

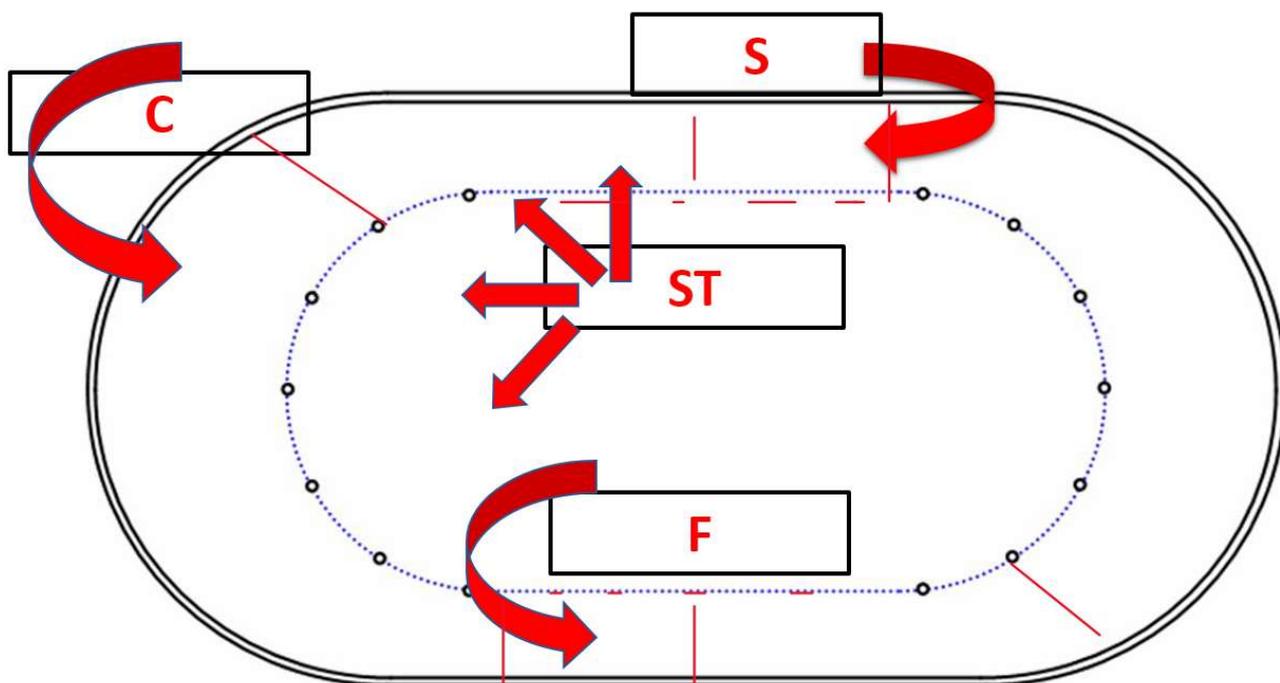
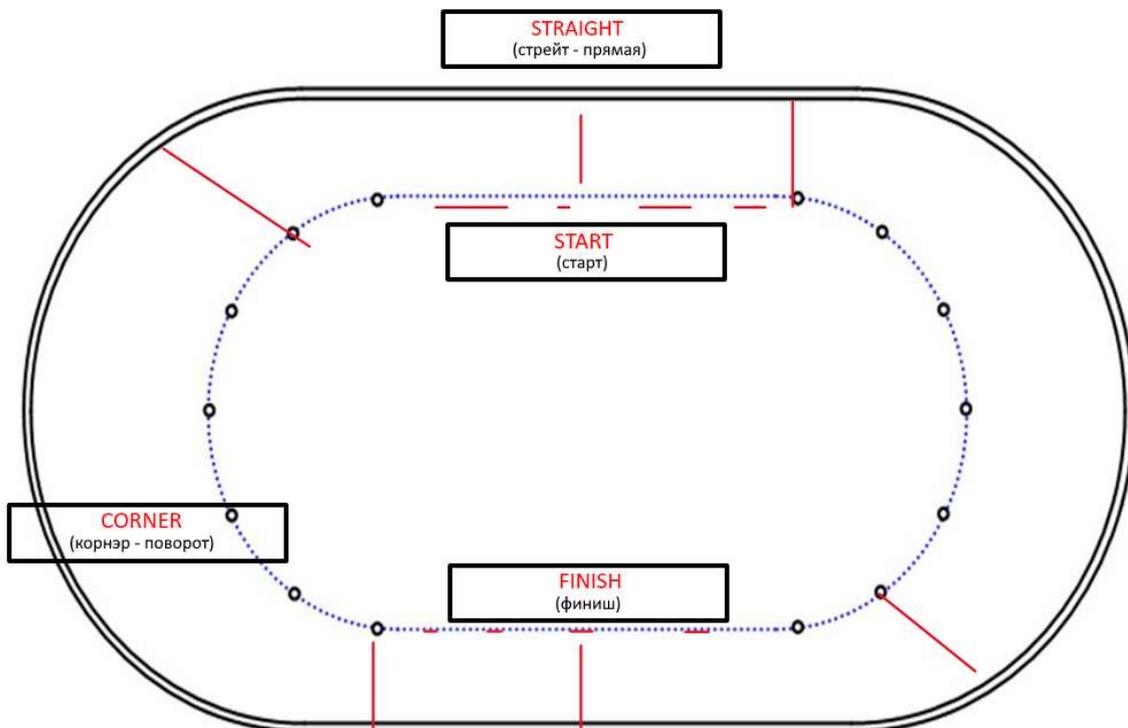


**РУКОВОДСТВО  
по правилам бега в шорт-треке  
2021-2022**

**Москва  
2021 г.**

## Формирование кодов нарушений правил бега:

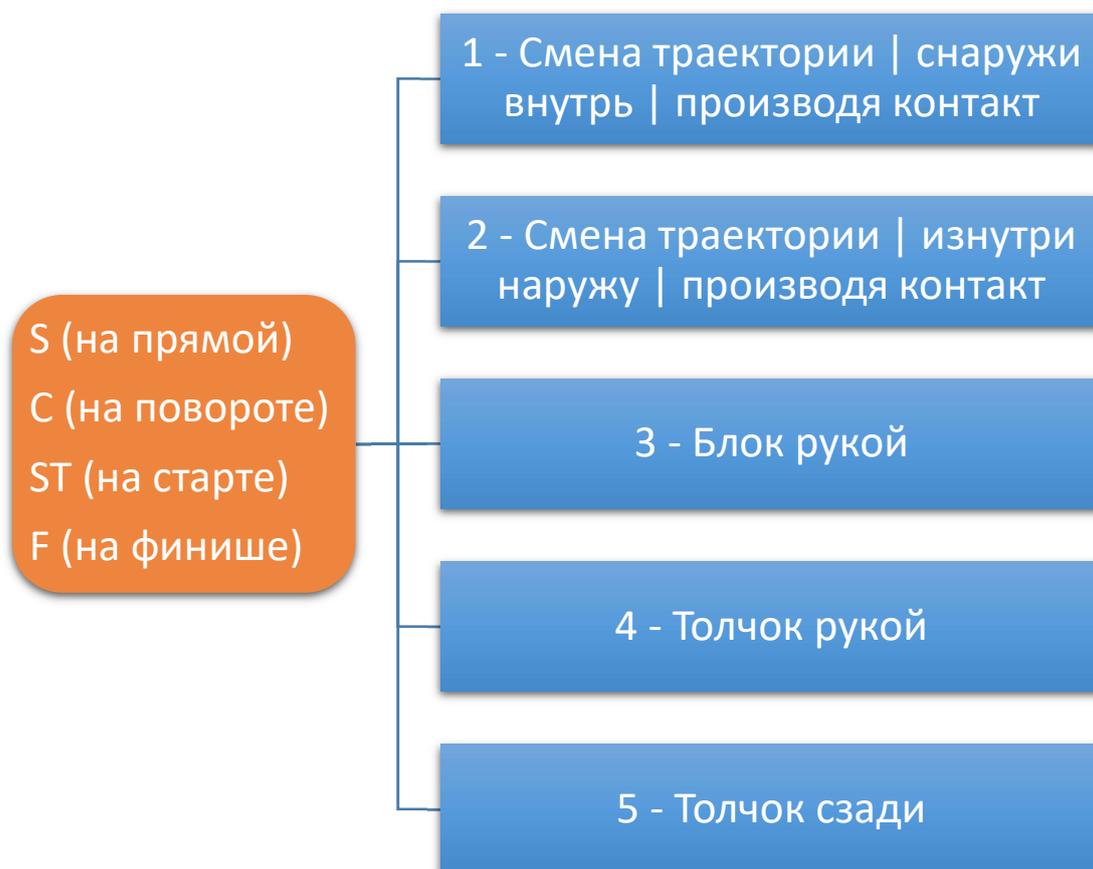
- 1 часть кода - Место действия (прямая, поворот и т.д.);
- 2 часть кода - Совершенное действие (смена траектории, блок рукой и т.д.);
- 3 часть кода - Направление движения (снаружи внутрь, изнутри наружу);
- 4 часть кода - Был ли там контакт.



- ПРЯМАЯ (STRAIGHT – S)  
Начинается от 7-го маркера поворота, заканчивается на 2-м маркере следующего поворота
- ПОВОРОТ (CORNER – C)  
Начинается со 2-го маркера поворота, заканчивается на 7-м маркере поворота
- СТАРТ (START – ST)  
Начинается от места старта спортсменов, заканчивается на 7-м маркере первого поворота
- ФИНИШ (FINISH – F)  
Начинается на 7-м маркере поворота, заканчивается на финишной линии.

**Расшифровка цифровых обозначений:**

- 1 - Смена траектории | снаружи внутрь | производя контакт
- 2 - Смена траектории | изнутри наружу | производя контакт
- 3 - Блок рукой
- 4 - Толчок рукой
- 5 - Толчок сзади



**Пример:**

**S2 – На прямой / смена траектории / изнутри наружу / производя контакт / пенальти номер...**

**Прочие коды нарушений:**

- S6 – В конце прямой / поздний обгон / производя контакт
- S7 – В конце прямой / открытие и закрытие бровки / производя контакт
- ST6 – На старте / второй фальстарт
- F6 – На финише / выбрасывание конька
- OF1 – В конце прямой / вне дорожки
- OF2 – На повороте / вне дорожки
- EQP – Нарушение экипировки
- ASS – Содействие

### ***Коды нарушений в эстафете:***

- R1 – Отсутствие касания при передаче эстафеты
- R2 – Передача эстафеты менее чем за два последних круга
- R3 – Блокирование другой команды спортсменом, находящимся в центре поля
- R4 – Не бегущий на дорожке спортсмен, создающий помеху бегущим
- R5 – Смена траектории во время передачи эстафеты, производя контакт
- R6 – Блокирование соперника ногами во время передачи эстафеты

### ***Новые коды ИСУ:***

- V-SR – Просмотр видеоповтора / общая ответственность
- V-NP – Просмотр видеоповтора / без нарушений

### ***Расшифровка нарушений:***

- PEN – спортсмену №... из ...(субъект РФ) / команде из ...(субъект РФ)
- YC-B – жёлтая карточка за опасные действия
- YC-2 – жёлтая карточка спортсмену №... из ...(субъект РФ) за два пенальти в одном забеге
- YC-LAP – Желтая карточка за противодействие гонке при отставании на один круг
- RC-B – красная карточка за чрезвычайно опасные действия
- RC-COC – красная карточка за нарушение спортивной этики (оскорбление судьи, драка в гостинице и т.п.)
- RC-LAP – красная карточка за противодействие гонке

### ***Важно!***

**Коды нарушений предназначены для использования в работе судьями ГСК. Судья-информатор использует в работе расшифровку кодов.**

## Подробное руководство

### Базовый принцип правил:

#### *«Гонка должна быть выиграна заслуженно»*

Этот принцип является основой для всех правил бега на коньках. Все остальные правила созданы для поддержания данного принципа.

### Лидирующий спортсмен:

Любой спортсмен расценивается как лидирующий относительно следующего за ним спортсмена, до тех пор, пока он не окажется на последней позиции в забеге.

Спортсмен, которого один спортсмен или группа спортсменов обогнали на круг, считается занимающим последнюю позицию в забеге. Такой спортсмен не имеет права вмешиваться в борьбу других участников забега. В случае создания препятствий соперникам, такой спортсмен получит жёлтую карточку по коду UC-LAP.

### Обгоняющий или опережающий спортсмен:

Спортсмен является обгоняющим, когда пытается опередить другого спортсмена изнутри или снаружи. Обгон начинается с момента, когда спортсмен увеличивает скорость за спиной бегущего перед ним спортсмена с целью его опережения и продолжается до тех пор, пока он не окажется впереди, или останется позади обгоняемого спортсмена, так и не завершив обгон. Лидирующий спортсмен напрямую связан с этим действием и является обгоняемым. Иногда обгоняющей и обгоняемой может быть группа спортсменов.

### Обгон:

Обгоняющий спортсмен несет ответственность за любые действия во время обгона и не должен создавать помех другим спортсменам в забеге. Создание помех или препятствий может привести к штрафированию такого спортсмена или команды, а в случае опасных действий к желтой или красной карточке.

То, что спортсмену можно и нельзя предпринимать во время бега, зависит от того, в какой части трека он находится.

Для наших целей мы **разделяем трек на 2 основные зоны:**  
**Зона прямой** и **зона поворота** (для каждой из сторон трека)  
**Зона прямой**, в свою очередь, делится на две части:

### **прямая и конец прямой**

**Прямая** начинается от 7-го маркера поворота и заканчивается приблизительно **за 2 метра** до 1-го маркера следующего поворота.

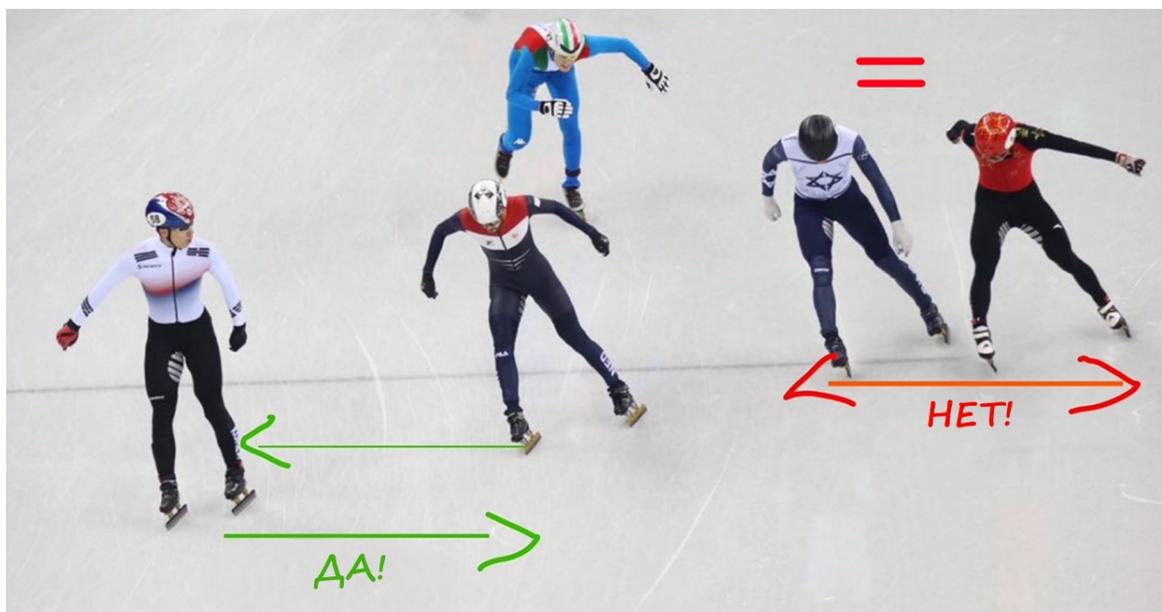
**Конец прямой** – это заключительный отрезок прямой, начинающийся приблизительно за 2 метра до 1-ого маркера поворота и заканчивающийся на 2-м маркере поворота.

**Смена траектории** – это боковые смещения спортсмена, связанные с защитой позиции или предпринятой попыткой обгона.

Смена траектории возможна в любое время в любом месте зоны прямой, если корпус спортсмена находится впереди плеч другого спортсмена.

**Смена траектории запрещена:**

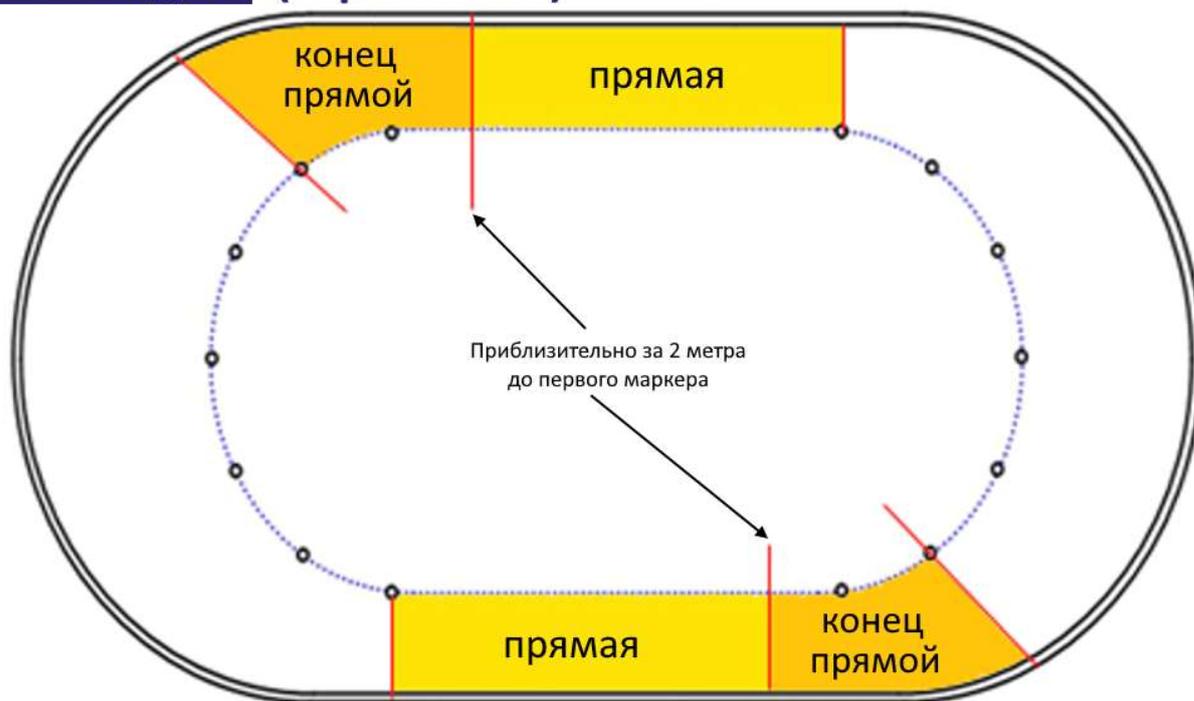
1. Если обгоняющий находится в равной позиции с обгоняемым;
2. Во время смены в эстафете;
3. В конце прямой, если не соблюдено условие разрешённого обгона.



**Равная позиция** – это состояние, при котором спортсмен, предпринимающий попытку обгона, оказывается бок о бок с обгоняемым. «Бок о бок» означает, что коньки и бедра спортсменов находятся приблизительно наравне в сагиттальной (профильной) плоскости. При этом возможны небольшие отклонения в одну

или другую сторону. В случае, если спортсмен, предпринимающий попытку обгона, в течение всего времени находится немного позади обгоняемого, то равной позиции он не достиг. Равной позиции может достигнуть только обгоняющий, но никак не обгоняемый.

## S: Straight (прямая)



### Код «S1»

#### На прямой ► Смена траектории ► Снаружи внутрь ► Производя контакт

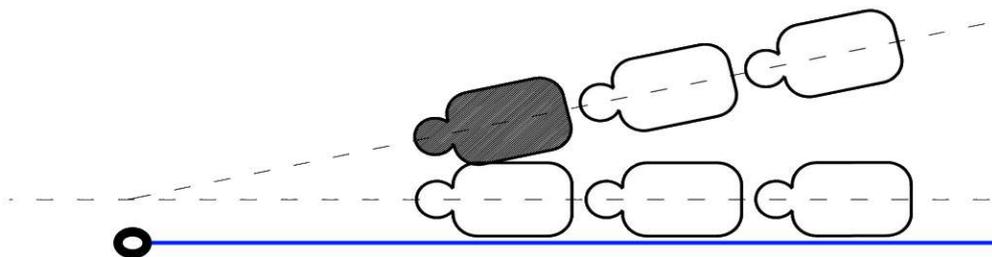
Когда два спортсмена находятся в **равной позиции**, **смена траектории запрещена**. Спортсмену с внутренней стороны дорожки запрещено смещаться наружу, а спортсмену с внешней – внутрь. Они отчётливо видят друг друга и **разделяют ответственность** за наличие контактов во время бега.

Когда два спортсмена находятся в **равной позиции**, **контакт лезвий коньков** расценивается как **общая ответственность** и не должен приводить к **пенальти**, за исключением случаев, когда один из спортсменов сделал **нестандартное движение**.

Когда два спортсмена находятся в **равной позиции**, **смена траектории запрещена**. Спортсмен,двигающийся снаружи, может свободно двигаться внутрь только если он лидирует. Если же он находится в равной позиции с другим спортсменом и при движении внутрь он столкнётся с ним, его могут **пенальтировать по коду S1**.

Если спортсмен, бегущий по внутренней дорожке, не находится внутри круга (пересекает воображаемую (или нарисованную) линию вдоль прямой между 7-м и 1-м маркерами поворота), то спортсмен, бегущий по внешней дорожке, должен

продолжать бежать по ней, чтобы вместе они смогли войти в поворот по своим траекториям без столкновений. Если спортсмен, бегущий снаружи, не оставит достаточно места для спортсмена, бегущего внутри и совершит столкновение с ним, его могут пенальтировать по коду S1.



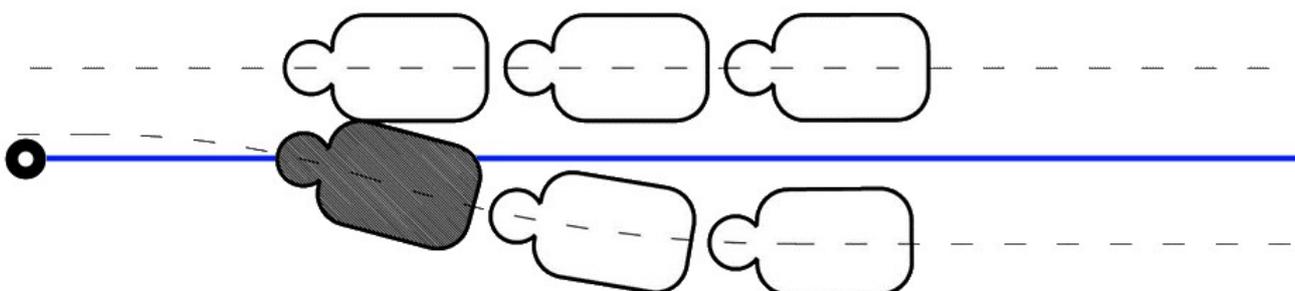
### Код «S2»

#### На прямой ► Смена траектории ► Изнутри наружу ► Производя контакт

Когда два спортсмена находятся в **равной позиции**, **смена траектории запрещена**.

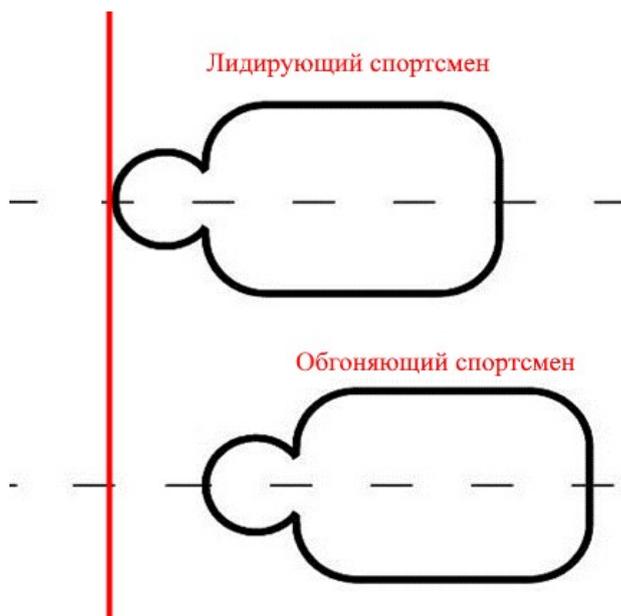
Спортсмен с внутренней стороны дорожки может свободно двигаться наружу только если он лидирует. Если спортсмены находятся в равной позиции, и он смещается наружу, контактируя с другим спортсменом, то он может получить пенальти по коду S2.

Если к концу прямой оба спортсмена в равной позиции, а спортсмен с внутренней стороны дорожки находится внутри круга (корпус спортсмена внутри воображаемой (или нарисованной) линии прямой между 7-м и 1-м маркерами поворота) и не может вернуться на дорожку без смены траектории и контакта с соперником, его правильным действием будет привстать, снизить скорость и сесть за соперником. Если спортсмен совершает смену траектории или не успевает снизить скорость и сталкивается с соперником, то это может привести к пенальти по коду S2.



Если обгоняющий спортсмен в течение всего времени обгона находился немного позади лидирующего спортсмена так и не заняв равной с ним позиции, то именно этот спортсмен обязан привстать и снизить скорость, чтобы избежать контакта с соперником. Если спортсмен совершает смену траектории или не успевает

снизить скорость и сталкивается с соперником, то это может привести к штрафу по коду S2.



### Код «S3»

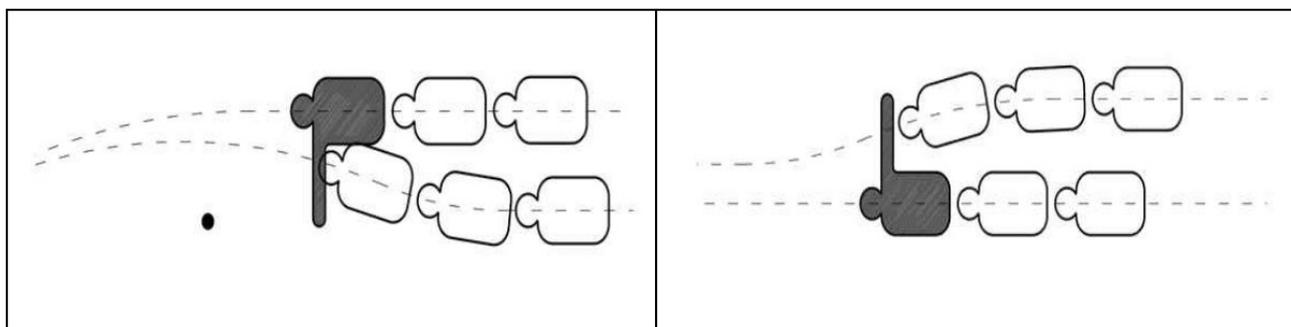
#### На прямой ► Блокировка рукой

Спортсменам разрешено использовать взмахи руками для поддержания ритма и скорости бега. Обычно взмахи совершаются примерно вдоль тела спортсмена и достаточно близко к нему.

Спортсменам **запрещено** выставлять руки в стороны и совершать ими движения, которые могут привести или приводят к блокированию других спортсменов.

Также спортсменам запрещено хватать соперников за любые части тела или экипировки в любой части ледовой площадки.

Спортсмены, которые блокируют или пытаются заблокировать своих соперников с помощью рук могут получить штрафы по коду S3.



### **Код «S4»**

#### **На прямой ► Толчок рукой**

Спортсменам запрещено толкать своих соперников. Если в результате толчка соперник упадёт или значительно сменит траекторию движения, то толкнувший спортсмен может получить пенальти по коду S4.

Касания между спортсменами, не приводящие к вышеописанным последствиям не расцениваются как нарушение правил.

### **Код «S5»**

#### **На прямой ► Толчок сзади**

Спортсмену, находящемуся позади соперника **запрещено** совершать толчок рукой или любой другой частью тела, который приводит к падению, смене траектории движения или снижению скорости соперника.

**Контакт ногами или удар лезвий** в такой ситуации может привести к пенальти бегущего сзади спортсмена (который допустил подобные контакты) или выводу в следующий круг соревнований впереди бегущего спортсмена даже в случае отсутствия пенальти.

Спортсмен, создающий подобные ситуации будучи слишком близко к сопернику или сталкиваясь с ним из-за слишком большой скорости, может получить пенальти по коду S5.

### **Код «S6»**

#### **В конце прямой ► Поздний обгон ► Производя контакт**

В конце прямой существует особая зона, которую мы обозначаем как «Конец прямой»

В случае, если в этой зоне спортсмен занимает лидирующую позицию, то у него преимущество. Обгоняющий спортсмен не может занять «равную» позицию в этой зоне.

Если спортсмен, входя в эту зону, находится позади и принимает решение совершить обгон, он несёт ответственность за этот обгон и должен совершить его, не производя контакта с обгоняемым спортсменом.

Спортсмен, совершающий обгон в последний момент в конце прямой, производя при этом контакт с другим спортсменом, может получить пенальти по коду S6.

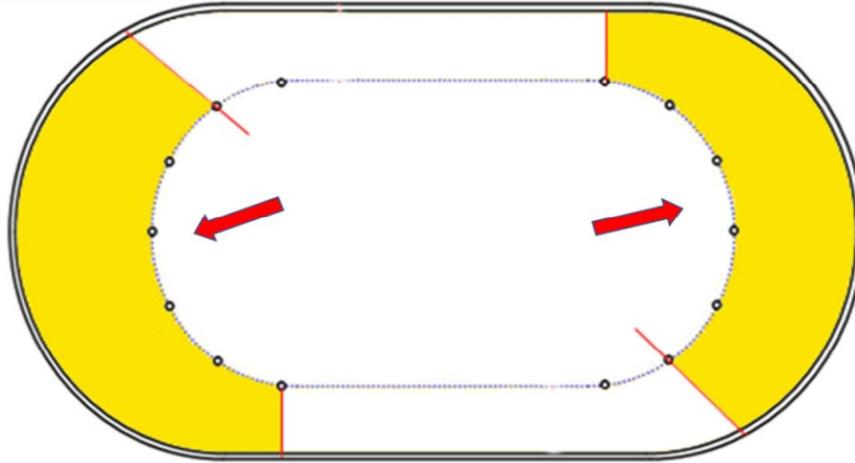
## Код «S7»

### В конце прямой ► Открытие и закрытие бровки ► Производя контакт

Если в конце прямой лидирующий спортсмен начинает внезапное движение наружу создавая большое открытое пространство, что в свою очередь приводит к тому, что преследующий его спортсмен занимает равную с ним позицию, то лидирующий спортсмен не может вернуться к бровке сделав движение внутрь и произведя контакт с другим спортсменом. Он должен сохранять траекторию движения, двигаясь по большой дорожке до конца поворота или до того момента, пока не образуется достаточно свободного места для манёвра без контакта с другим спортсменом.

Спортсмен, совершающий внезапное движение наружу в конце прямой, затем возвращаясь внутрь и производя контакт с другим спортсменом, может получить пенальти по коду S7.

## C: CORNER (ПОВОРОТ)



### Код «С1»

На повороте ► Смена траектории ► Снаружи внутрь ► Производя контакт

Если два или более спортсменов входят в поворот и их позиции расцениваются как «равные», все они должны сохранять движение по своей траектории до конца поворота или до того момента, пока не образуется достаточно открытого пространства для манёвра в сторону без контакта с соперником.

Те же правила распространяются на спортсменов, совершающих обгон. Опережения в полкорпуса недостаточно для того, чтобы завершить обгон. Принцип равной позиции здесь не применяется, поскольку спортсмен, бегущий по внутренней дорожке, не имеет возможности сместиться ещё больше внутрь. Обгоняющий спортсмен должен полностью опередить своего соперника, после чего он сможет сменить траекторию, завершив обгон.

Спортсмен, меняющий траекторию или бегущий слишком близко к своему сопернику, производя контакт, может получить пенальти по коду С1.



## Код «С2»

### На повороте ► Смена траектории ► Изнутри наружу ► Производя контакт

Если два или более спортсменов входят в поворот и их позиции расцениваются как «равные», все они должны сохранять движение по своей траектории до конца поворота или до того момента, пока не образуется достаточно открытого пространства для манёвра в сторону без контакта с соперником.

Спортсмен или спортсмены, двигающиеся по внутренней дорожке **должны оставаться на ней** и не изменять траекторию движения с целью блокирования своего соперника.

Спортсмен, меняющий траекторию изнутри наружу, производя контакт, может получить штраф по коду С2.

## Код «С3»

### На повороте ► Блокировка рукой

Чаще всего на повороте происходит 3 типа блокировки рукой. Наиболее распространённым является блок, когда обгоняющий снаружи спортсмен кладёт свою кисть, предплечье или плечо на ногу соперника, чтобы создать пространство для завершения обгона.



Вторым наиболее распространённым блоком является ситуация, когда обгоняющий снаружи спортсмен, находясь в «равной» позиции со своим соперником, кладёт свою руку на лёд перед ним для блокирования и снижения его скорости.

И третьим вариантом является блок, при котором спортсмен, бегущий по внутренней дорожке выставляет руку в сторону с целью блокировки соперника снаружи. **Хватание** коньков соперника также запрещено и расценивается как блокировка рукой.

Спортсмены, совершающие вышеописанные действия могут получить штраф по коду С3.

## Код «С4»

### На повороте ► Толчок рукой

Также, как и на прямой, на повороте спортсменам разрешено использовать взмахи руками для поддержания ритма и скорости бега. Обычно взмахи совершаются примерно вдоль тела спортсмена и достаточно близко к нему.

Большую часть времени левая рука спортсмена находится либо на поясице сзади, либо на льду для баланса.

Спортсменам запрещено толкать своих соперников. Если в результате толчка соперник упадёт или значительно сменит траекторию движения, то толкнувший спортсмен может получить штраф по коду С4.

Касания между спортсменами, не приводящие к вышеописанным последствиям не расцениваются как нарушение правил.

## Код «С5»

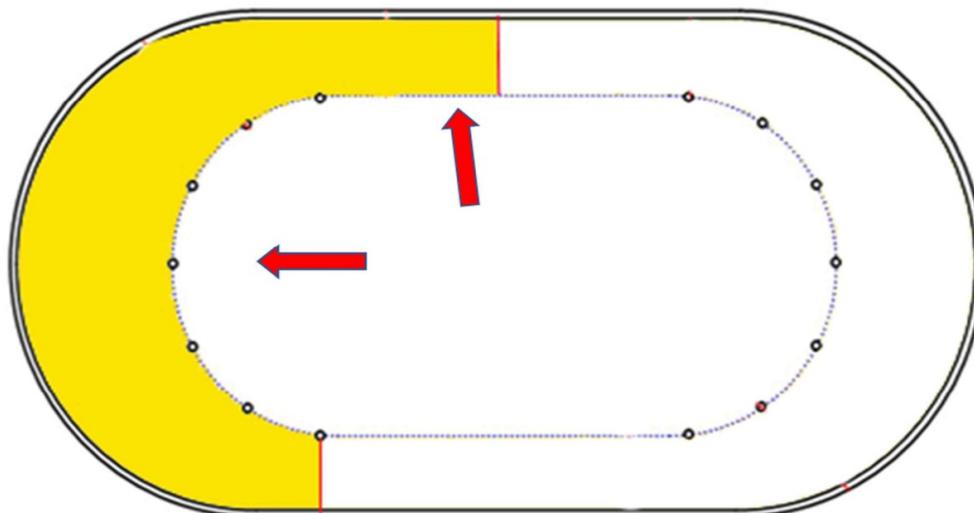
### На повороте ► Толчок сзади

Спортсмену, находящемуся позади соперника **запрещено** совершать толчок рукой или любой другой частью тела, который приводит к падению, смене траектории движения или снижению скорости соперника.

**Контакт ногами или удар лезвий** в такой ситуации может привести к штрафу бегущего сзади спортсмена (который допустил подобные контакты) или выводу в следующий круг соревнований впереди бегущего спортсмена даже в случае отсутствия штрафа.

Спортсмен, создающий подобные ситуации будучи слишком близко к сопернику или сталкиваясь с ним из-за слишком большой скорости, может получить штраф по коду С5.

## ST : AT THE START (НА СТАРТЕ)



### Код «ST1»

На старте ► Смена траектории ► Снаружи внутрь ► Производя контакт

На старте используются те же базовые правила бега.

Когда спортсмены находятся в «равной» позиции приближаясь к первому повороту, смена траектории **запрещена**.

Вне зависимости от того был ли дан повторный старт в результате падения на первом повороте, спортсмен может получить штраф за нарушение правил бега.

Удар лезвиями коньков и падение на стартовой прямой или первом повороте приводят к повторному старту и «общей ответственности» спортсменов. Соответственно такая ситуация расценивается как «Без нарушений правил».

Спортсмен, занимающий «равную» позицию с соперником не должен менять траекторию движения снаружи внутрь производя контакт. Он должен сохранять свою траекторию движения.

### Код «ST2»

На старте ► Смена траектории ► Изнутри наружу ► Производя контакт

Когда спортсмены находятся в «равной» позиции приближаясь к первому повороту, смена траектории **запрещена**.

Нужно иметь в виду, что данное требование не распространяется на спортсмена, стартующего с первой позиции и вытесненного слишком сильно внутрь разгоняющимся рядом с ним соперником.

Если в результате таких действий происходит «сокращение дистанции», падение или удар лезвиями коньков, то должен быть назначен повторный старт

забега и объявлено либо отсутствие нарушений, либо пенальти спортсмену, двигающемуся справа от пострадавшего от его действий спортсмена.

Если ничего из вышеописанных действий не происходило, то спортсмен,двигающийся изнутри наружу и производящий столкновение может получить пенальти по коду ST2.

### **Код «ST3»**

#### **На старте ► Блокировка рукой**

На старте, также, как и на других участках трека, спортсменам запрещено выставлять и удерживать руку далеко от тела или совершать ими движения с целью блокирования соперников

Также запрещено хватать соперников за любые части тела или экипировки на любом участке ледовой площадки.

Спортсмены, совершающие вышеописанные действия могут получить пенальти по коду ST3.

### **Код «ST4»**

#### **На старте ► Толчок рукой**

На старте спортсменам запрещено толкать своих соперников. Если в результате толчка соперник упадёт или значительно сменит траекторию движения, то толкнувший спортсмен может получить пенальти по коду ST4.

Касания между спортсменами, не приводящие к вышеописанным последствиям не расцениваются как нарушение правил.

### **Код «ST5»**

#### **На старте ► Толчок сзади**

Даже на старте спортсмену, находящемуся позади соперника **запрещено** совершать толчок рукой или любой другой частью тела, который приводит к падению, смене траектории или снижению скорости соперника.

Касания между спортсменами, не приводящие к вышеописанным последствиям не расцениваются как нарушение правил.

Спортсмен, создающий подобные ситуации будучи слишком близко к сопернику или сталкиваясь с ним из-за слишком большой скорости, может получить пенальти по коду ST5.

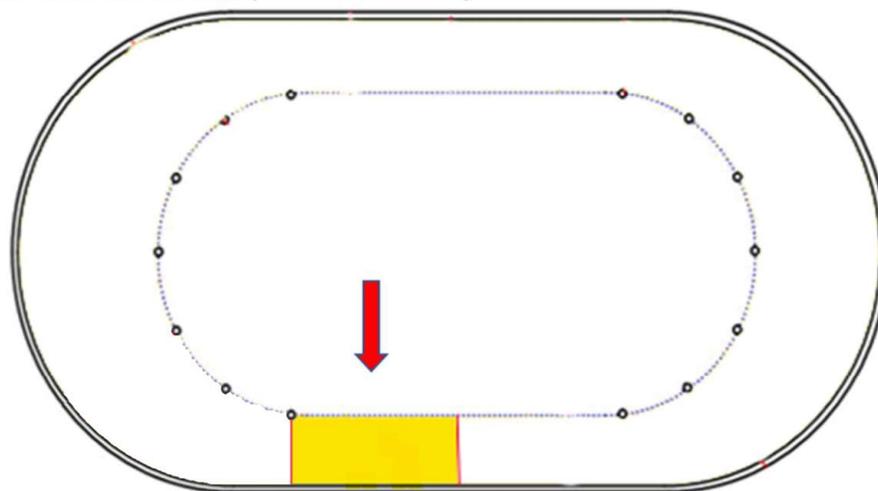
## Код «ST6»

### На старте ► Второй фальстарт

Данным кодом определяют правило второго фальстарта.

Спортсмен покидает лёд перед забегом, но, тем не менее, мы всё равно обязаны обозначить данное нарушение правил после забега.

### F : AT THE FINISH (НА ФИНИШЕ)



## Код «F1»

### На финише ► Смена траектории ► Снаружи внутрь ► Производя контакт

На выходе из последнего поворота перед финишем, спортсмены обязаны соблюдать те же правила бега, что и на прямой.

Если спортсмен лидирует, то он может сменить траекторию движения. Но если его соперник занимает равную с ним позицию с внутренней стороны дорожки, то смена траектории **запрещена**.

Если спортсмен, бегущий по внешней стороне дорожки, меняет траекторию внутрь и производит контакт с соперником, он может получить штраф по коду F1.

## Код «F2»

### На финише ► Смена траектории ► Изнутри наружу ► Производя контакт

На выходе из последнего поворота перед финишем, спортсмены обязаны соблюдать те же правила бега, что и на прямой.

Если спортсмен лидирует, то он может сменить траекторию движения.

Если на финише спортсмены занимают равные позиции и спортсмен с внутренней стороны дорожки меняет траекторию двигаясь наружу и производя контакт с соперником, он может получить штраф по коду F2.

### Код «F3»

#### На финише ► Блокировка рукой

F3 является таким же нарушением как S3, но происходящим на финише.

Спортсменам запрещено выставлять и удерживать руку далеко от тела или совершать ими движения с целью блокирования соперников

Также запрещено хватать соперников за любые части тела или экипировки на любом участке ледовой площадки.

Спортсмены, совершающие вышеописанные действия могут получить пенальти по коду F3.

### Код «F4»

#### На финише ► Толчок рукой

F4 является таким же нарушением как S4, но происходящим на финише.

Спортсменам запрещено толкать своих соперников. Если в результате толчка соперник упадёт или значительно сменит траекторию движения, то толкнувший спортсмен может получить пенальти по коду F4.

Касания между спортсменами, не приводящие к вышеописанным последствиям не расцениваются как нарушение правил.

### Код «F5»

#### На финише ► Толчок сзади

F5 является таким же нарушением как S5, но происходящим на финише.

Спортсмену, находящемуся позади соперника **запрещено** совершать толчок рукой или любой другой частью тела, который приводит к падению, смене траектории или снижению скорости соперника.

Касания между спортсменами, не приводящие к вышеописанным последствиям не расцениваются как нарушение правил.

**Контакт ногами или удар лезвий** в такой ситуации может привести к пенальти бегущего сзади спортсмена (который допустил подобные контакты) или выводу в следующий круг соревнований впереди бегущего спортсмена даже в случае отсутствия пенальти.

Спортсмен, создающий подобные ситуации будучи слишком близко к сопернику или сталкиваясь с ним из-за слишком большой скорости, может получить пенальти по коду F5.

## Код «F6»

### На финише ► Выбрасывание конька

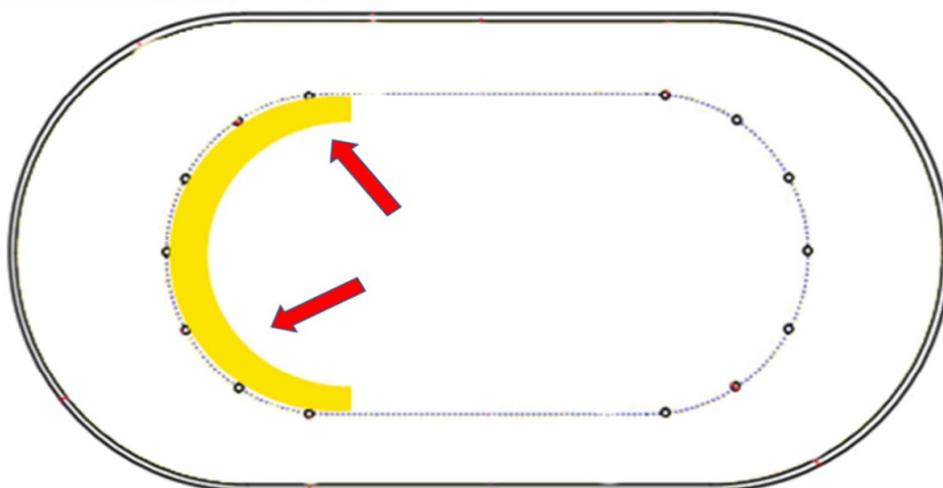
Самой опасной частью экипировки в шорт-треке является лезвие конька.

Выбрасывание конька, создающее опасность для других участников забега, а также финиширование с помощью заныривания телом на финишную линию **запрещены!**

Спортсмен имеет право тянуться своим коньком к финишной линии во время финиширования, но при этом конёк должен находиться под полным контролем спортсмена и не должен создавать препятствий другим спортсменам.

Падение на финишной линии или сразу после неё вследствие неправомерного выбрасывания конька может привести к штрафированию спортсмена по коду F6. За исключением случаев, когда спортсмен падает на финише по вине соперника.

### OF= OFF TRACK (ВНЕ ДОРОЖКИ)



## Код «OF1» и «OF2»

### Вне дорожки

Код «OF» означает OFF TRACK, что переводится как «Вне дорожки»

Нарушение «Вне дорожки» происходит, когда спортсмен забегает внутрь маркеров, обозначающих поворот, сокращая тем самым дистанцию.

Для удобства определения конкретного места данного нарушения мы используем два кода: **OF1 – В конце прямой, OF2 – На повороте.**

В большинстве случаев нарушение происходит по коду OF1 (спортсмен пытается совершить обгон изнутри, но не успевает и не имея возможности вернуться на дорожку «срезает» маркеры).

Спортсмены, сокращающие дистанцию, могут получить пенальти по коду OF1 или OF2

### **ПРИМЕЧАНИЕ!**

Спортсмен, который упал на прямой и, продолжив движение по инерции, оказался внутри круга, не пенальтируется по коду OF1 или OF2.

Также существуют исключения из данного правила, в первую очередь в целях безопасности, когда спортсмен может сократить дистанцию и не получить пенальти.

Например, один из спортсменов падает на прямой, а его соперник, бегущий за ним, дабы избежать наезда, вынужден уйти внутрь круга, непреднамеренно сократив дистанцию. Такие случаи являются исключением и не должны приводить к пенальти.

## **НАРУШЕНИЯ В ЭСТАФЕТАХ**

### **Код «R1»**

#### **Отсутствие касания при передаче эстафеты**

Обычно передача эстафеты осуществляется толканием товарища по команде сзади.

В исключительных ситуациях передача может осуществляться обычным касанием любой частью тела любой части тела товарища по команде.

При случайной передаче эстафеты нескольким спортсменам, бегущим спортсменом считается тот, которого коснулись первым.

Если касания при передаче эстафеты не было, то это может привести к пенальтированию команды по коду R1.

### **Код «R2»**

#### **Передача эстафеты менее чем за два последних круга**

Одно из главных правил для всех эстафетных забегов: последние два круга обязан пробежать только один из участников команды (исключением является падение последнего, тогда возможна передача эстафеты товарищу по команде).

Последняя передача эстафеты (касание) должно произойти до красной (финишной) линии. Окончательное выталкивание спортсмена может произойти за красной линией, но само прикосновение – до.

Прикосновение при последней передаче эстафеты за красной линией может привести к пенальтированию команды по коду R2.

## **Смешанные эстафеты**

В смешанных эстафетах среди мужчин и женщин передача эстафеты должна происходить по установленной схеме (4 x 2,5 круга и 4 x 2 круга) в порядке женщина – женщина – мужчина – мужчина – женщина – женщина – мужчина – мужчина.

В случае падения, принять эстафету может только спортсмен того же пола, который упал, за исключением случаев, когда падение происходит на последнем повороте перед передачей эстафеты спортсмену другого пола.

В некоторых случаях, если передача эстафеты невозможна из-за действий других команд, передача допустима на пол круга позже.

В случае падения спортсмена на последних двух кругах, передача эстафеты возможна спортсмену любого пола.

Нарушение вышеописанных правил может привести к пенальтированию команды по коду R2.

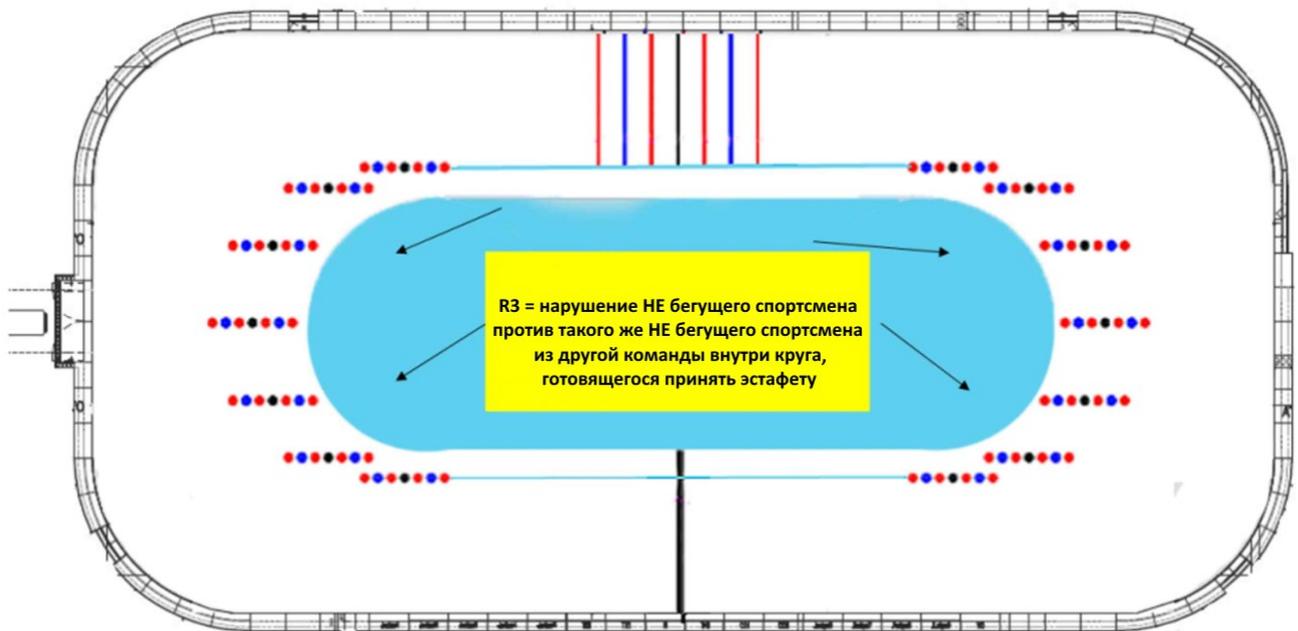
## **Код «R3»**

### **Блокирование другой команды спортсменом, находящимся в центре поля**

Участникам эстафетных забегов в течение всего времени нахождения на льду, даже будучи внутри круга между сменами, **запрещено** создавать какие-либо помехи или препятствия другим спортсменам.

Спортсмены внутри круга должны держаться как можно дальше от траектории движения спортсменов, готовящихся принять эстафету, особенно на последнем повороте непосредственно перед сменой.

Команды, спортсмены которых создадут помехи другим спортсменам внутри круга, готовящимся принять эстафету, могут получить пенальти по коду R3.



### Код «R4»

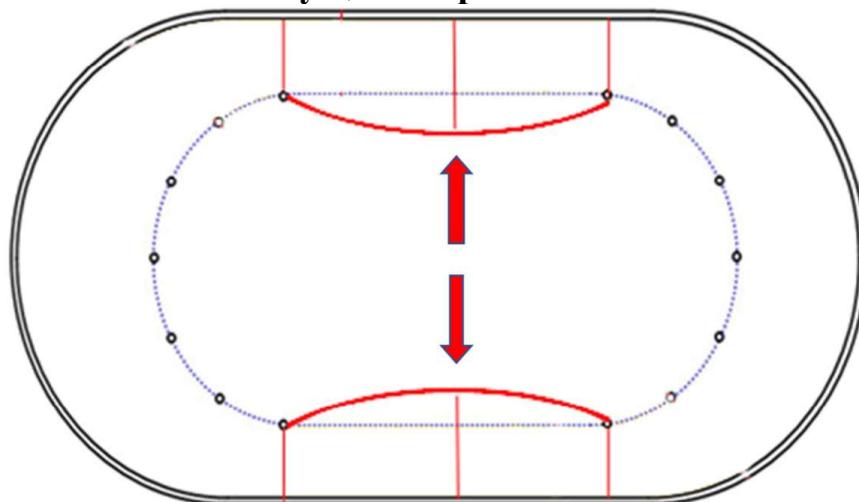
#### Не бегущий на дорожке спортсмен, создающий помеху бегущим

Участникам эстафетных забегов в течение всего времени нахождения на льду, даже будучи внутри круга между сменами, **запрещено** создавать какие-либо помехи или препятствия другим спортсменам.

Спортсмены внутри круга должны держаться как можно дальше от траектории движения бегущих на дорожке спортсменов, и сближаться с ними только непосредственно перед принятием эстафеты.

Если не бегущий спортсмен будет двигаться слишком близко к дорожке и создаст помехи бегущим спортсменам, то его команда может получить штраф по коду R4.

**Очень важно держаться как можно дальше от траектории движения бегущих спортсменов!**



## Код «R5»

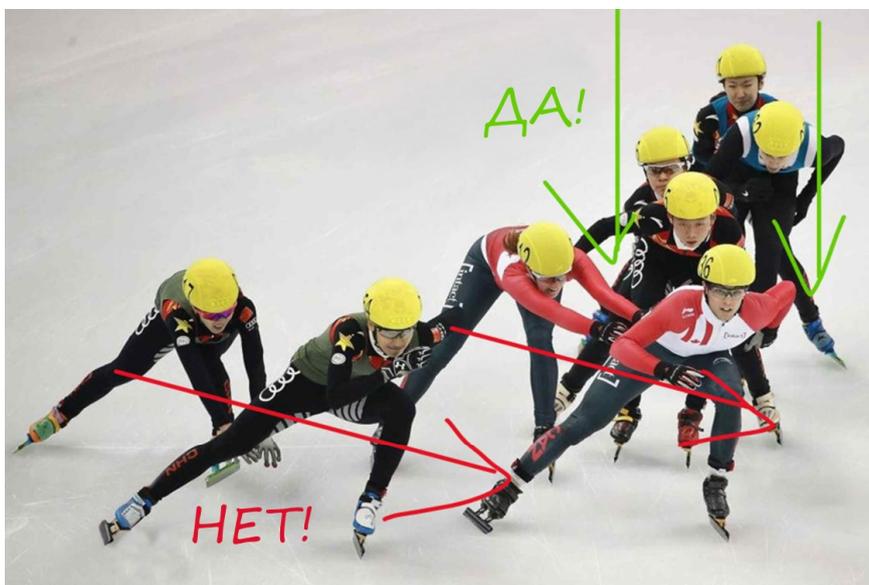
### Смена траектории во время передачи эстафеты, производя контакт

Во время передачи эстафеты, когда два спортсмена из одной команды выстраиваются в линию для осуществления передачи, смена траектории и толкание спортсмена не прямолинейно, а в сторону – **запрещены!**

Толкание товарища по команде в сторону и производство тем самым контакта, может привести к пенальтированию команды.

Спортсмены, принимающие эстафету, также должны делать это без создания помех или препятствий для других спортсменов.

Команды, спортсмены которых совершат вышеописанные действия, могут быть пенальтированы по коду R5.



## Код «R6»

### Блокирование соперника ногами во время передачи эстафеты

Во время передачи эстафеты толкающему спортсмену запрещено широко расставлять ноги, тем самым блокируя или создавая препятствие другим спортсменам.

Блокирование, столкновение или создание препятствий таким образом может привести к пенальтированию команды по коду R6.



### **Код «V-SR»**

#### **Просмотр видеоповтора ► общая ответственность**

Если в процессе просмотра видеоповтора судьи пришли к выводу, что оба спортсмена нарушили правила бега и невозможно определить кто из них сделал это в большей степени, главный судья может принять решение об «общей ответственности» спортсменов.

Тем не менее, в подобных ситуациях оба спортсмена также могут получить и пенальти.

Данный код отображается на экране во время трансляции.

### **Код «V-NP»**

#### **Просмотр видеоповтора ► без нарушений**

Данный код говорит о том, что по итогам забега судьи посмотрели видеоповтор и приняли решение о том, что забег прошёл без нарушений.

### **Код «УС-LAP»**

#### **Желтая карточка за противодействие гонке при отставании на один круг**

В случае, если спортсмен или команда отстают на один круг и лидирующий спортсмен или спортсмены намерены обогнать их повторно, такой спортсмен или команда обязан освободить дорожку и не создавать препятствий лидеру.

Нарушение данного правила может привести к желтой карточке.

## Коды нарушений

### Нарушения на прямой

- S1 - На прямой ► Смена траектории ► Снаружи внутрь ► Производя контакт
- S2 - На прямой ► Смена траектории ► Изнутри наружу ► Производя контакт
- S3 - На прямой ► Блокировка рукой
- S4 - На прямой ► Толчок рукой
- S5 - На прямой ► Толчок сзади
- S6 - В конце прямой ► Поздний обгон ► Производя контакт
- S7 - В конце прямой ► Открытие и закрытие бровки ► Производя контакт

### Нарушения на повороте

- C1 - На повороте ► Смена траектории ► Снаружи внутрь ► Производя контакт
- C2 - На повороте ► Смена траектории ► Изнутри наружу ► Производя контакт
- C3 - На повороте ► Блокировка рукой
- C4 - На повороте ► Толчок рукой
- C5 - На повороте ► Толчок сзади

### Нарушения на старте

- ST1 - На старте ► Смена траектории ► Снаружи внутрь ► Производя контакт
- ST2 - На старте ► Смена траектории ► Изнутри наружу ► Производя контакт
- ST3 - На старте ► Блокировка рукой
- ST4 - На старте ► Толчок рукой
- ST5 - На старте ► Толчок сзади
- ST6 - На старте ► Второй фальстарт

### Нарушения на финише

- F1 - На финише ► Смена траектории ► Снаружи внутрь ► Производя контакт
- F2 - На финише ► Смена траектории ► Изнутри наружу ► Производя контакт
- F3 - На финише ► Блокировка рукой
- F4 - На финише ► Толчок рукой
- F5 - На финише ► Толчок сзади
- F6 - На финише ► Выбрасывание конька

### Другие нарушения

- OF1 - В конце прямой ► Вне дорожки
- OF2 - На повороте ► Вне дорожки
- EQP - Нарушение экипировки
- ASS - Содействие
- V-SR - Просмотр видеоповтора ► общая ответственность
- V-NP - Просмотр видеоповтора ► без нарушений

### Нарушения для эстафет

- R1 - Отсутствие касания при передаче эстафеты
- R2 - Передача менее чем за два последних круга
- R3 - Блокирование другой команды спортсменом, находящимся в центре поля
- R4 - Не бегущий на дорожке спортсмен, создающий помеху бегущим
- R5 - Смена траектории во время передачи эстафеты, производя контакт
- R6 - Блокирование соперника ногами во время передачи эстафеты

### **Санкции:**

- PEN – Спортсмену №... из ...(субъект РФ) / команде из ...(субъект РФ)
- УС-В – Жёлтая карточка за опасные действия
- УС-2 – Жёлтая карточка спортсмену №... из ...(субъект РФ) за два пенальти в одном забеге
- УС-LAP – Желтая карточка за противодействие гонке при отставании на один круг
- RC-B  
– Красная карточка за чрезвычайно опасные действия
- RC-COC – Красная карточка за нарушение спортивной этики (оскорбление судьи, драка в отеле и т.п.)
- RC-LAP – Красная карточка за противодействие гонке

## **Алгоритм принятия решения (на примере «прямой»)**

При принятии решения необходимо **ОПРЕДЕЛИТЬ**:

- 1.** Спортсменов, задействованных в ситуации.
- 2.** Где был начат (инициирован) обгон (в начале прямой или в конце)?
- 3.** Достиг ли обгоняющий равной позиции с обгоняемым?
- 4.** У кого приоритет, основываясь на предыдущем пункте.
- 5.** Находился ли обгоняющий внутри круга (за линией) или нет?
- 6.** Кто из задействованных в ситуации спортсменов меняет траекторию или производит контакт.