

МЕЖДУНАРОДНАЯ ФЕДЕРАЦИЯ ВОЛЕЙБОЛА

СУДЕЙСКИЙ КОМИТЕТ БЕЛОРУССКОЙ ФЕДЕРАЦИИ ВОЛЕЙБОЛА

ОФИЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА ВОЛЕЙБОЛА на 2009-2012гг.

г. Минск
2008г.

ВВЕДЕНИЕ

Совершенно неверным является представление о том, что судейство это не более, чем ведение матча, используя правила игры в качестве основы для всех решений, потому что судейство не может быть автоматическим или механическим применением правил. Требуется высочайшая компетенция. Такая компетенция вырабатывается в результате личного опыта многолетнего участия в волейбольных соревнованиях, путем осознания арбитром, что он (она) вовсе не посторонний человек, а неотъемлемая часть игры. Поэтому судья не может выполнять свои обязанности, только лишь следя за нарушениями в технике и поведении игроков и команд, и применяя соответствующие санкции. Такое судейство было бы очень неправильным. Наоборот, судья должен быть экспертом и другом, действующим в интересах игры и помогающим игрокам.

Негативные решения должны приниматься, только если это абсолютно необходимо.

Судья никогда не должен выставлять себя на первый план в матче, наоборот, он должен оставаться в тени, вмешиваясь только в случае необходимости. Это особенно необходимо в современном волейболе. Для развития современного волейбола и достижения целей, ФИВБ требуется волейбол красочный, захватывающее зрелище для зрителей в зале, и, через средства массовой информации, для миллионов болельщиков. Сегодняшний волейбол высокого уровня играется не просто ради удовлетворения игроков, в маленьком зале без зрителей, его транслируют на весь мир.

Зрители могут не услышать каждый свисток арбитра, но они увидят замечательное спортивное зрелище, в котором команды и игроки борются за каждое очко в партии до победы.

Хороший арбитр помогает в таком состязании, оставаясь в тени. Плохой арбитр вредит зрелищу своим желанием играть ведущую роль в матче, и это противоречит требованиям ФИВБ. Судья должен воздавать должное игрокам и командам за эффектные и зрелищные действия в духе Правил. Кроме того, очень важно, чтобы международный арбитр поддерживал отличные отношения с игроками, тренерами, и др., и подавал пример своим поведением.

Во время матча судья должен уметь различать нормальные человеческие чувства и эмоции, возникающие в результате напряжения в матче и явно неспортивное поведение. Он никогда не должен наказывать за спонтанное проявление эмоций, так чтобы матчи проходили в доброй атмосфере; разумные проявления эмоций командами должны допускаться, например, вставание порадоваться и похвалить за отличные игровые действия или подбодрить товарищей по команде, и т.п.

Однако умышленные негативные выражения или жесты в адрес соперников или в знак протеста против решения арбитра абсолютно недопустимы и будут наказываться.

**РАЗДЕЛ 1
ИГРА**

**ГЛАВА 1
СООРУЖЕНИЯ И ОБОРУДОВАНИЕ**

1. ИГРОВОЕ ПОЛЕ

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

1.1 РАЗМЕРЫ

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.

1.2 ИГРОВАЯ ПОВЕРХНОСТЬ

1.2.1 Игровая поверхность должна быть плоской, горизонтальной и однообразной.

Она не должна представлять никакой опасности травмирования игроков. Запрещено играть на неровных или скользких поверхностях.

Для ФИВБ Мировых и Официальных Соревнований разрешается только деревянное или синтетическое покрытие.

Любое покрытие должно быть предварительно утверждено ФИВБ.

1.2.2 В залах поверхность игровых площадок должна быть светлого цвета

Для ФИВБ Мировых и Официальных Соревнований белый цвет линий является обязательным.

Другие цвета, отличные друг от друга, необходимы для игровой площадки и свободной зоны.

1.2.3 На открытых площадках разрешен уклон 5 мм на 1 м для дренажа.

Линии площадки, изготовленные из твердых материалов, запрещены.

1.3 ЛИНИИ НА ПЛОЩАДКЕ

См.
правила

1.1
Сх.1а,
Сх.1б,
Сх.2

1.1,
1.3

1.3

Сх.2

1.3.1 Ширина всех линий 5 см. 1.2.2

Линии должны быть светлыми и отличаться по цвету от пола и любых других линий.

1.3.2 Ограничительные линии 1.1

Две боковые и две лицевые линии ограничивают игровую площадку. Боковые и лицевые линии входят в размеры игровой площадки.

1.3.3 Средняя линия Сх. 2

Ось средней линии разделяет игровую площадку на две равные площадки размером 9 x 9 м каждая; однако вся ширина линии рассматривается как принадлежащая обоим площадкам в равной степени. Эта линия проведена под сеткой от одной боковой линии до другой.

1.3.4 Линия атаки 1.3.3,

На каждой площадке, линия атаки, задний край которой нанесен на расстоянии 3 м от оси средней линии, ограничивает переднюю зону. 1.4.1

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. Сх.. 2

Техническая зона для тренеров (пунктирная линия, проходящая от линии атаки до лицевой линии на расстоянии 1.75 м от боковой линии параллельно этой линии) состоит из коротких 15 см линий, располагающихся на расстоянии 20 см. друг от друга и предназначена для ограничения зоны, в пределах которой тренер имеет право исполнять свои обязанности.

1.4 ЗОНЫ И МЕСТА Сх.1б,Сх.2

1.4.1 Передняя зона 1.3.3,

На каждой площадке передняя зона ограничена осью средней линии и задним краем линии атаки. 1.3.4

Считается, что передняя зона простирается за боковыми линиями до конца свободной зоны 1.1,
1.3.2

1.4.2 Зона подачи

Зона подачи - это участок шириной 9 м. позади каждой лицевой линии.

Она ограничена по бокам двумя короткими линиями длиной 15 см. каждая, нанесенными на расстоянии 20 см. позади лицевой линии, как продолжение боковых линий. Обе короткие линии включены в ширину зоны подачи. 1.3.2,
Сх. 1б

По глубине зона подачи простирается до конца свободной зоны. 1.1

1.4.3 Зона замены

	Зона замены ограничена продолжением обеих линий нападения до столика секретаря.	1.3.4, Сх.1b
1.4.4	Зона замещения Либеро Зоной замещения Либеро является часть свободной зоны со стороны скамейки запасных каждой из команд, ограниченная пространством в пределах продолжения линии атаки вплоть до лицевой линии.	19.3.2.4 Сх.1b
1.4.5	Место разминки <i>Для ФИВБ Мировых и Официальных Соревнований места разминки, размером приблизительно 3 x 3 м, расположены за пределами свободной зоны в обоих углах со стороны скамеек команд.</i>	Сх.1a, Сх.1b
1.4.6	Место для наказанных игроков Место для наказанных игроков, 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.	Сх.1a, Сх.1b
1.5	ТЕМПЕРАТУРА Минимальная температура не должна быть ниже 10 ° C (50 ° F). <i>На ФИВБ Мировых и Официальных Соревнованиях максимальная температура не должна быть выше 25 ° C (77 ° F) и минимальная - не ниже 16 ° C (61 ° F).</i>	
1.6	ОСВЕЩЕНИЕ <i>На ФИВБ Мировых и Официальных Соревнованиях освещение игрового поля должно быть 1000-1500 люкс, измеренное на высоте одного метра от поверхности игрового поля.</i>	1.
2.	Сетка и стойки	Сх.3
2.1	Высота сетки	
2.1.1	Сетка устанавливается вертикально над осью средней линии. Верхний край сетки устанавливается на высоте 2,43 м для мужчин и 2,24 м для женщин.	1.3.3
2.1.2	Высота сетки измеряется в середине игровой площадки. Высота сетки (над двумя боковыми линиями) должна быть совершенно одинаковой и не должна превышать официальную высоту более чем на 2 см.	1.1, 1.3.2, 2.1.1
2.2	Структура Сетка шириной 1 метр и длиной 9,50-10 метров (с 25-50 см. за боковыми лентами на каждой стороне) состоит из черных ячеек в форме квадрата со стороной 10 см. 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.	Сх.3

	Внутри ленты находится гибкий трос для прикрепления сетки к стойкам и поддержания ее верхней части в натянутом состоянии. Внизу сетки имеется другая горизонтальная лента шириной 5 см, аналогичная верхней ленте, через которую пропущен шнур. Этот шнур предназначен для прикрепления сетки к стойкам и поддержания ее нижней части в натянутом состоянии.	
2.3	БОКОВЫЕ ЛЕНТЫ Две белые ленты прикреплены вертикально к сетке и расположены прямо над каждой боковой линией. Их ширина 5 см. и длина 1 м., и они считаются частью сетки.	1.3.2, Сх.3
2.4	АНТЕННЫ 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 10 см. полосами контрастных цветов, предпочтительно красного и белого. Антенны считаются частью сетки и ограничивают по бокам площадь перехода.	2.3, Сх.3
2.5	СТОЙКИ Стойки, поддерживающие сетку, устанавливаются на расстоянии 0,5-1,0 м. за боковыми линиями. Высота стоек 2,55м. и, желательно, чтобы она была регулируемой. <i>Для всех ФИВБ Мировых и Официальных Соревнований стойки, поддерживающие сетку, располагаются на расстоянии 1 метра за боковыми линиями.</i>	10.1.1, Сх.3, Сх.5
2.5.1	Стойки - круглые и гладкие, установленные на поверхности без растяжек. Не должно быть опасных или мешающих приспособлений.	Сх.3
2.5.2	Дополнительное оборудование <i>Все дополнительное оборудование определяется правилами ФИВБ.</i>	
3.	МЯЧИ	
3.1	СТАНДАРТЫ Мяч должен быть сферическим, с покрытием, сделанным из эластичной натуральной или синтетической кожи, и с внутренней камерой, сделанной из резины или подобного ей материала. Его цвет может быть однотонным светлым или комбинацией цветов. <i>Материал из синтетической кожи и цветовые комбинации мячей, используемых в Официальных Международных соревнованиях, должны соответствовать стандартам ФИВБ.</i>	

	Его окружность 65-67 см. и его вес 260-280 г.	
	Его внутреннее давление должно быть от 0,30 до 0,325 кг/кв.см. (от 4.26 до 4.61 psi) (от 294,3 до 318,82 мба или гПа).	
3.2	ЕДИНООБРАЗИЕ МЯЧЕЙ	
	Все мячи, используемые в матче, должны иметь одинаковые стандарты относительно окружности, веса, давления, типа, цвета и т.д.	3.1
	<i>ФИВБ Мировые и Официальные Соревнования, так же как и Национальные Чемпионаты или Чемпионаты Лиги должны играть мячами, утвержденными ФИВБ, если иное не установлено ФИВБ.</i>	
3.3	СИСТЕМА ТРЕХ МЯЧЕЙ	
	<i>На ФИВБ Мировых и Официальных Соревнованиях должны использоваться три мяча.</i>	Сх.10
	В этом случае шесть подавальщиков мячей находятся по одному в каждом углу свободной зоны и по одному позади каждого из судей.	
	ГЛАВА 2 Участники соревнований	
4.	КОМАНДЫ	
4.1	СОСТАВ КОМАНДЫ	
4.1.1	Команда может состоять из 12 игроков, одного тренера, одного помощника тренера, одного массажиста и одного врача.	5.2, 5.3
	<i>На ФИВБ Мировых и Официальных соревнованиях врач должен быть заблаговременно аккредитован ФИВБ.</i>	
	<i>На мировых и официальных соревнованиях ФИВБ для национальных сборных команд в состав команды может входить не более 14 игроков (не более 12 полевых игроков).</i>	
4.1.2	Один из игроков, кроме Либера, является капитаном команды, который должен быть отмечен в протоколе.	5.1, 19.1.3
4.1.3	Только игроки, записанные в протокол, могут выйти на площадку и играть в матче.	1.,
	Когда тренер и капитан команды подписали протокол, записанные игроки не могут быть изменены.	5.1.1, 5.2.2
4.2	РАЗМЕЩЕНИЕ КОМАНДЫ	
4.2.1	Не участвующие в игре игроки должны сидеть на скамейке своей команды или находиться в своем месте разминки.	1.4.5, 5.2.3, 7.3.3
	Тренер и другие члены команды сидят на скамейке, но могут временно покинуть ее.	
	Скамейки команд располагаются рядом со столиком секретаря, за пределами свободной зоны.	Сх.1а, Сх.1б
4.2.2	Только членам команды разрешено сидеть на скамейке во время матча и принимать участие в разминке.	4.1.1, 7.2

4.2.3	Не участвующие в игре игроки могут разминаться без мячей следующим образом:	
4.2.3.1	- во время игры: в местах разминки	1.4.5, 8.1, Сх.1а, Сх.1б
4.2.3.2	- во время тайм-аутов и технических тайм-аутов: в свободной зоне позади их площадки.	1.3.3, 15.4
4.2.4	Во время перерывов между партиями игроки могут разминаться в свободной зоне, используя мячи.	18.1
4.3	ЭКИПИРОВКА	
	Экипировку игрока составляют майка, трусы, носки (форма) и спортивная обувь.	
4.3.1	Цвет и фасон маек, трусов и носков должны быть одинаковыми (исключение для Либера) для команды. Форма должна быть чистой.	4.1, 19.2
4.3.2	Кроссовки игроков должны быть светлого цвета и гибкими, с резиновой или комбинированной подошвой без каблучков.	
	На мировых и официальных соревнованиях ФИВБ игрокам запрещается носить кроссовки доминирующего черного цвета, подошва которых оставляет следы на игровом покрытии.	
4.3.3	Майки игроков должны быть пронумерованы от 1 до 18.	
	На мировых и официальных соревнованиях ФИВБ игровая форма должна быть пронумерована от 1 до 20.	
4.3.3.1	Номер должен быть расположен на футболке по центру на груди и на спине.	
	Цвет и яркость номеров должны контрастировать с цветом и яркостью футболок.	
4.3.3.2	Номер должен быть высотой минимум 15 см. на груди и минимум 20 см. на спине.	
	Полоски, образующие номера, должны быть шириной минимум 2 см.	
	<i>Для ФИВБ Мировых и Официальных Соревнований номер игрока должен присутствовать также на правой стороне шорт</i>	
	<i>Номер должен быть высотой от 4 до 6 см.</i>	
	<i>Полоски, образующие номер, должны быть минимум 1 см.</i>	
	Игровая форма (шорты и майки) должны соответствовать стандартам ФИВБ.	
4.3.4	Капитан команды должен иметь на его/ее футболке полосу 8 x 2 см., подчеркивающую номер на груди.	5.1

4.3.5	Запрещено носить форму, цвет которой отличается от цвета формы других игроков (исключение для игроков Либерио), и/или без официальных номеров.	19.2
4.4	ЗАМЕНА ЭКИПИРОВКИ	
	Первый судья может разрешить одному или более игрокам:	23
4.4.1	- играть босиком, <i>На ФИБВ Мировых и Официальных соревнованиях играть босиком запрещено.</i>	
4.4.2	- сменить влажную или поврежденную форму между партиями или после замены, при условии, что новая форма имеет одинаковый с прежней, цвет, фасон и номер,	4.3, 15.5
4.4.3	- в холодную погоду играть в тренировочных костюмах, при условии, что они одного цвета и фасона для всей команды (исключение для игроков Либерио) и пронумерованы в соответствии с Правилем 4.3.3.	4.1.1, 19.2
4.5	ЗАПРЕЩЕННЫЕ ПРЕДМЕТЫ	
4.5.1	Запрещено носить предметы, которые могут привести к травме, или дать искусственное преимущество игроку.	
4.5.2	Игроки могут носить очки или линзы на свой собственный риск.	
5.	РУКОВОДИТЕЛИ КОМАНДЫ	
	Оба, капитан команды и тренер отвечают за поведение и дисциплину членов их команды.	20
	Игроки Либерио не могут быть капитаном команды	19.1.3
5.1	КАПИТАН	
5.1.1	ПЕРЕД МАТЧЕМ капитан команды подписывает протокол и представляет свою команду на жеребьевке.	7.1, 25.2.1.1
5.1.2	ВО ВРЕМЯ МАТЧА капитан команды является игровым капитаном, когда он на площадке. Когда капитан команды не на площадке, тренер или капитан команды обязан назначить другого игрока на площадке, но не Либерио, 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.:	15.2.1, 19.1.3
5.1.2.1	- 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;	8.2
5.1.2.2	- спрашивать разрешение: а) сменить всю или часть экипировки, б) проверить расстановки команд, в) проверить пол, сетку, мяч и т.д.,	23.2.4 4.3, 4.4.2 7.4 1.2, 2., 3.

5.1.2.3	- в отсутствие тренера команды просить тайм-ауты и замены	15.2.1, 15.4, 15.5
5.1.3	В КОНЦЕ МАТЧА капитан команды:	6.3
5.1.3.1	- благодарит судей и подписывает протокол, подтверждая результат;	25.2.3.3
5.1.3.2	- может подтвердить официальный протест относительно применения или трактовки Правил судьей и записать его в протокол, если первый судья был в должное время уведомлен об этом.	5.1.2.1, 25.2.3.2
5.2	ТРЕНЕР	
5.2.1	На протяжении матча тренер руководит игрой своей команды, находясь за пределами игровой площадки. Он определяет стартовые расстановки, замены и берет тайм-ауты. По этим вопросам он контактирует со вторым судьей.	1.1, 7.3.2, 15.4, 15.5
5.2.2	ПЕРЕД МАТЧЕМ тренер записывает или проверяет в протоколе фамилии и номера своих игроков и затем подписывает его.	4.1, 19.1.3 25.2.1.1
5.2.3	ВО ВРЕМЯ МАТЧА тренер:	
5.2.3.1	- перед каждой партией дает второму судье или секретарю должным образом заполненную и подписанную карточку (и) расстановки,	7.3.2
5.2.3.2	- сидит на скамейке команды ближе всех к секретарю, но может покинуть ее,	4.2
5.2.3.3	- запрашивает тайм-ауты и замены,	15.4, 15.5
5.2.3.4	- может, как и другие члены команды, давать инструкции игрокам на площадке. Тренер может давать эти инструкции, стоя или двигаясь в пределах свободной зоны перед скамейкой своей команды от продолжения линии атаки до места разминки, не мешая и не задерживая матч.	1.3.4, 1.4.4
	На мировых и официальных соревнованиях ФИБВ главный тренер имеет право исполнять свои обязанности только в пределах технической зоны для тренеров.	Cx.1a,16.2
5.3	ПОМОЩНИК ТРЕНЕРА	
5.3.1	Помощник тренера сидит на скамейке команды, но не имеет права вмешиваться в матч.	
5.3.2	Если тренер должен покинуть свою команду по какой-либо причине, включая санкции, то помощник тренера имеет право принять на себя выполнение его функций по просьбе игрового капитана и с разрешения первого судьи.	5.1.2, 5.2
	Глава 3 Игровой формат	
6.	НАБОР ОЧКА, ВЫИГРЫШ ПАРТИИ И МАТЧА	
6.1	НАБОР ОЧКА	
6.1.1	Очко. Команда набирает очко:	
6.1.1.1	- при успешном приземлении мяча на площадке соперника;	8.3, 10.1.1

6.1.1.2	- когда команда соперника совершает ошибку;	6.1.2, Сх.11 (23)	6.4.3	Команда, объявленная НЕПОЛНОЙ в партии или в матче, проигрывает партию или матч. Команда-соперник получает очки, или очки и партии, необходимые для победы в партии или в матче. Неполная команда сохраняет свои очки и партии.	6.2, 6.3, 7.3.1
6.1.1.3	- когда команда соперника получает замечание.	16.2.3, 21.3.1			
6.1.2	Ошибка. Команда совершает ошибку, выполняя игровое действие, вопреки правилам (или иным образом нарушая их). Судьи оценивают ошибки и определяют последствия в соответствии с Правилами:		7.	СТРУКТУРА ИГРЫ	
			7.1	ЖЕРЕБЬЕВКА	
6.1.2.1	- если две или более ошибок совершены последовательно, то принимается во внимание только первая ошибка.			Перед матчем первый судья проводит жеребьевку по определению первой подачи и сторон площадки в первой партии.	12.1.1
6.1.2.2	- если две или более ошибок совершены соперниками одновременно, то это считается ОБОЮДНОЙ ОШИБКОЙ и розыгрыш переигрывается.	6.1.2 Сх.11 (23)		Если будет играть решающая партия, то должна быть проведена новая жеребьевка.	6.3.2
6.1.3	Розыгрыш мяча и состоявшийся розыгрыш мяча Розыгрышем мяча является последовательность игровых действий, начиная с момента удара на подаче подающим до момента выхода мяча из игры. Состоявшийся розыгрыш мяча – это последовательность игровых действий, которая приводит к присуждению очка одной из команд.	8.1, 8.2	7.1.1	Жеребьевка происходит в присутствии двух капитанов команд.	5.1
			7.1.2	Победитель жеребьевки выбирает: ИЛИ	
6.1.3	Последствия выигрыша розыгрыша:		7.1.2.1	право подавать или принимать подачу, ИЛИ	12.1.1
6.1.3.1	- если подающая команда выигрывает розыгрыш, она набирает очко и продолжает подавать;		7.1.2.2	сторону площадки. Проигравший принимает оставшийся вариант.	
6.1.3.2	- если принимающая команда выигрывает розыгрыш, она набирает очко и должна подавать следующей.		7.1.3	В случае последовательных разминок, первой разминается на сетке команда, которая подает первой.	7.2
6.2	ВЫИГРЫШ ПАРТИИ	Сх.11 (9)	7.2	РАЗМИНКА	
	Партия, (за исключением решающей 5-ой партии) выигрывается командой, которая первой набирает 25 очков с преимуществом минимум в два очка. В случае равного счета 24-24, игра продолжается до достижения преимущества в 2 очка (26-24; 27-25; ..).	6.3.2	7.2.1	Если команды предварительно имели игровую площадку в своем распоряжении, то им будет предоставлена 6-минутная совместная разминка на сетке перед матчем, если нет - то они могут иметь 10 минут.	
6.3	ВЫИГРЫШ МАТЧА	Сх.11 (9)	7.2.2	Если любой из капитанов просит о отдельной (последовательной) разминке на сетке, то команды могут делать это 3 минуты или 5 минут каждая, в соответствии с Правилем 7.2.1.	
6.3.1	Победителем матча является команда, которая выигрывает три партии.	6.2	7.3	СТАРТОВАЯ РАССТАНОВКА КОМАНДЫ	
6.3.2	При равном счете 2-2, решающая партия (5-я) играется до 15 очков с минимальным преимуществом в 2 очка.	7.1, 15.4.1	7.3.1	В игре всегда должны участвовать шесть игроков от каждой команды.	6.4.3
6.4	НЕЯВКА И НЕПОЛНАЯ КОМАНДА			Начальная расстановка команды указывает порядок перехода игроков на площадке. Этот порядок должен быть сохранен на протяжении всей партии.	7.6
6.4.1	Если команда отказывается играть после требования сделать это, она объявляется не явившейся и проигрывает матч с результатом 0-3 в матче и 0-25 в каждой партии.	6.2, 6.3	7.3.2	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.	5.2.3.1, 19.1.2, 24.3.1, 25.2.1.2
6.4.2	Команда, которая без уважительных причин не выходит вовремя на игровую площадку, объявляется не явившейся с тем же результатом, что и в правиле 6.4.1.		7.3.3	Игроки, которые не включены в начальную расстановку на данную партию, являются в этой партии запасными (кроме Либеро).	7.3.2, 15.5, 19.1.2
			7.3.4	После вручения карточки расстановки второму судье или секретарю изменять расстановку без обычной замены не разрешается.	15.2.2, 15.5
			7.3.5	При несоответствиях между позициями игроков на площадке и карточкой расстановки поступают следующим образом:	24.3.1

7.3.5.1	Если такое расхождение обнаружено до начала партии, то позиции игроков должны быть исправлены в соответствии с карточкой расстановки. Санкция за это не налагается.	7.3.2	7.5.2	Если подающий игрок совершает ошибку при подаче в момент удара на подаче, то ошибка подающего игрока превалирует над позиционной ошибкой.	12.4, 12.7.1
7.3.5.2	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.	7.3.2	7.5.3	Если подача становится ошибочной после удара на подаче, то засчитывается позиционная ошибка.	12.7.2
7.3.5.3	Однако, если тренер желает оставить такого незаписанного игрока (ов) на площадке, то он должен запросить обычную замену (ы), которая будет затем записана в протокол.	15.2.2	7.5.4	Позиционная ошибка приводит к следующим последствиям:	
7.4	ПОЗИЦИИ	Сх.4	7.5.4.1	- команде соперника присуждается очко и переходит право на подачу;	6.1.3
	В момент удара по мячу подающим игроком, каждая команда должна находиться в пределах своей собственной площадки в порядке перехода (исключая подающего).	7.6.1, 8.1, 12.4	7.5.4.2	- игроки занимают свои правильные позиции.	7.3, 7.4
7.4.1	Позиции игроков пронумерованы следующим образом:		7.6	ПЕРЕХОД	
7.4.1.1	Три игрока вдоль сетки являются игроками передней линии и занимают позиции 4 (передний-левый), 3 (передний - центральный) и 2 (передний-правый).		7.6.1	Порядок перехода, определенный начальной расстановкой команды и контролируемый порядком подачи и позициями игроков, сохраняется всю партию.	7.3.1, 7.4.1, 12.2
7.4.1.2	Другие три игрока являются игроками задней линии, занимая позиции 5 (задний - левый), 6 (задний - центральный) и 1 (задний - правый).		7.6.2	Когда принимающая команда получает право подавать, ее игроки переходят на одну позицию по часовой стрелке: игрок позиции 2 переходит на позицию 1 для подачи, игрок позиции 1 переходит на позицию 6 и т.д.	12.2.2.2
7.4.2	Взаимное соответствие позиций игроков		7.7	ОШИБКИ ПРИ ПЕРЕХОДЕ	Сх.11 (13)
7.4.2.1	Каждый игрок задней линии должен быть расположен дальше от средней линии, чем соответствующий игрок передней линии.		7.7.1	Ошибка при переходе считается совершенной, когда ПОДАЧА не выполнена в соответствии с порядком перехода. Это приводит к следующим последствиям:	7.6.1, 12
7.4.2.2	Игроки передней линии и игроки задней линии должны, соответственно, быть расположены горизонтально в порядке, указанном в Правиле 7.4.1.		7.7.1.1	- команде соперника присуждается очко и переходит право на подачу;	6.1.3
7.4.3	Положения игроков определяются и контролируются в соответствии с расположением их стоп, контактирующих с поверхностью, следующим образом:	Сх.4	7.7.1.2	- порядок перехода игроков исправляется.	7.6.1
7.4.3.1	- по крайней мере, часть стопы каждого игрока передней линии должна быть ближе к средней линии, чем стоп соответствующего игрока задней линии;	1.3.3	7.7.2	Дополнительно, секретарь должен определить точный момент совершения ошибки и все очки, набранные впоследствии командой, совершившей ошибку, должны быть аннулированы.	25.2.2.2
7.4.3.2	по крайней мере, часть стопы каждого правого (левого) бокового игрока должна быть ближе к правой (левой) боковой линии, чем стоп центрального игрока его линии.	1.3.2		Очки соперника сохраняются.	
7.4.4	После удара на подаче игроки могут перемещаться повсюду и занимать любое место на своей площадке и в свободной зоне.	11.2.2		Если этот момент не может быть определен, аннулирование очка (ов) не производится.	6.1.3
7.5	ПОЗИЦИОННАЯ ОШИБКА	Сх.4, Сх.11 (13)		Команде соперника присуждается очко и переходит право на подачу – единственная санкция;	
7.5.1	Команда совершает позиционную ошибку если любой игрок не находится в своей правильной позиции в момент удара по мячу подающим.	7.3, 7.4		Глава 4	
				ИГРОВЫЕ ДЕЙСТВИЯ	
			8.	СОСТОЯНИЯ ИГРЫ	
			8.1	МЯЧ В ИГРЕ	
				Мяч находится в игре с момента удара на подаче, разрешенной первым судьей.	12.3
			8.2	МЯЧ ВНЕ ИГРЫ	
				Мяч находится вне игры с момента ошибки, которая зафиксирована свистком одного из судей; в отсутствие ошибки, с момента свистка.	
			8.3	МЯЧ «В ПЛОЩАДКЕ»	Сх.11 (14), Сх.12 (1)

	Мяч считается "в площадке", когда он касается поверхности игровой площадки, включая ограничительные линии.	1.1, 1.3.2	9.1.2.2	Когда два соперника касаются мяча одновременно над сеткой и мяч остается в игре, то команде, принимающей мяч, дается право еще на три удара.	
8.4	МЯЧ "ЗА" Мяч считается "за" когда:	Сх.11 (15)		Если такой мяч уходит "за", то это считается ошибкой команды на противоположной стороне.	
8.4.1	- часть мяча, которая касается пола, находится полностью за ограничительными линиями;	1.3.2, Сх.11 (15) Сх.12 (2)	9.1.2.3	Если одновременные соприкосновения двумя соперниками над сеткой приводят к "ЗАХВАТУ" мяча, то игра продолжается.	6.1.2.2 9.2.2
8.4.2	- он касается предмета за пределами площадки, потолка или не участвующего в игре человека;	Сх.11 (15) Сх.12 (4)	9.1.3	УДАР ПРИ ПОДДЕРЖКЕ В пределах игрового поля игроку не разрешается использовать поддержку партнера по команде или любого устройства/предмета для того, чтобы произвести удар по мячу.	1.
8.4.3	- он касается антенн, шнуров, стоек или сетки за пределами ограничительных лент;	2.3, Сх.5, Сх.11 (15) Сх.12 (4)		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.	
8.4.4	- он пересекает вертикальную плоскость сетки, целиком или частично за пределами площади перехода, исключая случай правила 10.1.2;	10.1.1, Сх.5, Сх.11 (15) Сх.12 (4)	9.2	ХАРАКТЕРИСТИКИ УДАРА	
8.4.5	- он полностью пересекает нижнюю плоскость под сеткой.	23.3.2.3, Сх.5, Сх.11 (22)	9.2.1	Мяч может касаться любой части тела.	
			9.2.2	Мяч не должен быть схвачен и/или брошен. Он может отскочить в любом направлении.	
9.	ИГРОВЫЕ ДЕЙСТВИЯ С МЯЧОМ Каждая команда должна играть в пределах ее собственного игрового поля и пространства (исключая Правило 10.1.2). Мяч может, тем не менее, быть возвращен из-за пределов свободной зоны.		9.2.3	Мяч может касаться различных частей тела, только если соприкосновения происходят одновременно. Исключения:	
9.1	УДАРЫ КОМАНДЫ Ударом является любой контакт с мячом игрока в игре. Команде дано право максимум на три удара (в дополнение к блокированию, Правило 14.4.1), для возвращения мяча. Если использовано более 3 ударов, команда совершает ошибку: "ЧЕТЫРЕ УДАРА".		9.2.3.1	- при блокировании последовательные соприкосновения могут быть сделаны одним или более блокирующим (ими), при условии, что соприкосновения состоялись во время одного действия;	14.1.1, 14.2
9.1.1	ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНЫЕ КОНТАКТЫ Игрок не может ударить мяч два раза подряд (исключая Правила 9.2.3, 14.2. и 14.4.2).	9.2.3 14.2, 14.4.2	9.2.3.2	- при первом ударе команды мяч может касаться различных частей тела последовательно, при условии, что эти касания случаются во время одного действия.	9.1, 14.4.1
9.1.2	ОДНОВРЕМЕННЫЕ КОНТАКТЫ Два или три игрока могут касаться мяча одновременно.		9.3	ОШИБКИ ПРИ ИГРЕ С МЯЧОМ	
9.1.2.1	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.		9.3.1	ЧЕТЫРЕ УДАРА: команда касается мяча 4 раза, до его возврата.	9.1, Сх.11 (18)
			9.3.2	УДАР ПРИ ПОДДЕРЖКЕ: игрок пользуется поддержкой партнера по команде или любого устройства/предмета для того, чтобы произвести удар по мячу в пределах игрового поля.	9.1.3
			9.3.3	ЗАХВАТ: мяч оказывается захваченным и/или брошенным; он не отскочил при ударе.	9.2.2, Сх.11 (16)
			9.3.4	ДВОЙНОЕ КАСАНИЕ: игрок ударяет мяч дважды подряд или мяч касается различных частей его тела последовательно.	9.2.3, Сх.11 (17)
			10	МЯЧ У СЕТКИ	
			10.1	МЯЧ, ПЕРЕСЕКАЮЩИЙ СЕТКУ	
			10.1.1	Мяч, посланный на площадку соперника, должен пройти над сеткой в пределах площади перехода. Площадь перехода - это часть вертикальной плоскости сетки, ограниченная следующим образом:	10.2, Сх.5

10.1.1.1	- снизу - верхним краем сетки;	2.2
10.1.1.2	- по бокам - антеннами и их воображаемым продолжением;	2.4
10.1.1.3	- сверху - потолком.	
10.1.2	Мяч, который пересек плоскость сетки в свободную зону соперника, полностью или частично через внешнюю площадь, может быть возвращен, без нарушения количества командных ударов, при условии, что:	9.1
10.1.2.1	не было касания площадки соперника игроком;	11.2.2
10.1.2.2	возвращаемый мяч пересекает плоскость сетки вновь через внешнюю площадь на этой же стороне площадки.	11.4.4 Сх.5в
	Команда соперника не может препятствовать такому действию.	
10.1.3	Мяч, который направляется в сторону половины площадки соперника через нижний край сетки, остаётся в игре до тех пор, пока полностью не пересечёт вертикальную плоскость сетки	23.3.2
10.2	МЯЧ, КАСАЮЩИЙСЯ СЕТКИ	
	При переходе через сетку мяч может касаться ее.	10.1.1
10.3	МЯЧ В СЕТКЕ	
10.3.1	Мяч, попавший в сетку, может быть оставлен в игре, если команда не нарушила правило 3-х касаний.	9.1
10.3.2	Если мяч прорывает ячейку сетки или вызывает ее падение, то розыгрыш аннулируется и переигрывается.	
11	ИГРОК У СЕТКИ	
11.1	ПЕРЕНОС ЧЕРЕЗ СЕТКУ	
11.1.1	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.	14.1, 14.3
11.1.2	Игроку разрешено переносить свою руку через сетку после атакующего удара, при условии, что контакт был выполнен в пределах его собственного игрового пространства.	
11.2	ПРОНИКНОВЕНИЕ ПОД СЕТКОЙ	
11.2.1	Разрешено проникать в пространство соперника под сеткой, при условии, что это не мешает его игре.	
11.2.2	Переход на площадку соперника через среднюю линию:	1.3.3, 11.2.2.1 Сх.11 (22)
11.2.2.1	- разрешено касаться площадки соперника стопой (стопами) при условии, что какая-нибудь часть переносимой стопы (стоп) касается средней линии или находится прямо над ней.	1.3.3 Сх.11(22)
11.2.2.2	- разрешено касаться площадки соперника любой частью тела выше стопы при условии, что это не мешает сопернику выполнять игровые действия.	11.2.2.1 Сх.11 (22)
11.2.3	Игрок может заступить на площадку соперника после выхода мяча из игры.	8.2

11.2.4	Игроки могут проникать в свободную зону соперника, при условии, что они не мешают его игре.	
11.3	КОНТАКТ С СЕТКОЙ	
11.3.1	Контакт игрока с сеткой не является ошибкой, за исключением случаев, когда он произошел во время игрового действия с мячом, или это мешает игре.	11.4.4, 24.3.2.3 24.3.2.3с
	Некоторые игровые действия с мячом могут включать действия, в которых игроки фактически не касаются мяча.	Сх.3
11.3.2	Игрокам разрешается касаться стоек, шнуров или любых других предметов за пределами антенн, включая и саму сетку, при условии, что это не мешает игре.	Сх.3
11.3.3	Когда мяч попадает в сетку, которая по этой причине касается соперника, то это не является ошибкой.	
11.4	ОШИБКИ ИГРОКА У СЕТКИ	
11.4.1	Игрок касается мяча или соперника в пространстве соперника до или во время атакующего удара соперника.	11.1.1, Сх.11 (20)
11.4.2	Игрок создаёт помехи сопернику во время перехода на его половину площадки под сеткой	11.2.1
11.4.3	Стопа (стопы) игрока полностью пересекают центральную линию площадки.	11.2.2.2
11.4.4	Игрок создаёт помехи сопернику:	11.3.1, Сх.11 (19)
	- касаясь верхнего края сетки или части антенны, выступающей над сеткой (80 см) во время выполнения игровых действий с мячом	
	или	
	- используя сетку в качестве поддержки при выполнении игровых действий с мячом	
	или	
	- создавая себе преимущество перед соперником	
	или	
	- выполняя действия, которые мешают сопернику выполнить попытку игрового действия с мячом.	
12	ПОДАЧА	
	Подача - это действие введения мяча в игру правым игроком задней линии, находящимся в зоне подачи.	8.1, 12.4.1
12.1	ПЕРВАЯ ПОДАЧА В ПАРТИИ	
12.1.1	Первая подача в первой партии, как и в решающей партии (5-ой), выполняется командой, определенной жеребьевкой.	6.3.2, 7.1
12.1.2	В других партиях первой подает команда, которая не подавала первой в предыдущей партии.	
12.2	ПОРЯДОК ПОДАЧИ	
12.2.1	Игроки должны соблюдать очередность подач, записанную в карточке расстановки.	7.3.1, 7.3.2
12.2.2	После первой подачи в партии, подающий игрок определяется следующим образом:	12.1

12.2.2.1	- когда подающая команда выигрывает розыгрыш, игрок (или его/ее замена), который подавал до этого, подает вновь;	6.1.3, 15.5	12.6.2.2	- выходит "за";	8.4 Сх.11(15)
12.2.2.2	- когда принимающая команда выигрывает розыгрыш, она получает право подавать и делает переход до выполнения подачи. Игрок, который переходит с правой позиции передней линии на правую позицию задней линии, будет подавать.	6.1.3, 7.6.2	12.6.2.3	- проходит над заслоном.	12.5, Сх.11(12)
12.3	РАЗРЕШЕНИЕ НА ПОДАЧУ		12.7	ОШИБКИ НА ПОДАЧЕ И ПОЗИЦИОННЫЕ ОШИБКИ	
	Первый судья разрешает подачу после проверки того, что две команды готовы играть и, что подающий владеет мячом.	12, Сх.11 (1,2)	12.7.1	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.	7.5.1, 7.5.2, 12.6.1
12.4	ВЫПОЛНЕНИЕ ПОДАЧИ	Сх.11 (10)	12.7.2	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.	7.5.3, 12.6.2
12.4.1	Удар по мячу должен быть нанесен одной кистью или любой частью руки после того, как он будет подброшен или выпущен с руки (рук).		13	АТАКУЮЩИЙ УДАР	
12.4.2	Разрешается подбросить или выпустить мяч только один раз. Постукивание мячом или перемещение его в руках разрешается.		13.1	ХАРАКТЕРИСТИКИ АТАКУЮЩЕГО УДАРА	12, 14.1.1
12.4.3	В момент удара по мячу при подаче или прыжка для подачи в прыжке, подающий не должен касаться площадки (включая лицевую линию), или пола за пределами зоны подачи.	1.4.2, 27.2.1.4 Сх.12 (4)	13.1.1	Все действия, в результате которых мяч направляется на сторону соперника, исключая подачу и блок, считаются атакующими ударами.	Сх.2
	После удара он/она может наступить или приземлиться за пределами зоны подачи, или на площадке.	Сх.12(22)	13.1.2	Во время атакующего удара разрешается скидка, при условии, что удар по мячу нанесен чисто и нет толчка или броска.	9.2.2
12.4.4	Подающий должен нанести удар по мячу в течение 8 секунд после свистка первого судьи на подачу.	12.3, Сх.11 (11)	13.1.3	Атакующий удар является выполненным в момент, когда мяч полностью пересекает вертикальную плоскость сетки или задет соперником.	
12.4.5	Подача, совершенная до свистка судьи, не засчитывается и повторяется.	12.3	13.2	ОГРАНИЧЕНИЯ АТАКУЮЩЕГО УДАРА	
12.5	ЗАСЛОН	Сх.11 (12)	13.2.1	Игрок передней линии может выполнить атакующий удар на любой высоте, при условии, что контакт с мячом был осуществлен в пределах собственного игрового пространства игрока (исключение Правило 13.2.4).	7.4.1.1
12.5.1	Игроки подающей команды не должны мешать своим соперникам, с помощью индивидуального или группового заслона, видеть подающего или траекторию мяча.	12.5.2	13.2.2	Игрок задней линии может выполнить атакующий удар на любой высоте с места, находящегося позади передней зоны:	1.4.1, 7.4.1.2, 19.3.1.2, Сх.8
12.5.2	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.	12.4, Сх.6	13.2.2.1	- при отталкивании для прыжка стопа (стопы) игрока не должны ни касаться, ни переходить за линию нападения;	1.3.4
12.6	ОШИБКИ, СОВЕРШЕННЫЕ ВО ВРЕМЯ ПОДАЧИ		13.2.2.2	- после своего удара игрок может приземляться в пределах передней зоны.	1.4.1
12.6.1	Ошибки при подаче		13.2.3	Игрок задней линии может, также, выполнить атакующий удар из передней зоны, если в момент касания с мячом часть мяча находится ниже верхнего края сетки.	1.4.1, 7.4.1.2, Сх.8
	Следующие ошибки приводят к переходу подачи, даже если соперник находится в неправильной расстановке. Подающий игрок:	12.2.2.2, 12.7.1	13.2.4	Игроку не разрешено выполнять атакующий удар непосредственно после подачи соперника, когда мяч находится в передней зоне и полностью над верхним краем сетки.	1.4.1
12.6.1.1	- нарушает очередность подачи,	12.2	13.3	ОШИБКИ ПРИ АТАКУЮЩЕМ УДАРЕ	
12.6.1.2	- не выполняет подачу правильно.	12.4	13.3.1	Игрок касается мяча в пределах игрового пространства противоположной команды.	13.2.1 Сх.11(20)
12.6.2	Ошибки после удара по мячу на подаче				
	После правильного удара по мячу на подаче, она становится ошибочной (если игрок не нарушает расстановку) если мяч:	12.4, 12.7.2			
12.6.2.1	- касается игрока подающей команды или не пересекает вертикальную плоскость сетки полностью через площадь перехода;	8.4.4, 8.4.5, 10.1.1, Сх.11 (19)			

13.3.2	Игрок направляет мяч "за".	8.4, Сх.11(11)
13.3.3	Игрок задней линии выполняет атакующий удар из передней зоны, если в момент удара мяч находится полностью выше верхнего края сетки.	1.4.1, 7.4.1.2, 13.2.3, Сх.11 (21)
13.3.4	Игрок выполняет атакующий удар сразу с подачи соперника, когда мяч находится в передней зоне и полностью выше верхнего края сетки.	13.2.4, 1.4.1 Сх.11 (21)
13.3.5	Либеро выполняет атакующий удар, если в момент удара мяч находится полностью выше верхнего края сетки.	19.3.1.2, 23.3.2.3д Сх.11 (21)
13.3.6	Игрок выполняет атакующий удар выше верхнего края сетки, если передача мяча на удар осуществлена Либеро пальцами сверху в своей передней зоне.	19.3.1.4, 1.4.11 Сх.11 (21) 23.3.2.3е
14	БЛОК	
14.1	БЛОКИРОВАНИЕ	
14.1.1	Блокирование является действием игроков вблизи сетки для перехвата мяча, идущего от соперника, осуществляемое путем выноса 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 соприкосновения с мячом часть тела блокирующего игрока должна находиться выше верхнего края сетки.	7.4.1
14.1.2	Попытка блока Попыткой блока является действие по блокированию без касания мяча.	
14.1.3	Состоявшийся блок Блок является состоявшимся, всякий раз, когда мяч задет блокирующим игроком.	Сх.7
14.1.4	Коллективный блок Коллективный блок выполняется двумя или тремя игроками, находящимися близко друг к другу, и является состоявшимся, когда один из них касается мяча.	
14.2	КОНТАКТ ПРИ БЛОКИРОВАНИИ Последовательные (быстрые и продолжительные) касания могут происходить у одного или более блокирующих игроков, при условии, что эти касания сделаны во время одного действия.	9.1.1; 9.2.3

14.3	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 сделан атакующий удар соперника.	13.1.1
14.4	БЛОК И УДАРЫ КОМАНДЫ	
14.4.1	Касание на блоке не считается за удар команды.	9.1
	Следовательно, после контакта на блоке команде предоставляется три удара для возвращения мяча.	14.4.2
14.4.2	Первый удар после блока может быть выполнен любым игроком, включая игрока, который касался мяча на блоке.	14.4.1
14.5	БЛОКИРОВАНИЕ ПОДАЧИ Блокировать подачу соперника запрещено.	Сх.11(12)
14.6	ОШИБКИ БЛОКИРОВАНИЯ	Сх.11 (12)
14.6.1	Блокирующий игрок касается мяча в пространстве соперника до или одновременно с атакующим ударом соперника.	14.3
14.6.2	Игрок задней линии или Либеро совершает блокирование или принимает участие в состоявшемся блоке.	14.1, 14.5, 19.3.1.3
14.6.3	Блокирование подачи соперника.	14.5, Сх.11(12)
14.6.4	Мяч от блока уходит "за".	8.4
14.6.5	Блокирование мяча в пространстве соперника за пределами антенн.	
14.6.6	Попытка Либеро блокировать индивидуально или коллективно.	14.1.1, 19.3.1.3
Глава 5		
ПЕРЕРЫВЫ, ИНТЕРВАЛЫ И ЗАДЕРЖКИ		
15	ОБЫЧНЫЕ ИГРОВЫЕ ПЕРЕРЫВЫ Обычными игровыми перерывами являются ТАЙМ-АУТЫ и ЗАМЕНЫ ИГРОКОВ. Перерыв – это время между одним завершённым розыгрышем мяча и свистком I судьи на выполнение следующей подачи.	15.4, 15.5
15.1	КОЛИЧЕСТВО ОБЫЧНЫХ ПЕРЕРЫВОВ Каждой команде дано право запросить максимум два тайм-аута и шесть замен игроков в каждой партии.	8.1.8.2
15.2	ЗАПРОС ОБЫЧНЫХ ИГРОВЫХ ПЕРЕРЫВОВ Обычные игровые перерывы могут быть запрошены тренером или игровым капитаном в отсутствие тренера , и только ими. Запрос осуществляется показом соответствующего жеста в то время, когда мяч находится вне игры и до свистка на подачу.	6.2, 15.4, 15.5 5.1.2, 5.2, 15 8.2, 12.3, Сх.11 (4,5)

	Для ФИВБ Мировых и Официальных Соревнований является обязательным использование зуммера и затем жеста при запросе тайм-аута и (или) замены.	
15.2.2	Замена до начала партии разрешается. Эта замена фиксируется как обычная в этой партии.	7.3.4
15.3	ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЬ ПЕРЕРЫВОВ	
15.3.1	Запрос одного или двух тайм-аутов и один запрос о замене игрока любой команды могут следовать один за другим без необходимости возобновить игру.	15.4, 15.5
15.3.2	Однако команде не разрешается последовательно запрашивать замены игроков в течение одного перерыва в игре. Два или более игроков могут быть заменены при соответствующем запросе в течение одного и того же перерыва в игре.	15.5, 15.6.1
15.4	ТАЙМ-АУТЫ И ТЕХНИЧЕСКИЕ ТАЙМ-АУТЫ	
15.4.1	Все запрошенные тайм-ауты длятся 30 секунд. На Мировых и Официальных соревнованиях ФИВБ, в 1-4 партиях, два дополнительных 60-секундных “Технических Тайм-Аута” применяются автоматически, когда лидирующая команда набирает 8-ое и 16-ое очко. В решающей (5-ой) партии нет “Технических Тайм-Аутов” и каждой командой могут быть запрошено только два тайм-аута продолжительностью 30 секунд.	Сх.11 (4) 15.3.1 6.3.2
15.4.2	Во время всех тайм-аутов игроки, находящиеся в игре, должны подойти к своей скамейке в свободной зоне.	
15.5	ЗАМЕНА ИГРОКОВ	Сх.11 (5)
	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.	Сх.11 (5) 15.10, 19.3.2
15.6	ОГРАНИЧЕНИЕ ЗАМЕН	
15.6.1	В каждой партии каждой команде разрешено максимум 6 замен. Одновременно могут быть заменены один или более игроков.	
15.6.2	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.	7.3.1
15.6.3	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.	7.3.1
15.7	ИСКЛЮЧИТЕЛЬНАЯ ЗАМЕНА	
	Травмированный игрок (за исключением Либеро), который не может продолжать игру, должен быть заменен согласно правилам замены. Если это невозможно, команде дается право сделать ИСКЛЮЧИТЕЛЬНУЮ замену, сверх ограничений Правила 15.6.	15.6, 19.3.3

	Исключительная замена означает, что любой игрок, который не находится на площадке во время травмы, исключая Либеро или замещающего его/ее игрока, может заменить в игре травмированного игрока.	
	Замененному травмированному игроку не разрешено выйти на площадку в матче вновь.	
	Исключительная замена ни в каком случае не может считаться как обычная замена.	
15.8	ЗАМЕНА ПРИ УДАЛЕНИИ ИЛИ ДИСКВАЛИФИКАЦИИ	
	УДАЛЕННЫЙ или ДИСКВАЛИФИЦИРОВАННЫЙ игрок должен быть заменен по правилам замены. Если это невозможно, то команда объявляется НЕПОЛНОЙ.	6.4.3, 7.3.1, 15.6, 21.3.2, 21.3.3
15.9	НЕПРАВОМЕРНАЯ ЗАМЕНА	
15.9.1	Замена является неправомерной, если она превышает ограничения, указанные в Правиле 15.6 (исключая случаи Правила 15.7).	
15.9.2	Когда команда произвела неправомерную замену и игра была возобновлена, должна осуществляться следующая процедура:	8.1, 15.6
15.9.2.1	- команда наказывается присуждением очка сопернику и перехода к нему права на подачу.	6.1.3
15.9.2.2	- замена исправляется,	
15.9.2.3	- очки, набранные провинившейся командой с момента совершения ошибки, аннулируются. Очки соперника сохраняются.	
15.10	ПРОЦЕДУРА ЗАМЕНЫ	
15.10.1	Замена должна проводиться в пределах зоны замены.	1.4.3, Сх.1b
15.10.2	Замена должна длиться столько времени, сколько необходимо для записи замены в протокол и разрешения игрокам выйти и войти.	15.10.3, 25.2.2.3
15.10.3a	Действительный запрос на проведение замены – это выход готового вступить в игру игрока в зону проведения замены во время обычного перерыва.	1.4.3, 7.3.3, 15.6.3
15.10.3b	В противном случае, команде будет отказано в проведении замены и она будет наказана за задержку игры.	
15.10.3c	Запрос на проведение замены принимается и озвучивается секретарём или II судьёй при помощи зуммера или свистка. Для Мировых и Официальных соревнований ФИВБ используются специальные пронумерованные таблички для облегчения замены.	
15.10.4	Если команда намерена сделать более одной замены, количество замен должно быть указано во время запроса. В этом случае замены должны быть сделаны последовательно, одна пара игроков за другой.	5.2, 15.2.1, 15.3.2

15.11	НЕПРАВИЛЬНЫЕ ЗАПРОСЫ	
15.11.1	Неправильно запрашивать игровые перерывы:	15
15.11.1.1	- во время розыгрыша, в момент или после свистка на подачу,	6.1.3, 15.2.1
15.11.1.2	- членом команды, не имеющим на это права,	15.2.1
15.11.1.3	- для замены игрока команды, которая перед этим произвела замену, без предварительного возобновления игры,	15.3.2
15.11.1.4	- после использования разрешенного количества тайм-аутов и замен игрока.	15.1
15.11.2	Первый неправильный запрос в матче, который не влияет или не задерживает игру, должен быть отклонен без каких-либо других последствий.	16.1, 15.11.3 25.2.2.6
15.11.3	Любой последующий неправильный запрос одной и той же команды в матче является задержкой.	16
16	ЗАДЕРЖКИ ИГРЫ	
16.1	ВИДЫ ЗАДЕРЖЕК	
	Неправильные действия команды, которые затягивают возобновление игры, являются задержкой и, среди прочих, включают:	
16.1.1	- затягивание замены,	15.10.2
16.1.2	- затягивание других игровых перерывов после получения указания возобновить игру,	15
16.1.3	- запрос неправомерной замены,	15.9
16.1.4	- повторение неправильного запроса,	15.11.3
16.1.5	- задержка игры членом команды.	
16.2	САНКЦИИ ЗА ЗАДЕРЖКИ ИГРЫ	
16.2.1	"Предупреждение за задержку" и "замечание за задержку" являются командными санкциями.	
16.2.1.1	Санкции за задержку игры остаются в силе весь матч.	6.3
16.2.1.2	Все санкции за задержку игры записываются в протокол.	25.2.2.6
16.2.2	Первая задержка игры в матче членом команды влечет наложение санкции - "ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ ЗА ЗАДЕРЖКУ".	4.1.1, 6.3, Сх.11 (25)
16.2.3	Вторая и последующие задержки игры любого вида любым членом одной команды в одном матче являются ошибкой и влекут наложение санкции "ЗАМЕЧАНИЕ ЗА ЗАДЕРЖКУ": присуждением очка сопернику и переходом к нему права на подачу.	6.1.3, Сх.11 (25)
16.2.4	Санкции за задержку игры, наложенные до начала или между партиями применяются в следующей партии.	6.3, 18.1
17	ИСКЛЮЧИТЕЛЬНЫЕ ПЕРЕРЫВЫ В ИГРЕ	
17.1	ТРАВМА	8.1

17.1.1	Если происходит серьезный несчастный случай, когда мяч находится в игре, судья должен немедленно остановить игру и разрешить медицинскому персоналу выйти на площадку. Розыгрыш затем повторяется.	6.1.3
17.1.2	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.	6.3, 15.6, 15.7 24.2.8
	Если игрок не восстановился, его/ее команда объявляется в неполном составе.	6.4.3, 7.3.1
17.2	ВНЕШНЯЯ ПОМЕХА	
	Если имеет место любая внешняя помеха во время игры, то игра должна быть остановлена и розыгрыш переигрывается.	6.1.3
17.3	ПРОДОЛЖИТЕЛЬНЫЕ ПЕРЕРЫВЫ	
17.3.1	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.	
17.3.2	Если происходит один или несколько перерывов, не превышающих, в целом, четырех часов:	17.3.1
17.3.2.1	- если матч возобновился на этой же игровой площадке, то прерванная партия будет продолжена обычным порядком с прежними счетом, игроками и расстановкой.	1., 7.3
17.3.2.2	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.	7.3
	Сыгранные ранее партии сохраняют свой счет.	
17.3.3	Если происходит один или несколько перерывов, превышающих, в целом, 4 часа, весь матч должен быть переигран.	
18	ИНТЕРВАЛЫ И СМЕНА ПЛОЩАДОК	
18.1	ИНТЕРВАЛЫ	
	Интервал – это время между партиями. Все интервалы между партиями продолжаются три минуты.	4.2.4
	В течение этого периода времени происходит смена площадок и запись расстановки команд в протокол.	18.2, 25.2.1.2
	Интервал между второй и третьей партиями может быть увеличен до 10 минут компетентным органом по просьбе организатора.	
18.2	СМЕНА ПЛОЩАДОК	Сх.11 (3)
18.2.1	После каждой партии команды меняются площадками, за исключением решающей партии.	7.1
18.2.2	В решающей партии, как только одна из команд набирает 8 очков, команды без задержки меняются площадками, и расстановка игроков остается прежней.	6.3.2, 7.4.1 25.2.2.5

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.

Глава 6 ИГРОК - ЛИБЕРО

- 19 ИГРОК - ЛИБЕРО
- 19.1 НАЗНАЧЕНИЕ ЛИБЕРО
- 19.1.1 Каждая команда имеет право назначить из списка игроков не более двух (2-х) специализированных защитных игроков - "Либеро". 4.1.1
- На мировых и официальных соревнованиях ФИВБ для национальных сборных команд, в которых команда выбирает использование более 12 игроков, является обязательным назначение из списка игроков двух (2 - х) специализированных защитных игроков: Либеро.
- 19.1.2 Фамилии всех игроков Либеро должны быть внесены в протокол до начала матча в специальной графе, предусмотренной для этого. 7.3.2
- На мировых и официальных соревнованиях ФИВБ фамилии всех игроков Либеро должны быть внесены в протокол до начала матча *только* в специальные графы протокола, предназначенные для этого.
- 19.1.3 Один из игроков Либеро, назначенный тренером перед началом матча, является действующим Либеро. Второй игрок Либеро, если он есть, является запасным игроком Либеро. 5.
- 19.1.4 Игрок Либеро не может назначаться капитаном или игровым капитаном во время выполнения функций игрока Либеро.
- 19.2 ЭКИПИРОВКА

Игроки - Либеро (оба) должны носить одинаковую форму (или жакет/нагрудник для переназначенного Либеро) игровые майки которой, по меньшей мере, должны отличаться по цвету от маек других членов команды. 4.3

Форма Либеро (обоих) может быть другого покроя, но она должна быть пронумерована как у других членов команды.

На мировых и официальных соревнованиях ФИВБ переназначенный Либеро должен быть одет в игровую майку того же цвета и покроя, что и изначальный Либеро, его игровой номер должен остаться прежним.

- 19.3 ДЕЙСТВИЯ, КАСАЮЩИЕСЯ ЛИБЕРО
- 19.3.1 Игровые действия
- 19.3.1.1 Либеро разрешается замещать любого игрока на задней линии. 7.4.1.2
- 19.3.1.2 Он/она ограничен играть как игрок задней линии и ему не разрешено выполнять атакующий удар из любого места (включая игровое поле и свободную зону) если в момент контакта мяч находится полностью выше верхнего края сетки. 13.2.2, 13.2.3, 13.3.5
- 19.3.1.3 Он/она не может подавать, блокировать или пытаться блокировать. 12, 14.1, 14.6.2, 14.6.6
- 19.3.1.4 Игрок не может выполнять атакующий удар выше верхнего края сетки, если мяч направляется пальцами сверху игроком - Либеро, находящимся в своей передней зоне (или ее продолжении). 13.3.6
- Мяч может быть атакован свободно, если Либеро делает это же действие за пределами своей передней зоны или ее продолжения.
- 19.3.2 Замещения игроков
- 19.3.2.1 Замещения Либеро не считаются обычными заменами. 15.5
- Они не ограничены, но должен состояться заверченный розыгрыш мяча между двумя замещениями Либеро. 6.1.3
- Либеро может быть замещен только тем игроком, которого он/она подменил.
- 19.3.2.2 Замещения должны происходить только когда мяч находится вне игры и до свистка на подачу. 12.3,8.2
- В начале каждой партии Либеро не может выйти на площадку до тех пор, пока второй судья не проверил стартовую расстановку. 7.3.2, 12.1
- 19.3.2.3 Замещение, совершенное после свистка на подачу, но перед подающим ударом, не должно отменяться, но должно явиться предметом устного предостережения после окончания розыгрыша. 12.3, 12.4, 21.1
- При последующем запоздалом замещении Либеро игра должна быть незамедлительно остановлена и вынесена санкция за задержку игры. Подающая команда будет определена в зависимости от того, какой команде было вынесено наказание. 16.2

19.3.2.4	Либеро и замещаемый игрок могут выходить на площадку или покидать ее через «Зону замещения Либеро».	Сх.1б
19.3.2.5	Наказание за неправильное замещение Либеро такое же, как и за ошибку при переходе.	
19.3.3	Переназначение нового игрока - Либеро:	
19.3.3.1	Тренер имеет право поменять действующего Либеро на резервного по любой причине, но только 1 раз за матч и только после того, как на площадку вернется замещаемый им полевой игрок. Данная замена должна быть внесена в протокол матча в раздел «Примечания», а также в протокол Либеро. Изначальный игрок Либеро не имеет права вновь вернуться на площадку до конца матча. В случае заболевания или травмирования резервного Либеро тренер имеет право назначить Либеро на оставшуюся часть матча из числа других игроков (за исключением начального Либеро), не находящихся в данный момент на площадке. Капитан команды имеет право сложить с себя все свои полномочия для того, чтобы стать назначенным Либеро, если этого потребует тренер. Замены вследствие травмирования или заболевания Либеро или переназначенного Либеро не считаются замещениями	
19.3.3.2	В случае переназначения Либеро, номер этого игрока должен быть записан в графу замечаний протокола.	7.3.2, 19.1.2, 25.2.2.7

Глава 7

ПОВЕДЕНИЕ УЧАСТНИКОВ

20 ТРЕБОВАНИЯ К ПОВЕДЕНИЮ

20.1 СПОРТИВНОЕ ПОВЕДЕНИЕ

20.1.1	Участники должны знать «Официальные волейбольные правила» и соблюдать их.	
20.1.2	Участники должны по спортивному принципу принимать решения судей, без их обсуждения. В случае сомнения, пояснения могут быть запрошены только через игрового капитана.	5.1.2.1
20.1.3	Участники должны воздерживаться от действий или поз, имеющих целью повлиять на решения судей или скрыть ошибки, совершенные их командой.	
20.2	ПРИНЦИПЫ «ЧЕСТНОЙ ИГРЫ»	
20.2.1	Участники должны вести себя уважительно и вежливо в духе принципов «ЧЕСТНОЙ ИГРЫ», не только по отношению к судьям, но также по отношению к другим официальным лицам, соперникам, партнерам и зрителям.	

20.2.2	Общение между членами команды в течение матча разрешено.	5.2.3.4
21	НЕПРАВИЛЬНОЕ ПОВЕДЕНИЕ И САНКЦИИ ЗА НЕГО	
21.1	НЕЗНАЧИТЕЛЬНОЕ НЕПРАВИЛЬНОЕ ПОВЕДЕНИЕ Проступки незначительного неправильного поведения не являются предметом для санкций. Обязанностью первого судьи является предотвращение приближения команды к уровню нарушений, за которые налагаются санкции, используя устное, или жестом, предупреждение конкретного члена команды, или команды через игрового капитана. Это предупреждение не является санкцией и не имеет немедленных последствий. Оно не должно записываться в протокол.	5.1.2, 21.3
21.2	НЕПРАВИЛЬНОЕ ПОВЕДЕНИЕ, ПРИВОДЯЩЕЕ К САНКЦИЯМ Неправильное поведение члена команды по отношению к официальным лицам, соперникам, партнерам или зрителям подразделяется на три категории, в соответствии с серьезностью проступка:	4.1.1
21.2.1	Грубое поведение: действие вопреки хорошему тону или нормам морали, или выражение презрения.	
21.2.2	Оскорбительное поведение: клеветнические или оскорбительные слова или жесты.	
21.2.3	Агрессия: физическое нападение или намеренные агрессивные или угрожающие действия.	
21.3	ШКАЛА САНКЦИЙ В соответствии с решением первого судьи и в зависимости от серьезности проступка применяются и записываются в протокол следующие санкции:	Сх.9 21.2, 25.2.2.6
21.3.1	Замечание: Первое грубое поведение в матче любого члена команды наказывается присуждением сопернику очка и переходом к нему права на подачу.	Сх.11 (6) 4.1.1, 21.2.1
21.3.2	Удаление:	Сх.11 (7)
21.3.2.1	Член команды, на которого наложена санкция «удаление», не должен участвовать в игре в оставшуюся часть партии, но должен остаться сидеть на месте для удаленных игроков без других последствий. Удаленный тренер теряет свое право вмешиваться в ход партии и должен остаться сидеть на месте для удаленных игроков.	1.4.5, 4.1.1, 5.2.1, 5.3.2, Сх.1a, Сх.1b
21.3.2.2	Первое оскорбительное поведение члена команды наказывается его удалением без других последствий.	4.1.1, 21.2.2
21.3.2.3	Второе грубое поведение в одном матче одного и того же члена команды наказывается его удалением без других последствий.	4.1.1, 21.2.1
21.3.3	Дисквалификация:	Сх.11 (8)

21.3.3.1	Член команды, на которого наложена санкция «дисквалификация», должен покинуть Контрольную Зону Соревнований до конца матча без других последствий.	4.1.1, Сх.1а	Судейский корпус на матч состоит из следующих официальных лиц: - первый судья 23 - второй судья 24 - секретарь 25 - четыре (два) линейных 27.
21.3.3.2	За первый случай физического нападения или подразумевающей или угрожающей агрессии налагается санкция «дисквалификация» без других последствий.	21.2.3	Их расположение показано на схеме 10.
21.3.3.3	Второе оскорбительное поведение в одном матче одного и того же члена команды наказывается его дисквалификацией без других последствий.	4.1.1, 21.2.2	Для Мировых и Официальных соревнований ФИВБ обязателен ассистент секретаря.
21.3.3.4	Третье грубое поведение в одном матче одного и того же члена команды наказывается его дисквалификацией без других последствий.	4.1.1, 21.2.1	22.2 ПРОЦЕДУРЫ
21.4	ПРИМЕНЕНИЕ САНКЦИЙ ЗА НЕПРАВИЛЬНОЕ ПОВЕДЕНИЕ		22.2.1 Только первый и второй судьи могут давать свисток во время матча:
21.4.1	Все санкции за неправильное поведение являются индивидуальными санкциями, остаются в силе весь матч и записываются в протокол.	21.3, 25.2.2.6	22.2.1.1 - первый судья дает сигнал на подачу, который начинает розыгрыш; 6.1.3, 12.3
21.4.2	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).	4.1.1, 21.2, 21.3, Сх.9	22.2.1.2 - первый и второй судьи дают сигнал об окончании розыгрыша, при условии, что они уверены в совершении ошибки и определили ее характер.
21.4.3	Применение санкций «удаление» или «дисквалификация», обусловленные оскорбительным поведением или агрессией, не требуют использования предварительных санкций.	21.2, 21.3	22.2.2 Они могут давать свисток, когда мяч вне игры, для обозначения того, что они разрешают или отклоняют запрос команды. 5.1.2, 8.2
21.5	НЕПРАВИЛЬНОЕ ПОВЕДЕНИЕ ДО НАЧАЛА И МЕЖДУ ПАРТИЯМИ		22.2.3 Немедленно после свистка судьи об окончании розыгрыша мяча, он должен показать официальными жестами: 22.2.1.2, 28.1
	Любое неправильное поведение, имеющее место до или между партиями, влечет санкции в соответствии с правилом 21.3, и санкции применяются в следующей партии.	18.1, 21.2, 21.3	22.2.3.1 - если ошибка зафиксирована свистком первого судьи, он/она должен показать: а) команду, которая будет подавать, 12.2.2, Сх.11 (2) б) характер ошибки; в) игрока, совершившего ошибку (при необходимости). Второй судья повторяет жесты первого судьи.
21.6	КАРТОЧКИ ДЛЯ САНКЦИЙ	Сх.11 (6,7,8)	22.2.3.2 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.
	«Предупреждение» - устно или жестом, без карточки 21.1		
	«Замечание» - желтая карточка 21.3.1		
	«Удаление» - красная карточка 21.3.2		
	«Дисквалификация» - желтая + красная карточки (вместе) 21.3.3		
ЧАСТЬ 2			
РАЗДЕЛ II			
СУДЬИ, ИХ ОБЯЗАННОСТИ И ОФИЦИАЛЬНЫЕ СИГНАЛЫ			
Глава 8			
СУДЬИ			
22	СУДЕЙСКИЙ КОРПУС И ПРОЦЕДУРЫ		22.2.3.3 В случае выполнения атакующего удара игроком задней линии или Либери оба судьи сигнализируют об ошибке в соответствии с пунктами 22.2.3.1 и 22.2.3.2.
22.1	СОСТАВ		22.2.3.4 В случае обоюдной ошибки оба судьи показывают: а) характер ошибки б) игроков, совершивших ошибку (если необходимо)

	с) команду, которая должна подавать, указанную первым судьей.	
23	ПЕРВЫЙ СУДЬЯ	
23.1	МЕСТОНАХОЖДЕНИЕ	
	Первый судья выполняет свои функции, сидя или стоя на судейской вышке, расположенной у одного из концов сетки.	Cx.1a, Cx.1b, Cx.10
	Его уровень глаз должен быть около 50 см. над сеткой.	
23.2	ПОЛНОМОЧИЯ	
23.2.1	Первый судья руководит матчем от начала до конца.	4.1.1, 6.3
	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.	
23.2.2	Первый судья, также, контролирует работу подавальщиков мячей и протиральщиков пола.	3.3
23.2.3	Первый судья имеет право решать любые вопросы, касающиеся игры, включая и те, которые не предусмотрены в Правилах..	
23.2.4	Первый судья не должен допустить каких-либо обсуждений его решений.	20.1.2
	Однако, по просьбе игрового капитана, первый судья должен дать пояснение применения или интерпретации Правил, на которых он основывал свое решение.	5.1.2.1
	Если игровой капитан не согласен с объяснением первого судьи и собирается опротестовать это решение, он должен немедленно зарезервировать право обратиться и записать этот протест по окончании матча. Первый судья должен разрешить реализовать это право игрового капитана.	5.1.2.1, 5.1.3.2, 25.2.3.2
23.2.5	Первый судья отвечает за определение до начала и во время матча соответствия оборудования и условий игрового поля игровым требованиям.	Глава 1
23.3	ОБЯЗАННОСТИ	
23.3.1	Перед матчем первый судья:	
23.3.1.1	проверяет состояние игрового поля, мячи и другое оборудование,	Глава 1
23.3.1.2	проводит жеребьевку с капитанами команд,	7.1
23.3.1.3	контролирует разминку команд.	7.2
23.3.2	Во время матча только первый судья имеет право:	
23.3.2.1	предупреждать команды,	21.1
23.3.2.2	налагать санкции за неправильное поведение и задержки,	16.2, 21.2
23.3.2.3	принимать решения:	
	а) об ошибках подающего игрока и в расстановке подающей команды, включая заслон,	7.4, 12.4, 12.5, 12.7.1

	б) об ошибках в игре с мячом,	9.3
	с) об ошибках над сеткой и у ее верхней части,	11.4.1, 11.4.4
	д) об ошибках при атакующем ударе Либеро и игроков задней линии ,	13.3.3, 13.3.5
	е) о выполненном атакующем ударе, сделанным игроком по мячу, находящемуся выше верхнего края сетки , направленному ему пальцами сверху игроком - Либеро, находящимся в своей передней зоне, или ее продолжении,	13.3.6
	ф) о полном пересечении мячом нижней площадки под сеткой.	8.4.5
	ж) о выполнении состоявшегося блока игроком задней линии или попытки выполнения блока игроком Либеро .	
23.3.3	По окончании матча он проверяет протокол и подписывает его.	25.2.3.3
24	ВТОРОЙ СУДЬЯ	
24.1	МЕСТОНАХОЖДЕНИЕ	
	Второй судья выполняет свои обязанности, стоя за пределами игровой площадки около стойки, на противоположной стороне от первого судьи, лицом в его сторону.	Cx.1a, Cx.1b, Cx.10
24.2	ПОЛНОМОЧИЯ	
24.2.1	Второй судья является помощником первого судьи, но имеет, также, свою собственную сферу полномочий.	24.3
	Если первый судья оказывается не в состоянии продолжать выполнение своих обязанностей, второй судья может заменить первого судью.	
24.2.2	Второй судья может, без свистка, показывать ошибки, не относящиеся к его сфере полномочий, но не может настаивать на их принятии первым судьей.	24.3
24.2.3	Второй судья контролирует работу секретаря (ей).	25.2
24.2.4	Второй судья наблюдает за членами команды, находящимися на скамейке и сообщает об их неправильном поведении первому судье.	4.2.1
24.2.5	Второй судья контролирует игроков в местах разминки.	4.2.3
24.2.6	Второй судья разрешает перерывы, контролирует их продолжительность и отклоняет неправильные запросы,	15, 15.11, 25.2.2.3
24.2.7	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.	15.1, 25.2.2.3
24.2.8	В случае травмы игрока второй судья разрешает исключительную замену или предоставляет 3 минуты времени для восстановления.	15.7, 17.1.2
24.2.9	Второй судья контролирует состояние пола, главным образом в передней зоне. Он, также, проверяет во время матча соответствие мячей требованиям правил.	1.2.1, 3.

24.2.10	Второй судья наблюдает за членами команды в местах для удаленных игроков и сообщает об их неправильном поведении первому судье.	1.4.5, 21.3.2		Если он не сумел получить карточки расстановки вовремя, он немедленно сообщает об этом факте второму судье.	
24.3	ОБЯЗАННОСТИ			25.2.2	Во время матча секретарь:
24.3.1	В начале каждой партии, после смены площадок в решающей партии и при необходимости, он проверяет соответствие действительных позиций игроков на площадках с записью в карточках расстановки.	5.2.3.1, 7.3.2, 7.3.5, 18.2.2		25.2.2.1	- записывает набранные очки;
24.3.2	Во время матча второй судья принимает решения, дает свисток и показывает жестом:			25.2.2.2	- контролирует очередность подач каждой команды и немедленно, после удара на подаче, указывает судьям на ее нарушение;
24.3.2.1	переход на площадку и в пространство соперника под сеткой,	11.2		25.2.2.3	- имеет полномочия подтверждать и сообщать о запросах на проведение замен, используя при этом зуммер; записывает тайм-ауты и замены игроков, проверяя их количество, и информирует второго судью;
24.3.2.2	ошибки в расстановке принимающей команды,	7.5			
24.3.2.3	ошибочный контакт игрока с сеткой у ее нижней части или с антенной на его стороне площадки,	11.3.1		25.2.2.4	- уведомляет судей о запросе перерыва, который не является правильным;
24.3.2.4	выполнение состоявшегося блока игроком задней линии или попытки выполнения блока игроком Либерио или выполнения атакующего удара игроком задней линии или Либерио.	13.3.3, 14.6.2, 14.6.6		25.2.2.5	- извещает судей об окончании партий и о наборе 8-го очка в решающей партии;
24.3.2.5	контакт мяча с посторонним предметом;	8.4.2, 8.4.3, 8.4.4		25.2.2.6	- записывает любые санкции и неправильные запросы;
24.3.2.6	контакт мяча с полом, когда первый судья не находится в позиции, позволяющей увидеть этот контакт;	8.3		25.2.2.7	- записывает все другие события по указанию второго судьи, в т.ч. исключительные замены, время для восстановления, продолжительные перерывы, внешнюю помеху и т.д.
24.3.2.7	мяч, который пересекает сетку на площадку соперника полностью или частично за пределами плоскости перехода, или касается антенны на его/ее стороне площадки	8.4.3, 8.4.4		25.2.3	В конце матча секретарь:
24.3.3	По окончании матча он подписывает протокол.	25.2.3.3		25.2.3.1	- записывает окончательный результат;
25	СЕКРЕТАРЬ			25.2.3.2	- в случае протеста, с предварительного разрешения первого судьи, записывает или разрешает капитану команды/игровому капитану записать в протокол изложение опротестовываемого эпизода.
25.1	МЕСТОНАХОЖДЕНИЕ			25.2.3.3	- подписывает протокол и получает подписи капитанов команд и, затем, судей.
	Секретарь выполняет свои обязанности, сидя за столиком секретаря на противоположной от первого судьи стороне площадки, лицом к нему.	Сх.1а, Сх.1б, Сх.10		26.	ПОМОЩНИК СЕКРЕТАРЯ
25.2	Он/она			26.1	МЕСТОНАХОЖДЕНИЕ
	Он ведет протокол в соответствии с Правилами, взаимодействуя со вторым судьей.				Помощник секретаря выполняет свои функции, сидя за столиком секретаря, рядом с ним.
	Он использует зуммер или иное звуковое устройство для извещения об ошибке подачи сигнала судьям в соответствии со своими обязанностями.			26.2	ОБЯЗАННОСТИ
25.2.1	Перед матчем и партией, секретарь:				Он записывает замещения, касающиеся Либерио.
25.2.1.1	- записывает в протокол данные о матче и командах, включая фамилию и номер игрока либерио, в соответствии с действующими процедурами, и получает подписи капитанов и тренеров;	4.1, 5.1.1, 5.2.2, 7.3.2, 19.1.2, 19.3.3.2		26.2.1	Он помогает в административной деятельности секретарской работы.
25.2.1.2	- записывает стартовую расстановку каждой команды с карточки расстановки;	5.2.3.1, 7.3.2		26.2.1.1	Если секретарь оказывается не в состоянии продолжать выполнение своей работы, помощник секретаря заменяет секретаря.
				26.2.1.2	До матча и партии помощник секретаря:
				26.2.2	- подготавливает лист контроля Либерио.
				26.2.2.1	- подготавливает запасной протокол.
				26.2.2.2	Во время матча помощник секретаря:
				26.2.2.1	- записывает подробности замещений Либерио.
				26.2.2.2	- уведомляет судей о любой ошибке замещения Либерио, используя при этом зуммер.

- 26.2.2.3 - начинает и заканчивает отсчет времени Технического Тайм-аута. 15.4.1
- 26.2.2.4 - работает с ручным табло на столике секретаря.
- 26.2.2.5 - контролирует табло 25.2.2.1
- 26.2.2.6 - при необходимости, обновляет запасной протокол и передает его секретарю 25.2.1.1

- 26.2.3 В конце матча помощник секретаря:
- 26.2.3.1 - подписывает лист контроля Либери и представляет его для проверки,
- 26.2.3.2 - подписывает протокол.

27. ЛИНЕЙНЫЕ

27.1 МЕСТОНАХОЖДЕНИЕ

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. Сх.1а, Сх.1б, Сх.10

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. Сх.10

27.2 ОБЯЗАННОСТИ

- 27.2.1 Линейные выполняют свои обязанности, используя флаги (40 x 40 см), как показано на схеме 12, чтобы показать:
- 27.2.1.1 - мяч "в площадке" и "за" всегда, когда мяч приземляется около их линии (й), 8.3, 8.4
- 27.2.1.2 - касание мяча, ушедшего "за" от команды, принимающей мяч, 8.4, Сх.12 (3)
- 27.2.1.3 - мяч, касающийся антенны, мяч после подачи пересекающий сетку за пределами площади перехода и т.д., 8.4.3, 8.4.4
- 27.2.1.4 - заступ любого игрока (исключая подающего) за свою площадку в момент удара на подаче, 7.4, Сх.12 (4)
- 27.2.1.5 - заступ подающего игрока, 12.4.3
- 27.2.1.6 - любой контакт с антенной на их стороне площадки любым игроком во время его игрового действия с мячом или когда это мешает игре, 11.3.1, Сх.12 (4)
- 27.2.1.7 - мяч, пересекающий сетку за пределами площади перехода на площадку соперника или касающийся антенны на его стороне площадки. 10.1.1
- 27.2.2 По просьбе первого судьи, линейный должен повторить свой сигнал.

28. ОФИЦИАЛЬНЫЕ СИГНАЛЫ

28.1 ЖЕСТЫ СУДЕЙ Сх.11

Судьи должны показывать официальными жестами причину их свистка (характер ошибки, зафиксированной свистком, или цель разрешенного перерыва).

Жест должен выдерживаться некоторое время и, если он показывается одной рукой, то рука соответствует стороне команды, которая сделала ошибку или запрос.

28.2

СИГНАЛЫ ФЛАГОМ ЛИНЕЙНЫХ СУДЕЙ

Сх.12

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