

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
ХАРКІВСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ
МІСЬКОГО ГОСПОДАРСТВА ІМЕНІ О. М. БЕКЕТОВА

ВОЛЕЙБОЛ.
ОФІЦІЙНІ ПРАВИЛА ЗМАГАНЬ

Методичні вказівки

для проведення практичних занять
з дисциплін

«ФІЗИЧНЕ ВИХОВАННЯ»,
«ФІЗИЧНА КУЛЬТУРА»

(для студентів 1-5 курсів усіх спеціальностей Університету)

Волейбол. Офіційні правила змагань. Методичні вказівки для проведення практичних занять з дисциплін «Фізичне виховання», «Фізична культура» (для студентів 1-5 курсів усіх спеціальностей Університету) / Харк. нац. ун-т міськ. госп-ва ім. О. М. Бекетова; уклад.: О. Л. Морозовський. – Х.: ХНУМГ, 2013. – 55 с.

Укладач: О. Л. Морозовський

Рецензент: проф., к.т.н., зав. кафедри ФВіС В. М. Ключко

Рекомендовано кафедрою фізичного виховання і спорту, протокол № 4 від 06.11.2012 г.

ЗМІСТ

Характеристика гри.....	7
Глава 1	
Споруди та обладнання.....	8
1. Ігрове поле	8
1.1. Розміри	8
1.2. Ігрова поверхня	8
1.3. Лінії на майданчику	9
1.4. Зони і місця	9
1.5. Температура	10
1.6. Освітлення	10
2. Сітка та стійки	10
2.1. Висота сітки.....	10
2.2. Структура	11
2.3. Бокові стрічки	11
2.4. Антени	11
2.5. Стійки	11
2.6. Додаткове обладнання	12
3. М'ячі	12
3.1. Стандарти	12
3.2. Одноманітність м'ячів	12
3.3. Використання трьох м'ячів	12
Глава 2	
Учасники	13
4. Команди	13
4.1. Склад команди	13
4.2. Місцезнаходження команди	13
4.3. Екіпіровка	14
4.4. Зміна екіпіровки	14
4.5. Заборонені предмети	15
5. Керівники команди	15
5.1. Капітан.....	15
5.2. Тренер	16
5.3. Помічник тренера	17
Глава 3	
Ігровий формат	18
6. Набір очка, виграш партії та матчу	18
6.1. Набір очка.....	18
6.2. Виграш партії	19
6.3. Виграш матчу	19
6.4. Неявка та неповна команда	19
7. Структура гри.....	19
7.1. Жеребкування	19
7.2. Розминка.....	20

7.3. Початкове розставлення команди	20
7.4. Позиції.....	21
7.5. Помилка в розставленні	22
7.6. Перехід.....	22
7.7. Помилка при переході	22
8. Заміна гравців	23
8.1. Обмеження замін.....	23
8.2. Виключна заміна.....	23
8.3. Заміна при вилученні або дискваліфікації	24
8.4. Неправильна заміна	24
Глава 4	
Ігрові дії	25
9. Стан гри.....	25
9.1. М'яч у грі	25
9.2. М'яч поза грою	25
9.3. М'яч “В майданчику”	25
9.4. М'яч “За майданчиком”	25
10. Гра з м'ячем.....	25
10.1. Удари команди.....	26
10.2. Характеристики удару	27
10.3. Помилки при грі з м'ячем	27
11. М'яч біля сітки	27
11.1. М'яч, що перетинає сітку	27
11.2. М'яч, що торкається сітки	28
11.3. М'яч у сітці	28
12. Гравець біля сітки	28
12.1. Перенесення рук через сітку	28
12.2. Проникнення під сіткою	29
12.3. Торкання сітки.....	29
12.4. Помилки гравця біля сітки	29
13. Подача	30
13.1. Перша подача в партії	30
13.2. Порядок подачі	30
13.3. Дозвіл на подачу	30
13.4. Виконання подачі.....	31
13.5. Заслон.....	31
13.6. Помилки, зроблені під час подачі	31
13.7. Помилки, зроблені після подачі, та помилки в розставленні	32
14. Атакуючий удар.....	32
14.1. Атакуючий удар	32
14.2. Обмеження при атакуючому ударі	33
14.3. Помилки при атакуючому ударі	33
15. Блок	34
15.1. Блокування	34

15.2. Торкання при блокуванні	35
15.3. Блокування в просторі суперника	34
15.4. Блок і командні торкання	34
15.5. Блокування подачі	35
15.6. Помилки при блокуванні	35
Глава 5	
Перерви та затримки.....	36
16. Звичайні перерви в грі	36
16.1. Кількість звичайних перерв	36
16.2. Запит звичайних перерв	36
16.3. Послідовність перерв	36
16.4. Перерви та технічні перерви	36
16.5. Заміна гравця	37
16.6. Неправильні запити	37
17. Затримки гри	38
17.1. Види затримок.....	38
17.2. Санкції за затримки	38
18. Виключні перерви в грі	39
18.1. Травма.....	39
18.2. Зовнішня перешкода	39
18.3. Довготривалі перерви	39
19. Перерви та зміна майданчиків	40
19.1. Перерви	40
19.2. Зміна майданчиків	40
Глава 6	
Гравець Ліберо	41
20. Гравець Ліберо	41
20.1. Призначення Ліберо	41
20.2. Екіпіровка	41
20.3. Дії за участю Ліберо	41
Глава 7	
Поведінка учасників	44
21. Вимоги до поведінки	44
21.1. Спортивна поведінка	44
21.2. Чесна гра.....	44
22. Неправильна поведінка та санкції за неї	44
22.1. Незначна неправильна поведінка	44
22.2. Неправильна поведінка, що призводить до санкцій	45
22.3. Шкала санкцій	45
22.4. Застосування санкцій за неправильну поведінку	46
22.5. Неправильна поведінка до та між партіями	46
22.6. Картки для санкцій.....	46
Глава 8	
Судді	47

23. Суддівська бригада та процедури	47
23.1. Склад	47
23.2. Процедури.....	47
24. Перший суддя.....	48
24.1. Місцезнаходження.....	48
24.2. Повноваження	48
24.3. Обов'язки	49
25. Другий суддя	50
25.1. Місцезнаходження.....	50
25.2. Повноваження	50
25.3. Обов'язки	51
26. Секретар	51
26.1. Місцезнаходження.....	51
26.2. Обов'язки	52
27. Лінійні судді.....	53
27.1. Місцезнаходження.....	53
27.2. Обов'язки	53
28. Офіційні сигнали	54
28.1. Жести суддів	54
28.2. Сигнали прапорцем лінійних суддів	54

ХАРАКТЕРИСТИКА ГРИ

Волейбол є видом спорту, що грається двома командами на ігровому майданчику, поділеному сіткою. Щоб показати багатогранність волейболу, існують різні версії гри для особливих умов.

Ціль гри – спрямувати м'яч над сіткою, щоб він торкнувся майданчика суперника, і запобігти такій же спробі суперника. Для цього команда має три удари для повернення м'яча (в доповнення до торкання м'яча на блоці).

М'яч вводиться в гру подачею: ударом гравця, що подає, через сітку на сторону суперника. Розігрування м'яча продовжується до його приземлення на ігровий майданчик, виходу «за» чи доки команді не вдається повернути його належним чином.

У волейболі команда, що виграє розігрування, одержує очко (система «кожне розігрування – очко»). Коли команда, що приймає, виграє розігрування, вона одержує очко і право подавати, а її гравці переходять на одну позицію за годинниковою стрілкою.

ГЛАВА 1

СПОРУДИ ТА ОБЛАДНАННЯ

Дивиться правило

1. Ігрове поле

Ігрове поле включає ігровий майданчик і вільну зону. Воно повинно бути прямокутним і симетричним.

1.1

1.1. Розміри

Ігровий майданчик являє собою прямокутник розмірами 18x9 м, оточений вільною зоною, мінімальний розмір якої з усіх боків складає 3 м.

Вільний ігровий простір – це простір над ігровим полем, що є вільним від будь-яких перешкод. Вільний ігровий простір повинен бути заввишки мінімум 7 м від ігрової поверхні.

Для Світових змагань ФІВБ та офіційних змагань вільна зона повинна бути мінімум 5 м від бокових ліній і 8 м від лицьових ліній. Вільний ігровий простір повинен бути заввишки мінімум 12,5 м від ігрової поверхні.

1.2. Ігрова поверхня

1.2.1. Ігрова поверхня повинна бути плоскою, горизонтальною і одноманітною. Вона не повинна представляти ніякої небезпеки травмування гравців. Заборонено ґрати на нерівних чи слизьких поверхнях.

Для Світових змагань ФІВБ і офіційних змагань дозволяється тільки дерев'яне чи синтетичне покриття. Будь-яке покриття повинно бути попередньо затверджено ФІВБ.

1.1, 1.3

1.2.2. В залах поверхня ігрових майданчиків повинна бути світлого кольору.

Для Світових змагань ФІВБ і офіційних змагань білий колір ліній є обов'язковим. Кольори ігрового майданчика і вільної зони повинні відрізнятися один від одного.

1.2.3. На відкритих майданчиках дозволено ухил 5 мм на 1 м для дренажу. Лінії майданчика, виготовлені з твердих матеріалів, заборонені.

1.3

1.3. Лінії на майданчику

1.3.1. Ширина всіх ліній 5 см. Лінії повинні бути світлими і відрізнятися по кольору від підлоги і будь-яких інших ліній. 1.2.2

1.3.2. Обмежувальні лінії

Дві бокові та дві лицьові лінії обмежують ігровий майданчик. Бокові і лицьові лінії входять у розміри ігрового майданчика. 1.1

1.3.3. Центральна лінія

Вісь центральної лінії розділяє ігровий майданчик на два рівних майданчика розміром 9 x 9 м кожний. Ця лінія проведена під сіткою від однієї бокової лінії до іншої.

1.3.4. Лінія атаки

На кожному майданчику лінія атаки, чий задній край нанесений в 3Іх метрах позаду вісі центральної лінії, відмічає передню зону. 1.3.3., 1.4.1

Для Світових змагань ФІВБ і офіційних змагань лінія атаки продовжена доповненням переривчастих ліній від бокових ліній у вигляді п'яти коротких ліній довжиною 15 см, шириною 5 см, нанесених через 20 см одна від одної загальною довжиною 1,75 м.

1.4. Зони і місця

1.4.1. Передня зона

На кожному майданчику передня зона обмежена віссю центральної лінії і заднім краєм лінії нападу. 1.3.3., 1.3.4.

Передня зона вважається продовженою за боковими лініями до кінця вільної зони. 1.1, 1.3.2

1.4.2. Зона подачі

Зона подачі – це ділянка шириною 9 м позаду кожної лицьової лінії.

Вона обмежена з боків двома короткими лініями довжиною 15 см кожна, нанесеними на відстані 20 см позаду лицьової лінії, як продовження бокових ліній. Обидві короткі лінії вклю- 1.3.2

чені в ширину зони подачі.
По глибині зона подачі продовжується до кінця вільної зони. 1.1

1.4.3. Зона заміни
Зона заміни обмежена продовженням обох ліній нападу до столика секретаря. 1.3.4

1.4.4. Місця розминки

Для Світових змагань ФІВБ і офіційних змагань місця розминки розміром приблизно 3x3 м розташовані за межами вільної зони в обох кутах з боку лавок команд.

1.4.5. Штрафна зона

Штрафні зони, розміром приблизно 1x1м, обладнані двома стільцями і розташовані в контрольній зоні за продовженням задніх ліній. Вони можуть бути обмежені червоною лінією шириною 5 см. C1a, C16

1.5. Температура

Мінімальна температура не повинна бути нижче 10⁰С (50⁰F).

Для Світових змагань ФІВБ і офіційних змагань максимальна температура не повинна бути вище 25⁰С (77⁰F), а мінімальна – не нижче 16⁰ С (61⁰ F).

1.6. Освітлення

Для Світових змагань ФІВБ і офіційних змагань освітлення ігрового поля повинно бути від 1000 до 1500 люкс, при його вимірюванні на висоті 1 м від поверхні ігрового поля. 1

2. Сітка та стійки

2.1. Висота сітки

2.1.1. Сітка встановлюється вертикально над центральною лінією, її верхній край встановлюється на висоті 2,43 м для чоловіків та 2,24 м для жінок. 1.3.3

2.1.2. Висота сітки вимірюється в середині ігрового майданчика. Висота сітки (над двома боковими лініями) повинна бути 1.1, 1.3.2, 2.1.1

однаковою і не повинна перевищувати офіційну висоту більш ніж на 2 см.

2.2. Структура

Сітка є шириною 1 метр і довжиною від 9,5 до 10 метрів (з боковими стрічками з кожної сторони від 25 до 50 см) та складається з чорних комірок у формі квадрата зі стороною 10 см.

Верхній край сітки формує горизонтальна стрічка шириною 7 см (складена вдвічі біла парусина, що прошита по всій довжині). На кінцях стрічки маються отвори, через які пропущений шнур, що прикріплює стрічку до стійок для натягування її верхнього краю.

Всередині стрічки знаходиться гнучкий трос для прикріплення сітки до стійок і натягування її верхнього краю.

Нижній край сітки формує інша горизонтальна стрічка шириною 5 см (подібна до стрічки верхнього краю сітки), через яку пропущено шнур. Цей шнур прикріплює сітку до стійок та натягує її нижній край.

2.3. Бокові стрічки

Вертикально до сітки прикріплені дві білі стрічки, які розташовані безпосередньо над кожною боковою лінією. Їх ширина 5 см і довжина 1 м, і вони вважаються частиною сітки.

1.3.2

2.4. Антени

Антенa – це гнучкий стержень довжиною 1,8 м та діаметром 10 мм, що виготовлений зі скловолокна або подібного йому матеріалу.

Антенa прикріплюється з зовнішнього краю кожної бокової стрічки. Антени розташовані на протилежних сторонах сітки.

2.3

Кожна антенa здіймається над сіткою на 80 см та пофарбована смугами шириною 10 см контрастних кольорів, переважно червоного та білого.

Антени вважаються частиною сітки і обмежують з боків площину переходу.

11.1.1

2.5. Стійки

2.5.1 Стійки, що підтримують сітку, встановлюються на відстані 0,5-1,0 м за боковими лініями. Вони є заввишки 2,55 м та переважно повинні регулюватися.

Для Світових і офіційних змагань ФІВБ стійки, що підтримують сітку, встановлюються на відстані 1,0 м за боковими

лініями.

2.5.2. Стійки повинні бути круглими й гладкими та прикріпленими до землі без дротів. Не повинно бути небезпечних пристроїв, або таких, що перешкоджають грі.

2.6. Додаткове обладнання

Усе додаткове обладнання визначається Регламентом.

3. М'ячі

3.1. Стандарти

М'яч має бути сферичним, з покриттям, зробленим з еластичної шкіри, та внутрішньою камерою, виготовленою з гуми або подібного їй матеріалу.

Його колір може бути однотонним світлим або комбінованим.

Матеріали з синтетичної шкіри та кольорові комбінації м'ячів, які використовуються в офіційних міжнародних змаганнях, повинні відповідати стандартам ФІВБ.

Його окружність – 65I67 см та його вага – 260-280 г. Його внутрішній тиск повинен бути від 0,30 до 0,325 кг/см² (від 4.26 до 4.61 фунта на квадратний дюйм) (від 294.3 до 318.83 мілібар чи гектопаскалів).

3.2. Одноманітність м'ячів

Всі м'ячі, які використовуються в матчі, повинні відповідати однаковим стандартам стосовно окружності, ваги, тиску, типу, кольору тощо.

3.1

Світові та офіційні змагання ФІВБ, а також національні чемпіонати і чемпіонати ліг, повинні гратися м'ячами, затвердженими ФІВБ, якщо інше не узгоджено ФІВБ.

3.3. Використання трьох м'ячів

Для Світових і офіційних змагань ФІВБ повинні використовуватись три м'ячі. У цьому випадку шість подавальників м'ячів знаходяться по одному в кожному куті вільної зони та по одному позаду кожного з суддів.

ГЛАВА 2

УЧАСНИКИ

4. Команди

Дивиться правило

4.1. Склад команди

4.1.1 Команда може складатися максимум із 12 гравців, одного тренера, одного помічника тренера, одного масажиста та одного лікаря. 5.2, 5.3

Для Світових і офіційних змагань ФІВБ лікар повинен бути завчасно акредитований ФІВБ.

4.1.2. Один із гравців, але не Ліберо, є капітаном команди і повинен бути відзначений в протоколі. 5.1, 20.1.3

4.1.3. Тільки записані в протоколі гравці можуть вийти на майданчик і грати в матчі. Після того, як тренер і капітан команди підписали протокол, записані гравці не можуть бути змінені. 1,5.1.1,5.2.2

4.2. Місцезнаходження команди

4.2.1. Гравці, які не беруть участь в грі, повинні сидіти на лавці команди або знаходитися в своєму місці розминки. Тренер та інші члени команди повинні сидіти на лавці, але можуть тимчасово залишити її. 1.4.4, 5.2.3, 7.3.3
Лавки команд розташовуються поруч зі столиком секретаря, за межами вільної зони.

4.2.2. Тільки членам команди дозволено сидіти на лавці під час матчу і приймати участь в розминці. 4.1.1, 7.2

4.2.3. Гравці, які не беруть участь у грі, можуть розминатися без м'ячів таким чином:

4.2.3.1. під час гри : в зонах розминки; 1.4.4, 9.1

4.2.3.2. під час перерв і технічних перерв: у вільній зоні позаду їх ігрового майданчика. 1.3.3, 16.4

4.2.4. Під час перерв між партіями гравці можуть розминатися у вільній зоні, використовуючи м'ячі. 19.1

4.3. Екіпіровка

Екіпіровка гравця складається з футболки, шортів, шкарпеток (форма) і спортивного взуття.

4.3.1. Колір та дизайн футболок, шортів і шкарпеток у команди повинні бути одноманітними (крім Ліберо), і вони мають бути чистими у всієї команди. 4.1, 20.2

4.3.2. Взуття має бути легким та гнучким, з гумовою або шкіряною підошвою, без каблуків.

Для Світових і офіційних змагань ФІВБ серед дорослих колір взуття в команді повинен бути одноманітним, а торгові марки можуть відрізнятися за кольором і дизайном. Футболки і шорти повинні відповідати стандартам ФІВБ.

4.3.3. Футболки гравців повинні бути пронумеровані від 1 до 18.

4.3.3.1. Номер має бути розташований на футболці по центру на грудях і на спині. Колір та яскравість номерів повинні бути контрастними по відношенню до кольору та яскравості футболок.

4.3.3.2. Мінімальна висота номера повинна бути 15 см на грудях і 20 см I на спині. Смужки, що утворюють номер, повинні бути шириною мінімум 2 см.

Для Світових і офіційних змагань ФІВБ ігровий номер має бути повторений попереду на шортах на правій нозі. Висота номера повинна бути від 4 до 6 см, і смужки, що утворюють номер, повинні бути шириною мінімум 1 см.

4.3.4. Капітан команди повинен мати на своїй футболці смужку 8x2 см , яка підкреслює номер на грудях. 5.1

4.3.5. Забороняється грати у формі кольору, відмінного від інших гравців (крім Ліберо), та/чи без офіційних номерів. 20.2

4.4. Зміна екіпіровки

Перший суддя може дозволити одному або більше гравцям: 24

4.4.1. грати босоніж;

4.4.2. змінити вологу форму між партіями або після заміни, за умови, що нова форма має однаковий з попередньою 4.3, 8

копір, модель і номер;

4.4.3. у холодну погоду грати в тренувальних костюмах за умови, що вони одного кольору і моделі для всієї команди (крім Ліберо) і пронумеровані у відповідності з Правилем 4.3.3. 4.1.1, 20.2

4.5. Заборонені предмети

4.5.1. Заборонено носити предмети, що можуть спричинити травму чи надати штучну перевагу гравцю.

4.5.2. Гравці можуть носити окуляри та лінзи на свій власний ризик.

5. Керівники команди

І капітан команди, і тренер – обидва відповідають за поведінку і дисципліну членів своєї команди. 21

Ліберо не може бути капітаном команди. 20.1.3

5.1. Капітан

5.1.1. ПЕРЕД МАТЧЕМ капітан команди підписує протокол і представляє свою команду на жеребкуванні. 7.1, 26.2.1.1

5.1.2. ПІД ЧАС МАТЧУ капітан команди є ігровим капітаном, та доки він знаходиться на майданчику. Коли капітан команди не знаходиться на майданчику, тренер або сам капітан призначає іншого гравця на майданчику, але не Ліберо, який приймає на себе обов'язки ігрового капітана. Цей ігровий капітан зберігає свої функції до заміни, повернення капітана команди в гру чи до закінчення партії. 6.2, 20.1.3

Коли м'яч знаходиться поза грою, тільки ігровому капітану дозволено звертатись до суддів:

5.1.2.1. просити роз'яснення щодо застосування чи інтерпретації Правил, представляти прохання або питання партнерів по команді. Якщо ігровий капітан не згодний з роз'ясненнями першого судді, він може вирішити опротестувати це рішення та повинен негайно сповістити першого суддю, що він зберігає право записати офіційний протест в протоколі після закінчення матчу; 24.2.4

5.1.2.2. запитувати дозволу:	
а) змінити всю або частину екіпіровки,	4.3, 4.4.2
б) перевірити розставлення команд,	7.4
в) перевірити підлогу, сітку, м'ячі тощо,	1.2, 2.3
5.1.2.3. просити перерви і заміни	8, 16.2.1, 16.4
5.1.3. НАПРИКІНЦІ МАТЧУ капітан команди:	6.3
5.1.3.1. висловлює подяку суддям і підписує протокол, підтверджуючи його результат;	26.2.3.3
5.1.3.2. якщо попередньо було висловлено незгоду з першим суддею, ця незгода може бути підтверджена та записана до протоколу як офіційний протест на застосування або інтерпретацію суддею Правил.	5.1.2.1, 26.2.3.2
5.2. Тренер	
5.2.1. На протязі матчу тренер керує грою своєї команди, знаходячись за межами ігрового майданчика. Він / вона визначає стартові склади і розставлення, заміни і бере перерви. Виконуючи ці функції, він контактує з другим суддею.	1.1, 7.3.2, 8, 16.4
5.2.2. ПЕРЕД МАТЧЕМ тренер записує або перевіряє в протоколі прізвища та номери своїх гравців, а потім підписує його.	4.1, 26.2.1.1
5.2.3. ПІД ЧАС МАТЧУ тренер:	
5.2.3.1. перед кожною партією дає секретарю або другому судді належним чином заповнену і підписану картку розставлення,	7.3.2
5.2.3.2. сидить на лавці команди ближче до секретаря, але може покинути її,	4.2
5.2.3.3. запитує перерви і заміни,	8.16.4
5.2.3.4. може, як і інші члени команди, давати інструкції гравцям на майданчику. Тренер може давати ці інструкції, стоячи або рухаючись в межах вільної зони напроти лавки своєї команди від продовження лінії нападу до місця розминки, не заважаючи та не затримуючи хід матчу.	1.3.4, 1.4.4

5.3. Помічник тренера

5.3.1. Помічник тренера сидить на лавці команди, але не має права втручатися в гру.

5.3.2. Якщо тренер повинен залишити свою команду, помічник тренера може прийняти на себе функції тренера на прохання ігрового капітана і з дозволу першого судді. 5.1.2, 5.2

ГЛАВА 3 ІГРОВИЙ ФОРМАТ

6. Набір очка, виграш партії та матчу

6.1. Набір очка

6.1.1. Очко

Команда набирає очко:

6.1.1.1. При вдалому приземленні м'яча на ігровий майданчик суперника; 9.3, 11.1.1

6.1.1.2. коли команда суперника робить помилку; 6.1.2

6.1.1.3. коли команда суперника отримує зауваження. 17.2.3,
22.3.1

6.1.2. Помилка

Команда здійснює помилку, коли виконує ігрову дію всупереч даним Правилам (чи порушує їх будь-яким іншим чином).

Судді оцінюють помилку і визначають наслідки відповідно до Правил :

6.1.2.1. Якщо дві (або більше) помилки здійснюються послідовно, рахується тільки перша помилка.

6.1.2.2. Якщо дві (чи більше) помилки зроблені суперниками одночасно, це вважається **ПОДВІЙНОЮ ПОМИЛКОЮ**, і м'яч переграється.

6.1.3. Наслідки виграшу розігрування м'яча

Розігруванням м'яча є послідовність ігрових дій з моменту здійснення подачі гравцем, що подає, до того, як м'яч вийде з гри. 9.1, 9.2

6.1.3.1. Якщо команда, що подає, виграє розігрування м'яча, вона одержує очко і продовжує подавати;

6.1.3.2. якщо команда, що приймає, виграє розігрування м'яча, вона одержує очко і повинна подавати наступною.

6.2. Виграш партії

Партія (крім вирішальної I 5Юі) виграється командою, що першою набирає 25 очок з перевагою мінімум в 2 очка. У випадку рівного рахунку (24:24) гра продовжується до досягнення переваги в 2 очка (26I24, 27I25, ...). 6.3.2

6.3. Виграш матчу

6.3.1. Переможцем матчу є команда, яка виграє три партії. 6.2

6.3.2. У випадку рівного рахунку 2I2 вирішальна (п'ята) партія грається до 15 очок з мінімальною перевагою в 2 очка (16I14, 17I15, ...). 7.1
16.4.1

6.4. Неявка та неповна команда

6.4.1. Якщо команда відмовляється грати після вимоги зробити це, вона оголошується як така, що не з'явилася, і програє матч з результатом 0I3 у матчі і 0I25 у кожній партії. 6.2, 6.3

6.4.2. Команда, що без поважних причин не виходить вчасно на ігровий майданчик, оголошується як така, що не з'явилася, з тим самим результатом, що й у правилі 6.4.1.

6.4.3. Команда, яка оголошена НЕПОВНОЮ в партії чи матчі, програє партію чи матч. Команда-суперник одержує очки, чи очки і партії, необхідні для перемоги в партії чи матчі. 6.2, 6.3,
7.3.1
Неповна команда зберігає свої очки і партії.

7. Структура гри

7.1. Жеребкування

Перед матчем перший суддя проводить жеребкування для визначення першої подачі і сторін майданчика в першій партії. 13.1.1

Якщо грається вирішальна партія, повинно бути проведено нове жеребкування. 6.3.2

7.1.1. Жеребкування відбувається в присутності двох капітанів команд. 5.1

7.1.2. Переможець жеребкування вибирає БУДЬ-ЯКЕ З ДВОХ :

7.1.2.1. право подавати чи приймати подачу АБО	13.1.1
7.1.2.2. сторону майданчика.	
Той, що програв, приймає альтернативу, яка залишилася.	
7.1.3. У випадку послідовних розминок, першою розминається на сітці команда, яка подає першою.	7.2
7.2. Розминка	
7.2.1. Якщо перед матчем команди попередньо мали у своєму розпорядженні ігровий майданчик, кожна команда буде мати 3-х хвилинну розминку на сітці, якщо ні – вони будуть мати по 5 хвилин кожна.	
7.2.2. Якщо обидва капітани згодні проводити розминку на сітці разом, тоді команди можуть робити це 6 чи 10 хвилин відповідно до Правила 7.2.1.	
7.3. Початкове розставлення команди	
7.3.1. У грі завжди повинні брати участь по шість гравців від кожної команди.	6.4.3
Початкове розставлення команди вказує порядок переходу гравців на майданчику. Цей порядок повинен бути збережений протягом усієї партії.	7.6
7.3.2. Перед початком кожної партії тренер надає початкове розставлення своєї команди в картці розставлення. Належним чином заповнена і підписана картка подається другому судді або секретарю.	5.2.3.1, 20.1.2, 25.3.1, 26.2.1.2
7.3.3. Гравці, які не включені в початкове розставлення на дану партію, є в цій партії запасними (крім Ліберо).	7.3.2, 8, 20.1.2
7.3.4. Після вручення картки розставлення другому судді або секретарю змінювати розставлення без звичайної заміни не дозволяється .	8, 16.2.2
7.3.5. Розбіжність між позиціями гравців на майданчику і картою розставлення:	25.3.1

7.3.5.1. Якщо таку розбіжність було виявлено до початку партії, позиції гравців повинні бути виправлені згідно з карткою розставлення. Покарання за це не дається. 7.3.2

7.3.5.2. Якщо до початку партії виявлено, що гравця на майданчику не зареєстровано в картці розставлення на цю партію, цей гравець має бути замінений для відповідності картці розставлення. Покарання за це не дається. 7.3.2

7.3.5.3. Проте, якщо тренер бажає залишити такого незаписаного гравця(ів) на майданчику, він/вона повинен попросити звичайну заміну(и), яка записується в протоколі. 16.2.2

7.4. Позиції

В момент удару по м'ячу гравцем, що подає, кожна команда повинна знаходитися в межах свого майданчика в порядку переходу (за виключенням гравця, що подає). 7.6.1, 9.1, 13.4

7.4.1. Позиції гравців пронумеровано таким чином :

7.4.1.1. Три гравці вздовж сітки є гравцями передньої лінії та займають позиції 4 (передній-лівий), 3 (передній-центральный) і 2 (передній-правий);

7.4.1.2. Інші три гравці є гравцями задньої лінії і займають позиції 5 (задній-лівий), 6 (задній-центральный) і 1 (задній-правий).

7.4.2. Відповідні позиції між гравцями

7.4.2.1. Кожний гравець задньої лінії повинен бути розташований далі від сітки, ніж відповідний гравець передньої лінії.

7.4.2.2. Гравці передньої лінії і гравці задньої лінії повинні, відповідно, бути розташовані горизонтально в порядку, зазначеному в Правилі 7.4.1.

7.4.3. Положення гравців визначаються і контролюються відповідно з розташуванням їх ступнів, що контактують з поверхнею, таким чином :

7.4.3.1. принаймні, частина ступні кожного гравця передньої лінії повинна бути ближче до центральної лінії, ніж ступні від- 1.3.3

повідного гравця задньої лінії;

7.4.3.2. у всякому разі, частина ступні кожного правого (лівого) бокового гравця має бути ближче до правої (лівої) бокової лінії, ніж ступні центрального гравця його лінії. 1.3.2

7.4.4. Після подачі м'яча гравці можуть вільно пересуватися і займати будь-яке місце на своєму майданчику та у вільній зоні. 12.2.2

7.5. Помилка в розставленні

7.5.1. Команда здійснює помилку в розставленні, якщо будь-який гравець знаходиться в неправильній позиції в момент удару по м'ячу гравцем, що подає. 7.3, 7.4

7.5.2. Якщо гравець, що подає, здійснив помилку на подачі при її виконанні, його помилка є першою, ніж помилка в розставленні. 13.4, 13.7.1

7.5.3. Якщо подача стає помилковою після здійснення подачі, зараховується помилка в розставленні. 13.7.2

7.5.4. Помилка в розставленні спричиняє наступні наслідки:

7.5.4.1. команда карається програшем розігрування; 6.1.3

7.5.4.2. позиції гравців виправляються. 7.3, 7.4

7.6. Перехід

7.6.1. Порядок переходу визначається початковим розставленням команди та контролюється порядком подачі і позиціями гравців на протязі партії. 7.3.1, 7.4.1, 13.2

7.6.2. Коли команда, що приймає, одержує право подавати, її гравці переходять на одну позицію за годинниковою стрілкою : гравець позиції 2 переходить на позицію 1 для подачі, гравець позиції 1 переходить на позицію 6 тощо. 13.2.2.2

7.7. Помилка при переході

7.7.1. Помилка при переході вважається здійсненою, коли 7.6.1, 13

ПОДАЧА не виконана згідно з порядком переходу. Це спричиняє наступні наслідки :

- 7.7.1.1. команда карається програшем розігрування; 6.1.3
- 7.7.1.2. порядок переходу гравців виправляється. 7.6.1
- 7.7.2. Додатково, секретар повинен визначити точний момент здійснення помилки, і всі очки, набрані командою після здійснення помилки, повинні бути анульовані. Очки суперника зберігаються. 26.2.2.2
- Якщо цей момент не може бути визначений, анулювання очок не здійснюється, і єдиною санкцією є програш розігрування. 6.1.3

8. Заміна гравців

Заміна – це дія, при якій гравець, після того як секретар зробив запис, входить в гру на місце іншого гравця, який повинен залишити майданчик (крім Ліберо). Заміна вимагає дозволу судді. 16.5, 20.3.2

8.1. Обмеження замін

8.1.1. В кожній партії команді дозволено зробити максимум шість замін. Одночасно можуть бути замінені один або більше гравців.

8.1.2. Гравець початкового розставлення може вийти з гри, але тільки один раз в партії, і повернутися тільки один раз в партії і тільки на свою попередню позицію. 7.3.1

8.1.3. Гравець, що замінює, може ввійти в гру тільки один раз у партії на місце гравця початкового розставлення, і може бути замінений цим самим гравцем початкового розставлення. 7.3.1

8.2. Виключна заміна

Травмований гравець (крім Ліберо), що не може продовжувати грати, повинен бути замінений відповідно до Правил. Якщо це неможливо, команді надається право зробити ВИКЛЮЧНУ заміну, понад обмеження Правила 8.1. 8.1, 20.3.3

Виключна заміна означає, що будь-який гравець (крім Ліберо або змінений ним гравець), що не знаходився в момент травми

на майданчику, може замінити в грі травмованого гравця. Заміненому травмованому гравцю не дозволяється повернутися в гру.

Виключна заміна ні в якому випадку не може рахуватись як звичайна заміна.

8.3. Заміна при вилученні або дискваліфікації

ВИЛУЧЕНИЙ чи ДИСКВАЛІФІКОВАНИЙ гравець повинен бути замінений за Правилами. Якщо це неможливо, тоді команда оголошується НЕПОВНОЮ. 6.4.3, 7.3.1, 8.1, 22.3.2, 22.3.3

8.4. Неправильна заміна

8.4.1. Заміна є неправильною, якщо вона перевищує обмеження, зазначені в правилі 8.1 (крім випадку Правила 8.2).

8.4.2. Коли команда виконала неправильну заміну, а гра була поновлена, повинна здійснитись наступна процедура : 9.1

8.4.2.1. команда карається програшем розігрування, 6.1.3

8.4.2.2. заміна виправляється,

8.4.2.3. очки, набрані командою, що помилилась, після здійснення помилки, анулюються. Очки суперника зберігаються.

ГЛАВА 4 ІГРОВІ ДІЇ

Дивиться
правило

9. Стан гри

9.1. М'яч у грі

М'яч знаходиться в грі з моменту здійснення подачі, дозволеної першим суддею. 13.3

9.2. М'яч поза грою

М'яч знаходиться поза грою з моменту помилки, що зафіксована свистком одного з суддів; у відсутності помилки з моменту свистка.

9.3. М'яч “в майданчику”

М'яч вважається “в майданчику”, коли він торкається його підлоги, включаючи обмежувальні лінії. 1.1, 1.3.2

9.4. М'яч “за майданчиком”

М'яч вважається “за” коли :

9.4.1. частина м'яча, яка торкається підлоги, знаходиться повністю за обмежувальними лініями; 1.3.2

9.4.2. він торкається предмета за межами майданчика, стелі або людини, що не є учасником гри;

9.4.3. він торкається антен, шнурів, стійок або сітки за межами бокових стрічок; 2.3

9.4.4. він перетинає вертикальну площину сітки, цілком або частково знаходячись за межами площини переходу, крім випадку Правила 11.1.2; 11.1.1

9.4.5. він повністю перетинає площину під сіткою. 24.3.2.3

10. Гра з м'ячем

Кожна команда повинна грати в межах своєї ігрової зони та простору (крім Правила 11.1.2).

Однак м'яч може бути повернений в гру із-за меж вільної зони.

10.1. Удари команди

Команді надано право максимум на три удари (в додаток до блокування, Правило 15.4.1) для повернення м'яча. Якщо використано більше трьох ударів, команда здійснює помилку «ЧОТИРИ УДАРИ».

Ударами команди рахуються не тільки навмисні удари гравців, але також і ненавмисні контакти з м'ячем.

10.1.1. ПОСЛІДОВНІ ТОРКАННЯ

Гравець не може вдарити м'яч два рази поспіль (крім Правил 10.2.3, 15.2 і 15.4.2).

10.1.2. ОДНОЧАСНІ ТОРКАННЯ

Два або три гравці можуть торкатися м'яча одночасно.

10.1.2.1. Коли два (три) члени команди торкаються м'яча одночасно, це рахується як два (три) удари (крім блокування). Якщо вони намагаються дотягнутись до м'яча, але тільки один з них торкається його, зараховується один удар. Зіткнення гравців не вважається помилкою.

10.1.2.2. Коли два суперники торкаються м'яча одночасно над сіткою, і м'яч залишається в грі, команді, яка прийняла м'яч, дається право ще на три удари. Якщо такий м'яч виходить "за", це рахується помилкою команди на протилежній стороні.

10.1.2.3. Якщо одночасне торкання м'яча двома суперниками приводить до "ЗАХВАТУ", це є «ПОДВІЙНОЮ ПОМИЛКОЮ», і розігрування переграється.

6.1.2.2,
10.2.2

10.1.3. УДАР ПРИ ПІДТРИМЦІ

В межах ігрового поля гравцю не дозволяється використовувати підтримку партнера по команді або будь-якого предмету для того, щоб дотягтись до м'яча.

Проте гравець, що знаходиться на межі здійснення помилки (торкання сітки, чи переходу центральної лінії тощо), може бути зупинений чи утриманий партнером по команді.

10.2. Характеристики удару

10.2.1. М'яч може торкатися будь-якої частини тіла.

10.2.2. М'яч має бути вдарений, а не зловлений та / чи кинутий. Він може відскочити в будь-якому напрямку.

10.2.3. М'яч може торкатися різних частин тіла за умови, що дотики відбуваються одночасно.

Винятки:

10.2.3.1. При блокуванні послідовні торкання можуть бути здійснені одним або кількома блокуючими за умови, що торкання відбуваються під час однієї дії; 15.1.1,
15.2

10.2.3.2. При першому ударі команди м'яч може торкатися різних частин тіла послідовно за умови, що ці торкання відбуваються під час однієї дії. 10.1,
15.4.1

10.3. Помилки при грі з м'ячем

10.3.1. ЧОТИРИ УДАРИ : команда торкається м'яча чотири рази, щоб його повернути; 10.1

10.3.2. УДАР ПРИ ПІДТРИМЦІ; гравець користується підтримкою партнера по команді або будь якого пристрою/предмета для того, щоб дотягнутись до м'яча в межах ігрового поля; 10.1.3

10.3.3. ЗАХВАТ : гравець не вдаряє по м'ячу, а м'яч є спійманим та / чи кинутим. 10.2.2

10.3.4. ПОДВІЙНЕ ТОРКАННЯ : гравець вдаряє по м'ячу двічі поспіль або м'яч торкається різних частин його/її тіла послідовно. 10.2.3

11. М'яч біля сітки

11.1. М'яч, що перетинає сітку

11.1.1. М'яч, що летить на майданчик суперника, повинен пройти над сіткою в межах площини переходу. Площина переходу - це частина вертикальної площини сітки, обмежена наступним чином : 11.2

- 11.1.1.1. знизу - верхнім краєм сітки; 2.2
- 11.1.1.2. з боків - антенами та їхнім уявним продовженням; 2.4
- 11.1.1.3. зверху - стелею.
- 11.1.2. М'яч, який перетнув площину сітки у вільну зону суперника, повністю або частково через зовнішній простір, може бути повернений ударами команди, за умови, що : 10.1
- 11.1.2.1. гравець не торкнувся майданчика суперника; 12.2.2
- 11.1.2.2. повернений м'яч знову перетинає площину сітки, повністю або частково через зовнішній простір на цьому ж боці майданчика.

Команда суперника не може перешкоджати такій дії.

11.2. М'яч, що торкається сітки

- При переході через сітку м'яч може торкатися її. 11.1.1

11.3. М'яч у сітці

- 11.3.1. М'яч, що потрапив у сітку, може бути повернений в гру в межах 3Іх ударів команди. 10.1
- 11.3.2. Якщо м'яч прориває комірку сітки чи спричиняє її падіння, тоді розігрування анулюється і переграється.

12. Гравець біля сітки

12.1. Перенесення рук через сітку

- 12.1.1. При блокуванні гравець, що блокує, може торкатися м'яча з іншого боку сітки за умови, що він/вона не заважає грі суперника до або під час нападаючого удару останнього. 15.1, 15.3
- 12.1.2. Гравцю дозволено переносити кисть через сітку після атакуючого удару за умови, що сам удар був здійснений в межах свого власного ігрового простору.

12.2. Проникнення під сіткою

12.2.1. Дозволено проникати в простір суперника під сіткою за умови, що це не заважає його грі. 1.3.3

12.2.2. Перехід на майданчик суперника через центральну лінію: 1.3.3

12.2.2.1. Дозволено торкатися майданчика суперника ступнею (ступнями) чи кистю (кистями) за умови, що якась частина ступні (ступній) чи кисті (кистів), що переноситься, торкається центральної лінії або знаходиться безпосередньо над нею.

12.2.2.2. Заборонено торкатися майданчика суперника будь-якою іншою частиною тіла. 9.2

12.2.3. Гравець може перейти на майданчик суперника після виходу м'яча з гри.

12.2.4. Гравці можуть перейти на вільну зону суперника, за умови, що вони не заважають його грі.

12.3. Торкання сітки

12.4.4,
25.3.2.3

12.3.1. Торкання гравцем сітки не є помилкою крім випадків, коли гравець торкається її під час ігрової дії з м'ячем, або це торкання заважає грі.

Деякі ігрові дії з м'ячем можуть містити в собі такі дії, під час яких гравець фактично не торкається м'яча.

12.3.2. Після того, як гравець вдарив м'яч, він може торкатись стійок, шнурів, будь-якого іншого предмета за межами загальної довжини сітки за умови, що це не заважає грі.

12.3.3. Коли м'яч потрапляє до сітки, і сітка торкається суперника, це не є помилкою.

12.4. Помилки гравця біля сітки

12.1.1

12.4.1. Гравець торкається м'яча або суперника в просторі суперника до чи під час атакуючого удару суперника. 12.2.1

12.4.2. Гравець проникає в простір суперника під сіткою, заважаючи грі останнього. 12.2.2.2

12.3.1

12.4.3. Гравець проникає на майданчик суперника.

12.4.4. Гравець торкається сітки чи антени під час його/її ігрової дії з м'ячем або заважає грі.

9.1,
13.4.1

13. Подача

Подача – це дія введення м'яча в гру правим гравцем задньої лінії, що знаходиться в зоні подачі.

6.3.2, 7.1

13.1. Перша подача в партії

13.1.1. Перша подача в першій партії, як і у вирішальній (п'ятій) партії, виконується командою, яка визначилась жеребкуванням.

13.1.2. В інших партіях першою подає команда, яка не подавала першою в попередній партії.

7.3.1,
7.3.2

13.2. Порядок подачі

13.2.1. Гравці повинні дотримуватися черговості подач, як зазначено в картці розставлення.

13.1

13.2.2. Після першої подачі в партії гравець, що має подавати, визначається наступним чином:

6.1.3, 8

13.2.2.1. Якщо команда, яка подавала, виграє розігрування, то гравець (чи його/її заміна), який подавав до цього, подає знову;

6.1.3,
7.6.2

13.2.2.2. Коли команда, що приймала, виграє розігрування, вона отримує право подавати, а її гравці переходять до виконання подачі. Подавати має гравець, який переходить з правої позиції передньої лінії на праву позицію задньої лінії.

13.3. Дозвіл на подачу

13

Перший суддя дає дозвіл на подачу після перевірки того, що команди готові до гри, і гравець, який подає, володіє м'ячем.

13.4. Виконання подачі

13.4.1. Удар по м'ячу повинен бути нанесений однією кистю або будь-якою частиною руки після того, як він буде підкинутий чи випущений з руки (рук).

13.4.2. Дозволяється тільки один раз підкинути чи випустити м'яч. Дозволяється постукування м'ячем і перекидання його в руках. 1.4.2

13.4.3. В момент удару по м'ячу при подачі або стрибку для здійснення подачі в стрибку гравець, що подає, не повинен торкатися ні ігрового майданчика (включаючи лицьову лінію), ні поверхні за межами зони подачі. Після удару він / вона може вийти або приземлитися за межами зони подачі або на ігровий майданчик. 13.3

13.4.4. Гравець, що подає, повинен здійснити удар по м'ячу протягом 8 секунд після свистка першого судді на подачу. 13.3

13.4.5. подача, здійснена до свистка судді, не зараховується і повторюється. 13.5.2

13.5. Заслон

13.5.1. Гравці команди, що подає, не повинні заважати гравцям команди суперника за допомогою індивідуального або групового заслону, що заважає бачити гравця, який подає, або траєкторію м'яча. 13.4

13.5.2. Гравець або група гравців команди, що подає, ставлять заслон, розмахуючи руками, стрибаючи або рухаючись в сторони, під час виконання подачі або утворюють групу, щоб закрити політ м'яча.

13.6. Помилки, зроблені під час подачі

13.6.1. Помилки при подачі 13.2.2.2, 13.7.1

Наступні помилки призводять до переходу подачі, навіть якщо суперник знаходився у неправильному розставленні. 13.2

Гравець, що подає: 13.4

13.6.1.1. порушує черговість подачі;

13.6.1.2. виконує подачу неправильно.	13.4,
13.6.2. Помилки при подачі після удару по м'ячу	13.7.2
Після здійснення правильного удару по м'ячу подача стає помилковою (якщо гравець не порушує розставлення), якщо м'яч:	9.4.4, 9.4.5, 11.1.1
13.6.2.1. торкається гравця команди, що подає, або не перетинає вертикальну площину сітки цілком через площину переходу;	9.4
13.6.2.2. виходить "за";	13.5
13.6.2.3. проходить над заслоном.	
13.7. Помилки, зроблені після подачі, та помилки в розставленні	7.5.1, 7.5.2, 13.6.1
13.7.1. Якщо гравець, що подає, здійснює помилку при подачі (неправильне виконання, порушення черговості тощо), а суперник порушує розставлення, фіксується і карається помилка при подачі.	7.5.3, 13.6.2
13.7.2. Якщо саме виконання подачі було вірним, але подача згодом стає помилковою (вихід «за», заслон тощо), першою карається помилка в розставленні.	
14. Атакуючий удар	13, 15.1.1
14.1. Атакуючий удар	
14.1.1. Усі дії, в результаті яких м'яч спрямовується в бік суперника, крім подачі і блоку, вважаються атакуючими ударами.	10.2.2
14.1.2. Під час атакуючого удару дозволяється обман за умови, що м'яч є чітко вдареним, не зловленим і не кинутим.	
14.1.3. Атакуючий удар завершується в момент, коли м'яч цілком перетинає вертикальну площину сітки або торкається гравця суперника.	

14.2. Обмеження при атакуючому ударі

- 14.2.1. Гравець передньої лінії може виконувати атакуючий удар на будь-якій висоті при умові, що контакт з м'ячем здійснюється в межах ігрового простору гравця (виключення Правило 14.2.4). 7.4.1.1
- 14.2.2. Гравець задньої лінії може виконувати атакуючий удар на будь-якій висоті з місця, що знаходиться за передньою зоною: 1.4.1, 7.4.1.2, 20.3.1.2
- 14.2.2.1 під час його/її стрибка ступня (ступні) гравця не повинні ні торкатись, ні переходити за лінію нападу; 1.3.4
- 14.2.2.2. після удару гравець може приземлитися в межах передньої зони. 1.4.1
- 14.2.3. Гравець задньої лінії також може завершити атакуючий удар з передньої зони, якщо в момент торкання м'яч знаходиться неповністю вище верхнього краю сітки. 1.4.1, 7.4.1.2
- 14.2.4. Гравцю не дозволено виконувати атакуючий удар з подачі суперника, якщо м'яч знаходиться в передній зоні і повністю над верхнім краєм сітки. 1.4.1

14.3. Помилки при атакуючому ударі

- 14.3.1. Гравець ударяє м'яч в межах ігрового простору протилежної команди. 14.2.1
- 14.3.2. Гравець направляє м'яч "за". 9.4
- 14.3.3. Гравець задньої лінії завершує атакуючий удар з передньої зони, якщо в момент удару м'яч знаходиться повністю над верхнім краєм сітки. 1.4.1, 7.4.1.2, 14.2.3
- 14.3.4. Гравець завершує атакуючий удар з подачі суперника, коли м'яч знаходиться в передній зоні та повністю над верхнім краєм сітки. 14.2.4
- 14.3.5. Ліберо завершує атакуючий удар, якщо в момент удару м'яч знаходиться повністю над верхнім краєм сітки. 20.3.1.2
- 14.3.6. Гравець завершує атакуючий удар вище верхнього краю

сітки, коли м'яч був спрямований йому Ліберо пальцями зверху зі своєї передньої зони.

20.3.1.4

15. Блок

15.1. Блокування

15.1.1. Блокування - це дія гравців поблизу сітки для перехоплення м'яча, що йде від суперника, під час якої вони сягають вище верхнього краю сітки.

7.4.1

Тільки гравцям передньої лінії дозволено брати участь у здійсненню блоці.

15.1.2. Спроба блоку

Спроба блоку – це дія блокування без торкання м'яча.

15.1.3. Здійснений блок

Блок вважається здійсненим, коли блокуючий гравець торкнувся м'яча .

15.1.4. Груповий блок

Груповий блок виконується двома або трьома гравцями, що знаходяться поблизу один від одного, і є здійсненим, коли один з них торкається м'яча.

15.2. Торкання при блокуванні

Послідовні (швидкі або тривалі) торкання можуть здійснюватися одним або кількома гравцями, що блокують, за умови, що ці торкання відбуваються під час однієї дії.

15.3. Блок у просторі суперника

При блокуванні гравець може переносити свої кисті та руки на інший бік сітки за умови, що ці дії не заважають грі суперника. Не дозволяється торкатися м'яча на боці суперника до завершення суперником атакуючого удару.

14.1.1

15.4. Блок і командні торкання

15.4.1. Торкання при блокуванні не рахується за командне торкання . Отже, після торкання при блокуванні команді надається три удари для повернення м'яча. 10.1

15.4.2. Перший удар після блоку може бути виконаний будь-яким гравцем, включаючи гравця, який торкався м'яча на блоці.

15.5. Блокування подачі

Блокувати подачу суперника забороняється.

15.6. Помилки при блокуванні

15.6.1. Гравець, що блокує, торкається м'яча в просторі суперника до або одночасно з атакуючим ударом суперника. 15.3

15.6.2. Гравець задньої лінії або Ліберо здійснює блокування чи приймає участь в ньому. 15.1, 15.5, 20.3.1.3

15.6.3. Блокування подачі суперника. 15.5

15.6.4. М'яч від блоку виходить “за” 9.4

15.6.5. Блокування м'яча в просторі суперника за межами антен.

15.6.6. Спроба Ліберо здійснити індивідуальний або колективний блок. 15.1, 20.3.1.3

ГЛАВА 5 ПЕРЕРВИ ТА ЗАТРИМКИ

Дивиться правило

16. Звичайні перерви в грі

Звичайними перервами в грі є ПЕРЕРВИ і ЗАМІНИ ГРАВЦІВ. 16.4, 16.5

16.1. Кількість звичайних перерв

Кожна команда має право на запит максимум двох перерв та на шести замін гравців у кожній партії. 6.2, 16.4, 16.5

16.2. Запит звичайних перерв

16.2.1. Перерви можуть просити тільки тренер або ігровий капітан. 5.1.2, 5.2, 16

Прохання здійснюється відповідним жестом руки, коли м'яч знаходиться поза грою і до свистка на подачу. 9.2, 13.3

16.2.2. Прохання заміни дозволяється до початку партії і повинно записуватися як звичайна заміна в цій партії. 7.3.4

16.3. Послідовність перерв

16.3.1. Запит однієї чи двох перерв і один запит на заміну гравця будь-якої команди можуть бути один за одним, без необхідності відновити гру. 16.4, 16.5

16.3.2. Однак команді не дозволяється робити послідовні запити на заміну гравця під час тієї ж самої перерви в грі. Два чи більше гравців можуть бути замінені під час однієї перерви. 8.1.1, 16.5

16.4. Перерви та технічні перерви

16.4.1. Усі перерви, які запитуються, тривають 30 секунд.

Для Світових і офіційних змагань ФІВБ у 1-4 партіях є дві додаткові 60-ти секундні «Технічні перерви», які застосовуються автоматично, коли команда лідер набирає 8-е і 16-е очко. 6.3.1

У вирішальній (5-ій) партії немає «Технічних перерв», і ко- 6.3.2

жна команда може запитати тільки дві звичайні 30-секундні перерви.

16.4.2. Під час всіх перерв гравці, що брали участь в грі, повинні увійти до вільної зони біля своєї лавки.

16.5. Заміна гравця

(Про обмеження дивись Правило 8.1)

(Про заміни за участю Ліберо – дивись Правила 20.3.2 і 20.3.3).

- | | |
|---|---------------------------|
| 16.5.1. Заміна повинна проводитися в межах зони заміни. | 1.4.3 |
| 16.5.2. Заміна повинна тривати стільки часу, скільки необхідно для запису заміни до протоколу і дозволу гравцям вийти та увійти на ігровий майданчик. | 16.5.3,
26.2.2.3 |
| 16.5.3. В момент запиту заміни гравець, що замінює, має бути готовий до неї і стояти поряд із зоною заміни. | 1.4.3,
7.3.3,
8.1.3 |
| Якщо ці вимоги не виконані, заміна не надається, а команда карається за затримку гри. | 17.2 |

Для Світових і офіційних змагань ФІВБ використовуються пронумеровані таблички для полегшення процедури заміни.

- | | |
|--|---------------------------|
| 16.5.4. Якщо команда має намір зробити одночасно більше однієї заміни, вона повинна показати кількість замін під час запиту. У цьому випадку заміни повинні бути здійснені послідовно, одна пара гравців за іншою. | 5.2,
16.2.1,
16.3.2 |
|--|---------------------------|

16.6. Неправильні запити

- | | |
|--|------------------|
| 16.6.1. Неправильно запитувати перерви: | 16 |
| 16.6.1.1. під час розіграшу м'яча, в момент або після свистка на подачу; | 6.1.3,
16.2.1 |
| 16.6.1.2. члену команди, який не має на це права; | 16.2.1 |

16.6.1.3. для заміни гравця команди, що перед цим провела заміну, без попереднього відновлення гри;	16.3.2
16.6.1.4. після використання дозволеної кількості перерв і замін гравців.	16.1
16.6.2. Перший неправильний запит в матчі, який не впливає на гру і не затримує її, повинен бути відхилений без будь-яких наслідків.	17.1
16.6.3. Повторення неправильного запиту в матчі визначається як ЗАТРИМКА.	17

17. Затримки гри

17.1. Види затримок

Неправильні дії команди, які зволікають продовження гри, розцінюються як затримка гри і, серед іншого, включають:

17.1.1. затримку заміни;	16.5.2
17.1.2. продовження всіх інших перерв після одержання вказівки відновити гру;	16
17.1.3. запит неправильної заміни;	8.4
17.1.4. повторний неправильний запит;	16.6.2
17.1.5. затримка гри членом команди.	

17.2. Санкції за затримки

17.2.1. Санкції «попередження за затримку» і «зауваження за затримку» є командними санкціями.

17.2.1.1. Санкції за затримку мають чинність протягом усього матчу.	6.3
17.2.1.2. Усі санкції за затримку записуються в протоколі.	26.2.2.6
17.2.2. Перша затримка в матчі членом команди карається «ПОПЕРЕДЖЕННЯМ ЗА ЗАТРИМКУ».	4.1.1, 6.3

17.2.3. Друга і наступні затримки будь-якого виду будь-яким членом цієї ж команди в цій же грі є помилкою і караються «ЗАУВАЖЕННЯМ ЗА ЗАТРИМКУ»: програшем розігрування м'яча. 6.1.3

17.2.4. Санкції за затримку, накладені до чи між партіями, застосовуються в наступній партії. 6.3, 19.1

18. Виключні перерви в грі

18.1. Травма

18.1.1. Якщо в грі відбувається серйозний нещасний випадок, суддя повинен негайно зупинити гру і дозволити медичному персоналу вийти на майданчик. 9.1

Тоді розігрування м'яча повторюється. 6.1.3

18.1.2. Якщо травмований гравець не може бути замінений за правилами чи в порядку виключення, цей гравець отримує 3 хвилини часу на відновлення, але не більше одного разу для того ж гравця в матчі. 6.3, 8.1, 8.2

Якщо гравець не відновлюється, його/її команда оголошується неповною. 6.4.3, 7.3.1

18.2. Зовнішня перешкода

Якщо під час матчу виникає зовнішнє втручання, гра повинна бути зупинена, а розігрування м'яча переіграно. 6.1.3

18.3. Довготривалі перерви

18.3.1 Якщо непередбачені обставини переривають матч, перший суддя, організатор і контрольний комітет, якщо він є, повинні визначити заходи, які мають бути прийняті для відновлення нормальних умов. 6.3

18.3.2. Якщо відбувається одна або кілька перерв, що не перевищують в цілому чотирьох годин : 18.3.1

18.3.2.1. якщо матч відновлюється на цьому ж ігровому майданчику, тоді перервана партія буде продовжена у звичайному 1, 7.3

порядку з тим самим рахунком, гравцями та розставленням.
Рахунки вже зіграних партій зберігаються;

18.3.2.2. якщо матч відновлений на іншому майданчику, перервана партія анулюється і переграється з тими самими складами команд та початковими розставленнями. Рахунки вже зіграних партій зберігаються. 7.3

18.3.3. Якщо відбувається одна чи декілька перерв, що перевищують у цілому 4 години, цілий матч переграється. 6.3

19. Перерви та зміна майданчиків

19.1. Перерви

Усі перерви між партіями тривають 3 хвилини. 6.2

Протягом цього часу відбувається зміна майданчиків і запис розставлення команд в протоколі. 19.2,
26.2.1.2
На прохання організаторів перерва між 2-ою і 3-ою партіями може бути збільшена компетентним органом до 10ти хвилин.

19.2. Зміна майданчиків

19.2.1. Після кожної партії команди міняються майданчиками, за винятком вирішальної партії. 7.1

19.2.2. У вирішальній партії при досягненні однією командою 8 очок, команди без затримки міняються майданчиками, а розставлення гравців залишається попереднім. 6.3.2,
7.4.1

Якщо зміна сторін не була виконана у момент, коли команда-лідер набрала 8 очок, вона повинна бути виконана одразу після виявлення цієї помилки. Рахунок, досягнутий на момент зміни сторін майданчика, залишається незмінним.

ГЛАВА 6 ГРАВЕЦЬ ЛІБЕРО

Дивиться правило

20. Гравець Ліберо

20.1. Призначення Ліберо

20.1.1. Кожна команда має право призначити серед 12-ти гравців одного (1) спеціалізованого захисного гравця «Ліберо». 4.1.1

20.1.2. Ліберо має бути записаний до протоколу перед матчем у спеціальному відведеному для цього рядку. Його /її номер повинен бути також записаний в картку розставлення на 1-у партію. 7.3.2

20.1.3. Ліберо не може бути ні капітаном команди, ні ігровим капітаном. 5

20.2. Екіпіровка

Ліберо повинен носити форму (чи куртку / нагрудник для переназначеного Ліберо), як мінімум футболка якої має бути контрастною за кольором з футболками інших членів команди. Форма Ліберо може мати інший дизайн, але повинна бути пронумерована аналогічно до форми інших членів команди. 4.3

20.3. Дії за участю Ліберо

20.3.1. Ігрові дії

20.3.1.1. Ліберо дозволяється замінити будь-якого гравця на задній лінії. 7.4.1.2

20.3.1.2. Він/вона обмежений(а) в діях як гравець задньої лінії, і йому/їй не дозволяється виконувати атакуючий удар з будь-якого місця (включаючи ігровий майданчик і вільну зону), якщо в момент торкання м'яч знаходиться повністю вище верхнього краю сітки. 14.2.2,
14.2.3,
14.3.5

20.3.1.3. Він/вона не може подавати, блокувати або здійснювати спробу блокування. 13, 15.1,
15.6.2,
16.6.6

20.3.1.4. Гравець не може виконувати атакуючий удар по м'ячу, який знаходиться вище верхнього краю сітки, якщо м'яч був спрямований Ліберо пасом зверху пальцями зі своєї передньої зони. М'яч може бути вільно атакований, якщо Ліберо здійснює аналогічні дії, знаходячись позаду передньої зони.	14.3.6
20.3.2. Заміна гравців.	
20.3.2.1. Заміни, в яких приймає участь Ліберо, не вважаються звичайними замінами.	8
Їх кількість не обмежена, але між двома замінами Ліберо повинно бути розігрування м'яча.	
Ліберо може бути замінений тільки тим гравцем, якого він/вона раніше замінив (замінила).	
20.3.2.2. Заміни проводяться лише коли м'яч знаходиться поза грою та перед свистком на подачу.	13.3
На початку кожної партії Ліберо не може увійти на майданчик доки 2-й суддя не перевірить стартове розставлення.	7.3.2, 13.1
20.3.2.3. Заміна, здійснена після свистка на подачу, але до виконання подачі, не повинна відхилитися, однак має стати предметом усного попередження після закінчення розігрування м'яча.	13.3, 13.4, 22.1
Наступні заміни із запізненням повинні стати предметом покарання за затримку.	17.2
20.3.2.4. Ліберо і гравець, якого він замінює, можуть входити або залишати майданчик тільки через бокову лінію перед лавкою своєї команди між лінією нападу і лицьовою лінією.	
20.3.3. Перепризначення нового Ліберо.	
20.3.3.1. У випадку травми зареєстрованого Ліберо з попереднього дозволу першого судді тренер може перепризначити нового Ліберо з числа одного з гравців, що у момент перепризначення не знаходився на майданчику.	
Травмований Ліберо не може знову увійти в гру до кінця матчу.	

Таким чином, гравець, перепризначений Ліберо, повинен діяти як Ліберо до кінця матчу.

20.3.3.2. У випадку перепризначення Ліберо номер цього гравця повинен бути записаний у графу приміток, а також в картку розставлення на наступну партію.

7.3.2,
20.1.2,
26.2.2.7

ГЛАВА 7 ПОВЕДІНКА УЧАСНИКІВ

Дивиться правило

21. Вимоги до поведінки

21.1. Спортивна поведінка

21.1.1. Учасники повинні знати “Офіційні волейбольні правила” і дотримуватись їх.

21.1.2. Учасники повинні сприймати рішення суддів зі спортивною поведінкою, без їх обговорення.

У випадку сумніву просити пояснення можна тільки через ігрового капітана.

5.1.2.1

21.1.3 Учасники повинні утримуватись від дій та ставлення, що мають на меті вплинути на рішення суддів або приховати помилки, вчинені їх командою.

21.2 Чесна гра

21.2.1. Учасники повинні поводити себе з повагою і ввічливо в дусі ЧЕСНОЇ ГРИ не тільки по відношенню до суддів, але також по відношенню до інших офіційних осіб, суперників, членів своєї команди та глядачів.

21.2.2 Дозволяється спілкування між членами команди протягом матчу.

5.2.3.4

22. Неправильна поведінка та санкції за неї

22.1. Незначна неправильна поведінка

Провини внаслідок незначної неправильної поведінки не є предметом для покарання. Обов'язок першого судді – запобігти тому, щоб команда наблизилася до рівня застосування санкцій шляхом усного попередження або попередження жестом члена команди або команди через ігрового капітана.

5.1.2,
22.3

Це попередження не є покаранням і не має негайних наслідків. Воно не записується до протоколу.

22.2. Неправильна поведінка, що призводить до санкцій.

Неправильна поведінка члена команди по відношенню до офіційних осіб, суперників, членів своєї команди або глядачів під-розділяється на три категорії у відповідності зі ступенем провини. 4.1.1

22.2.1. **Груба поведінка:** дії всупереч гарному тону або нормам моралі чи вираження зневаги;

22.2.2. **Образлива поведінка:** ганебні або образливі слова чи жести;

22.2.3. **Агресія:** фізичний напад або намір агресивної дії.

22.3. Шкала санкцій

Відповідно до рішення першого судді та в залежності від серйозності провини застосовуються і записуються до протоколу наступні санкції: 22.2, 26.2.2.6

22.3.1. Зауваження

Перша груба поведінка в матчі будь-якого члена команди карається програвшем розігрування. 4.1.1, 22.2.1

22.3.2. Вилучення

22.3.2.1. Член команди, якого покарано вилученням, не може грати до кінця партії і повинен сидіти в штрафній зоні без інших наслідків. 1.4.5, 4.1.1, 5.2.1, 5.3.2

Вилучений тренер втрачає право втручатися в гру до кінця партії і повинен сидіти в штрафній зоні.

22.3.2.2. Перша образлива поведінка члена команди карається вилученням без інших наслідків. 4.1.1, 22.2.1

22.3.2.3. Друга груба поведінка в тому самому матчі того ж члена команди карається вилученням без інших наслідків.

22.3.3. Дискваліфікація

22.3.3.1. Член команди, який покараний дискваліфікацією, по- 4.1.1

винен залишити Контрольну зону змагань до кінця матчу без інших наслідків.

22.3.3.2. Перша агресивна поведінка карається дискваліфікацією без інших наслідків. 22.2.3

22.3.3.3. Друга образлива поведінка в тому самому матчі того ж члена команди карається дискваліфікацією без інших наслідків. 4.1.1, 22.2.2

22.3.3.4. Третя груба поведінка в тому самому матчі того ж члена команди карається дискваліфікацією без інших наслідків. 4.1.1, 22.2.1.

22.4. Застосування санкцій за неправильну поведінку

22.4.1. Всі санкції за неправильну поведінку є індивідуальними і мають чинність протягом цілого матчу та записуються до протоколу. 22.3, 26.2.2.6

22.4.2. Повторення неправильної поведінки тим самим членом команди в тому ж матчі карається в зростаючому порядку (член команди отримує більш важке покарання за кожну наступну провину). 4.1.1, 22.2, 22.3

22.4.3. Вилучення або дискваліфікація, обумовлені образливою поведінкою або агресивними діями, не вимагають попередніх санкцій. 22.2, 22.3

22.5. Неправильна поведінка до та між партіями

Будь-яка неправильна поведінка до або між партіями карається у відповідності з Правилем 22.3, і санкції відносяться до наступної партії. 19.1, 22.2, 22.3

22.6. Картки для санкцій

Попередження : усно чи жестом, без картки 22.1

Зауваження : жовта картка 22.3.1

Вилучення : червона картка 22.3.2

Дискваліфікація : жовта + червона картки (разом) 22.3.3

ГЛАВА 8 СУДДІ

Дивиться правило

23. Суддівська бригада та процедури

23.1. Склад

Суддівська бригада матчу складається з наступних офіційних осіб :

- перший суддя 24
- другий суддя 25
- секретар 26
- чотири (два) лінійних судді 27

Для Світових і офіційних змагань ФІВБ обов'язкова наявність помічника секретаря.

23.2. Процедури

23.2.1. Тільки перший і другий судді можуть давати свисток під час матчу: 6.1.3, 13.3

23.2.1.1. перший суддя дає сигнал на подачу, чим розпочинається кожне розігрування м'яча;

23.2.1.2. перший і другий судді дають сигнал про закінчення розігрування за умови, що вони не мають сумніву, що була здійснена помилка, і вони визначили її характер.

23.2.2. Судді можуть давати свисток, коли м'яч поза грою, для того, щоб вказати, що вони приймають чи відхиляють прохання команди. 5.1.2,9.2

23.2.3. Негайно після свистка судді про закінчення розігрування судді повинні показати офіційними жестами: 23.2.1.2 28.1

23.2.3.1. Якщо помилку зафіксував перший суддя, він/вона показує :

- а) команду, яка повинна подавати; 13.2.2
- б) характер помилки;
- в) гравця, який зробив помилку (якщо необхідно).

Другий суддя повинен повторити жести за першим суддею.

23.2.3.2 Якщо помилку зафіксував другий суддя, він/вона показує:

- а) характер помилки;
- б) гравця, який зробив помилку (якщо необхідно);
- в) команду, яка повинна подавати, повторюючи жест першого судді.

У цьому випадку перший суддя не показує взагалі помилку і гравця, який зробив помилку, а показує тільки команду, яка повинна подавати.

23.2.3.3. У випадку подвійної помилки обидва судді показують :

- а) характер помилки;
- б) гравців, які зробили помилку (якщо необхідно);
- в) команду, яка повинна подавати, як вказує перший суддя.

24. Перший суддя

24.1. Місцезнаходження

Перший суддя виконує свої обов'язки, сидячи або стоячи на суддівській вищці, яка розташована біля одного з кінців сітки. Рівень його/її очей повинен бути приблизно 50см над сіткою.

24.2. Повноваження

24.2.1. Перший суддя керує матчем від початку до кінця. 4.1.1, 6.3
Він/вона керує всією суддівською бригадою та членами команд.

Під час матчу рішення першого судді є остаточними. Він/вона має право переглянути рішення інших членів суддівської бригади, якщо помітив, що вони є помилковими. Перший суддя може, навіть, замінити члена суддівської бригади, який виконує свої обов'язки неналежним чином.

24.2.2. Перший суддя також контролює роботу подавальників м'ячів та протиральників підлоги. 3.3

24.2.3. Перший суддя має право вирішувати будь-які питання стосовно гри, включаючи й ті, які не передбачені Правилами.

24.2.4. Перший суддя не повинен дозволяти жодних обговорень його рішень.	21.1.2
Однак на прохання ігрового капітана перший суддя повинен дати пояснення щодо застосування чи інтерпретації правил, на основі яких він / вона прийняв(ла) своє рішення.	5.1.2.1
Якщо ігровий капітан не згодний з поясненням першого судді і вирішує опротестувати це рішення, він / вона повинен негайно обумовити право подати та записати цей протест наприкінці матчу. Перший суддя повинен дозволити ігровому капітану реалізувати це право.	5.1.2.1 5.1.3.2 26.2.3.2
24.2.5. Перший суддя несе відповідальність за визначення до і під час матчу, чи відповідають ігровим вимогам обладнання ігрової зони та умови.	
24.3. Обов'язки	
24.3.1. Перед матчем перший суддя :	
24.3.1.1. перевіряє стан ігрової зони, м'ячі та інше обладнання;	
24.3.1.2. проводить жеребкування з капітанами команд;	7.1
24.3.1.3. контролює розминку команд.	7.2
24.3.2. Під час матчу тільки перший суддя має право:	
24.3.2.1. попереджувати команди;	22.1
24.3.2.2. накладати санкції за неправильну поведінку та затримки;	17.2,22.2
24.3.2.3. приймати рішення про:	
а) помилки гравця, що подає, та в розставленні команди, що подає, включаючи заслон;	7.4, 13.4, 13.5
б) помилки у грі з м'ячем;	13.7.1, 10.3
в) помилки над сіткою та біля її верхньої частини;	12.4.1, 12.4.4

г) атакуючий удар Ліберо та помилковий атакуючий удар гравців задньої лінії;	14.3.3, 14.3.5
д) атакуючий удар, виконаний гравцем по м'ячу, спрямованому Ліберо зверху пальцями зі своєї передньої зони;	14.3.6
е) перетинання м'ячем нижньої площини під сіткою.	9.4.5
24.3.3. Наприкінці матчу він/вона перевіряє протокол і підписує його.	26.2.3.3

25. Другий суддя

25.1. Місцезнаходження

Другий суддя виконує свої обов'язки, стоячи за межами ігрового майданчика біля стійки на протилежному боці обличчям до першого судді.

25.2. Повноваження

25.2.1. Другий суддя є помічником першого судді, але також має свою власну сферу повноважень.	25.3
---	------

Якщо перший суддя виявляється не в змозі продовжувати свою роботу, другий суддя може замінити першого суддю.

25.2.2. Другий суддя може без свистка також показувати помилки, які не входять до сфери його/її повноважень, але не може наполягати на їх прийнятті першим суддею.	25.3
--	------

25.2.3. Другий суддя контролює роботу секретаря(ів).	26.2
--	------

25.2.4. Другий суддя спостерігає за членами команди, що знаходяться на лавці, і повідомляє про їх неправильну поведінку першому судді.	4.2.1
--	-------

25.2.5. Другий суддя контролює гравців в зонах розминки.	4.2.3
--	-------

25.2.6. Другий суддя дозволяє перерви, контролює їх тривалість і відхиляє неправильні запити.	16, 16.6, 26.2.2.3
---	-----------------------

25.2.7. Другий суддя контролює кількість перерв і замін, використаних кожною командою, та повідомляє першому судді та	16.1, 26.2.2.3
---	-------------------

відповідному тренеру про другу перерву та про 5-у і 6-у заміни.

25.2.8. У випадку травми гравця другий суддя дозволяє виключну заміну або дає 3-хвилини часу для відновлення. 8.2,
18.1.2

25.2.9. Другий суддя контролює стан підлоги, головним чином у передній зоні. Він/вона, також, перевіряє під час матчу відповідність м'ячів вимогам регламенту. 1.2.1, 3

25.2.10. Другий суддя спостерігає за членами команди в штрафних зонах і повідомляє про їх неправильну поведінку першому судді. 1.4.5,
22.3.2

25.3. Обов'язки

25.3.1. На початку кожної партії, після зміни сторін майданчика у вирішальній партії та при необхідності він / вона перевіряє відповідність дійсних позицій гравців на майданчику карткам розставлення.

25.3.2. Під час матчу другий суддя приймає рішення, дає свисток і показує жестом:

25.3.2.1. перехід на майданчик і у простір суперника під сіткою;

25.3.2.2. помилки в розставленні команди, що приймає;

25.3.2.3. помилкове торкання сітки в її нижній частині чи антени на його/її стороні майданчика;

25.3.2.4. будь-який здійснений блок гравцем задньої лінії чи спроба блоку Ліберо;

25.3.2.5. торкання м'ячем стороннього предмета або підлоги, коли перший суддя виявляється не в змозі побачити це торкання.

25.3.3. Після завершення матчу він підписує протокол.

26. Секретар

26.1. Місцезнаходження

Секретар виконує свої обов'язки, сидячи за столиком секретаря

на протилежній стороні майданчика обличчям до першого судді.

26.2 .Обов'язки

Він/вона веде протокол відповідно до Правил при взаємодії з другим суддею.

Він/вона використовує дзвінок або інший звуковий пристрій для подачі сигналу суддям згідно зі своїми обов'язками.

26.2.1. Перед матчем і партією, секретар:

- | | |
|--|------------------------|
| 26.2.1.1. записує до протоколу дані про матч та команди і збирає підписи капітанів і тренерів; | 4.1,
5.1.1
5.2.2 |
| 26.2.1.2. записує до протоколу початкове розставлення кожної команди з картки розставлення. | 5.2.3.1
7.3.2 |

Якщо секретар не зміг одержати картки розставлення вчасно, він/вона негайно сповіщає про це другого суддю.

- | | |
|---|-----------------|
| 26.2.1.3. записує номер і прізвище гравця - Ліберо. | 7.3.2
20.1.2 |
| 26.2.2. Під час матчу секретар: | 20.3.3.2 |

26.2.2.1. записує набрані очки і стежить за тим, щоб на табло був вірний рахунок;	6.1
---	-----

26.2.2.2. контролює черговість подач кожної команди і негайно після виконання подачі вказує суддям на її порушення;	13.2
---	------

26.2.2.3. записує перерви і заміни гравців, перевіряє їх кількість та інформує про це другого суддю;	16.1,16.4.1 25.2.6 25.2.7
--	---------------------------------

26.2.2.4. повідомляє суддів про запит перерви в грі, якщо цей запит не є правильним;	16.6
--	------

26.2.2.5. повідомляє суддів про закінчення партій, про початок і закінчення кожної технічної перерви і про набір 8-го очка у вирішальній партії;	6.2, 16.4.1, 19.2.2
--	---------------------------

26.2.2.6. записує будь-які санкції;	17.2, 22.3
-------------------------------------	------------

26.2.2.7. записує всі інші події гри за вказівкою другого судді, тобто виключні заміни, час для відновлення, тривалі перерви, зовнішню перешкоду тощо. 8.2, 18.1.2, 18.2, 18.3

26.2.3. В кінці матчу секретар:

26.2.3.1. записує остаточний результат; 6.3

26.2.3.2. у випадку протесту з попереднього дозволу першого судді записує або дозволяє капітану команди записати до протоколу формулювання щодо тестового випадку. 5.1.2.1 5.1.3.2 24.2.4

26.2.3.3. після того, як підписує протокол сам, збирає підписи капітанів команд, а потім - суддів; 5.1.3.1 24.3.3 25.3.3

27. Лінійні судді

27.1. Місцезнаходження

Якщо використовується тільки двоє лінійних суддів, вони стоять по кутах майданчика праворуч кожного судді по діагоналі в 1-2 метрах від кутів.

Кожний з них контролює бокову і лицьову лінії зі свого боку. Для Світових і офіційних змагань ФІВБ наявність 4-х лінійних суддів обов'язкова.

Вони стоять у вільній зоні в 1-3 м від кожного кута майданчика на уявному продовженні лінії, яку вони контролюють.

27.2. Обов'язки

27.2.1. Лінійні судді виконують свої обов'язки за допомогою прапорців (40х40 см) та сигналізують:

27.2.1.1. м'яч "в майданчику" і "за" кожний раз, коли м'яч приземляється біля їх лінії(й); 9.3, 9.4

27.2.1.2. торкання м'яча, що вийшов "за" від команди, яка приймала м'яч; 9.4

27.2.1.3. м'яч, що торкається антен, м'яч, що після подачі перетинає сітку за межами площини переходу тощо; 9.4.3, 9.4.4

27.2.1.4. заступ буд-якого гравця (крім гравця, що подає) за свій ігровий майданчик в момент здійснення подачі.	7.4
27.2.1.5. заступ гравця, що подає;	13.4.3
27.2.1.6. будь-яке торкання антени на своєму боці майданчика будь-яким гравцем під час його/її ігрової дії з м'ячем або коли це заважає грі;	12.3.1
27.2.1.7. м'яч, що перетинає сітку за межами площини переходу у бік майданчика суперника або торкається антени на його стороні майданчика.	11.1.1
27.2.2. На прохання першого судді лінійний суддя повинен повторити свій сигнал.	

28. Офіційні сигнали

28.1. Жести суддів

Судді повинні показувати офіційними жестами причину своїх свистків (характер здійсненої помилки або мету дозволеної перерви). Жест якийсь час витримується, і якщо він показується однією рукою, вона має відповідати стороні команди, яка зробила помилку або висловила прохання.

28.2. Сигнали прапорцем лінійних суддів

Лінійні судді повинні показувати офіційними сигналами прапорця характер помилки і витримувати сигнал деякий час.

Навчальне видання

**ВОЛЕЙБОЛ.
ОФІЦІЙНІ ПРАВИЛА ЗМАГАНЬ**

Методичні вказівки

для проведення практичних занять
з дисциплін

**«ФІЗИЧНЕ ВИХОВАННЯ»,
«ФІЗИЧНА КУЛЬТУРА»**

(для студентів 1-5 курсів усіх спеціальностей Університету)

Укладач **МОРОЗОВСЬКИЙ** Олександр Леонідович

Відповідальний за випуск *В. М. Ключко*

Редактор *О. В. Тарасюк*

Комп'ютерне верстання *О. Л. Морозовський*

План 2013, поз.247 М

Підп. до друку 28.08.2013р.
Друк на різнографі
Тираж 50 пр.

Формат 60x84/16
Ум. друк. арк. 3,2
Зам. №

Видавець і виготовлювач:
Харківський національний університет
міського господарства імені О. М. Бекетова,
вул. Революції, 12, Харків, 61002
Електронна адреса: rectorat@kname.edu.ua
Свідоцтво суб'єкта видавничої справи:
ДК № 4064 від 12.05.2011 р.