



ОФИЦИАЛЬНЫЕ ВОЛЕЙБОЛЬНЫЕ ПРАВИЛА 2017-2020

Утверждены 35-м Конгрессом ФИВБ 2016

ОФИЦИАЛЬНЫЕ ВОЛЕЙБОЛЬНЫЕ ПРАВИЛА 2017-2020

Опубликовано ФИВБ в 2016 – www.fivb.com

Дизайн и макет: Samuel Chesaux

Иллюстрации: © FIVB 2014

Перевод на русский язык: © ВКС 2017



ОФИЦИАЛЬНЫЕ ВОЛЕЙБОЛЬНЫЕ ПРАВИЛА 2017-2020

Утверждены
35-м Конгрессом ФИВБ 2016

Вводятся в действие во всех соревнованиях,
начинающихся после 1 января 2017 года.

СОДЕРЖАНИЕ

ХАРАКТЕРИСТИКА ИГРЫ	7
ЧАСТЬ 1: ФИЛОСОФИЯ ПРАВИЛ И СУДЕЙСТВО	8
ЧАСТЬ 2 - РАЗДЕЛ 1: ИГРА	11
ГЛАВА 1: СООРУЖЕНИЯ И ОБОРУДОВАНИЕ	12
1 ИГРОВОЕ ПОЛЕ.....	12
1.1 РАЗМЕРЫ	12
1.2 ИГРОВАЯ ПОВЕРХНОСТЬ.....	12
1.3 ЛИНИИ НА ПЛОЩАДКЕ.....	13
1.4 ЗОНЫ И МЕСТА	13
1.5 ТЕМПЕРАТУРА	14
1.6 ОСВЕЩЕНИЕ	14
2 СЕТКА И СТОЙКИ.....	14
2.1 ВЫСОТА СЕТКИ.....	14
2.2 СТРУКТУРА.....	15
2.3 БОКОВЫЕ ЛЕНТЫ	15
2.4 АНТЕННЫ.....	15
2.5 СТОЙКИ	15
2.6 ДОПОЛНИТЕЛЬНОЕ ОБОРУДОВАНИЕ	16
3 МЯЧИ	16
3.1 СТАНДАРТЫ.....	16
3.2 ЕДИНООБРАЗИЕ МЯЧЕЙ	16
3.3 СИСТЕМА ПЯТИ МЯЧЕЙ	16
ГЛАВА 2: УЧАСТНИКИ	17
4 КОМАНДЫ	17
4.1 СОСТАВ КОМАНДЫ.....	17
4.2 РАЗМЕЩЕНИЕ КОМАНДЫ.....	18
4.3 ЭКИПИРОВКА.....	18
4.4 ЗАМЕНА ЭКИПИРОВКИ	19
4.5 ЗАПРЕЩЕННЫЕ ПРЕДМЕТЫ.....	19
5 РУКОВОДИТЕЛИ КОМАНДЫ	19
5.1 КАПИТАН	19
5.2 ТРЕНЕР.....	20
5.3 ПОМОЩНИК ТРЕНЕРА.....	21

6	НАБОР ОЧКА, ВЫИГРЫШ ПАРТИИ И МАТЧА	22
6.1	НАБОР ОЧКА	22
6.2	ВЫИГРЫШ ПАРТИИ	22
6.3	ВЫИГРЫШ МАТЧА	23
6.4	НЕЯВКА И НЕПОЛНАЯ КОМАНДА	23
7	СТРУКТУРА ИГРЫ	23
7.1	ЖЕРЕБЬЕВКА	23
7.2	ОФИЦИАЛЬНАЯ РАЗМИНКА	23
7.3	НАЧАЛЬНАЯ РАССТАНОВКА КОМАНДЫ	24
7.4	ПОЗИЦИИ	25
7.5	ПОЗИЦИОННАЯ ОШИБКА	25
7.6	ПЕРЕХОД	26
7.7	ОШИБКА ПРИ ПЕРЕХОДЕ	26

8	СОСТОЯНИЯ ИГРЫ	27
8.1	МЯЧ В ИГРЕ	27
8.2	МЯЧ ВНЕ ИГРЫ	27
8.3	МЯЧ «В ПЛОЩАДКЕ»	27
8.4	МЯЧ «ЗА»	27
9	ИГРА С МЯЧОМ	28
9.1	УДАРЫ КОМАНДЫ	28
9.2	ХАРАКТЕРИСТИКИ УДАРА	28
9.3	ОШИБКИ ПРИ ИГРЕ С МЯЧОМ	29
10	МЯЧ У СЕТКИ	29
10.1	МЯЧ, ПЕРЕСЕКАЮЩИЙ СЕТКУ	29
10.2	МЯЧ, КАСАЮЩИЙСЯ СЕТКИ	30
10.3	МЯЧ В СЕТКЕ	30
11	ИГРОК У СЕТКИ	30
11.1	ПЕРЕНОС ЧЕРЕЗ СЕТКУ	30
11.2	ПРОНИКНОВЕНИЕ ПОД СЕТКОЙ	30
11.3	КОНТАКТ С СЕТКОЙ	31
11.4	ОШИБКИ ИГРОКА У СЕТКИ	31
12	ПОДАЧА	31
12.1	ПЕРВАЯ ПОДАЧА В ПАРТИИ	31
12.2	ПОРЯДОК ПОДАЧИ	32
12.3	РАЗРЕШЕНИЕ ПОДАЧИ	32
12.4	ВЫПОЛНЕНИЕ ПОДАЧИ	32
12.5	ЗАСЛОН	32
12.6	ОШИБКИ, СОВЕРШЕННЫЕ ВО ВРЕМЯ ПОДАЧИ	33
12.7	ОШИБКИ ПРИ ПОДАЧЕ И ПОЗИЦИОННЫЕ ОШИБКИ	33

13	АТАКУЮЩИЙ УДАР	33
13.1	ХАРАКТЕРИСТИКИ АТАКУЮЩЕГО УДАРА	33
13.2	ОГРАНИЧЕНИЯ АТАКУЮЩЕГО УДАРА	33
13.3	ОШИБКИ ПРИ АТАКУЮЩЕМ УДАРЕ	34
14	БЛОК	34
14.1	БЛОКИРОВАНИЕ	34
14.2	КОНТАКТ ПРИ БЛОКИРОВАНИИ	35
14.3	БЛОКИРОВАНИЕ В ПРОСТРАНСТВЕ СОПЕРНИКА.....	35
14.4	БЛОК И УДАРЫ КОМАНДЫ.....	35
14.5	БЛОКИРОВАНИЕ ПОДАЧИ.....	35
14.6	ОШИБКИ БЛОКИРОВАНИЯ	35

ГЛАВА 5: ПЕРЕРЫВЫ, ЗАДЕРЖКИ И ИНТЕРВАЛЫ	36
--	-----------

15	ПЕРЕРЫВЫ.....	36
15.1	КОЛИЧЕСТВО ОБЫЧНЫХ ИГРОВЫХ ПЕРЕРЫВОВ	36
15.2	ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЬ ОБЫЧНЫХ ИГРОВЫХ ПЕРЕРЫВОВ.....	36
15.3	ЗАПРОС ОБЫЧНЫХ ИГРОВЫХ ПЕРЕРЫВОВ.....	36
15.4	ТАЙМ-АУТЫ И ТЕХНИЧЕСКИЕ ТАЙМ-АУТЫ	37
15.5	ЗАМЕНА	37
15.6	ОГРАНИЧЕНИЕ ЗАМЕН.....	37
15.7	ИСКЛЮЧИТЕЛЬНАЯ ЗАМЕНА	37
15.8	ЗАМЕНА ПРИ УДАЛЕНИИ ИЛИ ДИСКВАЛИФИКАЦИИ	38
15.9	НЕПРАВОМЕРНАЯ ЗАМЕНА	38
15.10	ПРОЦЕДУРА ЗАМЕНЫ	38
15.11	НЕПРАВИЛЬНЫЕ ЗАПРОСЫ	39
16	ЗАДЕРЖКИ ИГРЫ.....	39
16.1	ВИДЫ ЗАДЕРЖЕК.....	39
16.2	САНКЦИИ ЗА ЗАДЕРЖКИ	40
17	ИСКЛЮЧИТЕЛЬНЫЕ ПЕРЕРЫВЫ В ИГРЕ.....	40
17.1	ТРАВМА / БОЛЕЗНЬ.....	40
17.2	ВНЕШНЯЯ ПОМЕХА.....	40
17.3	ПРОДОЛЖИТЕЛЬНЫЕ ПЕРЕРЫВЫ	40
18	ИНТЕРВАЛЫ И СМЕНА ПЛОЩАДОК.....	41
18.1	ИНТЕРВАЛЫ	41
18.2	СМЕНА ПЛОЩАДОК	41

ГЛАВА 6: ИГРОК ЛИБЕРО	42
------------------------------	-----------

19	ИГРОК ЛИБЕРО	42
19.1	НАЗНАЧЕНИЕ ЛИБЕРО	42
19.2	ЭКИПИРОВКА.....	42
19.3	ДЕЙСТВИЯ, КАСАЮЩИЕСЯ ЛИБЕРО	42
19.4	ПЕРЕНАЗНАЧЕНИЕ НОВОГО ЛИБЕРО	44
19.5	РЕЗЮМЕ	45

ГЛАВА 7: ПОВЕДЕНИЕ УЧАСТНИКОВ 46

20 ТРЕБОВАНИЯ К ПОВЕДЕНИЮ	46
20.1 СПОРТИВНОЕ ПОВЕДЕНИЕ	46
20.2 ЧЕСТНАЯ ИГРА.....	46
21 НЕПРАВИЛЬНОЕ ПОВЕДЕНИЕ И САНКЦИИ ЗА НЕГО	46
21.1 НЕЗНАЧИТЕЛЬНОЕ НЕПРАВИЛЬНОЕ ПОВЕДЕНИЕ.....	46
21.2 НЕПРАВИЛЬНОЕ ПОВЕДЕНИЕ, ВЕДУЩЕЕ К САНКЦИЯМ	47
21.3 ШКАЛА САНКЦИЙ.....	47
21.4 ПРИМЕНЕНИЕ САНКЦИЙ ЗА НЕПРАВИЛЬНОЕ ПОВЕДЕНИЕ	48
21.5 НЕПРАВИЛЬНОЕ ПОВЕДЕНИЕ ПЕРЕД И МЕЖДУ ПАРТИЯМИ	48
21.6 НЕПРАВИЛЬНОЕ ПОВЕДЕНИЕ И ИСПОЛЬЗУЕМЫЕ КАРТОЧКИ – РЕЗЮМЕ	48

ЧАСТЬ 2 - РАЗДЕЛ 2: СУДЬИ, ИХ ОБЯЗАННОСТИ И ОФИЦИАЛЬНЫЕ ЖЕСТЫ 49

ГЛАВА 8: СУДЬИ 50

22 СУДЕЙСКАЯ БРИГАДА И ПРОЦЕДУРЫ	50
22.1 СОСТАВ	50
22.2 ПРОЦЕДУРЫ.....	50
23 1 ^{ЫЙ} СУДЬЯ.....	51
23.1 МЕСТОНАХОЖДЕНИЕ.....	51
23.2 ПОЛНОМОЧИЯ.....	51
23.3 ОБЯЗАННОСТИ	52
24 2 ^{ОЙ} СУДЬЯ.....	53
24.1 МЕСТОНАХОЖДЕНИЕ.....	53
24.2 ПОЛНОМОЧИЯ.....	53
24.3 ОБЯЗАННОСТИ	54
25 СЕКРЕТАРЬ.....	55
25.1 МЕСТОНАХОЖДЕНИЕ.....	55
25.2 ОБЯЗАННОСТИ	55
26 ПОМОЩНИК СЕКРЕТАРЯ.....	56
26.1 МЕСТОНАХОЖДЕНИЕ.....	56
26.2 ОБЯЗАННОСТИ	56
27 ЛИНЕЙНЫЕ	57
27.1 МЕСТОНАХОЖДЕНИЕ.....	57
27.2 ОБЯЗАННОСТИ	57
28 ОФИЦИАЛЬНЫЕ СИГНАЛЫ	58
28.1 ЖЕСТЫ СУДЕЙ	58
28.2 СИГНАЛЫ ФЛАГОМ ЛИНЕЙНЫХ.....	58

ЧАСТЬ 2 - РАЗДЕЛ 3: СХЕМЫ **59**

Cx1a	СОРЕВНОВАТЕЛЬНАЯ/КОНТРОЛЬНАЯ ЗОНА	60
Cx1б	ИГРОВОЕ ПОЛЕ	61
Cx2	ИГРОВАЯ ПЛОЩАДКА	62
Cx3	ЭСКИЗ СЕТКИ	63
Cx4	ПОЗИЦИИ ИГРОКОВ	64
Cx5а	ПЕРЕСЕЧЕНИЕ МЯЧОМ ВЕРТИКАЛЬНОЙ ПЛОСКОСТИ СЕТКИ НА ПЛОЩАДКУ СОПЕРНИКА	65
Cx5б	ПЕРЕСЕЧЕНИЕ МЯЧОМ ВЕРТИКАЛЬНОЙ ПЛОСКОСТИ СЕТКИ В СВОБОДНУЮ ЗОНУ СОПЕРНИКА	66
Cx6	ГРУППОВОЙ ЗАСЛОН	67
Cx7	СОСТОЯВШИЙСЯ БЛОК	67
Cx8	АТАКА ИГРОКА ЗАДНЕЙ ЛИНИИ.....	68
Cx9	ШКАЛЫ ПРЕДУПРЕЖДЕНИЙ И САНКЦИЙ И ПОСЛЕДСТВИЯ	69
Cx9а	ПРЕДУПРЕЖДЕНИЯ И САНКЦИИ ЗА НЕПРАВИЛЬНОЕ ПОВЕДЕНИЕ	69
Cx9б	ПРЕДУПРЕЖДЕНИЯ И САНКЦИИ ЗА ЗАДЕРЖКУ.....	69
Cx10	РАСПОЛОЖЕНИЕ СУДЕЙСКОЙ БРИГАДЫ И ИХ ПОМОЩНИКОВ.....	70
Cx11	ОФИЦИАЛЬНЫЕ ЖЕСТЫ СУДЕЙ.....	71-77
Cx12	ОФИЦИАЛЬНЫЕ СИГНАЛЫ ФЛАГОМ ЛИНЕЙНЫХ	78-79

ЧАСТЬ 3: ОПРЕДЕЛЕНИЯ **80**




ХАРАКТЕРИСТИКА ИГРЫ

Волейбол – это спорт, в котором соревнуются две команды на игровой площадке, разделенной сеткой. Для разных обстоятельств предусмотрены различные варианты игры, с тем чтобы ее многогранность была доступна каждому.

Цель игры – направить мяч над сеткой для приземления его на площадке соперника и предотвратить такую же попытку соперника. Команда имеет три удара для возвращения мяча (в дополнение к касанию на блоке).

Мяч вводится в игру подачей: подающий игрок ударом направляет мяч над сеткой сопернику. Розыгрыш продолжается до приземления мяча на игровой площадке, выхода его «за», или ошибки команды при возвращении мяча.

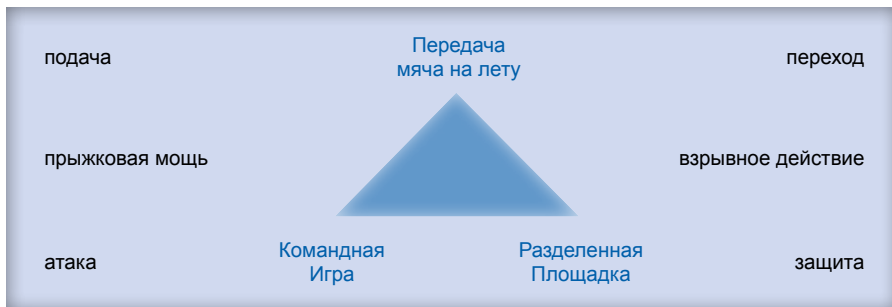
В волейболе команда, выигравшая розыгрыш, получает очко (Система «Розыгрыш-Очко»). Когда принимающая команда выигрывает розыгрыш, она получает очко и право подавать и ее игроки переходят на одну позицию по часовой стрелке.



ЧАСТЬ 1
**ФИЛОСОФИЯ ПРАВИЛ
И СУДЕЙСТВО**

ВВЕДЕНИЕ

Волейбол является одним из наиболее успешных и популярных соревновательных и оздоровительных видов спорта в мире. Он **быстрый** и **захватывающий**, с **взрывным характером** действий. Кроме этого, волейбол включает несколько важнейших взаимодополняющих элементов, взаимодействие которых делает его уникальным среди всех видов спорта, в которых есть розыгрыш мяча.



За последние годы ФИВБ достигла больших успехов в адаптации игры к потребностям современных зрителей.

Данный текст адресован широкой волейбольной аудитории – игрокам, тренерам, судьям, зрителям, комментаторам по следующим причинам:

- понимание правил позволяет лучше играть – тренеры могут создавать лучшие построения и тактику команды, позволяя игрокам полностью продемонстрировать свое мастерство;
- понимание взаимосвязи между правилами позволяет судьям принимать наилучшие решения.

Данное введение в первую очередь описывает волейбол как соревновательный спорт, а затем раскрываются основные качества необходимые для судейства.

ВОЛЕЙБОЛ ЯВЛЯЕТСЯ СОРЕВНОВАТЕЛЬНЫМ СПОРТОМ

Соревнование высвобождает скрытые силы. Оно показывает наивысшие возможности, дух, творчество, красоту. Правила составлены с учетом **всех** этих качеств. С небольшими исключениями, волейбол позволяет всем игрокам действовать как у сетки (в атаке), так и на задней линии (в защите или на подаче).

Вильям Морган, создатель игры, все еще узнал бы ее, поскольку волейбол пронес сквозь годы свои отличительные и важные элементы. Некоторые из них он разделяет с другими играми, в которых присутствуют сетка/мяч/ракетка:

- подача;
- переход (подача по очереди);
- атака;
- защита.

Волейбол, однако, является уникальным среди сеточных игр, требуя, чтобы мяч был постоянно в полете – «летающий мяч», – и разрешая каждой команде определенное количество передач мяча до того, как он должен быть возвращен сопернику.

Введение специализированного защитного игрока – Либера – продвинуло игру вперед в

отношении продолжительности розыгрыша и многофазной игры. Изменения правила подачи преобразовали подачу из простого действия ввода мяча в игру в наступательное оружие.

Идея перехода закреплена для того, чтобы способствовать разносторонним атлетам. Правила расстановки игроков должны позволить командам быть гибкими и создавать интересные тактические разработки.

Участники соревнований используют эти условия для состязания в технике, тактике и силе. Условия, также, позволяют игрокам свободу самовыражения к восторгу зрителей и телезрителей.

И имидж волейбола становится все в большей степени привлекательным.

СУДЬЯ В ЭТОЙ СТРУКТУРЕ

Сущность понятия «хороший судья» лежит в концепции справедливости и последовательности:

- **быть** справедливым к каждому участнику,
- быть **оцененным** зрителями как справедливый.

Это требует огромного элемента доверия – судье должно быть доверено позволить игрокам демонстрировать зрелище:


- правильностью своих решений;
- пониманием, почему написано это правило;
- действуя как умелый организатор;
- позволяя соревнованию плавно идти и направляя его к завершению;
- действуя как воспитатель – используя правила для того, чтобы наказать нечестность или предостеречь от грубости;
- пропагандируя игру – т.е. делая возможным выделить зрелищные элементы в игре и позволяя лучшим игрокам делать то, что они умеют лучше всего: доставлять удовольствие публике.

В заключение мы можем сказать, что хороший судья должен использовать правила для того, чтобы сделать соревнования настоящим событием для **всех** заинтересованных.

Для тех, кто прочитал это, – рассматривайте последующие Правила как современное состояние развития великой игры, но имейте в виду, что эти несколько предшествующих параграфов могут быть также важны для Вас в Вашей собственной позиции в спорте.

Присоединяйтесь!

Держите мяч в игре!



ЧАСТЬ 2 РАЗДЕЛ 1: ИГРА

ГЛАВА 1

СООРУЖЕНИЯ И ОБОРУДОВАНИЕ

Смотри
Правила

1 ИГРОВОЕ ПОЛЕ

Игровое поле включает игровую площадку и свободную зону. Оно должно быть прямоугольным и симметричным.

1.1, Cx1a, Cx16

1.1 РАЗМЕРЫ

Игровая площадка представляет собой прямоугольник размерами 18 x 9 м, окруженный со всех сторон свободной зоной шириной минимум 3 метра.

Cx2

Свободным игровым пространством является пространство над игровым полем, которое свободно от любых препятствий. Минимальная высота свободного игрового пространства над игровым полем составляет 7 м от игровой поверхности.

На ФИВБ, Мировых и Официальных Соревнованиях свободная зона должна быть шириной 5 м от боковых линий и 6,5 м от лицевых линий. Свободное игровое пространство должно быть высотой минимум 12,5 м от игровой поверхности.

1.2 ИГРОВАЯ ПОВЕРХНОСТЬ

- 1.2.1 Игровая поверхность должна быть плоской, горизонтальной и однообразной. Она не должна представлять никакой опасности травмирования игроков. Запрещено играть на неровных или скользких поверхностях.

Для ФИВБ, Мировых и Официальных Соревнований разрешено только деревянное или синтетическое покрытие. Любое покрытие должно быть предварительно утверждено ФИВБ.

- 1.2.2 В залах поверхность игровых площадок должна быть светлого цвета

Для ФИВБ, Мировых и Официальных Соревнований белый цвет линий является обязательным. Другие цвета, отличающиеся друг от друга, необходимы для игровой площадки и свободной зоны.

1.1, 1.3

- 1.2.3 На открытых площадках разрешен уклон 5 мм на 1 м для дренажа. Линии площадки, изготовленные из твердых материалов, запрещены.

1.3

1.3	ЛИНИИ НА ПЛОЩАДКЕ	Cx2
1.3.1	Ширина всех линий 5 см. Линии должны быть светлыми и отличаться по цвету от пола и любых других линий.	1.2.2
1.3.2	Ограничительные линии Две боковые и две лицевые линии ограничивают игровую площадку. Боковые и лицевые линии входят в размеры игровой площадки.	1.1
1.3.3	Средняя линия Ось средней линии разделяет игровую площадку на две равные площадки размером 9 x 9 м каждая; тем не менее, считается, что вся ширина этой линии принадлежит и той, и другой площадке в равной степени. Эта линия проведена под сеткой от одной боковой линии до другой.	Cx2
1.3.4	Линия атаки На каждой площадке линия атаки, задний край которой нанесен на расстоянии 3 м от оси средней линии, ограничивает переднюю зону. Для ФИВБ, Мировых и Официальных Соревнований линия атаки продолжена дополнительными пунктирными линиями от боковых линий – пятью 15-см короткими линиями шириной 5 см, нанесенными через 20 см, общей длиной 1,75 м. «Ограничительная линия тренера» (пунктирная линия, которая продолжается от линии атаки до лицевой линии площадки параллельно боковой линии на расстоянии 1,75 м от нее), состоящая из 15-см коротких линий, нанесенных через 20 см, предназначена для ограничения зоны действия тренера.	1.3.3, 1.4.1 Cx2
1.4	ЗОНЫ И МЕСТА	Cx1b, Cx2
1.4.1	Передняя зона На каждой площадке передняя зона ограничена осью средней линии и задним краем линии атаки. Считается, что передняя зона простирается за боковыми линиями до конца свободной зоны	19.3.1.4, 23.3.2.3e, Cx2 1.3.3, 1.3.4, 19.3.1.4, 23.3.2.3e 1.1, 1.3.2
1.4.2	Зона подачи Зона подачи – это участок шириной 9 м позади каждой лицевой линии. Она ограничена по бокам двумя короткими линиями длиной 15 см каждая, нанесенными на расстоянии 20 см позади лицевой линии, как продолжение боковых линий. Обе короткие линии включены в ширину зоны подачи. По глубине зона подачи простирается до конца свободной зоны.	1.3.2, 12, Cx1b 1.1

1.4.3	Зона замены	Зона замены ограничена продолжением обеих линий атаки и простирается до стола секретаря.	1.3.4, 15.6.1, Cx1b
1.4.4	Зона Замещения Либеро	Зона Замещения Либеро – это часть свободной зоны на стороне скамеек команд, она ограничена продолжением линии атаки и простирается до лицевой линии.	19.3.2.7, Cx1b
1.4.5	Место разминки	Для ФИВБ, Мировых и Официальных Соревнований места разминки, размером приблизительно 3 x 3 м, расположены за пределами свободной зоны в обоих углах на стороне скамеек команд.	24.2.5, Cx1a, Cx1b
1.4.6	Место удаленных	Место для удаленных размером приблизительно 1 x 1 м и оборудованное двумя стульями расположено в контрольной зоне за продолжением каждой лицевой линии. Они могут быть ограничены красной линией шириной 5 см.	21.3.2.1, Cx1a, Cx1b

1.5 ТЕМПЕРАТУРА

Минимальная температура не должна быть ниже 10°C (50°F).

На ФИВБ, Мировых и Официальных Соревнованиях максимальная температура должна быть не выше 25°C (77°F) и минимальная – не ниже 16°C (61°F).

1.6 ОСВЕЩЕНИЕ

На ФИВБ, Мировых и Официальных Соревнованиях освещение игрового поля должно быть 1000-1500 люкс, измеренное на высоте одного метра от поверхности игрового поля.

2 СЕТКА И СТОЙКИ

2.1 ВЫСОТА СЕТКИ

2.1.1	Сетка установлена вертикально над осью средней линии. Верхний край сетки устанавливается на высоте 2,43 м для мужчин и 2,24 м для женщин.	1.3.3
2.1.2	Высота сетки измеряется в середине игровой площадки. Высота сетки (над двумя боковыми линиями) должна быть совершенно одинаковой и не должна превышать официальную высоту более чем на 2 см.	1.1, 1.3.2, 2.1.1

2.2 СТРУКТУРА

Сетка шириной 1 метр и длиной 9,50-10 метров (с 25-50 см за боковыми лентами на каждой стороне) состоит из черных ячеек в форме квадрата со стороной 10 см.

Cx3

Для ФИВБ, Мировых и Официальных Соревнований, в соответствии с регламентом конкретного соревнования, размер ячейки может быть изменен, чтобы способствовать рекламе, соответствующей маркетинговым соглашениям.

Верхний край сетки формирует горизонтальная лента шириной 7 см, выполненная из сложенной вдвое белой парусины, прошитой по всей длине. Каждый конец ленты имеет отверстие, через которое пропущен шнур, прикрепляющий ленту к стойкам для ее натяжения.

Внутри ленты находится гибкий трос для прикрепления сетки к стойкам и поддержания ее верхней части в натянутом состоянии.

Внизу сетки имеется другая горизонтальная лента шириной 5 см аналогичная верхней ленте, через которую пропущен шнур. Этот шнур предназначен для прикрепления сетки к стойкам и поддержания ее нижней части в натянутом состоянии.

2.3 БОКОВЫЕ ЛЕНТЫ

Две белые ленты прикреплены вертикально к сетке и расположены непосредственно над каждой боковой линией.

1.3.2, Cx3

Их ширина 5 см и длина 1 м, и они считаются частью сетки.

2.4 АНТЕННЫ

Антенна представляет собой гибкий стержень длиной 1,80 м и диаметром 10 мм, сделанный из стекловолокна или подобного материала.

Антенна прикреплена с внешнего края каждой боковой ленты. Антенны расположены на противоположных сторонах сетки.

2.3, Cx3

Каждая антенна возвышается над сеткой на 80 см. и окрашена полосами контрастных цветов шириной 10 см, предпочтительно красного и белого.

Антенны считаются частью сетки и ограничивают по бокам площадь перехода.

10.1.1, Cx3, Cx5a, Cx5b

2.5 СТОЙКИ

2.5.1 Стойки, поддерживающие сетку, устанавливаются на расстоянии 0,5-1,0 м. за боковыми линиями. Их высота – 2,55 м и, предпочтительно, регулируемая.

Cx3

Для всех ФИВБ, Мировых и Официальных Соревнований стойки, поддерживающие сетку, располагаются на расстоянии 1 метра за боковыми линиями и должны иметь мягкую защиту.

2.5.2 Стойки – круглые и гладкие, установлены на поверхности без растяжек. Не должно быть опасных или мешающих приспособлений.

2.6 ДОПОЛНИТЕЛЬНОЕ ОБОРУДОВАНИЕ

Все дополнительное оборудование определено инструкциями ФИВБ.

3 МЯЧИ

3.1 СТАНДАРТЫ

Мяч должен быть сферическим с покрытием, сделанным из эластичной натуральной или синтетической кожи, и внутренней камерой, сделанной из резины или подобного ей материала.

Его цвет может быть однотонным светлым или комбинацией цветов.

Материал из синтетической кожи и цветовые комбинации мячей, используемых в Официальных Международных соревнованиях, должны соответствовать стандартам ФИВБ.

Его окружность 65-67 см и его вес 260-280 г.

Его внутреннее давление должно быть от 0,30 до 0,325 кг/кв.см. (от 4.26 до 4.61 psi) (от 294,3 до 318,82 мба или гПа).

3.2 ЕДИНООБРАЗИЕ МЯЧЕЙ

Все мячи, используемые в матче, должны иметь одинаковые стандарты, это касается окружности, веса, давления, типа, цвета и т.д.

ФИВБ, Мировые и Официальные Соревнования, а так же Национальные Чемпионаты или Чемпионаты Лиги должны играть мячами, утвержденными ФИВБ, если иное не установлено ФИВБ.

3.3 СИСТЕМА ПЯТИ МЯЧЕЙ

На ФИВБ, Мировых и Официальных Соревнованиях должны использоваться пять мячей. В этом случае шесть подавальщиков мяча находятся: по одному в каждом углу свободной зоны и по одному позади каждого из судей.

3.1

Cx10



ГЛАВА 2 УЧАСТНИКИ

Смотри
Правила

4 КОМАНДЫ

4.1 СОСТАВ КОМАНДЫ

4.1.1 На матч команда может иметь в составе до 12 игроков, плюс

5.2, 5.3

- тренерский состав: один тренер, максимум два помощника тренера;
- медицинский персонал: один массажист команды и один врач.

Только эти, зарегистрированные в протоколе члены команды, могут войти в Соревновательную/Контрольную Зону и принимать участие в официальной разминке и в матче.

На ФИВБ, Мировых и Официальных Соревнованиях для взрослых:

До 14 игроков могут быть записаны в протокол и играть в матче.

Состав максимум пяти членов, находящихся на скамейке (включая тренера), определяется самим тренером, должен быть записан в протокол и быть зарегистрированным в форме O-2(bis).

Менеджер команды и журналист команды не могут сидеть на скамейке или позади скамейки в контрольной зоне.

Любой врач или массажист команды на ФИВБ, Мировых и Официальных Соревнованиях должны быть частью официальной делегации и аккредитованы заблаговременно ФИВБ. Однако, на ФИВБ, Мировых и Официальных Соревнованиях для взрослых, если они не включены в число находящихся на скамейке членов команды, они должны сидеть за разграничительным ограждением внутри контрольной зоны соревнования и могут вмешиваться, только если приглашены судьями в чрезвычайных обстоятельствах к игрокам. Массажист команды (даже если не находится на скамейке) может принимать участие в разминке до начала официальной разминки на сетке.

Cx1a

7.2.1

Официальные положения для каждого этапа соревнования должны содержаться в Руководстве конкретного соревнования.

4.1.2 Один из игроков, кроме Либеро, является капитаном команды, который должен быть отмечен в протоколе.

5.1, 19.1.3

- 4.1.3 Только игроки, записанные в протокол, могут выйти на площадку и играть в матче. Когда тренер и капитан команды подписали протокол (список команды в электронном протоколе), записанные игроки не могут быть изменены. 1, 4.1.1, 5.1.1, 5.2.2

4.2 РАЗМЕЩЕНИЕ КОМАНДЫ

- 4.2.1 Не участвующие в игре игроки должны либо сидеть на скамейке своей команды, либо находиться в своем месте разминки. Тренер и другие члены команды сидят на скамейке, но могут временно покинуть ее. 1.4.5, 5.2.3, 7.3.3

Скамейки команд располагаются рядом со столом секретаря за пределами свободной зоны. Cx1a, Cx1b

- 4.2.2 Только членам состава команды разрешено сидеть на скамейке во время матча и принимать участие в официальной разминке. 4.1.1, 7.2

- 4.2.3 Не участвующие в игре игроки могут разминаться без мячей следующим образом:

- 4.2.3.1 во время игры: в местах разминки; 1.4.5, 8.1, Cx1a, Cx1b

- 4.2.3.2 во время тайм-аутов и технических тайм-аутов: в свободной зоне позади их игровой площадки. 1.3.3, 15.4

- 4.2.4 Во время интервалов между партиями игроки могут разминаться, используя мячи, **в пределах своей свободной зоны. Во время продолжительного интервала между партиями 2 и 3 (если применяется) игроки могут использовать также свою площадку.** 18.1

4.3 ЭКИПИРОВКА

Экипировку игрока составляют футболка, трусы, носки (форма) и спортивная обувь.

- 4.3.1 Цвет и фасон футболок, трусов и носков должны быть одинаковыми для команды (*исключение: для Либера*). Форма должна быть чистой. 4.1, 19.2

- 4.3.2 Обувь должна быть легкой и гибкой с резиновыми или композиционными подошвами без каблучков.

- 4.3.3 Футболки игроков должны быть пронумерованы от 1 до 20. 4.3.3.2

На ФИВБ, Мировых и Официальных Соревнованиях для взрослых, где используются расширенные игровые составы команд, число номеров может быть увеличено.

- 4.3.3.1 Номер должен быть расположен на футболке по центру на груди и на спине. Цвет и яркость номеров должны контрастировать с цветом и яркостью футболок.

- 4.3.3.2 Номер должен быть высотой минимум 15 см на груди и минимум 20 см на спине. Полоски, образующие номера, должны быть шириной минимум 2 см.

4.3.4	Капитан команды должен иметь на его/ее футболке полосу 8 x 2 см, подчеркивающую номер на груди.	5.1
4.3.5	Запрещено носить форму, цвет которой отличается от цвета формы других игроков (за исключением игроков Либери), и/или без официальных номеров.	19.2
4.4	ЗАМЕНА ЭКИПИРОВКИ	
	1 ^{ый} судья может разрешить одному или более игрокам:	23
4.4.1	играть босиком,	
4.4.2	сменить влажную или поврежденную форму между партиями или после замены, при условии что новая форма имеет одинаковый с прежней цвет, фасон и номер,	4.3, 15.5
4.4.3	в холодную погоду играть в тренировочных костюмах, при условии что они одного цвета и фасона для всей команды (<i>исключение: для игроков Либери</i>) и пронумерованы в соответствии с Правилем 4.3.3.	4.1.1, 19.2
4.5	ЗАПРЕЩЕННЫЕ ПРЕДМЕТЫ	
4.5.1	Запрещено носить предметы, которые могут привести к травме или дать искусственное преимущество игроку.	
4.5.2	Игроки могут носить очки или линзы на свой собственный риск.	
4.5.3	Компрессионные средства (защитные приспособления от травм) можно носить для защиты или поддержки.	
	На ФИВБ, Мировых и Официальных Соревнованиях для взрослых эти средства должны быть того же цвета, что и соответствующая часть формы. Черный, белый или нейтральные цвета также могут использоваться.	
5	РУКОВОДИТЕЛИ КОМАНДЫ	
	Оба, капитан команды и тренер отвечают за поведение и дисциплину членов их команды.	20
	Игроки Либери не могут быть капитаном команды или игровым капитаном.	
5.1	КАПИТАН	
5.1.1	ПЕРЕД МАТЧЕМ капитан команды подписывает протокол и представляет свою команду на жеребьевке.	7.1, 25.2.1.1
5.1.2	ВО ВРЕМЯ МАТЧА капитан команды является игровым капитаном, если он на площадке. Когда капитан команды не находится на площадке, тренер или капитан команды должен назначить другого игрока на площадке, но не Либери, принять на себя роль игрового капитана. Этот игровой капитан сохраняет свои обязанности до своей замены, или возвращения капитана команды в игру, или до окончания партии.	15.2.1

	Когда мяч находится вне игры, только игровому капитану разрешено обращаться к судьям:	8.2
5.1.2.1	спрашивать разъяснение применения или интерпретации Правил и представлять просьбы или вопросы своих партнеров. Если игровой капитан не согласен с разъяснением 1 ^{го} судьи он/она может опротестовать это решение и немедленно сообщить 1 ^{му} судье, что он/она резервирует право записать официальный протест в протокол по окончании матча;	23.2.4
5.1.2.2	запрашивать разрешение:	
	а) сменить всю или часть экипировки,	4.3, 4.4.2
	б) проверить расстановки команд,	7.4, 7.6
	с) проверить пол, сетку, мяч и т.д.,	1.2, 2, 3
5.1.2.3	в отсутствие тренера запрашивать тайм-ауты и замены.	15.3.1, 15.4.1, 15.5.2
5.1.3	В КОНЦЕ МАТЧА капитан команды:	6.3
5.1.3.1	благодарит судей и подписывает протокол, подтверждая результат;	25.2.3.3
5.1.3.2	если 1 ^{ый} судья был в должное время уведомлен, может подтвердить и записать в протокол официальный протест, касающийся применения или интерпретации правил судьей.	5.1.2.1, 25.2.3.2
5.2	ТРЕНЕР	
5.2.1	На протяжении матча тренер руководит игрой своей команды, находясь за пределами игровой площадки. Он/она определяет стартовые расстановки, замены и берет тайм-ауты. По этим вопросам он/она контактирует со 2 ^{ым} судьей.	1.1, 7.3.2, 15.4.1, 15.5.2
5.2.2	ПЕРЕД МАТЧЕМ тренер записывает или проверяет фамилии и номера своих игроков в списке команды протокола и затем подписывает его.	4.1, 19.1.3, 25.2.1.1
5.2.3	ВО ВРЕМЯ МАТЧА тренер:	
5.2.3.1	перед каждой партией дает 2 ^{му} судье или секретарю должным образом заполненную и подписанную карточку(и) расстановки,	7.3.2, 7.4, 7.6
5.2.3.2	сидит на скамейке команды ближе всех к секретарю, но может покинуть ее,	4.2
5.2.3.3	запрашивает тайм-ауты и замены,	15.4, 15.5
5.2.3.4	может, как и другие члены команды, давать инструкции игрокам на площадке. Тренер может давать эти инструкции, стоя или двигаясь в пределах свободной зоны перед скамейкой своей команды от продолжения линии атаки до места разминки, не мешая и не задерживая матч.	1.3.4, 1.4.5, Cx1a, Cx1b, Cx2
	На ФИВБ, Мировых и Официальных Соревнованиях тренер должен выполнять свои функции за ограничительной линией тренера на протяжении всего матча.	Cx1a, Cx1b, Cx2

5.3 ПОМОЩНИК ТРЕНЕРА

- 5.3.1 Помощник тренера сидит на скамейке команды, но не имеет права вмешиваться в матч.
- 5.3.2 Если тренер должен покинуть свою команду по любой причине, включая санкцию, но, исключая выход на площадку в качестве игрока, помощник тренера может принять на себя функции тренера на время его отсутствия, когда это подтверждено судьей игровым капитаном.

5.1.2, 5.2



ГЛАВА 3 ИГРОВОЙ ФОРМАТ

Смотри
Правила

6 НАБОР ОЧКА, ВЫИГРЫШ ПАРТИИ И МАТЧА

6.1 НАБОР ОЧКА

6.1.1 Очко

Команда набирает очко:

6.1.1.1 при успешном приземлении мяча на площадке соперника;

8.3, 10.1.1

6.1.1.2 когда команда соперника совершает ошибку;

6.1.2

6.1.1.3 когда команда соперника получает замечание.

16.2.3, 21.3.1

6.1.2 Ошибка

Команда совершает ошибку, выполняя игровое действие вопреки правилам (или иным образом нарушая их). Судьи оценивают ошибки и определяют последствия в соответствии с Правилами:

6.1.2.1 если две или более ошибки совершены последовательно, только первая ошибка принимается во внимание.

6.1.2.2 если две или более ошибки совершены соперниками одновременно, это считается **ОБЮДНОЙ ОШИБКОЙ** и розыгрыш переигрывается.

6.1.2, Cx11 (23)

6.1.3 Розыгрыш и состоявшийся розыгрыш

Розыгрышем является последовательность игровых действий с момента удара при выполнении подачи подающим до того, как мяч выйдет из игры. **Состоявшимся розыгрышем** является последовательность игровых действий, в результате которых присуждается очко.

8.1, 8.2, 12.2.2.1,
12.4.4,
15.2.3, 15.11.1.3,
19.3.2.1,
19.3.2.9,
21.3.1

Это включает:

- **наложение Замечания**
- **потерю подачи вследствие удара на подаче, выполненного по истечении лимита времени.**

6.1.3.1 Если подающая команда выигрывает розыгрыш, она набирает очко и продолжает подавать.

6.1.3.2 Если принимающая команда выигрывает розыгрыш, она набирает очко и должна подавать следующей.

6.2 ВЫИГРЫШ ПАРТИИ

Cx11 (9)

Партия, (за исключением решающей 5-ой партии) выигрывается командой, которая первой набирает 25 очков с преимуществом минимум в два очка. В случае равного счета 24-24 игра продолжается до достижения преимущества в 2 очка (26-24; 27-25; и т.д.).

6.3.2

6.3	ВЫИГРЫШ МАТЧА	Cx11 (9)
6.3.1	Победителем матча является команда, которая выигрывает три партии.	6.2
6.3.2	При равном счете 2-2, решающая 5-я партия играется до 15 очков и минимального преимущества в 2 очка.	7.1
6.4	НЕЯВКА И НЕПОЛНАЯ КОМАНДА	
6.4.1	Если команда отказывается играть после требования сделать это, она объявляется не явившейся и проигрывает матч с результатом 0-3 в матче и 0-25 в каждой партии.	6.2, 6.3
6.4.2	Команда, которая без уважительных причин не выходит вовремя на игровую площадку, объявляется не явившейся с тем же результатом, что и в Правиле 6.4.1.	
6.4.3	Команда, объявленная НЕПОЛНОЙ в партии или в матче, проигрывает партию или матч. Команда-соперник получает очки, или очки и партии, необходимые для выигрыша партии или матча. Неполная команда сохраняет свои очки и партии.	6.2, 6.3, 7.3.1
7	СТРУКТУРА ИГРЫ	
7.1	ЖЕРЕБЬЕВКА	
	Перед матчем 1 ^{ый} судья проводит жеребьевку для определения первой подачи и сторон площадки в первой партии.	12.1.1
	Если будет играть решающая партия, должна быть проведена новая жеребьевка.	6.3.2
7.1.1	Жеребьевка проводится в присутствии двух капитанов команд.	5.1
7.1.2	Победитель жеребьевки выбирает: ИЛИ	
7.1.2.1	право подавать или принимать подачу, ИЛИ	12.1.1
7.1.2.2	сторону игровой площадки. Проигравший принимает оставшийся вариант.	
7.2	ОФИЦИАЛЬНАЯ РАЗМИНКА	
7.2.1	Если команды предварительно имели игровую площадку исключительно в своем распоряжении, перед матчем им предоставляется 6-минутная совместная официальная разминка на сетке, если нет – они могут иметь 10 минут. На ФИВБ, Мировых и Официальных Соревнованиях командам должно быть предоставлено 10 минут совместной разминки на сетке.	

7.2.2	Если любой из капитанов запрашивает отдельную (последовательную) официальную разминку на сетке, командам предоставляется по 3 минуты каждой, или 5 минут каждой.	7.2.1
7.2.3	В случае последовательных разминок, первой разминается на сетке команда, которая подает первой.	7.1.2.1, 7.2.2
7.3 НАЧАЛЬНАЯ РАССТАНОВКА КОМАНДЫ		
7.3.1	В игре всегда должны участвовать шесть игроков от каждой команды. Начальная расстановка команды указывает порядок перехода игроков на площадке. Этот порядок должен быть сохранен на протяжении всей партии.	6.4.3 7.6
7.3.2	Перед началом каждой партии тренер должен представить начальную расстановку своей команды в карточке расстановки или посредством электронного устройства, если используется. Должным образом заполненная и подписанная карточка вручается 2 ^м судье или секретарю, или отправляется через электронное устройство непосредственно секретарю электронного протокола.	5.2.3.1, 24.3.1, 25.2.1.2
7.3.3	Игроки, которые не включены в начальную расстановку на данную партию, являются в этой партии запасными (кроме игроков Либери).	7.3.2, 15.5
7.3.4	После вручения карточки расстановки 2 ^м судье или секретарю изменять расстановку без обычной замены не разрешено.	15.2.2, 15.5, Cx11 (5)
7.3.5	При несоответствиях между позициями игроков на площадке и в карточке расстановки поступают следующим образом:	24.3.1
7.3.5.1	если такое расхождение обнаружено до начала партии, позиции игроков должны быть поправлены в соответствии с карточкой расстановки – санкция за это не налагается;	7.3.2
7.3.5.2	когда до начала партии на площадке выявлен игрок, не зарегистрированный в карточке расстановки на эту партию, данный игрок должен быть сменин в соответствии с карточкой расстановки – санкция за это не налагается;	7.3.2
7.3.5.3	однако, если тренер желает оставить такого не записанного игрока(ов) на площадке, он/она должен запросить обычную замену(ы), используя соответствующий жест, которая(ые) должна быть записана затем в протокол. Если несоответствие позиций игроков позициям в карточке расстановки обнаружено позже, команда, совершившая ошибку, должна вернуться к правильным позициям. Очки соперника сохраняются, и, кроме того, соперник получает очко и последующую подачу. Все очки, набранные совершившей ошибку командой с точно определенного момента совершения ошибки до момента ее обнаружения, аннулируются.	15.2.2, Cx11 (5)
7.3.5.4	Когда на площадке выявлен игрок, но он/она не зарегистрирован в списке игроков, очки соперника сохраняются и, кроме того, соперник получает очко и подачу. Совершившая ошибку команда теряет все очки и/или партии (0:25, при необходимости), полученные с момента, когда незарегистрированный игрок вышел на площадку, она должна предоставить исправленную карточку расстановки и отправить нового зарегистрированного игрока на площадку на позицию незарегистрированного игрока.	6.1.2, 7.3.2

7.4	ПОЗИЦИИ	Cx4
	В момент удара по мячу подающим каждая команда должна находиться в пределах своей площадки в порядке перехода (исключая подающего).	7.6.1, 8.1, 12.4
7.4.1	Позиции игроков пронумерованы следующим образом:	
7.4.1.1	три игрока вдоль сетки являются игроками передней линии и занимают позиции 4 (передний – левый), 3 (передний – центральный) и 2 (передний – правый);	
7.4.1.2	другие три игрока являются игроками задней линии, занимая позиции 5 (задний – левый), 6 (задний – центральный) и 1 (задний – правый).	
7.4.2	Взаимное соответствие позиций игроков:	
7.4.2.1	каждый игрок задней линии должен быть расположен дальше от средней линии, чем соответствующий игрок передней линии;	
7.4.2.2	игроки передней линии и игроки задней линии должны, соответственно, быть расположены параллельно средней линии в порядке, указанном в Правиле 7.4.1.	
7.4.3	Позиции игроков определяются и контролируются в соответствии с расположением их стоп, контактирующих с поверхностью, следующим образом:	Cx4
7.4.3.1	по крайней мере, часть стопы каждого игрока передней линии должна быть ближе к средней линии, чем стопы соответствующего игрока задней линии;	1.3.3
7.4.3.2	по крайней мере, часть стопы каждого правого (левого) бокового игрока должна быть ближе к правой (левой) боковой линии, чем стопы центрального игрока его линии.	1.3.2
7.4.4	После удара на подаче игроки могут перемещаться повсюду и занимать любое место на своей площадке и в свободной зоне.	
7.5	ПОЗИЦИОННАЯ ОШИБКА	Cx4, Cx11 (13)
7.5.1	Команда совершает позиционную ошибку, если любой игрок не находится в своей правильной позиции в момент удара по мячу подающим. Когда игрок находится на площадке в результате неправомерной замены и игра возобновляется, то это считается позиционной ошибкой с последствиями неправомерной замены.	7.3, 7.4, 15.9
7.5.2	Если подающий совершает ошибку при подаче в момент удара на подаче, ошибка подающего превалирует над позиционной ошибкой.	12.4, 12.7.1
7.5.3	Если подача становится ошибочной после удара на подаче, засчитывается позиционная ошибка.	12.7.2
7.5.4	Позиционная ошибка приводит к следующим последствиям:	
7.5.4.1	команда наказывается очком и подачей соперника;	6.1.3
7.5.4.2	игроки занимают свои правильные позиции.	7.3, 7.4

7.6 ПЕРЕХОД		
7.6.1	Порядок перехода, определенный начальной расстановкой команды и контролируемый порядком подачи и позициями игроков, сохраняется на протяжении партии.	7.3.1, 7.4.1, 12.2
7.6.2	Когда принимающая команда получает право подавать, ее игроки переходят на одну позицию по часовой стрелке: игрок позиции 2 переходит на позицию 1 для подачи, игрок позиции 1 переходит на позицию 6 и т.д.	12.2.2.2
7.7 ОШИБКА ПРИ ПЕРЕХОДЕ		Cx11 (13)
7.7.1	Ошибка при переходе считается совершенной, когда ПОДАЧА не выполняется в соответствии с порядком перехода. Это приводит к следующим последствиям в следующем порядке:	7.6.1, 12
7.7.1.1	секретарь останавливает игру зуммером; соперник получает очко и последующую подачу;	6.1.3
	Если ошибка при переходе установлена только после завершения розыгрыша, который начался с ошибки перехода, только одно очко присуждается сопернику, независимо от результата сыгранного розыгрыша.	
7.7.1.2	порядок перехода в совершившей ошибку команде исправляется.	7.6.1
7.7.2	Дополнительно, секретарь должен определить точный момент совершения ошибки, и все очки, набранные впоследствии командой, совершившей ошибку, должны быть аннулированы. Очки соперника сохраняются.	25.2.2.2
	Если этот момент не может быть определен, аннулирование очка(ов) не производится и единственным наказанием является очко и подача соперника.	6.1.3



ГЛАВА 4 ИГРОВЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Смотри
Правила

8	СОСТОЯНИЯ ИГРЫ	
8.1	МЯЧ В ИГРЕ	
	Мяч находится в игре с момента удара на подаче, разрешенной 1 ^{ым} судьей.	12, 12.3
8.2	МЯЧ ВНЕ ИГРЫ	
	Мяч находится вне игры с момента ошибки, которая зафиксирована свистком одного из судей; в отсутствие ошибки, с момента свистка.	
8.3	МЯЧ «В ПЛОЩАДКЕ»	Cx11 (14), Cx12 (1)
	Мяч считается «в площадке», если в любой момент его контакта с полом какая-либо часть мяча касается площадки, включая ограничительные линии.	1.1, 1.3.2
8.4	МЯЧ «ЗА»	
	Мяч считается «за» когда:	
8.4.1	все части мяча, который контактирует с полом, находятся полностью за ограничительными линиями;	1.3.2, Cx11 (15), Cx12 (2)
8.4.2	он касается предмета за пределами площадки, потолка или не участвующего в игре человека;	Cx11 (15), Cx12 (4)
8.4.3	он касается антенн, шнуров, стоек или сетки за боковыми лентами;	2.3, Cx3, Cx5a, Cx11 (15), Cx12 (4)
8.4.4	он пересекает вертикальную плоскость сетки частично или полностью за пределами площади перехода, исключая ситуацию Правила 10.1.2;	2.3, Cx5a, Cx5b, Cx11 (15), Cx12 (4)
8.4.5	он полностью пересекает нижнюю площадь под сеткой.	23.3.2.3ф, Cx5a, Cx11 (22)

9 ИГРА С МЯЧОМ

Каждая команда должна играть в пределах собственного игрового поля и пространства (исключение: Правило 10.1.2).

Мяч, тем не менее, может быть возвращен из-за пределов свободной зоны.

9.1 УДАРЫ КОМАНДЫ

Ударом является любой контакт с мячом игрока в игре.

14.4.1

Команда имеет право максимум на три удара (в дополнение к блокированию) для возвращения мяча. Если использовано более 3 ударов, команда совершает ошибку: "ЧЕТЫРЕ УДАРА".

9.1.1 ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНЫЕ КОНТАКТЫ

Игрок не может ударить мяч два раза подряд

9.2.3, 14.2,
14.4.2

(исключение: Правила 9.2.3, 14.2 и 14.4.2).

9.1.2 ОДНОВРЕМЕННЫЕ КОНТАКТЫ

Два или три игрока могут касаться мяча одновременно.

9.1.2.1 Когда два (или три) партнера касаются мяча одновременно, это засчитывается как два (или три) удара (исключение: при блокировании). Если они пытаются дотянуться до мяча, но только один из них касается его, засчитывается один удар. Столкновение игроков не считается ошибкой.

9.1.2.2 Когда два соперника касаются мяча одновременно над сеткой и мяч остается в игре, команде, принимающей мяч, дается право еще на три удара. Если такой мяч уходит "за", это является ошибкой команды на противоположной стороне.

9.1.2.3 Если одновременное касание мяча двумя соперниками над сеткой приводит к длительному контакту с мячом, игра продолжается.

9.1.2.2

9.1.3 УДАР ПРИ ПОДДЕРЖКЕ

В пределах игрового поля игроку не разрешено использовать поддержку партнера по команде или любое устройство/предмет для того, чтобы ударить по мячу.

1

Однако, игрок, который находится на грани совершения ошибки (касание сетки или переход средней линии и т.д.), может быть остановлен или удержан партнером по команде.

1.3.3, 11.4.4

9.2 ХАРАКТЕРИСТИКИ УДАРА

9.2.1 Мяч может касаться любой части тела.

9.2.2 Мяч не должен быть схвачен и/или брошен. Он может отскочить в любом направлении.

9.3.3

9.2.3	Мяч может касаться различных частей тела, при условии что касания происходят одновременно.	
	Исключения:	
9.2.3.1	при блокировании последовательные касания могут быть совершены одним игроком или несколькими игроками, при условии что касания происходят во время одного действия;	14.1.1, 14.2
9.2.3.2	при первом ударе команды мяч может касаться различных частей тела последовательно, при условии что эти касания происходят во время одного действия.	9.1, 14.4.1
9.3 ОШИБКИ ПРИ ИГРЕ С МЯЧОМ		
9.3.1	ЧЕТЫРЕ УДАРА: команда касается мяча четыре раза до его возврата.	9.1, Cx11 (18)
9.3.2	УДАР ПРИ ПОДДЕРЖКЕ: игрок использует поддержку партнера по команде или любое устройство/предмет в пределах игрового поля, чтобы ударить по мячу.	9.1.3
9.3.3	ЗАХВАТ: мяч схвачен и/или брошен; он не отскакивает при ударе.	9.2.2, Cx11 (16)
9.3.4	ДВОЙНОЕ КАСАНИЕ: игрок касается мяча дважды подряд, или мяч касается различных частей его/ее тела последовательно.	9.2.3, Cx11 (17)
10 МЯЧ У СЕТКИ		
10.1 МЯЧ, ПЕРЕСЕКАЮЩИЙ СЕТКУ		
10.1.1	Мяч, посланный на площадку соперника, должен пройти над сеткой в пределах площади перехода. Площадь перехода – это часть вертикальной плоскости сетки, ограниченная следующим образом:	2.4, 10.2, Cx5a
10.1.1.1	снизу – верхним краем сетки;	2.2
10.1.1.2	по бокам – антеннами и их воображаемым продолжением;	2.4
10.1.1.3	сверху – потолком.	
10.1.2	Мяч, который пересек плоскость сетки в свободную зону соперника полностью или частично через внешнюю площадь, может быть возвращен без нарушения количества ударов команды, при условии что:	9.1, Cx5b
10.1.2.1	не было касания площадки соперника игроком;	11.2.2
10.1.2.2	возвращаемый мяч пересекает плоскость сетки вновь полностью или частично через внешнюю площадь на той же стороне от площадки. Команда соперника не может препятствовать такому действию.	11.4.4, Cx5b

10.1.3	Мяч, который направлен на площадку соперника через нижнюю площадку, находится в игре до момента, когда он полностью пересечет вертикальную плоскости сетки.	23.3.2.3ф, Cx5a, Cx11 (22)
10.2 МЯЧ, КАСАЮЩИЙСЯ СЕТКИ		
	При пересечении сетки мяч может касаться ее.	10.1.1
10.3 МЯЧ В СЕТКЕ		
10.3.1	Мяч, попавший в сетку, может быть оставлен в игре, если не превышен лимит трех ударов команды.	9.1
10.3.2	Если мяч прорывает ячейку сетки или вызывает ее падение, розыгрыш аннулируется и переигрывается.	
11 ИГРОК У СЕТКИ		
11.1 ПЕРЕНОС ЧЕРЕЗ СЕТКУ		
11.1.1	При блокировании игрок может касаться мяча по другую сторону сетки, при условии что он/она не мешает игре соперника до или во время его атакующего удара.	14.1, 14.3
11.1.2	После атакующего удара игроку разрешено переносить руку по другую сторону сетки, при условии что контакт состоялся в пределах его/ее собственного игрового пространства.	
11.2 ПРОНИКНОВЕНИЕ ПОД СЕТКОЙ		
11.2.1	Разрешено проникать в пространство соперника под сеткой, при условии что это не мешает игре соперника.	
11.2.2	Переход на площадку соперника через среднюю линию:	1.3.3, 11.2.2.1, Cx11 (22)
11.2.2.1	разрешено касаться площадки соперника стопой (стопами), при условии что какая-либо часть переносимой стопы (стоп) касается средней линии или находится непосредственно над ней;	1.3.3, Cx11 (22)
11.2.2.2	разрешено касаться площадки соперника любой частью тела выше стоп, при условии что это не мешает игре соперника.	1.3.3, 11.2.2.1, Cx11 (22)
11.2.3	Игрок может заступить на площадку соперника после выхода мяча из игры.	8.2
11.2.4	Игроки могут проникать в свободную зону соперника, при условии что они не мешают игре соперника.	

11.3 КОНТАКТ С СЕТКОЙ

11.3.1 **Контакт игрока с сеткой между антеннами во время игрового действия с мячом является ошибкой.**

11.4.4,
23.3.2.3с,
24.3.2.3, Сх3

Игровое действие с мячом включает (среди прочего) отталкивание, удар (или попытку) и безопасное приземление в готовности к новому действию.

11.3.2 Игроки могут касаться стойки, шнуров, или любого другого предмета за антеннами, включая сетку, при условии что это не мешает игре.

Сх3

11.3.3 Когда мяч попадает в сетку, которая по этой причине касается соперника, это не является ошибкой.

11.4 ОШИБКИ ИГРОКА У СЕТКИ

11.4.1 Игрок касается мяча или соперника в пространстве соперника до или во время атакующего удара соперника.

11.1.1,
Сх11 (20)

11.4.2 Игрок мешает игре соперника, проникая в пространство соперника под сеткой.

11.2.1

11.4.3 Стопа (стопы) игрока полностью переходит на площадку соперника.

11.2.2.2,
Сх11 (22)

11.4.4 Игрок мешает игре, (среди прочего):

- касаясь сетки между антеннами или самой антенны во время его/ее игрового действия с мячом,

11.3.1

- используя сетку между антеннами в качестве поддержки или средства устойчивости,

Сх11 (19)

- создавая несправедливое преимущество над соперником касанием сетки,

- совершая действия, которые препятствуют правомерной попытке соперника игры с мячом,

- хватаясь/держась за сетку.

Любой игрок, который находится близко к игровому мячу, и тот, кто совершает попытку игры с мячом, рассматривается как участвующий в игровом действии с мячом даже в том случае, если контакта с мячом не происходит.

Однако, касание сетки за антенной не должно рассматриваться как ошибка (исключение: Правило 9.1.3).

12 ПОДАЧА

Подача – это действие введения мяча в игру правым игроком задней линии, находящимся в зоне подачи.

1.4.2, 8.1,
12.4.1

12.1 ПЕРВАЯ ПОДАЧА В ПАРТИИ

12.1.1 Первая подача в первой партии, а также в решающей 5-ой партии, выполняется командой, определяемой жеребьевкой.

6.3.2, 7.1

- 12.1.2 В других партиях первой подает команда, которая не подавала первой в предыдущей партии.

12.2 ПОРЯДОК ПОДАЧИ

- 12.2.1 Игроки должны соблюдать очередность подач, записанную в карточке расстановки. 7.3.1, 7.3.2
- 12.2.2 После первой подачи в партии, подающий игрок определяется следующим образом: 12.1
- 12.2.2.1 когда подающая команда выигрывает розыгрыш, игрок (или его/ее замена), который подавал до этого, подает вновь; 6.1.3, 15.5
- 12.2.2.2 когда принимающая команда выигрывает розыгрыш, она получает право подавать и делает переход перед выполнением подачи. Игрок, который переходит с правой позиции передней линии на правую позицию задней линии, будет подавать. 6.1.3, 7.6.2

12.3 РАЗРЕШЕНИЕ ПОДАЧИ

- 1^{ый} судья разрешает подачу после проверки того, что обе команды готовы играть, и подающий владеет мячом. 12, Cx11 (1)

12.4 ВЫПОЛНЕНИЕ ПОДАЧИ

- 12.4.1 Удар по мячу должен быть нанесен одной кистью или любой частью руки после того, как он подброшен или выпущен с руки (рук). Cx11 (10)
- 12.4.2 Только один раз разрешено подбросить или выпустить мяч. Постукивание мячом (дриблинг) или перемещение его в руках разрешается.
- 12.4.3 В момент удара по мячу при подаче или отталкивания для подачи в прыжке подающий не должен касаться площадки (включая лицевую линию) или поверхности за пределами зоны подачи. 1.4.2, 27.2.1.4, Cx11 (22), Cx12 (4)
- После удара он/она может заступить, или приземлиться за пределами зоны подачи или на площадке.
- 12.4.4 Подающий должен ударить по мячу в течение 8 секунд после свистка 1^{го} судьи на подачу. 12.3, Cx11 (11)
- 12.4.5 Подача, выполненная до свистка судьи, не засчитывается и повторяется. 12.3

12.5 ЗАСЛОН

- 12.5.1 Игроки подающей команды не должны индивидуальным или групповым заслоном мешать соперникам видеть подающего и траекторию полета мяча. Cx6, Cx11 (12)
- 12.5.2 Игрок или группа игроков подающей команды ставят заслон, размахивая руками, прыгая или перемещаясь в боковом направлении во время выполнения подачи, или образуют группу, тем самым скрывая и подающего, и траекторию полета мяча до того, как мяч достигнет вертикальной плоскости сетки. 12.5.2
- 12.5.2 Игрок или группа игроков подающей команды ставят заслон, размахивая руками, прыгая или перемещаясь в боковом направлении во время выполнения подачи, или образуют группу, тем самым скрывая и подающего, и траекторию полета мяча до того, как мяч достигнет вертикальной плоскости сетки. 12.4, Cx6

12.6 ОШИБКИ, СОВЕРШЕННЫЕ ВО ВРЕМЯ ПОДАЧИ		
12.6.1	Ошибки при подаче. Следующие ошибки приводят к переходу подачи, даже если соперник находится в неправильной расстановке. Подающий:	12.2.2.2, 12.7.1
12.6.1.1	нарушает порядок подачи,	12.2
12.6.1.2	не выполняет подачу правильно.	12.4
12.6.2	Ошибки после удара по мячу на подаче. После правильного удара по мячу подача становится ошибочной (если только игрок не нарушает расстановку), когда мяч:	12.4, 12.7.2
12.6.2.1	касается игрока подающей команды или не пересекает вертикальную плоскость сетки полностью через площадь перехода;	8.4.4, 8.4.5, 10.1.1, Cx11 (19)
12.6.2.2	выходит "за";	8.4, Cx11 (15)
12.6.2.3	проходит над заслоном.	12.5, Cx11 (12)
12.7 ОШИБКИ ПРИ ПОДАЧЕ И ПОЗИЦИОННЫЕ ОШИБКИ		
12.7.1	Если подающий совершает ошибку в момент удара на подаче (неправильное выполнение, нарушение очередности и т.д.) и соперник нарушает расстановку, фиксируется и наказывается ошибка при подаче.	7.5.1, 7.5.2, 12.6.1
12.7.2	Если само выполнение подачи было правильным, но подача впоследствии становится ошибочной (выходит "за", проходит над заслоном и т.д.), первой фиксируется и наказывается ошибка в расстановке игроков.	7.5.3, 12.6.2
13 АТАКУЮЩИЙ УДАР		
13.1 ХАРАКТЕРИСТИКИ АТАКУЮЩЕГО УДАРА		12, 14.1.1
13.1.1	Все действия, в результате которых мяч направляется на сторону соперника, исключая подачу и блок, считаются атакующими ударами.	
13.1.2	Во время атакующего удара разрешена скидка, при условии что удар по мячу нанесен чисто и мяч не схвачен или брошен.	9.2.2
13.1.3	Атакующий удар является завершенным в момент, когда мяч полностью пересекает вертикальную плоскость сетки или задет соперником.	
13.2 ОГРАНИЧЕНИЯ АТАКУЮЩЕГО УДАРА		
13.2.1	Игрок передней линии может завершать атакующий удар на любой высоте, при условии что контакт с мячом осуществлен в пределах собственного игрового пространства (исключения: Правила 13.2.4 и 13.3.6).	7.4.1.1

13.2.2	Игрок задней линии может завершать атакующий удар на любой высоте с места, находящегося позади передней зоны:	1.4.1, 7.4.1.2, 19.3.1.2, Cx8
13.2.2.1	при отталкивании для прыжка стопа (стопы) игрока не должны ни касаться линии атаки, ни переходить за нее;	1.3.4
13.2.2.2	после своего удара игрок может приземляться в передней зоне.	1.4.1
13.2.3	Игрок задней линии может, также, завершать атакующий удар из передней зоны, если в момент касания часть мяча находится ниже верхнего края сетки.	1.4.1, 7.4.1.2, Cx8
13.2.4	Игроку не разрешено завершать атакующий удар непосредственно после подачи СОПЕРНИКА, когда мяч находится в передней зоне и полностью выше верхнего края сетки.	1.4.1
13.3 ОШИБКИ ПРИ АТАКУЮЩЕМ УДАРЕ		
13.3.1	Игрок ударяет по мячу в игровом пространстве противоположной команды.	13.2.1, Cx11 (20)
13.3.2	Игрок направляет мяч "за".	8.4, Cx11 (15)
13.3.3	Игрок задней линии завершает атакующий удар из передней зоны, когда в момент удара мяч находится полностью выше верхнего края сетки.	1.4.1, 7.4.1.2, 13.2.3, Cx11 (21)
13.3.4	Игрок завершает атакующий удар по поданному соперником мячу, когда мяч находится в передней зоне и полностью выше верхнего края сетки.	1.4.1, 13.2.4, Cx11 (21)
13.3.5	Либери завершает атакующий удар, когда в момент удара мяч находится полностью выше верхнего края сетки.	19.3.1.2, 23.3.2.3д, Cx11 (21)
13.3.6	Игрок завершает атакующий удар по мячу, находящемуся выше верхнего края сетки, когда передача на удар выполнена Либери пальцами сверху в своей передней зоне.	1.4.1, 19.3.1.4, 23.3.2.3е, Cx11 (21)
14 БЛОК		
14.1 БЛОКИРОВАНИЕ		
14.1.1	Блокирование является действием игроков вблизи сетки для перехвата мяча, идущего от соперника, осуществляемое выносом любой части тела выше верхнего края сетки, независимо от высоты контакта с мячом. Только игрокам передней линии разрешено участвовать в состоявшемся блоке, и в момент контакта с мячом часть тела должна быть выше верхнего края сетки.	7.4.1.1
14.1.2	Попытка блока Попытка блока является действием блокирования без касания мяча.	

<p>14.1.3 Состоявшийся блок</p> <p>Блок является состоявшимся, если мяч задет блокирующим.</p>	<p>Cx7</p>
<p>14.1.4 Коллективный блок</p> <p>Коллективный блок выполняется двумя или тремя игроками, находящимися близко друг к другу, и является состоявшимся, когда один из них касается мяча.</p>	
14.2 КОНТАКТ ПРИ БЛОКИРОВАНИИ	
<p>Последовательные (быстрые и продолжительные) контакты с мячом могут происходить у одного или нескольких блокирующих, при условии что эти контакты состоялись во время одного действия.</p>	<p>9.1.1, 9.2.3</p>
14.3 БЛОКИРОВАНИЕ В ПРОСТРАНСТВЕ СОПЕРНИКА	
<p>При блокировании игрок может переносить кисти и руки по другую сторону сетки, при условии что это действие не мешает игре соперника. Так, не разрешено касаться мяча на стороне соперника раньше, чем соперником выполнен атакующий удар.</p>	<p>13.1.1</p>
14.4 БЛОК И УДАРЫ КОМАНДЫ	
<p>14.4.1 Касание на блоке не считается за удар команды. Следовательно, после контакта на блоке команде предоставляется три удара для возвращения мяча.</p>	<p>9.1, 14.4.2</p>
<p>14.4.2 Первый удар после блока может быть выполнен любым игроком, включая игрока, который касался мяча на блоке.</p>	<p>14.4.1</p>
14.5 БЛОКИРОВАНИЕ ПОДАЧИ	
<p>Блокировать подачу соперника запрещено.</p>	<p>12, Cx11 (12)</p>
14.6 ОШИБКИ БЛОКИРОВАНИЯ	
<p>14.6.1 Блокирующий касается мяча в пространстве СОПЕРНИКА до или одновременно с атакующим ударом соперника.</p>	<p>Cx11 (20) 14.3</p>
<p>14.6.2 Игрок задней линии или Либеро совершает блокирование или участвует в состоявшемся блоке.</p>	<p>14.1, 14.5, 19.3.1.3</p>
<p>14.6.3 Блокирование подачи соперника.</p>	<p>14.5, Cx11 (12)</p>
<p>14.6.4 Мяч от блока выходит "за".</p>	<p>8.4</p>
<p>14.6.5 Блокирование мяча в пространстве соперника за антенной.</p>	
<p>14.6.6 Попытка Либеро блокировать индивидуально или коллективно.</p>	<p>14.1.1, 19.3.1.3</p>

ГЛАВА 5

ПЕРЕРЫВЫ, ЗАДЕРЖКИ И ИНТЕРВАЛЫ

Смотри
Правила

15 ПЕРЕРЫВЫ

Перерыв – это время между состоявшимся розыгрышем и свистком 1^{го} судьи для следующей подачи.

6.1.3, 8.1, 8.2,
15.4, 15.5,
24.2.6

Обычными игровыми перерывами являются только ТАЙМ-АУТЫ и ЗАМЕНЫ.

15.1 КОЛИЧЕСТВО ОБЫЧНЫХ ИГРОВЫХ ПЕРЕРЫВОВ

Каждая команда может запросить максимум два тайм-аута и шесть замен в партии.

6.2, 15.4, 15.5

На ФИВБ, Мировых и Официальных Соревнованиях для взрослых ФИВБ может сократить на один количество командных и/или технических тайм-аутов в соответствии со спонсорскими, маркетинговыми и телевещательными соглашениями.

15.2 ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЬ ОБЫЧНЫХ ИГРОВЫХ ПЕРЕРЫВОВ

15.2.1 Запрос одного или двух тайм-аутов и один запрос замены любой командой могут следовать один за другим в одном и том же перерыве.

15.4, 15.5

15.2.2 Однако, команде не разрешены последовательные **запросы** замены во время одного и того же перерыва. Два или несколько игроков могут быть заменены в одно и то же время в рамках одного запроса.

15.5, 15.6.1

15.2.3 Между двумя отдельными запросами замены одной и той же команды должен быть состоявшийся розыгрыш. (Исключение: вынужденная замена вследствие травмы или удаления/ дисквалификации (15.5.2, 15.7, 15.8)).

6.1.3, 15.5

15.3 ЗАПРОС ОБЫЧНЫХ ИГРОВЫХ ПЕРЕРЫВОВ

15.3.1 Обычные игровые перерывы могут быть запрошены тренером, или в отсутствие тренера игровым капитаном, и только ими.

5.1.2, 5.2, 5.3.2,
15

15.3.2 Замена до начала партии разрешена, и она должна быть зарегистрирована как обычная замена в этой партии.

7.3.4

15.4 ТАЙМ-АУТЫ И ТЕХНИЧЕСКИЕ ТАЙМ-АУТЫ		
15.4.1	Запросы тайм-аута должны осуществляться показом соответствующего жеста, когда мяч находится вне игры и до свистка на подачу. Все запрашиваемые тайм-ауты длятся 30 секунд.	6.1.3, 8.2, 12.3, Cx11 (4)
	На ФИВБ, Мировых и Официальных Соревнованиях обязательным является использование зуммера и затем жеста для запроса тайм-аута.	Cx11 (4)
15.4.2	На ФИВБ, Мировых и Официальных соревнованиях в 1-4 партиях два дополнительных 60-секундных “Технических Тайм-Аута” применяются автоматически, когда лидирующая команда набирает 8-ое и 16-ое очко.	26.2.2.3
15.4.3	В решающей (5-ой) партии нет “Технических Тайм-Аутов”; только два тайм-аута продолжительностью 30 секунд могут быть запрошены каждой из команд.	15.1
15.4.4	Во время всех тайм-аутов (включая Технические Тайм-Ауты) игроки, находящиеся в игре, должны пройти в свободную зону к своей скамейке.	Cx1a
15.5 ЗАМЕНА		
15.5.1	Замена является действием, которым игрок, иной чем Либеро или замещенный им/ею игрок, после записи секретарем, входит в игру, чтобы занять позицию другого игрока, который должен покинуть площадку в этот момент.	19.3.2.1, Cx11 (5)
15.5.2	Когда замена является вынужденной вследствие травмы игрока, находящегося в игре, она может сопровождаться показом соответствующего жеста тренером (или игровым капитаном).	5.1.2.3, 5.2.3.3, 6.1.3, 8.2, 12.3, Cx11 (5)
15.6 ОГРАНИЧЕНИЕ ЗАМЕН		
15.6.1	Игрок начальной расстановки может выйти из игры, но только один раз в партии, и войти вновь, но только один раз в партии и только на свою прежнюю позицию в расстановке.	7.3.1
15.6.2	Заменяющий игрок может войти в игру на место игрока начальной расстановки, но только один раз в партии, и может быть заменен только этим же стартовым игроком.	7.3.1
15.7 ИСКЛЮЧИТЕЛЬНАЯ ЗАМЕНА		
	Игрок (кроме Либеро), который не может продолжать играть вследствие травмы или болезни, должен быть заменен в соответствии с правилами замены. Если это невозможно, команде дается право сделать ИСКЛЮЧИТЕЛЬНУЮ замену сверх ограничений Правила 15.6.	6.1.3, 15.6, 19.4.3

Исключительная замена означает, что любой игрок, который не находится на площадке во время травмы/заболевания, кроме: Либери, второго Либери или замещенного ими игрока, может заменить в игре травмированного/заболевшего игрока. Замененному травмированному/заболевшему игроку не разрешено вернуться в игру в матче.

Исключительная замена ни в каком случае не может считаться обычной заменой, но должна быть записана в протоколе как одна из общего числа замен в партии и матче.

15.8 ЗАМЕНА ПРИ УДАЛЕНИИ ИЛИ ДИСКВАЛИФИКАЦИИ

УДАЛЕННЫЙ или ДИСКВАЛИФИЦИРОВАННЫЙ игрок должен быть немедленно заменен по правилам замены. Если это невозможно, команда объявляется НЕПОЛНОЙ.

6.4.3, 7.3.1,
15.6, 21.3.2,
21.3.3, Cx11 (5)

15.9 НЕПРАВОМЕРНАЯ ЗАМЕНА

15.9.1 Замена является неправомерной, если она превышает ограничения, указанные в Правиле 15.6 (исключая случай Правила 15.7), или в ней участвует незарегистрированный игрок.

8.1, 15.6

15.9.2 Когда команда произвела неправомерную замену и игра была возобновлена, должна осуществляться следующая процедура последовательно:

15.9.2.1 команда наказывается очком и подачей соперника;

6.1.3

15.9.2.2 замена должна быть исправлена;

15.9.2.3 очки, набранные совершившей ошибку командой после совершения ошибки, аннулируются; очки соперника сохраняются.

15.10 ПРОЦЕДУРА ЗАМЕНЫ

15.10.1 Замена должна проводиться в пределах зоны замены.

1.4.3, Cx1b

15.10.2 Замена должна длиться столько лишь времени, сколько необходимо для записи замены в протоколе и разрешения игрокам войти и выйти.

15.10, 24.2.6,
25.2.2.3

15.10.3a Фактический запрос замены начинается с момента входа заменяющего игрока(ов) готового к игре в зону замены во время перерыва. Тренеру нет необходимости выполнять жест замены, за исключением, когда замена проводится вследствие травмы или перед началом партии.

15.10.3б Если игрок не готов, замена не предоставляется и на команду налагается санкция за задержку.

16.2, Cx9

- 15.10.3в Запрос замены подтверждает и объявляет секретарь или 2^{ой} судья, используя зуммер или свисток соответственно. 2^{ой} судья разрешает замену. 24.2.6
- На ФИББ, Мировых и Официальных Соревнованиях используются пронумерованные таблички для облегчения замены (включая, когда используются электронные устройства).**
- 15.10.4 Если команда намерена произвести одновременно более одной замены, все заменяющие игроки должны войти в зону замены одновременно, чтобы засчитывался один запрос. В этом случае, замены должны быть сделаны последовательно, одна пара игроков за другой. Если одна из замен неправомерная, правильная(ые) замена(ы) предоставляется, неправомерная отклоняется и является предметом для санкции за задержку. 1.4.3, 15.2.2

15.11 НЕПРАВИЛЬНЫЕ ЗАПРОСЫ

- 15.11.1 Неправильным является – запрашивать любой обычный игровой перерыв: 15
- 15.11.1.1 во время розыгрыша, либо в момент или после свистка на подачу; 12.3
- 15.11.1.2 членом команды, не имеющим на это права; 5.1.2.3, 5.2.3.3
- 15.11.1.3 для второй замены той же командой в одном и том же перерыве (т.е., до окончания следующего состоявшегося розыгрыша), исключая случай травмы/болезни игрока в игре; 15.2.2, 15.2.3, 16.1, 25.2.2.6
- 15.11.1.4 после использования разрешенного количества тайм-аутов и замен. 15.1
- 15.11.2 Первый неправильный запрос команды в матче, который не влияет на игру и не задерживает ее, должен быть отклонен без любых иных последствий, но он должен быть зарегистрирован в протоколе. 16.1, 25.2.2.6
- 15.11.3 Любой дальнейший неправильный запрос той же команды в матче является задержкой. 16.1.4

16 ЗАДЕРЖКИ ИГРЫ

16.1 ВИДЫ ЗАДЕРЖЕК

- Неправильное действие команды, которое затягивает возобновление игры, является задержкой и, среди прочего, включает:
- 16.1.1 затягивание обычных игровых перерывов; 15.10.2
- 16.1.2 затягивание перерывов после указания возобновить игру; 15
- 16.1.3 запрос неправомерной замены; 15.9
- 16.1.4 повторение неправильного запроса; 15.11.3
- 16.1.5 задержка игры членом команды.

16.2	САНКЦИИ ЗА ЗАДЕРЖКУ	Cx9
16.2.1	<i>"Предупреждение за задержку"</i> и <i>"замечание за задержку"</i> являются командными санкциями.	
16.2.1.1	Санкции за задержку остаются в силе в течение всего матча.	6.3
16.2.1.2	Все санкции за задержку записываются в протокол.	25.2.2.6
16.2.2	Первая задержка в матче членом команды влечет наложение санкции "ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ ЗА ЗАДЕРЖКУ".	4.1.1, Cx11 (25)
16.2.3	Вторая и последующие задержки любого вида любым членом одной и той же команды в том же матче являются ошибкой и влекут наложение санкции "ЗАМЕЧАНИЕ ЗА ЗАДЕРЖКУ": очко и подача соперника.	6.1.3, Cx11 (25)
16.2.4	Санкции за задержку, наложенные до или между партиями, применяются в следующей партии.	18.1
17	ИСКЛЮЧИТЕЛЬНЫЕ ПЕРЕРЫВЫ В ИГРЕ	
17.1	ТРАВМА / БОЛЕЗНЬ	8.1
17.1.1	Если происходит серьезный несчастный случай, когда мяч находится в игре, судья должен немедленно остановить игру и разрешить медицинскому персоналу выйти на площадку. Розыгрыш затем переигрывается.	6.1.3
17.1.2	Если травмированный/заболевший игрок не может быть заменен по правилам обычной или исключительной замены, игроку предоставляется 3 минуты – время для восстановления, но не более одного раза для одного и того же игрока в матче. Если игрок не восстановился, его/ее команда объявляется неполной.	15.6, 15.7, 24.2.8 6.4.3, 7.3.1
17.2	ВНЕШНЯЯ ПОМЕХА	
	Если имеет место любая внешняя помеха во время игры, игра должна быть остановлена и розыгрыш переигран.	6.1.3, Cx11 (23)
17.3	ПРОДОЛЖИТЕЛЬНЫЕ ПЕРЕРЫВЫ	
17.3.1	Если непредвиденные обстоятельства прерывают матч, 1 ^{ый} судья, организатор и Контрольный Комитет, если он есть, должны определить меры, которые должны быть предприняты для восстановления нормальных условий.	23.2.3
17.3.2	Когда происходит одно или несколько прерываний матча, не превышающих в целом 4 часа:	17.3.1
17.3.2.1	если матч возобновлен на той же игровой площадке, прерванная партия должна быть продолжена обычным порядком с прежними счетом, игроками (кроме удаленных и дисквалифицированных) и расстановкой. Сыгранные ранее партии сохраняют свой счет;	1, 7.3

- 17.3.2.2 если матч возобновлен на другой игровой площадке, прерванная партия аннулируется и переигрывается с теми же членами команд и теми же начальными расстановками (кроме удаленных и дисквалифицированных игроков), запись всех санкций остается в силе. Сыгранные ранее партии сохраняют свой счет. 7.3, 21.4.1, Cx9
- 17.3.3 Если происходит одно или несколько прерываний матча, превышающих в целом 4 часа, весь матч должен быть переигран.

18 ИНТЕРВАЛЫ И СМЕНА ПЛОЩАДОК

18.1 ИНТЕРВАЛЫ

Интервал – это время между партиями. Все интервалы длятся три минуты. 4.2.4

В течение этого периода времени происходит смена площадок и запись расстановок команд в протокол. 7.3.2, 18.2, 25.2.1.2

Интервал между второй и третьей партиями может быть увеличен до 10 минут компетентным органом по просьбе организатора.

18.2 СМЕНА ПЛОЩАДОК

Cx11 (3)

18.2.1 После каждой партии команды меняются площадками, за исключением решающей партии. 7.1

18.2.2 В решающей партии, как только лидирующая команда набирает 8 очков, команды без задержки меняются площадками и позиции игроков остаются теми же. 6.3.2, 7.4.1, 25.2.2.5

Если смена не была сделана по достижении лидирующей командой 8 очков, она должна быть произведена сразу, как только выявлена эта погрешность. Счет, достигнутый к моменту, когда такая смена производится, остается тем же.



ГЛАВА 6 ИГРОК ЛИБЕРО

Смотри
Правила

19	ИГРОК ЛИБЕРО	
19.1	НАЗНАЧЕНИЕ ЛИБЕРО	5
19.1.1	<p>Каждая команда имеет право назначить из состава игроков в протоколе до двух специализированных защитных игроков: Либерео.</p> <p>На ФИВБ, Мировых и Официальных Соревнованиях для взрослых, если команда имеет более 12 игроков, зарегистрированных в протоколе, наличие ДВУХ Либерео обязательно в списке команды.</p>	4.1.1
19.1.2	<p>Все игроки Либерео должны быть записаны в протоколе в специальных графах, предусмотренных для этого.</p>	5.2.2, 25.2.1.1, 26.2.1.1
19.1.3	<p>Либерео на площадке является действующим Либерео. Если есть другой Либерео, он/она является вторым Либерео команды.</p> <p>Только один Либерео может быть на площадке в любое время.</p>	
19.2	ЭКИПИРОВКА	4.3
	<p>Игрок(и) Либерео должен носить форму (или ЖАКЕТ/ НАГРУДНИК ДЛЯ ПЕРЕНАЗНАЧЕННОГО Либерео), которая имеет преобладающий цвет отличный от любого цвета формы других членов команды. Эта форма должна явно контрастировать с формой других членов команды.</p> <p>Форма Либерео должна быть пронумерована как у других членов команды.</p> <p>На ФИВБ, Мировых и Официальных Соревнованиях переназначенный Либерео должен, по возможности, носить футболку того же типа и цвета, как и первоначальный Либерео, но оставить свой собственный номер.</p>	
19.3	ДЕЙСТВИЯ, КАСАЮЩИЕСЯ ЛИБЕРО	
19.3.1	Игровые действия	
19.3.1.1	Либерео разрешено замещать любого игрока на задней линии.	7.4.1.2
19.3.1.2	Он/она ограничен играть как игрок задней линии, и ему не разрешено завершать атакующий удар из любого места (включая игровую площадку и свободную зону), если в момент контакта мяч полностью выше верхнего края сетки.	13.2.2, 13.2.3, 13.3.5
19.3.1.3	Он/она не может подавать, блокировать или пытаться блокировать.	12.4.1, 14.6.2, 14.6.6, Cx11 (12)

- 19.3.1.4 Игрок не может завершать атакующий удар, когда мяч полностью выше верхнего края сетки, если мяч направлен пальцами сверху Либерио, находящимся в своей передней зоне. Мяч может быть атакован свободно, если Либерио выполняет то же самое действие за пределами своей передней зоны. 1.4.1, 13.3.6, 23.3.2.3д, е, Cx1b
- 19.3.2 Замещения Либерио
- 19.3.2.1 Замещения Либерио не считаются заменами. 6.1.3, 15.5
- Они не ограничены, но должен быть состоявшийся розыгрыш между двумя замещениями Либерио (исключения: команда вследствие замечания совершает переход и Либерио выходит на позицию 4, или действующий Либерио становится неспособным играть, делая розыгрыш несостоявшимся).
- 19.3.2.2 Обычный замещенный игрок может заместить любого Либерио и быть замещен любым Либерио. Действующий Либерио может быть замещен только замещенным обычным игроком на ту же позицию, или вторым Либерио.
- 19.3.2.3 В начале каждой партии Либерио не может выйти на площадку до проверки 2^м судьей начальной расстановки и разрешения игроку Либерио заместить стартового игрока. 7.3.2, 12.1
- 19.3.2.4 Другие замещения Либерио должны происходить, только когда мяч находится вне игры и до свистка на подачу. 8.2, 12.3
- 19.3.2.5 Замещение Либерио, совершенное после свистка на подачу, но до удара подающего, не должно отменяться, однако, по окончании розыгрыша игровой капитан должен быть проинформирован, что это не разрешено и повторения будут предметом для санкций за задержку. 12.3, 12.4, Cx9
- 19.3.2.6 Последующие запоздалые замещения должны приводить к немедленному прерыванию игры и наложению санкции за задержку. Подающая команда определяется категорией санкции за задержку. 16.2, Cx9
- 19.3.2.7 Либерио и замещенный игрок могут выходить на площадку или покидать ее только через Зону Замещения Либерио. 1.4.4, Cx1b
- 19.3.2.8 Замещения Либерио должны записываться в Листе контроля Либерио (если он используется) или в электронном протоколе. 26.2.2.1, 26.2.2.2
- 19.3.2.9 Неправильное замещение Либерио может заключаться в следующем (среди прочего):
- нет состоявшегося розыгрыша между замещениями Либерио; 6.1.3
 - Либерио замещается игроком, но не вторым Либерио или замещенным обычным игроком. 15.9
- Неправильное замещение Либерио должно рассматриваться так же, как неправомерная замена: 15.9
- т.е., если неправильное замещение Либерио выявлено до начала следующего розыгрыша, оно исправляется судьями и на команду налагается санкция за задержку; Cx9

если неправильное замещение Либери выявлено после удара на подаче, последствия такие же, как при непроверенной замене.

15.9

19.4 ПЕРЕНАЗНАЧЕНИЕ НОВОГО ЛИБЕРО

- 19.4.1 Либери **становится** неспособным играть, если травмирован, болен, удален или дисквалифицирован. 21.3.2, 21.3.3, Cx9
- Либери может быть **объявлен** неспособным играть по любой причине тренером или, в отсутствие тренера, игровым капитаном. 5.1.2.1, 5.2.1
- 19.4.2 Команда с одним Либери
- 19.4.2.1 Когда только один Либери остается в распоряжении команды в соответствии с Правилем 19.4.1, или команда имеет только одного зарегистрированного, и этот Либери становится или объявлен неспособным играть, тренер (или игровой капитан, если тренер не присутствует), может переназначить в качестве Либери на оставшуюся часть матча любого другого игрока (кроме замещенного игрока), который не находится на площадке в момент переназначения. 19.4, 19.4.1
- 19.4.2.2 Если **действующий** Либери становится неспособным играть, он/она может быть замещен обычным замещенным игроком или **сразу и непосредственно на площадке** переназначенным Либери. Однако, *Либери, которого переназначают, не может играть в оставшейся части матча.*
- Если Либери находится не на площадке, когда объявляется неспособным играть, он/она также может быть переназначен. Либери, объявленный неспособным играть, не может играть в оставшейся части матча.
- 19.4.2.3 Тренер или игровой капитан, если тренер не присутствует, контактирует со 2^м судьей, сообщая ему/ей о переназначении. 5.1.2.1, 5.2.1
- 19.4.2.4 Если переназначенный Либери становится или объявлен неспособным играть, разрешены дальнейшие переназначения. 19.4.1
- 19.4.2.5 Если тренер запрашивает, чтобы капитан команды был переназначен в качестве нового Либери, это может быть разрешено, но в этом случае капитан команды должен передать все капитанские полномочия. 5.1.2, 19.4.1
- 19.4.2.6 В случае переназначения Либери, номер игрока, переназначенного в качестве Либери, должен быть записан в секторе Замечания протокола и в Листе контроля Либери (или в электронном протоколе, если он используется). 25.2.2.7, 26.2.2.1
- 19.4.3 Команда с двумя Либери
- 19.4.3.1 Когда команда зарегистрировала в протоколе двух Либери, но один становится неспособным играть, команда имеет право играть только с одним Либери. 4.1.1, 19.1.1
- Переназначение не разрешено, но, только если оставшийся Либери не оказывается неспособным продолжать играть в матче. 19.4

19.5 РЕЗЮМЕ

Если Либерио удален или дисквалифицирован, он/она может быть замещен сразу вторым Либерио команды. Если команда имеет только одного Либерио, в таком случае она имеет право сделать переназначение.

19.4, 21.3.2,
21.3.3



ГЛАВА 7

ПОВЕДЕНИЕ УЧАСТНИКОВ

Смотри
Правила

20 ТРЕБОВАНИЯ К ПОВЕДЕНИЮ

20.1 СПОРТИВНОЕ ПОВЕДЕНИЕ

20.1.1 Участники должны знать “Официальные Волейбольные Правила” и соблюдать их.

20.1.2 Участники должны по-спортивному принимать решения судей без их обсуждения.

В случае сомнения, разъяснение может быть запрошено только через игрового капитана.

5.1.2.1

20.1.3 Участники должны воздерживаться от действий или позиций, имеющих цель повлиять на решения судей или скрыть ошибки, совершенные их командой.

20.2 ЧЕСТНАЯ ИГРА

20.2.1 Участники должны вести себя уважительно и вежливо в духе ЧЕСТНОЙ ИГРЫ не только по отношению к судьям, но также по отношению к другим официальным лицам, сопернику, партнерам и зрителям.

20.2.2 Общение между членами команды во время матча разрешено.

5.2.3.4

21 НЕПРАВИЛЬНОЕ ПОВЕДЕНИЕ И САНКЦИИ ЗА НЕГО

21.1 НЕЗНАЧИТЕЛЬНОЕ НЕПРАВИЛЬНОЕ ПОВЕДЕНИЕ

Проступки незначительного неправильного поведения не являются предметом для санкций. Обязанностью 1^о судьи является предотвращение приближения команд к уровню нарушений, за которые налагаются санкции.

5.1.2, 21.3

Это делается в два этапа:

Cx9, Cx11 (6a)

Этап 1: устное предупреждение через игрового капитана;

Этап 2: предъявляется ЖЕЛТАЯ КАРТОЧКА соответствующему члену (членам) команды. Это официальное предупреждение не является само по себе санкцией, но является символом того, что член команды (и команда в целом) достиг уровня наложения санкций в матче. Оно записывается в протокол, но не имеет немедленных последствий.

21.2 НЕПРАВИЛЬНОЕ ПОВЕДЕНИЕ, ПРИВОДЯЩЕЕ К САНКЦИЯМ		
	Неправильное поведение члена команды по отношению к официальным лицам, соперникам, партнерам или зрителям подразделяется на три категории в соответствии с серьезностью проступка.	4.1.1
21.2.1	Грубое поведение: действие вопреки хорошему тону или нормам морали.	
21.2.2	Оскорбительное поведение: клеветнические или оскорбительные слова или жесты, или любое действие, выражающее презрение.	
21.2.3	Агрессия: фактическое физическое нападение, или агрессивное или угрожающее поведение.	
21.3 ШКАЛА САНКЦИЙ		Cx9
	В соответствии с решением 1 ^{го} судьи и в зависимости от серьезности проступка применяются и записываются в протокол следующие санкции: Замечание, Удаление или Дисквалификация.	21.2, 25.2.2.6
21.3.1	Замечание	Cx11 (6b)
	Первое грубое поведение в матче любого члена команды наказывается очком и подачей соперника.	4.1.1, 21.2.1
21.3.2	Удаление	Cx11 (7)
21.3.2.1	Член команды, на которого наложена санкция удаление, не должен участвовать в игре в оставшейся части партии, должен быть заменен в соответствии с правилами замены немедленно, если находится на площадке, и должен сидеть на месте для удаленных без других последствий.	1.4.6, 4.1.1, 5.2.1, 5.3.2, Cx1a, Cx1b
	Удаленный тренер теряет свое право вмешиваться в ход партии и должен сидеть на месте для удаленных.	5.2.3.3
21.3.2.2	Первое оскорбительное поведение члена команды наказывается удалением без других последствий.	4.1.1, 21.2.2
21.3.2.3	Второе грубое поведение одного и того же члена команды в том же матче наказывается удалением без других последствий.	4.1.1, 21.2.1
21.3.3	Дисквалификация	Cx11 (8)
21.3.3.1	Член команды, на которого наложена санкция дисквалификация, должен быть заменен в соответствии с правилами замены немедленно, если находится на площадке, и должен покинуть Контрольную Зону Соревнования до конца матча без других последствий.	4.1.1, Cx1a
21.3.3.2	За первый случай физического нападения, или подразумеваемой или угрожающей агрессии налагается санкция дисквалификация без других последствий.	21.2.3
21.3.3.3	Второе оскорбительное поведение одного и того же члена команды в том же матче наказывается дисквалификацией без других последствий.	4.1.1, 21.2.2

21.3.3.4 Третье грубое поведение одного и того же члена команды в том же матче наказывается дисквалификацией без других последствий. 4.1.1, 21.2.1

21.4 ПРИМЕНЕНИЕ САНКЦИЙ ЗА НЕПРАВИЛЬНОЕ ПОВЕДЕНИЕ

21.4.1 Все санкции за неправильное поведение являются индивидуальными санкциями, остаются в силе в течение всего матча и записываются в протокол. 21.3, 25.2.2.6

21.4.2 Повторение неправильного поведения одним и тем же членом команды в том же матче наказывается в нарастающем порядке (каждый последующий проступок одного и того же члена команды влечет более строгую санкцию). 4.1.1, 21.2, 21.3, Cx9

21.4.3 Удаление или дисквалификация, обусловленные оскорбительным поведением или агрессией, не требуют предварительных санкций. 21.2, 21.3

21.5 НЕПРАВИЛЬНОЕ ПОВЕДЕНИЕ ПЕРЕД И МЕЖДУ ПАРТИЯМИ

Любое неправильное поведение, имеющее место перед или между партиями, влечет наложение санкции в соответствии с Правилем 21.3, и санкции применяются в следующей партии. 18.1, 21.2, 21.3

21.6 НЕПРАВИЛЬНОЕ ПОВЕДЕНИЕ И ИСПОЛЪЗУЕМЫЕ КАРТОЧКИ – РЕЗЮМЕ


Предупреждение: санкцией не является –
 Этап 1: устное предупреждение
 Этап 2: символ: Желтая карточка 21.1

Замечание: санкция – символ: Красная карточка 21.3.1

Удаление: санкция – символ: Красная + Желтая карточки вместе 21.3.2

Дисквалификация: санкция – символ: Красная + Желтая карточки
 раздельно 21.3.3





**ЧАСТЬ 2
РАЗДЕЛ 2:
СУДЬИ,
ИХ ОБЯЗАННОСТИ И
ОФИЦИАЛЬНЫЕ
ЖЕСТЫ**

ГЛАВА 8 СУДЬИ

Смотри
Правила

22	СУДЕЙСКАЯ БРИГАДА И ПРОЦЕДУРЫ	
22.1	СОСТАВ	
	Судейская бригада матча состоит из следующих официальных лиц:	
	– 1 ^{ый} судья,	23
	– 2 ^{ой} судья,	24
	– секретарь,	25
	– четыре (два) линейных.	27
	Их расположение показано на Схеме 10.	
	Для ФИВБ, Мировых и Официальных Соревнований обязателен помощник секретаря.	26
22.2	ПРОЦЕДУРЫ	
22.2.1	Только 1 ^{ый} и 2 ^{ой} судьи могут давать свисток во время матча:	
22.2.1.1	1 ^{ый} судья дает сигнал на подачу, которым начинает розыгрыш;	6.1.3, 12.3
22.2.1.2	1 ^{ый} или 2 ^{ой} судья дают сигнал об окончании розыгрыша, при условии что они уверены в совершении ошибки и определили ее характер.	
22.2.2	Они могут давать свисток, когда мяч вне игры, для обозначения того, что они разрешают или отклоняют запрос команды.	5.1.2, 8.2
22.2.3	Сразу после свистка судьи, сигнализирующего об окончании состоявшегося розыгрыша, они должны показать официальными жестами:	22.2.1.2, 28.1
22.2.3.1	если ошибка зафиксирована свистком 1 ^{го} судьи, он/она должен показать в следующем порядке:	
	а) команду, которая будет подавать;	12.2.2, Cx11 (2)
	б) характер ошибки;	
	с) игрока(ов), совершившего ошибку (при необходимости).	

<p>22.2.3.2 Если ошибка зафиксирована свистком 2^{го} судьи, он/она должен показать:</p> <p>а) характер ошибки;</p> <p>б) игрока(ов), совершившего ошибку (при необходимости);</p> <p>с) команду, которая будет подавать, вслед за жестом 1^{го} судьи.</p> <p>В этом случае 1^{ый} судья не показывает ни характер ошибки, ни игрока, совершившего ее, а только команду, которая будет подавать.</p>	<p>12.2.2</p> <p>Cx11 (2)</p>
<p>22.2.3.3 В случае ошибки при атакующем ударе или ошибки блокирования игроков задней линии или Либеро оба судьи показывают в соответствии с 22.2.3.1 и 22.2.3.2.</p>	<p>12.2.2, 13.3.3, 13.3.5, 19.3.1.2, 23.3.2.3д, е, Cx11 (21)</p>
<p>22.2.3.4 В случае обоюдной ошибки оба судьи показывают в следующем порядке:</p> <p>а) характер ошибки;</p> <p>б) игроков, совершивших ошибку (если необходимо).</p> <p>Команду, которая должна подавать, показывает затем 1^{ый} судья.</p>	<p>17.3, Cx11 (23)</p> <p>12.2.2, Cx11 (2)</p>

23 1^{ый} СУДЬЯ

23.1 МЕСТОНАХОЖДЕНИЕ

1^{ый} судья выполняет свои функции, стоя на судейской вышке, расположенной у одного из концов сетки на противоположной от секретаря стороне. Уровень его/ее глаз должен быть приблизительно 50 см над сеткой.

Cx1a, Cx1b, Cx10

23.2 ПОЛНОМОЧИЯ

<p>23.2.1 1^{ый} судья руководит матчем от начала до конца. Он/она имеет власть над всеми членами судейской бригады и членами команд.</p> <p>Во время матча решения 1^{го} судьи являются окончательными. Он/она имеет право отменять решения других членов судейской бригады, если замечено, что они ошибочны.</p> <p>1^{ый} судья может даже заменить члена судейской бригады, который не выполняет правильно свои обязанности.</p>	<p>4.1.1, 6.3</p>
<p>23.2.2 1^{ый} судья, также, контролирует работу подавальщиков мячей и протирищиков пола.</p>	<p>3.3</p>
<p>23.2.3 1^{ый} судья имеет право решать любые вопросы, касающиеся игры, включая те, которые не предусмотрены в Правилах.</p>	
<p>23.2.4 1^{ый} судья не должен допускать каких-либо обсуждений его решений.</p>	<p>20.1.2</p>

Однако, по просьбе игрового капитана 1^{ый} судья должен дать пояснение применения или интерпретации правил, на которых он/она основывал свое решение.

5.1.2.1

Если игровой капитан не согласен с этим разъяснением и собирается опротестовать это решение, он/она должен немедленно зарезервировать право зарегистрировать этот протест по окончании матча. 1^{ый} судья должен разрешить реализовать это право игрового капитана.

5.1.2.1, 5.1.3.2,
25.2.3.2

23.2.5 1^{ый} судья отвечает за определение до и во время матча соответствия оборудования игрового поля и условий игровым требованиям.

ГЛАВА 1,
23.3.1.1

23.3 ОБЯЗАННОСТИ

23.3.1 Перед матчем 1^{ый} судья:

23.3.1.1 проверяет состояние игрового поля, мячи и другое оборудование;

ГЛАВА 1,
23.2.5

23.3.1.2 проводит жеребьевку с капитанами команд;

7.1

23.3.1.3 контролирует разминку команд.

7.2

23.3.2 Во время матча 1^{ый} судья имеет право:

23.3.2.1 предупреждать команды;

21.1

23.3.2.2 налагать санкции за неправильное поведение и задержки;

16.2, 21.2, Cx9,
Cx11 (6a, 6b, 7,
8, 25)

23.3.2.3 принимать решения о:

а) ошибках подающего и в расстановке подающей команды, включая заслон;

7.5, 12.4, 12.5,
12.7.1, Cx4,
Cx6,
Cx11 (12,13)

б) ошибках в игре с мячом;

9.3,
Cx11 (16, 17)

в) ошибках над сеткой и ошибочном контакте игрока с сеткой, главным образом на стороне атакующего;

11.3.1, 11.4.1,
11.4.4,
Cx11 (20)

г) ошибках при атакующем ударе Либеро и игроков задней линии;

13.3.3, 13.3.5,
24.3.2.4, Cx8,
Cx11 (21)

д) завершенном атакующем ударе, выполненном игроком по мячу, находящемуся выше сетки, направленному игроком Либеро пальцами сверху, находящимся в своей передней зоне;

1.4.1, 13.3.6,
24.3.2.4,
Cx11 (21)

е) полном пересечении мячом нижней площадки под сеткой;

8.4.5, 24.3.2.7,
Cx5a, Cx11 (22)

ж) состоявшемся блоке игрока задней линии или попытке блока игрока Либеро;	14.6.2, 14.6.6, Cx11 (12)
з) пересечении мячом сетки полностью или частично за пределами площадки перехода на площадку соперника, или касание антенны на своей стороне игровой площадки;	Cx11 (15)
и) прохождении поданного мяча и при третьем ударе над или за антенной на своей стороне игровой площадки.	Cx11 (15)
23.3.3 По окончании матча он/она проверяет протокол и подписывает его.	24.3.3, 25.2.3.3

24 2^{ой} СУДЬЯ

24.1 МЕСТОНАХОЖДЕНИЕ

2^{ой} судья выполняет свои обязанности, стоя за пределами игровой площадки около стойки на противоположной стороне от 1^{го} судьи лицом в его сторону.

Cx1a, Cx1b, Cx10

24.2 ПОЛНОМОЧИЯ

24.2.1 2 ^{ой} судья является помощником 1 ^{го} судьи, но имеет также свою собственную сферу полномочий.	24.3
Если 1 ^{ый} судья оказывается не в состоянии продолжать выполнение своих обязанностей, 2 ^{ой} судья может заменить 1 ^{го} судью.	
24.2.2 2 ^{ой} судья может, без свистка, сигнализировать об ошибках, не относящиеся к его/ее сфере полномочий, но не может настаивать на их принятии 1 ^{ым} судьей.	24.3
24.2.3 2 ^{ой} судья контролирует работу секретаря(ей).	25.2, 26.2
24.2.4 2 ^{ой} судья наблюдает за членами команд, находящимися на скамейке, и сообщает об их неправильном поведении 1 ^{му} судье.	4.2.1
24.2.5 2 ^{ой} судья контролирует игроков в местах разминки.	4.2.3
24.2.6 2 ^{ой} судья разрешает обычные игровые перерывы, контролирует их продолжительность и отклоняет неправильные запросы.	15, 15.11, 25.2.2.3
24.2.7 2 ^{ой} судья контролирует количество тайм-аутов и замен, использованных каждой командой, и сообщает о 2-ом тайм-ауте и о 5-ой и 6-ой заменах 1 ^{му} судье и соответствующему тренеру.	15.1, 25.2.2.3
24.2.8 В случае травмы игрока 2 ^{ой} судья разрешает исключительную замену или предоставляет 3 минуты времени для восстановления.	15.7, 17.1.2
24.2.9 2 ^{ой} судья контролирует состояние пола, главным образом в передней зоне. Он/она, также, проверяет во время матча, что мячи по-прежнему соответствуют требованиям правил.	1.2.1, 3

- 24.2.10 2^{ой} судья наблюдает за членами команд в местах для удаленных и сообщает об их неправильном поведении 1^{му} судье. 1.4.6, 21.3.2

На ФИВБ, Мировых и Официальных Соревнованиях обязанности, записанные в 24.2.5 и 24.2.10, выполняет резервный судья.

24.3 ОБЯЗАННОСТИ

- 24.3.1 В начале каждой партии, после смены площадок в решающей партии и при необходимости 2^{ой} судья проверяет соответствие действительных позиций игроков на площадке записанным в карточках расстановки. 5.2.3.1, 7.3.2, 7.3.5, 18.2.2
- 24.3.2 Во время матча 2^{ой} судья принимает решения, дает свисток и показывает жестом:
- 24.3.2.1 переход на площадку соперника и в пространство соперника под сеткой; 1.3.3, 11.2, Cx5a, Cx11 (22)
- 24.3.2.2 ошибки в расстановке принимающей команды; 7.5, Cx4, Cx11 (13)
- 24.3.2.3 ошибочный контакт игрока с сеткой, главным образом на стороне блокирующего, и с антенной на его стороне площадки; 11.3.1
- 24.3.2.4 состоявшийся блок игроков задней линии или попытку блока игрока Либоро; или ошибку при атакующем ударе игроков задней линии или Либоро; 13.3.3, 14.6.2, 14.6.6, 23.3.2.3д, е, ж, Cx11 (12, 21)
- 24.3.2.5 контакт мяча с посторонним предметом; 8.4.2, 8.4.3, Cx11 (15)
- 24.3.2.6 контакт мяча с полом, когда 1^{ый} судья не находится в позиции, позволяющей увидеть этот контакт; 8.3



24.3.2.7	пересечение мячом плоскости сетки полностью или частично за пределами площади перехода на площадку соперника, или касание антенны на своей стороне игровой площадки.	8.4.3, 8.4.4, Cx5a, Cx11 (15)
24.3.2.8	прохождение поданного мяча и при третьем ударе над или за антенной на своей стороне игровой площадки.	Cx11 (15)
24.3.3	По окончании матча он/она проверяет и подписывает протокол.	23.3.3, 25.2.3.3

25 СЕКРЕТАРЬ

25.1 МЕСТОНАХОЖДЕНИЕ

Секретарь выполняет свои обязанности, сидя за столом секретаря на противоположной от 1^{го} судьи стороне лицом в его сторону.

Cx1a, Cx1b,
Cx10

25.2 ОБЯЗАННОСТИ

Он/она ведет протокол в соответствии с Правилами, взаимодействуя со 2^{ым} судьей.

Он/она использует зуммер или иное звуковое устройство для сообщения о нарушениях или подачи сигнала судьям в соответствии со своими обязанностями.

25.2.1	Перед матчем и партией секретарь:	
25.2.1.1	записывает в протокол данные о матче и командах, включая фамилии и номера игроков Либеро, в соответствии с действующими процедурами и получает подписи капитанов и тренеров;	4.1, 5.1.1, 5.2.2, 7.3.2, 19.1.2, 19.4.2.6
25.2.1.2	записывает начальную расстановку каждой команды из карточки расстановки (или проверяет данные, переданные через электронное устройство);	5.2.3.1, 7.3.2
	если он/она не сумел получить карточки расстановки вовремя, он/она немедленно сообщает об этом факте 2 ^{му} судье.	5.2.3.1
25.2.2	Во время матча секретарь:	
25.2.2.1	записывает набранные очки;	6.1
25.2.2.2	контролирует очередность подач каждой команды и немедленно после удара на подаче сигнализирует судьям о ее нарушении;	12.2
25.2.2.3	уполномочен подтверждать и объявлять, используя зуммер, запросы замен, контролируя их количество, и записывает замены и тайм-ауты, информируя 2 ^{го} судью;	15.1, 15.4.1, 15.10.3с, 24.2.6, 24.2.7
25.2.2.4	уведомляет судей о запросе обычного игрового перерыва, который не является правильным;	15.11
25.2.2.5	извещает судей об окончании партий и о наборе 8-го очка в решающей партии;	6.2, 15.4.1, 18.2.2

25.2.2.6	регистрирует предупреждения за неправильное поведение, санкции и неправильные запросы;	15.11.3, 16.2, 21.3
25.2.2.7	записывает все другие события по указанию 2 ^{го} судьи, в том числе исключительные замены, время восстановления, продолжительные перерывы, внешнюю помеху, переназначение и т.д.;	15.7, 17.1.2, 17.2, 17.3, 19.4
25.2.2.8	контролирует интервалы между партиями.	18.1
25.2.3	В конце матча секретарь:	
25.2.3.1	записывает окончательный результат;	6.3
25.2.3.2	в случае протеста, с предварительного разрешения 1 ^{го} судьи, записывает или разрешает капитану команды/игровому капитану записать в протокол изложение опротестовываемого эпизода;	5.1.2.1, 5.1.3.2, 23.2.4
25.2.3.3	подписывает протокол сам до получения подписей капитанов команд и затем судей.	5.1.3.1, 23.3.3, 24.3.3

26 ПОМОЩНИК СЕКРЕТАРЯ

26.1 МЕСТОНАХОЖДЕНИЕ

Помощник секретаря выполняет свои функции, сидя за столом секретаря рядом с ним.

22.1, Cx1a, Cx1b, Cx10

26.2 ОБЯЗАННОСТИ

Он/она записывает замещения, касающиеся Либеро.

Он/она помогает в административной деятельности секретарской работы.

Если секретарь оказывается не в состоянии продолжать выполнение своей работы, помощник секретаря заменяет секретаря.

19.3

26.2.1 До матча и партии помощник секретаря:

26.2.1.1 подготавливает лист контроля Либеро;

26.2.1.2 подготавливает запасной протокол.

26.2.2 Во время матча помощник секретаря:

26.2.2.1 записывает подробности замещений/переназначений Либеро;

19.3.1.1, 19.4

26.2.2.2 уведомляет судей о любой ошибке замещения Либеро, используя зуммер;

19.3.2

26.2.2.3 начинает и заканчивает отсчет времени Технических Тайм-аутов;

15.4.1

26.2.2.4 работает с ручным табло на столе секретаря;

26.2.2.5 проверяет, чтобы данные всех табло соответствовали друг другу;

25.2.2.1

- 26.2.2.6 при необходимости, обновляет запасной протокол и передает его секретарю. 25.2.1.1
- 26.2.3 В конце матча помощник секретаря:
- 26.2.3.1 подписывает лист контроля Либеро и представляет его для проверки;
- 26.2.3.2 подписывает протокол.

На ФИВБ, Мировых и Официальных Соревнованиях, где используется электронный протокол, помощник секретаря взаимодействует с секретарем для извещения о заменах, для указания 2^м судье на команду, запрашивающую игровой перерыв, и распознавания замещений Либеро.

27 ЛИНЕЙНЫЕ

27.1 МЕСТОНАХОЖДЕНИЕ

Если используются только два линейных, они стоят в углах площадки, ближайших к правой руке каждого судьи, по диагонали, 1-2 м от углов.

Cx1a, Cx1b,
Cx10

Каждый из них контролирует обе – боковую и лицевую линии на своей стороне.

На ФИВБ, Мировых и Официальных Соревнованиях наличие четырех линейных обязательно.

Они стоят в свободной зоне 1-3 м от каждого угла площадки на воображаемом продолжении линии, которую они контролируют.

Cx10

27.2 ОБЯЗАННОСТИ

- 27.2.1 Линейные выполняют свои обязанности, используя флаги (40 x 40 см), чтобы показать: Cx12
- 27.2.1.1 мяч "в площадке" и "за" всегда, когда мяч приземляется около их линии (линий); 8.3, 8.4, Cx12 (1, 2)
- 27.2.1.2 касание мяча, ушедшего "за" от команды, принимающей мяч; 8.4, Cx12 (3)
- 27.2.1.3 касание мячом антенны, пересечение мячом сетки после подачи и третьего удара команды за пределами площадки перехода и т.д.; 8.4.3, 8.4.4, 10.1.1, Cx5a, Cx12 (4)
- 27.2.1.4 заступ любого игрока (исключая подающего) за свою площадку в момент удара на подаче; 7.4, 12.4.3, Cx12 (4)
- 27.2.1.5 заступ подающего; 12.4.3
- 27.2.1.6 любой контакт на своей стороне площадки с верхними 80 см антенны любого игрока во время его/ее игрового действия с мячом или, когда мешает игре; 11.3.1, 11.4.4, Cx3, Cx12 (4)

27.2.1.7 пересечение мячом сетки на площадку соперника за пределами площадки перехода, или касание антенны на своей стороне площадки.

10.1.1, Cx5a,
Cx12 (4)

27.2.2 По просьбе 1^{го} судьи линейный должен повторить свой сигнал.

28 ОФИЦИАЛЬНЫЕ СИГНАЛЫ

28.1 ЖЕСТЫ СУДЕЙ

Cx11


Судьи должны показывать официальными жестами причину их свистка (характер ошибки, зафиксированной свистком, или цель разрешенного перерыва). Жест должен выдерживаться некоторое время и, если он выполняется одной рукой, рука соответствует стороне команды, которая совершила ошибку или сделала запрос.

28.2 СИГНАЛЫ ФЛАГОМ ЛИНЕЙНЫХ

Cx12

Линейные должны показывать официальными сигналами флагом характер зафиксированной ошибки и выдерживать сигнал некоторое время.



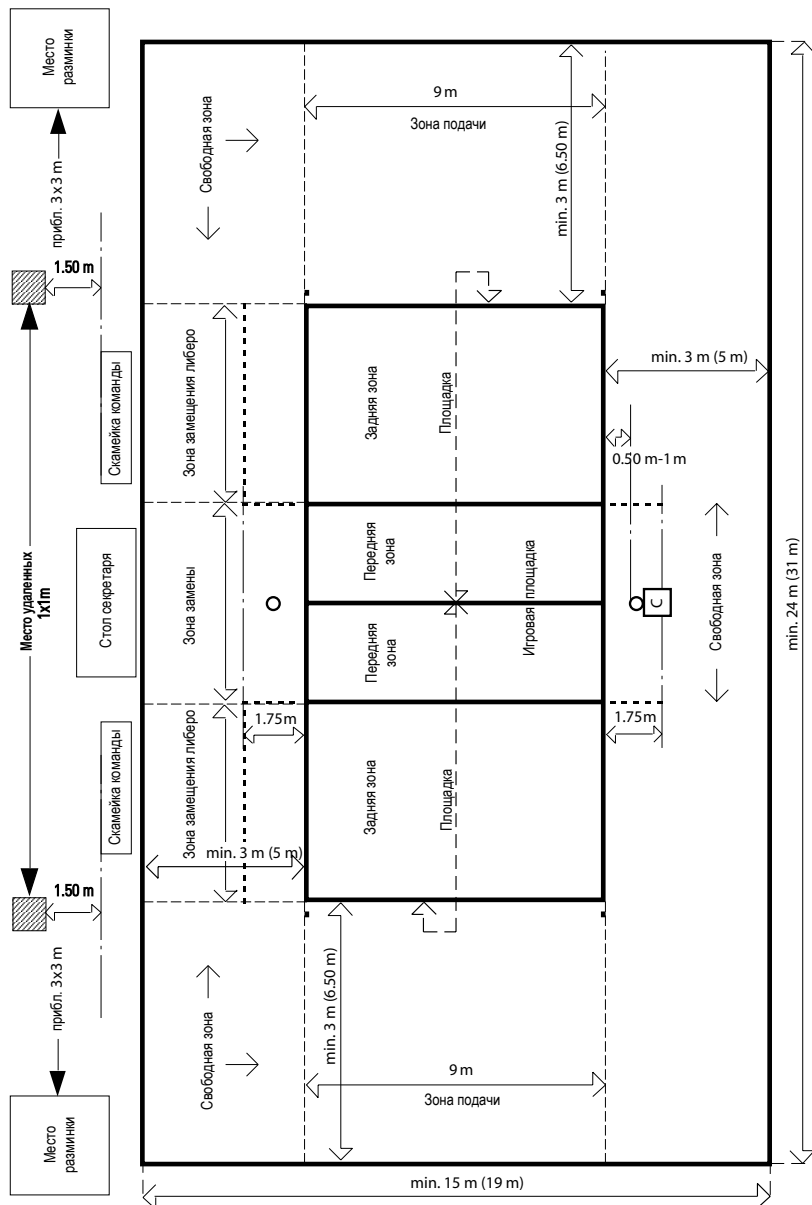


ЧАСТЬ 2
РАЗДЕЛ 3:
СХЕМЫ

СХЕМЫ 16 : ИГРОВОЕ ПОЛЕ

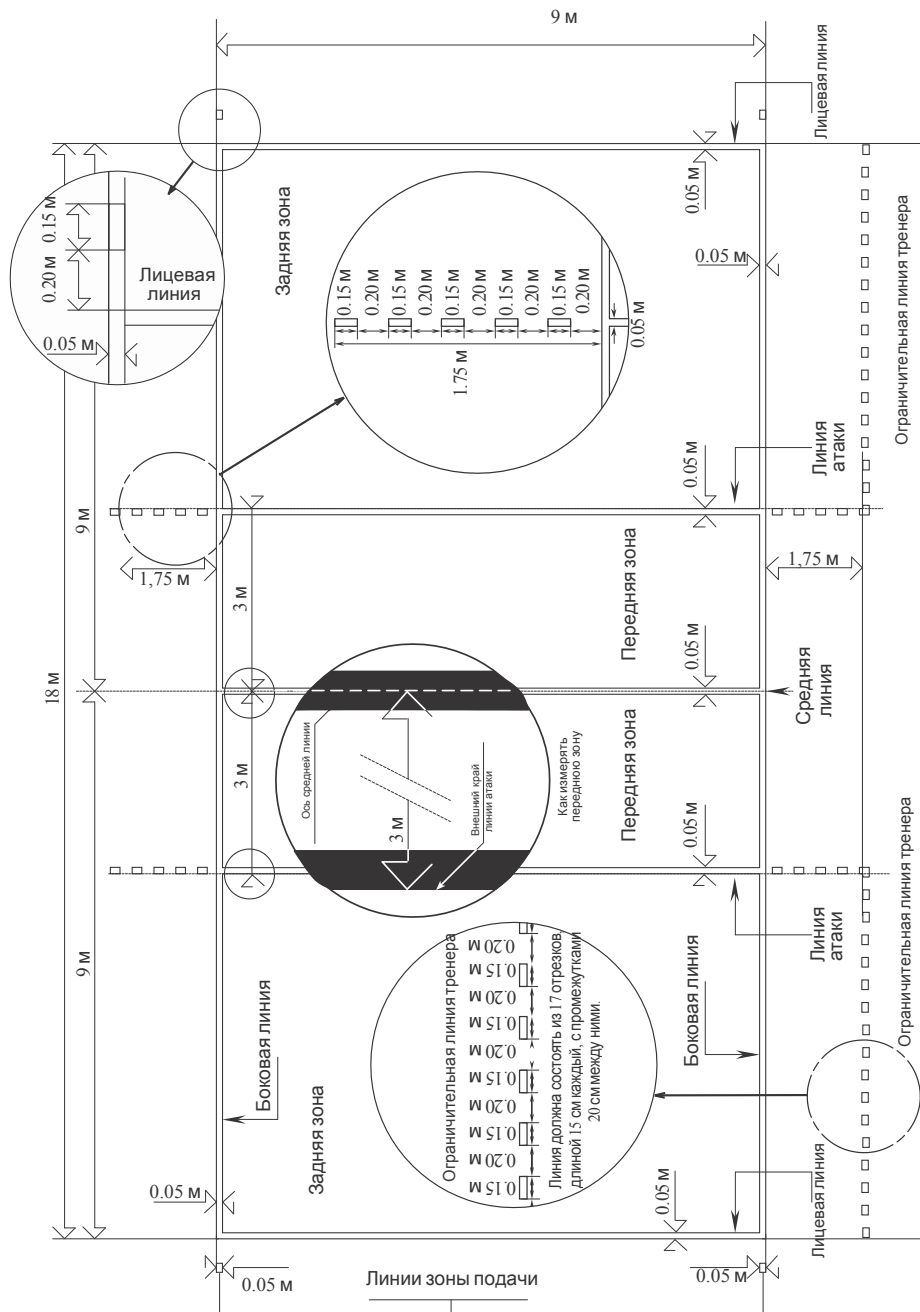
Соответствующие Правила: 1, 1.4, 1.4.2, 1.4.3, 1.4.4, 1.4.5, 1.4.6, 4.2.1, 4.2.3.1, 15.10.1, 19.3.1.4, 19.3.2.7, 21.3.2.1, 23.1, 24.1, 25.1, 26.1

(...) значения действительны для ФИВБ, Мировых и Официальных Соревнований



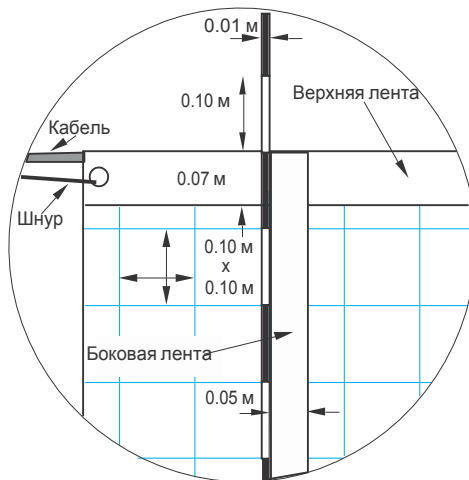
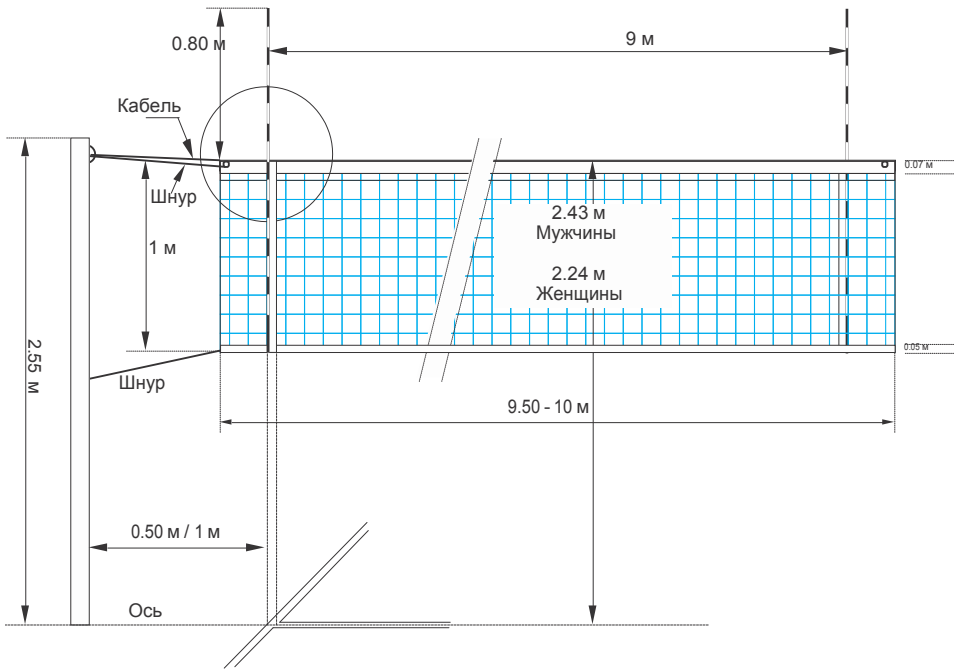
СХЕМЫ 2: ИГРОВАЯ ПЛОЩАДКА

Соответствующие Правила: 1.1, 1.3, 1.3.3, 1.3.4, 1.4.1, 5.2.3.4



СХЕМЫ 3: ЭСКИЗ СЕТКИ

Соответствующие Правила: 2, 2.1.6, 2.2, 2.3, 2.4, 2.5.1, 11.3.1, 11.3.2, 27.2.1.6

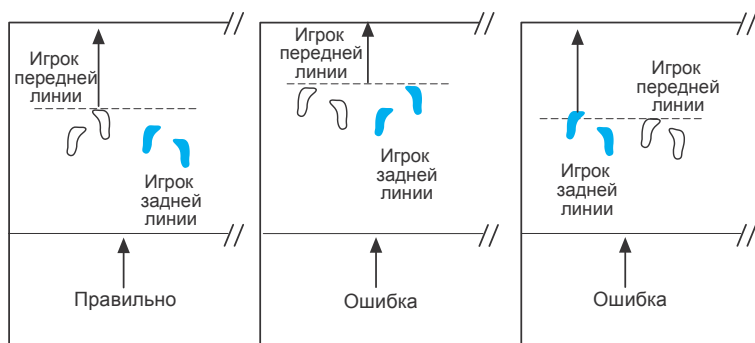


СХЕМЫ 4: ПОЗИЦИИ ИГРОКОВ

Соответствующие Правила: 7.4, 7.4.3, 7.5, 23.3.2.3а, 24.3.2.2

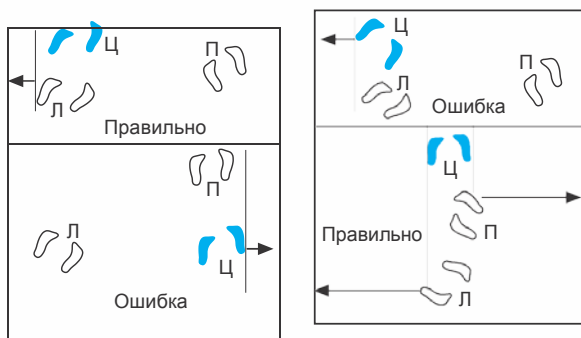
Пример А:

Определение позиций между игроком передней линии и соответствующим игроком задней линии



Пример Б:

Определение позиций между игроками одной линии



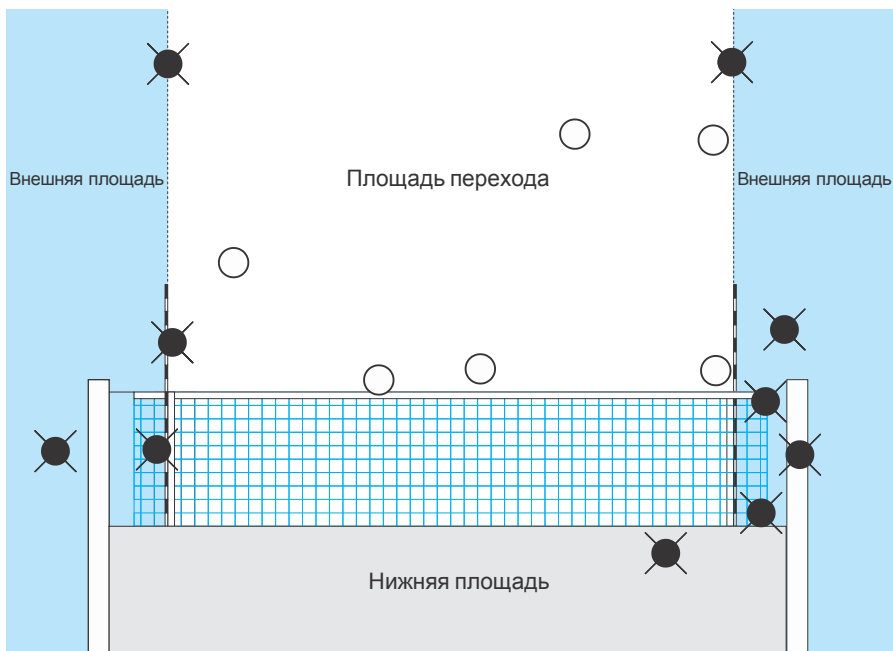
Ц = Центральный игрок



П = Правый игрок

Л = Левый игрок

СХЕМЫ 5а: ПЕРЕСЕЧЕНИЕ МЯЧОМ ВЕРТИКАЛЬНОЙ ПЛОСКОСТИ СЕТКИ НА ПЛОЩАДКУ СОПЕРНИКА

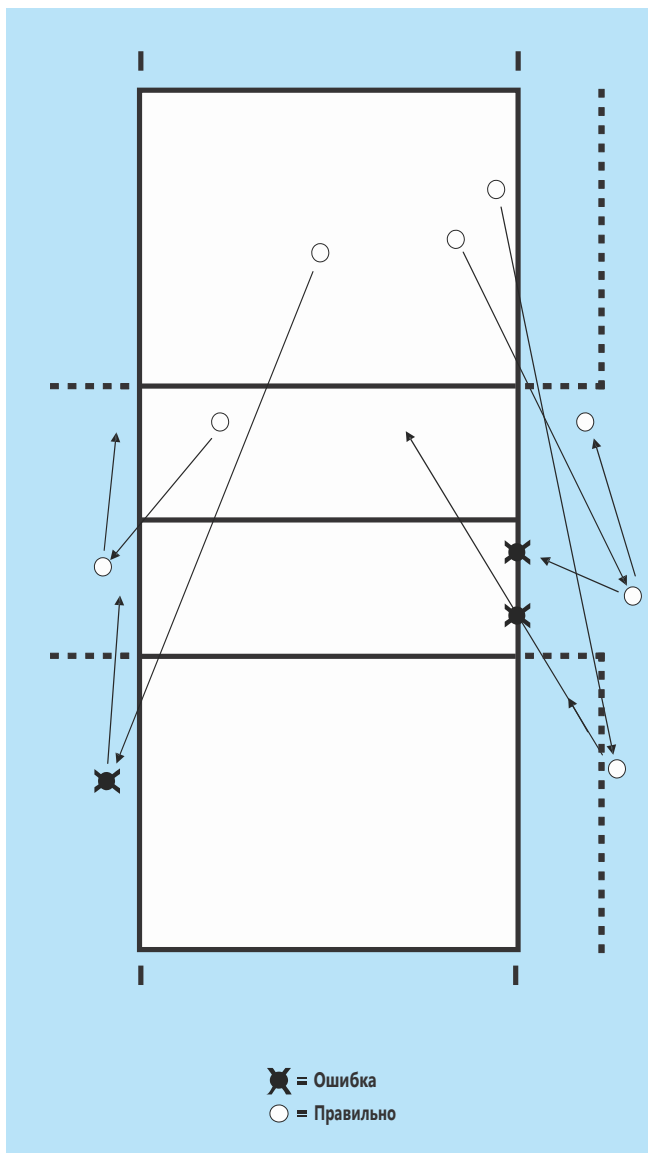
Соответствующие Правила: 2.4, 8.4.3, 8.4.4, 8.4.5, 10.1.1, 10.1.3, 24.3.2.7, 27.2.1.3, 27.2.1.7



-  = Ошибка
-  = Правильный переход

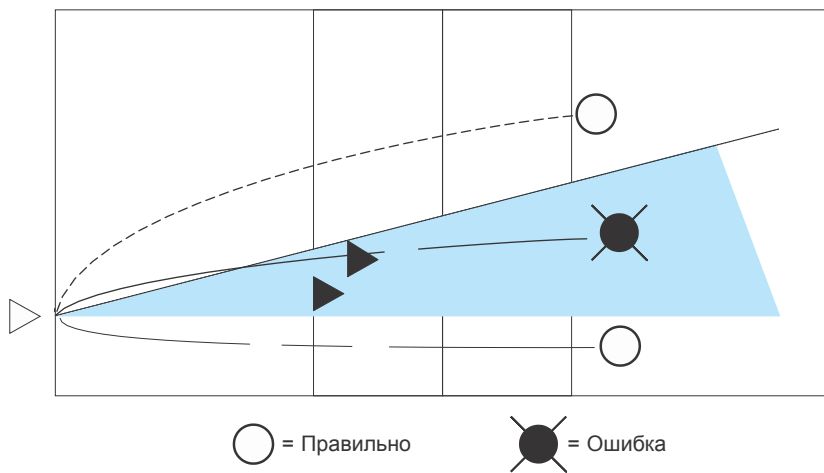
СХЕМЫ 56: ПЕРЕСЕЧЕНИЕ МЯЧОМ ВЕРТИКАЛЬНОЙ ПЛОСКОСТИ СЕТКИ В СВОБОДНУЮ ЗОНУ СОПЕРНИКА

Соответствующие Правила: 10.1.2, 10.1.2.2, 24.3.2.7



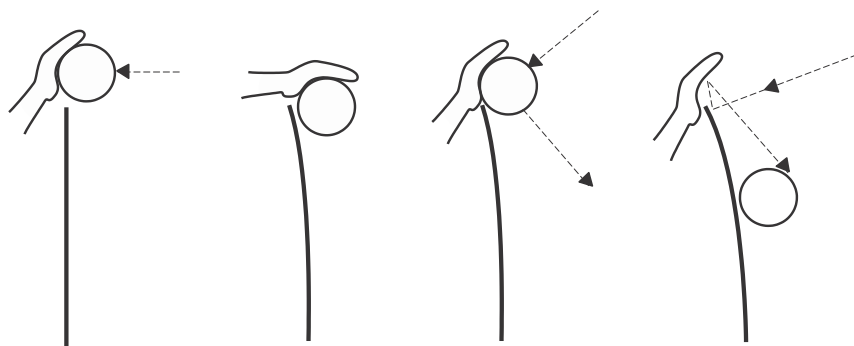
СХЕМЫ 6: ГРУППОВОЙ ЗАСЛОН

Соответствующие Правила: 12.5, 12.5.2, 23.3.2.3а



СХЕМЫ 7: СОСТОЯВШИЙСЯ БЛОК

Соответствующее Правило: 14.1.3



Мяч выше сетки

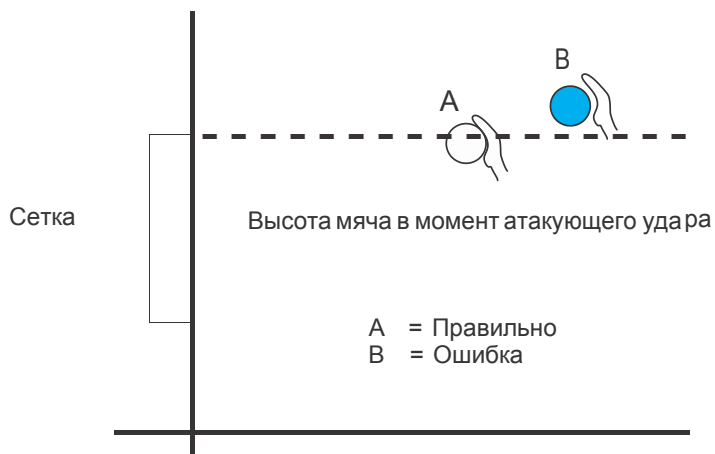
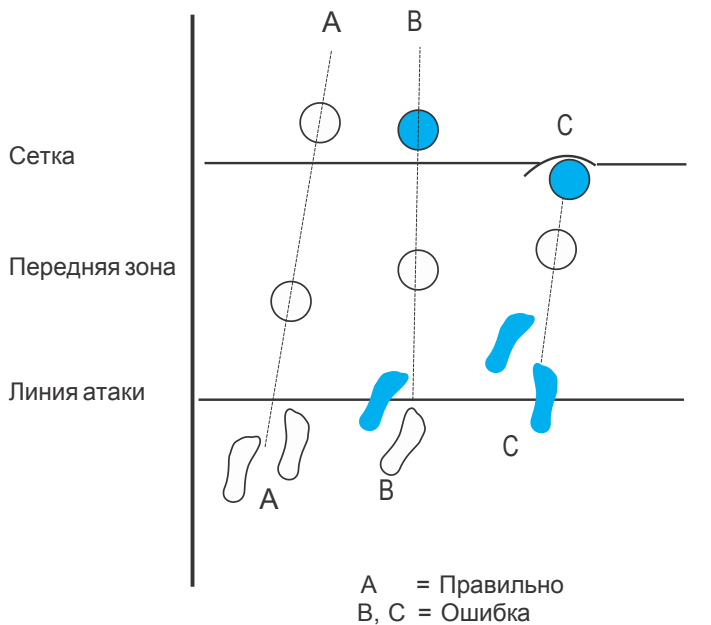
Мяч ниже верхнего
края сетки

Мяч касается сетки

Мяч отскакивает от сетки

СХЕМЫ 8: АТАКА ИГРОКА ЗАДНЕЙ ЛИНИИ

Соответствующие Правила: 13.2.2, 13.2.3, 23.3.2.3d, 24.3.2.4



СХЕМЫ 9: ШКАЛЫ ПРЕДУПРЕЖДЕНИЙ И САНКЦИЙ И ПОСЛЕДСТВИЯ

Соответствующие Правила: 16.2, 21.3, 21.4.2

9a: ПРЕДУПРЕЖДЕНИЯ И САНКЦИИ ЗА НЕПРАВИЛЬНОЕ ПОВЕДЕНИЕ

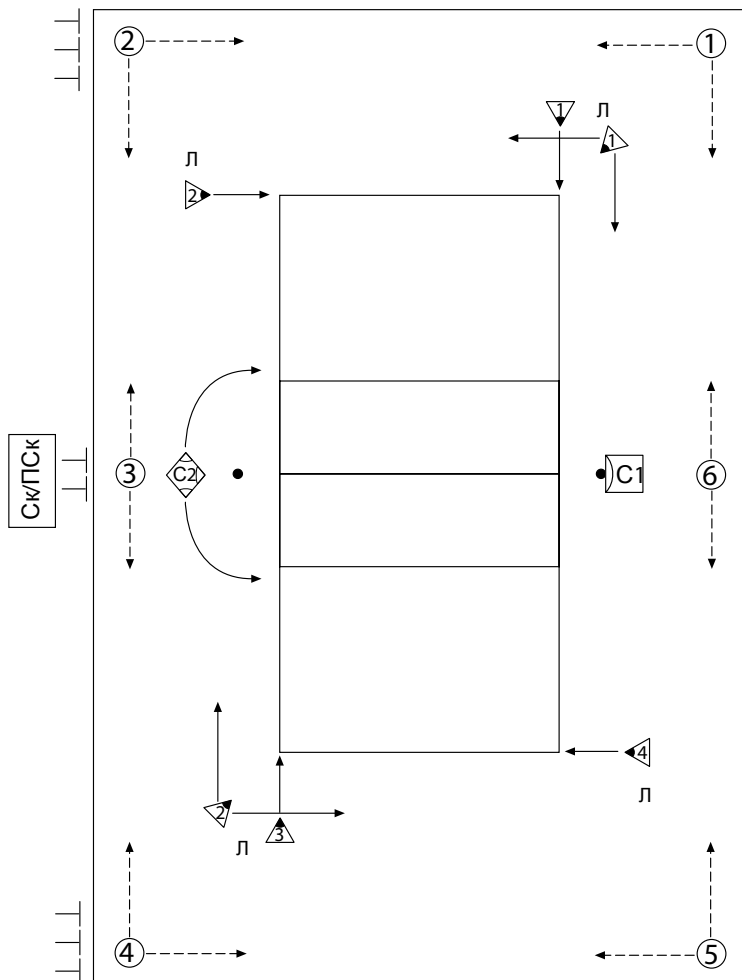
КАТЕГОРИИ	СЛУЧАЙ	НАРУШИТЕЛЬ	САНКЦИЯ	КАРТОЧКИ	ПОСЛЕДСТВИЕ
НЕЗНАЧИТЕЛЬНОЕ НЕПРАВИЛЬНОЕ ПОВЕДЕНИЕ	Этап 1	Любой член команды	Не считается санкцией	Нет	Предупреждение только
	Этап 2			Желтая	
	Повторение всякий раз		Замечание	Как указано ниже	Как указано ниже
ГРУБОЕ ПОВЕДЕНИЕ	Первый	Любой член команды	Замечание	Красная	Очко и подача сопернику
	Второй	Тот же член команды	Удаление	Красная + Желтая вместе	Должен покинуть игровое поле и оставаться в месте для удаленных до конца партии
	Третий	Тот же член команды	Дисквалификация	Красная + Желтая раздельно	Должен покинуть Контрольную Зону Соревнования до конца матча
ОСКОРБИТЕЛЬНОЕ ПОВЕДЕНИЕ	Первый	Любой член команды	Удаление	Красная + Желтая вместе	Должен покинуть игровое поле и оставаться в месте для удаленных до конца партии
	Второй	Тот же член команды	Дисквалификация	Красная + Желтая раздельно	Должен покинуть Контрольную Зону Соревнования до конца матча
АГРЕССИЯ	Первый	Любой член команды	Дисквалификация	Красная + Желтая раздельно	Должен покинуть Контрольную Зону Соревнования до конца матча

9b: ПРЕДУПРЕЖДЕНИЯ И САНКЦИИ ЗА ЗАДЕРЖКУ

КАТЕГОРИИ	СЛУЧАЙ	НАРУШИТЕЛЬ	СРЕДСТВО СДЕРЖИВАНИЯ или САНКЦИЯ	КАРТОЧКИ	ПОСЛЕДСТВИЕ
ЗАДЕРЖКА	Первый	Любой член команды	Предупреждение за задержку	Жест № 25 с Желтой карточкой	Предупреждение – наказания нет
	Второй и последующие	Любой член команды	Замечание за задержку	Жест № 25 с Красной карточкой	Очко и подача сопернику

СХЕМЫ 10: РАСПОЛОЖЕНИЕ СУДЕЙСКОЙ БРИГАДЫ И ИХ ПОМОЩНИКОВ

Соответствующие Правила: 3.3, 23.1, 24.1, 25.1, 26.1, 27.1



- C1 = Первый Судья
- ◆C2 = Второй Судья
- Ск/ПСК = Секретарь/Помощник Секретаря
- ▶ = Линейные (номера 1-4 и 1-2)
- ④ = Подавальщики Мяча (номера 1-6)
- = Протирщики Пола

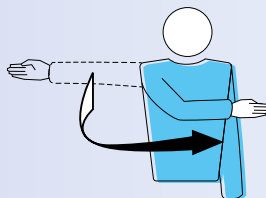
СХЕМЫ 11: ОФИЦИАЛЬНЫЕ ЖЕСТЫ СУДЕЙ

Условные обозначения: П В Судья(и), который должен выполнять жест в соответствии с его/ее обязанностью обозначения: П В Судья(и), который выполняет жест в отдельных ситуациях

1 РАЗРЕШЕНИЕ ПОДАВАТЬ

Соответствующие Правила: 12.3, 22.2.1.1

Движением руки указать направление подачи

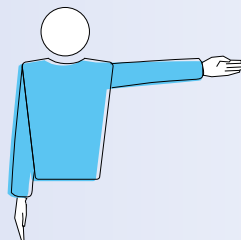


П

2 ПОДАЮЩАЯ КОМАНДА

Соответствующие Правила: 22.2.3.1, 22.2.3.2, 22.2.3.4

Вытянуть руку в сторону команды, которая должна подавать

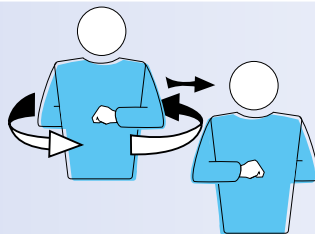


П В

3 СМЕНА ПЛОЩАДОК

Соответствующее Правило: 18.2

Поднять предплечья спереди и сзади и повернуть их вокруг корпуса

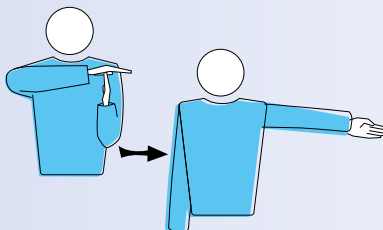


П

4 ТАЙМ-АУТ

Соответствующее Правило: 15.4.1

Расположить ладонь одной руки над пальцами другой, удерживаемой вертикально (в форме Т), и затем указать запрашивающую команду



П В

5 ЗАМЕНА

Соответствующие Правила: 15.5.1, 15.5.2, 15.8

Круговое движение предплечьями
вокруг друг друга

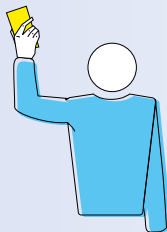


П В

6a ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ ЗА НЕПРАВИЛЬНОЕ ПОВЕДЕНИЕ

Соответствующее Правило: 21.1, 21.6

Показать желтую карточку
для предупреждения

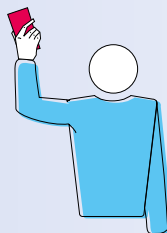


П

6b ЗАМЕЧАНИЕ ЗА НЕПРАВИЛЬНОЕ ПОВЕДЕНИЕ

Соответствующие Правила: 21.3.1, 21.6, 23.3.2.2

Показать красную карточку
для замечания

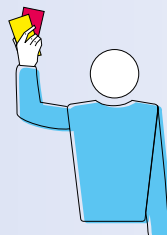


П

7 УДАЛЕНИЕ

Соответствующие Правила: 21.3.2, 21.6, 23.3.2.2

Показать обе карточки вместе
для удаления

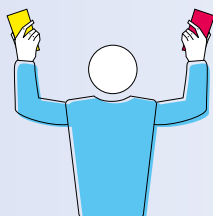


П

8 ДИСКВАЛИФИКАЦИЯ

Соответствующие Правила: 21.3.3, 21.6, 23.3.2.2

Показать красную и желтую карточки раздельно для дисквалификации



П

9 КОНЕЦ ПАРТИИ (ИЛИ МАТЧА)

Соответствующие Правила: 6.2, 6.3

Скрестить предплечья с открытыми кистями перед грудью

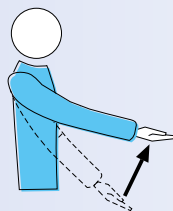


П В

10 МЯЧ НЕ ПОДБРОШЕН ИЛИ НЕ ВЫПУЩЕН ПРИ УДАРЕ НА ПОДАЧЕ

Соответствующее Правило: 12.4.1

Поднять вытянутую руку с обращенной вверх ладонью

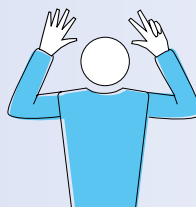


П

11 ЗАДЕРЖКА ПРИ ПОДАЧЕ

Соответствующее Правило: 12.4.4

Поднять восемь разведенных пальцев



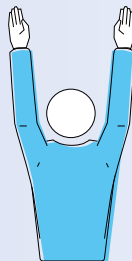
П

12 ОШИБКА ПРИ БЛОКИРОВАНИИ ИЛИ ЗАСЛОН

Соответствующие Правила: 12.5, 12.6.2.3, 14.6.3, 19.3.1.3, 23.3.2.3а, г, 24.3.2.4

Поднять обе руки вертикально ладонями вперед

П В



13 ПОЗИЦИОННАЯ ОШИБКА ИЛИ ОШИБКА ПРИ ПЕРЕХОДЕ

Соответствующие Правила: 7.5, 7.7, 23.3.2.3а, 24.3.2.2

Совершить круговое движение указательным пальцем

П В

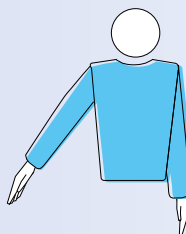


14 МЯЧ «В ПЛОЩАДКЕ»

Соответствующее Правило: 8.3

Указать рукой и пальцами в направлении пола

П В

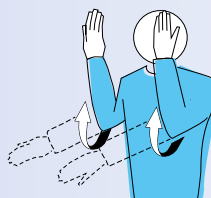


15 МЯЧ «ЗА»

Соответствующие Правила: 8.4.1, 8.4.2, 8.4.3, 8.4.4, 24.3.2.5, 24.3.2.7

Поднять вертикально предплечья с открытыми ладонями, обращенными к корпусу

П В



16 ЗАХВАТ

Соответствующие Правила: 9.2.2, 9.3.3, 23.3.2.3b

Медленно поднять предплечье с обращенной вверх ладонью

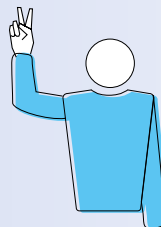


П

17 ДВОЙНОЕ КАСНИЕ

Соответствующие Правила: 9.3.4, 23.3.2.3b

Поднять два разведенных пальца



П

18 ЧЕТЫРЕ УДАРА

Соответствующие Правила: 9.3.1, 23.3.2.3b

Поднять четыре разведенных пальца

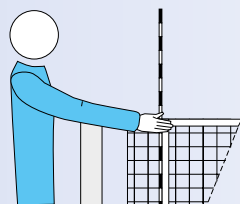


П

19 КАСНИЕ СЕТКИ ИГРОКОМ - ПОДАННЫЙ МЯЧ КАСАЕТСЯ СЕТКИ МЕЖДУ АНТЕННАМИ И НЕ ПЕРЕСЕКАЕТ ВЕРТИКАЛЬНУЮ ПЛОСКОСТЬ СЕТКИ

Соответствующие Правила: 11.4.4, 12.6.2.1

Указать соответствующую сторону сетки соответствующей рукой

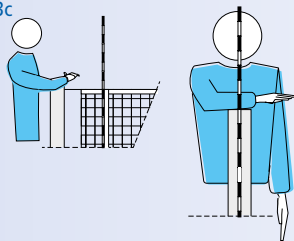


П В

20 КАСАНИЕ ПО ДРУГУЮ СТОРОНУ СЕТКИ

Соответствующие Правила: 11.4.1, 13.3.1, 14.3, 14.6.1, 23.3.2.3с

Расположить руку над сеткой ладонью вниз



П

21 ОШИБКА ПРИ АТАКУЮЩЕМ УДАРЕ

Соответствующие Правила:

- игрока задней линии, либеро или по подаче со стороны рюка: 13.3.3, 13.3.4, 13.3.5, 23.3.2.3d, e, 24.3.2.4
- с передачи сверху пальцами, выполненной либеро в своей передней зоне: 13.3.6

Сделать движение вниз предплечьем с открытой кистью



П В

22 ПЕРЕХОД НА ПЛОЩАДКУ СОПЕРНИКА ПЕРЕСЕЧЕНИЕ МЯЧОМ НИЖНЕЙ ПЛОЩАДИ ИЛИ ПОДАЮЩИЙ КАСАЕТСЯ ПЛОЩАДКИ (ЛИЦЕВОЙ ЛИНИИ) ИЛИ ИГРОК ЗАСТУПАЕТ ЗА ПРЕДЕЛЫ СВОЕЙ ПЛОЩАДКИ В МОМЕНТ УДАРА НА ПОДАЧЕ

Соответствующие Правила: 8.4.5, 11.2.2, 12.4.3, 23.3.2.3а, f, 24.3.2.1

Указать на среднюю линию или
на соответствующую линию



П В

23 ОБОЮДНАЯ ОШИБКА ИЛИ ПЕРЕИГРОВКА

Соответствующие Правила: 6.1.2.2, 17.2, 22.2.3.4

Поднять оба больших пальца вертикально



П

24 КАСАНИЕ МЯЧА

Соответствующие Правила: 23.3.2.3b, 24.2.2

Провести ладонью одной руки по пальцам другой, удерживаемой вертикально



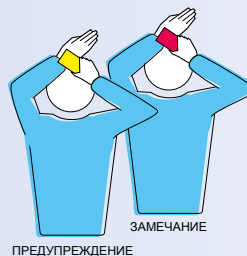
П

25 ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ ЗА ЗАДЕРЖКУ / ЗАМЕЧАНИЕ ЗА ЗАДЕРЖКУ

Соответствующие Правила: 15.11.3, 16.2.2, 16.2.3, 23.3.2.2

Прикрыть запястье желтой карточкой (предупреждение)

и красной карточкой (замечание)



П

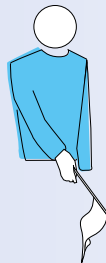


СХЕМЫ 12: ОФИЦИАЛЬНЫЕ СИГНАЛЫ ФЛАГОМ ЛИНЕЙНЫХ

1 МЯЧ «В ПЛОЩАДКЕ»

Соответствующие Правила: 8.3, 27.2.1.1

Указать флагом вниз

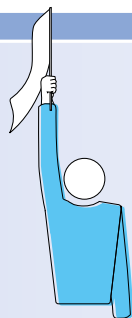


Л

2 МЯЧ «ЗА»

Соответствующие Правила: 8.4.1, 27.2.1.1

Поднять флаг вертикально



Л

3 КАСАНИЕ МЯЧА

Соответствующее Правило: 27.2.1.2

Поднять флаг и коснуться его вершины ладонью свободной руки

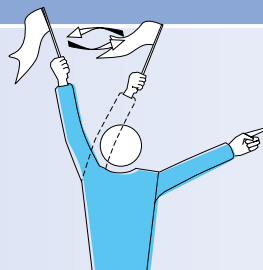


Л

4 ОШИБКИ ПЛОЩАДИ ПЕРЕХОДА, КАСАНИЕ МЯЧОМ ПОСТОРОННЕГО ПРЕДМЕТА, ИЛИ ЗАСТУП ЛЮБОГО ИГРОКА ПРИ ПОДАЧЕ

Соответствующие Правила: 8.4.2, 8.4.3, 8.4.4, 12.4.3, 27.2.1.3, 27.2.1.4, 27.2.1.6, 27.2.1.7

Махать флагом над головой и указывать на антенну или соответствующую линию



Л

5 НЕВОЗМОЖНОСТЬ ПРИНЯТИЯ РЕШЕНИЯ

Поднять и скрестить оба предплечья перед грудью



Л





ЧАСТЬ 3 ОПРЕДЕЛЕНИЯ

СОРЕВНОВАТЕЛЬНАЯ/КОНТРОЛЬНАЯ ЗОНА

Соревновательная/Контрольная Зона представляет собой коридор вокруг игровой площадки и свободной зоны, который включает все площадки до внешних препятствий или разметочных ограничений. Смотри Схему 1а.

ЗОНЫ

Участки игрового поля (т.е. игровой площадки и свободной зоны), имеющие специальное назначение (или особые ограничения), установленное текстом правил. В состав зон входят: Передняя Зона, Зона Поддачи, Зона Замены, Свободная Зона, Задняя Зона и Зона Замещения Либеро.

МЕСТА

Участки настила ЗА ПРЕДЕЛАМИ свободной зоны, установленные правилами как имеющие специальные функции. В состав мест входят: Место Разминки и Место Удаленных.

НИЖНЯЯ ПЛОЩАДЬ

Площадь, ограниченная в своей верхней части – нижним краем сетки и шнуром крепления ее к стойкам, по бокам – стойками и внизу – игровой поверхностью.

ПЛОЩАДЬ ПЕРЕХОДА

Площадь перехода ограничена:

- горизонтальной лентой верхней части сетки;
- антеннами и их продолжением;
- потолком.

Мяч должен переходить на ПЛОЩАДКУ соперника через площадь перехода.

ВНЕШНЯЯ ПЛОЩАДЬ

Внешней площадью является часть вертикальной плоскости сетки за пределами площади перехода и нижней площади.

ЗОНА ЗАМЕНЫ

Это часть свободной зоны, через которую производятся замены.

ЕСЛИ ИНОЕ НЕ СОГЛАСОВАНО ФИВБ

Это положение признает, что хотя существуют правила по стандартам и спецификациям снаряжения и оборудования, имеют место случаи, когда ФИВБ может дать особые разрешения в целях развития игры волейбол или тестирования новых условий.

СТАНДАРТЫ ФИВБ

Технические спецификации или ограничения, установленные ФИВБ для производителей оборудования.

МЕСТО УДАЛЕННЫХ

На каждой половине Контрольной Зоны Соревнования есть место для удаленных, расположенное позади продолжения лицевой линии за пределами свободной зоны, минимум 1,5 метра позади тыльной стороны скамейки команды.

ОШИБКА

- Игровое действие, противоречащее правилам.
- Нарушение правил иное, чем при игровом действии.

ДРИБЛИНГ

Дриблинг означает постукивание мячом (обычно как подготовка к подбрасыванию и подаче). Другие подготовительные действия могут включать (среди прочих) перемещения мяча из руки в руку.

ТЕХНИЧЕСКИЙ ТАЙМ-АУТ

Это особый, в дополнение к тайм-аутам, обязательный тайм-аут для развития волейбола, анализа игры и для предоставления дополнительных коммерческих возможностей. Технические Тайм-Ауты обязательны для ФИВБ, Мировых и Официальных соревнований.

ПОДАВАЛЬЩИКИ МЯЧА И ПРОТИРЩИКИ

Это персонал, чьей работой является поддерживать ход игры перекатыванием мяча подающему между розыгрышами.

Протирщики: персонал, чьей работой является сохранять пол чистым и сухим. Они протирают площадку перед матчем, между партиями и, при необходимости, после каждого розыгрыша.

РОЗЫГРЫШ–ОЧКО

Это система, при которой очко набирается всякий раз, когда выигран розыгрыш.

ИНТЕРВАЛ

Время между партиями. Смена площадок в 5-й (решающей) партии не должна рассматриваться как интервал.

ПЕРЕНАЗНАЧЕНИЕ

Это действие, посредством которого Либеро, который не может продолжать играть или объявлен командой «неспособным играть», передает свою роль любому другому игроку (кроме обычного замещенного игрока), не находящемуся на площадке в момент переназначения.

ЗАМЕЩЕНИЕ

Это действие, при котором обычный игрок покидает площадку и любой из Либеро (если их более одного) занимает его/ее место. Это может включать даже смены Либеро на Либеро. Обычный игрок может затем заместить любого Либеро. Должен быть состоявшийся розыгрыш между замещениями с участием любого Либеро.

ПОМЕХА

Любое действие, которое может создать преимущество по отношению к команде соперника, или любое действие, которое препятствует игре соперника с мячом.

O-2bis

Официальная форма ФИВБ, в которой регистрируются игроки и официальные лица команды. Она должна быть представлена во время Предварительного рассмотрения.

ПОСТОРОННИЙ ПРЕДМЕТ

Предмет/объект или человек, который, находясь за пределами игровой площадки или вблизи границы свободного игрового пространства, создает помеху полету мяча. Например: верхняя аппаратура освещения, судейская вышка, ТВ оборудование, стол секретаря, стойки сетки. Антенны не являются посторонним предметом, так как считаются частью сетки.

ЗАМЕНА

Это действие, при котором обычный игрок покидает площадку, и другой обычный игрок занимает его/ее место.

A series of horizontal dotted lines spanning the width of the page, intended for taking notes. The lines are spaced evenly and extend from the left margin to the right margin.

FIVBTM



fivb.org

