

Додаток №4

До регламенту проведення кубку «акТИвних»



ПРАВИЛА З ДОДЖБОЛУ

1. Загальне положення.

- 1.1. Турнір проходить у форматі 6х6.
- 1.2. Кількість команд: залежить від кількості заявлених команд.
- 1.3. Кожна команда складається з 6 основних гравців, 2 ретривери та запасних (склад команди змішаний).
- 1.4. Розмір майданчика: 18*9 метрів.
- 1.5. Покриття: Спортивне модульне покриття.
- 1.6. Тривалість гри: 2 тайми по 3 хвилин.
- 1.7. Змагання проводяться за коловою системою з подальшим раундом плей-оф.

2. Розміри майданчика.

- 2.1. Ігрова зона - це територія, яка включає в себе майданчик, вільний простір, бокс для вилучення гравців, штрафний майданчик та місце для заміни.
- 2.2. Офіційний розмір поля - прямокутна площа 18 метрів в довжину і 9 метрів в ширину.
- 2.3. Лінії активації позначені на відстані 5,5 метрів від центральної лінії, паралельно їй і оточені бічними лініями.
- 2.4. Лінії нейтральної зони позначені на відстані 7 метрів від кожної задньої лінії, паралельно їй і обмежені боковими лініями. Володимирович

3. Ретривери.

- 3.1. Ретривер - це особа, призначена для повернення м'ячів за межами корту.
- 3.2. Ретчерів можна змінювати між сетами.
- 3.3. Ретриверу заборонено заходити на майданчик у будь-який час.
- 3.4. Ретриверу дозволяється грати м'ячами, які знаходяться за межами майданчика і не перетнули центральну лінію майданчика у бік команди суперника.

4. Час гри.

- 4.1. Регламентний матч складається з двох 3-хвилинних таймів.
- 4.2. Ці 3 хвилини тривають безперервно і можуть бути перервані лише у випадках, зазначених у наступних розділах.
- 4.3. Матч складається з невизначеної кількості сетів.
- 4.4. Раунд починається за свистком суддів і триває до тих пір, поки одна з команд не вибуває, або поки не закінчиться час, відведений на сет.
- 4.5. Максимальна тривалість сету – 1,5 хвилини ефективного гри.
- 4.6. Після закінчення сету судді дають 20 секунд відпочинку перед початком наступного сету.

5. Підрахунок очок.

- 5.1. Сет виграє команда, яка вибиває всіх суперників.
- 5.2. Якщо сет закінчується до того, як одна з двох команд вивела з гри всіх суперників, то виграє команда, у якої на корті залишилося більше гравців. Якщо обидві команди мають рівну кількість гравців на корті, сет закінчується внічию.
- 5.3. Кожен сет приносить 2 очки: переможець отримує 2 очки, переможений - 0 очок; у разі нічиєї обидві команди отримують по 1 очку.
- 5.4. Наприкінці матчу команда, яка набрала найбільшу кількість очок, перемагає в матчі.

6. Початок гри.

- 6.1. Після свистка обидві команди вибігають на центральний майданчик і намагаються дістати два м'ячі зліва від себе, призначені тільки для своєї команди, і один м'яч в центрі (який може бути доступний будь-якій команді, хто забере його першим).
- 6.2. Під час діставання своїх 2 м'ячів гравці можуть наступати на центральну лінію або переступати її однією ногою.
- 6.3. Гравцям, які біжать за центральним м'ячем, не дозволяється торкатися центральної лінії або майданчика за центральною лінією будь-якою частиною тіла, в тому числі і формою.

7. Активація м'яча.

- 7.1. Будь-який м'яч, отриманий під час початкового кидка, повинен бути активований командою, яка його отримала, щоб стати живим м'ячем.
- 7.2. Це відбувається або коли:
 - м'яч повністю перетинає лінію активації, незалежно від того, чи відбувається це шляхом ведення м'яча гравцем або передачі гравцем чи

ретривером;

- або м'яч передається гравцеві, який обома ногами торкається майданчика за лінією активації.

8. Вибиття.

- 8.1. Живий гравець вважається вибулим, якщо живий м'яч влучив у будь-яку частину тіла (включаючи волосся) або в будь-яку частину його форми або одягу.
- 8.2. Живий гравець вважається вибулим, якщо м'яч, який він кинув, був спійманий у польоті суперником.
- 8.3. Живий гравець вважається , коли торкається або перетинає одну з обмежувальних ліній (бічні лінії, задню лінію, кінець лінії нейтральної зони)

9. Ловля.

- 9.1. Живий м'яч може бути спійманий у польоті гравцем суперника. Піймання вважається дійсним у момент, коли м'яч знаходиться під контролем гравця, що ловить, на розсуд судді матчу.
- 9.2. Принаймні одна з рук лов'ючого повинна контактувати з м'ячем, щоб вважатися такою, що контролює м'яч.
- 9.3. Після перехоплення м'яча гравець суперника, який кинув м'яч або виконав блок на м'ячі останнім, буде негайно визнаний аут. Партнер по команді гравця, який першим вийшов з гри, стає гравцем, що повертається, і повинен негайно повернутися на майданчик.
- 9.4. Якщо м'яч спійманий після відскоку від одного або декількох гравців, то він вважається спійманим, але гравці, яких він зачепив раніше, все одно вважаються аутсайдерами.

10. Блокування.

- 10.1. Гравець може використовувати м'ячі, щоб заблокувати живий м'яч від удару по ньому
- 10.2. Заблокований м'яч залишається живим м'ячем, і якщо він відбивається від м'яча, що блокує, на гравця, що блокує, або будь-якого іншого гравця, всі гравці, яких він зачепив, виходять з гри. Якщо вони впіймають цей м'яч, то ловля зараховується.
- 10.3. Коли гравець використовує м'яч для блокування живого м'яча, і в результаті цієї дії він втрачає контроль над м'ячем, який був у нього в руках. Тоді гравець вибуває.

11. Час на кидок.

- 11.1. Після отримання м'яча гравець має 7 секунд для того, щоб кинути його в сторону суперника.
- 11.2. Якщо гравець не викидає м'яч за визначений час – гравець «аут»

