

Б 75.5

О-75

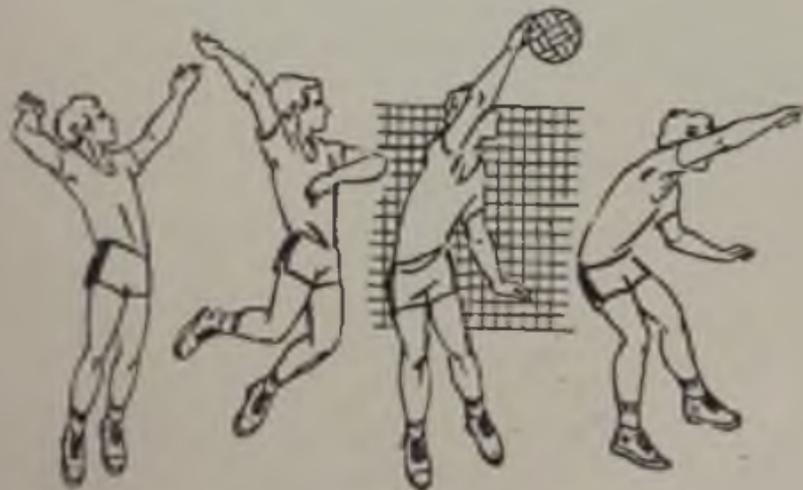
УДК 796.01:001.92

Министерство образования и науки Республики Казахстан

Павлодарский государственный университет  
им. С. Торайгырова

# ОСНОВЫ ПРАВИЛ СОРЕВНОВАНИЙ ПЛЯЖНОГО И КЛАССИЧЕСКОГО ВОЛЕЙБОЛА

учебное пособие  
для студентов специальности  
5В010801 - «Физическая культура и спорт»



**ЖЕРЕНІ**  
ПАВЛОДАРСКОГО

Павлодар

875.5  
0-75

Министерство образования и науки Республики Казахстан

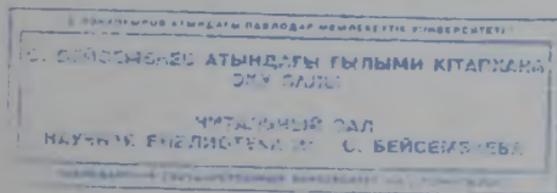
Павлодарский государственный университет  
им. С. Торайгырова

Факультет химических технологий и естествознания

Кафедра физической культуры и спорта

# ОСНОВЫ ПРАВИЛ СОРЕВНОВАНИЙ ПЛЯЖНОГО И КЛАССИЧЕСКОГО ВОЛЕЙБОЛА

Учебное пособие для студентов специальности  
5B010801 – «Физическая культура и спорт»



Павлодар  
Кереку  
2014

УДК 796.325 (07)

ББК 75.569

075

Рекомендовано к изданию учебно-методическим советом  
факультета химических технологий и естествознания  
Павлодарского государственного университета  
им. С. Торайгырова

**Рецензенты:**

Д. П. Мучкин – кандидат педагогических наук, доцент  
Павлодарского государственного педагогического института;

В. И. Лебедева – кандидат педагогических наук, доцент  
Павлодарского государственного педагогического института;

Ю. А. Мастобаев – кандидат педагогических наук.

**Составители :** В. Ю. Акулова, А. В. Скворцова

075 Основы правил соревнований пляжного и классического  
волейбола : учебное пособие для студентов специальности  
5В010801 – «Физическая культура и спорт» / сост. : В. Ю.  
Акулова, А. В. Скворцова – Павлодар : Кереку, 2014. – 70 с.

Учебное пособие «Основы правил соревнований пляжного и  
классического волейбола» написано в соответствии с требованиями  
программы подготовки специалистов по волейболу в высших учебных  
заведениях физической культуры.

В данном учебном пособии излагаются методические  
рекомендации по организации работы судейских коллегий и  
подготовки судейских кадров по волейболу к проведению  
соревнований. Помочь, всем, кто занимается подготовкой судей по  
волейболу в качественном повышении своих знаний и правильном их  
применении при судействе соревнований по волейболу.



УДК 796.325 (07)

ББК 75.569

© Акулова В. Ю., Скворцова А. В., 2014

© ПГУ им. С. Торайгырова, 2014

За достоверность материалов, грамматические и орфографические ошибки  
ответственность несут авторы и составитель

## Введение

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 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. Когда принимающая команда выигрывает розыгрыш, она получает очко и право подавать, и ее игроки переходят на одну позицию по часовой стрелке.

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.

Данное введение описывает волейбол как соревновательный спорт, и раскрывает основные качества необходимые для судейства.

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 – «Либеро» продвинуло игру вперед в отношении продолжительности розыгрыша и многофазной игры. Изменения правила подачи преобразовали подачу из простого действия по введению 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 выражения к восторгу зрителей и телезрителей. И имидж волейбола становится все более привлекательным. Поскольку игра эволюционирует, она, без сомнения, будет меняться становиться еще лучше, сильнее и быстрее.

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.

Пляжный волейбол – это спорт, где играют две команды на песчаной площадке, разделенной сеткой. Команде предоставлено три удара для возвращения мяча (включая касание блока).

В пляжном волейболе выигравшая розыгрыш команда получает очко. Когда принимающая команда выигрывает розыгрыш, она получает очко и право подавать. Каждый раз, когда это происходит, подающий игрок должен меняться.

Пляжный 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, пляжный 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.

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

Первые приверженцы игры на песчаных пляжах Калифорнии все еще узнали бы ее, поскольку пляжный волейбол пронес сквозь годы свои характерные и неотъемлемые элементы.

Пляжный 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).

Изменения правила подачи преобразовали подачу из простого действия по введению мяча в игру в наступательное оружие.

Идея «перехода» закреплена для того, чтобы способствовать разносторонним атлетам. Правила позиций 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 пляжного волейбола становится все в большей степени привлекательным.

## 1 Сооружения и оборудование

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

Игровая площадка представляет собой прямоугольник размерами 16 x 8 м, окруженный со всех сторон свободной зоной шириной минимум 3 м.

Свободным игровым пространством является пространство над игровым полем, которое свободно от любых помех. Свободное игровое пространство должно быть высотой минимум 7 м от игровой поверхности.

Для ФИВБ, Мировых и Официальных Соревнований свободная зона должна быть минимум 5 м и максимум 6 м от лицевых/боковых линий. Свободное игровое пространство должно быть высотой минимум 12,5 м от игровой поверхности.

Поверхность должна состоять из выровненного песка, быть, насколько возможно, плоской и однородной, без камней, ракушек и других включений, которые могут представлять опасность порезов или травм для игроков.

На ФИВБ, Мировых и Официальных Соревнованиях песок должен быть глубиной не менее 40 см и состоять из мелких, не слежавшихся, рыхлых песчинок. Игровая поверхность не должна представлять никакой опасности травмирования игроков.

Для ФИВБ, Мировых и Официальных Соревнований песок должен быть просеян до приемлемого размера песчинок, не слишком крупных, без камней и опасных частиц. Он не должен быть слишком мелким, чтобы не создавать пыль и не прилипать к коже.

На ФИВБ, Мировых и Официальных Соревнованиях для укрытия центральной площадки в случае дождя рекомендуется иметь брезент.

Ширина всех линий 5 см. Линии должны иметь цвет резко контрастный по отношению к цвету песка.

Ограничительные линии. Две боковые и две лицевые линии ограничивают игровую площадку. Центральная линия отсутствует. Боковые и лицевые линии расположены внутри и входят в размеры игровой площадки.

Линии площадки представляют собой отрезки ленты, изготовленной из прочного материала, и любые открытые крепления их должны быть из мягкого, эластичного материала.

Существует только площадка, зона подачи и свободная зона, окружающая площадку.

Зона подачи – это зона шириной 8 м позади каждой лицевой линии, которая простирается до конца свободной зоны.

Погода не должна представлять никакой опасности травмирования игроков. На ФИВБ, Мировых и Официальных Соревнованиях, проводящихся вечером, освещение игрового поля должно быть от 1000 до 1500 люкс, измеряемое на расстоянии 1 м от поверхности игрового поля.

Сетка установлена вертикально над серединой площадки, ее верхний край устанавливается на высоте 2,43 м для мужчин и 2,24 м для женщин.

Возрастные группы	Девочки	Мальчики
16 лет и младше	2,24 м	2,24 м
14 лет и младше	2,12 м	2,12 м
12 лет и младше	2,00 м	2,00 м

Примечание – высота сетки может быть изменена для определенных возрастных групп волейболистов.

Высота сетки измеряется в середине игровой площадки измерительной планкой. Высота сетки (над обеими боковыми линиями) должна быть совершенно одинаковой и не должна превышать официальную высоту более чем на 2 см.

Сетка длиной 8,5 м и шириной 1 м ( $\pm 3$  см) в натянутом состоянии расположена вертикально точно над центральной осью в середине площадки.

Она состоит из ячеек в форме квадрата со стороной 10 см. Сверху и снизу сетки имеются горизонтальные ленты шириной 7–10 см, выполненные из сложенного вдвое полотна предпочтительно темно-синего или ярких цветов, пришитые вдоль всей длины сетки. Каждый конец верхней ленты имеет отверстие, через которое пропущен шнур, привязывающий верхнюю ленту к стойкам, чтобы поддерживать верх сетки в туго натянутом состоянии.

Внутри лент – в верхней ленте имеется гибкий трос и шнур – в нижней ленте для крепления сетки к стойкам и поддержания верха и низа сетки в натянутом состоянии. Допускается размещение рекламы на горизонтальных лентах сетки.

Для ФИВБ, Мировых и Официальных Соревнований может использоваться сетка длиной 8,0 м с ячейками меньших размеров и с расположенными между краями сетки и стойками брендингами, при условии, что сохраняется обзор для спортсменов и судей.

Две цветные ленты шириной 5 см (той же ширины, что и линии площадки) и длиной один метр прикреплены вертикально к сетке и расположены над каждой из боковых линий. Они считаются частью сетки. Разрешено размещение рекламы на боковых лентах.

Антенна представляет собой гибкий стержень длиной 1,80 м и диаметром 10 мм, изготовленный из стекловолокна или подобного ему материала. Антенна прикрепляется с внешнего края каждой боковой ленты. Антенны расположены на противоположных сторонах сетки.

Верхние 80 см каждой антенны возвышаются над сеткой и размечены 10 см полосами контрастных цветов, предпочтительно красного и белого. Антенны считаются частью сетки и ограничивают по бокам площадь перехода.

Стойки, поддерживающие сетку, устанавливаются на расстоянии 0,7–1,0 м от каждой из боковых линий до мягкой защиты стойки. Их высота – 2,55 м и, предпочтительно, регулируемая.

Для ФИВБ, Мировых и Официальных Соревнований стойки, поддерживающие сетку, располагаются на расстоянии одного метра за боковыми линиями.

Стойки – круглые и гладкие, установлены на поверхности без растяжек. Не должно быть опасных или мешающих приспособлений. Стойки должны иметь мягкую защиту.

Мяч должен быть сферическим, из эластичного материала (кожи, синтетической кожи, или подобного материала), который не впитывает влагу, то есть наиболее пригоден для условий открытого воздуха, так как матчи могут проводиться во время дождя. Внутри мяча находится камера из резины или аналогичного материала.

Цвет: светлые цвета или комбинация цветов.

Окружность: 66–68 см. Вес: 260–280 г.

Внутреннее давление: 0,175–0,225 кг/см (171–221 мбар или гПа).

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

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

## 2 Состав команды

Команда состоит исключительно из двух игроков. Только два игрока, зарегистрированные в протоколе, имеют право участвовать в матче. Один из игроков является капитаном команды, который должен быть отмечен в протоколе.

На ФИВБ, Мировых и Официальных Соревнованиях игрокам не разрешено получать внешнюю помощь или инструкции тренера во время матча.

Места для команд (каждое имеет два стула) должны быть на расстоянии 5 м от боковой линии и не ближе 3 м к столу секретаря.

Форма игроков состоит из шорт или купального костюма. Футболка или майка необязательны, за исключением, когда предусмотрены Регламентом турнира. Игроки могут играть в головном уборе/с покрытой головой.

На ФИВБ, Мировых и Официальных Соревнованиях игроки команды должны играть в форме одинакового цвета и фасона, соответствующей регламенту турнира. Форма игроков должна быть чистой.

Игроки должны играть босиком, если иное не разрешено первым судьей. Майки игроков (или шорты, если игрокам разрешено играть без маек) должны иметь номера 1 и 2.

Номер должен находиться на груди (или спереди на шортах). Номера должны быть контрастного по отношению к майке цвета, высотой минимум 10 см. Полоса, формирующая номер, должна быть шириной минимум 1,5 см.

Если обе команды прибывают на матч в майках одинакового цвета, проводится жеребьевка для определения команды, которая должна сменить форму.

Первый судья может разрешить одному или более игрокам:

- играть в носках и/или обуви;
- сменить влажную майку между партиями, при условии, что новая форма также соответствует регламенту турнира и ФИВБ;
- по просьбе игрока первый судья может разрешить ему/ей играть в надетой под майку футболке и в тренировочных брюках.

Запрещено носить предметы, которые могут привести к травме, или дать искусственное преимущество игроку. Игроки могут играть в очках или линзах на свой собственный риск.

Капитан команды несет ответственность за поддержание дисциплины и поведение команды. Перед матчем капитан команды:

- а) подписывает протокол;
- б) представляет свою команду на жеребьевке.

Во время матча, когда мяч находится вне игры, только капитану разрешено обращаться к судьям в трех следующих случаях:

Спрашивать разъяснение применения или интерпретации Правил; если разъяснение не удовлетворяет капитана, капитан немедленно должен уведомить первого судью о своем желании заявить «Протест». Запрашивать разрешение:

- а) сменить форму или экипировку;
- б) проверить номер подающего игрока;
- в) проверить сетку, мяч, поверхность и т.д.;
- г) выровнять ленту площадки;
- д) запрашивать тайм-ауты.

Игроки должны получить разрешение судей, чтобы покинуть игровое поле. Оба игрока благодарят судей и соперников. Капитан подписывает протокол, подтверждая результат.

Если капитан предварительно запрашивал «Протест», через первого судью, и это не было успешно решено во время инцидента, он/она имеет право подтвердить это в качестве официального письменного протеста, зарегистрированного в протоколе по окончании матча.

### 3 Набор очка, выигрыш партии и матча

Команда набирает очко:

- 1 при успешном приземлении мяча на площадке соперника;
- 2 когда команда соперника совершает ошибку;
- 3 когда команда соперника получает замечание.

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

- если две или более ошибки совершенны последовательно, только первая ошибка принимается во внимание;
- если две или более ошибки совершены соперниками одновременно, это считается «обоюдной ошибкой» и розыгрыш переигрывается.

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

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

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

Партию (за исключением решающей третьей партии) выигрывает команда, которая первой набирает 21 очко, имея преимущество, как минимум, два очка. В случае равного счета 20–20, игра продолжается до достижения двух очкового преимущества (22–20, 23–21 и т. д.).

Победителем матча является команда, которая выигрывает две партии. При равном счете партий 1–1, решающая (3–я) партия играется до 15 очков и минимального преимущества в 2 очка.

Если команда отказывается играть после требования сделать это, она объявляется не явившейся и проигрывает матч с результатом 0–2 в матче и 0–21 в партиях.

Команда, которая вовремя не является на площадку, объявляется не явившейся.

Команда, объявленная «неполной» в партии или в матче, проигрывает партию или матч. Команда соперника получает очки, или очки и партии, необходимые для выигрыша партии или матча. Неполная команда сохраняет свои очки и партии. Перед официальной разминкой первый судья проводит жеребьевку по определению первой подачи и сторон площадки в первой партии.

Жеребьевка проводится в присутствии двух капитанов команд, где позволяют обстоятельства. Победитель жеребьевки выбирает:

- или право либо подавать, либо принимать подачу;
- сторону площадки.

Проигравший принимает оставшийся вариант. Во второй партии проигравший жеребьевку в первой партии будет иметь выбор. Для решающей партии должна быть проведена новая жеребьевка.

Если команды предварительно имели другую площадку в своем распоряжении, им предоставляется трехминутная официальная разминка у сетки перед матчем, если нет – они могут иметь 5 минут.

Оба игрока каждой команды должны быть постоянно в игре.

В момент удара по мячу подающим игроком каждая команда должна находиться в пределах своей площадки (исключая подающего).

Игроки свободны в выборе своих позиций. Установленных позиций на площадке не существует. Ошибок позиционного расположения не существует.

Порядок подачи (установленный капитаном команды сразу же после жеребьевки) должен сохраняться в течение партии. Когда принимающая команда получает право подавать, ее игроки «переходят» на одну позицию.

Ошибка порядка подачи считается совершенной, когда подача не выполнена в соответствии с порядком подачи. Команда наказывается очком и подачей соперника.

Секретарь (секретари) должен правильно указывать порядок подачи и поправлять любого неправомерно подающего игрока.

#### 4 Состояние игры

Мяч находится в игре с момента удара на подаче, разрешенной первым судьей. Мяч находится вне игры с момента ошибки, которая зафиксирована свистком одного из судей; в отсутствие ошибки, с момента свистка.

Мяч считается «в площадке», когда он касается поверхности игровой площадки, включая ограничительные линии.

Мяч считается «за», когда он:

- 1) падает на поверхность полностью за пределами ограничительных линий (не касаясь их);
- 2) касается предмета за пределами площадки, или не участвующего в игре человека;
- 3) касается антенн, шнуров, стоек или сетки за боковыми лентами;
- 4) пересекает вертикальную плоскость сетки или частично, или полностью за пределами площадки перехода после подачи или после третьего удара команды;
- 5) полностью пересекает нижнюю площадку под сеткой.

Каждая команда должна играть в пределах собственного игрового поля и игрового пространства. Мяч, тем не менее, может быть возвращен из-за пределов свободной зоны.

Ударом является любой контакт с мячом игрока в игре. Каждая команда имеет право максимум на три удара для возвращения мяча через сетку. Если использовано более 3 ударов, команда совершает ошибку: «Четыре удара».

Эти удары команды включают не только преднамеренные удары, совершаемые игроком, но также его неумышленные соприкосновения с мячом.

Игроку не разрешено ударять мяч два раза подряд. Два игрока могут касаться мяча одновременно. Когда два партнера касаются мяча одновременно, это считается как два удара (исключая блокирование). Если они пытаются дотянуться до мяча, но только один из них касается его, засчитывается один удар. Если игроки сталкиваются, это не является ошибкой.

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. Если одновременное касание мяча двумя соперниками над сеткой приводит к длительному

В пределах игрового поля игроку не разрешено использовать поддержку партнера или любое устройство/предмет в качестве поддержки, для того чтобы ударить мяч.

Однако игрок, который находится на грани совершения ошибки (касание сетки, или помеха сопернику и т.д.), может быть остановлен или удержан партнером.

Мяч может касаться любой части тела. Мяч не должен быть схвачен и/или брошен. Он может отскочить в любом направлении.

Исключения:

- в защитных действиях от сильно направленного мяча. В этом случае контакт с мячом сверху пальцами может быть продлен кратковременно;

- если одновременное касание мяча двумя соперниками над сеткой приводит к длительному контакту с мячом.

Мяч должен касаться различных частей тела, при условии, что соприкосновения происходят одновременно.

Исключения:

- при блокировании последовательные касания могут быть сделаны одним или более игроком (игроками), при условии, что касания происходят во время одного действия;

- при первом ударе команды, кроме выполненного сверху пальцами, мяч может касаться различных частей тела последовательно, при условии, что эти касания происходят во время одного действия.

Четыре удара: команда касается мяча четыре раза до его возврата. Удар при поддержке: игрок использует поддержку партнера или любое устройство/предмет в качестве поддержки, для того чтобы ударить мяч в пределах игрового поля. Захват: мяч схвачен и/или брошен; он не отскочил при ударе. Двойное касание: игрок ударяет мяч дважды подряд, или мяч касается различных частей его/ее тела последовательно.

Мяч, посланный на площадку соперника, должен пройти над сеткой в пределах площади перехода. Площадь перехода – это часть вертикальной плоскости сетки, ограниченная следующим образом:

- снизу – верхним краем сетки;
- по бокам – антеннами и их воображаемым продолжением;
- сверху – потолком или конструкцией (при наличии таковых).

Мяч, который пересек плоскость сетки в свободную зону соперника полностью или частично через внешнюю площадку, может быть возвращен без нарушения количества ударов команды, при

условии что: возвращаемый мяч пересекает вертикальную плоскость сетки вновь полностью или частично через внешнюю площадь на той же стороне от площадки.

Команда соперника не может препятствовать такому действию.

Мяч считается «за», когда он полностью пересекает нижнюю площадь под сеткой. Игрок, тем не менее, может войти на площадку соперника, чтобы сыграть мяч, прежде чем он полностью пересечет нижнюю площадь или пройдет за пределами площади перехода.

При пересечении сетки мяч может касаться ее. Мяч, попавший в сетку, может быть оставлен в игре, если не превышен лимит трех ударов команды.

Если мяч прорывает ячейку сетки или вызывает ее падение, розыгрыш аннулируется и переигрывается. 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.

После атакующего удара игроку разрешено переносить руку по другую сторону сетки, при условии что контакт состоялся в пределах его/ее собственного игрового пространства.

Игрок может проникать в пространство соперника, войти на площадку и/или в свободную зону соперника, при условии, что это не мешает игре соперника.

Контакт игрока с сеткой не является ошибкой, если это не мешает игре. Игроки могут касаться стойки, шнуров, или любого другого предмета за антеннами, включая сетку, при условии, что это не мешает игре.

Когда мяч попадает в сетку, которая по этой причине касается соперника, это не является ошибкой. Игрок касается мяча или соперника в пространстве соперника до или во время атакующего удара соперника. Игрок мешает игре соперника, проникая в пространство соперника под сеткой.

Игрок мешает игре соперника, (среди прочего):

- касаясь верхней ленты сетки или верхних 80 см антенны во время его/ее игрового действия с мячом, или
- используя сетку в качестве поддержки и одновременно играя мяч, или
- создавая преимущество над соперником контактом с сеткой.

Подача – это действие введения мяча в игру правомерно подающим игроком, находящимся в зоне подачи. Первая подача в партии выполняется командой, определяемой жеребьевкой. Игроки

должны соблюдать порядок подачи, записанный в протоколе.

После первой подачи в партии подающий игрок определяется следующим образом:

- когда подающая команда выигрывает розыгрыш, игрок, который подавал до этого, подает вновь;
- когда принимающая команда выигрывает розыгрыш, она получает право подавать и игрок, который не подавал в предыдущий раз, должен подавать.

Первый судья разрешает подачу после проверки того, что команды готовы играть и подающий игрок владеет мячом.

Удар по мячу должен быть нанесен одной кистью или любой частью руки после того, как он подброшен или выпущен с руки (рук).

Только один раз разрешено подбросить или выпустить мяч. Перемещение мяча в руках разрешается.

Подающий игрок может свободно передвигаться в пределах зоны подачи. В момент удара по мячу при подаче или отталкивания для подачи в прыжке подающий не должен касаться площадки (включая лицевую линию) или поверхности вне зоны подачи. Его/ее стопа не должна проникать под линию.

После удара он/она может заступить или приземлиться за пределами зоны подачи или на площадке. Если линия сдвигается вместе с песком, сдвинутым подающим, это не считается ошибкой.

Подающий должен ударить по мячу в течение 5 секунд после свистка первого судьи на подачу. Подача, выполненная до свистка судьи, не засчитывается и повторяется. Если мяч, будучи подброшен или выпущен подающим, приземляется без удара по нему или пойман подающим, это засчитывается как подача.

Дополнительная попытка подачи не разрешена.

Игрок подающей команды не должен индивидуальным заслоном мешать сопернику видеть подающего И траекторию полета мяча. Игрок подающей команды ставит заслон, размахивая руками, прыгая или перемещаясь вдоль сетки во время выполнения подачи, чтобы скрыть подающего и траекторию полета мяча.

Ошибки при подаче. Следующие ошибки приводят к переходу подачи. Подающий:

- нарушает порядок подачи;
- не выполняет подачу правильно.

Ошибки после удара по мячу на подаче. После правильного удара по мячу подача становится ошибочной, если мяч:

- касается игрока подающей команды или не пересекает

вертикальную плоскость сетки полностью через площадь перехода;

- выходит «за»;
- проходит над заслоном.

Все действия, в результате которых мяч направляется на сторону соперника, исключая подачу и блок, считаются атакующими ударами.

Атакующий удар является завершенным в момент, когда мяч полностью пересекает вертикальную плоскость сетки или задет соперником.

Любой игрок может выполнять атакующий удар на любой высоте, при условии, что его/ее контакт с мячом состоялся в пределах собственного игрового пространства.

Игрок ударяет мяч в игровом пространстве противоположной команды. Игрок направляет мяч «за».

Игрок завершает атакующий удар, используя соприкосновение с мячом пальцами раскрытой кисти или кончиками пальцев, которые не являются жесткими и не соединены вместе.

Игрок завершает атакующий удар по поданному соперником мячу, когда мяч полностью выше верхнего края сетки.

Игрок завершает атакующий удар, используя передачу сверху пальцами, которая имеет траекторию не перпендикулярную линии его плеч. Исключением является, когда игрок пытается выполнить передачу для удара своему партнеру.

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. В момент контакта с мячом часть тела должна быть выше верхнего края сетки.

Попытка блока является действием блокирования без касания мяча. Блок является состоявшимся, всякий раз, когда мяч задет блокирующим. Коллективный блок выполняется двумя игроками, находящимися близко друг к другу, и является состоявшимся, когда один из них касается мяча.

Последовательные и продолжительные соприкосновения с мячом могут происходить у одного или более блокирующих игроков при условии, что эти соприкосновения произошли во время одного действия.

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 выполнен атакующий удар соперника. Контакт при

блокировании считается ударом команды. У блокирующей команды будет еще только два удара после контакта при блокировании.

Первый удар после блока может быть выполнен любым игроком, включая игрока, который касался мяча на блоке.

Блокировать подачу соперника запрещено. Блокирующий игрок касается мяча в пространстве соперника до или одновременно с атакующим ударом соперника.

Блокирование мяча в пространстве соперника за антенной. Игрок блокирует подачу соперника. Мяч от блока выходит «за».

Перерыв – это время между состоявшимся розыгрышем и свистком первого судьи для следующей подачи.

Обычными игровыми перерывами являются только тайм-ауты.

Каждая команда может запросить максимум один тайм-аут в партии. Запросы тайм-аута обеими командами могут следовать один за другим в одном и том же перерыве. Обычные игровые перерывы могут быть запрошены только капитаном.

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.

На ФИВБ, Мировых и Официальных соревнованиях в 1 и 2 партиях один дополнительный 30 – секундный «Технический тайм-аут» применяется автоматически, когда сумма очков, набранных командами, равна 21 очку.

В решающей партии нет «Технических тайм-аутов»; только один тайм-аут продолжительностью 30 секунд может быть запрошен каждой командой.

Во время всех обычных перерывов и интервалов между партиями игроки должны пройти к назначенным для игроков местам.

Это неправильно, среди прочего, – запрашивать тайм-аут:

- во время розыгрыша, либо в момент или после свистка на подачу;

- членом команды, не имеющим на это права;

- после использования разрешенных тайм-аутов.

Любой неправильный запрос, который не влияет на игру и не задерживает ее, должен быть отклонен без какой-либо санкции, кроме повторных в матче. Любой дальнейший неправильный запрос той же команды в матче является задержкой.

Неправильное действие команды, которое затягивает возобновление игры, является задержкой и, среди прочего, включает:

- затягивание тайм-аутов после указания возобновить игру;

- повторение неправильного запроса;
- затягивание игры (12 секунд должны быть максимальным временем между окончанием розыгрыша и свистком на подачу в нормальных игровых условиях);

- затягивание игры членом команды.

«Предупреждение за задержку» и «замечание за задержку» являются командными санкциями.

Санкции за задержку остаются в силе в течение всего матча.

Все санкции за задержку записываются в протоколе. Первая задержка в матче членом команды влечет наложение санкции «предупреждение за задержку».

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. Санкции за задержку, наложенные до или между партиями, применяются в следующей партии.

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.

Травмированному/заболевшему игроку предоставляется максимум 5 минут – время для восстановления один раз в матче. Судья должен разрешить должным образом аккредитованному медицинскому персоналу выйти на игровую площадку, чтобы осмотреть игрока. Только первый судья может разрешить игроку без наказания покинуть игровое поле. Когда оказание медицинской помощи закончено, или оказание медицинской помощи не может быть предоставлено, игра должна быть возобновлена. Второй судья должен дать свисток и предложить игроку продолжить игру. В этот момент, только сам игрок может решить, готов ли он/она играть.

Если игрок не восстановился или не возвращается в игровое поле по истечении времени для восстановления, его/ее команда объявляется неполной.

В чрезвычайных обстоятельствах врач соревнования может воспрепятствовать возвращению в игру травмированного игрока.

Примечание: время для восстановления начинается, когда член(ы) аккредитованного медицинского персонала соревнования прибывает на игровую площадку для осмотра игрока. В том случае, когда нет в распоряжении аккредитованного медицинского персонала, или в случаях, когда игрок предпочитает оказание медицинской

помощи своим собственным медицинским персоналом, отсчет времени для восстановления начинается с того момента, когда оно было разрешено судьей.

Если во время игры возникает внешняя помеха, игра должна быть остановлена и розыгрыш переигран.

Если непредвиденные обстоятельства прерывают матч, первый судья, организатор и Контрольный Комитет, если таковой имеется, должны определить меры, которые следует предпринять для восстановления нормальных условий.

Если происходит одно или несколько прерываний матча, не превышающих, в целом, 4 часа, матч возобновляется с достигнутым счетом, независимо от того, продолжится он на той же площадке или на другой площадке.

Если происходит одно или несколько прерываний матча, превышающих, в целом, 4 часа, весь матч должен быть переигран.

Интервал – это время между партиями. Все интервалы длятся одну минуту. В течение этого периода времени смена площадок (если запрошена) и порядок подачи команд регистрируются в протоколе.

Во время интервала перед решающей партией судьи проводят жеребьевку. Команды меняются сторонами площадки после каждых набранных командами 7 очков (Партии 1 и 2) и 5 очков (Партия 3).

Во время смены сторон площадки команды должны незамедлительно меняться сторонами без задержки.

Если смена сторон площадки не сделана в надлежащее время, она должна быть произведена сразу, как только выявлена эта погрешность.

Счет, достигнутый к моменту, когда такая смена сторон площадки производится, остается тем же.

Участники должны знать «Официальные Правила Пляжного Волейбола» и соблюдать их.

Участники должны по-спортивному принимать решения судей без их обсуждения. В случае сомнения, разъяснение может быть запрошено только через капитана.

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

Участники должны вести себя уважительно в духе честной игры, не только по отношению к судьям, но также по отношению к другим официальным лицам, соперникам, партнерам и зрителям. Общение между членами команды во время матча разрешено.

Проступки незначительного неправильного поведения не являются предметом для санкций. Обязанностью первого судьи является предотвращение приближения команд к уровню нарушений, за которые налагаются санкции. Это делается в два этапа:

- первый этап используя устное предупреждение через капитана;
- второй этап используя желтую карточку, предъявляемую соответствующему члену команды.

Это официальное предупреждение не является само по себе санкцией, но является символом того, что член команды (и, по сути, команда) достиг уровня наложения санкций в матче. Оно записывается в протокол, но не имеет немедленных последствий.

Неправильное поведение члена команды по отношению к официальным лицам, соперникам, партнерам или зрителям подразделяется на три категории в соответствии с серьезностью проступка.

Грубое поведение: действие вопреки хорошему тону или нормам морали. Оскорбительное поведение: клеветнические или оскорбительные слова или жесты, в том числе, любое действие, выражающее презрение. Агрессия: фактическое физическое нападение, или агрессивное или угрожающее поведение.

В соответствии с решением первого судьи и в зависимости от серьезности проступка применяются и записываются в протоколе следующие санкции: Замечание, Удаление или Дисквалификация.

За грубое поведение или однократное повторение грубого поведения в той же партии одним и тем же игроком. В каждом из первых двух случаев команда наказывается очком и подачей соперника. Третье грубое поведение игрока в той же партии наказывается удалением.

## 5 Судейская бригада и процедуры

Судейская бригада матча состоит из следующих официальных лиц: «Первый судья», «Второй судья», «Секретарь», «Четыре (два) линейных». Для ФИВБ, Мировых и Официальных Соревнований обязателен помощник секретаря.

Только первый и второй судьи могут давать свисток во время матча:

- первый судья дает сигнал на подачу, которым начинается розыгрыш;

- первый или второй судья дают сигнал об окончании розыгрыша, при условии, что они уверены в совершении ошибки и определили ее характер.

Они могут давать свисток, когда мяч вне игры, для обозначения того, что они разрешают или отклоняют запрос команды. Сразу после того, как судья дает свисток, сигнализирующий об окончании состоявшегося розыгрыша, он должны показать официальными жестами:

Если ошибка зафиксирована свистком первого судьи, он/она должен показать в следующем порядке:

а) команду, которая будет подавать;

б) характер ошибки;

в) игрока(ов), совершившего ошибку (при необходимости).

Второй судья повторяет жесты первого судьи.

Если ошибка зафиксирована свистком второго судьи, он/она должен показать:

а) характер ошибки;

б) игрока, совершившего ошибку (при необходимости).

в) команду, которая будет подавать, повторяя жест первого судьи.

В этом случае первый судья не показывает ни характер ошибки, ни игрока, совершившего ее, а только команду, которая будет подавать.

В случае обоюдной ошибки оба судьи показывают в следующем порядке:

а) характер ошибки;

б) игроков, совершивших ошибку (если необходимо);

в) команду, которая должна подавать, указанную первым судьей.

Первый 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.

Первый судья руководит матчем от начала до конца. Он/она имеет власть над всеми членами судейской бригады и членами команд.

Во время матча решения первого судьи являются окончательными. Он/она имеет право отменять решения других членов судейской бригады, если замечено, что они ошибочны.

Первый судья может даже заменить члена судейской бригады, который не выполняет правильно свои обязанности.

Первый судья, также, контролирует работу подавальщиков мячей. Первый судья имеет право решать любые вопросы, касающиеся игры, включая те, которые не предусмотрены в Правилах.

Первый судья не должен допустить каких-либо обсуждений его решений. Однако, по просьбе капитана первый судья должен дать пояснение применения или интерпретации Правил, на которых он/она основывал свое решение.

Если капитан не согласен с этим разъяснением первого судьи и официально заявляет протест, первый судья должен разрешить начало Протокола протеста.

Первый судья отвечает за определение до и во время матча соответствия оборудования игрового поля и условий игровым требованиям.

Перед матчем первый судья:

- проверяет состояние игрового поля, мячи и другое оборудование;

- проводит жеребьевку с капитанами команд;

- контролирует разминку команд.

Во время матча первый судья имеет право:

- предупреждать команды;

- налагать санкции за неправильное поведение и задержки;

Принимать решения о:

- а) ошибках подающего и заслоне подающей команды;

- б) ошибках в игре с мячом;

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

- г) полном пересечении мячом нижней площади под сеткой.

По окончании матча он/она проверяет протокол и подписывает его.

Второй судья выполняет свои обязанности, стоя за пределами

игровой площадки около стойки на противоположной стороне от первого судьи лицом в его сторону.

Второй судья является помощником первого судьи, но имеет также свою собственную сферу полномочий.

Если первый судья оказывается не в состоянии продолжать выполнение своих обязанностей, второй судья может заменить первого судью.

Второй судья может, без свистка, сигнализировать об ошибках, не относящихся к его сфере полномочий, но не должен настаивать на их принятии Первым судьей.

Второй судья контролирует работу секретаря(ей).

Второй судья сообщает о любом неправильном поведении первому судье.

Второй судья разрешает тайм-ауты и смены сторон площадки, контролирует их продолжительность и отклоняет неправильные запросы.

Второй судья контролирует количество тайм-аутов, использованных каждой командой, и сообщает об этом первому судье и соответствующим игрокам после завершения их тайм-аута.

В случае травмы игрока второй судья разрешает и помогает организовать время для восстановления.

Второй судья в течение матча проверяет, что мячи по-прежнему соответствуют требованиям правил.

Второй судья проводит жеребьевку между партиями 2 и 3, если это применяется. В этом случае, он/она должен передать всю соответствующую информацию секретарю.

В начале каждой партии и при необходимости второй судья контролирует работу секретаря и проверяет, что подающий в соответствии с порядком подачи игрок владеет мячом.

Во время матча второй судья принимает решения, дает свисток и показывает жестом:

- помеху вследствие проникновения на площадку и в пространство соперника под сеткой;
- ошибочный контакт игрока с сеткой, главным образом на стороне блокирующего, и с антенной на его стороне площадки;
- контакт мяча с посторонним предметом;
- пересечение мячом сетки на площадку соперника полностью или частично за пределами площади перехода, или касание антенны на его стороне площадки, включая, при подаче;
- контакт мяча с песком, когда первый судья не находится в

позиции, позволяющей увидеть этот контакт;

- возвращение мяча, который полностью на стороне соперника, под сеткой.

По окончании матча он/она проверяет и подписывает протокол.

Секретарь выполняет свои обязанности, сидя за столом секретаря на противоположной от первого судьи стороне лицом в его сторону.

Секретарь ведет протокол в соответствии с Правилами, взаимодействуя со вторым судьей. Он/она использует зуммер или иное звуковое устройство для сообщения о нарушениях или подачи сигнала судьям в соответствии со своими обязанностями.

Перед матчем и партией секретарь:

- записывает в протокол данные о матче и командах в соответствии с действующими процедурами и получает подписи капитанов;

- записывает порядок подачи каждой из команд.

Во время матча секретарь:

- записывает набранные очки;

- контролирует порядок подачи каждой команды и указывает судьям на любое его нарушение до удара на подаче;

- записывает тайм-ауты, проверяя их количество, и информирует второго судью;

- уведомляет судей о запросе тайм-аута, который является неправильным;

- сообщает судьям о сменах сторон площадки и об окончании партий;

- записывает любые санкции и неправильные запросы;

- записывает все другие события по указанию второго судьи, в том числе время для восстановления, продолжительные перерывы, внешнюю помеху и т.д.;

- контролирует интервалы между партиями.

В конце матча секретарь:

- записывает окончательный результат;

- в случае протеста, с предварительного разрешения первого судьи, записывает или разрешает соответствующему капитану записать в протокол изложение опротестовываемого эпизода;

- подписывает протокол, до того как он/она получит подписи капитанов команд и затем судей.

Помощник секретаря выполняет свои функции, сидя за столом секретаря рядом с ним. Он/она помогает в административной деятельности секретарской работы.

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

До матча и партии помощник секретаря:

- проверяет, что вся информация, отображаемая на табло (всех табло), является правильной;

Во время матча помощник секретаря:

- показывает порядок подачи каждой команды показом таблички с номером 1 или 2, соответствующим номеру игрока, который должен подавать, и сигнализирует судьям немедленно, используя зуммер, о любом нарушении порядка подачи;

- работает с ручным табло на столе секретаря;

- проверяет, чтобы данные всех табло соответствовали друг другу;

- начинает и заканчивает отсчет времени Технических таймаутов;

- при необходимости, обновляет запасной протокол и передает его секретарю.

В конце матча помощник секретаря подписывает протокол.

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

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

На ФИВБ, Мировых и Официальных Соревнованиях, когда наличие четырех линейных обязательно, они стоят в свободной зоне 1–3 м от каждого угла площадки на воображаемом продолжении линии, которую они контролируют.

Линейные выполняют свои обязанности, используя флаги (40 x 40 см), чтобы показать:

- мяч «в площадке» и «за» всегда, когда мяч приземляется около их линии (линий). (Примечание: ответственным за этот сигнал является преимущественно линейный, ближайший к траектории мяча);

- касание мяча, ушедшего «за» от команды, принимающей мяч;

- касание мячом антенны, пересечение мячом сетки после подачи и третьего удара команды за пределами площадки перехода;

- заступ любого игрока (исключая подающего игрока) за свою площадку в момент удара на подаче;

- заступ подающего игрока;

- 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;

- пересечение мячом сетки на площадку соперника за пределами площади перехода, или касание антенны на своей стороне площадки;

- касание блока во время подачи;

- по просьбе первого судьи, линейный должен повторить свой сигнал.

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.

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

## 6 Контрольная зона соревнования

Контрольная зона соревнования представляет собой коридор вокруг игровой площадки и свободной зоны, который включает все площадки до внешних препятствий или разметочных ограничений.

Участки игрового поля (т.е. игровой площадки и свободной зоны), имеющие специальное назначение (или особые ограничения), установленное текстом правил. В состав зон входят: зона подачи, свободная зона

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

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

Мяч должен перейти на площадку соперника через площадь перехода. Внешней площадью является часть вертикальной плоскости сетки за пределами площади перехода и нижней площади.

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.

Подавальщики мяча – это персонал, чей работой является поддерживать ход игры перекатыванием мяча подающему игроку между розыгрышами.

Розыгрыш – это система, при которой очко набирается всякий раз, когда выигран розыгрыш. Время между партиями называется интервалом. Помеха – это любое действие, которое может создавать превосходство над командой соперника, или любое действие, которое мешает игре соперника с мячом.

Посторонний 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.

Выравниватели песка – эти помощники на площадке используют длинные грабли или длинные шесты с плоской пластиной на конце для выравнивания песка главным образом вокруг линий площадки и поперек центральной оси площадки между стойками сетки.

## 7 Классический волейбол

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

Игровая площадка представляет собой прямоугольник размерами 18 x 9 м, окруженный со всех сторон свободной зоной шириной минимум 3 метра. 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. Для ФИВБ, Мировых и Официальных Соревнований свободная зона должна быть минимум 5 м от боковых линий и 8 м от лицевых линий. Свободное игровое пространство должно быть высотой минимум 12,5 м от игровой поверхности.

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 разрешается только деревянное или синтетическое покрытие. Любое покрытие должно быть предварительно утверждено ФИВБ.

В залах поверхность игровых площадок должна быть светлого цвета. Для ФИВБ, Мировых и Официальных Соревнований белый цвет линий является обязательным. Другие цвета, отличные друг от друга, необходимы для игровой площадки и свободной зоны.

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

Ширина всех линий 5 см. Линии должны быть светлыми и отличаться по цвету от пола и любых других линий. Ограничительные линии две боковые и две лицевые линии ограничивают игровую площадку. Боковые и лицевые линии входят в размеры игровой площадки.

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.

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) состоит из 15-см коротких линий, нанесенных через 20 см, чтобы обозначить ограничение зоны действия тренера.

На каждой площадке передняя зона ограничена осью средней линии и задним краем линии атаки. Считается, что средняя зона простирается за боковыми линиями до конца свободной зоны.

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.

Зона замены ограничена продолжением обеих линий нападения и простирается до столика секретаря.

Зона замещения либеро – это часть свободной зоны на стороне скамеек команд, она ограничена продолжением линии атаки и простирается до лицевой линии.

Для ФИВБ, Мировых и Официальных Соревнований места разминки, размером приблизительно 3 x 3 м, расположены пределами свободной зоны в обоих углах со стороны скамеек команд.

Место для удаленных, размером приблизительно 1 x 1 м и оборудованное, двумя стульями, расположено в контрольной зоне за пределами продолжения каждой лицевой линии. Они могут быть ограничены красной линией шириной 5 см.

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).

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

Сетка устанавливается вертикально над осью средней линии. Верхний край сетки устанавливается на высоте 2,43 м для мужчин и 2,24 м для женщин. 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.

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.

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, привязывающий 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.

Две белые ленты прикреплены вертикально к сетке и расположены прямо над каждой боковой линией. Их ширина 5 см и длина 1 м, и они считаются частью сетки.

Антенна представляет собой гибкий стержень длиной 1,80 м и диаметром 10 мм, сделанный из стекловолокна или подобного ему материала. Антенна прикрепляется с внешнего края каждой боковой ленты. Антенны расположены на противоположных сторонах сетки

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.

Стойки, поддерживающие сетку, устанавливаются на расстоянии 0,5–1,0 м. за боковыми линиями. Высота стоек 2,55 м и, желательно, чтобы она была регулируемой.

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

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

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 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).

Все мячи, используемые в матче, должны иметь одинаковые стандарты относительно окружности, веса, давления, типа, цвета и т.д. ФИВБ, Мировые и Официальные Соревнования, или Чемпионаты Лиги должны играть мячами, утвержденными ФИВБ, если иное не установлено ФИВБ.

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

Команда может иметь в составе до 12 игроков, одного тренера, одного помощника тренера, одного массажиста и одного врача.

На ФИВБ, Мировых и Официальных Соревнованиях врач должен быть заблаговременно аккредитован ФИВБ.

На ФИВБ и Мировых Соревнованиях для взрослых команда может состоять максимум из четырнадцати (14) игроков (максимум из двенадцати (12) полевых игроков).

Один из игроков, исключая игрока либеро, является капитаном команды, который, должен быть отмечен в протоколе.

Только игроки, записанные в протокол, могут выйти на площадку и играть в матче. Когда тренер и капитан команды подписали протокол, записанные игроки не могут быть изменены.

Не участвующие в игре игроки должны сидеть на скамейке, команды или находиться в своем месте разминки. Тренер и другие, члены команды сидят на скамейке, но могут временно покинуть ее.

Скамейки команд располагаются рядом со столиком секретаря, за пределами свободной зоны.

Только членам команды разрешено сидеть на скамейке во время, матча и принимать участие в разминке. Не участвующие в игре игроки могут разминаться без мячей следующим образом:

- во время игры: в зоне разминки;
- во время тайм-аутов и технических тайм-аутов: в свободной зоне;
- позади их игровой площадки.

Во время интервалов между партиями игроки могут разминаться в свободной зоне, используя мячи. Экипировку игрока составляют футболка, трусы, носки (форма) и спортивная обувь.

Цвет и фасон футболок, трусов и носков должны быть, одинаковыми для команды (исключение для либеро). Форма должна быть чистой. Обувь должна быть легкой и гибкой с резиновыми или композиционными подошвами без каблуков.

На ФИВБ, Мировых и Официальных Соревнованиях запрещена обувь, которая имеет преимущественно черный цвет, с марками подошвами.

Футболки игроков должны быть пронумерованы от 1 до 18. На ФИВБ, Мировых и Официальных Соревнованиях футболки игроков должны быть пронумерованы от 1 до 20.

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

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

Для ФИВБ, Мировых и Официальных Соревнований номер игрока должен присутствовать также на правой стороне трусов.

Номер должен быть высотой от 4 до 6 см, полоски, образующие номер, должны шириной быть минимум 1 см. Футболки и трусы должны соответствовать стандартам ФИВБ.

Капитан команды должен иметь на его/ее футболке полосу размером 8 x 2 см, подчеркивающую номер на груди.

Запрещено носить форму, цвет которой отличается от цвета форм других игроков (за исключением игроков либеро), и/или без официальных номеров.

Первый судья может разрешить одному или более игрокам играть босиком. На ФИВБ, Мировых и Официальных соревнованиях играть босиком запрещается:

- сменить влажную или поврежденную форму между партиями или после замены, при условии, что новая форма имеет одинаковый с прежней цвет, фасон и номер;

- в холодную погоду играть в тренировочных костюмах, при условии, что они одного цвета и фасона для всей команды (исключение для игроков либеро) и пронумерованы в соответствии.

Игроки могут носить очки или линзы на свой собственный риск.

Оба, капитан команды и тренер отвечают за поведение и дисциплину членов их команды. либеро не может быть капитаном команды.

Перед матчем капитан команды подписывает протокол и представляет свою команду на жеребьевке.

Во время матча капитан команды является игровым капитаном, когда он на площадке. Когда капитан команды не играет на площадке, тренер или капитан команды обязан назначить другого игрока на площадке, но не либеро, принять на себя роль игрового капитана. Этот игровой капитан сохраняет свои обязанности до замены, возвращения капитана команды в игру, или до окончания партии.

Когда мяч находится вне игры, только игровому капитану разрешено обращаться к судьям: спрашивать разъяснение по применению или трактовке Правил и представлять просьбы или вопросы своих партнеров. Если игровой капитан не согласен с разъяснением первого судьи он может опротестовать это решение и немедленно сообщить судье, что он резервирует право записать официальный протест в протокол по окончании матча. Можно запрашивать разрешение:

- а) сменить всю или часть экипировки;
- б) проверить расстановки команды;
- с) проверить пол, сетку, мяч и т.д..

В отсутствие тренера запрашивать тайм-ауты и замены. В конце матча капитан команды:

- благодарит судей и подписывает протокол, подтверждая результат;

- может подтвердить официальный протест относительно применения или трактовки правил судье и записать его в протокол, если первый судья был в должное время уведомлен об этом.

На протяжении матча тренер руководит игрой своей команды, находясь за пределами игровой площадки. Он определяет, стартовые расстановки, замены и берет тайм-ауты. По этим, вопросам он контактирует со вторым судьей.

Перед матчем тренер записывает или проверяет в протокол, фамилии и номера своих игроков и затем подписывает его.

Во время матча тренер:

- перед каждой партией дает секретарю или второму судье должным образом заполненную и подписанную карточку (и) расстановки;

- сидит на скамейке команды ближе всех к секретарю, но может покинуть ее;

- запрашивает тайм-ауты и замены;

- может, как и другие члены команды, давать инструкции игрока, 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.

На ФИВБ, Мировых и Официальных Соревнованиях тренер должен выполнять свои функции за ограничительной линией тренера.

Помощник тренера сидит на скамейке команды, но не имеет права вмешиваться в матч.

Если тренер должен покинуть свою команду по любой причине, включая санкцию, помощник тренера может по просьбе игрового капитана и с разрешения первого судьи принять на себя функции тренера на время его отсутствия.

## 8 Игровой формат

Команда набирает очко:

- при успешном приземлении мяча на площадке соперника;
- когда команда соперника совершает ошибку;
- когда команда соперника получает замечание.

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

- если две или более ошибок совершены последовательно, то принимается во внимание только первая ошибка.

- если две или более ошибок совершены соперниками одновременно, то это считается обоюдной ошибкой и розыгрыш переигрывается.

Розыгрышем является последовательность игровых действий с момента удара на подаче подающим до того, как мяч выйдет из игры. Состоявшимся розыгрышем является последовательность игровых действий, в результате которых присуждается очко:

- если подающая команда выигрывает розыгрыш, она набирает очко и продолжает подавать;

- если принимающая команда выигрывает розыгрыш, она набирает очко и должна подавать следующей.

Партия, (за исключением 5-ой партии) выигрывается командой, которая первой набирает 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).

Победителем матча является команда, которая выигрывает три партии. При равном счете 2–2, решающая партия (5-я) играется до 15 очков с минимальным преимуществом в 2 очка.

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.

Команда, которая без уважительных причин не выходит вовремя на игровую площадку, объявляется не явившейся с тем же результатом, что и в правиле

Команда, объявленная неполной в партии или в матче, проигрывает партию или матч. Команда – соперник получает очки, или очки и партии, необходимые для победы в партии или в матче.

Неполная команда сохраняет свои очки и партии. Перед матчем первый судья проводит жеребьевку по определению первой подачи и

сторон площадки в первой партии. Если будет игратья решающая партия, то должна быть проведена новая жеребьевка. Жеребьевка происходит в присутствии двух капитанов команд.

Победитель жеребьевки выбирает: право подавать или принимать подачу или сторону площадки.

Проигравший принимает оставшийся вариант. В случае последовательных разминок, первой разминается на сетке команда, которая подает первой.

Если команды предварительно имели игровую площадку в своем распоряжении, то им будет предоставлена 6-минутная совместная разминка на сетке перед матчем, если нет они могут иметь 10 минут.

Если любой из капитанов просит о раздельной (последовательной) разминке на сетке, то команды могут делать это 3 минуты или 5 минут каждая.

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. Перед началом каждой партии тренер должен представить, начальную расстановку своей команды в карточке расстановки. Должным образом заполненная и подписанная карточка вручается второму судье или секретарю.

Игроки, которые не включены в начальную расстановку на, данную партию, являются в этой партии запасными (кроме либеро).

После вручения карточки расстановки второму судье или секретарю, изменять расстановку без обычной замены не разрешается.

При несоответствиях между позициями игроков на площадке и карточкой расстановки поступают следующим образом.

Если такое расхождение обнаружено до начала партии, то позиции игроков должны быть поправлены в соответствии с карточкой расстановки. Санкция за это не налагается.

Когда до начала партии на площадке выявлен игрок, не зарегистрированный в карточке расстановки на эту партию, данный игрок должен быть сменен в соответствии с карточкой расстановки. Санкция за это не налагается.

Однако, если тренер желает оставить такого не записанного игрока(ов) на площадке, то он должен запросить обычную замену(ы), которая будет затем записана в протокол. В момент удара по мячу подающим игроком каждая команда должна находиться в пределах своей собственной площадки в порядке перехода (исключая подающего игрока).

Позиции игроков пронумерованы следующим образом.

Три игрока вдоль сетки являются игроками передней линии и занимают позиции 4 (передний – левый), 3 (передний – центральный) и 2 (передний – правый).

Другие три игрока являются игроками задней линии, занимая позиции 5 (задний – левый), 6 (задний – центральный) и 1 (задний – правый).

Взаимное соответствие позиций игроков:

- каждый игрок задней линии должен быть расположен дальше от средней линии, чем соответствующий игрок передней линии;

- игроки передней линии и игроки задней линии должны, соответственно, быть расположены горизонтально в порядке, указанном в Правиле.

Положения игроков определяются и контролируются в соответствии с расположением их стоп, контактирующих с поверхностью, следующим образом:

По крайней мере, часть стопы каждого игрока передней линии должна быть ближе к средней линии, чем стопы соответствующего игрока задней линии;

По крайней мере, часть стопы каждого правого (левого) бокового игрока должна быть ближе к правой (левой) боковой линии, чем стоп центрального игрока его линии.

После удара на подаче игроки могут перемещаться повсюду и занимать любое место на своей площадке и в свободной зоне.

Команда совершает позиционную ошибку, если любой игрок не находится в своей правильной позиции в момент удара по мячу подающим.

Если подающий игрок совершает ошибку в подаче в момент удара на подаче, то ошибка подающего превалирует над позиционной ошибкой.

Если подача становится ошибочной после удара на подаче, то засчитывается позиционная ошибка.

Позиционная ошибка приводит к следующим последствиям:

- команда наказывается очком и подачей соперника;

- игроки занимают свои правильные позиции.

Порядок перехода, определенный начальной расстановкой команды и контролируемый порядком подачи и позициями игроков, сохраняется всю партию.

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.

Ошибка при переходе считается совершенной, когда подача не выполнена в соответствии с порядком перехода. Это приводит к следующим последствиям:

- команда наказывается очком и подачей соперника;
- порядок перехода игроков исправляется.

Дополнительно секретарь должен определить точный момент совершения ошибки и все очки, набранные впоследствии командой, совершившей ошибку, должны быть аннулированы. Очки соперника сохраняются.

Если этот момент не может быть определен, аннулирование очка(ов) не производится и единственной санкцией является очко и подача соперника.

## 9 Игровые действия

Мяч в игре. Мяч находится в игре с момента удара на подаче, разрешенной первым судьей.

Мяч вне игры. Мяч находится вне игры с момента ошибки, которая зафиксирована свистком одного из судей; в отсутствие ошибки, с момента свистка.

Мяч «в площадке». Мяч считается «в площадке», когда он касается поверхности игровой площадки, включая ограничительные линии. Мяч считается «за» когда:

- часть мяча, которая касается пола, находится полностью за ограничительными линиями;
- он касается предмета за пределами площадки, потолка или не участвующего в игре человека;
- он касается антенн, шнуров, стоек или сетки за пределами боковых лент;
- он пересекает вертикальную плоскость сетки целиком или частично за пределами площади перехода, исключая случай правила
- он полностью пересекает нижнюю площадь под сеткой.

Игра с мячом. Каждая команда должна играть в пределах ее собственного игрового поля и пространства. Мяч может, тем не менее, быть возвращен извне пределов свободной зоны.

Удары команды. Ударом является любой контакт с мячом игрока в игре. Команде дано право максимум на три удара, для возвращения мяча. Если использовано более 3 ударов, команда совершает ошибку: «четыре удара».

Удары команды включают не только преднамеренные удары игроков, но, также, неумышленные контакты с мячом. Последовательные контакты. Игрок не может ударить мяч два раза подряд. Одновременные контакты. Два или три игрока могут касаться мяча одновременно.

Когда два (три) партнера касаются мяча одновременно, то это считается как два (три) удара (исключая блокирование). Если они пытаются дотянуться до мяча, но только один из них касается его, то засчитывается один удар. Столкновение игроков не считается ошибкой.

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

Если одновременные соприкосновения соперниками над сеткой приводят к длительному контакту с мячом, то игра продолжается.

Удар при поддержке. В пределах игрового поля игроку не разрешается использовать поддержку партнера по команде или любое устройство/предмет для того, чтобы ударить мяч.

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.

Мяч может касаться любой части тела. Мяч не должен быть схвачен и/или брошен. Он может отскочить в любом направлении.

Мяч может касаться различных частей тела, только если соприкосновения происходят одновременно.

Исключения:

- при блокировании последовательные соприкосновения могут быть сделаны одним или более блокирующим(ими), при условии, что соприкосновения состоялись во время одного действия;

- при первом ударе команды мяч может касаться различных частей тела, последовательно, при условии, что эти касания случаются во время одного действия.

Ошибки при игре с мячом. Четыре удара: команда касается мяча четыре раза до его возврата. Удар при поддержке: игрок пользуется поддержкой партнера по команде или любого устройства/предмета для того, чтобы ударить мяч в пределах игрового поля.

Захват: мяч оказывается захваченным и/или брошенным; он не отскочил при ударе. Двойное касание: игрок ударяет мяч дважды подряд или мяч касается различных частей его тела последовательно.

Мяч, посланный на площадку соперника, должен пройти над сеткой в пределах площади перехода.

Площадь перехода – это часть вертикальной плоскости сетки, ограниченная следующим образом:

- снизу – верхним краем сетки;
- по бокам – антеннами и их воображаемым продолжением;
- сверху – потолком.

Мяч, который пересек плоскость сетки в свободную зону соперника полностью или частично через внешнюю площадь может быть возвращен без нарушения количества командных ударов, при условии, что не было касания площадки соперника игроком.

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. Мяч, который направлен на площадку соперника через нижнюю площадку, находится в игре до того момента, когда он полностью пересек вертикальную плоскость сетки.

Мяч, касающийся сетки. При переходе через сетку мяч может касаться ее. Мяч, попавший в сетку, может быть оставлен в игре, если команда не нарушила правило 3-х касаний. Если мяч прорывает ячейку сетки или вызывает ее падение, то розыгрыш аннулируется и переигрывается.

Перенос через сетку. При блокировании, блокирующий может касаться мяча по другую сторону сетки, при условии, что он/она не мешает игре соперника до или во время его нападающего удара.

Игроку разрешено переносить свою руку через сетку после атакующего удара, при условии, что контакт был выполнен в пределах его собственного игрового пространства.

Проникновение под сеткой. Разрешено проникать в пространство соперника под сеткой, при условии, что это не мешает его игре.

Переход на площадку соперника через среднюю линию:

- разрешено касаться площадки соперника стопой (стопами) при условии, что какая-либо часть переносимой стопы (стоп) касается средней линии или находится непосредственно над ней;

- разрешено касаться площадки соперника любой частью тела выше стоп при условии, что это не мешает игре соперника.

Игрок может заступить на площадку соперника после выхода мяча из игры. Игроки могут проникать в свободную зону соперника, при условии, что они не мешают его игре.

Контакт с сеткой. Контакт игрока с сеткой не является ошибкой, если это не мешает игре. Игроки могут касаться стойки, шнуров или любого другого предмета за антеннами, включая сетку, при условии, что это не мешает игре. Когда мяч попадает в сетку, которая по этой причине касается соперника, то это не является ошибкой.

Ошибки игрока у сетки. Игрок касается мяча или соперника в пространстве соперника до или во время атакующего удара соперника. Игрок мешает игре соперника, проникая в пространство соперника под сеткой. Стопа (стопы) игрока полностью переходит на площадку соперника.

Игрок мешает игре соперника, (среди прочего):

- касаясь верхней ленты сетки или верхних 80 см антенны во время его/ее игрового действия с мячом;

- используя сетку в качестве поддержки и одновременно играя мяч, или создавая преимущество над соперником;

- совершая действия, которые препятствуют правомерной попытке соперника сыграть мяч.

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

Первая подача в первой партии, как и в решающей партии (5-ой) выполняется командой, определенной жеребьевкой.

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

Порядок подачи. Игроки должны соблюдать очередность подач, записанную в карточке расстановки. После первой подачи в партии, подающий игрок определяется следующим образом:

- когда подающая команда выигрывает розыгрыш, игрок (или его/ее замена), который подавал до этого, подает вновь;

- 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.

Разрешение на подачу. Первый судья разрешает подачу после проверки того, что две команды готовы играть и, что подающий владеет мячом. Выполнение подачи. Удар по мячу должен быть нанесен одной кистью или любой частью руки после того, как он будет подброшен или выпущен с руки (рук).

Разрешается подбросить или выпустить мяч только один раз. Постукивание мячом или перемещение его в руках разрешается.

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.

После удара он/она может наступить или приземлиться за пределами зоны подачи, или на площадке.

Подающий должен нанести удар по мячу в течение 8 секунд после свистка первого судьи на подачу.

Подача, совершенная до свистка судьи, не засчитывается и повторяется. Заслон. Игроки подающей команды не должны мешать своим соперникам с помощью индивидуального или группового заслона видеть подающего или траекторию мяча.

Игрок или группа игроков подающей команды ставят, заслон, размахивая руками, прыгая или перемещаясь вдоль сетки, когда выполняется подача, или образуют группу, чтобы скрыть траекторию полета мяча. Ошибки при подаче. Следующие ошибки приводят к переходу подачи, даже если соперник находится в неправильной

расстановке. Подающий игрок нарушает очередность подачи, не выполняет подачу правильно. Ошибки после удара по мячу на подаче. После правильного удара по мячу на подаче, она становится ошибочной (если игрок не нарушает расстановку) если мяч:

- касается игрока подающей команды или не пересекает вертикальную плоскость сетки полностью через площадь перехода;
- выходит «за»;
- проходит над заслоном.

Ошибки при подаче и позиционные ошибки. Если подающий совершает ошибку в момент удара на подаче (неправильное выполнение, нарушение очередности и т.д.), а соперник нарушает расстановку, то фиксируется и наказывается ошибка при подаче.

Если само выполнение подачи было правильным, но подача впоследствии становится ошибочной (выход «за», заслон и т.д.), то первой фиксируется и наказывается ошибка в расстановке игроков.

Характеристики атакующего удара. Все действия, в результате которых мяч направляется на сторону соперника, исключая подачу и блок, считаются атакующими ударами.

Во время атакующего удара разрешается скидка, при условии, что удар по мячу нанесен чисто и мяч не схвачен или брошен.

Атакующий удар является завершенным в момент, когда мяч полностью пересекает вертикальную плоскость сетки или задет соперником.

Ограничения атакующего удара. Игрок передней линии может завершить атакующий удар на любой высоте, при условии, что контакт с мячом был осуществлен в пределах собственного игрового пространства.

Игрок задней линии может завершить атакующий удар на любой высоте с места, находящегося позади передней зоны:

- при отталкивании для прыжка стопа (стопы) игрока не должны ни касаться, ни переходить за линию нападения;
- после своего удара игрок может приземляться в пределах передней зоны.

Игрок задней линии может, также, завершить атакующий удар из передней зоны, если в момент касания часть мяча находится, ниже верхнего края сетки.

Игроку не разрешено завершать атакующий удар непосредственно после подачи соперника, когда мяч находится в передней зоне и полностью выше верхнего края сетки.

Ошибки при атакующем ударе:

- игрок касается мяча в пределах игрового пространства противоположной команды;

- игрок направляет мяч «за»;

- игрок задней линии завершает атакующий удар из передней зоны, если в момент удара мяч находится полностью выше верхнего края сетки;

- игрок завершает атакующий удар сразу с подачи соперника когда мяч находится в передней зоне и полностью выше верхнего края сетки;

- либеро завершает атакующий удар, если в момент удара мяч находится полностью выше верхнюю края сетки.

Игрок завершает атакующий удар по мячу, находящемуся выше верхнего края сетки, если передача на удар осуществлена либеро пальцами сверху в своей передней зоне.

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, но в момент контакта с мячом часть тела должна быть выше верхнего края сетки.

Попытка блока. Попыткой блока является действие по блокированию без касания мяча. Состоявшийся блок. Блок является состоявшимся, всякий раз, когда мяч задет блокирующим.

Коллективный блок выполняется двумя или тремя игроками, находящимися близко друг к другу, и является состоявшимся, когда один из них касается мяча.

Последовательные соприкосновения с мячом могут происходить у одного или более блокирующих игроков при условии, что эти соприкосновения произошли во время одного действия.

Блокирование в пространстве соперника. При блокировании игрок может переносить свои кисти и руки по ту сторону сетки, при условии, что это действие не мешает игре соперника. Так, не разрешено касаться мяча на стороне соперника раньше, чем выполнен атакующий удар соперника.

Касание на блоке не считается за удар команды. Следовательно, после контакта на блоке команде предоставляется три удара для возвращения мяча.

Первый удар после блока может быть выполнен любым игроком, включая игрока, который касался мяча на блоке. Блокирование

подачи. Блокировать подачу соперника запрещено. Ошибки блокирования. Блокирующий игрок касается мяча в пространстве соперника до или одновременно с атакующим ударом соперника.

Игрок задней линии или либеро совершает блокирование или принимает участие в состоявшемся блоке. Блокирование подачи соперника. Мяч от блока уходит «за». Блокирование мяча в пространстве соперника за пределами антенн. Попытка либеро блокировать индивидуально или коллективно.

Мяч находится в игре с момента удара на подаче, разрешенной первым судьей. Мяч находится вне игры с момента ошибки, которая зафиксирована свистком одного из судей; в отсутствие ошибки, с момента свистка.

Мяч считается «в площадке», когда он касается поверхности игровой площадки, включая ограничительные линии. Мяч считается «за» когда:

- часть мяча, которая касается пола, находится полностью за ограничительными линиями; он касается предмета за пределами площадки, потолка или не участвующего в игре человека; он касается антенн, шнуров, стоек или сетки за пределами боковых лент;

- он пересекает вертикальную плоскость сетки целиком или частично за пределами площади перехода, исключая случай правила

- он полностью пересекает нижнюю площадь под сеткой.

Каждая команда должна играть в пределах ее собственного игрового поля и пространства. Мяч может, тем не менее, быть возвращен извне пределов свободной зоны.

Ударом является любой контакт с мячом игрока в игре. Команде дано право максимум на три удара (в дополнение к блокированию), для возвращения мяча. Если использовано более 3 ударов, команда совершает ошибку: «четыре удара».

Удары команды включают не только преднамеренные удары игроков, но, также, неумышленные контакты с мячом.

Игрок не может ударить мяч два раза подряд. Два или три игрока могут касаться мяча одновременно.

Когда два (три) партнера касаются мяча одновременно, то это считается как два (три) удара (исключая блокирование). Если они пытаются дотянуться до мяча, но только один из них касается его, то засчитывается один удар. Столкновение игроков не считается ошибкой.

Когда два соперника касаются мяча одновременно над сеткой и мяч остается в игре, то команде, принимающей мяч, дается право еще

на три удара. Если такой мяч уходит «за», то это считается ошибкой команды на противоположной стороне.

Если одновременные соприкосновения соперниками над сеткой приводят к длительному контакту с мячом, то игра продолжается.

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

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. Мяч может касаться любой части тела.

Мяч не должен быть схвачен и/или брошен. Он может отскочить в любом направлении. Мяч может касаться различных частей тела, только если соприкосновения происходят одновременно.

Исключения:

- при блокировании последовательные соприкосновения могут быть сделаны одним или более блокирующим(ими), при условии, что соприкосновения состоялись во время одного действия;

- при первом ударе команды мяч может касаться различных частей тела, последовательно, при условии, что эти касания случаются во время одного действия.

Ошибки при игре с мячом. Четыре удара: команда касается мяча четыре раза до его возврата. Удар при поддержке: игрок пользуется поддержкой партнера по команде или любого устройства/предмета для того, чтобы ударить мяч в пределах игрового поля.

Двойное касание: игрок ударяет мяч дважды подряд или мяч касается различных частей его тела последовательно.

Мяч, посланный на площадку соперника, должен пройти над сеткой в пределах площади перехода. Площадь перехода – это часть вертикальной плоскости сетки, ограниченная следующим образом.

Мяч, который пересек плоскость сетки в свободную зону соперника полностью или частично через внешнюю площадку может быть возвращен без нарушения количества командных ударов, при условии, что не было касания площадки соперника игроком.

Возвращаемый мяч пересекает плоскость сетки вновь полностью или частично через внешнюю площадку на той же стороне от площадки. Команда соперника не может препятствовать такому действию.

Мяч, который направлен на площадку соперника через нижнюю площадку, находится в игре до того момента, когда он полностью

пересек вертикальную плоскость сетки. При переходе через сетку мяч может касаться ее.

Мяч, попавший в сетку, может быть оставлен в игре, если команда не нарушила правило трех касаний. Если мяч прорывает ячейку сетки или вызывает ее падение, то розыгрыш аннулируется и переигрывается.

При блокировании, блокирующий может касаться мяча по другую сторону сетки, при условии, что он/она не мешает игре соперника до или во время его нападающего удара.

Игроку разрешено переносить свою руку через сетку после атакующего удара, при условии, что контакт был выполнен в пределах его собственного игрового пространства.

Разрешено проникать в пространство соперника под сеткой, при условии, что это не мешает его игре. Переход на площадку соперника через среднюю линию:

- разрешено касаться площадки соперника стопой (стопами) при условии, что какая-либо часть переносимой стопы (стоп) касается средней линии или находится непосредственно над ней;

- разрешено касаться площадки соперника любой частью тела выше стоп при условии, что это не мешает игре соперника.

Игрок может заступить на площадку соперника после выхода мяча из игры. Игроки могут проникать в свободную зону соперника, при условии, что они не мешают его игре.

Контакт игрока с сеткой не является ошибкой, если это не мешает игре. Игроки могут касаться стойки, шнуров или любого другого предмета за антеннами, включая сетку, при условии, что это не мешает игре. Когда мяч попадает в сетку, которая по этой причине касается соперника, то это не является ошибкой.

Игрок касается мяча или соперника в пространстве соперника до или во время атакующего удара соперника. Игрок мешает игре соперника, проникая в пространство соперника под сеткой. Стопа (стопы) игрока полностью переходит на площадку соперника

Игрок мешает игре соперника, (среди прочего):

- касаясь верхней ленты сетки или верхних 80 см антенны во время его/ее игрового действия с мячом;

- используя сетку в качестве поддержки и одновременно играя мяч, или создавая преимущество над соперником;

- совершая действия, которые препятствуют правомерной попытке соперника сыграть мяч. Подача – это действие введения мяча в игру правым игроком задней линии, находящимся в зоне подачи.

Первая подача в первой партии, как и в решающей партии (5-ой) выполняется командой, определенной жеребьевкой.

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

Игроки должны соблюдать очередность подач, записанную в карточке расстановки. После первой подачи в партии, подающий игрок определяется следующим образом:

- когда подающая команда выигрывает розыгрыш, игрок (или его/ее замена), который подавал до этого, подает вновь;

- 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.

Первый судья разрешает подачу после проверки того, что две команды готовы играть и, что подающий владеет мячом.

Удар по мячу должен быть нанесен одной кистью или любой частью руки после того, как он будет подброшен или выпущен с руки.

Разрешается подбросить или выпустить мяч только один раз. Поступивание мячом или перемещение его в руках разрешается.

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.

После удара он/она может наступить или приземлиться за пределами зоны подачи, или на площадке.

Подающий должен нанести удар по мячу в течение 8 секунд после свистка первого судьи на подачу.

Подача, совершенная до свистка судьи, не засчитывается и повторяется. Игроки подающей команды не должны мешать своим соперникам с помощью индивидуального или группового заслона видеть подающего или траекторию мяча.

Игрок или группа игроков подающей команды ставят, заслон, размахивая руками, прыгая или перемещаясь вдоль сетки, когда выполняется подача, или образуют группу, чтобы скрыть траекторию полета мяча.

Ошибки при подаче. Следующие ошибки приводят к переходу подачи, даже если соперник находится в неправильной расстановке. Подающий игрок нарушает очередность подачи или не выполняет подачу правильно. Ошибки после удара по мячу на подаче. После правильного удара по мячу на подаче, она становится ошибочной (если игрок не нарушает расстановку) если мяч:

- касается игрока подающей команды или не пересекает вертикальную плоскость сетки полностью через площадь перехода;

- выходит «за»;

- проходит над заслоном.

Если подающий совершает ошибку в момент удара на подаче (неправильное выполнение, нарушение очередности и т.д.), а соперник нарушает расстановку, то фиксируется и наказывается ошибка при подаче.

Если само выполнение подачи было правильным, но подача впоследствии становится ошибочной (выход «за», заслон и т.д.), то первой фиксируется и наказывается ошибка в расстановке игроков.

Атакующий удар. Все действия, в результате которых мяч направляется на сторону соперника, исключая подачу и блок, считаются атакующими ударами.

Во время атакующего удара разрешается скидка, при условии, что удар по мячу нанесен чисто и мяч не схвачен или брошен.

Атакующий удар является завершенным в момент, когда мяч полностью пересекает вертикальную плоскость сетки или задет соперником.

Игрок передней линии может завершить атакующий удар на любой высоте, при условии, что контакт с мячом был осуществлен в пределах собственного игрового пространства.

Игрок задней линии может завершить атакующий удар на любой высоте с места, находящегося позади передней зоны:

- при отталкивании для прыжка стопа (стопы) игрока не должны ни касаться, ни переходить за линию нападения;

- после своего удара игрок может приземляться в пределах передней зоны.

Игрок задней линии может, также, завершить атакующий удар из передней зоны, если в момент касания часть мяча находится, ниже верхнего края сетки.

Игроку не разрешено завершать атакующий удар непосредственно после подачи соперника, когда мяч находится в передней зоне и полностью выше верхнего края сетки.

Ошибки при атакующем ударе:

- игрок касается мяча в пределах игрового пространства противоположной команды;

- игрок направляет мяч «за»;

- игрок задней линии завершает атакующий удар из передней зоны, если в момент удара мяч находится полностью выше верхнего края сетки;

- игрок завершает атакующий удар сразу с подачи соперника когда мяч находится в передней зоне и полностью выше верхнего края сетки;

- либеро завершает атакующий удар, если в момент удара мяч находится полностью выше верхнего края сетки.

Игрок завершает атакующий удар по мячу, находящемуся выше верхнего края сетки, если передача на удар осуществлена либеро пальцами сверху в своей передней зоне.

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, но в момент контакта с мячом часть тела должна быть выше верхнего края сетки.

Попыткой блока является действие по блокированию без касания мяча. Блок является состоявшимся, всякий раз, когда мяч задет блокирующим.

Коллективный блок выполняется двумя или тремя игроками, находящимися близко друг к другу, и является состоявшимся, когда один из них касается мяча.

Контакт при блокировании. Последовательные (быстрые и продолжительные) соприкосновения с мячом могут происходить у одного или более блокирующих игроков при условии, что эти соприкосновения произошли во время одного действия.

Блокирование в пространстве соперника. При блокировании игрок может переносить свои кисти и руки по ту сторону сетки, при условии, что это действие не мешает игре соперника. Так, не разрешено касаться мяча на стороне соперника раньше, чем выполнен атакующий удар соперника.

Блок и удары команды. Касание на блоке не считается за удар команды. Следовательно, после контакта на блоке команде предоставляется три удара для возвращения мяча.

Первый удар после блока может быть выполнен любым игроком, включая игрока, который касался мяча на блоке. Блокировать подачу соперника запрещено.

## 10 Перерывы, интервалы и задержки

Обычными игровыми перерывами являются тайм-ауты и замены.

Перерыв – это время между состоявшимся розыгрышем и свистком первого судьи для последующей подачи. Количество обычных игровых перерывов

Каждой команде дано право запросить максимум два тайм-аута и шесть замен игроков в каждой партии.

Обычные игровые перерывы могут быть запрошены тренером или в отсутствие тренера игровым капитаном. Запрос осуществляется показом соответствующего жеста, когда мяч находится вне игры и до свистка на подачу.

Для ФИВБ, Мировых и Официальных Соревнований обязательным является использование зуммера и затем жеста при запросе тайм-аута.

Замена до начала партии разрешается. Эта замена фиксируется как обычная в этой партии. У игрока любой команды могут следовать один за другим без необходимости возобновить игру.

Однако, команде не разрешается последовательно просить замену игрока в течение одного перерыва в игре. Два или игроков могут быть заменены во время одного игрового перерыва.

Все запрошенные тайм-ауты длятся 30 секунд. На ФИВБ, Мировых и Официальных соревнованиях в четырех партиях два дополнительных 60-секундных «Технических тайм-аута» применяются автоматически, когда лидирующая команда набирает 8-ое и 16-ое очко. В решающей пятой партии нет «Технических тайм-аутов» и каждой командой могут быть запрошены только два тайм-аута продолжительностью 30 секунд.

Во время всех тайм-аутов игроки, находящиеся в игре, должны подойти к своей скамейке в свободной зоне.

Замена является действием, которым игрок, иной, чем Либеро или замещенный им игрок, после записи секретарем, входит в игру, чтобы занять позицию другого игрока, который должен покинуть площадку в этот момент. Замена требует разрешения судьи.

В каждой партии каждой команде разрешено максимум 6 замен. Одновременно могут быть заменены один или более игроков.

Игрок стартовой 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. Заменяющий игрок может войти в игру на место игрока стартовой расстановки, но только

один раз в партии, и может быть заменен этим, же стартовым игроком.

Игрок (кроме либеро), который не может продолжать играть вследствие травмы или болезни, должен быть заменен согласно правилам замены.

Если это невозможно, команде дается право сделать исключительную замену, сверх ограничений правила исключительная замена означает, что любой игрок, который не находится на площадке во время травмы, исключая либеро или замещенного им/ею игрока, может заменить в игре травмированного игрока. замененному травмированному игроку не разрешено вернуться в игру.

Исключительная замена ни в каком случае не может считаться обычной заменой.

Удаленный или дисквалифицированный игрок должен быть заменен по правилам замены. Если это невозможно, то команда объявляется неполной.

Замена является неправомерной, если она превышает ограничения, указанные в Правилах. Когда команда произвела неправомерную замену и игра была возобновлена, должна осуществляться следующая процедура:

- команда наказывается очком и подачей соперника;
- замена исправляется;
- очки, набранные провинившейся командой после совершения ошибки, аннулируются. Очки соперника сохраняются.

Замена должна проводиться в пределах зоны замены. Замена должна длиться столько времени, сколько необходимо для записи замены в протокол и разрешения игрокам выйти и войти.

Фактическим запросом замены является вход заменяющего игрока (игроков) готового к игре в зону замены во время обычного перерыва.

Если это не выполнено, замена не предоставляется, а команда подвергается санкции за задержку. Запрос замены подтверждает и объявляет секретарь или второй судья, используя зуммер или свисток соответственно. Для ФИВБ, Мировых и Официальных Соревнований используются пронумерованные таблички для облегчения замены.

Если команда намерена сделать более одной замены, все заменяющие игроки должны явиться в зону замены одновременно, чтобы это считалось одним запросом. В этом случае замены должны быть сделаны последовательно, одна пара игроков за другой.

Неправильно запрашивать любой игровой перерыв:

- во время розыгрыша, в момент или после свистка на подачу;
- членом команды, не имеющим на это права;
- для замены игрока команды, которая перед этим произвела замену, без предварительного возобновления игры;
- после использования разрешенного количества тайм-аутов и замен игрока.

Первый неправильный запрос в матче, который не влияет или не задерживает игру, должен быть отклонен без каких-либо других последствий.

Любой дальнейший неправильный запрос той же команды в матче является задержкой.

Неправильные действия команды, которые затягивают возобновление игры, являются задержкой и, среди прочих, включают:

- затягивание замены;
- затягивание других игровых перерывов после получения указания возобновить игру;
- запрос неправомерной замены;
- повторение неправильного запроса;
- задержка игры членом команды.

«Предупреждение за задержку» и «замечание за задержку» являются командными санкциями. Санкции за задержку остаются в силе весь матч. Все санкции за задержку записываются в протокол.

Первая задержка в матче членом команды влечет наложение санкции «предупреждение за задержку».

Вторая и последующие задержки любого вида любым членом одной и той же команды в одном матче являются ошибкой и влекут наложение санкции.

«Замечание за задержку»: очко и подача соперника. Санкции за задержку, наложенные до или между партиями, применяются в следующей партии.

Если в игре происходит серьезный несчастный случай, когда мяч находится в игре, судья должен немедленно остановить игру и разрешить медицинскому персоналу выйти на площадку. Розыгрыш затем повторяется.

Если травмированный игрок не может быть заменен по правилам или в порядке исключения, то игрок получает 3 минуты времени для восстановления, но не более одного раза для одного и того же игрока в матче. Если игрок не восстановился, его/ее команда объявляется в неполном составе. Если имеет место любая внешняя помеха во время игры, то игра должна быть остановлена и розыгрыш переигрывается.

Если непредвиденные обстоятельства прерывают матч, первый судья, организатор и Контрольный Комитет, если он есть, должны определить меры, которые должны быть предприняты для восстановления нормальных условий.

Если происходит один или несколько перерывов, не превышающих, в целом, четырех часов:

- если матч возобновился на этой же игровой площадке, то прерванная партия будет продолжена обычным порядком с прежними счетом, игроками и расстановкой. Сыгранные ранее партии сохраняют свой счет;

- если матч возобновлен на другой игровой площадке, то прерванная партия аннулируется и переигрывается с этими же членами команд и этими же стартовыми расстановками. Сыгранные ранее партии сохраняют свой счет.

Если происходит один или несколько перерывов, превышающих, в целом, 4 часа, весь матч должен быть переигран.

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

В течение этого периода времени происходит смена площадок и запись расстановки команд в протокол.

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

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

В решающей партии, как только команда набирает 8 очков, команды без задержки меняются площадками, и расстановка игроков остается прежней.

Если смена не была выполнена по достижению лидирующей командой 8 очков, то она должна быть произведена сразу после выявления этой погрешности. Счет, достигнутый ко времени смены остается прежним.

## 11 Игрок либеро, поведение участников

Каждая команда имеет право назначить из состава игроков до двух (2) специализированных защитных игроков: «Либеро».

На ФИВБ и Мировых Соревнованиях для взрослых, если команда решает иметь более двенадцати (12) игроков, обязательным для этой команды является назначение из состава игроков двух (2) специализированных защитных игроков: «Либеро».

Все игроки либеро должны быть записаны в протоколе до матча в специальных графах, предусмотренных для этого.

На ФИВБ, Мировых и Официальных Соревнованиях все игроки Либеро должны быть записаны в протоколе до матча только в специальных графах, предусмотренных для этого.

Один либеро, назначенный тренером до начала матча, является действующим Либеро. Если есть второй либеро, он/она является резервным либеро.

Игрок либеро не может быть ни капитаном команды, ни игровым капитаном, выполняя в то же время функции либеро.

Игроки либеро должны носить форму (или жакет/нагрудник для переназначенного либеро), футболка которой, по меньшей мере, должна контрастировать с цветом футболок других членов команды. Форма либеро может быть другой модели, но она должна быть пронумерована как у других членов команды.

На ФИВБ, мировых и официальных соревнованиях переназначенный либеро должен носить футболку того же типа и цвета, как и первоначальный либеро, но иметь свой собственный номер.

Либеро разрешается замещать любого игрока на задней линии. 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 находится полностью выше верхнего края сетки.

Он/она не может подавать, блокировать или пытаться блокировать. Игрок не может завершать атакующий удар по мячу, находящемуся выше верхнего края сетки, если мяч направляется пальцами сверху Либеро, находящимся в своей передней зоне. Мяч может быть атакован свободно, если Либеро делает это же действие за пределами своей передней зоны. Замещения либеро не считаются обычными заменами. Они не ограничены, но должен быть состоявшийся розыгрыш между двумя замещениями либеро

(исключение: вследствие травмы / болезни, или вынужденного перехода вследствие замечания).

Либеро может быть замещен только тем игроком, которого он/она заместил.

Замещения должны происходить, только когда мяч находится вне игры и до свистка на подачу. В начале каждой партии либеро не может выйти на площадку до тех пор, пока второй судья не проверил стартовую расстановку.

Замещение, совершенное после свистка на подачу, но перед подающим ударом, не должно отменяться, но должно быть предметом устного предостережения после окончания розыгрыша.

Последующие запоздалые замещения должны приводить к немедленному прерыванию игры и наложению санкции за задержку. Подающая команда определяется по результату санкции за задержку.

Либеро и замещаемый игрок могут выходить на площадку или покидать ее только через «Зону замещения либеро».

Последствия неправильного замещения либеро те же, что в случае ошибки при переходе.

Тренер имеет право сменить действующего либеро на резервного либеро по любой причине, но только один раз в матче и только после того, как замещенный игрок вернулся на площадку. Эта смена должна быть записана в секторе «Замечания протокола» и «Листе контроля либеро».

Первоначальный либеро не может вновь войти в игру в оставшейся части матча. В случае болезни или травмы резервного либеро тренер может назначить в качестве либеро на оставшуюся часть матча любого игрока (исключая первоначального либеро), который не находится на площадке в момент переназначения.

Капитан команды может передать все капитанские полномочия, чтобы быть переназначенным в качестве либеро, если это запрошено тренером. Смена либеро вследствие травмы или болезни, или переназначение либеро не считаются замещениями.

В случае переназначения либеро, номер игрока, переназначенного в качестве либеро, должен быть записан в секторе замечания протокола.

Участники должны знать «Официальные Волейбольные Правила» и соблюдать их. Участники должны по-спортивному принимать решения судей, без их обсуждения.

В случае сомнения, пояснения могут быть запрошены только через игрового капитана.

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

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, соперникам, партнерам и зрителям.

Общение между членами команды в течение матча разрешено.

Проступки незначительного неправильного поведения не являются предметом для санкций. Обязанностью первого судьи является предотвращение приближения команды к уровню нарушений, за которые налагаются санкции, используя устное, или жестом, предупреждение члена команды или команды через игрового капитана. Это предупреждение не является санкцией и не имеет немедленных последствий. Оно не должно записываться в протокол.

Неправильное поведение члена команды по отношению к официальным лицам, соперникам, партнерам или зрителям подразделяется на три категории в соответствии с серьезностью проступка.

Грубое поведение: действие вопреки хорошему тону или нормам морали, или любое действие, выражающее презрение. Оскорбительное поведение: клеветнические или оскорбительные слова, или жесты. Агрессия: фактическое физическое нападение, или агрессивное или угрожающее поведение.

Шкала санкций. В соответствии с решением первого судьи и в зависимости от серьезности проступка применяются и записываются в протокол следующие санкции: «Замечание», «Удаление» или «Дисквалификация».

Первое грубое поведение в матче любого члена команды наказывается очком и подачей соперника.

Член команды, на которого наложена санкция удаление, не должен участвовать в игре в оставшуюся часть партии, но должен остаться сидеть на месте для удаленных без других последствий.

Удаленный тренер теряет свое право вмешиваться в ход партии и должен остаться сидеть на месте для удаленных игроков.

Первое оскорбительное поведение члена команды наказывается удалением без других последствий. Второе грубое поведение в одном матче одного и того же члена команды наказывается удалением без других последствий. Член команды, на которого наложена санкция

дисквалификация, должен покинуть контрольную зону соревнований до конца матча без других последствий.

За первый случай физического нападения, или подразумеваемой или угрожающей агрессии налагается санкция дисквалификация без других последствий.

Второе оскорбительное поведение в одном матче одного и того же члена команды наказывается дисквалификацией без других последствий.

Третье грубое поведение в одном матче одного и того же члена команды наказывается дисквалификацией без других последствий.

Все санкции за неправильное поведение являются индивидуальными санкциями, остаются в силе весь матч и записываются в протокол.

Повторение неправильного поведения одним и тем же членом команды в одном матче наказывается в нарастающем порядке (каждый последующий проступок влечет более строгую санкцию для одного и того же члена команды). Удаление или дисквалификация, обусловленные, оскорбительным поведением или агрессией, не требуют предварительных санкций.

Любое неправильное поведение, имеющее место до или между партиями, влечет санкции в соответствии с правилом, и санкции применяются в следующей партии.

Карточки для санкции. Предупреждение:

- устно или жестом, без карточки;
- замечание: желтая карточка;
- удаление: красная карточка;
- дисквалификация: желтая плюс красная карточки (вместе).

## 12 Судейская бригада и процедуры

Судейская бригада на матч любого ранга состоит из следующих официальных лиц:

- первый судья;
- второй судья;
- секретарь;
- четыре(два) линейных.

Для ФИВБ, Мировых и Официальных Соревнований обязателен помощник секретаря.

Только первый и второй судьи могут давать свисток во время матча. Первый судья дает сигнал на подачу, который начинает розыгрыш. Первый и второй судьи дают сигнал об окончании розыгрыша, при условии, что они уверены в совершении ошибки и определили ее характер.

Они могут давать свисток, когда мяч вне игры, для обозначения того, что они разрешают или отклоняют запрос команды. Немедленно после свистка судьи для обозначения состоявшегося розыгрыша, он должен показать официальным жестом. Если ошибка зафиксирована свистком первого судьи, он/она должен в показать в следующем порядке:

- а) команду, которая будет подавать;
- б) характер ошибки;
- в) игрока, совершившего ошибку(при необходимости).

Второй судья повторяет жесты первого судьи. Если ошибка зафиксирована свистком второго судьи, он/она должен показать:

- а) характер ошибки;
- б) игрока, совершившего ошибку(при необходимости);
- в) команду, которая будет подавать, повторяя жест первого судьи.

В этом случае первый судья ни показывает, ни характер ошибки, ни игрока, совершившего ее, а только команду, которая будет подавать В случае ошибки при атакующем ударе игроков задней линии или либеро оба судьи показывают в соответствии с правилами.

В случае обоюдной ошибки оба судьи показывают в следующем порядке:

- а) характер ошибки;
  - б) игроков, совершивших ошибку(если необходимо);
  - в) команду, которая должна подавать, указанную первым судьей.
- Первый судья выполняет свои функции, сидя или стоя на судейской

вышке, расположенной у одного из концов сетки. Его уровень глаз должен быть около 50 см над сеткой.

Первый судья руководит матчем от начала и до конца. Он/она имеет власть над всеми членами судейского корпуса и членами команд.

Во время матча решения первого судьи являются окончательными. Он имеет право отменять решения других членов судейского корпуса, если замечено, что они ошибочны.

Он может даже заменить члена судейского корпуса, который не выполняет правильно свои обязанности. Первый судья также контролирует работу подавальщиков мячей и протирщиков пола.

Первый судья имеет право решать любые вопросы, касающиеся игры, включая и те, которые не предусмотрены в правилах. Первый судья не должен допустить каких-либо обсуждений его решений.

Однако по просьбе игрового капитана, первый судья может дать пояснение применения или интерпретации правил, на которых он основывал свое решение.

Если игровой капитан не согласен с объяснением первого судьи и собирается опротестовать его решение, он должен немедленно зарезервировать право зарегистрировать этот протест по окончании матча. Первый судья должен разрешить реализовать это право игрового капитана.

Первый судья отвечает за определение до и во время матча соответствия, оборудования и условий игрового поля игровым требованиям.

Перед матчем первый судья:

- проверяет состояние игрового поля, мячи и другое оборудование;
- проводит жеребьевку с капитанами команд;
- контролирует разминку команд.

Во время матча первый судья имеет право:

- предупреждать команды;
- налагать санкции за неправильное поведение и задержки.

Принимать решения о:

- а) ошибках подающего и в расстановке подающей команды, включая заслон;
- б) ошибках в игре с мячом;
- в) ошибках над сеткой и у ее верхней части;
- г) ошибках при атакующем ударе либеро и игроков задней линии;

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

е) полном пересечении мячом нижней площадки под сеткой;

ж) состоявшемся блоке игрока задней линии или попытке блока игрока либеро. По окончании матча он/она проверяет протокол и подписывает его.

Второй судья выполняет свои обязанности, стоя за пределами игровой площадки около стойки на противоположной стороне от первого судьи, лицом в его сторону.

Второй судья является помощником первого судьи, но имеет также свою собственную сферу полномочий.

Если первый судья оказывается не в состоянии продолжать выполнение своих обязанностей, второй судья может заменить первого судью.

Второй судья может, без свистка, показывать ошибки, не относящиеся к его сфере полномочий, но не может настаивать на их принятии первым судьей. Второй судья контролирует работу секретаря (ей).

Второй судья наблюдает за членами команды, находящимися на скамейке, и сообщает об их неправильном поведении первому судье. Второй судья контролирует игроков в местах разминки.

Второй судья разрешает перерывы, контролирует их продолжительность и, отклоняет неправильные запросы.

Второй судья контролирует количество тайм-аутов и замен, использованных каждой командой, и сообщает первому судье и тренеру, имеющему к этому отношение, о втором тайм-ауте и о 5-ой, и 6-ой заменах.

В случае травмы игрока второй судья разрешает исключительную замену или предоставляет 3 минуты времени для восстановления.

Второй судья контролирует состояние пола, главным образом передней зоне. Он, также, проверяет во время матча соответствие мячей требованиям правил.

Второй судья наблюдает за членами команды в местах для удаленных и сообщает об их неправильном поведении первому судье.

В начале каждой партии, после смены площадок в решающей партии и при необходимости, он/она проверяет соответствие действительных позиций игроков на площадках с записью в карточках расстановки. Во время матча второй судья принимает решения, дает свисток и показывает жестом:

- переход на площадку и в пространство соперника под сеткой;
- ошибки в расстановке принимающей команды;
- ошибочный контакт игрока с сеткой у ее нижней части или с антенной на его стороне площадки.
- состоявшийся блок игроков задней линии или попытку блока игрока либеро; или ошибку при атакующем ударе игроков задней линии или либеро;
- контакт мяча с посторонним предметом;
- контакт мяча с полом, когда первый судья не находится в позиции, позволяющей увидеть этот контакт;
- мяч, который пересекает сетку на площадку соперника, находясь полностью или частично за пределами площадки перехода, или касается антенны на его стороне площадки. По окончании матча он/она подписывает протокол.

Секретарь выполняет свои обязанности, сидя за столиком секретаря на противоположной от первого судьи стороне площадки лицом к нему. Он/она ведет протокол в соответствии с Правилами, взаимодействуя со вторым судьей.

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

Перед матчем и партией секретарь записывает в протокол данные о матче и командах, включая, фамилии и номер игроков либеро, в соответствии с действующими правилами.

Следит за процедурами и получает подписи капитанов и тренеров; записывает стартовую расстановку каждой команды с карточки расстановки; Если он/она не сумел получить карточки расстановки вовремя, он/она немедленно сообщает об этом факте второму судье.

Во время матча секретарь:

- записывает набранные очки и следит за тем, чтобы на табло был правильный счет;
- контролирует очередность подач каждой команды и немедленно после удара на подаче указывает судьям на ее нарушение;
- уполномочен подтверждать и объявлять, используя зуммер, запросы замен игроков, контролируя их количество; и записывает замены и тайм-ауты, информируя второго судью;
- уведомляет судей о запросе перерыва, который не является правильным;

- извещает судей об окончании партий и о наборе 8-го очка в решающей партии;

- записывает любые санкции и неправильные запросы;
- записывает все другие события по указанию второго судьи, исключительные замены, время для восстановления, продолжительные перерывы, внешнюю помеху и т.д.;
- контролирует интервалы между партиями.

В конце матча секретарь:

- а) записывает окончательный результат;
- б) в случае протеста, с предварительного разрешения первого судьи, записывает или разрешает капитану команды/ игровому капитану записать в протокол изложение опротестовываемого эпизода;

в) подписывает протокол и получает подписи капитанов команд и затем судей.

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

Он записывает замещения, касающиеся либеро. Он помогает в административной деятельности секретарской работы.

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

До матча и партии помощник секретаря: подготавливает лист контроля «Либеро»; подготавливает запасной протокол;

Во время матча помощник секретаря:

- записывает подробности замещений «Либеро»;
- уведомляет судей о любой ошибке замещения либеро, используя зуммер;
- начинает и заканчивает отсчет времени Технического тайм-аута;
- работает с ручным табло на столике секретаря;
- проверяет, чтобы данные всех табло соответствовали друг другу;
- при необходимости, обновляет запасной протокол и передает его секретарю;

В конце матча помощник секретаря:

- а) подписывает лист контроля «Либеро» и представляет его для проверки;
- б) подписывает протокол.

Если используется только двое линейных, то они стоят в углах площадки, ближайших к правой руке каждого судьи, по диагонали в 1–2 м от углов.

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

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

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

Линейные выполняют свои обязанности, используя флаги (40 x 40 см), чтобы показать:

- мяч «в площадке» и «за» всегда, когда мяч приземляется около их линии (линий);

- касание мяча, ушедшего «за» от команды, принимающей мяч: мяч, касающийся антенны, мяч после подачи пересекающий сетку за пределами площадки перехода и т.д.;

- заступ любого игрока (исключая, подающего) за свою площадку в момент удара на подаче;

- заступ подающего;

- любой контакт с антенной на их стороне площадки любого игрока во время его игрового действия с мячом или, когда это мешает игре;

- мяч, пересекающий сетку за пределами площадки и перехода на площадку соперника или касающийся антенны на его стороне площадки.

По просьбе первого судьи, линейный должен повторить свой сигнал.

### 13 Организация и проведение соревнований

Соревнования любого ранга включают следующие взаимосвязанные компоненты: правила, положения, календари, нормативно - квалификационные требования. Правила соревнований – документ, четко определяющий условия соревновательной борьбы волейболистов под контролем спортивных судей.

Положение о соревнованиях определяет основные характеристики соревнований и должно иметь следующие ясно сформулированные пункты:

1) цели и задачи (повышение класса команд, популяризация волейбола, подведение итогов, выявление сильнейших команд и игроков для комплектования сборных команд и т.п.);

2) сроки и места проведения;

3) руководство проведением соревнований (указывается, кто проводит и состав судейской коллегии);

4) участники соревнований (указывается количество и наименование команд, допускаемых к соревнованиям; количество игроков, тренеров, представителей медперсонала, требования к возрасту участников и их квалификация);

5) условия проведения соревнований (указываются способы розыгрыша, оценка результатов, определение победителя, требования к местам соревнований, спортивной форме);

6) награждение команд и участников (указываются виды поощрений призеров команд);

7) условия приема и оплаты расходов (расходы организации, проводящей соревнования; направляющих организаций; порядок оплаты судейства);

8) дисциплинарные проступки (приводятся меры воздействия за поступки и нарушения, совершаемые игроками и тренерами);

9) порядок подачи протеста (сроки подачи и рассмотрения).

10) порядок, сроки подачи заявок на участие в соревнованиях и сроки совещания представителей команд.

С правилами и положением о соревновании тесно связаны календари соревнований. Структура календаря определяет характер проведения соревнований. Соревнования могут быть рассредоточенными по времени (с разъездами команд): игра на своем поле, потом на поле соперника и концентрированными (турами, когда команды соревнуются в одном месте).

В практике волейбола имеют место следующие способы проведения соревнований:

- круговой (все участвующие команды играют между собой);
- с выбыванием (после проигрыша встречи команда выбывает из соревнований);
- смешанный (первая часть соревнований проводится с выбыванием, вторая – по круговому способу).

Планирование спортивных соревнований (в зависимости от ранга) осуществляется соответствующими федерациями, спорткомитетами, спортивными клубами и др.

Разрабатывается календарный план соревнований с учетом сроков проведения и система проведения, составляется положение, разрабатывается документация (таблицы, протоколы, отчеты и др.), назначается главный судья, Главный секретарь и определяется состав судей, непосредственно проводящих соревнования. Состав судейских бригад формируется до начала соревнований.

Для подготовки соревнований крупного масштаба создается организационный комитет, назначаются ответственные исполнители и комиссии по выполнению определенного вида работ, как то:

- 1) паспортизация спортсооружений;
- 2) подготовка мест размещения и мест тренировок;
- 3) организация питания и транспортного обеспечения;
- 4) обеспечение правопорядка на спортсооружениях;
- 5) подготовка призов, дипломов, медалей, сувениров, значков для награждения;
- 6) реклама соревнований;
- 7) проведение совещаний судей и представителей команд и др.

Соревнования меньшего ранга проводит федерация волейбола области, города, края и др. Назначаются главный судья и главный секретарь, которые комплектуют судейские бригады из числа судейской коллегии области, города и т.п.

За 1,5–2 месяца на совещании представителей команд подтверждается участие команд в соревнованиях, проводится жеребьевка, составляется расписание игр.

Положение о соревнованиях и расписание игр являются не только организационными, но и методическими документами, определяющими направленность тренировочной работы в период предсоревновательной подготовки. Поэтому они должны быть своевременно разосланы участвующим в соревнованиях командам. Соревнования любого ранга проводятся по действующим правилам соревнований.

## Заключение

В связи с изменениями, происходящими в официальных правилах соревнований и регламенте их проведения, проблема судейства в волейболе актуальной остается и на сегодняшний день.

Это и подготовка судей, и личность волейбольного арбитра, и правильная трактовка официальных правил. А также способы действий судейской бригады в наиболее типичных и неординарных игровых ситуациях.

Правила соревнований – документ, четко определяющий условия соревновательной борьбы волейболистов под контролем спортивных судей. 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.

Правила по волейболу строго оценивают чистоту выполнения технических приемов, что требует огромного нервного напряжения и непрерывного внимания в течение всей игры. Современный волейбол предъявляет высочайшие требования и к личности судьи.

В учебном пособии «Основы правил соревнований пляжного и классического волейбола» рассмотрены вопросы по организации соревнований и методике их проведения согласно требованиям, утвержденным Международной Федерацией волейбола.

Практическая значимость работы не вызывает сомнений и окажет действенную помощь студентам, учителям физической культуры, тренерам, судьям при проведении соревнований.

## Литература

- 1 Волейбол : учебник для вузов / под общ. ред. А. В. Беляева, М. В. Савина, – 4е изд. – М. : ТВТ Дивизион, 2009. – 313 с.
- 2 Официальные правила пляжного волейбола 2013–2016. Утверждены 33–м Конгрессом ФИВБ 2012. – 43 с.
- 3 Официальные волейбольные правила республики Казахстан 2009–2012 гг. – 152 с.
- 4 Волейбол : учебная программа / Ю. Д. Железняк. – Омск : ОмГТУ, 1994. – 98 с.
- 5 Волейбол. Пляжный волейбол : Правила соревнований : пер. с англ. – М. : Terra – спорт, 2010. – 71 с.
- 6 Волейбол : методическое пособие по подготовке судей. – М. : Издательский дом «Грааль», 2011. – 68 с.
- 7 Волейбол : У истоков мастерства / под ред. Ю. В. Питерцева. – М. : Издательство «Файр-Пресс», 2008. – 336 с.
- 8 Официальные волейбольные правила – М. : Олимпия Пресс, 2007. – 54 с.

## Содержание

Введение	3
1 Сооружения и оборудование	6
2 Состав команды	9
3 Набор очка, выигрыш партии и матча	11
4 Состояние игры	13
5 Судейская бригада и процедуры	22
6 Контрольная зона соревнования	28
7 Классический волейбол	29
8 Игровой формат	36
9 Игровые действия	40
10 Перерывы, интервалы и задержки	52
11 Игрок либеро, поведение участников	56
12 Судейская бригада и процедуры	60
13 Организация и проведение соревнований	66
Заключение	68
Литература	69

В. Ю. Акулова, А. В. Скворцова

**ОСНОВЫ ПРАВИЛ СОРЕВНОВАНИЙ ПЛЯЖНОГО И  
КЛАССИЧЕСКОГО ВОЛЕЙБОЛА**

Учебное пособие

Технический редактор Б. В. Нургожина  
Ответственный секретарь А. К. Темиргалинова

Подписано в печать 05.05.2014 г.

Гарнитура Times.

Формат 29,7 x 42 ¼. Бумага офсетная.

Усл. печ. л. 3,15 Тираж 500 экз.

Заказ № 2246

Издательство «КЕРЕКУ»  
Павлодарского государственного университета  
им. С. Торайгырова  
140008, г. Павлодар, ул. Ломова, 64



Составители: В. Ю. Акулова, А. В. Скворцова

**Кафедра физическая культура и спорт**

Основы правил соревнований пляжного и классического волейбола  
Учебное пособие  
для студентов специальности  
5В010801 – «Физическая культура и спорт»

Утверждено на заседании кафедры 14 02 2014 г.  
Протокол № 6

Заведующий кафедрой Жапаров Ю. А. Мастобаев

Одобрено учебно-методическим советом факультета ХТИЕ  
14 02 2014 г. Протокол № 7

Председатель УМС Мухометов Ю. М. Каниболоцкая

**СОГЛАСОВАНО**

Декан ФХТИЕ Ахметов К. К. Ахметов 21 02 2014 г.

**Нормоконтролер**

ОМК Баяхметова Г. С. Баяхметова 16 04 2014 г.

**ОДОБРЕНО**

Начальник УМО Жуванкулова Е. Н. Жуманкулова 1 04 2014 г.