

ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ЛИЦЕЙ № 373
МОСКОВСКОГО РАЙОНА
САНКТ-ПЕТЕРБУРГА «ЭКОНОМИЧЕСКИЙ ЛИЦЕЙ»

ПРИНЯТА

Решением педагогического совета
Государственного бюджетного
общеобразовательного учреждения
лицей № 373 Московского района
Санкт-Петербурга «Экономический лицей»
Протокол от 31.08.2026 № 1

УТВЕРЖДЕНА

Приказом по Государственному
бюджетному общеобразовательному
учреждению лицей № 373
Московского района Санкт-Петербурга
«Экономический лицей»
от 31.08.2026 № 126-од



**Дополнительная общеразвивающая программа
«Настольный хоккей»**

Срок освоения: 36 дней
Возраст обучающихся: 6-11 лет

Разработчик:
Скоробогатов Виктор Святославович
педагог дополнительного образования

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Направленность: физкультурно-спортивная

Адресат программы. Программа «Настольный хоккей» рассчитана на детей 6-11 лет, желающих заниматься настольным хоккеем, не имеющих медицинских противопоказаний.

Уровень освоения: общекультурный

Объем и срок освоения: 72 часа, 36 дней

Цель: формирование у детей и подростков интереса к «Настольному хоккею» и укрепление психического и физического здоровья посредством занятий.

Задачи:

Обучающие:

- знакомство с терминами и определениями;
- знакомство с устройством игровой площадки;
- изучение правил нанесения ударов всеми игровыми фигурками;
- изучение позиций игроков возле игровой площадки;
- изучение правил соревнований;
- изучение максимального количества игровых комбинаций;
- изучение способов менять темп игры;
- изучение стратегии ведения игры;

Развивающие:

- развитие двигательных способностей в суставах;
- развитие умения концентрировать внимание;
- развитие активности, самостоятельности, креативности в нахождении решений
- развитие навыков соревновательной деятельности в соответствии с правилами игры;
- развитие целеустремлённости, волевого настроя на победу, умения добиваться результатов;
- развитие навыков взаимодействия, способности к позитивной соревновательности;

Воспитательные:

- формирование интереса к занятиям Настольным хоккеем;
- формирование адекватной самооценки
- формирование нравственно-этических установок
- воспитание гражданской ответственности
- привлечение к здоровому образу жизни, привлекая семьи учащихся к проведению спортивных мероприятий и праздников.

Планируемые результаты. В результате обучения, обучающиеся должны показать следующие результаты:

Предметные:

- будут ориентироваться в терминах и определениях;
- обучающиеся изучат правила соревнований;
- обучающиеся изучат устройство игровой площадки;
- обучающиеся изучат правила нанесения ударов всеми игровыми фигурками;
- обучающиеся изучат позиций игроков возле игровой площадки;
- обучающиеся овладеют максимальным количеством игровых комбинаций;
- научатся менять темп игры;
- у обучающихся разовьются умения контролировать ход матча с любым соперником; варьировать стратегию ведения игры, исходя из возможностей соперника.

Развивающие:

- у обучающихся разовьется активность, самостоятельность, креативность в нахождении решений;
- у обучающихся разовьется умение добиваться результатов не только за счёт полученных тактико-технических навыков, но и за счёт волевого настроя;
- у обучающихся разовьются навыки позитивного взаимодействия;

Воспитательные:

- у обучающихся сформируется интерес к занятиям Настольным хоккеем;
- у обучающихся сформируется адекватная самооценка;
- у обучающихся сформируются нравственно-этические установки;
- у обучающихся сформируется гражданская ответственность.

Язык реализации: русский язык

Форма обучения: очная

Условия набора на обучение: в возраст 6-11 лет. Наполняемость групп 15 человек,

Материально-техническое оснащение:

1. Помещение, оборудованное столами (партами) по количеству игровых площадок.
2. Игровые площадки «Стига».
3. Аудио магнитофон (для воспроизведения временных звуковых отрезков).
4. Видеомангнитофон (для просмотра видеоархива и проведения работ над ошибками).
5. Компьютер (для ведения статистики, для просмотра видеоархива и написания отчётов о турнирах)

УЧЕБНЫЙ ПЛАН первого года обучения

№	Название раздела/темы	Количество часов			Форма контроля/ аттестации
		Всего	Теория	Практика	
1	Вводное занятие	2	2	-	опрос
2	Освоение игровой площадки	14	10	4	зачет
3	Отработка комбинаций	32	8	24	зачет
4.	Тактические занятия	10	4	6	зачет
5.	Участие в турнирах	12	2	10	соревнования
6.	Итоговое занятие	2	-	2	тестирование
	Итого	72	26	46	

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
дополнительной общеразвивающей программы
«Настольный хоккей»

Задачи программы. *Обучающие:*

- знакомство с терминами и определениями;
- знакомство с устройством игровой площадки;
- изучение правил нанесения ударов всеми игровыми фигурками;
- изучение позиций игроков возле игровой площадки;
- знакомство с правилами соревнований.

Развивающие:

- развитие активности, самостоятельности, креативности в нахождении решений;
- развитие умения добиваться результатов;
- развитие навыков позитивного взаимодействия;
- развитие способности к сотрудничеству.

Воспитательные:

- формирование интереса к занятиям Настольным хоккеем;
- формирование адекватной самооценки;
- формирование нравственно-этических установок;
- воспитание гражданской ответственности.

Планируемые результаты. *Предметные:*

- обучающиеся познакомятся с терминами и определениями;
- обучающиеся познакомятся с устройством игровой площадки;
- обучающиеся изучат правила нанесения ударов всеми игровыми фигурками;
- обучающиеся изучат позиции игроков возле игровой площадки;
- обучающиеся познакомятся с правилами соревнований.

Метапредметные:

- у обучающихся разовьется активность, самостоятельность, креативность в нахождении решений;
- у обучающихся разовьется умение добиваться результатов;
- у обучающихся разовьются навыки позитивного взаимодействия;
- у обучающихся разовьется способность к сотрудничеству.

Личностные:

- у обучающихся сформируется интерес к занятиям Настольным хоккеем;
- у обучающихся сформируется адекватная самооценка;
- у обучающихся сформируются нравственно-этические установки;
- у обучающихся сформируется гражданская ответственность.

Содержание программы

1. Вводное занятие.

Теория: Знакомство с программой. Планы на год. Планы соревнований. Рассказ об истории развития настольного хоккея. Основные понятия. Проведение инструктажа по охране труда и правилам поведения.

2. Освоение игровой площадки.

Теория: Термины и определения. Устройство настольного хоккея в целом. "Джингл". Перечень правил игры и регламенты матчей на турнирах.

Практика: Привыкание к расположению управляющих штырей («жердь») и игровых фигурок («миниатюры») на игровой площадке. Соразмерение усилий, требуемых для нанесения ударов и проведения передач. Привыкание к отсчету отведенного для игры времени.

3. Отработка комбинаций.

Теория: Правила нанесения ударов всеми игровыми фигурками. "Вбрасывание" шайбы в игру. Показательные выступления лучших игроков Петербурга или просмотр их игр по видео.

Практика: Отработка точности направления этих ударов. Отработка стандартных ситуаций.

4. Тактические занятия.

Теория: Правила тактики при нападении, при защите, для удержания результата, для изменения темпа игры и т.д. Просмотр видеоархива игр лучших мастеров настольного хоккея. Встреча с ведущими игроками Петербурга.

Практика: Отработка игры в нападении. Отработка игры в защите. Отработка игры на удержание нужного результата. Отработка игры при необходимости перехвата инициативы. Отработка умения гасить темп игры. Отработка умения наращивать темп и давление на ворота соперника.

5. Участие в турнирах.

Теория: Регламент турниров. Возрастные группы. Разбор показанной игры на соревнованиях.

Практика: Участие в детских турнирах районного и городского масштаба.

6. Итоговое занятие.

Практика: Отработка необходимых движений. Подведение итогов.

Календарно-тематическое планирование

№ п/п	Название темы	Количество часов	Планируемая дата	Фактическая дата
1.	Вводное занятие. Инструктаж по ТБ.	2		
2.	Термины и определения	2		
3.	Устройство настольного хоккея в целом	2		
4.	Привыкание к расположению управляющих штырей («жердь») и игровых фигурок («миниатюры») на игровой площадке.	2		
5.	Соразмерение усилий, требуемых для нанесения ударов и проведения передач	2		
6.	Правила нанесения ударов всеми игровыми фигурками	2		
7.	Отработка точности направления ударов	2		
8.	Толчковые удары	2		
9.	Удары вращением	2		
10.	Регламент турниров. Разбор показанной игры на соревнованиях	2		
11.	Участие в детских турнирах районного и городского масштаба	2		
12.	Толчковые удары	2		
13.	Удары вращением	2		
14.	Ведение шайбы	2		
15.	Участие в детских турнирах районного и городского масштаба.	2		
16.	Ведение шайбы	2		
17.	Отработка игры в нападении	2		
18.	Инструктаж по ТБ. Участие в детских турнирах районного и городского масштаба	2		
19.	Комбинации крайними и центральным нападающим	2		
20.	Ведение шайбы	2		
21.	Пасы защитниками	2		
22.	Пасы нападающими	2		
23.	Отработка игры в защите.	2		
24.	Пасы защитниками	2		
25.	Пасы нападающими	2		

26.	Комбинации защитников и центральным нападающим	2		
27.	Комбинации крайними и центральным нападающим	2		
28.	Пасы защитниками	2		
29.	Пасы нападающими	2		
30.	Участие в детских турнирах районного и городского масштаба	2		
31.	Комбинации защитников и левым нападающим	2		
32.	Комбинации защитников и правым нападающим	2		
33.	Перепасовка крайними нападающими	2		
34.	Комбинации защитников и центральным нападающим	2		
35.	Участие в детских турнирах районного и городского масштаба	2		
36.	Итоговое занятие	2		
ИТОГО:		72		

Методические материалы

№ п/п	Раздел программы	Форма проведения занятий	Приемы, методы, технологии организации учебно- воспитательного процесса	Дидактический материал, техническое оснащение	Формы подведения итогов
1	Вводное занятие	Беседа	Словесные, наглядные	Презентация, инструкции	Опрос
2	Освоение игровой площадки	Тренировки, беседы, показ	Словесные, наглядные, практические	Презентация. Тематическая подборка заданий. Наглядные пособия. Медиа материалы. Игровые площадки «Стига» Аудио-, видеоаппаратура, аудио-, видеоматериалы	зачет
3	Отработка комбинаций	Тренировки, беседы, показ	Словесные, наглядные, практические	Презентация. Тематическая подборка заданий. Наглядные пособия. Медиа материалы. Игровые площадки «Стига» Аудио-, видеоаппаратура, аудио-, видеоматериалы	зачет
4	Тактические занятия	Тренировки, беседы, показ	Словесные, наглядные, практические	Презентация. Тематическая подборка заданий. Наглядные пособия. Медиа материалы. Игровые площадки «Стига» Аудио-, видеоаппаратура, аудио-, видеоматериалы	зачет
5	Участие в турнирах	Тренировки, беседы, показ	Словесные, наглядные, практические	Презентация. Тематическая подборка заданий. Наглядные пособия. Медиа материалы. Игровые площадки «Стига» Аудио-, видеоаппаратура, аудио-, видеоматериалы	соревнования
6	Итоговое занятие			Презентация. Игровые площадки «Стига» Тест	Тестирование

УМК программы «НАСТОЛЬНЫЙ ХОККЕЙ» состоит из трёх компонентов:

1. Учебные и методические пособия для педагога и обучающихся
2. Система средств обучения
3. Система средств контроля результативности обучения

Первый компонент включает в себя списки литературы и интернет-источников, необходимых для работы педагога и обучающихся, а также сами учебные пособия.

Второй компонент - система средств обучения.

Организационно-педагогические средства:

- Дополнительная общеразвивающая программа, рабочая программа, календарно-тематический план, конспекты занятий;
- разработанные памятки для детей и родителей по вопросам подготовки к занятиям по Программе.

Дидактические пособия

- иллюстративный материал к темам Программы:
- плакаты;
- фотографии;
- электронные образовательные ресурсы:
- компьютерные презентации;
- банк учебных фильмов;
- банк видеоматериалов;

Третий компонент - система средств контроля результативности обучения.

Диагностические и контрольные материалы - диагностические и информационные карты, анкеты для детей и родителей, тестовые задания.

ДИДАКТИЧЕСКИЙ МАТЕРИАЛ

- Схемы и плакаты освоения технических приемов.
- Правила игры.
- Правила судейства.
- Правила ухода за игровой площадкой.
- Видеоматериалы «Уроки игры в настольный хоккей».
- Регламент проведения турниров различных уровней.
- Положение о соревнованиях.
- Система оценки выполнения нормативов на экзамене
- Инструкции по охране труда.

Оценочные материалы

Эффективность реализации программы зависит не только от её содержания, объёма учебного материала, формы проведения занятий, но и от системы отслеживания результатов и их своевременной корректировки.

Для отслеживания результативности образовательной деятельности по Программе проводятся: входная диагностика, текущий, промежуточный и итоговый контроль.

Входная диагностика - оценка стартового уровня образовательных возможностей обучающихся при поступлении в объединение или осваивающих Программу 2-го и последующих лет обучения, ранее не занимающихся по данной Программе. Входная диагностика проводится в начале учебного года.

Входной контроль определяет степень готовности обучающихся к восприятию нового материала, проводится в виде устного опроса.

В течение года осуществляется текущий контроль, определяющий степень усвоения обучающимися учебного материала с целью наиболее эффективного подбора методов и средств обучения.

Текущий контроль - оценка уровня и качества освоения тем/разделов Программы и личностных качеств обучающихся; осуществляется в течение всего учебного года. Текущий контроль проводится в виде: зачетов, соревнований..

Промежуточный контроль - оценка уровня и качества освоения учащимися Программы по итогам первого полугодия (проводится в форме зачетов).

Итоговый контроль - это оценка уровня и качества освоения учащимися дополнительной общеразвивающей программы по завершению обучения, проводится в конце учебного года в виде зачета.

ВХОДНАЯ ДИАГНОСТИКА

ДИАГНОСТИЧЕСКАЯ КАРТА ОЦЕНКИ СТАРТОВОГО УРОВНЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ ВОЗМОЖНОСТЕЙ ОБУЧАЮЩИХСЯ

Название дополнительной общеобразовательной программы «Настольный

хоккей» Ф.И.О. педагога Скоробогатов Виктор Святославович

Срок реализации 1 год

№ п\п	Оцениваемые параметры	Личностный			Метапредметный			Предметный			Сумма баллов	уровень
		Мотивация (выраженность интереса к занятиям)	Самооценка деятельности на занятиях	Нравственно-этические установки	Познавательный (уровень развития познавательной активности)	Регулятивный (произвольность деятельности, развитие саморегуляции)	Коммуникативный (способность к продуктивному сотрудничеству)	Знание терминов и определений	Знание устройства игровой площадки	Знание правил нанесения ударов всеми игровыми фигурками		
	Фамилия, имя обучающегося											
1.												
2.												
3.												
4.												
5.												

Итого в % соотношении:

Высокий уровень –

Средний уровень –

Низкий уровень –

Характеристика уровней:

22-27 баллов – высокий уровень

16 - 21 баллов – средний уровень

0 - 15 баллов – низкий уровень

Критерии		Степень выраженности качества (оценивается педагогом в процессе наблюдения за учебно-практической деятельностью ребенка и ее результатами)	уро в ни	оце н ка пар а мет р ов
Личностные	Мотивация (Выраженность интереса к занятиям)	Проявляет постоянный интерес и творческое отношение к предмету, стремится получить дополнительную информацию	в	3
		Интерес возникает к новому материалу, но не к способам его применения на практике	с	2
		Интерес практически не обнаруживается	н	1
	Самооценка деятельности на занятиях	Может самостоятельно оценить свои возможности в выполнении задания, учитывая изменения известных способов действия	в	3
		Может с помощью педагога оценить свои возможности в решении задания, учитывая изменения известных ему способов действий	с	2
		Обучающийся не умеет, не пытается и не испытывает потребности в оценке своих действий – ни самостоятельной, ни по просьбе педагога	н	1
	Нравственно- этические установки	Всегда следует общепринятым нормам и правилам поведения, осознанно их принимает	в	3
		Недостаточно осознает правила и нормы поведения, но в основном их выполняет	с	2
		Часто нарушает общепринятые нормы и правила поведения	н	1
Метапредметные	Познавательный (уровень развития познавательной активности)	Обучающийся любознателен, активен, внимателен, задания выполняет с интересом в логической последовательности, самостоятельно, не нуждаясь в дополнительных внешних стимулах, находит новые способы решения заданий	в	3
		Обучающийся достаточно активен и самостоятелен, но при выполнении заданий требуется внешняя стимуляция к выполнению логических действий, к внимательному отношению к заданию, круг интересующих вопросов довольно узок	с	2
		Уровень активности, самостоятельности обучающегося низкий, при выполнении заданий требуется постоянная внешняя стимуляция, любознательность не проявляется	н	1

	Регулятивный (произвольность деятельности, развитие саморегуляции)	Обучающийся удерживает цель деятельности, намечает ее план, выбирает адекватные средства, проверяет результат, самостоятельно обнаруживает ошибки, вызванные несоответствием усвоенного способа действия и условий задачи, сам преодолевает трудности в работе, вносит коррективы и доводит дело до конца	в	3
		Удерживает цель деятельности, намечает план, выбирает адекватные средства, проверяет результат, однако в процессе деятельности часто отвлекается, трудности преодолевает только при психологической поддержке педагога, осознает правило контроля, но затрудняется одновременно выполнять учебные действия и контролировать их	с	2
		Деятельность хаотична, не продумана, прерывает деятельность из-за возникающих трудностей, стимулирующая и организующая помощь малоэффективна	н	1
	Коммуникативная сфера Способность к сотрудничеству	Проявляет эмоционально позитивное отношение к процессу сотрудничества; ориентируется на партнера по общению, умеет слушать собеседника, совместно планировать, договариваться и распределять функции в ходе выполнения задания, осуществлять взаимопомощь	в	3
		Способен к сотрудничеству, но не всегда умеет аргументировать свою позицию и слушать партнера	с	2
		В совместной деятельности не пытается договориться, не может прийти к согласию, настаивает на своем, конфликтует или игнорирует других	н	1
Предметные	Знание терминов и определений	Хорошо знает термины и определения в области настольного хоккея	в	3
		Частично знает термины и определения в области настольного хоккея	с	2
		Не знает термины и определения в области настольного хоккея	н	1
	Знание устройства игровой площадки	Хорошо знает устройство игровой площадки	в	3
		Частично знает устройство игровой площадки	с	2
		Не знает устройство игровой площадки	н	1
	Знание правил нанесения ударов всеми игровыми фигурками	Знает правила нанесения ударов всеми игровыми фигурками и наносит удары обеими руками	в	3
		Знает правила нанесения ударов всеми игровыми фигурками и наносит удары одной рукой	с	2
		Не знает правила нанесения ударов всеми игровыми фигурками.	н	1

ПРОМЕЖУТОЧНЫЙ КОНТРОЛЬ 1 полугодие

ДИАГНОСТИЧЕСКАЯ КАРТА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

Педагог Скоробогатов Виктор Святославович

Программа «Настольный хоккей»

Срок реализации 1 год

№ п\п	Оцениваемые параметры	Личностный			Метапредметный			Предметный			Сумма баллов	уровень
		Интерес к занятиям Настольным хоккеем	Адекватная самооценка	Нравственно-этические установки	Уровень активности, самостоятельности в нахождении	Умение добиваться результатов	Способность к сотрудничеству	Знание терминов и определений	Знание устройства игровой площадки	Знание правил нанесения ударов всеми игровыми фигурками		
	Фамилия, имя обучающегося											
1												
2												
3												
4												
5												

Итого в % соотношении:

Высокий уровень –

Средний уровень –

Низкий уровень –

Характеристика уровней:

22-27 баллов – высокий уровень

16 - 21 баллов – средний уровень

0 - 15 баллов – низкий уровень

ПРОМЕЖУТОЧНЫЙ КОНТРОЛЬ 2 полугодие

ДИАГНОСТИЧЕСКАЯ КАРТА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩЕЙ ПРОГРАММЫ

Педагог Скоробогатов Виктор Святославович

Программа «Настольный хоккей»

Срок реализации 1 год

№ п/ п	Оцениваемые параметры	Личностный			Метапредметный			Предметный			Сумма баллов	уровень
		Интерес к занятиям Настольным хоккеем	Адекватная самооценка	Нравственно-этические установки	Уровень активности, самостоятельности, креативности в нахождении	Умение добиваться результатов	Способность к сотрудничеству	Знание терминов и определений	Знание устройства игровой площадки	Знание правил нанесения ударов всеми игровыми фигурками		
	Фамилия, имя обучающегося											
1												
2												
3												
4												
5												

Итого в % соотношении:

Высокий уровень –

Средний уровень –

Низкий уровень –

Характеристика уровней:

22-27 баллов – высокий уровень

16 - 21 баллов – средний уровень

0 - 15 баллов – низкий уровень

Предметные результаты

Для характеристики данного критерия выделяются следующие уровни:

Высокий.

Уверенно владеет терминологией, знает правила, названия комбинаций. Хорошо знает устройство игровой площадки. Правильно наносит удары всеми игровыми фигурками. Правильно располагается возле игровой площадки.

Средний.

Знает терминологию, правила, названия комбинаций, но самостоятельно не употребляет. Знает устройство игровой площадки, но на практике допускает ошибки. Не всегда результативно наносит удары всеми игровыми фигурками. Иногда неправильно располагается возле игровой площадки.

Низкий

Не владеет терминологией, не знает правила, названия комбинаций. Плохо знает устройство игровой площадки. Неправильно наносит удары всеми игровыми фигурками. Неправильно располагается возле игровой площадки.

Метапредметные результаты

Для характеристики данного критерия выделяются следующие уровни:

Высокий.

Присутствует устойчивая активность, самостоятельность, креативность в нахождении решений, отмечается умение добиваться результатов. Хорошо развиты навыки позитивного взаимодействия и способность к сотрудничеству.

Средний.

Достаточно активен, в действиях требуется подсказки педагога, способен к креативности, но с поддержкой педагога, не хватает навыков для достижения результатов. Не проявляет должной активности при взаимодействии и сотрудничестве.

Низкий.

Пассивен на занятиях, часто отвлекается на внешние факторы, несамостоятелен, равнодушен к результатам. Плохо находит контакты с другими обучающимися.

Личностные результаты

Высокий.

Присутствует повышенный интерес к занятиям настольным хоккеем, адекватная самооценка своей деятельности. Нравственно-этические установки и гражданская ответственность хорошо сформированы.

Средний.

Присутствует интерес к занятиям настольным хоккеем, самооценка своей деятельности не всегда адекватная. Нравственно-этические установки и гражданская ответственность сформированы, но не всегда соблюдаются.

Низкий.

Нет интереса к занятиям настольным хоккеем, самооценка своей деятельности на низком уровне. Нравственно-этические установки и гражданская ответственность сформированы плохо, требует к себе повышенного внимания окружающих.

ТЕКУЩИЙ КОНТРОЛЬ

Тест
1 год обучения

1. Сколько игроков участвуют в матче по настольному хоккею?
а) 2 б) 4
в) 6 г) 8
2. На площадках какого производителя проводятся официальные соревнования?
а) Луч б) Торнео
в) Стига г) Симба
3. Сколько длится один матч?
а) 3 минуты б) 5 минут
в) 20 минут г) 45 минут
4. Сколько фигурок в каждой команде?
а) 4 б) 5
в) 6 г) 10
5. Сколько секунд должно пройти после вбрасывания, чтобы гол был засчитан?
а) 1 б) 2
в) 3 г) 5
6. Сколько шайб можно забросить сопернику за один матч?
а) пока не закончится счётчик б) пока соперник не сдастся
в) пока не закончится время матча г) пока шайбы не закончатся
7. Сколько времени игрок может владеть шайбой одной фигуркой?
а) сколько угодно б) пока соперник не отнимет
в) 5 минут г) 5 секунд
8. Сколько очков игрок получает за победу в матче?
а) 1 б) 2
в) 3 г) 5
9. Какие существуют разновидности ударов фигурками?
а) толчковые б) дёрганные
в) спиной г) вращением
10. Сколько этапов у Детского Кубка Санкт-Петербурга?
а) 1 б) 3
в) 5 г) 10

Ключ к тестовому заданию

№ вопроса	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Правильные ответы	а	в	б	в	в	в	г	б	а,г	в

Критерии оценивания:

Высокий уровень: правильно ответил на вопросы.

Средний уровень: ответил на вопросы с подсказкой педагога

Низкий уровень: не ответил ни на один вопрос

Зачет

Тема «Освоение игровой площадки»

Критерии оценивания:

Высокий уровень: правильно располагается у игровой площадки, умеет соразмерять силу удара, грамотно распределяет силы по времени.

Средний уровень: не всегда правильно располагается у игровой площадки, иногда ошибается в силе удара, допускает ошибки при распределении сил по времени.

Низкий уровень: стоит сбоку от игровой площадки, не умеет соразмерять силу удара, не контролирует время матча.

Зачет

Тема «Отработка комбинаций»

Критерии оценивания:

Высокий уровень: правильно наносит удары всеми игровыми фигурками, комбинации проводит двумя руками, правильно располагает фигурки при защите собственных ворот.

Средний уровень: не всегда правильно наносит удары всеми игровыми фигурками, комбинации проводит не всегда двумя руками, не всегда правильно располагает фигурки при защите собственных ворот.

Низкий уровень: стоит сбоку от игровой площадки, действует одной рукой, неправильно располагает фигурки при защите собственных ворот.

3.

Зачет

Тактические занятия

Критерии оценивания:

Высокий уровень: грамотно расставляет фигурки на площадке, исходя из данной игровой ситуации, умеет вовремя менять темп игры, перехватывать инициативу.

Средний уровень: не всегда грамотно расставляет фигурки на площадке, исходя из данной игровой ситуации, не всегда вовремя меняет темп игры, не активно перехватывает инициативу.

Низкий уровень: не придает значения правильной расстановке фигур на площадке, не умеет вовремя менять темп игры и перехватывать инициативу.

Список литературы

1. Горан Агдур «Библия настольного хоккея», Швеция.
2. Латта Н. Пока ваш подросток не свел вас с ума. – М.: РИПОЛ Классик, 2012.
3. Методические указания РАНХ, СПб.
4. Мурашова Е. Лечить или любить. – М.: Самокат, 2012.
5. Полные Правила Игры в Настольный хоккей по версии STIGA в редакции РФНХ.

Электронные ресурсы:

1. Видеофильм о победе сборной России на Чемпионате мира по настольному хоккею 2009 г.
2. <http://stigahockey.spb.ru> Сайт РФНХ
3. <http://board-hockey.ru>
4. <http://stiga.tretik.cz/ithf/ranking/index>.

Полные Правила Игры в Настольный хоккей по версии STIGA в редакции РФНХ : Глава 1.

ТЕРМИНЫ И ОПРЕДЕЛЕНИЯ

- 1.1. "Поляна" - устройство настольного хоккея в целом.
- 1.2. "Арена" - игровое поле, ограниченное бортами.
- 1.3. "Миниатюра" - фигурка хоккеиста.
- 1.4. "Жердь" - металлическая спица, посредством которой осуществляется управление миниатюрой.
- 1.5. "Матч" - период времени, начинающийся с начальным гонгом и продолжающийся до конечного гонга, плюс дополнительное время (или овертайм), в случае розыгрыша по системе плей-офф.
- 1.6. "Тур" - одновременная игра нескольких пар игроков в соответствии с расписанием.
- 1.7. "Гол" - ситуация, когда шайба в течение игрового времени пересекла линию ворот и осталась в воротах.
- 1.8. "Линия ворот" - прямая линия, ограниченная двумя штангами ворот.
- 1.9. "Вбрасывание" - ввод шайбы в игру, осуществляемый вбрасыванием ее в точку центрального вбрасывания, находящуюся в центре арены.
- 1.10. "Крайнее ближнее положение" - положение миниатюры при котором управляющая её жердь выдвинута на максимальную длину.
- 1.11. "Крайнее дальнее положение" - положение миниатюры, при котором управляющая её жердь полностью задвинута.
- 1.12. "Единица" или "первый игрок" - миниатюра вратаря.
- 1.13. "Двойка" или "второй игрок" - миниатюра левого защитника.
- 1.14. "Тройка" или "третий игрок" - миниатюра правого защитника.
- 1.15. "Четверка" или "четвертый игрок" - миниатюра левого нападающего.
- 1.16. "Пятерка" или "пятый игрок" - миниатюра центрального нападающего.
- 1.17. "Шестерка" или "шестой игрок" - миниатюра правого нападающего.
- 1.18. "Первая жердь", "Вторая жердь", "Третья жердь", "Четвертая жердь", "Пятая жердь", "Шестая жердь" - жерди, управляющие соответствующими миниатюрами.
- 1.19. Гол забит "напрямую" - гол, забитый одной из миниатюр, при этом шайба не задела другие миниатюры, кроме вратаря или борта.
- 1.20. "Половина" одного из игроков - часть зала, на котором находится игрок, ограниченная воображаемой линией, которая продолжает центральную линию арены.
- 1.21. "Опорный конек миниатюры" - нога миниатюры, являющаяся непосредственным продолжением управляющего механизма.
- 1.22. "Свободный конек миниатюры" - нога миниатюры, не являющаяся непосредственным продолжением управляющего механизма.
- 1.23. "Клюшка" - клюшка миниатюры.
- 1.24. "Поправить поляну" - устранить лёгкие технические неполадки (укрепить миниатюру на арене, поправить ворота или выпрямить рычаг и т.д.).
- 1.25. "Джингл" - аудиодорожка, посредством которой проводится отсчет времени матча.

Глава 2. УЧАСТНИКИ СОРЕВНОВАНИЙ

2.1 ВОЗРАСТ УЧАСТНИКОВ

- 2.1.1. Возраст участников определяют по данным на день проведения соревнования или на день последнего тура чемпионата в несколько туров.
- 2.1.2. Соревнования по настольному хоккею проводят по следующим возрастным группам:
 - 2.1.2.1. юношеская - до 18 лет;

2.1.2.2. основная - 18 лет и старше.

2.2. ДОПУСК К СОРЕВНОВАНИЯМ

2.2.1. Спортсменов юношеской группы допускают к соревнованиям основной группы, если это не противоречит регламенту соревнований.

2.2.2. Соревнования спортсменов основной группы, в которых участвуют представители юниорской возрастной группы, проводят по правилам соревнований для основной возрастной группы.

2.3. ПРАВА И ОБЯЗАННОСТИ УЧАСТНИКА

2.3.1. Участник соревнований имеет право:

2.3.1.1. проводить непосредственно перед началом встречи разминку на игровом столе в течение 1 мин;

2.3.1.2. получать советы во время встречи от любого лица, в перерывах между партиями или во время других разрешенных остановок игры;

2.3.1.3. не позднее чем в течении двух туров, после напоминания организаторов, вписать в протокол результат сыгранного но не запротоколированного матча.

2.3.2. Участник соревнований обязан:

2.3.2.1. соблюдать нормы поведения спортсмена, быть вежливым по отношению к соперникам, судьям и зрителям;

2.3.2.2. знать и соблюдать правила и регламент соревнования;

2.3.2.3. быть готовым к соревнованиям за 30 сек до начала каждой встречи по расписанию и играть её до конца; - в случае неявки противника к столу после первых 30 секунд матча записать поражение со счетом 0:5 "техническое поражение" противнику; - в случае отказа противника от дальнейшей борьбы во время матча записать поражение со счетом 0:5 противнику, или текущий результат плюс 5 голов, если на момент отказа был равный счет или отказавшийся игрок проигрывал;

2.3.2.4. провести все предусмотренные расписанием встречи;

2.3.2.5. выступать в опрятной, чистой спортивной одежде, соответствующей требованиям п. 2.4.;

2.3.2.6. иметь единую форму в командных соревнованиях с эмблемой команды, от которой он выступает;

2.3.2.7. поблагодарить рукопожатием по окончании встречи соперника;

2.3.2.8. информировать группу протокола о не доигранных на соседних полях матчах;

2.3.3. Участнику соревнования запрещено:

2.3.3.1. вступать в пререкания с организаторами соревнований, с соперниками и зрителями;

2.3.3.2. наносить намеренно удары (чем угодно) по оборудованию (столу, полюне и т. д.). Участник соревнования несёт материальную ответственность за порчу имущества в полном объёме;

2.3.3.3. оскорблять своим поведением (громкими выкриками, чрезмерной жестикуляцией, бранью и т. д.) соперников, организаторов или зрителей;

2.3.3.4. до окончания тура (кроме случаев описанных в п. 2.3.2.3) фиксировать результат не доигранного матча. Ничейный результат, записанный в таком матче, аннулируется группой протокола.

2.4. ФОРМА УЧАСТНИКА

2.4.1. Игрок должен выступать в футболке или рубашке с короткими рукавами.

2.4.2. Игрок должен снять на время игры с себя украшения, часы и другие предметы, которые могут зацепиться за жерди и тем самым погнуть их.

2.4.3. На форме игрока рекомендовано иметь:

2.4.3.1. символику организации, от которой он выступает;

2.4.3.2. цифры или буквы на спине игровой рубашки, предназначенные для идентификации игрока, его ассоциации или его клуба (в клубных матчах).

- 2.4.4. Буквы фамилии наносят на ткань контрастным (по отношению к фону) цветом так, чтобы фамилию могли легко читать другие участники, организаторы и зрители.
- 2.4.5. Фамилия участника должна быть нанесена на игровую рубашку горизонтально, место закрепления - примерно на уровне верха лопаток.
- 2.4.6. На командных чемпионатах игроки одной команды, должны быть одеты в одинаковые футболки, различия в которых могут быть только в идентификационных символах.
- 2.4.7. Команда одной спортивной организации должна иметь надписи на ткани одного качества и цвета; буквы по цвету и типу шрифта должна быть также одинаковыми.
- 2.4.8. Любая маркировка или окантовка спереди или сбоку игровой одежды, а также любые предметы, носимые игроком, не должны быть настолько бросающимися в глаза или ярко блестящими, чтобы ослеплять соперника.
- 2.4.9. Любые вопросы о законности или приемлемости игровой одежды должны решаться организаторами соревнований.

Глава 3. ОБОРУДОВАНИЕ И ИГРОВЫЕ УСЛОВИЯ

3.1. СТОЛ

- 3.1.1. Поверхность стола должна находиться в горизонтальной плоскости на высоте 73-75 см от пола.

3.2. ПОЛЯНА

- 3.2.1. Настольно хоккейная поляна должна соответствовать стандарту STIGA PLAY OFF, с учетом ниже следующих модификаций:

- 3.2.1.1. дно ворот должно быть модифицировано, то есть пластмассовое дно должно быть удалено, а вместо него должен быть тряпичный мешочек;

- 3.2.1.2. жерди, полозья, по которым ходят миниатюры, поворотные механизмы миниатюр должны быть смазаны силиконовым спреем или другой смазкой, свободно двигаться без сильного трения.

- 3.2.1.3. скорость скольжения шайбы по поверхности поляны должна соответствовать скорости скольжения на поверхности новой поляны.

- 3.2.2. Поляна состоит из корпуса, игроков, бортов, предохраняющих от вылета шайбы, ворот, полосок счета, ножек и прозрачных бортов.

- 3.2.3. Защитные борта должны быть настольно прозрачными, чтобы были видны руки противника, не допускаются наклейки или маркировка на бортах, мешающие свободному обзору рук противника.

- 3.2.4. Поляна должна быть закреплена на столах.

- 3.2.5. Диаметр отверстий, по которым двигаются жерди не должен превышать двойной диаметр жерди.

- 3.2.6. Не допускаются поляны, у которых механизм миниатюр легко застревает в крайних положениях.

- 3.2.7. Резинки на рычагах не должны проворачиваться при резком повороте миниатюры рукой.

- 3.2.8. Миниатюры должны соответствовать стандарту STIGA PLAY OFF (все миниатюры имеют клюшку с одной и той же стороны).

- 3.2.9. Миниатюры не должны подниматься при резком повороте рычага.

- 3.2.10. Полоски счета должны быть установлены нулем к центру поляны.

- 3.2.11. Организаторы соревнований должны установить в пределах досягаемости игроков достаточное количество запасных полян.

3.3. ШАЙБА

- 3.3.1. Шайба должны соответствовать шайбе стандарта STIGA PLAY OFF.

- 3.3.2. Поверхность шайбы должна быть гладкой, без заусенцев.

- 3.3.3. Возле поляны перед началом матча, в пределах досягаемости обоих игроков,

должна быть как минимум одна запасная шайба.

3.4. ИГРОВЫЕ УСЛОВИЯ

3.4.1. Игровое пространство одной поляны должно быть не менее 3 м длиной, 0,9 м шириной и 2,5 м высотой. Арена должна находиться в центре игрового пространства.

3.4.2. Освещенность арены должна быть равномерной и составлять не менее 200 люкс.

3.4.3. Источник света должен быть расположен не ниже 55 см от уровня арены. При этом он не должен слепить глаза игрокам.

3.4.4. Задний план в основном должен быть темным и не должен иметь ярких источников света, в том числе дневного света, проходящего через не зашторенные окна.

3.4.5. Температура в игровом зале должна быть не ниже +17°C, но не выше +25°C.

3.4.6. Вопрос о допустимости использования игрового оборудования и соответствия игровых условий правилам решается организаторами соревнований.

3.5. НЕИГРОВОЕ ОБОРУДОВАНИЕ

3.5.1. Игрокам разрешено использовать неигровое оборудование, такое как стулья, табуретки, секундомер, подставки для полотенец, воды и т.д., если оно удовлетворяет следующим условиям:

3.5.1.1. оборудование не используется для манипуляции настольным хоккеем;

3.5.1.2. оно располагается на половине игрока и не мешает противнику;

3.5.1.3. оно не наносит урон оборудованию организаторов;

3.5.1.4. оно не издает громких звуков и не имитирует звуки джинглов, голоса засекающего время вручную или звуки игровой ситуации;

3.5.1.5. оно располагается вне арены и не нависает над ней.

3.5.2. Если какое-то оборудование не удовлетворяет этим требованиям, то судья может потребовать удалить его с игрового пространства.

3.5.3. Съемка игры фотокамерой или видеокамерой без вспышки и осветительных приборов разрешена только за пределами игрового пространства.

3.5.4. Съемка игры фотокамерой или видеокамерой со вспышкой или с осветительными приборами разрешена только с расстояния 1,5 метров от игрового пространства. При этом, осветительные приборы не должны направляться в глаза игроков.

3.5.5. По разрешению судьи съемка может вестись со штатива в пределах игрового пространства, если оно удовлетворяет следующим условиям:

3.5.5.1. камера и штатив расположены вне непосредственной близости к игрокам;

3.5.5.2. если камера находится над ареной, она и поддерживающие ее конструкции должны находиться не ниже 55 сантиметров над уровнем арены.

3.5.4. Игрок не в праве потребовать прекращение съемки.

3.5.5. При нарушении правил съемки организаторы должны потребовать прекратить съемку.

3.5.6. По разрешению организаторов соревнований может использоваться дополнительное оборудование, не влияющее на результаты игры;

4. ПРАВИЛА ИГРЫ

4.1. СУТЬ ИГРЫ И ОСНОВНЫЕ ПРАВИЛА

4.1.1. Для игры в настольный хоккей противники располагаются по противоположным сторонам арены.

4.1.2. Игра заключается в том, чтобы управляя миниатюрами при помощи рычагов забросить в ворота противника как можно больше голов.

4.1.3. Продолжительность матча - 5 минут (300 секунд).

4.1.4. Матч начинается вбрасыванием шайбы в центр поля.

4.1.5. Запрещается владение шайбой у одной миниатюры больше 5 секунд.

4.1.6. Победителем считается тот игрок, который забросил за время игры большее число голов.

4.1.7. В том случае, когда количество голов равно исход встречи считается ничейным.

4.1.8. Во время матча плей-офф, если по истечении 5 минут счет ничейный, победителем становится тот, кто после вбрасывания шайбы судьей первым забьёт гол.

4.2. ВБРАСЫВАНИЕ

4.2.1. Вбрасывание производится при вылете шайбы за пределы арены или при взятии ворот одного из игроков.

4.2.2. Вбрасывание может назначить один из игроков при условии, что шайба остановилась перед воротами, задевая линию ворот, при этом:

4.2.2.1. вратарь не должен касаться шайбы;

4.2.2.2. игрок должен громко и отчетливо сказать "Стоп", достать шайбу и вбросить.

4.2.3. Вбрасывание проводится одним из игроков или членом судейской бригады.

4.2.4. При взятии ворот вбрасывание производится игроком, пропустившим шайбу. При этом забитая шайба обязательно удаляется из мешочка ворот.

4.2.5. При вылете шайбы за пределы арены вбрасывание производится игроком, в чью половину попала шайба при вылете.

4.2.6. Если во время игры на столе не осталось ни одной запасной шайбы, то игрок, производящий вбрасывание должен поднять вылетевшую шайбу.

4.2.8. Во время игры зрители могут приносить вылетевшие шайбы и класть их на стол сбоку от поляны, не мешая игрокам.

4.2.9. Если половина поля для вбрасывания не определена, вбрасывание проводится одним из игроков по договоренности.

4.2.10. Все миниатюры, кроме пятерок и двоек, могут находиться в любом положении.

4.2.11. Пятерки и двойки должны находиться на своей половине поля.

4.2.12. Вбрасывающий игрок держит одной рукой пятую жердь, в свободной руке он держит шайбу.

4.2.13. Вбрасывающий поднимает шайбу на расстоянии 10-20 см над поверхностью арены над точкой вбрасывания. Шайба должна располагаться горизонтально и быть видна обоим игрокам.

4.2.14. Вбрасывающий выпускает шайбу так, чтобы она летела вертикально вниз на точку вбрасывания. Вбрасывание осуществляется при условии, что оба игрока готовы к вбрасыванию и держат пятую жердь.

4.2.15. После того, как шайба коснулась, в пределах центрального круга, поверхности арены, вбрасывание считается произведенным.

4.2.16. Игрок обязан вбрасывать так, чтобы противник мог видеть, что он выполняет все требования, предъявляемые к правильному вбрасыванию.

4.2.17. Правильность вбрасывания определяют сами игроки.

4.2.18. В случае неправильного вбрасывания проводится повторное вбрасывание, право вбрасывания не переходит другому игроку. Если во время игр на вылет игрок производит много неправильных вбрасываний, его противник может потребовать выполнения вбрасываний третьим лицом.

4.2.19. Игрок определивший неправильное вбрасывание может назначить повторное вбрасывание только в течении трех секунд после вбрасывания, для этого он должен громко и отчетливо сказать "Стоп!".

4.2.20. Если до начала игры организаторы отметят, что игрок физически не способен вбрасывать, то в порядке исключения они могут допустить отклонения от требований к правильному вбрасыванию.

4.2.21. Вбрасывание при начале игры проводится следующим образом:

4.2.21.1. игроки находятся на исходных позициях (п. 4.2.11., 4.2.12.);

4.2.21.2. шайба лежит в центре поля на точке вбрасывания;

4.2.21.3. с началом игры во время удара гонга вбрасывание произведено;

4.2.21.4. Если игрок дотронулся до шайбы до удара гонга, и нет возможности до гонга поставить ее в точку вбрасывания, то вбрасывание проводится по обычным правилам

сразу после начала матча, право вбрасывание в этом случае дается игроку, не дотронувшемуся до шайбы.

4.2.22. Если игрок явно и намеренно передержал шайбу одной миниатюрой больше пяти секунд, то противник может громко сказать "Стоп!" и осуществить вбрасывание.

4.3. ИГРА

4.3.1. Шайба считается в игре с момента, при котором произошло вбрасывание до тех пор, пока:

4.3.1.1. она не пересечет границы арены;

4.3.1.2. не окажется в воротах одного из игроков;

4.3.1.3. не произойдет остановка матча;

4.3.1.4. время матча закончится;

4.3.1.5. матч не закончится по какой-либо другой причине.

4.4. СЧЕТ

4.4.1. Игрок получает очко, если во время игры он забил гол противнику, т.е. шайба осталась в мешочке ворот противника.

4.4.2. Очко не засчитывается, если игрок забил гол, но:

4.4.2.1. время, прошедшее после вбрасывания составило меньше трех секунд;

4.4.2.2. гол забит пятеркой, при том, что ни одна другая миниатюра, за возможным исключением пятерки противника, не владела шайбой после вбрасывания;

4.4.2.3. гол забит напрямую (без касания других миниатюр, кроме вратаря, или борта площадки по пути в ворота) ударом двойки, тройки или вратаря о неподвижную шайбу, прижатую к сетке ворот или к вратарю;

4.4.2.4. гол забит напрямую ударом по шайбе любой частью миниатюры, кроме клюшки, выполненным после обработки шайбы. Допускается забивать гол свободной ногой миниатюры, если она используется, как клюшка, т.е., вращением миниатюры вокруг оси;

4.4.2.5. гол забит одновременно с последним ударом гонга.

4.4.3. Игрок, забивший гол двигает ползунок на полоске счета в сторону увеличения цифры в окошке ползунка.

4.4.4. Если игрок забил за время матча больше десяти голов, то с десятым голом он переводит ползунок в положение "0", тем самым полоска счета начинает отсчитывать единицы второго десятка.

4.4.5. После окончания матча результирующий счет снимается с показаний табло. Если по какой-то причине игрок не сдвинул вовремя ползунок, то после матча этот гол не учитывается.

4.4.6. Нельзя обнулять табло до тех пор, пока результат игры не вписан в протокол игры.

4.4.7. Перед началом матча игроки обязаны перевести ползунки на полосках счета в положение "0".

4.5. ОСТАНОВКА МАТЧА

4.5.1. Остановка матча может производиться одним из игроков или организаторами при условии что:

4.5.1.1. поляна вышла из строя, то есть продолжение игры на этой поляне невозможно в связи с механической порчей поляны, рычагов или миниатюр;

4.5.1.2. необходимо вызвать одного из организаторов соревнований для разрешения спорного момента, при грубом нарушении правил;

4.5.1.3. противник нарушил правила вбрасывания шайбы, при этом с момента вбрасывания прошло не больше трех секунд.

4.5.2. Остановка матча производится громким объявлением "Стоп!"

4.5.3. Матч считается остановленным, если после этого шайба остановилась или поменяла направление, дотронувшись до миниатюры.

4.5.4. Если шайба, не поменяв направление о миниатюру, попала в ворота, то в это

время она находится в игре и, следовательно, гол засчитывается. В этом случае гол засчитывается даже, если она при этом задела вратаря, защищавшего ворота.

4.5.5. С момента остановки матча начинается отсчет времени продолжительности остановки.

4.5.6. После устранения причин, вызвавших остановку матча, один из игроков громко и отчетливо говорит "Готов?", после получения громкого и отчетливого ответа "Да" или "Готов!" от противника остановка заканчивается. Фиксируется время продолжительности остановки.

4.5.7. Если в момент остановки матча шайба находилась под контролем одного из игроков, то игра продолжается с шайбой в том положении, в котором она была в момент остановки. В противном случае игра возобновляется со вбрасывания.

4.5.8. После окончания времени матча по джинглу к игре добавляется зафиксированное время продолжительности остановки.

4.5.9. Если дополнительное время по какой-то причине не было доиграно и начался следующий тур, то счет матча на этом фиксируется.

4.5.10. Если остановка матча связана с неисправностью отсчета времени, то матч переигрывается с начала, однако с того счета, на котором игра была остановлена.

4.6. ПОЛОМКА ПОЛЯНЫ

4.6.1. При поломке поляны, игроки должны остановить матч по правилам остановки матча и вызвать одного из организаторов для починки поляны.

4.6.2. Если поломка несущественна и может быть устранена самими игроками, то члена судейской команды вызывать не надо.

4.6.3. Если нет возможности вызвать одного из организаторов, то следует заменить сломанную поляну запасной.

4.7. МАНИПУЛИРОВАНИЕ ПОЛЯНОЙ

4.7.1. Игроки могут двигать шайбу только миниатюрами при помощи жердей.

4.7.2. Игроку запрещено двигать шайбу:

4.7.2.1. делая резкие удары жердями по корпусу поляны, если соответствующая миниатюра не участвует в борьбе за шайбу;

4.7.2.2. делая частые резкие повороты миниатюры, не участвующей в борьбе за шайбу, с целью трясти поверхность арены и тем самым изменять положение шайбы;

4.7.2.3. намеренно сдвигая поляну;

4.7.2.4. намеренно сгибая жердь;

4.7.2.5. меняя положение полосок счета.

4.7.3. Игроку разрешено:

4.7.3.1. ударять своими миниатюрами по миниатюрам противника для того, чтобы отнять шайбу или помешать противнику свободно манипулировать шайбой;

. сдвигать миниатюры противника своими миниатюрами;

4.7.3.4. делать другие манипуляции, не описанные в п. 4.7.2.

4.7.4. Если в результате действий, описанных в п. 4.7.2. был забит гол, то игрок в праве потребовать не засчитывать этот гол.

4.7.5. Игрок может поправлять поляну только, когда он единолично владеет шайбой. Если в то время, когда игрок поправлял миниатюры, его противник забил гол, гол засчитывается.

4.7.6. Если игрок выполняет манипуляции с шайбой, одновременно поправляя миниатюры, производится вбрасывание.

4.7.7. Время на поправку поляны не включается во время единоличного владения шайбой миниатюры.

4.7.8. Запрещается преднамеренное затягивание времени чрезмерно частыми или долгими поправками поляны.

4.7.9. Если частая поправка поляны вызвана плохо закрепленными миниатюрами, то

игрок вправе остановить игру и вызвать организаторов соревнований для разрешения ситуации.

4.7.10. Если необходимо поправить миниатюры противника, игрок может потребовать от противника поправить миниатюры.

5. ПРАВИЛА ПРОВЕДЕНИЯ ИГР ПО СИСТЕМЕ "ПЛЕЙ-ОФФ"

5.1. Игра по системе плей-офф проводится между двумя игроками.

5.2. Игра проводится до четырех побед одного из игроков в матчах.

5.3. Матчи играют подряд с перерывом не более 3-х минут при этом:

5.3.1. при одновременном проведении нескольких серий плей-офф при использовании дополнительного времени одной из пар, остальные ждут окончания этого матча;

5.3.2. в случае использования дополнительного времени одной из пар, через минуту после окончания их матча начинается следующий тур плей-офф.

5.4. Поляну выбирает тот из игроков, который занял в групповой стадии более высокое место.

5.5. Начальные стороны игроков у поляны определяются расписанием. Если расписанием не заданы стороны игроков, то это определяется игроками по договоренности, если договоренность не может быть достигнута, то это определяется жребием.

5.6. После каждого матча игроки меняются сторонами, поляна должна оставаться та же, за исключением случая, когда произошла серьезная поломка поляны.

5.7. Если по окончании матча счет ничейный, то игра продолжается с вбрасывания шайбы до первого гола. В этой ситуации вбрасывание шайбы производится третьим лицом, а не одним из игроков, причем перед вбрасыванием оба игрока должны громко и отчетливо сообщить "Готов!".

Глава 6. ПРОВЕДЕНИЕ ВСТРЕЧИ

6.1. ОТСЧЕТ ВРЕМЕНИ

6.1.1. Матч длится пять минут "грязного" времени, добавление дополнительного времени описано в п. 4.5.

6.1.2. Отсчет времени производится при помощи джингла.

6.1.3. Если использование джингла невозможно, то время засекается вручную одним из организаторов турнира.

6.1.4. Джингл должен состоять из следующих частей:

6.1.4.1. за тридцать секунд до начала матча начинает играть музыка;

6.1.4.2. за пять секунд до начала матча музыка прекращается, с началом матча производится удар гонга;

6.1.4.3. по прошествии одной минуты звучат четыре удара гонга;

6.1.4.4. по прошествии двух минут звучат три удара гонга;

6.1.4.5. по прошествии трех минут звучат два удара гонга;

6.1.4.6. по прошествии четырех минут звучит один удар гонга;

6.1.4.7. за 30 секунд до конца матча начинает звучать музыка;

6.1.4.8. за пять секунд до конца матча музыка прекращается с ударом гонга матч прекращается.

6.1.5. Все этапы джингла должны быть отчетливо слышны игрокам и судьям.

6.1.6. Перед началом турнира джингл должен быть проигран для ознакомления игроками.

6.1.7. На протяжении всего турнира должен быть использован один и тот же джингл.

6.1.8. Если в месте проведения матча нет возможности использовать джинглы, или требуется засечь добавленное время, то отсчет времени производится вручную.

6.1.9. Правила отсчета времени вручную:

6.1.9.1. Отсчет времени вручную проводится с использованием секундомера или часов с секундной стрелкой;

6.1.9.2. за тридцать секунд до начала матча секундант говорит: "До начала матча осталось

30 секунд";

6.1.9.3. за пять секунд до начала матча секундант говорит: "Пять секунд";

6.1.9.4. с началом матча секундант говорит: "Старт!" - и начинает отсчет времени;

6.1.9.5. по прошествии одной минуты секундант говорит: "Осталось четыре минуты";

6.1.9.6. по прошествии двух минут секундант говорит: "Осталось три минуты";

6.1.9.7. по прошествии трех минут секундант говорит: "Осталось две минуты";

6.1.9.8. по прошествии четырех минут секундант говорит "Осталось одна минута";

6.1.9.9. за 30 секунд до конца матча секундант говорит: "Осталось тридцать секунд";

6.1.9.10. за 10 секунд до конца матча секундант говорит: "Десять секунд";

6.1.9.11. за 5 секунд до конца матча секундант объявляет: "Пять секунд!";

6.1.9.12. окончание матча секундант отмечает словом "Время!".

6.1.10. Секундант обязан знать правила отсчета времени вручную.

6.2. РАЗМИНКА

6.2.1. Перед началом игры игрок имеет право на 60 секундную разминку на поляне, где будет проводиться встреча; разминка прекращается с началом джингла или с истечением максимального времени разминки предварительно установленного регламентом соревнований;

6.2.2. Игрокам должна быть предоставлена возможность проверить и ознакомиться с любым игровым оборудованием, которое будет использоваться перед игрой; перед продолжением игры после замены поврежденной поляны игроки имеют право только на 30 секунд ознакомления с хоккеем;

6.3. СБОР РЕЗУЛЬТАТОВ ИГР

6.3.1. Результаты игр вносятся в протокол результатов игры самими игроками или членом группы протокола соревнований.

6.3.2. Разрешается использование протокола результатов игр на несколько туров.

6.3.3. Протокол результатов игры должен быть составлен до начала матча.

6.3.4. Место положения протокола результатов игры должно быть известно и доступно всем участникам игр, результаты которых в нем протоколируются.

6.3.5. Организаторы должны позаботиться о том, чтобы протокол был доступен, чтобы вносить результаты было удобно, и чтобы место расположения протокола было оснащено ручкой.

6.3.6. Для каждой протоколируемой игры протокол должен содержать:

6.3.6.1. номер стола;

6.3.6.2. номер тура;

6.3.6.3. фамилии и имена обоих игроков;

6.3.6.4. напротив имен игроков место для внесения счета матча;

6.3.6.5. место для обозначения победителя.

6.3.7. Структура протокола должна быть понятна и данные, относящиеся к разным парам, должны быть отделены друг от друга во избежание путаницы.

6.3.8. По окончании матча победитель игры вносит результат в протокол так, чтобы счет количества забитых голов каждого игрока соответствовало положению имен игроков.

6.3.9. При ничейном результате, счет в протокол вносит один из игроков, по договоренности.

6.3.10. Рядом со своей фамилией победитель ставит "галочку". В случае ничьи ставится знак "=".

6.3.11. Вносить результаты игроки должны понятным и отчетливым почерком.

6.3.12. При нарушении пунктов 2.3. группа протокола имеет право исправлять записанный результат в соответствии с требованиями правил.

6.3.13. Любые исправления в протоколе сопровождаются подписью сделавшего исправления.

6.3.14. Протокол результатов игр используется судейской командой для подсчета результатов турнира.

6.4. НАРУШЕНИЯ ПРАВИЛ

6.4.1. Все неразрешенные спорные ситуации рассматривает арбитражная группа. По её решению фиксируется результат спорного матча. При необходимости, вносятся уточнения в ПРАВИЛА.

6.4.2. Нарушение любого запрета п. 2.3.3, а также грубое нарушение правил или намеренное регулярное нарушение правил влечет за собой предупреждение игрока организаторами соревнований.

6.4.3. В случае продолжения нарушения игроком правил, организаторами может быть рассмотрен вопрос о дисквалификации игрока на данную встречу (записывается поражение 0:10 в пользу противника) или на все соревнование (записываются поражения со счетом 0:10 на все сыгранные и не сыгранные матчи).

6.5. ОРГАНИЗАТОРЫ СОРЕВНОВАНИЙ

6.5.1. Организаторы соревнований обязаны:

6.5.1.1. обеспечить соревнования качественным инвентарем игровыми условиями, описанными в главе 3;

6.5.1.2. обеспечить соблюдение правил и регламента соревнований;

6.5.1.3. обеспечить справедливое разрешение спорных ситуаций, в соответствии с правилами;

6.5.1.4. как можно быстрее реагировать на возникновение нештатных ситуаций и своевременное их устранение;

6.5.1.5. своими действиями и решениями способствовать развитию настольного хоккея как вида спорта.