должен подбросить мяч вертикально между центровыми игроками так, чтобы он достиг высоты, превышающей любого из них, а затем упал между ними. После того, как мяч достиг своей наивысшей точки, его должен коснуться любой из центровых хотя бы один раз, прежде чем он коснется пола.

Спорный бросок должен быть проведен повторно в следующих ситуациях:

- a. Если произошло нарушение, совершенное одновременно обеими командами.
- b. Если мяч касается пола прежде, чем его коснется центровой игрок.
- c. Если Судья 1 совершил плохое подбрасывание мяча.

Статья 62. Поочередное владение

Команды будут поочередно вступать во владение мячом в начале второго, третьего и четвертого периодов игры, и после каждого спорного мяча ([Статья 71](#)).

Команда, которая не получает мяч после спорного броска, получает право на первое владение в соответствии с процедурой поочередного владения мячом. Если нарушение при спорном броске привело к тому, что команда получила право владения мячом, другой команде предоставляется право на первое владение в соответствии с процедурой поочередного владения мячом.

Стрелка поочередного владения должна указывать направление игры для следующего владения в соответствии с процедурой поочередного владения. После того, как мяч был введен в игру в начале периода или после спорного мяча, стрелка должна поменять направление следующего поочередного владения.

Статья 63. Местонахождение игрока и судьи

Местонахождение игрока и судьи определяется точкой контакта между ними и полом. Если какая-нибудь часть игрока или судьи находится за пределами игрового поля, то игрок или судья считается находящимся за пределами игрового поля. Если игрок или судья находится в одной части игрового поля и вступает в контакт с другой его частью, то считается находящимся в новой части игрового поля.

Статья 64. Местонахождение мяча

Местонахождение мяча определяется его точкой соприкосновения с полом, игроком или судьей. Когда мяч не соприкасается с полом, игроком или судьей, его местонахождение определяется его последней точкой контакта. Когда контакт возобновляется с полом, игроком или судьей, новое местонахождение мяча определяется новой точкой контакта.

Считается, что мяч коснулся игрока, или игрок коснулся мяча, когда какая-либо часть тела игрока или регбийной коляски касается мяча, независимо от того, является ли это результатом преднамеренного действия игрока или нет.

Статья 65. Владение мячом

- i. Игрок владеет мячом, когда:
- ii. Держит мяч в руках, закрепляет на коленях или любой части своего тела, или любой части регбийной коляски, и при этом мяч не соприкасается с полом.
- iii. Игрок уверенно держит мяч рукой или руками, предотвращая любую помеху со стороны противника.
- iv. Игрок получает мяч для выполнения вбрасывания ([Статья 69](#)).
- v. Игрок принимает живой мяч ([Статья 54](#)).
- vi. Игрок ведет мяч ([Статья 67](#)).

Команда получает владение мячом, когда любой игрок из этой команды владеет мячом. Владение команды продолжается до момента, когда:

- i. Игрок из противоположной команды получает владение над мячом.
- ii. Мяч становится мертвым.

Владение команды не заканчивается во время передачи мяча между игроками.

Статья 66. Игра мячом

Мячом можно играть руками, предплечьями или носить на коленях, или на регбийной коляске. Когда мяч лежит на коленях, должно быть видно не менее 75% мяча.

Мяч можно передавать, катать, отбивать, стучать, вести, подбрасывать или продвигать любым другим способом. Мяч нельзя умышленно бить любой частью ноги ниже колена.

Статья 67. Ведение мяча

Нет никаких ограничений в отношении количества толчков, поворотов или других движений регбийной коляски, которые требуются между ведением. Ведение должно быть положительным актом толкания или опускания мяча на пол. Игрок, который неловко держит, бьет или пытается завладеть мячом, не считается выполняющим ведение.

Статья 68. Счет

Очко команде засчитывается, когда игрок, владеющий мячом, касается двумя (2-мя) колесами площадки за пределами игрового поля, пересекая линию ворот противоположной команды между двумя стойками, обозначающими конец линии ворот. Игрок должен владеть мячом, прежде чем любое из колес пересечет линию ворот.

Если мяч катится по игроку и не закреплен ([Статья 65](#)), значит игрок не имеет владения.

После занесенного мяча судья дает свисток о занесенном мяче, берет мяч и дает команде соперника для вбрасывания.

За каждый занос мяча засчитывается одно очко.

Статья 69. Вбрасывание

В этом разделе термины «передовая зона» и «тыловая зона» относятся к передовой и тыловой зоне команды, которая завладела мячом для вбрасывания.

Вбрасывание используется для ввода мяча в игру после заноса мяча, нарушения или фола, тайм-аута, любой другой остановки в игре и для начала второго, третьего и четвертого периодов игры.

Для каждого вбрасывания команда, овладевшая мячом, назначает одного игрока для его выполнения. Этот игрок называется вбрасывающим. Вбрасывающий игрок должен расположиться за пределами игрового поля в месте вбрасывания. Судья должен дать мяч игроку и дать свисток, чтобы показать, что мяч живой.

В этом случае вбрасывающий игрок может бросать, подбрасывать, бить или иным образом продвигать мяч на площадку.

Вбрасывание происходит в следующих местах:

- a. После заноса мяча: в точке за лицевой линией, выбранной выбрасывающим игроком.
- b. После нарушения, за исключением спорного мяча: в точке за боковой линией, ближайшей к месту нарушения.
- c. После нарушения подбрасывания: в точке за боковой линией напротив секретарского стола, в тыловой зоне ближе к центральной линии.
- d. После фола: в точке за боковой линией, ближайшей к месту нахождения мяча, в момент, когда произошел фол.
- e. После тайм-аута:
 - i. Если тайм-аут был взят после заноса мяча, но до того, как мяч был брошен, вбрасывание должно проводиться в точке за лицевой линией, выбранной выбрасывающим игроком.
 - ii. Если тайм-аут был запрошен менее чем одну (1) минуту до конца игрового времени и место вбрасывания находится в тыловой зоне, команда, владеющая мячом, может потребовать переместить мяч в передовую зону. Если вбрасывание перенесено в передовую зону, то оно будет рядом со штрафной зоной, в точке, ближайшей к зачетной линии.
 - iii. Если тайм-аут был взят в любое другое время, то вбрасывание происходит в точке за боковой линией напротив секретарского стола, ближайшей к месту нахождения мяча, когда был взят тайм-аут.
- f. После спорного мяча: в точке за боковой линией напротив секретарского стола, ближайшей к месту нахождения мяча.
- g. В начале второго, третьего и четвертого периодов игры: в точке за боковой линией напротив секретарского стола, в тыловой зоне ближе к центральной линии.

Статья 70. Замены

Любая команда может заменить любое количество игроков после остановки в игре, за исключением случаев, связанных с заносом мяча. Если после заноса мяча произошла дополнительная остановка, можно сделать замену.

Игроки, выходящие на замену, должны сообщить секретарскому столу о замене и разместиться в зоне замены до остановки игры. При следующей остановке в игре секундометрист будет сигнализировать судьям, что была

запрошена замена. Если судья решит, что замена разрешена, он подтвердит запрос и разрешит замене выйти на игровое поле.

Если игроки, запрашивающие замену, не сразу готовы выйти на игровое поле и играть, судья может отказать им в замене и продолжить игру.

Игрокам не разрешается входить на игровое поле для замены прямо со скамейки.

Запрещается производить замену игрока, который отбывает штраф.

Статья 71. Спорный мяч

Спорный мяч происходит, когда:

- a. Двое или более игроков из разных команд владеют мячом одновременно ([Статья 65](#)).
- b. Двое или более игроков из разных команд одновременно вынуждают мяч покинуть Игровую площадку.
- c. Живой мяч застревает между колясками двух или более игроков из разных команд.
- d. Живой мяч застревает под коляской.

Когда судья определяет, что произошел спорный мяч, он должен дать свисток, чтобы указать на остановку в игре и подать сигнал спорного мяча. Команде, которая обладает следующим владением в процессе поочередного владения ([Статья 62](#)), дают мяч для вбрасывания.

Игрок не может вызвать намеренно спорный мяч, передав мяч в распоряжение противника, без какой-либо попытки противника завладеть мячом, или умышленно поймав мяч под коляской.

РАЗДЕЛ 9. НАРУШЕНИЕ

Статья 72. Наказание

Наказание за все нарушения правил по данному разделу — это потеря владения. После нарушения одной командой мяч передается другой команде для вбрасывания.

Статья 73. Мяч, возвращенный в тыловую зону («туда-сюда»)

Команда, владеющая мячом в передовой зоне, не может вернуть мяч в тыловую зону при сохранении владения мяча. Это нарушение.

Для того, чтобы это нарушение произошло, должны быть соблюдены следующие условия:

- a. Команда должна владеть мячом в своей передовой зоне.
- b. Игрок в этой команде должен быть последним, кто прикоснулся к мячу, прежде чем он войдет в тыловую зону.
- c. Мяч должен войти в тыловую зону.
- d. Игрок в этой команде должен быть первым, кто прикоснется к мячу после того, как он войдет в тыловую зону.

Статья 74. Мяч за пределами игрового поля

Игрок не имеет права выносить мяч за пределы игрового поля. Мяч выходит за пределы игрового поля, когда он касается игрока, судьи или объекта, находящегося за пределами игрового поля.

Последний игрок, который коснулся мяча до его выхода за пределы поля, считается нарушившим это правило. Единственное исключение - если судья считает, что другой игрок преднамеренно заставил мяч выйти за пределы поля в виде от последнего игрока. В этом случае игрок, который умышленно заставил мяч выйти за пределы игровой площадки, считается нарушившим это правило.

Статья 75. Двенадцать секунд

У команды, которая владеет мячом в своей тыловой зоне, есть двенадцать секунд, чтобы перевести мяч в передовую зону. Неспособность сделать это является нарушением двенадцати секунд.

Мяч находится в передовой зоне, когда он касается пола, судьи или игрока в передовой зоне. Счет в двенадцать секунд начинается, когда игрок на игровом

поле овладевает мячом в своей тыловой зоне. Счет в двенадцать секунд останавливается, если игрок из противоположной команды овладевает мячом.

Статья 76. Удар ногой

Если игрок преднамеренно наносит удар по мячу стопой или ногой ниже колена, это считается нарушением.

Статья 77. Неправильный занос мяча

Игроку, владеющему мячом, не разрешается покидать Игровое поле в точке линии ворот, а затем возвращаться на игровое поле без засчитанного очка.

Три условия должны быть соблюдены для этого нарушения:

- a. Игрок должен владеть мячом, прежде чем пересечь линию ворот.
- b. Одно колесо регбийной коляски должно касаться линии ворот противоположной команды.
- c. Это колесо должно вернуться обратно на Игровое поле или прервать контакт с площадкой за линией ворот до того, как игрок занесет мяч в ворота.

Статья 78. Физическое преимущество

Игрок, который касается мяча, не может касаться пола какой-либо частью своего тела или любой частью своей регбийной коляски, за исключением четырех колес и противоопрокидывающего устройства.

Статья 79. Восемь секунд без ведения

Игрок, владеющий мячом, должен либо отдать передачу, либо вести мяч ([Статья 67](#)) не реже одного раза в восемь секунд. Неспособность сделать это является нарушением.

Статья 80. Восемь секунд в ключевой зоне

Игрок, чья команда владеет мячом, не может находиться в ключевой зоне противоположной команды более восьми секунд.

Статья 81. Нарушения при вбрасывании мяча

К вбрасыванию применяются следующие правила:

- a. После того, как судья дал свисток, мяч должен быть введен в игру, вбрасывающим игроком, и коснуться игрока на игровом поле в течение восьми секунд.

- b. После того, как мяч был введен на Игровое поле, вбрасывающий игрок не может коснуться его, пока мяч не коснется другого игрока на площадке.
- c. Вбрасывающий игрок должен быть последним, кто коснется мяча прежде, чем мяч вступит в контакт с игровым полем или игроком на игровом поле.
- d. Вбрасывающий игрок не может войти на Игровое поле, пока не введет мяч в игру.
- e. Вбрасывающий игрок должен войти на Игровое поле, в радиусе одного метра от точки вбрасывания мяча.
- f. Когда вбрасывание происходит на боковой линии, вбрасывающий игрок может поворачиваться перед введением мяча в игру, но он не может двигаться вдоль боковой линии от места вбрасывания мяча.

Статья 82. Нарушения при подбрасывании

Следующие правила применяются к спорному броску:

- a. Центровой игрок не может использовать какую-либо часть регбийной коляски, кроме спинки, для поддержания равновесия при розыгрыше спорного броска.
- b. Центровой игрок не может ударить руку или локоть центрального игрока из противоположной команды для получения преимущества.
- c. Центровой игрок не может завладеть мячом, пока он не коснется пола или не коснется игрока, не являющимся центровым.
- d. После входа в центральный круг центровые игроки не могут покидать свою половину круга до тех пор, пока один из них правильно не коснется мяча.
- e. Все игроки, кроме центровых, должны оставаться за пределами центрального круга, пока мяч не коснется одного из центровых игроков.

Статья 83. Сорок секунд

У команды, которая владеет мячом, есть сорок секунд, чтобы занести мяч за линию ворот соперника. Это время измеряется устройством времени атаки ([Статья 52](#)). Невозможность занести мяч за линию ворот соперника до истечения времени на табло времени атаки является нарушением.

РАЗДЕЛ 10. ПРИНЦИПЫ КОНТАКТА

Несмотря на то, что регби на колясках является контактным видом спорта, не все виды контакта разрешены при любых обстоятельствах. Такие факторы, как местоположение, скорость и возможность получения травмы игроком должны быть учтены.

Неспортивное поведение не может быть оправдано правильной, агрессивной игрой. Судьи должны учитывать безопасность игроков, не отвлекаясь от игры. Каждая ситуация должна оцениваться по существу.

В этом разделе будут подробно изложены принципы, которые должны учитывать судьи при применении правил. Эти принципы разрешают контакт при игре в защите, а также при защите себя, своей позиции и мяча. Они позволяют судьям судить каждую ситуацию, не вмешиваясь в ход игры.

Статья 84. Безопасность

Хотя в регби на колясках разрешен контакт между регбийными колясками, игроки не должны превышать разумную силу, требуемую при борьбе с соперником за позицию или за владение мячом. Игроки несут ответственность, если они инициируют контакт таким образом, который подвергает риску другого игрока. Ожидается, что они приложат усилия, чтобы избежать опасного контакта, замедляя, останавливая или изменяя направление коляски в случае необходимости.

Для понимания рамок разумной силы, используемой игроками, судьи должны опираться на ряд факторов:

- a. Относительный размер, скорость и позиции игроков.
- b. Угол, под которым происходит контакт.
- c. Возможность игрока увидеть и предотвратить контакт до удара.
- d. Статус игрока в момент контакта, включая то, находится ли он в неподвижном состоянии или движется, поддерживает ли он равновесие или находится в состоянии падения.

Функции безопасности регбийной коляски, такие как противоопрокидывающие устройства, не могут быть использованы противником для получения преимущества, связанного с контактом.

Статья 85. Позиция на площадке

Игрок имеет право правильно занимать позицию на площадке, которая еще не занята другим игроком. Игрок, занимающий позицию на площадке, не может потерять ее, если этому способствуют неразрешенные действия. Тем не менее, игрок не может пассивно претендовать на позицию на площадке, если его выталкивает соперник. Игрок, владеющий мячом, получит больше свободы, потому что он несет дополнительную ответственность за защиту мяча.

Игрок, пытающийся занять новую позицию на площадке, может быть заблокирован одним или несколькими игроками из противоположной команды.

Соперники могут входить в контакт друг с другом в попытке занять позицию на площадке, которая еще явно не занята другим игроком.

Статья 86. Вертикальное пространство

Игрок имеет право на свое непосредственное вертикальное пространство, определяемое, когда игрок находится в вертикальном сидячем положении. Вертикальное пространство измеряется следующим образом:

- a. От внешнего края плеча до внешнего края другого.
- b. От переднего края его колен, до внутренней части спинки.
- c. От макушки до ног.

Когда игрок владеет мячом, неправильный контакт в этом пространстве будет засчитан сопернику, если он был инициирован игроком из противоположной команды или если он инициирован игроком, владеющим мячом, в результате обычных движений, требующих защитить или передать мяч.

Статья 87. Преимущество

Ситуации, которые приводят к нарушениям или фолам, должны оцениваться в контексте игры. Действие или ситуация, которые не влияют на игру, или которые не создают преимущества или невыгодного положения для игрока или игроков, должны игнорироваться, и игра должна быть продолжена. Ход игры не должен прерываться из-за тривиальных нарушений правил.

Контакт, который происходит без влияния на игроков, может быть оценен как случайный, и игра может быть продолжена.

При применении этого принципа преимущество или не выгодное положение должны быть результатом действий игрока, а не результатом решения судьи дать свисток или нет.

РАЗДЕЛ 11. ФОЛЫ

Статья 88. Определение и наказание

Фолы являются результатом неправильных действий.

Фол должен привести к одному из следующих исходов:

- a. Наказание за фол в нападении – потеря владения мячом.
- b. Наказание за фол в защите – штраф в тридцать (30) секунд, данный игроку, совершившему фол. Если фол в защите совершается, когда атакующий игрок владеет мячом и имеет возможность забить, судья может назначить пенальти-гол вместо штрафа в тридцать секунд. Игрок, отбывающий штраф в тридцать секунд за фол, будет выпущен из штрафной, если команда соперника занесет мяч в ворота соперника, если только не был назначен пенальти-гол.

Статья 89. Грубый фол

Игроку не разрешается бить противника с чрезмерной скоростью или силой по отношению к противнику, который не принимает активного участия в игре, когда есть риск нанести травму сопернику.

Статья 90. Контакт до свистка

Игроку не разрешается вступать в грубый или выгодный контакт с противником во время остановки в игре.

Период для разрешенного контакта начинается, когда судья дает свисток перед спорным броском или вбрасыванием, и заканчивается в следующий раз, когда судья дает свисток.

Каждая команда получает одно предупреждение на первую половину игры о контакте до свистка. Второй и последующие инциденты команды приведут к фолу.

Предупреждение о контакте, полученное во второй половине, будет действовать во все периоды овертайма.

Статья 91. Четвертый игрок в ключевой зоне

Не более трех защитников из команды могут находиться в своей ключевой зоне, когда другая команда владеет мячом. Если четвертый защитник входит в ключевую зону, то этот игрок должен быть наказан фолом.

Статья 92. Задержка

- a. Игроку не разрешается захватывать или удерживать противника руками или какой-либо другой частью тела так, чтобы препятствовать свободному перемещению противника.
- b. Игрок не имеет права по какой-либо причине опираться на противника с силой, достаточной, чтобы поставить его в невыгодное положение.

Статья 93. Выезд с игрового поля

- a. Игрок не может покинуть площадку, когда мяч мертв, если это не разрешено судьей или другими статьями правил.
- b. Игрок, не владеющий мячом, не может преднамеренно покинуть игровое поле или получить преимущество, когда мяч живой. Он может покинуть игровое поле, чтобы избежать травм. Если обстоятельства заставляют его покинуть игровое поле, он должен вернуться на игровое поле в точке, ближайшей к месту его выхода. Когда он возвращается на игровое поле, он не может получить преимущество, которого у него не было до этого на игровом поле, и он не может вернуть себе какое-либо преимущество, которое он потерял, покинув игровое поле.
- c. Игрок, команда которого не владеет мячом, не может покинуть игровое поле, пересекая свою линию ворот по любой причине, за исключением случаев, если только игра происходит вне ключевой зоны.
- d. Игрок, команда которого владеет мячом, не может покинуть поле, по любой причине пересекая линию ворот соперника.

Статья 94. Выталкивание

- a. После правильного контакта с противником игроку не разрешается продолжать применять силу к своим задним колесам посредством помещения рук на обода или колеса для перемещения своей регбийной коляски, толкая своего противника из разрешенного положения в не разрешенное.
- b. Игроку не разрешается помогать товарищу по команде защищаться или заносить мяч, толкая его руками или коляской.

Статья 95. Неправильное использование рук

Игроку не разрешается использовать свои руки или локти для преднамеренного или выгодного контакта с противником.

Когда неправильное использование рук происходит в вертикальном пространстве (Статья 87), фол должен быть начислен игроку, который не владеет мячом, если только контакт не был инициирован игроком, который владеет мячом, и не был результатом движения для защиты или передачи мяча.

Когда неправильное использование рук происходит за пределами вертикального пространства, фол должен быть дан игроку, который инициировал контакт.

Статья 96. Вращение

Игроку не разрешается вступать в контакт с регбийной коляской противника в любой точке позади любой из оси задних колес так, что регбийная коляска может вращаться в горизонтальной или вертикальной плоскости таким образом, что это ставит под угрозу безопасность соперника.

После того, как игрок вступает в правильный контакт с передней частью заднего колеса регбийной коляски противника, продолжающееся движение регбийных колясок может привести к тому, что точка контакта переместится за ось, что приведет к вращению. Если первоначальный контакт был правильным, и контакт не прерывался с этого момента, пока не произошло вращение, игрок не будет обвинен в нарушении правил.

Статья 97. Один метр

Ни одному игроку не разрешается входить в зону в радиусе одного метра от точки на боковой или лицевой линии, где происходит вбрасывание. Этот радиус в один метр действует с момента, когда судья дает свисток, указывая на то, что мяч живой, до того момента, пока мяч не будет реализован вбрасывающим игроком. ([Статья 69](#))

РАЗДЕЛ 12. ТЕХНИЧЕСКИЙ, ГРУБЫЙ ФОЛ И ДИСКВАЛИФИКАЦИЯ

Статья 98. Определение и наказание

Технический фол возникает в результате административной ошибки или нарушения допустимого поведения и правил приличия. Технические фолы могут быть совершены игроком или персоналом скамейки.

Наказание за технический фол – штраф в тридцать секунд для игрока, который совершил нарушение.

Наказание за технический фол, наложенный на персонал скамейки, куда входит тренер, обслуживающий персонал и все игроки на скамейке – штраф в тридцать секунд игроку на игровом поле, которого выбрал тренер противоположной команды.

Игрок, отбывающий штраф за технический фол, который не является дисквалифицирующим фолом, будет выпущен из штрафной, если команда соперника занесет мяч за линию ворот соперника, если только не был назначен пенальти-гол.

Статья 99. Технический фол игроку

Игроку не разрешается игнорировать инструкции судей, использовать неспортивную тактику или вести себя неспортивно.

Следующие действия приводят к техническому фолу:

- a. Использование неуважительного или оскорбительного выражения по отношению к любому человеку.
- b. Подносить руку или руки к глазам соперника.
- c. Излишнее задерживание игры.
- d. Обеспечение помехи для полного возвращения вбрасывающего игрока на площадку после вбрасывания.
- e. Намеренное выпадение из коляски, чтобы остановить игру.
- f. Отказ войти в штрафную зону по указанию судьи.
- g. Покидание штрафной зоны до истечения срока действия штрафа или без разрешения секретаря штрафного времени или судьи.
- h. Смена номера игрока без согласия судьи.
- i. Упавший игрок поправляет свою коляску без помощи со стороны персонала скамейки.
- j. Поднятие тела с сиденья регбийной коляски или использование любой части ног для изменения скорости или направления движения коляски.
- k. Использование необоснованного предлога для остановки игры, например:
 - i. Запрос на экипировочный тайм-аут без причины.

1. Контакт с игроком, находящимся в нестабильном положении в результате первичного контакта, который был легален.

Это не полный список, судьи могут по своему усмотрению предъявить игроку технический фол за любое нарушение допустимого поведения и норм приличия.

Статья 100. Технический фол скамейки запасных

Для того, чтобы игра развивалась правильно и эффективно, особенно важна правильная обстановка на скамейке. Нарушения правил приличия или управления игрой со стороны тренера, помощника тренера, запасных или другого персонала команды приведут к техническому фолу персоналу на скамейке запасных.

Следующие действия приведут к техническому фолу:

- a. Выход на игровое поле без разрешения судьи.
- b. Вход на игровое поле в качестве замены без сообщения секретарскому столу и без разрешения судьи на выход.
- c. Использование неуважительного или оскорбительного выражения по отношению к любому человеку.
- d. Покидание зоны скамейки команды без разрешения судьи, если только игрок не покидает игровую площадку полностью.
- e. Чрезмерное количество классификационных очков на площадке (Статья 103).

Это не полный список, судьи могут по своему усмотрению предъявить персоналу скамейки технический фол за любое нарушение допустимого поведения и норм приличия.

Статья 101. Техническая неисправность оборудования

Игрок не может играть с регбийной коляской, которая не соответствует требованиям, изложенным в этих правилах. Если в какой-либо момент во время игры окажется, что игрок играет с неразрешенной регбийной коляской, ему должен быть дан технический фол.

Тренер может обратиться к судье с просьбой осмотреть регбийную коляску противника во время остановки в игре. Если судья считает, что регбийная коляска соответствует требованию, тренеру, сделавшему запрос, должен быть назначен технический фол.

Если во время игры ранее соответствующая требованиям регбийная коляска не соответствует правилам, игроку должна быть предоставлена возможность исправить проблему до того, как ему будет предъявлен технический фол.

Статья 102. Чрезмерное количество очков на площадке

Общая сумма очков игроков на площадке, включая игроков в штрафной зоне, не может превышать максимума, указанного в [Статье 35](#). Если выясняется, что команда играет с чрезмерным количеством очков на площадке, технический фол должен быть начислен игроку, который последним вышел на игровое поле.

Если последний игрок, который вышел на игровое поле, уже отбывает штраф, технический фол должен быть начислен следующему последнему игроку, который вышел на игровое поле. Если невозможно определить, какой игрок последним вышел на игровое поле, технический фол начисляется игроку на площадке, выбранному тренером.

Тренер может в любое время в течение игры обратиться к секретарю с просьбой о подсчете очков другой команды. Секретарь отметит время запроса и проинформирует судью во время следующей остановки в игре. Если судья обнаружит, что у команды слишком много очков на площадке, будет дан технический фол, и игра будет сброшена до времени, когда был сделан запрос.

Если судья решает, что команда не имеет чрезмерных очков на площадке, технический фол должен быть начислен тренеру, совершившему запрос.

Статья 103. Неспортивный фол

Игрок не может умышленно совершать фол против соперника. Неспортивный фол назначается, когда становится ясно, что игрок создал грубый контакт с соперником, выходящий за рамки попытки сыграть в контакт с мячом или коляской. Сюда входят контакты, которые являются безрассудными или были совершены с целью запугать противника.

Игрок, совершивший неспортивный фол, должен получить три фолы. Наказания выполняются последовательно. Если наказание за первый (из трех) фол - это потеря владения или пенальти-гол, игрок немедленно начнет отбывать штраф за следующий фол и затем сразу второй.

Если игрок наказывается вторым неспортивным фолом в той же игре, игрок должен быть дисквалифицирован из игры. Санкция за дисквалификацию в этой ситуации будет такой же, как и за грубый фол. Дисквалифицированный игрок должен немедленно покинуть игровую площадку. Фолы отбывает игрок его команды, выбранный тренером. Тренер может осуществить замену для пополнения состава команды.

Статья 104. Дисквалифицирующий фол

Лицо, совершившее явно неспортивный фол или совершившее явное пренебрежение безопасностью, должно быть дисквалифицировано.

Следующие действия приведут к дисквалификации:

- a. Опасная игра.
- b. Драка
- c. Постоянное оскорбительное выражение.
- d. Бить или неуважительно вступать в физический контакт с судьями.
- e. Обычный фол, показывающий агрессивное отношение к сопернику, и фол, который приводит к его травме.

Это не полный список, судьи могут по своему усмотрению предъявить игрокам или персоналу скамейки дисквалифицирующий фол за любое нарушение допустимого поведения и норм приличия.

Лицо, совершившее дисквалифицирующий фол, должно немедленно покинуть игровое поле. Ему не разрешается оставаться на игровой площадке, неподалеку от нее или в любой другой области, где он может продолжать оказывать влияние на игру. Любое дальнейшее взаимодействие дисквалифицированного человека с игрой приведет к техническому фолу, предоставленным скамейке его команды.

Наказание за дисквалифицирующий фол - штраф в сорок (40) секунд. Этот штраф отбывается полные сорок (40) секунд. Игрок, отбывающий штраф, не будет освобожден из штрафной, если команда соперника занесет мяч за линию ворот до истечения этого времени.

Если дисквалифицирующий фол был совершен игроком, штраф назначается игроку из той же команды со значением классификационного балла, равным значению дисквалифицированного игрока. Если такого игрока нет, штраф должен быть дан игроку из той же команды, чье значение классификационного балла близко к значению дисквалифицированного игрока. Если есть два игрока со значением классификационного балла, ближайшим к значению дисквалифицированного игрока, игрок с наивысшим значением классификационного балла будет отбывать штраф. Если есть более одного игрока, который может отбывать штраф, тренер должен выбрать игрока.

Если дисквалифицирующий фол был совершен игроком на скамейке, тренером, помощником тренера или другим персоналом команды, штраф должен отбывать игрок, выбранный тренером.

РАЗДЕЛ 13. ШТРАФНЫЕ

Статья 105. Исполнение штрафов

Игрок, который обязан отбывать наказание, должен отправиться в штрафную зону своей команды, если только он не нуждается в медицинской помощи. Игрок должен расположиться внутри штрафной зоны и должен оставаться там до конца штрафа.

Игрок, отбывающий штраф, должен оставаться в штрафной в течение всех остановок в игре, включая тайм-ауты и двухминутные перерывы после первого, третьего и дополнительного периода.

Игрок, отбывающий штраф, может покинуть штрафную зону и вернуться на скамейку своей команды в течение пятиминутного перерыва, следующего за вторым периодом, и трехминутного перерыва, предшествующего первому периоду овертайма. Игрок должен вернуться в штрафную зону до начала третьего или дополнительного периода.

Статья 106. Выход из штрафной зоны

Игрок, отбывающий штраф, освобождается из штрафной зоны, когда время штрафа истекло, как указано на игровых часах. Если игровые часы не могут быть просмотрены игроком, секретарь штрафного времени сообщает игроку, когда время истекло.

Игрок должен выйти из штрафной зоны между линиями, указанными на игровой площадке. (См. Приложение А)

Игрок, отбывающий штраф, который не является результатом дисквалифицирующего фола, должен быть освобожден из штрафной зоны, если команда соперника заносит мяч, за исключением пенальти-гола. Игрок, освобожденный в результате заноса мяча, будет проинформирован о возможности вернуться на игровое поле секретарем штрафного времени или судьей.

Если более одного игрока в одной команде отбывают штраф, они должны быть освобождены из штрафной зоны в том же порядке, в котором они начали отбывать штраф.

Статья 107. Множественные штрафы

Не более двух игроков из одной команды могут одновременно отбывать штрафы. Если для отбывания штрафов требуется более двух игроков, третий и все последующие игроки должны покинуть игровое поле и ждать, находясь вне поля и вне штрафной зоны, возможности начать отбывать штраф. Для

этого игрока должна быть сделана замена, чтобы его команда смогла продолжать играть.

Игрок, ожидающий отбывания штрафа, начинает отбывать штраф, когда количество игроков в штрафной зоне его команды становится меньше двух. При необходимости тренеру должна быть предоставлена возможность сделать замены, чтобы его команда не нарушила максимальное значение классификационного балла.

Статья 108. Фолы во время перерыва

Игрок, который обязан отбывать штраф в результате нарушения правил во время перерыва, начинает отбывать штраф в начале следующего периода.

РАЗДЕЛ 14. ЗАВЕРШЕНИЕ ИГРЫ

Статья 109. Исход игры

Если команда выходит вперед в счете в конце четвертого периода, игра заканчивается, и команда, набравшая наибольшее количество очков, объявляется победителем.

Если команды в конце четвертого периода имеют одинаковое количество очков, то должен быть назначен овертайм. Если команда выходит вперед в счете в конце овертайма, игра заканчивается, и команда, набравшая наибольшее количество очков, объявляется победителем.

Если команды в конце овертайма имеют одинаковое количество очков, то должен быть назначен еще один дополнительный период. Если команда выходит вперед в счете в конце еще одного дополнительного периода, игра заканчивается, и команда, набравшая наибольшее количество очков, объявляется победителем.

Дополнительные периоды должны продолжаться до тех пор, пока одна из команд не окажется впереди в счете к концу дополнительного периода.

Каждый период овертайма начинается со спорного броска.

Статья 110. Завершение игры

Если, по мнению Старшего судьи, игра переросла в неконтролируемое событие из-за явной, непрерывной и опасной игры одной из команд, массовые или опасные действия толпы по отношению к игрокам или судьям, постоянное игнорирование судей, или любой другой опасный и настойчивый поступок игроков, тренеров или зрителей, он может немедленно прекратить игру.

В этом случае игра должна быть решена следующим образом:

- a. Если игра закончена из-за действий одной команды, они должны быть лишены права на игру. ([Статья 112](#))
- b. Если игра не закончилась по причине, не относящейся к любой из команд, команда, ведущая в счете на момент окончания игры, объявляется победителем.
- c. Если игра не закончена по причине, не относящейся к любой из команд, и счет равный к моменту окончания игры, решение не принимается. Игра должна быть приостановлена и возобновлена в более позднее время, когда причины приостановки были устранены.

Статья 111. Техническое поражение

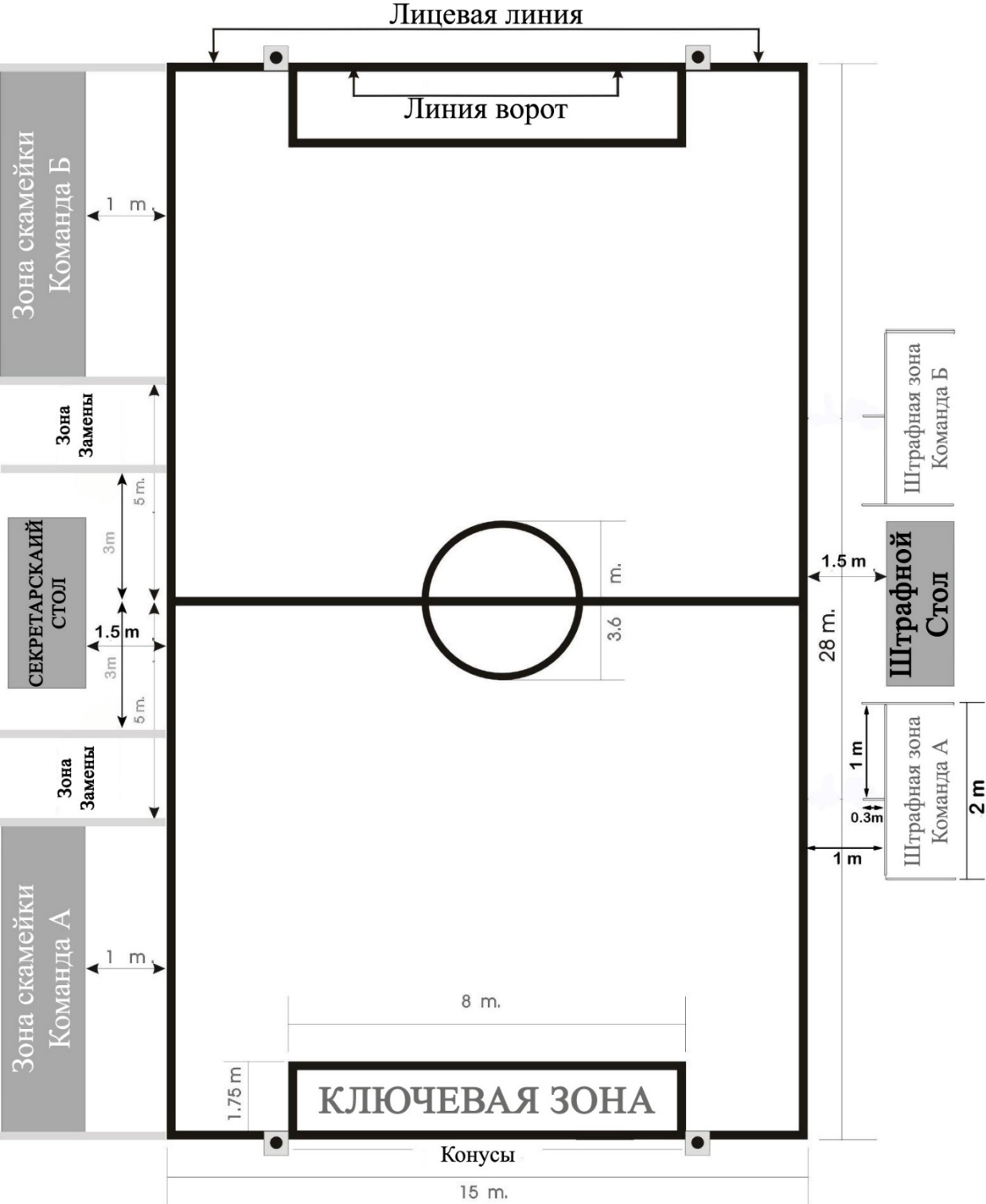
Команда проигрывает игру в результате технического поражения, если:

- a. Команда отказывается играть.
- b. Команда не готова играть по истечении пятнадцати минут от запланированного начала ([Статья 60](#)).
- c. Команда не может начать игру четырьмя игроками на площадке по истечении пятнадцати минут от запланированного времени ([Статья 60](#)).
- d. Действия команды приводят к тому, что Старший судья заканчивает игру (Статья 111).
- e. Команда не может продолжить игру, соблюдая максимальное количество классификационных очков ([Статья 35](#)).
- f. Команда не может продолжить игру минимум двумя игроками.
- g. Перед началом игры команда уведомляет техническую делегацию о том, что она не будет играть.

В результате технического поражения противоположная команда считается победителем.

Если команда, которая получает техническое поражение, в это время отстает в счете, то счет в этот момент должен быть записан как окончательный. Если команда, которая получает техническое поражение, в это время ведет в счете, то результат записывается как 1:0 в пользу противоположной команды.

ПРИЛОЖЕНИЕ А – ИГРОВАЯ ПЛОЩАДКА



ПРИЛОЖЕНИЕ В – ПРОТОКОЛ

					Официальный протокол игры																	
					1-я половина						2-я половина						Дополнительное время					
					А	М	В	А	М	В	В	М	А	В	М	А	В	М	А			
Соревнование:												X			X				X			
Дата:					Время:																	
Команда А:																						
№	Ф.И. спортсмена	Кл.	Ст.4																			
				Тайм-аут																		
				1 половина																		
				1																		
				2																		
				3																		
				2 половина																		
				1																		
				2																		
				3																		
				ОТ																		
				1																		
Тренер команды А:																						
Ассистент:																						
Команда В:																						
№	Ф.И. спортсмена	Кл.	Ст.4																			
				Тайм-аут																		
				1 половина																		
				1																		
				2																		
				3																		
				2 половина																		
				1																		
				2																		
				3																		
				ОТ																		
				1																		
Тренер команды В:																						
Ассистент:																						

СЧЕТ						
ПЕРИОД :	1	2	3	4	О.Т.	ФИНАЛ
КОМАНДА А :						
КОМАНДА В :						
СУДЬЯ 1 :						
ПОБЕДИТЕЛЬ : _____						

Судья 1:
Подпись:
Судья 2:
Оператор табло:
Судья-хронометрист:
Оператор времени на атаку:
Судья штрафного времени:

Version 2.3

ПРИЛОЖЕНИЕ С – ШТРАФНОЙ ПРОТОКОЛ

ШТРАФНОЙ ПРОТОКОЛ



СОРЕВНОВАНИЕ:					Дата:			
КОМАНДА А:					КОМАНДА В:			
ЦВЕТ:					ЦВЕТ:			
ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ О КОНТАКТЕ ДО СВИСТКА								
1я половина:			Период	Время	No.	1я половина:		
2я половина:			Период	Время	No.	2я половина:		
	Время начала отбывания	Период	Команда А/В	Игрок №	Фол	Технический фол	Неспортивный фол	Дисквалифицирующий фол
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
10								
11								
12								
13								
14								
15								
16								
17								
18								
19								
20								
21								
22								
23								
24								
25								
СУДЬЯ 1:					ПОДПИСЬ:			
СУДЬЯ ШТРАФНОГО ВРЕМЕНИ:					Version 2.3			