

Правила проведения турниров международного альянса Юкигассен

Правила были разработаны в соответствии с правилами японской лиги Юкигассен «Дух Юкигассен».

1. Игровое поле строится (согласно приложению № 2):

Поле должно быть размечено (длина — 36 м, ширина — 10 м) в следующем порядке:

- линии вдоль внешних краёв по всей длине поля;
- линии, проходящие вдоль внешних краёв по ширине поля;
- центральная линия, разделяющая площадку на две равные части. В центре этой линии находится центральная стенка.
- каждая половина имеет линию защиты по всей ширине, в 6 м от конца поля (задней линии).

Линии периметра поля выкладываются цветной веревкой. В каждой половине поля устанавливается флаг. Стенки должны быть размещены на поле в местах, отмеченных в приложении № 2:

- 6 стенок (90 см в высоту, 90 см в длину и 45 см в ширину).
- 1 стенка (90 см в высоту, 180 см в длину и 45 см в ширину) устанавливается на центральной линии.

Стенки изготавливаются из снега. При изготовлении стенок используется вода, снег прессуется. Стенки должны быть плотными. Возможно также использование пластиковых стен. Стенки должны быть зафиксированы на земле и не должны сдвигаться.

Во избежание травм от брошенных снежков вокруг всего поля должна быть размещена сетка или выставлено ограждение в 1.5-2 метрах от внешней границы поля. Если поля расположены рядом, бок о бок на одном большом поле, ограждение устанавливается между полями и по внешнему периметру общего поля.

2. Оборудование, используемое в матчах:

Диаметр каждого снежного кома должен быть от 6,5 до 7 см. Снежки должны быть сделаны с использованием специального приспособления так, чтобы они были одинаковые. Каждая команда должна иметь 90 снежков для использования во время каждого матча (3 периода за матч). Флаги команд должны быть из ткани, 50 см в высоту и 80 см в длину, флагштоки должны быть от 2 до 3 метров в высоту. Члены команды должны носить пронумерованные майки со следующими четко видимыми номерами:

- капитан - 0 или 8;
- нападающие - 1, 2, 3, 4;
- защита - 5, 6, 7.

Во время каждого матча на поле все члены команды (в том числе капитан) обязаны носить специальные шлемы для игры в юкигассен. Основа шлема выполнена из высокопрочного пластика. Подкладка выполнена из пены для защиты головы и улучшенного комфорта. Подвижные дуги для ремня не мешают во время игры и не дают шлему слететь с головы. На шлеме в обязательном порядке установлен пластиковый визор для защиты лица. При наличии особых обстоятельств, шлемы с другими масками, кроме заявленных, могут быть использованы, но только в случае, если они полностью отвечают стандартам безопасности и допускаются главным судьей.

У каждой команды на поле должен быть свой цвет шлемов, отличающийся от цвета шлемов команды противников. Судьи на поле также должны носить специальные шлемы, цвет шлемов судей должен отличаться от цвета игроков.



3. Одежда:

Одежда и обувь для участия в соревнованиях должны быть пригодны для спорта. Запрещено ношение обуви:

- с нерезиновыми шипами;
- с металлическими частями.

4. Состав команд:

Команда должна быть в следующем составе: 1 Капитан и не более 9 дополнительных членов. Из 10 зарегистрированных участников — 7 активных (на поле) игроков, 1 капитан и 2 резервных игрока для замены. Минимальное число участников — 7 человек: 7 активных игроков делятся на 2 группы: 4 нападающих и 3 защитника. 3 из 7 активных игроков на поле должны быть противоположного пола (3 юноши и 4 девушки или 3 девушки и 4 юноши).

Все игроки подтверждают, что берут на себя ответственность за любые травмы, полученные во время турнира Юкигассен, в момент нахождения на поле или за полем, а кроме того обязуются соблюдать правила общественного порядка.

5. Обязанности капитана:

Капитан несет ответственность за команду и должен вести себя достойно во время матча. Капитан обязан держать свою команду под контролем во время всей игры. Капитан является единственным членом команды, которому разрешено во время матча руководить командой или давать инструкции с боковой линии. Капитану строго запрещено вмешиваться в действия судей. Использование мегафона или другого средства усиления голоса капитану запрещено. Капитану разрешено использовать таймер или секундомер для отслеживания времени во время матча.

6. Позиции игроков:

Нападающим игрокам (1,2,3,4) не разрешается заходить за линию защиты (заступать за линию защиты ногами, руками или иными частями тела). Нападающие могут играть в любом месте поля перед линией защиты. Защитники (5,6,7) могут использовать всё поле для передвижения. Им разрешено заходить за линию защиты своей части поля и снабжать нападающих снежками.

7. Подготовка:

За полчаса до игры команды прибывают на место изготовления снежков и делают необходимое количество снежков (90 снежков на 3 периода = 270 шт.) на игру. После прибытия на поле снежки проверяются судьями. Снежки на один период (90 шт.) должны быть размещены в ящике за задней стенкой. Ящик запрещено перемещать вперед из-за задней стенки. Номерные майки и шлемы предоставляются организаторами турнира и остаются на поле. Перед началом матча обе команды выстраиваются на центральной линии и приветствуют друг друга.

8. Игра:

Команды выстраиваются на линии защиты, игроки становятся одной ногой на линию, другой ногой делают шаг вперед. У каждого игрока на момент начала игры должно быть по одному снежку в каждой руке. Когда команда выстроилась должным образом, помощники судьи поднимают флаги (или руки). Когда Главный судья увидел, что обе команды готовы, он свистком сигнализирует о начале игры. Если есть фальстарт (игра началась до свистка), игра будет остановлена. Нарушивший игрок будет удалён с поля и команды вновь выстраиваются на линии защиты со снежками, которые остались у них в руках. Дополнительные снежки брать запрещено. Время не возвращается.

Две противоборствующие команды кидают снежки друг в друга. Игроки стараются попасть в как можно большее количество членов противоположной команды за отведённые 3 минуты каждого периода. Игроки могут двигаться вперед и пытаться захватить (вытащить) флаг команды соперников, не будучи пораженными снежком противника. Игрок, в которого попали снежком, должен сам покинуть поле в сторону ближайшей боковой линии и уйти за заднюю линию поля своей команды, где **молча** дожидаться окончания периода.

Если игрок захватил флаг после того, как он был поражен снежком, флаг не считается захваченным, этот игрок удаляется с поля, а команда выстраивается на линии защиты с оставшимися в руках снежками и игра начинается как после фальстарта.

Снежки могут быть переданы путем передачи другому игроку, прокатом их по земле или положены на стенку. Каждый период длится 3 минуты. Каждый матч состоит из 3-х периодов. Период начинается с сигнала (свистка) главного судьи и продолжается до сигнала (свистка) главного судьи, означающего конец периода или стоп-игру.

Если Главный судья объявляет перерыв в периоде, время, прошедшее до возобновления игры, не засчитывается (секундомер ставится на паузу). После свистка, возобновляющего период, время будет продолжено.

9. Выбывшие игроки:

Игрок, которому попали в какую-нибудь часть тела, по одежде или шлему «легальным» снежком, который не вступал в контакт с любой другой поверхностью (не рикошет), считается выбывшим. Игрок не имеет права бросать снежок в члена своей команды, если вдруг это произошло случайно, игрок, в которого попали — выбывает. Если игрок кинул снежок намеренно в члена своей команды, то игрок, кинувший снежок, тоже выбывает. Игроки, которые используют «нелегальные» снежки, выбывают.

Игрок, чья нога заступила за границы поля, выбывает. Игрок, дотронувшийся до снежка, находящегося за границами поля или чьи части тела пересекли границы поля выбывает. Если нападающий взял снежок, находящийся за линией защиты своей части поля, он выбывает. Игрок, который спрятал снежок внутри одежды, выбывает. Игрок, получивший снежок от выбывшего игрока своей команды, выбывает. Когда два игрока одновременно бьют снежками друг друга, оба спортсмена выбывают.

Игрок не выбывает:

- а) когда в игрока попадает снежок выбывшего игрока команды-соперника;
- б) когда в игрока попадает снежок, развалившийся в полете.

В случае попадания в игрока снежком он должен положить все снежки, которые у него есть, на землю в том месте, где он остановился, и сразу же покинуть игровое поле по наикратчайшей траектории. Выбывший игрок должен находиться за задней линией своего поля до конца периода. **Выбывшим игрокам запрещается комментировать игру и подсказывать игрокам на поле.**

Игрок не имеет права брать в руки ящик со снежками, принадлежащий членам другой команды, и уносить их куда-либо. В этом случае игрок, дотронувшиеся до этих снежков, будет считаться выбывшим.

10. «Нелегальными» являются снежки:

- Менее 2/3 снежного кома;
- Снежки, находящиеся в руках у выбывших игроков, покинувших поле;
- Снежки, взятые за пределами поля и прилетевшие оттуда же;
- Снежки, собранные из разваленных снежков с добавлением снега;
- Снежки, сделанные путем объединения разваленных снежков;
- Снежки, сделанные из подручного снега самостоятельно.

Игроки в поле, использующие такие снежки выбывают.

11. Замены:

Замены в команде могут быть сделаны между периодами. Выступать за команду могут только заявленные в заявке игроки. Игрок, который был заменен, может сыграть в следующем периоде. Игроки могут также менять их игровые позиции между периодами. Они должны надеть соответствующую майку с номером для определения позиции (1, 2, 3, 4 — нападающие, 5,6,7 — защитники), на которой они сейчас играют, и соблюдать правила для этой позиции. Капитан обязан сообщить Главному судье о замене, и главный судья должен увидеть эту замену. В случае получения травмы во время игры, замена во время периода не допускается.

12. Определение победителя:

Когда Главный судья сигнализирует об окончании периода свистком. Игроки при этом остаются на поле для того, чтобы боковые судьи посчитали количество игроков каждой команды, оставшихся на поле. Если в течение отведенного на период времени команда захватывает флаг своих соперников, она выигрывает и период заканчивается. Команда, флаг которой захватывается в отведенное время, считается проигравшей. Если после свистка обе команды имеют одинаковое количество игроков на поле, считается «ничья». Если свисток звучит во время захвата (вытягивания) флага, победа не засчитывается. Если свисток звучит во время удара снежка по игроку, этот удар не засчитывается, и игрок не считается выбывшим. Не более чем 3 игрока одной команды могут одновременно пересекать центральную линию поля. В случае если 4 и более члена одной команды пересекают центральную линию поля (заходят на половину поля соперника), противоположная команда выигрывает период и период заканчивается.

13. Система очков:

Когда команда захватывает флаг противоположной команды, период заканчивается, и ей начисляется 10 очков, противоположная команда получает 0 (ноль) очков.

Команда, которая выбивает всех членов команды соперника, получает 7 очков (независимо от количества своих игроков, оставшихся на поле) и период заканчивается. Противоположная команда получает 0 (ноль) очков.

Если более 3 игроков одной команды одновременно заходят на половину соперника, противоположная команда выигрывает период со счетом 10 - 0.

Если в конце отведенного времени победитель не определяется, то каждая команда получает одно очко за каждого члена команды, оставшегося на поле в конце периода.

Если команда вытаскивает свой собственный флаг, они проигрывают 10 - 0 и период заканчивается.

14. Победитель и Проигравший в матче:

Команда считается победителем в периоде, если:

- она захватила флаг;
 - у команды численное преимущество в игроках по сравнению с противниками;
- Первая команда, которая выигрывает два периода, выигрывает матч со счетом 2-0.

В случае если два периода заканчиваются «вничью», победитель третьего периода побеждает в матче со счетом 1-0.

Периоды, закончившиеся «вничью», оцениваются в 0 (ноль) очков.

В случае если в конце матча «ничья»: каждая команда выиграла один период, а третий закончился «ничьей» (1-1-0), то общее количество баллов за все три периода суммируются, и команда с наибольшим количеством очков выигрывает. Команде с наибольшим количеством очков присуждается победа и счет матча считается 2-1.

НАПРИМЕР: Первый период (10 - 0); второй период (6 - 7) и третий период – «ничья» (5 - 5) - общая сумма 1-0, 0-1, 0-0: это ничья. Тем не менее, общий счет: команда «А» - 22, команда «В» - 11. Команда «А» получает матч-пойнт за большее количество очков и выигрывает матч со счётом 2-1.

В случае, если общее количество очков за все 3 периода одинаковы, то победитель матча будет определяться Броском Победы (БП). Бросок Победы осуществляется в соответствии со следующими правилами:

- цель находится на центральной стенке, линия броска отмечается в пяти метрах от нее;
- каждая команда выбирает 5 игроков, из которых 2 должны быть женского пола;
- команды стоят за линией бросков и по очереди бросают одним снежком в цель. Каждая команда начинается с игрока мужского пола, за которым следует девушка;
- команда с самым большим количеством попаданий по мишени выигрывает;
- если игрок, который попал в цель, пересек линию, то бросок считается недействительным;
- победившей в БП команде будет присужден матч-пойнт, и матч будет считаться 1-0 или 2-1 в следующем порядке:

НАПРИМЕР:

1. Первый период (0-0), второй период (0-0), третий период (0-0) — команды сыграли вничью все три матча – играется БП. Команда-победитель БП получает матч-пойнт и выигрывает матч со счётом: 1 – 0.
2. Первый период (1-0), второй период (0-0), третий период (0-1). У каждой команды по одной победе, один матч сыгран вничью и по итогам 3 периодов у команд одинаковое количество очков – играется БП. Команда-победитель БП получает матч-пойнт и выигрывает матч со счётом: 2 - 1.

Когда матч закончился, Главный судья объявляет команду-победителя.

После окончания матча обе команды выстраиваются в центральной линии и обмениваются рукопожатием.

15. Прерывание периода:

Главный судья может прервать период свистком и объявить «стоп-игру» в любое время, если посчитает необходимым. Игра может быть остановлена Главным судьей в случае травмы игрока. В этом случае время останавливается и после того, как травмированный игрок уходит с поля, время продолжается. Судьи могут сигнализировать главному судье об остановке матча раскачиванием флага вперёд и назад. Когда происходит остановки матча, игроки должны оставаться там, где они стоят и держать снежки в руках, пока Главный судья принимает решение. При фальстарте главный судья останавливает период свистком, время останавливается и после того, как игрок уходит с поля, время продолжается. В случае безуспешной попытки взятия флага, после свистка Главного судьи игра останавливается, судья принимает решение, после этого игроки нападавшей команды выстраиваются на линии защиты и продолжают игру оттуда. Игроки второй команды продолжают игру с тех позиций, на которых они оставались на момент свистка Главного судьи. Игроки обеих команд должны продолжать период только с теми снежками, которые были у них в руках (при наличии таковых) на момент остановки игры.

16. Фолы (нарушения) и наказания:

УРОВЕНЬ I

Фол:

1. Держит или переносит снежки, прижимая их к телу, или несёт их в одежде. Снежки могут переноситься только в руках.
2. Если игрок делает «фальстарт» — движется вперед прежде, чем будет дан звуковой сигнал к началу.

Наказание:

Игрок объявляется выбывшим в этом периоде и покидает поле.

УРОВЕНЬ II

Фол:

1. Если игрок совершает опасное деяние — любой акт, считающийся судьей небезопасным.
2. Если игрок прерывает матч.
3. Если игрок опротестовывает решение, принятое судьями.
4. Если игрок проявляет грубое поведение или слова по отношению к противоположной команде или судьям.

Наказание:

Если игроком совершен любой из перечисленных фолов, нарушитель удаляется с поля на весь матч и команде дается предупреждение (желтая карточка). Если команда получает две желтые карточки в одном матче, она проигрывает матч со счётом равным количеству игроков: (7 - 0), (7 - 0); счёт матча: (2 - 0).

УРОВЕНЬ III

Фол:

1. Если команда отказывается начинать матч или задерживает матч без уважительной причины.
2. Если команда завершает матч и покидает поле без уважительной причины.
3. Если незаконный игрок принимает участие в матче.

Наказание:

Нарушившая команда удаляется из турнира и победа в этом и всех последующих матчах будет отдана их противникам со счетом, равным количеству игроков: (7 - 0), (7 - 0); счёт матча: (2 - 0).