

ГЛАВА 4. ПРАВИЛА ИГРЫ

4.1. Официальные правила по волейболу сидя 2022-2024



ОФИЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА ПО ВОЛЕЙБОЛУ СИДЯ 2022 – 2024

**Утверждены Советом
директоров
Международной
федерацией волейбола**

Официальные правила волейбола сидя 2022 - 2024 гг.

Опубликовано World ParaVolley в 2022 –

www.worldparavolley.org Иллюстрации:

© World ParaVolley 2022



**ОФИЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА ПО ВОЛЕЙБОЛУ
СИДЯ 2022 – 2024**

**Утверждены Советом директоров
Международной федерацией волейбола сидя**

**Применяются на всех мировых, международных, национальных
соревнованиях и соревнованиях лиг,
начинающихся после 1 января 2022 г.**

СОДЕРЖАНИЕ**ХАРАКТЕРИСТИКА ИГРЫ**

PART 1: ФИЛОСОФИЯ ПРАВИЛ И СУДЕЙСТВА

ВВЕДЕНИЕ

ВОЛЕЙБОЛ-СОРЕВНОВАТЕЛЬНЫЙ ВИД СПОРТА

СУДЕЙСТВО В РАМКАХ ДАННОЙ ТРАКТОВКИ ПРАВИЛ

ЧАСТЬ 2, РАЗДЕЛ 1: ПРАВИЛА ИГРЫ**ГЛАВА 1: СООРУЖЕНИЯ И ОСНАЩЕНИЯ****ПРАВИЛО 1: ИГРОВОЕ ПОЛЕ**

- 1.1 РАЗМЕРЫ
- 1.2 ИГРОВАЯ ПОВЕРХНОСТЬ
- 1.3 ЛИНИИ НА ПЛОЩАДКЕ
- 1.4 ЗОНЫ И ПЛОЩАДКИ
- 1.5 ТЕМПЕРАТУРА
- 1.6 ОСВЕЩЕНИЕ

ПРАВИЛО 2: СЕТКА И СТОЙКИ

- 2.1 ВЫСОТА СЕТКИ
- 2.2 РАЗМЕР И УСТРОЙСТВО СЕТКИ
- 2.3 БОКОВЫЕ ЛЕНТЫ
- 2.4 АНТЕННЫ
- 2.5 СТОЙКИ
- 2.6 ДОПОЛНИТЕЛЬНОЕ ОБОРУДОВАНИЕ

ПРАВИЛО 3: МЯЧИ

- 3.1 СТАНДАРТЫ
- 3.2 ЕДИНООБРАЗИЕ МЯЧЕЙ
- 3.3 СИСТЕМА ПЯТИ МЯЧЕЙ

ГЛАВА 2: УЧАСТНИКИ**ПРАВИЛО 4: КОМАНДЫ**

- 4.1 СОСТАВ КОМАНДЫ
- 4.2 РАСПОЛОЖЕНИЕ КОМАНДЫ
- 4.3 ЭКИПИРОВКА
- 4.4 СМЕНА ЭКИПИРОВКИ
- 4.5 ЗАПРЕЩЕННЫЕ ПРЕДМЕТЫ

ПРАВИЛО 5: РУКОВОДИТЕЛИ КОМАНД

- 5.1 КАПИТАН
- 5.2 ТРЕНЕР
- 5.3 АССИСТЕНТ ТРЕНЕРА

ГЛАВА 3: ИГРОВОЙ ФОРМАТ**ПРАВИЛО 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

ПРАВИЛО 7: СТРУКТУРА ИГРЫ

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

ГЛАВА 4: ИГРОВЫЕ ДЕЙСТВИЯ**ПРАВИЛО 8: СОСТОЯНИЕ ИГРЫ**

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

ПРАВИЛО 9: ИГРА С МЯЧОМ

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

ПРАВИЛО 10: МЯЧ У СЕТКИ

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

ПРАВИЛО 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

ПРАВИЛО 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

ПРАВИЛО 13: АТАКУЮЩИЙ УДАР

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

ПРАВИЛО 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 ПРИ БЛОКИРОВАНИИ

ГЛАВА 5: ПЕРЕРЫВЫ, ИНТЕРВАЛЫ И ЗАДЕРЖКИ

ПРАВИЛО 15: ИГРОВЫЕ ПЕРЕРЫВЫ КОЛИЧЕСТВО РЕГУЛЯРНЫХ ПЕРЕРЫВОВ

- 15.1 ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЬ РЕГУЛЯРНЫХ ИГРОВЫХ ПЕРЕРЫВОВ
- 15.2 ЗАПРОС РЕГУЛЯРНЫХ ИГРОВЫХ ПЕРЕРЫВОВ
- 15.3 ТАЙМ-АУТЫ
- 15.4 ЗАМЕНА
- 15.5 ОГРАНИЧЕНИЕ ЗАМЕН
- 15.6 ИСКЛЮЧИТЕЛЬНАЯ ЗАМЕНА
- 15.7 ЗАМЕНА ПРИ УДАЛЕНИИ ИЛИ ДИСКВАЛИФИКАЦИИ
- 15.8 НЕПРАВОМЕРНАЯ ЗАМЕНА
- 15.9 ПРОЦЕДУРА ЗАМЕНЫ
- 15.10 НЕПРАВИЛЬНЫЕ ЗАПРОСЫ

ПРАВИЛО 16: ЗАДЕРЖКИ ИГРЫ

- 16.1 ВИДЫ ЗАДЕРЖЕК
- 16.2 САНКЦИИ ЗА ЗАДЕРЖКУ

ПРАВИЛО 17: ИСКЛЮЧИТЕЛЬНЫЕ ИГРОВЫЕ ПЕРЕРЫВЫ

- 17.1 ТРАВМА/БОЛЕЗНЬ
- 17.2 ВНЕШНЯЯ ПОМЕХА
- 17.3 ПРОДОЛЖИТЕЛЬНЫЕ ПЕРЕРЫВЫ

ПРАВИЛО 18: ИНТЕРВАЛЫ И СМЕНА СТОРОН ПЛОЩАДКИ

- 18.1 ИНТЕРВАЛЫ
- 18.2 СМЕНА СТОРОН ПЛОЩАДКИ

ГЛАВА 6: ИГРОК ЛИБЕРО

ПРАВИЛО 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**ПРАВИЛО 20: ТРЕБОВАНИЯ К ПОВЕДЕНИЮ**

- 20.1 СПОРТИВНОЕ ПОВЕДЕНИЕ
- 20.2 ЧЕСТНАЯ ИГРА

ПРАВИЛО 21: НЕПРАВИЛЬНОЕ ПОВЕДЕНИЕ И САНКЦИИ ЗА НЕГО

- 21.1 НЕЗНАЧИТЕЛЬНОЕ НЕПРАВИЛЬНОЕ ПОВЕДЕНИЕ
- 21.2 НЕПРАВИЛЬНОЕ ПОВЕДЕНИЕ, ВЕДУЩЕЕ К САНКЦИЯМ
- 21.3 ШКАЛА САНКЦИЙ
- 21.4 ПРИМЕНЕНИЕ САНКЦИЙ ЗА НЕПРАВИЛЬНОЕ ПОВЕДЕНИЕ
- 21.5 НЕПРАВИЛЬНОЕ ПОВЕДЕНИЕ ПЕРЕД И МЕЖДУ ПАРТИЯМИ
- 21.6 РЕЗЮМЕ И КАРТОЧКИ

ЧАСТЬ 2, РАЗДЕЛ 2:**ГЛАВА 8: СУДЬИ****ПРАВИЛО 22: СУДЕЙСКАЯ БРИГАДА И ПРОЦЕДУРЫ**

- 22.1 СОСТАВ
- 22.2 ПРОЦЕДУРЫ

ПРАВИЛО 23: ПЕРВЫЙ СУДЬЯ

- 23.1 МЕСТОПОЛОЖЕНИЕ
- 23.2 ПОЛНОМОЧИЯ
- 23.3 ОБЯЗАННОСТИ

ПРАВИЛО 24: ВТОРОЙ СУДЬЯ

- 24.1 МЕСТОПОЛОЖЕНИЕ
- 24.2 ПОЛНОМОЧИЯ
- 24.3 ОБЯЗАННОСТИ

ПРАВИЛО 25: СЕКРЕТАРЬ

- 25.1 МЕСТОПОЛОЖЕНИЕ
- 25.2 ОБЯЗАННОСТИ

ПРАВИЛО 26: АССИСТЕНТ СЕКРЕТАРЯ

- 26.1 МЕСТОПОЛОЖЕНИЕ
- 26.2 ОБЯЗАННОСТИ

ПРАВИЛО 27: ЛИНЕЙНЫЕ СУДЬИ

- 27.1 МЕСТОПОЛОЖЕНИЕ
- 27.2 ОБЯЗАННОСТИ

ПРАВИЛО 28: ОФИЦИАЛЬНЕ СИГНАЛЫ

28.1 ЖЕСТЫ СУДЕЙ

28.2 СИГНАЛЫ ФЛАГОМ ЛИНЕЙНЫХ СУДЕЙ

ЧАСТЬ 2, РАЗДЕЛ 3: ДИАГРАММЫ**ДИАГРАММА 1a-1 (D1a): СОРЕВНОВАТЕЛЬНАЯ/КОНТРОЛЬНАЯ
ЗОНА****(БЕЗ МЕДИА)****ДИАГРАММА 1a-2: СОРЕВНОВАТЕЛЬНАЯ/КОНТРОЛЬНАЯ ЗОНА (С
МЕДИА****ДИАГРАММА 1b (D1b): ИГРОВОЕ ПОЛЕ****ДИАГРАММА 2 (D2): ИГРОВАЯ ПЛОЩАДКА****ДИАГРАММА 3 (D3): КОНСТРУКЦИЯ****ДИАГРАММА 4 (D4): ПОЗИЦИИ****ДИАГРАММА 5a (D5a): МЯЧ ПЕРЕСЕКАЕТ ВЕРТИКАЛЬНУЮ
ПЛОСКОСТЬ СЕТКИ НА ИГРОВОЕ ПОЛЕ СОПЕРНИКА****ДИАГРАММА 5b (D5b): МЯЧ ПЕРЕСЕКАЕТ ВЕРТИКАЛЬНУЮ
ПЛОСКОСТЬ СЕТКИ В СВОБОДНУЮ ЗОНУ СОПЕРНИКА****ДИАГРАММА 6 (D6): КОЛЛЕКТИВНЫЙ ЗАСЛОН****ДИАГРАММА 7 (D7): СОСТОЯВШИЙСЯ БЛОК****ДИАГРАММА 8 (D8): АТАКА ИГРОКОВ ЗАДНЕЙ ЛИНИИ****ДИАГРАММА 9 (D9): ШКАЛА САНКЦИЙ****ДИАГРАММА 10 (D10): РАСПОЛОЖЕНИЕ СУДЕЙСКОЙ БРИГАДЫ И
ИХ ПОМОЩНИКОВ****ДИАГРАММА 11 (D11): ОФИЦИАЛЬНЫЕ ЖЕСТЫ****ДИАГРАММА 12 (D12): СИГНАЛЫ ФЛАГОМ ЛИНЕЙНЫХ СУДЕЙ****ЧАСТЬ 3: ОПРЕДЕЛЕНИЯ****ХАРАКТЕРИСТИКА ИГРЫ**

Волейбол - это вид спорта, в который играют две команды на игровой площадке, разделенной сеткой. Существуют различные версии для различных вариантов, чтобы предоставить каждому возможность насладиться универсальностью игры. Цель игры - направить мяч через сетку, чтобы он оказался на площадке.

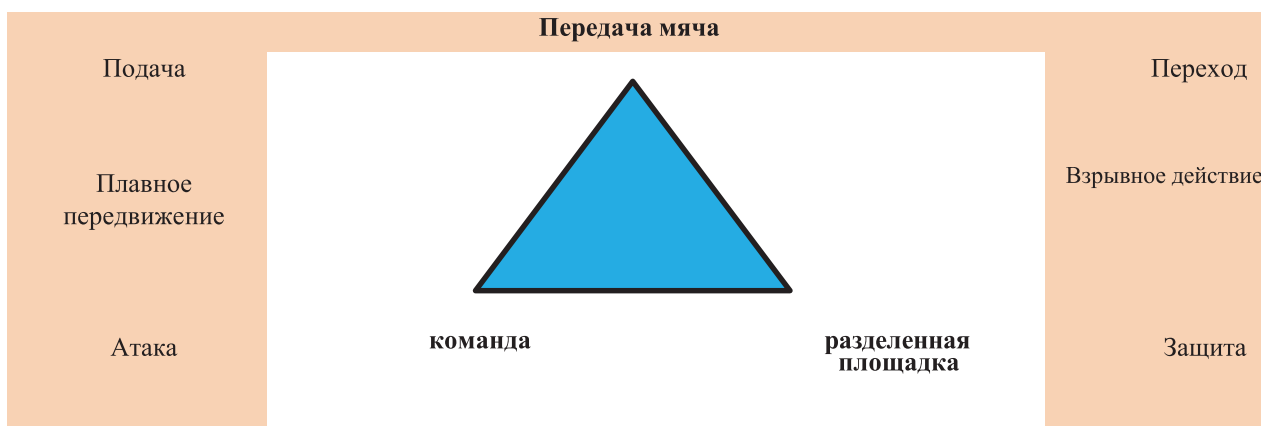
Цель игры - направить мяч через сетку, чтобы он оказался на площадке соперника, и не допустить такой же активности со стороны соперника. У команды есть три удара для возвращения мяча (помимо касания на блоке).

Мяч вводится в игру подачей - удар подающего чтобы направить мяч над сеткой на сторону соперника. Розыгрыш продолжается до тех пор, пока мяч не приземлится на игровой площадке, не уйдёт «за» или команда не совершит ошибку при возвращении мяча. Команде, выигравшей розыгрыш, начисляется очко (система «розыгрыш - очко»). Когда принимающая команда выигрывает розыгрыш, она выигрывает очко и право подавать, и её игроки делают переход на одну позицию по часовой стрелке.



ВВЕДЕНИЕ

Волейбол сидя является одним из самых успешных и популярных соревновательных и восстановительных видов спорта в мире и одним из единственных Паралимпийских видов спорта, в которых спортсмены не полагаются на технологии и оборудование. Это быстрый, захватывающий спорт, в котором каждое движение является «взрывным». Кроме этого, волейбол состоит из нескольких важных взаимодополняющих элементов, чьи сложные взаимодействия делают его уникальным среди игровых видов спорта.



В последние годы FIVB и World ParaVolley добились больших успехов в адаптации игры для современной аудитории.

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

- понимание правил способствует улучшению игры - тренеры могут создавать лучшую структуру команды и тактику, позволяя игрокам полностью раскрывать свои навыки;

- понимание взаимосвязи с правилами игры позволяет официальным лицам соревнований принимать лучшие решения.

Это введение в первую очередь фокусируется на волейболе как на соревновательном виде спорта, прежде чем определяет основные качества необходимые для успешного судейства.

ВОЛЕЙБОЛ – СОРЕВНОВАТЕЛЬНЫЙ ВИД СПОРТА

Соревнования выявляют скрытую силу. Оно показывает лучшие способности, дух, креативность и эстетику. Правила составлены так, чтобы позволить проявить все эти качества. За некоторыми исключениями, волейбол позволяет всем игрокам действовать как у сетки (в атаке), так и на задней линии площадки (в защите или на подаче).

Уильям Морган, создатель игры, все равно узнал бы её, потому что волейбол за эти годы сохранил некоторые отличительные и важные элементы. Некоторые из них он разделяет с другими игровыми видами спорта с сеткой/мячом/ракеткой:

- подача
- переход (очередность подачи)
- атака
- нападение

Волейбол, однако, уникален среди игр через сетку, так как требует, чтобы мяч постоянно был в полете - «летающий мяч» - и позволяет каждой команде определённое количество передач прежде чем мяч должен быть возвращен сопернику.

Введение специального игрока защиты – Либера – продвинуло игру вперед в плане продолжительности розыгрыша и многофазной игры. Модификации правила подачи превратили подачу из простого ввода мяча в игру в наступательное оружие. Концепция ротации (перехода) закреплена в правилах, чтобы дать возможность разносторонним атлетам проявить себя. Правила расстановки игроков позволяют командам иметь гибкость в создании интересных тактических построений.

Участники используют эту трактовку для соперничества в технике, тактике и силе. Эта трактовка предоставляет игрокам свободу выражения, чтобы заинтересовать зрителей и болельщиков.

И имидж волейбола становится все более привлекательным.

По мере развития игры нет сомнений в том, что она будет изменяться - еще лучше, сильнее и быстрее.

СУДЕЙСТВО В РАМКАХ ДАННОЙ ТРАКТОВКИ ПРАВИЛ

Суть хорошего судейства заключается в беспристрастности и последовательности:

- быть беспристрастным ко всем участникам и
- быть справедливым в глазах зрителей.

Это требует огромного элемента доверия – судья должен получить доверие, чтобы игроки смогли получать удовольствие от игры:

- чёткостью судейских решений;
- пониманием, почему написано это правило;
- умелой организацией;
- позволяя плавному течению соревнований в направлении его завершения;

- воспитывая - используя Правила, чтобы наказывать нечестность и предостеречь от грубости;

- продвигая игру - то есть, позволить зрелищным элементам блистать в игре, а лучшим игрокам делать то, что они делают лучше всего -восхищать публику.

В заключение, мы можем сказать, что хороший судья будет использовать Правила, чтобы сделать соревнование положительным опытом для всех. Для тех, кто прочёл до сих пор - рассматривайте Правила, которые последуют далее, как нынешнюю стадию развития великолепной игры, но имейте ввиду, что предыдущие параграфы могут иметь такое же важное значение для Вас и Вашей позиции в спорте.



ЧАСТЬ 2,
РАЗДЕЛ 1

**ПРАВИЛА
ИГРЫ**

ГЛАВА 1

СООРУЖЕНИЯ И ОСНАЩЕНИЕ

1 ИГРОВОЕ ПОЛЕ

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

См.правила

1.1, D1a, D1b

1.1 РАЗМЕРЫ

Игровая площадка - это прямоугольник 10 x 6 м, окруженный со всех сторон свободной зоной шириной 3 м минимум.

Свободное игровое пространство - это пространство над игровым полем, которое свободно от каких-либо препятствий. Свободное игровое пространство должно быть размером минимум 7 м в высоту над игровой поверхностью.

Для Всемирных и Официальных соревнований World ParaVolley, а также для Зональных Чемпионатов свободная зона должна быть не менее 4 м от боковых и 6 м от лицевых линий. Свободное игровое пространство должно быть размером минимум 10 м в высоту от игровой поверхности.

1.2 ИГРОВАЯ ПОВЕРХНОСТЬ

1.2.1 Поверхность должна быть плоской, горизонтальной и равномерной. Она не должна представлять опасность для игроков. Запрещается играть на шероховатых или скользких поверхностях.

Для Всемирных и Официальных соревнований World ParaVolley, а также для Зональных Чемпионатов разрешены только деревянные или синтетические покрытия. Любое покрытие должно быть предварительно одобрено World ParaVolley.

1.2.2 В крытых помещениях поверхность игровая поверхность должна быть светлого цвета. Для Всемирных и Официальных соревнований World ParaVolley, а также для Зональных Чемпионатов белый цвет для линий является обязательным. Для игровой площадки и свободной зоны требуются другие цвета, отличающиеся друг от друга.	1.1, 1.3
1.2.3 На открытых площадках допускается наклон в 5 мм на метр для дренажной системы. Не допускается использование линии площадки из твердых материалов.	1.3
1.3 ЛИНИИ НА ПЛОЩАДКЕ	D2
1.3.1 Все линии имеют ширину 5 см. Они должны быть светлого цвета, которые отличаться от цвета пола и любых других линий	1.2.2
1.3.2 ОГРАНИЧИТЕЛЬНЫЕ ЛИНИИ Две боковые линии и две лицевые линии обозначают игровую площадку. Обе боковые и лицевые линии входят в размеры игровой площадки.	1.1
1.3.3 СРЕДНЯЯ ЛИНИЯ Ось центральной линии делит игровое поле на два равных площадки размером 6 м x 5 м каждая; но, считается, что общая ширина линии относится в равной степени к обеим площадкам. Эта линия проходит под сеткой от одной боковой линии до другой.	D2
1.3.4 ЛИНИЯ АТАКИ	

На каждой из сторон площадки линия атаки, задний край которой нанесен на расстоянии 2 м от оси средней линии, ограничивает переднюю зону.	1.3.3, 1.4.1
Для Всемирных и Официальных соревнований World ParaVolley, а также для Зональных Чемпионатов линии атаки продолжены дополнительными пунктирными линиями от боковых линий — пятью 15-см короткими линиями шириной 5 см, нанесенными в 20 см друг от друга, общей длиной 1,75 м.	D2
1.4 ЗОНЫ И ПЛОЩАДКИ	D1b, D2
1.4.1 ПЕРЕДНЯЯ ЗОНА	19.3.1.4,
На каждой стороне площадки передняя зона ограничена осью средней линии и задним краем линии атаки.	23.3.2.3e, D2
Предполагается, что передняя зона находится за боковыми линиями до конца свободной зоны.	1.3.3, 1.3.4,
	19.3.1.4
	1.1, 1.3.2
1.4.2 ЗОНА ПОДАЧИ	
Зона подачи - это пространство шириной 6 м за каждой лицевой линией.	1.3.2, 12, D1b
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 составляют ширину зоны подачи.	1.1
В глубину зона подачи продолжается до конца свободной зоны.	
1.4.3 ЗОНА ЗАМЕНЫ	
Зона замены ограничена продолжениями обеих линий атаки и простирается до стола секретаря.	1.3.4, 15.6.1,
	D1b
1.4.4 ЗОНА ЗАМЕНЫ ЛИБЕРО	

Зона замены Либоро является частью свободной зоны на стороне скамьи команды, ограниченная продолжением линии атаки и проходит до задней линии.

19.3.2.7, D1b

1.4.5 ЗОНА РАЗМИНКИ

Для Всемирных и Официальных соревнований World ParaVolley, включая Зональные Чемпионаты, зоны разминки размером примерно 3 x 3 м, находятся в обоих углах на стороне скамеек команд, за пределами свободной зоны (если иное не определено Техническим делегатом).

24.2.5, D1a, D1b

1.5 ТЕМПЕРАТУРА

Минимальная температура не должна быть ниже 10°C (50°F).

Для всемирных и официальных соревнований World ParaVolley, (включая зональные чемпионаты), максимальная температура должна быть не выше 25°C (77°F), а минимальная – не ниже 16°C (61°F).

1.6 ОСВЕЩЕНИЕ

Для Всемирных и Официальных соревнований World ParaVolley (также для Зональных Чемпионатов), освещение игрового поля должно быть 1000-1500 люкс, измеренное на высоте 1 м от поверхности игровой площадки.

1

2 СЕТКА И СТОЙКИ

D3

2.1 ВЫСОТА СЕТКИ

2.1.1 Сетка размещена вертикально над средней линией, и её верхний край устанавливается на высоте 1,15 м для

1.3.3

мужчин и 1,05 м для женщин.

2.1.2 Высота сетки измеряется в центре игровой площадки.

1.1, 1.3.2,

Высота сетки над двумя боковыми линиями должна быть одинаковой и не должна превышать официальную высоту более. Чем на 2 см.

2.1.1

2.2 РАЗМЕРЫ И УСТРОЙСТВО СЕТКИ

Ширина сетки 0,80 м, а длина от 6,50 м до 7 м (с 25 - 50 см с каждой стороны за боковыми лентами), состоит из квадратных черных ячеек со стороной 10 см.

D3

Для Всемирных и Официальных соревнований World ParaVolley (также для Зональных Чемпионатов,) сетка должна быть 7 м в длину.

Верх сетки - это горизонтальная лента шириной 7 см, сделанная из сложенной вдвое белой парусины, прошитой по всей её длине. Каждый конец этой ленты имеет отверстие, через которое проходит шнур, прикрепляющий ленту к стойкам для поддержания её верхней части туго натянутой.

Внутри ленты находится гибкий трос, который крепит сетку к стойкам и сохраняет натяжение её верхней части. Внизу сетки имеется другая горизонтальная лента шириной 5 см аналогичная верхней ленте, через которую продет шнур.

Этот шнур предназначен для крепления сетки к стойкам и поддержания её нижней части в натянутом состоянии.

2.3 БОКОВЫЕ ЛЕНТЫ

Две белые ленты крепятся к сетке вертикально и располагаются непосредственно над каждой боковой

1.3.2, D3

линией. Ширина лент- 5 см, длина 0,80 м, ленты составляют часть сетки.

2.4 АНТЕННЫ

Антенна - это гибкий стержень длиной 1,60 м и диаметром

10 мм, сделанный из фибerglassа или подобного ему материала.

Антенна крепится к внешнему краю каждой боковой ленты. Антенны располагаются на противоположных сторонах сетки. Верхние 80 см каждой антенны продолжаются над сеткой и размечены полосами 10 см контрастного цвета, предпочтительного красного или белого.

Антенны являются частью сетки и ограничивают по бокам площадь перехода.

2.3, D3

10.1.1, D3,
D5a,
D5b

2.5 СТОЙКИ

2.5.1 Стойки, поддерживающие сетку, расположены на расстоянии 0,5 - 1 м за боковыми линиями. Они высотой максимум 1,25 м и, предпочтительно, регулируемые.

Для Всемирных и Официальных соревнований World ParaVolley (также для Зональных Чемпионатов), стойки, поддерживающие сетку, расположены на расстоянии 1 м за боковыми линиями и должны иметь защиту. Стойки должны быть погружены в углубления за исключением свободно стоящих стоек с утяжелителями, утвержденными World ParaVolley для соревнований.

D3

2.5.2 Стойки закругленные и гладкие, крепятся к земле без растяжек. Не должно быть никаких опасных или мешающих приспособлений.

2.6 ДОПОЛНИТЕЛЬНОЕ ОБОРУДОВАНИЕ

Всё дополнительное оборудование определяется положениями World ParaVolley.

3 МЯЧИ

3.1 СТАНДАРТЫ

Мяч должен быть сферическим, сделанным из эластичной кожи или синтетической кожи с камерой внутри, выполненной из резины или аналогичного материала. Его цвет может быть однотонным светлым или комбинацией цветов. Материал синтетической кожи и цветовой комбинации цветов мячей, используемых на Всемирных и официальных соревнованиях World ParaVolley (включая Зональные чемпионаты) должен соответствовать стандартам World ParaVolley.

Окружность мяча 65- 67 см, вес 260- 280 гр.

Давление внутри мяча: 0.300 - 0.325кг/см² (4.26 - 4.61 psi;

294.3 -318.8 mbar или гПа).

3.2 ЕДИНООБРАЗИЕ МЯЧЕЙ

Все мячи, используемые во время матча должны иметь одинаковые стандарты, относительно окружности, веса, давления, типа , цвета и т.д.

World ParaVolley, мировые и официальные соревнования (включая зональные чемпионаты) должны проводиться мячами, одобренными World

3.1

ParaVolley, за исключением случаев, согласованных с World ParaVolley.

3.3 СИСТЕМА ПЯТИ МЯЧЕЙ

Для World ParaVolley, мировых и официальных соревнований (включая зональные чемпионаты) используется пять мячей. В этом случае шесть подавальщиков мячей располагаются, по одному в каждом углу свободной зоны и по одному позади каждого судьи. D10

ГЛАВА 2 УЧАСТНИКИ

4 КОМАНДЫ

См.правила

4.1 СОСТАВ КОМАНДЫ

- 4.1.1 Для участия в матче команда может состоять не более чем из 14 игроков, имеющих статус спортивного класса "Подтвержденный" или статус спортивного класса "Пересмотр", включая максимум двух игроков, имеющих класс (VS2), плюс:
- Тренерский состав: один тренер, максимум два помощника тренера, и
- медицинский персонал: один массажист команды и один врач. D1a
- Только те, кто указан в протоколе, могут проходить в зону соревнований и принимать участие в соревнованиях.
- / зону контроля и принимать участие в официальной разминке и в матче.
- Менеджер команды или командный журналист не 5.2, 5.3
- 7.2.1

могут сидеть на скамейке запасных или за ней в зоне контроля.

На соревнованиях World ParaVolley, мировых и официальных соревнованиях (включая зональные чемпионаты) врач и массажист команды должны входить в состав официальной делегации и быть заранее аккредитованы медицинским отделом World ParaVolley.

4.1.2 Один из игроков выполняет роль капитана команды, который указывается в протоколе. 5.1, 19.1.3

4.1.3 Только игроки, записанные в протоколе, могут выходить на площадку и играть в матче. После того, как тренер и капитан команды подписали протокол (список команды для электронного протокола), записанные игроки не могут быть изменены. 1, 4.1.1, 5.1.1, 5.2.2

4.2 РАСПОЛОЖЕНИЕ КОМАНДЫ

4.2.1 Игрокам, не участвующим в игре следует либо сидеть на скамейке своей команды, либо находиться в своем месте разминки. Тренер и другие члены команды сидят на скамейке, но могут на время покидать её. 1.4.5, 5.2.3, 7.3.3

Скамейки для команд расположены около стола секретаря, за пределами свободной зоны

D1a, D1b

4.2.2 Только членам команды разрешено сидеть на скамейке и принимать участие в официальной разминке. 4.1.1, 7.2

4.2.3 Игроки, не участвующие в игре, могут разминаться без мячей следующим образом:

4.2.3. во время игры - в месте разминки;

1.4.5, 8.1, D1a, D1b

4.2.3. во время тайм-аутов- в свободной зоне за их частью 1.3.3, 15.4
2 игровой площадки.

4.2.4 во время интервалов между партиями, игроки могут 18.1
разминаться, с мячами в пределах своей свободной
зоны.

4.3 ЭКИПИРОВКА

Экипировка игрока состоит из майки, шорт или
длинного трико, носков (форма) и спортивной обуви.
Игроки могут играть без обуви.

Игрокам разрешается носить облегающее
компрессионное бельё под шортами при условии, что
она:

- не длиннее шорт,
- такого же цвета, как и шорты, или белого, или
черного, или нейтрального цвета,
- члены команды, играющие в шортах, используют
одинаковый тип/комбинацию формы.

Под длинные штаны можно надевать компрессионное
бельё без подкладки. Члены команды, играющие в
длинном треко, должны использовать тот же тип /
комбинацию формы.

Игрокам не разрешается сидеть на уплотнённом
материале или носить специально изготовленные
толстые шорты или штаны

4.3.1 Цвет и дизайн маек, шорт, длинных трико, носков, 4.1, 19.2
компрессионного белья должны быть едиными для
команды (исключение для Либери). Форма должна
быть чистой.

4.3.2 Обувь должна быть легкой и эластичной с резиновыми

или комбинированными подошвами, без каблуков.

На Всемирных и Официальных соревнованиях World ParaVolley (включая Зональные Чемпионаты), запрещено носить обувь с пачкающей подошвой.

4.3.3 Майки игроков должны быть пронумерованы от 1 до 99. 4.3.3.2

4.3.3.1 Номер должен быть расположен на майке по центру на груди и на спине. Цвет и яркость номеров должны быть контрастными цвету и яркости маек.

4.3.3.2 Номер должен быть минимум 15 см в высоту на груди и минимум 20 см в высоту на спине. Полоса, образующая номера, должна быть шириной минимум 2 см.

4.3.4 Капитан команды должен иметь на своей майке полосу размером 8 x 2 см, дополняющую номер на груди. 5.1

4.3.5 Запрещено носить форму другого цвета, отличного от цвета других игроков (кроме либеро), и/или без официальных номеров. 19.2

4.4 СМЕНА ЭКИПИРОВКИ

Первый судья может разрешить одному или более игрокам: 23

4.4.1 Играть без обуви; На чемпионатах мира World ParaVolley, мировых и официальных соревнованиях (включая зональные чемпионаты) запрещено играть босиком (без носков).

4.4.2 менять мокрую или испорченную форму между сетями или после замены, при условии, что цвет, дизайн и номер новой(ых) формы(ы) будут такими же; 4.3, 15.5

4.4.3 играть в тренировочных костюмах в холодную погоду, при условии, что они одинакового цвета и дизайна для всей команды (кроме либеро) и пронумерованы в соответствии с Правилom 4.3.3

4.1.1, 19.2

4.5 ЗАПРЕЩЕННЫЕ ПРЕДМЕТЫ

4.5.1 Запрещено носить предметы, которые могут нанести травму или дать спортсмену искусственное преимущество. Можно использовать бинты, но запрещено носить все, что может представлять опасность

4.5.2 Игроки могут надевать очки или линзы на свой страх и риск.

4.5.3 Для защиты или поддержки можно носить компрессионные подушечки (устройства для защиты от травм).

На соревнованиях World ParaVolley, мировых и официальных соревнованиях (включая зональные чемпионаты) эти приспособления должны быть того же цвета, что и соответствующая часть формы. Также могут использоваться черный, белый или нейтральный цвета, но они должны быть одинаковыми для всей команды.

5 РУКОВОДИТЕЛЬ КОМАНД

И капитан команды, и тренер несут ответственность за поведение и дисциплину членов своей команды.

20

Либеро может быть, как капитаном команды, так и капитаном игры.

5.1 КАПИТАН КОМАНДЫ

5.1.1 ДО начала матча капитан команды подписывает

7.1, 25.2.1.1

протокол (список команд для электронного протокола) и представляет свою команду на жеребьевке.

5.1.2	ВО ВРЕМЯ матча и нахождения на площадке капитан команды является капитаном игры. Если капитан команды не находится на площадке, тренер или капитан команды должны назначить другого игрока на площадке, который возьмет на себя роль капитана игры. Этот капитан игры сохраняет свои обязанности до тех пор, пока его/ее не заменят, или пока капитан команды не вернется в игру, или пока не закончится сет.	15.2.1
	Когда мяч находится вне игры, только капитан команды имеет право обращаться к судьям:	8.2
5.1.2.	просить объяснений по применению или толкованию	23.2.4
1	Правил, а также представлять просьбы или вопросы своих членов команды. Если капитан игры не согласен с объяснением 1-го судьи, он/она может подать протест на такое решение и немедленно указать 1-му судье, что он/она оставляет за собой право записать официальный протест в протоколе в конце матча;	
5.1.2.	Спросить разрешение:	
2	а) сменить часть или всю экипировку,	
	б) проверить расстановку команд,	4.3, 4.4.2
	в) проверить пол, сетку, мяч и т.д.	7.4, 7.6
		1.2, 2, 3
5.1.2.	в отсутствие тренера запрашивать тайм-ауты и замены.	15.3.1, 15.4.1,
3		15.5.2
5.1.3	ПО ОКОНЧАНИИ МАТЧА капитан команды:	6.3
5.1.3.	благодарит судей и ставит свою подпись в протоколе,	25.2.3.3

1 чтобы подтвердить результат;

5.1.3. может, если это было своевременно замечено 1-м 5.1.2.1,

2 судьей, подтвердить и записать в протоколе 25.2.3.2
официальный протест относительно применения или
толкования правил судьями.

5.2 ТРЕНЕР

5.2.1 На протяжении всего матча тренер руководит игрой 1.1, 7.3.2,
своей команды, находясь за пределами игровой 15.4.1,
площадки. Он/она выбирает стартовые составы, 15.5.2
запасных игроков и берет тайм-ауты. По этим
вопросам он/она контактирует со 2-м судьёй.

5.2.2 ДО МАТЧА тренер записывает или проверяет 4.1, 19.1.3,
фамилии и номера своих игроков в списке команды в 25.2.1.1
протоколе (список команды для электронного
протокола), а затем подписывает его.

5.2.3 Во время матча тренер:

5.2.3. перед началом каждой партии передает 2-му судье или 7.3.2, 7.4, 7.6

1 секретарю карточку(и) расстановки, заполненную(ые)
и подписанную(ые) должным образом;

5.2.3. сидит на ближайшей к секретарю скамейке команды, 4.2

2 но может покинуть ее;

5.2.3. запрашивает тайм-ауты и замены; 15.4, 15.5

3

5.2.3. может, как и другие члены команды, давать указания 1.3.4, 1.4.5,

4 игрокам на площадке. Тренер может давать эти D1a, D1b, D2

указания, стоя по ходу игры в пределах свободной
зоны перед скамейкой своей команды от продолжения
линии атаки до зоны разминки, если она расположена
в углу зоны контроля соревнований, не мешая и не

задерживая матч.

Если зона разминки расположена за скамейкой запасных команды, то тренер может перемещаться от продолжения линии атаки до конца площадки своей команды, но не должен загромождать обзор судьям на линии.

5.3 АССИСТЕНТ ТРЕНЕРА

5.3.1 Ассистент тренера сидит на скамейке команды, но не имеет права вмешиваться в ход матча.

5.3.2 Если тренер должен покинуть команду по любой причине, включая наказание, но исключая выход на площадку в качестве игрока, помощник тренера может взять на себя функции тренера на время отсутствия, после того как капитан игры подтвердит это судье.

5.1.2, 5.2

ИГРОВОЙ ФОРМАТ

6 ЗАРАБОТАТЬ ОЧКО, ВЫИГРАТЬ СЕТ И МАТЧ

См. правила

6.1 НАБОР ОЧКА

6.1.1 ОЧКО

Команда набирает очко:

6.1.1.1 При успешном приземлении мяча на стороне площадки соперников;

8.3, 10.1.1

6.1.1.2 Когда команда соперников совершает ошибку;

6.1.2

6.1.1.3 Когда команда соперников получает замечание.

16.2.3, 21.3.1

6.1.2 ОШИБКА

Команда совершает ошибку, совершая игровое действие, противоречащее правилам (или нарушая их каким-либо другим способом). Судьи оценивают нарушения и определяют последствия в соответствии

с правилами:	
6.1.2.1 если последовательно совершаются две или более ошибки, учитывается только первая;	
6.1.2.2 Если соперники совершили две или более ошибок одновременно, то объявляется обоюдная ошибка и розыгрыш переигрывается.	6.1.2, D11 (23)
6.1.3 РОЗЫГРЫШ И СОСТОЯВШИЙСЯ РОЗЫГРЫШ	8.1, 8.2,
Розыгрыш и состоявшийся розыгрыш	12.2.2.1,
Розыгрыш - это последовательность игровых действий с момента удара при выполнении подачи подающим до выхода мяча из игры.	12.4.4, 15.2.3, 15.11.1.3,
Состоявшийся розыгрыш - это последовательность игровых действий, в результате которых присуждается очко. Это включает:	19.3.2.1, 19.3.2.9, 21.3.1
- наложение замечания	
- потерю подачи вследствие удара на подаче, выполненного по истечении лимита времени	
6.1.3.1 Если подающая команда выигрывает розыгрыш, она набирает очко и продолжает подавать.	
6.1.3.2 Если принимающая команда выигрывает розыгрыш,	
6.2 ВЫИГРЫШ ПАРТИИ	D11 (9)
Партию (за исключением решающей 5-ой партии) выигрывает команда, которая первой набирает 25 очков с преимуществом минимум в два очка. В случае равного счета 24:24 игра продолжается до достижения двухочкового преимущества (26-24, 27-25 и т.д.)	6.3.2
6.3 ВЫИГРЫШ МАТЧА	D11 (9)
6.3.1 Матч выигрывает команда, которая выигрывает три партии	6.2

- 6.3.2 В случае равного счета 2-2, решающая (5-ая) партия 7.1
играется до 15 очков с минимальным преимуществом в
2 очка.

6.4 НЕЯВКА И НЕПОЛНЫЙ СОСТАВ КОМАНДЫ

- 6.4.1 Если команда отказывается играть, будучи 6.2, 6.3
призванной делать это, она объявляется не явившейся 21
и проигрывает матч с результатом 0-3 в матче и 0:25 в
каждой партии.

- 6.4.2 Команда, которая своевременно не появляется на
игровой площадке, объявляется не явившейся с тем же
результатом, что и в Правиле 6.4.1

- 6.4.3 Команда, которая объявлена НЕПОЛНОЙ в партии 6.2, 6.3, 7.3.1
или в матче, проигрывает партию или матч. Команда
соперника получает очки, или очки и партии,
необходимые, чтобы выиграть партию или матч.
Неполная команда сохраняет свои очки и партии.

7 СТРУКТУРА ИГРЫ

7.1 ЖЕРЕБЬЁВКА

Перед началом матча 1-й судья проводит жеребьевку 12.1.1
для определения первой подачи и стороны площадки в
первой партии. 6.3.2

Если играется решающая партия, то будет проведена
новая жеребьевка.

- 7.1.1 Жеребьевка проводится в присутствии двух капитанов 5.1
команд

- 7.1.2 Победитель жребия выбирает:
либо

- 7.1.2.1 Право подавать или принимать подачу, либо 12.1.1

- 7.1.2.2 Сторону площадки.

Проигравший принимает оставшийся вариант.

7.2 ОФИЦИАЛЬНАЯ РАЗМИНКА

7.2.1 Перед матчем, если команды предварительно имели в своем распоряжении площадку, им предоставляется 6-ти минутная разминка на сетке; если нет, то в их распоряжении 10 минут.

Для Всемирных и Официальных соревнований World ParaVolley, а также для Зональных Чемпионатов командам предоставлено право 10-ти минутной совместной разминки на сетке.

7.2.2 Если один из капитанов просит провести отдельную (последовательную) официальную разминку у сетки, командам предоставляется по 3 минуты каждой или по 5 минут каждой.

7.2.3 В случае последовательных официальных разминок первой к сетке выходит та команда, которая подала первой.

7.3 СТАРТОВАЯ РАССТАНОВКА КОМАНДЫ

7.3.1 В игре на площадке всегда должно быть шесть игроков от каждой команды. В число шести игроков на площадке может входить максимум один игрок с "минимальными нарушениями" (VS2). Если на площадке есть либеро, шесть игроков все равно должны соответствовать этому требованию.

7.3.2 Стартовая расстановка команды указывает порядок ротации игроков на площадке. Этот порядок должен сохраняться на протяжении всего сета.

- 7.3.3 Перед началом каждого сета тренер должен представить стартовый состав своей команды на листе расстановки или с помощью электронного устройства (если оно используется). Заполненный и подписанный лист подается 2-му судье или секретарю матча - или в электронном виде отправляется напрямую секретарю матча. 7.3.2, 15.5
- 7.3.4 После вручения карточки расстановки 2-му Судье или секретарю изменения в расстановке не могут быть разрешены без обычной замены. 15.2.2, 15.5, D11 (5)
- 7.3.5 При несоответствиях между позициями игроков на площадке и в карточке расстановки поступают следующим образом: 24.3.1
- 7.3.5.1 когда такое несоответствие обнаружено до начала партии, позиции игроков должны быть поправлены в соответствии с карточкой расстановки — без санкции; 7.3.2
- 7.3.5.2 когда до начала партии на площадке выявлен игрок, не зарегистрированный в карточке расстановки на данную партию, этот игрок должен быть заменен согласно карточке расстановки— без санкции; 7.3.2
- 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 затем должна быть записана в протокол. 15.2.2, D11 (5)
- Если несоответствие между позициями игроков и карточкой расстановки выявлено позже, команда, совершившая ошибку, должна вернуться на правильные позиции. Очки команды соперника

сохраняются и к тому же они получают очко и следующую подачу.

Все очки, набранные командой, совершившей ошибку, с точно определенного момента совершения ошибки до момента её выявления, аннулируются;

- 7.3.5.4 Если установлено, что игрок находится на площадке, но он/она не зарегистрирован (-а) в протоколе в списке игроков, очки соперника сохраняются, и к тому же они выигрывают очко и подачу. Команда, совершившая ошибку, теряет все очки и/или партии (0:25), если необходимо, выигранные с момента выхода незарегистрированного игрока на площадку, и должна будет предоставить исправленную карточку расстановки и отправить нового зарегистрированного игрока на площадку, на позицию, которую занимал незарегистрированный игрок.

6.1.2, 7.3.2

7.4

ПОЗИЦИИ

D4

В момент удара по мячу подающим, каждая команда должна располагаться на своей площадке в порядке ротации (кроме подающего).

7.6.1, 8.1, 12.4

- 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 остальные три - игроки задней линии, занимающие позиции 5 (задний левый), 6 (задний центральный) и 1 (задний правый).

7.4.2 Взаимное соотношение позиций между игроками:

7.4.2.1 каждый игрок задней линии должен занимать позиции дальше от средней линии, чем соответствующий игрок передней линии;

7.4.2.2 игроки передней линии и игроки задней линии, соответственно, должны, располагаться сбоку относительно друг друга в порядке, указанном в Правиле 7.4.1.

7.4.3 Позиции игроков определены и контролируются в соответствии с расположением их ягодиц, контактирующих с поверхностью, следующим образом:

7.4.3.1 у каждого игрока первой линии ягодицы должны быть по крайней мере на часть ближе к средней линии, чем ягодицы соответствующего игрока задней линии;

7.4.3.2 каждый игрок правой (левой) стороны должен размещать хотя бы часть своих ягодиц ближе к линии правой (левой) стороны, чем ягодицы центрального игрока в этом ряду.

7.4.4 После удара на подаче, игроки могут перемещаться в любом направлении и занимать любую позицию на своей площадке и в свободной зоне.

7.5 ПОЗИЦИОННАЯ ОШИБКА

7.5.1 Команда совершает позиционную ошибку, если любой игрок не занимает правильную позицию в момент удара по мячу подающим. Если игрок находится на площадке в результате неправомерной замены и игра возобновляется, это засчитывается как позиционная ошибка с последствиями неправомерной замены.

D4

1.3.3

1.3.2

D4, D11 (13)

7.3, 7.4, 15.9

7.5.2. Если подающий совершает ошибку при подаче в момент удара по мячу, то ошибка подающего считается до позиционной ошибки. 12.4, 12.7.1

7.5.3 Если подача становится ошибочной после удара на подаче, то засчитывается позиционная ошибка. 12.7.2

7.5.4 Позиционная ошибка приводит к следующим последствиям:

7.5.4.1 команда проигрывает очко и подача переходит к сопернику; 6.1.3

7.5.4.2 позиции игроков должны быть исправлены. 7.3, 7.4

7.6 ПЕРЕХОД

7.6.1 Порядок перехода определяется стартовой расстановкой команды, и контролируется порядком подачи и позициями игроков на протяжении всей партии. 7.3.1, 7.4.1, 12.2

7.6.2 Когда принимающая команда выиграла право подавать, её игроки переходят на одну позицию по часовой стрелке: игрок позиции "2" переходит на позицию "1", игрок позиции "1" переходит на позицию "6" и т.д. 12.2.2.2

7.7 ОШИБКА ПРИ ПЕРЕХОДЕ

7.7.1 Нарушение при переходе происходит, когда ПОДАЧА выполнена не в соответствии с порядком ротации. Это приводит к следующим последствиям по порядку: D11 (13)

7.7.1.1 секретарь останавливает игру, используя зуммер; соперник получает очко и следующую подачу; 6.1.3
Если ошибка при переходе определена только после завершения розыгрыша, который начался с ошибки

при переходе, только одно очко присуждается сопернику, независимо от результата сыгранного розыгрыша.

7.7.1.2 порядок перехода в команде, совершившей ошибку, должен быть исправлен. 7.6.1

7.7.2 Кроме того, секретарь должен определить точный момент, когда была совершена ошибка, и все очки, набранные впоследствии командой, совершившей ошибку, должны быть аннулированы. Очки соперника остаются действительными. 25.2.2.2

Если этот момент не может быть определен, то аннулирование очков не происходит, и наказанием является только присуждение очка и право следующей подачи сопернику. 6.1.3

ГЛАВА 4 ИГРОВЫЕ ДЕЙСТВИЯ

8	СОСТОЯНИЕ ИГРЫ	См.правила
8.1	МЯЧ В ИГРЕ	
	Мяч находится в игре с момента удара при подаче, разрешенной 1-м судьей	12, 12.3
8.2	МЯЧ ВНЕ ИГРЫ	
	Мяч находится вне игры в момент ошибки, которая зафиксирована свистком одного из судей; при отсутствии ошибки - в момент свистка.	
8.3	МЯЧ В ПЛОЩАДКЕ	D11 (14),
	Мяч считается "в площадке", если в любой момент его контакта с полом какая-либо часть мяча касается площадки, включая ограничительные линии.	D12 (1)
		1.1, 1.3.2

8.4 МЯЧ ЗА ПЛОЩАДКОЙ

Мяч считается «за площадкой» когда:

- | | | |
|-------|---|----------------------------------|
| 8.4.1 | все части мяча, которые соприкасаются с полом, находятся полностью за пределами ограничительных линий; | 1.3.2, D11 (15), D12 (2) |
| 8.4.2 | он касался предмета за пределами площадки, потолка или человека вне игры; | D11 (15), D12 (4) |
| 8.4.3 | он касался антенн, канатов, стоек или самой сетки за ее боковыми лентами; | 2.3, D3, D5a, D11 (15), D12 (4) |
| 8.4.4 | он пересекает вертикальную плоскость сетки частично или полностью за пределами площади перехода, за исключением случая, предусмотренного Правилom 10.1.2; | 2.3, D5a, D5b, D11 (15), D12 (4) |
| 8.4.5 | он полностью пересекает нижнюю часть пространства подсеткой | 23.3.2.3f, D5a, D11 (22) |

9 ИГРА С МЯЧОМ

Каждая команда должна играть в пределах своей игровой площадки и пространства (за исключением Правила 10.1.2). Однако мяч может быть выбит из-за пределов своей свободной зоны.

9.1 УДАРЫ КОМАНД

Удар - это любой контакт игрока с мячом во время игры.

Команда имеет право на максимум три удара (в дополнение к блокированию) для возвращения мяча. Если используется большее количество ударов, команда совершает ошибку «ЧЕТЫРЕ УДАРА».

- | | | |
|-------|--|--------------|
| 9.1.1 | ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНЫЕ КОНТАКТЫ | 9.2.3, 14.2, |
| | Игрок не может ударить по мячу два раза подряд (за | 14.4.2 |

исключением пунктов правил 9.2.3, 14.2 и 14.4.2).

9.1.2 ОДНОВРЕМЕННЫЕ КОНТАКТЫ

Два или три игрока могут коснуться мяча в один и тот же момент.

9.1.2.1 Если два (или три) игрока команды касаются мяча одновременно, это засчитывается как два (или три) удара (за исключением блокирования). Если они тянутся к мячу, но касается его только один из них, засчитывается один удар. Столкновение игроков не считается ошибкой.

9.1.2.2 Если два противника одновременно касаются мяча над сеткой и мяч остается в игре, команда, принимающая мяч, имеет право ещё на три удара. Если такой мяч уходит "в аут", то это ошибка команды, находящейся на противоположной стороне.

9.1.2.3 Если одновременные удары двух соперников над сеткой приводят к «захвату» мяча, то это является «обоюдной» ошибкой и розыгрыш переигрывается

D11

Однако, кратковременный захват допускается, когда продолжительный контакт не останавливает продолжение игры.

9.1.2.2

9.1.3 УДАР ПРИ ПОДДЕРЖКЕ

В пределах игрового поля игроку не разрешено использовать поддержку партнера по команде или любую конструкцию/объект при выполнении удара по мячу.

1

Однако, игрок, находящейся на грани совершения ошибки (касание сетки и т.д.), может быть остановлен или удержан партнером по команде

9.2 ХАРАКТЕРИСТИКИ УДАРА

9.2.1 Мяч может касаться любой части тела.

9.2.2	Мяч нельзя ловить и/или бросать. Мяч может отскочить в любом направлении.	9.3.3
9.2.3	Мяч может касаться различных частей тела при условии, что касания происходят одновременно.	
9.2.3.1	Исключения:	14.1.1, 14.2
9.2.3.2	при блокировании последовательные контакты могут быть выполнены одним или несколькими игроками, при условии, что контакты происходят во время одного действия;	9.1, 14.4.1
9.3 ОШИБКИ В ИГРЕ С МЯЧОМ		
9.3.1	ЧЕТЫРЕ УДАРА: команда касается четыре раза до его возврата	9.1, D11 (18)
9.3.2	УДАР ПРИ ПОДДЕРЖКЕ: игрок использует поддержку партнера по команде или любую конструкцию/предмет при выполнении удара по мячу в пределах игровой площадки.	9.1.3
9.3.3	ЗАХВАТ: мяч схвачен и/или брошен, но не отскакивает при ударе.	9.2.2, D11 (16)
9.3.4	ДВОЙНОЕ КАСАНИЕ: игрок бьет по мячу подряд два раза или мяч последовательно касается различных частей его/ее тела	9.2.3, D11 (17)
9.3.5	ЛИФТИНГ: часть тела игрока между ягодицами и плечами теряет контакт с площадкой во время игрового действия (исключение из правила 9.4.1).	9.4.1, 9.4.2, 14.1.4, 14.6.3, D11 (26)

9.4**КОНТАКТ С ПЛОЩАДКОЙ**

9.4.1 Во время выполнения игровых действий игроки должны постоянно касаться площадки какой-либо частью тела между ягодицами и плечами. Разрешается лифтинг при розыгрыше мяча в защитных действиях (во время 1-го, 2-го или 3-го контакта), если контакт осуществляется, когда мяч не находится полностью выше верхней части сетки.

9.4.2 Вставать, поднимать тело или делать шаги запрещено.

10 МЯЧ У СЕТКИ

10.1 МЯЧ, ПЕРЕСЕКАЮЩИЙ СЕТКУ

- 10.1.1 Мяч, переданный на площадку соперника, должен пройти над сеткой в пределах площади перехода. Пространство пересечения - это часть вертикальной плоскости сетки, ограниченная следующим образом:
- 10.1.1.1 снизу - верхней частью сетки; 2.2
 - 10.1.1.2 по бокам - антеннами и их воображаемыми продолжениями; 2.4
 - 10.1.1.3 сверху - потолком.
- 10.1.2 Мяч, который пересек плоскость сетки в свободную зону соперника полностью или частично через внешнее пространство, может быть сыгран обратно с учетом количества ударов команды, при условии, что:
- 10.1.2.1 игрок не коснулся площадки соперника; 11.2.2
 - 10.1.2.2 мяч, будучи отыгранным, снова полностью или частично пересекает плоскость сетки через внешнее пространство на той же стороне площадки. 11.4.4, D5b
- 10.1.3 Команда соперника не имеет права препятствовать такому действию. 23.3.2.3f, D5a, D11 (22)

10.2 КАСАНИЕ МЯЧОМ СЕТКИ

Во время пересечения сетки мяч может коснуться ее.

10.1.1

10.3 МЯЧ В СЕТКЕ

10.3.1 Мяч, попавший в сетку, может быть оставлен в игре, в рамках лимита трех ударов команды.

9.1

10.3.2 Если мяч порвал сетку или срывает сетку, розыгрыш отменяется и переигрывается.

11 ИГРОК У СЕТКИ

11.1 ВЫХОД НАД СЕТКОЙ

11.1.1 При блокировании игрок может касаться мяча по другую сторону сетки, при условии, что он/она не мешает игре соперника до или во время атакующего удара последнего

14.1, 14.3

11.1.2 После атакующего удара игроку разрешается переносить руку по другую сторону сетки при условии, что контакт был выполнен в пределах его/её собственного игрового пространства.

11.2 ПРОНИКНОВЕНИЕ ПОД СЕТКОЙ

11.2.1 Разрешается проникать в пространство соперника под сеткой, если это не мешает игре соперника.

11.2.2 Разрешается касаться площадки соперника за средней линией любой частью тела при условии, что это не мешает игре соперника.

1.3.3, D11
(22)

11.2.3 Игрок может заступить на площадку соперника после того, как мяч вышел из игры.

8.2

11.2.4 Игроки могут проникать в свободную зону соперника при условии, что они не мешают игре соперника

11.3 КОНТАКТ С СЕТКОЙ

11.3.1 Контакт игрока с сеткой не является ошибкой, если только он не препятствует игре.

11.4.4,
23.3.2.3с,
24.3.2.3, D3

11.3.2	Игроки могут касаться стоек, тросов или любых других предметов за антеннами, включая саму сетку, при условии, что это не мешает игре.	D3
11.3.3	Если мяч попадает в сетку, в результате чего он касается соперника, ошибка не засчитывается.	
11.4	ОШИБКИ ИГРОКА У СЕТКИ	
11.4.1	Игрок касается мяча или соперника в зоне соперника до или во время атакующего удара соперника.	11.1.1, D11 (20)
11.4.2	Игрок вмешивается в игру соперника, проникая в зону соперника под сеткой.	11.2.1
11.4.3	Игрок проникает на площадку соперника, мешая игре соперника.	11.2.2, D11 (22)
11.4.4	Игрок мешает игре (в том числе):	
-	касаясь верхней ленты между антеннами или самой антенны во время его/её игрового действия с мячом или пытаясь сыграть в мяч,	11.3.1
-	используя сетку между антеннами в качестве поддержки или для устойчивости, одновременно играя в мяч;	D11 (19)
-	создание несправедливого преимущества перед соперником путем касания сетки	
-	совершение действий, препятствующих правомерной попытке соперника сыграть в мяч,	
-	-ловить/держаться за сетку	
	Любой игрок, находящийся рядом с мячом в момент его розыгрыша и пытающийся сыграть им, считается участвующим в действии по розыгрышу мяча, даже если контакт с мячом не происходит.	
	Однако касание сетки за пределами антенны не считается ошибкой	

(за исключением правила 9.1.3).

12 ПОДАЧА

Подача - это введение мяча в игру, выполняемое задним правым игроком, находящимся в зоне подачи.

1.4.2, 8.1,
12.4.1

12.1 ПЕРВАЯ ПОДАЧА В ПАРТИИ

12.1.1 Первую подачу в первой партии, а также в решающей 5-ой партии выполняет команда, определенная жребием.

6.3.2, 7.1

12.1.2 Остальные партии начинаются с подачи той команды, которая не подавала первой в предыдущей партии.

11.2.1

12.2 ПОРЯДОК ПОДАЧИ

12.2.1 Игроки должны соблюдать порядок подачи, записанный на листе расстановки.

7.3.1, 7.3.2

12.2.2 После первой подачи в партии игрок, который будет подавать, определяется следующим образом:

12.1

12.2.2. когда подающая команда выигрывает розыгрыш, игрок 1 (или его/ее замена), который подавал раньше, подает снова;

6.1.3, 15.5

12.2.2. когда принимающая команда выигрывает розыгрыш, она 2 получает право подавать и делает переход перед фактической подачей. Подавать будет тот игрок, который переместится с правой позиции передней линии на правую позицию задней линии.

6.1.3, 7.6.2

12.3 РАЗРЕШЕНИЕ ПОДАЧИ

1-й судья разрешает подачу, убедившись, что обе команды готовы к игре и что подающий владеет мячом.

12, D11 (1)

12.4 ВЫПОЛНЕНИЕ ПОДАЧИ

12.4.1 Мяч должен быть отбит одной рукой или любой частью руки после подбрасывания или выпуска из руки

D11 (10)

(рук).

12.4.2 Разрешается подбросить или выпустить мяч только один раз. Дриблинг (постукивание и т.п.) и перемещение мяча в руках разрешается.

12.4.3 В момент выполнения подачи ягодицы подающего не должны касаться площадки (включая лицевую линию) или пола за пределами зоны подачи. Нога (ноги), нога (ноги) или рука (руки) подающего могут касаться площадки и/или свободной зоны за пределами зоны подачи.

1.4.2, 27.2.1.4,
D11 (22), D12
(4)

12.4.4 Подающий должен ударить по мячу в течение 8 секунд послесвистка первого судьи о подаче.

12.3, D11 (11)

12.4.5 Подача, выполненная до свистка судьи, отменяется и повторяется.

12.3

12.5 ЗАСЛОН

D6, D11 (12)

12.5.1 Игроки подающей команды не должны индивидуальным или коллективным заслоном препятствовать сопернику видеть подающего и траекторию полета мяча.

12.5.2

12.5.2 Игрок или группа игроков подающей команды делают заслон, размахивая руками или перемещаясь в боковых направлениях во время выполнения подачи, или, садясь группой, скрывают подающего, и траекторию полета мяча до тех пор, пока мяч не достигнет вертикальной плоскости сетки.

12.4, D6

12.6 ОШИБКИ, СОВЕРШЕННЫЕ ВО ВРЕМЯ ПОДАЧИ

12.6.1. ОШИБКИ ПРО ПОДАЧЕ

Следующие ошибки ведут к смене подачи, даже если противник находится вне позиции. Подающий:

12.2.2.2,

12.7.1

12.6.1. нарушает порядок подачи;

12.2

1		
12.6.1.	не выполняет подачу правильно;	12.4
2		
12.6.1.	поднимает ягоды (лифтинг).	9.4.1
3		
12.6.2	ОШИБКИ ПОСЛЕ УДАРА ПРИ ПОДАЧЕ После правильного удара по мячу подача становится ошибкой (если только игрок не находится вне позиции), если мяч:	12.7, 12.7.2
12.6.2.	касается игрока подающей команды или не пересекает	8.4.4, 8.4.5,
1	вертикальную плоскость сетки полностью через площадь перехода;	10.1.1, D11 (19)
12.6.2.	выходит за пределы аута;	8.4, D11 (15)
2		
12.6.2.	проходит гад заслоном.	12.5, D11 (12)
3		
12.7 ОШИБКИ ПРИ ПОДАЧЕ И ПОЗИЦИОННЫЕ ОШИБКИ		
12.7.1	Если подающий совершает ошибку в момент выполнения подачи (неправильное выполнение, неправильный порядок очередности и т.д.), а соперник нарушает расстановку, тонаказание налагается именно за ошибку подачи.	7.5.1, 7.5.2, 12.6.1
12.7.2	Напротив, если выполнение подачи было правильным, новпоследствии подача становится ошибочной (уходит в аут, заходит за сетку и т.д.), то сначала происходит позиционная ошибка, которая и наказывается.	7.5.3, 12.6.2
13	АТАКУЮЩИЙ УДАР	
13.1	ХАРАКТЕРИСТИКИ АТАКУЮЩЕГО УДАРА	12, 14.1.1
13.1.1	Все действия, направляющие мяч в сторону соперника,	

за исключением подачи и блока, считаются атакующими ударами.	
13.1.2 Во время удара в атаке разрешена скидка только в том случае, если мяч чисто отбит, не пойман и не брошен.	9.2.2
13.1.3 Атакующий удар завершается в тот момент, когда мяч полностью пересекает вертикальную плоскость сетки или задет соперником.	
13.1.4 Атаковать подачу соперника разрешается.	13.2.1
13.2 ОГРАНИЧЕНИЯ АТАКУЮЩЕГО УДАРА	
13.2.1 Игрок передней линии может завершить атакующий удар на любой высоте, при условии, что контакт с мячом произошел в пределах игрового пространства самого игрока (за исключением Правила 13.3.6).	7.4.1.1
13.2.2 Игрок задней линии может выполнить атакующий удар на любой высоте находясь позади передней линии при условии:	1.4.1, 7.4.1.2, 19.3.1.2, D8
13.2.2. во время удара ягодицы игрока не должны касаться или	1.3.4
1 пересекать линию атаки;	
13.2.2. после удара игрок может переместить свои ягодицы в	1.4.1
2 переднюю зону.	
13.2.3 Игрок задней линии также может выполнить атакующий удар из передней зоны, если в момент контакта часть мяча находится ниже верхней части сетки.	1.4.1, 7.4.1.2, D8
13.3 ОШИБКИ ПРИ АТАКУЮЩЕМ УДАРЕ	
13.3.1 Игрок совершает удар по мячу в пределах игрового пространства команды соперника.	13.2.1, D11 (20)
13.3.2 Игрок отбивает мяч в аут.	8.4, D11 (15)
13.3.3 Игрок задней линии завершает атаку ударом из передней зоны, если в момент удара мяч находится полностью	1.4.1, 7.4.1.2, 13.2.3, D11

выше верхней части сетки.	(21)
13.3.4 Игрок поднимает ягодыцы в момент удара по мячу.	9.3.5, 9.4.1, D11 (26)
13.3.5 Либоро завершает атакующий удар, если в момент удара мяч находится полностью выше верхней части сетки	19.3.1.2, 23.3.2.3d, D11 (21)
13.3.6 Игрок выполняет атакующий удар выше верхнего края сетки, когда передача мяча выполнена пальцами сверху либери в его/ее передней зоне.	1.4.1, 19.3.1.4, 23.3.2.3e, D11 (21)
14 БЛОК	
14.1 БЛОКИРОВАНИЕ	
14.1.1 Блокирование - это действие игроков вблизи сетки для перехвата мяча, идущего от соперника, осуществляемое выносом части(-ей) тела выше верхнего края сетки, независимо от высоты контакта с мячом. Только игрокам передней линии разрешено участвовать в состоявшемся блоке, но в момент контакта с мячом часть тела должна быть выше верхнего края сетки.	7.4.1.1
14.1.2 ПОПЫТКА БЛОКА	
Попытка блока - это блокирование без касания мяча.	
14.1.3 СОСТОЯВШИЙСЯ БЛОК	D7
Блок завершается, когда мяч касается блокирующего.	
14.1.4 КОЛЛЕКТИВНЫЙ БЛОК	13.2.1
Коллективный блок выполняется двумя или тремя игроками рядом друг с другом и завершается, когда один из них касается мяча.	
14.2 КОНТАКТ ПРИ БЛОКИРОВАНИИ	
Последовательные (быстрые и непрерывные) контакты с мячом могут осуществляться одним или несколькими	9.1.1, 9.2.3

блокирующими, при условии, что контакты осуществляются в течение одного действия.

14.3 БЛОКИРОВАНИЕ В ПРОСТРАНСТВЕ СОПЕРНИКА

При блокировании игрок может переносить кисти и руки по другую сторону сетки при условии, что это действие не мешает игре соперника. Поэтому не разрешается касаться мяча по другую сторону сетки пока соперник не выполнил атакующий удар.

13.1.1

14.4 БЛОКИ И УДАРЫ КОМАНДЫ

14.4.1 Касание на блоке не засчитывается как удар команды.

9.1, 14.4.2

Следовательно, после блок-контакта команда имеет право на три удара, чтобы вернуть мяч.

14.4.2 Первый удар после блока может быть выполнен любым игроком, включая того, кто коснулся мяча во время блока.

14.4.1

14.5 БЛОКИРОВАНИЕ ПОДАЧИ

Блокировать подачу соперника разрешено.

14.6 ОШИБКИ ПРИ БЛОКИРОВАНИИ

14.6.1 Блокирующий касается мяча в пространстве соперника перед атакующим ударом соперника.

14.3

14.6.2 Игрок задней линии или либеро завершает блок или участвует в завершенном блоке.

14.1, 19.3.1.3,
D11 (12)

14.6.3 Блокирующий поднимает ягодицы, когда играет в мяч или участвует в блоке. Поднятие ягодиц во время блокирования без касания мяча не является ошибкой.

9.3.5, 9.4.1,
D11 (26)

14.6.4 Мяч уходит за пределы блока.

8.4

14.6.5 Блокирование мяча в пространстве соперника за

антенной

14.6.6 Либеро пытается выполнить индивидуальный, коллективный блок.

14.1.1,
19.3.1.3

ГЛАВА 5

ПЕРЕРЫВЫ, ИНТЕРВАЛЫ И ЗАДЕРЖКИ

15 ПЕРЕРЫВЫ	См. правила
Перерыв - это время между одним состоявшимся розыгрыш ем и 1-м свистком судьи о начале следующей подачи. Единственными регулярными перерывами в игре являются тайм-ауты и замены	6.1.3, 8.1, 8.2, 15.4, 15.5, 24.2.6
15.1 КОЛИЧЕСТВО РЕГУЛЯРНЫХ ИГРОВЫХ ПЕРЕРЫВОВ	
Каждая команда может запросить максимум два тайм-аута и шесть замен в партии.	6.2, 15.4 15.5
15.2 ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЬ РЕГУЛЯРНЫХ ИГРОВЫХ ПЕРЕРЫВОВ	
15.2.1 Запросы на один или два тайм-аута и один запрос на замену от любой команды могут следовать друг за другом в течение одного перерыва.	15.4, 15.5
15.2.2 Однако команда не имеет права делать последовательные запросы на замену в одном и том же перерыве. Два или более игроков могут быть заменены одновременно в рамках одного запроса.	15.5, 15.6.1
15.2.3 Между двумя отдельными заявками на замену одной и той же команды должен быть завершённый розыгрыш подачи (исключение: вынужденная замена из-за травмы или исключения/дисквалификации	6.1.3, 15.5

(Правила 15.5.2, 15.7, 15.8)).

- 15.2.4 Не разрешается подавать запрос на перерыв в обычной игре после того, как запрос был отклонен и санкционирован вынесением предупреждения о задержке во время того же перерыва (т.е. до окончания следующей завершенной партии).

15.3 ЗАПРОСЫ О РЕГУЛЯРНЫХ ПЕРЕРЫВАХ В ИГРЕ

- 15.3.1 Регулярные перерывы в игре могут быть запрошены тренером, или в отсутствие тренера-капитаном игры, и только по их просьбе 5.1.2, 5.2, 5.3.2,
- 15.3.2 Замена до начала партии разрешена и должна быть записана как обычная замена в этой партии. 7.3.4

15.4 ТАЙМ-АУТЫ

- 15.4.1 Запросы тайм-аута должны осуществляться показом соответствующего жеста, когда мяч находится вне игры и до подачи свистка на подачу. Все запрашиваемые тайм-ауты длятся 30 секунд. 6.1.3, 8.2, 12.3,
- Для Всемирных и Официальных соревнований World ParaVolley, (включая Зональные чемпионаты), обязательным является использование зуммера, а затем жеста, чтобы запросить тайм-аут. D11 (4)
- 15.4.2 Во время всех тайм-аутов игроки, находящиеся в игре, должны пройти в свободную зону рядом со своей скамейкой запасных. D1a

15.5 ЗАМЕНА

15.5.1	Замена - это действие, при котором игрок, кроме либеро или его/ее запасного игрока, после регистрации бомбардиром, вступает в игру, чтобы занять позицию другого игрока, который в этот момент должен покинуть площадку.	19.3.2.1, D11 (5)
15.5.2	Если замена происходит из-за травмы игрока, находящегося в игре, то тренер (или капитан игры) может показать соответствующий сигнал рукой.	5.1.2.3, 5.2.3.3, 6.1.3, 8.2, 12.3, D11 (5)
15.6	ОГРАНИЧЕНИЕ ЗАМЕН	
15.6.1	Игрок стартовой расстановки может покинуть площадку, но только один раз за партию, и снова выйти на площадку, но только один раз за партию, и только на свою прежнюю позицию в расстановке.	7.3.1
15.6.2	Запасной игрок может выйти на площадку вместо игрока стартовой расстановки, но только один раз за партию, и его/ее может заменить только тот же самый игрок стартового состава.	7.3.1
15.7	ИСКЛЮЧИТЕЛЬНАЯ ЗАМЕНА	
	Игрок (за исключением либеро), который не может продолжать игру из-за травмы или болезни, исключения или дисквалификации, должен быть заменен на легитимной основе. Если же это невозможно, команда имеет право произвести ИСКЛЮЧИТЕЛЬНУЮ замену, выходящую за рамки Правила 15.6. Исключительная замена означает, что любой игрок, не находящийся на площадке в момент	6.1.3, 15.6, 19.4.3

травмы/болезни, исключения или дисквалификации, кроме либеро, второго либеро или их обычного запасного игрока, может быть заменен в игре на травмированного/ больного/ исключенного/ дисквалифицированного игрока. Замененный травмированный/больной/отстраненный игрок не имеет права повторно выходить на партию. Исключительная замена ни в коем случае не может быть засчитана как обычная замена, но должна быть записана в протоколе как часть общего количества замен в партии и матче.

15.8 ЗАМЕНА ПРИ УДАЛЕНИИ ИЛИ ДИСКВАЛИФИКАЦИИ

Исключенный или дисквалифицированный игрок должен
быть немедленно заменен через официальную замену.
Если
это невозможно, команда имеет право произвести
исключительную замену. Если исключительная замена
невозможна, команда объявляется НЕПОЛНОЙ.

6.4.3, 7.3.1,
15.6,
15.7, 21.3.2,
21.3.3, D11
(5)

15.9 НЕПРАВОМЕРНАЯ ЗАМЕНА

15.9.1 Замена является неправомерной, если она выходит за рамки ограничений, указанных в правилах 7.3.1 и 15.6 (за исключением случая, предусмотренного правилом 15.7), или в ней участвует незарегистрированный игрок.

7.3.1, 15.6

15.9.2 Если команда произвела неправомерную замену и

8.1, 15.6

игра была возобновлена, применяется следующая процедура в последовательности:

- 15.9.2.1 команда наказывается очком и подачей соперника,
- 15.9.2.2 замена должна быть исправлена,
- 15.9.2.3 очки, набранные виновной командой с момента совершения ошибки, аннулируются; очки соперника остаются в силе.

6.1.3

15.10 ПРОЦЕДУРА ЗАМЕНЫ

- 15.10.1 Замена должна производиться в зоне замены.
- 15.10.2 Замена длится только то время, которое необходимо для записи замены в протоколе, а также для входа и выхода игроков.
- 15.10.3a Фактический запрос на замену начинается с момента входа запасного игрока (игроков) в зону замены, готового к игре, во время перерыва. Тренеру не нужно подавать сигнал рукой о замене, за исключением случаев, когда замена происходит из-за травмы до начала партии.
- 15.10.3b Если игрок не готов к моменту запроса, замена не производится, и команда наказывается за задержку.
- 15.10.3c Запрос на замену подтверждается и объявляется тренером или 2-м судьей с помощью зуммера или свистка соответственно. 2-й судья разрешает замену.
- 15.10.4 Если команда намерена произвести несколько замен одновременно, все заменяемые игроки должны войти в зону замен одновременно, чтобы это считалось одним запросом. В этом случае замены должны производиться последовательно, одна пара игроков за другой. Если одна или несколько замен являются

1.4.3, D1b

15.10, 24.2.6,
25.2.2.3

16.2, D9

24.2.6

1.4.3, 15.2.2

неправомерными, то правомерная(ые) замена(и) удовлетворяется(ются), а неправомерная отклоняется и подвергается наказанию за задержку.

15.11 НЕПРАВИЛЬНЫЕ ЗАПРОСЫ

- | | | |
|-----------|--|--------------------------------------|
| 15.11.1 | Недопустимо требовать прерывания игры: | 15 |
| 15.11.1.1 | во время подачи, в момент или после свистка на подачу, | 12.3 |
| 15.11.1.2 | не уполномоченным членом команды, | 5.1.2.3, 5.2.3.3 |
| 15.11.1.3 | для второй замены одной и той же команды во время одного и того же перерыва, за исключением случаев травмы/болезни/отстранения/дисквалификации игрока в игре; | 15.2.2, 15.2.3, 15.8, 16.1, 25.2.2.6 |
| 15.11.1.4 | после того, как было использовано разрешенное количество тайм-аутов и замен. | 15.1 |
| 15.11.2 | Первый неправильный запрос команды в матче, который не влияет на ход матча и не задерживает его, должен быть отклонен, но он должен быть занесен в протокол без каких-либо других последствий. | 16.1, 25.2.2.6 |
| 15.11.3 | Любая последующая неправильная просьба той же команды в матче считается задержкой. | 16.1.4 |

16 ЗАДЕРЖКИ ИГРЫ

16.1 ВИДЫ ЗАДЕРЖЕК

- | | | |
|--------|--|---------|
| | Неправильное действие команды, которое задерживает возобновление игры, является задержкой и включает, среди прочего: | 7.4.1.1 |
| 16.1.1 | затягивание регулярных перерывов в игре; | 15.10.2 |
| 16.1.2 | затягивание перерыва после получения указания | 15 |

	возобновить игру;	
16.1.3	запрос неправомерной замены;	15.9
16.1.4	повторение неправильной просьбы;	15.11.3
16.1.5	задержка игры членом команды	
16.2	САНКЦИИ ЗА ЗАДЕРЖКУ	D9
16.2.1	Предупреждение о задержке и наказание за задержку - это командные санкции.	
16.2.1.1	Санкции за задержку остаются в силе в течение всего матча.	6.3
16.2.1.2	Все санкции за задержку фиксируются в протоколе.	25.2.2.6
16.2.2	Первая задержка в матче членом команды наказывается ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕМ О ЗАДЕРЖКЕ.	4.1.1, D11 (25)
16.2.3	Вторая и последующие задержки любого типа любым членом той же команды в том же матче являются ошибкой и наказываются штрафом за задержку; очко и подача сопернику.	6.1.3, D11 (25)
16.2.4	Санкции за задержку, наложенные до или между партиями, применяются в следующей партии.	18.1
17	ИСКЛЮЧИТЕЛЬНЫЕ ИГРОВЫЕ ПЕРЕРЫВЫ	
17.1	ТРАВМА / БОЛЕЗНЬ	8.1
17.1.1	Если во время игры мячом произошел серьезный травматический случай, судья должен немедленно остановить игру и разрешить медицинской помощи войти на площадку. Затем розыгрыш переигрывается.	6.1.3
17.1.2	Если травмированный/больной игрок не может быть заменен согласно правилам или в исключительных случаях, ему дается 3 минуты на восстановление, но не более одного раза для одного и того же игрока в	15.6, 15.7, 24.2.8

одном и том же матче.

6.4.3, 7.3.1

Если игрок не восстанавливается, его/ее команда объявляется неполной.

17.2 ВНЕШНЯЯ ПОМЕХА

Если во время игры происходит какое-либо внешнее вмешательство, игра должна быть остановлена, а розыгрыш переигран

6.1.3, D11
(23)

17.3 ДЛИТЕЛЬНЫЕ ПЕРЕРЫВЫ

17.3.1 Если непредвиденные обстоятельства прерывают матч, 1-й судья, Организатор и Контрольный комитет (если таковой имеется) должны решить, какие меры необходимо предпринять для восстановления нормальных условий.

23.2.3

17.3.2 Если произойдет один или несколько перерывов, не превышающих в общей сложности 4 часа:

17.3.1

17.3.2.1 если матч возобновляется на том же игровой площадке, то прерванный матч должен быть продолжен в обычном режиме с тем же счетом, игроками (за исключением исключенных или дисквалифицированных) и позициями. В уже сыгранных матчах счет сохраняется;

1, 7.3

17.3.2.2 если матч возобновляется на другой игровой площадке, прерванная партия отменяется и переигрывается с теми же членами команды и теми же стартовыми составами (за исключением исключенных или дисквалифицированных), при этом сохраняется запись всех санкций. Уже сыгранные партии сохраняют свой счет.

7.3, 21.4.1, D9

- 17.3.3 В случае одного или нескольких перерывов, превышающих в общей сложности 4 часа, весь матч должен быть переигран.

18 ИНТЕРВАЛЫ И СМЕНА ПЛОЩАДКИ

18.1 ИНТЕРВАЛЫ

Интервал - это время между партиями. Все интервалы длятся 3 минуты.

4.2.4

В течение этого промежутка времени производится смена площадок и регистрация составов команд в протоколе

7.3.2, 18.2,

Интервал между вторым и третьим сетом может быть продлен до 10 минут компетентным органом по просьбе Организатора

18.2 СМЕНА ПЛОЩАДКИ

D11 (3)

- 18.2.1 После каждой партии команды меняются площадками, за исключением решающей партии.

7.1

- 18.2.2 В решающей партии, как только лидирующая команда наберет 8 очков, команды меняются площадками без задержки, а позиции игроков остаются прежними

6.3.2, 7.4.1,
25.2.2.5

Если замена не была произведена, как только лидирующая команда наберет 8 очков, то замена будет произведена, как только будет замечена ошибка. Счет на момент внесения изменений остается прежним.

ГЛАВА 6

ИГРОК ЛИБЕРО

19	ЛИБЕРО	См.правила
19.1	НАЗНАЧЕНИЕ ЛИБЕРО	5

19.1.1	Каждая команда имеет право назначить из списка игроков до двух специализированных игроков защиты: Либери	4.1.1
19.1.2	Все Либери должны быть записаны в протокол передматчем в предусмотренных для этого графах.	5.2.2, 25.2.1.1, 26.2.1.1
19.1.3	Либери на площадке является действующим Либери. Если есть другой Либери, он/она является вторым Либери этой команды. Только один Либери может находиться на площадке.	
19.2	ЭКИПИРОВКА	4.3
	Игрок(-и) Либери должен(-ны) надевать форму (или жилет/нагрудник для переназначенного Либери), которая имеет другой преобладающий цвет, отличающийся от любого другого цвета остальных членов команды. Форма должна явно контрастировать с формой остальных членов команды. Форма Либери должна быть пронумерована, как у остальных членов команды. Для Всемирных и Официальных соревнований World ParaVolley (включая Зональные Чемпионаты), переназначенному Либери следует, если возможно, надеть майку, такого-же стиля и цвета, как у первоначального Либери, но сохранить свой собственный номер.	
19.3	ДЕЙСТВИЯ, КАСАЮЩИЕСЯ ИГРОКА ЛИБЕРО	
19.3.1	ИГРОВЫЕ ДЕЙСТВИЯ:	
19.3.1.1	Либери разрешено заместить любого игрока на задней линии.	7.4.1.2

- 19.3.1.2 Он/она ограничен(-а) выступать как игрок задней линии и не имеет право завершать атакующий удар откуда либо (включая игровую площадку и свободную зону), если в момент контакта мяч находится полностью выше верхнего края сетки. 13.2.2, 13.2.3, 13.3.5
- 19.3.1.3 Он/она не может выполнять подачу, ставить блок или пытаться поставить блок. 12.4.1, 14.6.2, 14.6.6, D11 (12)
- 19.3.1.4 Игрок не может завершать атакующий удар выше верхнего края сетки, если мяч идет от Либера, сделавшего передачу пальцами сверху в своей передней зоне. Мяч может быть свободно атакован, если Либера совершает, то же самое действие из-за пределов своей передней зоны. 1.4.1, 13.3.6, 23.3.2.3d/e, D1b
- 19.3.2 ЗАМЕЩЕНИЯ ЛИБЕРО:
- 19.3.2.1 Замещения Либера не считаются заменами. 6.1.3, 15.5
- Они не ограничены, но между двумя замещениями Либера должен быть состоявшийся розыгрыш (за исключением: вследствие замечания, Либера делает переход на позицию 4 или действующий Либера становится неспособным играть, делая розыгрыш несостоявшимся).
- 19.3.2.2 Обычный замещенный игрок может замещать и быть замещенным любым Либера. Действующий Либера может быть замещен только обычным замещенным игроком на ту же позицию или вторым Либера.
- 19.3.2.3 В начале каждой партии Либера не может выйти на площадку пока 2-ой Судья не проверит расстановку и не даст разрешение Либера заместить игрока 7.3.2, 12.1

стартового состава.

- | | |
|---|-----------------------|
| 19.3.2.4 Другие замещения Либера могут иметь место только, когда мяч находится вне игры и до свистка на подачу. | 8.2, 12,3 |
| 19.3.2.5 Замещение Либера, произведённое после свистка на подачу, но до удара подающего, не должно быть отменённым, однако, по окончании розыгрыша, игровой капитан должен быть проинформирован, что это не разрешено и что повторение будет предметом для санкций за задержку. | 12.3, 12.4, D9 |
| 19.3.2.6 Последующие запоздалые замещения в результате приведут к немедленному прерыванию игры и наложению санкции за задержку. Команда подающая следующей будет определена уровнем санкции за задержку. | 16.2, D9 |
| 19.3.2.7 Либера и замещаемый игрок могут выходить на площадку и покидать её только через Зону Замещения Либера. | 1.4.4, D1b |
| 19.3.2.8 Замещения Либера должны записаны в Лист контроля Либера (если он используется) или в электронный протокол. | 26.2.2.1,
26.2.2.2 |
| 19.3.2.9 - Неправомерное замещение Либера может | |

включать (среди прочего):	6.1.3
- нет состоявшегося розыгрыша между замещениями Либера;	15.9
- Либера замещен игроком, но не вторым Либера или обычным замещенным игроком.	15.9
Неправомерное замещение Либера следует рассматривать так же, как неправомерную замену: неправомерное замещение Либера, замеченное	D9
- до начала следующего розыгрыша, исправляется судьями, и на команду налагается санкция за задержку;	15.9
- неправомерное замещение Либера, замеченное после удара на подачу, влечет те же последствия, как при неправомерной замене.	

19.4 ПЕРЕНАЗНАЧЕНИЕ НОВОГО ЛИБЕРО

19.4.1 Либера становится неспособным играть если травмирован, болен, удален или дисквалифицирован.	21.3.2, 21.3.3, D9
Либера может быть объявлен неспособным играть по любой причине тренером или, в отсутствие тренера, игровым капитаном.	5.1.2.1, 5.2.1
19.4.2 Команда с одним Либера	
19.4.2.1 Когда в соответствии с Правилем 19.4.1. у команды остается только один дееспособный Либера, или у команды есть только один зарегистрированный Либера, и этот Либера становится или объявляется неспособным играть, тренер (или игровой капитан, если тренер не представлен), может переназначить игроком Либера на оставшуюся часть матча любого	19.4, 19.4.1

другого игрока (за исключением замещенного игрока), не находящегося на площадке в момент переназначения.

- 19.4.2.2 Если действующий Либоро становится неспособным играть, он/она может быть замещен(-а) обычным замещенным игроком или сразу же и непосредственно на площадке переназначенным Либоро. Однако, Либоро, являющийся субъектом переназначения (вместо которого переназначили), не может играть в оставшейся части матча. Если Либоро не находится на площадке, когда объявляется неспособным играть, он/она тоже может быть субъектом переназначения. Либоро, объявленный неспособным играть, не может играть в оставшейся части матча.
- 19.4.2.3 Тренер или игровой капитан, если тренер не представлен, контактирует со 2-ым Судьей информируя его/ее о переназначении. 5.1.2.1, 5.2.1
- 19.4.2.4 Если переназначенный Либоро становится или объявлен неспособным играть, дальнейшие переназначения разрешены. 19.4.1
- 19.4.2.5 Если тренер запрашивает, чтобы капитан команды был переназначен новым Либоро, это будет разрешено, но в этом случае капитан команды должен передать все лидерские привилегии. 19.4.1
- 19.4.2.6 В случае переназначения Либоро, номер игрока, переназначенного в качестве Либоро, должен быть записан в секцию примечания протокола и в Лист контроля Либоро (или в электронный протокол, если 25.2.2.7, 26.2.2.1

таковой используется).

19.4.3 Команда с одним либеро

- 19.4.3.1 Когда команда зарегистрировала в протоколе двух Либеро, но один становится неспособным играть, у команды есть право играть только с одним Либеро. Переназначение не допускается, за исключением случаев, когда оставшийся либеро не может продолжать игру в матче.

4.1.1, 19.1.1

19.4

19.5

РЕЗЮМЕ

Если Либеро удален или дисквалифицирован, он/она может быть незамедлительно замещен вторым Либеро команды. Если же команда располагает только одним Либеро, тогда она имеет право сделать переназначение.

19.4, 21.3.2,

21.3.3

ГЛАВА 7

ПОВЕДЕНИЕ УЧАСТНИКОВ

20	ТРЕБОВАНИЯ К ПОВЕДЕНИЮ	См. правила
20.1	СПОРТИВНОЕ ПОВЕДЕНИЕ	
20.1.1	Участники обязаны знать «Официальные Правила Волейбола Сидя» и соблюдать их.	
20.1.2	Участники должны принимать решения судей по-спортивному, без их обсуждения. В случае сомнения, разъяснение может быть запрошено только через игрового капитана.	5.1.2.1
20.1.3	Участники должны воздерживаться от действий или поступков, нацеленных на то, чтобы повлиять на	

решение судей или скрыть ошибки, совершенные их командой.

20.2 ЧЕСТНАЯ ИГРА

20.2.1 Участники должны вести себя уважительно и учтиво, в духе ЧЕСТНОЙ ИГРЫ не только в отношении судей, но также по отношению к другим официальным лицам, соперникам, партнерам по команде и зрителям.

20.2.2 Общение между членами команды во время матча разрешено.

5.2.3.4

21 НЕПОДОБАЮЩЕЕ ПОВЕДЕНИЕ И ЕГО САНКЦИИ

21.1 НЕЗНАЧИТЕЛЬНОЕ НЕПРАВИЛЬНОЕ ПОВЕДЕНИЕ

Незначительные проступки не являются предметом санкций. Обязанность 1-го Судьи предотвратить приближение команд к уровню применения санкций.

5.1.2, 21.3

D9, D11 (6a)

Это делается в два этапа:

Этап 1: использованием устного предупреждения через игрового капитана;

Этап 2: предъявлением ЖЕЛТОЙ КАРТОЧКИ соответствующему(-им) члену(-ам) команды. Это официальное предупреждение само по себе не является санкцией, но оно символ того, что данный член команды (азаодно и вся команда) достиг уровня применения санкций в матче. Оно записывается в протокол, но не имеет немедленных последствий.

21.2 НЕПРАВОМЕРНЫЕ ДЕЙСТВИЯ,

ПРИВЕДШИЕ К САНКЦИЯМ

Неправильное поведение члена команды по отношению к официальным лицам, соперникам, партнерам по команде или зрителям классифицируется по трём категориям в соответствии с серьезностью проступка.

4.1.1

21.2.1 ГРУБОЕ ПОВЕДЕНИЕ: действие вопреки хорошим манерам или моральным принципам.

21.2.2 ОСКОРБИТЕЛЬНОЕ ПОВЕДЕНИЕ
дискредитирующие или оскорбительные слова или жесты или любые действия, выражающие неуважение

21.2.3 АГРЕССИЯ: фактическое физическое нападение, агрессивность или угрожающее поведение.

21.3 ШКАЛА САНКЦИЙ

D9

21.3.1 ЗАМЕЧАНИЕ

D11 (6b)

Первое грубое поведение в матче любого члена команды наказывается присуждением очка и права подачи соперника.

4.1.1, 21.2.1

21.3.2 УДАЛЕНИЕ

D11 (7)

21.3.2.1 Член команды, наказанный удалением, не может играть в оставшейся части партии, и должен быть заменен в соответствии с правилами и незамедлительно, если находится на площадке, и должен оставаться сидеть в месте для удаленных без других последствий.

4.1.1, 5.2.1,
5.3.2,
15.8, D1a,
D1b

5.2.3.3

Удаленный тренер теряет свое право вмешиваться в ход партии и должен оставаться сидеть в месте для удаленных.

21.3.2.2	Первое оскорбительное поведение члена команды наказывается удалением без других последствий.	4.1.1, 21.2.2
21.3.2.3	Второе грубое в том же матче того же члена команды наказывается удалением без других последствий.	4.1.1, 21.2.1
21.3.3	ДИСКВАЛИФИКАЦИЯ	D11 (8)
21.3.3.1	Член команды, наказанный дисквалификацией, должен быть немедленно заменен в соответствии с правилами, если находится на площадке, и должен покинуть Контрольную Зону Соревнований до конца матча без других последствий.	4.1.1, 15.8, D1a
21.3.3.2	Первое физическое нападение или подразумеваемая угрожающая агрессия наказываются дисквалификацией без других последствий.	21.2.3
21.3.3.3	Второе оскорбительное поведение того же члена команды в том же матче наказывается дисквалификацией без других последствий.	4.1.1, 21.2.2
21.3.3.4	Третье грубое поведение того же члена команды в том же матче наказывается дисквалификацией без других последствий.	4.1.1, 21.2.1
21.4	ПРИМЕНЕНИЕ САНКЦИЙ ЗА НЕПРАВИЛЬНОЕ ПОВЕДЕНИЕ	
21.4.1	Все санкции за неправильное поведение являются индивидуальными санкциями, остаются в силе в течение всего матча и записываются в протокол.	21.3, 25.2.2.6
21.4.2	Повторение неправильного поведения тем же членом команды, приводит к санкциям в порядке нарастания (член команды получает более тяжелое наказание за каждый последующий проступок).	4.1.1, 21.2, 21.3, D9

21.4.3 Удаление или дисквалификация в следствие оскорбительного поведения или агрессии не требуют предварительных санкций.

21.2, 21.3

21.5 НЕПРАВИЛЬНОЕ ПОВЕДЕНИЕ ПЕРЕД И МЕЖДУ ПАРТИЯМИ

Любое неправильное поведение, проявляющееся перед или между партиями, приводит к санкциям в соответствии с Правилom 21.3, и санкции налагаются в следующей партии.

18.1, 21.2,
21.3

21.6 САНКЦИИ И ИСПОЛЬЗУЕМЫЕ КАРТОЧКИ

D11(6a,6b,7,8)

Предупреждение: нет санкций

21.1

- 1-ый этап: устное предупреждение

- 2-ой этап: Желтая карточка

Замечание: санкция-Красная карточка

21.3.1

Удаление: санкция- Красная и Желтая карточка вместе

21.3.2

21.3.3

Дисквалификация: санкция- Красная и Желтая карточка отдельно



ЧАСТЬ 2, РАЗДЕЛ 2
СУДЬИ, ИХ ОБЯЗАННОСТИ И
ОФИЦИАЛЬНАЯ
ЖЕСТИКУЛЯЦИЯ

ГЛАВА 8

СУДЬИ

22 СУДЕЙСКАЯ БРИГАДА И ПРОЦЕДУРЫ

См.правила

22.1 СОСТАВ

Судейская бригада матча состоит из следующих официальных лиц:

- | | |
|---|----|
| - 1-ый судья, | 23 |
| - 2-ой судья, | 24 |
| - запасной судья, | 25 |
| - секретарь, | 27 |
| - четыре (два) линейных судьи. Расположение | 26 |
- показано на диаграмме 10.

На Всемирных и Официальных соревнованиях World ParaVolley, а также для Зональных Чемпионатов, наличие ассистента секретаря является обязательным.

22.2 ПРОЦЕДУРЫ

22.2.1	1-ый Судья даёт сигнал на подачу, чтобы начать розыгрыш;	
22.2.1.1	1-ый или 2-ой Судья сигнализируют об окончании розыгрыша, при условии, что они уверены, что ошибка была совершена, и они определили её характер.	6.1.3, 12.3
22.2.1.2	Они могут давать свисток, когда мяч находится вне игры, чтобы обозначить, что они разрешают или отклоняют запрос команды.	
22.2.2	Незамедлительно после свистка судьи, сигнализирующего об окончании розыгрыша, они должны показать официальными жестами:	5.1.2, 8.2
22.2.3	1-ый Судья даёт сигнал на подачу, чтобы начать розыгрыш;	22.2.1.2, 28.1
22.2.3.1	если ошибка зафиксирована свистком 1-го Судьи, он/она будет показывать по порядку: a) команду, которая будет подавать, b) характер ошибки, c) игрока(-ов), совершившего(-их) ошибку (если необходимо);	12.2.2, D11 (2)
22.2.3.2	Если ошибка зафиксирована свистком 2-го Судьи, он/она будет показывать по порядку: a) характер ошибки, b) игрока(-ов), совершившего(-их) ошибку (если необходимо); c) команду, которая будет подавать, следуя за жестом 1-го Судьи. В этом случае 1-ый Судья не показывает ни характер	12.2.2 D11 (2)

ошибки,
ни игрока, её совершившего, а только команду,
которая будет подавать;

- 22.2.3.3 В случае ошибки при атакующем ударе игрока задней линии или Либера оба судьи показывают жесты в соответствии с правилами выше 22.2.3.1 и 22.2.3.2; 12.2.2, 13.3.3, 13.3.5, 19.3.1.2, 23.3.2.3d/e, D11 (21)
- 22.2.3.4 В случае обоюдной ошибки, оба судьи показывают по порядку: 17.3, D11 (23)
- а) характер ошибки,
- б) игроков, совершивших ошибку (если необходимо); Команду, которая будет подавать, указанную 1-ым Судьей. 12.2.2, D11 (2)

23 ПЕРВЫЙ СУДЬЯ

23.1 МЕСТОПОЛОЖЕНИЕ

1-ый Судья выполняет свои функции стоя, находясь за стойкой, расположенной на противоположной от секретаря краю сетки.

D1a, D1b, D10

23.2 ПОЛНОМОЧИЯ

23.2.1 1-ый Судья руководит матчем от начала до конца. Он/она имеет власть над всеми членами судейской бригады и членами команд.

4.1.1, 6.3

Во время матча его/ее решения являются окончательными. Он/она имеет право отменять решения других членов судейской бригады, если замечает, что они неправильны.

Он/она может даже заменить члена судейской бригады, который не выполняет свои функции

должным образом.

23.2.2	Он/она также контролирует работу подавальщиков мячей, вытиральщиков пола и уборщиков.	3.3
23.2.3	Он/она имеет право решать любые вопросы, связанные с игрой, включая те, которые не предусмотрены правилами.	
23.2.4	Он/она не разрешает обсуждать свои решения. Однако, по просьбе капитана игры, 1-й судья дает объяснение по поводу применения или интерпретации правил, на которых он/она основывает свое решение. Если капитан игры не согласен с таким объяснением и решает опротестовать такое решение, он/она должен немедленно оставить за собой право подать и зарегистрировать этот протест по окончании матча. 1-й судья должен разрешить капитану игры это право.	20.1.2 5.1.2.1 5.1.2.1, 5.1.3.2, 25.2.3.2
23.2.5	1-й судья несет ответственность за определение до и во время матча, соответствует ли игровая площадка, оборудование и условия требованиям игры.	Chapter 1, 23.3.1.1
23.3 ОБЯЗАННОСТИ		
23.3.1	Перед матчем, 1-ый Судья:	
23.3.1.1	проверяет состояние игровой площадки, мячей и другого оборудования;	Chapter 1, 23.2.5

23.3.1.2	проводит жеребьевку с капитанами команд;	7.1
23.3.1.3	контролирует разминку команд.	7.2
23.3.2	Во время матча он/она имеет право:	
23.3.2.1	делать предупреждение командам;	21.1
23.3.2.2	налагать санкции за неправильное поведение и задержки;	16.2, 21.2, D9, D11 (6a, 6b, 7, 8, 25)
23.3.2.3	принимать решения:	
a)	об ошибках подающего и в расстановке подающей команды, включая заслон;	7.4, 12.4, 12.5, 12.7.1, D4, D6, D11 (12, 13)
b)	об ошибках в игре с мячом, включая лифтинг;	9.3, 9.4, D11 (16,17)
c)	об ошибках над сеткой и неправильном контакте игрока с сеткой, в основном (но не только) на стороне нападающего;	11.3.1, 11.4.1, 11.4.4, D11 (20)
d)	об ошибках при атакующем ударе Либери и игроков задней линии;	13.3.3, 13.3.5, 24.3.2.4, D8, D11 (21)
e)	о завершенном атакующем ударе, выполненном игроком, по мячу, находящемуся выше сетки, переданному пальцами сверху игроком Либери, находящимся в своей передней зоне;	1.4.1, 13.3.6, 24.3.2.4, D11 (21)
f)	о мяче, пересекающем полностью нижнее пространство под сеткой;	8.4.5, 24.3.2.7, D5a, D11 (22)
g)	о состоявшемся блоке игроков задней линии или	14.6.2, 14.6.6,

	D11 (12)
попытке блока Либери; h) о мяче, который пересекает сетку полностью или частично за пределами площади перехода на сторону площадки соперника или касается антенны на его/её стороне игровой площадки; i) о поданном мяче и 3-м ударе, проходящих над или за антенной на его/её стороне площадки.	D11 (15)
23.3.3 По окончании матча он/она проверяет протокол и подписывает его.	D11 (15) 24.3.3, 25.2.3.3
24 ВТОРОЙ СУДЬЯ	
24.1 МЕСТОПОЛОЖЕНИЕ	
2-ой Судья выполняет свои функции стоя за пределами игровой площадки, у стойки на противоположной от 1-го Судьи стороне, лицом к нему/ней	D1a, D1b, D10
24.2 ПОЛНОМОЧИЯ	
24.2.1 2-ой Судья является помощником 1-го Судьи, но имеет также ряд своих собственных полномочий. Если 1-ый Судья оказывается не в состоянии продолжать свою работу, 2-ой Судья может заменить его/её.	24.3
24.2.2 2-ой Судья может также, без свистка сигнализировать об ошибках вне сферы его/её полномочий, но не может настаивать на их принятии 1-ым Судьей.	24.3
24.2.3 2-ой Судья контролирует работу секретаря (-ей).	25.2, 26.2
24.2.4 Он/она контролирует членов команды на командной скамейке и сообщает об их проступках 1-му судье	4.2.1
24.2.5 Он/она контролирует игроков в зоне разминки.	4.2.3

24.2.6	Он/она разрешает регулярные перерывы в игре, контролирует их продолжительность и отклоняет неправомерные просьбы.	15, 15.11, 25.2.2.3
24.2.7	Он/она контролирует количество тайм-аутов и замен, используемых каждой командой, и сообщает о 2-м тайм-ауте и 5-й и 6-й заменах 1-му судье и соответствующему тренеру.	15.1, 25.2.2.3
24.2.8	В случае травмы игрока он/она дает разрешение на исключительную замену или предоставляет 3-минутное время на восстановление.	15.7, 17.1.2
24.2.9	Он/она проверяет состояние пола, в основном в передней зоне. Во время матча он/она также проверяет, соответствуют ли мячи правилам. На чемпионатах мира, мировых и официальных соревнованиях WorldParaVolley(включая зональные чемпионаты) обязанности, записанные в правиле 24.2.5, выполняет резервный судья.	1.2.1, 3
24.3	ОБЯЗАННОСТИ	
24.3.1	Перед началом каждой партии, после смены сторон площадки в решающей партии и всякий раз при необходимости 2-ой Судья проверяет, что действительные позиции игроков на площадке соответствуют записанным в карточке расстановки.	5.2.3.1, 7.3.2, 7.3.5, 18.2.2
24.3.2	Во время матча он/она принимает решения, даёт свисток, свистит и подает сигналы:	
24.3.2.1	переход на сторону площадки соперника и в пространство соперника под сеткой;	1.3.3, 11.2, D5a, D11 (22)
24.3.2.2	позиционные ошибки в расстановке принимающей команды;	7.5, D4, D11 (13)

24.3.2.3	ошибочный контакт игрока с сеткой, прежде всего на стороне блокирующего, и с антенной на его/её стороне площадки;	11.3.1
24.3.2.4	состоявшийся блок игроков задней линии или попытку блока Либери, или ошибку при атакующем ударе игроков задней линии или Либери;	13.3.3, 14.6.2, 14.6.6, 23.3.2.3d/e/g, D11 (12, 21)
24.3.2.5	контакт мяча с посторонним предметом;	8.4.2, 8.4.3, D11 (15)
24.3.2.6	контакт мяча с полом, когда 1-й судья не находится в положении, при котором он не видит контакта;	8.3
24.3.2.7	мяч, который пересекает сетку полностью или частично за пределами площади перехода на сторону соперника или касается антенны на его/её стороне площадки;	8.4.3, 8.4.4, D5a, D11 (15)
24.3.2.8	лифтинг, в особенности у блокирующих;	9.3.5, 9.4.1
24.3.2.9	поданный мяч и 3-й удар, проходящий над или за антенной, на его/её стороне площадки.	D11 (15)
24.3.3	По окончании матча он/она проверяет протокол счета и подписывает его.	23.3.3, 25.2.3.3

25 СЕКРЕТАРЬ

25.1 МЕСТОПОЛОЖЕНИЕ

Секретарь выполняет свои функции сидя за столом секретаря на противоположной от 1-го Судьи стороне, лицом к нему/ней.

D1a, D1b, D10

25.2 ОБЯЗАННОСТИ

Он/она заполняет протокол в соответствии с Правилами, взаимодействуя со 2-ым Судьей.

5.2.3.1, 7.3.2, 7.3.5, 18.2.2

Он/она использует зуммер или другое звуковое

устройство для уведомления о нарушениях или подачи сигнала судьям в соответствии со своими обязанностями.

25.2.1 Перед матчем и партией Секретарь:

25.2.1.1 регистрирует данные о матче и командах, включая фамилии и номера игроков Либоро, согласно действующим процедурам и собирает подписи капитанов и тренеров;

4.1, 5.1.1,
5.2.2,
7.3.2, 19.1.2,
19.4.2.6

25.2.1.2 записывает стартовую расстановку каждой команды из карточек расстановки (или проверяет данные, отправленные в электронном виде);
если он/она не получает карточки расстановки вовремя, он/она незамедлительно уведомляет об этом факте 2-го Судью.

5.2.3.1, 7.3.2

25.2.2 Во время матча Секретарь:

25.2.2.1 Записывает набранные очки;

6.1

25.2.2.2 контролирует порядок подачи каждой команды и сигнализирует судьям о любом его нарушении сразу после удара на подаче;

12.2

25.2.2.3 уполномочен подтверждать и объявлять запросы замены игроков, используя зуммер, контролируя их количество; и записывает замены и тайм-ауты, информируя 2-го Судью;

15.1, 15.4.1,
15.10.3с,
24.2.6,
24.2.7

25.2.2.4 уведомляет судей о просьбе прервать игру в обычном режиме, которая не соответствует правилам;

15.11

25.2.2.5 сообщает судьям об окончании партии и наборе 8-го очка в решающей партии;

6.2, 15.4.1,
18.2.2

25.2.2.6	регистрирует предупреждения о неправомерных действиях, санкции и некорректные запросы;	15.11.3, 16.2, 21.3
25.2.2.7	записывает все другие события по указанию 2-го Судьи, такие как исключительные замены, время на восстановление, продолжительные перерывы, внешняя помеха, переназначение и т. д.	15.7, 17.1.2, 17.2, 17.3, 19.4
25.2.2.8	контролирует интервалы между партиями.	18.1
25.2.3	По окончании матча Секретарь:	
25.2.3.1	записывает окончательный результат;	6.3
25.2.3.2	в случае протеста, с предварительного разрешения 1-го Судьи, пишет или разрешает капитану команды/игровому капитану записать в протокол заявление об инциденте, повлекшем протест;	5.1.2.1, 5.2.3.2, 23.2.4
25.2.3.3	подписывает протокол подсчета очков сам, прежде чем получить подписи капитанов команд, а затем судей.	5.1.3.1, 23.3.3, 24.3.3
26	АССИСТЕНТ СЕКРЕТАРЯ	
26.1	МЕСТОПОЛОЖЕНИЕ	
	Ассистент секретаря выполняет свои функции, сидя рядом с секретарем за столом секретаря.	22.1, D1a, D1b, D10
26.2	ОБЯЗАННОСТИ	19.3
	Он/она записывает замены с участием либеро.	5.2.3.1, 7.3.2, 7.3.5, 18.2.2
	Он/она помогает выполнять административные обязанности, связанные с работой секретаря.	
	Если секретарь не может продолжать свою работу, то помощник секретаря заменяет его.	
26.2.1	Перед матчем и партией ассистент секретаря:	
26.2.1.1	подготавливает лист контроля Либеро;	
26.2.1.2	подготавливает резервный протокол.	

26.2.2 Во время матча ассистент секретаря:

26.2.2.1 записывает подробности замещений/переназначений Либери; 19.3.1.1, 19.4

26.2.2.2 уведомляет судей о любой ошибке при замещении Либери, используя зуммер; 19.3.2

26.2.2.3 начинает и заканчивает отсчет времени технических тайм-аутов; 15.4.1

26.2.2.4 работает с ручным табло на столе секретаря;

26.2.2.5 проверяет, чтобы все табло отображали правильный счет; 25.2.2.1

26.2.2.6 если необходимо, обновляет резервный протокол и даёт его секретарю. 25.2.1.1

26.2.3 По окончании матча ассистент секретаря:

26.2.3.1 подписывает лист контроля Либери и предоставляет его для проверки;

26.2.3.2 подписывает протокол.

На Всемирных и Официальных соревнованиях World ParaVolley, а также на Зональных Чемпионатах, на которых используется электронный протокол, ассистент секретаря действует с секретарем, чтобы сообщать о заменах, указывать 2-му Судье на команду, запрашивающую перерыв, и определять замещения Либери.

27 ЛИНЕЙНЫЕ СУДЬИ

27.1 МЕСТОПОЛОЖЕНИЕ

Если используются только два линейных судьи, они стоят возле углов площадки, ближайших к правой руке каждого судьи, по диагонали в 1-2 м. от углов. Каждый из них контролирует обе линии - боковую и

D1a, D1b, D10

лицевую - на своей стороне.

На Всемирных и Официальных соревнованиях World ParaVolley, а также на Зональных Чемпионатах, обязательно наличие четырех линейных судей. Они стоят в свободной зоне в 1 - 2 м. от каждого угла площадки, на воображаемом продолжении линии, которую они контролируют.

D10

27.2 ОБЯЗАННОСТИ

27.2.1 Линейные судьи выполняют свои функции, используя флаги (40 x 40 см.):

D12

27.2.1.1 мяч "в площадке" или "за" всякий раз, когда мяч приземляется около их линии (-й);

8.3, 8.4, D12
(1, 2)

27.2.1.2 касание мяча, ушедшего "за", командой, принимающей мяч;

8.4, D12 (3)

27.2.1.3 мяч, коснувшийся антенны, пересечение мячом плоскости сетки после подачи и третьего удара команды за пределами площадки перехода и т.д.;

8.4.3, 8.4.4,
10.1.1,
D5a, D12 (4)

27.2.1.4 любого игрока (за исключением подающего), у которого хотя бы часть ягодиц находится за пределами площадки в момент удара на подаче;

7.4, 12.4.3,
D12 (4)

27.2.1.5 заступ ягодиц подающего;

12.4.3, D12 (4)

27.2.1.6 любой контакт с верхними 80 см. антенны на своей стороне площадки любого игрока во время его/её игрового действия с мячом, или создающий помеху игре;

11.3.1, 11.4.4,
D3,
D12 (4)

27.2.1.7 мяч, пересекающий плоскость сетки за пределами площадки перехода в пространство соперника, или, касающийся антенны на его/её стороне площадки.

10.1.1, D5a,
D12 (4)

27.2.2 По запросу 1-го Судьи линейный судья должен повторить свой сигнал.

28 ОФИЦИАЛЬНЫЕ СИГНАЛЫ

28.1 ЖЕСТЫ СУДЕЙ

D11

Судьи должны показывать официальным жестом причину своего свистка (характер ошибки, зафиксированной свистком, или целевое назначение разрешенного перерыва). Жест должен выдерживаться некоторое время, и, если он показывается одной рукой, рука соответствует стороне площадки команды, которая совершила ошибку или сделала запрос

28.2 СИГНАЛЫ ФЛАГОМ ЛИНЕЙНЫХ СУДЕЙ

D12

Линейные судьи 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, 15.4.4, 19.3.2.7, 21.3.2.1, 21.3.3.1, 23.1, 24.1, 25.1, 26.1

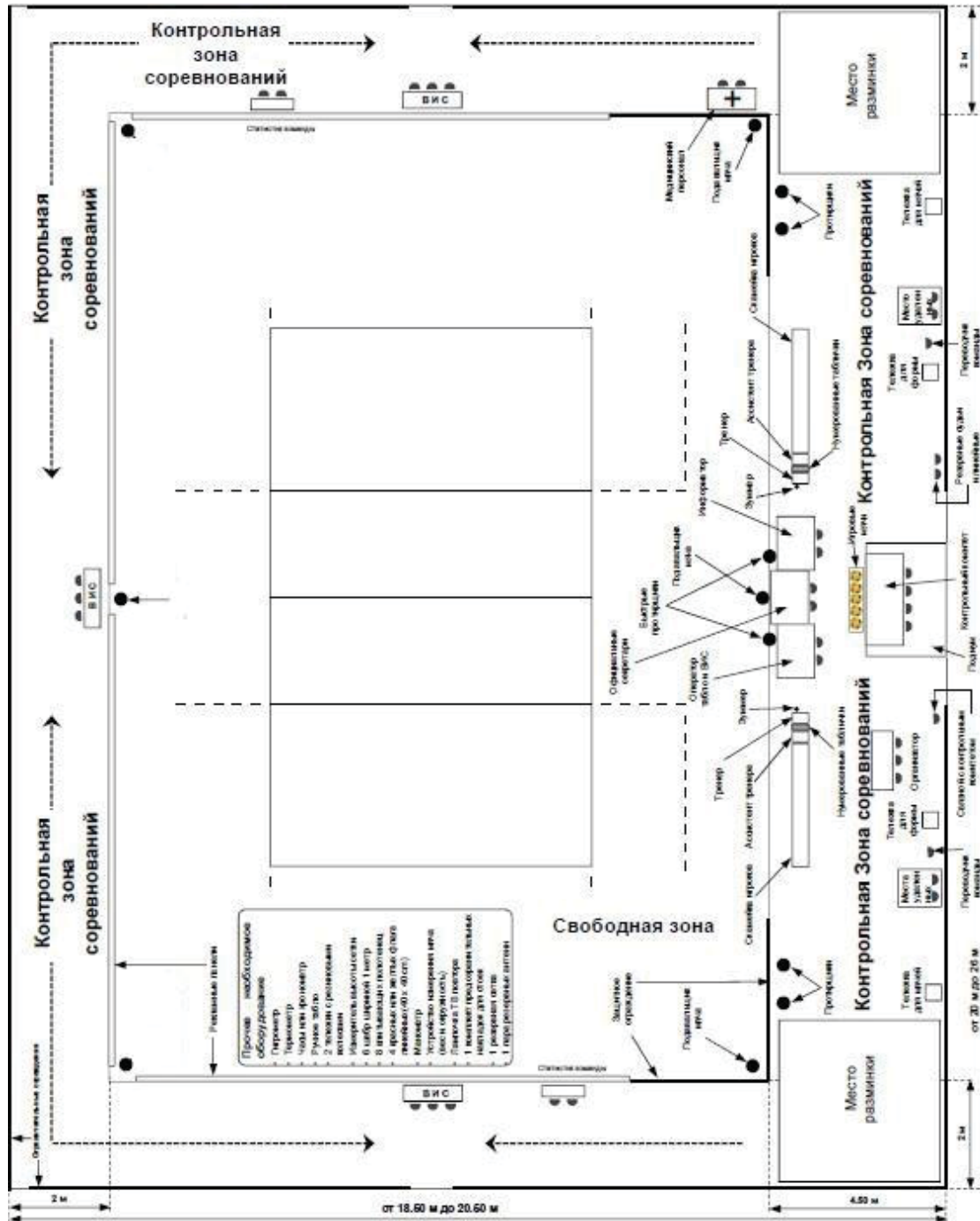
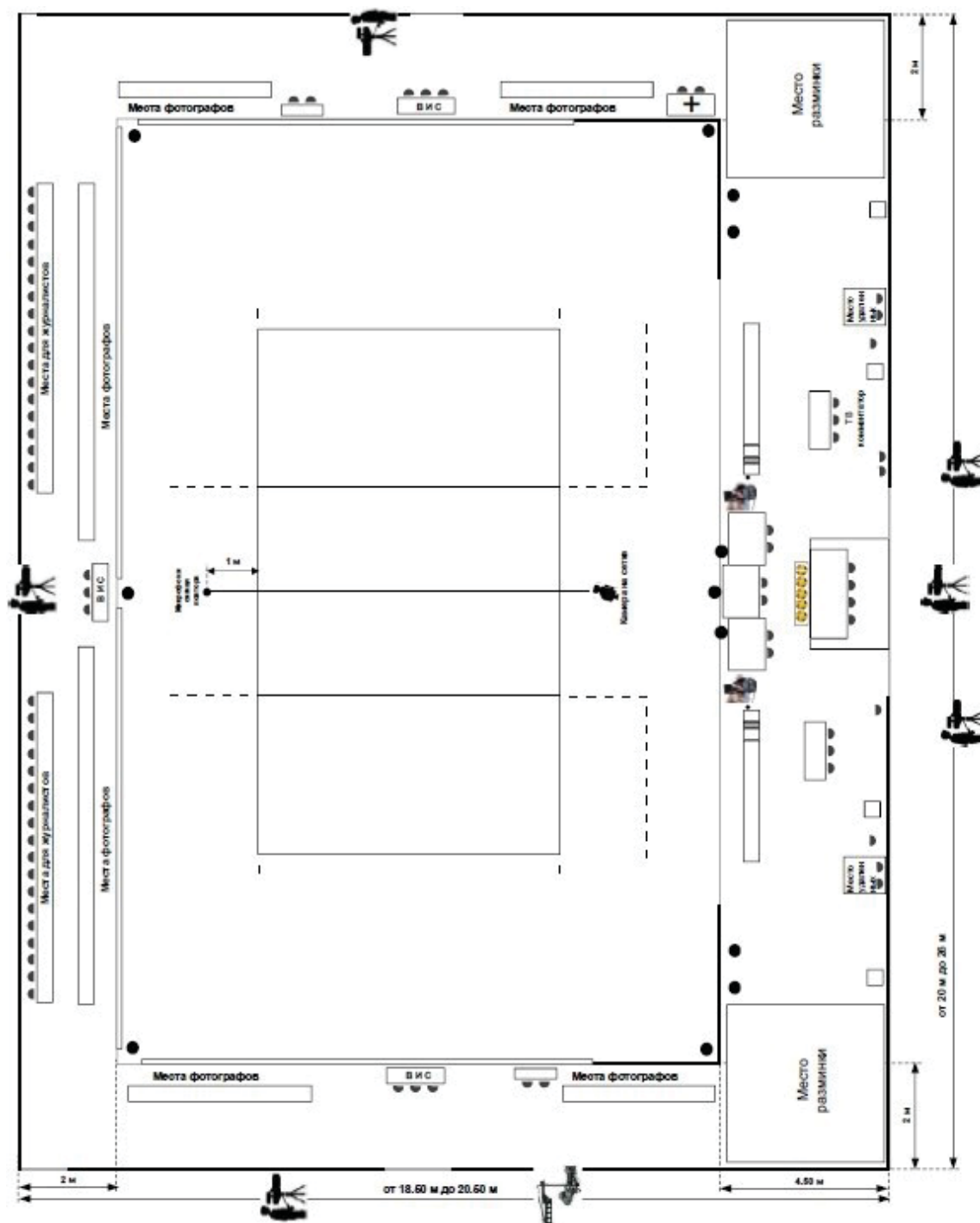


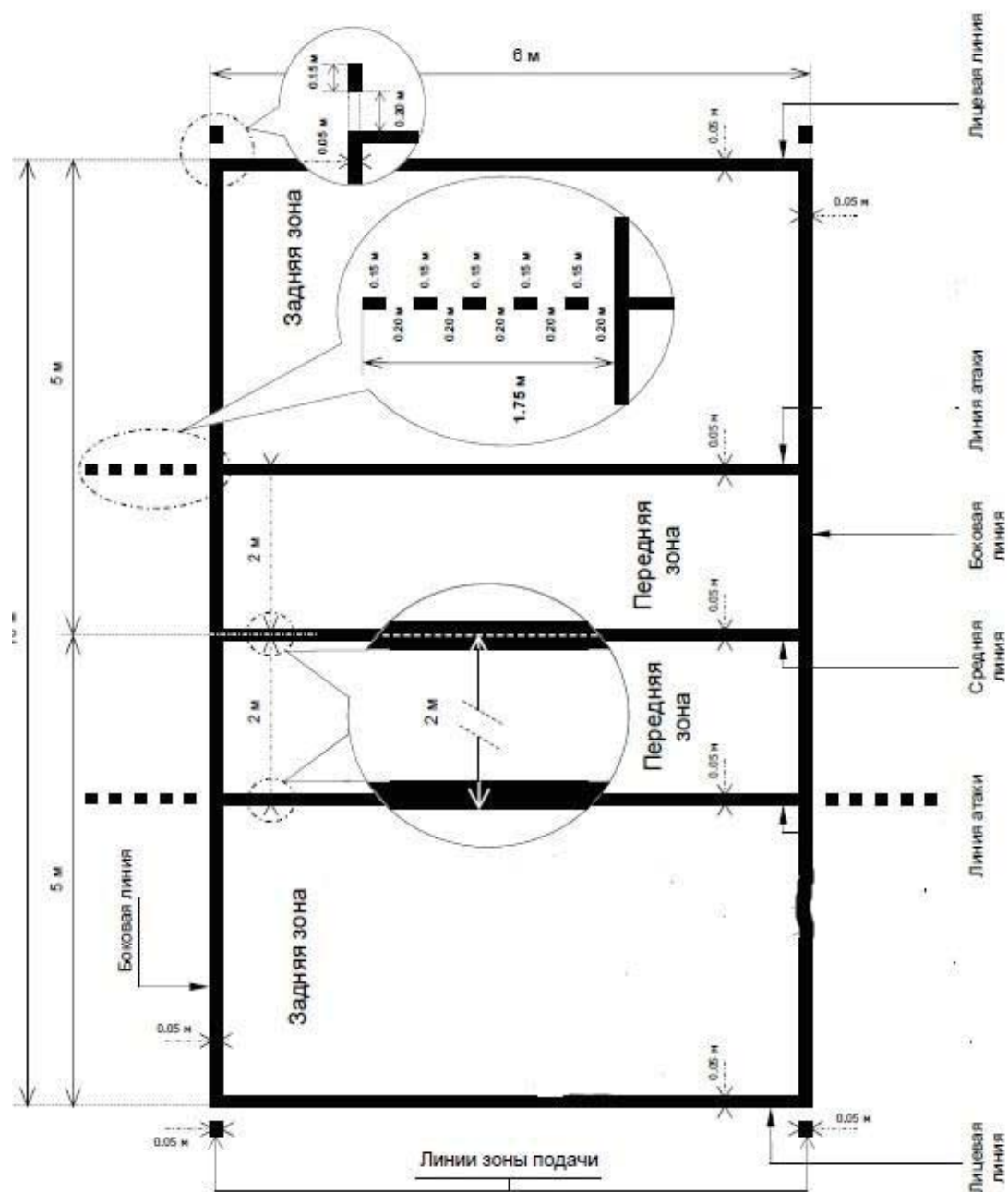
ДИАГРАММА 1а-2 : СОРЕВНОВАТЕЛЬНАЯ/КОНТРОЛЬНАЯ ЗОНА (С МЕДИА)



[illegible]

ДИАГРАММА 2 (D2): ИГРОВАЯ ПЛОЩАДКА

Соответствующие правила: 1.1, 1.3, 1.3.3, 1.3.4, 1.4.1, 5.2.3.4



Technical drawing of a temporary fence (shchit) with dimensions and labels:

- Overall width: 6 m
- Overall height: 1.35 m
- Top section height: 0.80 m
- Bottom section height: 0.55 m
- Section height for men: 1.15 m (Мужчины)
- Section height for women: 1.05 m (Женщины)
- Section width: 6.50 - 7 m
- Section width: 0.50 - 1 m
- Section width: 0.80 m
- Section width: 0.50 m
- Section width: 0.80 m
- Labels: Трос (Rope), Шнур (String), Ось (Axis)

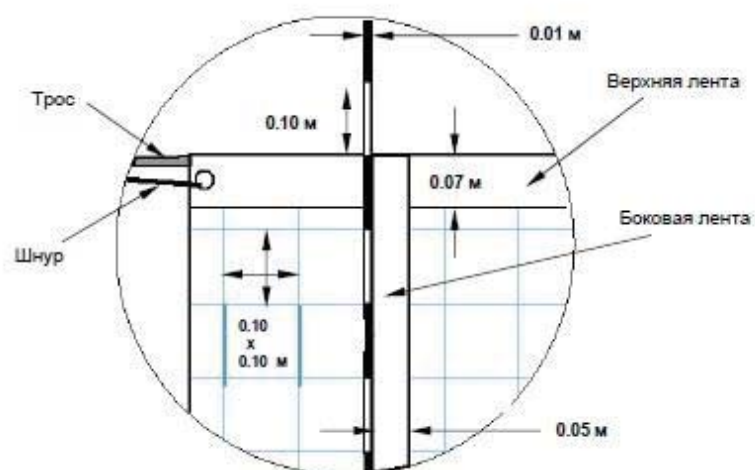
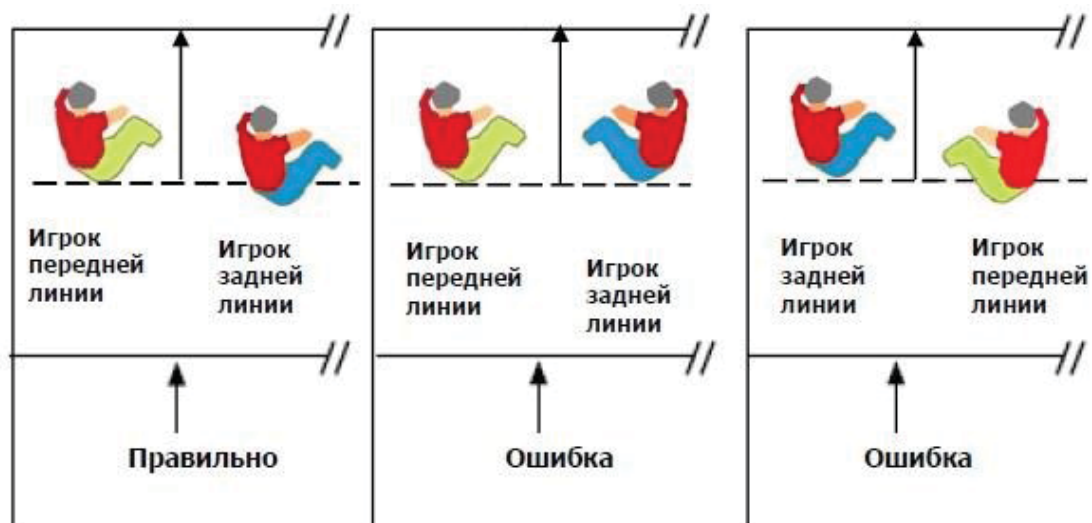


ДИАГРАММА 4 (D4): ПОЗИЦИИ

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



ПРИМЕР В: Определение позиций между игроками в одном ряду

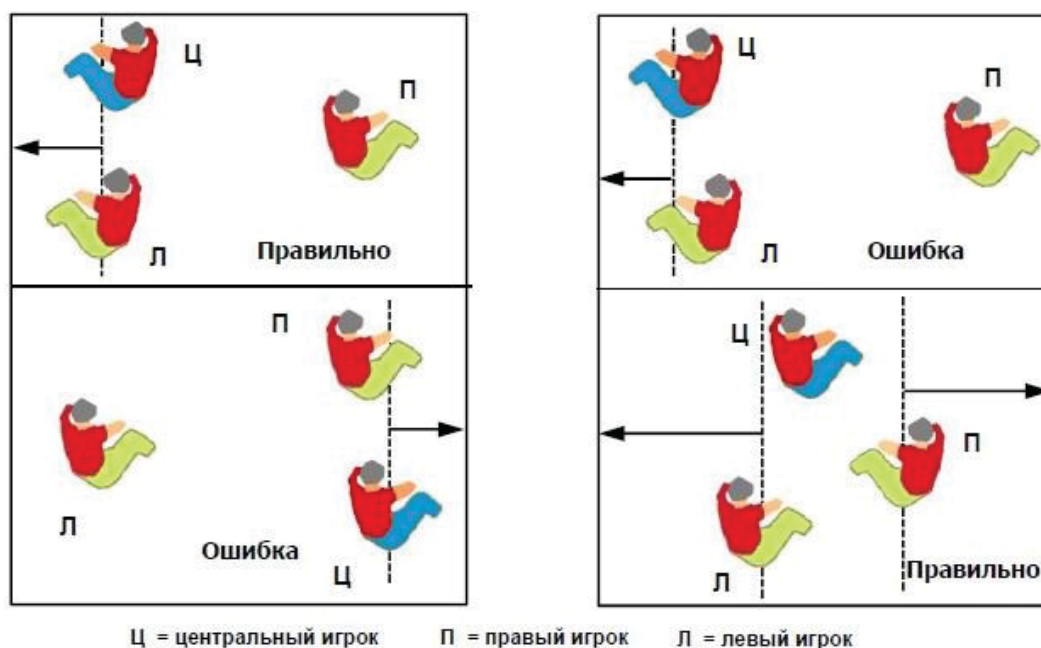
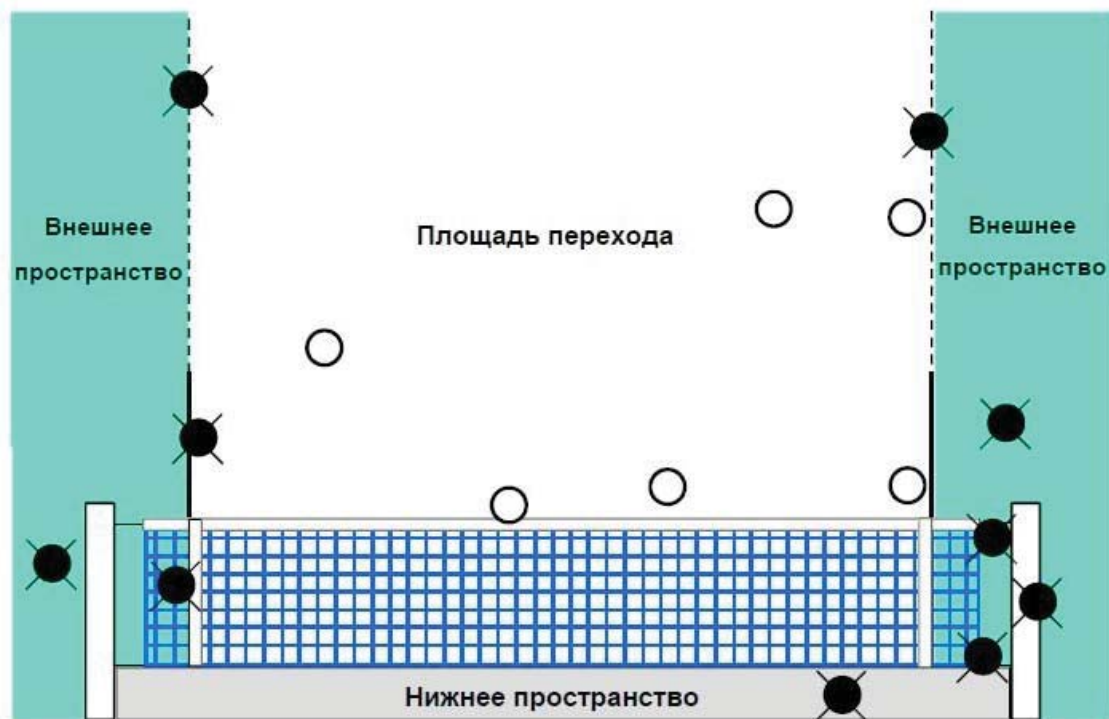


ДИАГРАММА 5a (D5a): МЯЧ ПЕРЕСЕКАЕТ ВЕРТИКАЛЬНУЮ ПЛОСКОСТЬ СЕТКИ НА ПЛОЩАДКУ СОПЕРНИКА

Соответствующие правила: 2.4, 8.4.3, 8.4.4, 8.4.5, 10.1.1, 10.1.3, 24.3.2.7, 27.2.1.3, 27.2.1.7



⊗ = Ошибка

○ = Правильный переход

ДИАГРАММА 5b (D5b): МЯЧ ПЕРЕСЕКАЕТ ВЕРТИКАЛЬНУЮ ПЛОСКОСТЬ СЕТКИ В СВОБОДНУЮ ЗОНУ СОПЕРНИКА

Соответствующие правила: 10.1.2, 10.1.2.2, 24.3.2.7

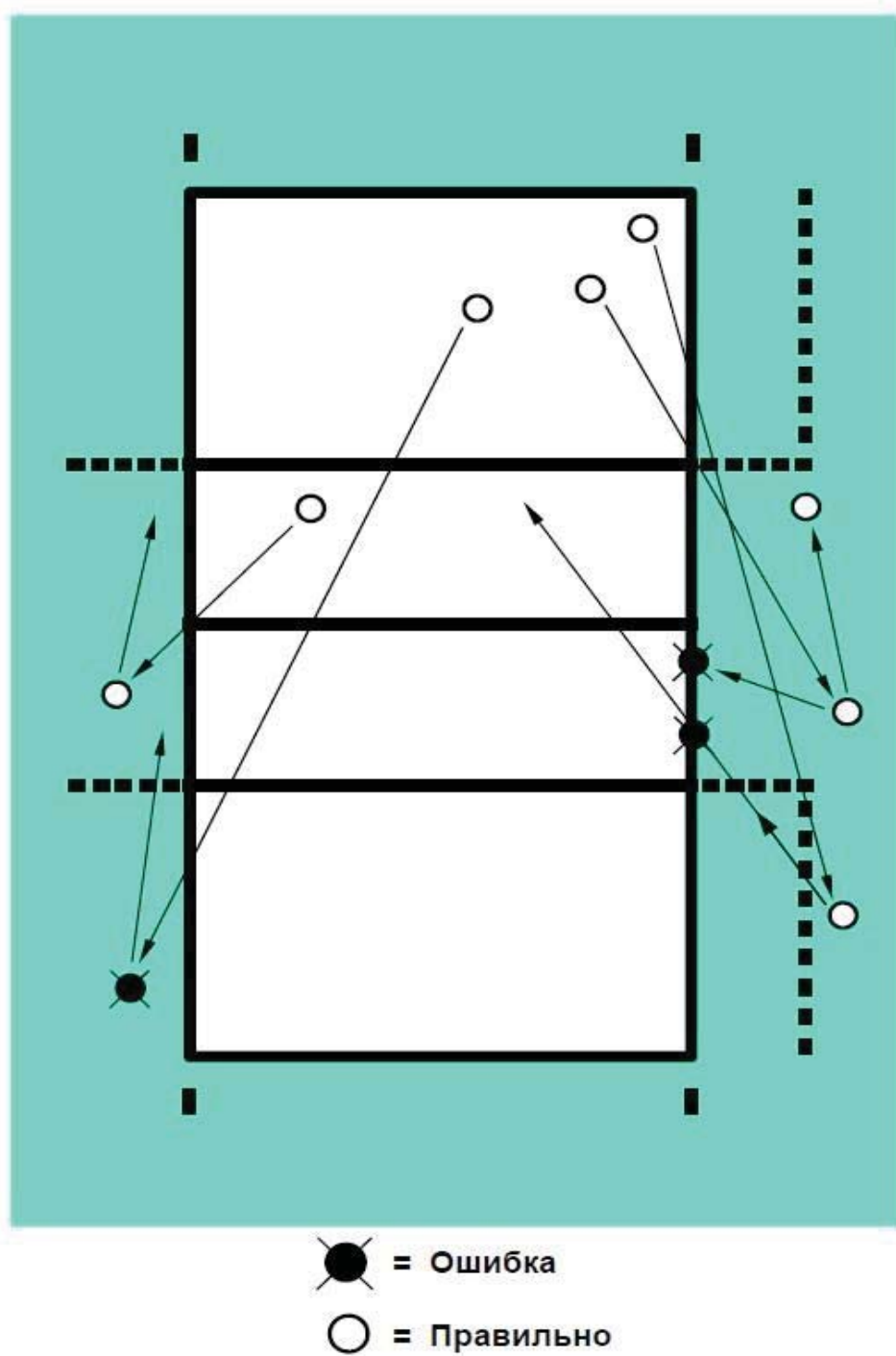


ДИАГРАММА 6 (D6): КОЛЛЕКТИВНЫЙ ЗАСЛОН

Соответствующие правила: 10.1.2, 10.1.2.2, 24.3.2.7

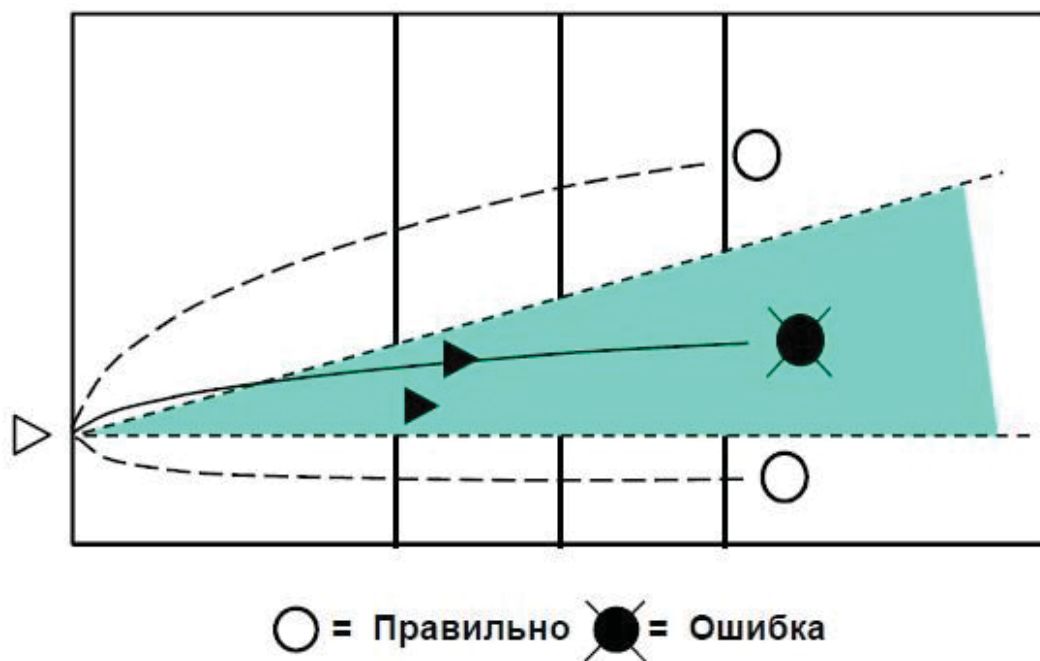


ДИАГРАММА 7 (D7): СОСТОЯВШИЙСЯ БЛОК

Соответствующие правила: 14.1.3

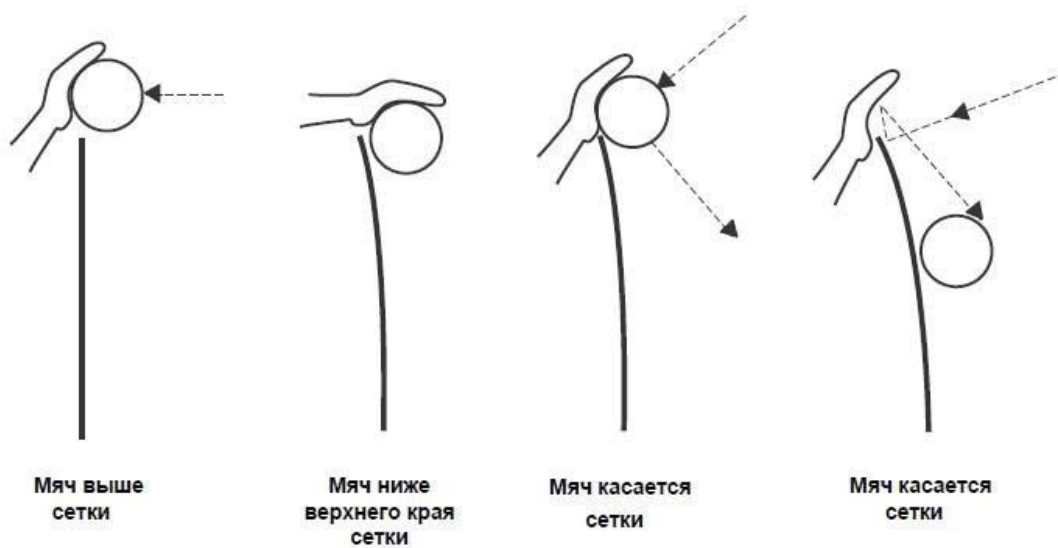


ДИАГРАММА 8 (D8): АТАКА ИГРОКОВ ЗАДНЕЙ ЛИНИИ

Соответствующие правила: 13.2.2, 13.2.3, 23.3.2.3d, 24.3.2.4

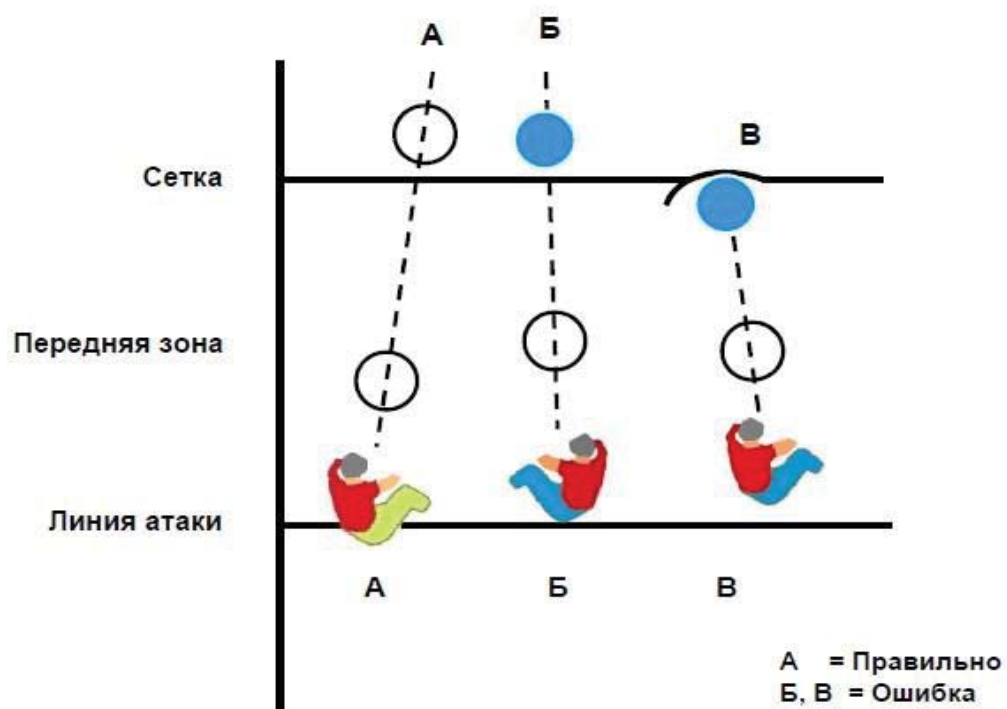


ДИАГРАММА 9 (D9): ШКАЛА САНКЦИЙ

Соответствующие правила: 16.2, 21.3, 21.4.2

9а: САНКЦИИ ЗА НЕНАДЛЕЖАЩЕЕ ПОВЕДЕНИЕ

КАТЕГОРИИ	СЛУЧАЙ	НАРУШИТЕЛЬ	САНКЦИИ	КАРТОЧКИ (СИГНАЛ)	ПОСЛЕДСТВИЯ
МЕЛКИЙ ПРОСТУПОК	Стадия 1	Любой член команды	Не считается санкцией	Нет	Предупреждение
	Стадия 2			Желтая (D11, 6a)	
	Повторение в любое время		Замечание	Как ниже	Как ниже
ГРУБОЕ ПОВЕДЕНИЕ	Первый	Любой член команды	Замечание	Красная (D11, 6b)	Очко и подача соперника
	Второй	Тот же член команды	Удаление	Красная и Жёлтая вместе (D11, 7)	Игрок покидает игровую площадку и остается в раздевалке команды до конца матча
	Третий	Тот же член команды	Дисквалификация	Красная и Жёлтая раздельно (D11, 8)	Игрок покидает зону контроля соревнований до конца матча
ОСКОРБИТЕЛЬ-НОЕ ПОВЕЛЕНИЕ	Первый	Любой член команды	Удаление	Красная и Жёлтая вместе (D11, 7)	Игрок покидает игровую площадку и остается в раздевалке команды до конца матча
	Второй	Тот же член команды	Дисквалификация	Красная и Жёлтая раздельно (D11, 8)	Игрок покидает зону контроля соревнований до конца матча
АГРЕССИЯ	Первый	Любой член команды	Дисквалификация	Красная и Жёлтая раздельно (D11, 8)	Игрок покидает зону контроля соревнований до конца матча

ДИАГРАММА10 (D10): РАСПОЛОЖЕНИЕ СУДЕЙСКОЙ БРИГАДЫ

Соответствующие правила: 3.3, 23.1, 24.1, 25.1, 26.1, 27.1

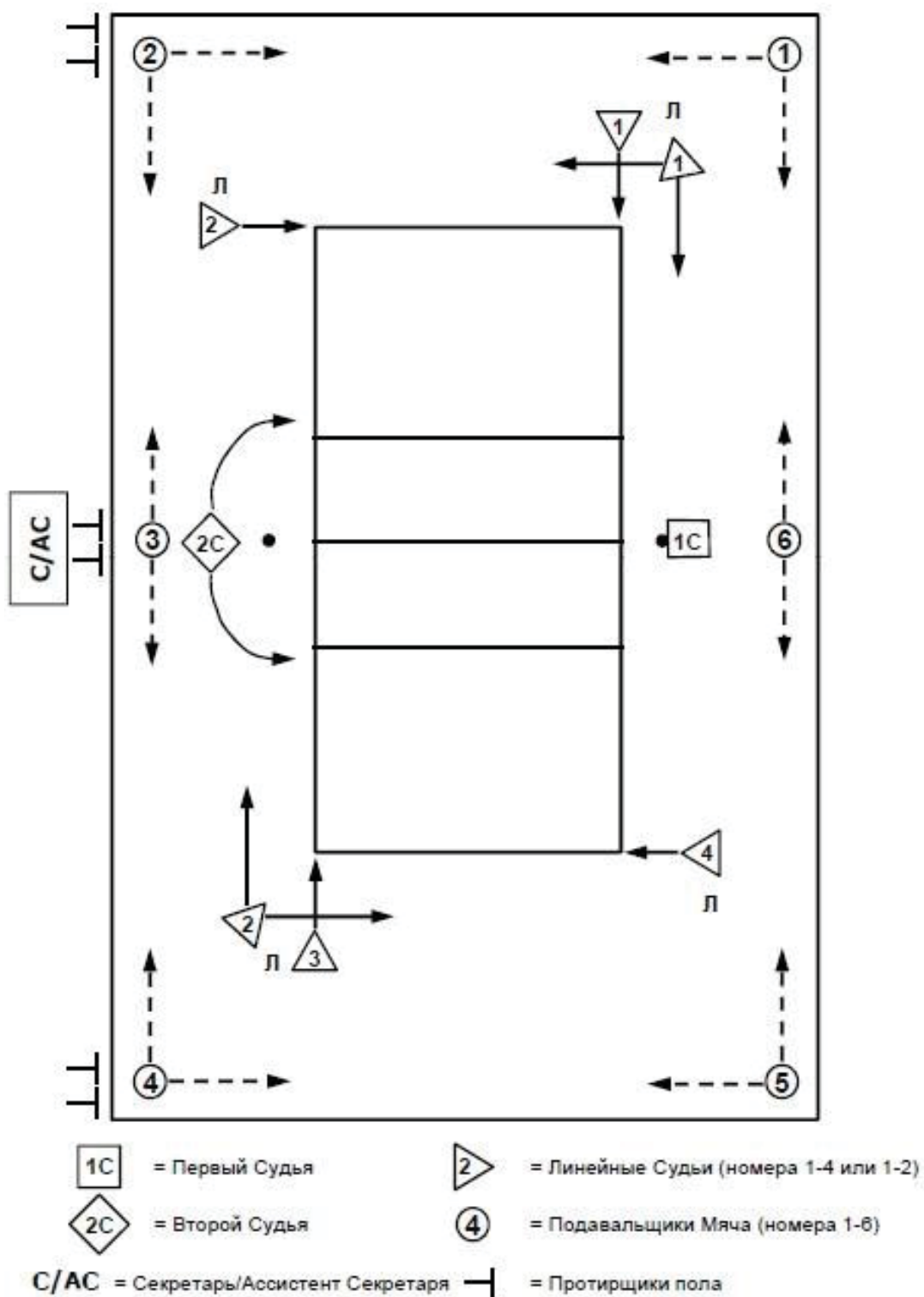


ДИАГРАММА11 (D11): ОФИЦИАЛЬНЫЕ ЖЕСТЫ

обозначения ① ② Судья(-и), который должен выполнять жест в соответствии с его/её обязанностью

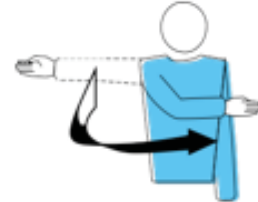
① ② Судья(-и), который выполняет жест в отдельных ситуациях

1 РАЗРЕШЕНИЕ ПОДАВАТЬ

Соответствующие правила: 12.3, 22.2.1.1

Движением руки указать направление подачи

①



2 ПОДАЮЩАЯ КОМАНДА

Соответствующие правила: 22.2.3.1, 22.2.3.2, 22.2.3.4

Вытянуть руку в сторону команды, которая должна подавать

① ②

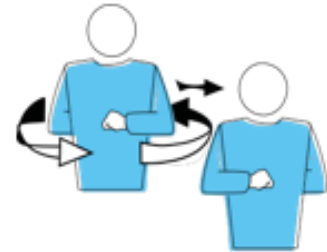


3 СМЕНА СТОРОН ПЛОЩАДКИ

Соответствующие правила: 18.2

Поднять руки спереди и сзади и повернуть их вокруг корпуса

①



4 ТАЙМ АУТ

Соответствующие правила: 15.4.1

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

① ②

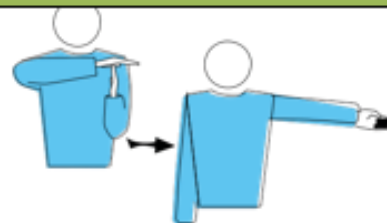


ДИАГРАММА11 (D11): ОФИЦИАЛЬНЫЕ ЖЕСТЫ

обозначения ① ② Судья(-и), который должен выполнять жест в соответствии с его/её обязанностью
 ① ② Судья(-и), который выполняет жест в отдельных ситуациях

5	ЗАМЕНА
<i>Соответствующие правила: 15.5.1, 15.5.2, 15.8</i> Круговые движения руками вокруг друг друга ① ②	
	
6a	ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ ЗА НЕПРАВИЛЬНОЕ ПОВЕДЕНИЕ
<i>Соответствующие правила: 21.1, 21.6</i> Показать желтую карточку для предупреждения ①	
	
6b	ЗАМЕЧАНИЕ ЗА НЕПРАВИЛЬНОЕ ПОВЕДЕНИЕ
<i>Соответствующие правила: 21.3.1, 21.6, 23.3.2.2</i> Показать красную карточку для замечания ①	
	
7	УДАЛЕНИЕ
<i>Соответствующие правила: 21.3.2, 21.6, 23.3.2.2</i> Показать обе карточки вместе для удаления ①	
	

ДИАГРАММА11 (D11): ОФИЦИАЛЬНЫЕ ЖЕСТЫ

обозначения ① ② Судья(-и), который должен выполнять жест в соответствии с его/её обязанностью
 ① ② Судья(-и), который выполняет жест в отдельных ситуациях

8 ДИСКВАЛИФИКАЦИЯ

Соответствующие правила: 21.3.3, 21.6, 23.3.2.2

Показать красную и желтую карточки
раздельно для дисквалификации

①



9 КОНЕЦ ПАРТИИ (ИЛИ МАТЧА)

Соответствующие правила: 6.2, 6.3

Скрестить руки с открытыми кистями
перед грудью

① ②



10 МЯЧ НЕ ПОДБРОШЕН ИЛИ НЕ ВЫПУЩЕН ПРИ УДАРЕ

Соответствующие правила: 12.4.1

Поднять вытянутую руку ладонью вверх

①



11 ЗАДЕРЖКА ПРИ ПОДАЧЕ

Соответствующие правила: 12.4.4

Поднять восемь разведенных пальцев

①



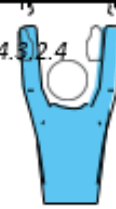
ДИАГРАММА11 (D11): ОФИЦИАЛЬНЫЕ ЖЕСТЫ

обозначения ① ② Судья(-и), который должен выполнять жест в соответствии с его/её обязанностью
 ① ② Судья(-и), который выполняет жест в отдельных ситуациях

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/g, 24.3.2.4
 Поднять обе руки вертикально ладонями вперед

① ②



13 ПОЗИЦИОННАЯ ОШИБКА ИЛИ ОШИБКА ПРИ ПЕРЕХОДЕ

Соответствующие правила: 7.5, 7.7, 23.3.2.3a, 24.3.2.2

Совершить круговое движение указательным пальцем

① ②



14 МЯЧ "В ПЛОЩАДКЕ"

Соответствующие правила: 8.3

Указать рукой и пальцами в направлении пола

① ②



15 МЯЧ "ЗА"ПЛОЩАДКОЙ

Соответствующие правила: 8.4.1, 8.4.2, 8.4.3, 8.4.4, 23.3.2.3h/i, 24.3.2.5, 24.3.2.7

Поднять вертикально руки с открытыми ладонями, обращенными к корпусу

① ②



ДИАГРАММА11 (D11): ОФИЦИАЛЬНЫЕ ЖЕСТЫ

Обозначения: ❶ ❷ Судья(-и), который должен выполнять жест в соответствии с его/ее обязанностью
 ❶ ❷ Судья(-и), который выполняет жест в отдельных ситуациях

16	ЗАХВАТ
<i>Соответствующие правила: 9.2.2, 9.3.3, 23.3.2.3b</i> Медленно поднять руку с обращенной вверх ладонью ❶	
	
17	ДВОЙНОЕ КАСАНИЕ
<i>Соответствующие правила: 9.3.4, 23.3.2.3b</i> Поднять два разведенных пальца ❶	
	
18	ЧЕТЫРЕ УДАРА
<i>Соответствующие правила: 9.3.1, 23.3.2.3b</i> Поднять четыре разведенных пальца ❶	
	
19	КАСАНИЕ СЕТКИ ИГРОКОМ или ПОДАННЫЙ МЯЧ КАСАЕТСЯ СЕТКИ МЕЖДУ АНТЕННАМИ И НЕ ПЕРЕСЕКАЕТ ВЕРТИКАЛЬНУЮ ПЛОСКОСТЬ СЕТКИ
<i>Соответствующие правила: 11.4.4, 12.6.2.1</i> Указать соответствующую сторону сетки соответствующей рукой ❶ ❷	
	

ДИАГРАММА11 (D11): ОФИЦИАЛЬНЫЕ ЖЕСТЫ

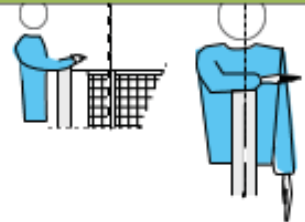
обозначения: ① ② Судья(-и), который должен выполнять жест в соответствии с его/её обязанностью
 ① ② Судья(-и), который выполняет жест в отдельных ситуациях

20 КАСАНИЕ ПО ДРУГУЮ СТОРОНУ СЕТКИ

Соответствующие правила: 11.4.1, 13.3.1, 14.3, 14.6.1, 23.3.2.3с

**Расположить руку над сеткой
ладонью вниз**

①



21 ОШИБКА ПРИ АТАКУЮЩЕМ УДАРЕ

Соответствующие правила:

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

Сделать движение вниз

① ②



22 ПЕРЕХОД НА ПЛОЩАДКУ СОПЕРНИКА ПЕРЕСЕЧЕНИЕ МЯЧОМ НИЖНЕГО ПРОСТРАНСТВА 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/f, 24.3.2.1

**Указать на среднюю линию или на
соответствующую линию**

① ②



ДИАГРАММА11 (D11): ОФИЦИАЛЬНЫЕ ЖЕСТЫ

- обозначения **① ②** Судья(-и), который должен выполнять жест в соответствии с его/её обязанностью
- ① ②** Судья(-и), который выполняет жест в отдельных ситуациях

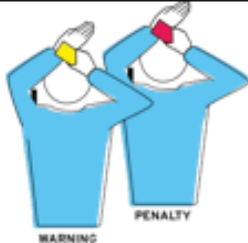
23	ОБОЮДНАЯ ОШИБКА ИЛИ ПЕРЕИГРОВКА
<i>Соответствующие правила: 6.1.2.2, 9.1.2.3, 17.2, 22.2.3.4</i> Поднять оба больших пальца вертикально ①	
	
24	КАСАНИЕ МЯЧА
<i>Соответствующие правила: 23.3.2.3b, 24.2.2</i> Провести ладонью одной руки по пальцам другой, удерживаемой вертикально ①	
	
25	ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ ЗА ЗАДЕРЖКУ /ЗАМЕЧАНИЕ ЗА ЗАДЕРЖКУ
<i>Соответствующие правила: 15.11.3, 16.2.2, 23.3.2.2</i> Прикрыть запястье желтой карточкой (предупреждение) или красной карточкой (замечание) ①	
	
26	ЛИФТИНГ
<i>Соответствующие правила: 9.3.5, 9.4.1, 9.4.2, 23.3.2.3b, 24.3.2.8</i> Держать руки горизонтально, ладони вместе и поднять верхнюю ладонь от нижней ладони ① ②	
	

ДИАГРАММА 12 (D12): СИГНАЛЫ ФЛАГОМ ЛИНЕЙНЫХ

1 МЯЧ "В ПЛОЩАДКЕ"

Соответствующие правила: 8.3, 27.2.1.1

Указать флагом вниз



2 МЯЧ "ЗА"ПЛОЩАДКОЙ

Соответствующие правила: 8.4.1, 27.2.1.1

Поднять флаг вертикально



3 КАСАНИЕ МЯЧА

Соответствующие правила: 27.2.1.2

Поднять флаг и коснуться его вершины ладонью свободной руки



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, 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



5 НЕВОЗМОЖНОСТЬ ПРИНЯТИЯ РЕШЕНИЯ

Поднять и скрестить обе руки перед грудью



ЧАСТЬ 3

ОПРЕДЕЛЕНИЯ

ОПРЕДЕЛЕНИЯ	
ТЕРМИН	ОПРЕДЕЛЕНИЕ
Места	Участки пола за пределами свободной зоны, определенные Правилами как имеющие специфические функции. К ним относятся места разминки и места для удаленных.
Подавальщики мяча	Это персонал, работой которого является перекачивание мяча междурозыгрышами к подающему, для поддержания хода игры
Контрольная зона соревнований	Контрольная зона соревнований - это коридор вокруг игровой площадки и свободной зоны, который включает все пространства вплоть до внешних препятствий или разделительного ограждения (См. диаграмму 1a).
Площадь перехода	- Площадь перехода ограничена следующим образом - Горизонтальной лентой верхней части сетки - Антеннами и их продолжениями - Потолком Мяч должен переходить на сторону площадки соперника через площадь перехода.
Дриблинг	Дриблинг означает постукивание мячом (обычно, как подготовка к подбросу и подаче). Другие подготовительные действия могут включать (среди прочего) перемещение мяча с руки на руку.
Внешнее пространство	Внешнее пространство - это вертикальная плоскость сетки за пределами площади перехода и нижнего пространства.
Ошибка	a) Игровое действие, вопреки Правилам; b) Нарушение правил иное, чем при игровом действии.
Помеха	Любое действие, которое создаст преимущество против команды соперника, или любое действие, которое препятствует

	сопернику сыграть мяч
Интервал	Время между партиями. Смена сторон площадки в 5-ой (решающей) партии не следует рассматривать как интервал.
Нижнее пространство	Это пространство, ограниченное в своей верхней части нижним краем сетки и шнуром, присоединяющим её к стойкам, по бокам – стойками и снизу – игровой поверхностью.
Уборщики	Это персонал, работой которого является сохранять пол чистым и сухим. Они протирают площадку перед матчем, между партиями, в тайм-аутах и технических тайм-аутах и, если необходимо, после каждого розыгрыша.
Посторонний предмет	Предмет или человек, которые, находясь за пределами игровой площадки или близко к границе свободного игрового пространства, создают препятствия полету мяча. Например: верхние осветительные, телевизионное оборудование, стол секретаря, стойки сетки. Антенны не являются посторонними предметами, так как считаются частью сетки.
Розыгрыш-очко	Это система, при которой очко засчитывается за каждый выигранный розыгрыш.
Переназначение	Это действие, посредством которого Либеро, который не может продолжать играть или объявлен командой "неспособным играть", передает свою роль другому игроку (за исключением обычного замещенного игрока), не находящемуся на площадке в момент переназначения.
ОПРЕДЕЛЕНИЯ	
ТЕРМИН	ОПРЕДЕЛЕНИЕ
Замещение	Это действие, при котором обычный игрок покидает площадку, а любой из Либеро (если их более одного) занимает его/её место. Это может включать даже смены Либеро на Либеро. Между замещениями с участием любого Либеро должен быть

	состоявшийся розыгрыш
Замена	Это действие, при котором один обычный игрок покидает площадку, а другой обычный игрок занимает его/её место.
Зона замены	Это часть свободной зоны, через которую осуществляются замены.
По согласованию с World ParaVolley	Этот пункт признает, что хотя существуют положения о стандартах и спецификациях оборудования и сооружений, бывают случаи, когда World ParaVolley может дать особые разрешения в целях продвижения игры или тестирования новых условий.
Стандарты World ParaVolley	Технические спецификации или ограничения, определенные World ParaVolley для производителей оборудования.
Зоны	Участки внутри игрового поля (т.е. игровой площадки и свободной зоны), определенные для специфического назначения (или с особыми ограничениями), согласно тексту Правил. К ним относятся: Передняя Зона, Зона Подачи, Зона Замены, Свободная Зона, Задняя Зона и Зона Замещения Либеро.

4.2. Правила пляжного параволлейбола 2022-2024

Для применения на всех мировых, международных, национальных и лиговых соревнованиях с 1 января 2022 года.

Утверждены Советом директоров World ParaVolley

СОДЕРЖАНИЕ

ХАРАКТЕРИСТИКИ ИГРЫ

ЧАСТЬ 1 ФИЛОСОФИЯ ПРАВИЛ И СУДЕЙСТВО

ЧАСТЬ 2

РАЗДЕЛ 1: ИГРА

ГЛАВА 1: СООРУЖЕНИЯ И ОБОРУДОВАНИЕ⁹

1. ИГРОВАЯ ПЛОЩАДКА

1.1. Размеры

1.2. Игровая поверхность

1.3. Линии на площадке

1.4. Зоны и области

1.5. Погода

1.6. Освещение

2. СЕТКА И СТОЙКИ

2.1. Высота сетки

2.2. Конструкция

2.3. Боковые линии

2.4. Антенны

2.5. Стойки

2.6. Дополнительное оборудование

3. МЯЧИ

3.1. Стандарты

3.2. Однородность мячей

3.3. Система четырех мячей

ГЛАВА 2: УЧАСТНИКИ

4. КОМАНДЫ

4.1. Состав команды

4.2. Расположение команды

4.3. Снаряжение

4.4. Смена снаряжения

4.5. Запрещенные предметы

4.6. Протезы конечностей

5. РУКОВОДИТЕЛИ КОМАНДЫ

5.1. Капитан

ГЛАВА 3: ФОРМАТ ИГРЫ

6. НАБИРАТЬ ОЧКО, ВЫИГРЫВАТЬ СЕТ И МАТЧ

6.1. Набирать очко

6.2. Выиграть сет

6.3. Выиграть матч

6.4. Неявка и неполный состав команды

7. СТРУКТУРА ИГРЫ

7.1. Жеребьевка

7.2. Официальная разминка

7.3. Стартовый состав команды

7.4. Позиции

7.5. Позиционная ошибка

7.6. Порядок подачи

7.7. Ошибка порядка подачи

ГЛАВА 4: ИГРОВЫЕ ДЕЙСТВИЯ

8. СОСТОЯНИЯ ИГРЫ

8.1. Мяч в игре

8.2. Мяч вне игры

8.3. Мяч «В»

8.4. Мяч «За»

9. ИГРА С МЯЧОМ

9.1. Командные удары

9.2. Характеристики удара

9.3. Ошибки при игре с мячом

10. МЯЧ У СЕТКИ

10.1. Мяч, перелетевший через сетку

10.2. Мяч, коснувшийся сетки

10.3. Мяч в сетке

11. Игрок у сетки

11.1. Выход за сетку

11.2. Проникновение в пространство соперника, на корт и/или в свободную зону

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. Авторизация подачи

12.4. Выполнение подачи

12.5. Отслеживание

12.6. Ошибки, допущенные во время подачи

13. АТАКУЮЩИЙ УДАР

13.1. Характеристики атакующего удара

13.2. Ошибки атакующего удара

14. БЛОК

14.1. Блокирование

14.2. Контакт блока

14.3. Блокирование в пространстве соперника

14.4. Блокирование и командные удары

14.5. Блокирование подачи

14.6. Ошибки блокирования

ГЛАВА 5: ПЕРЕРЫВЫ, ЗАДЕРЖКИ И ИНТЕРВАЛЫ

15. ПЕРЕРЫВЫ

15.1. Количество обычных перерывов

15.2. Последовательность обычных игровых перерывов

15.3. Запрос на обычные игровые перерывы

15.4. Тайм-ауты и технические тайм-ауты

15.5. Неправильные запросы

16. ЗАДЕРЖКИ ИГРЫ

16.1. Типы задержек

16.2. Санкции за задержку

17. Исключительные игровые перерывы

17.1. Травма/болезнь

17.2. Внешняя помеха

17.3. Длительные перерывы

17.4. Неисправность протеза

18. ИНТЕРВАЛЫ И СМЕНА ПЛОЩАДОК/ПЕРЕКЛЮЧЕНИЯ

18.1. Интервалы

18.2. Смены площадок

ГЛАВА 6: ПОВЕДЕНИЕ УЧАСТНИКОВ

19. ТРЕБОВАНИЯ К ПОВЕДЕНИЮ

19.1. Спортивное поведение

19.2. Честная игра

20. НЕПРАВОМЕРНОЕ ПОВЕДЕНИЕ И САНКЦИИ ЗА НЕГО

20.1. Незначительный проступок

20.2. Проступок, приводящий к санкциям

20.3. Шкала санкций

20.4. Проступок до и между сетами

20.5. Краткое описание неправильного поведения и использованных карточек

ЧАСТЬ 2

РАЗДЕЛ 2: СУДЬИ, ИХ ОБЯЗАННОСТИ И ОФИЦИАЛЬНЫЕ ЖЕСТЫ

ГЛАВА 7: СУДЬИ

21. СУДЕЙСКАЯ БРИГАДЫ И ПРОЦЕДУРЫ

21.1. Состав

21.2. Процедуры

22. 1-Й СУДЬЯ

22.1. Местоположение

22.2. Полномочия

22.3. Обязанности

23. 2-Й СУДЬЯ

23.1. Местоположение

23.2. Полномочия

23.3. Обязанности

24. СУДЬЯ ПО ВИДЕОПРОСМОТРАМ

24.1. Местоположение

24.2. Обязанности

25. ЗАПАСНОЙ СУДЬЯ

25.1. Местоположение

25.2. Обязанности

26. СЕКРЕТАРЬ

26.1. Местоположение

26.2. Обязанности

23.3. Полномочия

24. СУДЬЯ ПО ВЫЗОВУ (ВИДЕОПРОСМОТРЫ)

24.1. Местоположение

24.2. Полномочия

25. РЕЗЕРВНЫЙ СУДЬЯ

25.1. Местоположение

25.2. Полномочия

26. СЧЕТЧИК ОЧКОВ

26.1. Местоположение

26.2. Обязанности

27. ПОМОЩНИК СЕКРЕТАРЯ

27.1 Местоположение

27.2 Обязанности

28. СУДЬИ НА ЛИНИИ

28.1. Местоположение

28.2. Обязанности

29. ОФИЦИАЛЬНЫЕ СИГНАЛЫ

29.1. Сигналы судей руками

29.2. Сигналы флагом судей на линии

ЧАСТЬ 2

РАЗДЕЛ 3: ОПРЕДЕЛЕНИЯ

ЧАСТЬ 2

РАЗДЕЛ 4: ДИАГРАММЫ

ХАРАКТЕРИСТИКА ИГРЫ

Пляжный параволейбол — это вид спорта, в который играют две команды на песчаном корте, разделенном сеткой.

Игроки стоят на ногах или протезах и могут передвигаться по корту стоя/вертикально.

Команда имеет три удара для возврата мяча (включая касание блока).

В пляжном параволейболе команда, выигравшая розыгрыш, получает очко (система очков розыгрыша).

Когда принимающая команда выигрывает розыгрыш, она получает очко и право подавать. Подающий игрок должен сменить позицию на одну каждый раз, когда это происходит.

ЧАСТЬ 1 ФИЛОСОФИЯ ПРАВИЛ И СУДЕЙСТВА

ВВЕДЕНИЕ

Пляжный волейбол — один из самых успешных и популярных соревновательных и любительских видов спорта в мире. Он быстрый, захватывающий, а действие взрывное. Пляжная форма волейбола включает в

себя несколько важнейших перекрывающихся элементов, взаимодополняющее взаимодействие которых делает его уникальным среди раллийных игр.

Принятие пляжного параволея в качестве части семейства видов спорта World ParaVolley представляет собой значительную попытку расширить возможности участия игроков с физическими нарушениями и сделать нашу игру более доступной для более широкой аудитории.

Этот текст предназначен для широкой общественности волейбола и параволея — игроков, тренеров, судей, зрителей и комментаторов — по следующим причинам:

- лучшее понимание правил позволяет лучше играть — тренеры могут создавать лучшую структуру и тактику команды, позволяя игрокам полностью продемонстрировать свои навыки и способности;
- понимание взаимосвязи между правилами позволяет судьям принимать более обоснованные решения.

Это введение сначала фокусируется на пляжном параволее как на соревновательном виде спорта, а затем определяет основные качества, необходимые для успешного судейства.

Пляжный параволейбол — соревновательный вид спорта

Соревнование выявляет скрытые сильные стороны. Оно демонстрирует лучшие способности, дух, креативность и эстетику. Правила структурированы так, чтобы допускать все эти качества. За некоторыми исключениями, пляжный параволейбол позволяет всем игрокам действовать как у сетки (в атаке), так и в задней части площадки (в защите или подаче).

Ранние представители пляжного волейбола на песках Калифорнии все еще узнавали Beach ParaVolley, потому что он сохранил определенные отличительные и существенные элементы на протяжении многих лет. Некоторые из них он разделяет с другими играми с сеткой/мячом/ракеткой:

- подача;
- ротация (поочередная подача);
- атака;

- Защита.

Однако Beach ParaVolley уникален среди игр с сеткой, акцентируясь на том, что мяч находится в постоянном полете — летящий мяч — и позволяя каждой команде определенную степень внутренней передачи, прежде чем мяч должен быть возвращен противникам.

Изменения в правиле подачи изменили акт подачи с простого средства ввода мяча в игру на наступательное оружие.

Концепция «ротации» укоренилась, чтобы позволить универсальность спортсменам. Нет никаких позиций игроков, чтобы поощрять команды и игроков проявлять гибкость и создавать интересные разработки в тактике.

Состязающиеся используют эту структуру для состязания в технике, тактике и силе. Структура также дает игрокам свободу самовыражения, чтобы воодушевить зрителей и зрителей. Образ Beach ParaVolley становится все более хорошим.

Судья в рамках этой структуры

Суть хорошего судьи заключается в концепции справедливости и последовательности:

- быть справедливым к каждому участнику,
- быть справедливым для зрителей.

Это требует огромного элемента доверия — судье нужно доверять, чтобы позволить игрокам проявить себя:

- быть точным в своих суждениях;
- понимать, почему написано правило;
- быть эффективным организатором;
- позволять соревнованию течь и направлять его к завершению;
- быть педагогом — использовать правила, чтобы наказывать несправедливых или предостерегать невежливых;
- продвигать игру — то есть позволять зрелищным элементам в игре сиять, а игрокам делать то, что у них получается лучше всего: развлекать публику.

И наконец, мы можем сказать, что хороший судья будет использовать правила, чтобы сделать соревнование полноценным опытом для всех заинтересованных сторон.

Тем, кто дочитал до этого момента, следует рассматривать приведенные ниже правила как текущее состояние развития великой игры, но помните, что эти предыдущие несколько абзацев могут быть столь же важны для вас в вашем собственном положении в спорте.

Присоединяйтесь!

Держите мяч в полете!

ЧАСТЬ 2

РАЗДЕЛ 1: ИГРА

ГЛАВА 1: СООРУЖЕНИЯ И ОБОРУДОВАНИЕ

1. ИГРОВАЯ ПЛОЩАДКА

Игровая площадка включает игровую площадку и свободную зону. Она должна быть прямоугольной и симметричной.

1.1. РАЗМЕРЫ

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

Свободное игровое пространство — это пространство над игровой зоной, свободное от всех препятствий. Свободное игровое пространство должно иметь высоту не менее 7 м от игровой поверхности.

1.1.2. Для мировых соревнований по параволейболу и официальных соревнований, а также зональных чемпионатов свободная зона должна иметь ширину не менее 5 м и не более 6 м от конечных линий/боковых линий. Свободное игровое пространство должно иметь высоту не менее 12,5 м от игровой поверхности.

1.2. ИГРОВАЯ ПОВЕРХНОСТЬ

1.2.1. Поверхность должна быть из выровненного песка, максимально плоской и однородной, без камней, ракушек и всего остального, что может представлять риск порезов или травм для игроков.

1.2.2. Для соревнований World ParaVolley и официальных соревнований, а также для зональных чемпионатов песок должен быть глубиной не менее 40 см и состоять из мелких рыхлых зерен.

1.2.3. Игровая поверхность не должна представлять никакой опасности для игроков.

1.2.4. Для соревнований World ParaVolley и официальных соревнований, а также для зональных чемпионатов песок также должен быть просеян до приемлемого размера, не слишком грубым и без камней и опасных частиц. Он не должен быть слишком мелким, чтобы вызывать пыль и прилипать к коже.

1.2.5. Для соревнований World ParaVolley и официальных соревнований, а также для зональных чемпионатов рекомендуется накрыть центральный корт брезентом в случае дождя.

1.3. ЛИНИИ НА КОРТЕ

1.3.1. Все линии имеют ширину 5 см. Цвет линий должен резко контрастировать с цветом песка.

1.3.2. Граничные линии

Две боковые линии и две конечные линии обозначают игровую площадку. Центральной линии нет. Как боковые, так и конечные линии располагаются внутри размеров игровой площадки.

Линии площадки должны быть лентами из прочного материала, а любые обертки стоек должны быть из мягкого, гибкого материала.

1.4. ЗОНЫ И ОБЛАСТИ

Существуют только игровая площадка, зона подачи и свободная зона, окружающая игровую площадку.

1.4.1. Зона подачи — это область шириной 8 м за конечной линией, которая простирается до края свободной зоны.

1.5. ПОГОДА

Погода не должна представлять никакой опасности для игроков.

1.6. ОСВЕЩЕНИЕ

Для мировых соревнований по параволейболу и официальных соревнований, а также зональных чемпионатов, проводимых в ночное время, освещение на игровой площадке должно составлять от 1000 до 1500 люкс, измеренное на высоте 1 м над поверхностью игровой площадки.

2. СЕТКА И СТОЙКИ

2.1. ВЫСОТА СЕТКИ

2.1.1. Вертикально над серединой игровой площадки располагается сетка, верх которой устанавливается на высоте 2,43 м для мужчин и 2,24 м для женщин.

Примечание: высота сетки может варьироваться для определенных возрастных групп следующим образом:

Возрастные группы Женщины Мужчины .

16 лет и младше 2,24 м 2,24 м

14 лет и младше 2,12 м 2,12 м

12 лет и младше 2,00 м 2,00 м

2.1.2. Ее высота измеряется от центра игровой площадки с помощью измерительной рейки. Высота сетки (над двумя боковыми линиями) должна быть абсолютно одинаковой и не должна превышать официальную высоту более чем на 2 см.

2.2. КОНСТРУКЦИЯ

Сетка имеет длину 8,5 м и ширину 1 м (+/- 3 см) в натянутом состоянии, расположена вертикально в середине игровой площадки.

Она сделана из квадратной сетки с ячейками 10 см. Сверху и снизу расположены две горизонтальные полосы шириной 7-10 см из сложенного вдвое полотна, предпочтительно темно-синего или яркого цвета, сшитые по всей длине. Каждый конец верхней полосы имеет отверстие, через которое проходит шнур, крепящий верхнюю ленту к стойкам, чтобы поддерживать верх сетки в натянутом состоянии.

Внутри лент в верхней находится гибкий трос, а в нижней — шнур для крепления сетки к стойкам и поддержания ее верха и низа в натянутом

состоянии. На горизонтальных полосах сетки допускается размещение рекламы.

Для соревнований World ParaVolley и официальных соревнований, а также зональных чемпионатов может использоваться сетка 8,0 м с ячейками меньшего размера и брендингом, размещенным между концами сетки и стойками, при условии сохранения видимости спортсменов и официальных лиц. Реклама может быть напечатана на вышеуказанных изделиях в соответствии с правилами World ParaVolley.

2.3. БОКОВЫЕ ЛИНИИ

Две цветные полосы шириной 5 см (такой же ширины, как и линии площадки) и длиной 1 м крепятся вертикально к сетке и располагаются непосредственно над каждой боковой линией. Они считаются частью сетки.

На боковых линиях разрешена реклама.

2.4. АНТЕННЫ

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

Антенна крепится на внешнем крае каждой боковой линии. Антенны располагаются по разные стороны сетки.

Верхние 80 см каждой антенны выступают над сеткой и отмечены полосами контрастного цвета шириной 10 см, предпочтительно красного и белого цвета.

Антенны считаются частью сетки и ограничивают пространство перехода с боков.

2.5. СТОЛБЫ

2.5.1. Стойки, поддерживающие сетку, размещаются на расстоянии 0,70–1,00 м снаружи каждой боковой линии от обивки стоек. Они имеют высоту 2,55 м и, желательно, регулируются.

Для соревнований World ParaVolley и официальных соревнований, а также зональных чемпионатов стойки, поддерживающие сетку, размещаются на расстоянии 1 м снаружи боковых линий.

2.5.2. Стойки закругленные и гладкие, закреплены на земле без проводов. Не должно быть никаких опасных или мешающих устройств. Стойки должны быть обиты.

2.6. ДОПОЛНИТЕЛЬНОЕ ОБОРУДОВАНИЕ

Все дополнительное оборудование определяется правилами World ParaVolley.

3. МЯЧИ

3.1. СТАНДАРТЫ

Мяч должен быть сферическим, изготовленным из гибкого материала (кожа, синтетическая кожа или аналогичный), который не впитывает влагу, т. е. более подходящим для уличных условий, поскольку матчи можно проводить во время дождя. Внутри мяча находится камера из резины или аналогичного материала. Одобрение синтетического кожаного материала определяется правилами World ParaVolley.

Цвет: светлый однородный цвет или комбинация цветов.

Окружность: от 66 до 68 см.

Вес: от 260 до 280 г.

Внутреннее давление: от 0,175 до 0,225 кг/см² (от 171 до 221 мбар или гПа).

3.2. ОДНОРОДНОСТЬ МЯЧЕЙ

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

Всемирные соревнования по параволлейболу и официальные соревнования, а также зональные чемпионаты должны проводиться мячами, одобренными World ParaVolley, если иное не согласовано с World ParaVolley.

3.3. СИСТЕМА ЧЕТЫРЕХ МЯЧЕЙ

Для мировых соревнований по параволлейболу и официальных соревнований, а также зональных чемпионатов используются четыре мяча. В этом случае шесть подающих мячи размещаются по одному в каждом углу свободной зоны и по одному за каждым судьей.

ГЛАВА 2: УЧАСТНИКИ

4. КОМАНДЫ

4.1. СОСТАВ КОМАНДЫ

4.1.1. Команда состоит исключительно из трех игроков.

4.1.2. Только три игрока, записанные в протоколе, имеют право участвовать в матче.

4.1.3. Один из игроков является капитаном команды, который должен быть указан в протоколе.

4.1.4. Для World ParaVolley и официальных соревнований, а также зональных чемпионатов игрокам не разрешается получать внешнюю помощь или тренерскую помощь во время матча.

Для определенных мероприятий тренерская помощь может быть разрешена как часть Регламента мероприятия. На этих мероприятиях тренер будет сидеть непосредственно за зоной игроков и может вмешиваться только во время интервалов между сетами и тайм-аутов.

4.1.5. В команде допускается максимум один (1) игрок категории «А».

4.2. РАСПОЛОЖЕНИЕ КОМАНДЫ

Зоны команд (включая три стула каждая) должны находиться в 5 м от боковой линии и не ближе 3 м от стола секретаря.

4.3. ЭКИПИРОВАНИЕ

Экипировка игрока состоит из шорт или купального костюма. Майка или «майка» необязательны, за исключением случаев, указанных в Регламенте турнира. Игроки могут носить шапку/головной убор.

4.3.1. Для World ParaVolley и официальных соревнований, а также зональных чемпионатов все игроки данной команды должны носить форму одного цвета и стиля в соответствии с регламентом турнира. Форма игроков должна быть чистой.

4.3.2. Игроки должны играть босиком или с протезом, за исключением случаев, когда это разрешено первым судьей.

4.3.3. Майки игроков (или шорты, если игрокам разрешено играть без майки) должны быть пронумерованы 1, 2 и 3.

4.3.3.1. Номер должен быть размещен на груди (или на передней части шорт).

4.3.3.2. Номер должен быть контрастного цвета к футболке и иметь высоту не менее 10 см. Ширина полосы, образующей номера, должна быть не менее 1,5 см.

Если обе команды придут на матч в футболках одного цвета, будет проведена жеребьевка, чтобы определить, какая команда должна сменить футболку.

Первый судья может разрешить одному или нескольким игрокам:

4.4.1. играть в носках и/или обуви;

4.4.2. менять мокрые футболки между сетами при условии, что новые также соответствуют правилам турнира и World ParaVolley.

4.4.3. По просьбе игрока первый судья может разрешить ему/ей играть в майке и тренировочных брюках.

4.5. ЗАПРЕЩЕННЫЕ ПРЕДМЕТЫ

4.5.1. Запрещается носить предметы, которые могут нанести травму или дать искусственное преимущество игроку.

4.5.2. Игроки могут носить очки или линзы на свой страх и риск.

4.5.3. Компрессионные подушечки (мягкие устройства защиты от травм) носить можно.

Для соревнований World ParaVolley и официальных соревнований, а также зональных чемпионатов эти устройства или видимое нижнее белье должны быть того же цвета, что и часть формы. Также могут использоваться черные, белые или нейтральные цвета при условии, что все использующие игроки носят один и тот же цвет.

4.6. ПРОТЕЗЫ КОНЕЧНОСТЕЙ

4.6.1. Игроки могут носить протезы в соответствии с положениями Правила 4.5.1.

4.6.2. В случае использования протеза руки или кисти он не может быть длиннее своей обычной длины и иметь форму, обеспечивающую преимущество.

4.6.3. Все протезы конечностей ДОЛЖНЫ БЫТЬ проверены и одобрены Техническим делегатом и/или Классификатором перед соревнованием, чтобы гарантировать соответствие правилам, рекламе и то, что они не дают преимущества игроку и не представляют опасности для игроков.

5. РУКОВОДИТЕЛИ КОМАНД

Капитан команды несет ответственность за поддержание командного поведения и дисциплины.

5.1. КАПИТАН

5.1.1. ПЕРЕД МАТЧЕМ капитан команды:

- a) подписывает протокол.
- b) представляет свою команду при жеребьевке.

5.1.2. Во время матча только капитан имеет право разговаривать с судьями, пока мяч находится вне игры, в следующих трех случаях:

5.1.2.1. просить объяснения по применению или толкованию Правил; если объяснения не удовлетворяют капитана, капитан должен немедленно сообщить первому судье о своем желании подать протест;

5.1.2.2. просить разрешения:

- a) на смену формы или оборудования,
- b) на проверку номера подающего игрока,
- c) на проверку сетки, мяча, поверхности и т. д.,
- d) на перепланировку площадки.

5.1.2.3. просить тайм-ауты.

Примечание: игроки должны получить разрешение от судей, чтобы покинуть игровую зону.

5.1.3. ПО ОКОНЧАНИИ МАТЧА:

5.1.3.1. Все три игрока благодарят судей и соперников. Капитан подписывает протокол, чтобы подтвердить результат;

5.1.3.2. Если капитан ранее запросил протокол протеста через первого судью и этот вопрос не был успешно решен на момент возникновения инцидента, он/она имеет право подтвердить его как официальный письменный протест, зафиксированный в протоколе по окончании матча.

ГЛАВА 3: ФОРМАТ ИГРЫ

6. НАБИРАТЬ ОЧКО, ВЫИГРЫВАТЬ СЕТ И МАТЧ

6.1. НАБИРАТЬ ОЧКО

6.1.1. Очко

Команда зарабатывает очко:

6.1.1.1. успешно приземлив мяч на площадке соперника;

6.1.1.2. когда команда соперника совершает ошибку;

6.1.1.3. когда команда соперника получает штраф.

6.1.2. Ошибки

Команда совершает ошибки, совершая игровые действия, противоречащие правилам (или нарушая их каким-либо иным образом). Судьи оценивают ошибки и определяют последствия в соответствии с правилами:

6.1.2.1. если последовательно совершаются две или более ошибок, засчитывается только первая;

6.1.2.2. если соперники совершают две или более ошибок одновременно, объявляется **ДВОЙНАЯ ОШИБКА** и розыгрыш переигрывается.

6.1.3. Розыгрыш и завершенный розыгрыш

Розыгрыш — это последовательность игровых действий с момента удара подающим до момента выхода мяча из игры. Завершенный розыгрыш — это последовательность игровых действий, которая приводит к присуждению очка.

Сюда входит:

- присуждение штрафа
- потеря подачи за удар, выполненный после истечения лимита времени.

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

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

6.2. ВЫИГРАТЬ СЕТ

Сет (за исключением решающего 3-го сета) выигрывает команда, которая первой набирает 21 очко с минимальным преимуществом в два очка. В случае ничьей 20-20 игра продолжается до достижения преимущества в два очка (22-20; 23-21; и т. д.).

6.3. ВЫИГРАТЬ МАТЧ

6.3.1. Матч выигрывает команда, выигравшая два сета.

6.3.2. В случае ничьей 1-1 решающий 3-й сет играется до 15 очков с минимальным преимуществом в 2 очка.

6.4. НЕЯВКА И НЕПОЛНАЯ КОМАНДА

6.4.1. Если команда отказывается играть после вызова, она объявляется неявившейся и проигрывает матч со счетом 0-2 в матче и 0-21, 0-21 в каждом сете.

6.4.2. Команда, не появившаяся на игровой площадке вовремя, объявляется неявившейся.

6.4.3. Команда, объявленная НЕПОЛНОЙ для сета или матча, проигрывает сет или матч. Команде-сопернику начисляются очки или очки и сет, необходимые для победы в сете или матче. Неполная команда сохраняет свои очки и сет.

Для World ParaVolley и официальных соревнований, а также зональных чемпионатов, когда применяется формат Pool Play, Правило 6.4 выше может быть изменено, как указано в Специальных правилах соревнований, выпущенных World ParaVolley в свое время, устанавливающих порядок рассмотрения случаев неявки и неполной команды.

7. СТРУКТУРА ИГРЫ

7.1. ЖЕРЕБЬЕВКА

Перед официальной разминкой первый судья проводит жеребьевку, чтобы определить первую подачу и стороны площадки в первом сете.

7.1.1. Жеребьёвка проводится в присутствии двух капитанов команд, где это уместно.

7.1.2. Победитель жеребьевки выбирает:

ЛИБО

7.1.2.1. право подавать или принимать подачу,

ИЛИ

7.1.2.2. сторону игровой площадки.

Проигравший выбирает оставшийся выбор.

7.1.3. Во втором сете проигравший по жеребьевке в первом сете будет иметь выбор 7.1.2.1 или 7.1.2.2.

Для решающей партии будет проведена новая жеребьевка.

7.2. ОФИЦИАЛЬНАЯ РАЗМИНКА

Перед матчем, если команды ранее имели в своем распоряжении другую игровую площадку, у них будет 3-минутная официальная разминка у сетки; в противном случае им может быть предоставлено 5 минут.

7.3. СТАРТОВЫЙ СОСТАВ КОМАНДЫ

7.3.1. Все три игрока каждой команды всегда должны находиться в игре.

7.4. ПОЗИЦИИ

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

7.4.1. Игроки могут свободно занимать позиции. На площадке НЕТ определенных позиций.

7.5. ПОЗИЦИОННАЯ ОШИБКА

7.5.1. НЕТ ошибок в позиционном порядке.

7.6. ПОРЯДОК ПОДАЧИ

7.6.1. Порядок подачи должен соблюдаться на протяжении всего сета (определяется капитаном команды сразу после жеребьевки).

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

7.7. ОШИБКА ПОРЯДКА ПОДАЧИ

7.7.1. Ошибка порядка подачи совершается, когда подача выполняется не в соответствии с порядком подачи. Команда наказывается очком и переходом права подачи сопернику.

7.7.2. Секретарь(и) должны правильно указать порядок подачи и исправить любую неправильную подачу до свистка на подачу.

ГЛАВА 4: ИГРОВЫЕ ДЕЙСТВИЯ

8. СОСТОЯНИЯ ИГРЫ

8.1. МЯЧ В ИГРЕ

Мяч находится в игре с момента удара подачи, разрешенной первым судьей.

8.2. МЯЧ ВНЕ ИГРЫ

Мяч находится вне игры в момент ошибки, которую фиксирует один из судей; при отсутствии ошибки — в момент свистка.

8.3. МЯЧ «В ИГРЕ»

Мяч находится «в игре», если в любой момент его контакта с игровой поверхностью какая-либо часть мяча касается площадки, включая касание ограничительных линий.

8.4. МЯЧ «ЗА»

Мяч находится «за», когда он:

8.4.1. падает на землю полностью за ограничительными линиями (не касаясь их);

8.4.2. касается предмета за пределами площадки или человека вне игры;

8.4.3. касается антенн, канатов, стоек или самой сетки за пределами боковых линий;

8.4.4. пересекает вертикальную плоскость сетки частично или полностью за пределами площади перехода во время подачи или во время третьего удара команды (исключение: Правило 10.1.2);

8.4.5. полностью пересекает нижнее пространство под сеткой.

9. ИГРА С МЯЧОМ

Каждая команда должна играть в пределах своей игровой зоны и игрового пространства (за исключением Правила 10.1.2).

Однако мяч может быть возвращен из-за пределов своей свободной зоны и над столом подсчета очков.

9.1. КОМАНДНЫЕ УДАРЫ

Ударом считается любой контакт с мячом игрока, находящегося в игре.

Каждая команда имеет право на максимум три удара для возврата мяча через сетку. Если используется больше ударов, команда совершает ошибку «ЧЕТЫРЕ УДАРА».

Эти командные удары включают в себя не только преднамеренные удары игрока, но и непреднамеренные контакты с мячом.

9.1.1. ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНЫЕ КОНТАКТЫ

Игрок не может ударить по мячу два раза подряд (исключения см. в Правилах: 9.2.2.2, 9.2.2.3, 14.2 и 14.4.2).

9.1.2. ОДНОВРЕМЕННЫЕ КОНТАКТЫ

Два/три игрока могут коснуться мяча в один и тот же момент.

9.1.2.1. Когда два/три товарища по команде одновременно касаются мяча, это считается как два/три удара (за исключением блокировки).

Если они тянутся к мячу, но только один из них касается его, засчитывается один удар.

Если игроки сталкиваются, ошибка не совершается.

9.1.2.2. Когда два соперника одновременно касаются мяча над сеткой, и мяч остается в игре, команда, получившая мяч, имеет право на еще три удара. Если такой мяч уходит «в аут», это вина команды на противоположной стороне.

9.1.2.3. Если одновременные удары двух соперников над сеткой приводят к длительному контакту с мячом, игра продолжается.

9.1.2.4. Если мяч попадает в антенну после одновременных ударов двух соперников над сеткой, розыгрыш следует переиграть.

9.1.3. ПОМОЩЬ ПРИ УДАРЕ

В пределах игровой зоны игроку не разрешается принимать поддержку от товарища по команде или любой конструкции/предмета, чтобы ударить по мячу.

Однако игрок, который может совершить ошибку (коснуться сетки или помешать сопернику и т. д.), может быть остановлен или удержан товарищем по команде.

9.2. ХАРАКТЕРИСТИКИ УДАРА

9.2.1. Мяч может касаться любой части тела.

9.2.2. Мяч нельзя ловить или бросать. Он может отскакивать в любом направлении.

9.2.2.1. Одновременные контакты:

Мяч может касаться различных частей тела, при условии, что контакты происходят одновременно.

9.2.2.2. Последовательные контакты:

При первом ударе команды, если он не выполняется пальцами сверху, последовательные контакты разрешены при условии, что эти контакты происходят во время одного действия. Во время первого удара команды, если он выполняется пальцами сверху, мяч НЕ может касаться пальцев/рук последовательно, даже если контакты происходят во время одного действия.

9.2.2.3. Однако при блокировке последовательные контакты могут быть сделаны одним или несколькими игроками, при условии, что они происходят во время одного действия;

9.2.2.4. Расширенные контакты:

В оборонительных действиях сильно направленного мяча контакт мяча может быть продлен на мгновение, даже если используется действие пальцами сверху.

9.3. ОШИБКИ В ИГРЕ С МЯЧОМ

9.3.1. ЧЕТЫРЕ УДАРА: команда ударяет по мячу четыре раза, прежде чем вернуть его.

9.3.2. ПОМОЩЬ В УДАРЕ: игрок получает поддержку от товарища по команде или любой конструкции/предмета, чтобы ударить по мячу в пределах игровой зоны.

9.3.3. ЛОВЛЯ: мяч пойман и/или брошен; он не отскакивает от удара.

9.3.4. ДВОЙНОЙ КОНТАКТ: игрок дважды подряд ударяет по мячу или мяч последовательно касается различных частей его/ее тела.

10. МЯЧ У СЕТКИ

10.1. МЯЧ, ПЕРЕСЕЧАЮЩИЙ СЕТКУ

10.1.1. Мяч, посланный на площадку соперника, должен перелететь через сетку в пределах площади перехода. Площадь перехода — это часть вертикальной плоскости сетки, ограниченная следующим образом:

10.1.1.1. снизу — верхней частью сетки;

10.1.1.2. по бокам — антеннами и их воображаемым продолжением;

10.1.1.3. сверху — потолком или конструкцией (если таковая имеется).

10.1.2. Мяч, пересекший плоскость сетки в свободную зону соперника полностью или частично через внешнее пространство, может быть возвращен в пределах ударов команды при условии, что:

10.1.2.1. Мяч при возвращении пересечет вертикальную плоскость сетки повторно полностью или частично через внешнее пространство на той же стороне площадки.

Команда соперника не может предотвратить такие действия.

10.1.3. Мяч считается «аутом», когда он полностью пересекает нижнее пространство под сеткой.

10.1.4. Однако игрок может выйти на площадку соперника, чтобы сыграть мячом до того, как он выйдет за пределы пространства перехода или до того, как он полностью пересечет нижнее пространство.

10.2. МЯЧ, КОСНУВШИЙСЯ СЕТКИ

При пересечении сетки мяч может ее коснуться.

10.3. МЯЧ В СЕТКЕ

10.3.1. Мяч, попавший в сетку, может быть возвращен в пределах трех ударов команды.

10.3.2. Если мяч разрывает сетку или срывает ее, розыгрыш отменяется и переигрывается.

11. ИГРОК У СЕТКИ

11.1. ВЫХОД ЗА СЕТКУ

11.1.1. При блокировке игрок может коснуться мяча за сеткой, при условии, что он/она не мешает игре соперника, до или во время его атакующего удара.

11.1.2. После атакующего удара игроку разрешается коснуться рукой сетки, при условии, что контакт был совершен в пределах его/ее собственного игрового пространства.

11.2. ПРОНИКНОВЕНИЕ В ПРОСТРАНСТВО, НА КОРТ И/ИЛИ В СВОБОДНУЮ ЗОНУ СОПЕРНИКА

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

11.3. КОНТАКТ С СЕТКОЙ

11.3.1. Касание сетки игроком между антеннами во время игрового действия с мячом является ошибкой.

Игровое действие с мячом включает (помимо прочего) выпрыгивание, удар (или попытку) и безопасное приземление, готовность к новому действию.

11.3.2. Игроки могут касаться стойки, канатов или любого другого объекта за пределами антенн, включая саму сетку, при условии, что это не мешает игре (за исключением Правила 9.1.3).

11.3.3. Когда мяч попадает в сетку, в результате чего он касается соперника, это не считается ошибкой.

11.4. ОШИБКИ ИГРОКА У СЕТКИ

11.4.1. Игрок касается мяча или соперника в пространстве соперника до или во время атакующего удара соперника.

11.4.2. Игрок мешает игре соперника, проникая в пространство соперника под сеткой.

11.4.3. Игрок мешает игре соперника (помимо прочего):

- касаясь сетки между антеннами или самой антенны во время игры в мяч,
- используя сетку между антеннами в качестве опоры или стабилизирующего средства,
- создавая несправедливое преимущество над соперником, касаясь сетки,
- совершая действия, которые мешают законной попытке соперника сыграть в мяч,
- ловя/удерживая сетку.

Любой игрок, находящийся близко к мячу во время игры и сам пытающийся сыграть в него, считается участвовавшим в игре в мяч, даже если не произошло никакого контакта с мячом.

Однако касание сетки за пределами антенны не считается ошибкой (за исключением Правила 9.1.3)

12. ПОДАЧА

Подача — это действие по вводу мяча в игру правильным подающим игроком, находящимся в зоне подачи.

12.1. ПЕРВАЯ ПОДАЧА В ПАРТИИ

12.1.1. Первая подача в сете выполняется командой, определенной жеребьевкой.

12.2. ПОРЯДОК ПОДАЧИ

12.2.1. Игроки должны следовать порядку подачи, записанному в протоколе.

12.2.2. После первой подачи в сете игрок, который будет подавать, определяется следующим образом:

12.2.2.1. когда подающая команда выигрывает розыгрыш, игрок, который подавал до этого, подает снова.

12.2.2.2. когда принимающая команда выигрывает розыгрыш, она получает право подавать, и подавать будет игрок, определенный порядком подачи его/ее команды.

12.3. РАЗРЕШЕНИЕ НА ПОДАЧУ

Первый судья разрешает подачу, убедившись, что обе команды готовы к игре и что подающий владеет мячом.

12.4. ВЫПОЛНЕНИЕ ПОДАЧИ

12.4.1. Мяч должен быть ударен одной рукой или любой частью руки после подбрасывания или выпуска из руки(рук).

12.4.2. Разрешено только одно подбрасывание или выпуск мяча. Разрешено перемещение мяча в руках.

12.4.3. Подающий может свободно перемещаться в пределах зоны подачи. В момент удара или отталкивания при подаче в прыжке подающий не должен касаться площадки (включая конечную линию) или земли за пределами зоны подачи. Его/ее нога не может проходить под конечной линией.

После удара он/она может шагнуть или приземлиться за пределами зоны подачи или внутри площадки. Если линия сместилась из-за песка, вытолкнутого подающим, это не считается ошибкой.

12.4.4. Подающий должен ударить по мячу в течение 5 секунд после свистка первого судьи на подачу.

12.4.5. Подача, выполненная до свистка судьи, отменяется и повторяется.

12.4.6. Если мяч, после того как был подброшен или выпущен подающим, приземляется без касания или поимки подающим, это считается подачей.

12.4.7. Дальнейшие попытки подачи не допускаются.

12.5. ЗАСЛОН

12.5.1. Игрок подающей команды не должен мешать сопернику посредством индивидуального или коллективного заслона видеть удар подачи и траекторию полета мяча.

12.5.2. Игрок подающей команды ставит заслон, размахивая руками, прыгая или перемещаясь вбок во время выполнения подачи, чтобы и удар при

подаче, и траектория полета мяча, и траектория полета мяча были скрыты до тех пор, пока мяч не достигнет вертикальной плоскости сетки. Если любой из них виден принимающей команде, это не заслон.

12.6. ОШИБКИ, СОВЕРШЕННЫЕ ВО ВРЕМЯ ПОДАЧИ

12.6.1. Ошибки при подаче

Следующие ошибки приводят к изменению подачи. Подающий:

12.6.1.1. нарушает порядок подачи,

12.6.1.2. не выполняет подачу должным образом.

12.6.2. Ошибки после удара при подаче

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

12.6.2.1. касается игрока подающей команды или не полностью пересекает вертикальную плоскость сетки через пространство перехода;

12.6.2.2. уходит «в аут»;

12.6.2.3. проходит над заслоном.

13. АТАКУЮЩИЙ УДАР

13.1. ХАРАКТЕРИСТИКИ АТАКУЮЩЕГО УДАРА

13.1.1. Все действия, которые направляют мяч в сторону соперника, за исключением подачи и блока, считаются атакующими ударами.

13.1.2. Атакующий удар считается завершенным в момент, когда мяч полностью пересекает вертикальную плоскость сетки или касается соперника.

13.1.3. Любой игрок может выполнить атакующий удар на любой высоте, при условии, что его/ее контакт с мячом был осуществлен в пределах собственного игрового пространства игрока (за исключением Правил 13.2.4, 13.2.5 ниже).

13.2. ОШИБКИ АТАКУЮЩЕГО УДАРА

13.2.1. Игрок бьет по мячу в пределах игрового пространства команды соперника.

13.2.2. Игрок бьет по мячу «в аут».

13.2.3. Игрок завершает атакующий удар, используя действие пальцев открытой ладони или если используются кончики пальцев, которые не являются жесткими и соединенными вместе.

13.2.4. Игрок завершает атакующий удар по подаче соперника, когда мяч полностью выше верхней части сетки.

13.2.5. Игрок завершает атакующий удар, используя передачу сверху, которая имеет траекторию, не перпендикулярную линии плеч. Исключением является случай, когда игрок пытается сделать передачу своему товарищу по команде.

14. БЛОК

14.1. БЛОКИРОВАНИЕ

14.1.1. Блокирование — это действие игроков, находящихся близко к сетке, по перехвату мяча, идущего от соперника, путем вытягивания руки выше верхней части сетки, независимо от высоты контакта мяча. В момент контакта с мячом часть тела должна находиться выше верхней части сетки.

14.1.2. Попытка блока

Попытка блока — это действие по блокированию без касания мяча.

14.1.3. Завершенный блок

Блок завершается всякий раз, когда мяч касается блокирующего.

14.1.4. Коллективный блок

Коллективный блок выполняется двумя/тремя игроками, находящимися близко друг к другу, и завершается, когда один из них касается мяча.

14.2. КОНТАКТ БЛОКА

Последовательные (быстрые и непрерывные) контакты могут происходить одним или несколькими блокирующими при условии, что контакты совершаются во время одного действия. Они считаются только одним ударом команды. Эти контакты могут происходить любой частью тела.

14.3. БЛОКИРОВАНИЕ В ПРОСТРАНСТВЕ СОПЕРНИКА

При блокировании игрок может разместить свои руки и кисти за сеткой, при условии, что это действие не мешает игре соперника. Таким образом, не

разрешается касаться мяча за сеткой до того, как соперник выполнит атакующий удар.

14.4. БЛОК И КОМАНДНЫЕ УДАРЫ

14.4.1. Блокирующий контакт считается командным ударом. Блокирующая команда имеет право только на два удара после блокирующего контакта.

14.4.2. Первый удар после блока может быть выполнен любым игроком, включая любого игрока, который коснулся мяча во время блока.

14.5. БЛОКИРОВАНИЕ ПОДАЧИ

Блокировать подачу соперника запрещено.

14.6. ОШИБКИ БЛОКИРОВАНИЯ

14.6.1. Блокирующий касается мяча в пространстве СОПЕРНИКА до того, как соперник нанесет атакующий удар.

14.6.2. Блокирование мяча в пространстве соперника из-за антенны.

14.6.3. Игрок блокирует подачу соперника.

14.6.4. Мяч отправляется «в аут» из блока.

ГЛАВА 5:

ПЕРЕРЫВАНИЯ, ЗАДЕРЖКИ И ИНТЕРВАЛЫ

15. ПЕРЕРЫВЫ

Перерыв — это время между одним завершенным розыгрышем и свистком 1-го судьи на следующую подачу.

Единственными обычными перерывами в игре являются ТАЙМ АУТЫ.

15.1. КОЛИЧЕСТВО ОБЫЧНЫХ ПЕРЕРЫВОВ

Каждая команда может запросить максимум один тайм-аут за сет.

15.2. ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЬ ОБЫЧНЫХ ПЕРЕРЫВОВ В ИГРЕ

15.2.1. Запросы на тайм-аут обеими командами могут следовать друг за другом в течение одного перерыва.

15.2.2. Замены не предусмотрены.

15.2.3. Не разрешается запрашивать какой-либо обычный перерыв в игре после того, как запрос был отклонен и санкционирован предупреждением о

задержке во время того же перерыва (т. е. до окончания следующего завершеного розыгрыша).

15.3. ЗАПРОС НА ОБЫЧНЫЕ ИГРОВЫЕ ПЕРЕРЫВЫ

Обычные игровые перерывы могут быть запрошены только капитаном.

15.4. ТАЙМ-АУТЫ И ТЕХНИЧЕСКИЕ ТАЙМ-АУТЫ

15.4.1. Запросы на тайм-ауты должны быть сделаны путем показа соответствующего жеста рукой, когда мяч находится вне игры и до свистка на подачу. Все запрошенные тайм-ауты длятся 45 секунд

15.4.2. Для World ParaVolley и официальных соревнований, а также для зональных чемпионатов, в сетах 1 и 2 автоматически применяется один дополнительный 45-секундный «технический тайм-аут», когда сумма очков, набранных командами, равна 21 очку. Продолжительность тайм-аутов и технических тайм-аутов может быть скорректирована, если World ParaVolley одобрит такой запрос на основании запроса Организатора.

15.4.3. В решающем (3-м) сете «технические тайм-ауты» отсутствуют; только один тайм-аут продолжительностью 45 секунд может быть запрошен каждой командой.

15.4.4. Во время всех обычных перерывов (включая технические тайм-ауты) и интервалов между сетами игроки должны направляться в обозначенную зону игроков.

15.5. НЕПРАВИЛЬНЫЕ ЗАПРОСЫ

Среди прочего, неправильно запрашивать тайм-аут:

15.5.1. во время розыгрыша или в момент или после свистка на подачу,

15.5.2. неуполномоченным членом команды,

15.5.3. после исчерпания разрешенных тайм-аутов.

15.5.4. Любой неправильный запрос, который не влияет на игру и не задерживает ее, должен быть отклонен без каких-либо санкций, если только он не повторен в том же матче.

15.5.5. Любой дальнейший неправильный запрос в том же матче той же командой является задержкой.

16. ЗАДЕРЖКИ ИГРЫ

16.1. ТИПЫ ЗАДЕРЖЕК

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

16.1.1. продление тайм-аутов после получения инструкции возобновить игру;

16.1.2. повторение неправильного запроса;

16.1.3. задержка игры (12 секунд — это максимальное время от окончания розыгрыша до свистка на подачу в нормальных игровых условиях);

16.1.4. задержка игры членом команды.

16.2. САНКЦИИ ЗА ЗАДЕРЖКУ

16.2.1. «Предупреждение о задержке» и «штраф за задержку» являются командными санкциями.

16.2.1.1. Санкции за задержку остаются в силе в течение всего матча.

16.2.1.2. Все санкции за задержку записываются в протокол.

16.2.2. Первая задержка матча членом команды наказывается «ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕМ ЗА ЗАДЕРЖКУ».

16.2.3. Вторая и последующие задержки любого типа любым членом одной и той же команды в одном матче являются ошибкой и наказываются «ШТРАФОМ ЗА ЗАДЕРЖКУ»: очком и подачей сопернику.

16.2.4. Санкции за задержку, наложенные до или между сетами, применяются в следующей партии.

17. ИСКЛЮЧИТЕЛЬНЫЕ ИГРОВЫЕ ПЕРЕРЫВЫ

17.1. ТРАВМА/БОЛЕЗНЬ

17.1.1. Если серьезный несчастный случай произошел, когда мяч находится в игре, судья должен немедленно остановить игру и разрешить медицинской помощи выйти на площадку. Затем розыгрыш переигрывается.

17.1.2. Травмированному/больному игроку предоставляется максимум 5 минут на восстановление, один раз за матч. Судья должен разрешить должным образом аккредитованному медицинскому персоналу выйти на игровую

площадку для оказания помощи игроку. Только первый судья может разрешить игроку покинуть игровую площадку без штрафа. Когда лечение будет завершено или если лечение не может быть оказано, игра должна возобновиться. Второй судья свистит и просит игрока продолжить. В это время только игрок может судить, готов ли он/она играть. Если игрок не восстанавливается или не возвращается на игровую площадку по окончании времени восстановления, его/ее команда объявляется неполной. В крайних случаях врач соревнований может воспрепятствовать возвращению травмированного игрока.

Примечание: время восстановления начнется, когда должным образом аккредитованный медицинский сотрудник(и) соревнований прибудет на игровую площадку, чтобы оказать помощь игроку. В случае отсутствия аккредитованного медицинского персонала или в случаях, когда игрок выбирает, чтобы его лечил его/ее собственный медицинский персонал, время начнется с момента, когда судья разрешил время восстановления.

17.2. ВНЕШНЯЯ ПОМЕХА

Если во время игры происходит какое-либо внешнее вмешательство, игра должна быть остановлена, а розыгрыш переигран.

17.3. ДЛИТЕЛЬНЫЕ ПЕРЕРЫВЫ

17.3.1. Если непредвиденные обстоятельства прерывают матч, первый судья, организатор и Контрольный комитет, если таковой имеется, должны принять решение о мерах, которые необходимо принять для восстановления нормальных условий.

17.3.2. Если произойдет одно или несколько прерываний, не превышающих в общей сложности 4 часа, матч возобновляется с набранным счетом, независимо от того, продолжается ли он на той же игровой площадке или на другой игровой площадке.

17.3.3. Если произойдет одно или несколько прерываний, превышающих в общей сложности 4 часа, весь матч будет переигран.

17.4. НЕИСПРАВНОСТЬ ПРОТЕЗА

17.4.1. Если во время матча произойдет незначительная поломка протеза, игроку будет предоставлено небольшое количество времени для восстановления целостности протеза.

17.4.2. Если это произойдет более одного раза во время матча, игроку будет предоставлено максимум 1 минута для завершения ремонта без задержки матча. Такая задержка на ремонт в 1 минуту будет разрешена только один раз за матч для этой команды.

17.4.3. Если во время матча произойдет серьезная поломка протеза, игроку будет предоставлено максимум 5 минут на ремонт один раз за матч. Первый судья подает сигнал о начале 5-минутного перерыва на ремонт. Первый судья должен разрешить любому надлежащим образом аккредитованному ремонтному или медицинскому персоналу выйти на игровую площадку для оказания помощи игроку. Только первый судья может разрешить игроку покинуть игровую площадку без штрафа. По завершении перерыва на ремонт первый судья свистит и просит игрока продолжить. В это время только игрок может судить, готов ли он/она играть.

Если игрок не возвращается на игровую площадку по завершении времени ремонта, его/ее команда объявляется неполной.

Примечание: время ремонта начнется с момента, когда время ремонта было разрешено первым судьей.

В крайних случаях врач соревнований может воспрепятствовать возвращению травмированного игрока.

18. ИНТЕРВАЛЫ И СМЕНА ПЛОЩАДОК/ПЕРЕКЛЮЧЕНИЯ

18.1. ИНТЕРВАЛЫ

18.1.1. Интервал — это время между сетами. Все интервалы длятся 75 секунд.

В течение этого периода времени происходит смена кортов (по запросу) и порядок подачи команд в протоколе.

Во время перерыва перед решающей партией судьи проводят жеребьевку в соответствии с Правилем 7.1.

18.2. СМЕНИ ПЛОЩАДОК

18.2.1. Команды меняются после каждых 7 очков (партии 1 и 2) и 5 очков (партии 3).

18.2.2. Во время смен кортов команды должны меняться немедленно, без задержки.

Если смена кортов не произведена в положенное время, она производится, как только будет замечена ошибка.

Счет на момент смены кортов остается прежним.

ГЛАВА 6: ПОВЕДЕНИЕ УЧАСТНИКОВ

19. ТРЕБОВАНИЯ К ПОВЕДЕНИЮ

19.1. СПОРТИВНОЕ ПОВЕДЕНИЕ

19.1.1. Участники должны знать «Официальные правила пляжного параволея» и соблюдать их.

19.1.2. Участники должны принимать решения судей с порядочным поведением, не оспаривая их.

В случае сомнений разъяснения могут быть запрошены только через капитана.

19.1.3. Участники должны воздерживаться от действий или отношения, направленных на влияние на решения судей или сокрытие ошибок, совершенных их командой.

19.2. ЧЕСТНАЯ ИГРА

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

19.2.2. Общение между членами команды во время матча разрешено.

20. НЕПРАВИЛЬНОЕ ПОВЕДЕНИЕ И САНКЦИИ ЗА НЕГО

20.1. НЕЗНАЧИТЕЛЬНОЕ ПОВЕДЕНИЕ

Незначительные нарушения дисциплины не подлежат санкциям. Обязанность первого судьи — не допустить приближения команд к уровню санкций.

Это делается в два этапа:

Этап 1: вынесение устного предупреждения через капитана;

Этап 2: использование ЖЕЛТОЙ КАРТОЧКИ члену команды. Это официальное предупреждение само по себе не является санкцией, а символом того, что член команды (и, соответственно, команда) достиг уровня санкций на матч. Оно записывается в протокол, но не имеет немедленных последствий.

20.2. НЕПРАВИЛЬНОЕ ПОВЕДЕНИЕ, ПРИВОДЯЩЕЕ К САНКЦИЯМ

Неправильное поведение члена команды по отношению к официальным лицам, соперникам, товарищам по команде или зрителям классифицируется по трем категориям в зависимости от серьезности нарушения.

20.2.1. Грубое поведение: противоречащее хорошим манерам или моральным принципам,

20.2.2. Оскорбительное поведение: клеветнические или оскорбительные слова или жесты, включая любые действия, выражающие презрение,

20.2.3. Агрессия: фактическое физическое нападение или агрессивное или угрожающее поведение.

20.3. ШКАЛА САНКЦИЙ

По решению первого судьи и в зависимости от серьезности нарушения применяются и заносятся в протокол санкции: штраф, удаление или дисквалификация.

20.3.1. Штраф

За грубое поведение или однократное повторение грубого поведения в одной и той же партии одним и тем же игроком. В каждом из первых двух случаев команда наказывается очком и подачей сопернику. Третье грубое поведение игрока в одной и той же партии наказывается удалением. Однако санкции за грубое поведение могут быть назначены тому же игроку в последующих партиях.

20.3.2. Исключение

Первое оскорбительное поведение наказывается исключением. Игрок, на которого наложено исключение, должен покинуть игровую зону, а его/ее команда объявляется неполной для сета.

20.3.3. Дисквалификация

Первое физическое нападение или подразумеваемая или угрожающая агрессия наказываются дисквалификацией. Игрок должен покинуть игровую зону, а его/ее команда объявляется неполной для матча.

НЕПРАВИЛЬНОЕ ПОВЕДЕНИЕ наказывается, как указано в шкале санкций.

20.4. НЕПРАВИЛЬНОЕ ПОВЕДЕНИЕ ПЕРЕД И МЕЖДУ СЕТАМИ

Любое неправильное поведение, происходящее до или между сетами, наказывается в соответствии со шкалой санкций, и санкция применяется в следующем сете.

20.5. КРАТКОЕ ОПИСАНИЕ ПРОСТУПКОВ И ИСПОЛЬЗОВАННЫХ КАРТОЧЕК

Предупреждение: санкция отсутствует - Этап 1: устное предупреждение
Этап 2: жест Желтая карточка

Наказание: санкция - жест Красная карточка

Исключение: санкция - жест Красная + Желтая карточки совместно

Дисквалификация: жест - символ Красная + Желтая карточки по отдельности

ЧАСТЬ 2

РАЗДЕЛ 2:

СУДЬИ, ИХ ОБЯЗАННОСТИ И ОФИЦИАЛЬНЫЕ СИГНАЛЫ

ГЛАВА 7: СУДЬИ

21. СУДЕЙСКАЯ БРИГАДЫ И ПРОЦЕДУРЫ

21.1. СОСТАВ

СУДЕЙСКАЯ БРИГАДА ДЛЯ МАТЧА СОСТОИТ ИЗ СЛЕДУЮЩИХ ЛИЦ:

– 1-й судья,

- 2-й судья,
- судья видеопросмотров (где применимо)
- резервный судья (где применимо)
- секретарь,
- четыре (два) линейных судьи

Их расположение показано на Схеме 8.

Для мировых соревнований по параволейболу и официальных соревнований, а также зональных чемпионатов помощник секретаря обязателен.

21.2. ПРОЦЕДУРЫ

21.2.1. Только 1-й и 2-й судьи могут свистеть во время матча:

21.2.1.1. 1-й судья дает сигнал на подачу, с которой начинается розыгрыш.

21.2.1.2. 1-й или 2-й судья подают сигнал об окончании розыгрыша, при условии, что они уверены в том, что была совершена ошибка, и определили ее характер.

21.2.2. Они могут свистеть, когда мяч находится вне игры, чтобы указать, что они разрешают или отклоняют запрос команды.

21.2.3. Сразу после того, как судья дает свисток, чтобы обозначить завершение розыгрыша, они должны указать официальными жестами:

21.2.3.1. Если ошибку фиксирует 1-й судья, он/она указывает в следующем порядке:

- a) команда, которая будет подавать;
- b) характер ошибки;
- c) игрок(и), совершивший ошибку (при необходимости).

21.2.3.2. Если ошибку фиксирует второй судья, он/она указывает:

- a) характер ошибки;
- b) игрока(ов), совершивших ошибку (при необходимости);
- c) команду, которая будет подавать, следуя жесту руки первого судьи.

В этом случае первый судья не показывает ни характер ошибки, ни игрока, совершившего ошибку, а только команду, которая будет подавать.

21.2.3.3. В случае обоюдной ошибки оба судьи указывают по порядку:

- а) характер ошибки;
- б) игроков, совершивших ошибку (при необходимости);

Команду, которая будет подавать следующей, указывает первый судья

22. ПЕРВЫЙ СУДЬЯ

22.1. МЕСТОПОЛОЖЕНИЕ

Первый судья выполняет свои функции, стоя на судейской вышке, расположенной на одном конце сетки с противоположной стороны от секретаря. Его/ее обзор должен быть примерно на 50 см выше сетки

22.2. ПОЛНОМОЧИЯ

22.2.1. Первый судья руководит матчем от начала до конца. Он/она имеет власть над всеми членами судейской бригады и членами команд.

Во время матча его/ее решения являются окончательными. Он/она уполномочен/а отменять решения других членов судейской бригады, если замечено, что они ошибаются.

Он/она может даже заменить члена судейской бригады, который не выполняет свои функции должным образом.

22.2.2. Он/она также контролирует работу подающих мячи и выравнителей песка.

22.2.3. Он/она имеет право решать любые вопросы, связанные с игрой, включая те, которые не предусмотрены в Правилах.

22.2.4. Он/она не должен допускать никаких обсуждений своих решений.

Однако по просьбе капитана первый судья должен дать разъяснения по применению или толкованию правил, на которых он/она основывал свое решение.

Если капитан не согласен с объяснением и официально протестует, первый судья должен разрешить начало протокола протеста.

22.2.5. Первый судья несет ответственность за определение до и во время матча, соответствуют ли игровое поле и условия игровым требованиям.

22.3. ОБЯЗАННОСТИ

22.3.1. Перед матчем первый судья:

22.3.1.1. проверяет состояние игрового поля, мячей и другого оборудования;

22.3.1.2. проводит жеребьевку с капитанами команд;

22.3.1.3. контролирует разминку команд.

22.3.2. Во время матча он/она уполномочен/а:

22.3.2.1. выносить предупреждения командам;

22.3.2.2. налагать санкции за ненадлежащее поведение и задержки;

22.3.2.3. принимать решения по:

а) ошибке подающего и заслона подающей команды;

б) ошибке в игре с мячом;

с) ошибке над сеткой и неправильный контакт игрока с сеткой, в первую очередь на стороне нападающего;

д) мяч полностью пересекает нижнее пространство под сеткой;

е) поданным мячом и третьим ударом, проходящим над антенной или за ее пределами на его/ее стороне площадки.

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

23. 2-Й СУДЬЯ

23.1. МЕСТОПОЛОЖЕНИЕ

2-й судья выполняет свои функции, стоя за пределами игровой площадки около стойки, с противоположной стороны и лицом к 1-му судье.

23.2. ПОЛНОМОЧИЯ

23.2.1. 2-й судья является помощником 1-го судьи, но также имеет свою собственную сферу юрисдикции.

Если первый судья не может продолжать свою работу, второй судья может заменить его.

23.2.2. Он может также без свистка сигнализировать об ошибках, находящихся вне его/ее юрисдикции, но не должен настаивать на них перед первым судьей.

23.2.3. Он/она контролирует работу секретаря(ов).

23.2.4. Он/она сообщает о любых нарушениях первому судье.

23.2.5. Он/она разрешает тайм-ауты и смену площадки, контролирует их продолжительность и отклоняет неправомерные запросы.

23.2.6. Он/она проверяет количество тайм-аутов, использованных каждой командой, и докладывает первому судье и соответствующим игрокам после завершения их тайм-аута.

23.2.7. В случае травмы игрока второй судья разрешает и помогает контролировать время восстановления.

23.2.8. Он/она проверяет во время матча, что мячи по-прежнему соответствуют требованиям регламента.

23.2.9. Он/она проводит жеребьевку между партиями 2 и 3, если первый судья не может этого сделать. Затем он/она должен передать всю соответствующую информацию секретарю.

23.3. ОБЯЗАННОСТИ

23.3.1. В начале каждой партии и при необходимости второй судья контролирует работу секретаря и проверяет, что мяч находится у правильного подающего.

23.3.2. Во время матча второй судья принимает решение, дает свисток и сигнализирует:

23.3.2.1. помеха из-за проникновения на площадку соперника и в пространство под сеткой;

23.3.2.2. ошибочный контакт игрока с сеткой, в первую очередь, на стороне блокирующего и с антенной на его/ее стороне площадки;

23.3.2.3. контакт мяча с посторонним предметом;

23.3.2.4. мяч, который пересекает сетку полностью или частично за пределами площади перехода на площадку соперника или касается антенны на его/ее стороне площадки, в том числе во время подачи;

23.3.2.5. контакт мяча с песком, когда первый судья не находится в положении, чтобы видеть контакт;

23.3.2.6. мяч полностью возвращается на сторону соперника под сеткой.

23.3.3. По окончании матча он/она проверяет и подписывает протокол.

24. СУДЬЯ ПО ВЫЗОВАМ

Для соревнований World ParaVolley и официальных соревнований, если используется система видеовызовов (VCS), судья по вызову обязателен.

24.1. МЕСТОПОЛОЖЕНИЕ

Судья по вызову выполняет свои функции в кабине для вызовов, расположенной в отдельной позиции, определенной техническим делегатом World ParaVolley.

24.2. ОБЯЗАННОСТИ

Он/она контролирует процесс вызова и обеспечивает, чтобы он проходил в соответствии с действующими правилами вызова.

Судья по вызову должен носить официальную форму судьи при выполнении своих функций.

После процесса вызова он/она сообщает первому судье характер ошибки.

25. РЕЗЕРВНЫЙ СУДЬЯ

Для соревнований World ParaVolley и официальных соревнований резервный судья обязателен для всех телевизионных матчей и в любое время, когда используется система видеовызовов (VCS).

25.1. МЕСТОПОЛОЖЕНИЕ

Запасной судья выполняет свои функции, находясь в отдельной позиции, определенной схемой площадки World ParaVolley.

25.2. ОБЯЗАННОСТИ

Запасной судья обязан:

25.2.1 Носить официальную форму судьи при выполнении своих функций.

25.2.2 Заменять второго судью в случае его отсутствия или в случае, если он/она не может продолжать свою работу, или в случае, если второй судья стал первым судьей.

25.2.3 Помогать второму судье в поддержании свободной зоны.

25.2.4 Приносить второму судье четыре мяча для игры в мяч сразу после представления игроков.

25.2.5 Передать второму судье мяч для игры в мяч после того, как он/она закончит проверку игрока на подаче.

25.2.6 Помогать второму судье в руководстве работой выравнивателей песка.

В случае использования системы видеовызовов (VCS) он/она контролирует заполнение секретарем процесса системы вызовов в электронном протоколе.

26. СЕКРЕТАРЬ

26.1. МЕСТОПОЛОЖЕНИЕ

Секретарь выполняет свои функции, сидя за столом секретаря на противоположной стороне площадки от первого судьи и лицом к нему.

26.2. ОБЯЗАННОСТИ

Секретарь заполняет протокол в соответствии с Правилами, сотрудничая со вторым судьей.

Он/она использует зуммер или другое звуковое устройство для уведомления о нарушениях или подачи сигналов судьям на основе своих обязанностей.

26.2.1. Перед матчем и сетом секретарь:

26.2.1.1. регистрирует данные матча и команд в соответствии с действующими процедурами и получает подписи капитанов;

26.2.1.2. записывает порядок подачи каждой команды.

26.2.2. Во время матча секретарь:

26.2.2.1. записывает набранные очки;

26.2.2.2. контролирует порядок подачи каждой команды и указывает на любые ошибки до удара по подаче;

26.2.2.3. записывает тайм-ауты, проверяя их количество, и информирует второго судью;

26.2.2.4. уведомляет судей о неправильном запросе тайм-аута;

26.2.2.5. объявляет судьям о смене площадки и окончании сетов;

26.2.2.6. записывает любые санкции и неправильные запросы;

26.2.2.7. записывает все другие события по указанию второго судьи, т. е. время восстановления, длительные перерывы, внешние помехи и т. д.;

26.2.2.8. контролирует интервал между сетами.

26.2.3. В конце матча секретарь:

26.2.3.1. записывает окончательный результат;

26.2.3.2. в случае протеста, с предварительного разрешения первого судьи, пишет или разрешает капитану, которого это касается, написать на протоколе заявление об инциденте, по которому подается протест;

26.2.3.3. подписывает протокол, прежде чем он/она получит подписи капитанов команд, а затем судей.

27. ПОМОЩНИК СЕКРЕТАРЯ

27.1 МЕСТОПОЛОЖЕНИЕ

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

27.2 ОБЯЗАННОСТИ

Он/она помогает с административными обязанностями секретаря.

Если секретарь не может продолжать свою работу, помощник секретаря заменяет секретаря.

27.2.1 Перед матчем и партией помощник секретаря:

27.2.1.1 проверяет правильность всей информации, отображаемой на табло(ах),

27.2.2 Во время матча помощник секретаря;

27.2.2.1 указывает порядок подачи каждой команды, показывая знак с номером 1, 2 или 3, соответствующий игроку, который будет подавать, и,

27.2.2.2 немедленно указывает судьям с помощью зуммера на любую ошибку;

27.2.2.3 управляет ручным табло на столе секретаря;

27.2.2.4 проверяет, что табло совпадают;

27.2.2.5 начинает и заканчивает отсчет времени технических тайм-аутов;

27.2.2.6 при необходимости обновляет резервный протокол и передает его секретарю.

27.2.3 В конце матча помощник секретаря:

27.2.3.1 подписывает протокол.

28. СУДЬИ НА ЛИНИИ

28.1. РАСПОЛОЖЕНИЕ

Если задействованы только два судьи на линии, они стоят по углам площадки, ближе к правой руке каждого судьи, по диагонали на расстоянии 1–2 м от угла.

Каждый из них контролирует как лицевую, так и боковую линию со своей стороны.

Для мировых соревнований по параволейболу и официальных соревнований, а также зональных чемпионатов, когда обязательно наличие четырех линейных судей, они стоят в свободной зоне на расстоянии 1–3 м от каждого угла площадки на воображаемом продолжении линии, которую они контролируют.

28.2. ОБЯЗАННОСТИ

28.2.1. Линейные судьи выполняют свои функции, используя флаги (40 х 40 см), чтобы сигнализировать:

28.2.1.1. мяч «в» и «за», когда мяч приземляется около их линии (линий). (Примечание: в первую очередь за сигнал отвечает линейный судья, находящийся ближе всего к траектории мяча);

28.2.1.2. касания мячей «за» командой, принимающей мяч;

28.2.1.3. касание мяча антенны, поданного мяча и третьего удара команды, пересекающего сетку за пределами площади перехода и т. д.;

28.2.1.4. любой игрок (кроме подающего), выходящий за пределы своей площадки в момент удара при подаче;

28.2.1.5. ошибки стопы подающего;

28.2.1.6. любой контакт с верхними 80 см антенны на своей стороне площадки любым игроком во время его/ее действия по игре в мяч или вмешательство в игру;

28.2.1.7. мяч пересекает сетку за пределами площади перехода на площадку соперника или касается антенны на его/ее стороне площадки.

28.2.1.8. блок касается во время розыгрыша.

28.2.2. По первому требованию судьи линейный судья должен повторить свой сигнал.

29. ОФИЦИАЛЬНЫЕ СИГНАЛЫ

29.1. СИГНАЛЫ СУДЕЙ

Судьи официальным жестом указывают причину своего свистка (характер зафиксированной ошибки или цель разрешенного прерывания). Сигнал должен быть сохранен в течение некоторого времени, и если он показан одной рукой, рука соответствует стороне команды, которая совершила ошибку или запрос.

29.2. СИГНАЛЫ ФЛАГОМ СУДЕЙ НА ЛИНИИ

Судьи на линии должны указать официальным сигналом флага характер объявленной ошибки и сохранить сигнал в течение некоторого времени.

ЧАСТЬ 2

РАЗДЕЛ 3: ОПРЕДЕЛЕНИЯ

Зона контроля соревнований

Зона контроля соревнований — это коридор вокруг игровой площадки и свободной зоны, который включает все пространства до внешних барьеров или оградительного ограждения (см. Схему 1a).

Зоны

Это секции в пределах игровой площадки (т. е. игровой площадки и свободной зоны), определенные для определенной цели (или с особыми ограничениями) в тексте правил. К ним относятся зона подачи и свободная зона.

Нижнее пространство

Это пространство, ограниченное в верхней части нижней частью сетки и шнуром, соединяющим ее со стойками, по бокам — стойками, а внизу — игровой поверхностью.

Пространство перехода

Пространство перехода определяется:

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

Мяч должен пересечь ПЛОЩАДКУ соперника через пространство перехода.

Внешнее пространство

Внешнее пространство находится в вертикальной плоскости сетки за пределами пространства перехода и нижних пространств.

Если иное не согласовано с World ParaVolley

В этом заявлении признается, что, несмотря на наличие правил по стандартам и спецификации оборудования и сооружений, в некоторых случаях World ParaVolley может принять специальные меры для продвижения игры Beach ParaVolley или для проверки новых условий.

Стандарты World ParaVolley

Технические спецификации или ограничения, определенные World ParaVolley для производителей оборудования.

Ошибка

- а) Игровое действие, противоречащее правилам.
- б) Нарушение правил, отличное от игрового действия.

Технический тайм-аут

Этот специальный обязательный тайм-аут, в дополнение к тайм-аутам, необходим для продвижения Beach ParaVolley, анализа игры и предоставления дополнительных коммерческих возможностей. Технические тайм-ауты являются обязательными для соревнований World ParaVolley, официальных соревнований и зональных чемпионатов.

Подавальщики мячей

Это персонал, чья работа заключается в поддержании хода игры путем подачи мяча на подающий между розыгрышами.

Очки розыгрыша

Это система начисления очков при каждом выигрыше розыгрыша.

Интервал

Время между сетами. Смена кортов в рамках сетов не должна рассматриваться как интервалы.

Вмешательство

Любое действие, которое создаст преимущество против команды соперника или любое действие, которое мешает сопернику сыграть в мяч.

Внешний объект

Объект или человек, который, находясь за пределами игровой площадки или близко к границе свободного игрового пространства, создает препятствие полету мяча. Например: верхнее освещение, кресло судьи, телевизионное оборудование, стол секретаря и стойки сетки. Внешние объекты не включают антенны, поскольку они считаются частью сетки.

Выравниватели песка (грабли)

Эти помощники на корте используют длинные грабли или длинные шесты с плоскими концами, чтобы разгладить песок, особенно вокруг линий площадки и поперек центральной оси площадки между стойками.

Первый удар команды

Существует три случая, когда игровое действие считается первым ударом команды:

- прием подачи
- прием атаки команды соперника
- розыгрыш мяча, отскочившего от блока соперника

Протокол

Серия мероприятий перед началом матча, включая жеребьевку, разминку, представление команд и судей, описанных в Справочнике по конкретным соревнованиям.

ЧАСТЬ 2

РАЗДЕЛ 4: ДИАГРАММЫ

ДИАГРАММА 1: ИГРОВАЯ ПЛОЩАДКА

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

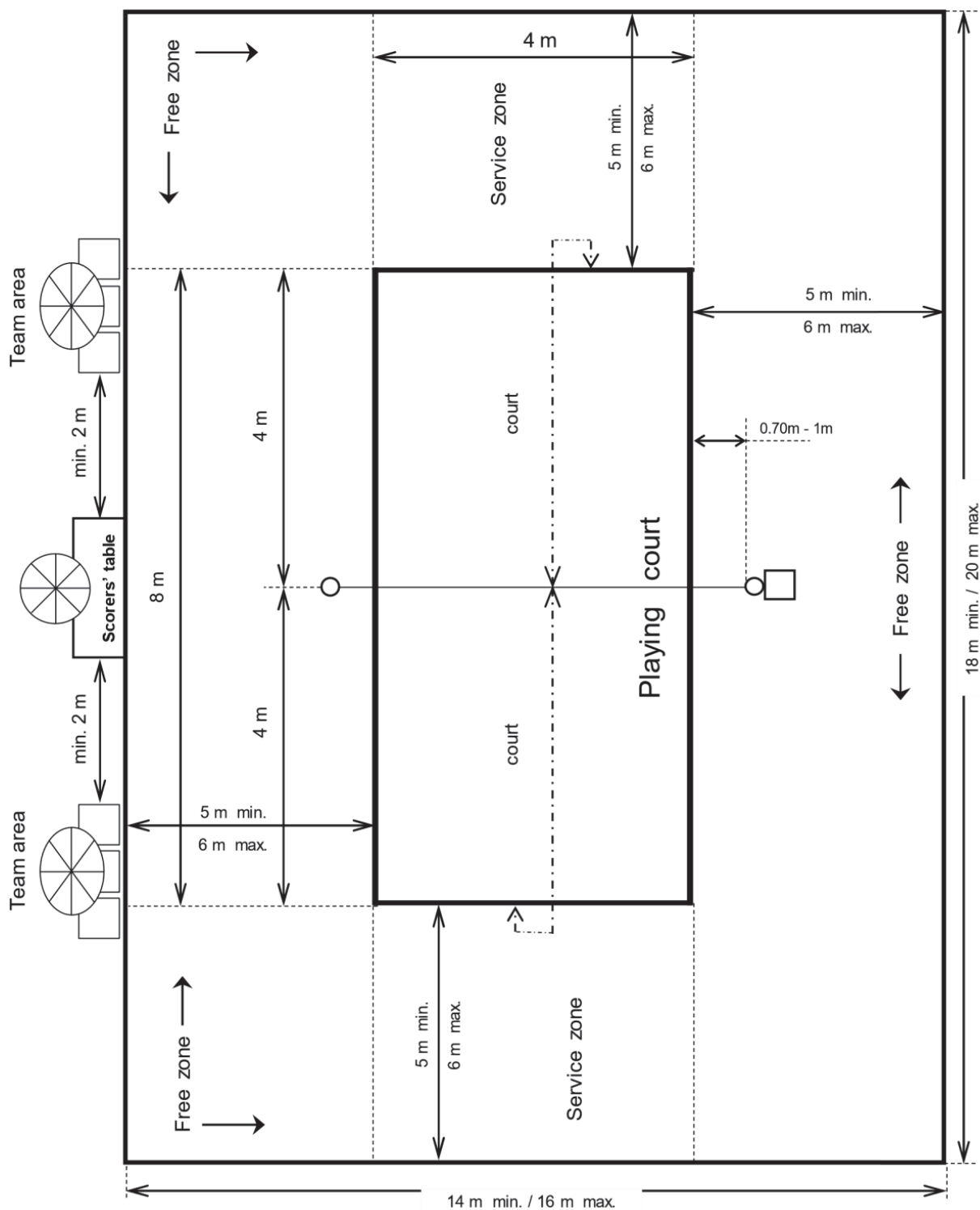


ДИАГРАММА 2: ИГРОВОЙ КОРТ

Соответствующие правила: 1.1, 1.3, 2.5

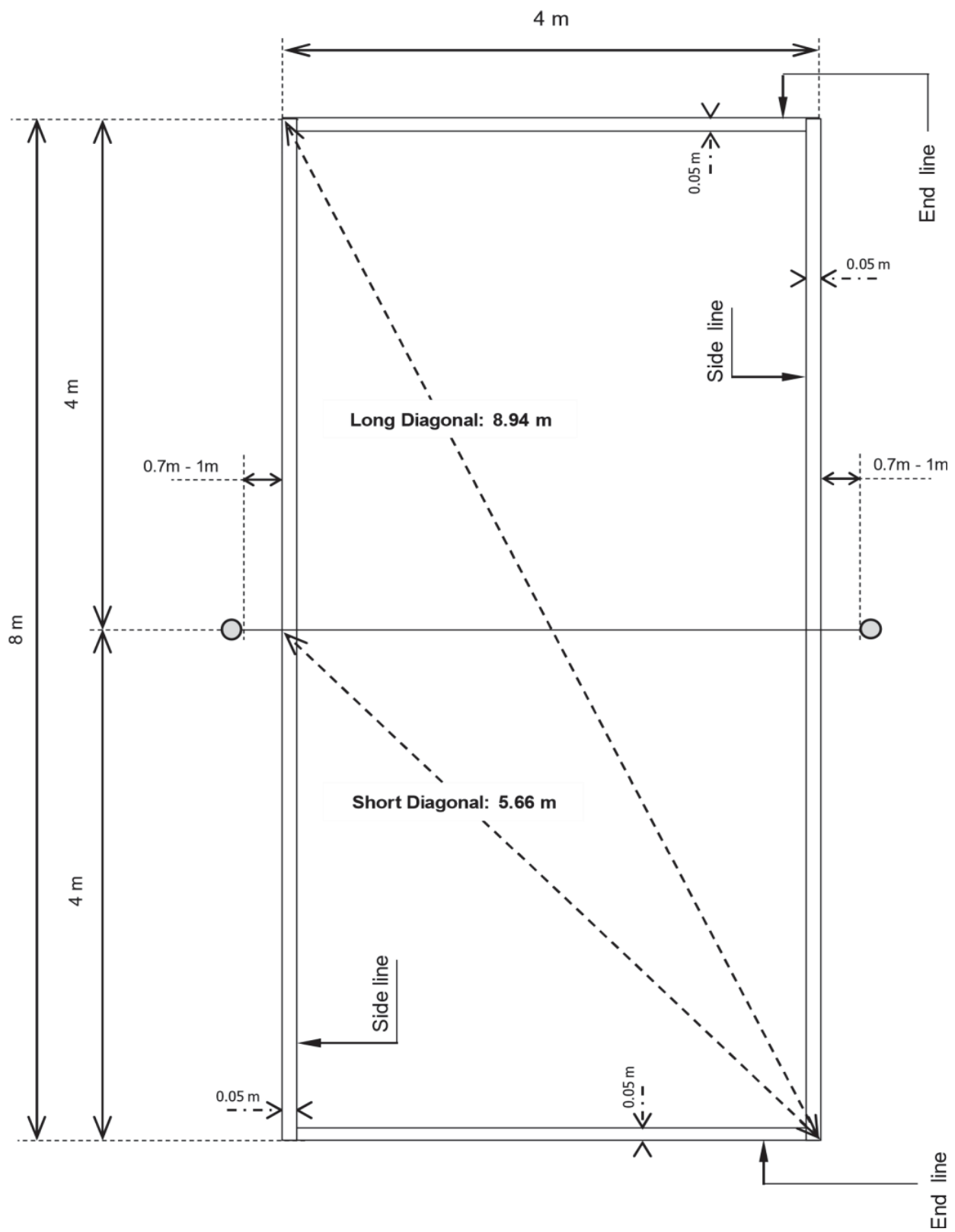
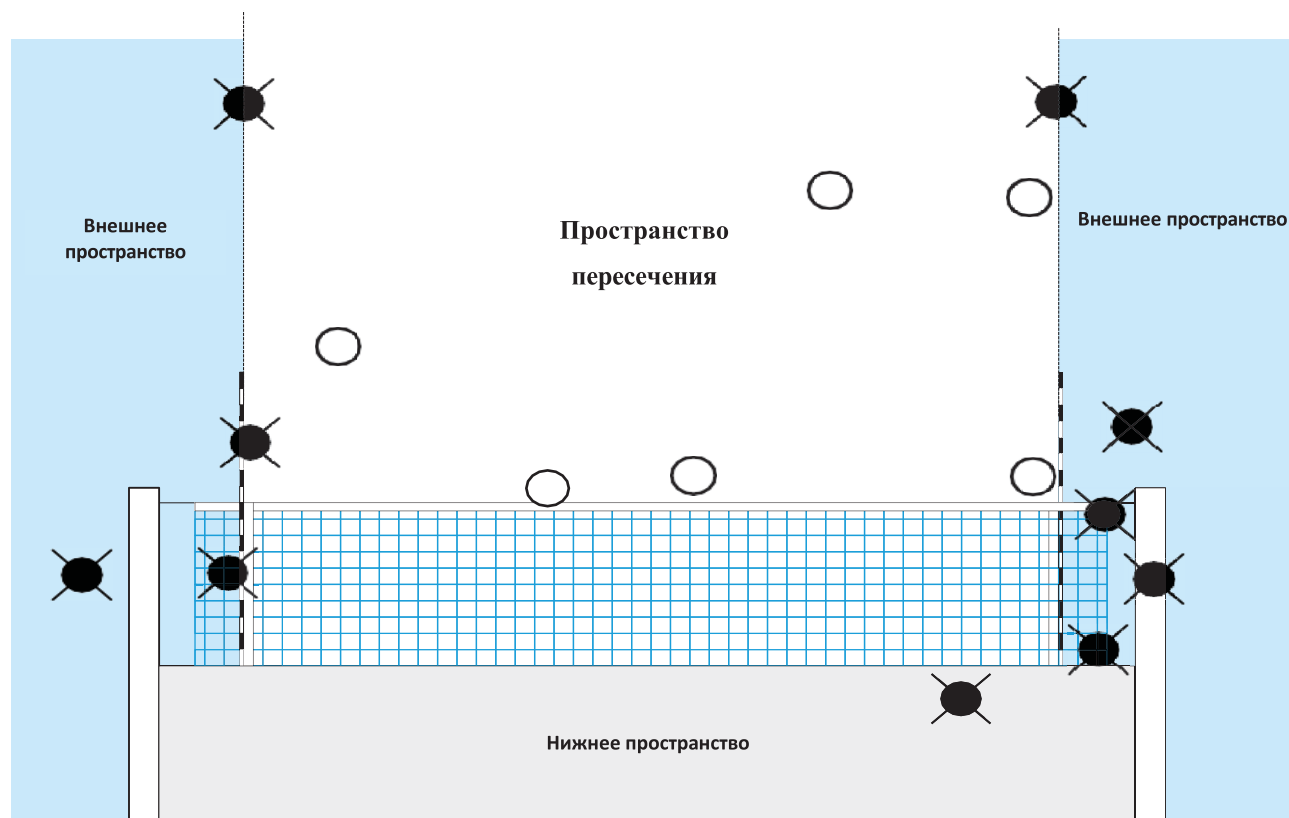




ДИАГРАММА 4а: МЯЧ ПЕРЕСЕЧЕНИЕ ВЕРТИКАЛЬНОЙ ПЛОСКОСТИ СЕТКИ НА ПЛОЩАДКУ СОПЕРНИКА

Соответствующие правила: 8.4.3, 8.4.4, 8.4.5, 10.1.1, 23.3.2.4, 28.2.1.3, 28.2.1.7



✗ = Ошибка

○ = Правильное пересечение

ДИАГРАММА 46: МЯЧ ПЕРЕСЕЧЕНИЕ ВЕРТИКАЛЬНОЙ ПЛОСКОСТИ
СЕТКИ В СВОБОДНУЮ ЗОНУ СОПЕРНИКА

Соответствующие правила: 10.1.2, 10.1.2.1

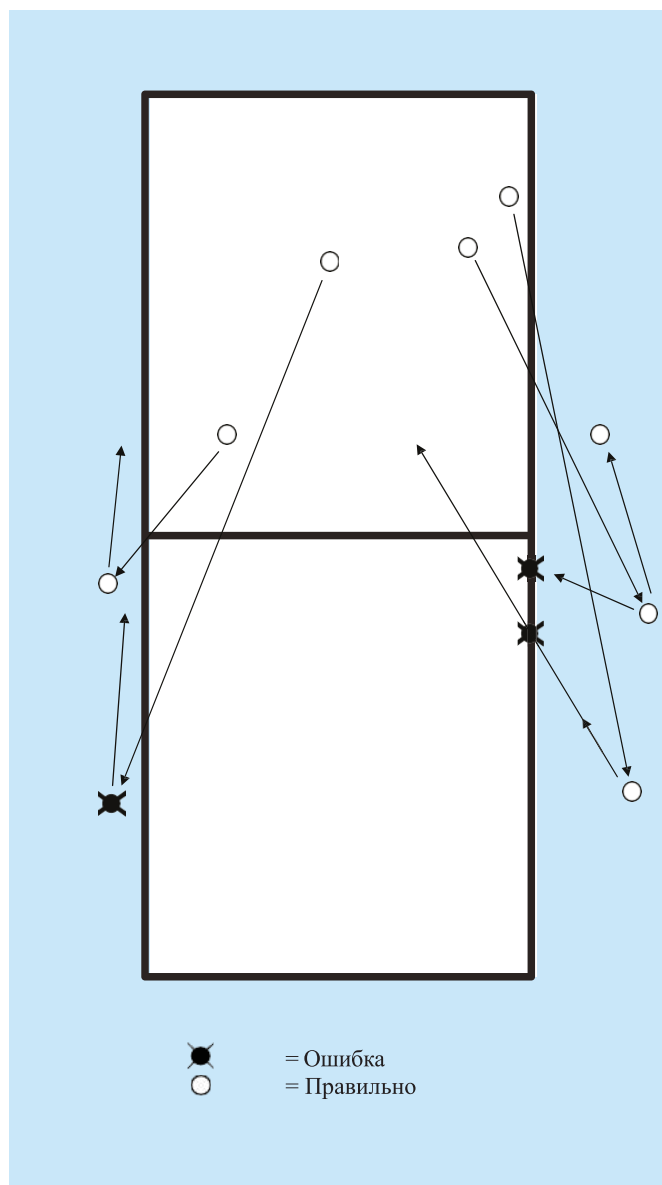


ДИАГРАММА 5:ЭКРАН

Соответствующие правила: 12.5.1, 12.5.2, 12.6.2.3, 22.3.2.3

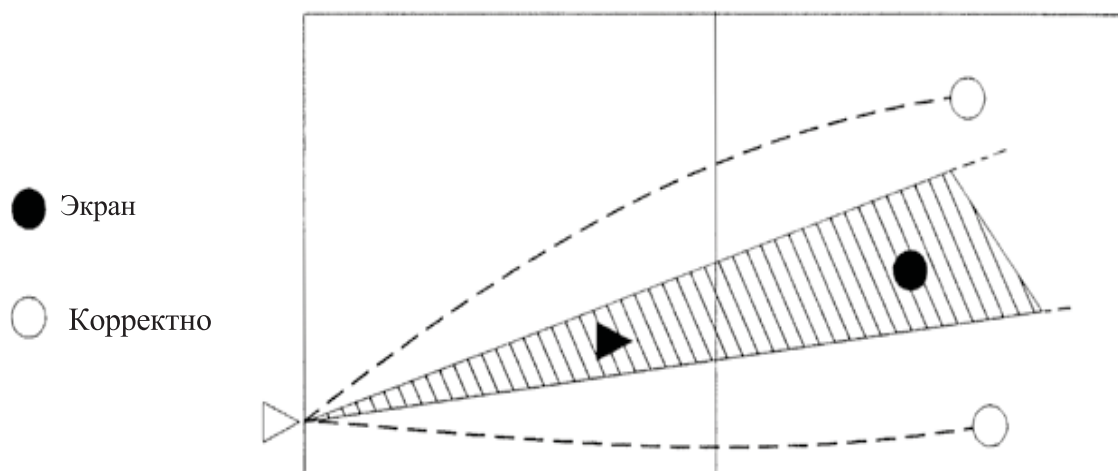
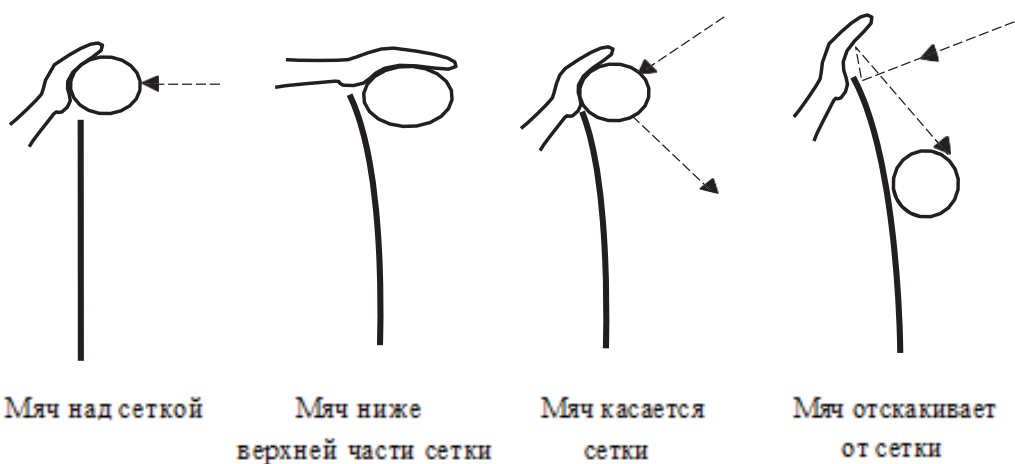


ДИАГРАММА 6: ЗАВЕРШЕННЫЙ БЛОК

Соответствующее правило: 14.1.3



7a: ШКАЛА ПРЕДУПРЕЖДЕНИЙ И САНКЦИЙ ЗА НЕПРАВОМЕРНОЕ ПОВЕДЕНИЕ И ИХ ПОСЛЕДСТВИЯ

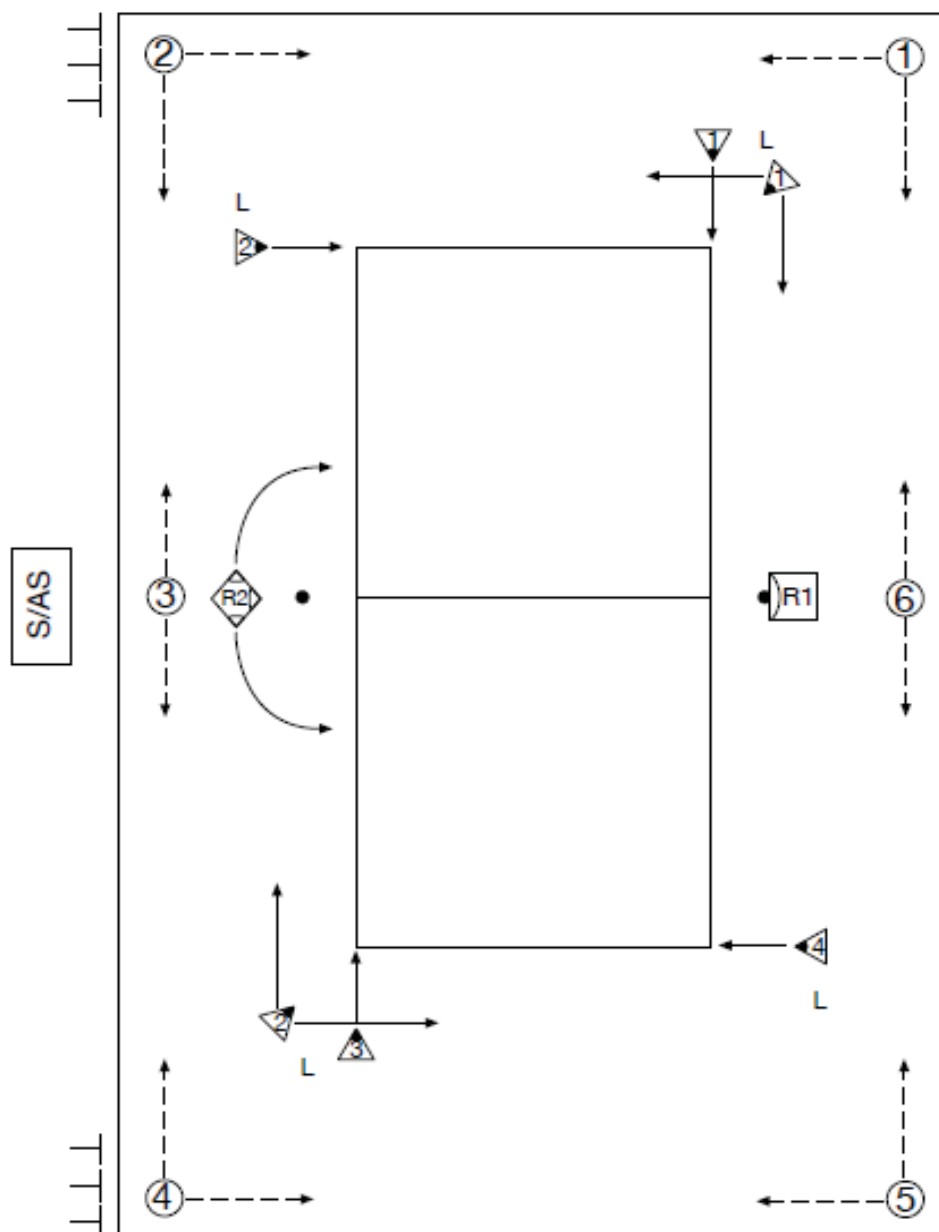
КАТЕГОРИИ	СОБЫТИЕ	ПРАВОНАРУШИТЕЛЬ	САНКЦИЯ	КАРТЫ	ПОСЛЕДСТВИЯ
НЕЗНАЧИТЕЛЬНОЕ ПРОСТУПЛЕНИЕ	1 этап	Любой участник	Не рассматривается как санкция	Никто	Только профилактика
	2 этап повторение в любое время		Рассматривается как грубое поведение	Желтый как показано ниже	как показано ниже
ГРУБОЕ ПОВЕДЕНИЕ (тот же набор)	Первый	Любой участник	Штраф	Красный	Очко и подача сопернику
	Второй	Тот же участник	Штраф	Красный	Очко и подача сопернику
	Третий	Тот же участник	Исключение	Красный + Желтый совместно	Команда объявлена неполной для партии
ГРУБОЕ ПОВЕДЕНИЕ (новый набор)	Первый	Любой участник	Штраф	Красный	Очко и подача сопернику
ОСКОРБИТЕЛЬНОЕ ПОВЕДЕНИЕ	Первый	Любой участник	Исключение	Красный + Желтый совместно Красный + Желтый отдельно	Команда объявлена неполной для партии
	Второй	Тот же участник	Дисквалификация		Команда объявлена неполной для матча
АГРЕССИЯ	Первый	Любой участник	Дисквалификация	Красный + Желтый отдельно	Команда объявлена неполной для матча

7b: ШКАЛА САНКЦИЙ ЗА ЗАДЕРЖКУ И ПОСЛЕДСТВИЯ

КАТЕГОРИИ	СОБЫТИЕ	ПРАВОНАРУШИТЕЛЬ	САНКЦИЯ	КАРТЫ	ПОСЛЕДСТВИЯ
ЗАДЕРЖИВАТЬ	1 этап	Любой член команды	Предупреждение о задержке	Сигнал рукой № 25 с Желтой карточкой	Профилактика – нет наказания
	Второй и последующий	Любой член команды	Штраф за задержку	Сигнал рукой № 25 с Красная карточка	Очко и подача оппоненту

ДИАГРАММА 8: РАСПОЛОЖЕНИЕ СУДЕЙСКОГО КОРПУСА И ИХ ПОМОЩНИКОВ

Соответствующие правила: 3.3, 21.1, 22.1, 23.1, 24.1, 27.1, 28.1

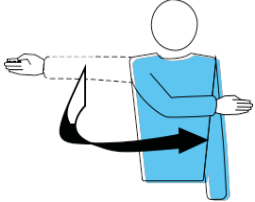
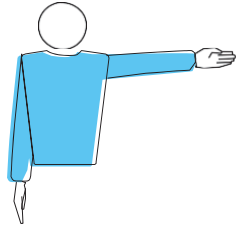
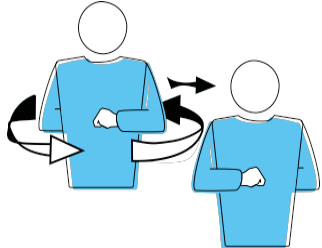
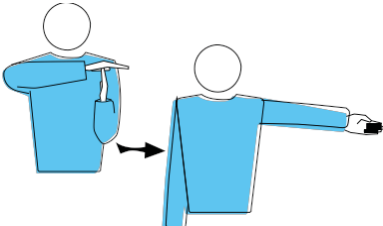
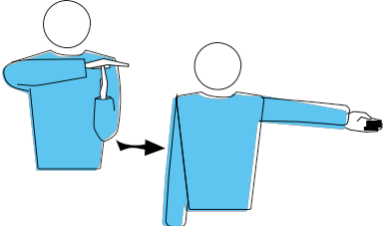


- = первый судья
- = второй судья
- = счетчик / помощник счетчика
- = судьи по линии (№1-4 или 1-2)
- = подборщики мячей
- = разравнитель песка

ДИАГРАММА 8: ОФИЦИАЛЬНЫЕ ЖЕСТЫ СУДЕЙ

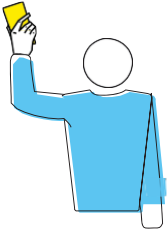
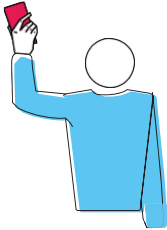
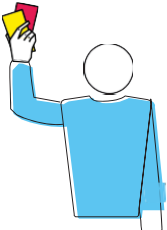
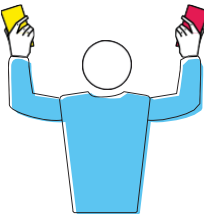
обозначения ① ② Судья(-и), который должен выполнять жест в соответствии с его/её обязанностью

① ② Судья(-и), который выполняет жест в отдельных ситуациях

1	РАЗРЕШЕНИЕ ПОДАВАТЬ
<i>Соответствующие правила: 12.3, 21.2.1.1</i> Движением руки указать направление подачи ①	
2	ПОДАЮЩАЯ КОМАНДА
<i>Соответствующие правила: 12.3, 21.2.3.1а, 21.2.3.2с, 21.2.3.3с,</i> Вытянуть руку в сторону команды, которая должна подавать ① ②	
3	СМЕНА СТОРОН ПЛОЩАДКИ
<i>Соответствующие правила: 18.2, 23.2.5</i> Поднять руки спереди и сзади и повернуть их вокруг корпуса ① ②	
4	ТАЙМ АУТ
<i>Соответствующие правила: 15, 23.2.5</i> Расположить ладонь одной руки над пальцами другой, удерживаемой вертикально (в форме Т), и затем указать на запрашивающую команду ① ②	
4	ТАЙМ АУТ
<i>Соответствующие правила: 15, 23.2.5</i> Расположить ладонь одной руки над пальцами другой, удерживаемой вертикально (в форме Т), и затем указать на запрашивающую команду ① ②	

ПРОДОЛЖЕНИЕ ДИАГРАММЫ 8: ОФИЦИАЛЬНЫЕ ЖЕСТЫ СУДЕЙ

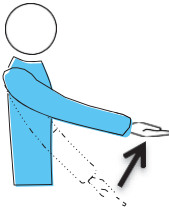
обозначения ① ② Судья(-и), который должен выполнять жест в соответствии с его/её обязанностью
 ① ② Судья(-и), который выполняет жест в отдельных ситуациях

5	ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ ЗА НЕПРАВИЛЬНОЕ ПОВЕДЕНИЕ
Соответствующие правила: 20.1, 20.5 Показать желтую карточку для предупреждения ①	
6	ЗАМЕЧАНИЕ ЗА НЕПРАВИЛЬНОЕ ПОВЕДЕНИЕ
Соответствующие правила: 20.3.1, 20.5 Показать красную карточку для замечания ①	
7	УДАЛЕНИЕ
Соответствующие правила: 20.3.2, 20.5 Показать обе карточки вместе для удаления ①	
8	ДИСКВАЛИФИКАЦИЯ
Соответствующие правила: 20.3.3, 20.5 Показать красную и желтую карточки раздельно для дисквалификации ①	

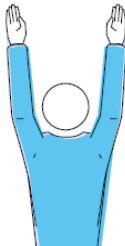
ПРОДОЛЖЕНИЕ ДИАГРАММЫ 8: ОФИЦИАЛЬНЫЕ ЖЕСТЫ СУДЕЙ

обозначения **1** **2** Судья(-и), который должен выполнять жест в соответствии с его/её обязанностью
1 **2** Судья(-и), который выполняет жест в отдельных ситуациях

9		КОНЕЦ ПАРТИИ (ИЛИ МАТЧА)	
Соответствующие правила: 6.2, 6.3			
Скрестить предплечья перед грудью, руки открыты			
1			

10		МЯЧ НЕ ПОДБРОШЕН ИЛИ НЕ ВЫПУЩЕН ПРИ УДАРЕ	
Соответствующие правила: 12.4.1			
Поднять вытянутую руку ладонью вверх			
1			

11		ЗАДЕРЖКА ПРИ ПОДАЧЕ	
Соответствующие правила: 12.4.4			
Поднять пять разведенных пальцев			
1			

12		ОШИБКА ПРИ БЛОКИРОВАНИИ ИЛИ ЗАЩИТЕ	
Соответствующие правила: 12.5, 14.5, 14.6.3			
Поднять обе руки вертикально ладонями вперед			
1			

ПРОДОЛЖЕНИЕ ДИАГРАММЫ 8: ОФИЦИАЛЬНЫЕ ЖЕСТЫ СУДЕЙ

обозначения ① ② Судья(-и), который должен выполнять жест в соответствии с его/её обязанностью

① ② Судья(-и), который выполняет жест в отдельных ситуациях

13 ПОЗИЦИОННАЯ ОШИБКА ИЛИ ОШИБКА ПРИ ПЕРЕХОДЕ

Соответствующие правила: 7.7.1, 12.6.1.1

Совершить круговое движение указательным пальцем

① ②



14 МЯЧ "В ПЛОЩАДКЕ"

Соответствующие правила: 6.1.1.1, 8.3

Указать рукой и пальцами в направлении пола

① ②

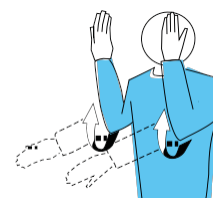


15 МЯЧ "АУТ"

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

Поднять вертикально руки с открытыми ладонями, обращенными к корпусу

① ②



16 ЗАХВАТ

Соответствующие правила: 6.1.2, 9.3.3, 22.3.2.3b

Медленно поднять руку с обращенной вверх ладонью

①



ПРОДОЛЖЕНИЕ ДИАГРАММЫ 8: ОФИЦИАЛЬНЫЕ ЖЕСТЫ СУДЕЙ

обозначения **1 2** Судья(-и), который должен выполнять жест в соответствии с его/её обязанностью
① ② Судья(-и), который выполняет жест в отдельных ситуациях

17 ДВОЙНОЕ КАСЕНИЕ

Соответствующие правила: 6.1.2, 9.1.1, 9.3.4, 22.3.2.3b

Поднять два разведенных пальца

1

**18 ЧЕТЫРЕ УДАРА**

Соответствующие правила: 9.3.1

Поднять четыре разведенных пальца

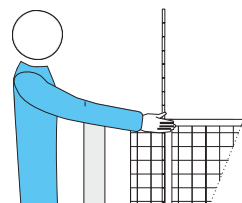
1

**19 КАСЕНИЕ СЕТКИ ИГРОКОМ или ПОДАННЫЙ МЯЧ КАСАЕТСЯ СЕТКИ МЕЖДУ АНТЕННАМИ И НЕ ПЕРЕСЕКАЕТ ВЕРТИКАЛЬНУЮ ПЛОСКОСТЬ СЕТКИ**

Соответствующие правила: 12.6.2.1

Указать соответствующую сторону сетки соответствующей рукой

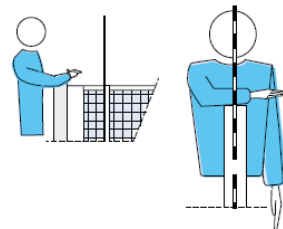
1 2

**20 КАСЕНИЕ ПО ДРУГУЮ СТОРОНУ СЕТКИ**

Соответствующие правила: 11.4.1, 13.2.1

Расположить руку над сеткой ладонью вниз

1 2



ЗАВЕРШЕНИЕ ДИАГРАММЫ 8: ОФИЦИАЛЬНЫЕ ЖЕСТЫ СУДЕЙ

обозначения ① ② Судья(-и), который должен выполнять жест в соответствии с его/её обязанностью

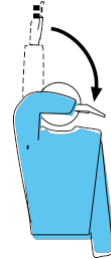
① ② Судья(-и), который выполняет жест в отдельных ситуациях

21 ОШИБКА ПРИ АТАКУЮЩЕМ УДАРЕ

Соответствующие правила: 13.2.3, 13.2.4, 13.2.5

Сделать движение вниз предплечьем, ладонь открыта

① ②

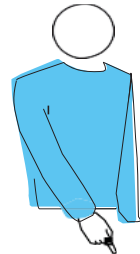
**22 ПЕРЕХОД НА ПЛОЩАДКУ СОПЕРНИКА ПЕРЕСЕЧЕНИЕ МЯЧОМ НИЖНЕГО ПРОСТРАНСТВА ИЛИ ПОДАЮЩИЙ КАСАЕТСЯ ПЛОЩАДКИ (ЛИЦЕВОЙ ЛИНИИ) ИЛИ ИГРОК ЗАСТУПАЕТ ЗА ПРЕДЕЛЫ СВОЕЙ ПЛОЩАДКИ В МОМЕНТ УДАРА НА ПОДАЧЕ**

Соответствующие правила:

8.4.5, 11.2.2, 12.4.3, 23.3.2.1, 24.3.2.6

Указать на среднюю линию или на соответствующую линию

① ②

**23 ОБОЮДНАЯ ОШИБКА ИЛИ ПЕРЕИГРОВКА**

Соответствующие правила: 6.1.2.2, 12.4.5

Поднять оба больших пальца вертикально

①

**24 КАСАНИЕ МЯЧА**

Соответствующие правила: 14.6.4

Провести ладонью одной руки по пальцам другой, удерживаемой вертикально

①

**25 ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ ЗА ЗАДЕРЖКУ /ЗАМЕЧАНИЕ ЗА ЗАДЕРЖКУ**

Соответствующие правила: 15.5.5, 16.2.2, 16.2.3

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

①

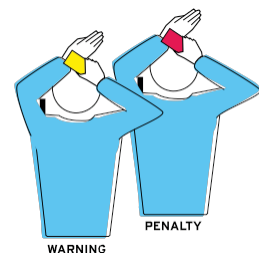
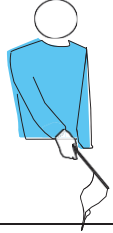
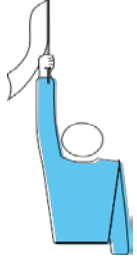
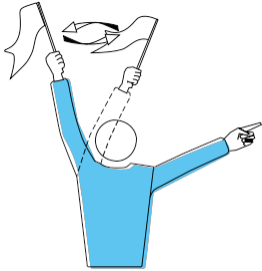


ДИАГРАММА 9: СИГНАЛЫ ФЛАГОМ ЛИНЕЙНЫХ

1 МЯЧ "В ПЛОЩАДКЕ"
<i>Соответствующие правила: 8.3, 28.2.1.1</i> Указать флагом вниз 
2 МЯЧ "ЗА"ПЛОЩАДКОЙ
<i>Соответствующие правила: 8.4.1, 28.2.1.1</i> Поднять флаг вертикально 
3 КАСАНИЕ МЯЧА
<i>Соответствующие правила: 28.2.1.2</i> Поднять флаг и коснуться его вершины ладонью свободной руки 
4 ОШИБКИ ПЛОЩАДИ ПЕРЕХОДА, КАСАНИЕ МЯЧОМ ПОСТОРОННЕГО ПРЕДМЕТА, ИЛИ ЗАСТУП ЛЮБОГО ИГРОКА ПРИ ПОДАЧЕ
<i>Соответствующие правила: 8.4.2, 8.4.3, 8.4.4, 12.4.3, 28.2.1.3, 28.2.1.4, 28.2.1.5, 28.2.1.6, 28.2.1.7</i> Махать флагом над головой и указывать на антенну или соответствующую линию 
5 НЕВОЗМОЖНОСТЬ ПРИНЯТИЯ РЕШЕНИЯ
Поднять и скрестить обе руки перед грудью 

Заключение

В Учебно-методическом пособии представлен материал, касающийся различных аспектов подготовки игроков в волейболе сидя – истории развития этой спортивной дисциплины вида спорта «волейбол», теории и методики подготовки занимающихся, правил игры и так далее.

Представлен учебно-методический и научно-методический материал, разработанный отечественными и зарубежными тренерами, учеными и специалистами из таких стран, как Россия, Бразилия, Германия, Словения, США, Турция, Хорватия, Швейцария.

Авторский коллектив надеется и уверен в том, что материал пособия будет полезен тренерам и спортсменам, медицинским работникам, организаторам и управленцам, все лицам занимающимся развитием волейбола сидя в нашей стране.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Адаптивная двигательная рекреация средствами пляжного волейбола и волейбола сидя / Крывиня Е.Н. [и др.] // Адаптив. физ. культура. – 2015. - №3 (63) . – С. 45-46. URL: <https://afkonline.ru/pdfs/afk-63.pdf>
2. Ахмади, С., Учида, М. К. и Гутьеррес, Г. Л. (2019). Тесты на физическую работоспособность у сидящих волейболистов мужского и женского пола: пилотное исследование сборной Бразилии. Азиатский журнал спортивной медицины, 10(2), 2–7. <https://doi.org/10.5812/asjism.85984>
3. Башмакова, С.Б. Психология нарушенного развития с основами организации коррекционной помощи / С.Б. Башмакова – Киров: Изд-во ВятГГУ, 2007. – 102 с.
4. Белова А.Н. Нейрореабилитация / А.Н. Белова – М.: Спортивная медицина, 2003. – 734 с.
5. Волейбол сидя. [Электронный ресурс] М: РГУФКСМиТ(ГЦОЛИФК), 2016. – 53с. / Режим доступа: <https://paralymp.ru/sport/sports/paralimpiyskie-distipliny/voleybol-sidya/>
6. Гонеев А.Д. Основы коррекционной педагогики / А.Д. Гонеев, Н.И. Лифинцева, Н.В. Ялпаева – М.: Академия, 2002. – 272 с.
7. Гурьев А.А. Волейбол сидя – перспективы развития = Sitting volleyball – development prospects / Гурьев А.А., Бандуков В.В., Овсянников А.Н. // Учен.зап.ун – та им. П.Ф. Лесгафта. – 2015. - №6 (124). - С. 58 – 62. URL : HTTP: // lesgaft–notes.spb.ru/files/6-124-2015/p58-62.pdf
8. Гурьев, А.А. Анализ соревновательной деятельности волейболистов – паралимпийцев = Analysis of the competitive activity of the Paralympic volleyball players / А.А. Гурьев, Бандуков В.В. // Учен.зап.ун – та им. П.Ф. Лесгафта. – 2015. - №12 (130). - С. 76 – 80. URL : HTTP: // lesgaft–notes.spb.ru/files/12-130-2015/p76-80.pdf
9. Деркач, А.А. Педагогическое мастерство тренера / А.А. Деркач, А.А. Исаев. – М.: Физкультура и спорт, 2007. – 375 с.

10. Диагностика специальной физической подготовленности волейболистов – паралимпийцев = Diagnosis of special physical readiness of Paralympic volleyball players / Гурьев А.А. [и др] // Учен.зап.ун – та им. П.Ф. Лесгафта. – 2015. - №10 (128). - С. 53 – 57. URL : HTTP: // lesgaft-notes.spb.ru/files/10-128-2015/p53-57.pdf

11. Железняков М.А., «Исследование двигательных способностей детей с нарушением ОДА в возрасте 10-12 лет, занимающихся волейболом сидя» // М.А. Железняков. – Бакалаврская работа. – Тольятти, 2017. – 55с.

12. Жиленкова В.П. Адаптивный спорт для лиц с поражением опорно-двигательного аппарата / В.П. Жиленкова – СПб.: Просвещение, 2002. – 186с.

13. Идрисова Г.З. Свод правил по медицинской и функциональной классификации в волейболе: Руководство по классификации / [Электронный ресурс] / Идрисова Г.З., Сухов А.В.// М., 2013.-29с// URL: <https://paralymp.ru/upload/iblock/5cd/5cd0d53472aeb49adb9528e3679fad32.pdf>

14. Кардиянто, Д. В., и Сетиаван, Э. (2022). Kekuatan Otot Bahu dan Daya Ledak Otot Lengan: Apakah Memiliki Korelasi dengan Servis Atas Сидячий волейбол «Патриот» (том 4, выпуск 1, стр. 1–11). <https://doi.org/10.24036/Patriot.v4i1.821>

15. Кривиня, Е.Н. Результаты чемпиона России по волейболу сидя (мужчины) 2015 – спорт лиц с поражением ОДА / Кривиня Е.Н., Шубин Е.Г., Халилова Л.И. // Адаптив. физ. культура. – 2015. - №4 (64). – С. 40 – 41. URL : HTTP: // www.afkonline.ru/pdfs/afk-64.pdf

16. Малышева Т.А., Кононенко П.А., Кутасин А.Н., Карпычева М.М. Адаптивный спорт. Волейбол. : учебно-методическое пособие Нижний Новгород: изд-во ННГУ, 2021. – 52с <http://old.lib.unn.ru/students/src/2882.pdf>

17. Маршалек, Дж., Гомес, М. А., и Молик, Б. (2018). Различия в производительности игры между победившими и проигравшими командами по волейболу сидя в отношении способностей команд. Международный журнал анализа производительности в спорте, 2018. - 18(2), 367–379. <https://doi.org/10.1080/24748668.2018.1477027>

18. Маршалек, Дж., Молик, Б., Гомес, М. А., Скучас, К., Ленче-Муха, Дж., Рековски, В., Поквитите, В., Рутковска, И. и Казмерска-Ковалевска, К. (2015). Взаимосвязь между анаэробной производительностью, полевыми испытаниями и игровыми показателями сидящих волейболистов. Журнал человеческой кинетики, 2015. - 48(1), 25–32. <https://doi.org/10.1515/hukin-2015-0088>
19. Оринчук В.А. Основы адаптивного спорта : учеб. пособие для студентов всех форм обучения по направлениям подготовки: 034400 – «Физ. культура для лиц с отклонением в состоянии здоровья», 034300 – «Физ. культура». – Н.Новгород: Цветной Мир, 2015. – 294 с.
20. Правила по волейболу сидя 2022-2024 = OFFICIAL SITTING VOLLEYBALL RULES 2022 – 2024. – 88с. URL: <https://worldparavolley.org/wp-content/uploads/2023/04/Official-Sitting-Volleyball-Rules-2022-2024-English-v2-web.pdf>
21. Свод правил по медицинской и функциональной классификации в волейболе (Руководство поклассификации) / Пер.с англ.: Идрисова Г.З., Сухов А.В. // М., 2013.-29с. [Электронный ресурс] /Режим доступа:<https://paralymp.ru/upload/iblock/5cd/5cd0d53472aeb49adb9528e3679fad32.pdf>
22. Сладкова Н.А. Функциональная классификация в паралимпийском спорте / Н.А. Сладкова – М.: Советский спорт, 2011. – 160с.
23. Спортивные игры: основы обучения технике игры: учебно – методическое пособие для бакалавров / Таран И.И., Беляев А.Г., Поповская М.Н., Игнатенков Н.Е. – Великие Луки : ВЛГАФК, 2017. – 168 с.
24. Хаан, Дж. Волейбол сидя – техника упражнений / Дж. Хаан. – Харлем: Вризерборч, 2004. – 80с.
25. Царик А.В. Правила соревнований по паралимпийским видам спорта / А.В. Царик – М.: Советский спорт, 2011. – 240с.
26. Черная, А.И. Применение элементов волейбола сидя в реабилитации детей с церебральным параличом / Черная А.И. // Адаптив. физ.

культура. – 2015. - №4 (64). – С.2-4. URL : HTTP: // www.afkonline.ru/pdfs/afk-64.pdf

27. Чон, Б. (2017). Взаимосвязь между результативностью сидячего волейбола и физической подготовкой сидящих волейболистов в Корее. Журнал реабилитации физическими упражнениями, 13 (6), 647–652. URL: <https://doi.org/10.12965/jer.1735170.585>

28. Швецова Т.В. Организация и методика учебно-тренировочных занятий по сидячему волейболу / Т.В. Швецова – Ульяновск: Ульяновский Государственный университет, 2012.-18с.

29. Шоо М. Спортивные и подвижные игры для детей и подростков с нарушениями опорно-двигательного аппарата / М. Шоо – М.: Academia, 2003. – 154 с.

30. Ahmadi, S., et al. Physical Performance Tests in Male and Female Sitting Volleyball Players: Pilot Study of Brazilian National Team / Copyright© 2019, Author(s). This is an open-access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License // Asian J Sports Med., 2019 June; 10(2) – p1-5

31. BEACH PARAVOLLEY RULES 2022-2024 URL: <https://worldparavolley.org/wp-content/uploads/2021/11/2022-2024-World-ParaVolley-Beach-ParaVolley-Rules-Book-APPROVED.pdf>

32. Bestebroer, J., Sitting Volleyball Training Materials World Paravolley, Book, Germany, 2021. – 16p URL: https://sportswithoutlimits.hk/wp-content/uploads/2021/10/sitting_volleyball_-_training_materials.pdf

33. Bruna, S. SEATED VOLLEYBALL: THE INFLUENCE OF MOTOR DEFICIENCY TYPE ON PLAYERS' TACTICAL ROLES. - Rev Bras Med Esporte – Vol. 26, № 4 – Jul/Ago, 2020. – 84 – 89p. URL: <https://www.scielo.br/j/rbme/a/Vt7DxsM7PvSHgDxWZD78LFt/?format=pdf&lang=en>

34. Cavedon, V., Brugnoli, C., Sandri, M., Bertinato, L., Giacobbi, L., Bolčević, F., Zancanaro, C., & Milanese, C. (2022). Телосложение и

производительность у мужчин-волейболистов сидя: последствия для классификации и тренировок. PeerJ, 10 (октябрь).
<https://doi.org/10.7717/peerj.14013>

35. Cavedon, V., etc. Physique and performance in male sitting volleyball players: implications for classification and training. - Zagreb, Croatia, 2022. –23p.
 URL:<https://www.panathlonclubgiannibreraunivr.it/wpcontent/uploads/2023/10/peerj-10-14013.pdf>

36. Daşkesen, S. Investigation of Sport Injury Anxiety Levels of Sitting Volleyball Players / International Journal of Sports Engineering and Biotechnology, Article July, 2024. - №2(1)/ - p1-7

37. Esatbeyoglu, F., et al & Ashcroft, L. (2021). Различия в основных навыках волейбола сидя между функциональными видами спорта: метод видеоанализа. International Journal of Performance Analysis in Sport, 21(4), 451–462. URL: <https://doi.org/10.1080/24748668.2021.1912956>

38. Haliday, I. Sitting volleyball An Introductory Guide to the Game / Volleyball Canada – 2019, - 62p

39. Hanrahan, N., etc. Adaptive Volleyball. In book: Arthur Jason de Luigi (Ed.). Adaptive Sports Medicine: A Clinical Guide; Springer International Publishing: Cham, Switzerland, 2024; pp. 265-272.

40. INTRODUCTION TO PARALYMPIC SPORT SITTING VOLLEYBALL
https://www.educacaoparalimpica.org.br/pluginfile.php/230673/mod_resource/content/2/Manual_Vôlei_Sentado_INGLES_web.pdf

41. LITERATURE REVIEW : ANALYSIS OF PHYSICAL CONDITION REQUIREMENTS IN SEATED VOLLEYBALL GAMES / Available online at: <http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/gjik> Gladi: Jurnal Ilmu Keolahragaan 15 (01) 2024, 59-67 Permalink/DOI: <https://doi.org/10.21009/GJIK.151.06>

42. OFFICIAL YOUTH SITTING VOLLEYBALL RULES URL: <https://worldparavolley.org/wp-content/uploads/2024/05/2022-2024-Official-Youth-Sitting-Volleyball-Rules-English.pdf>

43. Vute R. Teaching and coaching volleyball for the disabled - Foundation course handbook, 2nd edition / Rajko Vute . - Ljubljana, 2009. — 58 p.

44. Zerger, M. A STUDY OF MOVEMENT IN SITTING-VOLLEYBALL
A THESIS SUBMITTED TO THE GRADUATE FACULTY in partial fulfillment of
the requirements for the degree of MASTER OF SCIENCE Kinesiology and Health
Studies University of Central Oklahoma Edmond, OK 2008.–51p. URL:
[https://shareok.org/bitstream/handle/11244/323747/
Zerger M2008.pdf?
sequence=1&isAllowed=y](https://shareok.org/bitstream/handle/11244/323747/Zerger_M2008.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

ПРИЛОЖЕНИЯ**ПРИЛОЖЕНИЕ 1**

WORLD ORGANISATION OF VOLLEYBALL FOR THE DISABLED
(ВСЕМИРНАЯ ОРГАНИЗАЦИЯ ВОЛЕЙБОЛА ДЛЯ ИНВАЛИДОВ)
ПАРАЛИМПИЙСКИЙ КОМИТЕТ РОССИИ

**СВОД ПРАВИЛ
ПО МЕДИЦИНСКОЙ И ФУНКЦИОНАЛЬНОЙ КЛАССИФИКАЦИИ В
ВОЛЕЙБОЛЕ**

(РУКОВОДСТВО ПО КЛАССИФИКАЦИИ)

Москва, 2013

World Organisation Volleyball for the Disabled: Medical and Functional Classification Handbook (Medical Handbook) / Dr. Pavel Mustafin.

Свод правил по медицинской и функциональной классификации в волейболе (Руководство по классификации) / Пер. с англ.: Идрисова Г.З., Сухов А.В.// М., 2013.-29с.

В Руководстве описаны правила и особенности проведения функциональной классификации в волейболе сидя, волейбол стоя.

Руководство предназначено для спортсменов, тренеров, врачей, специалистов по физической культуре и спорту, специалистов по адаптивной физкультуре и других заинтересованных лиц.

ВВЕДЕНИЕ

Настоящая система классификации WOVD нацелена на определение годности спортсмена к соревнованиям по волейболу сидя и волейболу стоя, а также на присвоение спортсмену соответствующего класса. В целом, система классификации WOVD соответствует правилам классификации МПК. Классификационный Кодекс и Международные Стандарты МПК (утверждены Генеральной Ассамблеей МПК в ноябре 2007 года) являются базовыми документами для соответствующих частей настоящего свода правил по медицинской и функциональной классификации WOVD. Для параграфов, неотражённых в данном документе, Кодекс и Стандарты являются справочными документами.

Целью системы классификации WOVD является минимизация влияния инвалидности спортсменов на результат соревнований. Система классификации WOVD нацелена на распределение спортсменов по классам в зависимости от степени влияния их инвалидности на специальные ключевые факторы успеха в волейболе сидя и волейболе стоя. В результате классификации, во время санкционированных соревнований WOVD, спортсмену устанавливается соответствующий международный классификационный статус. Международные классификаторы WOVD отвечают за применение настоящих правил классификации.

Пригодными для волейбола сидя и волейбола стоя WOVD являются следующие типы инвалидности: ампутации, поражения мышечной силы, ограничения движения суставов, нестабильность суставов, нарушение равновесия и координации. Заболевания имеют ортопедическую или неврологическую природу. Настоящая система классификации WOVD использует терминологию Международной Классификации Функционирования, Ограничения жизнедеятельности и Здоровья (МКФ, утвержденной Ассамблеей ВОЗ в 2001 году) в качестве базовой для унифицированной и стандартизированной классификации.

1. Общие положения классификации

1.1 Процесс классификации

1.1.1 Международная классификация может проводиться только официально назначенными международными классификаторами WOVD во время санкционированных мероприятий WOVD или в признанных для классификации клиниках.

1.1.2 Классификация годных игроков может быть двух типов. Они могут иметь Постоянный статус (P, ранее в классификации WOVD – ПОСТОЯННЫЙ) или статус Пересмотр (R, ранее – ВРЕМЕННЫЙ). Спортсмены, никогда не проходившие международную классификацию, перед соревнованиями получают Новый статус (N). Статус P или R устанавливается им в результате классификации.

1.1.2.1 Статус P устанавливается игрокам с инвалидностью, которая является постоянной (стойкой) и четко подходит под условия одного из классов волейбола. Целью классификации всегда является достижение статуса P, если это возможно.

1.1.2.2 Статус R устанавливается игрокам с изменяющейся инвалидностью или инвалидностью на границе двух классов и неясной классификацией. В последнем случае классификатор должен наблюдать игрока на соревнованиях, чтобы присвоить статус P, если это возможно.

1.1.3 Классификация ампутантов проводится одним международным классификатором WOVD, который уполномочен присваивать статус P.

1.1.4 Классификация других видов инвалидности требует консенсуса, по крайней мере, двух международных классификаторов WOVD, хотя бы один из которых должен иметь отличное от игрока гражданство.

1.1.5 В волейболе стоя существуют три классификационных класса (A, B, C), а в волейболе сидя два классификационных класса (MD, D).

1.1.6 В любое время по усмотрению главного классификатора любого игрока могут попросить пройти повторную классификацию, если существуют сомнения, что у игрока неправильная классификация. В таком случае главный

классификатор подаёт протест на классификацию по установленным официальным правилам (см. раздел ПРОТЕСТЫ данного свода Правил).

1.1.7 Система классификации WOVD базируется на системе классификации Ампутантов с учётом систем CPISRA и ISMWSF.

1.1.8 Система представляет собой функциональную классификацию, применяемую к поражениям опорно-двигательного аппарата независимо от диагноза. Диагноз предоставляется только для подтверждения причины анатомического или функционального поражения.

1.1.9 Классификация предназначена не для снижения навыков при игре в волейбол или на тренировках, она должна только рассмотреть и определить эффект, который оказывает поражение опорно-двигательного аппарата само по себе на спортивное выступление в плане ключевых особенностей игры в волейбол. Кроме того, способность игрока улучшать и максимизировать свою физическую функцию (или компенсировать свою инвалидность путём тренировок и развития навыков) не должна наказываться.

1.2 Сокращения

ВС= волейбол сидя; ВСТ= волейбол стоя; ВК (или АВК) = ампутация выше или на уровне колена; НК (или АНК) = ампутация ниже колена; ВЛ (или АВЛ) = ампутация выше или на уровне локтя; НЛ (или АНЛ) = ампутация ниже локтя (но на уровне или выше лучезапястного сустава); ПФС = пястно-фаланговый сустав; ПЗС = пястно-запястный сустав; ЛЗС = лучезапястный сустав; МФС = межфаланговый сустав; ПКС = передняя крестообразная связка колена; ЗКС = задняя крестообразная связка колена; ВБС = внутренняя боковая связка колена; НБС = наружная коллатеральная связка; ROM = амплитуда движений (range of movements); CPISRA = Международная Спортивная Федерация лиц с церебральным параличом; ISMWSF = Международная Спортивная Федерация Колясочников Стока Мандевилля; ЦНС = Центральная нервная система; ПНС = Периферическая нервная система; PS = Постоянный статус; RS = Статус Пересмотра; N = Новый Статус; НОК = Местный Организационный Комитет.

1.3 Комментарии

1.3.1 Дисмелия – похожая на приобретенную ампутацию - должна быть классифицирована как ампутация.

1.3.2 Дисмелия – не похожая на ампутацию - должна быть классифицирована по системе Классификация Прочих (т.е. в связи с изменением амплитуды движений в суставах, уменьшением силы мышц и т.д.).

1.3.3 Если у игрока комбинированное поражение, то его классификация проводится на основе наиболее тяжелого поражения, если только классификатор считает, что общий уровень поражения соответствует данному классу. Необходимо рассмотреть потенциальное комбинированное влияние всех поражений на ключевые для игры в волейбол функции. В этом случае требуется консенсус 2 международных классификаторов, кроме того, классификаторы могут принять решение провести другую классификацию для этого игрока. Классификационный процесс должен включать в себя наблюдение за игроком на соревнованиях. При этом классификационный статус Пересмотр сохраняется до конца турнира, в течение этого времени должно быть принято решение (RS или PS).

1.3.4 Постоянно наблюдается необходимость изменения количества и описания классов в связи с недостатками и фактическими различиями в представлении и числе спортсменов. Этот процесс должен претворяться в жизнь на основе научно доказанных объективных данных.

1.4 Особые медицинские состояния

1.4.1 Участники с прогрессирующим поражением опорно-двигательного аппарата (например, множественный склероз) или любой изменяющейся инвалидностью (например, компенсирующиеся неврологические повреждения) должны проходить классификацию на каждом санкционированном соревновании (RS).

1.4.2 Лица с заболеванием, травмой или инвалидностью без измеряемого и наблюдаемого функционального или анатомического поражения признаются негодными к участию в соревнованиях.

1.5 Классификационные тесты

1.5.1 Мышечное тестирование

1.5.1.1 Мышечное тестирование проводится с использованием системы ручного мышечного тестирования 0-5 баллов

1.5.1.2 Сила мышц 2 очка или менее считаются 0

1.5.1.3 Снижение мышечной силы должно происходить из-за патологии мышц, ЦНС, ПНС или суставов, а не из-за боли или «нормальной» усталости.

1.5.1.4 Если амплитуда пассивных движений в суставе является нормальной, то применяется следующая система набора очков:

- 1 нет сокращения
- 2 сокращение без (или с минимальным) движением
- 3 полная амплитуда движений без воздействия силы тяжести
- 4 полная амплитуда движений против силы тяжести
- 5 полная амплитуда движений при лёгком – умеренном сопротивлении
- 6 полная амплитуда движений при сильном сопротивлении (т.е. считается нормальной относительно другой стороны)

1.5.1.5 Если сила мышц нормальная (или близкая к нормальной), но амплитуда пассивных движений в суставе ограничена (из-за скованности сустава, укорочения мышцы, спастики или какой-либо другой патологии, прямо влияющей на это движение), то мышечное тестирование всё же может быть использовано со следующей системой набора очков:

- 1 нет движения (= застывшая)
- 2 сокращение без (или с минимальным) движением
- 3 движение любой силы, но не превышая 0 градусов (как определено в протоколе тестирования ROM)
- 4 движение любой силы до 50% полной амплитуды движений, превышающей 0 градусов (как определено в протоколе тестирования ROM)
- 5 движение любой силы до 75% полной амплитуды движений,

превышающей 0 градусов (как определено в протоколе тестирования ROM)

6 движение в полную силу более 75% - полная амплитуда движений (если мышечная слабость также очевидна, см. предыдущую шкалу)

1.5.1.6 При ручном мышечном тестировании должны тестироваться следующие движения:

Верхняя конечность

Плечо: сгибание, разгибание, отведение, приведение; Локоть: сгибание, разгибание; Предплечье: супинация, пронация; Кисть: тыльное сгибание, ладонное сгибание; Пальцы 2-5: сгибание, разгибание; I палец: противопоставление, разгибание.

Нижняя конечность

Бедро: сгибание, разгибание, отведение, приведение; Колено: сгибание, разгибание; Стопа: тыльное сгибание, подошвенное сгибание.

1.5.1.7 В случае утраты только 5 мышечных очков в нижней конечности игрок не будет годен в волейбол стоя, если эти очки утрачены только от: тыльного сгибания стопы, сгибания в колене, сгибания бедра, отведения бедра.

1.5.1.8 В случае, если у игрока отвислая стопа (т.е. 5 очков потеряны при тыльном сгибании стопы на одной стороне) плюс имеется потеря других мышечных очков, то эта потеря должна измеряться магнитудой по крайней мере 2 очков в сумме других движений.

1.5.2 Амплитуда движений в суставе

1.5.2.1 Тестирование должно проводиться с использованием гониометра (который привозит классификатор) согласно протоколу измерения амплитуды движений в суставах (см: David J. Magee. Orthopedic Physical Assessment, 5th Edition, 2008)

1.5.2.2 Классификация проводится на основе ограничения амплитуды пассивных движений в суставе в соответствии с Таблицей Классификации и Разъяснениями по Минимальной Инвалидности.

1.5.2.3 Определения

Нефункциональный сустав:

Кисть - скованность в положении более 80 градусов ладонного сгибания;

Пальцы - скованность в положении сгибания в ПФС более 80 градусов со всеми МФС на той же стороне, неспособными сгибаться более чем на 30 градусов.

Скованность:

Амплитуда движений сустава физически ограничена (артродез, серьёзные ожоги и т.д.) так, что общая дуга движения меньше или равна 10 градусам.

1.5.3 Ампутация

1.5.3.1 Классификация на основе ампутации или дисмелии, схожей с ампутацией, проводится в соответствии с Таблицей Классификации и Разъяснениями по Минимальной Ивалидности.

1.5.3.2 Ношение протеза верхней конечности на площадке должно менять классификацию игроков с В на А (АНЛ) или с С на В (АВЛ) для волейбола стоя и с D на MD (АНЛ) для волейбола сидя. Это только тогда, когда протезированная рука активно используется в большинстве основных волейбольных функций.

1.5.3.3 Ношение протеза нижней конечности на площадке не изменяет классификацию игрока в ВСТ.

1.5.4 Укорочение конечностей

1.5.4.1 Классификация на основе укорочения конечностей проводится в соответствии с Таблицей Классификации.

1.5.4.2 Чтобы рассчитать процент укорочения, необходимо сравнивать результаты измерения с измерением той же самой области на противоположной стороне.

Верхняя конечность:

В анатомическом положении, используя измерительную ленту, проведите измерение между передней стороной акромиального отростка и задней стороной кончика среднего пальца.

Нижняя конечность:

В анатомическом положении, используя измерительную ленту, проведите измерение между передней верхней подвздошной остью и внутренней лодыжкой через медиальную сторону ноги.

1.5.4.3 Заметьте, что при укорочении нижней конечности игрок может носить протез без изменения в классификации.

1.5.5 Церебральный паралич

1.5.5.1 Игроки, которые ранее классифицировались международным классификатором CPISRA и которые могут показать документ об этой классификации, автоматически признаются годными в соответствии с Классификационной Таблицей.

1.5.5.2 Игроки с церебральным параличом (или эквивалентным поражением), которые ранее не классифицировались международным классификатором CPISRA, должны проходить классификацию по обычной системе классификации WOVD.

1.5.5.3 Игроки с классификацией CPISRA - CP7 могут иметь поражение, варьирующуюся от очень легкого до очень тяжелого гемипареза. В более серьёзных случаях Главный Классификатор имеет полномочия определить игрока в класс, больше подходящий его двигательной активности на площадке.

1.5.6 Функциональная волейбольная оценка

1.5.6.1 Функциональная волейбольная оценка проводится в период классификационной оценки во время игр и тренировок команды.

1.5.6.2 Во время периода классификационной оценки игрока просят выполнить основные волейбольные функции. Для проверки его возможностей должен использоваться мяч.

1.5.6.3 Следующие функции должны рассматриваться в волейболе стоя:

- Поддача
- Приём мяча снизу
- Приём мяча на лету/захват

- Атакующий удар
- Блокирование
- Прыжок в высоту/растяжение
- Передвижение по площадке, прыжки

Создаются соответствующие функциональные профили для описания потери функциональности. Профили должны подходить соответственно классам А, В и С.

1.5.6.4 Следующие функции должны рассматриваться в волейболе сидя:

- Подача
- Приём мяча снизу
- Приём мяча на лету/захват
- Атакующий удар
- Блокирование
- Прыжок в высоту/растяжение
- Передвижение в положении сидя на полу

Создаются соответствующие функциональные профили для описания потери функций. Про- фили должны подходить соответственно классам MD или D.

2. ВОЛЕЙБОЛ СТОЯ

2.1 Классификация волейбола стоя основывается на исследованиях и положениях Общего раздела в соответствии с Таблицами для Волейбола Стоя (см. приложение).

2.2 Классами для волейбола стоя являются - классы А, В и С. В любое время в команде может быть максимум 1 игрок А и минимум 1 игрок С на площадке.

2.3 Годными к участию в соревнованиях являются игроки с минимальной инвалидностью, как определено в Классификационных Таблицах.

2.4 Замечания о классификационных таблицах

2.4.1 Ношение протеза верхней конечности на площадке меняет классификацию игрока с В на А (АНЛ) или с С на В (АВЛ) для волейбола стоя

2.4.2 Ношение ортеза верхней конечности не меняет классификацию игроков до тех пор, пока он не увеличивает длину руки/культи.

2.4.3 Ношение протеза или ортеза нижней конечности на площадке не меняет классификацию игроков, кроме того случая, когда игрок с АНК принимает решение не носить протез на площадке, в этом случае игрок считается как С.

2.4.4 Игрок, классифицированный CPISRA или ISMWSF с поражением более выраженным, чем указанное в Таблицах, который хочет играть в волейбол стоя, должен быть помещён в тот класс, который наилучшим образом соответствует его инвалидности.

2.4.5 Игрок с заменой тазобедренного сустава, коленного или голеностопного - автоматически не является годным – он должен быть классифицирован на основе системы классификации ПРОЧИЕ и ему должен быть установлен соответствующий класс. В большинстве случаев игроки с вышеупомянутым эндопротезом классифицируются как А.

Замечание: игрокам с эндопротезом сустава нижних конечностей с медицинской точки зрения не рекомендуется играть в волейбол стоя.

3. ВОЛЕЙБОЛ СИДЯ

3.1 Классификация волейбола сидя основывается на исследованиях и положениях Общего раздела применительно к данным Правилам и Разъяснениям по Минимальному поражению.

3.2 Классами для волейбола сидя являются D - Disabled (есть Инвалидность) и MD - Minimally Disabled (Минимальная Инвалидность).

3.3 В любое время на площадке в команде может быть максимум 1 игрок MD. В любое время команда может иметь максимум 2 игроков MD. Это техническое правило, которое действует для Паралимпийских Игр, Чемпионатов Мира и Зональных Чемпионатов. Это правило может быть изменено по усмотрению организаторов других (не упомянутых выше)

турниров по договорённости с Зональным Менеджером. В последнем случае изменение формулы должно быть без изменения действующей классификации игроков.

3.4 Годными к участию в соревнованиях являются игроки с минимальной инвалидностью как определено настоящими Правилами и в Разъяснениях по Минимальной Инвалидности ниже.

3.5 Специальные замечания

3.5.1 Ношение протеза верхней конечности на площадке не меняет классификации игрока.

3.5.2 Ношение ортеза верхней конечности не меняет классификации игрока до тех пор, пока не увеличивает длину руки/культи.

3.5.3 Ношение протеза или ортеза нижней конечности на площадке не меняет классификации игрока.

3.5.4 Игрок, классифицированный CPISRA, с поражением более серьёзным, чем представлено в Таблице, который хочет играть в волейбол сидя, должен быть помещён в класс, лучше всего соответствующий его инвалидности. В этом случае должны быть рассмотрены потенциальные ключевые волейбольные функции.

3.5.5 Спортсмены, классифицированные по системе ISMWSF, должны быть обследованы на основе потери баллов мышечной силы и им должен быть присвоен соответствующий класс. В этом случае должны быть рассмотрены потенциальные ключевые волейбольные функции

3.6 Разъяснения по Минимальной Инвалидности

Настоящие Разъяснения дают примеры медицинских состояний и соответствующих поражений для их классификации. Разъяснения должны показать границы между классами D, MD и HE ГОДЕН. Разъяснения основываются на потенциальном влиянии поражения на ключевые функции волейбола сидя при разграничении классов D и MD. Разъяснения основываются на потенциальном влиянии инвалидности на ключевые функции волейбола стоя (классического) при разграничении классов MD и HE ГОДЕН.

Нижеприведённые диагнозы не исчерпывают весь возможный список диагнозов. В каждом случае классификация основывается на фактическом поражении. Диагноз служит только для подтверждения причины инвалидности.

3.6.1 Нижняя конечность

3.6.1.1 Тазобедренный сустав

Диагнозы: коксартроз (по меньшей мере, 3 стадии), дисплазия, эндопротез тазобедренного сустава.

D (есть инвалидность): игрок не может сидеть прямо с распрямлённым туловищем из-за уменьшения подвижности в тазобедренном суставе. Замечание: крайне редко классифицируется как D только на основе ROM (обычно только вместе с другим поражением).

Замечание: дисплазия тазобедренного сустава в некоторых случаях может быть классифицирована как D из-за снижения мышечной силы.

MD (минимальная инвалидность): не более 90 градусов сгибание. Замечание: функция тазобедренных суставов усугубляет положение сидя и движения на полу, хотя движения функционально возможны.

НЕ ГОДЕН: более 90 градусов сгибание.

Замечание: Отсутствует влияние функции тазобедренных суставов на положение сидя и движения.

Требуется: медицинские диагнозы, медицинские документы, желательно МРТ.

3.6.1.2 Коленный сустав

3.6.1.2.1 Нестабильность

MD: диагнозы: передне-задняя или медиолатеральная нестабильность, например, из-за разрыва ПКС и/или ЗКС, ВБС, НБС; неэффективная операция ПКС/ЗКС.

Это состояние должно комбинироваться с вторичным гонартрозом 3 стадии (+2). Это состояние должно быть постоянным (долговременным) и потенциально неизлечимым или невозможным для реабилитации. Игрок должен быть с медицинской точки зрения не годным для стоячего

(классического) волейбола.

Требуется: медицинские диагнозы, медицинские документы, желательно МРТ. Физическое исследование: тесты на нестабильность, отёк, мышечная атрофия, ROM.

НЕ ГОДЕН: изолированная патология мениска (оперированный /неоперированный разрыв, менискит и т.д.), ретропателлярная дисфункция (надколенно-бедренный болевой синдром, пателлярный остеохондроз/остеохондрит), энтезопатии пателлярных или коллатеральных связок (как колено прыгуна), тендинопатия четырёхглавой мышцы бедра, колена бегуна, препателлярный бурсит и другие ортопедические заболевания мягких тканей.

Почему необходимо классифицировать в волейболе сидя: игрок постоянно не может играть в волейбол стоя (классический).

Игроки с нестабильностью коленного сустава классифицируются как D только в случаях значительной разнонаправленной нестабильности. В таких случаях классификация проводится на основе количества мышечных баллов.

3.6.1.2.2. Уменьшение амплитуды пассивных движений

D: скованное колено или менее 45 градусов сгибание с измерением от полного распрямления. Замечание: игрок не может использовать коленные суставы при движении по полу.

MD: уменьшение сгибания от 45 до 90 градусов. Замечание: игрок может до определённой степени использовать коленные суставы при движении по полу.

НЕ ГОДЕН: ROM более 90 градусов. Замечание: нет ограничений при сидении и движении по полу.

Необходимо: медицинские диагнозы, медицинские документы, желательно МРТ.

3.6.1.3 Голеностопный сустав

3.6.1.3.1 Нестабильность

MD: диагнозы: нестабильность сустава в любом направлении с вторичными изменениями в виде артроз 2-3 стадии, мышечная атрофия.

Состояние должно быть постоянным (долговременным) и потенциально неизлечимым или невозможным для реабилитации. Игрок должен быть с медицинской точки зрения постоянно не годным к волейболу стоя (классическому).

Необходимо: медицинские диагнозы, медицинские документы, желательно МРТ. В больнице определение нестабильности может служить подтверждением.

Физическое исследование: тесты на нестабильность, отёк, мышечная атрофия, ROM. Замечание: новые игроки должны посылать информацию о себе в комиссию по MD за 6 месяцев до начала соревнований.

НЕ ГОДЕН: только нестабильность голеностопного сустава в любом направлении не годится.

Классификация в волейболе сидя необходима, так как игрок постоянно не может играть в волейбол стоя (классический).

3.6.1.3.2. Скованность

D: скованность в голеностопном суставе или подвижность максимум 5 градусов при каждом сгибании стопы - как подошвенном, так и тыльном.

Замечание: отсутствие функциональности в суставе в положении стоя. Человек не может нормально ходить.

MD: мобильность не более 15 градусов при комбинированном сгибании - тыльном и подошвенном.

Замечание: понижена функция голеностопного сустава. Человек не может нормально прыгать. Сустав всё ещё может функционально использоваться для функций ВС.

НЕ ГОДЕН: мобильность более 15 градусов при подошвенном или тыльном сгибании. Замечание: нет ограничений или минимальные ограничения при ходьбе или прыжках. Необходимо: медицинские документы, МРТ и т.д.

3.6.1.4. Ампутации

MD: экзартикуляции через суставы Шопара и Лисфранка. Более периферический уровень ампутации или экзартикуляции – НЕ ГОДЕН. Более

близкий к центру уровень – D.

3.6.1.5. Укорочение

D: 12% укорочение

MD: 7% укорочение

Замечание: укорочение обычно вследствие дисмелии.

3.6.2. Верхняя конечность

Замечание: для верхней конечности должна быть рассмотрена функциональность ВС. В волейболе сидя важны следующие функции:

Подача

Приём мяча снизу

Приём мяча на лету/захват Атакующий удар Блокирование

Прыжок в высоту/растяжение Передвижение по площадке

Верхние конечности вовлечены в эти ключевые функции волейбола сидя.

Поэтому функции верхних конечностей чрезвычайно важны при измерении влияния поражения на волейбол сидя. Из вышеописанного следует, что движения на площадке составляют 50% общей функциональности верхних конечностей.

Статус MD даётся, когда общая функциональность верхней конечности ниже 50% (считая одну конечность). При использовании ортеза размер и форма не могут превышать другую руку.

Ниже приводятся примеры классификации при различных повреждениях костно-мышечного аппарата верхних конечностей и соответствующих поражениях.

3.6.2.1. Плечевой сустав

MD: уменьшенная подвижность: сгибание и/или отведение не более 90 градусов. Замечание: полностью негнущееся плечо встречается редко, так как имеет место компенсация суставами лопатки.

НЕ ГОДЕН: нестабильность в плечевом суставе без вторичных изменений. Замечание: если имеется мышечная атрофия с потерей мышечных очков, то должна рассматриваться потеря очков.

НЕ ГОДЕН: тендинит или тендиноз мышцы-вращателя плеча, тендинит длинной головки двуглавой мышцы плеча, другие заболевания мягких тканей, когда нет потери функциональности и нетопределяемого поражения.

3.6.2.2. Локтевой сустав

D: скованность при сгибании 90 градусов

MD: скованность при сгибании 45 градусов, потеря более 45 градусов ROM, невозможность пронации и супинации.

3.6.2.3. Лучезапястный сустав

MD: скованность в суставе

3.6.2.4. Пальцы

Функции первых 3 пальцев на обеих руках являются самыми важными. Потеря функции происходит из-за либо ампутации, либо неврологического и другого ортопедического заболевания.

MD: потеря 50% функций первых 3 пальцев, считая обе руки (соответственно рассматриваются 6 пальцев). Скованность всех пальцев на обеих руках (полная скованность в любом положении).

MD: потеря 2 больших пальцев

НЕ ГОДЕН: потеря любых других пальцев, фаланг и их комбинаций.

3.6.2.5. Укорочение верхней конечности MD: укорочение на 33 и более процентов

D: укорочение более чем на 50%

3.6.3 Туловище (спинной хребет)

MD: изменения в спинном хребте из-за серьёзного сколиоза, артродеза, смещения позвонков с потерей функции.

Замечание: лицам с такими диагнозами настоятельно рекомендуется по медицинским причинам не играть в волейбол сидя. Это также относится к spina bifida или повреждениям позвоночного столба, приводящим к потере чувствительности в ягодицах.

3.6.4 Классы церебрального паралича

Обычно существует следующее распределение классов церебрального

паралича в волейболе сидя.

MD: Класс 8 (5)

D: класс 7, 6 и ниже (для справки смотри правила классификации церебрального паралича CPISRA)

Необходимо: подтверждённый медицинский диагноз Должны быть проведены функциональные тесты

НЕ ГОДЕН: лица с небольшим парезом любой локализации, атетозом или потерей координации, которые не оказывают влияния на ключевые функции волейбола сидя и не выявляются во время классификационной оценки.

3.6.5 Классы ISMWSF

Спортсмены, классифицированные по Классификации ISMWSF, являются годными с учётом очков потери мышечной силы и функциональности в волейболе сидя.

3.6.6 Другие травмы или инвалидности, выражающиеся в повреждениях опорно- двигательного аппарата, которые могут быть измерены по системе классификации ПРОЧИЕ, также могут быть годными.

ЗАМЕЧАНИЯ:

- Вышеописанные диагнозы и виды инвалидности должны быть подтверждены медицинскими исследованиями (Rg, УЗИ, КТ, МРТ) и медицинскими справками, которые должны быть представлены Главному Классификатору во время классификационной оценки.

- В соответствующем суставе должна присутствовать общая остеохондральная патология 3 стадии или 2 стадии, комбинированной с другой патологией.

- Когда игрок заявляет о предстоящей операции или ситуация показывает, что должна быть операция, классификация в большинстве случаев имеет статус Пересмотра

- Игроки, ходатайствующие о переходе на MD, которые всё ещё играют в волейбол стоя, являются не годными

- В ныне существующих правилах ношение протеза или ортеза руки

не меняет классификацию для волейбола сидя.

4. МЕДИЦИНСКИЙ И НАУЧНЫЙ КОМИТЕТ WOVD

4.1 Структура

Медицинский и Научный Комитет WOVD включает в себя Комитет WOVD по Классификации (Комиссию WOVD по Классификации), Медицинский и Научный Консультативный Комитет WOVD и Комитет WOVD по Анти-Допингу.

4.1.1 Целью Комитета по Классификации является дальнейшее развитие и поддержание системы Классификации в волейболе сидя и стоя WOVD. Система классификации должна постоянно развиваться на основе возможных добавлений, проистекающих из исследований по классификации и Классификационного Кодекса МПК, который вместе с Международными Стандартами должен быть принят как базовый документ. Изменения в Классификации WOVD могут быть сделаны только на Генеральной Ассамблее WOVD во время Паралимпийских Игр (в Паралимпийский Год).

4.1.2. Целью Медицинского и Научного Консультативного Комитета WOVD является концептуализация знаний на основе свидетельств, проистекающая из методологии научных исследований, а также работа по набору, обучению и консультированию классификаторов плюс реабилитация с социологическими и классификационными аспектами.

4.1.3 Целью Комитета WOVD по Анти-Допингу является работа с вопросами допинга в соответствии с ныне действующими Анти-Допинговыми Правилами WOVD.

4.2 Обязанности Комитета по Классификации

4.2.1 Назначение команды классификаторов

4.2.1.1. Для Паралимпийских Игр и Чемпионатов Мира обязанностью Медицинского и Научного Директора WOVD совместно с менеджером соревнований WOVD является выдвижение кандидатур Главного Классификатора и его помощников-классификаторов.

4.2.1.2. Для всех других санкционированных WOVD соревнований

или официальных турниров назначение команды классификаторов является обязанностью зонального председателя классификации WOVD совместно с зональным менеджером и Медицинским и Научным Директором WOVD. Обычно на Зональных Чемпионатах зональный председатель классификации WOVD является Главным Классификатором соревнований.

4.2.1.3. Международная классификация может происходить только на санкционированных WOVD соревнованиях или официальных турнирах WOVD за исключением предварительного утверждения Медицинским и Научным Директором WOVD. В последнем случае только ампутантам может быть предоставлен постоянный статус. Всем другим инвалидностям даётся статус Пересмотр, они должны быть вновь классифицированы на следующем международном турнире с соответствующим количеством классификаторов.

4.2.2 Состав команды классификаторов

4.2.2.1. На Паралимпийских Играх, Чемпионатах Мира или Кубках Мира команда классификаторов должна состоять из, по крайней мере, 3 международных классификаторов WOVD, кандидатуры которых выдвинуты Медицинским и Научным Директором WOVD и утверждены менеджером соревнований WOVD.

4.2.2.2. На Зональных Чемпионатах команда классификаторов должна состоять из, по крайней мере, 2 международных классификаторов WOVD. Количество классификаторов должно соответствовать числу команд и спортсменов со статусом Новый и Пересмотр, чтобы классификация прошла эффективно.

4.2.2.3 На национальных Чемпионатах и других зональных турнирах (например, ЕвроКубок, Кубок Канады) команда классификаторов должна состоять из 1 классификатора WOVD (национального или международного). Зональные Кубки и Национальные Чемпионаты могут проводиться без команды классификаторов. В последнем случае классификация не проводится.

4.2.2.4. Команда классификаторов может также включать учеников международных классификаторов кроме Паралимпийских Игр.

4.2.2.5 В тех случаях, когда работает более чем один официальный классификатор, классификаторы должны быть из, по крайней мере, 2 различных стран.

4.2.3 Комитет по Классификации WOVD должен вести письменный учёт классификационных показателей всех международных волейболистов и быть единственным уполномоченным органом по выдаче Паспортов Классификации WOVD (см. приложение).

4.2.4. Комитет по Классификации WOVD должен вести базу данных всех классификаций международных игроков. Эта база данных должна обновляться после каждого международного турнира или каждой международной классификации. База данных размещена на сайте WOVD (www.wovd.info) в открытом доступе. Медицинская часть базы данных включая конфиденциальную информацию доступна для просмотра только международным классификаторам WOVD.

4.2.5 Медицинский и Научный Консультативный Комитет WOVD должен организовывать, проводить и координировать исследовательские программы по Классификации. Результаты исследований должны затем ложиться в основу обновления и развития Классификации. Медицинский и Научный Консультативный Комитет WOVD должен развивать понимание системы классификации волейбола по всему миру путём публикации докладов и предоставления доступа к другой документации.

4.2.6 Эта научная информация должна быть предоставлена всем заинтересованным сторонам для поддержки дальнейшего развития различных аспектов волейбола инвалидов.

4.2.7 Медицинский и Научный Комитет WOVD должен санкционировать и проводить семинары по классификации волейбола, где будущие классификаторы могли бы получать знания о системе и её претворении в жизнь.

4.2.8 Чтобы стать международным классификатором, человек должен:

- Быть выдвинутым своей национальной федерацией (или соответствующим органом) в качестве ученика международного

классификатора, это выдвижение должно быть принято Медицинским и Научным Директором WOVD.

- Быть вовлечённым в волейбол для инвалидов в течение, по крайней мере, 12 месяцев на национальном уровне.
- Быть врачом, специалист ЛФК, специалистом по волейболу или другим соответствующим специалистом. WOVD приветствует медицинское образование ученика международного классификатора, хотя и не ставит его обязательным условием для кандидатов в ученики.
- Бегло владеть устным и письменным английским как официальным языком WOVD.
- Обычно учениками международного классификатора становятся члены медицинского персонала (врач или специалист ЛФК) соответствующей национальной команды инвалидов по волейболу.
- Присутствовать на, по крайней мере, двух международных санкционированных WOVD или официальных турнирах по волейболу в качестве ученика международного классификатора, по крайней мере, один из которых включает в себя семинар по классификации. Во время этих международных турниров по волейболу ученик международного классификатора должен присутствовать на классификации как волейбола сидя, так и волейбола стоя.
- После успешного прохождения предназначенного теста на основе наблюдения и классификационной оценки ученику выдаётся сертификат и печать, дающие ему право проводить международную классификацию игроков.

4.2.9 Чтобы сохранять статус международного классификатора, человек должен:

- Реализовывать правила и решения WOVD по классификации игроков
- Быть активным в приёме предложений проводить классификацию
- Соблюдать правила WOVD по классификации при выполнении своих обязанностей

- Быть информированным об изменениях в правилах Классификации WOVD
- Эффективно участвовать в общении между членами Медицинского и Научного Комитета WOVD по вопросам классификации
- Эффективно участвовать в общении с заинтересованными игроками и судьями
- Поддерживать исследования WOVD в области классификации
- Активно участвовать в распространении Правил Классификации WOVD на национальном, зональном или всемирном уровнях
- Соблюдать общие этические правила и правила WOVD

4.3 Состав Комитета по Классификации

4.3.1 Комиссия WOVD по классификации состоит из всех активных международных классификаторов, в том числе Медицинского и Научного Директора WOVD (который назначается Правлением WOVD) и председателей 4 зон WOVD (которые назначаются Медицинским и Научным Директором WOVD).

4.3.2 Члены Медицинской и Научной Консультативной Комиссии WOVD являются активными международными классификаторами WOVD также как и другие соответствующие специалисты, назначенные Медицинским и Научным Директором WOVD.

4.3.3 Члены Комиссии по Анти-Допингу WOVD являются активными международными классификаторами WOVD также как и другие специалисты.

5. Процедура классификации – роли и обязанности

5.1 Обязанности Местного Организационного Комитета

5.1.1 Местный Организационный Комитет (НОК), как организатор турнира, должен сообщить главному классификатору имена, даты рождения, страны и информацию о предыдущих классификациях всех спортсменов, заявленных на этот турнир, в течение 1 недели после даты закрытия приёма заявок на турнир и не менее, чем за 4 недели до начала турнира.

5.1.2 НОК должен организовать приезд официальных классификаторов

за 2 дня до начала турнира и их пребывание до конца турнира. Сюда входит оплата размещения, питания, транспорта и непредвиденных расходов, связанных с выполнением классификаторами своих обязанностей в этот период.

5.1.3 Организаторы турнира должны обеспечить, чтобы все команды прибыли, по крайней мере, за 2 дня до начала турнира так, чтобы классификация могла пройти организованно и надлежащим образом.

5.1.4 Организатор турнира должен предоставить достаточное пространство и условия для проведения классификации и управления ею.

5.1.4.1 Комната для классификации должна быть предоставлена вблизи места проживания или тренировок спортсменов и обозначена должным образом. Эта комната должна отвечать следующим требованиям:

- Размер её должен быть, по крайней мере, 25 квадратных метров, поблизости должна находиться зона ожидания
- Комната для классификации должна быть расположена рядом с туалетами
- Рядом с комнатой для классификации должны быть ксерокс и принтер
- Комната должна иметь закрытое пространство, где игроки могут раздеться
- В комнате должна быть запирающаяся изнутри дверь, а на окнах занавеси для конфиденциальности
- В комнате для классификации должна быть раковина и мыло
- Зона ожидания должна быть расположена сразу за комнатой для классификации. В зоне ожидания должно быть достаточное количество стульев.
- Комната для классификации и зона ожидания должны быть чётко обозначены.
- Комната для классификации должна быть оборудована следующим образом:

- должен быть телефон с возможностью звонить за границу
- стол для медицинского осмотра с покрытием (бумажное полотенце

или тканевое покрытие в достаточном количестве для замены после каждого спортсмена)

- ведро для мусора
- 1 стол
- 5 стульев
- бумага, ручки, ножницы, дырокол, степлер со скрепками
- волейбольный мяч

5.1.4.2 Кроме того, в зале соревнований должно быть отведено специальное место для классификации на случай, если потребуется пересмотр классификации спортсмена

5.1.4.3 НОК должен предоставить в распоряжение команды классификаторов человека с хорошим знанием английского языка и языка страны, где проводится турнир. Этот человек не должен иметь никаких официальных обязанностей и не выполнять никаких функций ни для одной из команд, участвующих в турнире.

5.1.4.4 Классификаторы должны быть аккредитованы Местным ОргКомитетом как Международные Технические Официальные Лица.

5.1.4.5 НОК должен предоставить классификаторам транспорт между спортивной площадкой и отелем, где они проживают, в достаточном количестве.

5.2 Обязанности классификаторов

5.2.1 Главный классификатор должен привезти с собой на турнир следующее:

- Список игроков (заявочные формы), предоставленные ОргКомитетом
- Гониометр
- Измерительная лента
- Штамп классификатора WOVD

- Бланк паспорта классификации
- Компьютер Медицинской Комиссии WOVD (если есть)
- Флэшку с действительной НА ДАННЫЙ МОМЕНТ базой данных
- Копию Свода Медицинских Правил
- Материалы по семинару, если проводится семинар

5.2.2 Задачи официальных классификаторов:

5.2.2.1 Просмотреть список заявленных на турнир игроков и подтвердить классификационный статус каждого. Это должно быть сделано Главным Классификатором до начала классификации.

5.2.2.2 Подтвердить список игроков, чья классификация должна быть проверена до соревнований.

5.2.2.3 Во время турнира всё время работать классификатором в сроки, согласованные с НОК.

5.2.2.4 Работать вместе с НОК по обеспечению нормального хода классификации во время турнира.

5.2.2.5 Обеспечить завершение классификации всех игроков за, по крайней мере, 24 часа до начала соревнований.

5.2.2.6 Обеспечить новых игроков паспортом классификации WOVD до начала турнира.

5.2.2.7 Присутствовать на всех заседаниях, которые НОК и/или Спортивный или Классификационный Комитет считают необходимыми

5.2.2.8 Помогать в планировании и присутствовать на семинарах (в том числе семинаре по классификации) в рамках данного турнира

5.2.2.9 Участвовать в рассмотрении протестов по классификации, когда это требуется

5.2.2.10 Написать отчёт о классификации и направить его Медицинскому и Научному Директору WOVD, а также в НОК, Зональную Классификацию или Менеджеру Соревнований WOVD. Это должно быть сделано не позднее одной недели после окончания турнира.

5.2.2.11 Своевременно, не позднее 1 недели после окончания

мероприятия, передать результаты классификации (списки) Медицинскому и Научному Директору WOVD. Результаты должны быть записаны в соответствии с Правилами Ввода Данных в Мастер-Лист WOVD.

5.3 Обязанности команд

5.3.1 Заявочные листы игроков с их классификационным классом и статусом должны быть посланы в НОК в установленные сроки. Заявочные формы должны быть в формате EXCEL, чётко обозначать название страны (команды) с использованием международных сокращений и пол (мужчина или женщина). Должна быть предоставлена личная информация об игроках: имя, фамилия, дата рождения, классификационный класс и статус. НОК должен предоставить эту информацию далее Главному Классификатору соревнований не позднее, чем за 1 месяц до соревнований.

5.3.2 После досоревновательного изучения списков Главный Классификатор передаёт в НОК фамилии игроков, подлежащих классификации, а затем эту информацию НОК передаёт командам. Эта информация должна быть получена командами по прибытию на турнир.

5.3.3 Команды должны привезти на турнир Международные Паспорта Классификации WOVD на игроков, уже имеющих классификационный класс и статус (Постоянный и Пересмотр). Невыполнение этого правила может привести к штрафу, который должен быть уплачен для восстановления Паспорта Классификации, либо к дисквалификации игрока.

5.3.4 Команды должны привезти на классификацию (в установленный период времени для проведения классификации перед санкционированными мероприятиями) медицинские справки о спортсменах со статусом Новый и, если необходимо, Пересмотр. Содержание медицинской справки должно быть послано командой в установленный срок до соревнований. Это содержание посылается Главному Классификатору соревнований и (если необходимо) в Комиссию по Минимальной Инвалидности.

5.3.5 Медицинская справка представляет собой комплекс соответствующей медицинской информации, заключения врачей, данные

объективного обследования (рентген, КТ, МРТ, ультразвуковая эхография, стандартизированные тесты мобильности сустава и т.д.). Вид предоставляемой информации зависит от конкретного случая и может быть согласован с Главным Классификатором до соревнований (если необходимо). Вся информация должна быть переведена на английский язык.

5.3.6 Если игрок претендует на класс MD, соответствующая заявка и медицинская справка должны быть переданы в Комиссию по Минимальной Инвалидности WOVD, по крайней мере, за 6 месяцев до соревнований. В случае положительного ответа игрок должен привезти медицинскую справку на турнир для прохождения классификации. Эта информация должна быть передана через Медицинского и Научного Директора WOVD. Если команда привозит игрока со статусом Постоянный или Пересмотр, претендующего на классификацию Минимальной Инвалидности, без такого предварительного согласования информации, то спортсмену может быть запрещено участвовать в классификации, и он, соответственно, будет дисквалифицирован.

5.3.7 Команда обязана своевременно привести игрока в Комнату Классификации. Медицинская справка (если необходимо), Паспорт Классификации WOVD (если имеется) и национальный паспорт игрока должны быть представлены Классификационной Комиссии. Невыполнение этого правила может привести к дисквалификации игрока.

5.3.8 Команда обязана привезти переводчика английского языка для прохождения классификации.

5.3.9 Команда обязана обеспечить, чтобы все игроки сотрудничали с классификаторами в максимально возможной степени во время классификации. Невыполнение этого правила может привести к дисквалификации игрока. Команды должны понимать, что явные попытки исказить функциональные возможности игрока во время классификации и игр турнира могут быть расценены как отказ от сотрудничества или попытки обмана.

5.3.10 Команда имеет право подать протест против классификации своего игрока. Это должно быть сделано сразу после присвоения классификационного

класса и статуса (после периода классификационной оценки или наблюдений на площадке), за это взимается официальный сбор. О правилах подачи протеста смотрите раздел ПРОТЕСТ данного Свода Правил.

5.3.11 Команда может подать протест против игроков других команд. Это возможно только в отношении новых игроков (заявленных со статусом Новый) или игроков, чей класс или статус были недавно (в течение одного года) изменены. Протест должен быть подан не позднее, чем через час после окончания первой игры, когда этот игрок появился на площадке. За это взимается официальный сбор. О правилах подачи протеста смотрите раздел ПРОТЕСТ данного Свода Правил.

5.3.12 Игроки со статусом Новый и Пересмотр должны появиться на площадке во время предварительного раунда турнира (Первое Появление). Игроки должны быть на площадке в течение достаточного количества времени (по крайней мере, один полный раунд подач на команду) и активно участвовать в игре. Это необходимо для проведения наблюдений на площадке и помещения спортсмена в надлежащий класс. В случае, если данный спортсмен не появляется на площадке до начала той стадии турнира, где происходит выбывание команд (четвертьфинал, полуфинал или соответствующие им стадии), или появляется на недостаточное количество времени, это может привести к дисквалификации по решению Главного Классификатора.

6. Протесты и апелляции

Термин ПРОТЕСТ обозначает процедуру, посредством которой выдвигается и затем разрешается официальное возражение спортивному классу спортсмена. Термин АПЕЛЛЯЦИЯ, использующийся в данных Международных Стандартах, обозначает процедуру, посредством которой подаётся и затем разрешается официальное возражение тому способу, которым проводится процедура классификации. Пожалуйста, обращайтесь к Классификационному Кодексу и Международным Стандартам МПК относительно параграфов, не упомянутых здесь.

6.1 Протесты

6.1.1 Общие принципы подачи и разрешения протестов

Данные правила устанавливают сроки подачи и разрешения протестов. Протесты должны подаваться в соответствии с этими правилами. Протесты могут быть поданы только определённым представителем соответствующей национальной федерации или клубной команды.

Спортивный класс спортсмена может быть опротестован, в целом, один раз, за исключением протестов, поданных в исключительных обстоятельствах (как определено в данных правилах).

Протест на спортивный класс, присвоенный WOVD, может быть рассмотрен только WOVD. Протесты должны быть рассмотрены так, чтобы минимизировать влияние на участие в соревнованиях, расписание соревнований и результаты.

Протест не должен рассматриваться той классификационной комиссией, которая присвоила опротестованный спортивный класс.

6.1.2. Подача протестов

Протесты могут быть поданы только во время санкционированных соревнований WOVD, когда данный игрок был классифицирован или переклассифицирован.

6.1.3. Возможности подачи протестов

6.1.3.1. Национальная команда, клуб или национальная федерация могут опротестовать спортивный класс спортсмена из своей собственной или другой страны. Статус спортивного класса, присвоенный спортсмену, определяет имеющиеся возможности подачи протеста в отношении спортивного класса этого спортсмена. Статус спортивного класса также указывает, кто может подать такой протест. Процесс присвоения статуса спортивного класса подробно изложен в вышеприведённых параграфах ныне действующего Свода Медицинских Правил WOVD.

Старший Классификатор соревнований может опротестовать спортивный класс любого спортсмена.

6.1.3.2. Спортсмены со статусом Новый могут быть опротестованы

(любой командой или национальной федерацией или Старшим Классификатором) после завершения классификации спортсмена и присвоения ему спортивного класса.

После рассмотрения протеста спортсмену могут быть присвоены:

- Статус ПЕРЕСМОТР
- Статус ПОСТОЯННЫЙ
- Класс НЕ ГОДЕН

6.1.3.3. Спортсмены со статусом Пересмотр могут быть опротестованы (любой командой или национальной федерацией, или Старшим Классификатором) после завершения классификации спортсмена и присвоения ему спортивного класса. После рассмотрения протеста спортсмену может быть оставлен статус Пересмотр или:

- Статус ПОСТОЯННЫЙ
- Класс НЕ ГОДЕН

6.1.3.4 Спортсмены со статусом Постоянный могут быть опротестованы только старшим классификатором при исключительных обстоятельствах (см.ниже).

6.1.3.5 Исключительные обстоятельства

Исключительные обстоятельства возникают, если Старший Классификатор считает, что спортивный класс спортсмена больше не отражает возможности спортсмена соревноваться на равных в рамках этого спортивного класса.

Исключительные обстоятельства могут возникнуть из:

- Изменения в степени инвалидности спортсмена
- Спортсмен демонстрирует значительно большие или меньшие возможности до или во время соревнований, которые не отражают нынешний спортивный класс спортсмена
- Ошибка классификационной комиссии, которая привела к присвоению спортсмену спортивного класса, который не соответствует его возможностям

- Критерии присвоения спортивного класса изменились со времени последней классификации спортсмена

- Протест при исключительных обстоятельствах должен подаваться по с соблюдением той же самой процедуры, описанной в настоящих правилах.

6.1.4 Процедура подачи протестов

6.1.4.1 Протесты могут быть поданы менеджером национальной или клубной команды и/или Старшим Классификатором соревнований. Старший Классификатор соревнований или лицо, выполняющее его функции на данных соревнованиях, уполномочены принимать протесты от имени WOVD.

6.1.4.2. Протесты должны быть поданы Главному Классификатору сразу (в течение 1 часа) после завершения классификации данного игрока. Протесты должны быть поданы Главному Классификатору сразу (в течение 1 часа) после Первого Появления данного игрока на площадке.

6.1.4.3 Протесты должны быть поданы на английском языке. С протестом должна быть подана следующая документация и информация:

- Имя, фамилия, страна и вид спорта спортсмена, чей спортивный класс опротестовывается

- Подробности опротестованного решения
- Причина подачи протеста
- Любые документы и другие свидетельства в поддержку протеста
- Подпись менеджера команды
- Денежный сбор, установленный WOVD.

6.1.4.4. По получению протеста Старший Классификатор должен определить, включена ли в него вся необходимая информация. Если он определяет, что протест подан без всей необходимой информации, то он отклоняет протест и уведомляет все заинтересованные стороны.

6.1.4.5. Если протест принимается, то Главный Классификатор должен уведомить все заинтересованные стороны о времени и дате рассмотрения протеста.

6.1.4.6. Протестная комиссия во время соревнований.

Старший классификатор должен назначить протестную комиссию для проведения классификационной оценки спортсмена, именуемую в дальнейшем как «Рассмотрение Протеста». Протестная комиссия должна состоять из, как минимум, того же самого количества классификаторов того же самого или более высокого уровня квалификации, чем те, кто присвоил спортсмену опротестованный спортивный класс.

6.1.4.7. Члены Протестной Комиссии не должны быть напрямую вовлечены в присвоение опротестованного класса данному спортсмену.

6.1.4.8. Вся документация, представленная с протестом, должна быть передана Протестной Комиссии. Протестные Комиссии должны проводить рассмотрение протеста без учёта и каких-либо ссылок на Классификационную Комиссию, которая присвоила спортсмену опротестованный спортивный класс.

6.1.4.9. Протестная Комиссия может обратиться за получением экспертной консультации по медицинским, спортивным или научным вопросам при рассмотрении вопроса о спортивном классе спортсмена.

6.1.4.10. Все заинтересованные стороны должны быть уведомлены о решении по протесту. Решение по протесту должно быть объявлено не позднее, чем через 24 часа после подачи протеста.

6.1.5. Процедура подачи протестов во время Паралимпийских Игр

Подача протестов должна осуществляться в соответствии с положениями данных Международных Стандартов, изменённых Руководством по Классификации для соответствующих Паралимпийских Игр. МПК должен подробно прописать эту процедуру в отношении временных сроков и спортивных площадок на соответствующих Паралимпийских Играх.

6.2 Апелляции

6.2.1. Общие принципы подачи и рассмотрения апелляций

6.2.1.1. Процедура Апелляции на Классификацию WOVD должна соответствовать Правилам МПК (Свод Правил МПК, Раздел 1, Глава 2.8).

6.2.1.2 Апелляционный орган имеет юрисдикцию на пересмотр решений по Классификации для того, чтобы:

- Обеспечить соблюдение всех необходимых процедур по присвоению спортивного класса

- Обеспечить соблюдение всех необходимых процедур по протестам.

6.2.1.3. Апелляционный орган не имеет юрисдикции пересматривать характеристики присвоения спортивного класса или статуса спортивного класса. Ни при каких обстоятельствах Апелляционный орган не может изменить решение по классификации, присвоив спортсмену новый спортивный класс и/или статус спортивного класса.

6.2.1.4. Апелляционный орган должен рассматривать апелляции только в случае, если исчерпаны все другие имеющиеся средства, включая (но не ограничиваясь) процедурой протестов.

6.2.2. Подача апелляции

6.2.2.1 Процесс подачи апелляции может быть начат в любое время путём предоставления уведомления об апелляции менеджеру соревнований WOVD. WOVD должен быстро передать копию уведомления об апелляции противоборствующей стороне.

6.2.2.2. Только Национальный Паралимпийский Комитет или Национальная Федерация имеет право подать апелляцию.

6.2.2.3. Уведомление об Апелляции должно:

- Обозначить сторону, которая подаёт апелляцию
- Сообщить фамилию, имя, страну и вид спорта спортсмена, чей спортивный класс и-или статус спортивного класса является предметом апелляции

- Сформулировать решение, на которое подаётся апелляция, приложив копию этого решения (если оно есть в письменном виде) или кратко подытожив его

- Изложить основания для апелляции
- Определить все документы и свидетельства, подаваемые в поддержку апелляции.

6.2.2.4 Апелляции должны сопровождаться денежным сбором,

установленным WOVD. Подтверждение оплаты должно быть включено в Уведомление об Апелляции.

6.2.2.5 По получении Уведомления об Апелляции WOVD должен определить, были ли исчерпаны все другие имеющиеся средства стороной, подавшей Апелляцию. Если все другие имеющиеся средства не были исчерпаны, WOVD должен вынести письменное решение, отклоняющее апелляцию.

6.2.3 Порядок апелляции

Если все другие имеющиеся средства исчерпаны, WOVD должен:

- Сообщить всем заинтересованным сторонам, что будет создан Апелляционный орган для слушания Апелляции
- Выслать копию Уведомления об Апелляции, все документы, свидетельства и подробности стороне, упомянутой в Уведомлении об Апелляции (Противоборствующей стороне)
- Сообщить Противоборствующей стороне, что она должна в течение 28 календарных дней после получения Уведомления об Апелляции предоставить в Апелляционный орган список всех документов, свидетельств и экспертных заключений, предлагаемых Противоборствующей стороной для рассмотрения Апелляции
- Установить место и дату слушаний: Апелляционный орган имеет право по собственному усмотрению проводить слушания очно, методом телефонной конференции или видеоконференции.

6.2.4. Слушания по апелляции

6.2.4.1. Апелляционный орган, все члены которого должны соответствовать и подписать соглашение о конфликте интересов, должен состоять не менее, чем из 3 человек, никоим образом не вовлечённых или информированных о споре, вынесенном на рассмотрение.

6.2.4.2. Чтобы обеспечить уровень независимости в принятии решений, большинство членов Апелляционного органа не должно иметь никаких других официальных обязанностей в WOVD.

6.2.4.3. Апелляционный орган может назначить адвоката для оказания помощи при Слушаниях (Международные Стандарты: Протест и Апелляции. Ноябрь 2007 года страница 14 из 20).

6.2.4.4. WOVD и соответствующие Национальный Паралимпийский Комитет или Национальная Федерация должны иметь право быть представленными адвокатом и, если необходимо, привлечь переводчика, одобренного Апелляционным органом.

6.2.4.5. Не более, чем двум представителям любой стороны, за исключением спортсмена и переводчика, будет разрешено участвовать в слушаниях.

6.2.4.6. Каждая сторона имеет право предлагать документальные свидетельства, предоставить меморандум слушаний или его краткую версию и (по усмотрению Апелляционного органа) вызывать свидетелей.

6.2.5. Решение по апелляции

6.2.5.1 Апелляционный орган выпускает письменное решение после рассмотрения апелляции на слушаниях. Решение направляется всем участвующим сторонам, МПК и в ОргКомитет соревнований, если апелляция подавалась во время соревнований.

6.2.5.2. Апелляционный орган должен либо подтвердить решение, на которое подана апелляция, либо отклонить его. Если решение отклоняется, Апелляционный орган письменно уточняет допущенную в установленной процедуре ошибку и поручает соответствующей стороне пересмотреть это решение в соответствии с указаниями Апелляционного органа.

6.2.5.3. WOVD несёт ответственность за обеспечение своевременного выполнения указаний Апелляционного органа.

6.2.5.4. Решения по апелляции являются окончательными и не подлежат дальнейшему обжалованию.

6.2.6. Конфиденциальность

6.2.6.1. Материалы апелляции являются конфиденциальными. Стороны и Апелляционный орган не должны раскрывать факты или другую информацию

по спору или материалы рассмотрения любому лицу или организации за исключением, когда это необходимо для обвинения или защиты на Апелляции:

- Сотрудникам или агентам соответствующей стороны
- Свидетелям, чьи показания могут быть предложены на Апелляции
- Адвокату, консультантам или переводчикам, вовлечённым в дело с целью рассмотрения Апелляции.

6.2.6.2. Апелляционный орган может, на своё усмотрение, потребовать от всех участников слушаний подписать заявление с согласием сохранять конфиденциальность фактов или информации, открывшейся во время слушаний. Лица, отказывающиеся подписать такое заявление, могут быть исключены из слушаний (Международный Стандарт: Протест и апелляции. Ноябрь 2007 года страница 15 из 20)

6.2.7. Процедура апелляции во время Паралимпийских Игр

Апелляционным органом для всех апелляций, поданных во время Паралимпийских Игр, является Правление Апелляций по Классификации МПК (ПАК). МПК несёт ответственность за учреждение ПАК в соответствии с Правилами ПАК МПК. ПАК имеет юрисдикцию на рассмотрение соответствующих Апелляций по всем видам спорта, представленным на Паралимпийских Играх.

7. Медицинский и допинг контроль

Эта часть Свода Правил по Медицинской и Функциональной Классификации кратко очерчивает другие, не связанные с классификацией вопросы соревнований по ВС и ВСТ.

7.1 Медицинский контроль

В зависимости от категории соревнований от игроков может потребоваться пройти установленный медицинский контроль и представить следующие сертификаты:

7.2. Сертификат о состоянии здоровья

Все игроки, участвующие в Чемпионатах Мира, соревнованиях WOVD

и официальных соревнованиях по волейболу, должны представить сертификат WOVD о состоянии здоровья (форма М-4), выданный компетентными властями своей страны, в котором чётко прописано состояние здоровья участника и отсутствие следов использования или отсутствие оборудования для определения использования запрещённых препаратов. Этот сертификат должен быть подписан Национальной Федерацией и самим участником, которые оба таким образом берут на себя ответственность за действительность сертификата. Дата медицинского обследования должна быть не ранее двух месяцев до открытия соревнований.

7.3. Медицинский сертификат женщин-игроков

Пол должен быть подтверждён национальной федерацией посредством свидетельства о рождении игрока. Женщин-игроков могут попросить представить действительный сертификат по полу и/или пройти медицинское обследование в случае сомнения на основе медицинского свидетельства.

7.4. Проверка пола

Проверка пола не может проводиться во время соревнований взрослых, юниоров или молодёжи. Проверка пола может проводиться от случая к случаю при возникающих сомнениях на основе медицинских свидетельств. Отказ участников пройти проверку пола приводит к их выбыванию из соревнований.

7.5. Анти-допинговый контроль

Организаторы Зональных Чемпионатов и Чемпионатов Мира WOVD обязаны подготовить и оплатить расходы на антидопинговый контроль. Необходимо строго следовать Антидопинговым Правилам WOVD и соответствующим правилам WADA.

Число тестируемых игроков должно определяться заранее WOVD; или же один игрок на команду на матч может быть протестирован на предварительной стадии и два игрока на команду на матч в полуфиналах и финалах в Чемпионатах Мира для взрослых и Паралимпийских Играх.

В случае круговой системы один игрок на команду на матч может быть протестирован на всех соревнованиях.

На других Чемпионатах Мира только один игрок на команду на матч, с первого по четвёртое место, может быть протестирован.

Игроки, которые должны пройти допинг-контроль, отбираются наугад членом жюри или старшим тренером путём жеребьёвки в присутствии свидетелей.

Другие вопросы допинг-контроля освещены в Антидопинговом Кодексе WADA, а документы есть в Антидопинговых Правилах WOVD.

7.6. Медицинская помощь во время турниров

7.6.1. Волейбол сидя и волейбол стоя с медицинской точки зрения классифицируется как вид спорта с умеренным/низким риском.

7.6.2. НОК обязан предоставить медицинскую помощь во время соревнований в достаточном количестве. Не должно быть соревнований или спортплощадок без присутствия медицинского/парамедицинского персонала. По крайней мере, один сотрудник по оказанию первой помощи или другой специалист со сходной квалификацией должен присутствовать во время тренировок и матчей. Во время игр должен присутствовать врач сразу за боковой линией. Во время тренировок сотрудник по оказанию первой помощи должен быть на спортплощадке. На церемониях открытия и закрытия также должна быть система предоставления первой помощи и срочной эвакуации, количество медицинского персонала зависит от количества зрителей.

7.6.3. Настоящие правила только частично отражают правила по оказанию медицинской помощи для организаторов турнира. Порядок организации медицинской и функциональной классификации содержится в другой части нынешнего Свода Медицинских Правил WOVD.

7.6.4. Спортивная площадка. Медицинская (первой помощи) комната должна быть выделена и легко доступна как с игровой площадки, так и с точки зрения транспортировки травмированного в медицинское учреждение (прикреплённая больница). Медицинская зона на спортплощадке должна быть оборудована аптечкой первой помощи, льдом, средствами перевязки, достаточным освещением, иметь доступ к воде, кушетку, раковину,

полотенца, носилки, инвалидную коляску и прочие необходимые вещи. Пакеты со льдом и заморозкой должны быть в наличии на спортплощадке. Необходимо разместить указатели направлений. Всё это необходимо хорошо продумать заранее, карты с обозначением комнаты первой помощи должны быть розданы всему медицинскому персоналу и каждой команде-участнице. Медицинский пункт на спортплощадке должен заниматься лечением травмированных спортсменов, тренеров, менеджеров и официальных лиц в данной последовательности. Срочная эвакуация должна быть организована на площадке (необязательно) или по вызову в любое время. Список заболеваний каждого спортсмена должен предоставляться медицинскому персоналу площадки по его запросу.

7.6.5. Выделенная больница. Спортсмены и официальные лица с заболеваниями или травмами, требующими дальнейшего лечения, должны быть доставлены курьером или на скорой помощи в выделенную больницу. Хотя волейбол сидя является видом спорта с низким и умеренным риском, в больнице должны иметься условия для исследования и лечения травм и общих медицинских заболеваний.

7.6.6. Место размещения. Аптечка первой помощи и срочная эвакуация должны быть доступны по запросу в выделенных отелях.

7.6.7. Информация о наличии медицинской помощи должна быть включена в общие информационные пакеты турнира. Должны быть напечатаны и доступны номера телефонов выделенного медицинского персонала, больницы и экстренной круглосуточной помощи и её медицинского координатора.

7.6.8. Записи о медицинских проблемах каждого спортсмена и официального лица должны сохраняться.

7.6.9. НОК должен организовать ремонт инвалидных колясок и протезов (с упором на протезы ног) для аккредитованных спортсменов и официальных лиц.

ПРИЛОЖЕНИЕ 2**Официальные правила волейбола сидя для молодежи 2022 – 2024**

Одобрено Советом директоров World ParaVolley

Будет реализовано во всех мировых, международных, национальных и лиговых соревнованиях, начиная с 1 января 2022 г.

СОДЕРЖАНИЕ**ХАРАКТЕРИСТИКИ ИГРЫ****ЧАСТЬ 1: ФИЛОСОФИЯ ПРАВИЛ И СУДЕЙСТВО****ВВЕДЕНИЕ****ТЕКСТ ПРАВИЛ****СУДЬЯ В ДАННЫХ СТРУКТУРАХ****ЧАСТЬ 2, РАЗДЕЛ 1: ПРАВИЛА ИГРЫ****ГЛАВА 1: СООРУЖЕНИЯ И ОБОРУДОВАНИЕ****ПРАВИЛО 1: ИГРОВАЯ ПЛОЩАДКА****1.1 РАЗМЕРЫ****1.2 ИГРОВАЯ ПОВЕРХНОСТЬ****1.3 ЛИНИИ НА КОРТЕ****1.4 ЗОНЫ И ОБЛАСТИ****1.5 ТЕМПЕРАТУРА****1.6 ОСВЕЩЕНИЕ****ПРАВИЛО 2: СЕТКА И СТОЙКИ****2.1 ВЫСОТА СЕТКИ****2.2 СТРУКТУРА****2.3 БОКОВЫЕ ЛИНИИ****2.4 АНТЕННЫ****2.5 СТОЙКИ****2.6 ДОПОЛНИТЕЛЬНОЕ ОБОРУДОВАНИЕ****ПРАВИЛО 3: МЯЧИ**

3.1 СТАНДАРТЫ

3.2 ОДНОРОДНОСТЬ МЯЧЕЙ

3.3 СИСТЕМА ТРЕХ МЯЧЕЙ

ГЛАВА 2: УЧАСТНИКИ

ПРАВИЛО 4: КОМАНДЫ

4.1 СОСТАВ КОМАНДЫ

ПРАВИЛО 5: РУКОВОДИТЕЛИ КОМАНДЫ

5.1 КАПИТАН

5.2 ТРЕНЕР

5.3 ПОМОЩНИК КОМАНДЫ

ГЛАВА 3: ФОРМАТ ИГРЫ

ПРАВИЛО 6: НАБИРАТЬ ОЧКО, ВЫИГРЫВАТЬ СЕТ И МАТЧ

6.1 НАБИРАТЬ ОЧКО

6.2 ВЫИГРЫВАТЬ СЕТ

6.3 ВЫИГРЫВАТЬ МАТЧ

6.4 НЕВЫИГРЫШ И НЕПОЛНАЯ КОМАНДА

ПРАВИЛО 7: СТРУКТУРА ИГРЫ

7.1 ЖЕРЕБЬЕВКА

7.2 ОФИЦИАЛЬНАЯ РАЗМИНКА

7.3 СТАРТОВЫЙ СОСТАВ КОМАНДЫ

7.4 ПОЗИЦИИ

7.5 ПОЗИЦИОННАЯ ОШИБКА

7.6 РОТАЦИЯ

7.7 ОШИБКА РОТАЦИИ

ГЛАВА 4: ИГРОВЫЕ ДЕЙСТВИЯ

ПРАВИЛО 8: СОСТОЯНИЯ ИГРЫ

8.1 МЯЧ В ИГРЕ

8.2 МЯЧ ВНЕ ИГРЫ

8.3 МЯЧ «В»

8.4 МЯЧ «ЗА»

ПРАВИЛО 9: ИГРА С МЯЧОМ**9.1 КОМАНДНЫЕ УДАРЫ****9.2 ХАРАКТЕРИСТИКИ УДАРА****9.3 ОШИБКИ ПРИ ИГРЕ С МЯЧОМ****9.4 КОНТАКТ С ПЛОЩАДКОЙ****ПРАВИЛО 10: МЯЧ У СЕТКИ****10.1 ПЕРЕСЕЧЕНИЕ СЕТКИ МЯЧОМ****10.2 КАСАНИЕ СЕТКИ МЯЧОМ****10.3 МЯЧ В СЕТКЕ****ПРАВИЛО 11: ИГРОК У СЕТКИ****11.1 ВЫХОД ЗА СЕТКУ****11.2 ПРОНИКНОВЕНИЕ ПОД СЕТКУ****11.3 КОНТАКТ С СЕТКОЙ****11.4 ОШИБКИ ИГРОКА У СЕТКИ****ПРАВИЛО 12: ПОДАЧА****12.1 ПЕРВАЯ ПОДАЧА В СЕТКЕ****12.2 ПОРЯДОК ПОДАЧИ****12.3 РАЗРЕШЕНИЕ НА ПОДАЧУ****12.4 ВЫПОЛНЕНИЕ ПОДАЧИ****12.5 ЗАСЛОН****12.6 ОШИБКИ, СОВЕРШЕННЫЕ ВО ВРЕМЯ ПОДАЧИ****12.7 ОШИБКИ ПОДАЧИ И ПОЗИЦИОННЫЕ ОШИБКИ****ПРАВИЛО 13: АТАКУЮЩИЙ УДАР****13.1 ХАРАКТЕРИСТИКИ АТАКУЮЩЕГО УДАРА****13.2 ОГРАНИЧЕНИЯ АТАКУЮЩЕГО УДАРА****13.3 ОШИБКИ АТАКУЮЩЕГО УДАРА****ПРАВИЛО 14: БЛОК****14.1 БЛОКИРОВАНИЕ****14.2 КОНТАКТ БЛОКА****14.3 БЛОКИРОВАНИЕ В ПРОСТРАНСТВЕ СОПЕРНИКА**

14.4 БЛОК И КОМАНДНЫЕ УДАРЫ

14.5 БЛОКИРОВАНИЕ ПОДАЧИ

14.6 ОШИБКИ БЛОКИРОВАНИЯ

ГЛАВА 5: ПЕРЕРЫВЫ, ЗАДЕРЖКИ И ИНТЕРВАЛЫ

ПРАВИЛО 15: ПЕРЕРЫВЫ

15.1 КОЛИЧЕСТВО ОБЫЧНЫХ ИГРОВЫХ ПЕРЕРЫВОВ

15.2 ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЬ ОБЫЧНЫХ ИГРОВЫХ ПЕРЕРЫВОВ

15.3 ЗАПРОСЫ ОБЫЧНЫХ ИГРОВЫХ ПЕРЕРЫВОВ

15.4 ТАЙМ-АУТЫ

15.5 ЗАМЕНЫ

15.6 ОГРАНИЧЕНИЯ ЗАМЕН

15.7 ИСКЛЮЧИТЕЛЬНАЯ ЗАМЕНА

15.8 ЗАМЕНА ПРИ ИСКЛЮЧЕНИИ ИЛИ ДИСКВАЛИФИКАЦИИ

15.9 НЕЗАКОННАЯ ЗАМЕНА

15.10 ПРОЦЕДУРА ЗАМЕНЫ

15.11 НЕПРАВИЛЬНЫЕ ЗАПРОСЫ

ПРАВИЛО 16: ЗАДЕРЖКИ ИГРЫ

16.1 ТИПЫ ЗАДЕРЖЕК

16.2 САНКЦИИ ЗА ЗАДЕРЖКУ

ПРАВИЛО 17: ИСКЛЮЧИТЕЛЬНЫЕ ПЕРЕРЫВЫ В ИГРЕ

17.1 ТРАВМА / БОЛЕЗНЬ

17.2 ВНЕШНИЕ ПОМЕХИ

17.3 ДЛИТЕЛЬНЫЕ ПЕРЕРЫВЫ

ПРАВИЛО 18: ИНТЕРВАЛЫ И СМЕНА ПЛОЩАДОК

18.1 ИНТЕРВАЛЫ

18.2 СМЕНА ПЛОЩАДОК

ГЛАВА 6: ПОВЕДЕНИЕ УЧАСТНИКОВ

ПРАВИЛО 19: ТРЕБОВАНИЯ К ПОВЕДЕНИЮ

19.1 СПОРТИВНОЕ ПОВЕДЕНИЕ

19.2 ЧЕСТНАЯ ИГРА

ПРАВИЛО 20: НЕПРАВИЛЬНОЕ ПОВЕДЕНИЕ И САНКЦИИ ЗА НЕГО

20.1 НЕЗНАЧИТЕЛЬНОЕ НЕПРАВИЛЬНОЕ ПОВЕДЕНИЕ

20.2 НЕПРАВИЛЬНОЕ ПОВЕДЕНИЕ, ПРИВОДЯЩЕЕ К САНКЦИЯМ

20.3 ШКАЛА САНКЦИЙ

20.4 ПРИМЕНЕНИЕ САНКЦИЙ ЗА НЕПРАВИЛЬНОЕ ПОВЕДЕНИЕ

20.5 НЕПРАВИЛЬНОЕ ПОВЕДЕНИЕ ДО И МЕЖДУ СЕТАМИ

20.6 КРАТКОЕ ОПИСАНИЕ НЕПРАВИЛЬНОГО ПОВЕДЕНИЯ И
ИСПОЛЬЗОВАННЫЕ КАРТОЧКИ

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

ГЛАВА 7: СУДЬИ

ПРАВИЛО 21: СУДЕЙСКАЯ БРИГАДА И ПРОЦЕДУРЫ

21.1 СОСТАВ

21.2 ПРОЦЕДУРЫ

ПРАВИЛО 22: 1-й СУДЬЯ

22.1 МЕСТОПОЛОЖЕНИЕ

22.2 ПОЛНОМОЧИЯ

22.3 ОБЯЗАННОСТИ

ПРАВИЛО 23: 2-й СУДЬЯ

23.1 РАСПОЛОЖЕНИЕ

23.2 ПОЛНОМОЧИЯ

23.3 ОБЯЗАННОСТИ

ПРАВИЛО 24: СУДЬЯ ПО ВЫЗОВАМ

24.1 МЕСТОПОЛОЖЕНИЕ

24.2 ОБЯЗАННОСТИ

ПРАВИЛО 25: ЗАПАСНОЙ СУДЬЯ

25.1 МЕСТОПОЛОЖЕНИЕ

25.2 ОБЯЗАННОСТИ

ПРАВИЛО 26: СЕКРЕТАРЬ

26.1 МЕСТОПОЛОЖЕНИЕ

26.2 ОБЯЗАННОСТИ

ПРАВИЛО 27: ПОМОЩНИК СЕКРЕТАРЯ

27.1 МЕСТОПОЛОЖЕНИЕ

27.2 ОБЯЗАННОСТИ

ПРАВИЛО 28: СУДЬИ НА ЛИНИИ

28.1 МЕСТОПОЛОЖЕНИЕ

28.2 ОБЯЗАННОСТИ

ПРАВИЛО 29: ОФИЦИАЛЬНЫЕ СИГНАЛЫ

29.1 СИГНАЛЫ СУДЕЙ РУКАМИ

29.2 СИГНАЛЫ ФЛАГОМ ЛИНЕЙНЫХ СУДЕЙ

ЧАСТЬ 2, РАЗДЕЛ 3: СХЕМЫ

СХЕМА 1a-1 (D1a-1): ЗОНА КОНТРОЛЯ СОРЕВНОВАНИЙ
(БЕЗ СРЕДСТВ ИНФОРМАЦИИ)

СХЕМА 1a-2 (D1a-2): ЗОНА КОНТРОЛЯ СОРЕВНОВАНИЙ
(СО СРЕДСТВАМИ ИНФОРМАЦИИ)

СХЕМА 1b (D1b): ИГРОВАЯ ПЛОЩАДКА

СХЕМА 2 (D2): ИГРОВАЯ ПЛОЩАДКА

СХЕМА 3 (D3): КОНСТРУКЦИЯ СЕТКИ

СХЕМА 4a (D4a): МЯЧ, ПЕРЕСЕКАЮЩИЙ ВЕРТИКАЛЬНУЮ
ПЛОСКОСТЬ СЕТКИ НА ПЛОЩАДКУ СОПЕРНИКА

ДИАГРАММА 4b (D4b): МЯЧ, ПЕРЕСЕКАЮЩИЙ ВЕРТИКАЛЬНУЮ
ПЛОСКОСТЬ СЕТКИ В СВОБОДНУЮ ЗОНУ СОПЕРНИКА

ЧАСТЬ 3: ОПРЕДЕЛЕНИЯ

ХАРАКТЕРИСТИКИ ИГРЫ

Волейбол – это вид спорта, в который играют две команды на игровой площадке, разделенной сеткой. Существуют различные версии, доступные для конкретных обстоятельств, чтобы предложить универсальность игры всем.

Цель игры – отправить мяч через сетку, чтобы приземлить его на площадке соперника, и предотвратить такое же усилие со стороны противника.

У команды есть три удара для возврата мяча (в дополнение к контакту с блоком).

Мяч вводится в игру подачей: удар подающего через сетку соперникам.

Розыгрыш продолжается до тех пор, пока мяч не приземлится на игровой площадке, не выйдет «в аут» или команда не сможет вернуть его должным образом.

В волейболе команда, выигравшая розыгрыш, получает очко (система очков розыгрыша). Когда принимающая команда выигрывает розыгрыш, она получает очко и право подавать, а ее игроки переходят на одну позицию по часовой стрелке.

ЧАСТЬ 1

ФИЛОСОФИЯ ПРАВИЛ И СУДЕЙСТВО

World ParaVolley находится в согласии с FIVB, как описано на следующих страницах

ВВЕДЕНИЕ

По всем меркам волейбол является одним из ведущих видов спорта в мире – у него больше аффилированных федераций, больше телезрителей, больше подписчиков в социальных сетях, больше зарегистрированных и любителей, чем у любого другого вида спорта, и динамичный, чистый и красочный образ, сочетающий в себе высококонкурентный вид спорта и шоу высокого уровня. Волейбол сидя – один из самых успешных и популярных соревновательных и любительских видов паралимпийского спорта в мире и один из немногих видов паралимпийского спорта, в которых спортсмены не полагаются на технологии и оборудование.

Уильям Морган, создатель игры, все одинаково узнали ее, потому что волейбол сохранил уникальные и уникальные элементы на протяжении многих лет. Некоторые из них он разделяет с другими играми с сеткой/мячом/ракеткой: Подача - Вращение (поочередная подача) - Атака - Защита - игроки могут играть у сетки и в задней части площадки. Но спорт продвинулся дальше. Он

взрывной, зрелищный, быстрый и свободный, и игроки небольшого роста делают сенсационные вещи на площадках в многолюдных местах.

Кроме того, волейбол уникален среди игр с сеткой тем, что требует, чтобы мяч находился в постоянном полете - летящий мяч - и позволяет каждой команде определенную степень внутренних передач, прежде чем мяч должен быть возвращен соперникам, такой вид формы мяча для создания условий для набора очков.

За последние годы ФИВБ и Всемирный параволейный комитет добились больших успехов в адаптации игр к современному миру, либерализовав критерии ведения мяча, введя двух специализированных защитных игроков «Либеро», внедрив требования с системой Video Challenge, чтобы обеспечить справедливость игры спортсменов и поощрение политики, поддерживающей справедливую игру, которая публикуется как на месте проведения, так и на экране.

ТЕКСТ ПРАВИЛ

Этот текст предназначен для широкой волейбольной общественности – игроков, тренеров, судей, зрителей, комментаторов и других – потому что понимание правил позволяет лучше играть и получать личное удовлетворение – тренеры могут создавать лучшую технику и тактику команды, предоставляя игрокам полную свободу для демонстрации своих навыков, а понимание взаимосвязи между письменными правилами и фактическими действиями на площадке позволяют судьям принимать более обоснованные решения.

Волейбол – это и рекреационный и соревновательный вид спорта. Рекреационный вид спорта затрагивает человеческий дух и способствует «веселью» и здоровой жизни. Соревнование позволяет людям демонстрировать наилучшие способности, креативность, свободу самовыражения и боевой дух. Правила разработаны и структурированы таким образом, чтобы все эти аспекты могли процветать.

СУДЬЯ В ЭТОЙ СТРУКТУРЕ

Суть хорошего судьи заключается в концепции справедливости, беспристрастности и последовательности (расположение посередине обеих игровых площадок является символом равновесия). Вместе они позволяют игрокам доверять действиям судьи.

Однако судья должен быть посредником, а не контролером, руководителем оркестра, а не диктатором, и эффективным промоутером, а не «эффективным» карателем.

Понимая причину, по которой было написано правило, и четко представляя его цель в рамках «шоу», судья становится важной частью общего успешного производства, оставаясь в основном «в тени» и вмешиваясь только при необходимости. Можно сказать, что хороший судья будет использовать правила, чтобы сделать соревнование полноценным опытом для всех заинтересованных лиц.

Тем, кто дочитал до этого момента, рассмотрите следующие правила как текущее состояние развития великой игры, но помните, почему эти предыдущие несколько абзацев могут быть так же важны для вас в вашей собственной позиции в спорте.

Понимайте игру! Принимайте участие! Держите мяч в полете!

ЧАСТЬ 2, РАЗДЕЛ 1

ПРАВИЛА ИГРЫ

ГЛАВА 1

ОБЪЕКТЫ И ОБОРУДОВАНИЕ

1 ИГРОВАЯ ПЛОЩАДКА

Игровая зона включает игровую площадку и свободную зону. Она должна быть прямоугольной и симметричной.

1.1 РАЗМЕРЫ

Игровая площадка представляет собой прямоугольник размером 10 x 4 м, окруженный свободной зоной шириной не менее 3 м со всех сторон.

Свободное игровое пространство – это пространство над игровой зоной, свободное от любых препятствий. Свободное игровое пространство должно иметь высоту не менее 7 м от игровой поверхности.

Для мировых соревнований по параволлейболу, мировых и официальных соревнований (включая зональные чемпионаты) свободная зона должна иметь ширину не менее 4 м от боковых линий и 6 м от конечных линий. Свободное игровое пространство должно иметь высоту не менее 10 м от игровой поверхности.

1.2 ИГРОВАЯ ПОВЕРХНОСТЬ

1.2.1 Поверхность должна быть ровной, горизонтальной и однородной. Она не должна представлять никакой опасности травмы для игроков. Запрещается играть на грубых или скользких поверхностях. Для World ParaVolley, мировых и официальных соревнований (включая зональные чемпионаты) разрешены только деревянные или синтетические поверхности. Любая поверхность должна быть предварительно одобрена World ParaVolley.

1.2.2 На крытых кортах поверхность игровой площадки должна быть светлого цвета.

Для World ParaVolley, мировых и официальных соревнований (включая зональные чемпионаты) для линий требуются белые цвета. Другие цвета, отличные друг от друга, требуются для игровой площадки и свободной зоны.

1.2.3 На открытых площадках допускается уклон 5 мм на метр для дренажа. Линии корта, изготовленные из твердого материала запрещены.

1.3 ЛИНИИ НА ПЛОЩАДКЕ

1.3.1 Все линии имеют ширину 5 см. Они должны быть светлого цвета, который отличается от цвета пола и от любых других линий.

1.3.2 ОГРАНИЧИТЕЛЬНЫЕ ЛИНИИ

Две боковые и две конечные линии обозначают игровую площадку. Как боковые, так и конечные линии проводятся внутри размеров игровой площадки.

1.3.3 ЦЕНТРАЛЬНАЯ ЛИНИЯ

Ось центральной линии делит игровую площадку на две равные площадки размером 5 x 4 м каждая; однако вся ширина линии считается принадлежащей обоим площадкам в равной степени. Эта линия проходит под сеткой от боковой линии до боковой линии.

1.4 ЗОНЫ И ОБЛАСТИ

1.4.1 ЗОНА ПОДАЧИ

Зона подачи представляет собой область шириной 4 м за каждой конечной линией.

Она ограничена сбоку двумя короткими линиями, каждая длиной 15 см, проведенными на расстоянии 20 см за конечной линией как продолжение боковых линий. Обе короткие линии включены в ширину зоны подачи.

В глубину зона подачи простирается до конца свободной зоны.

1.4.2 ЗОНА ЗАМЕНЫ

Зона замены является частью свободной зоны со стороны скамеек команд и ограничена продолжением центральной линии до конечной линии.

1.4.3 ЗОНА РАЗМИНКИ

Для мировых соревнований по параволлейболу, мировых и официальных соревнований (включая зональные чемпионаты) зоны разминки размером примерно 2 x 2 м расположены в обоих углах со стороны скамейки запасных, за пределами свободной зоны (если иное не указано Техническим делегатом).

1.5 ТЕМПЕРАТУРА

Минимальная температура не должна быть ниже 10 °C (50 °F).

Для мировых соревнований по параволлейболу, мировых и официальных соревнований (включая зональные чемпионаты) максимальная температура не должна быть выше 25 °C (77 °F), а минимальная не должна быть ниже 16 °C (61 °F).

1.6 ОСВЕЩЕНИЕ

Освещение должно быть не менее 300 люкс.

Для мировых соревнований по параволлейболу, мировых и официальных соревнований (включая зональные чемпионаты) освещение на игровой

площадке должно быть от 1000 до 1500 люкс, измеренное на высоте 1 м над поверхностью игровой площадки.

2 СЕТКА И СТОЙКИ

2.1 ВЫСОТА СЕТКИ

2.1.1 Сетка располагается вертикально над центральной линией, верх которой устанавливается на высоте 1,15 м для спортсменов-мужчин и 1,05 м для спортсменов-женщин.

2.1.2 Ее высота измеряется от центра игровой площадки. Высота сетки (над двумя боковыми линиями) должна быть точно такой же и не должна превышать официальную высоту более чем на 2 см.

2.2 КОНСТРУКЦИЯ

Сетка имеет ширину 0,80 м и длину 4,5–5 м (с 25–50 см с каждой стороны боковых полос), изготовлена из черной квадратной сетки с ячейками 10 см.

Для соревнований по параволейболу, мировых и официальных соревнований (включая зональные чемпионаты) сетка должна быть длиной 5 м.

На ее верхнем крае находится горизонтальная полоса шириной 7 см, изготовленная из сложенного вдвое белого полотна, сшитого по всей ее длине. Каждый крайний конец полосы имеет отверстие, через которое пропускается шнур, крепящий ленту к стойкам для поддержания ее верхней части в натянутом состоянии.

Внутри ленты гибкий трос крепит сетку к стойкам и поддерживает ее верхнюю часть в натянутом состоянии.

Внизу сетки есть еще одна горизонтальная полоса шириной 5 см, похожая на верхнюю, через которую продета веревка. Эта веревка крепит сетку к стойкам и удерживает ее нижнюю часть в натянутом состоянии.

2.3 БОКОВЫЕ ЛЕНТЫ

Две белые боковые полосы крепятся вертикально к сетке и располагаются непосредственно над каждой боковой линией.

Они имеют ширину 5 см и длину 0,80 м и считаются частью сетки.

2.4 АНТЕННЫ

Антенна представляет собой гибкий стержень длиной 1,60 м и диаметром 10 мм, изготовленный из стекловолокна или аналогичного материала.

Антенна крепится на внешнем крае каждой боковой полосы. Антенны расположены по противоположным сторонам сетки.

Верхние 80 см каждой антенны выступают над сеткой и отмечены 10-сантиметровыми полосами контрастного цвета, предпочтительно красного и белого. Антенны считаются частью сетки и сбоку ограничивают пространство перехода.

2.5 СТОЙКИ

2.5.1 Стойки, поддерживающие сетку, располагаются на расстоянии 0,5–1,0 м за пределами боковых линий. Они имеют максимальную высоту 1,25 м и предпочтительно регулируемые.

Для World ParaVolley, World и официальных соревнований (включая зональные чемпионаты) столбы, поддерживающие сетку, размещаются на расстоянии 1 м за пределами боковых линий и должны быть обиты. Столбы должны быть врыты в землю, если только для мероприятия не одобрены отдельно стоящие столбы World ParaVolley с утяжелителями.

2.5.2 Столбы закругленные и гладкие, закреплены на земле без проводов. Не должно быть никаких опасных или мешающих устройств.

2.6 ДОПОЛНИТЕЛЬНОЕ ОБОРУДОВАНИЕ

Все дополнительное оборудование определяется правилами World ParaVolley.

ПРАВИЛО 3 МЯЧЕЙ

3.1 СТАНДАРТЫ

Мяч должен быть сферическим, изготовленным из гибкого кожаного или синтетического кожаного чехла с камерой внутри, изготовленной из резины или аналогичного материала.

Его цвет может быть однородным светлым или комбинированным.

Синтетический кожаный материал и цветовые сочетания мячей, используемых в World ParaVolley, мировых и официальных соревнованиях

(включая зональные чемпионаты), должны соответствовать стандартам World ParaVolley.

Его окружность составляет от 65 до 67 см, а вес – от 260 до 280 г.

Его внутреннее давление должно составлять от 0,300 до 0,325 кг/см² (от 4,26 до 4,61 фунтов на кв. дюйм; от 294,3 до 318,8 мбар или гПа).

3.2 ОДНОРОДНОСТЬ МЯЧЕЙ

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

World ParaVolley, мировые и официальные соревнования (включая зональные чемпионаты), должны проводиться мячами, одобренными World ParaVolley, если только это не согласовано с World ParaVolley.

3.3 СИСТЕМА ТРЕХ МЯЧЕЙ

Для мировых соревнований по параволлейболу, мировых и официальных соревнований (включая зональные чемпионаты) используются три мяча. В этом случае размещаются шесть подающих мячи, по одному в каждом углу свободной зоны и по одному за каждым судьей.

ГЛАВА 2

УЧАСТНИКИ

4 КОМАНДЫ

4.1 СОСТАВ КОМАНДЫ

4.1.1 Для матча команда может состоять максимум из четырех (4) игроков (возраст, указанный в Регламенте для конкретных юношеских Паралимпийских игр), имеющих международную классификацию со статусом спортивного класса «Подтвержденный» или статусом спортивного класса «Пересмотр», включая максимум одного (1) игрока, классифицированного как «минимальное нарушение» (VS2), плюс: тренерский состав: один главный тренер, максимум один помощник главного тренера команды и медицинский персонал: один терапевт команды и один врач.

Только те, кто указан в протоколе, могут обычно входить в зону соревнований/контроля и принимать участие в официальной разминке и в матче.

Менеджер команды или журналист команды не могут сидеть на скамейке запасных в зоне контроля или за ней.

Для World ParaVolley, World и официальных соревнований (включая зональные чемпионаты) врач и терапевт команды должны быть частью официальной делегации и заранее аккредитованы Медицинским департаментом World ParaVolley.

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

4.1.3 Только игроки, записанные в протоколе, могут выходить на площадку и играть в матче. После того, как тренер и капитан команды подпишут протокол (список команды для электронного протокола), записанные игроки не могут быть изменены.

4.2 РАСПОЛОЖЕНИЕ КОМАНДЫ

4.2.1 Игрок, не участвующий в игре, должен либо сидеть на скамейке своей команды, либо находиться в своей разминочной зоне. Тренер и другие члены команды сидят на скамейке, но могут временно ее покидать.

Скамейки для команды расположены рядом со столом секретаря, за пределами свободной зоны.

4.2.2 Только членам состава команды разрешается сидеть на скамейке запасных во время матча и участвовать в официальной разминке.

4.2.3 Игроки, не находящиеся в игре, могут разминаться без мячей следующим образом:

4.2.3.1 во время игры: в зонах разминки

4.2.3.2 во время тайм-аутов: в свободной зоне за своей площадкой

4.2.4 Во время перерывов между сетами игроки могут разминаться с использованием мячей в своей свободной зоне.

4.3 ОБОРУДОВАНИЕ

Экипировка игрока состоит из майки, шорт или длинных брюк, носков (форма) и спортивной обуви. Игроки могут играть без обуви.

Игрокам разрешается носить облегающую компрессионную одежду под шортами команды при условии, что она:

- не длиннее шорт,
- того же цвета, что и шорты, или белого, черного или нейтрального цвета,
- члены команды, играющие в шортах, используют тот же тип/комбинацию.

Компрессионную одежду без подкладки можно носить под длинными брюками. Члены команды, играющие в длинных брюках, должны использовать тот же тип/комбинацию.

Игрокам не разрешается сидеть на толстом материале или носить специально изготовленные толстые шорты или брюки.

4.3.1 Цвет и дизайн майки, шорт или длинных брюк, компрессионной одежды и носков должны быть едиными для команды. Форма должна быть чистой.

4.3.2 Обувь должна быть легкой и гибкой с резиновой или композитной подошвой без каблуков.

Для соревнований по параволейболу, чемпионатов мира и официальных соревнований (включая зональные чемпионаты) запрещено носить обувь с маркировочной подошвой.

4.3.3 Футболки игроков должны быть пронумерованы от 1 до 99.

4.3.3.1 Номер должен быть размещен на футболке по центру спереди и сзади. Цвет и яркость номеров должны контрастировать с цветом и яркостью футболок.

4.3.3.2 Номер должен быть высотой не менее 15 см на груди и не менее 20 см на спине. Полоса, образующая номера, должна быть шириной не менее 2 см.

4.3.4 Капитан команды должен иметь на своей футболке полосу размером 8 x 2 см, подчеркивающую номер на груди.

4.3.5 Запрещено носить форму другого цвета, чем у других игроков, и/или без официальных номеров.

4.4 СМЕНА ЭКИПИРОВАНИЯ

Первый судья может разрешить одному или нескольким игрокам:

4.4.1 играть без обуви;

На мировых соревнованиях по параволейболу, мировых и официальных соревнованиях (включая зональные чемпионаты) запрещено играть босиком (без носков).

4.4.2 менять мокрую или поврежденную форму между партиями или после замены, при условии, что цвет, дизайн и номер новой формы(форм) будут такими же;

4.4.3 играть в тренировочных костюмах в холодную погоду, при условии, что они будут одного цвета и дизайна для всей команды и пронумерованы в соответствии с Правилom 4.3.3.

4.5 ЗАПРЕЩЕННЫЕ ПРЕДМЕТЫ

4.5.1 Запрещено носить предметы, которые могут нанести травму или дать искусственное преимущество игроку. Бинты можно носить, но все, что может быть опасным, не допускается.

4.5.2 Игроки могут носить очки или линзы на свой страх и риск.

4.5.3 Компрессионные подушечки (мягкие защитные устройства от травм) можно носить для защиты.

Для соревнований World ParaVolley, World и официальных соревнований (включая зональные чемпионаты) эти устройства должны быть того же цвета, что и соответствующая часть формы. Могут также использоваться черный, белый или нейтральные цвета, но они должны быть одинаковыми для всей команды.

5 РУКОВОДИТЕЛИ КОМАНД

И капитан команды, и тренер несут ответственность за поведение и дисциплину членов своей команды.

5.1 КАПИТАН

5.1.1 ПЕРЕД МАТЧЕМ капитан команды подписывает протокол (список команды для электронного протокола) и представляет свою команду в жеребьевке.

5.1.2 ВО ВРЕМЯ МАТЧА и на площадке капитан команды является игровым капитаном. Когда капитан команды отсутствует на площадке, тренер или капитан команды должны назначить другого игрока на площадке, чтобы он взял на себя роль игрового капитана. Этот игровой капитан сохраняет свои обязанности до тех пор, пока его не заменят, или капитан команды не вернется в игру, или пока сет не закончится.

Когда мяч находится вне игры, только игровой капитан имеет право обращаться к судьям:

5.1.2.1 просить объяснения применения или толкования Правил, а также подавать запросы или вопросы своим товарищам по команде. Если игровой капитан не согласен с разъяснениями первого судьи, он/она может выбрать протест против такого решения и немедленно указать первому судье, что он/она оставляет за собой право записать официальный протест в протокол по окончании матча;

5.1.2.2 просить разрешения:

- а) на замену всего или части оборудования,
- б) на проверку ротации подачи команд,
- с) на проверку пола, сетки, мяча и т. д.;

5.1.2.3 в отсутствие тренера запрашивать тайм-ауты и замены.

5.1.3 В КОНЦЕ МАТЧА капитан команды:

5.1.3.1 благодарит судей и подписывает протокол, подтверждая результат;

5.1.3.2 может, когда это будет своевременно отмечено первым судьей, подтвердить и записать в протокол официальный протест относительно применения или интерпретации правил судьей.

5.2 ТРЕНЕР

5.2.1 На протяжении всего матча тренер руководит игрой своей команды из-за пределов игровой площадки. Он/она выбирает стартовые составы, запасных и берет тайм-ауты. В этих функциях его/ее контактным лицом является второй судья.

5.2.2 ПЕРЕД МАТЧЕМ тренер записывает или проверяет имена и номера своих игроков в составе команды в протоколе (список команды для электронного протокола), а затем подписывает его.

5.2.3 ВО ВРЕМЯ МАТЧА тренер:

5.2.3.1 перед каждой партией передает второму судье или секретарю лист(ы) расстановки, заполненные и подписанные должным образом;

5.2.3.2 сидит на скамейке команды, ближайшей к секретарю, но может ее покинуть;

5.2.3.3 запрашивает тайм-ауты и замены

5.2.3.4 может, как и другие члены команды, давать указания игрокам на площадке. Тренер может давать эти указания, стоя или сидя в пределах свободной зоны перед скамейкой своей команды от начала скамейки команды до зоны разминки, если она расположена в углу зоны контроля соревнований, не мешая и не задерживая матч.

Если зона разминки расположена за скамейкой команды, то тренер может переместиться от начала скамейки команды до конца площадки своей команды, но не должен загораживать обзор линейным судьям.

5.3 ПОМОЩНИК КОМАНДЫ

5.3.1 Помощник команды сидит на скамейке команды, но не имеет права вмешиваться в матч.

5.3.2 Если тренеру необходимо покинуть свою команду по любой причине, включая санкции, но исключая выход на площадку в качестве игрока,

помощник команды может взять на себя функции тренера на время отсутствия, после подтверждения судьей капитаном игры.

ГЛАВА 3

ФОРМАТ ИГРЫ

6 НАБЕРИ ОЧКО, ВЫИГРАЙ СЕТ И МАТЧ

6.1 НАБОР ОЧКОВ

6.1.1 ОЧКО

Команда зарабатывает очко:

6.1.1.1 при успешном попадании мяча на площадку соперника;

6.1.1.2 при совершении командой соперника ошибки;

6.1.1.3 при получении командой соперника штрафа.

6.1.2 ОШИБКА

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

6.1.2.1 если две или более ошибок совершаются подряд, засчитывается только первая;

6.1.2.2 если две или более ошибок совершаются соперниками одновременно, объявляется **ДВОЙНАЯ ОШИБКА** и розыгрыш переигрывается.

6.1.3 РОЗЫГРЫШ И ЗАВЕРШЕННЫЙ РОЗЫГРЫШ

Розыгрыш – это последовательность игровых действий с момента удара подающим до выхода мяча из игры. Завершенный розыгрыш – это последовательность игровых действий, которая приводит к присуждению очка. Это включает:

- присуждение штрафа
- потерю подачи за удар, нанесенный после истечения лимита времени.

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

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

6.2 ВЫИГРАТЬ СЕТ

Сет выигрывает команда, набравшая 25 очков с минимальным преимуществом в два очка. В случае ничьей 24 на 24 игра продолжается до достижения преимущества в два очка (26 на 24; 27 на 25; и т. д.).

6.3 ВЫИГРАТЬ В МАТЧЕ

6.3.1 Матч выигрывает команда, выигравшая два сета.

6.3.2 Во всех матчах будут сыграны все три сета. Третий сет также играется до 25 очков с минимальным преимуществом в 2 очка. В случае ничьей 24 – 24 игра продолжается до достижения преимущества в два очка (26 – 24; 27 – 25; и т. д.).

6.4 НЕЯВКА И НЕПОЛНЫЙ СОСТАВ КОМАНДЫ

6.4.1 Если команда отказывается играть после того, как ее вызвали, она объявляется неявившейся и проигрывает матч со счетом 0 – 3 за матч и 0 – 25 за каждый сет.

6.4.2 Команда, которая без уважительной причины не появляется на игровой площадке вовремя, объявляется неявившейся с тем же результатом, что и в правиле 6.4.1.

6.4.3 Команда, объявленная НЕПОЛНОЙ для сета или матча, проигрывает сет или матч. Противоположная команда получает очки или очки и сет, необходимые для победы в сете или матче. Неполная команда сохраняет свои очки и сет.

7 СТРУКТУРА ИГРЫ

7.1 ЖЕРЕБЬЕВКА

Перед матчем первый судья проводит жеребьевку, чтобы определить первую подачу и стороны площадки в первом сете.

Новая жеребьевка будет проведена перед третьим и последним сетом.

7.1.1 Жеребьевка проводится в присутствии двух капитанов команд.

7.1.2 Победитель жеребьевки выбирает ЛИБО:

7.1.2.1 право подавать или принимать подачу, ИЛИ:

7.1.2.2 сторону площадки.

Проигравший выбирает оставшийся выбор.

7.2 ОФИЦИАЛЬНАЯ РАЗМИНКА

7.2.1 Перед матчем, если команды ранее имели игровую площадку исключительно в своем распоряжении, они имеют право на 6-минутную официальную разминку вместе у сетки; в противном случае они могут иметь 10 минут.

Для World ParaVolley, Мировых и Официальных Соревнований (включая Зональные Чемпионаты) команды будут иметь право на 10-минутную разминку вместе у сетки.

7.2.2 Если любой из капитанов запрашивает отдельные (последовательные) официальные разминки у сетки, командам предоставляется 3 минуты или 5 минут каждой.

7.2.3 В случае последовательных официальных разминок команда, которая первой подает, делает первую очередь у сетки.

Для World ParaVolley, Мировых и Официальных Соревнований (включая Зональные Чемпионаты) все игроки должны носить игровую форму для полного протокола и разминки.

7.3 СТАРТОВЫЙ СОСТАВ КОМАНДЫ

7.3.1 В игре всегда должно быть три игрока от каждой команды. Три игрока на площадке могут включать максимум одного игрока с «минимальным поражением» (VS2).

Стартовый состав команды указывает порядок ротации игроков на площадке. Этот порядок должен сохраняться на протяжении всей партии.

7.3.2 Перед началом каждой партии тренер должен представить стартовый состав своей команды на листе расстановки или с помощью электронного устройства (если используется). Лист подается, должным образом заполненный и подписанный, второму судье или секретарю – или отправляется в электронном виде непосредственно секретарю.

7.3.3 Игроки, не входящие в стартовый состав партии, являются запасными для этой партии.

7.3.4 После того, как лист расстановки был передан второму судье или секретарю, никакие изменения в составе не могут быть разрешены без обычной замены.

7.3.5 Расхождения между позициями игроков на площадке и в листе расстановки рассматриваются следующим образом:

7.3.5.1 когда такое несоответствие обнаруживается до начала сета, позиции игроков должны быть исправлены в соответствии с теми, что указаны в листе расстановки - санкции не будет;

7.3.5.2 когда до начала сета любой игрок на площадке оказывается не зарегистрированным в листе расстановки этой партии, этот игрок должен быть заменен в соответствии с листом расстановки - санкции не будет;

7.3.5.3 однако, если тренер хочет оставить такого незарегистрированного игрока(ов) на площадке, он/она должен запросить обычную замену(ы), используя соответствующий жест рукой, который затем будет записан в протокол.

Если несоответствие между позициями игроков и листом расстановки будет обнаружено позже, команда, совершившая ошибку, должна вернуться на правильные позиции. Очки соперника остаются действительными, и, кроме того, он получает очко и следующую подачу. Все очки, набранные командой, совершившей ошибку, с момента совершения ошибки до момента ее обнаружения, аннулируются.

7.3.5.4 Если игрок находится на площадке, но он/она не зарегистрирован в составе команды, очки соперника остаются действительными, и, кроме того, они получают очко и подачу. Команда, совершившая ошибку, теряет все очки и/или сеты (0–25, если необходимо), набранные с момента выхода незарегистрированного игрока на площадку, и должна будет предоставить пересмотренный лист расстановки и отправить нового зарегистрированного игрока на площадку на место незарегистрированного игрока.

7.4 ПОЗИЦИИ

7.4.1 В момент удара по мячу подающим каждая команда должна находиться на своей площадке (кроме подающего). Нет никаких установленных позиций.

7.4.2 После удара подачи игроки могут перемещаться и занимать любую позицию на своей площадке и в свободной зоне.

7.5 ПОЗИЦИОННАЯ ОШИБКА

7.4.1 В момент удара по мячу подающим каждая команда должна находиться в пределах своей площадки (кроме подающего). Нет установленных позиций.

7.4.2 После удара по подаче игроки могут перемещаться и занимать любую позицию на своей площадке и в свободной зоне.

7.5 ПОЗИЦИОННАЯ ОШИБКА

7.5.1 Команда совершает позиционную ошибку, если любой игрок находится на площадке из-за незаконной замены, и игра возобновляется; это считается позиционной ошибкой с последствиями незаконной замены.

7.6 РОТАЦИЯ

7.6.1 Порядок ротации определяется стартовым составом команды и контролируется порядком подачи и позициями игроков на протяжении всей партии.

7.6.2 Когда принимающая команда получила право подавать, ее игроки меняются на одну позицию по часовой стрелке.

7.7 ОШИБКА ПЕРЕХОДА

7.7.1 Ошибкой перехода считается ошибка, совершенная, когда ПОДАЧА не выполняется в соответствии с порядком перехода. Это приводит к следующим последствиям в следующем порядке:

7.7.1.1 секретарь останавливает игру с помощью зуммера; соперник получает очко и следующую подачу;

Если ошибка перехода определяется только после завершения розыгрыша, который начался с ошибки перехода, сопернику присуждается только одно очко, независимо от результата сыгранного розыгрыша.

7.7.1.2 порядок перехода команды, совершившей ошибку, должен быть исправлен.

7.7.2 Кроме того, секретарь должен определить точный момент, когда была совершена ошибка, и все очки, набранные впоследствии командой, совершившей ошибку, должны быть аннулированы. Очки соперника остаются в силе. Если этот момент не может быть определен, то аннулирование очков не происходит, и единственной санкцией является очко и подача сопернику.

ГЛАВА 4

ИГРОВЫЕ ДЕЙСТВИЯ

8 СОСТОЯНИЙ ИГРЫ

8.1 МЯЧ В ИГРЕ

Мяч находится в игре с момента удара при подаче, разрешенной первым судьей.

8.2 МЯЧ ВНЕ ИГРЫ

Мяч находится вне игры в момент ошибки, которую фиксирует один из судей; при отсутствии ошибки – в момент свистка.

8.3 МЯЧ «В ИГРЕ»

Мяч находится В ИГРЕ, если в любой момент его контакта с полом какая-либо часть мяча касается площадки, включая ограничительные линии.

8.4 МЯЧ «В ИГРЕ»

Мяч находится В ИГРЕ, когда:

8.4.1 все части мяча, которые касаются пола, полностью находятся за ограничительными линиями;

8.4.2 он касается предмета за пределами площадки, потолка или человека вне игры;

8.4.3 касается антенн, канатов, стоек или самой сетки за пределами боковых полос;

8.4.4 пересекает вертикальную плоскость сетки частично или полностью за пределами пространства перехода, за исключением случая Правила 10.1.2;

8.4.5 полностью пересекает нижнее пространство под сеткой.

9 ИГРА С МЯЧОМ

Каждая команда должна играть в пределах своей игровой зоны и пространства (за исключением Правила 10.1.2).

Однако мяч может быть извлечен из-за пределов ее собственной свободной зоны.

9.1 КОМАНДНЫЕ УДАРЫ

Ударом считается любой контакт с мячом игрока, находящегося в игре.

Команда имеет право на максимум три удара (в дополнение к блокировке) для возврата мяча. Если используется больше ударов, команда совершает ошибку ЧЕТЫРЕХ УДАРОВ.

9.1.1 ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНЫЕ КОНТАКТЫ

Игрок не может ударить по мячу два раза подряд (за исключением Правил 9.2.3, 14.2 и 14.4.2).

9.1.2 ОДНОВРЕМЕННЫЕ КОНТАКТЫ

Два или три игрока могут коснуться мяча в один и тот же момент.

9.1.2.1 когда два (или три) товарища по команде касаются мяча одновременно, это засчитывается как два (или три) удара (за исключением блокировки). Если они тянутся к мячу, но только один из них касается его, засчитывается один удар. Столкновение игроков не является ошибкой.

9.1.2.2 когда два соперника одновременно касаются мяча над сеткой и мяч остается в игре, команда, получившая мяч, имеет право на еще три удара. Если такой мяч уходит «в аут», это вина команды на противоположной стороне.

9.1.2.3 если одновременные удары двух соперников над сеткой приводят к ЗАХВАТУ, это ОБЩАЯ ОШИБКА, и розыгрыш переигрывается.

Однако короткий захват разрешен, если длительный контакт не останавливает непрерывность игры.

9.1.3 ПОМОЩЬ ПРИ УДАРЕ

В пределах игровой зоны игроку не разрешается принимать поддержку от товарища по команде или любой конструкции/предмета, чтобы ударить по мячу.

Однако игрок, который собирается совершить ошибку (коснуться сетки или пересечь центральную линию и т. д.), может быть остановлен или удержан товарищем по команде.

9.2 ХАРАКТЕРИСТИКИ УДАРА

9.2.1 Мяч может касаться любой части тела.

9.2.2 Мяч нельзя ловить и/или бросать. Он может отскакивать в любом направлении.

9.2.3 Мяч может касаться различных частей тела, при условии, что контакты происходят одновременно.

Исключения:

9.2.3.1 при блокировке могут быть сделаны последовательные контакты одним или несколькими игроками, при условии, что контакты происходят во время одного действия;

9.2.3.2 при первом ударе команды мяч может касаться различных частей тела последовательно, при условии, что контакты происходят во время одного действия.

9.3 ОШИБКИ В ИГРЕ С МЯЧОМ

9.3.1 ЧЕТЫРЕ УДАРА: команда ударяет по мячу четыре раза, прежде чем вернуть его.

9.3.2 ПОМОЩЬ ОТ УДАРНИКА: игрок получает поддержку от товарища по команде или любой конструкции/предмета, чтобы ударить по мячу в пределах игровой зоны.

9.3.3 ЛОВЛЯ: мяч пойман и/или брошен; он не отскакивает от удара.

9.3.4 ДВОЙНОЙ КОНТАКТ: игрок дважды подряд ударяет по мячу или мяч последовательно касается различных частей его/ее тела.

9.3.5 ПОДЪЕМ: часть тела игрока между ягодицами и плечами теряет контакт с площадкой во время игрового действия (исключение Правило 9.4.1).

9.4 КОНТАКТ С ПЛОЩАДКОЙ

9.4.1 Во время игровых действий игроки должны всегда касаться площадки какой-либо частью тела между ягодицами и плечами. Подъем разрешен по всей площадке при игре мячом в оборонительном действии (во время 1-го, 2-го или 3-го контакта), если контакт произошел, когда мяч не полностью выше верхней части сетки.

9.4.2 Вставать, поднимать тело или делать шаги запрещено.

10 МЯЧ У СЕТКИ

10.1 МЯЧ, ПЕРЕСЕКАЮЩИЙ СЕТКУ

10.1.1 Мяч, посланный на площадку соперника, должен перелететь через сетку в пределах площади перехода. Площадь перехода – это часть вертикальной плоскости сетки, ограниченная следующим образом:

10.1.1.1 снизу, верхним краем сетки

10.1.1.2 по бокам, антеннами и их воображаемыми продолжениями;

10.1.1.3 сверху, потолком.

10.1.2 Мяч, пересекший плоскость сетки в свободную зону соперника полностью или частично через внешнее пространство, может быть отыгран в рамках ударов команды, при условии, что:

10.1.2.1 игрок не коснулся площадки соперника;

10.1.2.2 мяч при отыгрыше снова пересечет плоскость сетки полностью или частично через внешнее пространство на той же стороне площадки.

Команда соперника не может препятствовать такому действию.

10.1.3 Мяч, направляющийся в сторону площадки соперника через нижнее пространство, находится в игре до момента, когда он полностью пересечет вертикальную плоскость сетки.

10.2 МЯЧ, КАСАЮЩИЙСЯ СЕТКИ

При пересечении сетки мяч может коснуться ее.

10.3 МЯЧ В СЕТКЕ

10.3.1 Мяч, попавший в сетку, может быть возвращен в пределах трех ударов команды.

10.3.2 Если мяч прорывает сетку или срывает ее, розыгрыш отменяется и переигрывается.

11 ИГРОК У СЕТКИ

11.1 ВЫХОД ЗА СЕТКУ

11.1.1 При блокировке игрок может коснуться мяча за сеткой, при условии, что он/она не мешает игре соперника до или во время его атакующего удара.

11.1.2 После атакующего удара игроку разрешается провести рукой за сетку, при условии, что контакт был произведен в пределах его/ее собственного игрового пространства.

11.2 ПРОНИКНОВЕНИЕ ПОД СЕТКУ

11.2.1 Разрешается проникать в пространство соперника под сеткой, при условии, что это не мешает игре соперника.

11.2.2 Разрешается касаться площадки соперника за центральной линией любой частью тела, при условии, что это не мешает игре соперника.

11.2.3 Игрок может выйти на площадку соперника после того, как мяч вышел из игры.

11.2.4 Игроки могут проникать в свободную зону соперника, при условии, что они не мешают игре соперника.

11.3 КОНТАКТ С СЕТКОЙ

11.3.1 Контакт игрока с сеткой не является ошибкой, если это не мешает игре.

11.3.2 Игроки могут касаться стойки, канатов или любого другого объекта за пределами антенн, включая саму сетку, при условии, что это не мешает игре.

11.3.3 Когда мяч попадает в сетку, в результате чего он касается соперника, это не является ошибкой.

11.4 ОШИБКИ ИГРОКА У СЕТКИ

11.4.1 Игрок касается мяча или соперника в пространстве соперника до или во время атакующего удара соперника.

11.4.2 Игрок вмешивается в игру соперника, проникая в пространство соперника под сеткой.

11.4.3 Игрок проникает на площадку соперника, мешая игре соперника.

11.4.4 Игрок вмешивается в игру (помимо прочего):

- касаясь верхней полосы сетки между антеннами или самой антенны во время игры в мяч или попытки игры в мяч,

- используя сетку между антеннами в качестве опоры или стабилизирующего средства во время игры в мяч,

- создавая несправедливое преимущество над соперником, касаясь сетки,

- совершая действия, которые мешают законной попытке соперника сыграть в мяч,

- ловля/удерживание сетки

Любой игрок, находящийся близко к мячу во время игры и пытающийся сыграть в него, считается участвовавшим в игре в мяч, даже если с ним не произошло никакого контакта.

Однако касание сетки за пределами антенны не считается ошибкой (за исключением Правила 9.1.3).

12 ПОДАЧА

Подача – это действие по вводу мяча в игру игроком, находящимся в зоне подачи.

12.1 ПЕРВАЯ ПОДАЧА В СЕТЕ

12.1.1 Первая подача в первом сете, а также в третьем сете выполняется командой, определенной жеребьевкой.

12.1.2 Другие сету начинаются с подачи команды, которая не подавала первой в предыдущем сете.

12.2 ПОРЯДОК ПОДАЧИ

12.2.1 Игроки должны следовать порядку подачи, записанному в листе расстановки.

12.2.2 После первой подачи в сете игрок, который будет подавать, определяется следующим образом:

12.2.2.1 когда подающая команда выигрывает розыгрыш, игрок (или его/ее замена), который подавал ранее, подает снова;

12.2.2.2 когда принимающая команда выигрывает розыгрыш, она получает право подавать и делает ротацию перед фактической подачей. Порядок ротации в листе расстановки должен быть сохранен.

12.3 РАЗРЕШЕНИЕ НА ПОДАЧУ

Первый судья разрешает подачу, убедившись, что обе команды готовы к игре, а подающий владеет мячом.

12.4 ВЫПОЛНЕНИЕ ПОДАЧИ

12.4.1 Мяч должен быть ударен одной рукой или любой частью руки после подбрасывания или выпуска из руки(рук).

12.4.2 Разрешено только одно подбрасывание или выпуск мяча. Разрешено ведение или перемещение мяча в руках.

12.4.3 В момент удара при подаче ягодицы подающего не должны касаться площадки (включая конечную линию) или пола за пределами зоны подачи. Стопа (стопы), нога(и) или рука(и) подающего могут касаться площадки и/или свободной зоны за пределами зоны подачи.

12.4.4 Подающий должен ударить по мячу в течение 8 секунд после свистка 1-го судьи на подачу.

12.4.5 подача, выполненная до свистка судьи, отменяется и повторяется.

12.5 ЗАСЛОН

12.5.1 Игроки подающей команды не должны мешать своему сопернику посредством индивидуального или коллективного заслона видеть удар при подаче и траекторию полета мяча.

12.5.2 Игрок или группа игроков подающей команды создают заслон, размахивая руками или двигаясь вбок во время выполнения подачи, или сидя сгруппированными, и при этом скрывают как удар при подаче, так и траекторию полета мяча до тех пор, пока мяч не достигнет вертикальной плоскости сетки.

12.6 ОШИБКИ, СОВЕРШЕННЫЕ ВО ВРЕМЯ ПОДАЧИ

12.6.1. ОШИБКИ ПОДАЧИ

Следующие ошибки приводят к смене подачи, даже если соперник находится не на своей позиции. Подающий:

12.6.1.1 нарушает порядок подачи;

12.6.1.2 не выполняет подачу должным образом;

12.6.1.3 поднимает ягодицы

12.6.2 ОШИБКИ ПОСЛЕ УДАРА ПОДАЧИ

После правильного удара по мячу подача становится ошибкой (если только игрок не находится вне позиции), если мяч:

12.6.2.1 касается игрока подающей команды или не пересекает вертикальную плоскость сетки полностью через пространство перехода;

12.6.2.2 выходит ЗА ПРЕДЕЛЫ;

12.6.2.3 проходит над антенной.

12.7 ОШИБКИ ПОДАЧИ И ПОЗИЦИОННЫЕ ОШИБКИ

12.7.1 Если подающий совершает ошибку в момент удара при подаче (неправильное выполнение, неправильный порядок поворота и т. д.), а соперник находится вне позиции, то наказывается ошибка подачи.

12.7.2 Вместо этого, если выполнение подачи было правильным, но подача впоследствии становится некорректной (выходит за пределы, проходит через заслон и т. д.), то позиционная ошибка имеет место первой и наказывается.

13 АТАКУЮЩИЙ УДАР

13.1 ХАРАКТЕРИСТИКИ АТАКУЮЩЕГО УДАРА

13.1.1 Все действия, которые направляют мяч в сторону соперника, за исключением подачи и блока, считаются атакующими ударами.

13.1.2 Во время атакующего удара опрокидывание разрешено только в том случае, если мяч был чисто ударен, а не пойман или брошен.

13.1.3 Атакующий удар завершается в момент полного пересечения мячом вертикальной плоскости сетки или касания его соперником.

13.1.4 Разрешается атаковать подачу соперника.

13.2 ОГРАНИЧЕНИЯ АТАКУЮЩЕГО УДАРА

13.2.1 Игрок может завершить атакующий удар на любой высоте, при условии, что контакт с мячом был осуществлен в пределах собственного игрового пространства игрока.

13.3 ОШИБКИ АТАКУЮЩЕГО УДАРА

13.3.1 Игрок ударяет по мячу в пределах игрового пространства команды соперника.

13.3.2 Игрок выбивает мяч за пределы поля.

13.3.3 Игрок поднимает ягодицы в момент удара по мячу

14 БЛОК

14.1 БЛОК

14.1.1 Блокировка – это действие игроков, находящихся близко к сетке, по перехвату мяча, летящего от соперника, путем вытягивания руки выше верхней границы сетки, независимо от высоты контакта с мячом. В момент контакта с мячом часть тела должна находиться выше верхней границы сетки.

14.1.2 ПОПЫТКА БЛОКА

Попытка блока – это действие по блокированию без касания мяча.

14.1.3 ЗАВЕРШЕННЫЙ БЛОК

Блок считается завершенным, когда мяча касается блокирующий.

14.1.4 КОЛЛЕКТИВНЫЙ БЛОК

Коллективный блок выполняется двумя или тремя игроками, находящимися близко друг к другу, и считается завершенным, когда один из них касается мяча.

14.2 КОНТАКТ БЛОКА

Последовательные (быстрые и непрерывные) контакты с мячом могут происходить одним или несколькими блокирующими, при условии, что контакты совершаются во время одного действия.

14.3 БЛОКИРОВАНИЕ В ПРОСТРАНСТВЕ СОПЕРНИКА

При блокировании игрок может выносить руки за сетку, при условии, что это действие не мешает игре соперника. Таким образом, не разрешается касаться мяча за сеткой, пока соперник не выполнит атакующий удар.

14.4 БЛОК И КОМАНДНЫЕ УДАРЫ

14.4.1 Контакт блоком не считается как командный удар. Следовательно, после контакта блоком команда имеет право на три удара, чтобы вернуть мяч.

14.4.2 Первый удар после блока может быть выполнен любым игроком, включая того, кто коснулся мяча во время блока.

14.5 БЛОКИРОВАНИЕ ПОДАЧИ

Блокировать подачу соперника разрешено.

14.6 ОШИБКИ БЛОКИРОВКИ

14.6.1 Блокирующий касается мяча в пространстве соперника либо до, либо одновременно с атакующим ударом соперника.

14.6.2 Блокирующий поднимает свои ягодицы, когда он/она играет с мячом или участвует в блоке. Поднятие своих ягодиц во время блокировки без касания мяча НЕ является ошибкой.

14.6.3 Мяч отправлен за пределы блока.

14.6.4 Блокировка мяча в пространстве соперника из-за пределов антенны.

ГЛАВА 5

ПРЕРЫВАНИЯ, ЗАДЕРЖКИ И ИНТЕРВАЛЫ

15 ПЕРЕРЫВЫ

Перерыв – это время между одним завершенным розыгрышем и свистком 1-го судьи на следующую подачу.

Единственными обычными перерывами в игре являются ТАЙМ-АУТЫ и ЗАМЕНЫ.

15.1 КОЛИЧЕСТВО ОБЫЧНЫХ ПЕРЕРЫВОВ В ИГРЕ

Каждая команда может запросить максимум два тайм-аута и две замены за сет.

15.2 ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЬ ОБЫЧНЫХ ПЕРЕРЫВОВ В ИГРЕ

15.2.1 Запрос на один или два тайм-аута и один запрос на замену любой командой могут следовать друг за другом в течение одного и того же перерыва.

15.2.2 Однако команда не имеет права делать последовательные запросы на замену во время одного и того же перерыва.

15.2.3 Между двумя отдельными запросами замены от одной и той же команды должен быть заверченный розыгрыш (исключение: вынужденная замена из-за травмы или удаления/дисквалификации (Правила 15.5.2, 15.7, 15.8)).

15.2.4 Не разрешается запрашивать какие-либо обычные игровые перерывы после того, как запрос был отклонен и санкционирован предупреждением о задержке во время того же перерыва (т. е. до окончания следующего заверченного розыгрыша).

15.3 ЗАПРОСЫ ОБЫЧНЫХ ИГРОВЫХ ПЕРЕРЫВОВ

15.3.1 Обычные игровые перерывы могут быть запрошены тренером или, в отсутствие тренера, игровым капитаном и только ими.

15.3.2 Замена до начала сета разрешена и должна быть записана как обычная замена в этом сете.

15.4 ТАЙМ-АУТЫ

15.4.1 Запросы на тайм-аут должны быть сделаны с помощью соответствующего жеста рукой, когда мяч находится вне игры и до свистка на подачу. Все запрашиваемые тайм-ауты длятся 30 секунд.

Для мировых параволейбольных, мировых и официальных соревнований (включая зональные чемпионаты) обязательно использовать зуммер, а затем жест рукой, чтобы запросить тайм-аут.

15.4.2 Во время всех тайм-аутов игроки, находящиеся в игре, должны идти в свободную зону возле своей скамейки запасных.

15.5 ЗАМЕНА

15.5.1 Замена – это действие, посредством которого игрок, после того как он был зафиксирован секретарем, входит в игру, чтобы занять позицию другого игрока, который должен покинуть площадку в этот момент.

15.5.2 Когда замена производится из-за травмы игрока в игре, это может сопровождаться показом тренером (или игровым капитаном) соответствующего жеста рукой.

15.6 ОГРАНИЧЕНИЯ ЗАМЕН

15.6.1 Игрок стартового состава может покинуть партию, но только один раз в партии, и вернуться, но только один раз в партии и только на свою предыдущую позицию в составе.

15.6.2 Запасной игрок может выйти на партию вместо игрока стартового состава, но только один раз за партию, и он/она может быть заменен только тем же стартовым игроком.

15.7 ИСКЛЮЧИТЕЛЬНАЯ ЗАМЕНА

Игрок, который не может продолжать игру из-за травмы, болезни, дисквалификации или удаления, должен быть заменен в соответствии с правилами. Если это невозможно, команда имеет право сделать ИСКЛЮЧИТЕЛЬНУЮ замену, выходящую за рамки Правила 15.6.

Исключительная замена означает, что любой игрок, который не находится на площадке во время травмы/болезни/удаления/дисквалификации, может быть заменен в игре на травмированного/заболевшего/удаленного/дисквалифицированного игрока. Замененный травмированный/заболевший/удаленный игрок, замененный посредством исключительной замены, не имеет права повторно вступать в матч.

Исключительная замена ни в коем случае не может считаться обычной заменой, но должна быть записана в протоколе как часть общего количества замен в сете и матче.

15.8 ЗАМЕНА ПРИ УДАЛЕНИИ ИЛИ ДИСКВАЛИФИКАЦИИ

УДАЛЁННЫЙ или ДИСКВАЛИФИЦИРОВАННЫЙ игрок должен быть немедленно заменен посредством разрешённой замены. Если это невозможно, команда имеет право сделать исключительную замену. Если исключительная замена невозможна, команда объявляется НЕПОЛНОЙ.

15.9 НЕЗАКОННАЯ ЗАМЕНА

15.9.1 Замена является незаконной, если она превышает ограничения, указанные в правиле 15.6 (за исключением случая Правила 15.7), или в ней участвует незарегистрированный игрок.

15.9.2 Когда команда сделала неправомерную замену и игра возобновлена, применяется следующая процедура в следующем порядке:

15.9.2.1 команда наказывается очком и подачей сопернику,

15.9.2.2 замена должна быть исправлена,

15.9.2.3 очки, набранные командой, совершившей ошибку, с момента совершения ошибки, аннулируются; очки соперника остаются в силе

15.10 ПРОЦЕДУРА ЗАМЕНЫ

15.10.1 Замена должна быть выполнена в зоне замены.

15.10.2 Замена должна длиться только время, необходимое для записи замены в протоколе и разрешения входа и выхода игроков.

15.10.3 Фактический запрос на замену:

15.10.3.1 начинается с момента входа заменяющего игрока в зону замены, готового к игре, во время перерыва. Тренеру не нужно подавать сигнал рукой о замене, за исключением случаев, когда замена производится из-за травмы или до начала партии.

15.10.3.2 если игрок не готов, замена не предоставляется, а команда наказывается за задержку.

15.10.3.3 запрос на замену подтверждается и объявляется секретарем или вторым судьей с помощью зуммера или свистка соответственно. Второй судья разрешает замену.

15.11 НЕПРАВИЛЬНЫЕ ЗАПРОСЫ

15.11.1 Неправильно запрашивать любой игровой перерыв:

15.11.1.1 во время розыгрыша или в момент, или после свистка на подачу,

15.11.1.2 неуполномоченным членом команды,

15.11.1.3 для второй замены той же командой во время того же перерыва, за исключением случая травмы/болезни игрока в игре,

15.11.1.3 для второй замены той же командой во время того же перерыва, за исключением случая травмы/болезни игрока в игре,

15.11.2 Первый неправильный запрос команды в матче, который не влияет на матч и не задерживает его, должен быть отклонен, но он должен быть записан в протокол без каких-либо других последствий.

15.11.3 Любой дальнейший неправильный запрос в матче той же командой представляет собой задержку.

16 ЗАДЕРЖКИ ИГРЫ

16.1 ТИПЫ ЗАДЕРЖЕК

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

16.1.1 задержка обычных игровых перерывов;

16.1.2 продление перерывов после получения инструкции возобновить игру;

16.1.3 запрос незаконной замены;

16.1.4 повторение неправильного запроса;

16.1.5 задержка игры членом команды.

16.2 САНКЦИИ ЗА ЗАДЕРЖКУ

16.2.1 ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ ЗА ЗАДЕРЖКУ и ШТРАФ ЗА ЗАДЕРЖКУ являются командными санкциями.

16.2.1.1 Санкции за задержку остаются в силе в течение всего матча.

16.2.1.2 Все санкции за задержку записываются в протокол.

16.2.2 Первая задержка в матче членом команды наказывается ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕМ ЗА ЗАДЕРЖКУ.

16.2.3 Вторая и последующие задержки любого типа любым членом одной и той же команды в одном матче являются ошибкой и наказываются ШТРАФОМ ЗА ЗАДЕРЖКУ; очком и подачей сопернику.

16.2.4 Санкции за задержку, наложенные до или между сетами, применяются в следующем сете.

17 ИСКЛЮЧИТЕЛЬНЫЕ ПЕРЕРЫВЫ В ИГРЕ

17.1 ТРАВМА / БОЛЕЗНЬ

17.1.1 Если серьезный несчастный случай произошел, когда мяч находится в игре, судья должен немедленно остановить игру и разрешить медицинской помощи выйти на площадку.

Затем розыгрыш переигрывается.

17.1.2 Если травмированный/заболевший игрок не может быть заменен законно или в порядке исключения, игроку дается 3 минуты на восстановление, но не более одного раза для одного и того же игрока в одном матче.

Если игрок не восстанавливается, его/ее команда объявляется неполной.

17.2 ВНЕШНИЕ ПОМЕХИ

Если во время игры произошло внешнее вмешательство, игру необходимо остановить и розыгрыш переиграть.

17.3 ДЛИТЕЛЬНЫЕ ПЕРЕРЫВЫ

17.3.1 Если непредвиденные обстоятельства прерывают матч, первый судья, Организатор и Контрольный комитет (если таковой имеется) должны решить, какие меры следует предпринять для восстановления нормальных условий.

17.3.2 Если произошло одно или несколько перерывов, не превышающих в общей сложности 4 часа:

17.3.2.1 если матч возобновляется на той же игровой площадке, прерванный сет должен продолжаться в обычном режиме с тем же счетом, игроками (кроме удаленных или дисквалифицированных) и позициями. Сыгранные сетов сохраняют счет;

17.3.2.2 если матч возобновляется на другой игровой площадке, прерванная партия отменяется и переигрывается с теми же участниками команды и теми же стартовыми составами (за исключением удаленных или дисквалифицированных), а запись всех санкций сохраняется. Уже сыгранные партии сохраняют свои очки.

17.3.3 Если происходит одна или несколько пауз, превышающих в общей сложности 4 часа, весь матч переигрывается.

18 ИНТЕРВАЛЫ И СМЕНА ПЛОЩАДОК

18.1 ИНТЕРВАЛЫ

Интервал – это время между партиями. Все перерывы длятся 3 минуты.

В течение этого периода времени производится смена площадок и регистрация составов команд в протоколе.

Интервал между второй и третьей партиями может быть продлен до 10 минут компетентным органом по просьбе Организатора.

18.2 СМЕНА ПЛОЩАДОК

18.2.1 После каждого сета команды меняют площадку, за исключением решающей партии.

18.2.2 В решающей партии, как только лидирующая команда набирает 13 очков, команды меняют площадку без задержки, а позиции игроков остаются прежними.

Если смена не производится после того, как лидирующая команда набирает 13 очков, она производится сразу же после того, как будет замечена ошибка. Счет на момент замены остается прежним.

ГЛАВА 6

ПОВЕДЕНИЕ УЧАСТНИКОВ

19 ТРЕБОВАНИЯ К ПОВЕДЕНИЮ

19.1 СПОРТИВНОЕ ПОВЕДЕНИЕ

19.1.1 Участники должны знать Официальные правила юношеского волейбола сидя и соблюдать их.

19.1.2 Участники должны принимать решения судей с спортивным поведением, не оспаривая их.

В случае сомнений разъяснения могут быть запрошены только через игрового капитана.

19.1.3 Участники должны воздерживаться от действий или отношения, направленных на то, чтобы повлиять на решения судей или скрыть ошибки, совершенные их командой.

19.2 ЧЕСТНАЯ ИГРА

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

19.2.2 Общение между членами команды во время матча разрешено.

20 НЕПРАВОМЕРНОЕ ПОВЕДЕНИЕ И САНКЦИИ ЗА НЕГО

20.1 НЕЗНАЧИТЕЛЬНОЕ ПОВЕДЕНИЕ

Незначительные нарушения дисциплины не подлежат санкциям. Обязанность первого судьи – не допустить приближения команд к уровню санкций.

Это делается в два этапа:

ЭТАП 1: вынесение устного предупреждения через игрового капитана;

ЭТАП 2: использование ЖЕЛТОЙ КАРТОЧКИ заинтересованному члену(ам) команды. Это официальное предупреждение само по себе не является санкцией, а символом того, что член команды (и, следовательно, команда) достиг уровня санкций за матч. Оно фиксируется в протоколе, но не имеет немедленных последствий.

20.2 НЕПРАВИЛЬНОЕ ПОВЕДЕНИЕ, ВЕДУЩЕЕ К САНКЦИЯМ

Неправильное поведение члена команды по отношению к официальным лицам, соперникам, товарищам по команде или зрителям классифицируется по трем категориям в зависимости от серьезности проступка.

20.2.1 ГРУБОЕ ПОВЕДЕНИЕ: действие, противоречащее хорошим манерам или моральным принципам.

20.2.2 ОСКОРБИТЕЛЬНОЕ ПОВЕДЕНИЕ: клеветнические или оскорбительные слова или жесты или любые действия, выражающие презрение.

20.2.3 АГРЕССИЯ: фактическое физическое нападение или агрессивность или угрожающее поведение.

20.3 ШКАЛА САНКЦИЙ

По решению первого судьи и в зависимости от серьезности проступка санкции, которые должны быть применены и зафиксированы в протоколе, следующие:

Штраф, удаление или дисквалификация.

20.3.1 ШТРАФ

Первое грубое поведение в матче любого члена команды наказывается очком и подачей сопернику.

20.3.2 УДАЛЕНИЕ

20.3.2.1 Член команды, на которого наложена санкция в виде удаления, не должен играть до конца сета, должен быть заменен по правилам и немедленно, если находится на площадке, и должен оставаться на месте в штрафной зоне без каких-либо других последствий.

Удаленный тренер теряет право вмешиваться в сет и должен оставаться на месте в штрафной зоне.

20.3.2.2 Первое ОСКОРБИТЕЛЬНОЕ ПОВЕДЕНИЕ члена команды наказывается удалением без каких-либо других последствий.

20.3.2.3 Второе ГРУБОЕ ПОВЕДЕНИЕ в том же матче того же члена команды наказывается удалением без каких-либо других последствий.

20.3.3 ДИСКВАЛИФИКАЦИЯ

20.3.3.1 Член команды, на которого наложена санкция в виде дисквалификации, должен быть заменен законно и немедленно, если находится на площадке, и должен покинуть зону контроля соревнований до конца матча без каких-либо других последствий.

20.3.3.2 Первая ФИЗИЧЕСКАЯ АТАКА или подразумеваемая или угрожаемая АГРЕССИЯ наказывается дисквалификацией без каких-либо других последствий.

20.3.3.3 Второе ОСКОРБИТЕЛЬНОЕ ПОВЕДЕНИЕ в том же матче тем же членом команды наказывается дисквалификацией без каких-либо других последствий.

20.3.3.4 Третье ГРУБОЕ ПОВЕДЕНИЕ в том же матче тем же членом команды наказывается дисквалификацией без каких-либо других последствий.

20.4 ПРИМЕНЕНИЕ САНКЦИЙ ЗА НЕПРАВИЛЬНОЕ ПОВЕДЕНИЕ

20.4.1 Все санкции за неправильное поведение являются индивидуальными санкциями, остаются в силе в течение всего матча и заносятся в протокол.

20.4.2 Повторение неправильного поведения одним и тем же членом команды в одном матче наказывается прогрессивно (член команды получает более строгую санкцию за каждое последующее нарушение).

20.4.3 Исключение или дисквалификация из-за оскорбительного поведения или агрессии не требуют предыдущей санкции.

20.5 НЕПРАВИЛЬНОЕ ПОВЕДЕНИЕ ПЕРЕД И МЕЖДУ СЕТАМИ

Любое неправильное поведение, происходящее до или между сетами, наказывается в соответствии с Правилom 20.3, и санкции применяются в следующей партии.

20.6 КРАТКОЕ ОПИСАНИЕ ПРОСТУПКОВ И ИСПОЛЬЗОВАННЫХ КАРТОЧЕК

Предупреждение: санкции нет

- ЭТАП 1: устное предупреждение

- ЭТАП 2: символ ЖЕЛТАЯ карточка

Наказание: санкция – символ КРАСНАЯ карточка

Исключение: санкция – символ ЖЕЛТАЯ и КРАСНАЯ карточки совместно

Дисквалификация: санкция – символ ЖЕЛТАЯ и КРАСНАЯ карточки по отдельности

ЧАСТЬ 2, РАЗДЕЛ 2

СУДЬИ, ИХ ОБЯЗАННОСТИ

И ОФИЦИАЛЬНЫЕ СИГНАЛЫ

ГЛАВА 7

СУДЬИ

21 СУДЕЙСКАЯ БРИГАДЫ И ПРОЦЕДУРЫ См. Правила

21.1 СОСТАВ

Судейская бригада на матч состоит из следующих судей:

- 1-й судья,
- 2-й судья,
- Судья вызова,
- Резервный судья,
- Счетчик,
- Четыре (два) линейных судьи.

Их расположение показано на Схеме 10.

Для мировых соревнований по параволлейболу, мировых и официальных соревнований (включая зональные чемпионаты) обязательны резервный судья и помощник счетчика.

21.2 ПРОЦЕДУРЫ

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

21.2.1.1 первый судья дает сигнал на подачу, которая начинается розыгрыш;

21.2.1.2 первый или второй судья подают сигнал об окончании розыгрыша, при условии, что они уверены, что была совершена ошибка, и определили ее характер.

21.2.2 Они могут давать свисток, когда мяч находится вне игры, чтобы указать, что они разрешают или отклоняют запрос команды.

21.2.3 Сразу после свистка судьи, свидетельствующего об окончании розыгрыша, они должны указать официальными жестами:

21.2.3.1 если ошибку фиксирует первый судья, он/она указывает в следующем порядке:

- a) команда, которая будет подавать,
- b) характер ошибки,
- c) игрок(и), совершивший ошибку (при необходимости).

21.2.3.2 Если ошибку фиксирует второй судья, он/она указывает:

- a) характер ошибки,
- b) игрок(и), совершивший ошибку (при необходимости),
- c) команда, которая будет подавать, следуя жесту первого судьи.

В этом случае первый судья не показывает ни характер ошибки, ни игрока, совершившего ошибку, а только команду, которая будет подавать.

21.2.3.3 В случае обоюдной ошибки оба судьи указывают по порядку:

- а) характер ошибки,
- б) игроков, допустивших ошибку (при необходимости),

Затем первый судья указывает следующую команду, которая будет подавать.

22 1-Й СУДЬЯ

22.1 МЕСТОПОЛОЖЕНИЕ

Первый судья выполняет свои функции, стоя за стойкой, расположенной на одном конце сетки с противоположной стороны от судьи.

22.2 ПОЛНОМОЧИЯ

22.2.1 Первый судья руководит матчем от начала до конца. Он/она имеет власть над всеми членами судейской бригады и членами команд.

Во время матча его/ее решения являются окончательными. Он/она имеет право отменять решения других членов судейской бригады, если замечено, что они ошибаются.

Он/она может даже заменить члена судейской бригады, который не выполняет свои функции должным образом.

22.2.2 Он/она также контролирует работу подающих мячи, протирщиков и швабристов.

22.2.3 Он/она имеет право решать любые вопросы, связанные с игрой, включая те, которые не предусмотрены в правилах.

22.2.4 Он/она не должен допускать никаких обсуждений своих решений.

Однако по просьбе игрового капитана первый судья даст объяснение по применению или толкованию правил, на которых он/она основал решение.

Если игровой капитан не согласен с этим объяснением и решает опротестовать против такого решения, он/она должен/должна немедленно оставить за собой право подать и записать этот протест по завершении матча. Первый судья должен разрешить это право игрового капитана.

22.2.5 Первый судья несет ответственность за определение до и во время матча, соответствуют ли игровое поле, оборудование и условия игровым требованиям.

22.3 ОБЯЗАННОСТИ

22.3.1 Перед матчем первый судья:

22.3.1.1 проверяет состояние игрового поля, мячей и другого оборудования;

22.3.1.2 проводит жеребьевку с капитанами команд;

22.3.1.3 контролирует разминку команд.

22.3.2 Во время матча он/она уполномочен/а:

22.3.2.1 выносить предупреждения командам;

22.3.2.2 налагать санкции за ненадлежащее поведение и задержки;

22.3.2.3 принимать решения по:

a) ошибкам подающего, включая заслон;

b) ошибкам в игре с мячом, включая подъем;

c) ошибки над сеткой и неправильный контакт игрока с сеткой, преимущественно на стороне нападающего;

d) мяч полностью пересекает нижнее пространство под сеткой;

e) мяч, который пересекает сетку полностью или частично за пределами пространства перехода на площадку соперника или касается антенны на его/ее стороне игровой площадки;

f) поданного мяча и 3-го удара, проходящего над или за пределами антенны на его/ее стороне площадки.

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

23 ВТОРОЙ СУДЬЯ

23.1 МЕСТОПОЛОЖЕНИЕ

Второй судья выполняет свои функции, стоя за пределами игровой площадки возле стойки, с противоположной стороны и лицом к первому судье.

23.2 ПОЛНОМОЧИЯ

23.2.1 Второй судья является помощником первого судьи, но также имеет свою собственную сферу юрисдикции.

Если первый судья не может продолжать свою работу, второй судья может заменить его/ее

23.2.2 Он/она может, не свистя, также сигнализировать об ошибках, находящихся вне его/ее сферы юрисдикции, но не может настаивать на них перед первым судьей.

23.2.3 Он/она контролирует работу секретаря(ов).

23.2.4 Он/она контролирует членов команды на скамейке запасных и сообщает об их неправомерном поведении первому судье.

23.2.5 Он/она контролирует игроков в зоне разминки.

23.2.6 Он/она разрешает обычные перерывы в игре, контролирует их продолжительность и отклоняет неправомерные запросы.

23.2.7 Он/она контролирует количество тайм-аутов и замен, используемых каждой командой, и сообщает о 2-м тайм-ауте и 1-й и 2-й заменах первому судье и соответствующему тренеру.

23.2.8 В случае травмы игрока он/она разрешает исключительную замену или предоставляет 3 минуты на восстановление.

23.2.9 Он/она проверяет состояние пола, в основном в передней зоне. Он/она также проверяет, во время матча, что мячи по-прежнему соответствуют правилам.

Для мировых соревнований по параволлейболу, мировых и официальных соревнований (включая зональные чемпионаты) обязанности, указанные в правиле 23.2.5, выполняет резервный судья.

23.3 ОБЯЗАННОСТИ

23.3.1 В начале каждой партии, при смене площадок в решающей партии и всякий раз, когда необходимо, второй судья проверяет, чтобы фактическое положение игроков на площадке соответствовало положению в листах расстановки.

23.3.2 Во время матча он/она принимает решения, подает свисток и сигнализирует:

23.3.2.1 проникновение на площадку соперника и в пространство под сеткой;

23.3.2.2 позиционные ошибки принимающей команды;

23.3.2.3 неправильный контакт игрока с сеткой, в первую очередь на стороне блокирующего, и с антенной на своей стороне площадки;

23.3.2.4 контакт мяча с внешним предметом;

23.3.2.5 контакт мяча с полом, когда первый судья не может видеть контакт;

23.3.2.6 мяч, который пересекает сетку полностью или частично за пределами площади перехода на площадку соперника или касается антенны на его/ее стороне площадки;

23.3.2.7 ошибки подъема, особенно блокирующих;

23.3.2.8 Поддача мяча и 3-й удар, проходящие над или за пределами антенны на его/ее стороне площадки.

23.3.3 В конце матча он/она проверяет протокол и подписывает его.

24 СУДЬЯ ПО ВЫЗОВАМ

Для соревнований World ParaVolley, World и официальных соревнований (включая зональные чемпионаты), если используется система видеовызовов, судья по вызовам является обязательным.

24.1 МЕСТОПОЛОЖЕНИЕ

Судья по вызову выполняет свои функции в кабине для вызовов, расположенной в отдельной позиции, определяемой техническим делегатом World ParaVolley

24.2 ОБЯЗАННОСТИ

24.2.1 Он/она контролирует процесс вызова и обеспечивает, чтобы он проходил в соответствии с действующим правилом вызова.

24.2.2 Судья по вызову должен носить официальную форму судьи при выполнении своих функций.

24.2.3 После процесса вызова он/она сообщает 1-му судье характер ошибки.

24.2.4 В конце матча он/она подписывает протокол.

25 РЕЗЕРВНЫЙ СУДЬЯ

Для соревнований World ParaVolley, World и официальных соревнований (включая зональные чемпионаты) наличие резервного судьи является обязательным.

25.1 МЕСТОПОЛОЖЕНИЕ

Резервный судья выполняет свои функции, находясь в отдельной позиции, определенной схемой площадки World ParaVolley.

25.2 ОБЯЗАННОСТИ

Резервный судья обязан:

25.2.1 Носить официальную форму судьи при выполнении своих функций;

25.2.2 Заменять второго судью в случае его отсутствия или в случае, если он/она не может продолжить свою работу, или в случае, если второй судья становится первым судьей;

25.2.3 Контролировать таблички для замены (если они используются) перед матчем и между партиями;

25.2.4 Проверять работу табличек на скамейке запасных до и между партиями, если есть проблема;

25.2.5 Помогать второму судье поддерживать свободную зону свободной;

25.2.6 Помогать второму судье в указании удаленному/дисквалифицированному члену команды выйти в раздевалку команды;

25.2.7 Контролировать запасных игроков в зоне разминки и на скамейке запасных;

25.2.8 Принести второму судье два мяча сразу после представления стартовых игроков и дать второму судье мяч после того, как он/она закончит проверку позиций игроков;

25.2.9 Помогать первому судье руководить работой протирщиков.

26 СЕКРЕТАРЬ

26.1 МЕСТОПОЛОЖЕНИЕ

Секретарь выполняет свои функции, сидя за столом секретаря на противоположной стороне площадки от первого судьи и лицом к нему.

26.2 ОБЯЗАННОСТИ

Он/она заполняет протокол в соответствии с Правилами, сотрудничая со вторым судьей.

Он/она использует зуммер или другое звуковое устройство для уведомления о нарушениях или подает сигналы судьям на основе своих обязанностей.

26.2.1 Перед матчем и партией секретарь:

26.2.1.1 регистрирует данные матча и команд в соответствии с действующими процедурами, и получает подписи капитанов и тренеров;

26.2.1.2 записывает стартовый состав каждой команды из листа расстановки (или проверяет данные, представленные в электронном виде).

Если он/она не получает листы расстановки вовремя, он/она немедленно уведомляет об этом факте второго судью.

26.2.2 Во время матча секретарь:

26.2.2.1 фиксирует набранные очки;

26.2.2.2 контролирует порядок подачи каждой команды и указывает судьям на любые ошибки сразу после подачи

26.2.2.3 уполномочен подтверждать и объявлять запросы на замену игроков с помощью зуммера, контролируя их количество, и регистрировать замены и тайм-ауты, информируя второго судью;

26.2.2.4 уведомляет судей о запросе на обычный игровой перерыв, который не соответствует порядку;

26.2.2.5 объявляет судьям об окончании сетов и подсчете 13-го очка в решающей партии;

26.2.2.6 регистрирует предупреждения о неподобающем поведении, санкции и неправильные запросы;

26.2.2.7 регистрирует все другие события в соответствии с указаниями второго судьи; т. е. исключительные замены, время восстановления, длительные перерывы, внешнее вмешательство, переназначение и т. д.;

26.2.2.8 контролирует интервал между партиями.

26.2.3 По окончании матча секретарь:

26.2.3.1 фиксирует окончательный результат;

26.2.3.2 в случае протеста, с предварительного разрешения первого судьи, пишет или разрешает капитану команды/игры написать на протоколе заявление об инциденте, по которому подается протест;

26.2.3.3 подписывает протокол сам, до получения подписей капитанов команд, а затем судей.

27 ПОМОЩНИК СЕКРЕТАРЯ

27.1 МЕСТОПОЛОЖЕНИЕ

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

27.2 ОБЯЗАННОСТИ

Он/она помогает с административными обязанностями в работе секретаря.

Если секретарь не может продолжать свою работу, помощник секретаря заменяет секретаря.

27.2.1 Перед матчем и партией помощник секретаря:

27.2.1.1 готовит резервный протокол.

27.2.2 Во время матча помощник секретаря:

27.2.2.1 управляет ручным табло на столе секретаря;

27.2.2.2 проверяет соответствие показаний на табло;

27.2.2.3 при необходимости обновляет резервный протокол и передает его секретарю.

27.2.3 По окончании матча помощник секретаря:

27.2.3.1 подписывает протокол.

Для соревнований World ParaVolley, World и Official Competitions (включая Zoneal Champions), которые используют электронный протокол, помощник судьи вместе с судьей объявляет замены и направляет второго судью к команде, которая просит о перерыве.

28 СУДЬИ НА ЛИНЕЙНОЙ ЛИНИИ

28.1 РАСПОЛОЖЕНИЕ

Если используются только два судьи на линии, они стоят по углам площадки, ближайшим к правой руке каждого судьи, по диагонали на расстоянии 1–2 м от угла. Каждый из них контролирует как конечную, так и боковую линию со своей стороны.

Для соревнований World ParaVolley, World и Official Competition (включая Zoneal Champions) обязательно наличие четырех судей на линии. Они стоят в свободной зоне на расстоянии 1–2 м от каждого угла площадки на воображаемом продолжении линии, которую они контролируют.

28.2 ОБЯЗАННОСТИ

28.2.1 Линейные судьи выполняют свои функции, используя флаги (40 х 40 см) для сигнализации:

28.2.1.1 мяч В или АУТ всякий раз, когда мяч приземляется вблизи их линии(линий);

28.2.1.2 касания мячей, выведенных за пределы поля, командой, получающей мяч;

28.2.1.3 касание мячом антенны, поданного мяча и третьего удара команды,

пересекающего сетку за пределами площади перехода и т. д.;

28.2.1.4 любого игрока (кроме подающего), у которого хотя бы часть ягодиц находится за пределами его площадки в момент удара при подаче;

28.2.1.5 ошибки ягодиц подающего;

28.2.1.6 Любой контакт с верхними 80 см антенны на своей стороне площадки любым игроком во время его/ее действия по игре в мяч или помеха игре

28.2.1.7 пересечение мячом сетки за пределами площади перехода на площадку соперника или касание антенны на его/ее стороне площадки.

28.2.2 По требованию первого судьи линейный судья должен повторить свой сигнал.

29 ОФИЦИАЛЬНЫЕ СИГНАЛЫ

29.1 СИГНАЛЫ СУДЕЙ

Судьи должны указать официальным сигналом рукой причину своего свистка (характер ошибки, зафиксированной свистком, или цель разрешенного прерывания). Сигнал должен быть сохранен в течение некоторого времени, и, если он показан одной рукой, рука соответствует стороне команды, которая совершила ошибку или запрос.

29.2 СИГНАЛЫ ФЛАГОМ СУДЕЙ НА ЛИНИИ

Судьи на линии должны указать официальным сигналом флагом характер зафиксированной ошибки и сохранить сигнал в течение некоторого времени.



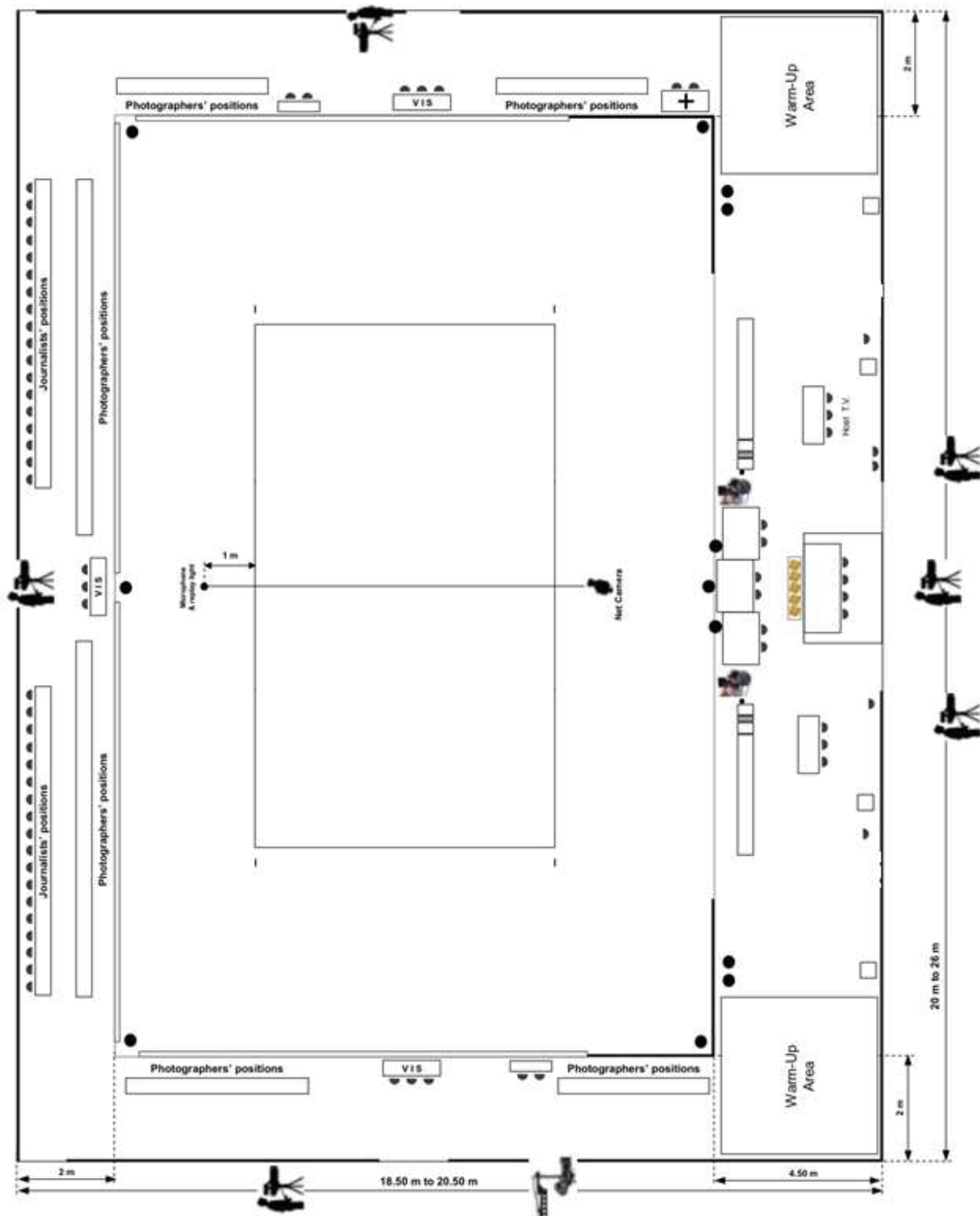


ДИАГРАММА 1a-2 (D1a-2): ЗОНА КОНТРОЛЯ СОРЕВНОВАНИЙ
(С МЕДИА)

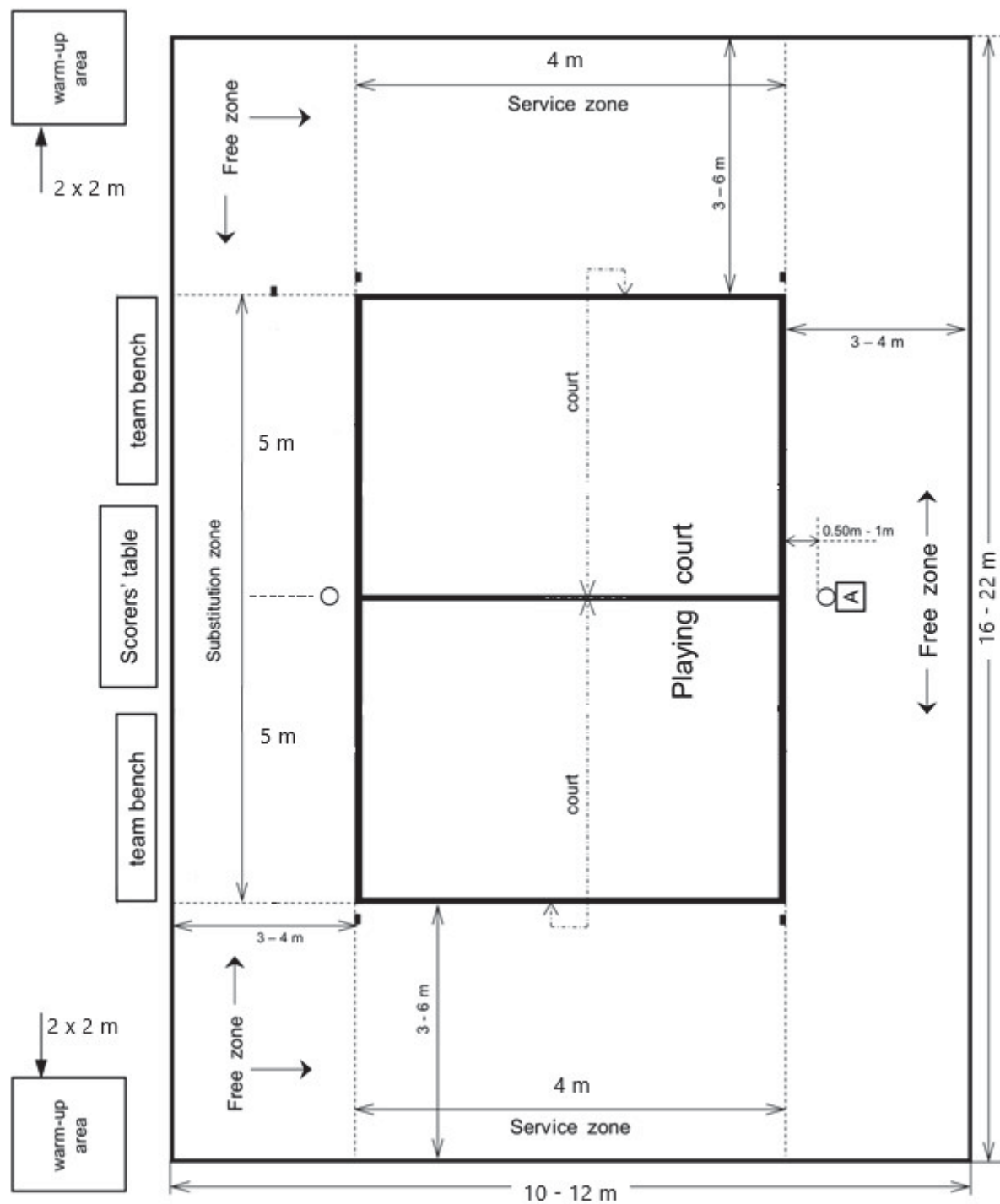


ДИАГРАММА 1b (D1b): ИГРОВАЯ ПЛОЩАДКА

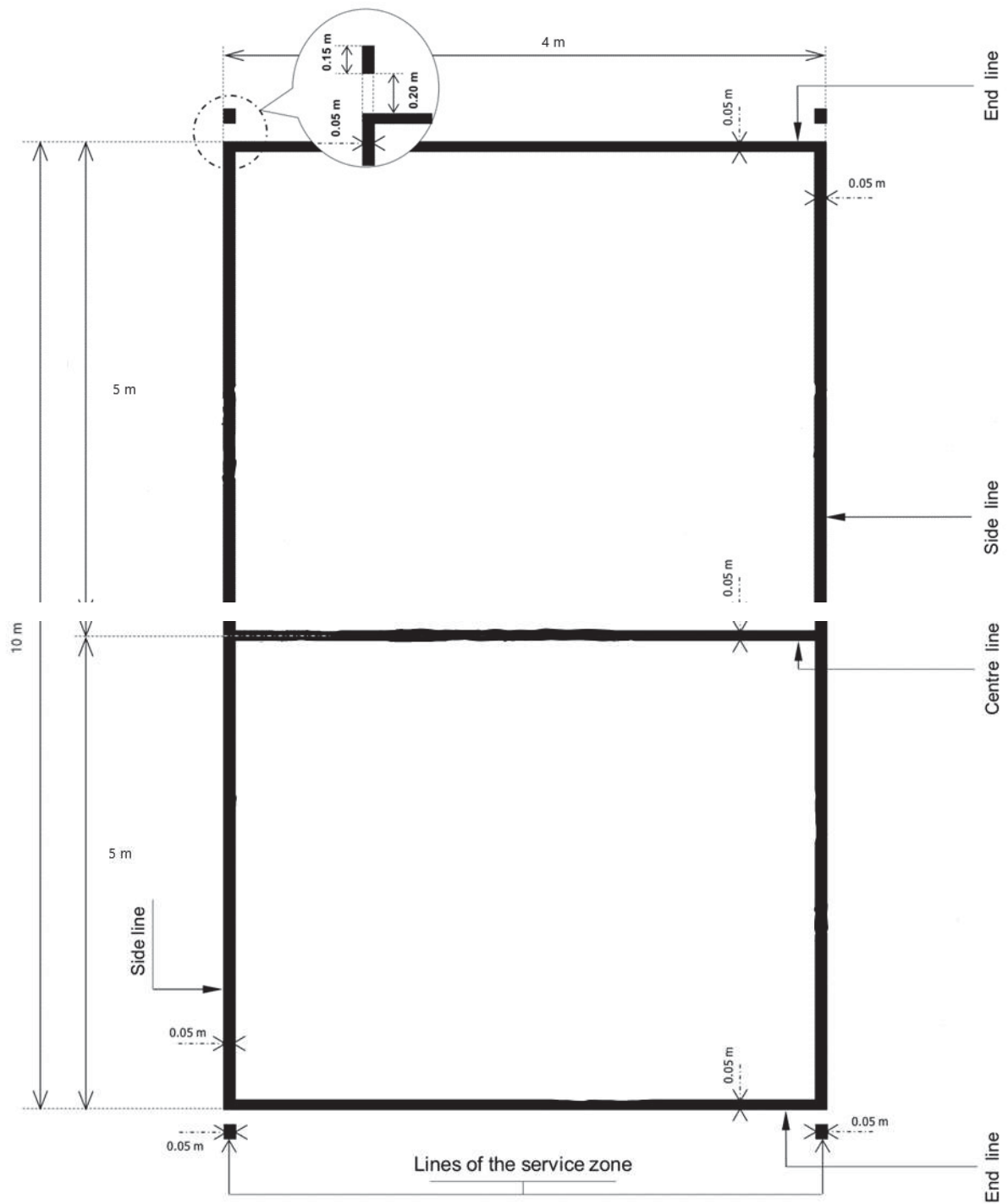


ДИАГРАММА 2 (D2): ИГРОВАЯ ПЛОЩАДКА

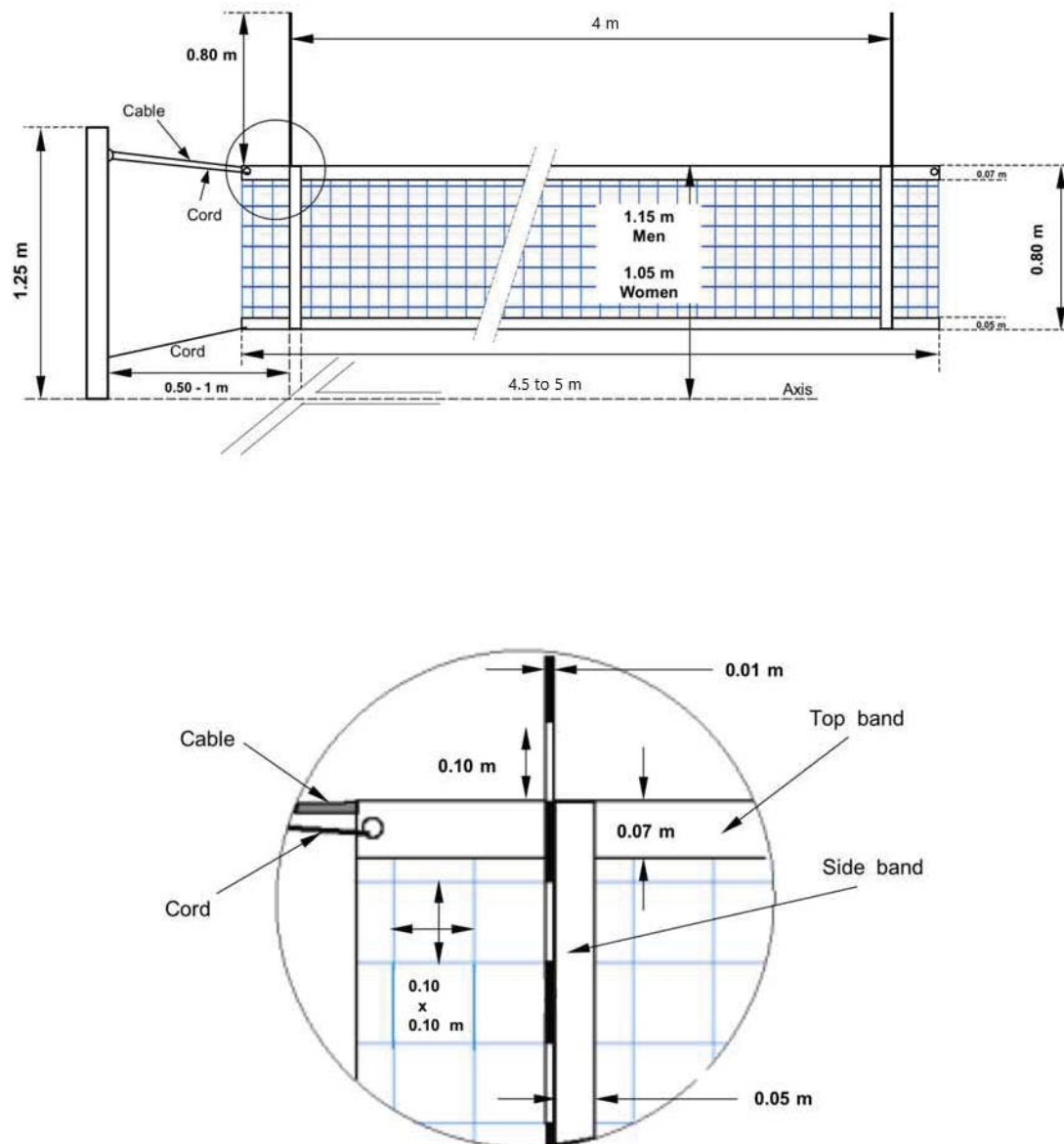
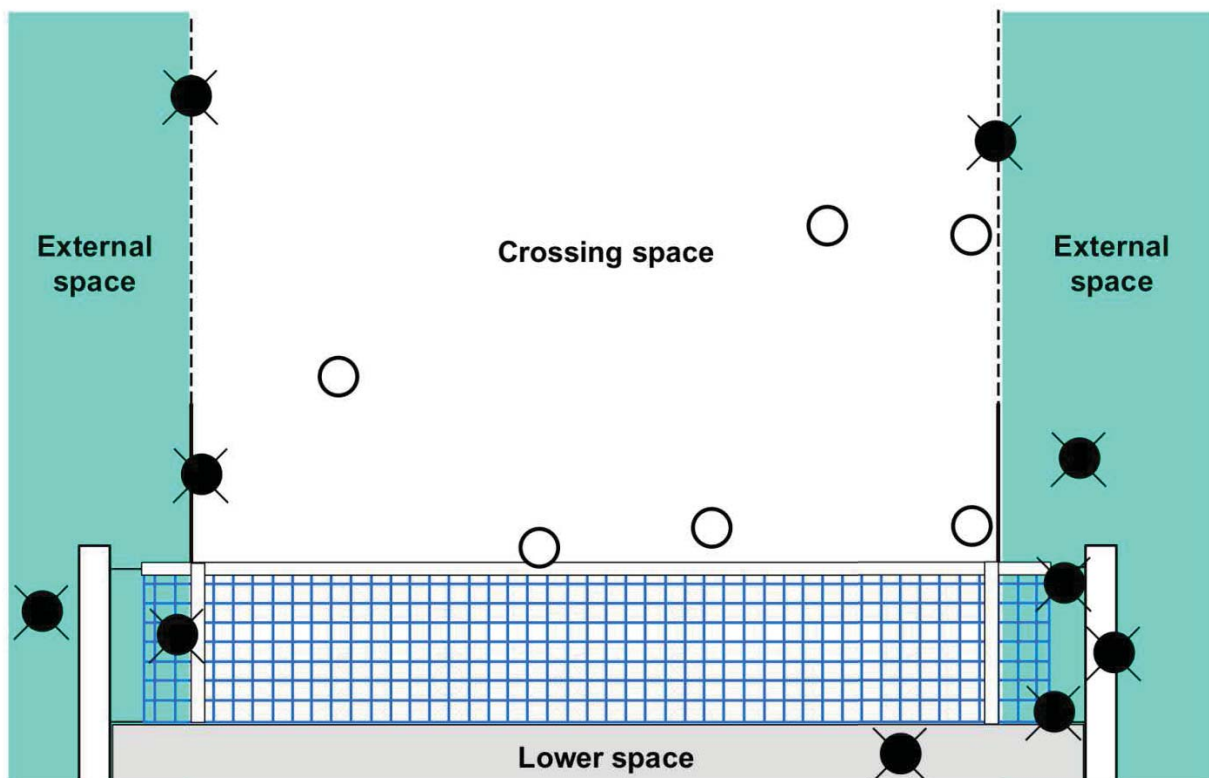


ДИАГРАММА 3 (D3): КОНСТРУКЦИЯ СЕТКИ



⊗ = Fault

○ = Correct crossing

ДИАГРАММА 4а (D4а): ПЕРЕСЕЧЕНИЕ МЯЧОМ ВЕРТИКАЛЬНОЙ
ПЛОСКОСТИ СЕТКИ НА ПЛОЩАДКУ СОПЕРНИКА

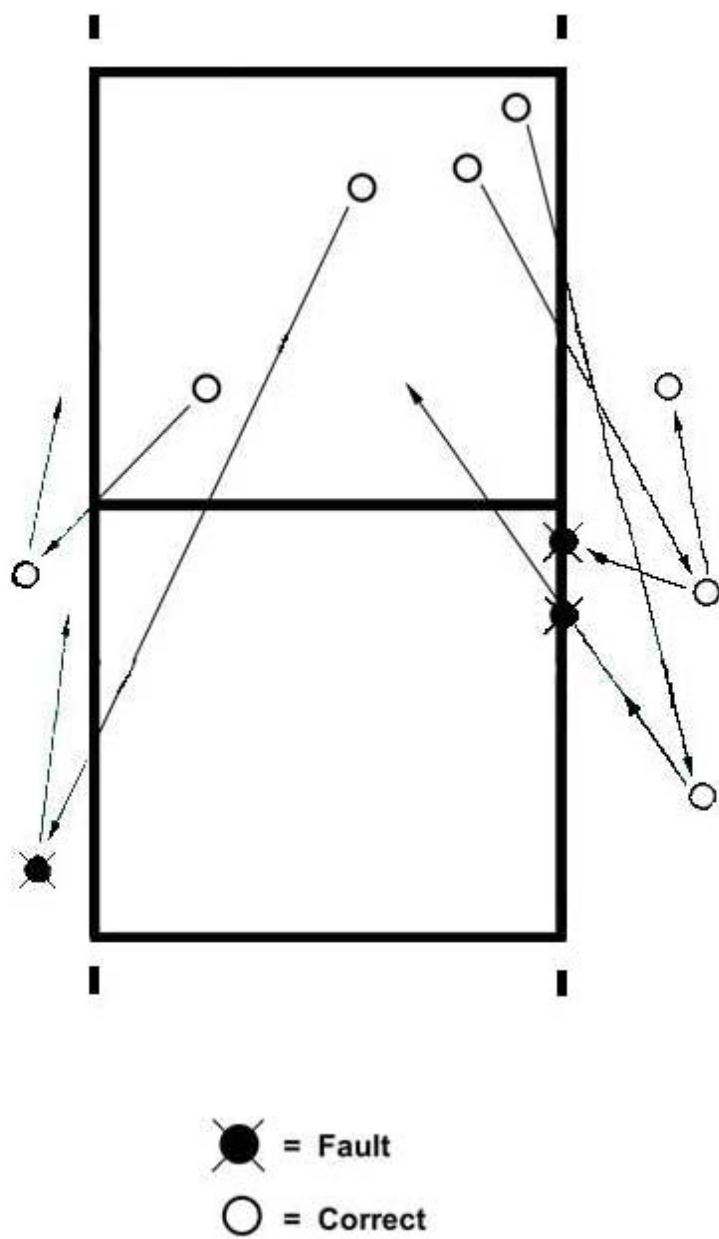


ДИАГРАММА 46 (D46): ПЕРЕСЕЧЕНИЕ МЯЧОМ ВЕРТИКАЛЬНОЙ ПЛОСКОСТИ СЕТКИ В СВОБОДНУЮ ЗОНУ СОПЕРНИКА

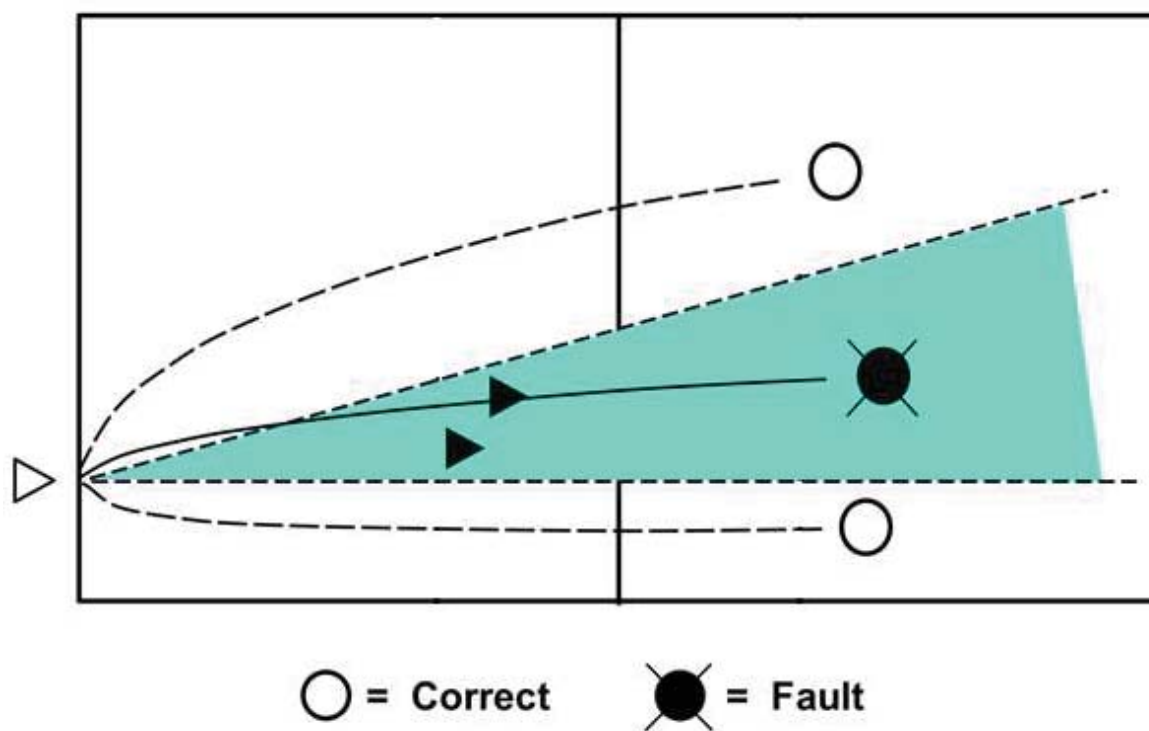


ДИАГРАММА 5 (D5): КОЛЛЕКТИВНЫЙ ЗАСЛОН

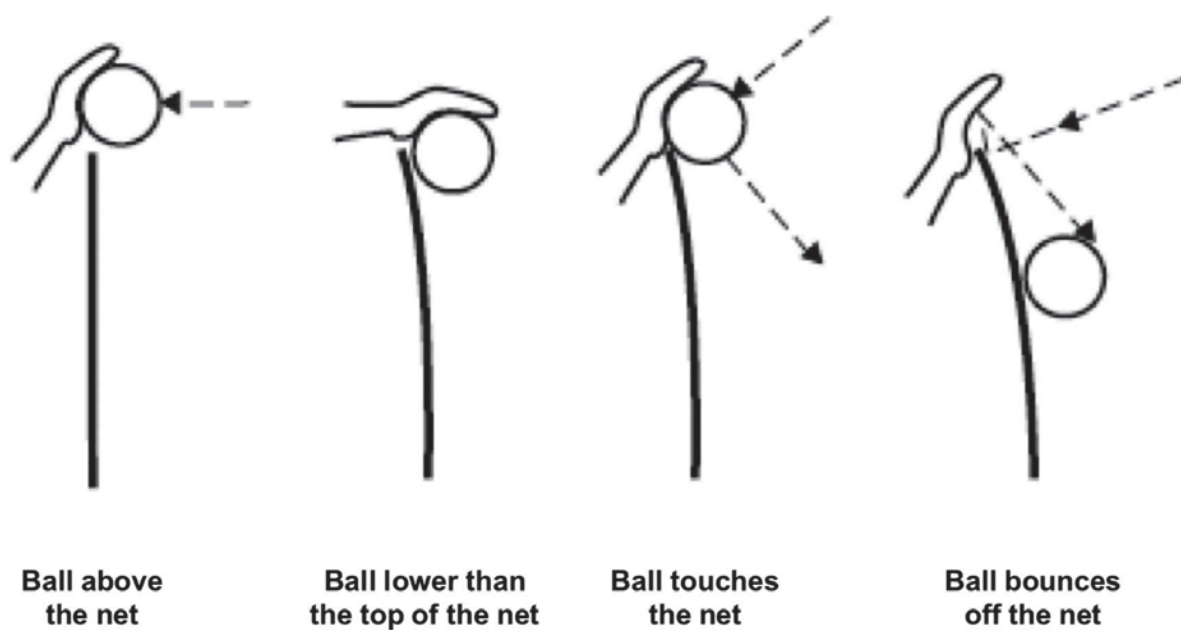


ДИАГРАММА 6 (D6): ЗАВЕРШЕННЫЙ БЛОК

ДИАГРАММА 8 (D8): РАСПОЛОЖЕНИЕ СУДЕЙСКОЙ БРИГАДЫ И ИХ ПОМОЩНИКОВ

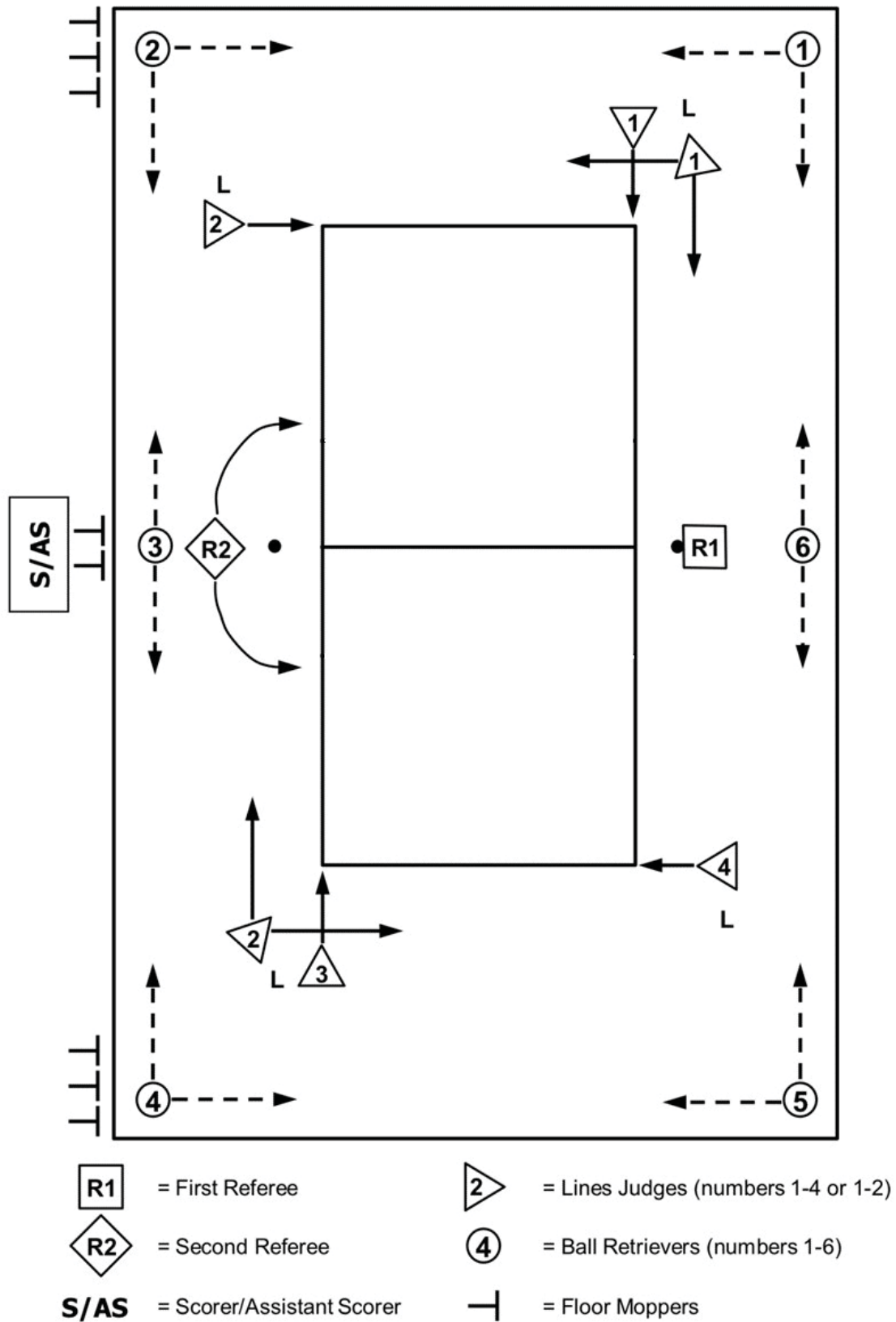


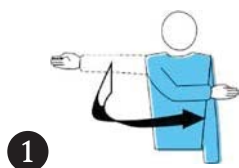
ДИАГРАММА 9 (D9): ОФИЦИАЛЬНЫЕ СИГНАЛЫ СУДЕЙ

Условные обозначения: ❶ ❷ Судья(и), которые должны показывать сигнал в соответствии со своими обычными обязанностями ❶ ❷ Судья (и), которые показывают сигнал в особых ситуациях

1 РАЗРЕШЕНИЕ НА ПОДАЧУ

Соответствующие правила: 12.3, 21.2.1.1

Движение руки для указания направления подачи



2 КОМАНДА ДЛЯ ПОДАЧИ

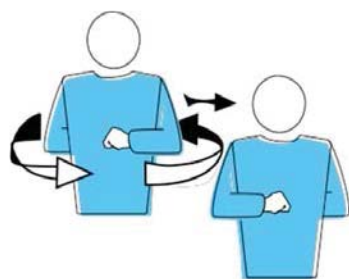
Соответствующие правила: 21.2.3.1, 21.2.3.2, 21.2.3.4

Вытяните руку в сторону команды, которая будет подавать ❶ ❷

3 СМЕНА ПЛОЩАДКИ

Соответствующее правило: 18.2

Поднимите предплечья вперед и назад и поверните их вокруг тела



4 ТАЙМ-АУТ

Соответствующее правило: 15.4.1

Положите ладонь одной руки на пальцы другой, удерживая ее вертикально (образуя букву Т), а затем укажите команду, запрашивающую

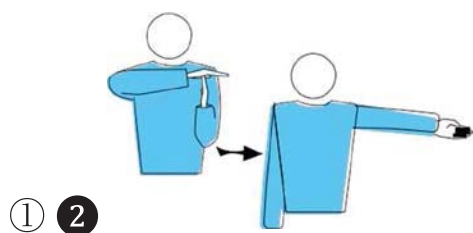


ДИАГРАММА 9 (D9): ОФИЦИАЛЬНЫЕ СИГНАЛЫ СУДЕЙ (ПРОДОЛЖЕНИЕ)

Условные обозначения: ❶ ❷ Судья(и), которые должны показывать сигнал в соответствии со своими обычными обязанностями

❶ ❷ Судья (и), которые показывают сигнал в особых ситуациях

5 ЗАМЕНА

Соответствующие правила: 15.5.1, 15.5.2, 15.8

Круговое движение предплечий друг вокруг друга



❶ ❷

6а ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ ЗА НЕПРАВИЛЬНОЕ ПОВЕДЕНИЕ

Соответствующие правила: 20.1, 20.6

Показать ЖЕЛТУЮ карточку за предупреждение ❶

6б ШТРАФ ЗА НЕПРАВИЛЬНОЕ ПОВЕДЕНИЕ

Соответствующие правила: 20.3.1, 20.6, 22.3.2.2

Показать КРАСНУЮ карточку за штраф ❶

7 ИСКЛЮЧЕНИЕ

Соответствующие правила: 20.3.2, 20.6, 22.3.2.2

Покажите обе карты вместе для исключения ❶

ДИАГРАММА 9 (D9): ОФИЦИАЛЬНЫЕ СИГНАЛЫ СУДЕЙ (ПРОДОЛЖЕНИЕ)

Условные обозначения: ❶ ❷ Судья(и), которые должны показывать сигнал в соответствии со своими обычными обязанностями

❶ ❷ Судья(и), которые показывают сигнал в особых ситуациях

8 ДИСКВАЛИФИКАЦИЯ

Соответствующие правила: 20.3.3, 20.6, 22.3.2.2

Показывать КРАСНУЮ и ЖЕЛТУЮ карточки отдельно для дисквалификации ❶

9 КОНЕЦ СЕТА (ИЛИ МАТЧА)

Соответствующие правила: 6.2, 6.3

Скрестите предплечья перед грудью, ладони открыты



❶ ❷

10 МЯЧ НЕ БРОШЕН ИЛИ НЕ ВЫПУЩЕН ПРИ ПОДАЧЕ

Соответствующее правило: 12.4.1

Поднимите вытянутую руку, ладонь которой обращена вверх ❶

11 ЗАДЕРЖКА ПОДАЧИ

Соответствующее правило: 12.4.4

Поднимите восемь пальцев, растопыренных ❶



ДИАГРАММА 9 (D9): ОФИЦИАЛЬНЫЕ СИГНАЛЫ СУДЕЙ
(ПРОДОЛЖЕНИЕ)

Условные обозначения: ❶ ❷ Судья(и), которые должны показывать сигнал в соответствии со своими обычными обязанностями

❶ ❷ Судья (и), которые показывают сигнал в особых ситуациях

12 ОШИБКА БЛОКИРОВКИ ИЛИ ЗАСЛОН

Соответствующие правила: 12.5, 12.6.2.3, 14.6.3, 22.3.2.3а, 23.3.2.4

Поднимите обе руки вертикально, ладонями вперед ❶ ❷

13 ПОЗИЦИОННАЯ ИЛИ ОШИБКА ПЕРЕХОДА

Соответствующие правила: 7.5, 7.7, 22.3.2.3а, 23.3.2.2

Сделайте круговое движение указательным пальцем



① ②

14 МЯЧ В ПЛОЩАДКЕ

Соответствующее правило: 8.3

Направьте руку и пальцы в сторону пола ① ②

15 МЯЧ АУТ

Соответствующие правила: 8.4.1, 8.4.2, 8.4.3, 8.4.4, 22.3.2.3e/f, 23.3.2.4, 23.3.2.8

Поднимите предплечья вертикально, руки открыты, ладони направлены к телу



① ②

ДИАГРАММА 9 (D9): ОФИЦИАЛЬНЫЕ СИГНАЛЫ СУДЕЙ
(ПРОДОЛЖЕНИЕ)

Условные обозначения: ① ② Судья(и), которые должны показывать сигнал в соответствии со своими обычными обязанностями

① ② Судья(и), которые показывают сигнал в особых ситуациях

16 СATCH

Соответствующие правила: 9.2.2, 9.3.3, 22.3.2.3b

Медленно поднимите предплечье, ладонь руки должна быть обращена вверх



17 ДВОЙНОЙ КОНТАКТ

Соответствующие правила: 9.3.4, 22.3.2.3b

Поднимите два пальца, растопырьте их

18 ЧЕТЫРЕ УДАРА

Соответствующие правила: 9.3.1, 22.3.2.3b

Поднимите четыре пальца, растопырьте их

①

19 ИГРОК КАСАЛСЯ СЕТИ или

ПОДАВАЕМЫЙ МЯЧ КАСАЕТСЯ СЕТКИ МЕЖДУ АНТЕННАМИ И
НЕ ПРОХОДИТ ВЕРТИКАЛЬНУЮ ПЛОСКОСТЬ СЕТКИ

Соответствующие правила: 11.4.4, 12.6.2.1

Укажите соответствующую сторону сетки соответствующей рукой

ДИАГРАММА 9 (D9): ОФИЦИАЛЬНЫЕ СИГНАЛЫ СУДЕЙ
(ПРОДОЛЖЕНИЕ)

Условные обозначения: ① ② Судья(и), которые должны показывать
сигнал в соответствии со своими обычными обязанностями

① ② Судья(и), которые показывают сигнал в особых ситуациях

20 ВЫХОД ЗА СЕТКУ

Соответствующие правила: 11.4.1, 13.3.1, 14.3, 14.6.1, 22.3.2.3c

Поместите руку над сеткой, ладонью вниз

①

21 ПРОНИКНОВЕНИЕ НА ПЛОЩАДКУ СОПЕРНИКА или МЯЧ
ПЕРЕСЕКАЮЩИЙ НИЖНИЙ КРАЙ СЕТКИ (ПОД СЕТКОЙ)

ПОДАЮЩИЙ КАСАЕТСЯ ПЛОЩАДКИ (ЗАДНЕЙ ЛИНИИ) СВОИМИ ЯГОДАМИ или ИГРОК СИДИТ ЗА ПРЕДЕЛАМИ СВОЕЙ ПЛОЩАДКИ В МОМЕНТ УДАРА ПО МЯЧУ ПРИ ПОДАЧЕ

Соответствующие правила: 8.4.5, 11.2.2, 12.4.3, 22.3.2.3a/f, 23.3.2.1

Укажите на центральную линию или на соответствующую линию

21 ПРОНИКНОВЕНИЕ НА ПЛОЩАДКУ СОПЕРНИКА или МЯЧ ПЕРЕСЕКАЕТ ПОД СЕТКОЙ или ПОДАЮЩИЙ КАСАЕТСЯ ПЛОЩАДКИ (ЗАДНЕЙ ЛИНИИ) СВОИМИ ЯГОДАМИ или ИГРОК СИДИТ ЗА ПРЕДЕЛАМИ СВОЕЙ ПЛОЩАДКИ В МОМЕНТ УДАРА ПО МЯЧУ ПРИ ПОДАЧЕ

Соответствующие правила: 8.4.5, 11.2.2, 12.4.3, 22.3.2.3a/f, 23.3.2.1

Укажите на центральную линию или на соответствующую линию

22 ДВОЙНАЯ ОШИБКА И ПЕРЕИГРОВКА

Соответствующие правила: 6.1.2.2, 9.1.2.3, 17.2, 22.2.3.4

Поднимите оба больших пальца вертикально

23 КАСАНИЕ МЯЧА

Соответствующие правила: 22.3.2.3b, 23.2.2

Проведите ладонью одной руки по пальцам другой руки, удерживаемой вертикально



Легенда: ① ② Судья(и), которые должны показывать сигнал в соответствии со своими обычными обязанностями

① ② Судья(и), которые показывают сигнал в особых ситуациях

24 ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ ЗА ЗАДЕРЖКУ / ШТРАФ ЗА ЗАДЕРЖКУ

Соответствующие правила: 15.11.3, 16.2.2, 22.3.2.2

Накрыть запястье ЖЕЛТОЙ карточкой (предупреждение) или КРАСНОЙ карточкой (штраф)



25 ПОДЪЕМ

Соответствующие правила: 9.3.5, 9.4.1, 9.4.2, 22.3.2.3b, 23.3.2.7

Держите руки горизонтально, ладони вместе и поднимите верхнюю ладонь от нижней ладони



1 2

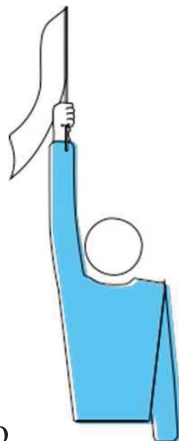
1 МЯЧ ВНУТРИ

Соответствующие правила: 8.3, 28.2.1.1

Указать вниз флагом

2 МЯЧА АУТ

Соответствующие правила: 8.4.1, 28.2.1.1



Поднять флаг вертикально

3 МЯЧ КАСАЕТСЯ

Соответствующее правило: 28.2.1.2

Поднимите флаг и коснитесь его верха ладонью свободной руки



4 ОШИБКИ ПЕРЕСЕЧЕНИЯ ПРОСТРАНСТВА, КАСАНИЕ МЯЧА ВНЕШНИМ ПРЕДМЕТОМ ИЛИ ОШИБКА НОГИ ЛЮБЫМ ИГРОКОМ ВО ВРЕМЯ ПОДАЧИ

Соответствующие правила: 8.4.2, 8.4.3, 8.4.4, 12.4.3, 28.2.1.3, 28.2.1.4,
28.2.1.6, 28.2.1.7

Помашите флагом над головой и укажите на антенну или
соответствующую линию



5 СУДЕЙСТВО НЕВОЗМОЖНО

Поднимите и скрестите обе руки и кисти перед грудью



ЧАСТЬ 3

ОПРЕДЕЛЕНИЯ

Зоны- Это участки пола ВНЕ свободной зоны, определенные правилами как имеющие определенную функцию. К ним относятся зона разминки и штрафная зона.

Подавальщики мячей – это персонал, чья работа заключается в поддержании течения игры путем перекачивания мяча подающему между розыгрышами.

Зона контроля соревнований - Зона контроля соревнований представляет собой коридор вокруг игровой площадки и свободной зоны, которая включает все пространства вплоть до внешних барьеров или оградительного ограждения.

Пространство перехода- Пространство перехода определяется:

- Горизонтальной полосой в верхней части сетки
- Антеннами и их продолжением
- Потолком

Мяч должен пересечь ПЛОЩАДКУ соперника через пространство перехода.

Ведение - Ведение означает перемещение мяча (обычно как подготовка к подбрасыванию и подаче). Другие подготовительные действия могут включать (помимо прочего) перемещение мяча из руки в руку.

Внешнее пространство - Внешнее пространство – это вертикальная плоскость сетки за пределами пространства перехода и нижних пространств.

Ошибка

- а) Игровое действие, противоречащее Правилам.
- б) Нарушение Правил, отличное от игрового действия.

Вмешательство - Любое действие, которое создаст преимущество против команды соперника, или любое действие, которое мешает сопернику играть в мяч.

Интервал - Время между сетами. Смена площадок в решающем (5-м) сете не должна рассматриваться как интервал.

Нижнее пространство - Это пространство, ограниченное в верхней части нижней части сетки и шнуром, соединяющим ее со стойками, по бокам – стойками, а внизу – игровой поверхностью.

Протирщики - Это персонал, чья работа заключается в поддержании чистоты и сухости пола. Они моют площадку перед матчем, между сетами и, при необходимости, после каждого розыгрыша.

Внешний объект - Предмет или лицо, которые, находясь за пределами игровой площадки или близко к границе свободного игрового пространства, создают помеху полету мяча. Например, верхнее освещение, судейское кресло, телевизионное оборудование, столик секретаря и стойки сетки. Внешние объекты не включают антенны, поскольку они считаются частью сетки.

Ралли-пойнт (тайм-брейк) - Это система подсчета очков всякий раз, когда выигрывается розыгрыш.

Переназначение - Это действие, посредством которого Либеро, который не может продолжать игру или объявлен командой неспособным играть, заставляет любого другого игрока (кроме обычного заменяющего игрока), не находящегося на площадке в момент переназначения

Замена - это действие, посредством которого обычный игрок покидает площадку, и любой Либеро (если их несколько) занимает его/ее место. Это может даже включать Либеро для обмена Либеро. Затем обычный игрок может заменить любого Либеро. Между заменами, в которых участвует любой Либеро, должен быть заверченный розыгрыш.

Замена - это действие, посредством которого один постоянный игрок покидает площадку, а другой постоянный игрок занимает его/ее место.

Зона замены - это часть свободной зоны, через которую производятся замены. Если только не достигнуто соглашение с World ParaVolley.

В этом заявлении признается, что, хотя существуют правила по стандартам и спецификации оборудования и сооружений, бывают случаи, когда World ParaVolley может принимать специальные меры для популяризации игры в волейбол или для проверки новых условий.

Стандарты World ParaVolley - технические характеристики или ограничения, определенные World ParaVolley для производителей оборудования.

Зоны - это разделы в игровой зоне (т. е. игровая площадка и свободная зона), определенные для определенной цели (или с особыми ограничениями) в тексте Правил. К ним относятся: Передняя зона, Зона подачи, Зона замены, Свободная зона, Задняя зона и Зона замены Либеро.