



# Гипертекстовый судейский учебно-методический материал

(версия 26.06.2025)

Настоящий документ представляет собой судейский учебно-методический материал, составленный из основных официальных судейских источников: Правил игры, Судейского руководства и Книги прецедентов, связанных внутренними гиперссылками (далее – гипертекст).

Данный материал подготовлен Методической комиссией ВКС (Шестаков Ю.А.) на основе аналогичного документа, применявшегося ранее при проведении Международных судейских курсов ФИВБ.

Гипертекстовый документ может использоваться волейбольными судьями всех уровней для повышения своих знаний и методической работы среди начинающих судей.

Председатель Всероссийской коллегии судей  
Судья Международной категории  
Судейский тренер-инструктор ФИВБ

С.В.Титов

# ОФИЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА ВОЛЕЙБОЛА 2025-2028

## СОДЕРЖАНИЕ

### ХАРАКТЕРИСТИКА ИГРЫ

#### Часть 1 ФИЛОСОФИЯ ПРАВИЛ И СУДЕЙСТВО

#### Часть 2 **РАЗДЕЛ I** ИГРА

##### Глава 1 Сооружения и Оборудование

- 1. **ИГРОВОЕ ПОЛЕ**
- 1.1 РАЗМЕРЫ
- 1.2 ИГРОВАЯ ПОВЕРХНОСТЬ
- 1.3 ЛИНИИ НА ПЛОЩАДКЕ
- 1.4 ЗОНЫ И МЕСТА
- 1.5 ТЕМПЕРАТУРА
- 1.6 ОСВЕЩЕНИЕ
- 2. **СЕТКА И СТОЙКИ**
- 2.1 ВЫСОТА СЕТКИ
- 2.2 СТРУКТУРА
- 2.3 БОКОВЫЕ ЛЕНТЫ
- 2.4 АНТЕННЫ
- 2.5 СТОЙКИ
- 2.6 ДОПОЛНИТЕЛЬНОЕ ОБОРУДОВАНИЕ
- 3. **МЯЧИ**
- 3.1 СТАНДАРТЫ
- 3.2 ЕДИНООБРАЗИЕ МЯЧЕЙ
- 3.3 СИСТЕМА ТРЕХ МЯЧЕЙ

##### Глава 2 Участники

- 4. **КОМАНДЫ**
- 4.1 СОСТАВ КОМАНДЫ
- 4.2 РАЗМЕЩЕНИЕ КОМАНДЫ
- 4.3 ЭКИПИРОВКА
- 4.4 ЗАМЕНА ЭКИПИРОВКИ
- 4.5 ЗАПРЕЩЕННЫЕ ПРЕДМЕТЫ
- 5. **РУКОВОДИТЕЛИ КОМАНДЫ**
- 5.1 КАПИТАН
- 5.2 ТРЕНЕР
- 5.3 ПОМОЩНИК ТРЕНЕРА

## Глава 3 Игровой Формат

### 6.     **НАБОР ОЧКА. ВЫИГРЫШ ПАРТИИ И МАТЧА**

- 6.1    НАБОР ОЧКА
- 6.2    ВЫИГРЫШ ПАРТИИ
- 6.3    ВЫИГРЫШ МАТЧА
- 6.4    НЕЯВКА И НЕПОЛНАЯ КОМАНДА

### 7.     **СТРУКТУРА ИГРЫ**

- 7.1    ЖЕРЕБЬЕВКА
- 7.2    РАЗМИНКА
- 7.3    НАЧАЛЬНАЯ РАССТАНОВКА КОМАНДЫ
- 7.4    ПОЗИЦИИ
- 7.5    ПОЗИЦИОННАЯ ОШИБКА
- 7.6    ПЕРЕХОД
- 7.7    ОШИБКА ПРИ ПЕРЕХОДЕ

## Глава 4 Игровые Действия

### 8.     **СОСТОЯНИЯ ИГРЫ**

- 8.1    МЯЧ В ИГРЕ
- 8.2    МЯЧ ВНЕ ИГРЫ
- 8.3    МЯЧ «В ПЛОЩАДКЕ»
- 8.4    МЯЧ «ЗА»

### 9.     **ИГРА С МЯЧОМ**

- 9.1    УДАРЫ КОМАНДЫ
- 9.2    ХАРАКТЕРИСТИКИ УДАРА
- 9.3    ОШИБКИ ПРИ ИГРЕ С МЯЧОМ

### 10.    **МЯЧ У СЕТКИ**

- 10.1   МЯЧ, ПЕРЕСЕКАЮЩИЙ СЕТКУ
- 10.2   МЯЧ, КАСАЮЩИЙСЯ СЕТКИ
- 10.3   МЯЧ В СЕТКЕ

### 11.    **ИГРОК У СЕТКИ**

- 11.1   ПЕРЕНОС ЧЕРЕЗ СЕТКУ
- 11.2   ПРОНИКНОВЕНИЕ ПОД СЕТКОЙ
- 11.3   КОНТАКТ С СЕТКОЙ
- 11.4   ОШИБКИ ИГРОКА У СЕТКИ

### 12.    **ПОДАЧА**

- 12.1   ПЕРВАЯ ПОДАЧА В ПАРТИИ
- 12.2   ПОРЯДОК ПОДАЧИ
- 12.3   РАЗРЕШЕНИЕ ПОДАЧИ
- 12.4   ВЫПОЛНЕНИЕ ПОДАЧИ
- 12.5   ЗАСЛОН
- 12.6   ОШИБКИ, СОВЕРШЕННЫЕ ВО ВРЕМЯ ПОДАЧИ
- 12.7   ОШИБКИ ПРИ ПОДАЧЕ И ПОЗИЦИОННЫЕ ОШИБКИ

### 13.    **АТАКУЮЩИЙ УДАР**

- 13.1   ХАРАКТЕРИСТИКИ АТАКУЮЩЕГО УДАРА
- 13.2   ОГРАНИЧЕНИЯ АТАКУЮЩЕГО УДАРА
- 13.3   ОШИБКИ ПРИ АТАКУЮЩЕМ УДАРЕ

### 14.    **БЛОК**

- 14.1   БЛОКИРОВАНИЕ
- 14.2   КОНТАКТ ПРИ БЛОКИРОВАНИИ
- 14.3   БЛОКИРОВАНИЕ В ПРОСТРАНСТВЕ СОПЕРНИКА
- 14.4   БЛОК И УДАРЫ КОМАНДЫ

- 14.5 БЛОКИРОВАНИЕ ПОДАЧИ
- 14.6 ОШИБКИ БЛОКИРОВАНИЯ

## *Глава 5*

### **Перерывы, Интервалы и Задержки**

- 15. **ПЕРЕРЫВЫ**
- 15.1 КОЛИЧЕСТВО ОБЫЧНЫХ ИГРОВЫХ ПЕРЕРЫВОВ
- 15.2 ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЬ ОБЫЧНЫХ ИГРОВЫХ ПЕРЕРЫВОВ
- 15.3 ЗАПРОС ОБЫЧНЫХ ИГРОВЫХ ПЕРЕРЫВОВ
- 15.4 ТАЙМ-АУТЫ
- 15.5 ЗАМЕНА
- 15.6 ОГРАНИЧЕНИЕ ЗАМЕН
- 15.7 ИСКЛЮЧИТЕЛЬНАЯ ЗАМЕНА
- 15.8 ЗАМЕНА ПРИ УДАЛЕНИИ ИЛИ ДИСКВАЛИФИКАЦИИ
- 15.9 НЕПРАВОМЕРНАЯ ЗАМЕНА
- 15.10 ПРОЦЕДУРА ЗАМЕНЫ
- 15.11 НЕПРАВИЛЬНЫЙ ЗАПРОС
- 16. **ЗАДЕРЖКИ ИГРЫ**
- 16.1 ВИДЫ ЗАДЕРЖЕК
- 16.2 САНКЦИИ ЗА ЗАДЕРЖКИ
- 17. **ИСКЛЮЧИТЕЛЬНЫЕ ПЕРЕРЫВЫ В ИГРЕ**
- 17.1 ТРАВМА
- 17.2 ВНЕШНЯЯ ПОМЕХА
- 17.3 ПРОДОЛЖИТЕЛЬНЫЕ ПЕРЕРЫВЫ
- 18. **ИНТЕРВАЛЫ И СМЕНА ПЛОЩАДОК**
- 18.1 ИНТЕРВАЛЫ
- 18.2 СМЕНА ПЛОЩАДОК

## *Глава 6*

### **Игрок Либеро**

- 19. **ИГРОК ЛИБЕРО**
- 19.1 НАЗНАЧЕНИЕ ЛИБЕРО
- 19.2 ЭКИПИРОВКА
- 19.3 ДЕЙСТВИЯ, КАСАЮЩИЕСЯ ЛИБЕРО
- 19.4 ПЕРЕНАЗНАЧЕНИЕ НОВОГО ЛИБЕРО
- 19.5 РЕЗЮМЕ

## *Глава 7*

### **Поведение Участников**

- 20. **ТРЕБОВАНИЯ К ПОВЕДЕНИЮ**
- 20.1 СПОРТИВНОЕ ПОВЕДЕНИЕ
- 20.2 ЧЕСТНАЯ ИГРА
- 21. **НЕПРАВИЛЬНОЕ ПОВЕДЕНИЕ И САНКЦИИ ЗА НЕГО**
- 21.1 НЕЗНАЧИТЕЛЬНОЕ НЕПРАВИЛЬНОЕ ПОВЕДЕНИЕ
- 21.2 НЕПРАВИЛЬНОЕ ПОВЕДЕНИЕ, ПРИВОДЯЩЕЕ К САНКЦИЯМ
- 21.3 ШКАЛА САНКЦИЙ
- 21.4 ПРИМЕНЕНИЕ САНКЦИЙ ЗА НЕПРАВИЛЬНОЕ ПОВЕДЕНИЕ
- 21.5 НЕПРАВИЛЬНОЕ ПОВЕДЕНИЕ ДО И МЕЖДУ ПАРТИЯМИ
- 21.6 НЕПРАВИЛЬНОЕ ПОВЕДЕНИЕ И ИСПОЛЬЗУЕМЫЕ КАРТОЧКИ – РЕЗЮМЕ

Часть 2  
**РАЗДЕЛ II**  
**СУДЬИ, ИХ ОБЯЗАННОСТИ**  
**И ОФИЦИАЛЬНЫЕ ЖЕСТЫ**

Глава 8  
**Судьи**

<u>22.</u>	<b>СУДЕЙСКАЯ КОМАНДА И ПРОЦЕДУРЫ</b>
<u>22.1</u>	СОСТАВ
<u>22.2</u>	ПРОЦЕДУРЫ
<u>23.</u>	<b>1<sup>ый</sup> СУДЬЯ</b>
<u>23.1</u>	МЕСТОНАХОЖДЕНИЕ
<u>23.2</u>	ПОЛНОМОЧИЯ
<u>23.3</u>	ОБЯЗАННОСТИ
<u>24.</u>	<b>2<sup>ой</sup> СУДЬЯ</b>
<u>24.1</u>	МЕСТОНАХОЖДЕНИЕ
<u>24.2</u>	ПОЛНОМОЧИЯ
<u>24.3</u>	ОБЯЗАННОСТИ
<u>25.</u>	<b>СУДЬЯ ВИДЕОПРОСМОТРА</b>
<u>25.1</u>	МЕСТОНАХОЖДЕНИЕ
<u>25.2</u>	ОБЯЗАННОСТИ
<u>26.</u>	<b>РЕЗЕРВНЫЙ СУДЬЯ</b>
<u>26.1</u>	МЕСТОНАХОЖДЕНИЕ
<u>26.2</u>	ОБЯЗАННОСТИ
<u>27.</u>	<b>СЕКРЕТАРЬ</b>
<u>27.1</u>	МЕСТОНАХОЖДЕНИЕ
<u>27.2</u>	ОБЯЗАННОСТИ
<u>28.</u>	<b>ПОМОЩНИК СЕКРЕТАРЯ</b>
<u>28.1</u>	МЕСТОНАХОЖДЕНИЕ
<u>28.2</u>	ОБЯЗАННОСТИ
<u>29.</u>	<b>ЛИНЕЙНЫЕ</b>
<u>29.1</u>	МЕСТОНАХОЖДЕНИЕ
<u>29.2</u>	ОБЯЗАННОСТИ
<u>30.</u>	<b>ОФИЦИАЛЬНЫЕ СИГНАЛЫ</b>
<u>30.1</u>	ЖЕСТЫ СУДЕЙ
<u>30.2</u>	СИГНАЛЫ ФЛАГОМ ЛИНЕЙНЫХ

Часть 2  
**РАЗДЕЛ III**  
**СХЕМЫ**

Сх.	
<u>1a</u>	Соревновательная/Контрольная Зона
<u>1b</u>	Игровое Поле
<u>2</u>	Игровая Площадка
<u>3</u>	Эскиз Сетки
<u>4</u>	Позиции Игроков
<u>5a</u>	Пересечение Мячом Вертикальной Плоскости Сетки на Площадку Соперника
<u>5b</u>	Пересечение Мячом Вертикальной Плоскости Сетки в Свободную Зону Соперника
<u>6</u>	Групповой Заслон

<a href="#">7</a>	Состоявшийся Блок
<a href="#">8</a>	Атака Игрока Задней Линии
<a href="#">9</a>	Шкалы Санкций
<a href="#">10</a>	Расположение Судейской Команды и их Помощников
<a href="#">11</a>	Официальные Судейские Жесты
<a href="#">12</a>	Официальные Сигналы Флагом Судей на линии

### **Часть 3** **ОПРЕДЕЛЕНИЯ**

## **ХАРАКТЕРИСТИКА ИГРЫ**

Волейбол – это спорт, в котором соревнуются две команды на игровой площадке, разделенной сеткой. Для разных обстоятельств предусмотрены различные варианты игры с тем, чтобы ее многогранность была доступна каждому.

Цель игры – направить мяч над сеткой для приземления его на площадке соперника и предотвратить такую же попытку соперника. Команда имеет три удара для возвращения мяча (в дополнение к касанию на блоке).

Мяч вводится в игру подачей: подающий игрок ударом направляет мяч сопернику. Розыгрыш продолжается до приземления мяча на игровой площадке, выхода его «за» или ошибки команды при возвращении мяча.

В волейболе команда, выигравшая розыгрыш, получает очко (Система «Розыгрыш-Очко»). Когда принимающая команда выигрывает розыгрыш, она получает очко и право подавать, и ее игроки переходят на одну позицию по часовой стрелке.

### **Часть 1**

## **ФИЛОСОФИЯ ПРАВИЛ И СУДЕЙСТВО**

### **ВВЕДЕНИЕ**

По всем показателям волейбол является одним из наиболее топовых видов спорта в мире – он имеет больше федераций – членов, более значительные цифры телевизионных просмотров, большее число подписчиков в социальных медиа, большее количество зарегистрированных игроков и активных любителей, чем почти любой другой вид спорта, у него динамичный, безупречный и яркий имидж, сочетающий в высшей степени соревновательный спорт и шоу высокого уровня.



Вильям Морган, создатель игры, все еще узнал бы ее, поскольку волейбол пронес сквозь годы свои отличительные и важные элементы. Некоторые из них он разделяет с другими играми, в которых присутствуют сетка/мяч/ракетка: – подача – переход (подача по очереди) – атака – защита – игроки могут играть у сетки и на задней части площадки. Но спорт продолжает двигаться вперед. Он взрывной, он зрелищный, он быстрый и динамичный, в нем атлетичные игроки делают невообразимые вещи на площадке при переполненных трибунах.

Волейбол, кроме того, 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, создавая, таким образом, равные условия владения мячом и предоставляя равные возможности для набора очков.

За последние годы ФИВБ достигла больших успехов в адаптации игры к потребностям современных зрителей. либерализуя критерии обработки мяча, предоставляя возможность иметь до двух специализированных защитных игроков Либера, внедряя технологию системы видеопросмотра, обеспечивающую беспристрастность оценки усилий спортсменов, и поощряя стратегию, которая способствует ходу игры с учетом интереса зрителей как на трибунах, так и у экранов.

## **ТЕКСТ ПРАВИЛ**

Данный текст адресован широкой волейбольной аудитории – игрокам, тренерам, судьям, зрителям, комментаторам и другим, так как понимание правил позволяет лучше играть и получать удовлетворение, тренеры могут создавать лучшую структуру и тактику команды, позволяя игрокам полностью продемонстрировать свое мастерство, а понимание взаимосвязи между написанными правилами и фактическими действиями на площадке позволяет судьям принимать наилучшие решения.

Волейбол является одновременно оздоровительным и соревновательным видом спорта. Оздоровительный спорт отвечает духовным потребностям и пропагандирует увлеченность здоровым образом жизни. Соревнование позволяет людям проявить свои лучшие способности, творчество, дает свободу самовыражения и боевой дух. Правила разработаны и структурированы таким образом, чтобы способствовать реализации всех этих аспектов.

## **СУДЬЯ В ЭТОЙ СТРУКТУРЕ**

Сущность понятия «хороший судья» лежит в концепции справедливости и последовательности (расположение между обеими площадками – это символ баланса). В совокупности все это позволяет игрокам доверять действиям судьи. Судья в большей степени должен быть помощником нежели контролером, дирижером оркестра нежели диктатором, эффективно содействовать, а не «эффективно» наказывать.

Понимая причину, почему было написано то или иное правило, и ясно понимая его предназначение в рамках «шоу», судья становится важной частью общего успешного процесса, оставаясь в значительной степени в тени и вмешиваясь, только когда это необходимо. Мы можем сказать, что хороший судья должен использовать правила для того, чтобы сделать соревнования набором опыта 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!  
Понимайте игру!***

## **Часть 2 РАЗДЕЛ I ИГРА**

### **ГЛАВА 1 Сооружения и Оборудование**

#### **1. ИГРОВОЕ ПОЛЕ**

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

##### **1.1 РАЗМЕРЫ**

Игровая площадка представляет собой прямоугольник размерами 18 x 9 м, окруженный со всех сторон свободной зоной шириной минимум 3 метра.

Свободным игровым пространством является пространство над игровым полем, которое свободно от любых препятствий. Минимальная высота свободного игрового пространства над игровым полем составляет 7 м от игровой поверхности.

**На Мировых и Официальных соревнованиях, а также соревнованиях ФИВБ свободная зона должна быть шириной 5 м от боковых линий и 6,5 м от лицевых линий. Свободное игровое пространство должно быть высотой минимум 12,5 м от игровой поверхности.**

**Смотри правила  
G1**

[1.1, D.1a, D.1b](#)

[D.2](#)

[G1.2](#)



<b>1.2</b>	<b>ИГРОВАЯ ПОВЕРХНОСТЬ</b>	
1.2.1	Игровая поверхность должна быть плоской, горизонтальной и однообразной. Она не должна представлять никакой опасности травмирования игроков. Запрещено играть на неровных или скользких поверхностях. <b>Для Мировых и Официальных соревнований, а также соревнований ФИВБ разрешено только деревянное или синтетическое покрытие. Любое покрытие должно быть предварительно утверждено ФИВБ.</b>	
1.2.2	В залах поверхность игровых площадок должна быть светлого цвета <b>Для Мировых и Официальных соревнований, а также соревнований ФИВБ белый цвет линий является обязательным. Другие цвета, отличающиеся друг от друга, необходимы для игровой площадки и свободной зоны. Игровая площадка может быть из разных цветов, устанавливающих различие между передней зоной и задней зоной.</b>	<a href="#">1.1</a> , <a href="#">1.3</a>
1.2.3	На открытых площадках разрешен уклон 5 мм на 1 м для дренажа. Линии площадки, изготовленные из твердых материалов, запрещены.	<a href="#">1.3</a>
<b>1.3</b>	<b>ЛИНИИ НА ПЛОЩАДКЕ</b>	<a href="#">D.2</a>
1.3.1	Ширина всех линий 5 см. Линии должны быть светлыми и отличаться по цвету от пола и любых других линий.	<a href="#">1.2.2</a>
1.3.2	Ограничительные линии Две боковые и две лицевые линии ограничивают игровую площадку. Боковые и лицевые линии входят в размеры игровой площадки.	<a href="#">1.1</a>
1.3.3	Средняя линия Ось средней линии разделяет игровую площадку на две равные площадки размером 9 x 9 м каждая; тем не менее, считается, что вся ширина этой линии принадлежит и той, и другой площадке в равной степени. Эта линия проведена под сеткой от одной боковой линии до другой.	<a href="#">c2.2</a> , <a href="#">c2.7</a> <a href="#">D.2</a>
1.3.4	Линия атаки На каждой площадке линия атаки, задний край которой нанесен на расстоянии 3 м от оси средней линии, ограничивает переднюю зону. <b>Для Мировых и Официальных соревнований, а также соревнований ФИВБ линия атаки продолжена дополнительными пунктирными линиями от боковых линий – пятью 15-см короткими линиями шириной 5 см, нанесенными через 20 см, общей длиной 1,75 м.</b>	<a href="#">1.3.3</a> , <a href="#">1.4.1</a> <a href="#">D.2</a>
<b>1.4</b>	<b>ЗОНЫ И МЕСТА</b>	<a href="#">D.1b</a> , <a href="#">D.2</a>
1.4.1	Передняя зона На каждой площадке передняя зона ограничена осью средней линии и задним краем линии атаки. Считается, что передняя зона простирается за боковыми линиями до конца свободной зоны	<a href="#">19.3.1.4</a> , <a href="#">23.3.2.3e</a> <a href="#">D.2</a> <a href="#">1.3.3</a> , <a href="#">1.3.4</a> , <a href="#">19.3.1.4</a> , <a href="#">23.3.2.3e</a> <a href="#">1.1</a> , <a href="#">1.3.2</a>
1.4.2	Зона подачи Зона подачи – это участок шириной 9 м позади каждой лицевой линии. Она ограничена по бокам двумя короткими линиями длиной 15 см каждая, нанесенными на расстоянии 20 см позади лицевой линии, как продолжение боковых линий. Обе короткие линии включены в ширину зоны подачи. По глубине зона подачи простирается до конца свободной зоны.	<a href="#">1.3.2</a> , <a href="#">12</a> , <a href="#">D.1b</a> <a href="#">1.1</a>
1.4.3	Зона замены Зона замены ограничена продолжением обеих линий нападения и простирается до стола секретаря.	<a href="#">1.3.4</a> , <a href="#">15.10.1</a> , <a href="#">D.1b</a>
1.4.4	Зона Замещения Либеро Зона Замещения Либеро – это часть свободной зоны на стороне скамеек команд, она ограничена продолжением линии атаки и простирается до лицевой линии.	<a href="#">19.3.2.7</a> , <a href="#">D.1b</a>
1.4.5	Место разминки <b>Для Мировых и Официальных соревнований, а также соревнований ФИВБ места разминки, размером приблизительно 3 x 3 м, расположены за пределами свободной зоны в обоих углах на стороне скамеек команд, где они не должны препятствовать обзору зрителей, или же позади скамейки команды, где трибуна начинается выше 2,5 м от поверхности площадки.</b>	<a href="#">24.2.5</a> , <a href="#">D.1a</a> , <a href="#">D.1b</a>

1.5	<b>ТЕМПЕРАТУРА</b>	
	Минимальная температура не должна быть ниже 10° С (50° F).	<a href="#">с4.40,</a>
	<b>На Мировых и Официальных соревнованиях, а также соревнованиях ФИВБ максимальная температура должна быть установлена Техническим Делегатом ФИВБ матча.</b>	
1.6	<b>ОСВЕЩЕНИЕ</b>	
	Освещение должно быть не менее 300 люкс.	<a href="#">1.</a>
	<b>На Мировых и Официальных соревнованиях, а также соревнованиях ФИВБ освещение игрового поля должно быть не менее 2000 люкс, измеренное на высоте одного метра от поверхности игрового поля.</b>	
2.	<b>СЕТКА И СТОЙКИ</b>	<a href="#">D.3,</a> <a href="#">G2</a>
2.1	<b>ВЫСОТА СЕТКИ</b>	
2.1.1	Сетка устанавливается вертикально над осью средней линии. Верхний край сетки устанавливается на высоте 2,43 м для мужчин и 2,24 м для женщин.	<a href="#">1.3.3,</a> <a href="#">2.1.2</a>
2.1.2	Высота сетки измеряется в середине игровой площадки. Высота сетки (над двумя боковыми линиями) должна быть совершенно одинаковой и не должна превышать официальную высоту более чем на 2 см.	<a href="#">1.1,</a> <a href="#">1.3.2,</a> <a href="#">2.1.1</a>
2.2	<b>СТРУКТУРА</b>	
	Сетка шириной 1 метр (+/- 3 см) и длиной 9,50-10 метров (с 25-50 см за боковыми лентами на каждой стороне) состоит из черных ячеек в форме квадрата со стороной 10 см.	<a href="#">D.3</a>
	<b>Для Мировых и Официальных соревнований, а также соревнованиях ФИВБ, в соответствии с регламентом конкретного соревнования, размер ячейки может быть изменен, чтобы способствовать рекламе, соответствующей маркетинговым соглашениям.</b>	
	Верхний край сетки формирует горизонтальная лента шириной 7 см, выполненная из сложенной вдвое белой парусины, прошитой по всей длине. Каждый конец ленты имеет отверстие, через которое пропущен шнур, привязывающий ленту к стойкам для ее натяжения.	
	Внутри ленты находится гибкий трос для прикрепления сетки к стойкам и поддержания ее верхней части в натянутом состоянии.	
	Внизу сетки имеется другая горизонтальная лента шириной 5 см аналогичная верхней ленте, через которую пропущен шнур. Этот шнур предназначен для прикрепления сетки к стойкам и поддержания ее нижней части в натянутом состоянии.	
2.3	<b>БОКОВЫЕ ЛЕНТЫ</b>	
	Две белые ленты прикреплены вертикально к сетке и расположены непосредственно над каждой боковой линией.	<a href="#">1.3.2,</a> <a href="#">D.3</a>
	Их ширина 5 см и длина 1 м, и они считаются частью сетки.	
2.4	<b>АНТЕННЫ</b>	
	Антенна представляет собой гибкий стержень длиной 1,80 м и диаметром 10 мм, сделанный из стекловолокна или подобного ему материала.	
	Антенна прикрепляется с внешнего края каждой боковой ленты. Антенны расположены на противоположных сторонах сетки.	<a href="#">2.3,</a> <a href="#">D.3</a>
	Каждая антенна возвышается над сеткой на 80 см. и окрашена полосами контрастных цветов шириной 10 см, предпочтительно красного и белого.	
	Антенны считаются частью сетки и ограничивают по бокам площадь перехода.	<a href="#">10.1.1,</a> <a href="#">D.3,</a> <a href="#">D.5a,</a> <a href="#">D.5b</a>
2.5	<b>СТОЙКИ</b>	
2.5.1	Стойки, поддерживающие сетку, устанавливаются на расстоянии 0,5-1,0 м. за боковыми линиями. Их высота – 2,55 м и, предпочтительно, регулируемая.	<a href="#">D.3</a>
	<b>Для всех Мировых и Официальных соревнований, а также соревнований ФИВБ стойки, поддерживающие сетку, располагаются на расстоянии 1 метра за боковыми линиями и должны иметь мягкую защиту.</b>	
2.5.2	Стойки – круглые и гладкие, установлены на поверхности без растяжек. Не должно быть опасных или мешающих приспособлений.	
2.6	<b>ДОПОЛНИТЕЛЬНОЕ ОБОРУДОВАНИЕ</b>	
	Все дополнительное оборудование определено инструкциями ФИВБ.	

## G3

### 3.1 СТАНДАРТЫ

Мяч должен быть сферическим с покрытием, сделанным из эластичной натуральной или синтетической кожи, и внутренней камерой, сделанной из резины или подобного ей материала.

Его цвет может быть однотонным светлым, или комбинация цветов.

Материал из синтетической кожи и цветовые комбинации мячей, используемых в Официальных Международных соревнованиях, должны соответствовать стандартам ФИВБ.

Его окружность 65-67 см и его вес 260-280 г.

Его внутреннее давление должно быть от 0,30 до 0,325 кг/кв.см. (от 4.26 до 4.61 psi) (от 294,3 до 318,82 мбар или гПа).

### 3.2 ЕДИНООБРАЗИЕ МЯЧЕЙ

Все мячи, используемые в матче, должны иметь одинаковые стандарты, это 3.1 касается окружности, веса, давления, типа, цвета и т.д.

Мировые и Официальные соревнования, а также соревнования ФИВБ, Национальные Чемпионаты или Чемпионаты Лиги должны играть мячами, утвержденными ФИВБ, если иное не установлено ФИВБ.

### 3.3 СИСТЕМА ИСПОЛЬЗОВАНИЯ МЯЧЕЙ

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

## ГЛАВА 2

### УЧАСТНИКИ

## 4. КОМАНДЫ

#### 4.1 СОСТАВ КОМАНДЫ

4.1.1 На матч команда может иметь в составе до 12 игроков, плюс

- тренерский состав: один тренер, максимум два помощника тренера;
- медицинский персонал: один массажист команды и один врач.

Только эти, зарегистрированные в протоколе члены команды, могут войти в Соревновательную/Контрольную Зону и принимать участие в официальной разминке и в матче.

На Мировых и Официальных соревнованиях, а также соревнованиях ФИБЕ для взрослых:

**До 14 игроков могут быть записаны в протокол и играть в матче.**

Состав максимум пяти членов, находящихся на скамейке (включая тренера), определяется самим тренером, должен быть записан в протокол и быть зарегистрированным в форме O-2(bis).

**Менеджер команды и/или журналист команды не могут сидеть на скамейке или позади скамейки в контрольной зоне.**

Любой врач или массажист команды на Мировых и Официальных соревнованиях, а также соревнованиях ФИВБ должен быть частью официальной делегации и аккредитован заблаговременно ФИВБ. Однако, на Мировых и Официальных соревнованиях, а также соревнованиях ФИВБ для взрослых, если они не включены в число находящихся на скамейке членов команды, они должны сидеть за разграничительным ограждением внутри контрольной зоны соревнования, или сидеть в специальном месте, указанном в Руководстве конкретного соревнования, и могут вмешиваться, только если приглашены судьями в чрезвычайных обстоятельствах к игрокам. Массажист команды (даже если не находится на скамейке) может принимать участие в разминке до начала официальной разминки на сетке.

Официальные положения для каждого этапа соревнования должны содержаться в Руководстве конкретного соревнования.

4.1.2 Один из игроков является капитаном команды, который должен быть отмечен в 5.1 протоколе.

4.1.3 Только игроки, записанные в протокол, могут выйти на площадку и играть в матче. Когда тренер и капитан команды подписали протокол (список команды в электронном протоколе), записанные игроки не могут быть изменены. [1.](#), [4.1.1](#), [5.1.1](#), [5.2.2](#)  
[c4.22](#), [c4.34](#)

<b>4.2</b>	<b>РАЗМЕЩЕНИЕ КОМАНДЫ</b>	<a href="#">c4.41,</a>
4.2.1	Не участвующие в игре игроки должны либо сидеть на скамейке своей команды, либо находиться в своем месте разминки. Тренер и другие члены команды сидят на скамейке, но могут временно покинуть ее. Скамейки команд располагаются рядом со столом секретаря за пределами свободной зоны.	<a href="#">1.4.5, 5.2.3, 7.3.3</a> <a href="#">c7.2</a> <a href="#">D.1a, D.1b</a>
4.2.2	Только членам состава команды разрешено выходить на игровое поле, сидеть на скамейке во время матча и принимать участие в официальной разминке.	<a href="#">4.1.1, 7.2</a> <a href="#">G4.1 c1.11.2, c4.22,</a>
4.2.3	Не участвующие в игре игроки могут разминаться без мячей следующим образом:	<a href="#">c7.2</a>
4.2.3.1	во время игры: в местах разминки	<a href="#">1.4.5, D.1a, D.1b,</a>
4.2.3.2	во время тайм-аутов: в свободной зоне позади их площадки.	<a href="#">1.3.3, 15.4</a>
4.2.4	Во время интервалов между партиями игроки могут разминаться, используя мячи, в пределах своей свободной зоны.	<a href="#">18.1</a> <a href="#">c1.10,</a>
<b>4.3</b>	<b>ЭКИПИРОВКА</b>	
	Экипировку игрока составляют футболка, трусы, носки (форма) и спортивная обувь.	
4.3.1	Цвет и фасон футболок, трусов и носков должны быть одинаковыми для команды ( <i>исключение: для Либери</i> ). Форма должна быть чистой.	<a href="#">4.1, 19.2</a>
4.3.2	Обувь должна быть легкой и гибкой с резиновыми или композиционными подошвами без каблучков.	
4.3.3	Футболки игроков должны быть пронумерованы от 1 до 20. <b>На Мировых и Официальных соревнованиях, а также соревнованиях ФИВБ для взрослых, где используются расширенные игровые составы команд, число номеров может быть увеличено.</b>	<a href="#">4.3.3.2 c1.12</a>
4.3.3.1	Номер должен быть расположен на футболке по центру на груди и на спине. Цвет и яркость номеров должны контрастировать с цветом и яркостью футболок.	
4.3.3.2	Номер должен быть высотой минимум 15 см на груди и минимум 20 см на спине. Полоски, образующие номера, должны быть шириной минимум 2 см.	
4.3.4	Капитан команды должен иметь на его/ее футболке полосу 8 x 2 см, подчеркивающую номер на груди.	<a href="#">5.1</a>
4.3.5	Запрещено носить форму, цвет которой отличается от цвета формы других игроков ( <i>за исключением игроков Либери</i> ), и/или без официальных номеров.	<a href="#">19.2</a>
<b>4.4</b>	<b>ЗАМЕНА ЭКИПИРОВКИ</b>	<a href="#">c4.31</a>
	Первый судья может разрешить одному или более игрокам:	<a href="#">23</a>
4.4.1	играть босиком,	
4.4.2	сменить влажную или поврежденную форму между партиями или после замены при условии, что новая форма имеет одинаковый с прежней цвет, фасон и номер,	<a href="#">4.3, 15.5</a>
4.4.3	в холодную погоду играть в тренировочных костюмах при условии, что они одного цвета и фасона для всей команды ( <i>исключение: для игроков Либери</i> ) и пронумерованы в соответствии с Правилom 4.3.3.	<a href="#">4.1.1, 19.2</a>
<b>4.5</b>	<b>ЗАПРЕЩЕННЫЕ ПРЕДМЕТЫ</b>	
4.5.1	Запрещено носить предметы, которые могут привести к травме, или дать искусственное преимущество игроку.	<a href="#">c1.1, c1.2</a>
4.5.2	Игроки могут носить очки или линзы на свой собственный риск.	
4.5.3	Компрессионные средства (защитные приспособления от травм) можно носить для защиты или поддержки.	<a href="#">c1.1, c1.14</a>
	<b>На Мировых и Официальных соревнованиях, а также соревнованиях ФИВБ для взрослых эти средства должны быть того же цвета, что и соответствующая часть формы. Черный, белый или нейтральные цвета также могут использоваться при условии, что все использующие эти средства игроки носят один и тот же цвет.</b>	
<b>5.</b>	<b>РУКОВОДИТЕЛИ КОМАНДЫ</b>	<a href="#">G5</a>
	Оба, капитан команды и тренер отвечают за поведение и дисциплину членов их команды.	<a href="#">20</a>
	Игроки Либери могут быть и капитаном команды, и игровым капитаном.	<a href="#">c5.10,</a> <a href="#">c4.34,</a>
<b>5.1</b>	<b>КАПИТАН</b>	
5.1.1	ПЕРЕД МАТЧЕМ капитан команды подписывает протокол и представляет свою команду на жеребьевке.	<a href="#">7.1, 27.2.1.1</a> <a href="#">c4.22,</a>

5.1.2	ВО ВРЕМЯ МАТЧА капитан команды является игровым капитаном, если он на площадке. Когда капитан команды не находится на площадке, тренер или капитан команды должен назначить другого игрока на площадке принять на себя роль игрового капитана. Этот игровой капитан сохраняет свои обязанности до своей замены, или возвращения капитана команды в игру, или до окончания партии.	15.2.1
5.1.2.1	Когда мяч находится вне игры, только игровому капитану разрешено обращаться к судьям: спрашивать разъяснение применения или интерпретации Правил и представлять просьбы или вопросы своих партнеров. Если игровой капитан не согласен с разъяснением 1-го судьи он/она может опротестовать это решение и немедленно сообщить 1-му судье, что он/она резервирует право записать официальный протест в протокол по окончании матча;	8.2 <a href="#">c1.3</a> , <a href="#">c1.6</a> , <a href="#">c7.9</a> , 23.2.4 <a href="#">c1.5</a> , <a href="#">c7.4</a>
5.1.2.2	запрашивать разрешение: а) сменить всю или часть экипировки, б) проверить расстановки команд, с) проверить пол, сетку, мяч и т.д.,	4.3, 4.4.2 7.4, <a href="#">7.6</a> <a href="#">c1.4</a> , 1.2, 2., 3. <a href="#">c4.40</a> ,
5.1.2.3	в отсутствие тренера, если в команде нет помощника тренера, который принял на себя обязанности тренера, запрашивать тайм-ауты и замены.	<a href="#">5.2</a> , <a href="#">5.3</a> , <a href="#">15.3.1</a> , <a href="#">15.4.1</a> , <a href="#">15.5.2</a>
5.1.3	В КОНЦЕ МАТЧА капитан команды:	6.3
5.1.3.1	благодарит судей и подписывает протокол, подтверждая результат;	<a href="#">27.2.3.3</a>
5.1.3.2	если 1-ый судья был в должное время уведомлен, может подтвердить и записать в протокол официальный протест, касающийся применения или интерпретации правил судьей.	5.1.2.1, <a href="#">27.2.3.2</a> <a href="#">c7.4</a>
<b>5.2</b>	<b>ТРЕНЕР</b>	<a href="#">c6.3</a>
5.2.1	На протяжении матча тренер руководит игрой своей команды, находясь за пределами игровой площадки. Он/она определяет стартовые расстановки, замены и берет тайм-ауты. По этим вопросам он/она контактирует со 2-ым судьей.	1.1, 7.3.2, <a href="#">15.4.1</a> , <a href="#">15.5.2</a>
5.2.2	ПЕРЕД МАТЧЕМ тренер записывает или проверяет фамилии и номера своих игроков в списке команды протокола и затем подписывает его.	4.1, 19.1.3, <a href="#">27.2.1.1</a> <a href="#">c4.22</a> , <a href="#">c4.34</a> ,
5.2.3	ВО ВРЕМЯ МАТЧА тренер:	
5.2.3.1	перед каждой партией дает 2-му судье или секретарю должным образом заполненную и подписанную карточку(и) расстановки. Если используются программы планшетов, электронная передача расстановки автоматически считается официальной.	<a href="#">7.3.2</a> , <a href="#">7.4</a> , <a href="#">7.6</a> <a href="#">c1.8</a> ,
5.2.3.2	сидит на скамейке команды ближе всех к секретарю, но может покинуть ее,	4.2,
5.2.3.3	запрашивает тайм-ауты и замены,	15.4, 15.5 <a href="#">c1.7</a> ,
5.2.3.4	может, как и другие члены команды, давать инструкции игрокам на площадке. Тренер может давать эти инструкции, стоя или двигаясь в пределах свободной зоны перед скамейкой своей команды от продолжения линии атаки до места разминки, если оно расположено в углу контрольной зоны соревнования, не мешая и не задерживая матч. Если место разминки расположено позади скамейки команды, в таком случае тренер может передвигаться от продолжения линии атаки до конца площадки своей команды, но не заслоняя обзор линейным.	1.3.4, 1.4.5, <a href="#">D.1a</a> , <a href="#">D.1b</a> , <a href="#">D.2</a> <a href="#">c1.6</a> , <a href="#">c1.8</a> , <a href="#">c1.9</a> , <a href="#">c5.9</a> , <a href="#">c7.8</a>
<b>5.3</b>	<b>ПОМОЩНИК ТРЕНЕРА</b>	
5.3.1	Помощник тренера сидит на скамейке команды, но не имеет права вмешиваться в матч.  Если тренер должен покинуть свою команду по любой причине, включая санкцию, но, исключая выход на площадку в качестве игрока, помощник тренера может принять на себя функции тренера на время его отсутствия, когда это подтверждено судьей игровым капитаном.	<a href="#">4.2.1</a> <a href="#">c1.7</a> , <a href="#">c1.10</a> , <a href="#">c7.8</a> <a href="#">5.1.2.3</a> , <a href="#">5.2</a>

### ГЛАВА 3 ИГРОВОЙ ФОРМАТ

<b>6.</b>	<b>НАБОР ОЧКА, ВЫИГРЫШ ПАРТИИ И МАТЧА</b>	<a href="#">G6</a>
<b>6.1</b>	<b>НАБОР ОЧКА</b>	
6.1.1	Очко Команда набирает очко:	
6.1.1.1	при успешном приземлении мяча на площадке соперника;	8.3
6.1.1.2	когда команда соперника совершает ошибку;	6.1.2
6.1.1.3	когда команда соперника получает замечание.	16.2.3, 21.3.1



6.1.2	Ошибка	
	Команда совершает ошибку, выполняя игровое действие вопреки правилам (или иным образом нарушая их). Судьи оценивают ошибки и определяют последствия в соответствии с Правилами:	
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.	6.1.2, <a href="#">D.11(23)</a>
6.1.3	Розыгрыш и состоявшийся розыгрыш	
	<b>Розыгрышем</b> является последовательность игровых действий с момента удара при выполнении подачи подающим до того, как мяч выйдет из игры. <b>Состоявшимся розыгрышем</b> является последовательность игровых действий, в результате которых присуждается очко.	<a href="#">8.1</a> , <a href="#">8.2</a> , <a href="#">12.2.2.1</a> , <a href="#">15.2.3</a> , <a href="#">15.11.1.3</a> , <a href="#">19.3.2.1</a> , <a href="#">19.3.2.9</a>
	Это включает:	
	– наложение Замечания;	<a href="#">21.3.1</a> <a href="#">c4.23</a> , <a href="#">c4.25</a> , <a href="#">c5.17</a> ,
	– потерю подачи вследствие выполнения удара на подаче по истечении лимита времени.	<a href="#">12.4.4</a> <a href="#">c5.22</a> ,
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	<b>ВЫИГРЫШ ПАРТИИ</b>	<a href="#">D.11(9)</a>
	Партия, (за исключением решающей 5-ой партии) выигрывается командой, которая первой набирает 25 очков с преимуществом минимум в два очка. В случае равного счета 24-24 игра продолжается до достижения преимущества в 2 очка (26-24; 27-25; и т.д.).	<a href="#">6.3.2</a>
6.3	<b>ВЫИГРЫШ МАТЧА</b>	<a href="#">D.11(9)</a>
6.3.1	Победителем матча является команда, которая выигрывает три партии.	<a href="#">6.2</a>
6.3.2	При равном счете 2-2, решающая 5-я партия играется до 15 очков и минимального преимущества в 2 очка.	<a href="#">7.1</a>
6.4	<b>НЕЯВКА И НЕПОЛНАЯ КОМАНДА</b>	
6.4.1	Если команда отказывается играть после требования сделать это, она объявляется не явившейся и проигрывает матч с результатом 0-3 в матче и 0-25 в каждой партии.	<a href="#">6.2</a> , <a href="#">6.3</a> , <a href="#">c4.38</a> , <a href="#">c4.40</a> , <a href="#">c4.41</a> , <a href="#">c4.43</a> ,
6.4.2	Команда, которая без уважительных причин не выходит вовремя на игровую площадку, объявляется НЕ ЯВИВШЕЙСЯ с тем же результатом, что и в Правиле 6.4.1.	<a href="#">c4.41</a> ,
6.4.3	Команда, объявленная НЕПОЛНОЙ в партии или в матче, проигрывает партию или матч. Команда-соперник получает очки, или очки и партии, необходимые для выигрыша партии или матча. Неполная команда сохраняет свои очки и партии.	<a href="#">6.2</a> , <a href="#">6.3</a> , <a href="#">7.3.1</a> , <a href="#">c5.2</a> , <a href="#">c5.4</a> , <a href="#">c6.11</a> ,
7.	<b>СТРУКТУРА ИГРЫ</b>	<a href="#">G7</a>
7.1	<b>ЖЕРЕБЬЕВКА</b>	
	Перед матчем первый судья проводит жеребьевку по определению первой подачи и сторон площадки в первой партии.	<a href="#">12.1.1</a>
	Если будет играть решающая партия, должна быть проведена новая жеребьевка.	<a href="#">6.3.2</a>
7.1.1	Жеребьевка происходит в присутствии двух капитанов команд.	<a href="#">5.1</a>
7.1.2	Победитель жеребьевки выбирает:	
	ИЛИ	
7.1.2.1	право подавать или принимать подачу,	<a href="#">12.1.1</a>
	ИЛИ	
7.1.2.2	сторону игровой площадки.	
	Проигравший принимает оставшийся вариант.	
7.2	<b>ОФИЦИАЛЬНАЯ РАЗМИНКА</b>	
7.2.1	Если команды предварительно имели игровую площадку исключительно в своем распоряжении, перед матчем им предоставляется 6-минутная совместная официальная разминка на сетке, если нет – они могут иметь 10 минут.	<a href="#">c1.11</a> ,
	<b>На Мировых и Официальных соревнованиях, а также соревнованиях ФИВБ командам должно быть предоставлено 10 минут совместной разминки на сетке.</b>	

7.2.2	Если любой из капитанов запрашивает отдельную (последовательную) официальную разминку на сетке, командам предоставляется по 3 минуты каждой, или 5 минут каждой.	<a href="#">7.2.1</a> <a href="#">c1.11</a> ,
7.2.3	В случае последовательных разминок, первой на сетке разминается команда, которая подает первой. <b>На Мировых и Официальных соревнованиях, а также соревнованиях ФИВБ все игроки должны быть в игровой форме в течение всего Протокола и разминки.</b>	<a href="#">7.1.2.1</a> , <a href="#">7.2.2</a> <a href="#">c1.11</a> , <a href="#">G4.8</a> <a href="#">c1.15</a>
7.3	<b>НАЧАЛЬНАЯ РАССТАНОВКА КОМАНДЫ</b>	
7.3.1	В игре всегда должны участвовать шесть игроков от каждой команды. Начальная расстановка команды указывает порядок перехода игроков на площадку. Этот порядок должен быть сохранен на протяжении всей партии.	<a href="#">6.4.3</a> <a href="#">c2.4</a> , <a href="#">7.6</a>
7.3.2	Перед началом каждой партии тренер должен представить начальную расстановку своей команды в карточке расстановки или посредством электронного устройства, если используется. Должным образом заполненная и подписанная карточка вручается 2-му судье или секретарю, или отправляется через электронное устройство непосредственно секретарю электронного протокола.	<a href="#">5.2.3.1</a> , <a href="#">24.3.1</a> , <a href="#">27.2.1.2</a> <a href="#">c4.12</a> , <a href="#">c9.6</a>
7.3.3	Игроки, которые не включены в начальную расстановку на данную партию, являются в этой партии запасными (кроме игроков Либеро).	<a href="#">7.3.2</a> , <a href="#">15.5</a>
7.3.4	После вручения карточки расстановки 2-му судье или секретарю изменять расстановку без обычной замены не разрешено.	<a href="#">15.2.2</a> , <a href="#">15.5</a> , <a href="#">D.11(5)</a> <a href="#">c4.12</a> , <a href="#">c9.6</a>
7.3.5	При несоответствиях между позициями игроков на площадке и в карточке расстановки поступают следующим образом:	<a href="#">24.3.1</a>
7.3.5.1	если такое расхождение обнаружено до начала партии, позиции игроков должны быть поправлены в соответствии с карточкой расстановки – санкция за это не налагается;	<a href="#">7.3.2</a>
7.3.5.2	когда до начала партии на площадке выявлен игрок, не зарегистрированный в карточке расстановки на эту партию, данный игрок должен быть смнен в соответствии с карточкой расстановки – санкция за это не налагается;	<a href="#">7.3.2</a> <a href="#">c4.18</a> , <a href="#">c4.24</a> ,
7.3.5.3	однако, если тренер желает оставить такого не записанного игрока(ов) на площадке, он/она должен запросить обычную замену(ы), используя соответствующий жест, которая(ые) должна быть записана затем в протокол.  Если несоответствие позиций игроков позициям в карточке расстановки обнаружено позже, команда, совершившая ошибку, должна вернуться к правильным позициям. Очки соперника сохраняются, и, кроме того, соперник получает очко и последующую подачу. Все очки, набранные совершившей ошибку командой с точно определенного момента совершения ошибки до момента ее обнаружения, аннулируются.	<a href="#">15.2.2</a> <a href="#">D.11(5)</a> <a href="#">c4.18</a> ,
7.3.5.4	Когда на площадке выявлен игрок, но он/она не зарегистрирован в списке игроков, очки соперника сохраняются и, кроме того, соперник получает очко и подачу. Совершившая ошибку команда теряет все очки и/или партии (0:25, при необходимости), полученные с момента, когда незарегистрированный игрок вышел на площадку, она должна предоставить исправленную карточку расстановки и отправить нового зарегистрированного игрока на площадку на позицию незарегистрированного игрока.	<a href="#">6.1.2</a> , <a href="#">7.3.2</a> <a href="#">c4.22</a> , <a href="#">c8.7</a> ,
7.4	<b>ПОЗИЦИИ</b> В момент удара по мячу подающим каждая команда должна находиться <b>в пределах своей площадки</b> (исключая подающего). <b>Игроки принимающей подачу команды должны находиться в порядке перехода в момент удара на подаче. Игроки подающей команды, впрочем, могут занимать любую позицию в момент удара на подаче.</b>	<a href="#">D.4</a> <a href="#">c2.1</a> , <a href="#">c2.2</a> , <a href="#">c2.6</a> <a href="#">7.6.1</a> , <a href="#">8.1</a> , <a href="#">12.4</a> <a href="#">G12.7</a> , <a href="#">G24.4.1</a> , <a href="#">G24.4.2</a> <a href="#">c2.6</a> , <a href="#">c2.8</a>
7.4.1	Позиции игроков пронумерованы следующим образом:	
7.4.1.1	три игрока вдоль сетки являются игроками передней линии и занимают позиции 4 (передний – левый), 3 (передний – центральный) и 2 (передний – правый);	
7.4.1.2	другие три игрока являются игроками задней линии, занимая позиции 5 (задний – левый), 6 (задний – центральный) и 1 (задний – правый).	
7.4.2	Взаимное соответствие позиций игроков:	<a href="#">c2.1</a> ,
7.4.2.1	каждый игрок задней линии должен быть расположен дальше от средней линии, чем соответствующий игрок передней линии;	
7.4.2.2	игроки передней линии и игроки задней линии соответственно, в поперечном направлении должны быть расположены в порядке, указанном в Правиле 7.4.1.	
7.4.3	Позиции игроков определяются и контролируются в соответствии с расположением их стоп, контактирующих с поверхностью (последний контакт с полом определяет позицию игрока), следующим образом:	<a href="#">D.4</a> <a href="#">c2.1</a> ,

7.4.3.1	каждый игрок задней линии должен быть на одном уровне, или, по крайней мере, часть одной его стопы должна быть дальше от средней линии, чем передняя стопа соответствующего игрока передней линии;	<a href="#">1.3.3</a> , <a href="#">7.4.2.1</a> , <a href="#">7.4.3</a> <a href="#">c2.7</a>
7.4.3.2	каждый правый (левый) боковой игрок должен быть на одном уровне, или, по крайней мере, часть одной его стопы должна быть ближе к правой (левой) боковой линии, чем стопы, находящиеся дальше от правой (левой) боковой линии, других игроков его линии.	<a href="#">1.3.2</a> , <a href="#">7.4.1.2</a> , <a href="#">7.4.2.2</a> , <a href="#">7.4.3</a> <a href="#">c2.8</a> ,
7.4.4	После удара на подаче игроки <b>обеих команд</b> могут перемещаться повсюду и занимать любое место на своей площадке и в свободной зоне.	
<b>7.5</b>	<b>ПОЗИЦИОННАЯ ОШИБКА</b>	<a href="#">D.4</a> , <a href="#">D.11(13)</a> <a href="#">G24.4.1</a> <a href="#">c2.1</a> , <a href="#">c2.4</a> , <a href="#">c2.7</a>
7.5.1	Команда совершает позиционную ошибку, если любой игрок не находится в своей правильной позиции в момент удара по мячу подающим. Когда игрок находится на площадке в результате неправомерной замены и игра возобновляется, это считается позиционной ошибкой с последствиями неправомерной замены.	<a href="#">7.3</a> , <a href="#">7.4</a> , <a href="#">15.9</a>
7.5.2	Если подающий совершает ошибку при подаче в момент удара на подаче, то ошибка подающего превалирует над позиционной ошибкой.	<a href="#">12.4</a> , <a href="#">12.7.1</a>
7.5.3	Если подача становится ошибочной после удара на подаче, засчитывается позиционная ошибка.	<a href="#">12.7.2</a>
7.5.4	Позиционная ошибка приводит к следующим последствиям:	
7.5.4.1	команда наказывается очком и подачей соперника;	<a href="#">6.1.3</a>
7.5.4.2	игроки занимают свои правильные позиции.	<a href="#">7.3</a> , <a href="#">7.4</a>
<b>7.6</b>	<b>ПЕРЕХОД</b>	
7.6.1	Порядок перехода, определенный начальной расстановкой команды и контролируемый порядком подачи и позициями игроков, сохраняется на протяжении партии.	<a href="#">7.3.1</a> , <a href="#">7.4.1</a> , <a href="#">12.2</a>
7.6.2	Когда принимающая команда получает право подавать, ее игроки переходят на одну позицию по часовой стрелке: игрок позиции 2 переходит на позицию 1 для подачи, игрок позиции 1 переходит на позицию 6 и т.д.	<a href="#">12.2.2.2</a>
<b>7.7</b>	<b>ОШИБКА ПРИ ПЕРЕХОДЕ</b>	<a href="#">D.11(13)</a>
7.7.1	Ошибка при переходе считается совершенной, когда ПОДАЧА не выполняется в соответствии с порядком перехода. Это приводит к следующим последствиям в следующем порядке:	<a href="#">7.6.1</a> , <a href="#">12</a> <a href="#">c2.5</a> , <a href="#">c3.28</a> ,
7.7.1.1	секретарь останавливает игру зуммером; соперник получает очко и последующую подачу;	<a href="#">6.1.3</a> <a href="#">c2.5</a>
	Если ошибка при переходе установлена только после завершения розыгрыша, который начался с ошибки перехода, только одно очко присуждается сопернику, независимо от результата сыгранного розыгрыша.	<a href="#">G12.9</a> <a href="#">c2.5</a>
7.7.1.2	порядок перехода в совершившей ошибку команде исправляется.	<a href="#">7.6.1</a>
7.7.2	Дополнительно, секретарь должен определить точный момент совершения ошибки, и все очки, набранные впоследствии командой, совершившей ошибку, должны быть аннулированы. Очки соперника сохраняются.	<a href="#">27.2.2.2</a>
	Если этот момент не может быть определен, аннулирование очка(ов) не производится и единственным наказанием является очко и подача соперника.	<a href="#">6.1.3</a> <a href="#">c2.5</a>

## ГЛАВА 4 ИГРОВЫЕ ДЕЙСТВИЯ

<b>8.</b>	<b>СОСТОЯНИЯ ИГРЫ</b>	<a href="#">G8</a>
<b>8.1</b>	<b>МЯЧ В ИГРЕ</b>	
	Мяч находится в игре с момента удара на подаче, разрешенной первым судьей.	<a href="#">12</a> , <a href="#">12.3</a>
<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>	<a href="#">D.11(14)</a> , <a href="#">D.12(1)</a> ,
	Мяч считается "в площадке", если в любой момент его контакта с полом какая-либо часть мяча касается площадки, включая ограничительные линии.	<a href="#">1.1</a> , <a href="#">1.3.2</a>



<b>8.4</b>	<b>МЯЧ «ЗА»</b>	<a href="#">D.11(15)</a>
	Мяч считается "за" когда:	
8.4.1	все части мяча, который контактирует с полом, находятся полностью за ограничительными линиями;	<a href="#">1.3.2</a> , <a href="#">D.11(15)</a> , <a href="#">D.12(2)</a> , <a href="#">G8.1</a>
8.4.2	он касается предмета за пределами площадки, потолка или не участвующего в игре человека;	<a href="#">D.11(15)</a> , <a href="#">D.12(4)</a> , <a href="#">G9.1</a>
8.4.3	он касается антенн, шнуров, стоек или сетки за боковыми лентами;	<a href="#">2.3</a> , <a href="#">D.5a</a> , <a href="#">D.11(15)</a> , <a href="#">D.12(4)</a> , <a href="#">c3.13.2</a> , <a href="#">c3.13.3</a>
8.4.4	он пересекает вертикальную плоскость сетки частично или полностью за пределами площади перехода, исключая ситуацию Правила <a href="#">10.1.2</a> ;	<a href="#">2.3</a> , <a href="#">D.11(15)</a> , <a href="#">D.5a</a> , <a href="#">D.12(4)</a> , <a href="#">c3.31.1</a>
8.4.5	он полностью пересекает нижнюю площадь под сеткой.	<a href="#">23.3.2.3f</a>
<b>9.</b>	<b>ИГРА С МЯЧОМ</b>	<a href="#">D.5a</a> , <a href="#">D.11(22)</a> , <a href="#">c9.5</a> , <a href="#">G9</a> , <a href="#">c3.6</a> , <a href="#">c3.7</a> , <a href="#">c3.12</a>
	Каждая команда должна играть в пределах собственного игрового поля и пространства (исключение: Правило <a href="#">10.1.2</a> ).	<a href="#">D.1b</a> , <a href="#">G9.7.4</a> , <a href="#">c3.10</a>
	Мяч, тем не менее, может быть возвращен из-за пределов своей свободной зоны и над столом секретаря на всей его протяженности.	
<b>9.1</b>	<b>УДАРЫ КОМАНДЫ</b>	
	Ударом является любой контакт с мячом игрока в игре.	<a href="#">14.4.1</a>
	Команда имеет право максимум на три удара (в дополнение к блокированию) для возвращения мяча. Если использовано более 3 ударов, команда совершает ошибку "ЧЕТЫРЕ УДАРА".	<a href="#">c3.34</a> , <a href="#">c3.42</a> , <a href="#">c3.45</a> , <a href="#">c3.46</a>
9.1.1	<b>ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНЫЕ КОНТАКТЫ</b>	
	Игрок не может коснуться мяча два раза подряд (исключение: Правила <a href="#">9.2.3</a> , <a href="#">14.2</a> . и <a href="#">14.4.2</a> ).	<a href="#">9.2.3</a> , <a href="#">14.2</a> , <a href="#">14.4.2</a>
9.1.2	<b>ОДНОВРЕМЕННЫЕ КОНТАКТЫ</b>	
	Два или три игрока могут касаться мяча одновременно.	
9.1.2.1	Когда два (или три) партнера касаются мяча одновременно, это засчитывается как два (или три) удара (исключение: при блокировании). Если они пытаются дотянуться до мяча, но только один из них касается его, засчитывается один удар. Столкновение игроков не считается 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.	<a href="#">c3.19</a>
9.1.2.3	Если одновременное касание мяча двумя соперниками над сеткой приводит к длительному контакту с мячом, <b>даже если контакт завершен над площадкой соперника</b> , игра продолжается.	<a href="#">c3.19</a>
9.1.3	<b>УДАР ПРИ ПОДДЕРЖКЕ</b>	<a href="#">c3.6</a> , <a href="#">c3.7</a> , <a href="#">c8.4</a>
	В пределах игрового поля игроку не разрешено использовать поддержку партнера по команде или любое устройство/предмет для того, чтобы ударить по мячу.	<a href="#">1</a> , <a href="#">G9.1</a>
	Однако, игрок, который находится на грани совершения ошибки (касание сетки или переход средней линии и т.д.), может быть остановлен или удержан партнером по команде.	<a href="#">1.3.3</a> , <a href="#">11.4.4</a>
<b>9.2</b>	<b>ХАРАКТЕРИСТИКИ УДАРА</b>	
9.2.1	Мяч может касаться любой части тела.	<a href="#">c3.2</a>
9.2.2	Мяч не должен быть схвачен и/или брошен. Он может отскочить в любом направлении.	<a href="#">9.3.3</a> , <a href="#">D.11(16)</a> , <a href="#">G9.3</a>
		<a href="#">c3.2</a> , <a href="#">c3.4</a> , <a href="#">c3.5</a> , <a href="#">c3.50</a>
9.2.3	Мяч может касаться различных частей тела при условии, что касания происходят одновременно.	
	Исключения:	
9.2.3.1	при блокировании последовательные касания могут быть совершены одним игроком или несколькими игроками при условии, что касания происходят во время одного действия;	<a href="#">14.1.1</a> , <a href="#">14.2</a> , <a href="#">c3.42</a>
9.2.3.2	при первом ударе команды мяч может касаться различных частей тела последовательно при условии, что эти касания происходят во время одного действия.	<a href="#">9.1</a> , <a href="#">14.4.1</a> , <a href="#">G9.6</a> , <a href="#">c3.3</a>

<b>9.3</b>	<b>ОШИБКИ ПРИ ИГРЕ С МЯЧОМ</b>	
9.3.1	ЧЕТЫРЕ УДАРА: команда касается мяча 4 раза до его возврата.	9.1, <a href="#">D.11(18)</a> <a href="#">с3.44</a> ,
9.3.2	УДАР ПРИ ПОДДЕРЖКЕ: игрок использует поддержку партнера по команде или любое устройство/предмет в пределах игрового поля, чтобы ударить по мячу.	9.1.3
9.3.3	ЗАХВАТ: мяч схвачен и/или брошен; он не отскакивает при ударе.	9.2.2, <a href="#">D.11(16)</a> <a href="#">с3.2</a>
9.3.4	ДВОЙНОЕ КАСАНИЕ: игрок касается мяча дважды подряд, или мяч касается различных частей его/ее тела последовательно.	9.2.3, <a href="#">D.11(17)</a> <a href="#">с3.2</a>
<b>10</b>	<b>МЯЧ У СЕТКИ</b>	<a href="#">G10</a>
<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:	<a href="#">2.4</a> , <a href="#">10.2</a> , <a href="#">D.5a</a> <a href="#">с3.31.1</a> ,
10.1.1.1	снизу – верхним краем сетки;	<a href="#">2.2</a>
10.1.1.2	по бокам – антеннами и их воображаемым продолжением;	<a href="#">2.4</a>
10.1.1.3	сверху – потолком.	
10.1.2	Мяч, который <b>после первого удара команды</b> 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, <a href="#">D.5b</a> <a href="#">G10.1</a> <a href="#">с3.1</a> , <a href="#">с3.6</a> , <a href="#">с3.9</a> , <a href="#">с3.11</a> , <a href="#">с3.13</a> , <a href="#">с3.13.1</a> , <a href="#">с3.13.4</a> ,
10.1.2.1	не было касания площадки соперника игроком ( <b>исключение: Правило 11.2.2.1</b> );	<a href="#">11.2.2</a>
10.1.2.2	возвращаемый мяч пересекает плоскость сетки вновь полностью или частично через внешнюю площадь на той же стороне от площадки – <b>если нет, то мяч становится ЗА</b> . Команда соперника не может препятствовать такому действию.	<a href="#">11.4.4</a> , <a href="#">D.5b</a> <a href="#">с3.1</a> , <a href="#">с3.13</a> , <a href="#">с3.13.1</a> ,
10.1.2.3	<b>мяч, направленный в свободную зону соперника полностью или частично через внешнюю площадь вторым или третьим ударом команды, не может быть возвращен и должен быть засчитан как мяч ЗА в тот момент, когда он пересекает плоскость сетки.</b>	<a href="#">D.5b</a> <a href="#">с3.11</a> <a href="#">G10.1.3</a>
10.1.3	Мяч, который направлен на площадку соперника через нижнюю площадь, находится в игре до момента, когда он полностью пересечет вертикальную плоскости сетки.	<a href="#">23.3.2.3f</a> <a href="#">D.5a</a> , <a href="#">D.11(22)</a>
<b>10.2</b>	<b>МЯЧ, КАСАЮЩИЙСЯ СЕТКИ</b>	
	При пересечении сетки мяч может касаться ее.	<a href="#">10.1.1</a>
<b>10.3</b>	<b>МЯЧ В СЕТКЕ</b>	
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.	<a href="#">G2.2</a> <a href="#">с3.31.1</a> ,
<b>11</b>	<b>ИГРОК У СЕТКИ</b>	<a href="#">G11</a>
<b>11.1</b>	<b>ПЕРЕНОС ЧЕРЕЗ СЕТКУ</b>	
11.1.1	При блокировании игрок может касаться мяча по другую сторону сетки при условии, что он/она не мешает игре соперника до его атакующего удара.	<a href="#">14.1</a> , <a href="#">14.3</a>
11.1.2	После атакующего удара игроку разрешено переносить руку по другую сторону сетки при условии, что <b>изначально</b> контакт состоялся в пределах его/ее собственного игрового пространства, <b>и мяч не схвачен или брошен</b> .	<a href="#">G11.7</a> <a href="#">с3.40</a> ,
<b>11.2</b>	<b>ПРОНИКНОВЕНИЕ ПОД СЕТКОЙ</b>	
11.2.1	Разрешено проникать в пространство соперника под сеткой при условии, что это не мешает игре соперника.	<a href="#">с3.14</a> , <a href="#">с3.15</a> , <a href="#">с3.17</a> , <a href="#">с3.27.3</a> ,
11.2.2	Переход на площадку соперника через среднюю линию:	<a href="#">1.3.3</a> , <a href="#">11.2.2.1</a> , <a href="#">D.11(22)</a> <a href="#">с3.16</a>
11.2.2.1	разрешено касаться площадки соперника стопой (стопами) при условии, что какая-либо часть переносимой стопы (стоп) касается средней линии или находится непосредственно над ней и это действие не мешает игре соперника;	<a href="#">1.3.3</a> , <a href="#">D.11(22)</a> <a href="#">с3.14</a> , <a href="#">с3.16</a> , <a href="#">с3.17</a> , <a href="#">с3.18</a> ,
11.2.2.2	разрешено касаться площадки соперника любой частью тела выше стоп при условии, что это не мешает игре соперника.	<a href="#">1.3.3</a> , <a href="#">11.2.2.1</a> , <a href="#">D.11(22)</a> <a href="#">с3.16</a>
11.2.3	Игрок может заступить на площадку соперника после выхода мяча из игры.	<a href="#">8.2</a> <a href="#">с3.14</a> ,
11.2.4	Игроки могут проникать в свободную зону соперника при условии, что они не мешают игре соперника.	<a href="#">с3.14</a> , <a href="#">с3.17</a> ,

11.3	<b>КОНТАКТ С СЕТКОЙ</b>	
11.3.1	<p>Контакт игрока с сеткой между антеннами во время игрового действия с мячом является ошибкой.</p> <p>Игровое действие с мячом включает (среди прочего) отталкивание, удар (или попытку) и безопасное приземление в готовности к новому действию.</p>	<p>11.4.4, 23.3.2.3с, 24.3.2.3, D.3</p> <p><a href="#">G11.2</a>, <a href="#">с3.20</a>, <a href="#">с3.21</a>, <a href="#">с3.22</a>, <a href="#">с3.23</a>, <a href="#">с3.24</a>, <a href="#">с3.25</a>, <a href="#">с3.26</a>, <a href="#">с3.27</a>, <a href="#">с3.27.1</a>, <a href="#">с3.27.2</a>, <a href="#">с3.27.4</a>, <a href="#">с3.27.6</a>, D.3</p>
11.3.2	Игроки могут касаться стойки, шнуров, или любого другого предмета за антеннами, включая сетку при условии, что это не мешает игре (исключение: Правило <a href="#">9.1.3</a> ).	<a href="#">с3.24</a> ,
11.3.3	Когда мяч попадает в сетку, которая по этой причине касается соперника, это не является ошибкой.	<a href="#">G11.2.3</a> , <a href="#">с3.27.5</a> ,
11.4	<b>ОШИБКИ ИГРОКА У СЕТКИ</b>	
11.4.1	Игрок касается мяча <b>или соперника</b> в пространстве соперника раньше атакующего удара соперника.	11.1.1, <a href="#">D.11(20)</a> , <a href="#">с3.27.6</a> ,
11.4.2	Игрок мешает игре соперника, проникая в пространство соперника под сеткой.	11.2.1
11.4.3	Стопа (стопы) игрока полностью переходит на площадку соперника.	11.2.2.2, <a href="#">D.11(22)</a>
11.4.4	<p>Игрок мешает игре соперника, (среди прочего):</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– касаясь сетки между антеннами или самой антенны во время его/ее игрового действия с мячом,</li> <li>– используя сетку между антеннами в качестве поддержки или средства устойчивости,</li> <li>– создавая несправедливое преимущество над соперником касанием сетки,</li> <li>– совершая действия, которые препятствуют правомерной попытке соперника игры с мячом,</li> <li>– хватаясь/держась за сетку.</li> </ul> <p>Любой игрок, который находится близко к игровому мячу, и тот, кто совершает попытку игры с мячом, рассматривается как участвующий в игровом действии с мячом даже в том случае, если контакта с мячом не происходит.</p> <p>Однако, касание сетки за антенной не должно рассматриваться как ошибка (исключение: Правило <a href="#">9.1.3</a>).</p>	<p><a href="#">D.11(19)</a></p> <p>11.3.1</p> <p><a href="#">с3.20</a>, <a href="#">с3.21</a>, <a href="#">с3.22</a>, <a href="#">с3.23</a>, <a href="#">с3.24</a>, <a href="#">с3.25</a>, <a href="#">с3.26</a>, <a href="#">с3.27</a>, <a href="#">с3.27.1</a>, <a href="#">с3.27.2</a>, <a href="#">с3.27.4</a>,</p>
12	<b>ПОДАЧА</b>	<a href="#">G12</a>
	Подача – это действие введения мяча в игру правым игроком задней линии, находящимся в зоне подачи.	<a href="#">1.4.2</a> , <a href="#">8.1</a> , <a href="#">12.4.1</a>
12.1	<b>ПЕРВАЯ ПОДАЧА В ПАРТИИ</b>	
12.1.1	Первая подача в первой партии, а также в решающей 5-ой партии, выполняется командой, определяемой жеребьевкой.	<a href="#">6.3.2</a> , <a href="#">7.1</a>
12.1.2	В других партиях первой подает команда, которая не подавала первой в предыдущей партии.	
12.2	<b>ПОРЯДОК ПОДАЧИ</b>	
12.2.1	Игроки должны соблюдать очередность подач, записанную в карточке расстановки.	<a href="#">7.3.1</a> , <a href="#">7.3.2</a> , <a href="#">с3.28</a> ,
12.2.2	После первой подачи в партии, подающий игрок определяется следующим образом:	<a href="#">12.1</a>
12.2.2.1	когда подающая команда выигрывает розыгрыш, игрок (или его/ее замена), который подавал до этого, подает вновь;	<a href="#">6.1.3</a> , <a href="#">15.5</a>
12.2.2.2	когда принимающая команда выигрывает розыгрыш, она получает право подавать и делает переход перед выполнением подачи. Игрок, который переходит с правой позиции передней линии на правую позицию задней линии, будет подавать.	<a href="#">6.1.3</a> , <a href="#">7.6.2</a>
12.3	<b>РАЗРЕШЕНИЕ ПОДАЧИ</b>	
	1-ый судья разрешает подачу после проверки того, что обе команды готовы играть и подающий владеет мячом.	<a href="#">12</a> , <a href="#">D.11(1)</a> , <a href="#">с2.4</a> ,
12.4	<b>ВЫПОЛНЕНИЕ ПОДАЧИ</b>	<a href="#">D.11(10)</a>
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).	<a href="#">с3.31</a> ,
12.4.2	Только один раз разрешено подбросить или выпустить мяч. Постукивание мячом (дриблинг) или перемещение его в руках разрешается.	
12.4.3	В момент удара по мячу при подаче или отталкивания для подачи в прыжке подающий не должен касаться площадки (включая лицевую линию) или поверхности за пределами зоны подачи.	<a href="#">1.4.2</a> , <a href="#">29.2.1.4</a> , <a href="#">D.11(22)</a> , <a href="#">D.12(4)</a> , <a href="#">G27.3.2.2</a>

	После удара он/она может заступить, или приземлиться за пределами зоны подачи или на площадке.	
12.4.4	Подающий должен нанести удар по мячу в течение 8 секунд после свистка первого судьи на подачу.	<a href="#">12.3</a> , <a href="#">D.11(11)</a> <a href="#">с3.29</a>
12.4.5	Подача, выполненная до свистка судьи, не засчитывается и повторяется.	<a href="#">12.3</a>
<b>12.5</b>	<b>ЗАСЛОН</b>	<a href="#">D.6</a> , <a href="#">D.11(12)</a>
12.5.1	Игроки подающей команды не должны индивидуальным или групповым заслоном мешать соперникам видеть удар на подаче и траекторию полета мяча.	<a href="#">12.5.2</a>
12.5.2	Игрок или группа игроков подающей команды ставят заслон, размахивая руками, прыгая или перемещаясь в боковом направлении во время выполнения подачи, или образуют группу, чтобы скрыть и удар на подаче, и траекторию полета мяча до достижения мячом вертикальной плоскости сетки. Если что-либо из этого видно принимающей команде, то это не является заслоном.	<a href="#">12.4</a> , <a href="#">D.6</a> ,
<b>12.5.3</b>	<b>Любому игроку подающей команды запрещено поднимать руки выше головы во время подачи, пока мяч не перейдет за сетку. Первому судье разрешено предупредить команду (указать) через игрового капитана, если он/она считает, что это намеренный заслон.</b>	<a href="#">12.4</a> , <a href="#">12.5.2</a> , <a href="#">D.6</a> , <a href="#">D.11(12)</a> , <a href="#">G12.5</a> <a href="#">с3.31.2</a> ,
<b>12.6</b>	<b>ОШИБКИ, СОВЕРШЕННЫЕ ВО ВРЕМЯ ПОДАЧИ</b>	
12.6.1	Ошибки при подаче	
	Следующие ошибки приводят к переходу подачи, даже если соперник находится в неправильной расстановке. Подающий:	<a href="#">12.2.2.2</a> , <a href="#">12.7.1</a>
12.6.1.1	нарушает очередность подачи,	<a href="#">12.2</a>
12.6.1.2	не выполняет подачу правильно.	<a href="#">12.4</a>
12.6.2	Ошибки после удара по мячу на подаче	
	После правильного удара по мячу подача становится ошибочной (если только игрок не нарушает расстановку), когда мяч:	<a href="#">12.4</a> , <a href="#">12.7.2</a>
12.6.2.1	касается игрока подающей команды или не пересекает вертикальную плоскость сетки полностью через площадь перехода;	<a href="#">8.4.4</a> , <a href="#">8.4.5</a> , <a href="#">10.1.1</a> , <a href="#">D.11(19)</a> <a href="#">с3.30</a> , <a href="#">с3.31</a> , <a href="#">с3.31.1</a>
12.6.2.2	выходит "за";	<a href="#">8.4</a> , <a href="#">D.11(15)</a>
12.6.2.3	проходит над заслоном.	<a href="#">12.5</a> , <a href="#">D.11(12)</a>
<b>12.7</b>	<b>ОШИБКИ ПРИ ПОДАЧЕ И ПОЗИЦИОННЫЕ ОШИБКИ</b>	
12.7.1	Если подающий совершает ошибку в момент удара на подаче (неправильное выполнение, нарушение очередности и т.д.) и соперник нарушает расстановку, фиксируется и наказывается ошибка при подаче.	<a href="#">7.5.1</a> , <a href="#">7.5.2</a> , <a href="#">12.6.1</a> <a href="#">с3.28</a> ,
12.7.2	Если само выполнение подачи было правильным, но подача впоследствии становится ошибочной (выходит "за", проходит над заслоном и т.д.), первой фиксируется и наказывается ошибка в расстановке игроков.	<a href="#">7.5.3</a> , <a href="#">12.6.2</a>
<b>13</b>	<b>АТАКУЮЩИЙ УДАР</b>	<a href="#">G13</a>
<b>13.1</b>	<b>ХАРАКТЕРИСТИКИ АТАКУЮЩЕГО УДАРА</b>	<a href="#">12</a> , <a href="#">14.1.1</a>
13.1.1	Все действия, в результате которых мяч направляется на сторону соперника, исключая подачу и блок, считаются атакующими ударами.	<a href="#">G9.6.2</a> <a href="#">с3.33</a> ,
13.1.2	Во время атакующего удара разрешается скидка, при условии, что удар по мячу нанесен чисто и мяч не схвачен или брошен.	<a href="#">9.2.2</a>
13.1.3	Атакующий удар является завершенным в момент, когда мяч полностью пересекает вертикальную плоскость сетки или задет соперником.	<a href="#">с3.32</a> , <a href="#">с3.34</a> ,
<b>13.2</b>	<b>ОГРАНИЧЕНИЯ АТАКУЮЩЕГО УДАРА</b>	
13.2.1	Игрок передней линии может завершать атакующий удар на любой высоте при условии, что контакт с мячом осуществлен в пределах собственного игрового пространства (исключения: Правила 13.2.4 и 13.3.6).	<a href="#">7.4.1.1</a>
13.2.2	Игрок задней линии может завершить атакующий удар на любой высоте с места, находящегося позади передней зоны:	<a href="#">1.4.1</a> , <a href="#">7.4.1.2</a> , <a href="#">19.3.1.2</a> , <a href="#">D.8</a> <a href="#">с3.34</a> ,
13.2.2.1	при отталкивании для прыжка стопа (стопы) игрока не должны ни касаться линии атаки, ни переходить за нее;	<a href="#">1.3.4</a>
13.2.2.2	после своего удара игрок может приземляться в передней зоне.	<a href="#">1.4.1</a>
13.2.3	Игрок задней линии может, также, завершать атакующий удар из передней зоны, если в момент касания часть мяча находится ниже верхнего края сетки.	<a href="#">1.4.1</a> , <a href="#">7.4.1.2</a> , <a href="#">D.8</a>
13.2.4	Игроку не разрешено завершать атакующий удар непосредственно после подачи СОПЕРНИКА, когда мяч находится в передней зоне и полностью выше верхнего края сетки.	<a href="#">1.4.1</a>

<b>13.3</b>	<b>ОШИБКИ ПРИ АТАКУЮЩЕМ УДАРЕ</b>	
13.3.1	Игрок ударяет по мячу в игровом пространстве противоположной команды.	13.2.1, <a href="#">D.11(20)</a>
13.3.2	Игрок направляет мяч "за".	8.4, <a href="#">D.11(15)</a>
13.3.3	Игрок задней линии завершает атакующий удар из передней зоны, когда в момент удара мяч находится полностью выше верхнего края сетки.	1.4.1, 7.4.1.2, 13.2.3, <a href="#">D.11(21)</a> , <a href="#">c3.43</a> ,
13.3.4	Игрок завершает атакующий удар по поданному соперником мячу, когда мяч находится в передней зоне и полностью выше верхнего края сетки.	1.4.1, 13.2.4, <a href="#">D.11(21)</a> <a href="#">c3.35</a> ,
13.3.5	Либеро завершает атакующий удар, когда в момент удара мяч находится полностью выше верхнего края сетки.	19.3.1.2, 23.3.2.3d, <a href="#">D.11(21)</a>
13.3.6	Игрок завершает атакующий удар по мячу, находящемуся выше верхнего края сетки, когда передача на удар выполнена Либеро пальцами сверху в своей передней зоне.	1.4.1, 19.3.1.4, 23.3.2.3e, <a href="#">D.11(21)</a> , <a href="#">G28.12</a> , <a href="#">c3.35.1</a> , <a href="#">c5.26</a> , <a href="#">c5.27</a>
<b>14</b>	<b>БЛОК</b>	<a href="#">G14</a>
<b>14.1</b>	<b>БЛОКИРОВАНИЕ</b>	
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. Только игрокам передней линии разрешено участвовать в состоявшемся блоке, и в момент контакта с мячом часть тела должна быть выше верхнего края сетки.	7.4.1.1, <a href="#">c3.36</a> , <a href="#">c3.38</a> , <a href="#">c3.39</a> , <a href="#">c3.40</a> , <a href="#">c3.43</a> , <a href="#">c3.44</a> , <a href="#">c3.45</a> , <a href="#">c3.46</a> , <a href="#">c5.21</a> ,
14.1.2	Попытка блока	
	Попытка блока является действием блокирования без касания мяча.	<a href="#">c5.21</a> ,
14.1.3	Состоявшийся блок	
	Блок является состоявшимся, если мяч задет блокирующим.	<a href="#">D.7</a> <a href="#">c3.36</a> , <a href="#">c5.21</a> ,
14.1.4	Коллективный блок	
	Коллективный блок выполняется двумя или тремя игроками, находящимися близко друг к другу, и является состоявшимся, когда один из них касается мяча.	<a href="#">c5.21</a> ,
<b>14.2</b>	<b>КОНТАКТ ПРИ БЛОКИРОВАНИИ</b>	
	Последовательные (быстрые и продолжительные) контакты с мячом могут происходить у одного или нескольких блокирующих при условии, что эти контакты состоялись во время одного действия.	9.1.1, 9.2.3, <a href="#">c3.3</a> , <a href="#">c3.40</a> , <a href="#">c3.42</a> ,
<b>14.3</b>	<b>БЛОКИРОВАНИЕ В ПРОСТРАНСТВЕ СОПЕРНИКА</b>	<a href="#">D.11(20)</a>
	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.	13.1.1, <a href="#">c3.33</a> , <a href="#">c3.37</a> , <a href="#">c3.38</a> , <a href="#">c3.40</a> ,
<b>14.4</b>	<b>БЛОК И УДАРЫ КОМАНДЫ</b>	
14.4.1	Касание на блоке не считается за удар команды. Следовательно, после контакта на блоке команде предоставляется три удара для возвращения мяча.	9.1, 14.4.2, <a href="#">c3.42</a> , <a href="#">c3.45</a> , <a href="#">c3.46</a>
14.4.2	Первый удар после блока может быть выполнен любым игроком, включая игрока, который касался мяча на блоке.	14.4.1
<b>14.5</b>	<b>БЛОКИРОВАНИЕ ПОДАЧИ</b>	<a href="#">12</a> , <a href="#">D.11(12)</a>
	Блокировать подачу соперника запрещено.	
<b>14.6</b>	<b>ОШИБКИ БЛОКИРОВАНИЯ</b>	<a href="#">D.11(20)</a>
14.6.1	Блокирующий касается мяча в пространстве СОПЕРНИКА раньше атакующего удара соперника.	<a href="#">14.3</a>
14.6.2	Игрок задней линии или Либеро совершает блокирование или участвует в состоявшемся блоке.	14.1, 14.5, 19.3.1.3, <a href="#">c3.36</a> , <a href="#">c3.43</a> ,
14.6.3	Блокирование подачи соперника.	14.5, <a href="#">D.11(12)</a>
14.6.4	Мяч от блока выходит "за".	8.4
14.6.5	Блокирование мяча в пространстве соперника за антенной.	
14.6.6	Попытка Либеро блокировать индивидуально или коллективно.	14.1.1, 19.3.1.3 <a href="#">c5.21</a> ,



## ГЛАВА 5 ПЕРЕРЫВЫ, ИНТЕРВАЛЫ И ЗАДЕРЖКИ

15	<b>ПЕРЕРЫВЫ</b> Перерыв – это время между состоявшимся розыгрышем и свистком 1 <sup>го</sup> судьи для следующей подачи. <b>Обычными игровыми перерывами</b> являются только ТАЙМ-АУТЫ и ЗАМЕНЫ.	G15 <a href="#">6.1.3</a> , <a href="#">8.1</a> , <a href="#">8.2</a> , <a href="#">15.4</a> , <a href="#">15.5</a> , <a href="#">24.2.6</a>
15.1	<b>КОЛИЧЕСТВО ОБЫЧНЫХ ИГРОВЫХ ПЕРЕРЫВОВ</b> Каждая команда может запросить максимум два тайм-аута и шесть замен в партии.	<a href="#">с7.6</a> , <a href="#">6.2</a> , <a href="#">15.4</a> , <a href="#">15.5</a>
15.2	<b>ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЬ ОБЫЧНЫХ ИГРОВЫХ ПЕРЕРЫВОВ</b>	<a href="#">с4.4</a> ,
15.2.1	Запрос одного или двух тайм-аутов и один запрос замены любой командой могут следовать один за другим в одном и том же перерыве.	<a href="#">15.4</a> , <a href="#">15.5</a> <a href="#">с7.6</a> ,
15.2.2	Однако, команде не разрешены последовательные запросы замены во время одного и того же перерыва. Два или несколько игроков могут быть заменены в одно и то же время в рамках одного запроса.	<a href="#">15.5</a> , <a href="#">15.6.1</a>
15.2.3	Между двумя отдельными запросами замены одной и той же команды должен быть состоявшийся розыгрыш. (Исключение: вынужденная замена вследствие травмы или удаления/дисквалификации ( <a href="#">15.5.2</a> , <a href="#">15.7</a> , <a href="#">15.8</a> )).	<a href="#">6.1.3</a> , <a href="#">15.5</a> <a href="#">G15.8</a> <a href="#">с4.23</a> , <a href="#">с4.25</a> , <a href="#">с4.33</a>
15.2.4	Не разрешено запрашивать любой обычный игровой перерыв после уже отклоненного запроса и предупреждения за задержку во время одного и того же перерыва (т.е., до окончания следующего состоявшегося розыгрыша).	<a href="#">16.1.2</a> <a href="#">G15</a> <a href="#">с4.30.1</a> ,
15.3	<b>ЗАПРОС ОБЫЧНЫХ ИГРОВЫХ ПЕРЕРЫВОВ</b>	
15.3.1	Обычные игровые перерывы могут быть запрошены тренером, или, в отсутствие тренера, помощником тренера или игровым капитаном, и только ими.	<a href="#">5.1.2.3</a> , <a href="#">5.2.3.3</a> , <a href="#">5.3.2</a> , <a href="#">15</a> <a href="#">с4.28</a> ,
15.3.2	Замена до начала партии разрешена, и она должна быть зарегистрирована как обычная замена в этой партии.	<a href="#">7.3.4</a> <a href="#">с4.28</a> , <a href="#">с5.5</a> ,
15.4	<b>ТАЙМ-АУТЫ</b>	
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. <b>На Мировых и Официальных соревнованиях, а также соревнованиях ФИВБ продолжительность тайм-аутов может быть скорректирована, если ФИВБ одобряет такой запрос на основании просьбы Организатора.</b> <b>На Мировых и Официальных соревнованиях, а также соревнованиях ФИВБ обязательным является использование зуммера и затем жеста для запроса тайм-аута.</b>	<a href="#">6.1.3</a> , <a href="#">8.2</a> , <a href="#">12.3</a> , <a href="#">D.11(4)</a> <a href="#">15.3.1</a> <a href="#">с4.27</a> , <a href="#">D.11(4)</a>
15.4.2	Во время всех тайм-аутов игроки, находящиеся в игре, должны пройти в свободную зону к своей скамейке.	<a href="#">D.1a</a> , <a href="#">с7.7</a>
15.5	<b>ЗАМЕНА</b>	<a href="#">G15.2</a> <a href="#">с4.14</a> , <a href="#">с4.30</a> , <a href="#">с4.31</a> , <a href="#">с5.3</a> , <a href="#">19.3.2.1</a> , <a href="#">D.11(5)</a> <a href="#">с5.24</a> , <a href="#">с9.7</a>
15.5.1	Замена является действием, которым игрок, иной чем Либеро или замещенный им/ею игрок, после записи секретарем, входит в игру, чтобы занять позицию другого игрока, который должен покинуть площадку в этот момент.	
15.5.2	Когда замена является вынужденной вследствие травмы игрока, находящегося в игре, она может сопровождаться показом соответствующего жеста тренером (или игровым капитаном).	<a href="#">5.1.2.3</a> , <a href="#">5.2.3.3</a> , <a href="#">6.1.3</a> , <a href="#">8.2</a> , <a href="#">12.3</a> , <a href="#">D.11(5)</a>
15.6	<b>ОГРАНИЧЕНИЕ ЗАМЕН</b>	<a href="#">с4.14</a> , <a href="#">с4.15</a> ,
15.6.1	Игрок начальной расстановки может выйти из игры, но только один раз в партии, и войти вновь, но только один раз в партии и только на свою прежнюю позицию в расстановке.	<a href="#">7.3.1</a>
15.6.2	Заменяющий игрок может войти в игру на место игрока начальной расстановки, но только один раз в партии, и может быть заменен только этим же стартовым игроком.	<a href="#">7.3.1</a>
15.7	<b>ИСКЛЮЧИТЕЛЬНАЯ ЗАМЕНА</b> Игрок (кроме Либеро), который не может продолжать играть вследствие травмы/болезни или удаления/дисквалификации, должен быть заменен в соответствии с правилами замены. Если это невозможно, команде дается право сделать ИСКЛЮЧИТЕЛЬНУЮ замену сверх ограничений Правила <a href="#">15.6</a> . Исключительная замена означает, что любой игрок, который не находится на площадке во время травмы/заболевания/удаления/дисквалификации, кроме: Либеро, второго Либеро или замещенного ими игрока, может заменить в игре травмированного/заболевшего/удаленного/дисквалифицированного игрока. Замененному посредством исключительной замены травмированному/заболевшему/удаленному игроку не разрешено вернуться в игру в матче. Исключительная замена ни в каком случае не может считаться обычной заменой, но должна быть записана в протоколе как одна из общего числа замен в партии и матче.	<a href="#">15.6</a> , <a href="#">19.4.3</a> , <a href="#">21.3.2</a> , <a href="#">21.3.3</a> , <a href="#">D.11(5)</a> <a href="#">с4.9</a> , <a href="#">с4.10</a> ,  <a href="#">G15.3.1</a> <a href="#">с5.2</a> , <a href="#">с5.3</a> , <a href="#">с5.24</a> ,  <a href="#">с4.9</a> , <a href="#">с4.32</a> , <a href="#">с4.33</a>

<b>15.8</b>	<b>ЗАМЕНА ПРИ УДАЛЕНИИ ИЛИ ДИСКВАЛИФИКАЦИИ</b>	<a href="#">G19.6</a> <a href="#">c5.2</a> , <a href="#">c5.3</a> <a href="#">6.4.3</a> , <a href="#">7.3.1</a> , <a href="#">15.6</a> , <a href="#">15.7</a> , <a href="#">21.3.2</a> , <a href="#">21.3.3</a> , <a href="#">D.11(5)</a> <a href="#">c4.11</a> , <a href="#">c6.11</a>
	УДАЛЕННЫЙ или ДИСКВАЛИФИЦИРОВАННЫЙ игрок должен быть немедленно заменен по правилам замены. Если это невозможно, команда имеет право сделать исключительную замену. Если и это невозможно, команда объявляется НЕПОЛНОЙ.	
<b>15.9</b>	<b>НЕПРАВОМЕРНАЯ ЗАМЕНА</b>	<a href="#">G15.3.2</a> ,
15.9.1	Замена является неправомерной, если она превышает ограничения, указанные в Правиле <a href="#">15.6</a> (исключая случай Правила <a href="#">15.7</a> ), или в ней участвует незарегистрированный игрок.	
15.9.2	Когда команда произвела неправомерную замену и игра была возобновлена, должна осуществляться следующая процедура последовательно:	<a href="#">8.1</a> , <a href="#">15.6</a> <a href="#">c4.13</a> , <a href="#">c4.22</a> ,
15.9.2.1	команда наказывается очком и подачей соперника,	<a href="#">6.1.3</a>
15.9.2.2	замена должна быть исправлена;	
15.9.2.3	очки, набранные совершившей ошибку командой после совершения ошибки, аннулируются; очки соперника сохраняются.	
<b>15.10</b>	<b>ПРОЦЕДУРА ЗАМЕНЫ</b>	<a href="#">G15.2</a>
15.10.1	Замена должна проводиться в пределах зоны замены.	<a href="#">1.4.3</a> , <a href="#">D.1b</a> <a href="#">c4.35</a> ,
15.10.2	Замена должна длиться столько лишь времени, сколько необходимо для записи замены в протоколе и разрешения игрокам войти и выйти.	<a href="#">15.10</a> , <a href="#">24.2.6</a> , <a href="#">27.2.2.3</a> <a href="#">c4.1</a> , <a href="#">c4.26</a> , <a href="#">c4.31</a> ,
15.10.3.1	Фактический запрос замены начинается с момента входа заменяющего игрока(ов) готового к игре в зону замены во время перерыва. Тренеру нет необходимости выполнять жест замены, за исключением, когда замена проводится вследствие травмы или перед началом партии.	<a href="#">c4.1</a> , <a href="#">c4.2</a> , <a href="#">c4.6</a> , <a href="#">c4.19</a> , <a href="#">c4.21</a> , <a href="#">c4.26.1</a> , <a href="#">c4.28</a> , <a href="#">c4.31</a> , <a href="#">c9.2</a> ,
15.10.3.2	Если игрок не готов в момент запроса, замена не предоставляется и на команду налагается санкция за задержку.	<a href="#">16.2</a> , <a href="#">D.9</a> <a href="#">c4.2</a> , <a href="#">c4.5</a> , <a href="#">c4.6</a> , <a href="#">c4.26.1</a> ,
15.10.3.3	Запрос замены подтверждает и объявляет секретарь или 2-ой судья, используя зуммер или свисток соответственно. 2-ой судья разрешает замену.	<a href="#">24.2.6</a> <a href="#">c4.5</a> , <a href="#">c4.8</a> , <a href="#">c4.19</a> , <a href="#">c4.21</a> , <a href="#">c9.3</a> ,
	<b>На Мировых и Официальных соревнованиях, а также соревнованиях ФИВБ используются пронумерованные таблички для облегчения процедуры замены (если не используются электронные устройства для передачи данных секретарю).</b>	<a href="#">c4.8</a> , <a href="#">c4.26</a>
15.10.4	Если команда намерена произвести одновременно более одной замены, все заменяющие игроки должны войти в зону замены одновременно, чтобы засчитывался один запрос. В этом случае, замены должны быть сделаны последовательно, одна пара игроков за другой. Если одна из замен неправомерная, правильная(ые) замена(ы) предоставляется, неправомерная отклоняется и является предметом для санкции за задержку.	<a href="#">1.4.3</a> , <a href="#">15.2.2</a> <a href="#">c4.1</a> , <a href="#">c4.2</a> , <a href="#">c4.26</a> , <a href="#">c9.2</a> ,
<b>15.11</b>	<b>НЕПРАВИЛЬНЫЕ ЗАПРОСЫ</b>	<a href="#">G6</a> , <a href="#">G15.5</a> <a href="#">c4.14</a> , <a href="#">c7.6</a>
15.11.1	Неправильным является – запрашивать любой обычный игровой перерыв:	<a href="#">15</a> <a href="#">c9.4</a> ,
15.11.1.1	во время розыгрыша, либо в момент или после свистка на подачу;	<a href="#">12.3</a> <a href="#">c4.6</a> , <a href="#">c4.20</a> , <a href="#">c9.4</a> ,
15.11.1.2	членом команды, не имеющим на это права;	<a href="#">5.1.2.3</a> , <a href="#">5.2.3.3</a>
15.11.1.3	для второй замены той же командой в одном и том же перерыве (т.е., до окончания следующего состоявшегося розыгрыша), кроме случая травмы/болезни/удаления/дисквалификации игрока в игре;	<a href="#">15.2.2</a> , <a href="#">15.2.3</a> , <a href="#">15.8</a> , <a href="#">16.1</a> , <a href="#">27.2.2.6</a> <a href="#">c4.2</a> , <a href="#">c4.23</a> , <a href="#">c4.28</a> ,
15.11.1.4	после использования разрешенного количества тайм-аутов и замен.	<a href="#">15.1</a> <a href="#">c4.29</a> , <a href="#">c7.6</a>
15.11.2	Первый неправильный запрос команды в матче, который не влияет на игру и не задерживает ее, должен быть отклонен без любых иных последствий, но он должен быть зарегистрирован в протоколе.	<a href="#">16.1</a> , <a href="#">27.2.2.6</a> <a href="#">c4.20</a> ,
15.11.3	Любой дальнейший неправильный запрос той же команды в матче является задержкой.	<a href="#">16.1.4</a> , <a href="#">D.11(25)</a> <a href="#">c4.6</a>
<b>16</b>	<b>ЗАДЕРЖКИ ИГРЫ</b>	<a href="#">G16</a>
<b>16.1</b>	<b>ВИДЫ ЗАДЕРЖЕК</b>	
	Неправильные действия команды, которые затягивают возобновление игры, являются задержкой и, среди прочих, включают:	<a href="#">c4.1</a> , <a href="#">c4.14</a> , <a href="#">c4.30</a> , <a href="#">c4.38</a> , <a href="#">c7.6</a>
16.1.1	затягивание обычных игровых перерывов;	<a href="#">15.10.2</a> <a href="#">c4.4</a> , <a href="#">c4.5</a> , <a href="#">c4.7</a> , <a href="#">c4.17</a> , <a href="#">c4.19</a> ,
16.1.2	затягивание перерывов после указания возобновить игру;	<a href="#">15</a> <a href="#">c4.39</a> ,
16.1.3	запрос неправомерной замены,	<a href="#">15.9</a> <a href="#">G15.3.2</a> <a href="#">c9.7</a> , <a href="#">c4.15</a> , <a href="#">c5.24</a> ,
16.1.4	повторение неправильного запроса,	<a href="#">15.11.3</a> <a href="#">c4.20</a> ,
16.1.5	задержка игры членом команды.	<a href="#">c4.29</a> , <a href="#">c4.39</a> ,

<b>16.2</b>	<b>САНКЦИИ ЗА ЗАДЕРЖКИ</b>	<a href="#">D.9</a> , <a href="#">c4.4</a> , <a href="#">c4.5</a> , <a href="#">c4.6</a> , <a href="#">c4.7</a> , <a href="#">c4.40</a> , <a href="#">c4.43</a> , <a href="#">c7.6</a>
16.2.1	"Предупреждение за задержку" и "замечание за задержку" являются командными санкциями.	
16.2.1.1	Санкции за задержку остаются в силе весь матч.	<a href="#">6.3</a>
16.2.1.2	Все санкции за задержку записываются в протокол.	<a href="#">27.2.2.6</a>
16.2.2	Первая задержка в матче членом команды влечет наложение санкции "ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ ЗА ЗАДЕРЖКУ".	<a href="#">4.1.1</a> , <a href="#">D.11(25)</a>
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.	<a href="#">6.1.3</a> , <a href="#">D.11(25)</a> , <a href="#">c5.24</a>
16.2.4	Санкции за задержку, наложенные до или между партиями, применяются в следующей партии.	<a href="#">18.1</a>
<b>17</b>	<b>ИСКЛЮЧИТЕЛЬНЫЕ ПЕРЕРЫВЫ В ИГРЕ</b>	<a href="#">G17</a> , <a href="#">c5.3</a>
<b>17.1</b>	<b>ТРАВМА / БОЛЕЗНЬ</b>	<a href="#">8.1</a>
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.	<a href="#">c4.31</a> , <a href="#">c4.32</a> , <a href="#">c4.35</a> , <a href="#">c4.36</a> , <a href="#">c4.37</a> , <a href="#">6.1.3</a>
17.1.2	Если травмированный/заболевший игрок не может быть заменен по правилам обычной или исключительной замены, игроку предоставляется 3 минуты – время для восстановления, но не более одного раза для одного и того же игрока в матче. Если игрок не восстановился, его/ее команда объявляется неполной.	<a href="#">15.6</a> , <a href="#">15.7</a> , <a href="#">24.2.8</a> , <a href="#">c4.32</a> , <a href="#">6.4.3</a> , <a href="#">7.3.1</a>
<b>17.2</b>	<b>ВНЕШНЯЯ ПОМЕХА</b>	
	Если имеет место любая внешняя помеха во время игры, игра должна быть остановлена и розыгрыш переигран.	<a href="#">6.1.3</a> , <a href="#">D.11(23)</a> , <a href="#">c4.42</a> , <a href="#">c4.44</a> , <a href="#">c4.45</a> , <a href="#">c4.46</a> , <a href="#">c4.48</a> , <a href="#">c4.49</a> , <a href="#">c8.2</a> , <a href="#">c4.42</a>
<b>17.3</b>	<b>ПРОДОЛЖИТЕЛЬНЫЕ ПЕРЕРЫВЫ</b>	<a href="#">23.2.3</a> , <a href="#">c4.42</a>
17.3.1	Если непредвиденные обстоятельства прерывают матч, 1-ый судья, организатор и Контрольный Комитет, если он есть, должны определить меры, которые должны быть предприняты для восстановления нормальных условий.	
17.3.2	Когда происходит одно или несколько прерываний матча, не превышающих в целом 4 часа:	<a href="#">17.3.1</a>
17.3.2.1	если матч возобновлен на той же игровой площадке, прерванная партия должна быть продолжена обычным порядком с прежними счетом, игроками (кроме удаленных и дисквалифицированных) и расстановкой. Сыгранные ранее партии сохраняют свой счет;	<a href="#">1</a> , <a href="#">7.3</a>
17.3.2.2	если матч возобновлен на другой игровой площадке, прерванная партия аннулируется и переигрывается с теми же членами команд и теми же начальными расстановками (кроме удаленных и дисквалифицированных игроков), запись всех санкций остается в силе. Сыгранные ранее партии сохраняют свой счет.	<a href="#">7.3</a> , <a href="#">21.4.1</a> , <a href="#">D.9</a> , <a href="#">c8.3</a>
17.3.3	Если происходит одно или несколько прерываний матча, превышающих в целом 4 часа, весь матч должен быть переигран.	
<b>18</b>	<b>ИНТЕРВАЛЫ И СМЕНА ПЛОЩАДОК</b>	<a href="#">G18</a>
<b>18.1</b>	<b>ИНТЕРВАЛЫ</b>	
	Интервал – это время между партиями. Все интервалы длятся три минуты. В течение этого периода времени происходит смена площадок и запись расстановки команд в протокол. Интервал между второй и третьей партиями может быть увеличен до 10 минут компетентным органом по просьбе организатора.	<a href="#">4.2.4</a> , <a href="#">c4.41</a> , <a href="#">7.3.2</a> , <a href="#">18.2</a> , <a href="#">27.2.1.2</a>
<b>18.2</b>	<b>СМЕНА ПЛОЩАДОК</b>	<a href="#">D.11(3)</a>
18.2.1	После каждой партии команды меняются площадками, за исключением решающей партии.	<a href="#">7.1</a>
18.2.2	В решающей партии, как только лидирующая команда набирает 8 очков, команды без задержки меняются площадками и позиции игроков остаются теми же. Если смена не была сделана по достижении лидирующей командой 8 очков, она должна быть произведена сразу, как только выявлена эта погрешность. Счет, достигнутый к моменту, когда такая смена производится, остается тем же.	<a href="#">6.3.2</a> , <a href="#">7.4.1</a> , <a href="#">27.2.2.5</a>



## ГЛАВА 6 ИГРОК ЛИБЕРО

<b>19</b>	<b>ИГРОК ЛИБЕРО</b>	<b>G19</b>
<b>19.1</b>	<b>НАЗНАЧЕНИЕ ЛИБЕРО</b>	<b>5.</b>
19.1.1	Каждая команда имеет право назначить из состава игроков до двух специализированных защитных игроков: Либера.	<b>4.1.1</b> <b>c5.4,</b>
	<b>На Мировых и Официальных соревнованиях, а также соревнованиях ФИВБ для взрослых, если команда имеет более 12 игроков, зарегистрированных в протоколе, наличие ДВУХ Либера обязательно в списке команды.</b>	
19.1.2	Все игроки Либера должны быть записаны в протоколе в специальных графах, предусмотренных для этого.	<b>5.2.2, 27.2.1.1,</b> <b>28.2.1.1</b> <b>c5.19,</b> <b>c5.8,</b>
19.1.3	Либера на площадке является действующим Либера. Если есть другой Либера, он/она является вторым Либера команды.	
19.1.4	Только один Либера может быть на площадке в любое время.	
<b>19.2</b>	<b>ЭКИПИРОВКА</b>	<b>4.3</b>
	Игрок(и) Либера должен носить форму (или жакет/нагрудник для переназначенного Либера), которая имеет преобладающий цвет отличный от любого цвета формы других членов команды. Эта форма должна явно контрастировать с формой других членов команды. Оба Либера могут быть в форме, отличающейся друг от друга и формы других членов команды.	<b>G19.2</b> <b>c1.13, c5.20, c5.24,</b>
	Форма Либера должна быть пронумерована как у других членов команды.	
	<b>На Мировых и Официальных соревнованиях, а также соревнованиях ФИВБ переназначенный Либера должен, по возможности, носить футболку того же типа и цвета, как и первоначальный Либера, но оставить свой собственный номер.</b>	
<b>19.3</b>	<b>ДЕЙСТВИЯ, КАСАЮЩИЕСЯ ЛИБЕРО</b>	
19.3.1	Игровые действия	
19.3.1.1	Либера разрешено замещать любого игрока на задней линии.	<b>7.4.1.2 c5.12,</b>
19.3.1.2	Он/она ограничен играть как игрок задней линии, и ему не разрешено завершать атакующий удар из любого места (включая игровую площадку и свободную зону), если в момент контакта мяч полностью выше верхнего края сетки.	<b>13.2.2, 13.2.3, 13.3.5</b>
19.3.1.3	Он/она не может подавать, блокировать или пытаться блокировать.	<b>12, 14.1, 14.6.2,</b> <b>14.6.6, D.11(12)</b> <b>c3.47</b>
19.3.1.4	Игрок не может завершать атакующий удар, когда мяч полностью выше верхнего края сетки, если мяч направлен пальцами сверху Либера, находящимся в своей передней зоне. Мяч может быть атакован свободно, если Либера выполняет то же самое действие за пределами своей передней зоны.	<b>1.4.1, 13.3.6,</b> <b>23.3.2.3d, e, D.1b,</b> <b>c3.35.1, c5.26, c5.27</b>
19.3.2	Замещения Либера	<b>c5.4, c5.5, c5.22,</b>
19.3.2.1	Замещения Либера не считаются заменами.	<b>6.1.3, 15.5 c5.7,</b> <b>c5.11, c5.13, c5.14,</b> <b>c5.15, c5.17, c5.22,</b>
	Они не ограничены, но должен быть состоявшийся розыгрыш между двумя замещениями Либера (исключения: команда вследствие замечания совершает переход и Либера выходит на позицию 4, или действующий Либера становится неспособным играть, делая розыгрыш несостоявшимся).	
19.3.2.2	Обычный замещенный игрок может заместить любого Либера и быть замещен любым Либера. Действующий Либера может быть замещен только замещенным обычным игроком на ту же позицию, или вторым Либера.	<b>c5.8, c5.11, c5.18,</b>
19.3.2.3	В начале каждой партии Либера не может выйти на площадку до проверки 2-ым судьей начальной расстановки и разрешения игроку Либера заместить стартового игрока.	<b>7.3.2, 12.1</b> <b>c5.1</b>
19.3.2.4	Другие замещения Либера должны происходить, только когда мяч находится вне игры и до свистка на подачу.	<b>8.2, 12.3</b> <b>c5.1,</b>
19.3.2.5	Замещение Либера, совершенное после свистка на подачу, но до удара подающего, не должно отменяться, однако, по окончании розыгрыша игровой капитан должен быть проинформирован, что это не разрешено и повторения будут предметом для санкций за задержку.	<b>12.3, 12.4, D.9,</b> <b>c5.6,</b>
19.3.2.6	Последующие запоздалые замещения должны приводить к немедленному прерыванию игры и наложению санкции за задержку. Подающая команда определяется категорией санкции за задержку.	<b>16.2, D.9</b>

19.3.2.7	Либеро и замещенный игрок могут выходить на площадку или покидать ее только через Зону Замещения Либеро.	<a href="#">1.4.4</a> , <a href="#">D.1b</a>
19.3.2.8	Замещения Либеро должны записываться в Листе контроля Либеро (если он используется) или в электронном протоколе.	<a href="#">28.2.2.1</a> , <a href="#">28.2.2.2</a> , <a href="#">c5.1</a> , <a href="#">c5.4</a> , <a href="#">c5.5</a> , <a href="#">c5.8</a> , <a href="#">c5.15</a> , <a href="#">c5.16</a> , <a href="#">c5.23</a> ,
19.3.2.9	Неправильное замещение Либеро может заключаться в следующем (среди прочего): – нет состоявшегося розыгрыша между замещениями Либеро; – Либеро замещается игроком, но не вторым Либеро или замещенным обычным игроком. Неправильное замещение Либеро должно рассматриваться так же, как неправомерная замена: т.е., если неправильное замещение Либеро выявлено до начала следующего розыгрыша, оно исправляется судьями и на команду налагается санкция за задержку; если неправильное замещение Либеро выявлено после удара на подаче, последствия такие же, как при неправомерной замене.	<a href="#">c5.7</a> , <a href="#">6.1.3</a> , <a href="#">c5.13</a> , <a href="#">c5.14</a> , <a href="#">c5.15</a> , <a href="#">15.9</a> , <a href="#">15.9</a> , <a href="#">D.9</a> <a href="#">15.9</a> , <a href="#">G19.7</a>
<b>19.4</b>	<b>ПЕРЕНАЗНАЧЕНИЕ НОВОГО ЛИБЕРО</b>	<a href="#">G19</a> , <a href="#">c5.4</a> ,
19.4.1	Либеро <b>становится</b> неспособным играть, если травмирован, болен, удален или дисквалифицирован. Либеро может быть <b>объявлен</b> неспособным играть по любой причине тренером, или, в отсутствие тренера, помощником тренера или игровым капитаном.	<a href="#">21.3.2</a> , <a href="#">21.3.3</a> , <a href="#">D.9</a> <a href="#">5.1.2.1</a> , <a href="#">5.1.2.3</a> , <a href="#">5.2.1</a>
19.4.2	Команда с одним Либеро	<a href="#">c5.8</a> , <a href="#">c5.15</a> ,
19.4.2.1	Когда только один Либеро остается в распоряжении команды в соответствии с Правилom 19.4.1, или команда имеет только одного зарегистрированного, и этот Либеро становится или объявлен неспособным играть, тренер (помощник тренера или игровой капитан, если тренер не присутствует), может переназначить в качестве Либеро на оставшуюся часть матча любого другого игрока (кроме замещенного игрока), который не находится на площадке в момент переназначения.	<a href="#">5.1.2.1</a> , <a href="#">19.4</a> , <a href="#">19.4.1</a> <a href="#">c5.23</a> , <a href="#">c5.25</a> ,
19.4.2.2	Если <b>действующий</b> Либеро становится неспособным играть, он/она может быть замещен обычным замещенным игроком или <b>сразу и непосредственно на площадке</b> переназначенным Либеро. Однако, <i>Либеро, которого переназначают, не может играть в оставшейся части матча.</i> Если Либеро находится не на площадке, когда объявляется неспособным играть, он/она также может быть переназначен. Либеро, объявленный неспособным играть, не может играть в оставшейся части матча.	<a href="#">c5.25</a> , <a href="#">c5.25</a> ,
19.4.2.3	Тренер, или помощник тренера или игровой капитан, если тренер не присутствует, контактирует со 2-ым судьей, сообщая ему/ей о переназначении.	<a href="#">5.1.2.1</a> , <a href="#">5.1.2.3</a> , <a href="#">5.2.1</a>
19.4.2.4	Если переназначенный Либеро становится или объявлен неспособным играть, разрешены дальнейшие переназначения.	<a href="#">19.4.1</a> <a href="#">c5.23</a> ,
19.4.2.5	Если тренер запрашивает, чтобы капитан команды был переназначен в качестве нового Либеро, это должно быть разрешено.	<a href="#">5.1.2</a> , <a href="#">19.4.1</a> , <a href="#">G19.3</a>
19.4.2.6	В случае переназначения Либеро, номер игрока, переназначенного в качестве Либеро, должен быть записан в секторе Замечания протокола и в Листе контроля Либеро (или в электронном протоколе, если он используется).	<a href="#">27.2.2.7</a> , <a href="#">28.2.2.1</a>
19.4.3	Команда с двумя Либеро	
19.4.3.1	Когда команда зарегистрировала в протоколе двух Либеро, но один становится неспособным играть, команда имеет право играть только с одним Либеро. Переназначение не разрешено, но, только если оставшийся Либеро не оказывается неспособным продолжать играть в матче.	<a href="#">4.1.1</a> , <a href="#">19.1.1</a> <a href="#">19.4</a>
<b>19.5</b>	<b>РЕЗЮМЕ</b> Если Либеро удален или дисквалифицирован, он/она может быть замещен сразу вторым Либеро команды. Если команда имеет только одного Либеро, в таком случае она имеет право сделать переназначение.	<a href="#">19.4</a> , <a href="#">21.3.2</a> , <a href="#">21.3.3</a>

## ГЛАВА 7 ПОВЕДЕНИЕ УЧАСТНИКОВ

<b>20</b>	<b>ТРЕБОВАНИЯ К ПОВЕДЕНИЮ</b>	<a href="#">G20</a>
<b>20.1</b>	<b>СПОРТИВНОЕ ПОВЕДЕНИЕ</b>	<a href="#">c1.3</a>
20.1.1	Участники должны знать “Официальные правила волейбола” и соблюдать их.	

20.1.2	Участники должны по-спортивному принимать решения судей без их обсуждения. В случае сомнения, разъяснение может быть запрошено только через игрового капитана.	<a href="#">5.1.2.1</a>
20.1.3	Участники должны воздерживаться от действий или позиций, имеющих цель повлиять на решения судей или скрыть ошибки, совершенные их командой.	<a href="#">c9.9</a>
<b>20.2</b>	<b>ЧЕСТНАЯ ИГРА</b>	<a href="#">c1.3,</a>
20.2.1	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.	<a href="#">G20.1,</a>
20.2.2	Общение между членами команды в течение матча разрешено.	<a href="#">5.2.3.4</a>
<b>21</b>	<b>НЕПРАВИЛЬНОЕ ПОВЕДЕНИЕ И САНКЦИИ ЗА НЕГО</b>	<a href="#">G21</a> <a href="#">c6.7,</a> <a href="#">c6.9,</a>
<b>21.1</b>	<b>НЕЗНАЧИТЕЛЬНОЕ НЕПРАВИЛЬНОЕ ПОВЕДЕНИЕ</b>	<a href="#">G21.2</a> <a href="#">c1.3,</a>
	Проступки незначительного неправильного поведения не являются предметом для санкций. Обязанностью 1-го судьи является предотвращение приближения команд к уровню нарушений, за которые налагаются санкции.	<a href="#">5.1.2,</a> <a href="#">21.3</a>
	Это делается в два этапа:	<a href="#">c1.6,</a> <a href="#">c6.1,</a> <a href="#">c6.3,</a> <a href="#">c6.6</a>
	Этап 1: устное предупреждение через игрового капитана;	<a href="#">D.9,</a> <a href="#">D.11(6a)</a>
	Этап 2: предъявляется ЖЕЛТАЯ КАРТОЧКА соответствующему члену (членам) 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.	
<b>21.2</b>	<b>НЕПРАВИЛЬНОЕ ПОВЕДЕНИЕ, ПРИВОДЯЩЕЕ К САНКЦИЯМ</b>	<a href="#">G21.4</a>
	Неправильное поведение члена команды по отношению к официальным лицам, соперникам, партнерам или зрителям подразделяется на три категории в соответствии с серьезностью проступка.	<a href="#">4.1.1</a>
21.2.1	Грубое поведение: действие вопреки хорошему тону или нормам морали.	<a href="#">c1.3,</a> <a href="#">c1.6,</a> <a href="#">c6.1,</a>
21.2.2	Оскорбительное поведение: клеветнические или оскорбительные слова или жесты, или любое действие, выражающее презрение.	<a href="#">c6.3,</a> <a href="#">c6.5,</a> <a href="#">c6.6</a>
21.2.3	Агрессия: фактическое физическое нападение, или агрессивное или угрожающее поведение.	<a href="#">c6.2,</a> <a href="#">c6.5</a>
<b>21.3</b>	<b>ШКАЛА САНКЦИЙ</b>	<a href="#">D.9</a>
	В соответствии с решением 1-го судьи и в зависимости от серьезности проступка применяются и записываются в протокол следующие санкции: <b>Замечание, Удаление или Дисквалификация.</b>	<a href="#">21.2,</a> <a href="#">27.2.2.6</a>
21.3.1	Замечание:	<a href="#">c1.6,</a> <a href="#">c6.2,</a> <a href="#">c6.3,</a>
	Первое грубое поведение в матче любого члена команды наказывается очком и подачей соперника.	<a href="#">c6.5,</a> <a href="#">c6.6</a>
21.3.2	Удаление:	<a href="#">D.11(6b)</a> <a href="#">c1.3</a>
21.3.2.1	Член команды, на которого наложена санкция удаление, должен быть заменен в соответствии с правилами замены/исключительной замены немедленно, если находится на площадке, не должен участвовать в оставшейся части партии и должен уйти в раздевалку команды до окончания текущей партии без других последствий.	<a href="#">4.1.1,</a> <a href="#">21.2.1</a>
	Удаленный тренер теряет свое право вмешиваться в ход партии и должен уйти в раздевалку команды до окончания текущей партии.	<a href="#">D.11(7)</a>
21.3.2.2	Первое оскорбительное поведение члена команды наказывается удалением без других последствий.	<a href="#">4.1.1,</a> <a href="#">5.2.1,</a> <a href="#">5.3.2,</a>
21.3.2.3	Второе грубое поведение одного и того же члена команды в том же матче наказывается удалением без других последствий.	<a href="#">D.1a,</a> <a href="#">D.1b</a>
21.3.3	Дисквалификация	<a href="#">c6.8,</a>
21.3.3.1	Член команды, на которого наложена санкция дисквалификация, должен быть заменен в соответствии с правилами замены/исключительной замены немедленно, если находится на площадке, и должен уйти в раздевалку команды до конца матча без других последствий.	<a href="#">5.2.3.3</a>
21.3.3.2	За первый случай физического нападения, или подразумеваемой или угрожающей агрессии налагается санкция дисквалификация без других последствий.	<a href="#">4.1.1,</a> <a href="#">21.2.2</a>
21.3.3.3	Второе оскорбительное поведение одного и того же члена команды в том же матче наказывается дисквалификацией без других последствий.	<a href="#">4.1.1,</a> <a href="#">21.2.2</a>
21.3.3.4	Третье грубое поведение одного и того же члена команды в том же матче наказывается дисквалификацией без других последствий.	<a href="#">4.1.1,</a> <a href="#">21.2.2</a>

<b>21.4</b>	<b>ПРИМЕНЕНИЕ САНКЦИЙ ЗА НЕПРАВИЛЬНОЕ ПОВЕДЕНИЕ</b>	
21.4.1	Все санкции за неправильное поведение являются индивидуальными санкциями, остаются в силе в течение всего матча и записываются в протокол.	21.3, <a href="#">27.2.2.6</a>
21.4.2	Повторение неправильного поведения одним и тем же членом команды в том же матче наказывается в нарастающем порядке (каждый последующий проступок одного и того же члена команды влечет более строгую санкцию).	4.1.1, <a href="#">21.2</a> , <a href="#">21.3</a> , <a href="#">D.9</a>
21.4.3	Удаление или дисквалификация, обусловленные оскорбительным поведением или агрессией, не требуют предварительных санкций.	<a href="#">21.2</a> , <a href="#">21.3</a> <a href="#">с6.11</a> ,
<b>21.5</b>	<b>НЕПРАВИЛЬНОЕ ПОВЕДЕНИЕ ПЕРЕД И МЕЖДУ ПАРТИЯМИ</b>	<a href="#">с6.4</a>
	Любое неправильное поведение, имеющее место перед или между партиями, влечет наложение санкции в соответствии с <a href="#">Правилom 21.3</a> , и санкции применяются в следующей партии.	<a href="#">18.1</a> , <a href="#">21.2</a> , <a href="#">21.3</a>
<b>21.6</b>	<b>КАРТОЧКИ ДЛЯ САНКЦИЙ</b>	D.11( <a href="#">6a</a> , <a href="#">6b</a> , <a href="#">7</a> , <a href="#">8</a> )
	Предупреждение: санкцией не является –	<a href="#">21.1</a>
	Этап 1: устное предупреждение	
	Этап 2: символ: Желтая карточка	
	Замечание: санкция – символ: Красная карточка	<a href="#">21.3.1</a>
	Удаление: санкция – символ: Красная + Желтая карточки вместе	<a href="#">21.3.2</a>
	Дисквалификация: санкция – символ: Красная + Желтая карточки отдельно	<a href="#">21.3.3</a>

## Часть 2

### РАЗДЕЛ II. СУДЬИ, ИХ ОБЯЗАННОСТИ И ОФИЦИАЛЬНЫЕ ЖЕСТЫ

#### ГЛАВА 8 СУДЬИ

<b>22</b>	<b>СУДЕЙСКАЯ КОМАНДА И ПРОЦЕДУРЫ</b>	<a href="#">G22</a>
<b>22.1</b>	<b>СОСТАВ</b>	
	Судейская команда матча состоит из следующих официальных лиц:	
	– 1-ый судья ,	<a href="#">23</a>
	– 2-ой судья,	<a href="#">24</a>
	– судья видеопросмотра,	<a href="#">25</a>
	– резервный судья,	<a href="#">26</a>
	– секретарь,	<a href="#">27</a> , <a href="#">28</a>
	– четыре (два) линейных.	<a href="#">29</a>
	Их расположение показано на схеме 10.	<a href="#">D.10</a>
	<b>На Мировых и Официальных соревнованиях, а также соревнованиях ФИВБ судья видеопросмотра (если Система видеопросмотра используется), резервный судья и помощник секретаря обязательны.</b>	<a href="#">25</a> , <a href="#">26</a> , <a href="#">28</a>
<b>22.2</b>	<b>ПРОЦЕДУРЫ</b>	
22.2.1	Только первый и второй судьи могут давать свисток во время матча:	<a href="#">с3.13.2</a> , <a href="#">с3.13.3</a> ,
22.2.1.1	первый судья дает сигнал на подачу, которым начинает розыгрыш;	<a href="#">6.1.3</a> , <a href="#">12.3</a> , <a href="#">D.11(1)</a>
22.2.1.2	первый и второй судьи дают сигнал об окончании розыгрыша, при условии, что они уверены в совершении ошибки и определили ее характер.	<a href="#">G28.2</a> <a href="#">с3.13.2</a> , <a href="#">с3.13.3</a>
22.2.2	Они могут давать свисток, когда мяч вне игры, для обозначения того, что они разрешают или отклоняют запрос команды.	<a href="#">5.1.2</a> , <a href="#">8.2</a>
22.2.3	Сразу после свистка судьи, сигнализирующего об окончании состоявшегося розыгрыша, они должны показать официальными жестами:	<a href="#">22.2.1.2</a> , <a href="#">30.1</a>
22.2.3.1	Если ошибка зафиксирована свистком первого судьи, он/она должен показать в следующем порядке:	
	а) команду, которая будет подавать;	<a href="#">12.2.2</a> , <a href="#">D.11(2)</a>
	б) характер ошибки;	
	в) игрока(ов), совершившего ошибку (при необходимости).	
22.2.3.2	Если ошибка зафиксирована свистком второго судьи, он/она должен показать:	
	а) характер ошибки;	
	б) игрока(ов), совершившего ошибку (при необходимости);	
	в) команду, которая будет подавать, вслед за жестом первого судьи.	<a href="#">12.2.2</a>
	В этом случае первый судья не показывает ни характер ошибки, ни игрока, совершившего ее, а только команду, которая будет подавать.	<a href="#">D.11(2)</a>

22.2.3.3	В случае ошибки при атакующем ударе или ошибки блокирования игроков задней линии или Либери оба судьи показывают в соответствии с 22.2.3.1 и 22.2.3.2.	<a href="#">12.2.2</a> , <a href="#">13.3.3</a> , <a href="#">13.3.5</a> , <a href="#">19.3.1.2</a> , <a href="#">23.3.2.3d</a> , <a href="#">23.3.2.3e</a> , <a href="#">D.11(21)</a>
22.2.3.4	В случае обоюдной ошибки оба судьи показывают в следующем порядке: а) характер ошибки; б) игроков, совершивших ошибку (если необходимо); Команду, которая должна подавать, показывает затем 1-ый судья.	<a href="#">17.2</a> , <a href="#">D.11(23)</a>  <a href="#">12.2.2</a> , <a href="#">D.11(2)</a>
<b>23</b>	<b>ПЕРВЫЙ СУДЬЯ</b>	<a href="#">G23</a>
<b>23.1</b>	<b>МЕСТОНАХОЖДЕНИЕ</b> 1-ый 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.	<a href="#">D.1a</a> , <a href="#">D.1b</a> , <a href="#">D.10</a>
<b>23.2</b>	<b>ПОЛНОМОЧИЯ</b>	
23.2.1	1-ый судья руководит матчем от начала до конца. Он/она имеет власть над всеми членами судейской команды и членами команд. Во время матча решения 1-го судьи являются окончательными. Он/она имеет право отменять решения других членов судейской команды, если замечено, что они ошибочны. 1-ый судья может даже заменить члена судейской команды, который не выполняет правильно свои обязанности.	<a href="#">4.1.1</a> , <a href="#">6.3</a> <a href="#">c7.10</a> ,
23.2.2	1-ый судья, также, контролирует работу подавальщиков мяча и быстрых протирщиков.	<a href="#">3.3</a>
23.2.3	1-ый судья имеет право решать любые вопросы, касающиеся игры, включая те, которые не предусмотрены в Правилах.	<a href="#">c4.17</a> , <a href="#">c4.47</a> , <a href="#">c5.7</a> , <a href="#">c5.13</a> , <a href="#">c8.1</a> , <a href="#">c8.5</a> , <a href="#">c8.6</a> , <a href="#">c8.7</a> , <a href="#">c9.8</a>
23.2.4	1-ый судья не должен допускать каких-либо обсуждений его решений. Однако, по просьбе игрового капитана 1-ый судья должен дать пояснение применения или интерпретации правил, на которых он/она основывал свое решение. Если игровой капитан не согласен с этим разъяснением и собирается опротестовать это решение, он/она должен немедленно зарезервировать право зарегистрировать этот протест по окончании матча. 1-ый судья должен разрешить реализовать это право игрового капитана.	<a href="#">20.1.2</a> <a href="#">c1.5</a> <a href="#">5.1.2.1</a> <a href="#">c1.5</a> <a href="#">5.1.2.1</a> , <a href="#">5.1.3.2</a> , <a href="#">27.2.3.2</a> <a href="#">c7.4</a> ,
23.2.5	1-ый судья отвечает за определение до и во время матча соответствия оборудования игрового поля и условий игровым требованиям.	<a href="#">Chapter I</a> <a href="#">23.3.1.1</a>
<b>23.3</b>	<b>ОБЯЗАННОСТИ</b>	
23.3.1	Перед матчем первый судья:	
23.3.1.1	проверяет состояние игрового поля, мячи и другое оборудование,	<a href="#">Chapter I</a> <a href="#">23.2.5</a>
23.3.1.2	проводит жеребьевку с капитанами команд,	<a href="#">7.1</a>
23.3.1.3	контролирует разминку команд.	<a href="#">7.2</a>
23.3.2	Во время матча первый судья имеет право:	
23.3.2.1	предупреждать команды,	<a href="#">21.1</a>
23.3.2.2	налагать санкции за неправильное поведение и задержки,	<a href="#">16.2</a> , <a href="#">21.2</a> , <a href="#">D.9</a> , <a href="#">D.11(6a</a> , <a href="#">6b</a> , <a href="#">7</a> , <a href="#">8</a> , <a href="#">25)</a> <a href="#">c7.1</a>
23.3.2.3	принимать решения о: а) ошибках подающего и в позициях подающей команды, включая заслон;  б) ошибках в игре с мячом;  с) ошибках над сеткой и ошибочном контакте игрока с сеткой, главным образом (но не исключительно) на стороне атакующего; д) ошибках при атакующем ударе Либери и игроков задней линии;  е) завершенном атакующем ударе, выполненном игроком по мячу, находящемуся выше сетки, направленному игроком Либери пальцами сверху, находящимся в своей передней зоне;	<a href="#">7.5</a> , <a href="#">12.4</a> , <a href="#">12.5</a> , <a href="#">12.7.1</a> , <a href="#">D.4</a> , <a href="#">D.6</a> , <a href="#">D.11(12</a> , <a href="#">13</a> , <a href="#">22)</a> <a href="#">9.3</a> , <a href="#">D.11(16</a> , <a href="#">17</a> , <a href="#">18)</a> <a href="#">11.3.1</a> , <a href="#">11.4.1</a> , <a href="#">11.4.4</a> , <a href="#">D.11(20)</a> <a href="#">13.3.3</a> , <a href="#">13.3.5</a> , <a href="#">24.3.2.4</a> , <a href="#">D.6</a> , <a href="#">D.11(21)</a> <a href="#">1.4.1</a> , <a href="#">13.3.6</a> , <a href="#">24.3.2.4</a> , <a href="#">D.11(21)</a>



	f) полном пересечении мячом нижней площади под сеткой.	<a href="#">8.4.5</a> , <a href="#">24.3.2.7</a> , <a href="#">D.5a</a> , <a href="#">D.11(22)</a>
	g) состоявшемся блоке игрока задней линии или попытке блока игрока Либеро;	<a href="#">14.6.2</a> , <a href="#">14.6.6</a> , <a href="#">D.11(12)</a>
	h) пересечении мячом сетки полностью или частично за пределами площади перехода на площадку соперника, или касание антенны на своей стороне игровой площадки;	<a href="#">D.11(15)</a>
	i) прохождении поданного мяча, а также <b>при втором</b> и третьем ударе, над или за антенной на своей стороне игровой площадки.	<a href="#">D.11(15)</a>
23.3.3	По окончании матча он/она проверяет протокол и подписывает его.	<a href="#">24.3.3</a> , <a href="#">27.2.3.3</a>
<b>24</b>	<b>ВТОРОЙ СУДЬЯ</b>	<a href="#">G24</a>
<b>24.1</b>	<b>МЕСТОНАХОЖДЕНИЕ</b>	
	Второй судья выполняет свои обязанности стоя за пределами игровой площадки около стойки на противоположной стороне от первого судьи, лицом в его сторону.	<a href="#">D.1a</a> , <a href="#">D.1b</a> , <a href="#">D.10</a>
<b>24.2</b>	<b>ПОЛНОМОЧИЯ</b>	
24.2.1	Второй судья является помощником первого судьи, но имеет также свою собственную сферу полномочий.	<a href="#">24.3</a>
	Если первый судья оказывается не в состоянии продолжать выполнение своих обязанностей, второй судья может заменить первого судью.	
24.2.2	2-ой судья может, без свистка, сигнализировать об ошибках, не относящиеся к его/ее сфере полномочий, но не может настаивать на их принятии 1-ым судьей.	<a href="#">24.3</a>
24.2.3	Второй судья контролирует работу секретаря(ей).	<a href="#">27.2</a> , <a href="#">28.2</a>
24.2.4	Второй судья наблюдает за членами команды, находящимися на скамейке, и сообщает об их неправильном поведении первому судье.	<a href="#">4.2.1</a> <a href="#">c7.1</a> , <a href="#">c7.2</a>
24.2.5	Второй судья контролирует игроков в местах разминки.	<a href="#">4.2.3</a> <a href="#">c7.2</a>
24.2.6	Второй судья разрешает перерывы, контролирует их продолжительность и отклоняет неправильные запросы.	<a href="#">15</a> , <a href="#">15.11</a> , <a href="#">27.2.2.3</a> <a href="#">c7.6</a>
24.2.7	2-ой судья контролирует количество тайм-аутов и замен, использованных каждой командой, и сообщает о 2-ом тайм-ауте и о 5-ой и 6-ой заменах 1-му судье и соответствующему тренеру.	<a href="#">15.1</a> , <a href="#">27.2.2.3</a> <a href="#">c7.6</a>
24.2.8	В случае травмы игрока второй судья разрешает исключительную замену или предоставляет 3 минуты времени для восстановления.	<a href="#">15.7</a> , <a href="#">17.1.2</a>
24.2.9	2-ой судья контролирует состояние пола, главным образом в передней зоне. Он/она, также, проверяет во время матча, что мячи по-прежнему соответствуют требованиям правил.	<a href="#">1.2.1</a> , <a href="#">3.</a>
24.2.10	<b>На Мировых и Официальных соревнованиях, а также соревнованиях ФИВБ обязанности, записанные в 24.2.5, выполняет резервный судья.</b>	<a href="#">26.2.6</a>
<b>24.3</b>	<b>ОБЯЗАННОСТИ</b>	
24.3.1	В начале каждой партии, после смены площадок в решающей партии и при необходимости 2-ой судья проверяет соответствие действительных позиций игроков на площадке записанным в карточках расстановки.	<a href="#">5.2.3.1</a> , <a href="#">7.3.2</a> , <a href="#">7.3.5</a> , <a href="#">18.2.2</a> <a href="#">c5.1</a> ,
24.3.2	Во время матча 2-ой судья принимает решения, дает свисток и показывает жестом:	<a href="#">G24</a>
24.3.2.1	переход на площадку соперника и в пространство соперника под сеткой;	<a href="#">1.3.3</a> , <a href="#">11.2</a> , <a href="#">D.5a</a> , <a href="#">D.11(22)</a>
24.3.2.2	ошибки в расстановке принимающей команды;	<a href="#">7.5</a> , <a href="#">D.4</a> , <a href="#">D.11(13)</a>
24.3.2.3	ошибочный контакт игрока с сеткой, главным образом (но не исключительно) на стороне блокирующего, и с антенной на своей стороне игровой площадки;	<a href="#">11.3.1</a>
24.3.2.4	состоявшийся блок игроков задней линии или попытку блока игрока Либеро; или ошибку при атакующем ударе игроков задней линии или Либеро;	<a href="#">13.3.3</a> , <a href="#">14.6.2</a> , <a href="#">14.6.6</a> , <a href="#">23.3.2.3 d</a> , <a href="#">e</a> , <a href="#">g</a> , <a href="#">D.11(12)</a> , <a href="#">D.11(21)</a>
24.3.2.5	контакт мяча с посторонним предметом;	<a href="#">8.4.2</a> , <a href="#">8.4.3</a> , <a href="#">D.11(15)</a>
24.3.2.6	контакт мяча с полом, когда первый судья не находится в позиции, позволяющей увидеть этот контакт;	<a href="#">8.3</a>
24.3.2.7	пересечение мячом плоскости сетки полностью или частично за пределами площади перехода на площадку соперника, или касание антенны на своей стороне игровой площадки.	<a href="#">8.4.3</a> , <a href="#">8.4.4</a> , <a href="#">D.5a</a> , <a href="#">D.11(15)</a>
24.3.2.8	прохождение поданного мяча, а также <b>при втором</b> и третьем ударе, над или за антенной на своей стороне игровой площадки.	<a href="#">D.11(15)</a>
24.3.3	По окончании матча он/она проверяет и подписывает протокол.	<a href="#">23.3.3</a> , <a href="#">27.2.3.3</a>

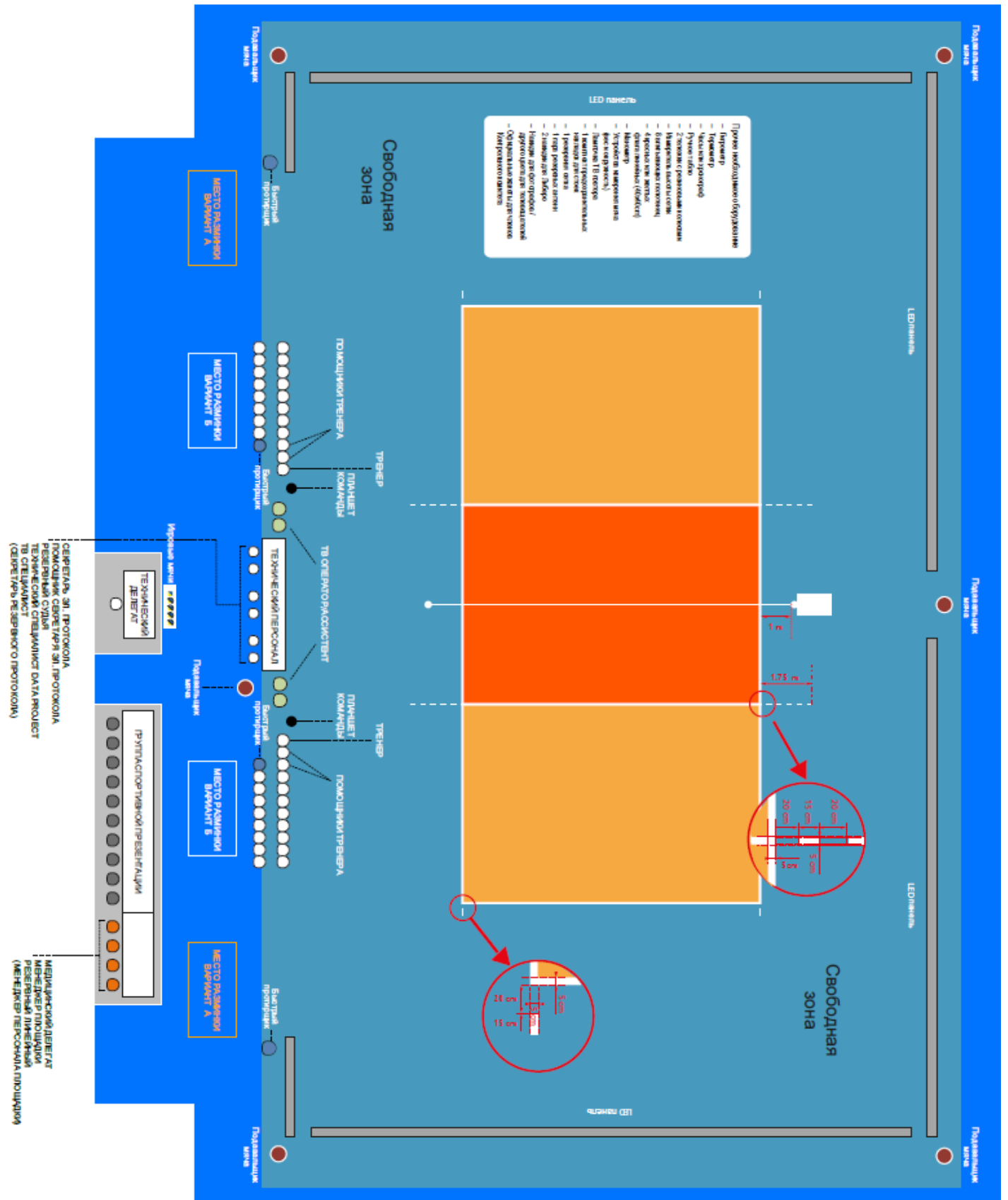
<b>25</b>	<b>СУДЬЯ ВИДЕОПРОСМОТРА</b>	<a href="#">с9.1,</a>
	На Мировых и Официальных соревнованиях, а также соревнованиях ФИВБ, если Система видеопросмотра используется, Судья видеопросмотра обязателен.	
<b>25.1</b>	<b>МЕСТОНАХОЖДЕНИЕ</b>	
	Судья видеопросмотра выполняет его/ее обязанности в кабине видеопросмотра, расположенной в отдельном месте, назначенном Техническим Делегатом ФИВБ	
<b>25.2</b>	<b>ОБЯЗАННОСТИ</b>	
25.2.1	Он/она контролирует процесс видеопросмотра и обеспечивает, чтобы он осуществлялся в соответствии с действующим регламентом видеопросмотра.	
25.2.2	Судье видеопросмотра следует быть в официальной судейской форме при выполнении его/ее обязанностей.	
25.2.3	После процедуры видеопросмотра он/она информирует первого судью о характере ошибки.	
25.2.4	По окончании матча он/она подписывает протокол.	
<b>26</b>	<b>РЕЗЕРВНЫЙ СУДЬЯ</b>	
	На Мировых и Официальных соревнованиях, а также соревнованиях ФИВБ Резервный судья обязателен.	
<b>26.1</b>	<b>МЕСТОНАХОЖДЕНИЕ</b>	
	Резервный судья выполняет его/ее обязанности, располагаясь в отдельном месте, указанном на схеме площадки ФИВБ.	
<b>26.2</b>	<b>ОБЯЗАННОСТИ</b>	
	Резервный судья обязан:	
26.2.1	быть в официальной судейской форме при выполнении его/ее обязанностей.	
26.2.2	заменить второго судью в случае его/ее отсутствия, или в случае, когда он/она не в состоянии продолжать выполнять свои обязанности, или, когда второй судья заменяет первого судью.	
26.2.3	контролировать кассы с табличками для замен (если они используются) перед матчем и между партиями.	
26.2.4	проверять работу планшетов у скамеек команд перед началом и между партиями, если существует проблема.	
26.2.5	помогать второму судье поддерживать порядок в свободной зоне.	<a href="#">1.1</a>
26.2.6	помогать второму судье в инструктировании удаленного/ дисквалифицированного члена команды уйти в раздевалку команды.	<a href="#">21.3.2.1</a> , <a href="#">21.3.3.1</a>
26.2.7	контролировать запасных игроков в месте разминки и на скамейке.	<a href="#">1.4.5</a> , <a href="#">24.2.5</a> , <a href="#">24.2.10</a>
26.2.8	принести второму судье четыре игровых мяча сразу после представления стартовых игроков и дать второму судье игровой мяч после того, как он/она закончит проверку позиций игроков.	<a href="#">24.3.1</a>
26.2.9	помогать первому судье руководить работой протирщиков.	<a href="#">23.2.2</a>
<b>27</b>	<b>СЕКРЕТАРЬ</b>	<a href="#">G25</a>
<b>27.1</b>	<b>МЕСТОНАХОЖДЕНИЕ</b>	
	Секретарь выполняет свои обязанности, сидя за столом секретаря на противоположной от 1-го судьи стороне лицом в его сторону.	<a href="#">D.1a</a> , <a href="#">D.1b</a> , <a href="#">D.10</a>
<b>27.2</b>	<b>ОБЯЗАННОСТИ</b>	
	Он/она ведет протокол в соответствии с Правилами, взаимодействуя со вторым судьей.	
	Он/она использует зуммер или иное звуковое устройство для сообщения о нарушениях или подачи сигнала судьям в соответствии со своими обязанностями.	
27.2.1	Перед матчем и партией секретарь:	
27.2.1.1	записывает в протокол данные о матче и командах, включая фамилии и номера игроков Либери, в соответствии с действующими процедурами и получает подписи капитанов и тренеров;	<a href="#">4.1</a> , <a href="#">5.1.1</a> , <a href="#">5.2.2</a> , <a href="#">7.3.2</a> , <a href="#">19.1.2</a> , <a href="#">19.4.2.6</a>
27.2.1.2	записывает начальную расстановку каждой команды из карточки расстановки (или проверяет данные, переданные через электронное устройство); если он/она не сумел получить карточки расстановки вовремя, он/она немедленно сообщает об этом факте 2-му судье.	<a href="#">5.2.3.1</a> , <a href="#">7.3.2</a>

27.2.2	Во время матча секретарь:	<a href="#">с7.3</a>
27.2.2.1	записывает набранные очки;	<a href="#">6.1</a>
27.2.2.2	контролирует очередность подач каждой команды и немедленно после удара на подаче сигнализирует судьям о ее нарушении;	<a href="#">12.2</a> <a href="#">G19.7</a> ,
27.2.2.3	уполномочен подтверждать и объявлять, используя зуммер, запросы замен, контролируя их количество, и записывает замены и тайм-ауты, информируя 2-го судью;	<a href="#">15.1</a> , <a href="#">15.4.1</a> , <a href="#">15.10.3.3</a> , <a href="#">24.2.6</a> , <a href="#">24.2.7</a> <a href="#">с3.28</a> ,
27.2.2.4	уведомляет судей о запросе обычного игрового перерыва, который не является правильным;	<a href="#">15.11</a>
27.2.2.5	извещает судей об окончании партий и о наборе 8-го очка в решающей партии;	<a href="#">6.2</a> , <a href="#">15.4.1</a> , <a href="#">18.2.2</a>
27.2.2.6	регистрирует предупреждения за неправильное поведение, санкции и неправильные запросы;	<a href="#">15.11.3</a> , <a href="#">16.2</a> , <a href="#">21.3</a> <a href="#">с4.28</a> , <a href="#">с4.29</a> ,
27.2.2.7	записывает все другие события по указанию 2-го судьи, в том числе исключительные замены, время восстановления, продолжительные перерывы, внешнюю помеху, переназначение и т.д.;	<a href="#">15.7</a> , <a href="#">17.1.2</a> , <a href="#">17.2</a> , <a href="#">17.3</a> , <a href="#">19.4</a> <a href="#">с4.34</a> ,
27.2.2.8	контролирует интервалы между партиями.	<a href="#">18.1</a>
27.2.3	В конце матча секретарь:	
27.2.3.1	записывает окончательный результат;	<a href="#">6.3</a>
27.2.3.2	в случае протеста, с предварительного разрешения 1-го судьи, записывает или разрешает капитану команды/игровому капитану записать в протокол изложение опротестовываемого эпизода;	<a href="#">5.1.2.1</a> , <a href="#">5.1.3.2</a> , <a href="#">23.2.4</a>
27.2.3.3	подписывает протокол сам до получения подписей капитанов команд и затем судей.	<a href="#">5.1.3.1</a> , <a href="#">23.3.3</a> , <a href="#">24.3.3</a>
<b>28.</b>	<b>ПОМОЩНИК СЕКРЕТАРЯ</b>	<a href="#">G26</a>
<b>28.1</b>	<b>МЕСТОНАХОЖДЕНИЕ</b> Помощник секретаря выполняет свои функции, сидя за столом секретаря рядом с ним. <b>На Мировых и Официальных соревнованиях, а также соревнованиях ФИВБ помощник секретаря обязателен.</b>	<a href="#">22.1</a> , <a href="#">D.1a</a> , <a href="#">D.1b</a> , <a href="#">D.10</a>
<b>28.2</b>	<b>ОБЯЗАННОСТИ</b> Он/она записывает замещения, касающиеся Либеро. Он помогает в административной деятельности секретаря. Если секретарь оказывается не в состоянии продолжать выполнение своей работы, помощник секретаря заменяет секретаря.	<a href="#">19.3</a>
28.2.1	До матча и партии помощник секретаря:	
28.2.1.1	подготавливает лист контроля Либеро;	
28.2.1.2	подготавливает запасной протокол;	
28.2.2	Во время матча помощник секретаря:	
28.2.2.1	записывает подробности замещений/переназначений Либеро;	<a href="#">19.3.1.1</a> , <a href="#">19.4</a> <a href="#">с5.12</a>
28.2.2.2	уведомляет судей о любой ошибке замещения Либеро, используя зуммер,	<a href="#">19.3.2</a> <a href="#">G19.7</a> , <a href="#">с5.12</a>
28.2.2.3	работает с ручным табло на столике секретаря;	
28.2.2.4	проверяет, чтобы данные всех табло соответствовали друг другу;	<a href="#">27.2.2.1</a>
28.2.2.5	при необходимости, обновляет запасной протокол и передает его секретарю.	<a href="#">27.2.2.1</a>
28.2.3	В конце матча помощник секретаря:	
28.2.3.1	подписывает лист контроля Либеро и представляет его для проверки;	
28.2.3.2	подписывает протокол. <b>На Мировых и Официальных соревнованиях, а также соревнованиях ФИВБ, где используется электронный протокол, помощник секретаря взаимодействует с секретарем для извещения о заменах, для указания 2-му судье на команду, запрашивающую игровой перерыв, и для распознавания замещений Либеро.</b>	
<b>29.</b>	<b>ЛИНЕЙНЫЕ</b>	<a href="#">G27</a>
<b>29.1</b>	<b>МЕСТОНАХОЖДЕНИЕ</b> Если используются только два линейных, 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. <b>На Мировых и Официальных соревнованиях, а также соревнованиях ФИВБ, если используются четыре линейных, они стоят в свободной зоне 1-3 м от каждого угла площадки на воображаемом продолжении линии, которую они контролируют.</b>	<a href="#">D.1a</a> , <a href="#">D.1b</a> , <a href="#">D.10</a>  <a href="#">D.10</a>



<b>29.2</b>	<b>ОБЯЗАННОСТИ</b>	
29.2.1	Линейные выполняют свои обязанности, используя флаги (40 x 40 см), чтобы показать:	<a href="#">D.12</a>
29.2.1.1	мяч "в площадке" и "за" всегда, когда мяч приземляется около их линии (линий);	<a href="#">8.3</a> , <a href="#">8.4</a> , <a href="#">D.12(1)</a> , <a href="#">D.12(2)</a> <a href="#">8.4</a> , <a href="#">D.12(3)</a>
29.2.1.2	касание мяча, ушедшего "за" от команды, принимающей мяч;	<a href="#">8.4.3</a> , <a href="#">8.4.4</a> , <a href="#">10.1.1</a> , <a href="#">D.5a</a> , <a href="#">D.12(4)</a> <a href="#">c3.11</a>
29.2.1.3	касание мячом антенны, пересечение мячом сетки после подачи, <b>второго</b> и третьего удара команды за пределами площадки перехода и т.д.;	<a href="#">7.4</a> , <a href="#">12.4.3</a> , <a href="#">D.3</a> , <a href="#">D.12(4)</a>
29.2.1.4	заступ любого игрока (исключая подающего) за свою площадку в момент удара на подаче;	<a href="#">12.4.3</a> ( <a href="#">D.12(4)</a> )
29.2.1.5	заступ подающего;	<a href="#">11.3.1</a> , <a href="#">11.4.4</a> , <a href="#">D.12(4)</a>
29.2.1.6	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;	<a href="#">10.1.1</a> , <a href="#">D.5a</a> , <a href="#">D.12(4)</a>
29.2.1.7	пересечение мячом сетки на площадку соперника за пределами площадки перехода, или касание антенны на своей стороне площадки.	
29.2.2	По просьбе 1-го судьи линейный должен повторить свой сигнал.	
<b>30.</b>	<b>ОФИЦИАЛЬНЫЕ СИГНАЛЫ</b>	<a href="#">G28</a>
<b>30.1</b>	<b>ЖЕСТЫ СУДЕЙ</b>	<a href="#">D.11</a> <a href="#">G22.2</a> , <a href="#">G28.1</a>
	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.	
<b>30.2</b>	<b>СИГНАЛЫ ФЛАГОМ ЛИНЕЙНЫХ</b>	<a href="#">D.12</a>
	Линейные должны показывать официальными сигналами флагом характер зафиксированной ошибки и выдерживать сигнал некоторое время.	

Соответствующие правила: [1](#), [1.4.5](#), [4.2.1](#), [4.2.3.1](#), [15.4.2](#), [21.3.2.1](#), [21.3.3.1](#), [27.1](#), [28.1](#)



### Схема 1b ИГРОВОЕ ПОЛЕ

Соответствующие правила: [1](#), [1.4](#), [1.4.2](#), [1.4.3](#), [1.4.4](#), [1.4.5](#), [4.2.1](#), [4.2.3.1](#), [15.10.1](#), [19.3.1.4](#), [19.3.2.7](#), [23.1](#), [24.1](#), [27.1](#), [28.1](#)

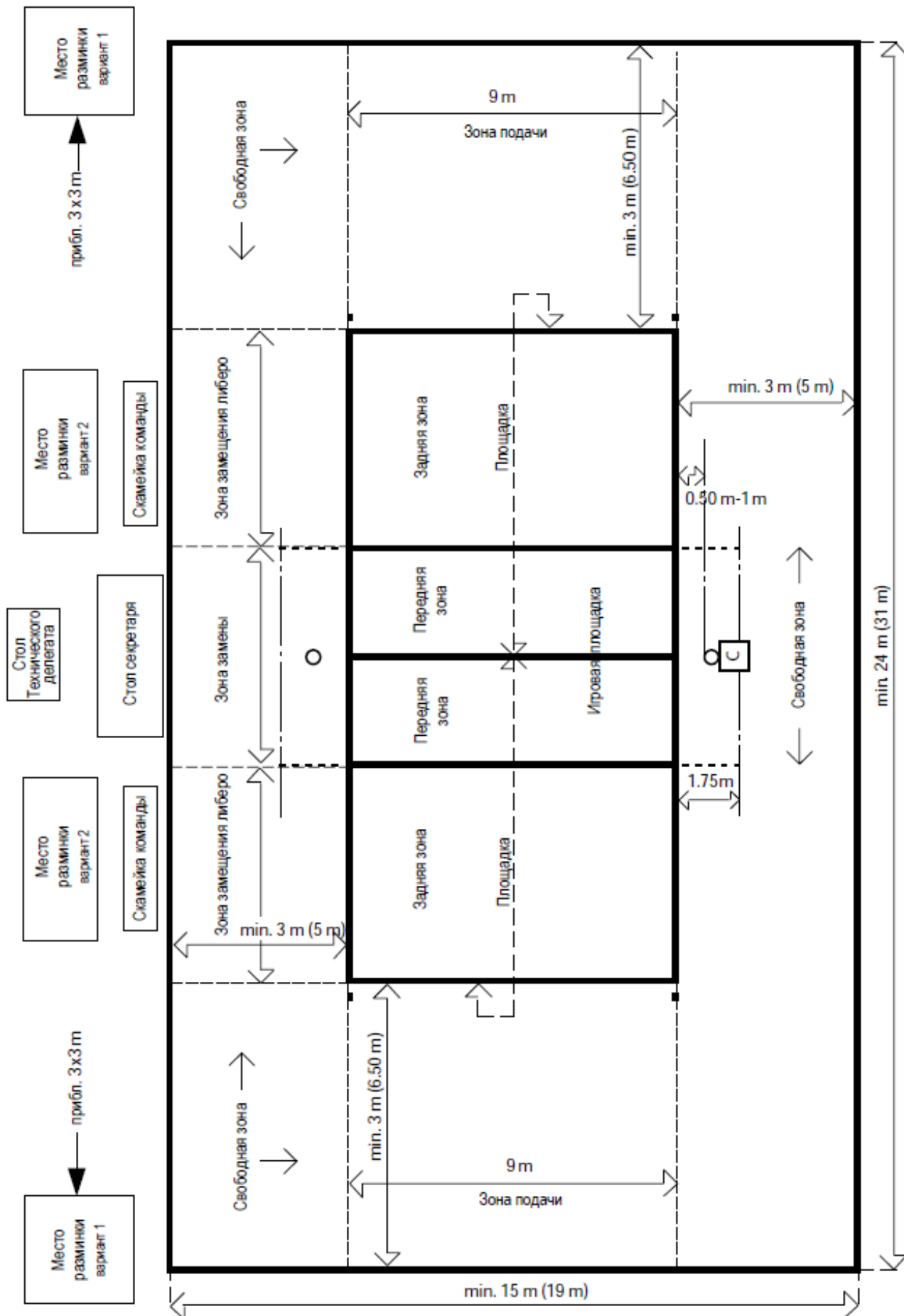
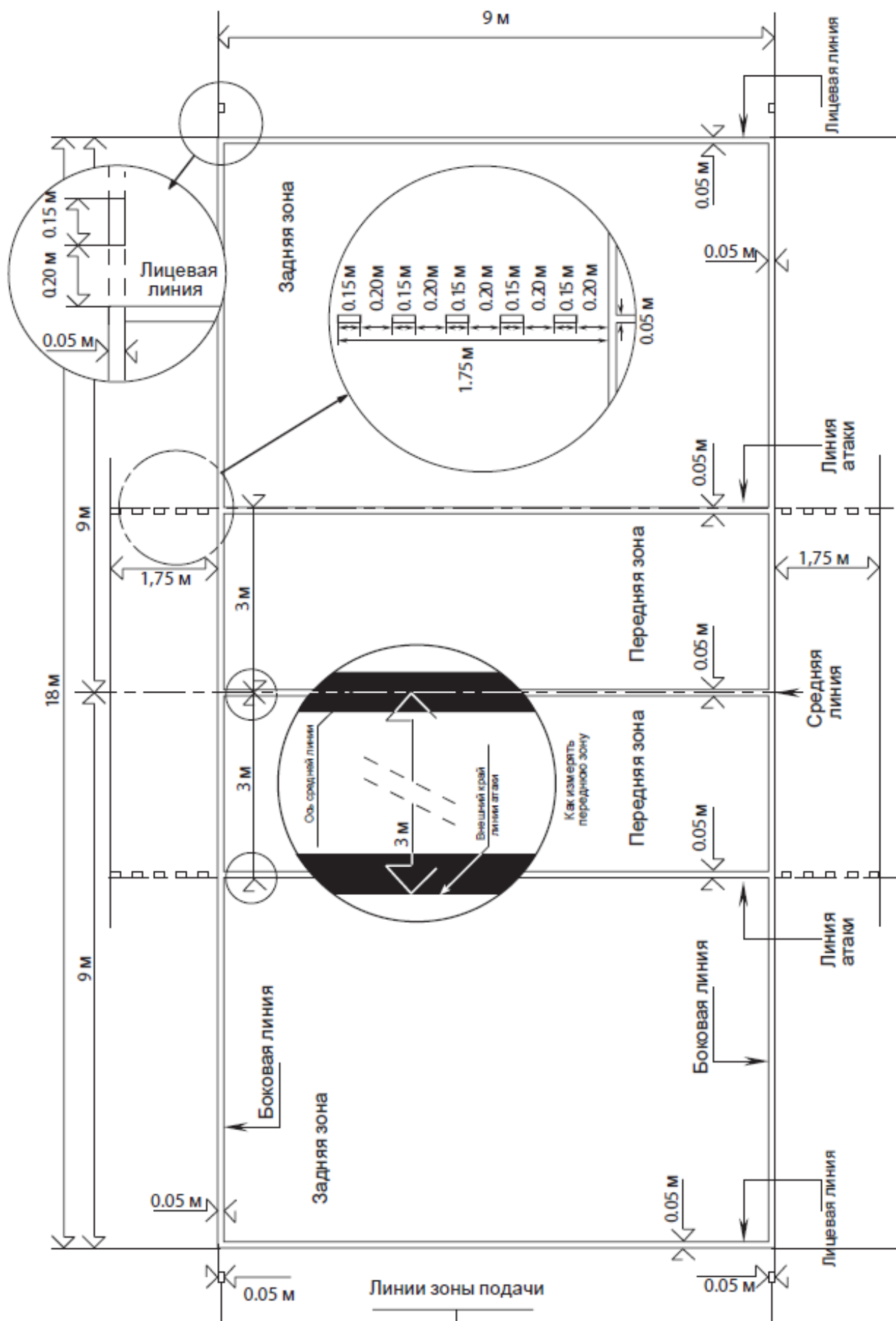


Схема 2 ИГРОВАЯ ПЛОЩАДКА  
Соответствующие правила: [1.1](#), [1.3](#), [1.3.3](#), [1.3.4](#), [1.4.1](#)



### Схема 3 ЭСКИЗ СЕТКИ

Соответствующие правила: [2](#), [2.2](#), [2.3](#), [2.4](#), [2.5.1](#), [11.3.1](#), [11.3.2](#), [29.2.1.6](#)

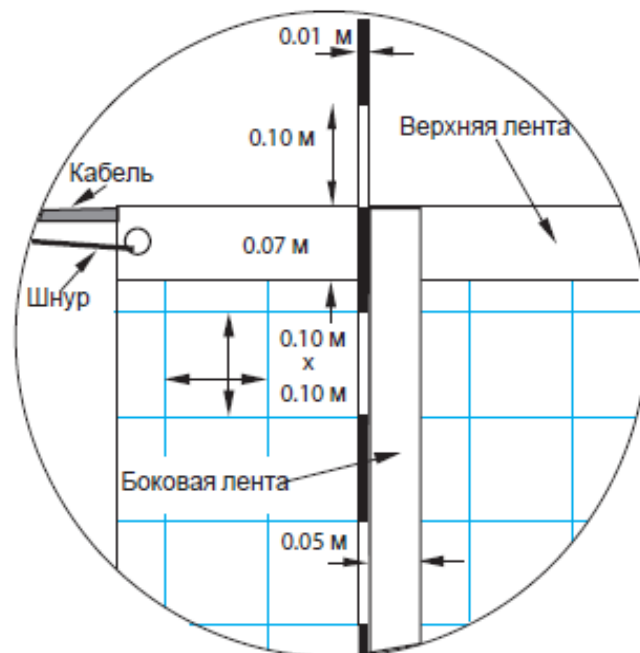
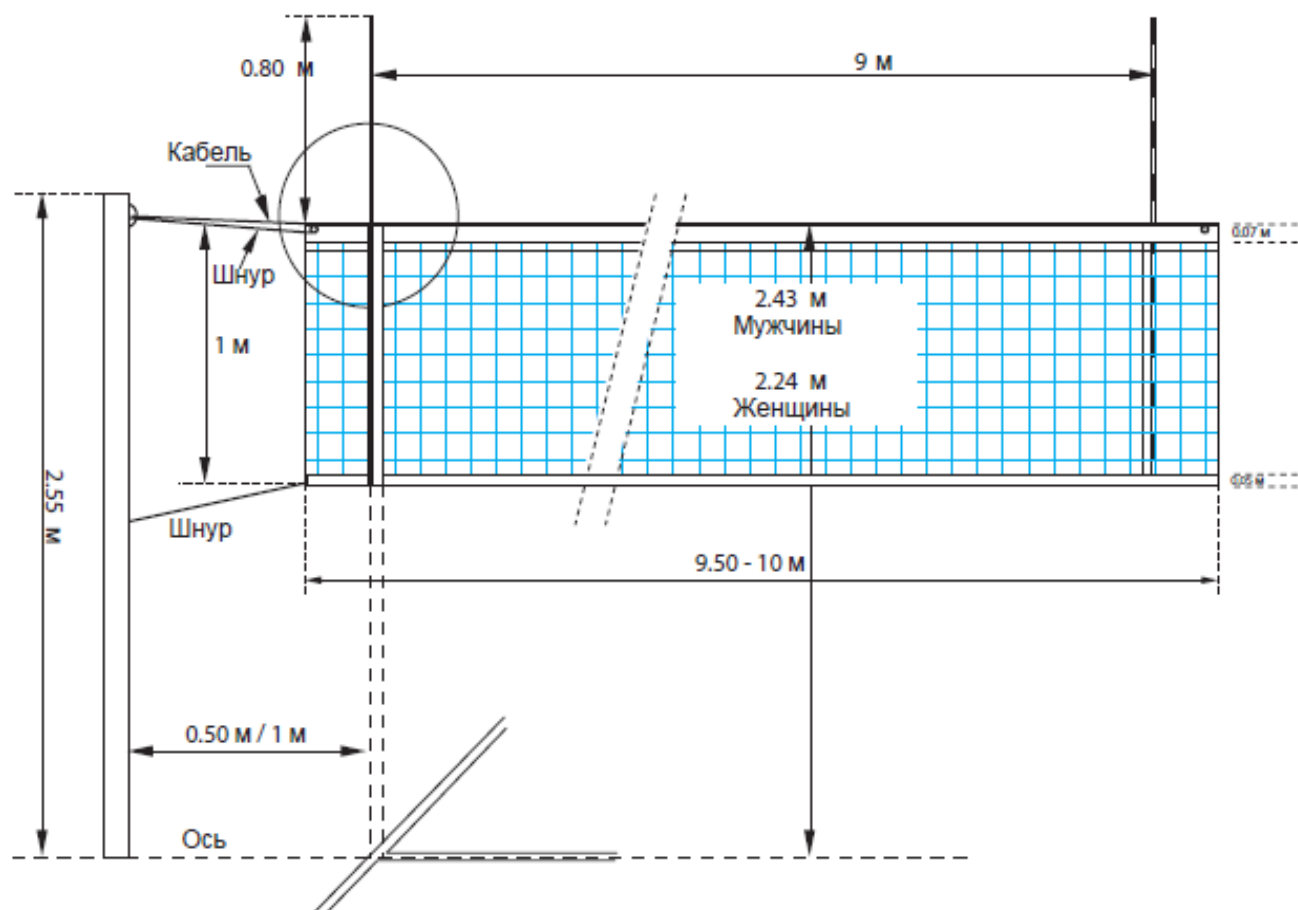
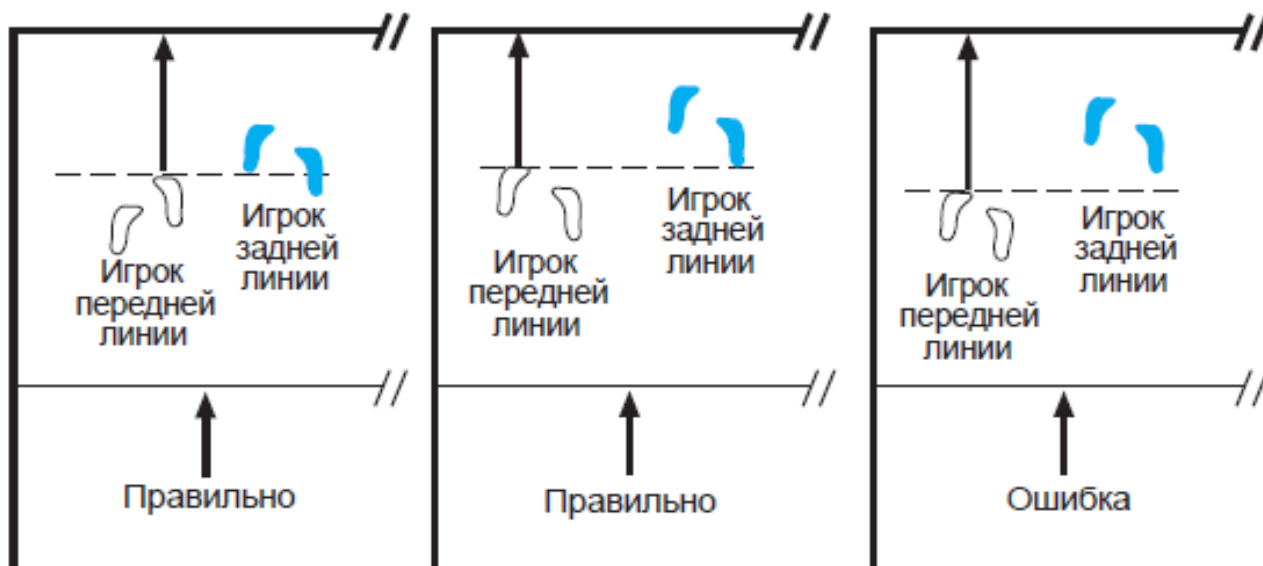


Схема 4 ПОЗИЦИИ ИГРОКОВ

Соответствующие правила: [7.4](#), [7.4.3](#), [7.5](#), [23.3.2.3а](#), [24.3.2.2](#)

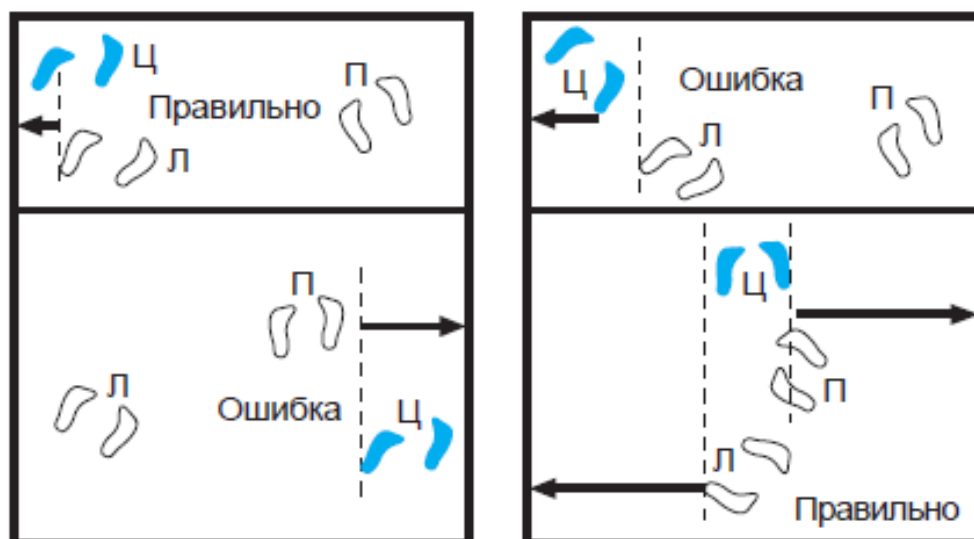
Пример А:

Определение позиций между игроком передней линии и соответствующим игроком задней линии



Пример Б:

Определение позиций между игроками одной линии

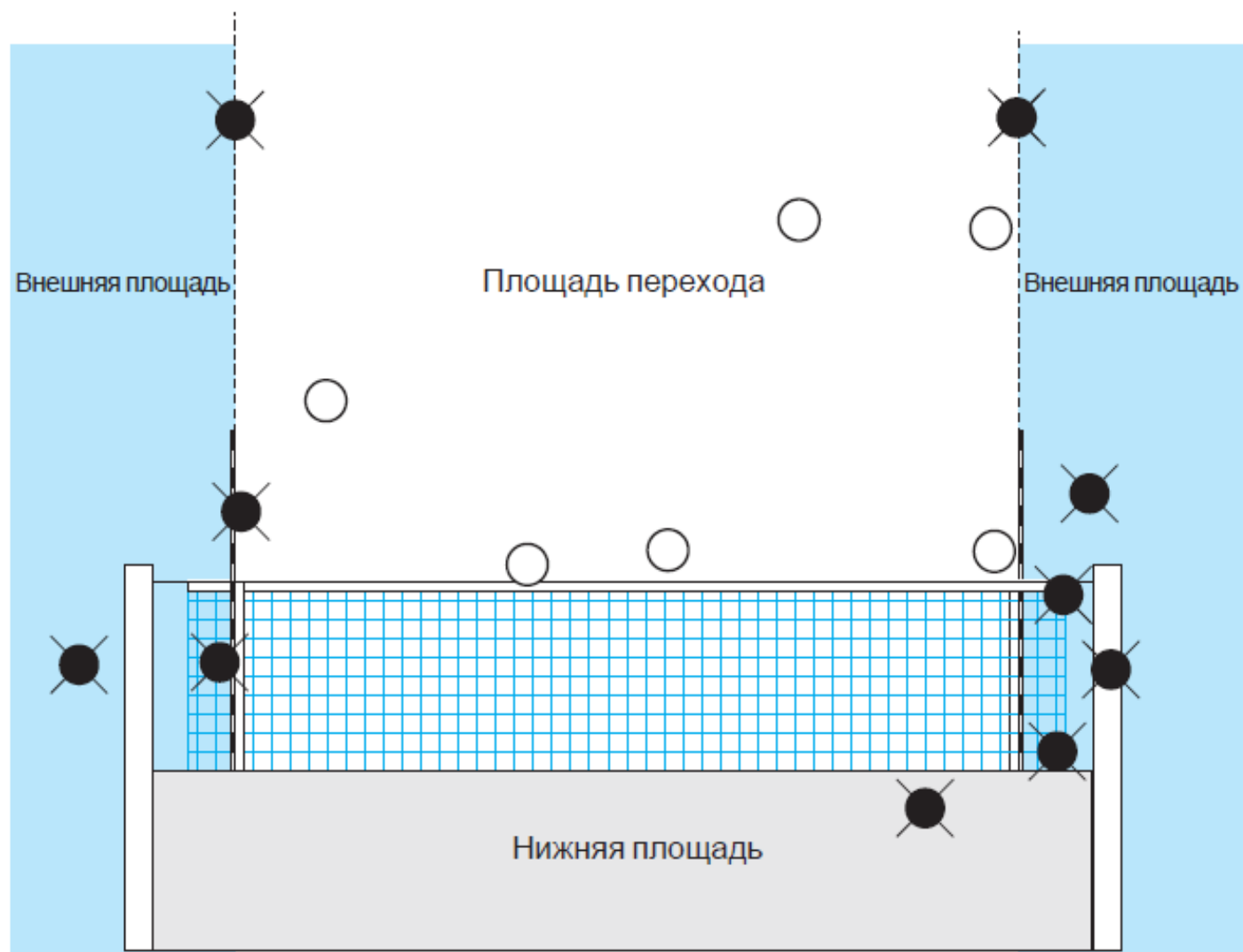


Ц = Центральный игрок

П = Правый игрок

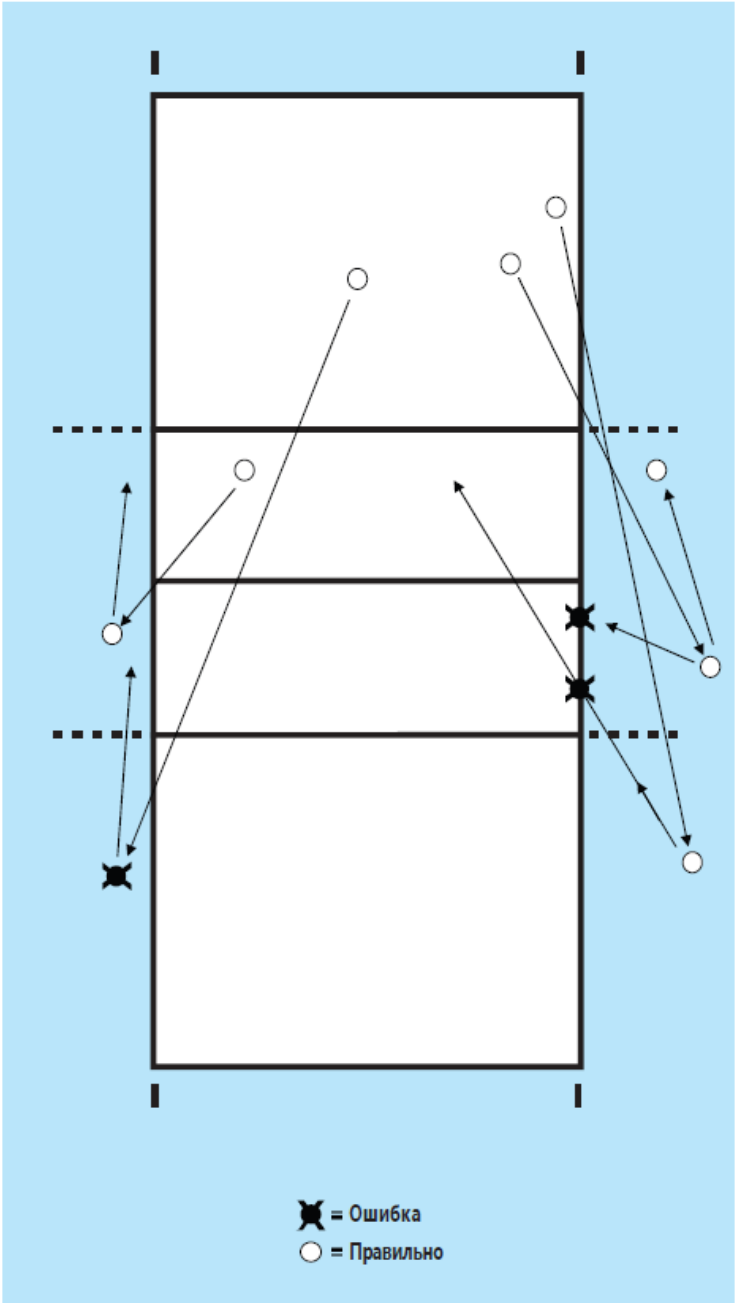
Л = Левый игрок

**Схема 5а ПЕРЕСЕЧЕНИЕ МЯЧОМ ВЕРТИКАЛЬНОЙ ПЛОСКОСТИ СЕТКИ НА ПЛОЩАДКУ СОПЕРНИКА**  
Соответствующие правила: [2.4](#), [8.4.3](#), [8.4.4](#), [8.4.5](#), [10.1.1](#), [10.1.3](#), [24.3.2.7](#), [29.2.1.3](#), [29.2.1.7](#)

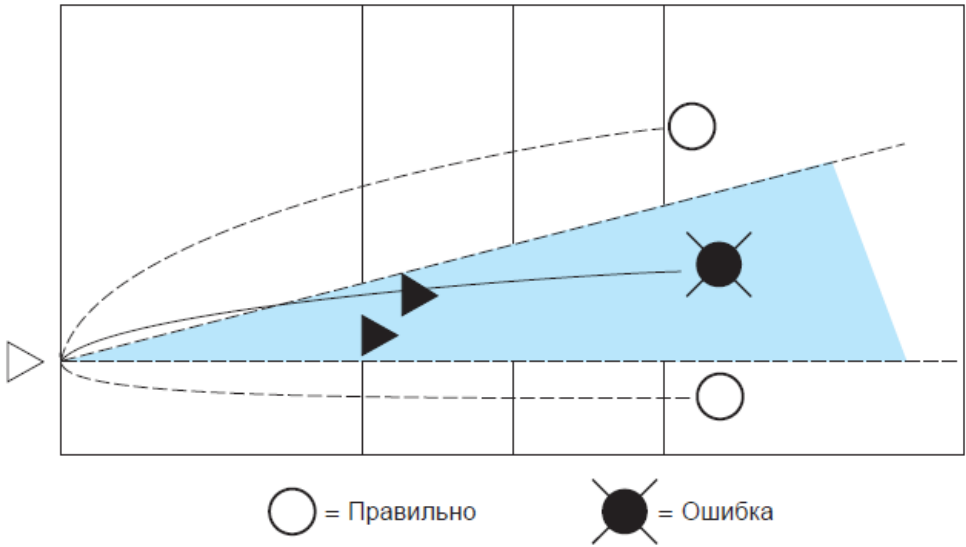


- ⊗ = Ошибка
- = Правильный переход

**Схема 5b ПЕРЕСЕЧЕНИЕ МЯЧОМ ВЕРТИКАЛЬНОЙ ПЛОСКОСТИ СЕТКИ В СВОБОДНУЮ ЗОНУ СОПЕРНИКА**  
Соответствующие правила: [10.1.2](#), [10.1.2.2](#), [24.3.2.7](#)



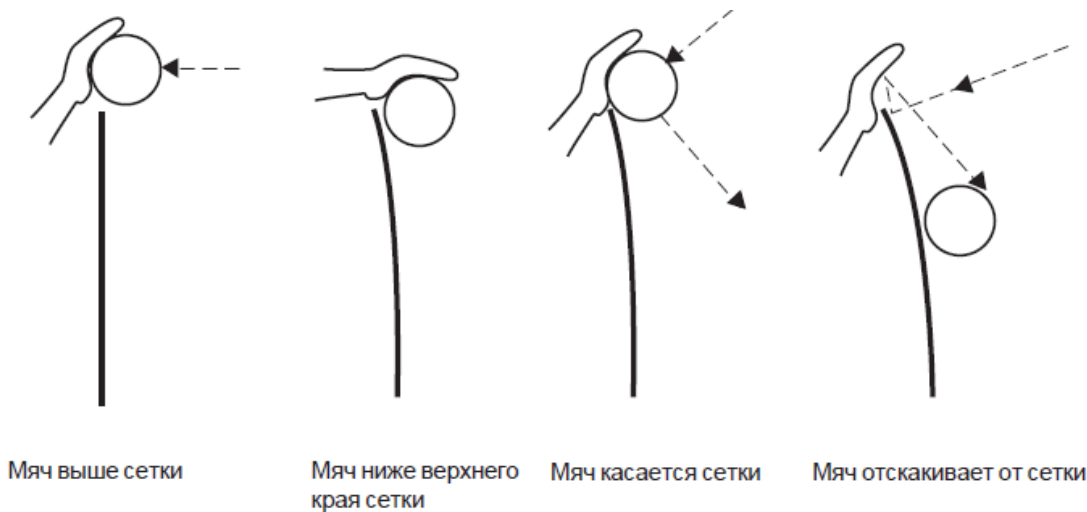
**Схема 6 ГРУППОВОЙ ЗАСЛОН**  
Соответствующие правила: [12.5](#), [12.5.2](#), [23.3.2.3a](#)





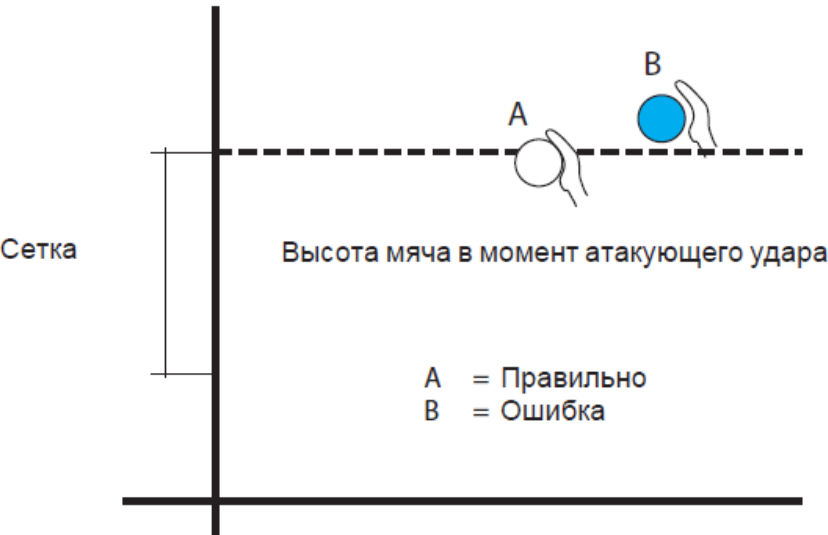
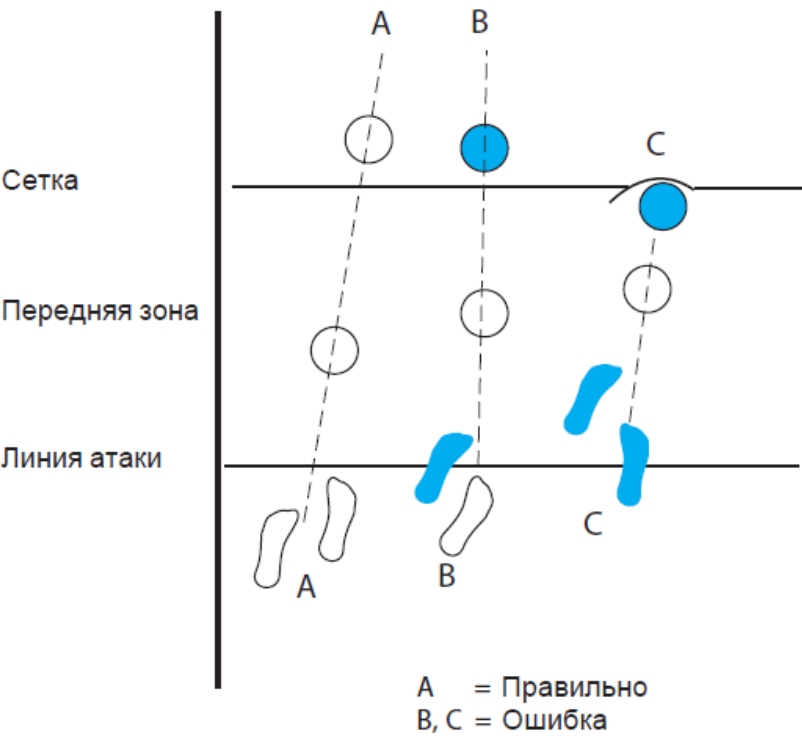
**Схема 7 СОСТОЯВШИЙСЯ БЛОК**

Соответствующие правила: [14.1.3](#)



**Схема 8 АТАКА ИГРОКА ЗАДНЕЙ ЛИНИИ**

Соответствующие правила: [13.2.2](#), [13.2.3](#), [23.3.2.3d](#), [24.3.2.4](#)



## Схема 9 ШКАЛЫ САНКЦИЙ

Соответствующие правила: [16.2](#), [21.3](#), [21.4.2](#)

### Схема 9а ПРЕДУПРЕЖДЕНИЯ И САНКЦИИ ЗА НЕПРАВИЛЬНОЕ ПОВЕДЕНИЕ

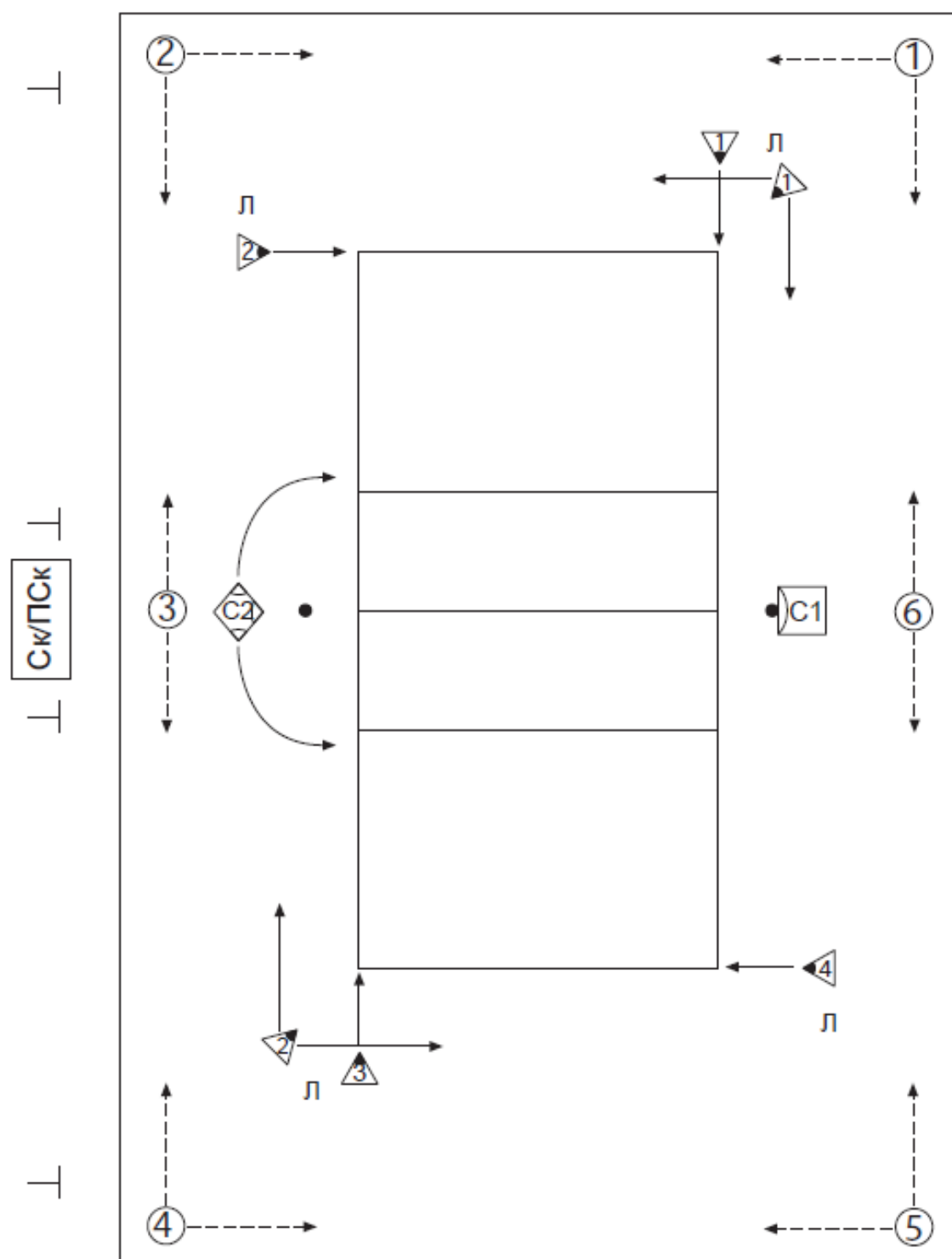
КАТЕГОРИИ	СЛУЧАЙ	НАРУШИТЕЛЬ	САНКЦИЯ	КАРТОЧКИ	ПОСЛЕДСТВИЕ
НЕЗНАЧИТЕЛЬНОЕ НЕПРАВИЛЬНОЕ ПОВЕДЕНИЕ	Этап 1	Любой член команды	Не считается санкцией	Нет	Предупреждение только
	Этап 2			Желтая	
	Повторение всякий раз		Замечание	Как указано ниже	Как указано ниже
ГРУБОЕ ПОВЕДЕНИЕ	Первый	Любой член команды	Замечание	Красная	Очко и подача сопернику
	Второй	Тот же член команды	Удаление	Красная + Желтая вместе	Член команды должен уйти в раздевалку команды до конца партии
	Третий	Тот же член команды	Дисквалификация	Красная + Желтая раздельно	Член команды должен уйти в раздевалку команды до конца матча
ОСКОРБИТЕЛЬНОЕ ПОВЕДЕНИЕ	Первый	Любой член команды	Удаление	Красная + Желтая вместе	Член команды должен уйти в раздевалку команды до конца партии
	Второй	Тот же член команды	Дисквалификация	Красная + Желтая раздельно	Член команды должен уйти в раздевалку команды до конца матча
АГРЕССИЯ	Первый	Любой член команды	Дисквалификация	Красная + Желтая раздельно	Член команды должен уйти в раздевалку команды до конца матча

### Схема 9б СИМВОЛЫ - ПРЕДУПРЕЖДЕНИЯ И САНКЦИИ ЗА ЗАДЕРЖКУ

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

# Схема 10 РАСПОЛОЖЕНИЕ СУДЕЙСКОЙ КОМАНДЫ И ИХ ПОМОЩНИКОВ

Соответствующие правила: [3.3](#), [23.1](#), [24.1](#), [27.1](#), [28.1](#), [29.1](#)



●C1 = Первый Судья

◆C2 = Второй Судья

Ск/ПСК = Секретарь/Помощник Секретаря

▶ = Линейные (номера 1-4 и 1-2)

④ = Подавальщики мяча (номера 1-6)

┴ = Протирщики настила

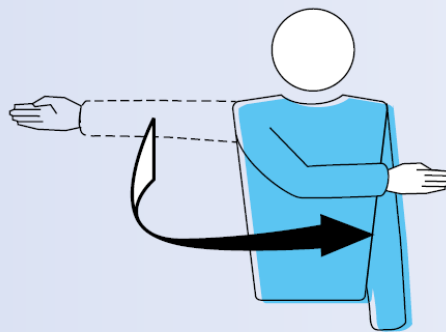
## Схема 11 ОФИЦИАЛЬНЫЕ СУДЕЙСКИЕ ЖЕСТЫ

### 11.1 РАЗРЕШЕНИЕ ПОДАВАТЬ

Соответствующие правила: [12.3](#), [22.2.1.1](#)

Соответствующие Правила: 12.3, 22.2.1.1

Движением руки указать  
направление подачи



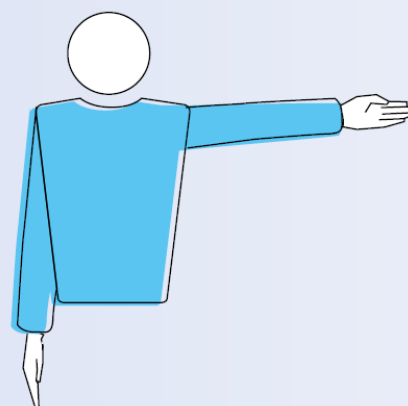
П

### 11.2 ПОДАЮЩАЯ КОМАНДА

Соответствующие правила: [22.2.3.1](#), [22.2.3.2](#), [22.2.3.4](#)

Соответствующие Правила: 22.2.3.1, 22.2.3.2, 22.2.3.4

Вытянуть руку в сторону команды,  
которая должна подавать



П

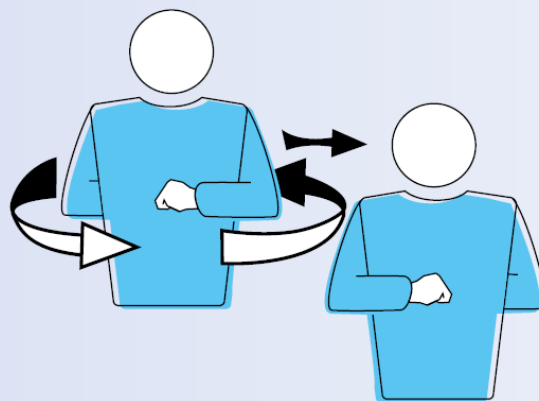
В

### 11.3 СМЕНА ПЛОЩАДОК

Соответствующие правила: [18.2](#)

Соответствующее Правило: 18.2

Поднять предплечья спереди и сзади  
и повернуть их вокруг корпуса



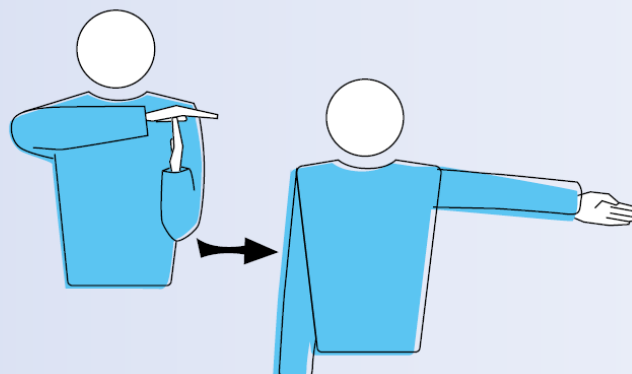
П

### 11.4 ТАЙМ-АУТ

Соответствующие правила: [15.4.1](#)

Соответствующее Правило: 15.4.1

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



П

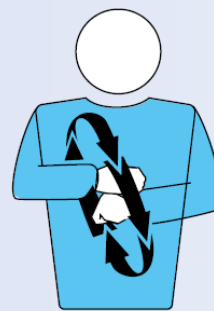
В

## 11.5 ЗАМЕНА

Соответствующие правила: [15.5.1](#), [15.5.2](#), [15.8](#)

Соответствующие Правила: 15.5.1, 15.5.2, 15.8

Круговое движение предплечьями  
вокруг друг друга



## 11.6a ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ ЗА НЕПРАВИЛЬНОЕ ПОВЕДЕНИЕ

Соответствующие правила: [21.1](#), [21.6](#)

Соответствующие Правила: 21.1, 21.6

Показать желтую карточку  
для предупреждения

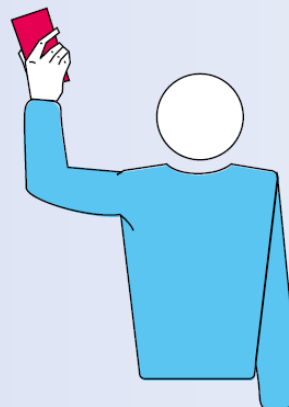


## 11.6b ЗАМЕЧАНИЕ ЗА НЕПРАВИЛЬНОЕ ПОВЕДЕНИЕ

Соответствующие правила: [21.3.1](#), [21.6](#), [23.3.2.2](#)

Соответствующие Правила: 21.3.1, 21.6, 23.3.2.2

Показать красную карточку  
для замечания

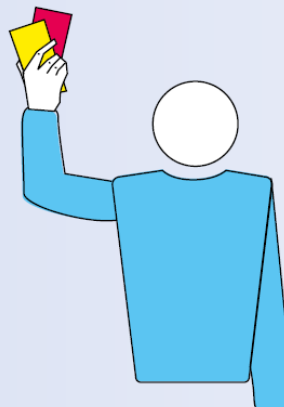


## 11.7 УДАЛЕНИЕ

Соответствующие правила: [21.3.2](#), [21.6](#), [23.3.2.2](#)

Соответствующие Правила: 21.3.2, 21.6, 23.3.2.2

Показать обе карточки вместе  
для удаления

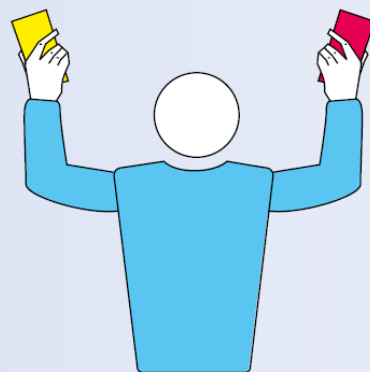


## 11.8 ДИСКВАЛИФИКАЦИЯ

Соответствующие правила: [21.3.3](#), [21.6](#), [23.3.2.2](#)

Соответствующие Правила: 21.3.3, 21.6, 23.3.2.2

Показать красную и желтую карточки отдельно для дисквалификации



## 11.9 КОНЕЦ ПАРТИИ (ИЛИ МАТЧА)

Соответствующие правила: [6.2](#), [6.3](#)

Соответствующие Правила: 6.2, 6.3

Скрестить предплечья с открытыми кистями перед грудью

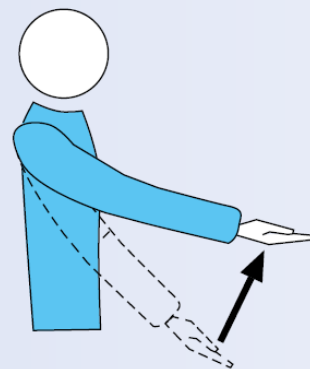


## 11.10 МЯЧ НЕ ПОДБРОШЕН ИЛИ НЕ ВЫПУЩЕН ПРИ УДАРЕ НА ПОДАЧЕ

Соответствующие правила: [12.4.1](#)

Соответствующее Правило: 12.4.1

Поднять вытянутую руку с обращенной вверх ладонью



## 11.11 ЗАДЕРЖКА ПРИ ПОДАЧЕ

Соответствующие правила: [12.4.4](#)

Соответствующее Правило: 12.4.4

Поднять восемь разведенных пальцев



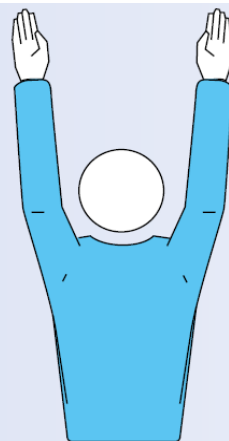


### 11.12 ОШИБКА ПРИ БЛОКИРОВАНИИ ИЛИ ЗАСЛОН

Соответствующие правила: [12.5](#), [12.6.2.3](#), [14.6.3](#), [19.3.1.3](#), [23.3.2.3a](#), [23.3.2.3g](#), [24.3.2.4](#)

Соответствующие Правила: 12.5, 12.6.2.3, 14.6.3, 19.3.1.3, 23.3.2.3a, g, 24.3.2.4

Поднять обе руки вертикально ладонями вперед

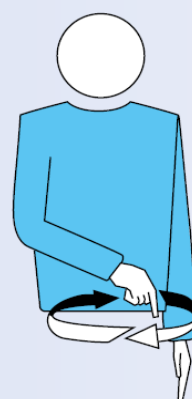


### 11.13 ПОЗИЦИОННАЯ ОШИБКА ИЛИ ОШИБКА ПРИ ПЕРЕХОДЕ

Соответствующие правила: [7.5](#), [7.7](#), [23.3.2.3a](#), [24.3.2.2](#)

Соответствующие Правила: 7.5, 7.7, 23.3.2.3a, 24.3.2.2

Совершить круговое движение указательным пальцем

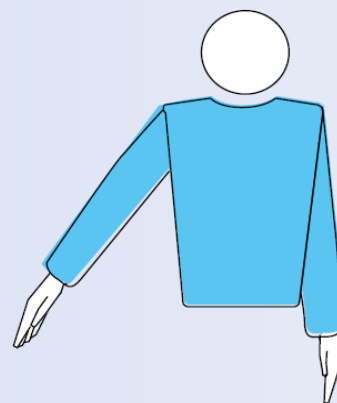


### 11.14 МЯЧ "В ПЛОЩАДКЕ"

Соответствующие правила: [8.3](#)

Соответствующее Правило: 8.3

Указать рукой и пальцами в направлении пола

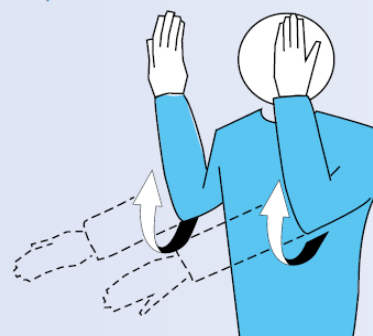


### 11.15 МЯЧ "ЗА"

Соответствующие правила: [8.4.1](#), [8.4.2](#), [8.4.3](#), [8.4.4](#), [24.3.2.5](#), [24.3.2.7](#)

Соответствующие Правила: 8.4.1, 8.4.2, 8.4.3, 8.4.4, 24.3.2.5, 24.3.2.7

Поднять вертикально предплечья с открытыми ладонями, обращенными к корпусу

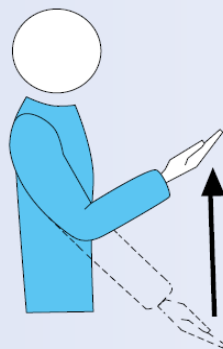


### 11.16 ЗАХВАТ

Соответствующие правила: [9.2.2](#), [9.3.3](#), [23.3.2.3b](#)

Соответствующие Правила: 9.2.2, 9.3.3, 23.3.2.3b

Медленно поднять предплечье  
с обращенной вверх ладонью

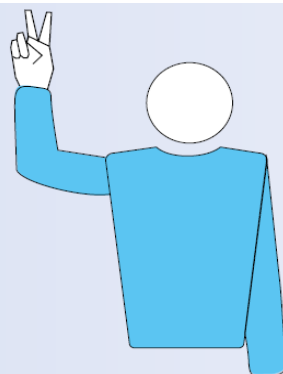


### 11.17 ДВОЙНОЕ КАСАНИЕ

Соответствующие правила: [9.3.4](#), [23.3.2.3b](#)

Соответствующие Правила: 9.3.4, 23.3.2.3b

Поднять два разведенных пальца

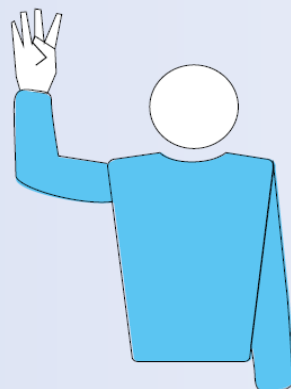


### 11.18 ЧЕТЫРЕ УДАРА

Соответствующие правила: [9.3.1](#), [23.3.2.3b](#)

Соответствующие Правила: 9.3.1, 23.3.2.3b

Поднять четыре разведенных пальца

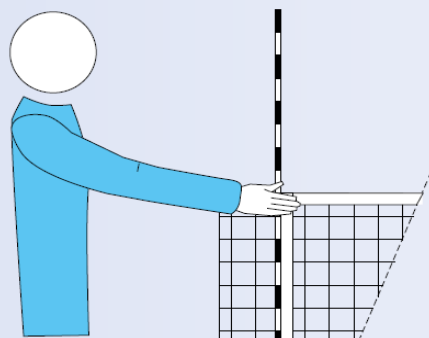


### 11.19 КАСАНИЕ СЕТКИ ИГРОКОМ - ПОДАННЫЙ МЯЧ КАСАЕТСЯ СЕТКИ МЕЖДУ АНТЕННАМИ И НЕ ПЕРЕСЕКАЕТ ВЕРТИКАЛЬНУЮ ПЛОСКОСТЬ СЕТКИ

Соответствующие правила: [11.4.4](#), [12.6.2.1](#)

Соответствующие Правила: 11.4.4, 12.6.2.1

Указать соответствующую сторону сетки  
соответствующей рукой

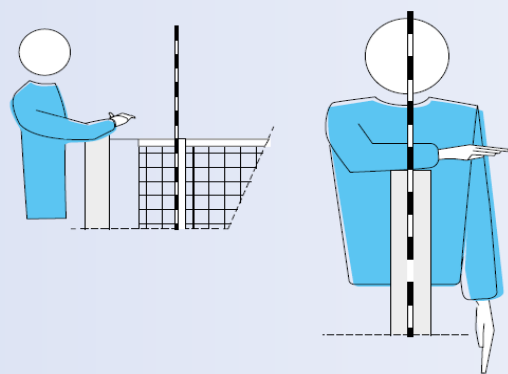


## 11.20 КАСАНИЕ ПО ДРУГУЮ СТОРОНУ СЕТКИ

Соответствующие правила: [11.4.1](#), [13.3.1](#), [14.3](#), [14.6.1](#), [23.3.2.3c](#)

Соответствующие Правила: 11.4.1, 13.3.1, 14.3, 14.6.1, 23.3.2.3c

Расположить руку над сеткой ладонью вниз



П

## 11.21 ОШИБКА ПРИ АТАКУЮЩЕМ УДАРЕ

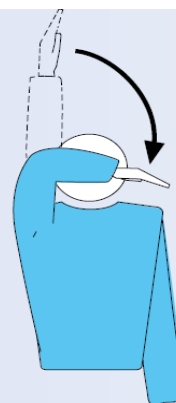
Соответствующие правила:

игрока задней линии, либеро или по подаче соперника: [13.3.3](#), [13.3.4](#), [13.3.5](#), [23.3.2.3d](#), [23.3.2.3e](#), [24.3.2.4](#)  
с передачи сверху пальцами, выполненной Либеро в своей передней зоне: [13.3.6](#)

Соответствующие Правила:

- игрока задней линии, либеро или по подаче соперника:  
13.3.3, 13.3.4, 13.3.5, 23.3.2.3d,e, 24.3.2.4
- с передачи сверху пальцами, выполненной либеро  
в своей передней зоне:  
13.3.6

Сделать движение вниз предплечьем с открытой кистью



П

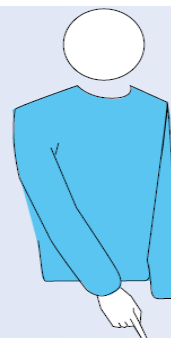
В

## 11.22 ПЕРЕХОД НА ПЛОЩАДКУ СОПЕРНИКА ПЕРЕСЕЧЕНИЕ МЯЧОМ НИЖНЕЙ ПЛОЩАДИ ИЛИ ПОДАЮЩИЙ КАСАЕТСЯ ПЛОЩАДКИ (ЛИЦЕВОЙ ЛИНИИ) ИЛИ ИГРОК ЗАСТУПАЕТ ЗА ПРЕДЕЛЫ СВОЕЙ ПЛОЩАДКИ В МОМЕНТ УДАРА НА ПОДАЧЕ

Соответствующие правила: [8.4.5](#), [11.2.2](#), [12.4.3](#), [23.3.2.3a](#), [23.3.2.3f](#), [24.3.2.1](#)

Соответствующие Правила: 8.4.5, 11.2.2, 12.4.3, 23.3.2.3a,f, 24.3.2.1

Указать на среднюю линию или  
на соответствующую линию



П

В

## 11.23 ОБОЮДНАЯ ОШИБКА ИЛИ ПЕРЕИГРОВКА

Соответствующие правила: [6.1.2.2](#), [17.2](#), [22.2.3.4](#)

Соответствующие Правила: 6.1.2.2, 17.2, 22.2.3.4

Поднять оба больших пальца вертикально



П

## 11.24 КАСАНИЕ МЯЧА

Соответствующие правила: [23.3.2.3b](#), [24.2.2](#)

Соответствующие Правила: 23.3.2.3b, 24.2.2

Провести ладонью одной руки по пальцам другой, удерживаемой вертикально



## 11.25 ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ ЗА ЗАДЕРЖКУ / ЗАМЕЧАНИЕ ЗА ЗАДЕРЖКУ

Соответствующие правила: [15.11.3](#), [16.2.2](#), [16.2.3](#), [23.3.2.2](#)

Соответствующие Правила: 15.11.3, 16.2.2, 16.2.3, 23.3.2.2

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



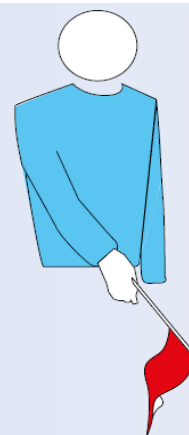
## Схема 12 ОФИЦИАЛЬНЫЕ СИГНАЛЫ ФЛАГОМ СУДЕЙ НА ЛИНИИ

### 12.1 МЯЧ "В ПЛОЩАДКЕ"

Соответствующие правила: [8.3](#), [29.2.1.1](#)

Соответствующие Правила: 8.3, 27.2.1.1

Указать флагом вниз

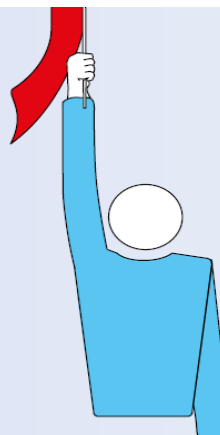


### 12.2 МЯЧ "ЗА"

Соответствующие правила: [8.4.1](#), [29.2.1.1](#)

Соответствующие Правила: 8.4.1, 27.2.1.1

Поднять флаг вертикально

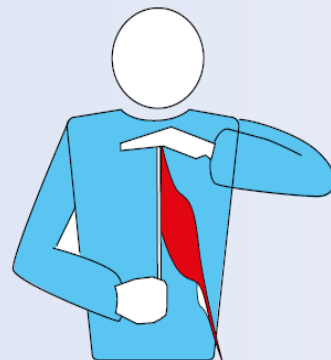


### 12.3 КАСАНИЕ МЯЧА

Соответствующие правила: [29.2.1.2](#)

Соответствующее Правило: 27.2.1.2

Поднять флаг и коснуться его вершины ладонью свободной руки



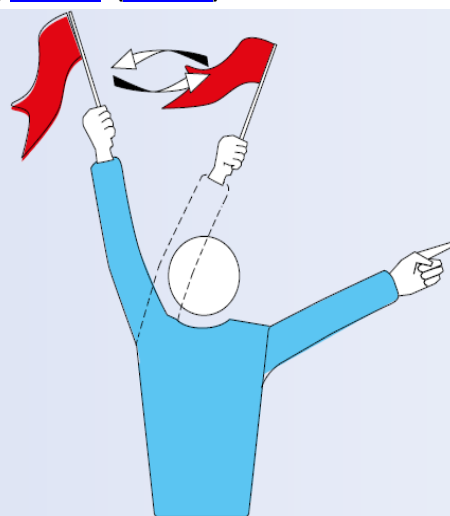
Л

### 12.4 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](#), [29.2.1.3](#), [29.2.1.4](#), [29.2.1.6](#), [29.2.1.7](#) (29.2.1.5)

Соответствующие Правила: 8.4.2, 8.4.3, 8.4.4, 12.4.3, 27.2.1.3, 27.2.1.4, 27.2.1.6, 27.2.1.7

Махать флагом над головой и указывать на антенну или соответствующую линию



Л

### 12.5 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 площади до внешних препятствий или разметочных ограничений. Смотри 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: Передняя Зона, Зона Поддачи, Зона Замены, Свободная Зона, Задняя Зона и Зона Замещения Либеро.

**МЕСТА:** Участки настила ЗА ПРЕДЕЛАМИ свободной зоны, установленные правилами как имеющие специальные функции. В состав мест входит Место Разминки.

**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 перейти на ПЛОЩАДКУ соперника через площадь перехода.

**ВНЕШНЯЯ ПЛОЩАДЬ:** Внешней площадью является часть вертикальной плоскости сетки за пределами площади перехода и нижней площади.

**ЗОНА ЗАМЕНЫ:** Это часть свободной зоны, через которую производятся замены.

**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 волейбол или тестирования новых условий.

**СТАНДАРТЫ ФИВБ:** Технические спецификации или ограничения, установленные ФИВБ для производителей оборудования.

#### **ОШИБКА:**

- (i) Игровое действие, противоречащее правилам.
- (ii) Нарушение правил иное, чем при игровом действии.

**ДРИБЛИНГ:** Дриблинг означает постукивание мячом (обычно как подготовка к подбрасыванию и подаче). Другие подготовительные действия могут включать (среди прочих) перемещения мяча из руки в руку.

**ПОДАВАЛЬЩИКИ МЯЧА И БЫСТРЫЕ ПРОТИРЩИКИ:** Это персонал, чьей работой является поддерживать ход игры перекачиванием мяча подающему между розыгрышами.

Быстрые протирщики: персонал, чьей работой является сохранять пол чистым и сухим, при необходимости, после каждого розыгрыша, используя небольшие полотенца.

**РОЗЫГРЫШ-ОЧКО:** Это система, при которой очко набирается всякий раз, когда выигран розыгрыш.

**ИНТЕРВАЛ:** Время между партиями. Смена площадок в пятой (решающей) партии не должна рассматриваться как интервал.

**ПЕРЕНАЗНАЧЕНИЕ:** Это действие, посредством которого либеро, который не может продолжать играть или объявлен командой "неспособным играть", передает свою роль любому другому игроку (кроме обычного замещенного игрока), не находящемуся на площадке в момент переназначения.

**ЗАМЕЩЕНИЕ:** Это действие, при котором обычный игрок покидает площадку и любой из Либеро (если их более одного) занимает его/ее место. Это может включать даже смену Либеро на Либеро. Обычный игрок может затем заместить любого Либеро. Должен быть состоявшийся розыгрыш между замещениями с участием любого Либеро.

**ПОМЕХА:** Любое действие, которое позволяет создать преимущество по отношению к команде соперника, или любое действие, которое препятствует игре соперника с мячом.



**O-2BIS:** Официальная форма ФИВБ, в которой регистрируются игроки и официальные лица команды. Она должна быть представлена во время Предварительного рассмотрения.

**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, стойка судьи, ТВ оборудование, стол секретаря, стойки сетки. Антенны не являются посторонними предметами, так как считаются частью сетки.

**ЗАМЕНА:** Это действие, при котором обычный игрок покидает площадку, и другой обычный игрок занимает его/ее место.

**ПЕРВЫЙ УДАР КОМАНДЫ:** Существуют четыре случая, когда игровое действие расценивается как первое касание команды:

- прием подачи;
- прием атаки команды соперника;
- касание мяча, отскочившего от своего блока;
- касание мяча, отскочившего от блока соперника.

**ПРОТОКОЛ:** Ряд мероприятий перед началом матча, включая жеребьевку, разминку, представление команд и судей, описанный в [Руководстве соревнования](#).

# СУДЕЙСКОЕ РУКОВОДСТВО И ИНСТРУКЦИИ 2025

В дополнение к Официальным правилам волейбола 2025-2028

## КОММЕНТАРИИ К ПРАВИЛАМ

### Правило 1 – Игровое поле([→back](#))

1. До начала соревнований на гл. судью возлагается обязанность, по крайней мере, за день до начала вместе с судьями произвести замеры площадки и ограничительных линий, а также проверить качество линий и убедиться, что фактически существующие размеры находятся в должном соответствии с предписанными размерами. Если используется система видеопросмотра, точность размеров площадки тем более важна. Проверка размеров должна быть сделана до калибровки камер видеопросмотра. Если обнаружено какое-либо несоответствие, гл. судья (при его отсутствии – инспектор) должен немедленно указать на это принимающей стороне и убедиться, что данное несоответствие исправлено. В частности, должно проверяться:
  - 1.1 ширина линий, которая должна быть ровно 5 см (не больше и не меньше);
  - 1.2 длина линий и диагоналей (12,73 м каждая диагональ) на обеих сторонах площадки;
  - 1.3 цвет линий контрастен по отношению к цвету площадки и цвету свободной зоны.
2. **Проверьте: в чемпионате и Кубке России свободная зона имеет размер точно 6,5 м позади площадки и точно 5 м сбоку, до стола секретаря или рекламных панелей ([Правило 1.1](#)). Обратите внимание, что скамейки должны быть расположены немного дальше от площадки, чем стол секретаря, чтобы обеспечить полных 5 м свободной зоны.**
3. Перед началом матча 1-й судья должен проверить, нет ли на игровом покрытии мокрых участков, а все неровности на полу (выпуклости и волны на поверхности, не приклеенный баннер и т.д.) должны быть устранены.

### Правило 2 – Сетка и стойки([→back](#))

1. Принимая во внимание эластичность сетки, первый судья должен проверить, правильно ли она натянута. Бросая мяч в сетку, можно увидеть, отскакивает ли он правильно. Мяч должен отскакивать от правильно натянутой сетки. Если сетка выгибается (выпуклая), она не может быть использована, это должно быть устранено.  
  
Вертикальная плоскость сетки должна быть перпендикулярна поверхности игрового поля и расположена вдоль оси центральной линии.  
  
Антенны должны размещаться на разных сторонах сетки: на позиции 4 на той и другой стороне сетки над внешним краем боковой линии с внешнего края боковой ленты ([Схема 3](#)), чтобы и та и другая площадка были идентичными, насколько это возможно. До начала официальной разминки матча судьи должны проверить, правильно ли закреплены антенны и **белые** боковые ленты на сетке.
2. Не следует начинать матч, если ячейка сетки и/или любая из лент порвана (смотри [Правило 10.3.2](#)).
3. Второй судья перед жеребьевкой должен произвести замер высоты сетки с помощью измерительной планки (по возможности металлической), предусмотренной для этой цели и являющейся частью дополнительного оборудования площадки согласно требованиям. На этой планке должна быть отмечена высота 243 / 245 см и высота 224 / 226 см – для мужчин и женщин соответственно. Первый судья во время этого замера высоты сетки находится рядом со вторым судьей и контролирует измерение высоты.
4. Во время игры (в особенности перед началом каждой партии) соответствующие линейные должны проверять, что боковые ленты строго перпендикулярны поверхности игрового поля и расположены точно над боковыми линиями, а антенны находятся с наружной стороны каждой ленты. Если обнаружено несоответствие, его следует немедленно устранить.
5. До начала матча (перед официальной разминкой) и в течение всего матча судьи должны проверять, чтобы стойки и вышка первого судьи не представляли опасности для игроков (например, выступающие части стоек вокруг механизмов натяжения сетки, микрофоны, крепления стоек и т.п.). Если такие представляющие риск травмирования объекты выявлены, судьи должны потребовать, чтобы организаторы устранили опасность или прикрыли их.
6. Во время разминки судьи должны контролировать и предотвращать использование стоек сетки для крепления к ним любых разминочных устройств (эластичные ленты), чтобы избежать случайного повреждения какого-либо кабеля или технологических соединений, размещенных вокруг стоек.

7. **В соответствии с "Регламентом ВФВ" все игры чемпионата, Кубка России проводятся на площадках крытых спортивных сооружений, утвержденных ВФВ для проведения данных соревнований, при наличии акта технической готовности данного спортивного сооружения.**

В спортсооружении, где проводятся соревнования, должны быть:

- Волейбольная площадка и оборудование для проведения соревнований в соответствии с требованиями Официальных правил волейбола.
- Комната для судейской коллегии с междугородным телефоном или факсом для оперативной связи с ВФВ, интернетом.
- Раздевалки для команд с душевыми.
- Раздевалка для 1-го и 2-го судей.
- Раздевалка для судейской команды.
- Места в зале для свободных от соревнований участников, официальных лиц и представителей средств массовой информации.

Дополнительное оборудование согласно перечню:

- вышка судейская на стойке без растяжек - 1 шт.
  - измеритель высоты сетки - 1 шт.
  - шаблон для измерения окружности мяча - 1 шт.
  - измеритель давления внутри мяча - 1 шт.
  - весы - 1 шт.
  - подставка для мячей - 1 шт.
  - флаги для судей на линии - 5 шт.
  - полотенца (40х40см или 40х80см) для быстрой протирки – не менее 8 шт.
  - компрессор (насос) для накачивания мячей - 1 шт.
  - табло, отражающее следующую информацию: наименование команд, счет в партии, счет партий, количество тайм-аутов и замен (желательно) - 1 компл.
  - микрофон с выключателем - 1 компл.
  - касса с пронумерованными табличками для замен (в количестве, утвержденном действующим положением о соревновании - 2 компл.
  - предохранительные крышки на стойках и судейской вышке - 1 компл.
  - рулетка 25 м - 1 шт.
  - измеритель освещенности площадки (люксметр) - 1 шт.
  - термометр комнатный - 1 шт.
  - стол секретаря с установленным зуммером на нем или в системе электронно-го протокола для сигнала об ошибках при переходе, ошибках замещения Либера, о запросах таймаутов/замен и запросах видеопросмотра.
  - скамейки для команд - 2 шт.
  - жакет/нагрудник для переназначенного Либера – 2 шт.
8. Организатор обеспечивает наличие двух резервных антенн и запасной сетки, размещенных под столом секретаря или поблизости от площадки.
9. Наличие электронного табло, а также ручного табло (или светового табло) на столе секретаря является обязательным. Примечание: даже если используется световое табло, ручное табло должно быть в наличии на случай технической неисправности.

### **Правило 3 – Мяч(→back)**

---

1. Подставка (металлическая) для 6 мячей (при СИСТЕМЕ ПЯТИ мячей 5 мячей используются в игре + 1 резервный мяч) находится около стола секретаря.
2. Второй судья получает 5 игровых мячей до начала игры и проверяет, что все они имеют идентичные характеристики (цвет, длина окружности, вес и давление).

3. Только утвержденные мячи могут использоваться (марка и тип, принятые для каждого конкретного соревнования (лиги)). **Марка мячей для российских чемпионатов и Кубков определена "Положением о чемпионате и Кубке России". Все мячи должны иметь маркировку с эмблемой ВФВ.**

4. Система ТРЕХ (ПЯТИ) мячей – использование во время матча:

Шесть подавальщиков мяча находятся в свободной зоне и должны располагаться в соответствии со [Схемой 10](#) Правил.

Перед началом матча подавальщики, находящиеся на позициях 2 и 5, если используется система ТРЕХ мячей (на позициях 1, 2, 4 и 5, если используется система ПЯТИ мячей), получают каждый по одному мячу от второго судьи, третий мяч (пятый – при системе пяти мячей) второй судья перед началом первой и решающей партий дает подающему.

Во время матча, когда мяч выходит из игры:

4.1 Если мяч вышел за пределы площадки, ближайший к мячу подавальщик забирает мяч и немедленно перекатывает его тому подавальщику, который передал мяч подающему игроку.

4.2 Подавальщики должны передавать мяч друг другу, перекатывая его по полу (не бросая), когда мяч находится вне игры, предпочтительно не на стороне, где расположен стол секретаря.

4.3 Если мяч находится на площадке, ближайший к мячу игрок должен немедленно отправить (выкатить) его через ближайшую ограничительную линию за пределы площадки.

4.4 Когда мяч вышел из игры, подавальщик позиции 2 или 5 (1 или 2, 4 или 5 – при системе пяти мячей) должен как можно скорее передать мяч подающему, чтобы подача могла быть выполнена без какой-либо задержки.

**В Кубке и Чемпионате России используется система ТРЕХ мячей. Смотри соответствующие Положения на текущий сезон.**

#### Правило 4 – Команды(→back)

Члены команд, участвующие в официальной общей разминке, должны находиться, **в основном** ([Прецедент 1.11](#)), на своей собственной стороне игрового поля. ТОЛЬКО 5 официальных лиц и игроки, зарегистрированные в протоколе, могут участвовать во всей разминке. Дополнительным тренерам участвовать не разрешено. (Исключение: если массажист (физиотерапевт) команды НЕ ЯВЛЯЕТСЯ одним из **5 формальных официальных лиц команды**, он может помогать в подготовке команды, но только до начала официальной разминки на сетке.) В целях безопасности разрешено находиться в игровом поле на стороне соперника, но вблизи сетки, не мешая игрокам соперника, и только для того, чтобы предотвратить непредвиденные случаи с отскакивающими мячами ([Прецеденты 1.11, 1.11.3](#)).

1. **В чемпионате России команда на игру может включить в состав: до 14 игроков, в их числе до 2 игроков Либеро, и до 5 официальных лиц. Этими официальными лицами являются: гл. тренер, максимум 2 ассистента гл. тренера, один врач и один массажист (физиотерапевт) команды.**

Судьи должны проверить перед матчем (во время процедур Игрового протокола матча) количество человек, которым разрешено находиться на скамейке или в местах разминки команд ([Правило 4.2.2](#)).

Поскольку только членам команды разрешено находиться на скамейке во время матча и участвовать в разминке (исключение: массажист команды, если он не в числе находящихся на скамейке членов, может ассистировать на площадке до начала официальной разминки у сетки), никто другой не может участвовать в официальной разминке.

2. На российских соревнованиях регламент соревнования устанавливает, каким образом состав команды должен определяться на каждый матч. В каждом матче игроки должны иметь одни и те же номера на своих футболках. **Примечание: в чемпионате России разрешено играть 13-14 игрокам в матче. В этом случае ДВА Либеро обязательны в составе команды в протоколе. Смотри: Положение о чемпионате (Кубке) России.**

3. **В российском чемпионате (Кубке) порядок заявки игроков при туровом и разъездном календаре определяется "Регламентом ВФВ" и Положением о Чемпионате (Кубке) России на конкретный сезон.**

4. Гл. тренер и капитан команды (каждый из них проверяет и подписывает список команды электронного протокола или бумажного протокола (**если используется**)) ответственны за подлинность данных зарегистрированных в протоколе игроков.

5. Первый судья должен проверять игровую форму команд. Он/она должен сообщить гл. судье/инспектору обо всех несоблюдениях правил, касающихся формы игроков и официальных лиц команды, и следовать инструкциям гл. судьи/инспектора, избегая дискуссий с любыми членами команды по поводу такого вида нарушения. Форма всегда должна выглядеть одинаково. По возможности, футболки должны быть заправлены в шорты, если они не заправлены, необходимо в подходящий момент вежливо попросить игроков заправить футболки, особенно в начале матча и каждой партии. Футболки по фигуре, которые не могут быть заправлены в шорты, допускаются.

Полоска капитана команды (8x2см) должна быть размещена под номером на его груди так, чтобы отчетливо была видна на протяжении всего матча. Судьям следует проверить это до начала игры.

6. Если форма обеих команд одинакового цвета, команда, указанная первой в официальной программе, должна сменить форму. Судьи должны сообщить об этом гл. судье/инспектору для его/ее окончательного решения. **В российском чемпионате (Кубке) цвет формы команд определяется на техническом совещании в соответствии с Положением.**
7. Каждый из официальных лиц команды, находящихся на скамейке, может выбирать, исходя из индивидуальных предпочтений, между:
  - 7.1 тренировочный жакет или рубашка "поло", или
  - 7.2 официальный пиджак или рубашка.

При условии, что эти предметы являются частью формы команды, предварительно одобренной ВФВ.
8. Перед матчем в соответствующее время судьи должны произвести тщательный контроль, проверяя, соответствуют ли фактические номера игроков номерам, записанным в списке команды в протоколе. Это позволит выявить любые несоответствия, которые, если обнаружатся позже, могут помешать нормальному ходу игры. Поэтому необходимо (в соответствии с текстом правил 2025-28), чтобы игроки были в игровой форме в течение всего Протокола и разминки на сетке ([Правило 7.2.3](#)).

#### **Правило 5 – Руководители команды([→back](#))**

---

1. Первый судья должен знать, кто является игровым капитаном и главным тренером команды. Только им предоставлено право вмешиваться в ход игры. Судьи должны знать на протяжении всей игры, кто из игроков является игровым капитаном.
2. В течение матча второй судья должен проверять, что запасные игроки сидят на скамейке команды либо находятся в местах разминки. Игрокам в местах разминки не разрешено пользоваться мячами во время партий, но они могут пользоваться собственными разминочными приспособлениями (например, эластичные ленты для растяжки).
3. Если игровой капитан просит разъяснить применение правил судьей, первый судья должен дать разъяснение, не только повторив официальные жесты (если необходимо), но и используя терминологию официальных правил, говоря кратко (на международных соревнованиях на рабочем языке ФИВБ – английском). Только игровой капитан имеет право запрашивать разъяснение применения или интерпретации правил судьями от имени партнеров по команде.
4. **Тренер не имеет права требовать что-либо от членов судейской команды кроме запросов обычных игровых перерывов (тайм-ауты), исключительных замен и видеопросмотров, если используются.** Но, если на табло количество использованных обычных игровых перерывов и/или счет не отображены или указаны не верно, он/она может запросить информацию у секретаря, когда мяч находится вне игры ([Прецедент 7.9](#)).
5. В соответствии с правилами, тренер не имеет права мешать игре или работе судейской команды (судей, секретарей, линейных), а также не имеет права выходить на площадку. Тем не менее, не рекомендуется, чтобы 2-й судья игнорировал запросы тренеров, когда они уважительно обращаются к нему за разъяснениями по поводу какого-либо обычного игрового действия. В случае необходимости, короткий и точный ответ тренеру может предотвратить дальнейший протест и санкции. Это является частью концепции "ровного судейства" – проведение волейбольного матча в атмосфере здравого смысла и доброжелательности.
6. Когда скамейки команд находятся позади первого судьи при **альтернативной ориентации Поля Игры и расширенной судейской команде (на соревнованиях в России не применяются)**, тренер не должен мешать 1-му судье, оспаривая его/ее решения, не должен приближаться к стойке судьи (ограничение – зона замены), что-либо спрашивая или выражая недовольство по какой-либо причине. Если это происходит, 1-й судья должен немедленно наложить на него/нее санкцию за неправильное поведение. Любой вопрос или запрос тренера должен быть обращен к 3-му судье.

#### **Правило 6 – Набор очка, выигрыш партии и матча([→back](#))**

---

Если розыгрыш прерван вследствие травмы, или внешней помехи, или по любой другой причине, он считается несостоявшимся розыгрышем. Во время такого вынужденного прерывания любой из команд **не разрешено запрашивать** любой обычный игровой перерыв, исключение: **если необходима** вынужденная замена травмированного или наказанного санкцией игрока **во время этого прерывания**. (Примечание: в Официальных правилах волейбола 2025-2028 [Правило 15.11](#): запрос обычного игрового перерыва после несостоявшегося розыгрыша не расценивается как неправильный запрос и просто отклоняется).

#### **Правило 7 – Структура игры([→back](#))**

---

1. Карточка расстановки (или электронная расстановка) проверяется 2-м/3-м судьей и секретарем до того, как секретарь впишет данные из карточки в протокол. Секретарь должен убедиться, что указанные в карточке расстановки номера игроков соответствуют номерам, записанным в протоколе. Если номера не соответствуют, карточка расстановки (или электронная расстановка) должна быть исправлена, или 2-й/3-й судья запрашивает новую. В новой карточке расстановки изменение может быть сделано исключительно в той позиции, где номер(а) был(и) указан(ы) неправильно. Карточку расстановки второй судья должен держать в своем кар-

мане, чтобы иметь возможность проверить действительную расстановку команд, если это необходимо или требуется, за исключением, когда используются электронный протокол и планшет второго судьи на стойке.

2. По окончании каждой партии 2-й/3-й судья сразу же запрашивает у тренеров карточки расстановки или расстановку в электронном виде на следующую партию, дабы избежать продления трехминутного интервала между партиями.

Если тренер команды систематически задерживает возобновление игры, не предоставляя вовремя расстановку (карточку), первый судья должен наложить на эту команду санкцию за задержку. Это также применяется, если команда не выполняет передачу электронной информации через планшет.

## **Правило 8 – Состояния игры(→back)**

---

1. Необходимо понимать важность слова "полностью" в формулировке [Правила 8.4.1](#). Это означает, что любая деформация мяча, которая позволяет мячу касаться линии В ЛЮБОЙ МОМЕНТ процесса контактирования мяча с полом, создает ситуацию – мяч "в площадке". Но, если мяч не касается линии в любой момент контакта с полом, мяч считается "ЗА".
2. Тросы, крепящие сетку за пределами ее длины 9.5/10 м, не считаются частью сетки. Это правило применимо также к стойкам, шнурам. Если мяч касается наружной части сетки за ее боковыми лентами или судейской вышки, считается, что он касается "постороннего предмета", это фиксируют свистком оба судьи и сигнализируют мяч "за", а также линейные, размахивая флагом и указывая на объект.

## **Правило 9 – Игра с мячом(→back)**

---

1. Помехи игре с мячом со стороны линейного, второго судьи или тренера в свободной зоне:
  - если мяч попадает в судью или тренера, то фиксируется мяч "за" ([Правило 8.4.2](#)). Исключение: тренер проникает в пространство над площадкой, и это мешает судье принять решение – мяч в площадке/за (см. [Прецедент 4.49](#)).
  - если игрок при контакте с мячом опирается на тренера или судью, это является ошибкой игрока (удар при поддержке, [Правило 9.1.3](#)) и не приводит к повторению розыгрыша.
2. Важно подчеркнуть, что должны фиксироваться только те ошибки, которые судья видит. Первый судья должен сконцентрировать взгляд на той части тела игрока, которая непосредственно контактирует с мячом. На решение судьи не должно оказывать влияние ни положение тела игрока до и/или после игрового действия с мячом, ни звук при контакте. Судьям следует разрешать касание сверху пальцами или любое другое касание, если оно является правильным с точки зрения Правил.
3. Для лучшего понимания текста [Правила 9.2.2](#):

Бросок включает два игровых действия – сначала захват, затем собственно бросок мяча, в то время как правильная игра с мячом предполагает, что мяч **отскакивает** от точки (места) контакта ([Прецедент 3.3](#)).
4. Судья должен обратить внимание на отчетливость (строгость) касания, особенно когда используются обманные атакующие действия (легкое касание мяча, скидка), меняющие направление движения мяча. При выполнении атакующего удара разрешается "скидка", при условии, что мяч не схвачен или брошен. "Скидка" подразумевает атакующее действие с мячом (полностью выше сетки), выполненное мягко **пальцами одной руки, при этом направление движения мяча меняется только один раз во время действия, а контакт с мячом отрывистый и по времени, и по расстоянию.**

Первый судья должен внимательно следить за выполнением "скидок". Если мяч после такого касания не отскакивает сразу, а сопровождается рукой / **выбрасывается ладонью**, или его направление изменено не единожды (**сопровождение мяча**), это является ошибкой, которая должна наказываться.
5. Необходимо обратить внимание на то, что блокирующие действия игрока будут неправильными, если он/она не просто **преграждает** путь мячу, направленному соперником, но и задерживает мяч (или поддерживает/подбрасывает, толкает, проносит, бросает, сопровождает его). В таких случаях судья должен квалифицировать и **наказывать такой блок как "захват"** (но, следует избегать преувеличения, не "переусердствуйте").
6. В четырех различных случаях команда совершает первый удар (который расценивается как первое из трех касаний команды ([Правило 9.2.3.2](#))):
  - 6.1 касание при приеме подачи.
  - 6.2 касание при приеме атаки (не только нападающего удара в прыжке, но и всех атак; см: [Правило 13.1.1](#)).
  - 6.3 касание мяча, отскочившего от блока соперника.
  - 6.4 касание мяча, отскочившего от блока своей команды.
7. В соответствии с духом волейбольных соревнований и для поощрения более длительных розыгрышей и зрелищных действий, только очевидные нарушения следует фиксировать свистком. Поэтому, когда игрок находится не в очень выгодном положении, чтобы играть с мячом, первый судья должен быть менее строг в отношении ошибок при обработке мяча ([Прецедент 3.8](#)). Например:



- 7.1 Пасующий вынужден бежать, чтобы обработать мяч, или вынужден совершать очень быстрое действие или прыгнуть у сетки, чтобы дотянуться до мяча и выполнить передачу.
- 7.2 Игрок вынужден бежать или совершать очень быстрые действия, чтобы обработать мяч, отскочивший от блока или другого игрока.
- 7.3 Первое касание команды может быть выполнено произвольно, исключая захват и/или бросок мяча ([Прецедент 3.3](#)).
- 7.4 Игрок возвращает мяч над столом секретаря по всей его длине, включая любую часть стола, которая находится на стороне соперника ([Правило 9](#), 2025-28).

**Правило 10 – Мяч у сетки** ([→back](#))

**Правило 11 – Игрок у сетки** ([→back](#))

---

- 1. [Правило 10.1.2](#) дает право возвращать мяч из свободной зоны команды соперника. Во время игры игроки и тренеры должны учитывать это практически и перемещаться, если находятся в свободной зоне, так, чтобы дать пространство игроку соперника, который возвращает мяч на свою площадку. Если мяч летит в сторону позиции второго судьи, второй судья должен переместиться таким образом, насколько это возможно, чтобы избежать столкновения и обеспечить игроку возможность игры с мячом. Уступая дорогу, второй судья должен избегать, если это возможно, прыгать, бежать, поворачиваться спиной к игровому действию. Наряду с этим, второй судья **не должен перемещаться ни по направлению к мячу, ни по направлению к игроку, преследующему мяч**. В тот момент, когда игрок контактирует с мячом, поле зрения второго судьи должно быть сосредоточено так, чтобы он/она мог видеть и мяч, и игрока, и направление возвращаемого мяча, **в особенности по отношению к антенне, ограничивающей площадь перехода**.

Если мяч пересек вертикальную плоскость сетки **через** площадь перехода в свободную зону соперника и игрок, пытающийся вернуть мяч назад, касается там мяча, судьи должны зафиксировать ошибку свистком в момент контакта и сигнализировать жестом мяч "за".

Обратите внимание: в соответствии с решением ФИВБ Конгресса 2024, 1-й судья должен **НЕМЕДЛЕННО** зафиксировать свистком мяч ЗА, если мяч после второго или третьего удара команды проходит за пределами площади перехода в свободную зону соперника, поскольку в такой ситуации невозможно вернуть мяч сопернику через площадь перехода ([Правило 10.1.2.3](#)). 2-й судья может принимать решение, если это происходит на его стороне игровой площадки.

- 2. Игровое действие с мячом заканчивается, когда игрок после безопасного приземления готов совершать другое действие ([Правило 11.3.1](#)).

Игровым действием с мячом является любое действие игроков, которые находятся близко к мячу и пытаются играть с мячом, даже если контакта с мячом не происходит. Необходимо уделить внимание следующим ситуациям:

Если игрок в игровой позиции на своей стороне площадки, а мяч, направленный с противоположной стороны, попадает в сетку, которая по этой причине касается игрока, этот игрок ошибку не совершает ([Правило 11.3.3](#)). Игрок может сделать движение, защищая себя, но **не имеет права совершать активное действие по направлению к мячу**, чтобы намеренно изменить траекторию отскока мяча. Последняя ситуация расценивается как ошибочное касание сетки.

Если происходит физический контакт игрока с соперником ([Прецедент 3.27.1](#)), когда они оба имели правомерные основания бороться за мяч, это не должно автоматически расцениваться как ошибка. Если такой случайный контакт вынуждает соперника ошибочно коснуться сетки, это не должно рассматриваться как ошибка того или иного игрока. Но, если этот контакт будет расценен судьей как результат преднамеренной попытки вынудить соперника совершить ошибку, и/или запутать/сбить с толку или отвлечь судей, розыгрыш должен быть остановлен и очко присуждено не совершившей нарушение команде. Затем должна быть наложена санкция на игрока за его/ее поступок в соответствии со шкалой санкций. Следовательно, если действие игрока расценивается как умышленное, то базовым уровнем санкций для этого должно быть ЗАМЕЧАНИЕ (или более строгая санкция, если игрок ранее уже получил замечание).

Игрок касается сетки волосами: это должно считаться ошибкой, только если очевидно, что это повлияло на способность соперника играть с мячом или прервало розыгрыш (например: прическа "хвост" запуталась в сетке).

- 3. Если игрок касается внешней части сетки (верхняя лента сетки за антеннами, тросы, шнуры, стойки и прочее), это не может расцениваться как ошибка, если не наносит ущерб конструктивной целостности сетки или этот контакт с сеткой не является умышленным.
- 4. Когда переход на площадку соперника через среднюю линию осуществляется стопой, т.е. стопа касается пола на площадке соперника, чтобы не было нарушения правил, часть ее должна касаться средней линии или находится над ней.
- 5. В игре высококлассных команд игра у сетки имеет исключительное значение, поэтому судьи и линейные должны быть чрезвычайно внимательны, особенно в случаях, когда мяч задевает руки блокирующих и после этого выходит за пределы площадки.

Кроме того, судьи должны быть внимательны в случаях помехи. Когда игрок касается сетки между антеннами во время игрового действия, пытаясь обработать мяч или имитируя игру с мячом, это является ОШИБКОЙ.

Когда на обычный отскок влияет умышленное действие соперника, совершающего движение в сторону сетки, или, когда, ухватив сетку, отбрасывают сеткой мяч (как пращей), то это является помехой. Игрок, препятствуя перемещению соперника для правомерной игры с мячом, тоже осуществляет помеху. Повреждение шнуров, вызванное контактом/захватом их, также является помехой в игре.

6. Чтобы способствовать совместной работе обоих судей, их действия должны быть распределены следующим образом: первый судья должен концентрироваться главным образом на движении мяча, второй судья должен сосредоточиться на ошибках у сетки в течение всего времени игры у сетки.
7. Атакующий удар, выполняемый на стороне нападающего, часто заканчивается за сеткой из-за инерции действия. **Если мяч не захвачен или не брошен** и изначально контакт состоялся на стороне атакующего, судьям не следует расценивать это как ошибку ([Правило 11.1.2](#)).

## **Правило 12 – Подача(→back)**

1. Для разрешения подачи нет необходимости проверять готовность подающего, достаточно проверить только – владеет ли мячом игрок, собирающийся подавать. Первый судья должен дать свисток незамедлительно. На международных соревнованиях при нормальном ходе игры (нет замены, нет санкции и т.д.) отрезок времени в 15 секунд после окончания предыдущего розыгрыша является приемлемым для подачи. Это контролируется таймером подачи с видимыми мониторами в каждом углу рекламных панелей. Таймер подачи должен быть перезапущен на 8 секунд в момент, когда первый судья дает свисток, разрешающий подачу. В этом случае, когда судья видит, что игрок медлит с занятием своей позиции в зоне подачи, даже получив мяч от подавальщика, он/она должен дать свисток на подачу, **как только игрок войдет в зону подачи**, независимо от того, повернулся ли игрок спиной или еще не вышел на позицию для подачи. Цель этой инструкции – сохранять темп игры и сокращать продолжительность матчей. Часто некоторые игроки используют определенные "ритуалы", которые приводят к ненужным задержкам в игре. Чтобы "исправить" эти плохие привычки, необходимо, чтобы **ВСЕ** судьи неукоснительно применяли эти инструкции с самого начала матча.
2. Перед свистком на подачу первому судье следует проверить, не запрашивается ли телеповтор телевидением, и, в случае запроса, следует задержаться со свистком на некоторое время в соответствии с инструкциями, принятыми на данном соревновании.
3. Первый судья и соответствующий линейный (**если используются**) должны сосредоточить свое внимание на положении подающего игрока в момент удара по мячу или отталкивания при подаче в прыжке. При выполнении подачи подающий может начинать движение вне пределов зоны подачи, но, как минимум, его стопа, имеющая **последний** контакт с полом, должна полностью находиться внутри зоны подачи в момент отталкивания при подаче в прыжке.
4. Если подающий игрок не направляется обычным образом в зону подачи или не принимает мяч от подавальщика, намеренно задерживая игру, на его команду следует наложить санкцию за задержку. Во избежание неверной интерпретации: отсчет 8 секунд начинается немедленно после свистка первого судьи на подачу.
5. Первый судья должен обращать внимание на заслон при выполнении подачи, когда игрок или группа игроков подающей команды размахивают руками, прыгают или перемещаются в сторону, или **образуют группу**, чтобы помешать сопернику видеть подающего и траекторию полета мяча до пересечения мячом вертикальной плоскости сетки. Таким образом, если поданный мяч можно видеть беспрепятственно на траектории его полета вплоть до пересечения сетки к сопернику – это не может считаться заслоном. Судьи должны более требовательно контролировать намерения команд создать заслон, и **с самого начала игры** не допускать, чтобы команды нарушали правило заслона под предлогом "тактической стратегии". Поэтому, когда команда ЯВНО ОБРАЗУЕТ ГРУППУ с намерением заслона, или **руки игроков выше головы** (они могут, тем не менее, защищать голову в целях безопасности, но не должны поднимать руки выше головы ([Правило 12.5.3](#))), судья может указать на это подающей команде, дав свисток, чтобы развести игроков и, если они этого не сделают, 1-й судья должен **ЗАФИКСИРОВАТЬ ЗАСЛОН НЕМЕДЛЕННО** после выполнения подачи **и не ждать, пока мяч пройдет над группой** ([Прецедент 3.31.2](#)). Необходимо, чтобы ВСЕ судьи применяли эти инструкции с самого начала матчей, чтобы пресечь эту тенденцию, которая противоречит принципу честной игры.
6. Первый судья не должен разрешать подачу свистком, если у команды на площадке нет правильного количества игроков (например: есть 5 или 7 игроков). В такой ситуации он/она должен сделать паузу и напоминание команде и, если необходимо, наложить санкцию за задержку. Такая же процедура должна применяться, если Либеро переходит на позицию 4 и явно не замещается соответствующим игроком.
7. Если совершена ошибка в расстановке ([Прецеденты 2.7](#) и [2.8](#)), то после жеста, сигнализирующего об этой ошибке, соответствующий судья должен указать двух нарушивших расстановку игроков. Если нарушившие игроки не могут самостоятельно скорректировать позиции, судьи должны скорректировать позиции игроков и затем начать розыгрыш. Если игровой капитан просит дополнительную информацию об ошибке, второму судье следует достать из кармана карточку расстановки, или свериться с планшетом на стройке, и указать игровому капитану на карточке или на планшете игроков, которые нарушали расстановку. При использовании планшета второй судья должен прикрывать расстановку соперника.

**Примечание:** Конгресс ФИВБ 2024 года утвердил отмену позиционных ошибок в подающей команды, чтобы помочь ее защите отразить первую атаку соперника. Эта отмена не распространяется на принимающую команду ([Правило 7.4](#)).

8. Тест, изменяющий МОМЕНТ позиционной ошибки в принимающей команде, одобрен и будет применяться во время всех соревнований ФИВБ в 2025 году. Вместо правильного расположения команды в момент удара на подаче, **момент подбрасывания мяча подающим для подачи будет определять ошибку. (На соревнованиях в России до особого указания не применяется).**
9. Если подача была выполнена игроком не в соответствии с расстановкой команды, т.е. совершена ошибка перехода, и это было обнаружено только после окончания розыгрыша, начавшегося с ошибки перехода, только одно очко должно быть присуждено принимающей команде ([Правило 7.7.1.1](#)). Следующий розыгрыш следует начинать после того, как 2-й судья проверит **правильность порядка перехода**.

### **Правило 13 – Атакующий удар(→back)**

---

При вынесении решения, отвечает ли требованиям правил атакующий удар игрока задней линии или игрока Либера, важно понимать, что ошибка совершается только в том случае, если такой атакующий удар **является завершенным** (либо мяч полностью пересек вертикальную плоскость сетки, либо задет одним из соперников).

### **Правило 14 – Блок(→back)**

---

1. Блокирующий имеет право блокировать любой мяч в пределах игрового пространства соперника, перенося руки по ту сторону сетки при условии, что ([Прецедент 3.33](#)):
- мяч первым или вторым касанием команда соперника направляет на площадку команды блокирующего **И**
  - ни один из игроков команды соперника не находится достаточно близко к сетке в этой части игрового пространства, чтобы иметь возможность продолжить игровые действия (с мячом).
- Однако, если игрок команды соперника находится близко к мячу, который полностью на его/ее стороне сетки, и готов к игровому действию с ним, касание блокирующим мяча за сеткой является ошибкой, если блокирующий касается мяча раньше игрового действия соперника, тем самым мешая действиям соперника.
- После третьего касания команды соперника любой мяч можно блокировать в игровом пространстве соперника. Здесь важно подчеркнуть, что разрешен блок, но НЕ АТАКА, **поскольку атакующий удар над площадкой соперника запрещен** (см. пункт 3 ниже).
2. Передачи для атакующего удара и другие разрешенные правилами передачи (не атаки), которые не пересекают плоскость сетки на сторону соперника, блокировать за сеткой нельзя, за исключением – после третьего удара команды.
3. Если один из блокирующих переносит руки за сетку и производит там удар по мячу (атакующий удар) вместо выполнения блокирующего действия, это является ошибкой (выражение "за сетку" означает перенос рук над сеткой в игровое пространство соперника). **Замах** при атакующем действии является отличительным признаком атаки, тогда как блок выполняется без замаха.
4. Поскольку мяч может касаться любой части тела, то при блокировании, когда мяч касается ног (ступней) во время того же игрового действия (блокирования), это не является ошибкой, а считается частью блокирующего действия!

### **Правило 15 – Обычные игровые перерывы(→back)**

---

Не разрешено запрашивать другой обычный игровой перерыв, если один уже отклонен и сделано предупреждение за задержку, до окончания следующего состоявшегося розыгрыша (смотри пункты 7 и 8 ниже и текст [Правил 15.2.4](#) и [Прецедент 4.30.1](#)).

1. Тайм-аут
- 1.1 Запрашивая тайм-аут, тренер **всегда** должен использовать официальный жест. Если он/она всего лишь встает, запрашивает устно или нажимает кнопку зуммера, **или запрашивает через планшет**, судья должен быть уверен, что тренер хочет сделать запрос тайм-аута, и быть проактивным (действуя упреждающе) перед тем, как предоставить/отклонить что-либо. Если по какой-то причине запрос тайм-аута отклоняется, первый судья должен решить, являлось ли это намерением задержать игру, и, в этом случае, применить санкцию в соответствии с правилами.
- 1.2 Программа электронного протокола и планшетов автоматически включают зуммер, когда команда использует электронный планшет команды для запроса тайм-аута.
- 1.3 Отсчет времени в электронном протоколе может быть скорректирован с целью сокращения продолжительности тайм-аута, в соответствии с требованиями соревнования.
- 1.4 Если команда(ы) хочет вернуться на площадку до официального окончания тайм-аута, судьям следует разрешить это, но игру не следует возобновлять, пока официальное время не закончится.
2. Замена
- 2.1 Второй судья встает между стойкой и столом секретаря и, если секретарь не сигнализирует о том, что замена неправомерная, дает сигнал (скрещивая руки) игрокам заменитьсь через боковую линию. Если используется планшет при замене, нет необходимости скрещивать руки, разве только когда игроки медлят, заменяясь у боковой линии.

Если используется бумажный протокол, при одновременной замене нескольких игроков второй судья ждет сигнал секретаря о том, что предыдущая замена зарегистрирована, и затем приступает к следующей замене. **Если обе команды запрашивают замену в одном и том же перерыве, секретарь должен включать зуммер для каждой из команд, второй зуммер – после завершения процедуры замены первой команды, чтобы ни одна из замен не была пропущена.**

В случае замены с использованием планшета, его программа предотвращает неправильные замены, и замена регистрируется в протоколе автоматически, поэтому второй судья вмешивается только в исключительных случаях, когда происходит задержка. В этом случае, роль секретаря меняется: от ввода данных он переходит к проверке данных и, затем, принимает (или отклоняет) эти данные в используемом электронном устройстве. Кроме того, если секретарь должен регистрировать замену вручную в компьютере электронного протокола, второй судья должен это учитывать и, если необходимо, уделить чуть больше времени процессу.

Необходимо отметить, что запрос замены – это всегда **момент входа игрока в зону замены**, независимо от применяемого метода или от используемого вида протокола.

- 2.2 Если используется ручной протокол, одновременные замены нескольких игроков могут производиться только последовательно: сначала одна пара игроков – один игрок покидает площадку, а заменяющий его выходит на площадку – затем другая и т.д., чтобы позволить секретарю делать соответствующие записи в протоколе и проверять замены одну за другой. В случае одновременной замены заменяющие игроки должны подойти к зоне замены вместе. Если игроки не находятся действительно вдвоем, а есть небольшой промежуток времени после входа первого игрока в зону замены и входом в эту зону второго игрока, но **очевидно, что он/она является частью этой замены**, судьи могут быть менее строгими, разрешая эту замену ([Прецедент 4.26](#)). Незначительное промедление второго (третьего) игрока не должно быть причиной реальной задержки в игре, т.е. следующий игрок должен находиться в зоне замены, когда запись предыдущей замены сделана

Отмечаем снова – при использовании программы планшета одновременные замены могут быть разрешены в одно и то же время, что позволяет ускорить ход матча. Второй судья при использовании такого метода должен просто позволять замены.

- 2.3 Очень важно обеспечить, чтобы игроки действовали быстро и спокойно.

Соответственно, при действующем методе случаи санкций за задержку, когда игроки не готовы войти в игру, должны свестись к минимуму.

Обязанность второго судьи и секретаря – не давать свисток и не включать зуммер, если заменяющий игрок не готов, как это требуется при запросе, или он/она входит в зону замены по ошибке. Если это не вызывает задержку, такой "запрос" замены должен быть отклонен вторым судьей без санкции. Второй судья должен быть инициативен и наблюдателен в любом случае, и принять меры для предотвращения подобных ошибок до того, как игрок войдет в зону замены. Если игрок не готов к замене (отсутствует/неправильный номер таблички в руке – если используются, игрок в тренировочном костюме, поздно подошел к зоне замены и т.д.), второй судья просто должен остановить таких игроков и не дать им войти в зону замены. Если игрок вошел в зону замены неправильно, понял свою ошибку и немедленно вернулся, такой запрос не должен рассматриваться судьями как запрос, требующий наложения санкции. В заключение следует отметить – судьи не должны налагать санкцию за задержку, если вышеупомянутые незначительные ошибки команды не нарушают ход матча, **и это тоже часть концепции ровного судейства.**

3. В случае травмы судьи должны останавливать игру ТОЛЬКО в том случае, когда игрок получил очевидную травму (или кровотечение) и существует явная опасность последующего травмирования самого игрока, партнеров, или соперников ([Прецеденты 4.36](#) и [4.37](#)). Если игрок получает **серьезную** травму и по указанным выше причинам ему необходимо покинуть площадку, в первую очередь должна быть сделана обычная замена. Если она невозможна, в этом случае команда может произвести исключительную замену вследствие травмы, невзирая на правило ограничения замен, любым игроком, который **не находится на площадке в момент травмирования, кроме Либеро или замещенного игрока.**

Судьи должны уяснить разницу между неправомерной заменой (когда команда произвела замену неправильно, после чего игра была возобновлена, а секретарь / второй судья не заметил этого нарушения: [Правило 15.9](#)) и **запросом** неправомерной замены, когда секретарь или второй судья во время запроса определили, что это запрос неправомерной замены ([Правило 16.1.3](#)), который должен быть отклонен, а на команду наложена санкция за задержку.

4. Запрос замены до начала партии разрешается, и замена должна быть зарегистрирована. Тренер в этом случае должен сделать запрос замены с помощью официального жеста.
5. Судьи должны внимательно изучить и точно понимать правило касающееся "неправильного запроса" ([Правило 15.11](#)):
- что такое "неправильный запрос";
  - типичные примеры;



- какая процедура применяется в таких случаях;
- что должно последовать, когда команда повторяет неправильный запрос в том же матче.

Второй судья должен убедиться, что любой неправильный запрос зарегистрирован в специальном секторе протокола.

- Помощник секретаря регистрирует замещения Либери, а также переназначение Либери, в отдельном специально предназначенном для этой цели бланке (Р-6), чтобы в любой момент был известен номер игрока, замещенного игроком Либери. (Когда используется электронный протокол, секретарь и помощник секретаря должны взаимодействовать вербально при отслеживании и записи замещений Либери).
- До окончания следующего состоявшегося розыгрыша не разрешено запрашивать дополнительный обычный игровой перерыв любого вида после уже отклоненного запроса и предупреждения за задержку, имевших место в одном и том же перерыве между состоявшимся розыгрышем и началом следующего розыгрыша. Например, команда сделала запрос тайм-аута после свистка на подачу, игра была остановлена и сделано предупреждение за задержку. Эта команда теперь не имеет права запрашивать ни еще один тайм-аут, ни обычную замену игрока (кроме исключительной замены вследствие травмы, или вынужденной замены травмированного или наказанного санкцией игрока) до возобновления матча.
- В случае прерывания розыгрыша не разрешено делать запрос любого обычного игрового перерыва до окончания следующего состоявшегося розыгрыша, за исключением вынужденной замены травмированного или наказанного санкцией игрока ([Правило 15.2.3](#)).
- Травмированный, заболевший, удаленный или дисквалифицированный игрок должен быть заменен в первую очередь по правилу обычной замены. Если это невозможно, команда имеет право произвести **ИСКЛЮЧИТЕЛЬНУЮ** замену любым игроком, который **не находится на площадке в момент наложения санкции, кроме Либери или замещенного игрока**.
- Если Поле Игры ориентировано не традиционно, заменяющие подходят к площадке за спиной 1-го судьи. Это означает, что 3-й судья должен суметь предупредить 1-го судью, чтобы предотвратить путаницу между свистком на подачу и неоправданно отклоненными заменами, произнеся – "замена слева" или "двойная замена справа". Первый судья должен приостановить заменяющихся на боковой линии, пока не услышит фразу "секретарь готов" от секретаря.

## **Правило 16 – Задержки игры и неправильные запросы(→back)**

- Судья должен точно знать разницу между неправильным запросом и задержкой.  
Несколько примеров того, что, среди прочего, должно рассматриваться как **неправильный запрос** команды при первом таком случае:
  - запрос тайм-аута производится, когда уже прозвучал свисток первого судьи на подачу, или в ходе розыгрыша;
  - запрос седьмой замены, при первом таком случае, или третьего тайм-аута;
  - запрос второй замены до окончания последующего состоявшегося розыгрыша (кроме замены заболевшего/травмированного/наказанного санкцией игрока).
 Если игра **действительно** задержана вследствие неправильного запроса, это должно расцениваться и регистрироваться как задержка. В таком случае, у команды остается еще "право" сделать другой неправильный запрос.  
Несколько примеров того, что, среди прочего, должно рассматриваться как **задержка**:
  - повторение любого вида неправильного запроса, независимо от типа первого неправильного запроса;
  - запрос неправомерной замены, и это нарушение обнаружено до последующей подачи;
  - повторение запоздалого (после свистка на подачу, но до удара на подаче) замещения Либери;
  - невыполнение замещения Либери, который переходит на позицию 4, и эта ситуация создает задержку в игре.
- Судьи должны предотвращать все непреднамеренные или умышленные задержки игры командами.  
Хотя допустимо, чтобы игроки указали точное положение мокрого пятна на площадке протирщиком, первый судья должен принимать решение в отношении запросов игроков о протирке: являются ли они явно задержкой игры, и, при необходимости, наложить санкцию за задержку за эти действия. Для того, чтобы предотвратить излишние паузы при возобновлении игры, первый судья, налагая санкцию на команду, **не должен подзывать игрового капитана** к вышке судьи **для предъявления карточки**.  
Количество и система работы быстрых протирщиков может меняться от соревнования к соревнованию в соответствии с Положением о соревновании.
- Протирка пола  
Главная цель данной процедуры – обеспечить безопасность игроков и нормальный ход матча, а также, избежать необходимости игрокам самим протирать пол.

### 3.1 Быстрые протирщики и их снаряжение

#### 3.1.1 Быстрые протирщики (БП)

По 2 БП на каждую из обеих площадок (всего 4 БП). БП должны быть хорошо подготовлены для выполнения своей работы; полезно, если они сами являются опытными волейболистами.

#### 3.1.2 Снаряжение протирщиков

Восемь или более впитывающий влагу полотенец (размером минимум 40 см x 40 см, максимум 40 см x 80 см): 4 (2-2) должны быть в наличии и находиться рядом с техническим столом и 4 (2-2) должны быть у БП, сидящих на небольших стульях.

#### 3.1.3 Расположение быстрых протирщиков

3.1.3.1 Два БП на каждую площадку (всего 4) с каждой стороны технического стола сидят на небольших стульях (готовые выбежать для протирки мокрого участка).

3.1.3.2 Протирщики должны иметь ввиду, что они, независимо от их расположения, не должны загромождать рекламные щиты, расположенные вокруг игрового поля, особенно за вышкой первого судьи.

### 3.2 Как протирать площадку

Чтобы обеспечить непрерывность игры и предотвратить тактику задержек игры, необходимо следующее:

#### 3.2.1 Когда мяч находится "вне игры" (между розыгрышами), при необходимости:

3.2.1.1 Всякий раз, когда протирщик замечает влажный участок на площадке, он/она ждет окончания розыгрыша. немедленно после свистка "мяч вне игры" протирщик(и) должен выбежать к влажному участку.

3.2.1.2 Немедленно после быстрой протирки протирщик(и) должен вернуться на свою позицию, выбежав с площадки наикратчайшим путем.

3.2.1.3 Чтобы соотнестись с таймером подачи, суммарное время протирки влажного участка не должно превышать 7 секунд в промежутке между свистком судьи об окончании розыгрыша и свистком первого судьи для следующей подачи. Задержки игры не должны возникать в результате работы протирщиков.

3.2.1.4 Судьи не вмешиваются в работу протирщиков. Тем не менее, они имеют право регулировать работу протирщиков в тех только случаях, когда они создают помеху игре или не выполняют свою работу должным образом.

3.2.1.5 В случае опасного мокрого участка, особенно на площадке, игроки и тренеры имеют право просить протирщиков о протирке. Однако, вызов протирщиков на площадку или в свободную зону без причины должен расцениваться как умышленная задержка, которая должна быть предметом для санкции.

Если команда препятствует возобновлению игры после тайм-аута под предлогом того, что слишком мокрый пол перед их скамейкой, первый судья может наложить санкцию за задержку.

Не следует использовать для вытирания этих мокрых пятен на полу полотенца протирщиков, т.к. жидкость может содержать изотонические соли или сахар, которые, в результате, могут попасть на поверхность площадки.

### 3.3 Обязанности игроков

Если игроки на свой собственный риск протирают пол своими небольшими полотенцами, первый судья не должен ждать, пока они закончат протирку и займут свои игровые позиции. Если они не будут находиться на правильных позициях на площадке в момент подачи, соответствующий судья должен свистком зафиксировать позиционную ошибку.

## **Правило 17 – Исключительные перерывы в игре(→back)**

Если травмированный игрок не может быть заменен посредством обычной или исключительной замены, игроку предоставляется 3 минуты для восстановления, но только один раз в течение матча одному и тому же игроку.

## **Правило 18 – Интервалы и смена площадок(→back)**

1. В интервалах между партиями игроки могут разминаться в свободной зоне с мячами, *не являющимися игровыми* в матче.
2. Во время интервалов все игровые мячи остаются у подавальщиков. Они не имеют права давать эти мячи игрокам для разминки. Перед решающей партией именно второй судья дает мяч первому подающему в этой партии. Во время тайм-аутов и замен и во время смены площадок после 8-го очка в решающей партии второй судья мяч не берет, он остается у подавальщиков.



**Особенности использования игрока(ов) Либеро в российских соревнованиях определяются Положениями об этих соревнованиях и Официальными правилами волейбола. Использование игрока(ов) Либеро в международных матчах изложены ниже (пункты 1-8).**

1. В случае, когда команда имеет двух игроков Либеро, за час до начала матча, или в соответствии с регламентом конкретного соревнования, если существует различие, действующий Либеро должен быть записан в первой из двух специальных строк, предназначенных для игроков Либеро в протоколе.
2. Форма двух Либеро может быть различной по цвету и дизайну и может отличаться от формы других членов команды ([Правило 19.2](#)).
3. Либеро может быть и капитаном команды, и игровым капитаном ([Правило 19.4.2.5](#)), **или же в качестве тренера.**
4. Неправильное замещение Либеро должно рассматриваться так же, как неправомерная замена.
5. Если Либеро объявлен неспособным играть (травмирован, плохое самочувствие, удален и т.д.), тренер может переназначить в качестве нового Либеро одного из игроков (исключая замещенного), не находящихся на площадке в момент переназначения.

Эта процедура подобна процедуре замещения, если переназначение производится сразу после травмы, или подобна процедуре замены, если переназначение производится позднее. Ее следует производить без лишних формальностей, когда тренер/игровой капитан действительно подтверждает принятое решение, сообщая его судейской команде.

6. Обратите внимание на разницу между исключительной заменой травмированного игрока и переназначением травмированного Либеро.

Когда обычный игрок травмирован и нет возможности для его правомерной замены, любой игрок, который не находится на площадке **в момент травмы** (за исключением Либеро и замещенного им/ей игрока), может заменить травмированного игрока.

Сравните эту процедуру и переназначение нового Либеро, когда любой игрок, который не находится на площадке **в момент переназначения** (за исключением замещенного действующим Либеро игрока или первоначального действующего Либеро, объявленного ранее неспособным играть), может стать новым Либеро! Помните, что переназначение нового Либеро — это возможность, которую тренер может использовать, либо не использовать.

Удаленный или дисквалифицированный игрок должен быть заменен по правилу обычной замены, но, если она невозможна, чтобы не заканчивать партию, тренер имеет возможность (но не обязанность) выбрать исключительную замену, чтобы заменить удаленного или дисквалифицированного игрока. Любой игрок, замененный посредством исключительной замены, не может играть до конца матча. Это относится и к удаленному игроку, если эта возможность используется. Но тренер сам решает, использовать эту процедуру или нет. (См. [Правило 15.8](#))

7. Чтобы правильно понять смысл [Правил 19.3.2](#), судьи должны обратить внимание на разницу в формулировках [Правил 27.2.2.2](#), которое предписывает секретарю указать на любое нарушение порядка подачи немедленно **после удара на подаче**, и [Правила 28.2.2.2](#), которое устанавливает, что помощник секретаря должен уведомить судей о любой ошибке при замещении Либеро, где нет упоминания в тексте правила "после удара на подаче". Это означает, что помощник секретаря должен известить судей о неправильном замещении Либеро **немедленно, как только оно происходит**, а [Правило 7.7.2](#) должно применяться только в том случае, если помощник секретаря не известил судей об этом нарушении и розыгрыш (или несколько) был сыгран ([Правило 19.3.2.9](#)).
8. Судьи должны знать и уметь объяснить разницу между ситуациями, когда в команде только один Либеро и он **становится** неспособным играть (травмирован, плохое самочувствие, удален или дисквалифицирован), и, когда он **объявлен** неспособным играть. В первом случае от команды не зависит то, что Либеро не может продолжать игру, тогда как во втором случае – это решение команды (тренера, или в его/ее отсутствие **игрового капитана** / помощника тренера) о том, что Либеро не будет продолжать играть. Если Либеро становится неспособным играть и в перерыве новый Либеро переназначается без задержки, он/она может заместить немедленно и непосредственно на площадке первоначального Либеро. Но, если Либеро на площадке и **объявлен** неспособным играть, сначала замещенный им игрок должен вернуться на площадку, затем, после состоявшегося розыгрыша, новый переназначенный Либеро имеет право заместить любого игрока задней линии.

1. Важно помнить, что в соответствии с [Правилом 20.2.1](#) поведение участников должно быть уважительным и вежливым и по отношению к судьям, инспектору/гл. судье, другим официальным лицам, сопернику, партнерам и зрителям. Если поведение тренера (или любого другого официального лица команды) выходит за пределы дисциплинарных ограничений, установленных [Правилом 21](#), первый судья должен применять соответствующие санкции без колебаний. Волейбольный матч – это спортивное шоу игроков, но не шоу для официальных лиц команд. Судьи не должны игнорировать это принципиальное различие.

Существует очень строгая международная инструкция, предусматривающая: когда тренер позволяет себе чрезмерные или демонстративные действия, или тренер (и любой другой член команды) обращается к ГСК матча или другому официальному лицу, громко апеллируя, или в агрессивной и оскорбительной форме, или с выпадами в их адрес, в таком случае первый судья должен **СТРОГО ПРИМЕНЯТЬ** шкалу санкций

2. [Правило 21.1](#) рассматривает "незначительное неправильное поведение", которое не является предметом для санкций. Обязанностью первого судьи является предотвращение приближения команд к уровню нарушений, за которые налагаются санкции. Важное значение приобретает умение судьи использовать свои личные качества для осуществления контроля за "незначительным неправильным поведением" во избежание применения санкций позже в матче.

3. Практическое применение санкций за неправильное поведение, приводящее к санкциям, в соответствии с решением первого судьи:

3.1 Член команды находится на площадке

1-й судья должен дать свисток (обычно, когда мяч не находится в игре, но как можно быстрее, если нарушение серьезное). Затем он/она дает указание нарушившему игроку подойти к судейской вышке. Когда игрок приблизится, первый судья показывает соответствующую карточку(и), сообщая ему/ей причину, по которой на него/нее наложена санкция.

2-й/3-й судья подтверждает это действие и немедленно дает указание секретарю зарегистрировать соответствующую санкцию в протоколе.

Если секретарь на основе информации в протоколе устанавливает, что это решение первого судьи противоречит шкале санкций, он/она должен немедленно проинформировать об этом второго судью. В свою очередь, второй судья, проверив сначала правильность заявления секретаря, информирует об этом первого судью. Первый судья должен в таком случае скорректировать свое решение.

Если ориентация Поля Игры требует наличия 3-го судьи, сидящего рядом с секретарем, секретарь должен информировать 3-го судью, и затем через его/ее включаемый микрофон 3-й судья информирует первого судью. С этого момента, при минимальной адаптации, вся процедура становится аналогичной.

3.2 Член команды не находится на площадке

Первый судья должен дать свисток, позвать игрового капитана к судейской вышке и сообщить ему/ей, на кого из игроков или членов команды наложена санкция и причину наложения санкции. Игровой капитан должен проинформировать соответствующего члена команды, который должен подтвердить получение санкции. Первый судья обязан показать соответствующую карточку/карточки, чтобы дать понять, на кого из членов команды наложена санкция.

- 3.3 В такой ситуации судьи и секретарь должны взаимодействовать эффективно, обеспечивая запись точных данных (член команды и уровень санкции) в протокол.

3.4 Применение санкций между партиями:

В случае ЗАМЕЧАНИЯ: первый судья должен показать красную карточку в начале следующей партии.

В случае УДАЛЕНИЯ или ДИСКВАЛИФИКАЦИИ, первый судья должен **немедленно** вызвать игрового капитана для того, чтобы он сообщил тренеру о виде санкции (чтобы предотвратить двойное наказание команды). Санкция налагается в начале следующей партии показом карточек (красная и желтая карточки вместе для удаления и отдельно для дисквалификации).

3.5 Наложение санкций на двух соперников в одно и то же время

Если возникает необходимость наложения санкций на обе команды в одно и то же время, оба участника должны быть вызваны к судейской вышке и применение санкций должно осуществляться следующим образом:

В случае, если санкции одного уровня, необходимая карточка/карточки сначала должна быть показана участнику подающей команды. После регистрации первой санкции, того же уровня санкция должна быть применена к участнику принимающей команды. В любом случае, такое двойное наказание одинакового уровня двух соперников в одно и то же время будет расцениваться как **одновременные санкции!**

Соответственно, одновременные замечания при счете 24-25 не приведут к окончанию партии 24-26, счет будет 25-26. Т.е., счет должен быть подсчитан, только когда наказана (красной карточкой) каждая из команд.

В случае, если один из соперников должен быть наказан более строгой санкцией, сначала налагается эта строгая санкция показом требуемой карточки/карточек соответствующему члену команды. После регистрации более строгой санкции должно быть произведено наложение санкции на участника команды соперника и ее регистрация.

- 3.6 Удаленный или дисквалифицированный игрок должен немедленно покинуть Поле Игры и уйти в раздевалку команды на время действия санкции.

4. Во время матча судьи должны быть внимательны в отношении дисциплины, действуя твердо при применении санкций за неправильное поведение игроков или других членов команд. Но следует помнить, что обязанностью судей является оценка игровых действий, а не преследование за мелкие персональные нарушения.

## **Правило 22 – Судейская команда и процедуры(→back)**

---

1. Чтобы точно проинформировать команды о характере зафиксированной судьями ошибки (а также зрителей, телезрителей и т.д.), судьи *должны* использовать официальные жесты. Только эти жесты, и никакие другие; персональные или частные жесты могут использоваться только в крайних случаях для прояснения сложной ситуации или игрового действия.
2. В связи с тем, что скорость игры возросла, может возрасти и число проблем, связанных с ошибками в судействе. Чтобы избежать этого, судейская команда должна взаимодействовать очень слаженно: после каждого игрового действия судьям следует взглянуть друг на друга, чтобы подтвердить решение.

## **Правило 23 – Первый судья(→back)**

---

1. Первый судья всегда должен действовать в сотрудничестве с другими членами судейской команды (вторым судьей, судьей видеопросмотра, секретарем, линейными). Ему следует позволить им действовать в сфере их компетенции и в соответствии с их полномочиями. Первый судья должен выполнять свои активные обязанности стоя.

Например: после свистка, заканчивающего розыгрыш, первому судье следует сразу же посмотреть на других членов судейской команды (и только после этого принимать окончательное решение, сигнализируя о нем официальными жестами):

- всякий раз, принимая решение мяч "в площадке" или "за", он/она должен посмотреть на линейного, отвечающего за линию, ближайшую к месту приземления мяча (впрочем, первый судья имеет право контролировать и, при необходимости, даже отменить решение своих коллег);
  - в ходе матча первый судья должен как можно чаще смотреть на находящегося к нему лицом второго судью (по возможности после каждого розыгрыша, а также перед каждым свистком на подачу), чтобы выяснить, не сигнализирует ли он/она об ошибке (например, четыре удара, двойное), и/или, чтобы увидеть запрос обычного игрового перерыва, сделанный в самый последний момент.
2. Было ли касание вышедшего "за" мяча игроком принимавшей мяч команды (например, блокирующим защищавшейся команды и т.д.) – определяют первый судья и линейные. Тем не менее, именно первый судья принимает окончательное решение, сигнализируя о нем жестом, после того как увидит сигналы линейного и второго судьи (в случае легкого касания блока вблизи второго судьи) или других членов судейской команды.
  3. Первый судья всегда должен удостоверяться, что второй судья и секретарь имеют достаточно времени на выполнение административных и регистрационных процедур, например, убедиться, было ли у секретаря достаточно времени для проверки правильности запроса замены и ее регистрации. Если первый судья не предоставит своим коллегам необходимое время для выполнения их обязанностей, секретарь и второй судья не смогут проследить за последующей фазой матча, что в результате может привести к возможным ошибкам в работе судейской команды. Если первый судья не предоставил необходимое время для контроля и управления событиями, второй судья свистком должен приостановить продолжение матча.
  4. Первый судья может изменить любое решение любого члена судейской команды или свое собственное. Если первый судья принял решение (дал свисток) и видит затем, что его/ее коллеги (второй судья, линейные или секретарь) пришли к другому решению, он может предпринять следующее:
    - если он/она уверен, что прав, – оставить свое решение в силе;
    - если он/она видит, что не прав, – изменить свое решение;
    - если он/она определил, что ошибки совершены одновременно обеими командами (игроками обеих команд), он/она должен переиграть розыгрыш;
    - если он/она считает, например, что решение второго судьи неправильное, он может отменить его. Пример: если второй судья зафиксировал ошибку в расстановке принимающей команды, но первый судья сразу или после протеста игрового капитана установил, что позиции были правильными, он/она не должен принимать решение второго судьи и может назначить повторение розыгрыша.
  5. Если первый судья убеждается, что тот или иной член судейской команды не знает своих обязанностей или действует необъективно, он должен его/ее заменить.
  6. Только первый судья имеет право налагать санкции за неправильное поведение и задержку – ни второй судья, ни секретарь, ни линейные такого права не имеют. Если кто-либо из коллег, но не первый судья, замечает любое нарушение, он/она должен сигнализировать об этом и подойти к первому судье (или сообщить по беспроводной связи), чтобы проинформировать его/ее об этом факте. Только первый судья, и он/она единственный, кто налагает санкции.
  7. Первый судья держит в поле зрения и контролирует удары по находящемуся в игре мячу и контакты мяча с игроком (игроками) или оборудованием и предметами. Следовательно, он/она, прежде всего, проверяет, соответствуют ли контакт с мячом требованиям правил. В момент атакующего удара он/она смотрит непосредственно на атакующего игрока и мяч и может краем глаза (периферическим зрением) проследить вероятное направление полета мяча.

## Правило 24 – Второй судья(→back)

---

1. Второй судья должен обладать тем же уровнем компетентности, что и первый судья. Он/она должен заменить первого судью в случае его отсутствия или в случае, когда первый судья не в состоянии продолжать выполнять свои обязанности.
2. Во время игровых действий у сетки второй судья должен сосредоточиться на контроле ошибочных касаний всей поверхности сетки, стоя на стороне блокирующих, всех ошибочных переходов средней линии и ошибочных игровых действий у антенны на своей стороне. Второй судья должен также контролировать ошибки при завершённом атакующем ударе игроков задней линии и состоявшийся блок игроков задней линии, помимо того, попытки блока игроков Либеро (приоритет фиксирования этих ошибок не принадлежит ни первому судье, ни второму судье, оба судьи могут принимать решение по ним).
3. Второй судья должен тщательно проверять до начала партии и в ходе матча, что игроки команд находятся в правильных позициях, исходя из записи в карточках расстановки команд. В этом деле (если не используется планшет на стойке) второму судье помогает секретарь, который может сказать ему/ей, кто из игроков должен находиться на позиции 1 (подающий). На основании этой информации, поворачивая карточку расстановки на ладони по часовой стрелке, второй судья может точно определить правильный порядок перехода (и текущие позиции) игроков каждой из команд. Проверая расстановку, он должен располагаться у позиции 2 на левой от себя стороне площадки, или у позиции 4 – на правой стороне соответственно.

Если существует несоответствие между позициями игроков на площадке и позициями, указанными в карточке расстановки, второй судья должен пригласить игрового капитана или тренера для подтверждения правильных позиций игроков.

4. Правило было модифицировано в его текущем издании с целью дать игрокам **принимаящей подачу команды** больше возможностей занять свою игровую позицию после удара на подаче. Соответственно, параметры контроля относительно боковых и центральной линий были изменены. Применение этого правила игры ДОЛЖНО БЫТЬ в точности таким, как предусмотрено в тексте [Правила 7.4](#) и [7.5](#), **за исключением момента фиксирования ошибки: вместо момента удара на подаче должен быть момент подбрасывания мяча подающим (на соревнованиях в России до особого указания не применяется)**, без предоставления более преимуществ, чем те, которые уже созданы для того, чтобы игроки заняли свои позиции. Никакая "толерантность" не позволительна.

**Конгресс ФИВБ 2024 года утвердил изменение правила для подающей подачи команды, которое отменяет необходимость находиться ей в порядке перехода (исключая подающего) в момент удара на подаче ([Правило 7.4](#)). Это изменение предназначено помочь подающей команде отразить первую атаку соперника.**

5. Когда второй судья фиксирует свистком ошибку в расстановке принимающей подачи команды, сразу после этого он/она должен сигнализировать официальным жестом об ошибке в расстановке и точно указать игроков, совершивших ошибку. Если допустившие ошибку игроки не могут самостоятельно исправить свои позиции, 2-й судья **должен помочь исправить** позиции игроков, после чего розыгрыш должен начаться.
6. Второй судья должен следить за тем, чтобы в свободной зоне не находились какие-либо помехи (предметы), которые могут быть причиной травмы участников команд (бутылки с напитками, аптечка и т.п.).
7. Во время тайм-аутов второму судье не следует пребывать в статическом положении. Второй судья может передвигаться, придерживаясь примерной схемы перемещений, чтобы взаимодействовать:
  - с командами, обеспечивая, чтобы они подошли ближе к скамейкам;
  - с секретарем, чтобы проконтролировать его/ее работу;
  - с помощником секретаря, чтобы получить информацию о позициях игроков Либеро;
  - с первым судьей, чтобы получить и/или дать информацию, при необходимости;
  - с командами, чтобы наблюдать и при необходимости контролировать возвращение команды до окончания тайм-аута, и чтобы предотвратить попытку "скрытого замещения" Либеро;
  - с командами, чтобы внимательно проверить, подсчитав количество игроков, – все ли 6 игроков каждой из команд вернулись на площадку после тайм-аута.
8. Если во время матча второй судья замечает неспортивные жесты или выражения, которыми обмениваются соперники, при первом же случае, когда мяч вне игры, он/она может потребовать, чтобы игроки изменили свое поведение, призывая их успокоиться. Если ситуация остается прежней, он/она должен проинформировать первого судью, который должен немедленно предупредить или наложить санкцию на игрока/игроков, в зависимости от серьезности проступка.

**ВАЖНОЕ ПРИМЕЧАНИЕ:** должна наказываться та ошибка, которая произошла первой. Поскольку первый и второй судьи имеют разные зоны ответственности, очень важно, чтобы каждый из них фиксировал немедленно ошибку свистком. По свистку одного из судей розыгрыш заканчивается, другой судья должен воздерживаться от последующего свистка, чтобы не создавать путаницы для игроков и зрителей.

## Резервный судья(→back)

---

В перечень обязанностей резервного судьи входят следующие функции:

1. Заменить второго судью в случае его/ее отсутствия, или в случае, когда он/она не в состоянии продолжать выполнять свои обязанности, или, когда второй судья заменяет первого судью.

2. Контролировать кассы с табличками для замен (если они используются) перед матчем и между партиями. Или проверять правильность работы планшетов команд.
3. Проверять работу зуммеров перед началом и между партиями, если существует проблема.
4. Помогать второму судье поддерживать порядок в свободной зоне.
5. Контролировать запасных игроков в местах разминки и на скамейке.
6. Принести второму судье два игровых мяча (четыре – при системе пяти мячей) сразу после представления стартовых составов.
7. Дать второму судье игровой мяч после того, как он/она закончит проверку начальных позиций игроков.
8. Помогать второму судье руководить работой протирщиков и секретаря.

### **Обязанности и полномочия 3-го судьи (на соревнованиях в России не используется)**

---

3-й судья совмещает многие обязанности 2-го судьи традиционной схемы Поля Игры с обязанностями резервного судьи. Это означает, что он является посредником во взаимодействии команд с 1-м судьей, чтобы упростить коммуникацию и подтверждать запросы видеопросмотра.

1. 3-й судья сидит за техническим столом рядом с секретарем.
2. 3-му судье поручено выходить в свободную зону, но только если необходимо выяснить возникшие разногласия или предотвратить протесты, действуя в качестве посредника при урегулировании протестов и претензий, которые не могут быть решены 1-м или 2-м судьей из-за их расположения на площадке.
3. 3-й судья должен обладать тем же уровнем компетенции, что и 1-й/ 2-й судья.
4. Он/она заменяет 2-го судью в случае его/ее отсутствия или в случаях, когда 2-й судья не в состоянии продолжать выполнять свои обязанности.
5. Таким образом, у 3-го судьи тройная функция – резерв **И** некоторые обязанности 2-го судьи, **И** свой собственный набор обязанностей и ответственности!
6. 3-й судья должен внимательно проверять до и во время матча, соответствует ли позиция подающего порядку перехода, исходя из карточки расстановки команд. При проверке этого 3-й судья следит за работой секретаря и его/ее помощника, которые могут сообщить, кто из игроков должен находиться на позиции 1 (подающий).
7. Он/она не должен ни голосом, ни физически направлять игроков на их указанные позиции, поскольку эта информация должна быть отображена на световом табло Lifescore Box.
8. Если существует несоответствие между позициями игроков на площадке и позициями, указанными в карточке расстановки, именно второй судья должен подзвать игрового капитана для подтверждения правильных позиций игроков.
9. Первый судья поддерживает связь со 2-м и 3-м судьями, чтобы иметь возможность оперативно реагировать на любую проблему. Если возникнет необходимость объяснить что-либо тренерам команд и урегулировать проблему, 3-й судья должен выйти из-за технического стола и подойти к тренеру, чтобы *предложить помощь* в решении проблемы, тем самым поддерживая двух других судей. **Помните: тренер не имеет права говорить с 1-м судьей или вмешиваться в его/ее работу!**
10. Сразу после этого 3-й судья может вернуться и сесть за технический стол.
11. При замене достаточно устного оповещения 1-го судьи – в большинстве случаев нет необходимости 3-му судье выходить в свободную зону для контроля.
12. В случае скрытых или неправомерных замещений Либери может возникнуть необходимость участия 3-го судьи, но в большинстве случаев с этим справляется 1-й судья.

### **Правило 25 – Секретарь(→back)**

---

1. Все судьи, обслуживающие российские соревнования, и линейные, должны знать, как заполняется протокол и уметь выполнить работу секретаря, при необходимости.
2. Секретарь:
  - 2.1 Должен после получения карточек расстановки и перед началом каждой партии проверить, что номера игроков, записанные в карточке расстановки, присутствуют также в списке команды в протоколе (если отсутствуют, он/она должен сообщить об этом второму судье).
  - 2.2 Сообщает второму судье о втором тайм-ауте и о 5-й и 6-й заменах каждой команды (второй судья информирует об этом первого судью и тренера). Это необходимо, даже если используются планшеты у скамеек и на стойке.
  - 2.3 Во время процедуры замены, если секретарь не показывает, что замена неправомерная, второй судья разрешает замену (ее объявление и регистрацию).



- 2.4 Когда процесс регистрации завершен, секретарь показывает жест "ОК" или произносит "секретарь готов", затем секретарь должен сосредоточиться на проверке – соблюдает выполняющий подачу игрок порядок перехода или нет.
- 2.5 Секретарь должен смотреть на входящего в зону замены заменяющего игрока и тотчас же сравнить номер на его/ее футболке и номер на табличке в его/ее руке (если таблички используются) с номерами в строках "Стартовые игроки" и "Замены" протокола. Если он/она обнаружил, что запрашивается неправомерная замена, он/она немедленно должен включить зуммер, поднять одну руку, помахать из стороны в сторону и сказать: "замена неправомерная". В этом случае второй судья должен немедленно подойти к столу секретаря и проверить, исходя из данных протокола, правомерность замены. Если подтвердилось, что запрашивается неправомерная замена, второй судья должен отклонить эту замену. Первый судья должен дать свисток и наложить санкцию за задержку на команду. Секретарь должен зарегистрировать соответствующую санкцию в разделе санкций протокола. Второй судья должен проконтролировать регистрацию санкции секретарем.
- 2.6 Когда команда запрашивает несколько замен одновременно, процедуры замен должны производиться по одной, чтобы секретарь имел время для регистрации каждой замены последовательно. Секретарь, тем не менее, должен следовать одной и той же процедуре при каждой замене.
- 2.7 Если замена правомерная, секретарь регистрирует эту замену в протоколе и затем показывает, что регистрация завершенна, подняв обе руки. **Помните, это применяется при всех заменах.**
- 2.8 В случае, если замена производится с использованием планшета и электронного протокола, таблички не используются. В этом случае, секретарь должен контролировать протокол на экране компьютера и убедиться, что данные, регистрируемые в протоколе, соответствуют тому, что в действительности происходит у боковой линии, это означает по-прежнему, что все процедуры для судей остаются теми же, независимо от используемой технологии. В случае, когда игрок входит в зону замены, а данные о номере, переданные через планшет, не совпадают с его/ее номером, необходимо учитывать реальность происхождения секретаря и судьи рекомендуется в этой ситуации, также и в случае, когда замена вынужденно производится вручную из-за запоздалой передачи данных. Поскольку замена может совпадать с замещением Либера, этому должно быть уделено особое внимание. По окончании всех замен сигнал ОК обеими руками по-прежнему необходим перед возобновлением матча. Если беспроводная связь используется в матче, секретарь просто информирует судей через беспроводную систему, сообщая им: ОК, секретарь готов, и "ОК" второго судьи может быть также только словесным. Если эта система не работает должным образом, или из-за сильного шума зрителей слышимость неотчетливая, он/она все-таки обязан показать сигнал ОК двумя руками.
- 2.9 Должен регистрировать санкции в протоколе только по указанию второго судьи, или, в случае протеста, заявленного в соответствии с правилами, с разрешения первого судьи записывает, или позволяет капитану команды сделать запись в протоколе.
- 2.10 Должен сделать запись в "Замечаниях", если игрок травмирован и заменен посредством обычной или исключительной замены. Запись должна содержать номер травмированного игрока, номер партии, в которой произошла травма, и счет на момент травмы.

## **Правило 26 – Помощник секретаря(→back)**

---

1. Помощник секретаря сидит рядом с секретарем. В том случае, если секретарь не в состоянии продолжать выполнять свои обязанности, помощник секретаря заменяет его/ее.
2. Его/ее обязанностями являются:
  - 2.1 заполнять Лист замещений Либера (Р-6), если электронный протокол не используется, и проверять в ходе матча, являются замещения Либера правильными или нет;
  - 2.2 если нет светового табло, оперировать ручным табло, находящимся на столе секретаря;
  - 2.3 контролировать, правильно ли табло отображает информацию матча, и, если нет – корректировать;
  - 2.4 во время ТА информировать второго судью о позициях игроков Либера, используя жесты "в площадке" и "за", но только одной рукой со стороны соответствующей команды;
  - 2.5 отправлять инспектору сразу по окончании каждой партии информацию о продолжительности партии, а также информацию о времени начала и окончания матча, в письменной форме;
  - 2.6 когда необходимо, включать зуммер, чтобы помочь секретарю подтверждать и объявлять запросы замены;
  - 2.7 помогать секретарю словесной информацией во время процедур замены;
  - 2.8 управлять таймером подачи, если используется.



## Правило 27 – Линейные(→back)

---

1. Все судьи, обслуживающие российские соревнования, должны иметь практический опыт работы в качестве линейного на тот случай, если они будут назначены линейными в матче.
2. Организаторы должны предоставить каждому линейному флаг установленного образца. Цвет флагов должен быть контрастным по отношению к цвету покрытия пола. На российских соревнованиях цвет флагов должен быть красным или желтым.
3. Линейные:
  - 3.1 Линейные должны быть в игровом поле или в комнате проведения алкотеста в судейской форме за 60 минут до начала матча.
  - 3.2 Линейный должен сигнализировать:
    - мяч "в площадке" или "за" вблизи той линии, за которую он ответственен;
    - об ошибках на подаче, описанных в [Правилах 12.4.3](#).
  - 3.3 Если мяч касается антенны, проходит над ней или за ней на площадку соперника, находящийся **лицом к направлению мяча** линейный должен сигнализировать об этой ошибке.
  - 3.4 Сигналы линейных должны быть отчетливыми, чтобы не возникало никаких сомнений и была уверенность, что первый судья видит сигнал.
  - 3.5 В случае использования системы видеопросмотра с расположением камер **позади** линейных судей, линейным **РЕКОМЕНДУЕТСЯ** занимать такую позицию, которая не перекрывает обзор камерам, то есть около 0,2 - 0,3 м от линии. На позиции 4, например, нахождение на расстоянии в 20 см от лицевой линии позволит иметь лучший обзор приближающегося мяча. Таким образом, обзор камеры видеопросмотра не перекрывается. (Примечание: расположение камер влияет не на все позиции линейных). В случае расположения камер **напротив** соответствующих линейных судей, данная рекомендация не применяется и линейный располагается **строго** вдоль контролируемой им линии.
4. Между розыгрышами линейные могут снизить концентрацию.
5. На время ТА линейные должны переместиться со своих позиций в соответствующие углы игрового поля за рекламные панели. **Если это невозможно во время интервалов между партиями, они должны встать по двое у разграничительных ограждений на стороне скамеек в Контрольной зоне.**

## Правило 28 – Официальные жесты и сигналы(→back)

---

1. Судьи должны использовать только официальные жесты. Следует избегать использования любых других сигналов, либо, при любых обстоятельствах, использовать их только тогда, когда абсолютно необходимо, чтобы участники команд поняли судью.

Следующие пункты подробно излагают последовательность жестов, которая должна использоваться во время матча.
2. **Решение принимает 1-ый судья.** 1-ый судья должен свистком сигнализировать об окончании розыгрыша (или ошибке), указать команду, которая будет подавать, показать характер ошибки, затем игрока, совершившего ошибку (при необходимости). 2-ой судья не принимает участия в показе всех этих жестов, но должен, тем не менее, перейти на сторону команды, которая будет принимать подачу. Визуальный контакт с 1-ым судьей по-прежнему требуется. Помощь во время или по окончании розыгрыша при "касании мяча" (если "касание" не выглядит очевидным) или "четырёх ударах" по-прежнему предполагается, если беспроводная связь отсутствует. Эти действия могут быть сделаны до того, как 2-ой судья переместится, с тем чтобы 1-ый судья владел всеми фактами.
3. **Решение принимает 2-ой судья** (например, ошибочный контакт с сеткой, состоявшийся блок игрока задней линии и т.д.). Последовательность действий 2-го судьи: свисток, показать характер ошибки, показать (при необходимости) игрока(ов), совершившего ошибку, пауза, затем вслед за жестом 1-го судьи указать команду, которая будет подавать.
4. **Запрос тайм-аута:** обычно это обязанность 2-го судьи (но, тем не менее, входит в сферу полномочий 1-го судьи, если 2-ой судья не слышит/видит запрос тренера). 1-му судье не нужно повторять жесты 2-го судьи.
5. **Переигровка розыгрыша / обоюдная ошибка.** В то время как, оба судьи могут давать свисток в этом случае и показывать жестом переигровку (например, мяч выкатывается на площадку, игрок получает травму во время розыгрыша, и т.д.), показать сторону подающей команды – по-прежнему задача 1-го судьи. Только если именно 2-ой судья свистком остановил игру, 2-ой судья должен повторить жест 1-го судьи, указывающий подающую команду.
6. **Оба судьи одновременно свистком останавливают игру, но по разным причинам.** Каждый судья должен показать характер ошибки, на этот раз затем, чтобы 1-ый судья мог решить, каким образом действовать после этого, и ТОЛЬКО 1-ый СУДЬЯ должен показать жест "обоюдная ошибка" и указать подающую команду.
7. **Игрок подает слишком рано** (до свистка). Это работа только 1-го судьи – показать переигровку и указать подающую команду.
8. **Конец партии.** Жест выполняет 1-ый судья. Если 1-ый судья не обратил внимания на счет, 2-ой судья может вежливо напомнить 1-му судье об окончании этим жестом, и все же, этот жест – обязанность исключительно 1-го судьи.

9. Когда второй судья фиксирует свистком ошибку, он/она должен быть точен в своих действиях – выполнить жест на стороне той команды, где ошибка была совершена. Пример: если игрок команды, находящейся справа от второго судьи, коснулся сетки и второй судья свистком фиксирует эту ошибку, жест не должен быть показан сквозь сетку со стороны другой команды – судья должен переместиться так, чтобы его жест был выполнен на стороне совершившей ошибку команды. Не следует показывать жест во время перемещения, 2-ой судья должен остановиться и выполнить жест лицом к площадке.
10. Судьи должны давать свисток не медля, уверенно фиксируя ошибки, принимая во внимание два следующих аспекта:
  - 10.1 судье не следует, поддаваясь давлению со стороны зрителей или игроков, фиксировать ошибку;
  - 10.2 когда судья всецело осознает, что принял неправильное решение, он/она может, или даже обязан, исправить свою ошибку (или ошибку другого члена судейской команды), при условии, что это будет сделано немедленно.
11. Судьям и линейным следует обратить внимание на правильное применение и использование жеста / сигнала флагом мяч "ЗА":
  - 11.1 Во всех случаях, когда мяч приземляется напрямую "за" непосредственно после атакующего действия или блока команды с противоположной падению мяча стороны, должен использоваться жест и сигнал флагом "за".
  - 11.2 Если после атакующего удара мяч переходит над сеткой и приземляется за пределами игровой площадки, но блокирующий или другой игрок защищающейся команды касается его, должен использоваться только жест и сигнал флагом "касание мяча".
  - 11.3 Если мяч после первого, второго или третьего удара команды уходит в аут на стороне этой команды (например, касается пола за пределами игровой площадки, касается предмета за площадкой, потолка, или кого-либо, не участвующего в игре, рекламной панели, и т.д.), должен использоваться жест "касание мяча".
  - 11.4 Если после атакующего удара мяч попадает в верхнюю часть сетки, после чего приземляется "за" на стороне атакующей команды без касания блока соперника, должен использоваться жест "за", но сразу же после этого необходимо указать атакующего игрока (чтобы всем было понятно, что мяч не задел блокирующими). Если в подобном случае мяч попадает в блок и после этого уходит в аут на стороне атакующей команды, должен использоваться жест "за" и первый судья должен указать блокирующего (блокирующих).
  - 11.5 Если после атакующего удара мяч на стороне соперника выходит "за", потому что попал в тренера или был задел тренером в свободной зоне, или коснулся кого-то другого, не участвующего в игре, должен использоваться жест и сигнал флагом "за".
12. Когда атакующий удар завершается по мячу, находящемуся выше верхнего края сетки и направленному пальцами сверху игроком Либеро из его/ее передней зоны, первый судья должен использовать [жест №21](#) (ошибка при атакующем ударе) **и указать игрока Либеро**.
13. Сигналы флагом линейных очень важны также и с точки зрения их информативности для участников и зрителей. Первый судья должен контролировать сигналы флагом линейных, если они не выполняются правильно, первый судья может их поправлять.

В матчах с участием команд высокого уровня, где скорость мяча после атакующего удара может достигать 100-120 км/ч, очень важно, чтобы линейные концентрировались на перемещении мяча, особенно, когда после атаки перед тем, как выйти "за", мяч касается блока.
14. Если мяч не пересекает вертикальную плоскость сетки после третьего удара команды, в таком случае:
  - 14.1 Независимо от того, касается ли мяча снова тот же игрок, кто коснулся мяча последним, или другой игрок касается мяча, засчитывается ошибка ЧЕТЫРЕ УДАРА и должен использоваться жест "четыре удара".

## ПРОВЕДЕНИЕ ИГРЫ

### СУДЕЙСКИЕ ПРОЦЕДУРЫ – ДО НАЧАЛА, ВО ВРЕМЯ И ПОСЛЕ МАТЧА (смотри также: ИГРОВОЙ ПРОТОКОЛ)

1. **Перед матчем:**
  - 1.1 Судейская команда должна быть на матче в судейской форме, по меньшей мере, за 60 минут до предусмотренного расписанием начала каждого матча.
  - 1.2 Первый, второй третий и резервный судьи, судья видеопросмотра, а также секретари и линейные, должны явиться для алкотеста (если проводится), проводимого врачом, предоставленным организатором. После прохождения алкотеста все судьи выходят в зону соревнования для проверки игрового поля и необходимого оборудования матча.
  - 1.3 Если первый судья не прибыл в надлежащее время, второй судья должен начать процедуры протокола матча после запроса разрешения инспектора / гл. судьи.

- 1.4 Если первый судья не смог прибыть вовсе, или не прошел успешно тест на алкоголь, или не может проводить матч по какой-либо медицинской причине, второй судья должен проводить матч в качестве первого судьи, а резервный судья занимает позицию второго судьи. Когда резервный судья не назначен и второй судья проводит матч вместо первого, а также в случае отстранения второго судьи от судейства, гл. судья / инспектор назначает одного из четырех линейных судей (преимущественно, имеющего лицензию 1-2 судьи) исполнять обязанности второго судьи в матче. Один из трех оставшихся линейных по решению гл. судьи / инспектора становится резервным судьей, и матч проводится с использованием схемы с двумя линейными.

## 2. Во время матча:

### 2.1 ТВ ПОВТОР

На российских соревнованиях транслирующая телекомпания может попросить о "приостановке" игры для показа повтора, если установлено необходимое оборудование. Необходимым оборудованием является электрическая лампочка, закрепленная на стойке перед первым судьей, управляемая представителем телекомпания, который, включая ее, дает сигнал для кратковременной задержки, предназначенной для немедленного повтора предыдущего действия.

Чтобы избежать ситуации, когда свисток на подачу уже звучит, а повтор все ещё продолжается, первому судье рекомендуется контролировать ситуацию по большому экрану (если используется), установленному в зале.

### 2.2 ИНТЕРВАЛЫ

#### При обычных (3-минутных) интервалах между партиями с 1 по 4:

**КОМАНДЫ:** По указанию первого судьи команды, каждая – как единое целое, меняются площадками; как только игроки проходят мимо стоек сетки, они направляются прямо к своим скамейкам.

**СЕКРЕТАРЬ:** В момент свистка судьи, заканчивающего последний розыгрыш партии, секретарь должен включить таймер для отсчета времени интервала.

**2'30** – второй судья дает свисток, либо секретарь включает зуммер.

**КОМАНДЫ:** По сигналу второго судьи по шесть игроков, записанных в карточках расстановки, выходят на игровую площадку.

**СУДЬИ:** Второй судья проверяет позиции игроков, затем разрешает действующему Либеро выйти на площадку.

Подавальщик после этого передает мяч подающему игроку.

**3'00** – первый судья дает свисток, разрешая подачу.

#### Интервал перед решающей партией:

**КОМАНДЫ:** По окончании партии, предшествующей решающей, по указанию первого судьи команды направляются прямо к своим скамейкам.

**КАПИТАНЫ:** Подходят к столу секретаря для **жеребьевки**.

**СУДЬИ:** Подходят к столу секретаря для проведения **жеребьевки**.

**2'30** – второй судья дает свисток, или секретарь включает зуммер.

**КОМАНДЫ:** По сигналу второго судьи по шесть игроков, записанных в карточках расстановки, выходят на игровую площадку.

**СУДЬИ:** Второй судья проверяет позиции игроков, затем разрешает действующему Либеро выйти на площадку и дает мяч подающему игроку.

**3'00** – первый судья разрешает первую подачу в партии.

#### Когда лидирующая команда набирает 8-е очко:

**КОМАНДЫ:** По окончании розыгрыша по сигналу первого судьи шесть игроков каждой команды, как единое целое, без задержки меняются площадками, как только игроки проходят мимо стоек сетки, они направляются прямо на игровую площадку.

**СУДЬИ:** Второй судья проверяет, чтобы игроки команд заняли правильные позиции, соответствующие порядку перехода, удостоверяется, что секретарь готов, и затем сигнализирует первому судье, что все готово для продолжения игры.

Во время тайм-аутов и интервалов второй судья призывает игроков подойти к своим скамейкам.

## 3. По окончании матча:

Как указано в игровом протоколе, оба судьи становятся перед судейской вышкой. Первый судья дает свисток, обе команды либо машут друг другу от лицевых линий, либо проходят вдоль боковых линий к судьям, благодарят судей рукопожатиями, затем проходя вдоль сетки, обмениваются рукопожатиями с соперниками и воз-

вращаются к своим скамейкам. Первый и второй судьи проходят вдоль сетки к столу секретаря, проверяют правильность заполнения протокола, подписывают его и благодарят секретарей и линейных за их работу.

Но на этом работа судей не заканчивается! Они должны внимательно контролировать поведение команд и после того, как свистком объявили об окончании матча! Пока команды находятся в контрольной зоне, любое неспортивное поведение после матча должно контролироваться, о нем докладывается инспектору, и оно регистрируется в протоколе в разделе ЗАМЕЧАНИЯ или в отдельном отчете.

## РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

---

- **Прибытие перед турниром**

Судьи должны прибыть в город, где проводятся соревнования, как указано в их назначении, в день, предшествующий дню проведения первого матча. Они должны иметь при себе официальную судейскую форму (в ручной клади в салоне самолета).

- **Совещания**

Первое судейское совещание проводится до начала соревнований в день приезда с участием судей, секретарей, линейных, информаторов и диджеев, ответственных за протирщиков и подавальщиков. Судейское совещание проводит главный судья, а в его отсутствие – инспектор. Последующие судейские совещания (в случае туровых соревнований) проводятся, как правило, утром следующего дня для обсуждения прошедших накануне игр.

- **Комментарии по судейству**

Во время туров ежедневно проводятся совещания с участием гл. судьи (инспектора). На этих совещаниях подвергается анализу судейство проведенных игр (при возможности, с анализом видео, полученного во время этих игр) и отмечаются как ошибки, так и успешное выполнение обязанностей (без сообщения о набранных судьями баллах в оценочной форме Р-4), с целью добиться унифицированного качества судейства на наивысшем уровне. По возможности, судьям следует самим оценить свое судейство: где оно было успешным, а где необходимо совершенствоваться.

- **Информация о назначениях**

О назначениях на матчи первому, второму, третьему и резервному судьям и судье видеопросмотра объявляется обычно:

- а) за 12 часов **или**
- б) вечером накануне матча.

- **Тест на алкоголь**

Проинформированные об официальном назначении на матч первый, второй судья, третий и резервный (если назначены), судья видеопросмотра, линейные и секретари должны явиться для прохождения выборочного теста на алкоголь, который проводится врачом в присутствии гл. судьи (инспектора).

- **Поведение**

Судьи, которым доверено проведение матчей, должны демонстрировать образцовое поведение на протяжении всех соревнований с момента прибытия до момента отъезда из города (городов), где проводятся соревнования. Однако, необходимо понимать, что с момента убытия из своего города и до возвращения в него с соревнований, судьи являются представителями ВФВ со всеми вытекающими из этого факта последствиями относительно требований к поведению и образу действий судьи.

Судьи обязаны строго соблюдать расписание всех назначенных мероприятий, и поддерживать авторитет судьи и в зале соревнования, и за его пределами.

Несоблюдение волейбольными судьями Кодекса судейской этики и общепринятых норм поведения на соревнованиях влечет наложение на судью установленных санкций.

## ИГРОВОЙ ПРОТОКОЛ С ГИМНОМ

<b>Время</b>	<b>Описание</b>	<b>Действия судей</b>	<b>Действия команд</b>
Более 17 мин до начала		Судьи должны войти в зону соревнования за 30-35 минут до начала игры, проверить игровую поверхность, вышку судьи, стойки, сетку, кабели сетки, положение антенн и боковых лент, таблички для замен и все другое необходимое оборудование (протокол, зуммеры, накидки Либеро, резервную сетку с антеннами, резервное оборудование, планшеты и т.д.)	<ul style="list-style-type: none"> <li>Команды разминаются</li> </ul>
17 мин до начала		<ul style="list-style-type: none"> <li>Первый и второй судьи проверяют высоту и натяжение сетки, положение антенн и боковых лент.</li> </ul>	
16 мин до начала	<b>Жеребьевка для выбора подачи и стороны площадки.</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Оба судьи проводят жеребьевку перед столом секретаря.</li> <li>После жеребьевки первый судья сообщает секретарю ее результаты.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Капитаны команд в игровой форме находятся перед столом секретаря.</li> <li>После жеребьевки капитаны команд и гл. тренеры подписывают протокол.</li> <li>Команды одеты в официальную игровую форму.</li> </ul>
15 мин до начала	<b>Официальная разминка</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Первый судья дает свисток, сигнализируя о начале официальной разминки на сетке обеих команд (10 мин) * Примечание: в ЧР допускается отдельная разминка на сетке в соответствии с Официальными правилами волейбола.</li> <li>Во время официальной разминки судьи проверяют игровые мячи.</li> <li>Судьи дают необходимые инструкции секретарям, линейным, подавальщикам мячей, протирщикам площадки.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Команды начинают разминку на сетке (10 мин) *</li> </ul>
9 мин до начала	<b>Карточки расстановки</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Второй судья должен обеспечить, чтобы гл. тренер или ст. тренер каждой из команд предоставил карточку расстановки в двух экземплярах: для секретаря и инспектора матча.</li> <li>Второй судья передает карточки расстановки инспектору матча и секретарю.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Гл. тренер или ст. тренер каждой из команд передает второму судье два экземпляра карточки расстановки.</li> </ul>
5 мин до начала	<b>Окончание официальной разминки</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Первый судья дает свисток, объявляя окончание официальной разминки.</li> <li>Оба судьи запрашивают разрешение инспектора начать матч.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>По окончании разминки игроки возвращаются к скамейкам.</li> <li>Если игрокам необходимо заменить форму, они должны покинуть игровое поле и вернуться быстро, не задерживая начало матча.</li> <li>Официальные лица команд находятся около скамеек.</li> </ul>

4 мин до начала	Представление матча	<ul style="list-style-type: none"> <li>Оба судьи становятся на боковой линии перед столом секретаря по обе стороны от стойки, первый судья - на стороне команды А, второй судья - на стороне команды Б. Затем выходят на площадку и становятся на боковой линии рядом с вышкой судьи лицом к столу секретаря.</li> <li>Информатор представляет матч.</li> <li>Государственный гимн РФ.</li> <li>Гимн региона (если предусмотрено Положением о соревновании).</li> <li>После гимна (гимнов) первый судья дает свисток, и игроки команд обмениваются рукопожатиями.</li> <li>Судьи остаются на своих местах.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Каждая команда строится на своей лицевой линии: капитан (в первой зоне), первый Либеро, игроки, затем второй Либеро.</li> <li>После рукопожатий игроки возвращаются к скамейкам для представления.</li> <li>Официальные лица команды, шесть игроков стартового состава первой партии и игроки Либеро находятся около скамейки. Остальные игроки либо остаются около скамейки на время представления стартового состава, либо находятся в местах разминки.</li> </ul>
2.30 мин до начала	Представление судей  Представление игроков стар- товых составов команд, Либеро, гл. тренеров и ст. тренеров	<ul style="list-style-type: none"> <li>Линейные выходят на боковую линию рядом и лицом к столу секретаря напротив первого и второго судей. После представления судей первый судья идет к судейской вышке, второй судья располагается перед столом секретаря, линейные — на соответствующих позициях.</li> <li>Информатор объявляет номера и фамилии игроков стартовых составов, Либеро, гл. тренеров и ст. тренеров.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>При объявлении своей фамилии каждый игрок стартового состава и Либеро <b>команды гостей</b> выходят на площадку, помахивая руками. Гл. тренер и ст. тренер встают, поднимают руку, когда объявляются их фамилии при представлении.</li> <li>Представление <b>команды хозяев</b> происходит подобным образом.</li> <li>Запасные игроки будут представлены при их выходе на площадку во время замен в матче.</li> <li><b>При туровой системе в матче без участия команды хозяев, первой представляется команда А, затем команда Б.</b></li> </ul>
Сразу по- сле пред- ставления стартовых составов, Либеро, гл. трен- еров и ст. тренеров		<ul style="list-style-type: none"> <li>Второй судья дает два игровых мяча подавальщикам 2 и 5, проверяет позиции игроков, сравнивая их с позициями в карточках расстановки, разрешает стартовым Либеро выйти на площадку и стать действующими Либеро. Он спрашивает секретаря, закончил ли секретарь проверку и готов ли начинать.</li> <li>Второй судья дает игровой мяч подающему игроку и поднимает обе руки, сигнализируя первому судье о готовности к началу матча.</li> </ul>	
0 минут до начала		<ul style="list-style-type: none"> <li>Первый судья дает свисток, разрешая первую подачу.</li> </ul>	

**ПРИМЕЧАНИЕ:** При использовании игрового протокола с предматчевым шоу (не более 3 мин.) клуб-хозяин обязан предоставить инспектору, судьям и командам на техническом совещании тайминг игрового протокола с подробным объяснением действий судей и команд.

На матчах открытого ЧР с участием команды Республики Беларусь исполняются национальные гимны РБ и РФ, тайминг игрового протокола увеличивается на 1 мин.



## ИГРОВОЙ ПРОТОКОЛ БЕЗ ГИМНА

<b>Время</b>	<b>Описание</b>	<b>Действия судей</b>	<b>Действия команд</b>
Более 16 мин до начала		Судьи должны войти в зону соревнования за 30-35 минут до начала игры, проверить игровую поверхность, вышку судьи, стойки, сетку, кабели сетки, положение антенн и боковых лент, таблички для замен и все другое необходимое оборудование (протокол, зуммеры, накидки Либеро, резервную сетку с антеннами, резервное оборудование, планшеты и т.д.)	<ul style="list-style-type: none"> <li>Команды разминаются.</li> </ul>
16 мин до начала		<ul style="list-style-type: none"> <li>Первый и второй судьи проверяют высоту и натяжение сетки, положение антенн и боковых лент.</li> </ul>	
15 мин до начала	<b>Жеребьевка для выбора подачи и стороны площадки.</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Оба судьи проводят жеребьевку перед столом секретаря.</li> <li>После жеребьевки первый судья сообщает секретарю ее результаты.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Капитаны команд в игровой форме находятся перед столом секретаря.</li> <li>После жеребьевки капитаны команд и гл. тренеры подписывают протокол.</li> <li>Команды одеты в официальную игровую форму.</li> </ul>
14 мин до начала	<b>Официальная разминка *</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Первый судья дает свисток, сигнализируя о начале официальной разминки на сетке обеих команд (10 мин) * Примечание: в ЧР допускается раздельная разминка на сетке в соответствии с Официальными правилами волейбола.</li> <li>Во время официальной разминки судьи проверяют игровые мячи.</li> <li>Судьи дают необходимые инструкции секретарям, линейным, подавальщикам мячей, протирщикам площадки.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Команды начинают разминку на сетке (10 мин) *</li> </ul>
8 мин до начала	<b>Карточки расстановки</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Второй судья должен обеспечить, чтобы гл. тренер или ст. тренер каждой из команд предоставил карточку расстановки в двух экземплярах: для секретаря и инспектора матча.</li> <li>Второй судья передает карточки расстановки инспектору матча и секретарю.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Гл. тренер или ст. тренер каждой из команд передает второму судье два экземпляра карточки расстановки.</li> </ul>
4 мин до начала	<b>Окончание официальной разминки</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Первый судья дает свисток, объявляя окончание официальной разминки.</li> <li>Оба судьи запрашивают разрешение инспектора начать матч.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>По окончании разминки игроки возвращаются к скамейкам.</li> <li>Если игрокам необходимо заменить форму, они должны покинуть игровое поле и вернуться быстро, не задерживая начало матча.</li> <li>Официальные лица команд находятся около скамеек.</li> </ul>

<b>3 мин</b> до начала	<b>Представление матча</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Оба судьи становятся на боковой линии перед столом секретаря по обе стороны от стойки, первый судья - на стороне команды А, второй судья - на стороне команды Б. Затем выходят на площадку и становятся на боковой линии рядом с вышкой судьи лицом к столу секретаря.</li> <li>Информатор представляет матч.</li> <li>После представления первый судья дает свисток, и игроки команд обмениваются рукопожатиями.</li> <li>Судьи остаются на своих местах.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Каждая команда строится на своей лицевой линии: капитан (в первой зоне), первый Либеро, игроки, затем второй Либеро.</li> <li>После рукопожатий игроки возвращаются к скамейкам для представления.</li> <li>Официальные лица команды, шесть игроков стартового состава первой партии и игроки Либеро находятся около скамейки. Остальные игроки либо остаются около скамейки на время представления стартового состава, либо находятся в местах разминки.</li> </ul>
<b>2.30 мин</b> до начала	<b>Представление судей</b>  <b>Представление игроков стартовых составов команд, Либеро, гл. тренеров и ст. тренеров</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Линейные выходят на боковую линию рядом и лицом к столу секретаря напротив первого и второго судей. После представления судей первый судья идет к судейской вышке, второй судья располагается перед столом секретаря, линейные – на соответствующих позициях.</li> <li>Информатор объявляет номера и фамилии игроков стартовых составов, Либеро, гл. тренеров и ст. тренеров.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>При объявлении своей фамилии каждый игрок стартового состава и Либеро команды гостей выходят на площадку, помахивая руками. Гл. тренер и ст. тренер встают, поднимают руку, когда объявляются их фамилии при представлении.</li> <li>Представление команды хозяев происходит подобным образом.</li> <li>Запасные игроки будут представлены при их выходе на площадку во время замен в матче.</li> <li>При туровой системе в матче без участия команды хозяев, первой представляется команда А, затем команда Б.</li> </ul>
Сразу после представления стартовых составов, Либеро, гл. тренеров и ст. тренеров		<ul style="list-style-type: none"> <li>Второй судья дает два игровых мяча подавальщикам 2 и 5, проверяет позиции игроков, сравнивая их с позициями в карточках расстановки, разрешает стартовым Либеро выйти на площадку и стать действующими Либеро. Он спрашивает секретаря, закончили ли секретарь проверку и готов ли начинать.</li> <li>Второй судья дает игровой мяч подающему игроку и поднимает обе руки, сигнализируя первому судье о готовности к началу матча.</li> </ul>	
<b>0 минут</b> до начала		<ul style="list-style-type: none"> <li>Первый судья дает свисток, разрешая первую подачу в матче.</li> </ul>	

**ПРИМЕЧАНИЕ:** Все матчи должны начинаться в соответствии с опубликованным расписанием. Однако, если предыдущий матч закончился позже, чем предусмотрено расписанием, разминка команд и игровой протокол следующего матча начнутся только после того, как освободится площадка и будут завершены административные процедуры предыдущего матча. Судьи должны проинформировать гл. тренеров обеих команд о времени начала матча после консультации с инспектором / гл. судьей.

## О КНИГЕ ПРЕЦЕДЕНТОВ СУДЕЙСТВА 2025

Книга прецедентов судейства 2025 основывается на правилах, которые вводились в действие различными конгрессами ФИВБ на протяжении ряда лет. Учитывая то, что, с большой долей вероятности, будут рассматриваться изменения в правилах и процедурах, чтобы сделать игру более привлекательной, что обусловлено развитием вида спорта и его социальной значимостью, важно помнить, что приводимые здесь указания по судейству всегда будут соотноситься с той редакцией правил, которая в силе *в настоящее время*.

## ГЛАВА 1: УЧАСТНИКИ

### НОШЕНИЕ ЗАПРЕЩЕННЫХ ПРЕДМЕТОВ

- 1.1 Разрешены ли: протез на ноге, суппорт на ноге, гипсовая повязка на поврежденном запястье?
- Важно отличать предметы, которые способны причинить повреждение или травмировать других, от вспомогательных или тканевых материалов. Поэтому **жесткая** гипсовая повязка не будет разрешена, а вот **мягкий** бандаж на ноге – разрешен. В случае применения средств защиты предплечья они не должны обеспечивать дополнительный контроль мяча. Правила разрешают игроку носить компрессионные средства для защиты от травмы, как предписано [Правилom 4.5.3](#).  
**Правило 4.5.1, 4.5.3**
- 1.2 Разрешено ли игроку иметь на пальце кольцо, которое может причинить травму?
- В связи с риском травмирования, игрок должен снять кольцо или изолировать пластырем.  
**Правило 4.5.1**

### КАПИТАН

- 1.3 Как должен реагировать первый судья, если игровой капитан постоянно подвергает сомнению судейские решения?
- Когда, по мнению судьи, такое поведение выходит за рамки **Правила 5.1.2**, первый судья должен предупредить игрового капитана без наказания в соответствии с **Правилom 21.1**. Если поведение продолжает оставаться вне приемлемых рамок, на игрового капитана налагается санкция за грубое поведение: замечание – красная карточка (очко и право подачи сопернику).  
**Правило 5.1.2, 20.1, 20.2, 21.2, 21.3.1, Схема 9**
- 1.4 **[ВИДЕО](#)**  
Разрешено ли игровому капитану просить первого судью проверить расстановку?
- Да. Но, злоупотребление этим правом должно расцениваться судьей как намерение команды затянуть игру. Подробная информация может быть дана только о его/ее собственной команде. В отношении команды соперника единственной предоставляемой информацией будет: правильная или нет расстановка. Информация о том, какие игроки являются игроками передней или задней линии, не предоставляется.  
**Правило 5.1.2.2**
- 1.5 **[ВИДЕО](#)**  
Является ли решение судьи окончательным? Может ли он/она изменить свое собственное решение, если команда протестует?
- Да. Судья может изменить собственное решение **до следующей подачи**, если он/она осознал свою ошибку. С другой стороны, команды не вправе протестовать против обычных стандартных судейских решений.  
**Правило 5.1.2.1, 23.2.4**

## ТРЕНЕР, ПОМОЩНИК ТРЕНЕРА

- 1.6** [ВИДЕО](#)  
Разрешено ли тренерам во время матча разговаривать со вторым судьей о решениях или протестовать?
- 1.7** Может ли помощник тренера или игрок нажать кнопку зуммера для тайм-аута?
- 1.8** [ВИДЕО](#)  
Где тренер может передвигаться во время матча?
- 1.9** В случае травмы или инвалидности тренера, можно ли ему разрешить пользоваться костылями в свободной зоне при выполнении им своих обязанностей во время матча?
- 1.10** [ВИДЕО](#)  
Разрешено ли тренеру или помощнику тренера принимать участие в разминке игроков с мячами в свободной зоне в интервале между партиями?
- 1.11** [ВИДЕО](#)  
Разрешено ли во время разминки кому-либо из официальных лиц команды находиться в свободной зоне соперника или на площадке?
- 1.11.1** В матче женского Кубка Мира во время разминки дополнительный помощник тренера/официальное лицо команды выполнял подачу на определенных игроков на площадке. Технический делегат ФИВБ потребовал, чтобы судьи остановили эти действия.
- 1.11.2** [ВИДЕО](#)  
Во время разминки на площадке дополнительные тренеры расположились вокруг площадки за пределами рекламных щитов и активно участвовали в разминке с игроками, которые находились
- Только игровому капитану разрешено говорить с судьями и спрашивать разъяснения. Тренер не наделен правом говорить с судьями.  
**Правило [5.1.2](#), [5.2.3.4](#), [21.1](#), [21.2](#), [21.3](#)**
- Да, но сам тренер все же обязан показать официальный жест, даже если для таких запросов используется планшет.  
**Правило [5.2.1](#), [5.2.3.3](#), [5.3.1](#)**
- Тренер – единственный, кто имеет право во время матча передвигаться в свободной зоне между продолжением линии атаки и местом разминки, не мешая игре и работе линейного / второго судьи.  
**Правило [5.2.1](#), [5.2.3.1](#), [5.2.3.4](#)**
- Стоять или ходить, используя костыли, тренеру не запрещено.  
**([5.2.3.4](#))**
- Нет. Эти лица имеют право делать это исключительно во время разминки перед матчем. Только игроки имеют право разминаться в свободной зоне за своей площадкой между партиями. Если это происходит, судьям следует вежливо дать указание тренеру или помощнику тренера вернуться к скамейке команды.  
**Правило [4.2.4](#), [5.3.1](#)**
- В случае совместной официальной разминки на сетке общий принцип заключается в том, что разминка команды может проводиться только в ее СОБСТВЕННОМ игровом пространстве.  
Тренерам разрешается находиться возле сетки, чтобы помочь предотвратить травмы, или в свободной зоне соперника, чтобы наблюдать за своей командой. Но это должно быть исключительно для контроля или предотвращения травм.  
В случае раздельной официальной разминки игровое пространство полностью может использоваться разминаящейся с мячами на сетке командой. Другая команда может использовать свободную зону позади своей собственной площадки, не мешая сопернику у сетки.  
**[Судейское руководство и инструкции](#) ([7.2.1](#), [7.2.2](#), [7.2.3](#))**
- Правильное решение. Правило предусматривает, что только пять официальных лиц, находящихся на скамейке, могут принимать участие в официальной разминке. Дополнительные официальные лица, не включенные в O2bis, или другие официальные лица команды (например, менеджер команды) не имеют права принимать участие ни в неофициальной разминке, ни в официальной разминке на сетке. Только массажист команды, даже если не включен в состав 5 официальных лиц на скамейке, может принимать участие в разминке, но только до начала официальной разминки на сетке.  
Судьям следует сообщать о подобных действиях Техническому делегату ФИВБ.  
**Правило [4.1.1](#)**
- Это не разрешено. Только те, кто зарегистрирован в протоколе, могут выходить на Поле Игры. И только эти тренеры могут принять участие в разминке. Очевидно, что в приведенном случае дополнительные тренеры принимали активное участие в подготовке команды. Судьи долж-

внутри площадки (т.е. не ограничивались просто возвратом мячей). Разрешено ли это?

ны проинформировать Технического делегата ФИВБ о таких действиях, и они должны быть прекращены.

**Правило [4.2.2](#)**

Нет. Это не должно быть разрешено.

Тем не менее, зарегистрированным в списке команды официальным лицам разрешено находиться вблизи стоек для предотвращения того, чтобы мяч, падающий от сетки, не создавал опасную ситуацию для игроков. Но активно участвовать в разминке, находясь на стороне соперника, запрещено.

**[Судейское руководство и инструкции](#)**

### 1.11.3 **[ВИДЕО](#)**

Было замечено, что тренеры со стороны площадки соперника подачей или ударами направляли мячи членам собственной команды.

Следует ли это разрешать?

## **ФОРМА**

### 1.12 **[ВИДЕО](#)**

В мужском Кубке Мира в одной из команд были 2 игрока, форма которых имела номера 21 и 22 соответственно.

Разрешено ли это?

Обычно в матче правилами разрешено игрокам иметь номера до 20 включительно. Однако, на ФИВБ, Мировых и Официальных соревнованиях для взрослых, включая Кубок Мира, разрешены номера, превышающие 20. Действующее положение о соревновании должно определить верхний предел для номеров игроков.

**Правило [4.3.3](#)**

1.13 Команда имела двух Либеро в матче. Каждый из них был в форме, которая отличалась от формы другого и от формы остальной команды. Разрешено ли это?

Да. Нет необходимости, чтобы у каждого либеро была форма того же цвета или дизайна. На самом деле, это действительно может помочь зрителям и телекомментаторам понять роль каждого игрока.

**Правило [19.2](#)**

### 1.14 **[ВИДЕО](#)**

Некоторые игроки команды носили компрессионные средства. Какие-то из этих средств были черного цвета, какие-то – белого.

Разрешено ли носить компрессионные средства разного цвета?

На ФИВБ, Мировых и Официальных соревнованиях для взрослых эти средства должны быть того же цвета, что и соответствующая часть формы, но черный, белый или нейтральные цвета являются приемлемыми. Тем не менее, если команда использует компрессионные средства, они должны быть единого цвета/дизайна для всех игроков. На ФИВБ, Мировых и Официальных соревнованиях судьи должны контролировать это и сообщать о любом нарушении Техническому Делегату ФИВБ, именно он имеет право принимать окончательное решение по этому вопросу. Однако, для соревнований, не перечисленных выше, в правиле ничего не говорится о единообразии цвета компрессионных средств, используемых некоторыми игроками.

**Правило [4.5.3](#); Регламенты соревнований ФИВБ**

1.15 Некоторые члены команды во время общей разминки имели одежду поверх официальной формы или вместо формы. По этой причине номера не были видны, что препятствовало надлежащему подтверждению того, что игроки на площадке соответствуют представленным ID картам.

Разрешено ли это?

Принцип заключается в том, что все игроки должны быть в форме с момента их выхода на площадку для разминки. На некоторых ведущих соревнованиях действующий предматчевый протокол проводится специальным группой презентации. В этих случаях инструкция может быть разной. Судьи должны быть об этом соответственно проинформированы.

**[\(7.2.3\)](#)**

## **ГЛАВА 2: ИГРОВОЙ ФОРМАТ**

### **ПОЗИЦИОННЫЕ ОШИБКИ И ОШИБКИ ПРИ ПЕРЕХОДЕ**

2.1 Игрок позиции 1 стоял явно впереди игрока позиции 2, но перед ударом по мячу подающим он подпрыгнул. Совершила ли эта команда ошибку в расстановке?

Да, это ошибка. Если игрок прыгает, отрываясь от пола, его позиция определяется по месту его последнего контакта с полом. Несмотря на то, что игрок задней линии в момент подачи не контактировал с полом, его последний контакт с полом был перед игроком передней линии.

**Правило [7.4](#), [7.4.2](#), [7.4.3](#), [7.5](#)**

- 2.2** Если стопа игрока, находящегося на площадке, касается площадки соперника в момент подачи, является ли это ошибкой?
- Нет, не является.  
Такая ситуация должна приниматься во внимание, только когда игрок проникает на площадку соперника через среднюю линию как во время розыгрыша.  
**Правило [1.3.3](#), [7.4](#)**
- 2.3** Команда получила неправильную информацию о том, кто должен подавать. Игра продолжилась. Эта неправильная информация была обнаружена позже в партии. Что должно последовать?
- Команды должны вернуться к их правильной расстановке, при возможности. Счет возвращается к моменту, когда была дана неправильная информация. Правильному подающему разрешается подавать. Между тем, уже полученные предупреждения/санкции остаются в силе. Эти события должны быть зарегистрированы в протоколе.
- 2.4** **ВИДЕО**  
Команды не готовы играть, так как пять (5) или семь (7) игроков находились на площадке, когда первый судья был готов дать свисток на подачу. Что должно произойти?
- Первый судья дает свисток на подачу после проверки того, что обе команды готовы играть и подающий владеет мячом. Всегда 6 игроков в каждой команде должны участвовать в игре.  
Если первый судья заметил ошибку до свистка, он/она должен наложить санкцию за задержку на эту команду. Какая команда будет подавать следующей, зависит от **вида санкции за задержку**.  
Но, если первый судья все-таки дал свисток, когда только пять или семь игроков были на площадке, он/она должен немедленно остановить розыгрыш и переиграть его без какой-либо санкции.  
Если такая ситуация обнаружена по окончании розыгрыша, результат этого розыгрыша должен быть аннулирован, розыгрыш должен быть переигран без какой-либо санкции. Если никто не обнаружил эту ситуацию, или это обнаружено после начала следующего розыгрыша, розыгрыш сыгранный с 5 (или 7) игроками в команде не может быть переигран.  
**Правило [7.3.1](#), [7.5](#), [12.3](#)**
- 2.5** После подачи, которая была выполнена не тем игроком, мяч вышел "за". Когда розыгрыш закончился, секретарь сигнализировал об ошибке перехода. Сколько очков получает принимавшая команда?
- Только одно очко должно быть присуждено вследствие ошибки перехода, независимо от того, какая команда "выиграла" розыгрыш.  
**Правило [7.7.1.1](#)**
- 2.6** **ВИДЕО**  
Если стопа игрока, находящегося на площадке, касается свободной зоны в момент подачи, является ли это ошибкой?
- Да, является ошибкой, так как в момент удара по мячу подающим все игроки, кроме подающего, должны находиться в пределах своей площадки. Следовательно, контакт находящегося на площадке игрока со свободной зоной в момент подачи является ошибкой.  
**Правило [7.4](#)**
- 2.7** **ВИДЕО 1 ВИДЕО 2**  
В момент удара на подаче пятка задней ноги игрока принимающей команды позиции 1 находилась на одном уровне (относительно центральной линии) с носком передней ноги игрока позиции 2. Как должен отреагировать второй судья?
- Второму судье ничего не нужно предпринимать. Это правильная позиция в соответствии с существующими правилами **2025-28**.  
**Принимающая команда совершает позиционную ошибку, если игроки не находятся в порядке перехода в момент удара по мячу подающим.**  
Чтобы сократить количество позиционных ошибок и соответствующих решений судей и учесть текущую ситуацию, когда игрок задней линии меняет позицию, судьи определенно должны свистеть только в том случае, если игрок задней линии находится полностью перед соответствующим игроком передней линии в момент подачи. Стопы, контактирующие с поверхностью, определяют позицию.  
**Правила [1.3.3](#), [7.4.3.1](#), [7.5](#)**  
**[Судейское руководство и инструкции – 12.7](#)**



**2.8**  
**НОВЫЙ**

**ВИДЕО**

В двух различных ситуациях первый судья дважды зафиксировал нарушение расстановки игроками позиций 5 и 6 подающей команды. Как первый судья должен применять действующие правила в этой ситуации?

Первому судье не следует прерывать игру.

В соответствии с Правилами 2025-28 для подающей команды такие позиции являются правомерными.

Примечание: данное изменение правила, утвержденное Конгрессом ФИВБ 2024 года, не распространяется на принимающую команду.

**Правила 1.3.3, 7.4, 7.4.3.2**

**Судейское руководство и инструкции – 12.7**

## **ГЛАВА 3: ИГРОВЫЕ ДЕЙСТВИЯ**

### **ИГРА С МЯЧОМ**

- 3.1** После первого удара команды мяч перелетел через сетку за антенной. Связующий побежал за мячом в свободную зону соперника, чтобы вернуть его обратно, но мяч полетел по направлению к сетке над площадкой соперника. Первый судья свистком остановил игру и сигнализировал – мяч "за". В какой момент фиксируется, что мяч "за"?
- Мяч становится "за", когда он полностью покинет пространство над свободной зоной соперника или попадет в пространство над площадкой на стороне соперника.  
**Правило 10.1.2, 10.1.2.2**
- 3.2** Разрешено ли правилами игроку наносить удар по мячу ладонью поднятой руки?
- Да, разрешено.  
Принимая решение о соответствии удара по мячу правилам, необходимо оценивать качество контакта с мячом, т.е. – был ли мяч схвачен и/или брошен. Первый судья не должен быть слишком поспешен со свистком, если он не увидел отчетливо, что мяч схвачен и/или брошен.  
**Правило 9.2.1, 9.2.2, 9.3.3, 9.3.4**
- 3.3** При первом ударе команды мяч отскочил от одной руки в другую, затем в грудь, все произошло во время одного игрового действия, при этом мяч не был ни схвачен, ни брошен. Первый судья не остановил игру. Правильное ли это решение?
- Решение первого судьи правильное. Ниже приведены случаи "первого удара", когда разрешаются последовательные контакты с мячом:
1. Прием подачи.
  2. Прием атакующего удара. Атакующий удар может быть как сильным, так и не сильным.
  3. Прием мяча от блока своей команды.
  4. Прием мяча от блока соперника.
- Игрок имеет право совершить последовательные контакты при первом ударе команды при условии, что он выполняет только **одно игровое действие с мячом**. Однако, при первом ударе возможна фиксация свистком "захвата" или "броска", если две различных фазы (сначала захват, затем бросок) определены в этом действии.  
**Правило 9.2.3.2, 14.2, Судейское руководство и инструкции – 9.3 и 9.7.3**
- 3.4** **ВИДЕО**  
Блокирующий "перенаправил" мяч в пол соперника. Правильное ли это действие?
- Это зависит от того, был ли захват или бросок мяча (ошибка), вместо отскока (нет ошибки). Разрешено блокировать мяч и **направлять** его обратно на площадку соперника, но неправильный контакт, такой как "захват", может быть зафиксирован свистом и при блокировании.  
**Правило 9.2.2**
- 3.5** **ВИДЕО**  
Левый нападающий сыграл мяч двумя руками бросающим движением. Как должен оценивать это действие первый судья?
- Игроку не запрещено атаковать двумя руками. Но это нельзя делать, используя захват и бросок. Игрок в этом видео контактирует с мячом почти за головой и выпускает его более чем через 50 см. Это ЗАХВАТ.  
**Правило 9.2.2**
- 3.6** **ВИДЕО**  
Игрок прыгнул через рекламные щиты, пытаясь спасти мяч около зрительских мест на своей стороне сетки. Разрешены ли такие действия?
- Действия правильные. Игроку разрешено играть с мячом за пределами свободной зоны **на своей стороне** и даже использовать поддержку, чтобы ударить по мячу. Это относится и к собственной скамейке, так как она находится за пределами свободной зоны. Подобное действие не разрешено на стороне соперника.  
**Правило 9, 9.1.3, 10.1.2**

- 3.7 ВИДЕО**  
Во время розыгрыша в погоне за мячом игрок оказался на зрительской трибуне. В тот момент, когда он был готов ударить по мячу, зритель дотянулся до мяча и поймал его. Тренер потребовал переиграть розыгрыш, так как зритель помешал игре. Первый судья отклонил это требование. Было ли решение первого судьи правильным?
- 3.8** Должен ли первый судья фиксировать свистком ошибку при игре с мячом, если игрок совершает **зрелищное** спасение мяча?
- 3.9** Мяч отскочил от головы блокирующего команды А над антенной в свободную зону команды Б. Игрок команды А побежал за мячом, чтобы вернуть его на свою сторону. Можно ли так возвращать мяч?
- 3.10 ВИДЕО**  
Игрок в погоне за мячом за пределы площадки воспользовался столом секретаря в качестве опоры, чтобы вернуть мяч. Контакт с мячом произошел над краем стола секретаря, который находился на стороне соперника. Первый судья не предпринял никаких действий и позволил игре продолжаться. Имел ли игрок право играть с мячом в такой ситуации?
- 3.11** Должен ли линейный сигнализировать флагом, когда после **второго или третьего удара** команды мяч пересекает плоскость сетки через внешнюю площадь в свободную зону соперника?
- 3.12** Связующий команды А контактировал с мячом над сеткой, в момент контакта его пальцы были в пространстве соперника. Мяч был направлен параллельно сетке нападающему. Блокирующий команды Б блокировал мяч в пространстве команды А, поэтому игрок команды А не смог выполнить атакующий удар. Какое решение должен принять первый судья?
- 3.13 ВИДЕО**  
Может ли тренер, находясь правомерно в своей свободной зоне, поймать пролетевший над антенной мяч, когда игрок соперника бежит, чтобы вернуть его обратно?
- Да, решение правильное. Игроку разрешено возвращать мяч на своей стороне откуда угодно за пределами игрового поля, включая скамейку команды, зрительские места и т.д. Тем не менее, если в пределах игрового поля игрок **имеет приоритет** в игре с мячом, то за пределами игрового поля такого **приоритета** у него **нет**.  
**Правило 9, 9.1.3**
- Судья должен учитывать принцип "держите мяч в игре". Это означает – если игрок вынужден совершать очень быстрые действия и экстраординарные усилия, чтобы спасти мяч, и при ударе происходит незначительное двойное касание, – первый судья должен быть менее строг, чем в обычной ситуации.  
**Судейское руководство и инструкции – 9.7**
- Да, можно. Мяч прошел над антенной в свободную зону соперника частично через внешнюю площадь. Поэтому команда А может вернуть мяч на свою сторону через внешнюю площадь на той же стороне от площадки. Линейному не следует сигнализировать в такой ситуации, пока мяч находится в игре, до момента, когда он окончательно выйдет "за".  
**Правило 10.1.2**
- Да.  
Это было очень зрелищное действие. В соответствии с текстом правил, мяч можно возвращать над всей длиной стола секретаря, даже над той его частью, которая находится на стороне соперника. Таким образом, это была правомерная игра, и первый судья был прав, разрешив продолжать розыгрыш.  
**Правило 9**
- Да, должен. Принимать решение о таком пересечении мячом является обязанностью линейного.**  
**Правило 8.4.1, 8.4.2, 9.1, 10.1.2, 10.1.2.1, 10.1.2.2, (10.1.2.3), 29.2.1.3**
- Каждая команда должна играть с мячом в пределах собственного игрового поля и пространства (исключение: Правило 10.1.2). Над верхним краем сетки положение рук должно приниматься во внимание. Поэтому: так как связующий контактировал с мячом в пространстве соперника, он совершил ошибку. Блокирующий тоже совершил ошибку, коснувшись мяч в пространстве соперника до атакующего удара, так как над верхним краем сетки положение рук должно приниматься во внимание. Тем не менее, наказывается только первая ошибка. Когда контакт с мячом в пространстве соперника происходит под сеткой – это другая ситуация. Здесь должно приниматься во внимание положение мяча, т.е. игра с мячом становится неправильной, только когда мяч уже полностью пересек плоскость сетки.  
**Правило 9**
- Нет. Любой член команды, включая тренера, не имеет права препятствовать игроку соперника вернуть мяч, который пересек плоскость сетки за пределами площади перехода. Не имеет значения, был ли этот контакт с мячом члена команды умышленным или неумышленным. Это означает, что тренер, находясь правомерно в своей свободной зоне, должен "уступить дорогу", если игрок соперника бежит, чтобы вернуть мяч.  
**Правило 10.1.2.2**

### 3.13.1 **ВИДЕО**

После плохого приема командой Б мяч за пределами площадки перехода летел в направлении свободной зоны соперника. Игрок этой команды побежал, чтобы вернуть мяч. Он пробежал под сеткой, не коснувшись ни площадки соперника, ни сетки, но, поскольку игрок соперника, находясь в пределах своей площадки, тоже перемещался к мячу, он не смог вернуть мяч. Помешал ли игрок команды А игроку команды Б?

Каждый игрок имеет право находиться и свободно перемещаться на своей собственной площадке и в своем игровом пространстве. Существуют некоторые ограничения для игры в игровом пространстве, площадке и свободной зоне соперника. Поэтому, при вынесении решения о возможной помехе ключевым фактором является: находился ли игрок команды А на своей площадке, или он находился в свободной зоне.

Если он перемещался в пределах **своей** площадки, его действия были правомерными. С другой стороны, если он находился в свободной зоне и его перемещение было преднамеренным, это может расцениваться как помеха, он совершил ошибку.

**Правило [10.1.2.2](#)**

### 3.13.2 **ВИДЕО**

Мяч отскочил от блокирующего команды А, затем коснулся антенны и боковой ленты на стороне команды Б, после чего приземлился на площадке. Первый судья решил, что это действие – успешный блок, и следующей будет подавать команда А.

Правильное ли это решение?

Нет, решение неправильное. Как показано на видео, мяч касается антенны и боковой ленты одновременно и меняет свое направление на стороне команды Б. Правило [22.2.1.2](#): "Судьи дают сигнал об окончании розыгрыша при условии, что они уверены в совершении ошибки и определили ее характер". Они должны воздерживаться от принятия решений, основываясь исключительно на своих предположениях, как показано в данном видео.

В ситуациях:

- если мяч коснулся антенны, мяч выходит ЗА (Правило 8.4.3), судья должен дать свисток и показать жест "ЗА";
- если мяч касается только боковой ленты, судьи могут не останавливать игру, это не является ошибкой;
- если мяч касается боковой ленты и антенны одновременно – в большинстве таких случаев он меняет свое направление. Поскольку касание мячом антенны является ошибкой, судьи должны дать свисток и показать жест "ЗА".

**Правило [8.4.3](#), [22.2.1](#) ([22.2.1.2](#))**

### 3.13.3 **ВИДЕО**

Мяч попал в боковую ленту, но не в антенну. Должен ли отскок от боковой ленты автоматически считаться попаданием в антенну?

Нет, судьи должны действительно увидеть, что мяч попал в антенну. Многие факторы оказывают влияние на отскок мяча, поэтому судьи не должны автоматически считать, что имела место ошибка.

**Правило [8.4.3](#), [22.2.1](#) ([22.2.1.2](#))**

### 3.13.4 **ВИДЕО**

После неудачного приема мяча командой связующий побежал за мячом и вернул его из свободной зоны соперника.

Что должны учитывать судьи при выполнении таких действий?

Хорошая обзорная позиция должна обеспечить судьям понимание того, что мяч перешел в свободную зону соперника в пределах площадки перехода. Если это так, то, как только мяч сыгран связующим, это становится ошибкой и должен прозвучать свисток.

Но если мяч прошел над или за антенной, контакт связующего с мячом является правомерным, и, если мяч возвращается на свою сторону вновь над или за антенной, его по праву можно атаковать.

**([10.1.2](#))**

## **ПРОНИКНОВЕНИЕ ПОД СЕТКОЙ**

### 3.14 **ВИДЕО**

Нападающий приземлился на центральной линии в легальной позиции, но блокирующий соперника наступил ему на ногу так, что это лишило блокирующего возможности перемещаться. Является ли это помехой?

Да. Это помеха. Помеха означает, что игрок препятствует перемещению или игре с мячом соперника, или мешает сопернику при его попытке игры с мячом. **Хотя оба игрока находились в легальных позициях на центральной линии, но одному из них была создана помеха.**

**Правило [11.2.1](#), [11.2.2.1](#), [11.2.4](#)**

### 3.15

Всегда ли физический контакт является помехой?

Нет, в действительности, в матче происходит множество контактов – но, судья должен давать свисток, если игрок мешает или препятствует возможности соперника играть.

**Правило [11.2.1](#)**

- 3.16 ВИДЕО**  
При выполнении зрелищного защитного действия игрок упал на площадку соперника так, что его тело касалось пола, но обе его ноги были в воздухе полностью над площадкой соперника и никакая их часть не находилась над центральной линией. Помехи игрокам соперника не было. Было ли это ошибкой?  
Нет.  
Правило [11.2.2](#) также разрешает касаться площадки соперника любой частью тела **выше стопы (стоп)** при условии, что это не мешает игре соперника. Так как стопы не касались площадки соперника и не было помехи игре соперника, эта ситуация не должна расцениваться как ошибка.  
**Правило [11.2.2](#)**
- 3.17 ВИДЕО**  
Если внимательно посмотреть на перемещение игрока в синей форме, становится ясно, что он совершает ошибку, находясь на площадке соперника и на боковой линии, видимо он изначально считал, что ему удастся вернуть мяч. Сопернику срочно пришлось уклониться, чтобы избежать столкновения. Является ли это помехой?  
Первой ошибкой является то, что стопа игрока в синей форме находится на площадке и боковой линии соперника. Но и, помимо того, определенно помехой является создание препятствия игроку в игре с мячом. Заставить соперника как-то действовать, чтобы уклониться, – это можно расценивать как помеху.  
[Судейское руководство и инструкции – 10.1](#)  
**Правило [7.5](#) ([11.2.1](#), [11.2.2.1](#), [11.2.4](#))**
- 3.18 ВИДЕО**  
Спортсменка устремилась за мячом, который перешел частично за пределами площадки перехода в свободную зону соперника. При этом вся ее стопа оказалась на боковой линии соперника. Должен ли 1-й судья фиксировать свистком это как ошибку?  
Да, это ошибка.  
Боковая линия является частью площадки соперника. Если бы ее стопа одновременно контактировала и с боковой линией, и с центральной линией (или часть стопы находилась над центральной линией), это не было бы ошибкой.  
**Правило [11.2.2.1](#)**

#### **ИГРОК У СЕТКИ ЛИБО КАСАЕТСЯ СЕТКИ**

- 3.19 ВИДЕО**  
После одновременного касания соперниками мяча над сеткой, мяч приземлился за пределами площадки команды А. Какая команда подает следующей?  
Если контакт соперников действительно одновременный и непосредственно над сеткой, **или даже если такой контакт полностью над площадкой соперника и игра продолжается, где оба имеют право играть с мячом**, но он приземляется за пределами площадки, это считается ошибкой команды, находящейся на противоположной стороне. Команда А получает подачу.  
**Правило [9.1.2.2](#), [9.1.2.3](#)**
- 3.20** Мяч после атакующего удара попал в сетку, которая коснулась предплечий блокирующего. Является ли это ошибкой?  
Нет. Если сетка касается блокирующего вследствие падения в нее мяча, это не является ошибкой.  
**Правило [11.3.1](#), [11.4.4](#)**
- 3.21 ВИДЕО**  
Блокирующий после безопасного приземления развернулся и запястьем задел сетку между антеннами. Является ли это ошибкой?  
Нет. Так как игровое действие с мячом завершено до разворота игрока, контакт с сеткой не является ошибкой.  
**Правило [11.3.1](#), [11.4.4](#)**
- 3.22 ВИДЕО**  
При попытке атаки игрок, не коснувшись мяча, но будучи вблизи мяча, коснулся сетки. Является ли это ошибкой?  
Да, является, так как это произошло во время игрового действия или попытки игры с мячом, даже если контакта с мячом не было.  
**Правило [11.3.1](#), [11.4.4](#)**
- 3.23** Центральный блокирующий, вынося руки над сеткой, коснулся верхней ленты сетки, пытаясь противостоять комбинаторной игре вблизи себя. Является ли это ошибкой?  
Да, такое касание сетки несомненно является ошибкой: блокирующий был вблизи игрового действия, и касание произошло между антеннами.  
**Правило [11.3.1](#), [11.4.4](#)**
- 3.24 ВИДЕО**  
Нападающий безопасно приземлился после атакующего удара, сделал два шага и коснулся сетки за антенной, когда мяч все еще был в игре. Является ли это ошибкой?  
Не является. Игрок не совершил ошибку, так как:  
– касание произошло за антенной;  
затем:  
– он/она не использовал сетку между антеннами как опору или для устойчивости.  
**Правило [11.3.1](#), [11.3.2](#), [11.4.4](#)**
- 3.25** Нападающий приземлился после атакующего удара, не удержав равновесия, сделал два шага и грудью коснулся сетки между антеннами, когда мяч все еще был в игре. Если бы игрок не

ухватился за сетку, он мог упасть на площадку соперника. Является ли это ошибкой?

Да является, так как это произошло в игровом действии связующего с мячом.

**Правило 11.3.1, 11.4.4**

- 3.26** Связующий выполнил короткую передачу, но, когда нападающий выполнял удар по мячу, он коленом задел связующего. Это вынудило связующего коснуться сетки. Является ли это ошибкой?

Да. Это может считаться ошибкой только тогда, когда очевидно, что такое касание сетки повлияло на возможность соперника играть с мячом, или оно прервало розыгрыш (например: прическа "хвост" запуталась в сетке). Если не возникло помехи ни игре соперника, ни для розыгрыша, судьи не должны останавливать игру.

**Правило 11.3.1, 11.4.4**

- 3.27** **ВИДЕО**  
Игрок коснулся сетки волосами во время игрового действия с мячом. Было ли это действие правильным?

В первой ситуации касание сетки блокирующим не может расцениваться как ошибка, так как на это его действие повлиял нападающий. Однако, если первый судья определил, что нападающий намеренным движением вынудил соперника коснуться сетки рукой, то нападающий совершил ошибку, помешав игре соперника, что противоречит духу ЧЕСТНОЙ ИГРЫ. Поэтому, действие нападающего должно быть расценено как грубое поведение и должно последовать наложение соответствующей санкции за неправильное поведение.

Во второй ситуации – это не помеха. Помеха заключается в препятствовании игре соперника с мячом. В данном случае мяч уже был сыгран блокирующим, поэтому помехи нет.

Зачастую между соперниками так или иначе происходят случайные или непреднамеренные контакты, и они не являются автоматически нарушениями. Это явно один из таких случаев, и судьи должны быть готовы оценить его как ситуацию "нет ошибки" со стороны любого из игроков. Игру следует продолжать.

Безусловно, если действия нападающего были явным намерением вынудить соперника коснуться сетки или ввести в заблуждение судей, это должно быть предметом наложения санкции за неправильное поведение.

**Судейское руководство и инструкции 2025**

Да. Участвующие в коллективном блоке игроки считаются "одним целым". Если один из них все еще выполняет игровое действие с мячом, это означает, что весь коллективный блок выполняет игровое действие. Поэтому, когда любой из этих игроков касается сетки, это следует считать ошибкой.

**Правило 11.3.1**

При условии, что нет помехи сопернику, препятствующей его игре с мячом, это разрешено. Помеха может иметь место даже если нет физического контакта игроков. Первый судья имеет право остановить игру из-за ошибки, обусловленной проникновением игрока, и, если необходимо, предупредить/наложить санкцию.

**Правило 11.2.1**

Да, решение было правильным.

Ошибки бы не было, если бы мяч ударился в игрока в ситуации, когда игрок, стоя близко к сетке, находился в пассивной/нейтральной позиции без какого-либо перемещения к мячу, ИЛИ защищал свое лицо/тело от сильно направленного мяча.

Но, если игрок перемещается к мячу, "гоняясь" за ним, и намеренно касается его, изменяя направление и/или скорость отскока мяча, такое действие не разрешено.

**Правило 11.4.4**

- 3.27.1** **ВИДЕО 1** **ВИДЕО 2**  
В первом видео нападающий после атакующего удара зацепил перенесенную за сетку руку блокирующего, вынудив блокирующего коснуться рукой верхней ленты сетки.

В другом видео и нападающий, и блокирующий контактируют с мячом. Однако, нападающий, продолжая движение, задевает руку блокирующего, заставляя его коснуться ленты сетки.

Может ли это быть расценено как ошибочное касание сетки или помеха во время этих двух игровых ситуаций?

- 3.27.2** **ВИДЕО**  
Участвующий в коллективном блоке игрок закончил свое блокирующее действие и уже приземлился. Однако, его партнер по блоку, приземляясь, вынужденно толкнул игрока в сетку между антеннами. Может ли это касание сетки считаться ошибочным?

- 3.27.3** **ВИДЕО**  
Разрешено ли игроку проникать в пространство соперника под сеткой, когда, несмотря на отсутствие физического контакта с игроком соперника, соперник этим шокирован?

- 3.27.4** **ВИДЕО**  
После плохого приема командой Б мяч летел в сетку близко к боковой ленте. Игрок команды А на позиции 2 явно переместился в сторону по направлению к мячу и коснулся его поднятыми предплечьями через сетку. Игрок соперника не смог играть с мячом из-за изменившегося отскока от сетки. Первый судья зафиксировал свистком ошибочное касание сетки игрока команды А. Было ли это решение правильным?



### 3.27.5 **ВИДЕО**

новый

Мяч после атаки отскочил от блокирующих в грудь нападающего. В этот момент голова нападающего еще была выше сетки. Затем мяч попал в сетку, которая от этого попадания из-за недостаточного натяжения сильно заколыхалась. Благодаря видеозаписи выяснилось, что один из блокирующих коснулся сетки, которая колыхалась из-за отскока мяча от нападающего.

Решение судей было правильным?

Да, решение правильное. Принимая решение, следовало учитывать два аспекта:

1. Первоначальное действие нападающего было атаккой, но после отскока мяча от блока соперника он стал блокирующим, поскольку его голова все еще была выше сетки, и, хотя контакт с мячом был ниже, это все же был блок. Поэтому его следующий удар был легальным первым ударом команды.

2. Несмотря на то, что один из блокирующих задел сетку, но, когда мяч с противоположной стороны попадает в сетку, которая по этой причине касается игрока, этот игрок ошибку не совершает.

**Правило (11.3.3) 11.4.4**

### 3.27.6 **ВИДЕО**

новый

**Часть 1:** Игрок прыгает у сетки, имитируя атаку. При этом он не находится вблизи мяча. Во время этого действия он задевает руку соперника и прижимает ее к сетке. Является ли это нарушением?

**Часть 1:** Такое поведение намеренно вводит в заблуждение и судей, и соперника. Исходя из этого, касание сетки блокирующим не может считаться ошибкой. Кроме того, в соответствии с сформулированным в Правилах и изложенным в Руководстве подходом действие центрального игрока не является помехой, поскольку блокирующий соперника не находится вблизи мяча, чтобы совершать действие с мячом, поэтому помехи не было. Следовательно, поскольку в этом действии ошибки не было, розыгрыш следует довести до конца, а затем наказать центрального игрока за грубое поведение.

**Правило 11.3.1**

**Часть 2:** готовя атаку, связующий выполняет передачу одной рукой, после чего блокирующий соперника касается руки связующего. Является ли это нарушением?

**Часть 2:** Контакт с соперником не обязательно является ошибкой — чтобы быть классифицированным как помеха, он должен помешать игроку или препятствовать его игре с мячом. В описанном случае связующий уже успешно взаимодействовал с мячом, поэтому здесь нет оснований фиксировать помеху.

**Правило 11.4.1**

## ПОДАЧА

**3.28** Как только игрок ударил по мячу, выполняя подачу, секретарь сигнализировал об ошибке при переходе и второй судья остановил игру. Правильные ли это действия секретаря?

Действия секретаря правильные. Когда игрок, нарушая порядок перехода, готовится подавать, секретарь должен ждать, когда подача будет выполнена, и только после этого известить судей о нарушении.

**Правило 7.7.1, 12.2.1, 12.7.1, 27.2.2.2**

**3.29** После свистка на подачу подающая команда поняла, что подавать приготовился не тот игрок. Тотчас же, правильный подающий вошел в зону подачи, чтобы подавать. Может ли этот игрок сейчас подавать?

Да, при условии, что подача должна быть выполнена без нарушения порядка перехода в течение 8 секунд с момента свистка на подачу. Первый судья не должен давать свисток второй раз.

**Правило 12.4.4**

**3.30** Подавала команда А. Мяч после подачи ударился в сетку и падал на стороне команды А. Игрок команды Б дотянулся под сеткой до мяча и поймал его, прежде чем мяч мог упасть на пол. Допустимо ли это?

Да, допустимо. Первый судья должен дать свисток немедленно, как только становится очевидным то, что мяч не пересечет плоскость сетки в площади перехода. С этого момента мяч вне игры. Первый судья не должен ждать, когда мяч коснется пола или игрока подающей команды.

**Правило 12.6.2.1**

### 3.31 **ВИДЕО**

Разрешено ли выполнять подачу в прыжке, нанося удар по мячу двумя руками?

Нет, правилом определено, что при подаче, независимо, в прыжке или на полу, удар по мячу должен быть нанесен одной кистью/рукой, поэтому наносить удар по мячу двумя руками запрещено и является ошибкой.

**Правило 12.4.1, 12.6.2.1**

### 3.31.1 **ВИДЕО**

новый

Поданный мяч прорвал сетку ее середине и затем через отверстие попал в площадку соперника. Каким должно быть продолжение игры?

Эту розыгрыш должен быть выигран принимающей командой. Ошибка заключается в том, что поданный мяч не прошел через площадь перехода. Прорыв сетки случился уже постфактум, следовательно, не должно быть



повторения розыгрыша.

**Правило 8.4.4, 10.1.1, 12.6.2.1**

Примечание: Правило 10.3.2, касающееся повреждения сетки, применяется к действиям, имеющим место в ходе трех ударов команды. Сетка с явным повреждением ячейки(ек) должна быть заменена до начала игры.

### 3.31.2 **ВИДЕО**

новый

Три игрока передней линии подающей команды сгруппировались у сетки. Один из них высоко поднимал руку. Первый судья зафиксировал заслон, а затем разъяснил свое решение игровому капитану. Насколько правильными были его действия?

Да, действия правильные. Согласно действующему правилу заслона, утвержденному Конгрессом ФИВБ 2024, ни один игрок подающей команды не имеет права препятствовать сопернику видеть подающего и траекторию мяча, поднимая руку (руки) выше головы до тех пор, пока мяч не перейдет за сетку. Положение игрока, поднимающего руку, неуместно по отношению к траектории поданного мяча.

Первый судья может указать соответствующему игроку (игрокам), хотя и не обязан, на необходимость воздерживаться от таких действий. Обычно достаточно сначала напомнить игрокам, что им разрешено во время подачи, но, если это не помогает, следует зафиксировать заслон.

**Правило 12.5.3**

**Судейское руководство и инструкции – 12.5**

## АТАКУЮЩИЙ УДАР

**3.32** Связующий, будучи игроком задней линии, прыгнул в передней зоне и сделал передачу своему нападающему, **когда мяч был полностью выше сетки**. Прежде чем нападающий смог коснуться мяча, мяч уже был в вертикальной плоскости сетки и находился над сеткой, когда был заблокирован связующим соперника. Было ли это ошибкой атакующей команды?

Да. Данная передача становится неразрешенным правилами атакующим ударом игрока задней линии в тот момент, когда эта атака завершена (в данном случае: когда мяч касается блока соперника). Блокировавшая команда выиграла этот розыгрыш.

**Правило 13.1.3**

### 3.33 **ВИДЕО**

Вторым касанием команды игрок команды А направил мяч вблизи сетки на сторону соперника. Первый судья определил, что никто из игроков команды А не имел возможности дотянуться до этого мяча. Блокирующий команды Б, перенес руки за сетку, заблокировал мяч. Какое решение должен принять первый судья?

Если даже это только второе касание команды, но мяч летит в направлении площадки соперника, это является атакующим ударом. Поскольку, первый судья определил, что ни один из игроков команды А не имел возможности дотянуться до мяча и не был готов играть с мячом, блок команды Б был правомерным.

**Правило 13.1.1, 14.3, Судейское руководство – 14.1**

**3.34** Игрок задней линии оттолкнулся в передней зоне и выполнил атакующий удар по мячу, который был полностью выше верхнего края сетки, причем это было **второе касание команды**. Мяч отскочил от ленты сетки обратно и не перешел к сопернику. Является ли это ошибкой?

Нет. Так как мяч не пересек вертикальную плоскость сетки и его не коснулся соперник, атакующий удар не является завершенным. Розыгрыш продолжается.

**Правило 9.1, 13.1.3, 13.2.2, 13.3.3**

**3.35** Принимающий команды А выпрыгнул из-за линии атаки, чтобы принять поданный мяч, который находился еще полностью выше сетки. Контакт с мячом произошел за линией атаки, и мяч вернулся на сторону подававшей команды. Может ли игра продолжаться?

Да, так как это действие было правильным. Несмотря на то, что заблокировать или завершать атакующий удар по находящемуся полностью выше сетки над передней зоной поданному мячу запрещено, эта атака была правильной, поскольку точка контакта с мячом была полностью за линией атаки.

**Правило 13.3.4, 19.3.1.3**

### 3.35.1 **ВИДЕО**

новый

Либеро в передней зоне сыграл мяч пальцами сверху, затем его партнер завершил атакующий удар по мячу, который был полностью выше сетки. Первый судья зафиксировал ошибку при атакующем ударе, поскольку Либеро сыграл пальцами сверху в своей передней зоне. Было ли это решение правильным?

Да, потому что это была ошибочная атака, когда передача на удар выполнена Либеро пальцами сверху в своей передней зоне. Если Либеро не вынужден совершать резкое защитное действие, предотвращая сильный удар мяча в лицо/тело, а играет его привычным образом сверху пальцами, это следует рассматривать как типичную передачу для атаки.

**Правило 13.3.6, 19.3.1.4**

## БЛОК

- 3.36** Команда А приняла мяч так, что он пересек плоскость сетки. Центральный блокирующий команды Б нанес удар по мячу, направив его над сеткой в руки связующего игрока задней линии команды А, который все еще был вблизи сетки и выше сетки. Мяч отскочил обратно на площадку Б. Чья это ошибка?
- "Блок" связующего был неправильным, так как он/она – игрок задней линии. Перехват мяча, идущего от соперника, вблизи сетки является блоком, если часть тела блокирующего выше верхнего края сетки.  
**Правило [14.1.1](#), [14.1.3](#), [14.6.2](#)**
- 3.37** Когда мяч полностью находился над площадкой команды А, по мячу нанес атакующий удар игрок команды А позиции 2. Одновременно с этим блокирующий соперника также контактировал с мячом. Является ли это ошибкой блокирующего?
- Это не является ошибкой ни одного из игроков. Это было бы ошибкой, если бы блокирующий **первым коснулся мяча, но блокирование одновременно НЕ** является ошибкой.  
**Правило [14.3](#)**
- 3.38** Разрешено ли блокирующему переносить руки за сетку в игровое пространство соперника, чтобы заблокировать передачу для атакующего удара?
- Нет, не разрешено. Блокирование такой передачи является ошибкой. Но, первому судье абсолютно необходимо определить характер действий связующего. Он/она должен определить, направлена ли передача:  
– параллельно сетке (ошибка блокирования), или  
– в сторону сетки, т.е. передача становится атакующим ударом (ошибки нет, если нет партнера связующего, находящегося близко к мячу и готового играть с мячом).  
**Правило [14.1.1](#), [14.3](#)**
- 3.39** Игрок команды А блокировал атаку команды Б. Затем центральный блокирующий команды Б заблокировал мяч, заблокированный командой А. Разрешено ли блокировать заблокированный мяч?
- Да. Блокирование является перехватом мяча, идущего от соперника, поэтому разрешено блокировать заблокированный соперником мяч.  
**Правило [14.1.1](#)**
- 3.40** Блокирующий команды Б заблокировал мяч на стороне соперника. Мяч пролетел несколько метров параллельно сетке, затем другой игрок команды Б блокирующим действием опять же на стороне соперника направил мяч в площадку команды А. Мяч во время этих двух действий не был в пространстве команды Б. Кто получает следующую подачу?
- Команда А. Действия другого игрока команды Б не могут считаться блоком, так как мяч шел от блока его/ее партнера. Таким образом, игрок атаковал в пространстве соперника – это является ошибкой.  
**Правило [11.1.2](#), [14.1.1](#), [14.2](#), [14.3](#)**
- 3.41** Может ли нападающий обеими руками, подобно блокирующему действию, ударить по мячу, принятому партнером, направляя мяч на сторону соперника?
- Да, может. При условии, что нет двойного касания, захвата или броска, такая игра правильная. Контакт должен быть на своей стороне сетки, но не на стороне соперника.
- 3.42** Мяч коснулся головы и рук нескольких блокирующих многократно. Разрешено ли это?
- При условии, что это блокирующее действие, а не отдельные действия, это засчитывается как один контакт при блокировании. После блокирования команде разрешено выполнить еще три касания мяча.  
**Правило [9.1](#), [9.2.3.1](#), [14.2](#), [14.4.1](#)**
- 3.43** Неправильная атака игрока задней линии и неправильный блок игрока задней линии происходит одновременно в пространстве атакующей команды. Что является ошибкой?
- Обоюдная ошибка и, поэтому, переигровка. Атакующий удар игрока задней линии выполнен неправильно. Одновременный блок игрока задней линии тоже является неправильным.  
**Правило [13.3.3](#), [14.1.1](#), [14.6.2](#)**
- 3.44** Игрок задней линии находился отдельно и на расстоянии от коллективного блока и ниже верхнего края сетки, но его коснулся мяч. Является ли это неправильным блоком?
- Нет. Игрок не был частью коллективного блока и не был выше верхнего края сетки, когда мяч коснулся его. Это касание считается первым ударом команды.  
**Правило [9.3.1](#), [14.1.1](#)**
- 3.45** Контакт блокирующего с мячом был ниже верхнего края сетки, но его руки частично были выше сетки. Является ли это блоком?
- Да, часть тела блокирующего выше верхнего края сетки – момент решающий, поэтому команде разрешено выполнить еще три касания.  
**Правило [9.1](#), [14.1.1](#), [14.4.1](#)**

- 3.46** Блокирующий коснулся мяча, когда уже приземлился после прыжка и ни одна из частей его тела не была выше верхнего края сетки. Когда он снова коснулся мяча, судья зафиксировал "двойное касание". Правильное ли это решение?
- Решение правильное. В момент контакта с мячом ни одна из частей тела блокирующего не была выше верхнего края сетки. Следовательно, этого действие не может считаться блокированием, а является первым ударом команды, и следующее касание мяча было уже "двойным касанием".  
**Правило 9.1, 14.1.1, 14.4.1**
- 3.47** Неправильный атакующий удар игрока задней линии против попытки блокирования Либеро – какая из этих ошибок является первой?
- Атакующий удар **становится** ошибочным в тот момент, когда мяч полностью пересечет плоскость сетки, либо будет задет блоком. Попытка Либеро блокировать – это действие **предшествует** завершению атакующего удара соперника, следовательно, является первоначальной ошибкой.  
**Правило 19.3.1.3**
- 3.48** **ВИДЕО**  
После атаки игрока команды А мяч был заблокирован игроком команды Б. После касания блока мяч пересек нижнюю площадку (т.е. под сеткой) и приземлился на площадке команды Б. Какая команда выиграла розыгрыш?
- Следует считать это идеальным блоком, розыгрыш выигран командой Б.
- 3.49** **ВИДЕО**  
Нападающая атаковала ЗА, но "хвост" волос блокирующей коснулся мяча. Касание было подтверждено видеопросмотром. Первый судья зафиксировал касание мяча и отдал подачу атаковавшей команде. Было ли это решение правильным?
- Нет.  
Касание сетки волосами не считается ошибкой, если это касание сетки не повлияло на игру. Придерживаясь последовательности в подходе, такое касание мяча волосами блокирующей не следует считать касанием блока. Этот розыгрыш выигран защищавшейся командой.
- 3.50** **ВИДЕО**  
Хорошо видно, как во время блока игрок ловит и бросает мяч вниз.  
Разрешено ли такое действие?
- Волейбол – это спорт удара и отскока. Любой захват и бросок является ошибкой. Мяч может быть только перенаправлен в направлении пола. Это действие на видео должно быть квалифицировано первым судьей как ошибка.  
**Правило 9.2.2**
- 3.51** **ВИДЕО**  
Мяч отскочил высоко от блока команды А и вернулся в пространство соперника. Там игрок вблизи сетки, вытянув руки выше верхнего края сетки блокируя, коснулся мяча, который отскочил от верхней ленты, и тот же игрок коснулся его вновь.  
Эти действия правильные?
- Да, первый судья принял обоснованное решение, позволив розыгрышу продолжиться.  
Если игрок вблизи сетки, вынося руки выше верхнего края сетки, перехватывает идущий от соперника мяч, это действие может быть либо блоком, либо атакующим ударом. При принятии решения положение руки/рук или другой части тела игрока должно учитываться, а высота контакта с мячом не имеет значения.  
Контакт игрока с мячом считается блоком, если игрок вытягивает руки выше сетки, чтобы перехватить мяч одной или двумя руками без классического движения замаха для удара (отсылка к ситуации 3.54).  
Основываясь на приведенной выше интерпретации, эта ситуация, проиллюстрированная видео, должна рассцениваться как правомерное блокирующее действие.
- 3.52** **ВИДЕО**  
Мяч был заблокирован вертикально вниз. Перед тем, как мяч приземлился на площадке соперника, мяч коснулся ноги центрального блокирующего, который уже стоял на полу без намерения ударить ногой по мячу. Если бы не было касания ноги, мяч несомненно приземлился бы на стороне команды Б.  
Можно ли касание центрального блокирующего мяча ногой считать помехой игре соперника?
- Нет.  
Так как центральный блокирующий коснулся ногой мяча неумышленно, и он уже стоял на полу, он не совершил ошибку.  
Но, если контакт был достаточно высоко над полом и был игрок соперника, который потенциально мог играть с мячом, в таком случае это помеха.
- 3.53** **ВИДЕО**  
Связующий, будучи игроком задней линии, прыгнул вблизи сетки, находясь лицом к своей лицевой линии, в этот момент мяч после атаки соперника коснулся его головы. Может это действие считаться неразрешенным блоком?
- Да, так как это состоявшийся блок игрока задней линии, такой блок не разрешен.  
Чтобы такое действие считать блоком, три условия должны быть выполнены одновременно:
- игрок находится вблизи сетки,
  - мяч идет от соперника,
  - какая-то часть тела игрока находится выше верх-

него края сетки.  
Куда обращено лицо игрока – не имеет значения. Если судья определил, что эти три условия выполнены, действие является блоком.

### 3.54 **ВИДЕО**

Игрок команды Б несильным ударом отправил мяч к сопернику. Игрок команды А вблизи сетки, вынося руку выше верхнего края сетки, ударил по мячу, мяч отскочил от верхней ленты, и тот же игрок коснулся его вновь. Правильное ли решение принял первый судья, позволив розыгрышу продолжиться?

Нет.

Ситуация похожа, но все же отличается от ситуации [3.51](#). Если игрок вблизи сетки, вынося руки выше верхнего края сетки, контактирует с идущим от соперника мячом, это действие может быть либо блоком, либо атакующим ударом. При принятии решения положение руки/рук или другой части тела игрока должно учитываться, а высота контакта с мячом не имеет значения. Контакт игрока с мячом считается атакующим ударом, т.е. первым ударом команды, если игрок, используя классическое движение замаха рукой, как показано на видео, наносит удар по мячу, направляя его к сопернику. Таким образом, если игрок первым касанием выполняет атакующий удар, затем снова касается отскочившего от сетки мяча, он/она совершает ошибку "двойное касание". Основываясь на приведенной выше интерпретации, эта ситуация, проиллюстрированная видео, должна рассцениваться как двойное касание – неправильное действие. Розыгрыш должен быть немедленно остановлен, его выиграла команда Б.

## **ГЛАВА 4: ПЕРЕРЫВЫ И ЗАДЕРЖКИ.**

### **ЗАМЕНЫ**

#### 4.1 **ВИДЕО**

Два заменяющих игрока вошли в зону замены. Когда секретарь увидел и подтвердил запрос, тренер решил сделать только одну замену. Как должен поступить второй судья?

Это разрешено, если не вызывает задержку. Второй судья просто производит одну замену. Секретарь ответственен за регистрацию только тех замен, которые действительно имели место. В подобной ситуации второй судья должен внимательно проверить, сколько замен зарегистрировано в протоколе, независимо, бумажный или электронный протокол используется.

**Правило [15.10.2](#), [15.10.3.1](#), [15.10.4](#), [16.1](#)**

4.2 Один заменяющий игрок вошел в зону замены (секретарь включил зуммер), в то время как другой игрок только покидал место разминки, чтобы войти в зону замены. Сколько замен можно разрешить в этом случае в соответствии с правилами?

Моментом запроса является вход заменяющего игрока (игроков) в зону замены. В приведенной ситуации второй судья должен предоставить только одну замену с участием того игрока, который вошел в зону замены. Другое действие должно быть отклонено, так как не является частью первоначального запроса. Помимо того, в такой ситуации второй судья имеет право жестом вернуть обратно пытающегося войти в зону замены игрока, чтобы предотвратить неправильный запрос. Это реализация принципа "ровного судейства".

**Правило [15.10.3.1](#), [15.10.3.2](#), [15.10.4](#), [15.11.1.3](#)**

#### 4.3 **ВИДЕО**

Розыгрыш был вынужденно прерван из-за травмы игрока команды А. После короткой терапии на площадке было определено, что травмированный игрок готов играть. До свистка на подачу команда А сделала запрос замены. Разрешено ли это?

Нет, это не разрешено.

Если розыгрыш прерван из-за травмы или внешней помехи, например, выкатившегося на площадку мяча, повреждения сетки, отключения электричества и т.п., делать запрос любого обычного игрового перерыва – неправильно, за исключением вынужденной замены вследствие травмированного или наказанного санкцией игрока, включая исключительную замену по указанным причинам.

**[Судейские Инструкции – Правило 6](#) и [15.8](#)**

4.4 Команда А попыталась произвести замену, но она была отклонена, поскольку заменяющий игрок не был готов к игре. В результате команда получила предупреждение за задержку. Следующий розыгрыш начался, но был прерван из-за случайно выкатившегося

Да, судьи действовали правильно.

Команда не имеет права делать запрос обычного игрового перерыва (замена или тайм-аут) до тех пор, пока прерванный розыгрыш не будет завершен, т.е. пока не будет начислено очко.

**Правило [15.2](#)**

на площадку мяча. Команда А немедленно попыталась произвести ту же замену до возобновления игры. Судьи отклонили замену. Правильно ли они поступили?

- 4.5 Заменяющий игрок вошел в зону замены с табличкой не с тем номером (например, своим собственным). Он попытался поменять ее на правильную. Первый судья наложил санкцию за задержку, но разрешил замену. Правильное ли это решение первого судьи?

Решение неправильное. На соревнованиях, где нумерованные таблички используются, заменяющий игрок должен входить в зону замены с табличкой с надлежащим номером. В противном случае это может запутать секретаря, команду и публику и, вероятно, приведет к задержке. Исходя из этого, запрос замены должен быть отклонен и на команду наложена санкция за задержку.

**Правило [15.10.3.2](#), [15.10.3.3](#), [16.1.1](#), [16.2](#)**

- 4.6 Если заменяющий игрок вошел в зону замены в момент свистка на подачу, следует ли второму судье разрешить замену?

Нет. Такая замена не должна быть разрешена.

Вообще, эта ситуация является типичным случаем неправильного запроса, он отклоняется, и игра продолжается, если она не была остановлена и это был первый неправильный запрос этой команды.

Но, если игра остановлена из-за этого запроса, это должно расцениваться как задержка и налагается санкция за задержку. Такая же санкция за задержку должна быть применена, если это был повторный неправильный запрос этой команды, который рассматривается как задержка.

**Правило [15.10.3.1](#), [15.10.3.2](#), [15.11.1.1](#), [15.11.3](#), [16.2](#)**

- 4.7 Игрок №8 вошел в зону замены с табличкой №10. Тренер настаивал на замене игрока №9. После короткой дискуссии второй судья отклонил замену, и команда получила предупреждение за задержку. Было ли это решение правильным?

Решение правильное. Правильной будет замена игрока №10 игроком №8. Однако, тренер настаивал на замене игрока №9 игроком №8. Поскольку не та табличка была предъявлена и это привело к задержке, судья правильно применил санкцию за задержку. Замена должна быть отклонена.

**Правило [16.1.1](#), [16.2](#)**

- 4.8 **ВИДЕО**  
На соревнованиях, где в полном объеме использовались технологии, не применялись таблички для замен. Является ли такая процедура правильной?

Да. Таблички предусматривают только ограниченное количество номеров игроков, в то время как на ФИФА, Мировых и Официальных соревнованиях для взрослых используется расширенная нумерация в списке. Кроме того, планшеты позволяют командам заранее передавать номера игроков, выходящих на замену. Поэтому на этих соревнованиях таблички не требуются.

**Правило [15.10.3.3](#)**

- 4.9 Игрок получил травму и **вынужденно** был заменен посредством исключительной замены. Во время того же перерыва эта команда сделала еще и **запрос** обычной замены. Второй судья удовлетворил запрос. Правильное ли решение второго судьи – принять этот запрос?

Да, решение правильное.

Игрок вынужденно заменен посредством исключительной замены вследствие травмы. Команда имеет право сделать еще и **запрос замены** в том же перерыве.

**Правило [15.7](#)**

- 4.10 Игрок №6 команды А дисквалифицирован и заменен игроком №7 по правилу обычной замены. Это первая замена в команде А в этой партии, и есть еще три игрока на скамейке. Во время следующего розыгрыша игрок №7 команды А получил травму и был не в состоянии продолжать игру. Каким образом должна быть продолжена игра?

Поскольку, травмированный игрок №7 не может быть заменен с помощью обычной замены, он/она должен быть заменен посредством исключительной замены.

**Правило [15.7](#), [15.8](#)**

- 4.11 Уже не было возможности заменить удаленного игрока посредством обычной замены. Какие варианты есть у тренера в этом случае?

Это правило было специально предусмотрено для того, чтобы позволить матчу продолжаться, если это возможно, а не заканчивать его преждевременно и разочаровывать зрителей.

У тренера есть два варианта:

1. использовать исключительную замену удаленного игрока, или
2. отдать партию сопернику вследствие "неполной" команды.



Если выбран вариант 1, то удаленному игроку (который обычно имеет право вернуться в следующей партии) будет запрещено участвовать в матче. Но партия при этом продолжится.

Если выбран вариант 2, команда проигрывает данную партию, но удаленный игрок может вернуться в следующей партии.

**Правило 15.8**

- 4.12** Игрок был записан в карточке расстановки, но был травмирован перед началом матча. Может ли он быть заменен до начала матча?

Да, может, но замена должна сопровождаться официально показом жеста замены (тренером и вторым судьей, чтобы все поняли ситуацию) и должна быть записана в протокол как обычная замена.

Тем не менее, на некоторых соревнованиях высокого уровня может быть предусмотрено отдельное положение, которое позволяет заменить в карточке расстановки игрока без учета обычной замены. В этом случае данное положение должно быть включено в регламент соответствующих соревнований.

**Правило 7.3.2, 7.3.4**

- 4.13** Игрок №7 команды А находился в игре, в то время как должен был находиться на скамейке запасных. Команда А уже использовала шесть разрешенных правилами замен. Какой предусмотренной правилами процедурой должны воспользоваться судьи в этой ситуации, когда у команды уже нет обычных замен?

Так как расстановка команды А была неправильной вследствие неправомерной замены, правилом 15.9.2 предусмотрена следующая процедура:

1. Очко и подача команде Б.
2. Замена исправляется. №7 уходит с площадки, а правильный игрок возвращается на площадку. Это исправление не считается обычной заменой.
3. Все очки, набранные командой А, когда №7 неправомерно находился в игре, должны быть аннулированы, очки соперника сохраняются.
4. Более наказания для команды А не предусмотрено.

**Правило 15.9.2**

- 4.14** После того, как команда Б уже использовала пять замен, два заменяющих игрока вошли в зону замены. Какие действия второго судьи будут правильными?

Второй судья должен напомнить тренеру, что только одна замена возможна, и спросить тренера, какую из двух замен он намерен сделать. При условии, что нет задержки, другая замена отклоняется как неправильный запрос, который регистрируется в протоколе.

**Правило 15.5, 15.6, 15.11, 16.1**

- 4.15** Команда сделала запрос двух замен. Проверив правильность замен, секретарь указал, что один из запросов замены правильный, а другой запрос – неправомерный. Какие действия второго судьи будут правильными?

Второй судья разрешает правомерную замену. Запрос неправомерной замены отклоняется, независимо от того, в каком порядке заменяющие игроки подошли к боковой линии в зоне замены. Запрос неправомерной замены влечет наложение санкции за задержку.

**Правило 15.6, 16.1.3**

- 4.16** Команде было отказано в замене повторным зуммером секретаря. Когда второй судья проверил протокол, он обнаружил, что замена в действительности была правильной, и исправил эту довольно досадную ситуацию. Как должен был действовать второй судья?

Действия второго судьи правильные. Если судьи поняли, что один из них допустил ошибку, эта ошибка должна быть исправлена и решение изменено, даже если это вызовет неблагоприятное впечатление о судейской команде.

- 4.17** Заменяющий игрок стоял в зоне замены, готовый войти в игру. Однако, игрок на площадке отказался тотчас уйти с площадки. Является ли это задержкой? Нужно ли отклонять замену?

Да, это задержка. Тем не менее, в ЭТОЙ СИТУАЦИИ замену нужно разрешить, так как этот запрос замены соответствовал правилам, а причиной задержки были действия игрока на площадке, а заменяющий игрок задержку не вызвал.

**Правило 16.1.1, 23.2.3**

- 4.18** Если позиции игроков на площадке не соответствуют позициям в карточке расстановки, что должен предпринять второй судья?

Второй судья должен показать карточку расстановки тренеру и спросить, что тренер хочет сделать. Если тренер хочет оставить игроков на площадке, ему необходимо сделать обычную замену при счете 0:0. Это одна из тех ситуаций, когда тренер должен показать жест заме-



ны, чтобы избежать недопонимания. Второй судья также должен выполнить это в официальном порядке для понимания ситуации публикой, статистиками и т.д.

**Правило [7.3.5.2](#), [7.3.5.3](#)**

- 4.19** Игрок №6, готовый к игре, вошел в зону замены во время перерыва. Секретарь подтвердил этот запрос замены зуммером. В этот момент тренер изменил свое решение и отослал игрока обратно в место разминки.

Должна ли эта замена производиться и какие действия будут правильными в этой ситуации?

Запрос замены был правильный и уже подтвержден зуммером секретаря. Вследствие запроса игра была приостановлена. Замену производить необязательно, но, так как была задержка, должна последовать санкция за задержку.

**Правило [15.10.3.1](#), [15.10.3.3](#), [16.1.1](#)**

**4.20** **ВИДЕО**

После свистка на подачу заменяющий игрок вошел в зону замены. Секретарь проигнорировал это, и игра не была остановлена. По окончании розыгрыша второй судья попросил секретаря зарегистрировать неправильный запрос в протоколе. Правильные ли это действия?

Второй судья действовал правильно. Это типичный случай неправильного запроса, который должен регистрироваться в протоколе. Второй судья должен проинформировать тренера об этом. Если это повторный неправильный запрос, должна последовать санкция за задержку.

**Правило [15.11.1.1](#), [15.11.2](#), [16.1.4](#)**

- 4.21** Если секретарь включил зуммер для замены по ошибке (после свистка на подачу / игрок не вошел в зону замены), фиксируется ли неправильный запрос команды?

Нет, так как ошибку допустил секретарь, этот случай не следует квалифицировать ни как неправильный запрос, ни как задержку.

**Правило [15.10.3.1](#), [15.10.3.3](#)**

- 4.22** Незарегистрированный в списке команды игрок обнаружен на площадке. Что должны предпринять судьи?

Тренер и капитан команды обязаны проверить регистрацию игроков и подтвердить это своими подписями. Незарегистрированные игроки, которые играли в матче, должны быть удалены с площадки, как только это обнаружено, и заменены правильно зарегистрированными. Все очки, набранные во время нахождения такого незарегистрированного игрока на площадке, аннулируются, а соперник получает очко и подачу. Если такая ошибка обнаружена после окончания партии, команда проигрывает партию. Если такая ошибка обнаружена после окончания матча, матч целиком проигран командой из-за участия в нем незарегистрированного игрока.

Чтобы предотвратить подобную ситуацию, перед каждой партией второй судья и секретарь должны проверять, соответствуют ли номера игроков в карточке расстановки, номерам, зарегистрированным в протоколе.

**Правило [4.1.3](#), [4.2.2](#), [5.1.1](#), [5.2.2](#), [7.3.5.4](#), [15.9.2](#)**

- 4.23** В перерыве принимающая команда А произвела замену. Во время этого перерыва команда Б получила замечание, вследствие чего команда А сделала переход. После этого перехода команда А сделала еще один запрос замены. Разрешено ли это?

Да, разрешено. Так как, по сути, имел место состоявшийся розыгрыш (как определено правилами) между двумя запросами замены.

**Правило [6.1.3](#), [15.2.3](#)**

- 4.24** Во время проверки расстановки второй судья обнаружил, что номер Либери присутствует в начальной расстановке в карточке. Он попросил тренера исправить карточку расстановки и проинформировал об этом секретаря. После этого матч начался. Правильные ли это действия?

В данном случае 2-й судья должен попросить у тренера новую правильную карточку расстановки (которая может быть изменена только в той позиции, где Либери был записан по ошибке). Как только по исправленной карточке расстановки будет проверена расстановка на площадке, 2-й судья может дать разрешение Либери выйти на площадку.

**Правило [7.3.5.2](#)**

**4.25** **ВИДЕО**

Команда сделала запрос замены, которая не была предоставлена из-за неправильной таблички. Последовало замечание за задержку, так как команда уже имела предупреждение. Может ли эта команда сделать новый запрос замены?

Да, может. Так как замечания считаются состоявшимися розыгрышами, новый запрос замены может быть принят в этом случае.

**Правило [6.1.3](#), [15.2.3](#)**

#### 4.26 **ВИДЕО**

Команда выразила желание сделать две замены. Один игрок вошел в зону замены готовый играть, в то время как другой все еще выбирал табличку с номером. До того, как были закончены процедуры первой замены, он уже находился на месте. Правильно ли действовали судьи, разрешив обе замены без последствий?

Да.

Судьи разумно подошли к использованию процедуры одновременных замен. Если фактической задержки нет, судьи должны действовать гибко.

Данная ситуация отличается от описанной выше ситуации [4.2](#), где второй заменяющий игрок находился слишком далеко от зоны замены.

[Судейское руководство и инструкции – 15.2.2](#)

#### 4.26.1 **ВИДЕО**

Заменяющий игрок вошел в зону замены с нумерованной табличкой в разминочной футболке. Поняв это, он снял эту футболку на боковой линии во время замены и отдал ее игроку, покидающему площадку. Правильное ли это действие при замене?

Нет. Заменяющий игрок должен быть готов к игре в момент запроса замены. Игрок в разминочной футболке не может считаться готовым играть, поэтому этот запрос должен быть отклонен и наложена санкция за задержку.

**Правило [15.10.3.1](#), [15.10.3.2](#)**

### **ТАЙМ-АУТЫ**

- 4.27 Продолжительность тайм-аута составляет 30 секунд.  
Может ли это быть скорректировано?

Да. Продолжительность тайм-аутов может быть изменена в соответствии с требованиями соревнования. Если используется электронный протокол, может быть установлен соответствующий отсчет продолжительности тайм-аута.

**Правило [15.4.1](#)**

### **НЕПРАВИЛЬНЫЙ ЗАПРОС**

#### 4.28 **ВИДЕО**

Может ли команда запросить замену до и после тайм-аута – все это в одном и том же перерыве в игре?

Нет, в то время как два тайм-аута могут быть запрошены командой в одном и том же перерыве, два запроса замены НЕ разрешены, второй подряд запрос должен расцениваться как неправильный запрос.

**Правило [15.3.1](#), [15.3.2](#), [15.10.3.1](#), [15.11.1.3](#), [27.2.2.6](#)**

#### 4.29 **ВИДЕО**

Тренер попросил третий тайм-аут, который был предоставлен вторым судьей. После чего секретарь обнаружил, что это третий тайм-аут команды, и сообщил об этом второму судье. Какими должны быть действия судей в этой ситуации?

Обычно, это неправильный запрос, но в данном случае имела место фактическая задержка. Тайм-аут должен быть отклонен или немедленно прерван. Игроки возвращаются на площадку. Игровой капитан уведомляется о фактической задержке, на команду налагается санкция за задержку.

**Правило [15.11.1.4](#), [16.1.5](#), [27.2.2.6](#)**

- 4.30 Возможен ли неправильный запрос ПОСЛЕ того, как команда уже получила ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ за задержку или ЗАМЕЧАНИЕ за задержку?

Да, возможен. Хотя это и нетипично, все же, неправильный запрос возможен и после задержки, это – не эскалация задержек! Правило о неправильных запросах и правило о задержках – оба совершенно определенно устанавливают: что является неправильным запросом, и что является задержкой. Таким образом, даже если на команду уже были наложены санкции за задержку, некоторые ее действия являются ТОЛЬКО неправильным запросом и не суммируются с ранее совершенной задержкой.

**Правило [15.5](#), [16.1](#)**

- 4.30.1 Разрешен ли запрос тайм-аута или обычной замены игрока, если запрос обычного игрового перерыва был уже отклонен и сделано предупреждение за задержку?

Нет, не разрешен. В такой ситуации команда должна ждать окончания следующего состоявшегося розыгрыша, чтобы сделать следующий запрос обычного игрового перерыва. Если команда все-таки делает запрос, это не следует расценивать как неправильный запрос, команде следует лишь напомнить об этом.

**Правило [15.2.4](#), [Судейское руководство и инструкции](#)**

## ТРАВМЫ

- 4.31 ВИДЕО**  
Может ли игрок играть с кровотечением носа?
- Судьи должны действовать осмотрительно, когда возникает травма с кровотечением. Если оперативная медицинская помощь не позволяет немедленно устранить кровотечение, игрок должен быть заменен или замещен на время, пока кровотечение не будет остановлено, а следы крови – удалены с формы игрока. Заменяющему игроку необходимо предоставить приемлемое время, чтобы снять тренировочный костюм, и позволить войти в игру. Разумная процедура для первого судьи – не налагать санкцию за задержку и не просить команду об игровом перерыве.  
**Правило 4.4, 15.5, 15.10.2, 15.10.3.1, 17.1.1**
- 4.32 ВИДЕО**  
Либеро травмировал руку, играя в защите. После непродолжительной терапии Либеро заявил, что он сможет продолжать игру. Судья возобновил матч, и Либеро продолжил играть. Было ли это решение первого судьи правильным?
- Решение первого судьи правильное. Для безопасности игрока первый судья должен немедленно, когда случается травма, остановить розыгрыш и разрешить врачу команды и/или медицинскому персоналу выйти на площадку. Если выяснится, что травма серьезная и достаточно опасная, игрока необходимо переместить с площадки для безопасного восстановления. Принципиальное решение первого судьи – предоставить игроку и/или врачу команды приемлемое время, чтобы выяснить серьезность травмы, но при этом лимитированное необходимостью замены.  
**Правило 15.7, 17.1.2**
- 4.33 ВИДЕО**  
Инцидент произошел во время замены, в результате – у заменяющего игрока кровотечение носа.  
Какие действия будут правильными?
- Прежде всего, судья должен затребовать медицинскую помощь. Игру необходимо остановить. Если игрок не может восстановиться, замена может быть отменена или команда может выбрать другого заменяющего игрока. Учитывая, что игра не была возобновлена, замена не была засчитана.  
**Правило 15.2.3, 15.7**
- 4.34** Капитан команды получил травму до начала матча. Что необходимо предпринять в такой ситуации?
- Процедура зависит от момента получения травмы. Главный принцип сформулирован в Правиле 4.1.3: когда протокол подписан капитанами и тренерами, т.е. после жеребьевки, команда не имеет права изменить список (за исключением, когда Либеро травмирован и не имеет возможности играть и тренер хочет переназначить капитана команды в качестве нового Либеро). Исходя из этого: если травма капитана команды произошла до жеребьевки, и он/она не сможет играть, тренер должен назначить нового капитана команды, под номером размещается полоска, в протоколе номер обводится кружком. Этот новый капитан команды будет иметь все обязанности и права (в том числе, представлять свою команду на жеребьевке). Если же травма капитана команды произошла после жеребьевки, тренер не имеет права назначить другого игрока капитаном команды. В этом случае тренер должен назначить "основного капитана команды", который принимает на себя обязанности и права капитана команды и подписывает протокол после матча. В обеих ситуациях факт травмы должен быть записан в протоколе.  
**Правило 4.1.3, 5.1, 5.2.1, 5.2.2, 27.2.2.7**
- 4.35 ВИДЕО**  
Какая правильная процедура должна последовать, если травмированный игрок не в состоянии физически участвовать в замене в зоне замены (например, его уносят с площадки)?
- Для того, чтобы эта замена была понятна всем, заменяющий игрок должен взять табличку с номером травмированного игрока и войти в зону замены. Табличку нужно отдать второму судье для возвращения ее команде.  
**Правило 15.10.1, 17.1.1**
- 4.36 ВИДЕО**  
В середине розыгрыша два игрока падают на пол. Это, вероятно, лишает команду соперника возможности выиграть розыгрыш. Должны ли судьи немедленно остановить розыгрыш?
- В соответствии с новейшими инструкциями, если нет риска дальнейшего травмирования или травмирования других игроков, судьи, прежде чем прерывать розыгрыш, должны, взяв паузу, определить действительно ли имеет место травма.  
**Правило 17.1.1**  
**Судейское руководство и инструкции – 15.3**

#### 4.37 **ВИДЕО**

Игрок команды справа понимает, что его команда, похоже, проигрывает розыгрыш, и падает на пол.

Как судьям правильно действовать в этой ситуации?

В соответствии с самыми новыми инструкциями, судьи должны прерывать розыгрыш только в случае кровотечения или очевидной травмы и существования реальной угрозы дополнительного травмирования игрока или травмирования партнеров по команде.

Поскольку розыгрыши часто длятся не более 5 секунд, небольшая пауза прежде, чем автоматически дать свисток, может предотвратить дальнейшие подобные инциденты. Очевидные обманные действия должны расцениваться как неправильное поведение.

**Правило [17.1.1](#)**

**[Судейское руководство и инструкции – 15.3](#)**

### **ЗАДЕРЖКИ ИГРЫ**

- 4.38** Перед началом третьей партии первый судья дал сигнал командам выйти на площадку для продолжения матча. Одна из команд не отреагировала. Поскольку команда слишком медлила, первый судья сделал ей предупреждение за задержку. После этого команда вышла на площадку. Были ли эти действия первого судьи правильными?

Да, первый судья действовал правильно. Команды по свистку должны занять свои позиции на площадке. Если команды не реагируют, первый судья должен сделать предупреждение за задержку. Если команда и в этом случае не отреагировала, должно быть сделано замечание за задержку. Если на такие меры команда не реагирует, это расценивается как отказ играть, команда объявляется не явившейся и проигрывает матч. В таком случае записывается счет 0:3 (0:25, 0:25, 0:25).

Если команда медлит с возвращением после тайм-аута, должна последовать такая же процедура.

**Правило [6.4.1](#), [16.1](#)**

- 4.39** Нужно ли наказывать команду за задержку, если по окончании розыгрышей команда встает в круг/группой на площадке?

Нет требования, чтобы первый судья предоставлял игрокам время сверх разумных пределов занять позиции для следующего розыгрыша. Тем не менее, он не должен препятствовать проявлениям воодушевления и ободряющим возгласам, но и не должен позволять задерживать игру. Первый судья должен призвать команду занять позиции. Если он/она понимает, что игроки постоянно используют такое поведение как тактику задержки игры, на команду должна быть наложена санкция за задержку.

На ведущих соревнованиях для отсчета времени между розыгрышами используется 15-секундный таймер; но и при использовании таймера подающему всегда должно быть предоставлено 8 секунд после свистка судьи, чтобы начать подачу.

**Правило [16.1.2](#), [16.1.5](#)**

- 4.40** Игрок отказался продолжить игру из-за мокрого пятна на полу от падения партнера за мячом. Как должен отреагировать первый судья?

Здравый смысл здесь играет ключевую роль.

Это обязанность первого судьи – принимать решение в отношении запросов игроков о протирке, задерживают ли они явно игру, и, при необходимости, налагать санкцию за задержку за эти действия.

Если первый судья полагает, что протирищикам необходимо протереть пол, он/она может дать распоряжение. Контроль за ходом матча всегда возложен на первого судью.

**Правило [1.5](#), [5.1.2.2](#), [6.4.1](#), [16.2](#)**

- 4.41** В интервале между партиями команда в полном составе ушла в раздевалку и вернулась через 5 минут. Первый судья наложил санкцию за задержку, и игра продолжилась. Было ли решение судьи правильным.

Во-первых, команде не разрешено покидать зону соревнования без разрешения судей. В любом случае, по истечении двух с половиной минут второй судья должен подойти к команде и напомнить ей о необходимости немедленно выйти на площадку, иначе она будет объявлена не явившейся. После возвращения команды на площадку первый судья должен наложить санкцию за задержку.

**Правило [4.2](#), [6.4.1](#), [6.4.2](#), [18.1](#)**

- 4.42** Как должен отреагировать первый судья, если зрители прервали матч?
- Первый судья должен остановить игру, организатор или Технический делегат ФИВБ должны предпринять шаги для восстановления порядка. Это прерывание матча должно быть зарегистрировано в протоколе.  
**Правило 17.2, 17.3 (17.3.1)**
- 4.43** **ВИДЕО**  
В 4-й партии, когда счет был 27-27, первый судья наказал красной карточкой игрока Либери команды в белой форме за грубое поведение по отношению к первому судье (счет стал 27-28 в пользу команды в черной форме). После решения первого судьи тренер команды в белом не захотел продолжать игру и увел команду с площадки в знак протеста против такого решения первого судьи о наказании Либери. После этой реакции тренера первый судья показал красную карточку тренеру команды, и тем самым завершил партию и матч. Было ли решение первого судьи правильным?
- ВНЕШНЯЯ ПОМЕХА**
- 4.44** **ВИДЕО**  
После защитного действия в свободной зоне за лицевой линией, которым игрок возвращал мяч на площадку, мяч попал в кран-штангу камеры, оказавшуюся в игровом пространстве. Судьи были вынуждены остановить игру. Как должен трактовать это первый судья: как мяч "ЗА", или как "внешняя помеха"?
- В игровом пространстве приоритетное право играть принадлежит игрокам. Если мяч задевает предмет или человека, появляющихся извне в игровом пространстве, например ТВ камера на кран-штанге, это должно рассматриваться как "внешняя помеха" и розыгрыш должен быть переигран. На видео видно, что Либери был готов играть с мячом и продолжить розыгрыш, но кран камеры помешал ему это сделать. Это должно рассматриваться как "внешняя помеха", розыгрыш должен быть переигран. Но, если в результате защитного действия мяч направлен к зрителям и никто из игроков не имел возможности играть с мячом, судья не должен считать это внешней помехой, этот мяч ЗА.  
**Правило 17.2**
- 4.45** **ВИДЕО**  
Центральный нападающий, готовясь к атаке, потерял одну кроссовку, которая упала в передней зоне. Он нанес удар по мячу, а затем команда проиграла розыгрыш. По окончании розыгрыша этот нападающий попросил позволить надеть кроссовку. Судьи не предпринимали никаких действий ни во время, ни после розыгрыша. Как правильно должны действовать судьи в такой ситуации?
- Главный принцип – безопасность игроков. Если судьи решили, что кроссовка, часть экипировки игрока, создает опасность, они должны остановить игру. Поскольку было очевидно, что игрок не умышленно потерял кроссовку, его просьба надеть ее не может считаться задержкой.  
**Правило 17.2**
- 4.46** **ВИДЕО**  
Если пытающийся достать мяч игрок сталкивается с судейской вышкой, нужно ли автоматически прерывать и переигрывать розыгрыш?
- Нет. Судья должен определить, повлияло ли это столкновение на его/ее деятельность или стало причиной травмы игрока. Если судья не может продолжать работу нормальным образом, розыгрыш должен быть остановлен и переигран. Если в результате столкновения не возникло помехи, можно продолжить розыгрыш без прерывания.  
**Правило 17.2**
- 4.47** **ВИДЕО**  
После видеопросмотра болельщики проигравшей команды вышли к боковой линии площадки, демонстрируя свое несогласие с результатом. Как должны реагировать судьи?
- В данном случае второй судья, определенно в соответствии с нашими принципами равного судейства, отреагировал хладнокровно и корректно направил зрителей обратно на свои места. Если демонстрация будет более серьезной, судьи имеют право остановить матч и попросить организаторов восстановить порядок.  
**Правило 23.2.3**



- 4.48** **ВИДЕО**  
 Во время игры из-за невнимательности подавальщика второй мяч выкатился на площадку. Это не было замечено ни первым судьей, ни вторым судьей. После окончания розыгрыша первый судья решил переиграть его из-за внешней помехи.  
 Было ли это решение правильным?
- 4.49** **ВИДЕО**  
 Тренер перехватил атакующий удар соперника вблизи боковой линии таким образом, что возникли сомнения – мяч в площадке или за. Как должен поступить первый судья в данном случае?
- Нет, это его решение не было правильным. Потому что мяч выкатился на площадку в самый последний момент розыгрыша, не создав ни помехи игре, ни риска травмы для игроков. Главный принцип – безопасность игроков. Следовательно, если судьи понимают, что второй мяч находится на площадке или выкатывается на площадку, они должны прервать розыгрыш. Если второй мяч был отправлен на площадку умышленно членом команды, главный принцип все тот же, но, это действие должно расцениваться как агрессивное действие, приводящее к дисквалификации этого члена команды. Как и в ситуации прецедента 8.2, если первый судья определил, что возникает опасная ситуация или оказано реальное влияние на продолжение игры, он/она должен немедленно остановить игру и переиграть розыгрыш. С другой стороны, если розыгрыш уже закончен, или не оказано никакого влияния на его результат, нет необходимости назначать переигровку. Судьи должны уметь отличать эти две разные ситуации.
- Правило 17.2**
- Если атакующий удар попадает в тренера соперника в свободной зоне, то, в соответствии с правилами, – мяч ЗА. Но если тренер перехватывает мяч вблизи линии и судьи / линейный не могут определить окончательное место приземления из-за перехвата, мяч должен быть засчитан В ПЛОЩАДКЕ, а тренер должен получить устное предупреждение. При наличии предыдущей санкции должна быть наложена более строгая санкция в соответствии со шкалой санкций.
- Правило 17.2**

## **ГЛАВА 5: ЛИБЕРО**

- 5.1** Может ли Либери войти в игру без разрешения второго судьи после проверки расстановки перед началом партии?
- Да, может. Игрок начальной расстановки должен быть на площадке во время проверки расстановки. Как только второй судья проверит расстановку, Либери может заместить игрока задней линии.
- Правило 19.3.2.4, 19.3.2.8, 24.3.1**
- 5.2** Команда уже использовала все обычные замены в партии, когда игрок, находящийся на площадке, был удален, а Либери был на скамейке. Каким образом должен быть продолжен матч?
- Либери, зарегистрированный в протоколе, ни в каком случае не имеет права стать обычным игроком в матче. Тем не менее, может быть произведена исключительная замена (не с участием Либери), если тренер захочет воспользоваться этой возможностью, но исключенному игроку не разрешено играть в дальнейшем в матче в данном случае.
- Правило 6.4.3, 15.7, 15.8**
- 5.3** Разрешено ли Либери войти в игру, заменяя травмированного игрока посредством обычной замены?
- Нет. Либери не разрешено участвовать в любой замене: обычной или исключительной.
- Правило 15.5, 15.7, 17**
- 5.4** Либери находился на площадке, замещая игрока №5. Либери был удален на партию. Какие правильные действия необходимы для продолжения матча?
- Если команда имеет двух Либери, тренер может сразу же заместить наказанного действующего Либери вторым Либери или игроком №5.  
 Если в команде один Либери, команда имеет выбор:
- заместив Либери, вернуть игрока №5 на площадку и играть без Либери в оставшейся части партии, или
  - тренер переназначает нового Либери из числа игроков, которые не находятся на площадке в момент переназначения, новый Либери может сразу и напрямую заместить удаленного действующего Либери (который теряет право играть в оставшейся части матча).
- Правило 6.4.3, 19.1.1, 19.3.2, 19.3.2.8, 19.4**



- 5.5** **ВИДЕО**  
Может ли замещение Либери иметь место в то же самое время, что и замена?  
**Правило 15.3.2, 19.3.2, 19.3.2.8**
- 5.6** **ВИДЕО**  
Либери, замещающий игрока позиции 1, сделал это после свистка на подачу, но перед ударом подающего по мячу.  
Как должен отреагировать первый судья?  
Если это первый раз в матче, первому судье следует продолжить розыгрыш, не прерывая игру. По окончании розыгрыша он/она должен проинформировать игрового капитана, что это неправильная процедура замещения. Последующие запоздалые замещения должны немедленно стать предметом для санкций за задержку, а розыгрыш прерывается. ***При этом замещение Либери остается в силе.***  
Если замещение сделано **после удара на подачу**, первый судья должен свистком зафиксировать это как позиционную ошибку.  
**Правило 19.3.2.5**
- 5.7** Неправильное замещение Либери было обнаружено до того, как состоялась подача.  
Что необходимо предпринять?  
Если оно обнаружено, второй судья должен свистком отозвать игрока обратно. Неправильное замещение отменяется, на команду налагается санкция за задержку. Если оно обнаружено после того, как игра продолжилась, последствия его такие же, как при неправомерной замене.  
**Правило 19.3.2.1, 19.3.2.9, 23.2.3**
- 5.8** Совершив рывок за мячом, единственный Либери команды (замещающий игрока №4) травмировал мышцу ноги и не смог более продолжать игру. Тренер принял решение переназначить игрока №4 в качестве нового Либери.  
Возможно ли это?  
Не напрямую, так как замещенному игроку правилом не разрешено быть переназначенным в момент запроса о переназначении. Если тренер хочет, чтобы игрок №4 был переназначен в качестве нового Либери, игрок №4 сначала должен вернуться на площадку, заменив травмированного Либери, и должен быть заменен по правилам обычной замены. После этого он может выйти на площадку как новый Либери только после состоявшегося розыгрыша, так как второе подряд замещение в одном и том же перерыве не разрешено.  
**Правило 19.1.3, 19.3.2.2, 19.3.2.8, 19.4.2**
- 5.9** Разрешено ли быть одновременно и тренером, и Либери?  
Да, разрешено.  
Правила не запрещают Либери быть тренером.  
**Правило 5.2.3.4**
- 5.10** Капитан команды получил травму на площадке и должен быть заменен. Тренер запросил, чтобы новым игровым капитаном стал Либери.  
Разрешено ли это?  
Это разрешено.  
В соответствии с правилами, игрок(и) Либери может быть капитаном команды или игровым капитаном.  
**Правило 5**
- 5.11** Либери / замещенный игрок без необходимости поменялись на площадке (это еще не была зарегистрировано в Листе контроля Либери), но, поняв свою оплошность, моментально сами ее исправили. Считается ли это замещением?  
Нет, это не следует считать замещением. Должен быть хотя бы один состоявшийся розыгрыш между двумя замещениями Либери. Здесь имела место очевидная оплошность, но ее не следует рассматривать как ошибку.  
**Правило 19.3.2.1, 19.3.2.2**
- 5.12** Команда забыла заместить Либери, когда он перешел в переднюю линию на позицию 4.  
Какие действия судей являются правильными, когда они сталкиваются с такой очевидной ситуацией?  
Либери не имеет право играть в передней линии и должен покинуть площадку после перехода на позицию 4. Первый судья должен медлить с сигналом на подачу в течение разумного времени, если замещение все еще не состоялось, команде нужно напомнить об обязанности выполнять замещение Либери, затем команда должна быть наказана за любую причиненную задержку.  
**Правило 19.3.1.1, 28.2.2.1, 28.2.2.2**
- 5.13** Либери был замещен и немедленно вернулся на площадку (не было ни одного розыгрыша между этими двумя замещениями).  
Разрешено ли это?  
Нет. Это типичный случай неправильного замещения Либери. В момент второго замещения второй судья должен отменить замещение, первый судья должен наложить санкцию за задержку. В матчах, где есть помощник секретаря, его/ее обязанностью является контроль замещений Либери. В этом случае в момент замещения он/она должен зуммером сигнализировать о совершенной ошибке.  
**Правило 19.3.2.9, 23.2.3**

- 5.14** Либеро был замещен обычным игроком. После подачи один из резервных мячей выкатился на площадку, и розыгрыш был остановлен. До свистка, разрешающего повторение розыгрыша, Либеро попытался заместить игрока на позиции 6. Второй судья отозвал его обратно с площадки. Правильно ли поступил второй судья?
- Да, это правильные действия второго судьи. Это один из случаев неправильного замещения Либеро, так как не было **состоявшегося** розыгрыша между двумя замещениями Либеро. В момент второго замещения Либеро второй судья должен отменить замещение, первый судья должен наложить санкцию за задержку.  
**Правило [19.3.2.1](#), [19.3.2.9](#)**
- 5.15** Либеро команды получил травму, второй судья разрешил врачу выйти на площадку и присутствовать тренеру при определении серьезности травмы. Было принято решение увести Либеро с площадки и вернуть на площадку игрока, которого замещал Либеро. После того как Либеро был уведен с площадки, он заявил, что восстановился, и настаивал на своем возвращении на площадку. Судьи разрешили Либеро вернуться на площадку и возобновили игру. Правильное ли это решение?
- Нет, решение неправильное, это не следовало разрешать. Даже в случае травмы, Либеро может быть замещен посредством обычного замещения. К тому же, Либеро имеет право принимать участие в матче, пока он не будет объявлен неспособным играть (**Правило [19.4.2](#)**). Ошибка в приведенной ситуации состояла в том, что два последовательных замещения имели место без единого состоявшегося розыгрыша между ними. Это один из случаев неправильного замещения Либеро.  
**Правило [19.3.2.1](#), [19.3.2.8](#), [19.3.2.9](#)**
- 5.16** Либеро команды А травмировал руку, и другой игрок был переназначен в качестве нового Либеро. До конца матча травмированный Либеро сидел на скамейке команды. Разрешено ли это?
- Да, игрок был в состоянии передвигаться, не являлся помехой, и не существовало никакой опасности для его самого или партнеров. Эти обстоятельства имеют решающее значение при принятии решения. В подобном случае игроку разрешено оставаться на скамейке. Если игроку оказывается медицинская помощь, врачу команды следует поместить игрока за скамейкой или в безопасном месте за пределами Поля Игры.  
**[Схема 1а](#) и [Определения](#)**  
**Правило [19.3.2.8](#)**
- 5.17** Когда два замещения Либеро могут иметь место в одном и том же перерыве в одной и той же команде?
- Только в 2 случаях два замещения Либеро могут иметь место в одном и том же перерыве:
1. когда налагается замечание;
  2. когда сразу вслед за выходом Либеро на площадку, розыгрыш становится несостоявшимся вследствие травмы действующего Либеро.
- Правило [6.1.3](#), [19.3.2.1](#)**
- 5.18** Действующий Либеро пожаловался на плохое самочувствие. Разрешено ли переназначение нового Либеро?
- Если команда имеет двух Либеро, в случае травмы или болезни действующего Либеро, он/она может быть замещен вторым Либеро. Если в команде только один Либеро или второй Либеро уже был неспособен играть, он/она может быть замещен в соответствии с процедурой переназначения.  
**Правило [19.3.2.2](#)**
- 5.19** Секретарь записал номер "15" для Либеро вместо "5". Тренер и капитан команды подписали список команды. Что должно последовать при выявлении ошибки?
- Это административная погрешность, и она не должна иметь никаких последствий для команды. Секретарь должен исправить номер, сделав запись в секторе "Замечания".  
**Правило [19.1.2](#)**
- 5.20** В первой партии Либеро команды А играл в футболке того же цвета и модели, как у всей команды. Перед началом второй партии тренер команды Б протестовал против такой ситуации. Какое решение является правильным?
- Так как неправильная футболка не повлияла на игру, результат первой партии не должен отменяться и санкция не должна налагаться на команду А. Тем не менее, Технический делегат ФИВБ должен принять решение о том, должен ли Либеро сменить футболку.  
**Правило [19.2](#)**
- 5.21** Два игрока, пытаясь блокировать атаку соперника, прыгнули у сетки. Между ними прыгнул также Либеро, но ни одна из частей его тела ни в какой момент не была выше верхнего края сетки. Тем не менее, второй судья свистком остановил игру, квалифицировав это как попытку блока. Было ли его решение правильным?
- Решение неправильное. Так как ни в какой момент ни одна из частей тела Либеро не была выше верхнего края сетки, его прыжок нельзя расценивать как попытку блока.  
**Правило [14.1.1](#), [14.1.2](#), [14.1.3](#), [14.1.4](#), [14.6.6](#)**

- 5.22** Либери покинул площадку. Подающий был наказан за затягивание выполнения подачи (8 секунд). Может ли Либери сейчас вернуться на площадку?
- Да, Либери может вернуться.  
Такая ошибка при выполнении подачи должна рассматриваться равнозначно состоявшемуся розыгрышу. Следовательно, Либери разрешено вернуться на площадку.  
**Правило [6.1.3](#), [19.3.2](#), [19.3.2.1](#)**
- 5.23** Тренер объявил единственного Либери команды неспособным играть и выразил желание переназначить нового Либери. Кто может быть переназначен в качестве нового Либери и когда?
- Исключая замещенного игрока, любой из игроков, не находящийся на площадке в момент запроса переназначения, может быть переназначен в качестве нового Либери. Первоначальный Либери не может вернуться в игру в оставшейся части матча.  
Если тренер хочет, чтобы замещенный игрок был переназначен в качестве нового Либери, тренер должен сначала заменить его по правилам замены.  
Если действующий Либери объявлен неспособным играть, его должен заместить замещенный им игрок, и новый Либери имеет право выйти на площадку после состоявшегося розыгрыша.  
**Правило [19.3.2.8](#), [19.4.2.1](#), [19.4.2.4](#)**
- 5.24** **ВИДЕО**  
Команда имела двух зарегистрированных Либери: №11 и №16. Футболка последнего была такого же цвета и фасона, как у обычных игроков этой команды. Команда сделала запрос замены, и игрок №16 вошел в зону замены, чтобы заменить игрока на площадке. Секретарь немедленно просигналил, что этот запрос не является правоммерным. Что должно последовать при возобновлении игры?
- Либери не имеет права участвовать ни в обычной замене, ни в исключительной. Поэтому, этот запрос замены следует считать неправоммерным. Поскольку это обнаружено до возобновления игры, запрос должен быть отклонен и на команду наложена санкция за задержку. Несомненно, Либери должен заменить футболку.  
Судьи должны внимательно контролировать команды и форму игроков, сравнивая номера игроков и номера на их футболках в соответствующее время перед матчем, чтобы избежать такой ситуации.  
**Правило [15.5.1](#), [15.7](#), [16.1.3](#), [19.2](#)**
- 5.25** Команда имела двух зарегистрированных Либери. После второй партии тренер объявил **обоих** Либери неспособными играть и переназначил одного нового Либери вместо их. Разрешено ли это?
- Да, разрешено. Не запрещено объявлять обоих Либери неспособными играть в одно и то же время. Ни один из первоначальных Либери не может вернуться в игру в матче после переназначения, но они имеют право сидеть на скамейке или находиться в месте разминки.  
**Правило [19.4.2.1](#), [19.4.2.2](#)**
- 5.26** **ВИДЕО**  
Принимая обманный атакующий удар связующего команды Б, Либери команды А, стоя в передней зоне, сыграл мяч пальцами одной руки над головой. Его партнер нанес атакующий удар по этому мячу, когда он был полностью выше сетки в момент удара. Какое решение должно быть принято, было ли это действие правильным или неправильным?
- В соответствии с правилом, если Либери действовал открытыми пальцами подобно типичной, предназначенной для атаки передаче, при такой атаке это считается ошибкой. Но, если Либери защищает тело/лицо, вместо выполнения передачи, это следует считать правильной игрой.  
**Правило [13.3.6](#), [19.3.1.4](#)**
- 5.27** **ВИДЕО**  
**новый** Либери в передней зоне выполнил типичную передачу сверху пальцами. В момент удара он шагнул за линию атаки, одновременно подняв другую ногу в воздух. Его партнер завершил атаку, когда мяч был полностью выше сетки. Первый судья расценил это действие как нарушение и отдал очко команде соперника. Было ли это правильным решением?
- Да. В такой ситуации учитывается последний контакт с полом игрока Либери. Этот принцип применяется и в случае подачи в прыжке, и в случае атаки с задней линии. Хотя левая нога Либери находилась в воздухе, но ее последний контакт был ВНУТРИ зоны атаки, поэтому завершение этой атаки, когда мяч полностью выше верхней края сетки в момент удара, является ошибкой.  
**Правило [13.3.6](#), [19.3.1.4](#)**

## ГЛАВА 6: ПОВЕДЕНИЕ УЧАСТНИКОВ

- 6.1** Первый судья сделал игроку предупреждение за незначительное неправильное поведение, переходя сразу к ЭТАПУ 2 процедуры предупреждения за незначительное неправильное поведение, показав игроку желтую карточку.
- Действия первого судьи правильные. Первый судья должен держать под контролем подобные случаи незначительного неправильного поведения. Желтая карточка должна быть зарегистрирована. Первый судья может сделать устное предупреждение команде через игрового

которая регистрируется в протоколе.  
Правильно ли действовал первый судья?

**6.2** Второй судья заметил неудавшуюся уловку (блокирующий намеренно дернул нижний край сетки) и свистком остановил игру, зафиксировав выигрыш розыгрыша атаковавшей командой. Затем первый судья сделал предупреждение этому игроку, показав желтую карточку. Достаточное ли это наказание для него?

**6.3** Тренер команды А вскочил после розыгрыша и, размахивая руками, выражал недовольство решением судьи.  
Допустимо ли такое поведение?

**6.4** Между партиями член команды А получил замечание за грубое поведение от первого судьи. Команда А должна была подавать первой в следующей партии.  
Что должно последовать далее?

**6.5** **ВИДЕО**  
После окончания розыгрыша огорченный связующий, ухватившись за сетку, потянул ее вниз. Является ли это ошибкой?

**6.6** Игрок направился к первому судье, раздраженно жестикулируя, не переставая кричать в его адрес даже после предупреждения. Как должно расцениваться такое поведение?

капитана (ЭТАП 1) за незначительное неправильное поведение общего характера. Тем не менее, в зависимости от серьезности незначительного неправильного поведения, он/она может начать с ЭТАПА 2, показав желтую карточку соответствующему игроку непосредственно, или члену команды через игрового капитана.

**Правило 21.1, 21.2**

Решение первого судьи неправильное. Розыгрыш выиграла атаковавшая команда из-за контакта игрока соперника с сеткой, который помешал игре. Блокирующий, кроме того, должен получить **замечание** за грубое поведение, а именно, попытку ввести в заблуждение судей.

**Правило 21.2.1, 21.3**

Тренеру позволена определенная, нормальным образом выраженная, реакция, судья должен просто успокоить его/ее без каких-либо дальнейших последствий. Но если реакция тренера расценивается судьей как незначительное неправильное поведение, соответствующее этапу 2, первый судья должен предупредить тренера, используя желтую карточку. При повторении такого поведения должно последовать замечание (красная карточка) за грубое поведение.

**Правило 5.2, 21.1, 21.2, 21.3**

Санкции, налагаемые между партиями, применяются перед началом игры в следующей партии. Таким образом, перед первой подачей первый судья должен сигнализировать о замечании в команде А. Команда Б получает очко, совершает переход и подает. Ниже перечислены нарушения, которые могут иметь место между партиями, соответствующие санкции должны быть зарегистрированы в протоколе:

1. Предупреждение члену любой из команд (желтая карточка).
2. Замечание члену подающей команды. Принимающая команда получает очко, переходит и обладает правом подавать.
3. Замечание члену принимающей команды. Очко присуждается подающей команде.
4. Замечания обеим командам, независимо от очередности получения: каждая команда получает очко (счет 1-1) и каждая команда переходит на одну позицию.

**Правило 21.5**

Нет, так как контакт с сеткой, показанный на видео, имел место после розыгрыша, формально он не может считаться ошибкой. Относительно аспекта неправильного поведения: в соответствии с **Правилом 21.3** первый судья имеет право налагать санкции на игрока в соответствии с серьезностью проступка. Потянуть сетку вниз – это может быть обычной эмоциональной реакцией огорченного игрока, концепция равного судейства позволяет контролировать такие ситуации. В некоторых случаях умышленное дергание сетки может расцениваться как грубое поведение, например: намерение в ходе розыгрыша ввести в заблуждение судью и/или соперника.

**Правило 21.2, 21.2.1, 21.3, [Судейское руководство и инструкции – 24.8](#)**

Это должно расцениваться как оскорбительное поведение и наказываться удалением – красная и желтая карточки вместе.

**Правило 21.1, 21.2, 21.3**

- 6.7** Игрок был удален без предварительного предупреждения. Как должно расцениваться незначительное неправильное поведение любого другого члена той же команды?
- Задача первого судьи – стараться предотвратить приближение команд к такому уровню нарушений и неправильного поведения, который требует наложения санкций. Тем не менее, если факт оскорбительного поведения очевиден, при первом же таком случае судья должен удалить игрока без предварительной санкции. Первый судья может сделать предупреждение другим членам команды после удаления – но, как только желтая карточка показана, она уже не может быть вновь показана любому из членов этой команды.  
**Правило 21**
- 6.8** Игрок №5 был удален на партию. Куда идет этот игрок после того, как покинет площадку?
- Исключенный игрок должен уйти в раздевалку команды (в сопровождении резервного судьи) на все то время, пока продолжается партия. По окончании партии этот игрок должен вернуться в зону соревнования.  
**Правило 21.3.2.1, D.9a**
- 6.9** **ВИДЕО**  
В момент подачи второй судья дает свисток о нарушении расстановки принимающей командой. Тренер гневно протестует и спорит со вторым судьей, утверждая, что позиции его команды были правильными "согласно новым правилам", и, выходя за все рамки, неоднократно говорит судье: "Вы не знаете правил".
- Это тот случай, когда первый судья должен защитить второго судью. Действия и слова тренера выходят за рамки допустимого. Если позволять такое поведение, тренер становится центром всеобщего внимания. Несмотря на аргументированные объяснения второго судьи игровому капитану, тренер продолжал протестовать и пытался повлиять на решение второго судьи. Такое поведение тренера должно быть предметом для замечания от первого судьи за грубое поведение.  
**Правило 21**
- 6.10** После матча один из капитанов команды продемонстрировал крайне неспортивное поведение по отношению к первому судье. Какими должны быть правильные действия первого судьи?
- Игрок в любом случае должен быть наказан определенным образом. На ФИВБ соревнованиях принято, что матч с последним свистком судей не заканчивается, о поведении капитана команды должно быть сообщено Техническому делегату ФИВБ и детали неправильного поведения записаны в секторе ПРИМЕЧАНИЯ протокола. Контрольный комитет ФИВБ имеет ряд санкций в своем распоряжении, включая временное отстранение от соревнования.
- 6.11** Игрок был замещен игроком Либери и сидел на скамейке. Первый судья наказал его "замечанием". Это не вразумило игрока, и он поаплодировал судье. Первый судья удалил его. Удаленный игрок продолжал демонстрировать неправильное поведение и получил дисквалификацию. Какова правильная процедура продолжения матча?
- Поскольку Либери не может играть в передней линии, удаленный или дисквалифицированный игрок должен быть немедленно заменен обычной или исключительной заменой. Это можно сделать без необходимости Либери покидать площадку, а команде – играть без замещающего игрока. Просто, после применения санкции тренер (или капитан), используя соответствующий жест, должен сообщить соответствующему судье номер игрока, замещающего дисквалифицированного игрока. Это регистрируется в протоколе.  
**Правило 6.4.3, 15.5.2, 15.8, 21.3.3.1, 21.4.3**

## ГЛАВА 7: СУДЬИ И ИХ ОБЯЗАННОСТИ

- 7.1** Второй судья потребовал от тренера не разговаривать с секретарем и не мешать секретарю. Правильно ли поступил второй судья?
- Да, это правильные действия второго судьи. С позиций ровного судейства, если такие ситуации могут быть урегулированы вторым судьей без соблюдения формальностей, это должно быть сделано.  
**Правило 23.3.2.2, 24.2.4**
- 7.2** Может ли запасной игрок в месте разминки сидеть на полу, а не стоять или выполнять растяжку?
- Да. Нет необходимости требовать, чтобы игроки в месте разминки именно стояли. Но при этом, игроки в месте разминки не могут сидеть на скамейках, стульях, ограждениях или стенках, если только это не обусловлено особой причиной и разрешено Техническим делегатом ФИВБ.  
**Правило 4.2.1, 4.2.3, 24.2.4, 24.2.5**



- 7.3** Может ли тренер попросить информацию у секретаря, касающуюся количества тайм-аутов, использованных **другой** командой?
- Секретарь не обязан удовлетворять запрос тренера. Как правило, тренерам не разрешено спрашивать у секретарей какую-либо информацию. Однако, если используется электронное табло, но количество использованных игровых перерывов не указывается, тренеры имеют право запросить эту информацию у секретаря, но только относящуюся к собственной команде и только тогда, когда они не отвлекают секретаря и не задерживают матч.  
**Правило 27.2.2**
- 7.4** Может ли капитан записать в протокол официальный протест, если он/она не уведомил в должное время первого судью о своем намерении во время матча?
- Если во время оспариваемого эпизода игровой капитан не заявил о намерении подать протест, капитан не может записать протест в протокол по окончании матча.  
**Правило 5.1.2.1, 5.1.3.2, 23.2.4**
- 7.5** Может ли судейское решение быть изменено даже после окончания партии?
- Да. Немедленно, до начала следующей партии судьям разрешается корректировать свои решения, касающиеся применения правил, если они убеждены, что ошиблись. Счет матча должен быть скорректирован соответствующим образом.
- 7.6** После отклонения запроса третьего тайм-аута, поскольку он являлся неправильным запросом, тренер поменял свое решение и отправил игрока на замену. Разрешено ли это?
- Если еще не было свистка на подачу, запрос правомерной замены следовало разрешить – неправильным запросом был только запрос тайм-аута. Этот неправильный запрос тайм-аута должен быть зарегистрирован в протоколе.  
**Правило 15.1, 15.2.1, 15.11, 16.1, 16.2, 24.2.6, 24.2.7**
- 7.7** Тренер во время тайм-аута собрал всю команду в самом углу свободной зоны у места разминки. Разрешено ли это?
- Во время тайм-аута команда должна "выйти в свободную зону к своей скамейке", второму судье следует сказать команде о необходимости сделать это.  
**Правило 15.4.2**
- 7.8** Помощник тренера подошел к боковой линии, чтобы помочь игрокам найти мокрое пятно на площадке. Первый судья подозвал игрового капитана и потребовал передать помощнику тренера, что ему следует оставаться на скамейке. Правильные ли это действия первого судьи?
- Действия первого судьи правильные. Помощнику тренера разрешено сидеть на скамейке, но он не может вмешиваться в игру. Только тренер может перемещаться вдоль боковой линии.  
**Правило 5.2.3.4, 5.3.1**
- 7.9** После розыгрыша тренер поинтересовался у второго судьи, тот ли игрок его команды собирается подавать. Второй судья проверил вместе с секретарем порядок перехода и ответил, что игрок готовится подавать, не нарушая порядок подачи. Первый судья продолжил матч. Соответствуют ли действия судей правилам?
- Несмотря на то, что единственным членом команды, которому разрешено говорить с судьями, является игровой капитан, это короткое взаимодействие между тренером и вторым судьей совсем не повлияло на ход игры. Таким образом, в интересах равного судейства второй судья может ответить на определенную просьбу тренера.  
**Судейское руководство и инструкции – 5.4**  
**Правило 5.1.2**
- 7.10** **ВИДЕО**  
Имеет ли право первый судья свистком фиксировать нарушение расстановки принимающей командой?
- Нет. Первый судья НЕ должен фиксировать эту ошибку, потому что он/она не может видеть эту ошибку непосредственно в момент ее совершения! Тем не менее, первый судья имеет право отменить решение любого члена судейской команды матча.  
**Правило 23.2.1**

## **ГЛАВА 8: ОТДЕЛЬНЫЕ СИТУАЦИИ**

- 8.1** Команда Б намеренно снижала темп игры. Как в таком случае должен реагировать судья?
- ПРИНЦИП:**  
Судье следует вести игру, поддерживая постоянный, соответствующий нормальному ходу игры темп. Судья никогда не должен позволять каким-либо сторонним факторам влиять на ход матча, замедлять игру и портить впечатление от достойной игры одной из команд.



- 8.2** С формы одной из спортсменок команды Б полотенце для вытирания пола упало на площадку А.  
Как должны действовать судьи?
- Если, по мнению первого судьи, ситуация представляет опасность, он должен немедленно остановить игру и назначить повторение розыгрыша. Но если розыгрыш закончен, а упавшее полотенце не повлияло на его исход, нет необходимости проводить переигровку.  
**Правило 17.2**
- 8.3** После того как в зале погас свет, матч был возобновлен на другой игровой площадке.  
Какое решение будет правильным в отношении участия дисквалифицированного игрока в партии, когда она начнется заново?
- Прерванная партия должна быть аннулирована и переиграна с теми же членами команд и с теми же начальными расстановками, но, ни дисквалифицированным, ни удаленным игрокам не разрешено участвовать в игре. Другие игроки, которые были в составе команды, но не были в начальной расстановке, должны занять их позиции. Кроме того, и все остальные предупреждения/санкции, которые были зарегистрированы в протоколе к моменту выключения света, остаются в силе и должны быть перенесены в протокол новой партии.  
**Правило 17.3.2.2**
- 8.4** **ВИДЕО**  
Игрок, пробегая около стойки за мячом, направленным за антенной первым касанием, схватился за стойку судьи, чтобы быстрее повернуть на бегу и вернуть мяч.  
Является ли это "ударом при поддержке"?
- Нет. При решении является ли такое действие правильным, **момент игры с мячом** является определяющим. Так как игрок не использовал в качестве опоры что-либо в момент контакта с мячом, его действия не могут быть расценены как "удар при поддержке". Это была правильная и зрелищная игра.  
**Правило 9.1.3**
- 8.5** **ВИДЕО**  
После того, как была сделана замена, первый судья на основании результата видеопросмотра изменил свое первоначальное решение и назначил переигровку розыгрыша. В связи с этим тренер попросил отменить замену. Возможно ли это?
- Поскольку первый судья изменил то свое решение, которое и являлось основанием для замены, просьба тренера может быть удовлетворена. Эта замена команды не должна быть засчитана.
- 8.6** **ВИДЕО**  
Во время атаки мяч отскочил от ленты сетки (или блока соперника). При этом антенна самопроизвольно оторвалась от сетки. Она уже падала вниз, когда команда в красном снова имела контакт с мячом.  
Каким должно быть решение первого судьи?
- Видеопросмотр показал, что мяч действительно не попал в блок. Но что бы там ни было, поскольку антенна оторвалась на долю секунды раньше, чем игрок команды в красном коснулся мяча, розыгрыш должен быть переигран. Первый судья был прав, немедленно назначив переигровку.
- 8.7** Счет в третьей партии 9-7. Команда, набравшая 7 очков, вдруг обнаружила, что на площадке находятся два игрока под номером 11. По всей видимости, один из игроков играл первую и вторую партии под номером 10, как это было официально зарегистрировано в протоколе и записано в расстановке, но когда он заменил мокрую футболку между 2 и 3 партиями, то по ошибке надел футболку с номером 11.  
Ни один из этих игроков не подавал во время третьей партии.  
Первый судья потребовал, чтобы игрок вновь играл под своим прежним номером, и наложил на команду санкцию за задержку.  
Правильно ли действовал первый судья?
- Да, судья действовал правильно.  
И секретарь, и второй судья должны были до начала партии обратить внимание на наличие двух 11-х номеров и исправить ситуацию в данный момент. В такой необычной ситуации, которая не изложена непосредственно в правилах, первый судья имеет право решать подобные вопросы.  
При этом, поскольку игрок был правильно зарегистрирован в протоколе и действительно был записан в карточке расстановки под правильным номером (номер 10), Правило 7 здесь не применимо. Следовательно, первый судья поступил правильно, НЕ аннулировав очки этой команды. Поскольку команда, так или иначе, виновата в том, что матч был прерван, санкция за задержку была наложена правильно, и игрок должен продолжить игру в форме с правильным номером.  
Матч должен быть продолжен с тем счетом, который был на момент обнаружения ошибки.  
Итак:  
\* **23.2.3** – он/она имеет право решать любые вопросы, касающиеся игры, включая те, которые не предусмотрены правилами;

- \* надеть форму с правильным номером;
- \* наложить на команду санкцию за задержку

Правило [7.3.5.4](#), [23.2.3](#)

## ГЛАВА 9: ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ТЕХНОЛОГИЙ

- 9.1** Гарнитура судьи видеопросмотра вышла из строя в середине матча. Каким должно быть наилучшее решение для продолжения матча и сохранения при этом возможностей видеопросмотра?
- У судьи видеопросмотра должна находиться резервная гарнитура. Идеальный вариант – полноценная коммуникационная связь, но, если запасных гарнитур нет под рукой, секретарь должен будет работать без гарнитуры и взаимодействовать с судьями с помощью жестов или личного диалога со вторым судьей. Поэтому судья видеопросмотра должен получить от секретаря гарнитуру с коммутируемым микрофоном.
- Решение Комиссии по правилам игры и судейству**  
**Правило [25](#).**
- 9.2** Информация о двух заменах была отправлена помощником тренера. Однако в зону замены вошла другая пара игроков. Как должны действовать второй судья / третий судья и секретарь?
- Фактический запрос – это вход заменяющего игрока (игроков) в зону замены. Электронный планшет команды в данном случае не превалирует над текстом правила. Технология призвана помочь, но человеческий фактор может иметь место, и это не должно служить основанием для отказа в замене.
- Второй судья (или третий судья) и секретарь должны просто принимать выходящих на замену игроков при условии, что замены правомерны. Секретарю в электронном протоколе следует "принять" замены по одной, а не "принять всех". При этом секретарь, используя гарнитуру, должен произнести фразу "вручную", чтобы второй судья знал, что нужно дать чуть больше времени секретарю, чтобы "перетащить" новых игроков в расстановку на компьютере электронного протокола.
- Правило [15.10.3.1](#), [15.10.4](#)**
- 9.3** На мировых соревнованиях ФИВБ нумерованные таблички для замен не использовались. Правильно ли это?
- На соревнованиях высшего уровня на протяжении уже продолжительного времени допускается использовать расширенные составы, поэтому номера могут достигать, например, 99. Как следствие, нумерованные таблички нецелесообразны. Кроме того, сами по себе таблички могут создавать различные ситуации, приводящие к возможным и нежелательным санкциям за задержку. Отказ от использования табличек здесь – лучший вариант.
- Однако, там, где не полностью используются технологии и где номера составов соответствуют обычной практике, таблички все же следует применять.
- Правило [15.10.3.3](#)**
- 9.4** С помощью планшета тренер передал данные для тайм-аута за долю секунды до того, как секретарь нажал кнопку начала розыгрыша, но что немаловажно – до свистка первого судьи. Игроки уходят к скамейке, а в это время соперник подает в пустую площадку. **Что должен предпринять первый судья, чтобы сохранить целостность игры?**
- Чтобы избежать недоразумений, первый судья руководствуется принципами ровного судейства.
- В данном случае ситуация возникла по невнимательности секретаря, так как сигнал тайм-аута должен был автоматически отключиться кнопкой начала розыгрыша. Имидж спорта только бы выиграл от того, что первый судья мог бы здесь быть более предусмотрительным и плавно преобразовать жест подачи в жест тайм-аута.
- Правило [15.11.1](#), [15.11.1.1](#), [16.1.4](#)**
- 9.5** **ВИДЕО**
- Во время розыгрыша мяч попадает в сетку, затем полностью переходит в пространство соперника под сеткой, прежде чем его удается вернуть в игру. Для команды, оспаривающей это, полный переход был подтвержден только тогда, когда она сделала запрос видеопросмотра на касание сетки.
- Правила устанавливают, что мяч считается "за", когда он полностью переходит под сеткой. В соответствии с регламентом видеопросмотра, первая же ошибка, обнаруженная во время видеопросмотра, даже если это не то действие, которое оспаривается, решает исход розыгрыша. В данном случае несмотря на то, что запрос был на касание сетки, а контакта игрока с сеткой не было, первый судья смог подтвердить свое первоначальное решение о том, что мяч был сыгран, когда он полностью находился на стороне команды

США. Именно эта ошибка и была зафиксирована свистком. С другой стороны, эта ситуация произошла из-за того, что сетка была не так туго натянута, как должна была. Это должно проверяться и быть исправлено до матча и контролироваться во время матча, чтобы избежать подобных ситуаций, вызывающих негативные эмоции у команд.  
**Правило 8.4.5**

- 9.6 Игрок, записанный в расстановке, переданной командой, получил травму до начала матча. Что регистрируется в электронном протоколе?

Переданная расстановка рассматривается так же, как и написанная и подписанная карточка расстановки. Таким образом, игрок может быть заменен, и эта замена будет засчитана, если только для данного соревнования не применяются специальные правила.

**Правило 7.3.2, 7.3.4**

- 9.7 Игрок вовремя вошел в зону замены, но информация не была передана. Какое решение принимается в этом случае?

Официальным запросом замены является вход заменяющего игрока (игроков) в зону замены. Разумеется, секретарь перед любым действием должен проверять, является ли запрос правомерным.

Если этот запрос правомерный, то он должен принять запрос вручную и произнести в микрофон "вручную", готовясь уделить чуть больше времени для регистрации замены игроков. Если запрос неправомерный, его нужно отклонить, и судьи должны следовать соответствующим правилам.

**Правило 15.5.1, 16.1.3**

- 9.8 **ВИДЕО**  
После видеопросмотра стало ясно, что операторы видеопросмотра показали не тот видеофрагмент. Какая возможность есть у первого судьи в таких обстоятельствах?

Первый судья должен учитывать, что система видеопросмотров призвана обеспечить справедливость при принятии решений, насколько это возможно.

Именно поэтому первый судья должен настаивать на показе необходимого видео, а не принимать любое безусловно.

**Решение Комиссии по правилам игры и судейству**

**Правило 23.2.3**

- 9.9 **ВИДЕО**  
При использовании системы видеопросмотров командам разрешено оспаривать предполагаемые ошибки, которые, возможно, пропустили судьи. Если соперник признает ошибку, как должен действовать первый судья?

Исходя из принципа честной игры, признание соперника приветствуется. Поэтому первый судья может принять признание игрока и, тем самым, предотвратить необходимость видеопросмотра или отменить процесс его проведения. В финале Лиги наций 2023 года был протестирован Момент честной игры, который позволил избежать потери времени на видеопросмотр, когда команда признает касание блока или касание сетки.

**Правило 7.3.2, 7.3.4, (20.1.3)**