

**Рекомендации для судей  
по принятию решений в некоторых игровых моментах**

Игра развивается с 2004 года, и команды придумывают все новые тактические и игровые решения, которые необходимо оценивать судьям во время матчей. Большая часть ситуаций разрешается с помощью правил, важно лишь подобрать нужный пункт для применения к конкретному случаю. В этих рекомендациях мы собрали несколько игровых ситуаций, которые часто встречались в игровом сезоне 2016-2017 гг, и описали способы принятия решений по ним.

<i>№</i>	<i>Ситуация</i>	<i>Как отсудить</i>	<i>Ссылка на правила</i>
1	Игрок(и) команды защиты совершают перебежку. Ни один из них еще не был осален или самоосален. Игрок команды защиты с мячом в руке гонится за противником и забегает в пригород.	Команде защиты заходить в пригород до осаливания игрока команды противника запрещено. Команда защиты теряет разыгрываемое количество очков.	<b>5.13 Действия команд после осаливания/самоосаливания</b> Игроки команды нападения после осаливания одного из игроков, совершающих перебежку, имеют право перейти за линию города и выйти в поле, помогая своим игрокам совершить обратное осаливание. Игроки команды защиты после первого осаливания или самоосаливания игрока нападения, совершающего перебежку, имеют право зайти за линию пригорода и уйти в город. <b>Пересекать линию города и пригорода до первого осаливания/самоосаливания перебегающих игроков обеим командам запрещено, нарушение карается автоматическим проигрышем разыгрываемого количества очков. Исключение – пересечение линии пригорода игроками команды защиты для овладения мячом, после удара отскочившим в зону пригорода или за линию города.</b>
2	После первого осаливания игрока, совершающего перебежку, некоторые игроки команды защиты ушли в дом. Некоторые игроки команды нападения вышли в поле, чтобы помочь своему осаленному партнеру. В это время произошло переосаливание. Игроки команды защиты стали возвращаться в поле, чтобы помочь своей команде. В итоге, обе команды неоднократно пересекают пригород и город, происходят многочисленные переосаливания.	Свисток давать не нужно. После первого осаливания команды могут пересекать линию пригорода и города без потери очков. Команды могут переосаливать друг друга до тех пор, пока одна из них полностью не уйдет в город или игрок, совершающий перебежку, не скроется в доме (если в розыгрыше 1 очко и до этого он там не был – см. п. 3).	<b>5.13 Действия команд после осаливания/самоосаливания</b> Игроки команды нападения после осаливания одного из игроков, совершающих перебежку, имеют право перейти за линию города и выйти в поле, помогая своим игрокам совершить обратное осаливание. Игроки команды защиты после первого осаливания или самоосаливания игрока нападения, совершающего перебежку, имеют право зайти за линию пригорода и уйти в город. <b>Пересекать линию города и пригорода до первого осаливания/самоосаливания перебегающих игроков</b> обеим командам запрещено, нарушение карается автоматическим проигрышем разыгрываемого количества очков. Исключение – пересечение линии пригорода игроками команды защиты для овладения мячом, после удара отскочившим в зону пригорода или за

			линию города.
3	В розыгрыше одно очко. Игрок команды нападения начал перебежку. Добежать до линии дома не успел – его осалили. Но он успел осалить игрока команды защиты в ответ и убежал за линию дома.	Все в порядке. В случае, когда разыгрывается 1 очко, у игрока, который совершает перебежку, есть право 1 раз добежать до линии дома и остаться там, даже после переосаливания.	Нет пункта правил, запрещающего это решение игрока.
4	В розыгрыше 2 очка. Игроки команды нападения начали перебежку – один из дома, другой из города. Игрок из города добежал до дома и в нем остался. Игрок из дома при перебежке был осален, но успел осалить противника в ответ и добежать до линии города.	В данном случае игрок, добежавший до линии дома и оставшийся там, должен возвращаться в город, так как игрок его команды был осален. Команда защиты должна завладеть мячом и попытаться осалить его. В розыгрыше по-прежнему 2 очка.	<b>5.8 Розыгрыш двух очков.</b> Игрок, сделавший перебежку из города за линию дома, может при необходимости остаться в доме. Для этого ему необходимо полностью зайти за линию дома и сигнализировать судье поднятием руки о своём решении остаться. Войти в поле, чтобы возвратиться в город, этот игрок может только после начала перебежки следующего игрока команды нападения. В данном случае разыгрывается 2 очка. В случае, если первый игрок вернулся из-за линии дома в город, а второй игрок совершил полную перебежку, и ни один из них не был осален или самоосален, команда нападения получает 2 очка. Если на любом этапе розыгрыша 2 очков хотя бы один из игроков команды нападения осален или самоосален, то команда защиты претендует на 2 очка. В случае, если игрок, остававшийся за линией дома, вернулся в город неосаленным, а бьющий игрок добежал неосаленным до линии дома, он также имеет право остаться в доме. В этом случае команде города записывается 1 очко, в розыгрыше вновь 2 очка. В доме одновременно не может оставаться более 1 игрока команды нападения. Пятый игрок обязан совершить полную перебежку и не имеет права оставаться в доме.
5	В розыгрыше 2 очка. Игрок команды нападения делает удар. Игрок команды нападения, находясь в доме, ловит мяч или поднимает его с земли (совершает самоосаливание)	Дать свисток. Попытку считать нерезультативной, игроков мяч вернуть на исходные и перейти к следующей попытке удара. Если это третья попытка – засчитать 2 очка в пользу команды защиты.	<b>5.15 Самоосаливание.</b> Игрок считается самоосаленным, если он самостоятельно по своей инициативе коснулся мяча, поднял его с земли или поймал в воздухе. Самоосаливание допускается в пределах поля и вне его, за исключением следующих случаев: <ul style="list-style-type: none"> <li>• в случае розыгрыша 2 очков запрещается самоосаливание игрока, находящегося в доме, мячом, пущенным бьющим игроком его же команды;</li> <li>• запрещается самоосаливание бьющего игрока сразу после удара в зоне пригорода или в полете над ней.</li> </ul> Самоосаливание игрока означает, что его команда становится

			осаленной.
6	В розыгрыше 2 очка. Игрок команды нападения совершает удар. Игрок команды нападения, находившийся в доме, делает заступ в поле до того, как бьющий игрок начал перебежку.	Дать свисток. Попытку считать нерезультативной, игроков мяч вернуть на исходные и перейти к следующей попытке удара. Если это третья попытка – засчитать 2 очка в пользу команды защиты.	<p><b>5.5 Попытка удара.</b> Каждый игрок нападения имеет право на использование подряд трех попыток удара. Попыткой считается движение (мах) лаптиной в сторону наброшенного мяча. Попытка считается нерезультативной, если:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• игрок промахнулся по мячу;</li> <li>• мяч не перелетел за линию пригорода и/или ударился в зону пригорода;</li> <li>• мяч упал за линию аута, при этом не коснулся поля или игроков команды защиты;</li> <li>• бьющий игрок, совершая перебежку, оставил лаптину лежащей в зоне поля;</li> <li>• при розыгрыше 2 очков игрок команды нападения, находящийся в доме, вышел в поле раньше, чем бьющий игрок начал перебежку после результативного удара.</li> </ul> <p>В случае если все 3 попытки удара оказались нерезультативными, команда защиты получает разыгрываемое количество очков, а право удара переходит к следующему игроку команды города.</p> <p>Попытка считается результативной, если:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• мяч пересек линию дома;</li> <li>• мяч коснулся поля (за исключением пригорода) или игроков команды защиты;</li> <li>• мяч был пойман с лёта игроками защиты.</li> </ul> <p>Даже в случае результативного удара по мячу игрок может не совершать перебежку, а перейти к следующей попытке удара. В этом случае он сигнализирует об этом главному судье поля поднятием руки, а судья объявляет о решении игрока не совершать перебежку и дает свисток.</p>
7	Игрок команды нападения сделал удар, сделал заступ за линию города и затем зашел обратно.	Если удар результативный (мяч пролетел так, как нужно, лаптина не лежит в пригороде, игрок из дома в случае розыгрыша 2 очков не вышел раньше бьющего), то игрок обязан совершить перебежку. Наиболее распространенный и допустимый правилами лайфхак, чтобы не бежать, в этом	<p><b>5.6 Заступ при ударе.</b> Игрок, совершивший удар по мячу и коснувшийся земли за линией города (сделавший заступ), должен начать перебежку в случае, если удар был результативным. (про результативность удара см. п. 5.5)</p> <p><i>Тот же принцип применяется и в случае, если игрок нападения зашел в дом, а затем сделал заступ в поле до поднятия руки.</i></p>

		случае – брошенная в пригород после удара лаптина.	
8	Игрок команды защиты по ошибке перебросил мяч команде нападения в город для следующей подачи, в то время как бьющий игрок или игрок, находящийся в доме, еще не сигнализировали поднятой рукой о том, что решили остаться. Свистка судья не давал.	В данной ситуации игроки команды нападения принципиально могут начать перебежку (в город из дома или из дома в город). Игроки команды защиты должны вновь завладеть мячом и попытаться продолжить игру – осалить противника и т.п.	На основании содержания пунктов правил 5.5., 5.8, 5.9  <i>Команды в споре могут сослаться на п. 5.13 «...Пересекать линию города и пригорода до первого осаливания/самоосаливания перебегающих игроков обеим командам запрещено, нарушение карается автоматическим проигрышем разыгрываемого количества очков. Исключение – пересечение линии пригорода игроками команды защиты для овладения мячом, после удара отскочившим в зону пригорода или за линию города.» и апеллировать к тому, что мяч ушел в город не после удара. Однако, по решению судейской коллегии ЯГМОО «Молодежный Совет город Ярославля» в данной ситуации у команды защиты есть право вновь попытаться завладеть мячом и продолжить игру.</i>
9	Игрок команды нападения совершает перебежку, игроки команды защиты уже овладели мячом и заняли позиции для атаки. Игрок команды нападения останавливается и начинает затягивать время.	Судья должен сделать внушение игроку нападения и побудить его к активным действиям, так как инициатива движения на поле принадлежит именно команде нападения.	<b>5.9 Осаливание.</b> Команда защиты после совершения игроком команды нападения результативного удара старается завладеть мячом и совершить осаливание – попасть мячом в любого игрока команды соперника, совершающего перебежку. Игрок, совершающий перебежку, считается осаленным, если его коснется в пределах поля мяч, брошенный в него любым игроком защиты, находящимся в поле. С целью осаливания игроков команды нападения защитники имеют право передвигаться с мячом по своему усмотрению или передавать мяч любому игроку своей команды...»
10	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Игроки упали на мяч, в длительной борьбе вырывают его друг у друга из рук.</li> <li>• Произошла ситуация, в которой ни один из судей не уверен в оценке произошедшего, или оценки 2 судей расходятся и не дают главному судье принять решение</li> <li>• Подача мяча была без свистка судьи</li> <li>• Произошло неумышленное столкновение, повлекшее остановку игры и не позволившее до конца разыграть очко</li> <li>• Произошла форс-мажорная ситуация, не зависящие от судей и игроков</li> </ul>	Взвесив все обстоятельства, судья имеет право назначить переигровку попытки удара.	<b>5.17 Спорная ситуация.</b> При возникновении спорной ситуации, в том числе не регламентированной данными Правилами, главный судья на поле дает возможность игрокам доиграть игровой момент, затем останавливает игру и принимает решение в рамках настоящих Правил. В данном случае главный судья поля имеет право объявить спорный мяч и назначить переигровку подачи. При розыгрыше спорного мяча игроки возвращаются на места, предшествующие спорной ситуации, а очки, набранные в ней, аннулируются