

Официальные правила квиддича.

Версия к чемпионату 2011—осень, включает в себя изменения, одобренные капитанами, по состоянию на 24 ноября.

## Игра

1.1. В матче принимают участие две команды, в каждой из которых одновременно на поле находится не более 7 (семи) игроков, включая Вратаря, трех Охотников, двух Загонщиков и Ловца.

1.2. Целью игры является набрать максимальное количество очков за время игры. Команда получает десять (10) очков за каждый гол, и пятьдесят (50) очко за ловлю Снитча.

1.3. Игра заканчивается, если одна из команд поймала Снитч, либо по истечении сорока пяти минут игрового времени. Победителем считается команда, набравшая наибольшее количество очков.

1.4. Если в конце игры у обеих команд одинаковое количество очков, игра считается оконченной вничью, либо решение выносится в соответствии с регламентом чемпионата.

## Оборудование

2.1. Рекомендуемый размер поля 20 на 40 метров (гандбольное поле). Покрытие должно быть твердым.

2.2. Рекомендуемый размер ворот — 2 на 3 метра.

2.3. Поле ограничено боковыми и лицевыми линиями и делится на две равные части центральной линией параллельно линии ворот, образуя половины поля. Центральная линия является частью той половины поля, где находится Квоффл. Все линии считаются частью поля. Около каждого ворот выделяется штрафная площадка, включающая в себя ту часть поля, которая находится на расстоянии 4.5 метров от любой точки ворот, а также все, что находится непосредственно внутри ворот.

2.4. Точный размер поля и ворот устанавливается регламентом турнира.

2.5. Для игры используются следующие мячи:

- » Квоффл — баскетбольный мяч третьего (3) размера;
- » три Бладжера — (уточнение позже);
- » Снитч — теннисный мяч.

2.6. Загонщики играют теннисными или бадминтонными ракетками; используются свои ракетки.

2.7. Выбор оборудования осуществляется Судьями с учетом мнения Капитанов команд. Судьи принимают окончательное решение о пригодности поля, ворот, мячей и ракеток.

## Команды

3.1. Игрок имеет право участвовать в матче только в том случае, если он заявлен за свою команду согласно регламенту турнира. Судьи допускают игроков к игре на основании заявочного листа, предоставленного оргкомитетом соревнований.

3.2. Во время игры игрок может:

- » находиться на поле и участвовать в игре;
- » находиться на скамейке запасных и быть готовым к участию в игре;
- » быть удаленным с поля.

3.3. Помимо игроков не более чем пять (5) других членов команды (тренеры, менеджеры, администраторы, врачи, массажисты и т.д.) имеют право находиться на скамейке запасных, остальные обязаны находиться на местах для зрителей.

3.4. При замене Игрок имеет право выйти на поле только в том амплуа, в котором играл Игрок, которого он сменяет. Смена игроками амплуа во время игры запрещается; игрок не может играть в одном и том же матче в двух разных амплуа. За выход игрока на поле с нарушением этого правила — удаление.

3.5. В составе одной команды на поле может находиться не более 2 (двух) Охотников-мужчин.

3.6. Команда может начать или продолжать матч в усеченном составе по своему выбору; это не обязывает соперников делать то же самое. Однако если одна из команд фактически не участвует в игре, Судьи немедленно останавливают игру; дальнейшее решение принимает оргкомитет соревнований.

3.7. В каждой команде имеется Капитан. Он пользуется правом задавать вопросы Судьям в спокойной и корректной манере. Остальные игроки не имеют право обращаться к Судьям во время игры (за нарушение этого правила — фол). Если Капитан заменен, он сообщает Судьям, кто будет в дальнейшем выполнять его обязанности.

3.8. Перед каждым конкретным матчем команда заявляет стартовый состав и запасных в виде, установленном регламентом турнира. За нарушение этого правила — два фола капитану.

3.9. В качестве Ловца может выступать только игрок, соответствующий одновременно следующим требованиям:

- » вес — не более 65 кг;
- » рост — не более 175 см;
- » сумма веса и роста — не более 235;

Процедура измерения устанавливается регламентом турнира.

3.10. Замена.

3.10.1. Замена происходит без разрешения Судей в любой момент игры.

Заменяющий игрок не имеет право заходить на поле, пока заменяемый игрок не покинет поле.

3.10.2. Заменяющий игрок может выйти в поле, а Заменяемый игрок может покинуть площадку только через скамейку запасных своей команды.

Территория скамейки запасных определяется согласно правилам и регламенту конкретного чемпионата. За нарушение этого правила — фол.

## Форма

4.1. Каждая команда должна играть в форме, соответствующей регламенту турнира.

4.2. Каждый игрок обязан играть в форме своей команды под своим игровым номером.

За игру в форме с чужим игровым номером – удаление.

Примечание. Если форма была сшита до апреля 2007 года, допускается высота номера на спине не менее 17 см.

4.3. Игроки не могут носить никакие предметы, которые могут стать причиной травмы других игроков. Запрещается:

» Любого рода жесткие предметы на руках или ногах (жесткая защита, часы и проч.);

» Любого рода острые предметы (включая длинные ногти);

» Головные уборы, заколки и украшения (включая кольца и серьги);

» Любого рода предметы, способствующие получению игрового

преимущества (ловушки и т.п.).

Разрешается:

» Мягкая защита;

» Очки;

» Головные повязки.

За нарушение этого правила — умышленный фол или удаление.

Примечание: В особых случаях Главный Судья соревнований может разрешить жесткую защиту носа, колен или других участков тела конкретным участникам по медицинским показаниям.

4.4. Ловец носит на голове повязку ядовито-желтого цвета.

4.5. Капитан носит на правой руке повязку контрастного цвета.

## Квоффл

5.1. Квоффл может быть живым или мертвым.

5.2. Квоффл становится живым:

» после спорного Квоффла, когда Охотник правильно касается Квоффла;

» когда Охотник, выполняющий Пенальти, пересекает центральную линию и выпускает Квоффл из рук;

» когда Охотник вводит Квоффл в игру из-за боковой или с угла;

» когда Вратарь вводит Квоффл в игру от ворот.

5.3. Квоффл не становится живым если:

» Охотник или Вратарь, вводящие Квоффл в игру, выбиты Бладжером до того, как ввели Квоффл в игру;

» Охотник, готовящийся к выполнению Пенальти, выбит Бладжером после того, как получил Квоффл от Судей, но до момента пересечения им центральной линии.

5.4. Квоффл становится мертвым после свистка Судьи или гола. Если свисток

звучит, когда Квоффл уже брошен по воротам, Квоффл становится мертвым только после Гола, аута или того, как Квоффла коснется любой другой игрок.

5.5. Спорный Квоффл выполняется:

- » в начале матча;
- » если Квоффл удерживается двумя Охотниками разных команд более четырех (4) секунд;
- » после ошибочной остановки игры;
- » после медицинского таймаута, если Квоффл не принадлежал ни одной из команд.

Судья бросает Квоффл между двумя Охотниками, участвующими в спорном Квоффле, вертикально вверх. Охотники, участвующие в спорном Квоффле назначаются капитанами команд. Охотники выпрыгивают с целью схватить Квоффл или отбить его. После того, как любой из охотников коснулся Квоффла, он является живым.

5.6. Аут. Квоффл считается находящимся в ауте, если Квоффл или игрок, который его удерживает, касается любого предмета (включая пол или стену), находящегося за пределами поля.

5.7. После аута Судьи передают Квоффл соперникам команды, которая последней коснулась Квоффла (вне зависимости от амплуа коснувшегося игрока). Если Квоффл покинул поле через боковую линию, то вбрасывание должно произойти с места, где Квоффл покинул пределы поля. Если Квоффл покинул поле через лицевую линию, то вбрасывание происходит с угла (на чужой половине поля) или Квоффл вводится от ворот (на своей половине).

5.8. Вбрасывание выполняется любым Охотником. Охотник бросает Квоффл с места (обе его стопы полностью находятся за пределами поля) в поле. Квоффл становится живым, как только его касается любой другой игрок.

Вбрасывающий не может коснуться Квоффла, пока он не станет живым.

Запрещается задерживать Квоффл в руках дольше пяти (5) секунд; за нарушение — переход Квоффла. Если Охотник был выбит до того, как ввел Квоффл в игру, его должен заменить другой Охотник той же команды. Игрокам противоположной команды запрещается приближаться ближе метра к Охотнику, который занял позицию для вбрасывания; за нарушение — фол.

5.9. Квоффл вводится в игру от ворот Вратарем. Вратарь бросает Квоффл другому игроку своей команды, и Квоффл становится живым, как только Квоффл касается другого игрока или покинул пределы штрафной площадки. Если Вратарь был выбит Бладжером, он должен быть заменен другим игроком, аналогично предыдущему пункту.

5.10. Гол. Если живой Квоффл полностью пересек линию ворот, засчитывается гол. Соперникам команды, в чьи ворота был забит гол, начисляется 10 очков. Квоффл вводится в игру от ворот.

5.11. Охотники не должны касаться Квоффла ногами. За намеренную игру Квоффлом ногами — фол.

5.12. Запрещается возвращать Квоффл с половины поля соперников на свою половину («зона»). Если игрок коснулся Квоффла на своей половине сразу после того, как его коснулся он сам или другой игрок той же команды на

половине соперников — переход Квоффла.

5.13. Загонщики не имеют права играть Квоффлом никаким образом, будь то торсом, рукой, ногой или ракеткой. За намеренную попытку изменить траекторию Квоффла — фол.

5.14. Ловцы не имеют права играть Квоффлом рукой или ногой. За намеренное нарушение этого правила — фол.

5.15. Контроль квоффла.

5.15.1 Игрок контролирует квоффл, когда он держит или ведет живой квоффл, или живой квоффл находится в его распоряжении.

5.15.2 Команда контролирует квоффл, когда Игрок этой команды контролирует живой квоффл, Игроки этой команды передают квоффл друг другу или же квоффл находится в руках Вратаря, находящегося в пределах своей штрафной площадки.

5.15.3 Командный контроль продолжается до тех пор, пока соперник не получит контроль над квоффлом, или квоффл не станет мертвым.

5.16. Правило 15 секунд.

5.16.1 Каждый раз, когда Игрок устанавливает контроль над живым квоффлом на своей половине поля, его команда должна в течение пятнадцати (15) секунд перевести мяч на половину поля соперника.

5.16.2 Если в течение 15 секунд командой был утрачен контроль над квоффлом, таймер 15 секунд обнуляется.

5.16.3 При нарушении командой правила 15 секунд квоффл переходит к команде соперника, которая вводит его из-за боковой линии с середины поля.

5.16.4 Применение данного правила основано исключительно на индивидуальном отсчете пятнадцати секунд судьей.

## **Бладжеры**

6.1. Любой невыбитый игрок, коснувшийся Бладжера любой частью тела или одежды, считается выбитым, за исключением Загонщика, который берет Бладжер в руку согласно правилам. Попадание в мяч или в ракетку в руках игрока не считается за касание Бладжера.

6.2. Выбитый игрок обязан встать на месте, поднять скрещенные руки над головой и громко и отчетливо отсчитать десять секунд. Если он владел Квоффлом или Бладжером, он обязан немедленно отпустить его вертикально вниз. Запрещается бросать Квоффл или Бладжер в любом направлении, кроме как себе под ноги, а также бросать его с силой. Считать необходимо на русском языке от одного до десяти, счет не должен прерываться, должен быть равномерным и должен от единицы до десяти занимать не менее 10 секунд. Запрещается любым образом взаимодействовать с любым другим игроком до окончания отсчета. За любое нарушение этого пункта — фол.

6.3. Запрещается атаковать выбитого игрока любым способом, кроме выбивания бладжером. За нарушение — фол.

- 6.4. Если Охотник после попадания Бладжера бросил Квоффл по воротам или Ловец поймал Снитч, то гол или поимка Снитча отменяются.
- 6.5. Загонщики играют Бладжерами непрерывно, кроме Таймаутов, независимо от того, является ли Квоффл живым.
- 6.6. Аут делится осевой и центральной линией поля на четыре части. В начале игры в каждой из них находится Загонщик, Загонщики разных команд находятся крест накрест. Бладжеры должны находиться с разных сторон от осевой линии, по Бладжеру во владении каждой команды; третий бладжер вбрасывается в игру Судьей по Бладжерам через 30 секунд после начала матча.
- 6.7. Загонщики могут бить по Бладжеру ракеткой или удерживать Бладжер на ракетке.
- 6.8. Загонщикам разрешается брать в руку Бладжер (с земли, в полете, с любого предмета) с целью ударить по Бладжеру ракеткой. Удерживать Бладжер в руке можно в течении трех (3) секунд. После удерживания Бладжера в руке Загонщик обязан при помощи ракетки ударить, сделать пас или отбросить Бладжер. Таким образом, Загонщик считается выбитым, если:
- » Удерживает Бладжер больше трех (3) секунд;
  - » Удерживает больше одного Бладжера;
  - » Отпускает Бладжер без удара ракеткой.
- 6.9. Если Загонщик прижимает Бладжер ракеткой к земле, стене или другим образом зажимает Бладжер, это приравнивается к удержанию Бладжера в руке, и, соответственно, ограничено тремя (3) секундами.
- 6.10. Двойное ведение. Загонщик не вправе брать бладжер повторно после удара, пока он не коснулся пола, игрока, ворот или любого предмета за пределами поля. За нарушение загонщик считается выбитым.
- 6.11. За бросок Бладжера рукой или намеренное касание Бладжером соперника, не выпуская Бладжер из рук — фол.
- 6.12. Запрещается передавать ракетку или умышленно выпускать ее из рук. За нарушение — фол.
- Примечание. Передавать ракетку при замене от заменяемого игрока выходящему на поле разрешается.
- 6.13. Запрещается поддевать ракетку соперника или доставать из под нее Бладжер. За нарушение — фол.
- 6.14. Запрещается при ударе Бладжером целиться в лицо. За нарушение — фол.
- 6.15. Запрещается удерживать ракетку соперника. За нарушение — фол.
- 6.16. Запрещается бить по ракетке соперника любой частью тела или ракеткой. За нарушение — фол.
- 6.17. Запрещается бить Бладжером в упор — т.е. намеренно наносить такой удар, чтобы в момент контакта Бладжера с соперником бьющий загонщик все еще касался Бладжера ракеткой. Наказание — фол.

## Штрафная площадь

- 7.1. Вратарь имеет право в пределах своей штрафной площадки хватать или отбивать Квоффл любой частью тела.
- 7.2. Вратарь вне штрафной действует по правилам для охотников. Вратарь не вправе покидать свою половину поля. За выход вратаря со своей половины поля — фол. Вратарь может выходить за лицевую линию своей половины за мертвым Квоффлом, чтобы ввести его в игру из пределов штрафной.
- 7.3. Вратарь не может атаковать других игроков. За нарушение — фол.
- 7.4. За создание помех вратарю соперников в пределах штрафной площадки — фол.
- 7.5. Охотники не имеют право входить в чужую штрафную, за исключением броска по воротам в прыжке. За нахождение в чужой штрафной, владея Квоффлом, — переход Квоффла. За намеренный вход в чужую штрафную, попытку сыграть Квоффлом в штрафной, перебежки сквозь штрафную, умышленную задержку — фол.
- 7.6. Бросок по воротам в прыжке считается выполненным правильно, если толчок произошел за пределами штрафной, а мяч был брошен до приземления. После броска следует немедленно покинуть чужую штрафную.
- 7.7. Если во время броска по воротам Охотник, бросающий по воротам, или другой Охотник или Загонщик той же команды касался штрафной площадки, гол отменяется, переход Квоффла.
- 7.8. Загонщик, находящийся в штрафной площадке (своей или чужой), считается выбитым, если касается бладжера ракеткой. Также считается выбитым загонщик, впрыгивающий в штрафную площадь с целью удара
- 7.9. Если квоффл находится в штрафной какой-то команды, команда обязана вывести его не более чем за 10 (десять) секунд. За нарушение — переход Квоффла.

## Снитч

- 8.1. Снитч вводится в игру через 25 минут после ее начала.
- 8.2. Снитч бросается Судьями по Снитчу из аута в поле. При броске Судья по Снитчу должен быть повернут к полю спиной не менее 10 секунд перед броском. Второй Судья при этом следит за соблюдением правил Ловцами.
- 8.3. Поимка Снитча засчитывается, если Ловец поймал его до того, как Снитч коснулся земли и твердо удерживает Снитч в руках.
- 8.4. Если Снитч упал на поле, ближайший Ловец должен выбросить его в аут в сторону ближайшего Судьи по Снитчу.
- 8.5. Поимка Снитча не засчитывается, если Ловец был выбит Бладжером или совершил иной фол. Судьи могут также отменить поимку Снитча, если она явилась прямым результатом фола другого игрока.
- 8.6. Никто, кроме Ловцов, не должен взаимодействовать со Снитчем. За нарушение — фол.
- 8.7. За нарушение правил другим игроком, кроме Ловца, против Ловца во время полета Снитча — умышленный фол.

## Нарушения

9.1. Следующие нарушения наказываются фолом:

1. толчок плечом в корпус, в том числе в спину (толчок плечо в плечо разрешен);

2. толчок ногой или рукой, включая локоть;

3. блокировка руками, сведенными более чем на 90°;

4. захват рукой за часть тела или одежду;

5. удар игрока рукой, ногой, головой, ракеткой;

6. любое взаимодействие, сочтенное Судьями излишнее грубым;

7. подножка или подсечка (в том числе при помощи ракетки);

8. опора на соперника рукой в прыжке;

9. излишне грубый толчок соперника в прыжке;

10. остальные нарушения, указанные в настоящих правилах как наказываемые фолом.

9.2. Нарушения, указанные выше, наказываются умышленным фолом, если:

1. они не были связаны с попыткой совершить игровое действие (завладеть одним из мячей, к примеру);

2. или были сопряжены с излишним насилием;

3. или имели своей целью нанесение травмы.

9.3. Атака сзади, то есть неожиданное умышленное физическое воздействие, примененное в отношении игрока, не имеющего возможность защитить себя и совершаемое сзади в область тела, наказывается умышленным фолом.

Примечание: Если игрок умышленно разворачивается, чтобы контакт с соперником был сзади, то действия соперника не считаются атакой сзади.

9.4. Умышленно особо грубая игра, сопряженная с нанесением тяжелой травмы, немедленно наказывается удалением.

9.5. Судьи имеют право наказывать предупреждением, фолом или, в исключительных случаях, умышленным фолом, любую форму неспортивного поведения игроков или персонала команды, включая:

1. любую форму выражения несогласия (словом или жестом) с решением Судей;

2. симуляцию;

3. умышленную затяжку времени (в том числе: при вводе Квоффла в игру из аута, от ворот или исполнении Пенальти наказывается любая умышленная затяжка времени как командой, вводящей Квоффл в игру (исполняющей Пенальти), так и соперниками);

4. оскорбление (словом или жестом), плевков или иная демонстрация неуважения к соперникам, Судьям, официальным лицам, зрителям;

5. выход или возвращение на поле без разрешения;

6. самовольный уход с поля;

7. отказ выполнить любое законное требование Судей.

8. употребление ненормативной лексики.

9.6. Всякий игрок или член персонала команды, принявший участие в драке, а равно выбежавший на поле во время драки наказывается удалением.

- 9.7. Любая попытка физического воздействия на Судью или официальное лицо наказывается удалением.
- 9.8. Пятый фол или второй умышленный фол одного и того же члена команды, а равно комбинация из четырех обычных и одного умышленного фола наказывается удалением.
- 9.9. Переход Квоффла: соперники команды, нарушившей правила, вводят Квоффл из-за боковой, с угла или от ворот, с точки ближайшей к месту нарушения. Если эта команда уже владеет Квоффлом, Судьи не останавливают игру.
- 9.10. Фол: соперники Команды, нарушившей правила, исполняют штрафной бросок.
- 9.10.1. Во время исполнения Штрафного Броска все Охотники переходят на половину поля той команды, в чью пользу пробивается Штрафной Бросок. Если Квоффл становится живым, все Игроки действуют по обычным правилам.
- 9.10.2. Охотник, исполняющий Штрафной Бросок, с Квоффлом бежит к воротам соперников и бросает по воротам любым правильным способом. Охотника, исполняющего Пенальти, назначает капитан.
- 9.10.3. Никакой игрок нарушившей команды не должен находиться в центральном круге во время исполнения Штрафного Броска (от того момента, как судья объявит Штрафной Бросок, до того момента, как пробивающий Штрафной Бросок охотник пересечет среднюю линию). Умышленное нарушение правил исполнения Штрафного Броска наказывается фолом.
- 9.10.4. Если Охотник команды, пробивающей Штрафной Бросок, пересекает среднюю линию поля раньше, чем Квоффл стал живым, Штрафной Бросок отменяется.
- 9.10.5. Если Охотник команды, которой пробивают Штрафной Бросок, пересекает среднюю линию поля раньше, чем Квоффл стал живым, либо Квоффл засчитывается, если Охотник, пробивающий Квоффл, забил его по правилам в ворота, либо Штрафной Бросок перебивается.
- 9.11. Умышленный фол: команда наказывается Пенальти, и сразу после того, как Квоффл станет живым, — переходом Квоффла. Игроку показывается желтая карточка.
- 9.12. Удаление: Удаленный член команды обязан немедленно покинуть зал, в котором проходят соревнования. Удаленный игрок может быть немедленно заменен. Удаленному члену команды показывается красная карточка.
- 9.13. За нарушения игрок может быть наказан дополнительной дисквалификацией согласно регламенту турнира.

## Травмы

10.1. Как правило, в случае травмы игра продолжается до того, как Квоффл станет мертвым.

10.2. Если это необходимо для безопасности игрока, Судьи немедленно объявляют медицинский таймаут.

10.3. Если игрок не может продолжить игру в течении 15 с, или ему требуется помощь, он должен покинуть поле или его команда должна взять таймаут.

10.4. С разрешения Судей официальные лица или запасные игроки могут зайти на поле, чтобы помочь травмированному игроку его покинуть.

10.5. Официальные медики имеют право войти на поле в любой момент, если посчитают, что травмированному игроку нужна помощь. В этом случае Судьи немедленно объявляют медицинский таймаут.

10.6. Никакой игрок не может продолжать игру, если у него продолжается кровотечение или есть открытая рана. Он должен немедленно покинуть поле для оказания медицинской помощи.

10.7. Пока игроку оказывается медицинская помощь, его команда может играть в уменьшенном составе или заменить травмированного игрока.

10.8. Если в ходе матча был травмирован последний вратарь или последний ловец одной из команд, то его можно заменить на игрока, уже участвовавшего в матче в другом амплуа. Заменяемый вратарь или ловец не может вернуться на поле в этом случае.

## Таймаут

11.1. Каждая команда имеет право взять два таймаута за игру, просигнализовав Судьям. Судьи назначат таймаут, как только Квоффл станет мертвым.

11.2. Во время таймаута Снитч не может быть пойман; Бладжеры не могут выбить игроков.

11.3. Загонщик, удерживающий Бладжер, имеет право отметить обладание Бладжером, положив его на землю и положив сверху ракетку. Сразу после возобновления игры он поднимает ракетку и имеет право взять Бладжер в руку.

11.4. Во время таймаута часы Снитча не идут и сам Снитч не бросается.

11.5. Таймаут продолжается одну минуту. По окончании Таймаута Судьи свистком приглашают команды на поле и через 15 секунд возобновляют игру повторным свистком (с соответствующим жестом).

11.6. Если любому из игроков требуется неотложная медицинская помощь, которую невозможно организовать без остановки игры, Судьи самостоятельно или по требованию медиков назначают медицинский таймаут. Медицинский таймаут не засчитывается за таймаут никакой из команд и не ограничен определенным временем.

11.7. В момент поимки ловцом снитча игра считается остановленной на технический таймаут до тех пор, пока она не будет либо продолжена решением Главного Судьи, либо завершена.

## Спорный мяч

12.1. Оба спорящих должны встать так, чтобы их стопы находились внутри той половины круга, которая ближе к их собственным воротам, при этом одна стопа находилась рядом с центром линии, находящейся между ними.

12.2. Судья должен подбросить мяч вверх (вертикально) между спорящими Игроками на высоту, большую, чем любой из Игроков может достать в прыжке.

12.3. Мяч должен быть правильно отбит рукой (руками) одним или обоими Игроками после того, как он достигнет наивысшей точки.

12.4. Ни один из спорящих Игроков не должен оставлять свою позицию, пока мяч не будет правильно отбит.

12.5. Ни один из спорящих Игроков не может ловить мяч или касаться его более двух раз до тех пор, пока тот не коснется одного из двенадцати не прыгавших Игроков или пола.

12.6. Другие Игроки должны оставаться вне круга (цилиндра) до тех пор, пока мяч не будет отбит.

12.7. Если мяч не отбит ни одним из спорящих Игроков или, если он коснулся пола, не будучи отбитым, по крайней мере одним из них, спорный бросок должен быть повторен.

12.8. Игроки одной команды не могут занимать места вокруг круга на стороне соперника.

## Судейство

13.1. Каждый матч обслуживается двумя (2) или тремя (3) Судьями в Поле, двумя (2), тремя (3) или четырьмя (4) Судьями по Бладжерам, Судьей по Снитчу и двумя (2) его помощниками — операторами Снитча и судейским столиком.

13.2. Если Судей по Бладжерам более двух, допускается совмещение обязанностей с обязанностями Судьи по Снитчу.

13.3. Один из Судей в Поле является Главным Судьей и наряду с иными обязанностями Судьи в Поле:

- » следит за всем ходом игры;

- » решает все административные вопросы до и после матча, за исключением относящихся к компетенции оргкомитета соревнований;

- » принимает решение об начале матча;

- » определяет случаи когда матч не может быть продолжен;

- » устанавливает факт поимки Снитча и окончания матча;

- » окончательно разрешает любые другие споры, возникшие в ходе игры.

13.3. Судьи в Поле:

- » следят за исполнением игроками правил;

- » засчитывают или отменяют голы;

- » следят за игрой с Квоффлом, фиксируют ауты и оффсайды;

- » наказывают игроков предупреждениями, переходами Квоффла, фолами, умышленными фолами, удалениями как по собственному усмотрению, так и по

требованию Судей по Бладжерам и Снитчу;

» отменяют неверные решения других Судей.

### 13.5. Жесты Судей в Поле:

» один свисток при нарушении — игра останавливается, но возобновляется без свистка. Два свистка – игра после остановки возобновляется по свистку. При двух свистках Квоффл передается судье;

» Во всех случаях, когда судья дает один свисток, он может дать два, посоветоваться с другими судьями, вынести решение и после этого: один свисток, жест для демонстрации решения;

» Универсальный жест «нет» — судья перекрещивает руки с прямыми ладонями перед грудью. Может использоваться во всех случаях, когда судья хочет сказать “нет”- гол не засчитан, правила не нарушены и т.д;

» Указание направления. Когда судья свистит и показывает в сторону ворот какой-то команды, это значит, что игра должна быть продолжена “в ту сторону”. Т.е. Квоффл переходит противоположной команде;

» Гол засчитан. Судья дает один свисток, поднимая кулак с вытянутым вверх большим пальцем. Игра возобновляется от вратаря – без свистка. Если гол не засчитан, поскольку мяч не попал в ворота и остался в игре, Судья не дает свистка и показывает жест “нет”. При необходимости дублируется голосом: играем! Игра продолжается;

» Заступ. Судья дает один свисток. При необходимости показывает “нет” – гол не засчитан. Далее указывает рукой на землю и показывает в сторону противоположных ворот. Игра возобновляется от вратаря без свистка;

» От ворот. Судья дает один свисток. Далее рукой в сторону противоположных ворот. Игра возобновляется от вратаря без свистка;

» Угловой. Судья дает один свисток и показывает на угол. Игра возобновляется без свистка;

» Аут. Судья дает один свисток и показывает в сторону ворот команды, которая выбила мяч в аут, т.е. в противоположную сторону от команды, которая получает мяч. При необходимости судья показывает на место, с которого должна начинаться игра;

» Оффсайд. Судья дает один свисток и показывает на линию, а затем в сторону ворот команды, которая нарушила правила;

» Пенальти. Судья дает два свистка, показывает на игрока, нарушившего правила и забирает Квоффл. Номер игрока, нарушившего правила, показывается столику. После того, как игроки заняли свои места, судья дает один свисток, по которому исполняется Пенальти;

» Удаление. Судья дает два свистка. Подзывает к себе удаляемого игрока и объявляет ему об этом;

» Отложенное нарушение. Судья поднимает руку и держит ее поднятой. Во время ближайшей остановки игры одна из команд будет наказана;

» Таймаут. Капитан команды показывает судье “Т” руками. Если таймаут просит тренер, то он сообщает об этом судье за судьейским столиком, который доносит это до главного судьи. Во время ближайшей остановки игры судья дает два свистка, показывает знак “Т”. Игроки собираются за полем у тренеров;

» Поимка снитча. Судья дает два свистка, второй длинный, подняв обе руки вверх (“сдаюсь”). После этого он показывает на Ловца, поймавшего снитч;

» Отмена поимки снитча. Судья дает два свистка, показывает на Ловца и после этого “нет”;

13.6. Решение принимает тот Судья в Поле, который являлся ближайшим к спорному эпизоду или видел момент с лучшего ракурса. Судья не вправе отменить решение другого Судьи в Поле, однако тот вправе сам изменить свое решение, основываясь на мнении другого Судьи. В случае одновременного принятия различных решений двумя Судьями в Поле, конфликт разрешает Главный Судья.

13.7. Судьи по Бладжерам:

» сигнализируют выбитым игрокам;

» наблюдают за соблюдением остальных правил относительно Бладжера и за поведением Загонщиков;

» при необходимости поднятием руки сигнализируют Судьям в Поле о необходимости наказать игрока.

13.8. Судьи по Снитчу:

» следят за часами Снитча;

» кидают Снитч;

» следят за соблюдением Ловцами правил;

» при необходимости поднятием руки сигнализируют Судьям в Поле о необходимости наказать игрока;

» высказывают свое мнение относительно необходимости засчитать или отменить Поимку Снитча;

» до начала полета Снитча помогают Судьям по Бладжерам и судейскому столику.

13.9. Судейский столик:

» ведет счет матча;

» записывает количество фолов, совершенных игроками;

» подает Судьям в Поле сигналы о заменах и таймаутах;

» ведет другую статистику в порядке, установленном оргкомитетом соревнований.

13.10. Главный Судья матча, Судьи в Поле, Судьи по Бладжерам и Снитчу составляют судейскую бригаду. Судейская бригада на конкретный матч назначается Главным Судьей соревнований. Судейский столик назначается оргкомитетом, однако Главный Судья соревнований имеет право отстранить любого из работников столика от исполнения обязанностей.

13.11. Просьбы о замене судейской бригады не рассматриваются.