

ПРАВИЛА СОРЕВНОВАНИЙ

4515.69

B 672



ВОЛЕЙБОЛ

ГОСУДАРСТВЕННЫЙ КОМИТЕТ СССР
ПО ФИЗИЧЕСКОЙ КУЛЬТУРЕ И СПОРТУ

Управление спортивных игр
Федерация волейбола СССР

ВОЛЕЙБОЛ

Правила соревнований

*Утверждены
Государственным комитетом СССР по физической культуре
и спорту*



Москва
«Физкультура и спорт»
1986

ББК 75.569

В67

88/37

Волейбол: Правила соревнований. — М.: Физ. культура и спорт, 1986. — 79 с., ил. — (Госкомспорта СССР; Упр. спорт. игр; Федер. волейбола СССР).

В правилах освещаются вопросы организации и судейства соревнований.

Правила рассчитаны на организаторов соревнований, тренеров, спортсменов, судей, а также на широкий круг играющих в волейбол.

В $\frac{420200000-119}{009(01)-86}$ 74-86

ББК 75.569

7А8.2

© Издательство «Физкультура и спорт», 1986 г.

ОБЩИЕ СВЕДЕНИЯ

Волейбол — командный вид спорта: две команды по шесть игроков ведут игру на площадке размерами 18×9 м. Средняя линия, над которой находится сетка, натянутая на определенной высоте, делит площадку на две части, а вертикальная плоскость сетки делит пространство над площадкой (соответственно частям площадки) на два поля (9×9 м).

Задача игроков: в соответствии с правилами направлять мяч над сеткой и приземлять его на стороне соперника или заставлять соперника совершать ошибки. Игра начинается с подачи, которую выполняет задний правый волейболист, находящийся в зоне подачи, — ударом руки он направляет мяч над сеткой в пределах игровой части (игрового пространства) площадки непосредственно на сторону соперника.

Каждая команда имеет право трижды (не считая касания на блоке) коснуться мяча, чтобы помешать ему упасть на своей части площадки и направить его (в пределах игрового пространства) на сторону соперника. Один и тот же игрок (кроме блокирующего) не имеет права касаться мяча два раза подряд.

Мяч остается в игре до тех пор, пока не коснется площадки (а также стен, потолка, других предметов, если игра проходит в помещении) или до ошибки кого-либо из игроков.

Очко команде засчитывается только в случае завоевания его права на повторную подачу. При неправильной подаче или если право на переход завоевано соперником, команда-соперник получает право на подачу и ее игроки меняются местами (в пределах своей площадки) по ходу часовой стрелки.

Партия считается выигранной, когда одна из команд набирает 15 очков. При счете 14:14 игра продолжается до тех пор, пока преимущество кого-либо из соперников не достигнет двух очков. Игра считается выигранной, когда одна из команд побеждает в трех партиях.

Раздел I

МЕСТО И ОБОРУДОВАНИЕ ДЛЯ ИГРЫ

Правило 1. ПЛОЩАДКА

1.1 Размеры

1.1.1. Площадка (рис. 1) представляет собой прямоугольник размерами 18×9 м, окруженный двухметровой (на открытых площадках — трехметровой) свободной зоной и имеющий свободное пространство высотой не менее 7 м.

1.1.2. При проведении официальных международных и всесоюзных соревнований ширина свободной зоны должна быть не менее 5 м от боковых линий и не менее 8 м от лицевой. Свободная зона не должна иметь препятствий и должна находиться на одном уровне с площадкой. Площадка и свободная зона вокруг нее образуют игровое поле.

Высота свободного пространства над игровым полем в помещениях не менее 12, 5 м (при проведении всесоюзных соревнований допускается высота 9 м).

1.2. Поверхность

1.2.1. Поверхность площадки и игрового поля, на котором она расположена, должна быть ровной, горизонтальной и однородной.

1.2.2. Покрытие площадки, на которой проводятся официальные международные и всесоюзные соревнования, должно быть деревянным или синтетическим. Линии, площадка и свободная зона должны быть разного цвета. Рекомендуемая цветовая гамма: линии белые, площадка оранжевая, свободная зона зеленая. Любая площадка подлежит предварительной регистрации в Международной федерации волейбола (ФИВБ) или в Федерации волейбола СССР.

1.2.3. Открытые площадки можно покрывать специальной земляной смесью.

Состояние площадки во время встречи не должно быть травмоопасным. Запрещается проводить игру на площадке с шероховатой, мокрой или скользкой поверхностью, например цементной, песчаной или травяной.

1.2.4. В помещениях поверхность площадки должна быть одноцветной и яркой, а линии светлыми и отличными по цвету от цвета площадки. На официальных международных встречах линии, площадка и свободная зона должны быть разного цвета.

1.2.5. На открытых площадках допускается уклон 5 мм на 1 м для стока воды. Запрещается изготавливать линии из твердых и жестких материалов.

1.3. Ограничительные линии

1.3.1. Ширина линий разметки — 5 см.

1.3.2. Боковые и лицевые линии, ограничивающие площадку (18×9 м), входят в размеры площадки.

1.4. Средняя линия

Ось этой линии проходит под сеткой, соединяет боковые линии и делит площадку на две половины (9×9 м).

1.5. Линии и зоны

1.5.1. Линии и зоны нападения. Линии нападения ограничивают зону нападения и входят в площадь этой зоны. Проводят их на каждой из сторон площадки в 3 м от оси средней линии и параллельно оси. Рекомендуется продлить линию нападения пунктиром до 1,5 м в каждую сторону.

1.5.2. Линии и зоны подачи. На каждой из сторон площадки лицевая линия и две линии подачи длиной по 15 см образуют зону подачи, протяженность которой от лицевой линии не ограничивается. Линии подачи проводят в 20 см от лицевой: первая — как продолжение правой боковой, а вторая — в 3 м слева от первой. Рекомендуется продлить линии подачи пунктиром на длину до 3,5 или 8 м.

1.5.3. Зона замены. Такой зоной считается полоса свободной зоны, мысленно ограниченная продолженными линиями нападения и краем стола судьи-секретаря.

1.6. Температура воздуха

Температура воздуха во время проведения встреч не должна быть ниже 10°C (50°F).

1.7. Освещение

В помещении в пределах игрового пространства и над свободной зоной оно должно составлять от 500 до 1500 лк, измеренных на высоте 1 м от поверхности площадки в горизонтальной и вертикальной плоскостях.

Правило 2. СЕТКА И СТОЙКИ

2.1. Сетка

Сетка 1 (рис. 2) шириной 1 м и длиной 9,5 м, натянутая вертикально над осью средней линии, делит игровое пространство на две половины. Состоит она из квадратных ячеек темного цвета со сторонами 10 см. Верхний край сетки обшит белой горизонтальной лентой 2 шириной 10 см, которая, загибаясь, образует верхнюю полосу шириной 5 см. Натяжение верхнего края сетки обеспечивает гибкий трос 3, проходящий внутри полосы из белого материала. Шнур 4, протянутый через нижний край сетки, крепится к стойкам и обеспечивает натяжение сетки.

2.2. Ограничительные ленты

Перпендикулярно к пересечению соответствующей боковой линии со средней осью с каждой стороны сетки крепится подвижная белая вертикальная ограничительная лента 5 (см. рис. 2) шириной 5 см и длиной 1 м. Обе ленты входят в игровую часть сетки.

2.3. Антенны

Антенны 6 (см. рис. 2) представляют собой гибкие стержни длиной 1,8 м и диаметром 10 мм из стекловолокна или подобного ему материала. Окрашены в яркие цвета (желательно в красный и

белый), чередующиеся через 10 см. Каждая антенна крепится с противоположных сторон вертикальной плоскости сетки вдоль внешней кромки ограничительной ленты и возвышается над сеткой на 80 см. Обе они составляют часть сетки и ограничивают игровое пространство по бокам.

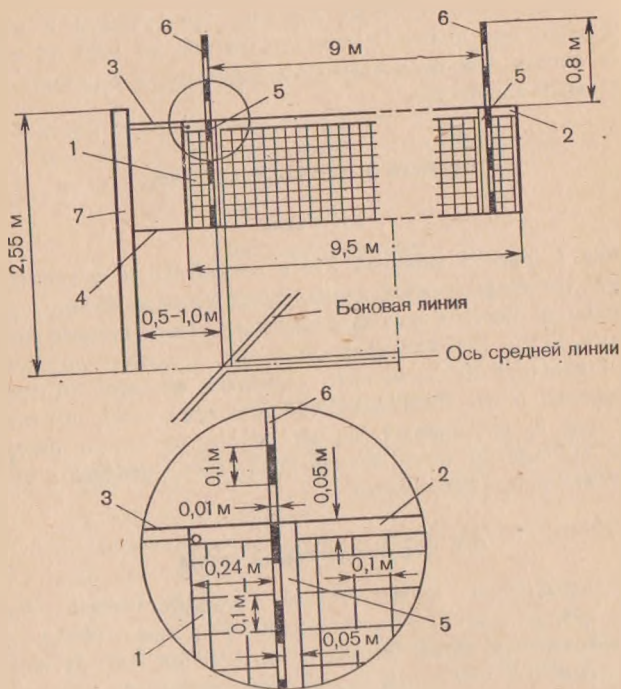


Рис. 2. Сетки и стойки

1 — сетка, 2 — белая горизонтальная лента, 3 — гибкий трос, 4 — шнур, 5 — вертикальные ограничительные ленты, 6 — антенны / — стойка

2.4. Высота сетки

2.4.1. Высота сетки для мужских команд 2,43 м, женских — 2,24 м.

Для разных возрастных групп высота сетки различна (см. таблицу).

Игроки	Высота сетки для возрастных групп (м)		
	до 14 лет	до 16 лет	до 18 лет
Мальчики и юноши	2,2	2,35	2,43
Девочки и девушки	2,1	2,2	2,24

2.4.2. Измеряют высоту сетки в середине площадки при помощи измерительной планки. На концах (над боковыми линиями) высота сетки должна быть одинаковой и не должна превышать требуемую более чем на 2 см.

2.5. Стойки

2.5.1. Две стойки 7 (см. рис. 2), желательно с устройством для изменения высоты сетки, круглые и гладкие, высотой до 2,55 м предназначены для крепления сетки.

2.5.2. Устанавливают их в 0,5—1 м от боковых линий. Крепить к поверхности игрового поля при помощи тросов запрещается. Любые приспособления, представляющие опасность для игроков или мешающие игре, должны быть устранены.

2.6. Дополнительное оборудование

Оно определяется административным уставом ФИВБ или предусматривается Положением о соревнованиях.

Правило 3. МЯЧ

3.1. Характеристика

Мяч должен быть круглым, однотонным, светлым и иметь наружную оболочку из мягкой кожи. Внутри оболочки камера из резины или подобного ей материала. Длина окружности мяча 66 ± 1 см (диаметр $21 \pm 0,3$ см), вес 270 ± 10 г.

Давление внутри мяча 0,4—0,45 кг/см².

3.2. Единообразие

Мячи, используемые во встрече, должны быть одного типа, иметь одинаковые характеристики окружности, вес и давление. На международных и всесоюзных соревнованиях необходимо играть мячами, утвержденными ФИВБ или Федерацией волейбола СССР.

Вопрос о пригодности или необходимости замены мяча в процессе игры решает первый судья.

3.3. Использование трех мячей

При проведении официальных международных и всесоюзных встреч используют три мяча, за которыми следят шестеро подавальщиков мячей (четверо из них располагаются по углам свободной зоны, а двое — позади судей). В ходе встречи один мяч находится непосредственно в игре, два других — у подавальщиков мячей (по одному у каждого), располагающихся около зон подачи. Как только мяч выходит из игры, подавальщик передает подающему другой.

Раздел II

ПРАВА И ОБЯЗАННОСТИ УЧАСТНИКОВ

Правило 4. КОМАНДЫ

4.1. Составы команд и регистрация участников

4.1.1. В каждой команде должно быть не более 12 игроков, тренер, помощник тренера и врач (или массажист).

4.1.2. Во встрече могут принимать участие только игроки, фамилии которых внесены в протокол матча.

4.1.3. После того как протокол матча подписан капитаном и тренером, состав команды изменять нельзя.

4.1.4. В соревнованиях принимают участие игроки четырех возрастных групп:

младшая — 11—12 лет, средняя — 15—16 лет, старшая — 17—18 лет, взрослая — 19 лет и старше

Каждый участник обязан иметь допуск врача к соревнованиям.

4.2. Капитан команды

4.2.1. В каждой команде один из игроков, фамилии которых внесены в протокол соревнований, должен быть избран капитаном.

4.2.2. У капитана команды на левой стороне майки спереди должна быть нашивка размером 8×2 см, цвет которой отличен от цвета майки.

4.2.3. Если капитана, покидающего площадку, заменяет другой игрок, то тренер или сам капитан должен назвать игрока, который будет в дальнейшем исполнять обязанности капитана.

Правило 5. ФОРМА

5.1. Форма игроков

5.1.1. Игроки должны выходить на площадку в чистой форме (майках и трусах) единых для каждой команды цветов.

5.1.2. Обувь должна быть легкой и мягкой без каблучков, из резины, кожи или подобного ей материала.

5.1.3. На майках обязательно должны быть номера с первого по двенадцатый (допускается с первого по пятнадцатый).

5.1.4. Высота номеров минимальная 10 см на груди и минимальная 15 см на спине. Ширина линий цифр 2 см. Номера должны отличаться по цвету от маек.

5.2. Разрешенные изменения

5.2.1. Если форма команд-соперниц совпадает по цвету, то команда хозяев поля должна ее сменить. При встрече на нейтраль-

ном поле форму меняет команда, первой упомянутая в протоколе матча.

5.2.2. Первый судья может разрешить одному или нескольким игрокам:

а) играть без обуви;

б) сменить мокрую майку в перерыве между партиями или после замены (при условии, что новая майка будет иметь такой же цвет и тот же номер).

5.2.3. Первый судья может разрешить в холодную погоду играть в тренировочных костюмах (при условии, что костюмы будут одинакового цвета, одной модели и с номерами установленного образца).

5.3. Запрещенные предметы и форма

5.3.1. В ходе матча игрокам запрещено носить украшения, булавки, браслеты, гипсовые повязки и т. п.

5.3.2. Запрещается иметь форму без номеров установленного образца и форму, резко отличающуюся по цвету.

Правило 6. ПРАВА И ОБЯЗАННОСТИ УЧАСТНИКОВ

6.1. Основные обязанности

6.1.1. Участники должны знать и строго выполнять правила игры.

6.1.2. Участники должны по-спортивному воспринимать решения и замечания судей. При возникновении спорных вопросов просить объяснения у судьи может только капитан команды.

6.1.3. Участники должны вести себя в духе честного соперничества и руководствоваться положениями правил 6.1.4—6.1.9.

6.1.4. Быть вежливыми и тактичными в отношении судей и соперников.

6.1.5. Избегать действий (или поведения), способных повлиять на решение судей либо скрыть ошибки своей команды (хлопков и крика при приеме, подаче и т. п.).

6.1.6. Избегать действий, направленных на задержку игры, или действий, которые могут быть расценены как таковые.

6.1.7. Воздерживаться от каких-либо указаний играющим, находясь вне игры.

6.1.8. Участники не могут дискутировать, протестовать или требовать разъяснения у судей по поводу их решений.

6.1.9. Как капитан команды, так и тренеры ответственны за поведение и дисциплину игроков их команды.

6.2. Права и обязанности капитана команды

6.2.1. Капитан команды до начала игры:

а) подписывает протокол;

б) представляет свою команду при жеребьевке.

6.2.2. Во время встречи только капитан, находящийся на площадке, имеет право:

а) просить у судей разрешения на замену костюмов игроков;

б) доводить до соответствующего судьи четко сформулированные просьбы и вопросы игроков возглавляемой им команды (в ходе перерыва);

в) обращаться за разъяснениями по поводу правильности применения и трактовки правил арбитрами. Если разъяснения или трактовка правил покажутся ему неудовлетворительными, капитан должен немедленно заявить об этом судье и попросить, чтобы в конце встречи спорный вопрос был зафиксирован в протоколе матча;

г) обращаться к первому судье с просьбой о проверке сетки, пола, мяча, а также расстановки игроков соперничающей команды;

д) просить положенный команде перерыв в партии.

6.2.3. После встречи капитан команды:

а) благодарит судей и расписывается в протоколе матча, утверждая тем самым результат игры;

б) может подтвердить в протоколе протест по поводу спорных вопросов, с которыми он обращался к первому судье (см. пункт 6.2.2, в).

6.3. Обязанности тренера

6.3.1. Каждый тренер отвечает за поведение и дисциплину игроков своей команды.

Он обязан знать и строго выполнять правила игры; уважать лично и призывать игроков к уважению судей, соперников, зрителей, организаторов встречи; не требовать объяснений у судьи, не протестовать и не оспаривать решения судей.

6.3.2. Перед встречей записать или проверить фамилии и номера игроков, названных в протоколе, и подписать протокол.

6.3.3. Перед каждой партией тренер должен вручить судье-секретарю (или второму судье) надлежащим образом заполненную и подписанную карточку расстановки игроков.

6.3.4. Во время встречи он должен находиться на скамейке запасных рядом с судьей-секретарем.

6.3.5. Только в перерывах для отдыха и между партиями тренер может, не выходя на площадку и не задерживая игру, давать указания игрокам.

6.4. Обязанности помощника тренера

6.4.1. Находиться на скамейке запасных.

6.4.2. В случае, когда на какое-то время должен отлучиться тренер, выполнять его функции по просьбе капитана и с разрешения первого судьи.

Раздел III ПОДГОТОВКА К ИГРЕ И ХОД ИГРЫ

Правило 7. ЖЕРЕБЬЕВКА И РАЗМИНКА У СЕТКИ

7. 1. Жеребьевка

7.1.1. Перед выходом команд на площадку первый судья в присутствии капитанов обеих команд проводит жеребьевку на право выбора площадки или первой подачи.

7.1.2. Если понадобится решающая партия, первый судья проводит дополнительную жеребьевку на право выбора площадки или права первой подачи.

7.2. Разминка

7.2.1. Перед началом встречи каждая команда может провести разминку у сетки (в течение 3 мин, если перед этим в их распоряжении была другая площадка, и в течение 5 мин, если этого не было).

7.2.2. Если капитаны хотят провести разминку обеих команд у сетки одновременно, то им предоставляется 6 или 10 мин (см. п. 7.2.3).

7.2.3. При последовательном проведении разминки у сетки первой разминается команда, получившая право на первую подачу.

Правило 8. СОСТАВЫ КОМАНД И РАСПОЛОЖЕНИЕ ИГРОКОВ

8.1. Составы команд

8.1.1. Перед началом каждой партии тренер должен вручать судье-секретарю или второму судье карточку расстановки игроков своей команды.

8.1.2. Шесть игроков, начинающих игру в партии, считаются стартовым составом команды. В стартовом составе не должно быть менее шести игроков.

8.1.3. Шесть игроков на площадке составляют игровой состав команды.

8.2. Места запасных

8.2.1. Игроки, которые не вошли в стартовый состав, считаются в данной партии запасными.

8.2.2. Запасные игроки и тренеры должны находиться на скамейке, расположенной возле площадки их команды.

8.2.3. Запасным игрокам разрешается размяться при условии, что разминка проводится без мяча и после разминки они возвращаются на скамейку запасных.

Правило 9. РАССТАНОВКА И ПЕРЕХОДЫ ИГРОКОВ НА ПЛОЩАДКЕ

9.1. Расстановка в начале партии

9.1.1. В момент, когда подающий наносит удар по мячу, команды располагаются каждая на своей стороне площадки в две линии

по три игрока. За исключением подающего эти линии могут быть ломаными.

9.1.2. Трое стоящих вдоль сетки — игроки передней линии. Они занимают зоны 4 (левый игрок), 3 (центральный) и 2 (правый). Трое других — игроки задней линии. Они должны находиться дальше от сетки, чем соответствующие им игроки передней линии, и занимать зоны 5 (левый), 6 (центральный) и 1 (правый).

9.1.3. После вручения карточки расстановки игроков судье-секретарю менять положение игроков запрещается (за исключением случаев, когда судья-секретарь допустил ошибку или невнимательность).

Любое несоответствие между карточкой расстановки и действительным расположением игроков на площадке должно быть исправлено без какого-либо наказания до начала игры в соответствии с карточкой расстановки. Если на площадке один игрок или более, не внесенные в карточку расстановки, команде следует исправить ошибку без какого-либо наказания.

Если тренер намерен оставить игрока (игроков), не включенного в карточку расстановки, на площадке, то он должен попросить замену игрока (игроков). В этом случае команде засчитывается очередная замена (см. п. 11.1).

9.1.4. Положение игрока в момент подачи мяча определяют и контролируют по расположению его ступней и контакту их с площадкой (рис. 3):

— как минимум часть ступни каждого игрока передней линии должна быть ближе к средней линии, чем ступни соответствующего игрока задней линии;

— как минимум часть ступни правого или левого игрока передней или задней линии всегда должна быть к боковой линии ближе, чем ступни центрального игрока соответствующей линии.

9.1.5. После выполнения подачи игроки могут занимать любое место на своей стороне площадки и в свободной зоне.

9.2. Переходы игроков на площадке

9.2.1. Если команда, принимающая подачу, выигрывает эту подачу или если ошибается соперник, то, получив право подать мяч,

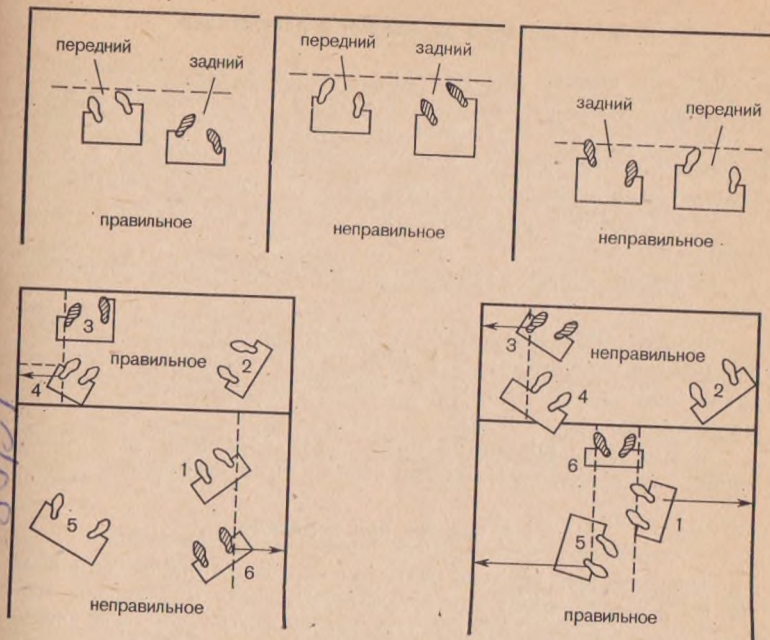


Рис. 3. Положение ступней игроков в момент подачи

игроки должны **выполнять** переход из зоны в зону по ходу часовой стрелки.

9.2.2. Порядок перехода, фиксируемый в протоколе матча в начале каждой партии, должен **сохраниться** в течение всей партии.

9.2.3. В начале каждой партии команды могут менять расстановку игроков и любой игрок, фамилия которого записана в протокол встречи, **может быть** включен в новую расстановку стартового состава.

9.3. Ошибки в расстановке

Игроки команды совершают ошибку, если занимают **неправильное** положение в момент выполнения подачи (см. п. 9.1.4).

9.4. Наказание за ошибки в расстановке

9.4.1. За ошибку, совершаемую подающим при касании мяча, наказание следует раньше, чем за ошибку в расстановке игроков.

9.4.2. Ошибка, совершаемая при подаче после касания мяча, расценивается как вторичная по отношению к ошибке по п. 9.4.1. Следовательно, наказание должно быть за ошибку в расстановке.

9.4.3. Ошибка в расстановке наказывается в следующей последовательности:

- а) игроки должны немедленно занять правильное расположение;
- б) судья-секретарь должен точно определить момент совершения ошибки, чтобы снять все очки, выигранные командой при неправильной расстановке. Очки, завоеванные командой соперника, засчитываются;
- в) если этот момент не может быть определен, то виновная команда наказывается штрафным очком или потерей подачи.

9.5. Ошибки при переходе

Ошибкой при переходе считается нарушение очередности подачи. Ее классифицируют как абсолютную ошибку расстановки. Игру прерывают, восстанавливают правильную расстановку, а команду-нарушителя наказывают как за ошибку в расстановке. (см. п. 9.3, 9.4).

Правило 10. ПЕРЕРЫВЫ В ИГРЕ

10.1. Перерывы, предусмотренные правилами

Правилами разрешены перерывы для отдыха и для замены игроков. Разрешение на каждый перерыв дают только судьи (по просьбе тренера или капитана команды, находящегося на площадке), когда мяч оказывается в положении вне игры.

10.2. Разрешенные перерывы

В каждой партии каждая команда имеет право на два перерыва для отдыха и на шесть перерывов для замены игроков.

10.3. Разрешение на перерыв и продолжительность перерыва

10.3.1. Перерывы предоставляют только по просьбе капитана команды, находящегося на площадке, или тренера. Просьба должна быть выражена соответствующим официальным жестом или электрическим сигналом.

10.3.2. Перерыв для замены игрока ограничивается временем, необходимым для регистрации факта замены, для ухода заменяемого и выхода заменяющего.

10.3.3. Максимальная продолжительность перерыва для отдыха не должна превышать 30 с.

10.3.4. Команда, попросившая перерыв, может по своему усмотрению сократить его продолжительность, после чего игра должна немедленно возобновиться.

10.3.5. Команда, затягивающая время перерыва после свистка первого судьи на возобновление игры, лишается права на один перерыв для отдыха.

10.4. Последовательность предоставления перерывов

10.4.1. Перед перерывом на отдых (одним или двумя) либо сразу после него по просьбе одной из команд может быть сразу же (без предварительного возобновления игры) предоставлен перерыв для замены.

10.4.2. На два перерыва для замены подряд без предварительного возобновления игры одна и та же команда права не имеет. Однако одновременно заменить несколько игроков можно.

10.5. Использование перерыва

10.5.1. Игроки могут приближаться к боковой линии, не покидая пределов своей стороны площадки.

10.5.2. Тренеру разрешено приближаться к боковой линии, не заходя в пределы площадки, и разговаривать с игроками.

10.5.3. Любой член команды, находящийся вне площадки, может поднести товарищам полотенца и прохладительные напитки, но не имеет права вступать в разговор с ними.

10.5.4. По просьбе капитана команды, находящегося на площадке, первый судья может дать разрешение на оказание медицинской помощи игрокам.

10.6. Необоснованные просьбы об остановке игры

Судьи должны отказывать в просьбах о перерыве (расценивая эти просьбы как необоснованные) в следующих случаях:

10.6.1. Просьба подана в ходе игры в момент или после свистка, разрешающего подачу. Если второй судья ошибочно дал свисток на остановку игры в какой-либо из отмеченных моментов, просьбу отклоняют и подача повторяется.

10.6.2. Команда просит второй перерыв для замены игрока без предварительного возобновления игры.

10.6.3. Просьбу высказывают члены команды, не имеющие на это право.

10.6.4. С просьбой о предоставлении перерыва команда обращается после того, как она израсходовала разрешенное число перерывов.

За эти нарушения правил команда получает предупреждение.

10.7. Непредусмотренные перерывы в игре

10.7.1. При несчастном случае, если мяч находится в игре, судья должен прервать встречу и разрешить повторную подачу:

а) если игрок получил травму, которая не позволяет ему продолжать игру, следует очередная замена;

б) если число разрешенных очередных замен исчерпано, первый судья разрешает (в качестве исключения) перерыв для замены игрока, получившего травму;

в) при невозможности замены судья предоставляет получившему травму 3 мин;

г) если по истечении этого времени игрок не в состоянии возобновить игру, команда объявляется в неполном составе (см. п. 13.2.2 и 13.3.2).

10.7.2. В случае удаления игрока судья прерывает встречу для замены удаленного, а если число разрешенных замен исчерпано,

объявляет команду в неполном составе на данную партию (см. п. 13.2.2).

10.7.3. Функции удаленного тренера могут быть переданы его помощнику по просьбе капитана команды, находящегося на площадке.

10.8. Ошибки в использовании перерывов

Ошибками в использовании перерывов считаются:

10.8.1. Продолжение второго перерыва для отдыха несмотря на свисток о возобновлении игры.

10.8.2. Вторичная просьба о третьем перерыве для отдыха.

10.8.3. Искусственное затягивание замены после того, как использованы оба перерыва для отдыха.

10.8.4. Невозобновление игры командой после того, как ею взяты подряд два перерыва для отдыха.

За эти нарушения команда-нарушитель наказывается потерей подачи или прибавлением очка команде-сопернику (см. п. 13.3.3).

10.9. Длительные перерывы

Если в силу непредвиденных обстоятельств матч прерывается, то первый судья, организаторы и судейская коллегия (когда они назначены для проведения этих соревнований) ищут возможности для продолжения встречи.

10.9.1. При одном или нескольких перерывах, общая продолжительность которых не превышает 4 часов:

а) если игра возобновляется на прежней площадке, то делается это после перерыва (при том же счете, с теми же игроками и с той же их расстановкой). Результаты предыдущих партий засчитываются;

б) если игра возобновляется на новой площадке, то результат прерванной партии аннулируется. Партия возобновляется теми же основными составами, что и до перерыва, при той же расстановке и т. д. Очередность подач сохраняется, а результаты уже сыгранных партий засчитываются.

10.9.2. Если общая продолжительность перерывов (одного или нескольких) превышает 4 часа, матч должен быть переигран.

Правило 11. ЗАМЕНЫ ИГРОКОВ

11.1. Замена

Замена — это действие, которым судья разрешает определенному игроку уйти с площадки, а другому занять его место.

11.1.1 В одной партии каждая команда имеет право на 6 замен (одновременных или в течение нескольких перерывов).

11.1.2. Замена может быть очередной, вынужденной или как исключение.

11.2. Очередная замена

11.2.1. Тренер или капитан, находящийся на площадке, должен официальным жестом обратиться с просьбой о замене к первому или второму судье и указать число замен.

11.2.2. Просить замену и удовлетворять ее можно, когда мяч находится вне игры и до свистка на подачу.

11.2.3. При замене игроков должны быть соблюдены следующие требования:

а) игрок стартового состава в каждой партии может выйти из игры лишь один раз, а при возвращении на площадку должен занять свое прежнее место;

б) запасному игроку в течение партии можно войти в игру, заменить любого игрока стартового состава только раз, но сам он может быть заменен только тем игроком, на замену которого вышел.

11.3. Порядок очередной замены

11.3.1. Очередную замену разрешает один из судей (см. п. 11.2)

11.3.2. Игрок (игроки), вышедший (вышедшие) на замену, должен (должны) находиться в зоне замены (см. рис. 2) возле стола судьи-секретаря. Если он (они) к проведению замены не готов (не готовы), то команде засчитывают перерыв (см. п. 10.8).

11.3.3. Как только судья разрешает замену, входящий в игру подходит к боковой линии, поднимает руку или карточку с номером. Одновременно перед ним встает игрок с указанным номером. По указанию второго судьи заменяемый уходит с площадки и берет карточку, которую держал заменяющий.

11.3.4. Во время замены тренеры не имеют права разговаривать с игроками.

11.4. Вынужденная замена

11.4.1. Удаленный игрок должен быть заменен в ходе очередной замены (в противном случае команда объявляется в неполном составе (см. п. 10.7.2)).

11.4.2. Травмированный игрок, который не может продолжать игру, заменяется в ходе очередной замены. Если команда использовала все разрешенные замены, ей предоставляется дополнительная замена (см. п. 10.7.1, б).

11.5. Ошибочная замена

11.5.1. Такой считается замена, когда не выполняются условия, указанные в п. 11.2.3.

11.5.2. Просьба отклоняется и виновная команда наказывается перерывом, за исключением случая травмирования игрока (см. п. 10.8, 11.4.2).

11.6. Ошибки при замене

11.6.1. Вышедший на замену не находится в зоне замены или не готов войти в игру в момент, когда судья разрешает прервать игру и команда уже израсходовала положенные ей перерывы для отдыха. За такую ошибку команду наказывают в соответствии с п. 10.8.

11.6.2. Просьба об ошибочной замене при использованных двух перерывах для отдыха. Наказание — предупреждение, а при повторении — замечание.

11.6.3. Команда совершает ошибочную замену. В этом случае судья наказывает виновную команду. Исправляет ошибку и аннулирует очки, полученные командой до совершения ошибки. Команде-сопернику набранные очки сохраняются.

Правило 12. ПЕРЕРЫВЫ МЕЖДУ ПАРТИЯМИ И СМЕНА СТОРОН ПЛОЩАДКИ

12.1. Перерывы между партиями

12.1.1. Максимальная продолжительность перерыва между партиями 2 мин. В течение этого времени командам необходимо поменяться сторонами площадки, а судьям — записать новую расстановку игроков в протокол матча (см. п. 8.1.1).

Продолжительность перерыва между четвертой и пятой партиями 5 мин.

12.1.2. В момент, когда первый судья вызывает команды для продолжения игры, каждая должна выстроиться на лицевой линии своей стороны площадки. Команда, которая после вызова для продолжения матча не выходит на площадку, подлежит наказанию в соответствии с п. 10.8.4 и 13.3.3.

12.2. Смена сторон площадки

12.2.1. После каждой партии, за исключением решающей, команды меняются сторонами площадки (см. 7.1.2). Запасные игроки и другие члены команды пересаживаются на скамейку, стоящую на той стороне площадки, на которую переходит их команда.

12.2.2. В решающей партии по достижении счета «8» одной из команд команды незамедлительно меняются сторонами площадки. Тренеры в ходе этой смены не имеют права давать указания. Расстановка игроков после смены сторон остается прежней. Игрок, последним подававший перед сменой сторон, сохраняет право на подачу и после смены. Если смена сторон не была проведена в момент, предусмотренный правилами, ее необходимо провести сразу же после выявления ошибки: Счет очков, зафиксированный к моменту смены сторон, сохраняется.

Правило 13. РЕЗУЛЬТАТ ИГРЫ

13.1. Выигрыши очка

Выиграть очко может только подающая команда (если она добывается успеха благодаря своим действиям либо в результате ошибки соперника, наказываемого судьей).

13.2. Выигрыш партии

13.2.1. Партию выигрывает команда, первой набирающая 15 очков с отрывом от команды-соперника минимум в 2 очка или добивающаяся отрыва в 2 очка после счета 14:14 (16:14, 17:15...).

13.2.2. Если судья объявляет команду в неполном составе, то команде-сопернику добавляется число очков, необходимое для победы в партии (выступающим в неполном составе очки сохраняются).

13.3. Выигрыш встречи

13.3.1. Выигравшей встречу считается команда, победившая в соответствии с п. 13.2 не менее чем в трех партиях.

13.3.2. Если одна из команд остается в неполном составе, то судья прекращает игру, команде-сопернику добавляют недостающее до победы число очков и выигранных партий (выступающим в неполном составе выигранные очки и партии сохраняются).

13.3.3. Команду, отказывающуюся продолжать игру после предупреждения первым судьей, объявляют проигравшей, а ее сопернику засчитывают победу в трех партиях (3:0) со счетом 15:0 в каждой.

13.3.4. Команду, без уважительных причин не вышедшую вовремя на площадку, тоже объявляют неявившейся. Ее сопернику присуждают победу в каждой из трех партий со счетом 15:0, а во встрече — со счетом 3:0.

Раздел IV ИГРОВЫЕ ДЕЙСТВИЯ И ОШИБКИ

Правило 14. ПОДАЧА

14.1. Подача

Подачей называется ввод мяча в игру задним правым игроком (в момент удара по мячу находящимся в зоне подачи), который наносит удар кистью (открытой или закрытой) или любой частью руки по подброшенному мячу, чтобы начать игру.

13.2. Выигрыш партии

14.2.1. В первой и пятой партиях первую подачу выполняет команда, выигравшая право на подачу в жеребьевке.

14.2.2. Другие партии начинаются с подачи мяча командой, которая в предыдущей партии не подавала первой.

14.3. Порядок перехода игроков при подаче

При подаче игроки команды, владеющей мячом, меняются местами согласно порядку, указанному каждой командой в карточке расстановки игроков. В ходе игры подающий определяется следующим образом:

14.3.1. Если команда выигрывает очко, то выполнявший подачу подает вновь.

14.3.2. Если подающая команда совершает ошибку или если право на подачу выигрывает соперник, то команда, получившая право на подачу, выполняет переход (см. п. 9.2). Мяч подает игрок, переходящий с места переднего правого на место заднего правого.

14.4. Условия выполнения подачи

14.4.1. Подающий должен занять место в зоне подачи. Здесь он может свободно передвигаться или прыгать при условии, что в момент удара по мячу не будет касаться лицевой линии и свободной зоны за пределами линии зоны подачи (см. п. 1.5). После удара по мячу подающему разрешается ступить на любую точку площадки или свободной зоны.

14.4.2. Подающий должен нанести удар по мячу в течение 5 с после свистка первого судьи.

14.4.3. подача, выполненная до свистка, не засчитывается и должна быть повторена.

14.4.4. Удар по мячу следует наносить отрывисто кистью или любой другой частью руки. При этом мяч должен быть подброшен (без касания о землю).

Мяч считается введенным в игру в момент удара по нему.

14.5. Разрешение на подачу

Первый судья дает разрешение на подачу, лишь убедившись в том, что:

14.5.1. Подающий находится с мячом в зоне подачи.

14.5.2. Обе команды заняли места на площадке и готовы к игре.

14.6. Попытка подачи

14.6.1. Приземление мяча после подбрасывания его подающим игроком расценивается как попытка подачи (при условии, что мяч не коснулся подающего, а подающий — мяча до того, как тот приземлился).

14.6.2. После попытки подачи судья должен снова дать разрешение на подачу, а подающий должен выполнить подачу в течение 5 с.

14.6.3. После этого повторная попытка подачи не разрешается.

14.7. Заслон

Игроки команды, выполняющей подачу, не должны маскировать от игроков соперника подающего и траекторию полета мяча, ставя заслон.

14.7.1. Игрок подающей команды ставит индивидуальный заслон, если в момент подачи он поднимает руки (чтобы привлечь внимание соперника), прыгает или перемещается по площадке.

14.7.2. Команда ставит групповой заслон (рис. 4), когда подающий, закрываемый двумя или более игроками своей команды, направляет мяч через них на одного из соперников.

14.8. Ошибки при подаче

Судья дает команду на переход подачи в случае, когда подающий или его команда совершает одну из следующих ошибок (даже если команда соперника совершает ошибку в расстановке):

14.8.1. Подает мяч не в том порядке, какой предусмотрен п. 14.3.

14.8.2. Не выполняет условия подачи (п. 14.4).

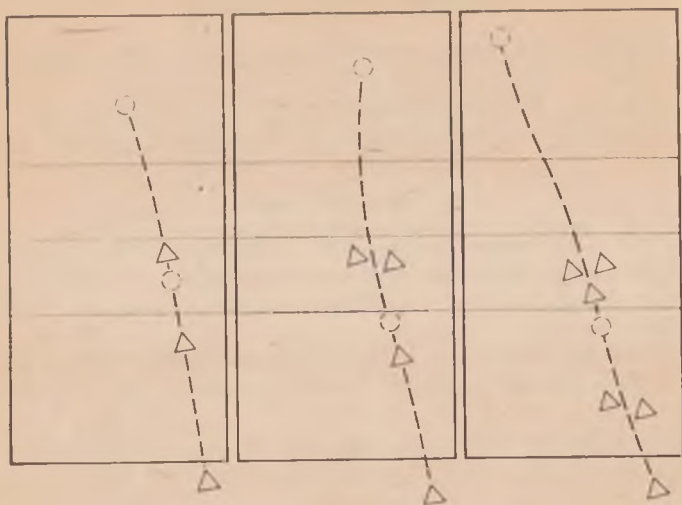


Рис. 4. Групповой заслон (14.7)

14.8.3. Не соблюдает условий выполнения попытки подачи (см. п. 14.6).

14.9. Ошибки при подаче после касания мяча

После правильного касания мяча подача может быть расценена судьями как ошибка (при условии, что игроки не нарушают правила расстановки), если мяч:

14.9.1. Коснулся какого-либо предмета (или игрока подававшей команды) либо не пересек вертикальную плоскость сетки.

14.9.2. Коснулся сетки или антенн либо не пролетел в пределах игрового пространства.

14.9.3. Коснулся земли за пределами площадки противника, не задев перед этим кого-либо из игроков команды-соперника.

14.9.4. Команда ставит индивидуальный или коллективный заслон (см. п. 14.7).

Правило 15. КАСАНИЕ МЯЧА

15.1. Мяч в игре

В игру мяч вводится касанием подающего после свистка судьи.

15.2. Число касаний мяча командой

Каждая команда имеет право только на три касания (кроме касания на блоке — см. п. 19.4.1) на своей половине площадки. Не более чем после трех касаний мяч должен быть направлен над сеткой на сторону соперника.

15.2.1. Касание засчитывается команде в случае, когда один из ее игроков коснется мяча или когда мяч касается одного из игроков.

15.2.2. Один и тот же игрок (кроме блокирующего) не имеет права касаться мяча дважды подряд (см. п. 19.4).

15.3. Характеристика касаний

15.3.1. Касаться мяча в ходе игры разрешено любой частью тела выше пояса и самым поясом.

15.3.2. Мяч может касаться одновременно нескольких частей тела при условии, что касание будет кратковременным, а отскок мяча после него — четким. При выполнении первой передачи способом снизу мяч может многократно, но отрывисто касаться различных частей тела игрока (выше пояса), выполняющего эту передачу.

15.3.3. Касаться мяча следует отрывисто. Задержка (подбрасывание, пронос, толчок, бросок и т. д.) мяча во время удара не допускается. Отскок мяча допускается в любую сторону.

15.3.4. Ни движения игрока до или после приема мяча, ни звук, которым сопровождается прием мяча, не должны влиять на оценку качества приема мяча, даваемую судьей.

15.4. Одновременное касание

Два или несколько игроков могут коснуться мяча одновременно, это не считается ошибкой.

15.4.1. Если одновременно соперники касаются мяча над сеткой и мяч остается в игре, то команда, на сторону которой он переходит, получает право еще на три касания. Если же мяч падает за пределами площадки, то проигравшей его считается команда, находящаяся с противоположной стороны сетки.

15.4.2. Одновременное касание мяча двумя игроками одной команды (кроме касания на блоке) засчитывается как два касания. Если при соприкосновении игроков мяча касается только один из них, то засчитывается одно касание.

15.5. Столкновение игроков

15.5.1. Игрок может поддержать товарища по команде, который находится на грани совершения ошибки (касание сетки, переход средней линии и т. д.).

15.5.2. Чтобы коснуться мяча, игроку разрешается задеть товарища по команде и даже оттолкнуть его.

15.6. Ошибки при касании мяча

15.6.1. Неотрывистое касание мяча и задержка его на какое-то мгновение в момент касания засчитывается как ошибка, называемая «Задержка мяча» (см. п. 15.3.3).

15.6.2. Два визуально определяемых касания подряд одним игроком классифицируются как ошибка, называемая «Двойное касание» (см. п. 15.2.2, 15.3.2).

15.6.3. Касание мяча какой-либо частью тела ниже пояса считается как ошибка, называемая «Неправильное касание».

15.6.4. Одновременная остановка мяча над сеткой двумя игроками команд-соперниц считается «Обоюдной ошибкой». После такой ошибки мяч переигрывают (см. п. 20.2.3).

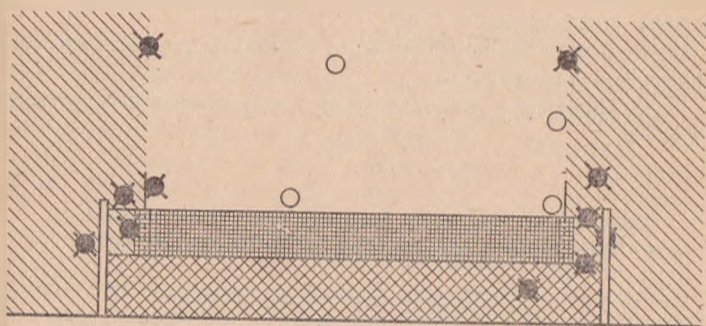
15.6.5. Если игроки одной команды касаются мяча четыре раза подряд, то команде засчитывается ошибка, называемая «Четыре касания» (см. п. 15.2).

Правило 16. МЯЧ, ПОСЛАННЫЙ В СТОРОНУ СЕТКИ

16.1. Переход мяча над сеткой

16.1.1. Мяч, направляемый в сторону площадки соперника, должен пересечь вертикальную плоскость сетки в пределах игрового пространства (рис. 5).

16.1.2. Игровое пространство — это свободное пространство, ограничиваемое в вертикальной плоскости сетки верхним ее краем, а в горизонтальной — антеннами и их мысленным продолжением.



Условные обозначения:

○ — правильный ★ — неправильный („за“)

Рис. 5. Пролет мяча через вертикальную плоскость сетки

16.2. Касание мячом сетки

Посланный на сторону противника, мяч может коснуться сетки, если он проходит через игровое пространство, за исключением случаев подачи.

16.3. Мяч в сетке (за исключением попадания в сетку при подаче)

16.3.1. После попадания в сетку можно продолжать игру, если мяч не коснется земли или если удар по мячу, отскочившему от сетки, не будет четвертым.

16.3.2. Если мяч прорывает сетку или вызывает ее падение, то он переигрывается.

16.4. Ошибки при переходе мяча через вертикальную плоскость сетки — «Мяч — за»

Команда, направляющая мячи на сторону противника, совершает такие ошибки, когда мяч:

16.4.1. Касается постороннего предмета или кого-либо за пределами площадки, а также потолка или внешних элементов сетки (антенны, троса, стойки и т. п.).

16.4.2. Полностью проходит через вертикальную плоскость сетки за пределами пространства.

16.4.3. Полностью проходит через вертикальную плоскость сетки под ней.

Правило 17. КАСАНИЕ ПЛОЩАДКИ СОПЕРНИКОМ И ПЕРЕСЕЧЕНИЕ ВЕРТИКАЛЬНОЙ ПЛОСКОСТИ СЕТКИ

Каждая команда должна вести игру только на своей стороне площадки и в своем игровом пространстве. Отклонения допускаются в следующих случаях.

17.1. Перенос рук через вертикальную плоскость сетки

17.1.1. Разрешается касаться мяча над сеткой и на стороне соперника при блокировании, если не будет помех до или во время ответных действий команды-соперника.

17.1.2. После нанесения атакующего удара разрешается переносить руку через сетку при условии, что касание мяча произойдет на стороне атакующего игрока.

17.1.3. Мяч, направленный в ходе игры на сторону команды-соперника через верхнее или нижнее пространство сетки, может быть перехвачен одним из игроков своей команды, если в момент касания мяч полностью не пересек вертикальную плоскость сетки или ее воображаемое продолжение.

17.2. Касание сетки

17.2.1. Касаться сетки по всей ее длине (в том числе и антенн) игрокам не разрешается.

17.2.2. После касания мяча игрок может касаться стоек, троса или любых других предметов, находящихся за пределами 9,5 м длины сетки, при условии, что ни одно из таких касаний не будет влиять на игру.

17.2.3. Если после удара мяча в сетку она касается игрока команды-соперника, то это не считается ошибкой.

17.3. Перенос тела под сеткой

17.3.1. Разрешается переносить под сеткой на сторону команды-соперника любую часть тела, если это не будет мешать действиям соперника и обойдется без касания игроков его команды.

17.3.2. Касание площадки команды-соперника не разрешается (кроме случаев, предусмотренных в п. 17.4.2).

17.4. Касание площадки команды-соперника

17.4.1. Во время игры запрещается касаться площадки команды-соперника за пределами средней линии любой частью тела, кроме ступней.

17.4.2. Разрешается заступ одной или обеими ступнями на сторону команды-соперника при условии, что хотя бы часть ступни (ступней) должна касаться средней линии или быть над ней.

17.4.3. Разрешается заступать в свободную зону команды-соперника, если при этом не создаются помехи ее игре.

17.4.4. Игрок может заступить на сторону площадки команды-соперника после свистка судьи на остановку игры.

17.5. Ошибки при переходе средней линии

Ошибки при переходе средней линии совершаются в случаях, когда игрок:

17.5.1. Касается мяча в игровом пространстве команды-соперника до или в момент совершения атакующего удара соперником.

17.5.2. Мешает любому другому касанию мяча в игровом пространстве команды-соперника.

17.5.3. Пересекает среднюю линию под сеткой, касаясь кого-либо из соперников или мешая ему.

17.5.4. Касается площадки команды-соперника, когда мяч находится в игре (см. п. 17.4).

17.5.5. Касается сетки или антенн во время игры.

Правило 18. АТАКУЮЩИЙ УДАР

18.1. Атакующий удар

18.1.1. Атакующий удар — это действие игрока, которым он направляет мяч на площадку команды-соперника.

18.1.2. Атакующее действие считается завершенным в момент, когда мяч полностью пересечет вертикальную плоскость сетки или коснется блокирующего (блокирующих).

18.2. Атака с передней линии

Игроки передней линии могут нанести любые атакующие удары со своей стороны площадки и с любой высоты при условии, что мяч в момент удара полностью или частично находится в игровом пространстве их команды (за исключением посланного с подачи).

18.3. Атака с задней линии

18.3.1. Игрок задней линии может нанести любой атакующий удар по мячу, находящемуся на любой высоте, если в момент совершения прыжка его ступня (или обе) не касаются линии нападения и не пересекает ее (рис. 6). После нанесения такого удара игрок может приземлиться и в зоне нападения.

18.3.2. Игрок задней линии может выполнить любой атакующий удар, находясь в зоне нападения, если мяч в момент нанесения удара находится ниже верхнего края сетки (рис. 6).

18.4. Ошибки при атаке

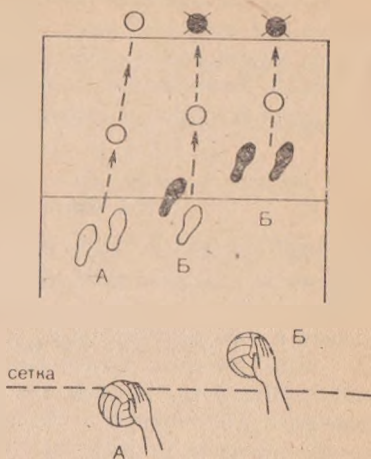
Ошибками игрока в нападении считаются:

18.4.1. Удар по мячу, находящемуся в игровом пространстве команды-соперника.

18.4.2. Касание мячом какого-либо предмета или поверхности за пределами площадки команды-соперника, не задев кого-либо из игроков команды-соперника.

18.4.3. Выполнение нападающего удара игроком задней линии в зоне нападения по мячу, находящемуся выше верхнего края сетки (см. п. 18.1.2 18.3.1, 1.5.1) (рис. 6).

18.4.5. Выполнение атакующего действия по мячу, направленному подающим игроком команды-соперника.



Правило 19. БЛОКИРОВАНИЕ

19.1. Блокирование и блокирующий

Блокирование — это действие, разрешенное только игрокам передней линии (блокирующим), ставящее целью остановить возле сетки мяч, летящий со стороны площадки соперника (за исключением посланного с подачи).

19.1.1. Попыткой блокирования считается поднятие игроком, находящимся вблизи сетки, рук (руки) выше верхнего края сетки без касания мяча.

Рис. 6. Положения ступней игрока задней линии в момент выполнения атакующего удара: А — правильное (во всех случаях), Б — неправильное

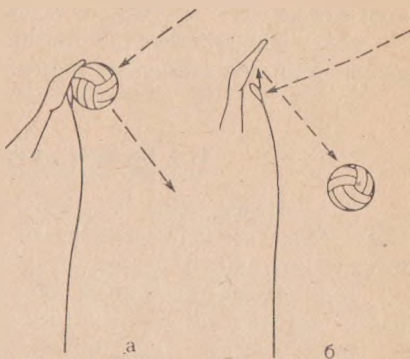


Рис. 7. Состоявшееся блокирование: а — одновременное, б — после отскока мяча

19.1.2. Состоявшееся блокирование — действие, в результате которого мяч касается игрока (даже если это одновременное касание игрока мячом, отскочившим от сетки) (см. рис. 7).

19.1.3. Коллективное блокирование — блокирование мяча двумя или тремя игроками, находящимися один возле другого.

19.2. Касание мяча на блоке

19.2.1. Несколько касаний мяча подряд (быстрых либо более или менее продолжительных) могут быть сделаны одним или несколькими блокирующими при условии, что они совершены во время одного и того же действия по блокированию.

19.2.2. На блоке можно касаться мяча кистью или любой другой частью руки, головой или любой другой частью тела выше пояса.

19.3. Перенос рук при блокировании

19.3.1. Один или несколько блокирующих могут совершить попытку блокирования или состоявшегося блокирования, перенося кисти и руки над сеткой на сторону соперника, при условии, что этим они не будут мешать действиям соперника.

19.3.2. Блокирование разрешается только после того, как соперник завершил атакующее действие.

19.4. Касание мяча после блока

19.4.1. Прием мяча на блоке за касание не засчитывается. После блока команда имеет право еще на три касания, чтобы направить мяч на сторону соперника.

19.4.2. Первым коснуться мяча после блока может любой игрок — даже тот, который коснулся его при блокировании.

19.4.3. Касание мяча, отскочившего от одного или нескольких блокирующих, игроком, который выполнял попытку блокирования на некотором расстоянии от них, считается первым касанием команды.

19.5. Ошибки блокирующего

Ошибками блокирующего считаются:

19.5.1. Касание мяча на стороне соперника за пределами ан-тенн.

19.5.2. Помехи действиям соперника (до или во время этих действий) в его игровом пространстве (см. п. 17.1.1);

19.5.3. Участие в состоявшемся блокировании в качестве игрока задней линии.

19.5.4. Выполнение блокирования мяча, направленного подающим игроком команды-соперника.

Правило 20. ОШИБКИ И НАКАЗАНИЯ

В ходе встречи участники могут совершать действия, противоречащие правилам игры, или допускать недисциплинированное поведение. Степень ошибок и меру наказания за каждое нарушение правил определяет первый судья.

20.1. Ошибки в ходе игры

Такие ошибки делят на индивидуальные и командные. Ошибками в ходе игры считаются:

20.1.1. Неправильный перевод мяча над сеткой на сторону соперника.

20.1.2. Любое действие, противоречащее правилам.

20.2. Наказания за ошибки

20.2.1. Соответствующее наказание обязательно за каждую ошибку.

20.2.2. Каждое наказание означает для виновной команды, что ее соперник выигрывает очко или получает право на подачу в зависимости от игровой ситуации (см. п. 14.3.2.).

20.2.3. При одновременности совершения ошибки командами-соперниками наказание не применяется и мяч переигрывается.

20.3. Неправильное поведение

Поведение в отношении официальных лиц, соперников, зрителей или товарищей по команде может квалифицироваться как неспортивное, грубое, оскорбительное, агрессивное. Меры наказания за такое поведение определяют в зависимости от степени нарушения.

20.3.1. Неспортивное поведение: кто-либо из участников затягивает игру, дает указания команде в неразрешенное время, кричит, запугивает соперника, спорит с игроками, судьями или зрителями.

20.3.2. Грубое поведение: кто-то из участников ведет себя вразрез с правилами хорошего тона, морали либо выражает пренебрежение по отношению к судьям, соперникам или зрителям.

20.3.3. Оскорбительное поведение: попытка агрессивного действия, унижающая личное достоинство судей, соперников или зрителей и выражающаяся в оскорбительных высказываниях и жестах в их адрес.

20.3.4. Агрессивное поведение: реальные агрессивные действия или попытка предпринять таковые в отношении судей, соперников, зрителей.

20.4. Наказание за неправильное поведение

В зависимости от степени проступка игрока первый судья может применить:

20.4.1. Предупреждение о неспортивном поведении. Оно не означает наказания, а лишь предупреждает игрока (игроков), тренера или команду (команды) от повторения подобного поведения в течение данной партии.

20.4.2. Наказание за грубое поведение. Запись о нем должна быть занесена в протокол встречи. Команда-соперник получает право на подачу или очко.

20.4.3. Удаление или дисквалификация. Каждая из этих мер должна быть занесена в протокол встречи; проигравшим очка или потерей подачи при этом команду не наказывают. Удаление применяется как наказание за оскорбительные действия и предполагает отстранение игрока от дальнейшего участия во встрече до конца

текущей партии. Дисквалификацией караются агрессивные действия. Эта мера наказания означает, что нарушивший правила должен покинуть игровое поле до конца встречи.

20.5. Шкала наказаний за неправильное поведение

20.5.1. Повторение случая неправильного поведения одним и тем же игроком, тренером в течение одной партии влечет последовательное применение наказаний по Шкале наказаний за неправильное поведение.

20.5.2. Повторение любых действий, задерживающих встречу, игроками команды, тренером в течение партии должно быть наказано предупреждением. Делается оно капитану команды, но действие его распространяется на всех ее членов.

20.5.3. Дисквалификация за агрессивное поведение не предполагает каких-либо предварительных санкций.

20.6. Неспортивное поведение до и между партиями

Любое неспортивное поведение до и между партиями наказывается в соответствии с п. 20.4., и наказание применимо (относится) к последующей партии.

Шкала наказаний за неправильное поведение

Характер нарушения	Очередность нарушений	Санкции	Показываемые карточки	Последствия санкций
Неспортивное поведение	Первый раз	Предупреждение	Желтая	Предупреждение
	Второй раз	Замечание	Красная	Проигрыш подачи или очка
Грубое поведение	Первый раз	То же	Красная	Проигрыш подачи или очка
	Второй раз	Удаление	Красная и желтая вместе	Удаление на партию

Характер нарушения	Очередность нарушений	Санкции	Показываемые карточки	Последствия санкций
Оскорбительное поведение	Первый раз	Удаление	Красная и желтая вместе	Удаление на партию
	Второй раз	Дисквалификация	Желтая и красная раздельно	Удаление до конца встречи
Агрессивное поведение	Первый раз	То же	То же	То же

Раздел V СУДЬИ И ПОРЯДОК СУДЕЙСТВА

Правило 21. СУДЕЙСКАЯ БРИГАДА. ОФИЦИАЛЬНЫЕ ПРОЦЕДУРЫ И ЖЕСТЫ СУДЕЙ

21.1. Состав судейской бригады

Для проведения встречи создается судейская бригада в составе первого и второго судей, судьи-секретаря, судьи-информатора, четырех (двух) судей на линиях и шести (четырёх) подавальщиков мячей, оператора табло (двух счетчиков очков).

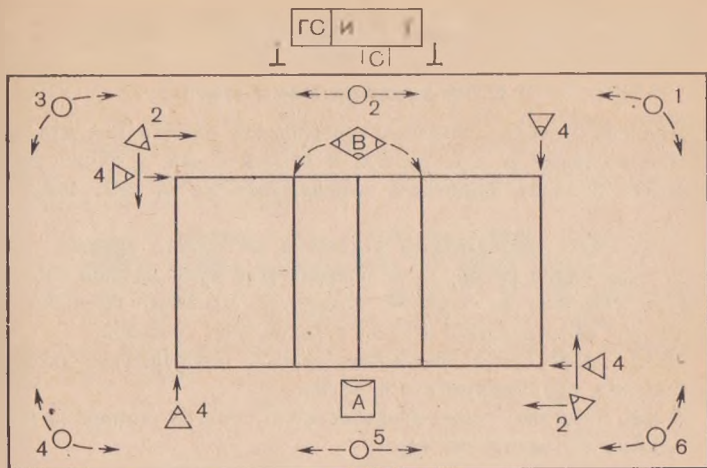
Расположение мест для членов судейской бригады показано на рис. 8.

21.2. Судейские процедуры

21.2.1. Только первому и второму судьям разрешается давать свисток во время встречи:

а) первый судья дает свисток на выполнение подачи, которой возвещает о начале игрового действия;

б) первый и второй судья свистком останавливают игру только тогда, когда точно знают, что была совершена ошибка, и когда им ясен характер этой ошибки.



Условные обозначения:

ГС — главный судья	А — первый судья
◇ В — второй судья	И — судья-информатор
▷ — судьи на линии	О — подающие мячи
С — судья-секретарь	Т — оператор электронного табло
⊥ — вытиральщик	

Рис. 8. Расположение мест для членов судейской бригады

21.2.2. Свисток во время перерыва они могут давать:

а) для удовлетворения или отклонения какой-либо просьбы той или иной команды;

б) чтобы сделать предупреждение или наказать за неправильное поведение команду либо отдельного игрока (первый судья).

21.2.3. Давая свисток на остановку игры, судьи должны указать:

а) характер допущенной ошибки, применяя официальные жесты;

- б) игрока, совершившего эту ошибку;
- в) команду, к которой переходит подача.

21.3. Официальные жесты судей

Для обозначения характера совершенной ошибки или для разрешения перерыва в игре первый и второй судьи, а также судьи на линиях должны применять официальные жесты (см. приложение 2).

21.3.1. Жест показывается в течение некоторого времени. Если он делается одной рукой, то положение этой руки должно соответствовать стороне, на которой находится команда, совершившая ошибку или обратившаяся к судье с какой-либо просьбой.

21.3.2. Далее судья показывает игрока, совершившего ошибку, или команду, обратившуюся с просьбой.

21.3.3. Действие судьи заканчивается показом команды, которая должна выполнять подачу.

Правило 22. ПЕРВЫЙ И ВТОРОЙ СУДЬИ

22.1. Места судей

22.1.1. Первый судья исполняет обязанности сидя или стоя на вышке, которая располагается возле одного из концов сетки. Уровень глаз первого судьи должен находиться приблизительно на высоте 50 см от верхнего края сетки.

22.1.2. Второй судья исполняет обязанности стоя на стороне площадки, противоположной месту нахождения первого судьи. В момент подачи он должен находиться на линии продолжения зоны нападения команды, принимающей мяч. После того как мяч подан, второй судья может передвигаться в свободной зоне перед судьей-секретарем.

22.2. Полномочия первого судьи

22.2.1. Первый судья руководит проведением встречи от начала до конца. Ему подчиняются все официальные лица судейской бригады и члены обеих команд. Он же контролирует действия подавальщиков мячей.

22.2.2. Только первому судье принадлежит право принимать решения по всем вопросам, возникающим в ходе игры (в том числе и по вопросам, не предусмотренным правилами).

22.2.3. Решения, принятые первым судьей во время встречи, обжалованию не подлежат. Первый судья может отменить решения других официальных лиц судейской бригады, если найдет их ошибочными, и заменить любого члена бригады, если тот не справляется со своими обязанностями.

22.2.4. Только первому судье принадлежит право решать до или во время встречи вопрос о пригодности площадки к игре.

22.2.5. Перед игрой и в ходе ее первый и второй судьи проверяют соответствие мячей требованиям правил игры. Мяч, не соответствующий этим требованиям (а также намокший или скользкий), должен быть заменен.

22.3. Обязанности первого судьи

22.3.1. Перед началом встречи первый судья обязан:

- а) проверить состояние площадки и спортивного инвентаря;
- б) провести жеребьевку на право первой подачи и выбора стороны площадки;
- в) проконтролировать разминку команд.

22.3.2. Во время встречи:

а) фиксировать и наказывать все ошибки в игре и в поведении волейболистов;

б) единолично определять ошибки подающего, ошибки в расстановке игроков подающей команды и в постановке заслона, касание мяча на траектории подачи, в приеме мяча, в игровом пространстве над сеткой и касание горизонтальной ленты сетки и антенн, а также одновременность или неодновременность совершения ошибок;

в) отклонять любые протесты по вопросу о характере ошибки (но может ответить капитану команды на вопрос о трактовке и применении того или иного пункта правил);

г) разрешить капитану команды по его просьбе письменно по окончании матча зафиксировать в протоколе несогласие с трактовкой какого-либо пункта правил.

22.4. Полномочия второго судьи

Второй судья помогает первому и в случае необходимости может исполнять обязанности первого судьи.

22.4.1. Он контролирует расположение игроков до начала встречи и контролирует ее во время встречи; контролирует смену сторон площадки в решающей партии.

22.4.2. Второй судья следит за поведением членов каждой команды, сидящих на скамейке запасных, и обращает внимание первого судьи на все случаи неправильного поведения участников соревнования.

22.4.3. Он следит за тем, чтобы разминка выходящих на замену во время игры проводилась на предусмотренной для этого части площадки.

22.4.4. Следит за числом перерывов и замен, используемых каждой командой, и сообщает об этом во время перерыва на отдых первому судье и тренерам команд.

22.4.5. Отклоняет необоснованные просьбы о перерыве, дает разрешение на перерывы, предусмотренные правилами, и следит за продолжительностью этих перерывов.

22.4.6. Может фиксировать (без свистка) другие ошибки (даже если детальное определение их не входит в его компетенцию), не настаивая на своем мнении перед первым судьей.

22.4.7. Принимает решение о том, нужно ли протереть поверхность площадки.

22.5. Обязанности второго судьи

22.5.1. Перед началом партии второй судья обязан проверить после занесения в протокол соответствие расположения игроков, указанного в представленных каждой командой карточках расстановки.

22.5.2. Во время игры он должен свистком фиксировать и показывать:

- а) ошибки в расстановке команды, принимающей подачу;
- б) прохождение мяча за пределами игрового пространства или касание антенн, ограничивающих это пространство с его стороны;
- в) касание сетки или антенн игроком ниже верхнего края сетки;

- г) переход средней линии;
- д) атакующий удар и блокирование игроков задней линии, выполненные с нарушением правил;
- е) касание мячом постороннего предмета;
- ж) получение игроком травмы и предоставление команде возможности для замены (или определение времени перерыва для получившего травму).

Правило 23. СУДЬЯ-СЕКРЕТАРЬ

Судья-секретарь ведет протокол встречи (см. приложение 3), занося в этот документ все необходимые по ходу встречи сведения.

23.1. Место судьи-секретаря

Судья-секретарь выполняет свои обязанности сидя за столом, расположенным напротив первого судьи.

23.2. Полномочия

23.2.1. Судья-секретарь учитывает число перерывов для отдыха и замен игроков в каждой команде, сообщая об этом первому или второму судье.

23.2.2. Обращается он, как правило, ко второму судье, контролируя перерывы и записи в протоколе встречи и предоставляя необходимую информацию первому судье, тренерам.

23.2.3. Во время перерывов судья-секретарь сообщает судьям об ошибках в расстановке игроков и об очередности выполнения подач.

23.3. Обязанности

23.3.1. Перед началом партии и встречи судья-секретарь:

а) записывает (в соответствии с требованиями) данные о встрече и о командах и собирает подписи капитанов и тренеров;

б) собирает карточки расстановки игроков для регистрации основного состава каждой команды. Если карточки расстановки игро-

ков ему не представляют вовремя, он должен немедленно проинформировать об этом второго судью.

До первой подачи расстановка игроков обеих команд известна только двум судьям и судье-секретарю.

23.3.2. Во время игры судья-секретарь:

а) ведет учет очков, выигранных каждой командой, и следит за соответствием их показаниям информационного табло;

б) ведет запись и учет замен игроков, а также перерывов для отдыха;

в) контролирует порядок перехода подачи каждой команды;

г) при каждом перерыве в игре, предусмотренном правилами, информирует второго судью о числе перерывов для отдыха и о заменах игроков в каждой команде;

д) сообщает судьям об ошибках в расстановке игроков или об ошибочных просьбах, касающихся предоставления перерыва;

е) информирует судей о смене сторон площадки командами в конце каждой партии и после выигрыша какой-либо командой восьмого очка в решающей партии.

23.3.3. По окончании встречи:

а) записывает итог игры;

б) собирает подписи судей и капитанов команд;

в) в случае подачи протеста записывает или разрешает капитану команды внести в протокол матча спорные вопросы, возникшие в ходе встречи.

Правило 24. СУДЬИ НА ЛИНИИ

Судьи на линии фиксируют ошибки, относящиеся к их компетенции.

24.1. Места судей на линии

24.1.1. При проведении международных и всесоюзных встреч на линии должно быть четыре судьи. Они стоят в свободной зоне, в 1—3 м от каждого из углов площадки, на воображаемом продолжении линии, наблюдение за которой на них возложено. Лицевые линии контролируются с угла подачи, боковые — с противоположного угла (см. рис. 8).

24.1.2. Если на линии только двое судей, то они располагаются по диагонали в углах, противоположных углам подачи (чтобы каждому контролировать одну лицевую и одну боковую линии).

24.2. Обязанности в ходе встречи

24.2.1. Судьи на линии выполняют свои обязанности при помощи жестов флажками 30×30 см:

а) в случае, когда мяч падает на площадку или частично касается ограничительной линии, опускают флажок «мяч — в поле»;

б) в случае, когда мяч опускается за пределами ограничительных линий, поднимают флажок «мяч — за»;

в) в случае, когда мяч опускается за пределами площадки, но после касания кого-либо из игроков принимающей команды, поднимают флажок, а другой рукой дотрагиваются до его верхней части — «Касание мячом»;

г) в случае, когда подающий во время касания мяча выходит за пределы зоны подачи, поднимают флажок, а указательным пальцем показывают на подававшего и на лицевую линию;

д) в случае, когда мяч проходит за пределами антенн, над ними или касается их, машут поднятым флажком, а указательным пальцем показывают на антенну «Мяч — за».

24.2.2. По просьбе первого судьи судьи на линии должны повторить жест, чтобы подтвердить факт ошибки.

24.2.3. Жест выполняет только судья, следящий за линией, возле которой опустился мяч, или ближайший к месту совершения ошибки.

Раздел VI СУДЕЙСКАЯ КОЛЛЕГИЯ СОРЕВНОВАНИЙ

Правило 25. СОСТАВ СУДЕЙСКОЙ КОЛЛЕГИИ *

25.1. Организация, проводящая соревнования, по согласованию с соответствующим президиумом коллегии судей назначает судейскую коллегию.

* Обязанности первого и второго судей, судьи-секретаря, судей на линиях и помощников, подающих мячи, описаны в разделе V

25.2. В состав судейской коллегии входят: главный судья, заместители главного судьи, главный секретарь, первые и вторые судьи, судьи-секретари, судьи на линии, оператор табло или счетчики очков, судья-информатор, судья при участниках, подавальщики мячей и врач (на правах заместителя главного судьи по медицинской части).

В распоряжении главного судьи находятся комендант соревнований и подавальщики мячей.

25.3. В коллективах физкультуры соревнования могут проводить судейские коллегии, состоящие из главного судьи, первого судьи и секретаря.

25.4. На всесоюзных и республиканских соревнованиях для всех судей обязательна единая форма одежды — белого цвета.

Правило 26. ГЛАВНЫЙ СУДЬЯ

26.1. Ответственность

Главный судья несет ответственность за проведение соревнований в полном соответствии с правилами и Положением.

26.2. Обязанности

Главный судья обязан:

контролировать подготовку мест соревнований и оборудования;
распределять обязанности между судьями и утверждать расписание встреч в соответствии с жеребьевкой;

руководить работой судейского аппарата и решать все вопросы, связанные с ходом соревнований;

обеспечивать участников, зрителей и представителей печати информацией о ходе соревнований и их результатах;

утверждать результаты соревнований, которые представляются в организацию, проводящую соревнования, в виде отчета, и оценивать работу судей;

в случаях, когда видит, что судьи в ходе встречи приняли явно ошибочное решение, предлагать (через второго судью) пересмотреть его.

26.3. Права

Главный судья имеет право:

в процессе соревнований отстранять от судейства судей, не справляющихся со своими обязанностями;

по решению главной судейской коллегии снимать с соревнований команды и отдельных участников, грубо нарушающих правила соревнований и предъявляемые к спортсменам требования;

отменять или откладывать соревнования в связи с неподготовленностью мест проведения или с неблагоприятными метеорологическими условиями;

вносить изменения в программу соревнований, в расписание встреч, в назначения судей (если в этом возникает необходимость).

26.4. Распоряжения

Выполнение всех распоряжений главного судьи обязательно для всех участников соревнований.

Правило 27. ЗАМЕСТИТЕЛИ ГЛАВНОГО СУДЬИ

Заместители главного судьи отвечают за проведение соревнований на порученных им участках. Во время отсутствия главного судьи один из заместителей выполняет его обязанности, пользуясь всеми правами главного судьи.

Правило 28. ГЛАВНЫЙ СЕКРЕТАРЬ

Главный секретарь обязан:

проверять правильность заявок;

составлять расписание встреч и после утверждения главным судьей доводить его до сведения участвующих команд;

вести протоколы заседаний судейской коллегии;

оформлять распоряжения и решения главной судейской коллегии;

принимать от тренеров или капитанов команд заявления и протесты и докладывать о них главному судье;

отвечать за своевременность, правильность и четкость оформ-

ления протоколов и всей технической документации соревнований по установленным формам;

своевременно представлять результаты для ведения турнирных таблиц;

заноcить результаты проведенных встреч в личные карточки и классификационные билеты участников;

руководить работой секретарей;

подготавливать (по установленной форме) отчеты о соревнованиях.

Правило 29. СУДЬЯ-ИНФОРМАТОР

В обязанности судьи-информатора входят: информация игроков и зрителей о ходе соревнований и об основных положениях о соревнованиях; ознакомление зрителей с командами, участниками, тренерами и судьями; информация о составах команд, заменах, перерывах и т. п. Он должен помогать судейской коллегии в проведении встреч, объяснять зрителям то или иное решение судьи или ошибку игрока, которые вызвали сомнение.

Если нет табло, судья-информатор объявляет счет.

Правило 30. СУДЬЯ ПРИ УЧАСТНИКАХ

Судью при участниках назначают при проведении соревнований с большим числом команд.

В обязанности этого судьи входят обеспечение своевременности явки участников соревнований к началу встреч и проверка соответствия формы игроков требованиям правил.

Правило 31. ВРАЧ СОРЕВНОВАНИЙ

31.1. Права

Врач соревнований входит в состав судейской коллегии на правах заместителя главного судьи по медицинской части.

31.2. Обязанности

Врач соревнований должен:

следить за соблюдением санитарно-гигиенических требований при проведении соревнований;

оказывать медицинскую помощь участникам при получении травм и при заболеваниях, а также давать заключение о возможности таких спортсменов продолжать соревнования;

после состязаний представлять в организацию, проводящую соревнование, отчет о медико-санитарном обеспечении игр (с указанием случаев заболеваний и травм, с выводами и предложениями).

ПРИЛОЖЕНИЯ

Приложение 1

Судейская терминология

Игровые действия	Судейские термины
Игрок, подбросив мяч, коснулся его	«Подача состоялась»
Мяч подан до свистка судьи	«Без свистка»
Игрок в момент подачи мяча наступил на лицевую линию или переступил ее	«Линия»
Подача выполнена не из зоны подачи	«Не с места»
Мяч подан с нарушением порядка перехода	«Не в очередь»
Мяч при подаче задел сетку	«Сетка»
Мяч задел антенну или пролетел над ней	«Антенна»
Мяч упал за пределы площадки	«Мяч — за»
Мяч упал в пределах площадки	«Мяч — в поле»
Мяч коснулся потолка или какого-либо предмета	Название предмета, которого коснулся мяч: «Потолок» и др.
При подаче игрок бросил мяч	«Бросок»
Неправильная расстановка игроков в момент подачи	«Расстановка»
Команда более трех раз коснулась мяча	«Четыре касания»
Мяч брошен	«Бросок»
Мяч прижат игроком к сетке или задержан в руках	«Задержка»
Мяч прикоснулся к телу ниже пояса	«Ноги»
Мяч прокатился по телу игрока или коснулся его тела два раза подряд	«Двойной»

Игровые действия	Судейские термины
Игрок коснулся сетки	«Сетка»
Игрок перенес часть тела под сетку на сторону соперников, чтобы отвлечь их внимание, или коснулся соперника	«Мешает играть»
Игрок полностью перешел среднюю линию и коснулся площадки соперника	«Линия»
Игрок задней линии (зоны) сыграл в нападении с зоны нападения или заблокировал мяч	«Зона»
Игрок перенес руку (руки) над сеткой, касаясь мяча на стороне противника	«Руки»
Игрок коснулся мяча, используя посторонний предмет	Название предмета, которого коснулся игрок: «Стена» и др.
Игрок при нападающем ударе или блокировании воспользовался поддержкой других игроков	«Поддержка»
Два игрока разных команд совершили ошибки одновременно	«Спорный»

Жесты судей

Приложение 2

	Жест	Игровое действие	Кто судит	Описание жеста
14.2. 14.3.		Переход подачи или проигрыш очка	Первый судья	Движение рукой в сторону команды, которая должна подавать
23.3.2, а)		«Мяч — в поле»	Первый судья	Рукой указать место, куда упал мяч
14.4.2 14.6.2 21.2.1, а)				Продолжайте играть или разрешение на подачу

24.2.1, а)



14.9.2
14.9.3
16.4.2
16.4.3



24.2.1, б)



14.9.1
16.4.1
18.4.2

«Мяч — в поле»

Мяч — «за»

Мяч — «за»

Мяч коснулся
постороннего
предмета, игро-
ка своей коман-
ды после подачи

Судья на ли-
нии

Первый и
второй судьи

Судья на ли-
нии




Первый и
второй судьи
Первый судья


Опустить флажок вниз




Руки, согнутые в лок-
тях, ладонями обраще-
ны к судье

Поднять флажок вверх

Указать предмет (игро-
ка), которого коснулся
мяч

	Жест	Игровое действие	Кто судит	Описание жеста
14.9.1.		Мяч задел игрока	Первый и второй судьи	Одну руку согнуть перед грудью, пальцами другой провести по пальцам согнутой
24.2.1, в)		Мяч задел игрока	Судья на линии	Поднять флажок и пальцем другой руки коснуться его верха
24.2.1, г)		Ошибка в подаче	Судья на линии	Показать рукой на площадь подачи
24.2.1, д)		Мяч прошел за антеннами	Судья на линии	Сделать отмашку флажком вверх и показать другой рукой на вертикальные антенны

15.6.5		Четыре касания (удара)	Первый судья	Поднять руку, которая находится со стороны команды, допустившей ошибку, и показать 4 пальца
17.3.2		Игрок полностью переступил через среднюю линию на сторону противника	Первый и второй судьи	Показать на среднюю линию
15.6.1		Мяч задержан	Первый судья	Мягко согнуть руку в локте, закончив движение ладонью
15.2.2		Двойное касание	Первый судья	Поднять руку и показать два пальца
15.6.2		Мяч коснулся игрока ниже пояса	Первый судья	Показать на игрока, допустившего ошибку, и сделать движение рукой от пояса вниз

	Жест	Игровое действие	Кто судит	Описание жеста
13.2 13.3		Конец партии	Первый судья	Согнуть руки перед собой крест-накрест
10.1 10.3.1		Перерыв на отдых	Первый и второй судьи	Вертикально приложить к горизонтально поднятой ладони пальцы другой руки
9.1.3 10.3.1 10.7.1 11.2.1 11.3.1 11.4.1 11.4.2 11.3.3		Замена	Первый и второй судьи	Поворот кистей одна вокруг другой

14.4.4



Мяч брошен в момент подачи

Первый судья

Вытянуть руку и мягко согнуть ладонь

14.4.2
14.6.2



Задержка в подаче

Первый судья

Поднять вертикально ладонь с разведенными пальцами

14.9.2
17.5.5

Касание сетки мячом при подаче или касание сетки игроком

Первый судья

Коснуться рукой сетки

15.6.4
20.2.3



Обоюдная ошибка

Первый и второй судья
Первый судья

Поднять вертикально оба больших пальца

19.5.4
19.5.3
14.7
14.8.4



Блок поставлен игроком задней линии или зафиксирован заслон

Первый и второй судья
Первый судья

Указать игрока, допустившего ошибку, и поднять обе руки вверх

	Жест	Игровое действие	Кто судит	Описание жеста
9.3 9.5		Ошибка в расстановке при переходе и нарушение порядка подачи	Первый и второй судьи	Описать круг указательным пальцем
17.5.1 17.5.2 17.5.3 17.5.4 18.4.1 19.5.1 19.5.2		Переход в игровое пространство противника	Первый судья	Перенести руку через сетку
18.4.3		Игрок задней линии нанес запрещенный атакующий удар	Первый и второй судьи	Поднять руку вверх, согнуть ее на уровне груди и указать на игрока, допустившего ошибку



Санкции: преду-
преждение, заме-
чание

Первый судья

Показать (соответствен-
но) карточку: желтую
или красную (а); кра-
сную и желтую одно-
временно в одной руке
(б); красную и желтую
в разных руках (в)



Удаление



Дисквалифика-
ция

12.2



Разрешающий
жест на смену
площадки

Первый судья

26
9



Судья на линии
не может при-
нять решение

Судья на ли-
нии

	Жест	Игровое действие	Кто судит	Описание жеста
10.6.4				
(желтая карточка)				
10.8				
(красная карточка)				
11.6.2				
20.4.1				
(желтая карточка)				
20.4.2				
(красная карточка)				
20.5.2				

Указания по ведению протокола соревнований

Протокол соревнований ведет секретарь.

Правильность состава команды подтверждается подписью капитана и тренера.

Отмечается продолжительность каждой партии и фиксируется время всей встречи.

Основная часть протокола соревнований разбита на пять таблиц (партий). Каждая партия, кроме пятой, разделена на две части табличкой счета. Номера игроков команды, находящейся слева от секретаря, заносят в левую часть таблицы, в графу «Расстановка» (Р); номера игроков команды, находящейся справа,— в правую часть таблицы, в аналогичную графу («Расстановка») согласно порядку выполнения подач.

Номера, означающие порядок подач, показаны в крайних левых графах, обозначенных «Подача».

При замене номер запасного игрока заносят в графу «Расстановка» под номером игрока, которого запасной заменяет. В графе «Счет при замене» (С. з.) в строке с номерами основного и запасного игроков в числителе отмечают счет очков в момент проведения замены (причем сначала фиксируют очки команды, заменяющей игрока), в знаменателе фиксируют счет, при котором была проведена обратная замена.

Команда, подающая в партии первой, выполняет подачу с порядкового номера очередности подачи — «1». Отметка о первой подаче делается в верхней клетке первой графы подач цифрой «0». Команда-соперник начинает подавать с порядкового номера очередности подачи «2», в клетку которой записывается цифра «0». Первую клетку колонки этой команды прочеркивают значком «—». Последующие подачи отмечают сверху вниз счетом, с которого каждый игрок начинает подавать.

Когда совершено шесть переходов (закончен полный круг), отметку о подаче делают в колонке под № 2 и т. д. — до конца партии.

Каждое выигранное очко зачеркивают в табличке счета в левой графе для «левой» команды и в правой — для «правой» до тех

Очередь подачи	V партия										конец					
	ком.				подачи						ком.		подачи			
	р		с.з.		1		2		3		4		р		с.з.	
	р	с.з.	1	2	3	4	р	с.з.	1	2	3	4	5	6	7	
1																
2																
3																
4																
5																
6																

Команда

нагрудн. №	фамилия, имя

Капитан команды _____

Тренер команды _____

Первый судья _____

Команда

нагрудн. №	фамилия, имя

Капитан команды _____

Тренер команды _____

Секретарь _____

Результат игры

Партия	ком.	ком.	продолжительность	
			час	мин
	I			
II				
III				
IV				
V				
Всего				

Общий результат _____ в палъзу _____

Капитан команды _____

Капитан команды _____

Замечания судьи: случаи травмирования _____

пор, пока одна из команд не наберет 15 очков или не будет иметь перевес в 2 очка (16:14, 17:15 и т. д.).

В решающей партии (третьей или пятой) запись расстановки игроков для команды, начинающей партию слева от секретаря, ведут в левой и правой частях, а для команды, начинающей партию справа, — в средней части таблицы.

В первой половине партии до смены сторон переходы и счет очков ведут в левой и средней частях таблицы. Когда одна из команд наберет 8 очков, команды меняются сторонами площадки и продолжение счета для команды, перешедшей на правую сторону площадки, переносится в правую часть таблицы. Фиксация счета «левой» команды переносится в левую колонку.

В случае, когда восьмое очко в решающей партии первой выигрывает команда, начавшая партию слева, при смене сторон в соответствующую графу правой части таблицы переносят счет, при котором игрок этой команды начал подавать.

Фиксацию замен игроков в первой половине решающей партии для команды, играющей слева, ведут одновременно в обеих частях таблицы — и в левой и в правой.

Для фиксации перерывов в каждой партии в протоколе под колонкой счета помещена специальная табличка. В левой половине ее отмечают перерывы команды, расположенной слева от секретаря. Перерыв фиксируют, записывая счет, при котором он взят, причем первыми ставят очки команды, взявшей перерыв. В верхних клетках записывают первые перерывы, в нижних — вторые.

Перерывы, берущиеся в решающей партии до смены сторон, записывают в левой табличке, а соответствующую клетку в правой табличке подчеркивают. После смены сторон перерывы фиксируют в правой табличке. По окончании встречи судья-секретарь заполняет табличку «Результат», записывает замечания и случаи травмирования (если они были), подписывает протокол сам и собирает подписи капитанов команд, первого и второго судей.

Способы проведения соревнований

Соревнования проводят двумя способами: круговым и с выбыванием.

Круговой способ

Каждая команда по очереди играет со всеми остальными. Победительницей считается команда, выигравшая наибольшее число встреч. Одновременно выявляют (по числу выигранных встреч) последующие места, занятые командами.

Очередность встреч определяют по специальной таблице. В порядке жребия команды получают номера с первого до последнего — по числу участвующих. По таблице определяют, какие «номера» встречаются между собой в каждый день соревнований. Команда, номер которой указан первым, играет на своем поле. Если число команд-участниц нечетно, то команда, рядом с номером которой указан номер в скобках (он обозначает «недостающую» команду), в данный день свободна от игр.

Таблицу для любого числа команд можно составить самостоятельно. Число играющих команд делят пополам и пишут столбиками цифры, начиная со второй половины, причем если число команд-участниц нечетно, то на 2 делят очередную четную цифру. Например, играют 7 команд. Следующую четную цифру 8 делят на 2 и пишут столбиком цифры, начиная со второй половины, т. е. с 5:

5

6

7

При четном числе команд-участниц последующую цифру не пишут. Рядом с написанным таким образом столбцом цифр проводят вертикальную линию и под ней пишут цифру «1», а в столбике (снизу вверх) — следующие по порядку цифры: 2, 3, 4. Вновь проводят вертикальную линию и над ней пишут очередную цифру (в данном случае — «5») и т. д., помещая очередную цифру то под линией, то над ней:

Для 5 и 6 команд

1-й день	2-й день	3-й день	4-й день	5-й день
1—(6)	(6)—4	2—(6)	(6)—5	3—(6)
2—5	5—3	3—1	1—4	4—2
3—4	1—2	4—5	2—3	5—1

Для 9 и 10 команд

1-й день	2-й день	3-й день	4-й день	5-й день
1—(10)	(10)—6	2—(10)	(10)—7	3—(10)
2—9	7—5	3—1	8—6	4—2
3—8	8—4	4—9	9—5	5—1
4—7	9—3	5—8	1—4	6—9
5—6	1—2	6—7	2—3	7—8

6-й день	7-й день	8-й день	9-й день
(10)—8	4—(10)	(10)—9	5—(10)
9—7	5—3	1—8	6—4
1—6	6—2	2—7	7—3
3—4	8—9	4—5	9—1

Способ с выбыванием

При проведении соревнований этим способом каждая команда выбывает после первого проигрыша.

Составляя расписание игр и таблицы соревнований, порядковый номер команды в таблице определяют жеребьевкой. Если число участвующих команд кратно степени двух (4, 8, 16, 32 и т. д.), то названия команд располагают в таблице сверху вниз в порядке, определенном жребием. Первая команда играет со второй, третья — с четвертой и т. д. В игру вступают все команды-участницы. Победители первого круга играют между собой (также попарно) в порядке сверху вниз. Круг, в котором встречаются 8 команд, называют четвертьфиналом; круг встреч четырех команд — полуфиналом и, наконец, решающие матчи двух лучших команд — финалом. Команда,

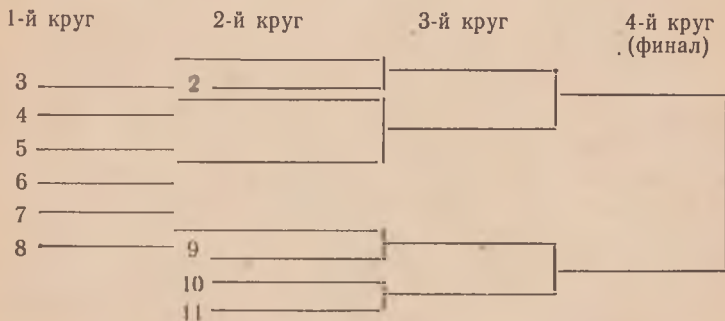
выигравшая финальную встречу, становится победительницей соревнований.

Для 8 команд



Если число участвующих команд не кратно двум, то часть из них (в зависимости от номеров, полученных в жеребьевке) вступает в игру со второго круга. Число команд, играющих в первом круге, определяют по формуле $(n-2^*) \times 2$, где n — число команд-участниц; $*$ — степень, дающая число, максимально приближенное к n . Например, если в соревнованиях участвуют 11 команд, то в первый день встречаются 6 команд: $(11-2) \times 2$.

Для 11 команд



Для команд, вступающих в игру со второго круга, отводят крайние верхние и крайние нижние номера. Все номера распределяют, как и для играющих в первом круге, поровну между командами из верхней и нижней половины таблицы. Если же число участвующих команд нечетное, то команд, вступающих в игру со второго круга, в нижней половине таблицы будет на одну больше, чем в верхней. Пар, играющих в первом круге, наоборот, будет на одну больше в верхней половине таблицы.

Число команд, вступающих в соревнование со второго круга, расстановка их в верхней и нижней половине таблицы, а также число команд, играющих в первом круге, приведены в таблице.

Общее число команд-участниц	Число команд, играющих в первом круге	Число команд, вступающих в борьбу со второго круга		
		всего	«сверху»	«снизу»
4	4	—	—	—
5	2	3	1	2
6	4	2	1	1
7	6	1	—	—
8	8	—	—	—
9	2	7	3	4
10	4	6	3	3
11	6	5	2	3
12	8	4	2	2
13	10	3	1	2
14	12	2	1	1
15	14	1	—	1
16	16	—	—	—
17	2	15	7	8
18	4	14	7	7
19	6	13	6	7
20	8	12	6	6
21	10	11	5	6
22	12	10	5	5
23	14	9	4	5
24	16	8	4	4

Упрощенные правила соревнований в коллективах физкультуры, на первенства районов и городов с участием детских, подростковых, юношеских команд старших возрастных групп

Место для игры, оборудование и инвентарь

Площадка

Площадка представляет собой прямоугольник длиной 18 м и шириной 9 м. Препятствия следует удалить от ее границ не менее чем на 2,5 м, если речь идет о площадках летних, и на 1,5 в помещениях.

Размер площадки можно уменьшить до 15 м в длину и 7,5 м в ширину.

Площадку очерчивают линиями — короткими (они называются лицевыми) и длинными (боковыми). Лицевые и боковые линии образуют прямые углы.

Перпендикулярно к лицевой линии в 3 м от правого угла за площадкой проводят линию длиной 15 м. Такую же линию проводят вне поля от правого угла как продолжение боковой. Вместе с боковой эти линии образуют зону подачи.

Середины боковых линий соединяют прямой, называемой средней линией. Она делит площадку пополам. На каждой половине площадки в 3 м от оси средней линии и параллельно ей проводят линию нападения.

Часть площадки, заключенная между линиями нападения, средней и боковыми, называется площадью нападения.

Линии должны иметь ширину не более 5 см и находиться в одной плоскости с площадкой.

Сетка и мяч

Поперек площадки над средней линией натягивают веревочную сетку шириной 1 м и длиной 9,5 м. Ячейки сетки представляют собой квадраты размером 10×10 см. Сетку укрепляют при помощи троса толщиной до 5 мм или веревки на двух стойках, расположен-

ния и 0,5—1,5 м от боковых линий. Верхний край сетки должен быть на высоте 2,43 м для мужчин и 2,24 м для женщин. Для старшей группы взрослых высота сетки соответственно 2,4 м и 2,2 м. Для смешанных команд (в любом соотношении) верхний край сетки устанавливают на высоте 2,43 и 2,40 (для старшей группы). Для юных волейболистов высота сетки определяется по таблице:

Группы	Высота сетки для игроков (м)		
	11—12 и 13—14 лет	15—16 лет	17—18 лет
Мальчики и юноши	2,20	2,35	2,43
Девочки и девушки	2,10	2,20	2,24

Мяч должен быть круглым, с длиной окружности 66 ± 1 см и весить 270 ± 10 г. Наружная оболочка мяча — из кожи или из ее заменителей. Для мальчиков и девочек 11—12 и 13—14 лет вес мяча должен составлять 200—250 г. Встречу можно проводить одним мячом.

Участники соревнований

Возраст игроков

Участников соревнований делят на следующие возрастные группы:

юношеские — 11—12, 13—14, 15—16, 17—18 лет;

взрослые — 19—25 лет;

старшие — от 36 лет.

С разрешения врача юношей и девушек младшей возрастной группы допускают к участию в играх за команды старших возрастных групп.

Состав команд. Замены игроков

В игре участвуют две команды. В команде вместе с запасными игроками должно быть не более 2 человек. Основными считают

6 игроков, которые вступают в игру в начале партии. В ходе партии команда может заменить любого основного игрока запасным.

В протокол соревнований до начала игры заносят фамилии всех игроков команд. Игроки, фамилии которых не занесены в протокол своевременно, могут быть включены в команду дополнительно до начала очередной партии.

Замена игроков и взятие перерыва по требованию капитана или тренера команды должны проводиться в моменты, когда мяч выходит из игры. Заменять игрока можно только с разрешения судьи.

Игрок, выходящий из игры или входящий в игру, должен получить соответствующее разрешение судьи.

Удаленный судьей до конца встречи игрок вернуться на площадку в данной игре не имеет права.

Если в одной из команд осталось менее 6 человек и для замены использованы все запасные, игра прекращается и этой команде засчитывается поражение в данной партии.

При несчастном случае с игроком судья обязан по заявлению капитана команды (если у команды к этому моменту уже исчерпаны все возможности замены) прервать игру и разрешить команде замену травмированного игрока любым другим, ранее уже участвовавшим в игре. Если в команде всего 6 игроков, то в этом случае предоставляется перерыв в данной партии на 3 мин.

Костюм игроков

Форма игроков — спортивная, произвольная. Состоит она из майки, трусов и тапочек. Разрешается играть в тренировочных костюмах.

Расстановка игроков

Перед каждой подачей мяча игроки обеих команд располагаются на своих сторонах площадки в две линии по 3 человека. Если в составе команды 5 игроков, то на задней линии находятся 2 из них.

Стоящие у сетки называются игроками передней линии (зоны), остальные — игроками задней линии (зоны). Перед подачей игроки задней линии не должны находиться впереди игроков передней зоны (относительно сетки).

Менять расстановку игроков не разрешается до конца партии. Изменить расстановку и состав основных игроков команды могут только перед началом новой партии.

Судейство

На каждую встречу назначают одного судью. Фиксируя ошибки, он должен пояснять те из них, которые могут вызвать у игроков и зрителей сомнение.

Правила ведения игры

Счет и результат игры

Игра состоит из трех партий. Выигравшей партию считается команда, которая первой набирает 15 очков с перевесом не менее чем в 2 очка. При счете 14:14 игра продолжается до тех пор, пока одна из команд не добьется перевеса в 2 очка.

Если из трех партий команда выигрывает две, то она считается победительницей встречи.

Игра, по каким-либо причинам прерванная, но не отложенная, продолжается с того счета и с тем же расположением игроков на площадке, какие были до перерыва.

Результат игры, по каким-либо причинам отложенной, аннулируется, и счет при возобновлении игры начинается снова.

Продолжительность игры и выбор сторон

Соревнование заканчивается после того, как одна команда выигрывает две партии.

Перед началом соревнования судья проводит жеребьевку на право выбора стороны площадки или на право первой подачи. Если команда, вытянувшая жребий, выберет право первой подачи, то ее соперники получают право выбора стороны площадки.

По окончании первой партии команды меняются сторонами, и первую подачу в новой партии выполняет другая команда. Перед третьей партией делается 5-минутный перерыв, после которого судья снова разыгрывает право выбора стороны или право первой подачи.

В третьей партии, после того как одна из команд наберет 8 очков, соперники меняются сторонами площадки без перерыва. Подачу в этом случае выполняет игрок, который подавал и до смены сторон.

Начало игры и подача

Подачу выполняют после объявления счета судьей, проводящим игру. Если игрок подал мяч до объявления счета, то такой мяч переигрывают. Подающий становится за площадкой в зоне подачи, подбрасывает мяч и ударом одной рукой направляет его на сторону противника.

Если после подбрасывания мяча игрок промахнулся, подача повторяется. Правильной считается подача, после которой мяч пролетит над сеткой (в пределах игровой части площадки), не касаясь ее.

Переход подачи

Игрок, выполняющий подачу, продолжает подавать до тех пор, пока он или его команда не совершит ошибку. После этого право подачи мяча переходит к команде-сопернику.

Смена мест

При переходе подачи подавать начинает правый игрок передней линии. Все игроки при этом перемещаются на одно место по направлению движения часовой стрелки. Подобная смена мест происходит всякий раз, когда команда выигрывает подачу.

Удары по мячу

Мяч можно отбивать руками любым способом. Прикосновение мяча к телу выше пояса приравнивается к удару. Каждая команда должна отбить мяч со своей половины площадки на половину площадки соперника не более чем в три удара, не давая ему коснуться земли. Один и тот же игрок не имеет права прикасаться к мячу дважды подряд (кроме случая блокирования). Касание мяча при блокировании не считается ударом.

Игра двух волейболистов

Одновременное прикосновение двух игроков одной команды к мячу считается двумя ударами. Ни один из этих игроков не имеет права на третий удар (кроме случая блокирования).

Игра от сетки

Мяч, коснувшийся сетки, остается в игре. Прикосновение игрока к сетке во время игры считается ошибкой.

При обрыве сетки независимо от того, когда он случится, мяч должен быть переигран (исключение составляет подача).

Перенос рук над сеткой и блокирование

Перенос рук над сеткой с касанием мяча на стороне противника при блокировании не считается ошибкой, однако наносить удар по мячу, находящемуся на стороне противника, запрещается.

Любой игрок, коснувшийся мяча при блокировании, имеет право на один удар.

Переход средней линии

Не считается ошибкой, если:

игрок наступит на среднюю линию;

какую-либо часть тела случайно перенесет над средней линией, не создавая помех противнику;

ступней (ступнями) касается площадки противника, а проекция ступни (ступней) приходится на среднюю линию.

Действия игроков задней линии (зоны)

Игрокам задней линии (зоны) разрешается направлять мяч на сторону противника с площадки нападения или с воображаемого продолжения ее в стороны лишь в случае, когда мяч находится ниже верхнего края сетки. Игроки задней линии, находящиеся за линией нападения или за ее воображаемым продолжением, могут отбивать мяч на сторону противника любым способом, а после удара им разрешено приземляться в зоне нападения.

Блокировать мяч игрокам задней линии (зоны) не разрешается.

Выход мяча из игры

Мяч, перелетевший за лицевую или боковую линию площадки, считается вышедшим из игры, если он коснулся пола, стойки или другого предмета. Команда, владевшая мячом последней, считается в этом случае проигравшей очко или потерявшей право на подачу.

Для приема мяча игрокам разрешается выбегать за пределы своей площадки, а после удара — касаться посторонних предметов

(в том числе и волейбольных стоек) Использование посторонних предметов для опоры при ударе считается ошибкой.

Ошибкой считается и касание летящим после удара мячом веток деревьев, потолка, свисающих с потолка предметов и т. п.

Потеря мяча и потеря подачи

Мяч считается проигранным принимающей командой, а подающая команда теряет подачу, если:

мяч коснулся пола;

команда ударила по мячу более трех раз (кроме случая блокирования);

мяч был задержан или брошен;

мяч прикоснулся к телу игрока ниже пояса;

игрок прикоснулся к мячу два раза подряд (за исключением случаев блокирования);

игрок коснулся сетки;

игрок коснулся мяча, находившегося на стороне противника;

игрок задней линии (зоны), находясь в зоне нападения, отбил на сторону противника мяч, в момент удара находившийся выше верхнего края сетки;

мяч приземлился за площадкой или был выбит под сетку, коснулся какого-либо предмета вне площадки;

игрок коснулся мяча, используя для опоры скамейку, стену и т. п.;

при нападающем ударе или при блокировании игрок пользовался поддержкой партнеров.

Если игроки каждой из противоборствующих команд одновременно совершают ошибку (коснутся сетки и т. д.), то ошибка не засчитывается и такой мяч переигрывается.

Команда теряет право на подачу в случаях, когда:

нарушена очередность подач;

мяч при подаче перелетел через сетку с помощью усилий других игроков;

мяч подан не из зоны подачи;

выполняя подачу, игрок наступил на линию площадки либо переступил эту линию;

мяч при подаче задел посторонние предметы.

СОДЕРЖАНИЕ

Общие сведения	3
Раздел I. Место и оборудование для игры	4
Правило 1. Площадка	—
Правило 2. Сетка и стойки	7
Правило 3. Мяч	10
Раздел II. Права и обязанности участников	—
Правило 4. Команды	—
Правило 5. Форма	11
Правило 6. Права и обязанности участников	12
Раздел III. Подготовка к игре и ход игры	14
Правило 7. Жеребьевка и разминка у сетки	—
Правило 8. Составы команд и расположение игроков	15
Правило 9. Расстановка и переходы игроков на площадке	—
Правило 10. Перерывы в игре	18
Правило 11. Замены игроков	22
Правило 12. Перерывы между партиями и смена сторон площадки	24
Правило 13. Результат игры	—
Раздел IV. Игровые действия и ошибки	25
Правило 14. Подача	—
Правило 15. Касание мяча	29
Правило 16. Мяч, посланный в сторону сетки	31
Правило 17. Касание площадки соперником и пересечение вертикальной плоскости сетки	32
Правило 18. Атакующий удар	34
Правило 19. Блокирование	35
Правило 20. Ошибки и наказания	37
Раздел V. Судья и порядок судейства	40
Правило 21. Судейская бригада. Официальные процедуры и жесты судей	—
Правило 22. Первый и второй судья	42
Правило 23. Судья-секретарь	45
Правило 24. Судьи на линии	46
Раздел VI. Судейская коллегия соревнований	47
Правило 25. Состав судейской коллегии	—
Правило 26. Главный судья	48
Правило 27. Заместители главного судьи	49
Правило 28. Главный секретарь	—
Правило 29. Судья-информатор	50
Правило 30. Судья при участниках	—
Правило 31. Врач соревнований	—
Приложения	52

ВОЛЕЙБОЛ

Правила соревнований

Заведующая редакцией А. К. Гриневич. Редактор Л. С. Борисова.
Художник С. Г. Ткачев. Художественный редактор В. А. Жигяров.
Технический редактор О. А. Куликова. Корректор С. В. Трушкина.

Н/К Сдано в набор 14.03.86. Подписано к печати 31.07.86. Формат 70×100/32.
Бумага тип. № 2. Гарнитура Литературная. Высокая печать. Усл. п. л. 3,25.
Усл. кр.-отт. 3,49. Уч.-изд. л. 3,77. Тираж 66 000 экз. Издат. № 7883.
Зак. № 839. Цена 10 к.

Ордена «Знак Почета» издательство «Физкультура и спорт» Государственного комитета СССР по делам издательства, полиграфии и книжной торговли
101421, Москва, К-6, ул. Каляевская, 27.

Типография издательства «Калининградская правда», 236000, Калининград обл., ул. Карла Маркса, 18.



СПОРТИВНЫЕ ЛОТЕРЕИ – ФИЗКУЛЬТУРЕ И СПОРТУ!

Содействовать развитию массовой физической культуры и спорта призваны спортивные лотереи "Спортлото" и "Спринт". Доходы, получаемые от их проведения, направляются на строительство и реконструкцию спортивных сооружений, учебно-тренировочных баз и центров, приобретение оборудования и инвентаря для них, на проведение спортивных и спортивно-массовых мероприятий.

Десятки спортивных сооружений построены с привлечением средств, полученных от проведения лотерей "Спортлото" и "Спринт".

Это и известные всему миру крупные спортивные комплексы, и небольшие городские и сельские стадионы. Дворцы спорта, тирры и бассейны, катки с искусственным льдом, конноспортивные базы, детские спортивные площадки и залы.

Каждый участник спортивных лотерей способствует развитию физкультурного движения и спорта в нашей стране, организации массовой оздоровительной работы среди населения.

Билеты спортивных лотерей продаются общественными распространителями в киосках "Спортлото" и "Союзпечать", в сберегательных кассах и предприятиях связи.

Главное управление
спортивных лотерей
Спорткомитета СССР.

