

Физический хоккей.

1. Ход матча.

- 1.1. В физическом хоккее участвуют две команды.
- 1.2. Каждый игрок является вратарём, защитником или нападающим.
- 1.3. Игровое поле состоит из 5 зон: зона ворот 1-й команды, зона защиты 1-й команды, центральная зона, зона защиты 2-й команды, зона ворот 2-й команды. Игровое поле изображается на доске либо представляется в виде макета.
- 1.4. Шайба в любой момент находится в одной из зон. Шайба изображается на доске либо размещается на макете.
- 1.5. В начале матча шайба располагается в центральной зоне.
- 1.6. Матч состоит из розыгрыша некоторого количества задач. Матч заканчивается, когда разыграно заранее определенное число задач (например, 15) либо истекло отведённое время (например, 45 минут).
- 1.7. Розыгрыш задачи может закончиться победой одной из команд, либо ничьей.
- 1.8. Если команда побеждает в розыгрыше задачи при том, что шайба находится в зоне ворот противоположной команды, то победившей команде засчитывается гол, и шайба перемещается в центральную зону.
- 1.9. Если команда побеждает в розыгрыше задачи и шайба не находится в зоне ворот противоположной команды, то шайба приближается на одну зону к зоне ворот противоположной команды.
- 1.10. В случае, если розыгрыш задачи завершился ничьей, шайба остается в той же зоне.
- 1.11. В матче побеждает команда, забившая больше голов.

2. Розыгрыш задачи.

- 2.1. Если шайба находится в центральной зоне, то в розыгрыше участвуют нападающие и защитники обеих команд.
- 2.2. Если шайба находится в зоне защиты одной из команд, то в розыгрыше участвуют защитники этой команды и нападающие другой команды.
- 2.3. Если шайба находится в зоне ворот одной из команд, то в розыгрыше участвуют вратарь этой команды и нападающие другой команды.
- 2.4. Игрокам зачитывается условие задачи. В течение основного времени (например, 4 минуты) любой из участвующих в розыгрыше игроков может дать ответ.
- 2.5. Если до истечения основного времени розыгрыша ни один игрок не дал ответа на задачу, то все оставшиеся игроки команд присоединяются к розыгрышу и получают возможность давать ответ в течение дополнительного времени (например, 2 минуты) — т.н. *набегание*.
- 2.6. Если игрок дает верный ответ, то его команда победила в розыгрыше.
- 2.7. Если игрок дает неверный ответ, то его команда проиграла в розыгрыше.
- 2.8. Если ни один игрок не дал ответа на задачу в течение основного и дополнительного времени, то розыгрыш закончился вничью.

3. Рекомендации.

- 3.1. Оптимальный состав команды — 1 вратарь, 2 защитника, 2 нападающих (всего 5 человек). Если нужно сделать команду большего или меньшего размера, можно изменить число защитников или нападающих.
- 3.2. Задачи должны быть достаточно простыми, чтобы большая их часть решалась за отведенные 4–6 минут.
- 3.3. Игрокам следует дать возможность сменить роли в середине матча либо между матчами.
- 3.4. Желательно иметь два стола (или один большой стол) для игроков, участвующих в розыгрыше задачи. Игроки занимают места за ними в соответствии с положением шайбы либо с началом дополнительного времени.
- 3.5. Данный игроком числовой ответ, отличающийся от ожидаемого не более чем на 10%, считается верным.
- 3.6. При большом числе команд (6 и более) рекомендуется проводить матчи в рамках турнира — например, по швейцарской системе.