

# Официальные правила пляжного волейбола

## Содержание

### Характеристика игры

#### Глава 1. Сооружения и оборудование

1. Игровое поле (схема 1)
2. Сетка и стойки (схема 2)
3. Мяч

#### Глава 2. Участники

4. Команды
5. Форма игроков
6. Права и обязанности участников

#### Глава 3. Выигрыш очка, партии, матча

7. Система подсчета очков

#### Глава 4. Подготовка к матчу, структура игры

8. Подготовка к матчу
9. Расстановка команды
10. Позиции игроков

#### Глава 5. Игровые действия

11. Состояния игры
12. Игровые ошибки
13. Игра мячом
14. Мяч у сетки
15. Игрок у сетки
16. Подача
17. Атакующий удар

## 18. Блок

### Глава 6. Тайм-ауты и задержки

#### 19. Тайм-ауты

#### 20. Задержки игры

#### 21. Прерывания игры в исключительных случаях

#### 22. Смена сторон и перерывы

### Глава 7. НЕПРАВИЛЬНОЕ ПОВЕДЕНИЕ

#### 23. Неправильное поведение

### Глава 8. СУДЕЙСКАЯ БРИГАДА И ПРОЦЕДУРЫ

#### 24. Судейская бригада и процедуры

#### 25. Первый судья

#### 26. Второй судья

#### 27. Секретарь

#### 28. Судьи на линиях

#### 29. Официальные жесты

### Приложение. СХЕМЫ

### ХАРАКТЕРИСТИКА ИГРЫ

Пляжный волейбол - спортивная игра, в которую играют две команды, из двух человек каждая, на песчаной площадке, разделенной сеткой. Мяч играется любой частью тела.

Цель игры для каждой команды - перебить мяч через сетку, чтобы он коснулся площадки на стороне соперника и не допустить падения мяча на площадку на своей стороне.

Мяч вводится в игру подающим игроком. Игрок подает, ударяя мяч кистью или предплечьем, чтобы он перелетел через сетку на сторону соперника.

Команда имеет право ударить по мячу три раза, чтобы вернуть его на сторону противника. Игрок не может ударить по мячу два раза подряд (исключение: после блока и при первом касании).

Розыгрыш мяча продолжается до тех пор, пока мяч не коснется площадки, уйдет за пределы площадки или команда совершит ошибку. В пляжном волейболе команда, выигравшая розыгрыш, получает очко (система <каждый розыгрыш - очко>). Когда принимающая команда выигрывает розыгрыш, она получает очко и право подавать - это называется переход подачи.

Подающие игроки должны все время меняться при переходе подачи.

В пляжном волейболе матч играется из 2-х партий. При счете партий 1:1 играется третья, решающая партия.

Первые две партии играют до 21 очка. Команда, которая первой набирает 21 очко (при разнице в 2 очка) выигрывает партию. При счете 20:20 игра продолжается до тех пор, пока счет не достигнет разницы в два очка. Здесь нет ограничения счета. Команда, которая выигрывает две партии, выигрывает матч.

Решающая партия: при счете 1:1 после первых двух партий играется третья решающая партия. Чтобы выиграть третью партию, команда должна набрать 15 очков при разнице в 2 очка. При счете 14:14 игра продолжается до тех пор, пока счет не достигнет разницы в два очка. Здесь также нет ограничения счета.

## Глава 1. СООРУЖЕНИЯ И ОБОРУДОВАНИЕ

### 1. Игровое поле

Игровое поле включает игровую площадку и свободную зону.

#### 1.1 Размеры

1.1.1 Игровая площадка - прямоугольник, размерами 16x8 м, окруженный свободной зоной шириной минимум 3 м. Любые помехи, находящиеся над площадкой должны быть на высоте не менее 7 м от игровой поверхности.

1.1.2 Для международных соревнований, проводимых ФИВБ, игровая площадка - прямоугольник, размерами 16 x8 м, окруженный свободной зоной с размерами минимум 5 м от лицевых и боковых линий. Любые помехи, находящиеся над площадкой должны быть на высоте не менее 12,5 м от игровой поверхности.

#### 1.2 Игровая поверхность

1.2.1 Поверхность площадки должна быть покрыта песком. Поверхность должна быть насколько возможно гладкой и однородной, без камешков, ракушек и других включений, которые могут поранить или травмировать игроков.

1.2.2 Для официальных соревнований ФИВБ песок должен быть глубиной не менее 40 см, рыхлый, состоящий из круглых зерен.

1.2.3 Игровая поверхность не должна представлять никакой опасности с точки зрения травмирования игроков.

1.2.4 Для официальных соревнований ФИВБ песок должен быть также просеян до приемлемого размера зерен, не слишком крупных, без камней и опасных включений. Он также не должен быть слишком мелким, чтобы не создавать пыль и не загрязнять кожу.

1.2.5 Для официальных соревнований ФИВБ должен быть предусмотрен брезент для укрывания центральной площадки в случае дождя.

#### 1.3 Линии на площадке

1.3.1 Две боковые и две лицевые линии ограничивают игровую площадку. Те и другие входят в размеры игровой площадки.

1.3.2 Центральная линия отсутствует.

1.3.3 Все линии - шириной 5-8 см.

1.3.4 Линии должны быть такого цвета, который резко контрастирует с цветом песка.

1.3.5 Линии должны быть уложены лентами, сделанными из упругого (эластичного) материала. Крепления линий должны быть также сделаны из мягкого, упругого материала.

## 1.4 Зона подачи

Зона подачи - это площадь за лицевой линией в пределах продолжения боковых линий. В длину зона подачи - до конца свободной зоны.

## 1.5 Погода

Погода не должна представлять какой-либо опасности для здоровья игроков.

## 1.6 Освещение

Для официальных международных соревнований, проводимых вечером, освещение игрового поля должно быть от 1000 до 1500 люкс при измерении на расстоянии 1 метра от игровой поверхности. Для официальных соревнований ФИВБ технический делегат ФИВБ и судья-инспектор ФИВБ и директор турнира должны решить, не представляет ли опасности для игроков любое из вышеперечисленных условий.

## 2. Сетка и стойки

### 2.1 Высота сетки

Сетка длиной 9,5 м и шириной 1 м (+ 3 см), в туго натянутом состоянии, расположена вертикально по оси над центром площадки.

Ячейки сетки имеют размеры 10 x 10 см. Сверху и снизу - горизонтальная окантовка, шириной 5-8 см, сложенная вдвойне, предпочтительно темно-синего или ярких цветов, пришитая вдоль сетки по всей длине. Каждый конец верхней полосы имеет отверстие, через которое продевается шнур, прикрепляющий верхнюю полосу, чтобы верх сетки был натянут.

Внутри верхней полосы - окантовки находится гибкий трос, внутри нижней - шнур для прикрепления к стойкам, чтобы верх и низ были натянуты. На горизонтальных окантовках сетки допускается размещение рекламы.

### 2.2 Боковые ограничительные ленты

Две цветные ленты, 5-8 см шириной (той же ширины, что и боковые линии площадки) и 1 м длиной, прикреплены вертикально к сетке и располагаются над каждой из боковых линий. Они считаются частью сетки. Допускается размещение на них рекламы.

## 2.3 Антенны

Антенна представляет собой гибкий прут, 1,8 м длиной и 10 мм диаметром. Они сделаны из фибerglassа или подобного материала. Две антенны прикрепляются на противоположные стороны сетки со стороны внешнего края ограничительных лент. Каждая антенна возвышается над сеткой на 80 см и размечена полосами контрастных цветов, предпочтительно белого и красного, шириной 10 см. Антенна считается частью сетки и ограничивает над сеткой плоскость перехода.

## 2.4 Высота сетки

Высота сетки должна быть 2,43 м - для мужчин и 2,24 м - для женщин.

Примечание: Высота сетки может меняться для различных возрастных групп:  
Возрастные группы    Девочки            Мальчики

16 лет и младше	224 см	224 см
14 лет и младше	212 см	212 см
12 лет и младше	200 см	200 см

Высота сетки измеряется в центре игровой площадки специальным шестом для измерения. Два конца сетки (над боковыми линиями) должны быть на одинаковой высоте от игровой поверхности и их высота не может превышать официальную высоту больше, чем на 2 см.

## 2.5 Стойки

Стойки, поддерживающие сетку должны быть круглыми и гладкими, высотой 2,55 м, желательно, чтобы они регулировались по высоте. Они должны быть укреплены в земле на равном расстоянии 0,7-1,0 м от каждой боковой линии до мягкой защиты стойки. Прикрепление стоек к земле с помощью тросов запрещено. Все опасные и лишние приспособления должны быть исключены. Стойки должны быть покрыты специальной мягкой защитой.

## 2.6 Дополнительное оборудование

Дополнительное оборудование определено инструкциями ФИВБ.

## 3. Мяч

### 3.1 Характеристики

Мяч должен быть сферической формы, сделан из упругого материала (кожи, синтетической кожи или другого подобного материала), который не впитывает воду. Это необходимое условие, т.к. матчи могут проводиться даже под дождем. Мяч имеет внутри камеру, изготовленную из резины или аналогичного материала. Возможность применения синтетического материала определена инструкциями ФИВБ.

Цвет: яркие цвета (такие как оранжевый, желтый, розовый, белый и т.д.).

Окружность: 66-68 см для соревнований ФИВБ и ВФВ.

Вес: 260-280 г.

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

### 3.2 Единообразии мячей

Все мячи, используемые в игре должны иметь одинаковые характеристики по цвету, окружности, весу, давлению, типу и т.д.

Официальные международные матчи должны играть мячами, одобренными ФИВБ.

### 3.3 Система трех мячей

Для официальных соревнований ФИВБ должна использоваться система трех мячей. В этом случае шесть подавальщиков стоят по одному в каждом углу свободной зоны и по одному сзади каждого судьи.

## Глава 2. УЧАСТНИКИ

### 4. Команды

#### 4.1 Состав и регистрация

4.1.1 Команда состоит исключительно из двух игроков.

4.1.2 Только два игрока, зарегистрированные в протоколе, могут участвовать в матче.

4.1.3 На официальных соревнованиях ФИВБ и ВФВ присутствие тренера во время матча не допускается.

#### 4.2 Капитан

Капитан команды должен быть отмечен в протоколе.

### 5. Форма игроков

#### 5.1 Форма

5.1.1 Форма игроков состоит из шорт или купального костюма. Майка или <топ> необязательны, если это специально не оговорено регламентом турнира. Игроки могут иметь головные уборы.

5.1.2 На официальных соревнованиях ФИВБ и ВФВ игроки обязательно должны иметь форму одинакового цвета и фасона в соответствии с положением о Турнире.

5.1.3 Форма игроков должна быть чистой.

5.1.4 Игроки должны играть босиком, если иное не разрешено судьями.

5.1.5 Майки игроков или шорты (если им разрешено играть без маек) должны иметь номера 1 и 2. Номер должен быть помещен на груди (или спереди на шортах).

5.1.6 Номера должны быть контрастного цвета, минимум 10 см высотой. Полоса, формирующая номер должна быть шириной минимум 1,5 см.

## 5.2 Разрешенные изменения

5.2.1 Если обе команды прибыли на игру в майках одинакового цвета, команда-хозяйка должна сменить цвет формы. На нейтральной территории переодевается команда, записанная в протоколе первой.

5.2.2 Первый судья может разрешить одному или нескольким игрокам:

а) играть в носках и/или обуви;

б) сменить влажную майку на сухую между партиями, при условии, что последняя будет отвечать правилам ФИВБ и регламенту турнира.

5.2.3 По просьбе игрока судья может разрешить ему играть в дополнительной рубашке (футболке), надетой под майку, и в тренировочных брюках.

## 5.3 Запрещенные предметы и форма

5.3.1 Запрещено надевать любые предметы, которые могут вызвать травму, такие как ювелирные украшения, значки, браслеты и т.д.

5.3.2 Игроки могут на свой собственный риск играть в очках.

5.3.3 Запрещено играть в форме без официальных номеров.

## 6. Права и обязанности участников

### 6.1 Игроки

6.1.1 Участники должны знать официальные Правила пляжного волейбола и соблюдать их.

6.1.2 Участники должны уважать решения арбитра и принимать их без обсуждения. В случае сомнения можно попросить объяснения.

6.1.3 Участники должны вести себя вежливо в духе ЧЕСТНОЙ ИГРЫ, не только по отношению к судьям, но и по отношению к другим официальным лицам, своим партнерам по команде, соперникам и зрителям.

6.1.4 Участники должны воздерживаться от слов и действий, которые имеют целью повлиять на решение судей или скрыть ошибки, допущенные их командой.

6.1.5 Участники должны воздерживаться от действий, целью которых является задержка игры.

6.1.6 Общение между членами команды во время игры разрешено.

6.1.7 Во время матча обоим игрокам РАЗРЕШЕНО обращаться к судьям, пока мяч находится вне игры в трех следующих случаях:

а) попросить объяснения (интерпретацию) примененного правила. Если объяснение не удовлетворило игроков, нужно немедленно указать судье, что они воспользуются

своим правом после матча записать в протокол свое несогласие, как официальный протест.

- б) попросить разрешения:
  - сменить форму;
  - уточнить номер подающего игрока;
  - проверить сетку, мяч, поверхность песка и т.д.;
  - поправить ограничительную линию на площадке.
- в) попросить перерыв.

Примечание: Игроки должны получить разрешение судей, чтобы покинуть площадку.

6.1.8 В конце матча:

- а) оба игрока благодарят судей и соперников;
- б) если предварительно было заявлено о несогласии с решением судей, игрок имеет право подтвердить его, записав в протокол протест.

6.2 Капитан

6.2.1 Перед матчем капитан команды:

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

6.2.2. После окончания матча капитан заверяет результаты, подписывая протокол.

6.3 Расположение участников

Стулья игроков должны быть на расстоянии 5 м от боковой линии и не ближе, чем 3 м от стола секретаря.

Глава 3. Выигрыш очка, партии, матча

7. Система подсчета очков

7.1 Выигрыш матча

7.1.1 В матче побеждает команда, которая выигрывает две партии.

7.1.2 В случае счета по партиям 1:1 команды играют третью решающую партию. 7.1.2 В случае счета по партиям 1:1 команды играют третью решающую партию.

7.2 Выигрыш партии

7.2.1 Первые две партии

Партию выигрывает команда, которая первой наберет 21 очко при разнице минимум в два очка. При счете 20:20, игра продолжится до разницы в два очка (22:20, 23:21 и т. д.). Ограничения счета нет.

7.2.2 Решающая партия



Если счет по партиям 1:1, команды играют третью решающую партию. Партию выигрывает команда, которая первой наберет 15 очков, при разнице минимум два очка. При счете 14:14, игра продолжается до разницы в два очка (16:14, 17:15 и т. д.). Здесь также нет ограничения счета.

7.2.3. Все партии играют по правилам, изложенным ниже.

### 7.3 Выигрыш розыгрыша мяча

Если команда не подала подачу, или не смогла вернуть мяч на сторону соперника, или совершила любую другую ошибку, команда - соперник выигрывает розыгрыш мяча со следующими последствиями:

7.3.1 Если команда-соперник подавала, она выигрывает очко и продолжает подавать.

7.3.2 Если команда-соперник принимала подачу, она выигрывает очко и приобретает право подавать.

### 7.4 Неявка или неполная команда

7.4.1 Если команда отказывается играть после того как была вызвана на площадку, она объявляется не явившейся и ей засчитывается поражение со счетом 0:2 в матче и 0:21 в партиях.

7.4.2 Если команда не появляется на площадке вовремя, она объявляется не явившейся с тем же результатом, что и в п.7.4.1.

7.4.3 Команда, объявленная неполной в партии или в матче, проигрывает партию или матч. Команда-соперник получает очки или очки и партии, необходимые, чтобы выиграть партию или матч. Неполная команда сохраняет набранные очки и партии.

## Глава 4. Подготовка к матчу, структура игры

### 8. Подготовка к матчу

#### 8.1 Жеребьевка

Перед разминкой первый судья проводит жеребьевку в присутствии двух капитанов. Победитель жеребьевки выбирает:

- а) право подавать или принимать подачу или
- б) сторону площадки.

Проигравший принимает оставшийся выбор.

Во второй партии проигравший жеребьевку в первой партии имеет право выбирать варианты а) или б).

Для решающей партии проводится новая жеребьевка.

#### 8.2 Разминка

Перед матчем, если команды предварительно имели разминку на другой площадке, им предоставляют трехминутную разминку на сетке, если - нет, им предоставляют 5 минут.

## 9. Расстановка команды

9.1 Оба игрока каждой команды должны всегда быть в игре

9.2 Не существует замены или замещения игроков

## 10. Позиции игроков

### 10.1 Позиции

10.1.1 В момент удара по мячу подающим игроком, каждая команда должна быть в пределах своей площадки (кроме подающего).

10.1.2 Игроки свободны в выборе своих позиций. Позиции игроков на площадке не определены.

10.1.3 Ошибок в расположении игроков на площадке НЕТ.

### 10.2 Порядок выполнения подач

Порядок подач должен сохраняться в процессе партии (как определено капитаном сразу после жеребьевки).

### 10.3 Нарушение порядка выполнения подач

10.3.1 Нарушение порядка подач устанавливается, если подача не выполняется в установленном порядке.

10.3.2 Секретарь должен правильно показывать порядок подачи и поправлять игроков, нарушающих этот порядок.

10.3.3 Ошибка в порядке подачи наказывается потерей розыгрыша мяча.

## Глава 5. Игровые действия

### 11. Состояния игры

#### 11.1 Мяч в игре

Розыгрыш мяча начинается со свистком судьи. Однако мяч находится в игре с момента удара по нему при подаче.

#### 11.2 Мяч вне игры

Розыгрыш мяча заканчивается со свистком судьи. Однако, если свисток последовал вследствие ошибки, мяч находится вне игры с момента совершения ошибки.

#### 11.3 Мяч <в площадке>

Мяч считается <в площадке>, когда он касается игровой поверхности, включая ограничительные линии.

#### 11.4 Мяч <за>

Мяч считается <за>, когда он:

- а) падает на площадку за пределами ограничительных линий (не задевая их).
- б) касается каких-то объектов за пределами площадки, потолка или человека, не участвующего в игре.
- в) касается антенн, тросов, стоек или сетки за пределами ограничительных лент и антенн.
- г) полностью пересекает вертикальную плоскость сетки, целиком или частично находясь за пределами плоскости перехода мяча через сетку во время подачи или после третьего касания команды.

### 12. Игровые ошибки

#### 12.1 Определение

12.1.1 Любое игровое действие, противоречащее правилам, является игровой ошибкой.

12.1.2 Судьи фиксируют ошибки и определяют санкции в соответствии с настоящими правилами.

#### 12.2 Последствия ошибок

12.2.1 За ошибки всегда следует наказание: команда-соперник выигрывает розыгрыш мяча в соответствии с п. 7.3.

12.2.2 Если последовательно совершается две или более ошибки, засчитывается только первая.

12.2.3 Если две или более ошибок совершено соперниками одновременно, засчитывается ОБОЮДНАЯ ОШИБКА и мяч переигрывается.

### 13. Игра мячом

#### 13.1 Касания команды

13.1.1 Каждая команда имеет право выполнить максимум три касания, чтобы вернуть мяч через сетку.

13.1.2 Эти касания команды включают не только преднамеренные касания мяча игроком, но также и неумышленные касания мяча.

13.1.3 Игрок не может касаться мяча два раза подряд (исключения см. п.п. 13.4.3 а), б) и 18.2).

#### 13.2 Одновременные касания

13.2.1 Два игрока одной команды могут касаться мяча одновременно.

13.2.2 Когда два игрока одной команды касаются мяча одновременно, то это считается как два касания (исключение - во время блокирования п.18.4.2).

Если два игрока одной команды одновременно пытаются дотянуться до мяча, но только один касается его, то это считается как одно касание.

Если игроки при этом сталкиваются, то это не считается ошибкой.

13.2.3 Если два соперника одновременно совершают контакт с мячом над сеткой и мяч остается в игре, то команде, на чью сторону отскочил мяч, дается право еще на три касания. Если мяч уходит <за>, то это является ошибкой команды, находящейся на противоположной стороне.

Если одновременное касание двумя игроками мяча над сеткой приводит к <задержке мяча>, то это не считается ошибкой.

### 13.3 Удар при поддержке

В пределах игрового пространства игроку не разрешается использовать поддержку партнера по команде или какого-либо предмета, чтобы дотянуться до мяча. Однако игрок, который находится на грани совершения ошибки (касание сетки, столкновение с соперником и т.д.) может быть остановлен или задержан партнером.

### 13.4 Характеристики касания

13.4.1 Мяч может касаться любой части тела.

13.4.2 Мяча можно только коснуться, нельзя его захватить или бросить. Мяч может отскочить в любом направлении.

Исключения:

а) При защитных действиях от сильно направленного мяча. В этом случае мяч может быть задержан кратковременно при приеме сверху пальцами;

б) Когда одновременное касание двумя соперниками над сеткой приводит к <задержке мяча>.

13.4.3 Мяч может касаться различных частей тела, если это касание происходит одновременно.

Исключения:

а) При блокировании разрешены последовательные касания у одного или более блокирующих при условии, что они совершены во время одного действия;

б) При первом касании, если только оно не совершено сверху пальцами (исключение п. 13.4.2а) мяч может касаться различных частей тела последовательно при условии, что это совершено во время одного действия.

### 13.5 Ошибки при игре мячом

13.5.1 ЧЕТЫРЕ КАСАНИЯ: команда касается мяча четыре раза, прежде чем вернуть мяч на сторону соперника.

13.5.2 УДАР ПРИ ПОДДЕРЖКЕ: игрок пользуется поддержкой партнера по команде или какой-либо конструкции/предмета для того, чтобы дотянуться до мяча в пределах игрового пространства.

13.5.3 ЗАДЕРЖКА МЯЧА: игрок не касается мяча чисто, исключение составляет защитное действие от сильно направленного удара или когда одновременные касания двух соперников над сеткой приводят к кратковременной <задержке мяча>.

13.5.4 ДВОЙНОЕ КАСАНИЕ: игрок касается мяча два раза подряд или мяч касается различных частей его тела последовательно.

## 14. Мяч у сетки

### 14.1 Мяч, пересекающий сетку

14.1.1 Мяч, посланный на площадку соперника, должен пройти над сеткой в пределах плоскости перехода. Плоскость перехода - это часть вертикальной плоскости сетки, ограниченная следующим образом:

- а) снизу - верхним краем сетки;
- б) по бокам, антеннами и их воображаемым продолжением;
- в) сверху - потолком или какими-то объектами (если они есть).

14.1.2 Мяч, который пересек плоскость сетки в сторону свободной зоны соперника полностью или частично за пределами плоскости перехода, может быть возвращен назад в пределах разрешенного количества касаний для команды при условии, что отыгранный назад мяч снова пересечет плоскость сетки за пределами плоскости перехода на той же стороне площадки.

Команда соперника не имеет право мешать этим действиям.

14.1.3 Мяч считается <за>, когда он пересекает плоскость сетки под ней.

14.1.4 Игрок, однако, может войти на сторону соперника для того, чтобы отыграть мяч раньше, чем он полностью пересечет плоскость сетки под ней или пройдет за пределами плоскости перехода.

### 14.2 Мяч, касающийся сетки

Пересекая пространство над сеткой, мяч может касаться сетки.

### 14.3 Мяч в сетке

14.3.1 Мяч, попавший в сетку, может быть возвращен на сторону соперника, если общее количество касаний мяча не превышает трех.

14.3.2 Если мяч прорывает ячейку сетки или вызывает ее падение, то розыгрыш мяча останавливается и мяч переигрывается.

## 15. Игрок у сетки

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

### 15.1 Перенос рук через сетку

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

15.1.2 Игроку разрешено переносить руку по ту сторону сетки после его атакующего удара при условии, что касание мяча было сделано в пределах его собственного игрового пространства.

## 15.2 Переход в пространство, на площадку и/или в свободную зону соперника

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

## 15.3 Контакт с сеткой

15.3.1 Запрещается касаться любой части сетки или антенн (исключение п. 15.3.4).

15.3.2 Когда игрок коснулся мяча, он может касаться стоек, тросов и любых других предметов за пределами общей длины сетки при условии, что это действие не мешает игре.

15.3.3 Когда мяч попадает в сетку, которая по этой причине касается соперника, ошибка не фиксируется.

15.3.4 Случайное касание сетки волосами не является ошибкой.

## 15.4 Ошибки игрока у сетки

15.4.1 Игрок касается мяча или соперника до или во время атакующего удара соперника.

15.4.2 Игрок переходит в пространство, на площадку и/или в свободную зону соперника, мешая игре последнего.

15.4.3 Игрок касается сетки.

## 16. Подача

### 16.1 Определение

Подача - это действие, вводящее мяч в игру, когда игрок, который должен подавать по порядку подачи, находится в зоне подачи и наносит удар по мячу одной кистью или рукой.

### 16.2 Первая подача в партии

Первая подача в партии выполняется командой, определенной на жеребьевке.

### 16.3 Порядок подачи

После первой подачи в партии подающий игрок определяется следующим образом:

- а) если подающая команда выигрывает очко, игрок, который подавал, подает снова;

б) когда принимающая команда выигрывает розыгрыш и приобретает право подавать, подает игрок, который не подавал в предыдущий раз.

#### 16.4 Разрешение подачи

Первый судья разрешает подавать после того как проверит, что подающий игрок, который должен подавать по порядку подачи, владеет мячом, находится за задней линией и, что команды готовы играть.

#### 16.5 Выполнение подачи

16.5.1 Подающий игрок может свободно передвигаться в пределах зоны подачи. В момент подачи или отталкивания для подачи в прыжке подающий не должен касаться ни игровой площадки (включая лицевую линию), ни поверхности за зоной подачи. Его нога не может находиться под линией. После выполнения удара подающий может наступить или приземлиться за пределами зоны или внутри площадки.

16.5.2 Если линия сдвигается вместе с песком от ноги подающего - это не считается ошибкой.

16.5.3 Подающий должен ударить по мячу в течение пяти секунд после разрешающего свистка первого судьи на подачу.

16.5.4 Подача, выполненная до свистка, отменяется и повторяется.

16.5.5 По мячу можно ударить одной кистью или любой частью руки, после того как мяч был подброшен или выпущен подающим и до того как он коснется игровой поверхности.

16.5.6 Если мяч, после того как был подброшен или выпущен подающим, приземлился без его касания или был пойман подающим, это считается попыткой подачи.

16.5.7 Новая попытка выполнения подачи не разрешается.

#### 16.6 Заслон

Партнер подающего не должен мешать соперникам, заслоняя подающего или траекторию полета мяча. По просьбе соперника он должен подвинуться в сторону.

#### 16.7 Ошибки при подаче

Следующие ошибки подающего приводят к переходу подачи к сопернику. Если подающий

- а) нарушает порядок подач;
- б) не выполняет подачу правильно.

#### 16.8 Ошибки при подаче после удара по мячу

После того как удар по мячу выполнен правильно, подача становится ошибочной, если мяч:

- а) касается игрока подающей команды или не пересекает вертикальную плоскость сетки;

б) мяч выходит <за>.

## 17. Атакующий удар

### 17.1 Определение

17.1.1 Все действия, направляющие мяч на сторону соперника, кроме подачи и блокирования считаются атакующими ударами.

17.1.2 Атакующий удар завершается в момент, когда мяч полностью пересекает вертикальную плоскость сетки или касается блокирующего.

17.1.3 Любой игрок может выполнить атакующий удар на любой высоте при условии, что его контакт с мячом осуществлен в пределах его собственного игрового пространства (исключение п. 17.2.4).

### 17.2 Ошибки при атакующем ударе

17.2.1. Игрок касается мяча в пределах игрового пространства команды-соперника.

17.2.2 Игрок посылает мяч <за>.

17.2.3 Игрок завершает атакующий удар, легко касаясь мяча открытой кистью и направляя мяч пальцами.

17.2.4 Игрок атакует подачу соперника в момент, когда мяч полностью находится над верхним краем сетки.

17.2.5 Игрок выполняет атакующий удар, используя передачу руками сверху, которая имеет траекторию, не перпендикулярную линии его плеч, исключая случай, когда он выполняет пас своему партнеру по команде.

## 18. Блок

### 18.1 Определение

Блокирование - это действие игроков вблизи сетки, преграждающее путь мячу, летящему со стороны соперника, протягиванием руки (рук) или других частей тела над верхним краем сетки.

### 18.2 Касания блокирующего

Первое касание после блока может быть выполнено любым игроком, включая игрока, который касался мяча на блоке.

### 18.3 Блок в пределах пространства соперника

При блокировании игроки могут располагать свои руки по ту сторону сетки, при условии, что их действия не мешают игре соперника. Так, не разрешается касаться мяча на стороне соперника раньше, чем соперник выполнит нападающий удар.

### 18.4 Касание на блоке



18.4.1 Касание на блоке считается касанием команды. После блока команде разрешается выполнить только два касания.

18.4.2 Последовательные (быстрые и продолжительные) касания могут быть у одного или более блокирующих при условии, что эти касания выполнены в течение одного действия. Это считается только одним командным касанием.

18.4.3 Эти касания могут быть совершены любой частью тела.

## 18.5 Ошибки при блокировании

18.5.1 Блокирующий касается мяча в пространстве соперника до или одновременно с его атакующим ударом.

18.5.2 Игрок блокирует мяч в пространстве соперника за антенной.

18.5.3 Игрок блокирует подачу соперника.

18.5.4 Мяч от блока уходит <за>.

## Глава 6. Тайм-ауты и задержки

### 19. Тайм-ауты

#### 19.1 Определение

ТАЙМ-АУТ - это правильное прерывание игры, продолжающееся 30 секунд.

#### 19.2 Количество тайм-аутов

Каждая команда может иметь максимум два тайм-аута в партии.

#### 19.3 Просьба о тайм-ауте

Просьбы игроков о тайм-ауте могут подаваться показом соответствующего жеста только тогда, когда мяч находится вне игры, до свистка, разрешающего подачу. Тайм-ауты могут следовать один за другим без возобновления игры.

Чтобы покинуть игровое поле, игроки должны получить разрешение судей.

#### 19.4 Неправильные просьбы

Среди прочего, неправильно просить тайм-аут:

- а) во время розыгрыша мяча и в момент или после свистка, разрешающего подачу;
- б) после использования разрешенного количества тайм-аутов. Любая неправильная просьба, которая не влияет и не задерживает игру, должна быть отклонена без всяких санкций, если не повторяется в одной и той же партии.

### 20. Задержки игры

## 20.1 Виды задержки

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

- а) продолжение перерыва после указания возобновить игру;
- б) повторение неправильной просьбы в одной и той же партии;
- в) задержка игры (при нормальных игровых условиях время от окончания розыгрыша мяча до свистка на подачу не должно превышать 12 секунд).

## 20.2 Наказания за задержки

20.2.1 Первая задержка командой в партии наказывается ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕМ ЗА ЗАДЕРЖКУ.

20.2.2 Вторая и последующие задержки любого типа одной и той же командой в одной и той же партии являются нарушением и влекут за собой ЗАМЕЧАНИЕ ЗА ЗАДЕРЖКУ: проигрыш розыгрыша мяча.

## 21. Прерывания игры в исключительных случаях

### 21.1 Травма

21.1.1 Судья должен немедленно остановить игру, если происходит серьезный случай во время того, как мяч находится в игре. Розыгрыш мяча переигрывается.

21.1.2 Травмированному игроку дается максимум 5 минут в партии для восстановления. Судья должен разрешить официальному врачу соревнований войти на площадку, чтобы осмотреть игрока. Только судья может разрешить игроку покинуть площадку без наказания. По истечении 5 минут судья дает свисток и просит игрока продолжить матч. В это время игрок должен решить может ли он играть.

Если игрок не восстановился или не вернулся на площадку по истечении 5 минут, его команда объявляется неполной.

В экстремальных случаях врач соревнований и технический делегат могут опротестовать возвращение травмированного игрока на площадку.

Примечание: Восстановительное время начинается с момента, когда официальный врач соревнований прибывает на игровую площадку, чтобы осмотреть игрока. Если врача нет, восстановительное время начинается с момента его разрешения судьей.

### 21.2 Внешнее вмешательство

Если в течение игры происходит какое-либо внешнее вмешательство, она должна быть остановлена и розыгрыш мяча повторен.

### 21.3 Продолжительное прерывание

Если непредвиденные обстоятельства прерывают матч, первый судья, организатор и контрольный комитет, если он есть, принимают решение, какие меры нужно принять, чтобы восстановить нормальные условия игры.

21.3.1 Если произошло одно или несколько прерываний, но их общая длительность не превышает четырех часов, игра возобновляется при счете, который был в момент прерывания, независимо на той же площадке будет возобновлена игра или на другой. Счет уже сыгранных партий сохраняется.

21.3.2 Если произошло одно или несколько прерываний, превышающих в общей сложности 4 часа, матч полностью переигрывается.

## 22. Смена сторон и перерывы

### 22.1 Смена сторон

22.1.1 В первых двух партиях команды меняются сторонами после розыгрыша каждых десяти очков.

22.1.2 В третьей решающей партии команды меняются сторонами после розыгрыша каждых пяти очков.

### 22.2 Перерывы

22.2.1 Перерывы между партиями длятся одну минуту. Во время этих перерывов первый судья проводит жеребьевку в соответствии с Правилom 8.1.

22.2.2 Смена сторон площадки должна происходить без каких-либо задержек, т. е. нет перерывов при смене сторон.

22.2.3 Если смена сторон не произошла в должное время, то это должно быть сделано, как только замечена ошибка. Счет во время смены сторон останется прежним.

## Глава 7. Неправильное поведение

### 23. Неправильное поведение

Некорректное поведение игрока команды в отношении официальных лиц, соперников, товарища по команде или зрителей классифицируется по четырем категориям в соответствии со степенью проступка.

#### 23.1 Категории

23.1.1 Неспортивное поведение: спор, запугивание и т.п.

23.1.2 Грубое поведение: действия вопреки хорошему тону или принципам морали, выражение презрения.

23.1.3 Оскорбительное поведение: клеветнические или оскорбительные слова или жесты.

23.1.4 Агрессия: физическое нападение или намеренная агрессия.

## 23.2 Наказания

В зависимости от степени некорректного поведения в соответствии с решением первого судьи применяются штрафные санкции (они должны быть записаны в протокол):

**23.2.1 ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ ЗА НЕПРАВИЛЬНОЕ ПОВЕДЕНИЕ:** за неспортивное поведение наказание не дается, но игрок предупреждается против повторения такого поведения в той же партии.

**23.2.2 НАКАЗАНИЕ ЗА НЕПРАВИЛЬНОЕ ПОВЕДЕНИЕ:** за грубое поведение команда наказывается потерей подачи или сопернику присуждается очко, в случае его подачи.

**23.2.3 УДАЛЕНИЕ:** повторение грубого поведения наказывается удалением. Игрок команды, наказанный удалением, должен покинуть площадку и команда объявляется неполной в данной партии.

**23.2.4 ДИСКВАЛИФИКАЦИЯ:** за оскорбительное поведение и агрессию игрок должен покинуть площадку и его команда объявляется неполной на весь матч.

## 23.3 Шкала наказаний

**НЕПРАВИЛЬНОЕ ПОВЕДЕНИЕ** наказывается, как показано в шкале наказаний. Игрок может получить более одного **ЗАМЕЧАНИЯ ЗА НЕПРАВИЛЬНОЕ ПОВЕДЕНИЕ** в партии.  
**ДИСКВАЛИФИКАЦИЯ** за агрессию не требует предварительного наказания.

## 23.4 Неправильное поведение до и между партиями

Любое неправильное поведение до или между партиями наказывается в соответствии со схемой 9 и наказания считаются полученными в следующей за этим партии.

## Глава 8. Судейская бригада и процедуры

### 24. Судейская бригада и процедуры

#### 24.1 Состав

Судейская бригада матча состоит из следующих официальных лиц:

- первый судья;
- второй судья;
- секретарь - секретарь;
- четыре (два) судьи на линиях.

Их расположение на площадке показано на схеме 6.

#### 24.2 Процедуры

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

- a) первый судья дает сигнал на подачу и начинает розыгрыш мяча;

б) первый и второй судья дают сигнал к окончанию розыгрыша, если они уверены, что ошибка совершена и могут определить ее характер.

24.2.2 Они могут свистеть во время остановки игры, чтобы показать, что они удовлетворяют или отвергают просьбу команды.

24.2.3. Немедленно после свистка судьи, сигнализирующего конец розыгрыша, они должны показать с помощью официальных жестов:

- а) команду, которая должна подавать;
- б) характер ошибки (если необходимо);
- в) игрока, совершившего ошибку (если необходимо).

## 25. Первый судья

### 25.1 Расположение

Первый судья выполняет свои обязанности сидя или стоя на судейской вышке, установленной на одном конце сетки. Его глаза должны быть приблизительно на 50 см выше сетки.

### 25.2 Права

25.2.1 Первый судья руководит матчем от начала до конца. Первый судья имеет власть над всеми официальными членами судейской бригады и членами команд.

Во время матча решения первого судьи являются окончательными. Он имеет право отменить решения других членов бригады, если он замечает, что они были ошибочными. Первый судья может даже заменить любого члена бригады, который не выполняет свои обязанности должным образом.

25.2.2 Первый судья также контролирует работу подавальщиков.

25.2.3 Первый судья имеет право решать любые вопросы, возникающие в игре, включая те, которые не предусмотрены Правилами.

25.2.4. Первый судья не должен допускать никаких обсуждений своих решений. Однако, по просьбе игрока, первый судья может дать пояснение применения или интерпретации правила, на основании которого принято это решение.

Если игрок, немедленно заявив о своем несогласии с этим объяснением, оставляет за собой право подать официальный протест в конце матча по поводу данного инцидента, первый судья должен это разрешить.

В соревнованиях ФИВБ и ВФВ протест должен быть немедленно принят/рассмотрен комитетом по протестам, с тем, чтобы ни в коем случае не менять расписание турнира.

25.2.5 Первый судья отвечает до и во время матча за контроль соответствия игровой площадки необходимым условиям и требованиям.

### 25.3 Обязанности

25.3.1 Перед матчем первый судья:

- а) проверяет состояние игровой площадки, мячей и другого оборудования;
- б) проводит жеребьевку с капитанами команд;
- в) контролирует разминку команд.

25.3.2 Во время матча, только первый судья уполномочен:

- а) определять неспортивное поведение или задержки;
- б) определять:
  - ошибки при выполнении подачи,
  - заслон подающей команды,
  - ошибки при игре мячом,
  - ошибки над сеткой и в ее верхней части.

## 26. Второй судья

### 26.1 Расположение

Второй судья выполняет свои функции, стоя у стойки за игровой площадкой на противоположной стороне и лицом к первому судье.

### 26.2 Права

26.2.1 Второй судья является помощником первого судьи, но также имеет свой собственный круг полномочий. В случае, если первый судья не сможет продолжать судить, второй судья может заменить его.

26.2.2 Второй судья может также без свистка сигнализировать ошибки, которые находятся вне его компетенции, но не может настаивать на их принятии первым судьей.

26.2.3 Второй судья контролирует работу секретаря.

26.2.4 Второй судья разрешает тайм-ауты и смену сторон, контролирует их продолжительность и отклоняет неправильные просьбы.

26.2.5 Второй судья контролирует количество тайм-аутов, использованных каждой командой и сообщает о втором тайм-ауте первому судье и соответствующим игрокам.

26.2.6 В случае травмы игрока второй судья дает игроку время для восстановления.

26.2.7 Второй судья проверяет во время встречи соответствие мячей требованиям Правил.

### 26.3 Обязанности

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

- а) касание игроком нижней части сетки и антенны на своей стороне площадки;
- б) помеху, обусловленную переходом на площадку и в пространство соперника под сеткой;
- в) переход мяча за пределами плоскости перехода или касание мячом антенны на его стороне площадки;
- г) касание мячом постороннего предмета.

## 27. Секретарь

### 27.1 Расположение

Секретарь выполняет свои обязанности, сидя за столом с противоположной стороны от первого судьи, лицом к нему.

## 27.2 Обязанности

Секретарь заполняет протокол в соответствии с правилами и во взаимодействии со вторым судьей.

27.2.1 Перед матчем и партией секретарь регистрирует данные о матче и командах в соответствии с действующими процедурами и собирает подписи капитанов.

27.2.2 Во время матча секретарь:

- а) записывает выигранные очки и контролирует правильность счета на табло;
- б) контролирует порядок подач, выполняемых игроками в партии;
- в) указывает порядок подач каждой команде, показывая табличку, пронумерованную 1 или 2, соответственно номеру подающего игрока. Секретарь немедленно указывает судьям на возникшие нарушения;
- г) регистрирует тайм-ауты, проверяя их количество, и информирует второго судью;
- д) уведомляет судей о неправильных запросах тайм-аутов;
- е) извещает судей о конце партий и смене сторон.

27.2.3 В конце матча секретарь:

- а) регистрирует финальный результат;
- б) подписывает протокол, собирает подписи капитанов команд и судей;
- в) в случае протеста записывает или позволяет соответствующему игроку записать в протокол заявление о спорном эпизоде.

## 28. Судьи на линиях

### 28.1 Расположение

28.1.1 В международных официальных матчах обязательно наличие двух судей на линиях. Они стоят на противоположных углах по диагонали, в одном-двух метрах от угла. Каждый контролирует обе линии (лицевую и боковую) на своей стороне.

28.1.2 Если используются четыре судьи на линиях, они стоят в одном-трех метрах от каждого угла площадки на воображаемом продолжении линии, которые они контролируют.

### 28.2 Обязанности

28.2.1 Судьи на линиях выполняют свои функции, используя флаги (30 x 30 см), как показано на схеме 8:

- а) они сигнализируют <мяч в площадке> и <за> когда мяч приземляется около их линий;
- б) они показывают касание мяча, ушедшего <за>, принимающей командой;
- в) они сигнализируют, когда мяч пересекает сетку за пределами плоскости перехода, касается антенны и т.д.
- г) судья, контролирующий заднюю линию, указывает на ошибки (заступ) подающего. По просьбе первого судьи судья на линии должен повторить свой сигнал.

## 29. Официальные жесты

### 29.1 Судейские жесты

Судьи и судьи на линиях должны указывать с помощью официальных жестов цель прерывания игры следующим образом:

29.1.1 Судья указывает команду, которая должна подавать.

29.1.2 Затем, судья, если необходимо, показывает суть зафиксированной ошибки или просьбу о прерывании игры. Жест некоторое время выдерживается и, если он выполняется одной рукой, рука должна соответствовать той стороне площадки, на которой команда совершила ошибку или сделала запрос.

29.1.3 Затем, если необходимо, судья в заключение указывает на игрока, совершившего ошибку, или сторону команды, которая сделала запрос.

### 29.2 Сигналы флажками судей на линии

Судьи на линиях должны показать официальным сигналом флажком характер совершенной ошибки и выдержать сигнал некоторое время.