



# ОФИЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА ПЛЯЖНОГО ВОЛЕЙБОЛА 2017-2020

Утверждены 35-м Конгрессом ФИВБ 2016

ОФИЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА ПЛЯЖНОГО ВОЛЕЙБОЛА 2017-2020

Опубликовано ФИВБ в 2016 – [www.fivb.com](http://www.fivb.com)

Дизайн и макет: Samuel Chesaux

Иллюстрации: © FIVB 2016

Перевод на русский язык: © VKS 2017



# ОФИЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА ПЛЯЖНОГО ВОЛЕЙБОЛА 2017-2020

Утверждены  
35-м Конгрессом ФИВБ 2016

Вводятся в действие во всех соревнованиях,  
начиная с сезона 2017 года.

# СОДЕРЖАНИЕ

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

6	НАБОР ОЧКА, ВЫИГРЫШ ПАРТИИ И МАТЧА.....	19
6.1	НАБОР ОЧКА .....	19
6.2	ВЫИГРЫШ ПАРТИИ .....	20
6.3	ВЫИГРЫШ МАТЧА .....	20
6.4	НЕЯВКА И НЕПОЛНАЯ КОМАНДА.....	20
7	СТРУКТУРА ИГРЫ.....	20
7.1	ЖЕРЕБЬЕВКА .....	20
7.2	ОФИЦИАЛЬНАЯ РАЗМИНКА .....	21
7.3	РАССТАНОВКА КОМАНДЫ.....	21
7.4	ПОЗИЦИИ.....	21
7.5	ПОЗИЦИОННАЯ ОШИБКА.....	21
7.6	ПОРЯДОК ПОДАЧИ .....	21
7.7	ОШИБКА ПОРЯДКА ПОДАЧИ.....	21

8	СОСТОЯНИЯ ИГРЫ .....	22
8.1	МЯЧ В ИГРЕ .....	22
8.2	МЯЧ ВНЕ ИГРЫ .....	22
8.3	МЯЧ «В ПЛОЩАДКЕ».....	22
8.4	МЯЧ «ЗА» .....	22
9	ИГРА С МЯЧОМ.....	23
9.1	УДАРЫ КОМАНДЫ.....	23
9.2	ХАРАКТЕРИСТИКИ УДАРА .....	24
9.3	ОШИБКИ ПРИ ИГРЕ С МЯЧОМ.....	24
10	МЯЧ У СЕТКИ.....	24
10.1	МЯЧ, ПЕРЕСЕКАЮЩИЙ СЕТКУ .....	24
10.2	МЯЧ, КАСАЮЩИЙСЯ СЕТКИ.....	25
10.3	МЯЧ В СЕТКЕ.....	25
11	ИГРОК У СЕТКИ .....	25
11.1	ПЕРЕНОС ЧЕРЕЗ СЕТКУ .....	25
11.2	ПРОНИКНОВЕНИЕ В ПРОСТРАНСТВО, НА ПЛОЩАДКУ ИЛИ СВОБОДНУЮ ЗОНУ СОПЕРНИКА .....	25
11.3	КОНТАКТ С СЕТКОЙ .....	25
11.4	ОШИБКИ ИГРОКА У СЕТКИ.....	26
12	ПОДАЧА.....	26
12.1	ПЕРВАЯ ПОДАЧА В ПАРТИИ .....	26
12.2	ПОРЯДОК ПОДАЧИ .....	26
12.3	РАЗРЕШЕНИЕ ПОДАЧИ .....	27
12.4	ВЫПОЛНЕНИЕ ПОДАЧИ.....	27

12.5	ЗАСЛОН	27
12.6	ОШИБКИ, СОВЕРШЕННЫЕ ВО ВРЕМЯ ПОДАЧИ	27
13	АТАКУЮЩИЙ УДАР	28
13.1	ХАРАКТЕРИСТИКИ АТАКУЮЩЕГО УДАРА	28
13.2	ОШИБКИ ПРИ АТАКУЮЩЕМ УДАРЕ	28
14	БЛОК	28
14.1	БЛОКИРОВАНИЕ	28
14.2	КОНТАКТ ПРИ БЛОКИРОВАНИИ	29
14.3	БЛОКИРОВАНИЕ В ПРОСТРАНСТВЕ СОПЕРНИКА	29
14.4	БЛОК И УДАРЫ КОМАНДЫ	29
14.5	БЛОКИРОВАНИЕ ПОДАЧИ	29
14.6	ОШИБКИ БЛОКИРОВАНИЯ	29

<b>ГЛАВА 5: ПЕРЕРЫВЫ, ЗАДЕРЖКИ И ИНТЕРВАЛЫ</b>	<b>30</b>
--	-----------

15	ПЕРЕРЫВЫ	30
15.1	КОЛИЧЕСТВО ОБЫЧНЫХ ИГРОВЫХ ПЕРЕРЫВОВ	30
15.2	ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЬ ОБЫЧНЫХ ИГРОВЫХ ПЕРЕРЫВОВ	30
15.3	ЗАПРОС ОБЫЧНЫХ ИГРОВЫХ ПЕРЕРЫВОВ	30
15.4	ТАЙМ-АУТЫ И ТЕХНИЧЕСКИЕ ТАЙМ-АУТЫ	30
15.5	НЕПРАВИЛЬНЫЕ ЗАПРОСЫ	31
16	ЗАДЕРЖКИ ИГРЫ	31
16.1	ВИДЫ ЗАДЕРЖКИ	31
16.2	САНКЦИИ ЗА ЗАДЕРЖКУ	31
17	ИСКЛЮЧИТЕЛЬНЫЕ ПЕРЕРЫВЫ В ИГРЕ	32
17.1	ТРАВМА / БОЛЕЗНЬ	32
17.2	ВНЕШНЯЯ ПОМЕХА	32
17.3	ПРОДОЛЖИТЕЛЬНЫЕ ПЕРЕРЫВЫ	32
18	ИНТЕРВАЛЫ И СМЕНЫ СТОРОН ПЛОЩАДКИ	33
18.1	ИНТЕРВАЛЫ	33
18.2	СМЕНЫ СТОРОН ПЛОЩАДКИ	33

**ГЛАВА 6: ПОВЕДЕНИЕ УЧАСТНИКОВ 34**

19 ТРЕБОВАНИЯ К ПОВЕДЕНИЮ.....	34
19.1 СПОРТИВНОЕ ПОВЕДЕНИЕ.....	34
19.2 ЧЕСТНАЯ ИГРА .....	34
20 НЕПРАВИЛЬНОЕ ПОВЕДЕНИЕ И САНКЦИИ ЗА НЕГО.....	34
20.1 НЕЗНАЧИТЕЛЬНОЕ НЕПРАВИЛЬНОЕ ПОВЕДЕНИЕ .....	34
20.2 НЕПРАВИЛЬНОЕ ПОВЕДЕНИЕ, ВЕДУЩЕЕ К САНКЦИЯМ .....	35
20.3 ШКАЛА САНКЦИЙ.....	35
20.4 НЕПРАВИЛЬНОЕ ПОВЕДЕНИЕ ПЕРЕД И МЕЖДУ ПАРТИЯМИ.....	35
20.5 НЕПРАВИЛЬНОЕ ПОВЕДЕНИЕ И ИСПОЛЬЗУЕМЫЕ КАРТОЧКИ – РЕЗЮМЕ..	36

**ЧАСТЬ 2 - РАЗДЕЛ 2: СУДЬИ, ИХ ОБЯЗАННОСТИ И ОФИЦИАЛЬНЫЕ ЖЕСТЫ 37**

**ГЛАВА 7: СУДЬИ 38**

21 СУДЕЙСКАЯ БРИГАДА И ПРОЦЕДУРЫ .....	38
21.1 СОСТАВ.....	38
21.2 ПРОЦЕДУРЫ .....	38
22 1 <sup>ЫЙ</sup> СУДЬЯ.....	39
22.1 МЕСТОНАХОЖДЕНИЕ .....	39
22.2 ПОЛНОМОЧИЯ .....	39
22.3 ОБЯЗАННОСТИ .....	40
23 2 <sup>ОЙ</sup> СУДЬЯ .....	40
23.1 МЕСТОНАХОЖДЕНИЕ .....	40
23.2 ПОЛНОМОЧИЯ .....	40
23.3 ОБЯЗАННОСТИ .....	41
24 СЕКРЕТАРЬ .....	42
24.1 МЕСТОНАХОЖДЕНИЕ .....	42
24.2 ОБЯЗАННОСТИ .....	42
25 ПОМОЩНИК СЕКРЕТАРЯ.....	43
25.1 МЕСТОНАХОЖДЕНИЕ .....	43
25.2 ОБЯЗАННОСТИ .....	43
26 ЛИНЕЙНЫЕ .....	43
26.1 МЕСТОНАХОЖДЕНИЕ .....	43
26.2 ОБЯЗАННОСТИ .....	44
27 ОФИЦИАЛЬНЫЕ СИГНАЛЫ.....	44
27.1 ЖЕСТЫ СУДЕЙ.....	44
27.2 СИГНАЛЫ ФЛАГОМ ЛИНЕЙНЫХ .....	44

**ЧАСТЬ 2 - РАЗДЕЛ 3: СХЕМЫ**
**45**

Cx1	ИГРОВОЕ ПОЛЕ .....	46
Cx2	ИГРОВАЯ ПЛОЩАДКА .....	47
Cx3	ЭСКИЗ СЕТКИ .....	48
Cx4a	ПЕРЕСЕЧЕНИЕ МЯЧОМ ВЕРТИКАЛЬНОЙ ПЛОСКОСТИ СЕТКИ НА ПЛОЩАДКУ СОПЕРНИКА .....	49
Cx4b	ПЕРЕСЕЧЕНИЕ МЯЧОМ ВЕРТИКАЛЬНОЙ ПЛОСКОСТИ СЕТКИ В СВОБОДНУЮ ЗОНУ СОПЕРНИКА .....	50
Cx5	ЗАСЛОН .....	51
Cx6	СОСТОЯВШИЙСЯ БЛОК .....	51
Cx7	СРЕДСТВА СДЕРЖИВАНИЯ И САНКЦИИ .....	52
	Cx7a ШКАЛА САНКЦИЙ И ПОСЛЕДСТВИЯ .....	52
	Cx7b ШКАЛА САНКЦИЙ ЗА ЗАДЕРЖКУ И ПОСЛЕДСТВИЯ .....	52
Cx8	РАСПОЛОЖЕНИЕ СУДЕЙСКОЙ БРИГАДЫ И ИХ ПОМОЩНИКОВ .....	53
Cx9	ОФИЦИАЛЬНЫЕ ЖЕСТЫ СУДЕЙ .....	54-60
Cx10	ОФИЦИАЛЬНЫЕ СИГНАЛЫ ФЛАГОМ ЛИНЕЙНЫХ .....	61-62

**ЧАСТЬ 3: ОПРЕДЕЛЕНИЯ**
**63**






### ХАРАКТЕРИСТИКА ИГРЫ

Пляжный волейбол – это спорт, где играют две команды на песчаной площадке, разделенной сеткой.

Команде предоставлено три удара для возвращения мяча (включая касание блока).

В пляжном волейболе выигравшая розыгрыш команда получает очко (Система “Розыгрыш–Очко”). Когда принимающая команда выигрывает розыгрыш, она получает очко и право подавать. Каждый раз, когда это происходит, подающий игрок должен меняться.

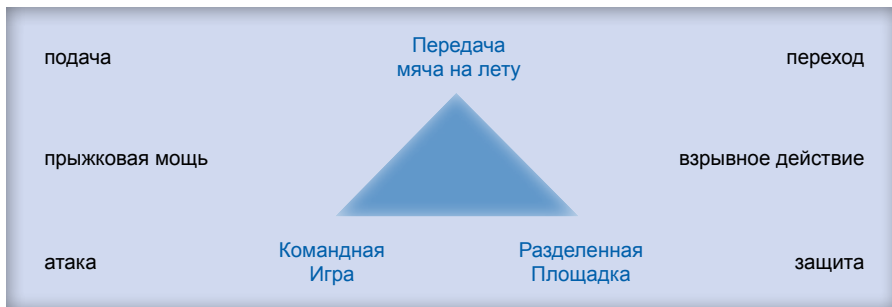




ЧАСТЬ 1  
**ФИЛОСОФИЯ ПРАВИЛ  
И СУДЕЙСТВО**

## ВВЕДЕНИЕ

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



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

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

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

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

## ПЛЯЖНЫЙ ВОЛЕЙБОЛ ЯВЛЯЕТСЯ СОРЕВНОВАТЕЛЬНЫМ СПОРТОМ

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

Первые приверженцы игры на песчаных пляжах Калифорнии все еще узнали бы ее, поскольку пляжный волейбол пронес сквозь годы свои характерные и неотъемлемые элементы. Некоторые из них он разделяет с другими играми, в которых присутствуют сетка/мяч/ракетка:

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

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

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

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

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

И имидж пляжного волейбола становится все в большей степени привлекательным.

### СУДЬЯ В ЭТОЙ СТРУКТУРЕ

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

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

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

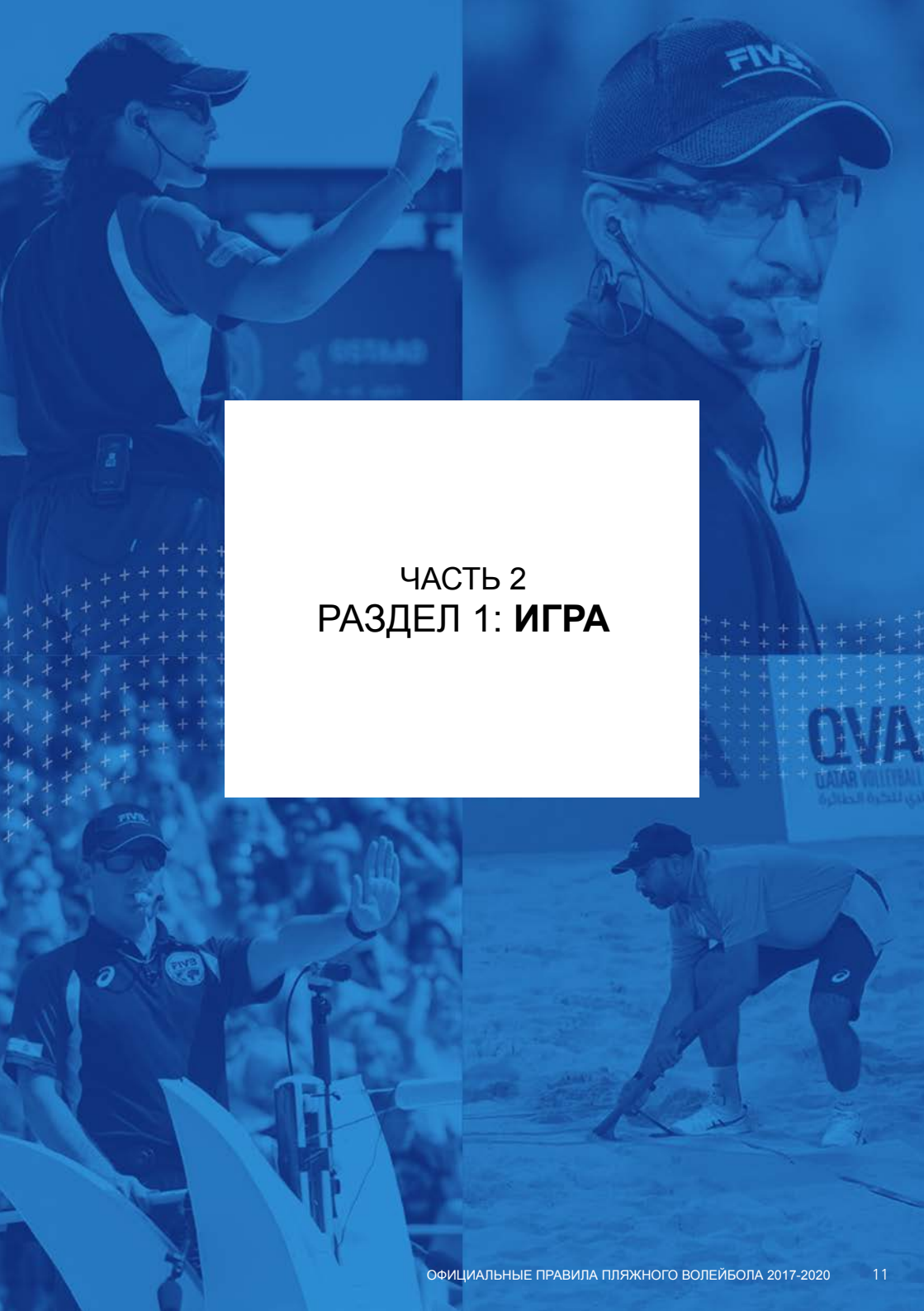
- правильностью своих решений;
- пониманием, почему написано это правило;
- действуя как умелый организатор;
- позволяя соревнованию плавно идти и направляя его к завершению;
- действуя как воспитатель – используя правила для того, чтобы наказать нечестность или предостеречь от грубости;
- пропагандируя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

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

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

# Присоединяйтесь!

# Держите мяч в игре!



ЧАСТЬ 2  
РАЗДЕЛ 1: ИГРА

# СООРУЖЕНИЯ И ОБОРУДОВАНИЕ

Смотри  
Правила

## 1 ИГРОВОЕ ПОЛЕ

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

1.1, Сх1

### 1.1 РАЗМЕРЫ

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

Сх2

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

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

### 1.2 ИГРОВАЯ ПОВЕРХНОСТЬ

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

1.2.2 На ФИББ, Мировых и Официальных Соревнованиях песок должен быть глубиной не менее 40 см и состоять из мелких, не слежавшихся, рыхлых песчинок.

1.2.3 Игровая поверхность не должна представлять никакой опасности травмирования игроков.

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

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

### 1.3 ЛИНИИ НА ПЛОЩАДКЕ

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

1.3.2 Ограничительные линии

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

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

### 1.4 ЗОНЫ И МЕСТА

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

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

### 1.5 ПОГОДА

Погода не должна представлять никакой опасности травмирования игроков.

### 1.6 ОСВЕЩЕНИЕ

**На ФИВБ, Мировых и Официальных Соревнованиях, проводящихся вечером, освещение игрового поля должно быть от 1000 до 1500 люкс, измеренное на расстоянии 1 м от поверхности игрового поля.**

## 2 СЕТКА И СТОЙКИ

### 2.1 ВЫСОТА СЕТКИ

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

Примечание: Высота сетки может быть изменена для определенных возрастных групп следующим образом:

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

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

## 2.2 СТРУКТУРА

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

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

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

**Для ФИВБ, Мировых и Официальных Соревнований может использоваться сетка длиной 8,0 м с ячейками меньших размеров и с расположенными между краями сетки и стойками брендингами, при условии что сохраняется обзор для спортсменов и судей. Реклама может быть размещена на указанных брендингах в соответствии с инструкциям ФИВБ.**

## 2.3 БОКОВЫЕ ЛЕНТЫ

Две цветные ленты шириной 5 см (той же ширины, что и линии площадки) и длиной 1 м прикреплены вертикально к сетке и расположены непосредственно над каждой из боковых линий. Они считаются частью сетки.

Разрешено размещение рекламы на боковых лентах.

## 2.4 АНТЕННЫ

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

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

Верхние 80 см каждой антенны возвышаются над сеткой и размечены 10 см полосами контрастных цветов, предпочтительно красного и белого.

Антенны считаются частью сетки и ограничивают по бокам площадь перехода.

Cx3

14.1.1, Cx3



## 2.5 СТОЙКИ

Сх2, Сх3

2.5.1 Стойки, поддерживающие сетку, устанавливаются на расстоянии 0,7-1,0 м за каждой из боковых линий. Их высота – 2,55 м и, предпочтительно, регулируемая.

**На ФИВБ, Мировых и Официальных Соревнованиях стойки, поддерживающие сетку, устанавливаются на расстоянии 1 м за боковыми линиями.**

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

## 2.6 ДОПОЛНИТЕЛЬНОЕ ОБОРУДОВАНИЕ

Все дополнительное оборудование определено инструкциями ФИВБ.

## 3 МЯЧИ

### 3.1 СТАНДАРТЫ

3.2

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

Цвет: светлый однородный цвет или комбинация цветов.

Окружность: 66-68 см.

Вес: 260-280 г.

Внутреннее давление: 0,175-0,225 кг/см<sup>2</sup> (171-221 мбар или гПа).

### 3.2 ЕДИНООБРАЗИЕ МЯЧЕЙ

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

**ФИВБ, Мировые и Официальные Соревнования должны играть мячами, утвержденными ФИВБ, если иное не установлено ФИВБ.**

3.1, 26.2.7

### 3.3 СИСТЕМА ТРЕХ МЯЧЕЙ

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

Сх8

## Глава 2

# УЧАСТНИКИ

Смотри  
Правила

### 4 КОМАНДЫ

#### 4.1 СОСТАВ КОМАНДЫ

- 4.1.1 Команда состоит исключительно из двух игроков.
- 4.1.2 Только два игрока, зарегистрированные в протоколе, имеют право участвовать в матче.
- 4.1.3 Один из игроков является капитаном команды, который должен быть отмечен в протоколе.
- 4.1.4 **На ФИВБ, Мировых и Официальных Соревнованиях игрокам не разрешено получать внешнюю помощь или инструкции тренера во время матча (Исключения: смотри Регламенты для соревнований возрастных групп и для 1 и 2 этапов Континентального Кубка).**

#### 4.2 РАСПОЛОЖЕНИЕ КОМАНДЫ

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

#### 4.3 ЭКИПИРОВКА

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

4.1.1

- 4.3.1 **На ФИВБ, Мировых и Официальных Соревнованиях игроки команды должны играть в форме одинакового цвета и фасона, соответствующей регламенту турнира. Форма игроков должна быть чистой.**
- 4.3.2 Игроки должны играть босиком, если иное не разрешено 1ым судьей.
- 4.3.3 Майки игроков (или шорты, если игрокам разрешено играть без маек) должны иметь номера 1 и 2.
- 4.3.3.1 Номер должен быть расположен на груди (или спереди на шортах).
- 4.3.3.2 Номера должны быть контрастного по отношению к майке цвета, высотой минимум 10 см. Полоса, формирующая номер, должна быть шириной минимум 1,5 см.

#### 4.4 ЗАМЕНА ЭКИПИРОВКИ

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

1<sup>ый</sup> судья может разрешить одному или более игрокам:

- 4.4.1 играть в носках и/или обуви;
- 4.4.2 сменить влажную майку между партиями, при условии что новая также соответствует регламенту турнира и ФИВБ.
- 4.4.3 по просьбе игрока 1<sup>ый</sup> судья может разрешить ему/ей играть в надетой под майку футболке и в тренировочных брюках.

4.3.3

#### 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 играть в очках или линзах на свой собственный риск.
- 4.5.3 Компрессионные средства (защитные приспособления от травм) можно носить для защиты или поддержки.

**На ФИВБ, Мировых и Официальных Соревнованиях для взрослых эти средства или видимое под формой белье должны быть такого же цвета, как и часть формы.**

### 5 РУКОВОДИТЕЛИ КОМАНДЫ

Капитан команды ответственен за поведение и дисциплину команды.

#### 5.1 КАПИТАН

- 5.1.1 ПЕРЕД МАТЧЕМ капитан команды:
  - а) подписывает протокол;
  - б) представляет свою команду на жеребьевке.
- 5.1.2 Во время матча, когда мяч находится вне игры, только капитану разрешено обращаться к судьям в трех следующих случаях:
  - 5.1.2.1 спрашивать разъяснение применения или интерпретации Правил; если разъяснение не удовлетворяет капитана, капитан должен немедленно уведомить 1<sup>го</sup> судью о своем желании заявить Протест;
  - 5.1.2.2 запрашивать разрешение:
    - а) сменить форму или экипировку,
    - б) проверить номер подающего игрок,
    - в) проверить сетку, мяч, поверхность и т.д.,
    - г) выровнять ленту площадки;

8.2

5.1.2.3 запрашивать тайм-ауты.

15.2.1, 15.4.1

Примечание: игроки должны получить разрешение судей, чтобы покинуть игровое поле.

5.1.3 В КОНЦЕ МАТЧА:

5.1.3.1 Оба игрока благодарят судей и соперников. Капитан подписывает протокол, подтверждая результат.

5.1.3.2 Если капитан предварительно запрашивал Протокол протеста через 1<sup>го</sup> судью, и это не было успешно решено во время инцидента, он/она имеет право подтвердить это в качестве официального письменного протеста, зарегистрированного в протоколе по окончании матча.

5.1.2.1



## Глава 3 ИГРОВОЙ ФОРМАТ

Смотри  
Правила

### 6 НАБОР ОЧКА, ВЫИГРЫШ ПАРТИИ И МАТЧА

#### 6.1 НАБОР ОЧКА

##### 6.1.1 Очко

Команда набирает очко:

6.1.1.1 при успешном приземлении мяча на площадке соперника;

Сх9 (14)

6.1.1.2 когда команда соперника совершает ошибку;

6.1.1.3 когда команда соперника получает замечание.

##### 6.1.2 Ошибка

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

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

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

Сх9 (23)

##### 6.1.3 Розыгрыш и состоявшийся розыгрыш

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

8.1, 8.2,  
12.2.2.1, 12.4.4,  
22.3.2.2

- наложение Замечания,
- потерю подачи вследствие выполнения удара на подаче по истечении лимита времени для подачи.

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

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

## 6.2 ВЫИГРЫШ ПАРТИИ

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

Cx9 (9)

## 6.3 ВЫИГРЫШ МАТЧА

6.3.1 Победителем матча является команда, которая выигрывает две партии.

Cx9 (9)

6.3.2 При равном счете партий 1-1, решающая 3-я партия играется до 15 очков и минимального преимущества в 2 очка.

## 6.4 НЕЯВКА И НЕПОЛНАЯ КОМАНДА

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

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

6.4.1

6.4.3 Команда, объявленная НЕПОЛНОЙ в партии или в матче, проигрывает партию или матч. Команда соперника получает очки, или очки и партии, необходимые для выигрыша партии или матча. Неполная команда сохраняет свои очки и партии.

6.2, 6.3, 7.3.1

**Для ФИВБ, Мировых и Официальных Соревнований, в которых применяется формат, включающий игры в группах, Правило 6.4 может быть изменено в соответствии со Специальным Регламентом Соревнования, издаваемым ФИВБ своевременно, устанавливающим модификацию данного правила, которой необходимо следовать в случаях неявки и неполной команды.**

## 7 СТРУКТУРА ИГРЫ

### 7.1 ЖЕРЕБЬЕВКА

Перед официальной разминкой 1<sup>ой</sup> судья проводит жеребьевку для определения первой подачи и сторон площадки в первой партии.

7.1.1 Жеребьевка проводится в присутствии двух капитанов команд, где позволяют обстоятельства.

7.1.2 Победитель жеребьевки выбирает:

ИЛИ

7.1.2.1 право подавать или принимать подачу,

ИЛИ

7.1.2.2 Проигравший принимает оставшийся вариант.

The loser takes the remaining choice.

7.1.2.3 Во второй партии проигравший жеребьевку в первой партии будет иметь выбор 7.1.2.1 или 7.1.2.2.

Для решающей партии должна быть проведена новая жеребьевка.

## **7.2 ОФИЦИАЛЬНАЯ РАЗМИНКА**

Если команды предварительно имели другую площадку в своем распоряжении, перед матчем им предоставлена 3-х минутная официальная разминка у сетки, если нет – они могут иметь 5 минут.

## **7.3 РАССТАНОВКА КОМАНДЫ**

7.3.1 Оба игрока каждой команды должны быть постоянно в игре.

4.1.1

## **7.4 ПОЗИЦИИ**

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

7.4.1 Игроки свободны в выборе своих позиций. Установленных позиций на площадке НЕ СУЩЕСТВУЕТ.

## **7.5 ПОЗИЦИОННАЯ ОШИБКА**

7.5.1 Ошибок позиционного расположения НЕ СУЩЕСТВУЕТ.

## **7.6 ПОРЯДОК ПОДАЧИ**

7.6.1 Порядок подачи (установленный капитаном команды непосредственно после жеребьевки) должен сохраняться в течение партии.

7.6.2 Когда принимающая команда получает право подавать, ее игроки "переходят" на одну позицию.

## **7.7 ОШИБКА ПОРЯДКА ПОДАЧИ**

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

Сх9 (13)

7.7.2 Секретарь (секретари) должен правильно указывать порядок подачи и корректировать любого неправомерно подающего до свистка на подачу.

## Глава 4 ИГРОВЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Смотри  
Правила

<b>8</b>	<b>СОСТОЯНИЯ ИГРЫ</b>	
<b>8.1</b>	<b>МЯЧ В ИГРЕ</b>	
	Мяч находится в игре с момента удара на подаче, разрешенной 1ым судьей.	12, 12.3
<b>8.2</b>	<b>МЯЧ ВНЕ ИГРЫ</b>	
	Мяч находится вне игры с момента ошибки, которая зафиксирована свистком одного из судей; в отсутствие ошибки, с момента свистка.	
<b>8.3</b>	<b>МЯЧ «В ПЛОЩАДКЕ»</b>	
	Мяч считается "в площадке", если в любой момент его контакта с игровой поверхностью какая-либо часть мяча касается площадки, включая касание ограничительных линий.	Cx9 (14), Cx10 (1)
<b>8.4</b>	<b>МЯЧ «ЗА»</b>	
	Мяч считается «за», когда он:	
8.4.1	падает на поверхность полностью за пределами ограничительных линий (не касаясь их);	1.3.2, Cx9 (15), Cx10 (2)
8.4.2	касается предмета за пределами площадки, или не участвующего в игре человека;	Cx9 (15), Cx10 (4)
8.4.3	касается антенн, шнуров, стоек или сетки за боковыми лентами;	2.3, Cx3, Cx4a, Cx9 (15), Cx10 (4)
8.4.4	пересекает вертикальную плоскость сетки частично или полностью за пределами площадки перехода после подачи или после третьего удара команды (исключение: Правило 10.1.2);	2.3, 10.1.2, Cx4a, Cx9 (15), Cx10 (4)
8.4.5	полностью пересекает нижнюю площадь под сеткой.	Cx4a, Cx9 (22)



## 9 ИГРА С МЯЧОМ

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

10.1.2

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

### 9.1 УДАРЫ КОМАНДЫ

Ударом является любой контакт с мячом игрока в игре.

Каждая команда имеет право максимум на три удара для возвращения мяча через сетку. Если использовано более 3 ударов, команда совершает ошибку: "ЧЕТЫРЕ УДАРА".

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

#### 9.1.1 ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНЫЕ КОНТАКТЫ

Игроку не разрешено ударить мяч два раза подряд (исключения: Правила 9.2.2.2, 9.2.2.3, 14.2 и 14.4.2).

9.2.2.1, 14.2,  
14.4.2, Cx9 (17)

#### 9.1.2 ОДНОВРЕМЕННЫЕ КОНТАКТЫ

Два игрока могут касаться мяча одновременно.

##### 9.1.2.1 Когда два партнера касаются мяча одновременно, это засчитывается как два удара (исключение: при блокировании).

14.2

Если они пытаются дотянуться до мяча, но только один из них касается его, засчитывается один удар.

Если игроки сталкиваются, это не является ошибкой.

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

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

9.1.2.2

##### 9.1.2.4 Если мяч касается антенны после одновременного касания мяча двумя соперниками над сеткой, розыгрыш должен быть переигран.

#### 9.1.3 УДАР ПРИ ПОДДЕРЖКЕ

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

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

<b>9.2</b>	<b>ХАРАКТЕРИСТИКИ УДАРА</b>	
9.2.1	Мяч может касаться любой части тела.	
9.2.2	Мяч не должен быть схвачен или брошен. Он может отскочить в любом направлении.	9.3.3
9.2.2.1	Одновременные контакты	9.2.1
	Мяч может касаться различных частей тела, при условии что касания происходят одновременно.	
9.2.2.2	Последовательные контакты	9.3.4
	При первом ударе команды при условии, что он не выполнен сверху пальцами, последовательные касания разрешены, если только эти касания происходят во время одного действия. При первом ударе команды, если он выполнен сверху пальцами, мяч НЕ ДОЛЖЕН касаться пальцев/рук последовательно, даже если касания происходят во время одного действия.	
9.2.2.3	Тем не менее, при блокировании последовательные касания могут быть совершены одним или несколькими игроками, при условии что касания происходят во время одного действия.	14.2
9.2.2.4	Длительные контакты	
	В защитном действии от сильно направленного мяча контакт с мячом может быть продлен кратковременно, даже если он выполнен сверху пальцами.	
<b>9.3</b>	<b>ОШИБКИ ПРИ ИГРЕ С МЯЧОМ</b>	
9.3.1	ЧЕТЫРЕ УДАРА: команда касается мяча четыре раза до его возврата.	9.1, Cx9 (18)
9.3.2	УДАР ПРИ ПОДДЕРЖКЕ: игрок использует поддержку партнера или любое устройство/предмет, чтобы коснуться мяча в пределах игрового поля.	9.1.3
9.3.3	ЗАХВАТ: мяч схвачен и/или брошен; он не отскакивает при ударе. (Исключения: 9.2.2.1, 9.2.2.2).	9.2.2, Cx9 (16)
9.3.4	ДВОЙНОЕ КАСАНИЕ: игрок касается мяча дважды подряд, или мяч касается различных частей его/ее тела последовательно.	9.1.1, 9.2.2.2, Cx9 (17)
<b>10</b>	<b>МЯЧ У СЕТКИ</b>	
<b>10.1</b>	<b>МЯЧ, ПЕРЕСЕКАЮЩИЙ СЕТКУ</b>	
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:	Cx4a
10.1.1.1	снизу – верхним краем сетки;	
10.1.1.2	по бокам – антеннами и их воображаемым продолжением;	
10.1.1.3	сверху – потолком или конструкцией (при наличии таковых).	

- 10.1.2 Мяч, который пересек плоскость сетки в свободную зону соперника полностью или частично через внешнюю площадь, может быть возвращен без нарушения количества ударов команды, при условии что: 9.1, Сх4b
- 10.1.2.1 возвращаемый мяч пересекает вертикальную плоскость сетки вновь полностью или частично через внешнюю площадь на той же стороне от площадки. Сх4b
- Команда соперника не может препятствовать такому действию.
- 10.1.3 Мяч считается «за», когда он полностью пересекает нижнюю площадь под сеткой.
- 10.1.4 Игрок, тем не менее, может войти на площадку соперника, чтобы играть с мячом, до того, как мяч перейдет за пределами площадки перехода, или прежде чем мяч полностью пересечет нижнюю площадь. 10.1.3

## 10.2 МЯЧ, КАСАЮЩИЙСЯ СЕТКИ

При пересечении сетки мяч может касаться ее. 10.1.1

## 10.3 МЯЧ В СЕТКЕ

- 10.3.1 Мяч, попавший в сетку, может быть оставлен в игре, если не превышен лимит трех ударов команды. 9.1
- 10.3.2 Если мяч прорывает ячейку сетки или вызывает ее падение, розыгрыш аннулируется и переигрывается.

## 11 ИГРОК У СЕТКИ

### 11.1 ПЕРЕНОС ЧЕРЕЗ СЕТКУ

- 11.1.1 При блокировании игрок может касаться мяча по другую сторону сетки, при условии что он/она не мешает игре соперника до или во время его атакующего удара. 14.1, 14.3
- 11.1.2 После атакующего удара игроку разрешено переносить руку по другую сторону сетки, при условии что контакт состоялся в пределах его/ее собственного игрового пространства.

### 11.2 ПРОНИКНОВЕНИЕ В ПРОСТРАНСТВО, НА ПЛОЩАДКУ ИЛИ СВОБОДНУЮ ЗОНУ СОПЕРНИКА

- 11.2.1 Игрок может проникать в пространство соперника, войти на площадку и/или в свободную зону соперника, при условии что это не мешает игре соперника. 10.1.4

### 11.3 КОНТАКТ С СЕТКОЙ

- 11.3.1 Контакт игрока с сеткой между антеннами во время игрового действия с мячом является ошибкой. 11.4.3, 22.3.2.3.с, 24.3.2.2, Сх3
- Игровое действие с мячом включает (среди прочего) отталкивание, Сх3 удар (или попытку) и безопасное приземление в готовности к новому действию.

- 11.3.2 Игроки могут касаться стойки, шнуров, или любого другого предмета за антеннами, включая сетку, при условии что это не мешает игре.
- 11.3.3 Когда мяч попадает в сетку, которая по этой причине касается соперника, это не является ошибкой.

#### 11.4 ОШИБКИ ИГРОКА У СЕТКИ

- 11.4.1 Игрок касается мяча или соперника в пространстве соперника до или во время атакующего удара соперника.
- 11.4.2 Игрок мешает игре соперника, проникая в пространство соперника под сеткой.
- 11.4.3 Игрок мешает игре, (среди прочего):
- касаясь сетки между антеннами или самой антенны во время его/ее игрового действия с мячом,
  - используя сетку между антеннами в качестве поддержки или средства устойчивости,
  - создавая несправедливое преимущество над соперником касанием сетки,
  - совершая действия, которые препятствуют правомерной попытке соперника игры с мячом.
  - хватаясь/держась за сетку.

Любой игрок, находящийся близко к игровому мячу, и тот, кто пытается играть с мячом, считается участвующим в игровом действии с мячом, даже если контакта с мячом не происходит.

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

## 12 ПОДАЧА

Подача – это действие введения мяча в игру правомерно подающим игроком, находящимся в зоне подачи.

#### 12.1 ПЕРВАЯ ПОДАЧА В ПАРТИИ

- 12.1.1 Первая подача в партии выполняется командой, определяемой жеребьевкой.

#### 12.2 ПОРЯДОК ПОДАЧИ

- 12.2.1 Игроки должны соблюдать порядок подачи, записанный в протоколе.
- 12.2.2 После первой подачи в партии подающий игрок определяется следующим образом:
- 12.2.2.1 когда подающая команда выигрывает розыгрыш, игрок, который подавал до этого, подает вновь;
- 12.2.2.2 когда принимающая команда выигрывает розыгрыш, она получает право подавать и игрок, который не подавал в предыдущий раз, должен подавать.

Cx9 (20)

11.3.1, Cx3

6.3.2, 7.1

<b>12.3</b>	<b>РАЗРЕШЕНИЕ ПОДАЧИ</b>	
	1 <sup>ый</sup> судья разрешает подачу после проверки того, что обе команды готовы играть и подающий владеет мячом.	Cx9 (1)
<b>12.4</b>	<b>ВЫПОЛНЕНИЕ ПОДАЧИ</b>	
12.4.1	Удар по мячу должен быть нанесен одной кистью или любой частью руки после того, как он подброшен или выпущен с руки (рук).	Cx9 (10)
12.4.2	Только один раз разрешено подбросить или выпустить мяч. Перемещение мяча в руках разрешено.	
12.4.3	Подающий игрок может свободно перемещаться в зоне подачи. В момент удара по мячу при подаче или оттапливания для подачи в прыжке подающий не должен касаться площадки (включая лицевую линию) или поверхности вне зоны подачи. Его/ее стопа не должна проникать под линию.  После удара он/она может заступить или приземлиться за пределами зоны подачи или на площадке. Если линия сдвигается вместе с песком, сдвинутым подающим, это не считается ошибкой.	1.4.2, Cx9 (22), Cx10 (4)
12.4.4	Подающий должен ударить по мячу в течение 5 секунд после свистка 1 <sup>го</sup> судьи на подачу.	Cx9 (11)
12.4.5	Подача, выполненная до свистка судьи, не засчитывается и повторяется.	Cx9 (23)
12.4.6	Если мяч, будучи подброшен или выпущен подающим, приземляется без касания или пойман подающим, это засчитывается как подача.	
12.4.7	Дополнительная попытка подачи не разрешена.	
<b>12.5</b>	<b>ЗАСЛОН</b>	Cx9 (12)
12.5.1	Игрок подающей команды не должен индивидуальным заслоном мешать сопернику видеть подающего И траекторию полета мяча.	Cx5
12.5.2	Игрок подающей команды ставит заслон, размахивая руками, прыгая или перемещаясь в боковом направлении во время выполнения подачи, тем самым скрывает и подающего, и траекторию полета мяча.	Cx5
<b>12.6</b>	<b>ОШИБКИ, СОВЕРШЕННЫЕ ВО ВРЕМЯ ПОДАЧИ</b>	
12.6.1	Ошибки при подаче  Следующие ошибки приводят к переходу подачи. Подающий:	
12.6.1.1	нарушает порядок подачи,	12.2, Cx9 (13)
12.6.1.2	не выполняет подачу правильно.	12.4

## 12.6.2 Ошибки после удара по мячу на подаче

После правильного удара по мячу подача становится ошибочной, если мяч:

- 12.6.2.1 касается игрока подающей команды или не пересекает вертикальную плоскость сетки полностью через площадь перехода; Cx9 (19)
- 12.6.2.2 выходит "за"; 8.4, Cx9 (15)
- 12.6.2.3 проходит над заслоном. Cx5

## 13 АТАКУЮЩИЙ УДАР

### 13.1 ХАРАКТЕРИСТИКИ АТАКУЮЩЕГО УДАРА

- 13.1.1 Все действия, в результате которых мяч направляется на сторону соперника, исключая подачу и блок, считаются атакующими ударами.
- 13.1.2 Атакующий удар является завершенным в момент, когда мяч полностью пересекает вертикальную плоскость сетки или задет соперником.
- 13.1.3 Любой игрок может выполнять атакующий удар на любой высоте, при условии что его/ее контакт с мячом осуществлен в пределах собственного игрового пространства (исключения: Правило 13.2.4, 13.2.5). 13.2.4, 13.2.5

### 13.2 ОШИБКИ ПРИ АТАКУЮЩЕМ УДАРЕ

- 13.2.1 Игрок ударяет мяч в игровом пространстве противоположной команды. 13.1.2, Cx9 (20)
- 13.2.2 Игрок направляет мяч "за". 8.4, Cx9 (15)
- 13.2.3 Игрок завершает атакующий удар, действуя пальцами раскрытой кисти или кончиками пальцев, которые не являются жесткими и не соединены вместе. Cx9 (21)
- 13.2.4 Игрок завершает атакующий удар по поданному соперником мячу, когда мяч полностью выше верхнего края сетки. Cx9 (21)
- 13.2.5 Игрок завершает атакующий удар, используя передачу сверху пальцами, которая имеет траекторию не перпендикулярную линии его плеч. Исключением является, когда игрок пытается выполнить передачу для удара своему партнеру. Cx9 (21)

## 14 БЛОК

### 14.1 БЛОКИРОВАНИЕ

- 14.1.1 Блокирование является действием игроков вблизи сетки для перехвата мяча, идущего от соперника, осуществляемое выносом любой части тела выше верхнего края сетки, независимо от высоты контакта с мячом. В момент контакта с мячом часть тела должна быть выше верхнего края сетки.

<p>14.1.2 Попытка блока</p> <p>Попытка блока является действием блокирования без касания мяча.</p>	
<p>14.1.3 Состоявшийся блок</p> <p>Блок является состоявшимся, если мяч задет блокирующим.</p>	Сх6
<p>14.1.4 Коллективный блок</p> <p>Коллективный блок выполняется двумя игроками, находящимися близко друг к другу, и является состоявшимся, когда один из них касается мяча.</p>	
<b>14.2 КОНТАКТ ПРИ БЛОКИРОВАНИИ</b>	
<p>Последовательные (быстрые и продолжительные) контакты с мячом могут происходить у одного или более блокирующих, при условии что эти контакты состоялись во время одного действия. Такие контакты засчитываются как только один удар команды. Эти контакты могут состояться с любой частью тела.</p>	9.1.1, 9.2.3
<b>14.3 БЛОКИРОВАНИЕ В ПРОСТРАНСТВЕ СОПЕРНИКА</b>	
<p>При блокировании игрок может переносить кисти и руки по другую сторону сетки, при условии что это действие не мешает игре соперника. Так, не разрешено касаться мяча на стороне соперника раньше, чем соперником выполнен атакующий удар.</p>	13.1.1
<b>14.4 БЛОК И УДАРЫ КОМАНДЫ</b>	
<p>14.4.1 Контакт при блокировании считается ударом команды. У блокирующей команды есть еще только два удара после контакта при блокировании.</p>	
<p>14.4.2 Первый удар после блока может быть выполнен любым игроком, включая игрока, который касался мяча на блоке.</p>	
<b>14.5 БЛОКИРОВАНИЕ ПОДАЧИ</b>	
<p>Блокировать подачу соперника запрещено.</p>	Сх9 (12)
<b>14.6 ОШИБКИ БЛОКИРОВАНИЯ</b>	
<p>14.6.1 Блокирующий касается мяча в пространстве соперника до или одновременно с атакующим ударом соперника.</p>	14.3, Сх9 (20)
<p>14.6.2 Блокирование мяча в пространстве соперника за антенной.</p>	
<p>14.6.3 Игрок блокирует подачу соперника.</p>	Сх9 (12)
<p>14.6.4 Мяч от блока выходит "за".</p>	Сх9 (24)

## Глава 5

# ПЕРЕРЫВЫ, ЗАДЕРЖКИ И ИНТЕРВАЛЫ

Смотри  
Правила

### 15 ПЕРЕРЫВЫ

Перерыв – это время между состоявшимся розыгрышем и свистком 1<sup>о</sup> судьи для следующей подачи.

**Обычными игровыми перерывами** являются только ТАЙМ-АУТЫ.

Сх9 (4)

#### 15.1 КОЛИЧЕСТВО ОБЫЧНЫХ ИГРОВЫХ ПЕРЕРЫВОВ

Каждая команда может запросить максимум один тайм-аут в партии.

#### 15.2 ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЬ ОБЫЧНЫХ ИГРОВЫХ ПЕРЕРЫВОВ

15.2.1 Запросы тайм-аута обеими командами могут следовать один за другим в одном и том же перерыве.

15.2.2 Замены не существуют.

#### 15.3 ЗАПРОС ОБЫЧНЫХ ИГРОВЫХ ПЕРЕРЫВОВ

Обычные игровые перерывы могут быть запрошены только капитаном.

#### 15.4 ТАЙМ-АУТЫ И ТЕХНИЧЕСКИЕ ТАЙМ-АУТЫ

15.4.1 Запросы тайм-аута должны осуществляться показом соответствующего жеста, когда мяч находится вне игры и до свистка на подачу. Все запрашиваемые тайм-ауты длятся 30 секунд.

Сх9 (4)

15.4.2 **На ФИВБ, Мировых и Официальных соревнованиях в 1 и 2 партиях один дополнительный 30-секундный “Технический Тайм-Аут” применяется автоматически, когда сумма очков, набранных командами, равна 21 очкам.**

15.4.3 В решающей (3-й) партии нет “Технических Тайм-Аутов”; только один тайм-аут продолжительностью 30 секунд может быть запрошен каждой командой.

15.4.4 Во время всех обычных перерывов (включая Технические Тайм-Ауты) и интервалов между партиями игроки должны пройти к назначенным местам игроков.

15.5, 16.1



## 15.5 НЕПРАВИЛЬНЫЕ ЗАПРОСЫ

Среди прочего, неправильным является запрос тайм-аута:

- 15.5.1 во время розыгрыша, либо в момент или после свистка на подачу; 6.1.3
- 15.5.2 членом команды, не имеющим на это права;
- 15.5.3 после использования разрешенных тайм-аутов. 15.1
- 15.5.4 Любой дальнейший неправильный запрос той же команды в матче является задержкой. Сх9 (25)

## 16 ЗАДЕРЖКИ ИГР

### 16.1 ВИДЫ ЗАДЕРЖЕК

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

- 16.1.1 затягивание тайм-аутов после указания возобновить игру;
- 16.1.2 повторение неправильного запроса; 15.5
- 16.1.3 задержка игры (12 секунд должны быть максимальным временем между окончанием розыгрыша и свистком на подачу в нормальных игровых условиях);
- 16.1.4 задержка игры членом команды.

### 16.2 САНКЦИИ ЗА ЗАДЕРЖКУ

- 16.2.1 *"Предупреждение за задержку"* и *"замечание за задержку"* являются командными санкциями.
  - 16.2.1.1 Санкции за задержку остаются в силе в течение всего матча.
  - 16.2.1.2 Все санкции за задержку записываются в протокол.
- 16.2.2 Первая задержка в матче членом команды влечет наложение санкции "ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ ЗА ЗАДЕРЖКУ". Сх9 (25), Сх7b
- 16.2.3 Вторая и последующие задержки любого вида любым членом одной и той же команды в том же матче являются ошибкой и влекут наложение санкции "ЗАМЕЧАНИЕ ЗА ЗАДЕРЖКУ": очко и подача соперника. Сх9 (25), Сх7b
- 16.2.4 Санкции за задержку, наложенные до или между партиями, применяются в следующей партии.

## 17 ИСКЛЮЧИТЕЛЬНЫЕ ПЕРЕРЫВЫ В ИГРЕ

### 17.1 ТРАВМА / БОЛЕЗНЬ

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

Розыгрыш затем переигрывается.

17.1.2 Травмированному/заболевшему игроку предоставляется максимум 5 минут – время восстановления один раз в матче. Судья должен разрешить должным образом аккредитованному медицинскому персоналу выйти на игровую площадку, чтобы осмотреть игрока. Только 1<sup>ый</sup> судья может разрешить игроку без наказания покинуть игровое поле. Когда оказание медицинской помощи закончено, или оказание медицинской помощи не может быть предоставлено, игра должна быть возобновлена. 2<sup>ой</sup> судья должен дать свисток и предложить игроку продолжить игру. В этот момент только сам игрок может решить, готов ли он/она играть.

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

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

Примечание: время восстановления начинается, когда член(ы) аккредитованного медицинского персонала соревнования прибывает на игровую площадку для осмотра игрока. В том случае, когда нет в распоряжении аккредитованного медицинского персонала, или в случаях, когда игрок предпочитает оказание медицинской помощи своим собственным медицинским персоналом, отсчет времени восстановления начинается с того момента, когда оно было разрешено судьей.

### 17.2 ВНЕШНЯЯ ПОМЕХА

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

### 17.3 ПРОДОЛЖИТЕЛЬНЫЕ ПЕРЕРЫВЫ

17.3.1 Если непредвиденные обстоятельства прерывают матч, 1<sup>ый</sup> судья, организатор и Контрольный комитет, если он есть, должны определить меры, которые следует предпринять для восстановления нормальных условий.

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

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

6.4.3, 7.3.1

## 18 ИНТЕРВАЛЫ И СМЕНЫ СТОРОН ПЛОЩАДКИ

### 18.1 ИНТЕРВАЛЫ

18.1.1 Интервал – это время между партиями. Все интервалы длятся одну минуту.

В течение этого времени смена площадок (если запрошена) и порядок подачи команд регистрируются в протоколе.

Cx9 (3)

Во время интервала перед решающей партией судьи проводят жеребьевку в соответствии с Правилom 7.1.

### 18.2 СМЕНЫ СТОРОН ПЛОЩАДКИ

18.2.1 Команды меняются сторонами площадки после каждого набранного командами 7 очков (Партии 1 и 2) и 5 очков (Партия 3).

Cx9 (3)

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

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

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



## Глава 6

# ПОВЕДЕНИЕ УЧАСТНИКОВ

Смотри  
Правила

### 19 ТРЕБОВАНИЯ К ПОВЕДЕНИЮ

#### 19.1 СПОРТИВНОЕ ПОВЕДЕНИЕ

19.1.1 Участники должны знать “Официальные Правила Пляжного Волейбола” и соблюдать их.

19.1.2 Участники должны по-спортивному принимать судейские решения без их обсуждения.

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

5.1.2.1

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

#### 19.2 ЧЕСТНАЯ ИГРА

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

19.2.2 Общение между членами команды во время матча разрешено.

5.2.3.4

### 20 НЕПРАВИЛЬНОЕ ПОВЕДЕНИЕ И САНКЦИИ ЗА НЕГО

#### 20.1 НЕЗНАЧИТЕЛЬНОЕ НЕПРАВИЛЬНОЕ ПОВЕДЕНИЕ

Проступки незначительного неправильного поведения не являются предметом для санкций. Обязанностью 1<sup>го</sup> судьи является предотвращение приближения команд к уровню нарушений, за которые налагаются санкции.

5.1.2, 21.3

Это делается в два этапа:

Этап 1: устное предупреждение через капитана;

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

Сх9 (5)

## 20.2 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
- 20.2.1 Грубое поведение: действие вопреки хорошему тону или нормам морали.
- 20.2.2 Оскорбительное поведение: клеветнические или оскорбительные слова или жесты, в том числе, любое действие, выражающее презрение.
- 20.2.3 Агрессия: фактическое физическое нападение, или агрессивное или угрожающее поведение.

## 20.3 ШКАЛА САНКЦИЙ


- В соответствии с решением 1<sup>го</sup> судьи и в зависимости от серьезности проступка применяются и записываются в протокол следующие санкции: **Замечание, Удаление или Дисквалификация.** Cx7a
- 20.3.1 Замечание Cx9 (6)
- За грубое поведение или однократное повторение грубого поведения в той же партии одним и тем же игроком. В каждом из первых двух случаев команда наказывается очком и подачей соперника. Третье грубое поведение игрока в той же партии наказывается удалением. Тем не менее, санкции за грубое поведение могут налагаться на того же игрока в последующих партиях.
- 20.3.2 Удаление 6.4.3, 7.3.1, Cx9 (7)
- Первое оскорбительное поведение наказывается удалением. Игрок, наказанный удалением, должен покинуть игровое поле, и его/ее команда объявляется неполной в этой партии.
- 20.3.3 Дисквалификация 6.4.3, 7.3.1, Cx9 (8)
- За первый случай физического нападения, или подразумеваемой или угрожающей агрессии налагается санкция дисквалификация. Игрок должен покинуть игровое поле, и его/ее команда объявляется неполной в матче.
- НЕПРАВИЛЬНОЕ ПОВЕДЕНИЕ влечет наложение санкций, как показано в шкале санкций. Cx7a

## 20.4 НЕПРАВИЛЬНОЕ ПОВЕДЕНИЕ ПЕРЕД И МЕЖДУ ПАРТИЯМИ

- Любое неправильное поведение, имеющее место перед или между партиями, влечет наложение санкции в соответствии со шкалой санкций и санкции применяются в следующей партии. Cx7a

20.5 НЕПРАВИЛЬНОЕ ПОВЕДЕНИЕ И ИСПОЛЬЗУЕМЫЕ КАРТОЧКИ – РЕЗЮМЕ	Cx9 (5, 6, 7, 8)
<p>Предупреждение: санкцией не является –            Этап 1: устное предупреждение            Этап 2: символ: Желтая карточка</p>	20.1
<p>Замечание: санкция – символ: Красная карточка</p>	20.3.1, Cx7a
<p>Удаление: санкция – символ: Красная + Желтая карточки вместе</p>	20.3.2, Cx7a
<p>Дисквалификация: санкция – символ: Красная + Желтая карточки            раздельно</p>	20.3.3, Cx7a





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

## Глава 7

# СУДЬИ

Смотри  
Правила

### 21 СУДЕЙСКАЯ БРИГАДА И ПРОЦЕДУРЫ

#### 21.1 СОСТАВ

Судейская бригада матча состоит из следующих официальных лиц:

- 1<sup>ый</sup> судья
- 2<sup>ой</sup> судья
- секретарь
- четыре (два) линейных

Их расположение показано на Схеме 8.

**Для ФИВЕ, Мировых и Официальных Соревнований обязателен помощник секретаря.**

#### 21.2 ПРОЦЕДУРЫ

21.2.1 Только 1<sup>ый</sup> и 2<sup>ой</sup> судьи могут давать свисток во время матча:

21.2.1.1 1<sup>ый</sup> судья дает сигнал на подачу, которым начинает розыгрыш;

Cx9 (1)

21.2.1.2 1<sup>ый</sup> или 2<sup>ой</sup> судья дает сигнал об окончании розыгрыша, при условии что они уверены в совершении ошибки и определили ее характер.

21.2.2 Они могут давать свисток, когда мяч вне игры, для обозначения того, что они разрешают или отклоняют запрос команды.

21.2.3 Сразу после того, как судья дает свисток, сигнализирующий об окончании **состоявшегося** розыгрыша, он должны показать официальными жестами:

22.2.1.2, 28.1

21.2.3.1 если ошибка зафиксирована свистком 1<sup>го</sup> судьи, он/она должен показать в следующем порядке:

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

Cx9 (2)



- 21.2.3.2 если ошибка зафиксирована свистком 2<sup>го</sup> судьи, он/она должен показать:
- а) характер ошибки;
  - б) игрока, совершившего ошибку (при необходимости);
  - в) команду, которая будет подавать, вслед за жестом 1<sup>го</sup> судьи. Cx9 (2)
- В этом случае 1<sup>ый</sup> судья не показывает ни характер ошибки, ни игрока, совершившего ее, а только команду, которая будет подавать.
- 21.2.3.3 В случае обоюдной ошибки оба судьи показывают в следующем порядке: Cx9 (23)
- а) характер ошибки;
  - б) игроков, совершивших ошибку (если необходимо);
- Команду, которая должна подавать, показывает затем 1<sup>ый</sup> судья. Cx9 (2)

## 22 1<sup>ый</sup> СУДЬЯ

### 22.1 МЕСТОНАХОЖДЕНИЕ

1<sup>ый</sup> судья выполняет свои функции, стоя на судейской вышке, расположенной у одного из концов сетки на противоположной от секретаря стороне. Уровень его/ее глаз должен быть приблизительно 50 см над сеткой. Cx1, Cx8

### 22.2 ПОЛНОМОЧИЯ

- 22.2.1 1<sup>ый</sup> судья руководит матчем от начала до конца. Он/она имеет власть над всеми членами судейской бригады и членами команд.
- Во время матча решения 1<sup>го</sup> судьи являются окончательными. Он/она имеет право отменять решения других членов судейской бригады, если замечено, что они ошибочны.
- 1<sup>ый</sup> судья может даже заменить члена судейской бригады, который не выполняет правильно свои обязанности.
- 22.2.2 1<sup>ый</sup> судья, также, контролирует работу подавальщиков мячей.
- 22.2.3 1<sup>ый</sup> судья имеет право решать любые вопросы, касающиеся игры, включая те, которые не предусмотрены в Правилах.
- 22.2.4 1<sup>ый</sup> судья не должен допустить каких-либо обсуждений его решений.
- Однако, по просьбе капитана 1<sup>ый</sup> судья должен дать пояснение применения или интерпретации правил, на которых он/она основывал свое решение.
- Если капитан не согласен с этим разъяснением 1<sup>го</sup> судьи и официально заявляет протест, 1<sup>ый</sup> судья должен разрешить начало Протокола протеста.

22.2.5 1<sup>ый</sup> судья отвечает за определение до и во время матча соответствия игрового поля и условий игровым требованиям.

### 22.3 ОБЯЗАННОСТИ

22.3.1 Перед матчем 1<sup>ый</sup> судья:

22.3.1.1 проверяет состояние игрового поля, мячи и другое оборудование;

22.3.1.2 проводит жеребьевку с капитанами команд;

22.3.1.3 контролирует разминку команд.

22.3.2 Во время матча 1<sup>ый</sup> судья имеет право:

22.3.2.1 предупреждать команды;

22.3.2.2 налагать санкции за неправильное поведение и задержки;

22.3.2.3 принимать решения о:

а) ошибках подающего и заслоне подающей команды;

б) ошибках в игре с мячом;

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

г) полном пересечении мячом нижней площадки под сеткой;

д) прохождении поданного мяча и при третьем ударе над или за антенной на своей стороне площадки.

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

Cx5

Cx9 (22)

## 23 2<sup>ой</sup> СУДЬЯ

### 23.1 МЕСТОНАХОЖДЕНИЕ

2<sup>ой</sup> судья выполняет свои обязанности, стоя за пределами игровой площадки около стойки на противоположной стороне от 1<sup>го</sup> судьи лицом в его сторону.

Cx1, Cx8

### 23.2 ПОЛНОМОЧИЯ

23.2.1 2<sup>ой</sup> судья является помощником 1<sup>го</sup> судьи, но имеет также свою собственную сферу полномочий.

23.3

Если 1<sup>ый</sup> судья оказывается не в состоянии продолжать выполнение своих обязанностей, 2<sup>ой</sup> судья может заменить 1<sup>го</sup> судью.

23.2.2 2<sup>ой</sup> судья может, без свистка, сигнализировать об ошибках, не относящихся к его сфере полномочий, но не должен настаивать на их принятии 1<sup>ым</sup> судьей.

- 23.2.3 2<sup>ой</sup> судья контролирует работу секретаря(ей).
- 23.2.4 2<sup>ой</sup> судья сообщает о любом неправильном поведении 1<sup>му</sup> судье.
- 23.2.5 2<sup>ой</sup> судья разрешает тайм-ауты и смены сторон площадки, контролирует их продолжительность и отклоняет неправильные запросы. Cx9 (3, 4)
- 23.2.6 2<sup>ой</sup> судья контролирует количество тайм-аутов, использованных каждой командой, и сообщает об этом 1<sup>му</sup> судье и соответствующим игрокам после завершения их тайм-аута.
- 23.2.7 В случае травмы игрока 2<sup>ой</sup> судья разрешает и принимает участие в организации времени восстановления. 17.1.2
- 23.2.8 2<sup>ой</sup> судья в течение матча проверяет, что мячи по-прежнему соответствуют требованиям правил.
- 23.2.9 2<sup>ой</sup> судья проводит жеребьевку между партиями 2 и 3, если 1<sup>ый</sup> судья не имеет возможности сделать это. Он/она, в таком случае, должен передать всю соответствующую информацию секретарю.

### 23.3 ОБЯЗАННОСТИ

- 23.3.1 В начале каждой партии и при необходимости 2<sup>ой</sup> судья контролирует работу секретаря и проверяет, что правомерно подающий игрок владеет мячом.
- 23.3.2 Во время матча 2<sup>ой</sup> судья принимает решения, дает свисток и показывает жестом:
- 23.3.2.1 помеху вследствие проникновения на площадку и в пространство соперника под сеткой; 11.2, Cx9 (22)
- 23.3.2.2 ошибочный контакт игрока с сеткой, главным образом на стороне блокирующего, и с антенной на его стороне площадки; 11.3.1
- 23.3.2.3 контакт мяча с посторонним предметом; 8.4.2, 8.4.3  
Cx9 (15),  
Cx10 (4)
- 23.3.2.4 пересечение мячом сетки на площадку соперника полностью или частично за пределами площади перехода, или касание антенны на его стороне площадки, включая, при подаче; 8.4.3, 8.4.4,  
Cx3, Cx4a,  
Cx9 (15)
- 23.3.2.5 контакт мяча с песком, когда 1<sup>ый</sup> судья не находится в позиции, позволяющей увидеть этот контакт;
- 23.3.2.6 возвращение мяча под сеткой, который полностью на стороне соперника. Cx9 (22)
- 23.3.2.7 прохождение поданного мяча и при третьем ударе над или за антенной на своей стороне площадки.
- 23.3.3 По окончании матча он/она проверяет и подписывает протокол.

## 24 СЕКРЕТАРЬ

### 24.1 МЕСТОНАХОЖДЕНИЕ

Секретарь выполняет свои обязанности, сидя за столом секретаря на противоположной от 1<sup>го</sup> судьи стороне лицом в его сторону.

Cx1, Cx8

### 24.2 ОБЯЗАННОСТИ

Секретарь ведет протокол в соответствии с Правилами, взаимодействуя со 2<sup>ой</sup> судьей.

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

24.2.1 Перед матчем и партией секретарь:

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

24.2.1.2 записывает порядок подачи каждой из команд.

24.2.2 Во время матча секретарь:

24.2.2.1 записывает набранные очки;

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

24.2.2.3 записывает тайм-ауты, проверяя их количество, и информирует 2<sup>го</sup> судью;

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

15.5

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

24.2.2.6 записывает любые санкции и неправильные запросы;

24.2.2.7 записывает все другие события по указанию 2<sup>го</sup> судьи, в том числе время восстановления, продолжительные перерывы, внешнюю помеху и т.д.;

24.2.2.8 контролирует интервалы между партиями.

24.2.3 В конце матча секретарь:

24.2.3.1 записывает окончательный результат;

24.2.3.2 в случае протеста, с предварительного разрешения 1<sup>го</sup> судьи, записывает или разрешает соответствующему капитану записать в протокол изложение опротестовываемого эпизода;

5.1.2.1, 5.1.3.2

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

## 25 ПОМОЩНИК СЕКРЕТАРЯ

### 25.1 МЕСТОНАХОЖДЕНИЕ

Cx1, Cx8

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

### 25.2 ОБЯЗАННОСТИ

Он/она помогает в административной деятельности секретарской работы.

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

25.2.1 До матча и партии помощник секретаря:

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

25.2.2 Во время матча помощник секретаря:

25.2.2.1 показывает порядок подачи каждой команды показом таблички с номером 1 или 2, соответствующим номеру игрока, который должен подавать, и

25.2.2.2 сигнализирует судьям немедленно, используя зуммер, о любом нарушении порядка подачи;

25.2.2.3 работает с ручным табло на столе секретаря;

25.2.2.4 проверяет, чтобы данные всех табло соответствовали друг другу;

25.2.2.5 начинает и заканчивает отсчет времени Технических Тайм-аутов;

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

25.2.3 В конце матча помощник секретаря:

25.2.3.1 подписывает протокол.

## 26 ЛИНЕЙНЫЕ

### 26.1 МЕСТОНАХОЖДЕНИЕ

Cx1, Cx8

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

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

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

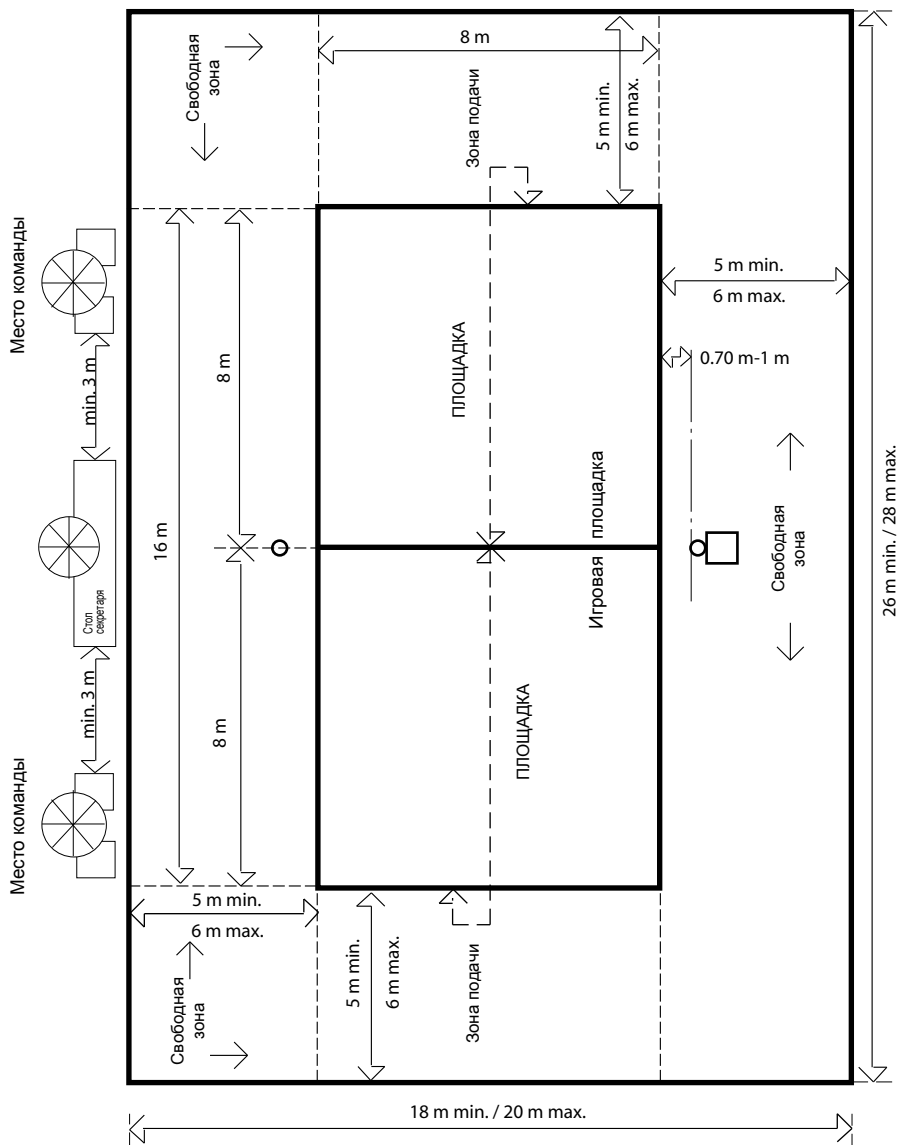
<b>26.2 ОБЯЗАННОСТИ</b>		
26.2.1	Линейные выполняют свои обязанности, используя флаги (40 x 40 см), чтобы показать:	Cx10
26.2.1.1	мяч "в площадке" и "за" всегда, когда мяч приземляется около их линии (линий). (Примечание: ответственным за этот сигнал является преимущественно линейный, ближайший к траектории мяча);	8.3, 8.4 Cx10 (1, 2)
26.2.1.2	касание мяча, ушедшего "за" от команды, принимающей мяч;	8.4, Cx10 (3)
26.2.1.3	касание мячом антенны, пересечение мячом сетки после подачи и третьего удара команды за пределами площадки перехода и т.д.;	8.4.3, 8.4.4, 10.1.1, Cx4a, Cx10 (4)
26.2.1.4	заступ любого игрока (исключая подающего) за свою площадку в момент удара на подаче;	7.4, 12.4.3, Cx10 (4)
26.2.1.5	заступ подающего;	12.4.3, Cx10 (4)
26.2.1.6	любой контакт на своей стороне площадки с верхними 80 см антенны любого игрока во время его/ее игрового действия с мячом или, когда мешает игре;	11.3.1, 11.4.4, Cx3, Cx10 (4)
26.2.1.7	пересечение мячом сетки на площадку соперника за пределами площадки перехода, или касание антенны на своей стороне площадки.	10.1.1, Cx4a, Cx10 (4)
26.2.1.8	касание блока во время розыгрыша.	
26.2.2	По просьбе 1 <sup>го</sup> судьи, линейный должен повторить свой сигнал.	
<b>27 ОФИЦИАЛЬНЫЕ СИГНАЛЫ</b>		
<b>27.1 ЖЕСТЫ СУДЕЙ</b>		Cx9
<p>Судьи должны показывать официальными жестами причину их свистка (характер ошибки, зафиксированной свистком, или цель разрешенного перерыва). Жест должен выдерживаться некоторое время и, если он выполняется одной рукой, рука соответствует стороне команды, которая совершила ошибку или сделала запрос.</p>		
<b>27.2 СИГНАЛЫ ФЛАГОМ ЛИНЕЙНЫХ</b>		Cx10
<p>Линейные должны показывать официальными сигналами флагом характер зафиксированной ошибки и выдерживать сигнал некоторое время.</p>		



ЧАСТЬ 2  
РАЗДЕЛ 3:  
**СХЕМЫ**

## СХЕМЫ 1: ИГРОВОЕ ПОЛЕ

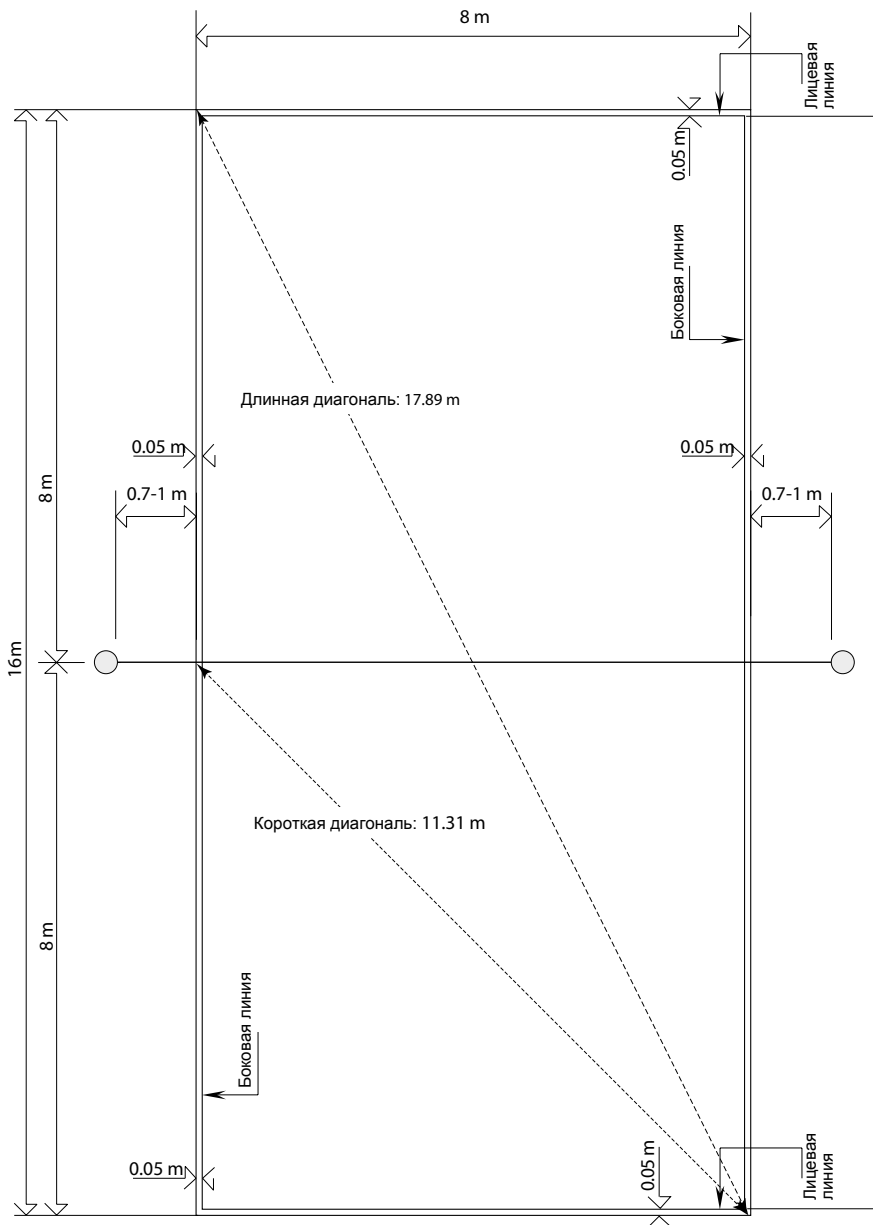
Соответствующие Правила: 1, 22.1, 23.1, 24.1, 25.1, 26.1





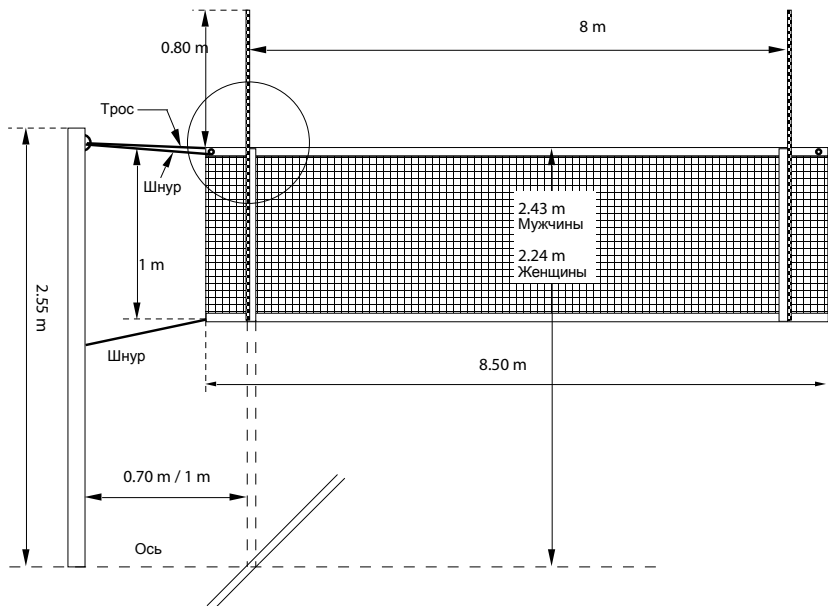
**СХЕМЫ 2: ИГРОВАЯ ПЛОЩАДКА**

Соответствующие Правила: 1.1, 1.3, 2.5

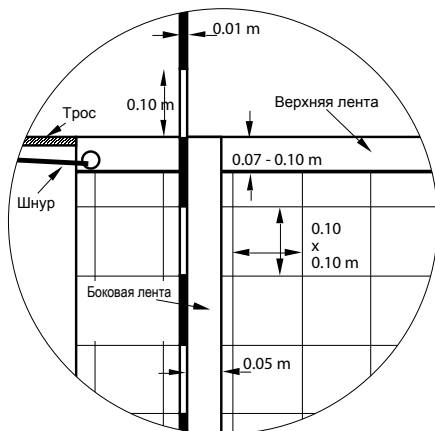


### СХЕМЫ 3: ЭСКИЗ СЕТКИ

Соответствующие Правила: 2, 8.4.3

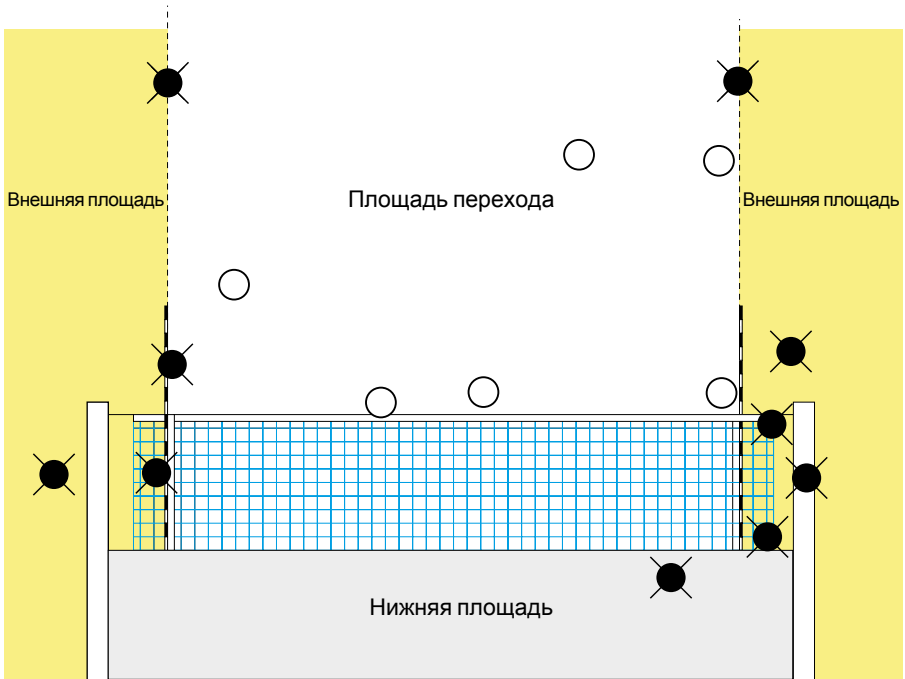


*Для ФИВБ, Мировых и Официальных соревнований может быть установлена сетка в соответствии с Правилom 2.2*



**СХЕМЫ 4а: ПЕРЕСЕЧЕНИЕ МЯЧОМ ВЕРТИКАЛЬНОЙ ПЛОСКОСТИ СЕТКИ НА ПЛОЩАДКУ СОПЕРНИКА**

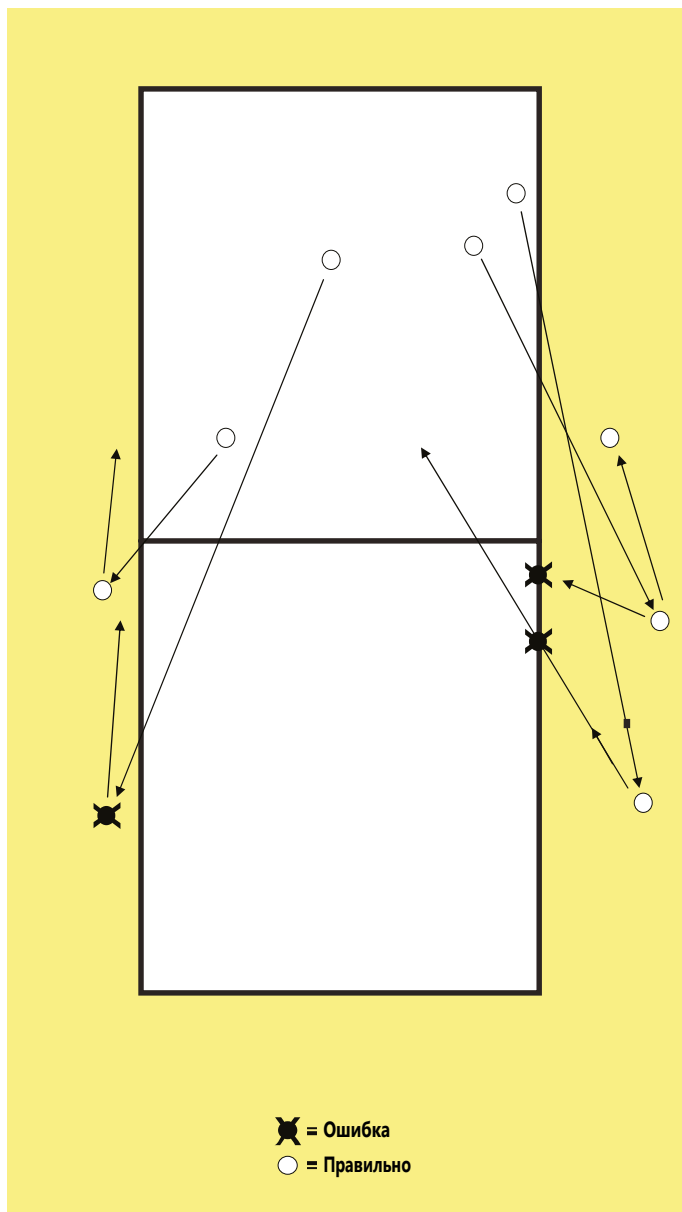
Соответствующие Правила: 8.4.3, 8.4.4, 8.4.5, 10.1.1, 23.3.2.4, 26.2.1.3, 26.2.1.7



- ✘ = Ошибка
- = Правильный переход

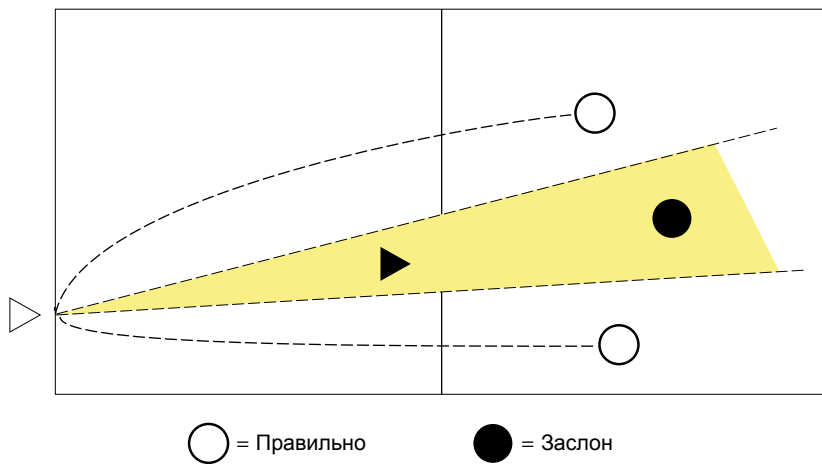
**СХЕМЫ 4b: ПЕРЕСЕЧЕНИЕ МЯЧОМ ВЕРТИКАЛЬНОЙ ПЛОСКОСТИ СЕТКИ В СВОБОДНУЮ ЗОНУ СОПЕРНИКА**

Соответствующие Правила: 10.1.2, 10.1.2.1



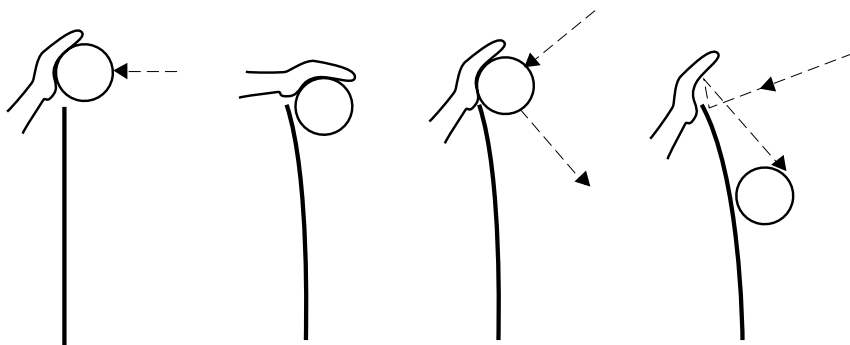
### СХЕМЫ 5: ЗАСЛОН

Соответствующие Правила: 12.5.1, 12.5.2, 12.6.2.3, 22.3.2.3



### СХЕМЫ 6: СОСТОЯВШИЙСЯ БЛОК

Соответствующее Правило: 14.1.3



Мяч выше сетки

Мяч ниже верхнего  
края сетки

Мяч касается сетки

Мяч отскакивает от сетки

## СХЕМЫ 7: СРЕДСТВА СДЕРЖИВАНИЯ И САНКЦИИ

### 7а: ШКАЛА САНКЦИЙ И ПОСЛЕДСТВИЯ

Соответствующие Правила: 20.3, 20.4, 20.5

КАТЕГОРИИ	СЛУЧАЙ	НАРУШИТЕЛЬ	САНКЦИЯ	КАРТОЧКИ	ПОСЛЕДСТВИЕ
НЕЗНАЧИТЕЛЬНОЕ НЕПРАВИЛЬНОЕ ПОВЕДЕНИЕ	Этап 1	Любой член команды	Не считается санкцией	Нет	Предупреждение
	Этап 2			Желтая	
	Повторение всякий раз		Расценивается как грубое поведение	Как указано ниже	Как указано ниже
ГРУБОЕ ПОВЕДЕНИЕ (та же партия)	Первый	Любой член команды	Замечание	Красная	Очко и подача сопернику
	Второй	Тот же член команды	Замечание	Красная	Очко и подача сопернику
	Третий	Тот же член команды	Удаление	Красная + Желтая вместе	Команда объявляется неполной в партии
ГРУБОЕ ПОВЕДЕНИЕ (новая партия)	Первый	Любой член команды	Замечание	Красная	Очко и подача сопернику
ОСКОРБИТЕЛЬНОЕ ПОВЕДЕНИЕ	Первый	Любой член команды	Удаление	Красная + Желтая вместе	Команда объявляется неполной в партии
	Второй	Тот же член команды	Дисквалификация	Красная + Желтая раздельно	Команда объявляется неполной в матче
АГРЕССИЯ	Первый	Любой член команды	Дисквалификация	Красная + Желтая раздельно	Команда объявляется неполной в матче

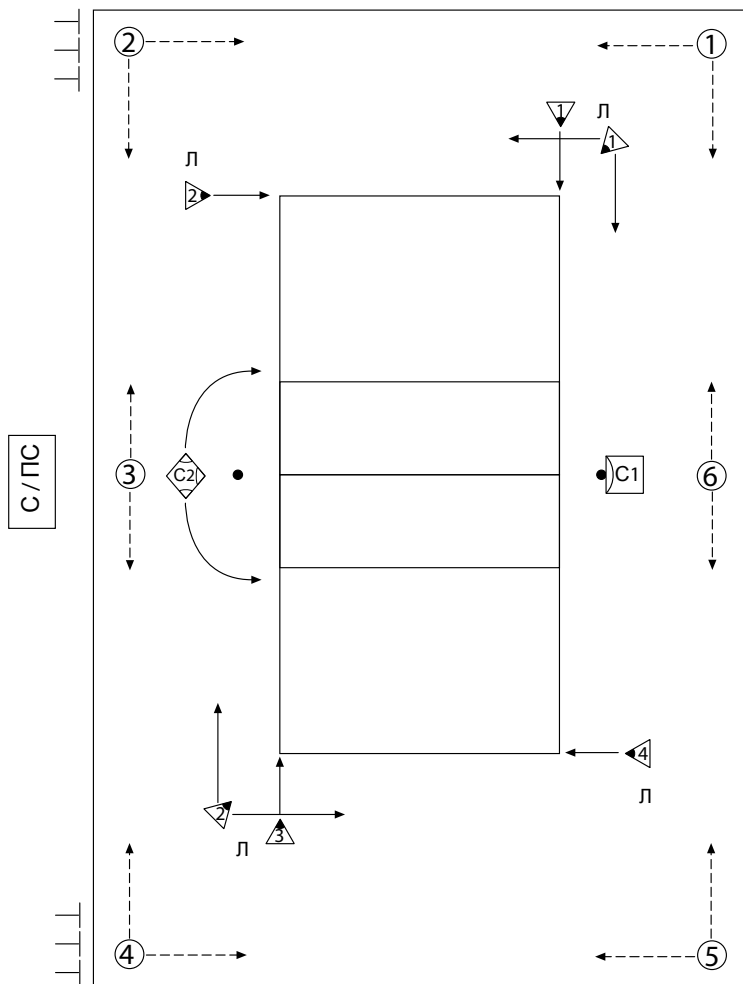
### 7б: ШКАЛА САНКЦИЙ ЗА ЗАДЕРЖКУ И ПОСЛЕДСТВИЯ

Соответствующие Правила: 16.2.2, 16.2.3

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

**СХЕМЫ 8: РАСПОЛОЖЕНИЕ СУДЕЙСКОЙ БРИГАДЫ И ИХ ПОМОЩНИКОВ**

Соответствующие Правила: 3.3, 21.1, 22.1, 23.1, 24.1, 25.1, 26.1



- С1 = 1<sup>ый</sup> Судья
- ◆ С2 = 2<sup>ой</sup> Судья
- С/ПС = Секретарь / Помощник секретаря
- ▶ = Линейные (номера 1-4 или 1-2)
- ④ = Подавальщики мяча (номера 1-6)
- = Выравниватели песка

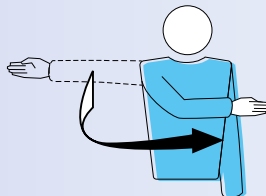
## СХЕМЫ 9: ОФИЦИАЛЬНЫЕ ЖЕСТЫ СУДЕЙ

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

### 1 РАЗРЕШЕНИЕ ПОДАВАТЬ

Соответствующие Правила: 12.3, 21.2.1.1

Движением руки указать направление подачи

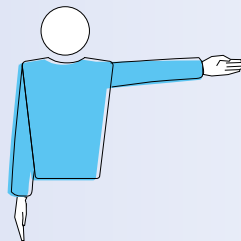


П

### 2 ПОДАЮЩАЯ КОМАНДА

Соответствующие Правила: 12.3, 21.2.3.1а, 21.2.3.2с, 21.2.3.3с

Вытянуть руку в сторону команды, которая должна подавать

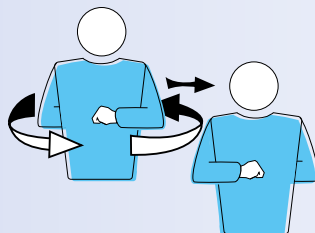


П В

### 3 СМЕНА ПЛОЩАДОК

Соответствующие Правила: 18.2, 23.2.5

Поднять предплечья спереди и сзади и повернуть их вокруг корпуса

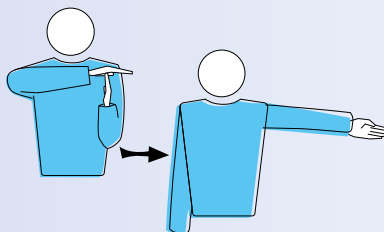


П В

### 4 ТАЙМ-АУТ

Соответствующие Правила: 15, 23.2.5

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



П В



## 5 ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ ЗА НЕПРАВИЛЬНОЕ ПОВЕДЕНИЕ

Соответствующие Правила: 20.1, 20.5

Показать желтую карточку  
для предупреждения

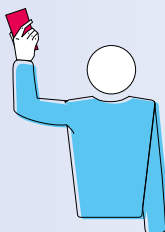


П

## 6 ЗАМЕЧАНИЕ ЗА НЕПРАВИЛЬНОЕ ПОВЕДЕНИЕ

Соответствующие Правила: 20.3.1, 20.5

Показать красную карточку  
для замечания

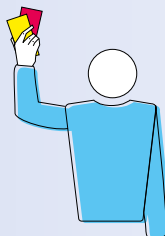


П

## 7 УДАЛЕНИЕ

Соответствующие Правила: 20.3.2, 20.5

Показать обе карточки вместе  
для удаления

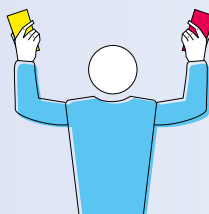


П

## 8 ДИСКВАЛИФИКАЦИЯ

Соответствующие Правила: 20.3.3, 20.5

Показать красную и желтую карточки отдельно  
для дисквалификации



П

## 9 КОНЕЦ ПАРТИИ (ИЛИ МАТЧА)

Соответствующие Правила: 6.2, 6.3

Скрестить предплечья с открытыми кистями перед грудью

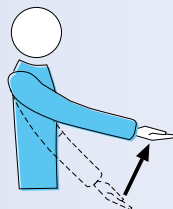


П

## 10 МЯЧ НЕ ПОДБРОШЕН ИЛИ НЕ ВЫПУЩЕН ПРИ УДАРЕ НА ПОДАЧЕ

Соответствующие Правила: 12.4.1

Поднять вытянутую руку с обращенной вверх ладонью



П

## 11 ЗАДЕРЖКА ПРИ ПОДАЧЕ

Соответствующие Правила: 12.4.4

Поднять пять разведенных пальцев

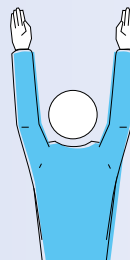


П

## 12 ОШИБКА ПРИ БЛОКИРОВАНИИ ИЛИ ЗАСЛОН

Соответствующие Правила: 12.5, 14.5, 14.6.3

Поднять обе руки вертикально ладонями вперед



П

### 13 ПОЗИЦИОННАЯ ОШИБКА ИЛИ ОШИБКА ПРИ ПЕРЕХОДЕ

Соответствующие Правила: 7.7.1, 12.6.1.1

Совершить круговое движение указательным пальцем

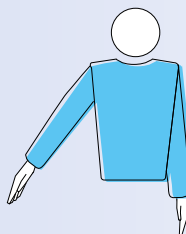


П В

### 14 МЯЧ "В ПЛОЩАДКЕ"

Соответствующие Правила: 6.1.1.1, 8.3

Указать рукой и пальцами в направлении пола

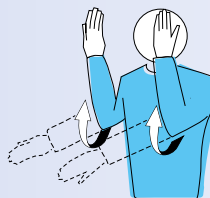


П В

### 15 МЯЧ "ЗА"

Соответствующие Правила: 8.4.1, 8.4.2, 8.4.3, 8.4.4, 12.6.2.2, 13.2.2

Поднять вертикально предплечья с открытыми ладонями, обращенными к корпусу



П В

### 16 ЗАХВАТ

Соответствующие Правила: 6.1.2, 9.3.3, 22.3.2.3b

Медленно поднять предплечье с обращенной вверх ладонью

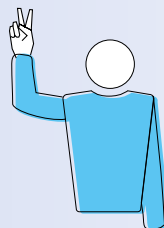


П

## 17 ДВОЙНОЕ КАСАНИЕ

Соответствующие Правила: 6.1.2, 9.1.1, 9.3.4, 22.3.2.3b

Поднять два разведенных пальца

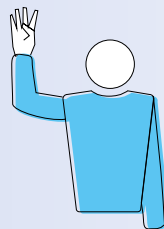


П В

## 18 ЧЕТЫРЕ УДАРА

Соответствующее Правило: 9.3.1

Поднять четыре разведенных пальца

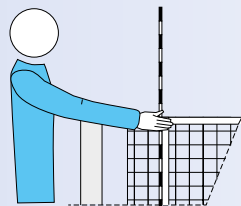


П

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

Соответствующее Правило: 12.6.2.1

Указать соответствующую сторону сетки соответствующей рукой

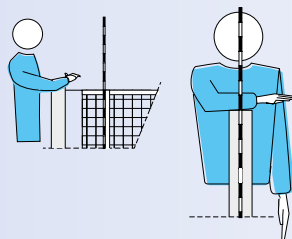


П В

## 20 КАСАНИЕ ПО ДРУГУЮ СТОРОНУ СЕТКИ

Соответствующие Правила: 11.4.1, 13.2.1

Расположить руку над сеткой ладонью вниз



П

## 21 ОШИБКА ПРИ АТАКУЮЩЕМ УДАРЕ

- игрока, который завершает атакующий удар, действуя пальцами раскрытой кисти или кончиками пальцев, которые не являются жесткими и не соединены вместе.
- игрока, который завершает атакующий удар по подаче соперника, когда мяч полностью выше верхнего края сетки.
- игрока, который завершает атакующий удар, используя передачу сверху пальцами, которая имеет траекторию не перпендикулярную линии его плеч, исключая, когда он пытается выполнить передачу для удара своему партнеру.

Соответствующие Правила: 13.2.3, 13.2.4, 13.2.5

Сделать движение вниз предплечьем с открытой кистью

П



## 22 ПОМЕХА ВСЛЕДСТВИЕ ПЕРЕХОДА НА ПЛОЩАДКУ И В ПРОСТРАНСТВО СОПЕРНИКА ПОД СЕТКОЙ

ПОЛНОЕ ПЕРЕСЕЧЕНИЕ МЯЧОМ НИЖНЕЙ ПЛОЩАДИ ПОД СЕТКОЙ

ПОДАЮЩИЙ КАСАЕТСЯ ПЛОЩАДКИ (ЛИЦЕВОЙ ЛИНИИ) ИЛИ ПОВЕРХНОСТИ ЗА ПРЕДЕЛАМИ ЗОНЫ ПОДАЧИ ИГРОК, ИСКЛЮЧАЯ ПОДАЮЩЕГО, ЗАСТУПАЕТ ЗА ПРЕДЕЛЫ СВОЕЙ ПЛОЩАДКИ В МОМЕНТ УДАРА НА ПОДАЧЕ

Соответствующие Правила: 8.4.5, 11.2.1, 12.4.3, 23.3.2.1, 23.3.2.6

Указать на площадку под сеткой или на соответствующую линию

П В



## 23 ОБОЮДНАЯ ОШИБКА И ПЕРЕИГРОВКА

Соответствующие Правила: 6.1.2.2, 12.4.5

Поднять оба больших пальца вертикально

П В



## 24 КАСАНИЕ МЯЧА

Соответствующее Правило: 14.6.4

Провести ладонью одной руки по пальцам другой, удерживаемой вертикально

П

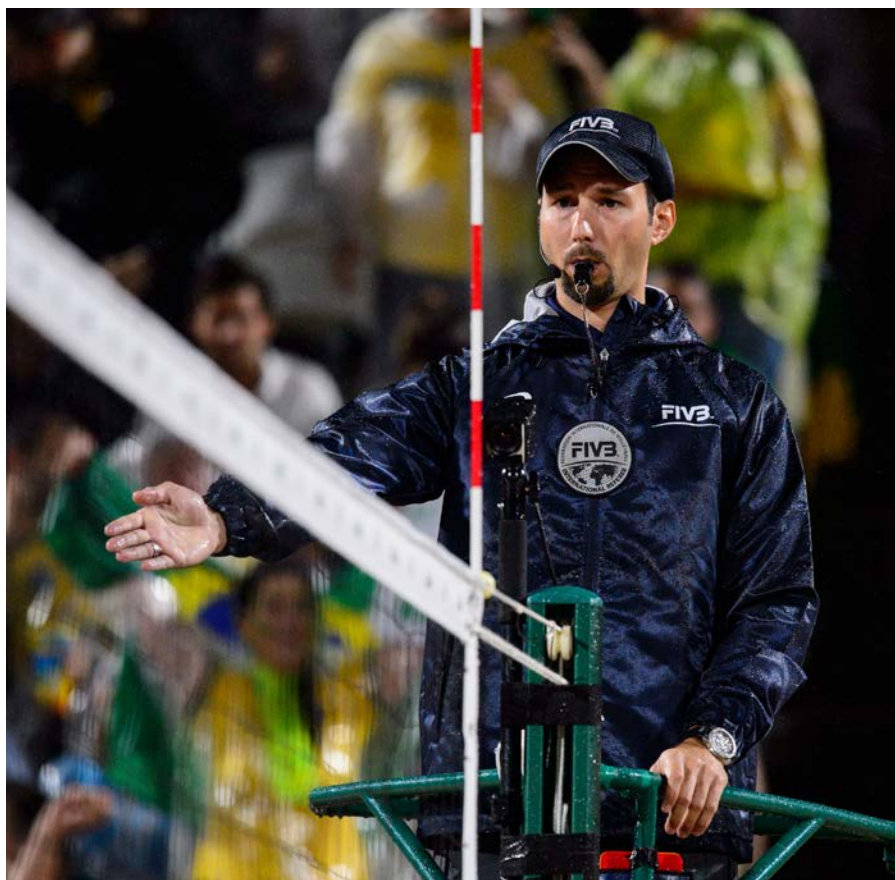
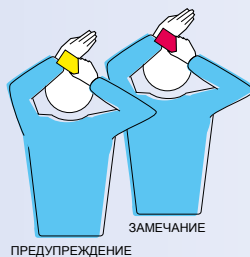


## 25 ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ ЗА ЗАДЕРЖКУ / ЗАМЕЧАНИЕ ЗА ЗАДЕРЖКУ

Соответствующие Правила: 15.5.5, 16.2.2, 16.2.3

Прикрыть запястье желтой карточкой (предупреждение) или красной карточкой (замечание)

П

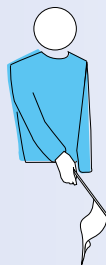


## СХЕМЫ 10: ОФИЦИАЛЬНЫЕ СИГНАЛЫ ФЛАГОМ ЛИНЕЙНЫХ

### 1 МЯЧ "В ПЛОЩАДКЕ"

Соответствующие Правила: 8.3, 26.2.1.1

Указать флагом вниз

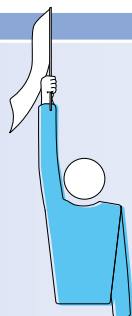


Л

### 2 МЯЧ "ЗА"

Соответствующие Правила: 8.4.1, 26.2.1.1

Поднять флаг вертикально



Л

### 3 КАСАНИЕ МЯЧА

Соответствующее Правило: 26.2.1.2

Поднять флаг и коснуться его вершины ладонью свободной руки

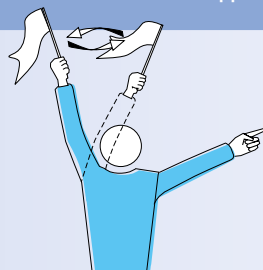


Л

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

Соответствующие Правила: 8.4.2, 8.4.3, 8.4.4, 12.4.3, 26.2.1.3, 26.2.1.4, 26.2.1.5, 26.2.1.6, 26.2.1.7

Махать флагом над головой и указывать на антенну или соответствующую линию



П

## 5 НЕВОЗМОЖНОСТЬ ПРИНЯТИЯ РЕШЕНИЯ

Поднять и скрестить оба предплечья перед грудью



Л







**ЧАСТЬ 3  
ОПРЕДЕЛЕНИЯ**

## **СОРЕВНОВАТЕЛЬНАЯ/КОНТРОЛЬНАЯ ЗОНА**

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

## **ЗОНЫ**

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

## **НИЖНЯЯ ПЛОЩАДЬ**

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

## **ПЛОЩАДЬ ПЕРЕХОДА**

Площадь перехода ограничена:

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

Мяч должен переходить на ПЛОЩАДКУ соперника через площадь перехода.

## **ВНЕШНЯЯ ПЛОЩАДЬ**

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

## **ЕСЛИ ИНОЕ НЕ СОГЛАСОВАНО ФИВБ**

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

## **СТАНДАРТЫ ФИВБ**

Технические спецификации или ограничения, установленные ФИВБ для производителей оборудования.

## **ОШИБКА**

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

## **ТЕХНИЧЕСКИЙ ТАЙМ-АУТ**

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

## **ПОДАВАЛЬЩИКИ МЯЧА**

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

### РОЗЫГРЫШ–ОЧКО

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

### ИНТЕРВАЛ

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

### ПОМЕХА

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

### ПОСТОРОННИЙ ПРЕДМЕТ

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

### ВЫРАВНИВАТЕЛИ ПЕСКА (РОВНЯЛЬЩИКИ)

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







**FIVB**<sup>™</sup>



**fivb.org**

