



ОФИЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА ВОЛЕЙБОЛА НА СНЕГУ 2021-2024

Будут утверждены на Международном Конгрессе ФИВБ 2022



ОФИЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА ВОЛЕЙБОЛА НА СНЕГУ

2021-2024

Будут утверждены на Международном Конгрессе ФИВБ 2022

Вводятся в действие во всех соревнованиях с 1^{го} Ноября 2021

Текст Официальных правил волейбола на снегу на английском языке подготовлен Комиссией ФИВБ по судейству и правилам игры, его утверждение предстоит на Конгрессе ФИВБ в 2022 году. Вводятся в действие в России на всех соревнованиях, начиная с сезона 2022 года.

Текст правил на русском языке подготовлен Комиссией по пляжному волейболу и волейболу на снегу (Алексеев Р.С., Островский В.В.) и Методической комиссией Всероссийской Коллегии Судей ВФВ (Шестаков Ю.А.). **Красным цветом в тексте выделены изменения правил по сравнению с их предыдущей редакцией.**

С.В.Титов

Председатель Всероссийской коллегии судей,
Комиссия ФИВБ по судейству и правилам игры.

СОДЕРЖАНИЕ

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

ГЛАВА 3: ИГРОВОЙ ФОРМАТ**19**

6	НАБОР ОЧКА, ВЫИГРЫШ ПАРТИИ И МАТЧА	19
6.1	НАБОР ОЧКА	19
6.2	ВЫИГРЫШ ПАРТИИ	19
6.3	ВЫИГРЫШ МАТЧА	20
6.4	НЕЯВКА И НЕПОЛНАЯ КОМАНДА	20
7	СТРУКТУРА ИГРЫ	20
7.1	ЖЕРЕБЬЕВКА	20
7.2	ОФИЦИАЛЬНАЯ РАЗМИНКА	20
7.3	РАССТАНОВКА КОМАНДЫ	21
7.4	ПОЗИЦИИ	21
7.5	ПОРЯДОК ПОДАЧ	22
7.6	ОШИБКА ПОРЯДКА ПОДАЧИ	22

ГЛАВА 4: ИГРОВЫЕ ДЕЙСТВИЯ**23**

8	СОСТОЯНИЕ ИГРЫ	23
8.1	МЯЧ В ИГРЕ	23
8.2	МЯЧ ВНЕ ИГРЫ	23
8.3	МЯЧ «В ПЛОЩАДКЕ»	23
8.4	МЯЧ «ЗА»	23
9	ИГРА С МЯЧОМ	23
9.1	УДАРЫ КОМАНДЫ	24
9.2	ХАРАКТЕРИСТИКИ УДАРА	24
9.3	ОШИБКИ ПРИ ИГРЕ С МЯЧОМ	25
10	МЯЧ У СЕТКИ	25
10.1	МЯЧ, ПЕРЕСЕКАЮЩИЙ СЕТКУ	25
10.2	МЯЧ, КАСАЮЩИЙСЯ СЕТКИ	26
10.3	МЯЧ В СЕТКЕ	26
11	ИГРОК У СЕТКИ	26
11.1	ПЕРЕНОС ЧЕРЕЗ СЕТКУ	26
11.2	ПРОНИКНОВЕНИЕ ПОД СЕТКОЙ	26
11.3	КОНТАКТ С СЕТКОЙ	26
11.4	ОШИБКА ИГРОКА У СЕТКИ	27
12	ПОДАЧА	27
12.1	ПЕРВАЯ ПОДАЧА В ПАРТИИ	27
12.2	ПОРЯДОК ПОДАЧИ	27
12.3	РАЗРЕШЕНИЕ ПОДАЧИ	28
12.4	ВЫПОЛНЕНИЕ ПОДАЧИ	28
12.5	ОШИБКИ, СОВЕРШЕННЫЕ ВО ВРЕМЯ ПОДАЧИ	28

13	АТАКУЮЩИЙ УДАР	29
13.1	ХАРАКТЕРИСТИКИ АТАКУЮЩЕГО УДАРА	29
13.2	ОШИБКИ ПРИ АТАКУЮЩЕМ УДАРЕ	29
14	БЛОК	29
14.1	БЛОКИРОВАНИЕ	29
14.2	КОНТАКТ ПРИ БЛОКИРОВАНИЕ	30
14.3	БЛОКИРОВАНИЕ В ПРОСТРАНСТВЕ СОПЕРНИКА	30
14.4	БЛОК И УДАРЫ КОМАНДЫ	30
14.5	БЛОКИРОВАНИЕ ПОДАЧИ	30
14.6	ОШИБКИ БЛОКИРОВАНИЯ	30

ГЛАВА 5: ПЕРЕРЫВЫ, ЗАДЕРЖКИ И ИНТЕРВАЛЫ	31
--	-----------

15	ПЕРЕРЫВЫ	31
15.1	КОЛИЧЕСТВО ОБЫЧНЫХ ИГРОВЫХ ПЕРЕРЫВОВ	31
15.2	ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЬ ОБЫЧНЫХ ИГРОВЫХ ПЕРЕРЫВОВ	31
15.3	ЗАПРОС ОБЫЧНЫХ ИГРОВЫХ ПЕРЕРЫВОВ	31
15.4	ТАЙМ-АУТЫ	31
15.5	ЗАМЕНА	32
15.6	ОГРАНИЧЕНИЕ ЗАМЕН	32
15.7	ИСКЛЮЧИТЕЛЬНАЯ ЗАМЕНА	32
15.8	ЗАМЕНА ПРИ УДАЛЕНИЕ ИЛИ ДИСКВАЛИФИКАЦИИ	32
15.9	НЕПРАВОМЕРНАЯ ЗАМЕНА	32
15.10	ПРОЦЕДУРА ЗАМЕНЫ	33
15.11	НЕПРАВИЛЬНЫЕ ЗАПРОСЫ	33
16	ЗАДЕРЖКИ ИГРЫ	33
16.1	ВИДЫ ЗАДЕРЖКИ	33
16.2	САНКЦИИ ЗА ЗАДЕРЖКИ	34
17	ИСКЛЮЧИТЕЛЬНЫЕ ПЕРЕРЫВЫ В ИГРЕ	34
17.1	ТРАВМА / БОЛЕЗНЬ	34
17.2	ВНЕШНЯЯ ПОМЕХА	34
17.3	ПРОДОЛЖИТЕЛЬНЫЕ ПЕРЕРЫВЫ	34
18	ИНТЕРВАЛЫ И СМЕНЫ СТОРОН ПЛОЩАДКИ	35
18.1	ИНТЕРВАЛЫ	35
18.2	СМЕНА СТОРОН ПЛОЩАДКИ	35

ГЛАВА 6: ПОВЕДЕНИЕ УЧАСТНИКОВ 36

19 ТРЕБОВАНИЯ К ПОВЕДЕНИЮ	36
19.1 СПОРТИВНОЕ ПОВЕДЕНИЕ	36
19.2 ЧЕСТНАЯ ИГРА	36
20 НЕПРАВИЛЬНОЕ ПОВЕДЕНИЕ И САНКЦИИ ЗА НЕГО	36
20.1 НЕЗНАЧИТЕЛЬНОЕ НЕПРАВИЛЬНОЕ ПОВЕДЕНИЕ	36
20.2 НЕПРАВИЛЬНОЕ ПОВЕДЕНИЕ, ВЕДУЩЕЕ К САНКЦИЯМ	37
20.3 ШКАЛА САНКЦИЙ	37
20.4 ПРИМЕНЕНИЕ САНКЦИЙ ЗА НЕПРАВИЛЬНОЕ ПОВЕДЕНИЕ	38
20.5 НЕПРАВИЛЬНОЕ ПОВЕДЕНИЕ ДО И МЕЖДУ ПАРТИЯМИ.....	38
20.6 НЕПРАВИЛЬНОЕ ПОВЕДЕНИЕ И ИСПОЛЬЗУЕМЫЕ КАРТОЧКИ - РЕЗЮМЕ	38

ЧАСТЬ 2 - РАЗДЕЛ 2: СУДЬИ, ИХ ОБЯЗАННОСТИ И ОФИЦИАЛЬНЫЕ ЖЕСТЫ 39

ГЛАВА 7: СУДЬИ 40

21 СУДЕЙСКАЯ КОМАНДА И ПРОЦЕДУРЫ	40
21.1 СОСТАВ	40
21.2 ПРОЦЕДУРЫ.....	40
22 1 ^{ый} СУДЬЯ	41
22.1 МЕСТОНАХОЖДЕНИЕ	41
22.2 ПОЛНОМОЧИЯ	41
22.3 ОБЯЗАННОСТИ	41
23 2 ^{ой} СУДЬЯ (если не назначен – полномочия и обязанности принимает на себя 1 ^{ый} судья)	42
23.1 МЕСТОНАХОЖДЕНИЕ	42
23.2 ПОЛНОМОЧИЯ	42
23.3 ОБЯЗАННОСТИ	43
24 СЕКРЕТАРЬ	43
24.1 МЕСТОНАХОЖДЕНИЕ	43
24.2 ОБЯЗАННОСТИ	43
25 ОФИЦИАЛЬНЫЕ СИГНАЛЫ	44
25.1 ЖЕСТЫ СУДЕЙ	44

ЧАСТЬ 2 - РАЗДЕЛ 3: СХЕМЫ **45**

1	ИГРОВОЕ ПОЛЕ	46
2	ИГРОВАЯ ПЛОЩАДКА	47
3	ЭСКИЗ СЕТКИ	48
4а	ПЕРЕСЕЧЕНИЕ МЯЧОМ ВЕРТИКАЛЬНОЙ ПЛОСКОСТИ СЕТКИ НА ПЛОЩАДКУ СОПЕРНИКА	49
4б	ПЕРЕСЕЧЕНИЕ МЯЧОМ ВЕРТИКАЛЬНОЙ ПЛОСКОСТИ СЕТКИ В СВОБОДНУЮ ЗОНУ СОПЕРНИКА	50
5	СОСТОЯВШИЙСЯ БЛОК	51
6	ШКАЛА ПРЕДУПРЕЖДЕНИЙ И САНКЦИЙ ИХ ПОСЛЕДСТВИЯ	52
6а	ПРЕДУПРЕЖДЕНИЯ И САНКЦИИ ЗА НЕПРАВИЛЬНОЕ ПОВЕДЕНИЕ	52
6б	ПРЕДУПРЕЖДЕНИЯ И САНКЦИИ ЗА ЗАДЕРЖКУ	52
7	РАСПОЛОЖЕНИЕ СУДЕЙСКОЙ КОМАНДЫ И ИХ ПОМОЩНИКОВ	53
8	ОФИЦИАЛЬНЫЕ ЖЕСТЫ СУДЕЙ	54-59

ЧАСТЬ 3: ОПРЕДЕЛЕНИЯ **60**





ХАРАКТЕРИСТИКА ИГРЫ

Волейбол на снегу – это спорт, где играют две команды на снежной площадке, разделенной сеткой.

Команда имеет три удара для возвращения мяча (в дополнение к касанию на блоке).

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



**ЧАСТЬ 1
ФИЛОСОФИЯ ПРАВИЛ
И СУДЕЙСТВА**



ВВЕДЕНИЕ

Волейбол на снегу демонстрирует веселье, азарт и универсальность волейбола, который теперь доступен круглый год, от лета до зимы, от пляжа до гор, в помещении и на открытом воздухе. Волейбол в любое время, в любом месте.

В настоящее время ФИВБ развивает волейбол на снегу, объединяясь с существующими спортивными мероприятиями, чтобы повысить осведомленность об этой дисциплине и создать глобальное движение, основанное на том, что уже было реализовано благодаря его популярности в Европе и других странах.

ФИВБ признала Волейбол на снегу одной из своих дисциплин, и это будет способствовать развитию этого вида спорта на массовом и международном уровне.



Данный текст адресован широкой аудитории волейбола на снегу - игрокам, тренерам, судьям, зрителям, комментаторам и другим, потому что понимание правил позволяет лучше играть и получать удовлетворение, тренеры могут создавать лучшие построения и тактику команд, позволяя игрокам полностью продемонстрировать свое мастерство, а понимание взаимосвязи между написанными правилами и фактическими действиями на площадке позволяет судьям принимать наилучшие решения.

Волейбол на снегу является одновременно развлекательным и соревновательным. Развлекательный спорт затрагивает человеческий дух и способствует «веселью» и здоровому образу жизни. Соревнование позволяет людям проявить свои лучшие способности, креативность, свободу самовыражения и боевой дух. Правила разработаны и структурированы таким образом, чтобы все эти аспекты процветали.

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

ВОЛЕЙБОЛ НА СНЕГУ - ЭТО СОРЕВНОВАТЕЛЬНЫЙ ВИД СПОРТА

Хотя волейбол на снегу - молодая и перспективная дисциплина, ожидается, что в ближайшие годы она будет неуклонно и непрерывно развиваться.

Волейбол на снегу - это вид спорта, в который играют две команды по три игрока на игровой площадке (8 x 16 м), разделенной сеткой. Цель игры состоит в том, чтобы отправить мяч через сетку, чтобы он приземлился на площадке соперника, и предотвратить такую же попытку со стороны соперника.

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

Команда включает в себя трех игроков на площадке, плюс 1 запасной игрок по желанию команды. Возможны две замены для каждой команды в каждом сете.

В этом отношении волейбол на снегу сохранил некоторые отличительные и существенные элементы. Некоторые из них общие с другими играми с сеткой/ мячом/ ракеткой: – Подача – Ротация (подача по очереди) – Атака – Защита – игроки могут играть где угодно на корте.

СУДЬЯ В ЭТОЙ СТРУКТУРЕ

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

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

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

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

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

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

Присоединяйтесь!
Держите мяч в игре!
Понимайте игру !



ЧАСТЬ 2
РАЗДЕЛ 1: ИГРА

ГЛАВА 1

СООРУЖЕНИЯ И ОБОРУЖОВАНИЕ

Смотри
правила

1 ИГРОВОЕ ПОЛЕ

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

1.1, Сх. 1

1.1 РАЗМЕРЫ

- 1.1.1 Игровая площадка представляет собой прямоугольник размерами 16x8 м, окруженный свободной зоной шириной минимум 3 м со всех сторон. Свободным игровым пространством является пространство над игровым полем, которое свободно от любых помех. Свободное игровое пространство должно быть высотой минимум 7 м от игровой поверхности.

Сх. 1

1.2 ИГРОВАЯ ПОВЕРХНОСТЬ

- 1.2.1 Поверхность должна состоять из снега, быть, насколько возможно, плоской и однородной, без камней и чего-либо еще, что может быть причиной травм для игроков.
- 1.2.2 **На ФИВБ, Мировых и Официальных Соревнованиях снег должен быть глубиной не менее 30 см.**

1.3 ЛИНИИ НА ПЛОЩАДКЕ

- 1.3.1 Ширина всех линий 5 см. Линии должны иметь цвет резко контрастный по отношению к цвету снега.
- 1.3.2 Ограничительные линии

Сх. 2

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

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

Сх. 2

1.4 ЗОНЫ И МЕСТА

Сх. 2

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

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

1.5 ПОГОДА

Погода не должна представлять никакой опасности травмирования игроков.

1.6 ОСВЕЩЕНИЕ

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

2 СЕТКА И СТОЙКИ

Сх. 3

2.1 ВЫСОТА СЕТКИ

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

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

Возрастные группы	Девочки	Мальчики
16 лет и младше	2.24 м	2.24 м
14 лет и младше	2.12 м	2.12 м
12 лет и младше	2.00 м	2.00 м

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

2.2 СТРУКТУРА

Сх. 3

Сетка длиной 8,0-8,5 м и шириной 1 м (± 3 см) в натянутом состоянии расположена вертикально над центральной осью в середине игровой площадки.

Она состоит из ячеек в форме квадрата со стороной максимум 10 см. Сверху и снизу сетки имеются две горизонтальные ленты шириной 7-10 см, выполненные из сложенного вдвое полотна предпочтительно темно-синего или ярких цветов, пришитые вдоль всей длины сетки.

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

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

2.3 БОКОВЫЕ ЛЕНТЫ

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

Разрешено размещение рекламы на боковых лентах.

2.4 АНТЕННЫ

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

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

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

Антенны считаются частью сетки и ограничивают по бокам площадь перехода.

2.5 СТОЙКИ

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

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

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

Сх.3

Сх.3, Сх.4а

Сх.2, Сх.3

3 МЯЧИ

3.1 СТАНДАРТЫ

Мяч должен быть сферическим, из эластичного материала (кожи, синтетической кожи или подобного материала), который не впитывает влагу.

Мяч имеет внутреннюю камеру из резины или аналогичного материала.

Цвет: светлый однородный цвет или комбинация цветов.

Окружность: 66 - 68 см.

Вес: 260 - 280 г.

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

3.2

3.2 ЕДИНООБРАЗИЕ МЯЧЕЙ

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

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

3.1

3.3 СИСТЕМА ЧЕТЫРЕХ МЯЧЕЙ

Для ФИВБ, Мировых и Официальных Соревнований должно использоваться четыре мяча. В этом случае два подавальщика мячей размещаются по одному в каждом углу свободной зоны.

Cx.7



ГЛАВА 2 УЧАСТНИКИ

Смотри
правила

4 КОМАНДА

4.1 СОСТАВ КОМАНДЫ

- 4.1.1 Команда состоит из трех игроков и возможен один запасной игрок.
- 4.1.2 Только игроки, зарегистрированные в протоколе, могут войти в Соревновательную/Контрольную Зону и принимать участие в официальной разминке и в матче.
- 4.1.3 Один из игроков является капитаном команды, который должен быть отмечен в протоколе.
- 4.1.4 Игрокам не разрешено получать внешнюю помощь или инструкции тренера во время матча.

4.2 РАСПОЛОЖЕНИЕ КОМАНДЫ

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

Сх.1

4.3 ЭКИПИРОВКА И АКССУАРЫ

Экипировка игрока состоит из обуви с хорошим сцеплением со снегом, которая не представляет какой-либо угрозы здоровью игрока, облегающей футболки с длинными или короткими рукавами и длинных плотно прилегающих брюк. Игроки могут носить шорты поверх длинных плотно прилегающих брюк. Игроки могут играть в перчатках и головном уборе / с покрытой головой.

- 4.3.1 Игроки команды должны играть в форме одинакового цвета и фасона.
- 4.3.2 Футболки игроков должны иметь номера от 1 до 4.
 - 4.3.2.1 Номер должен быть расположен на груди и на спине.
 - 4.3.2.2 Номер должен быть контрастного по отношению к футболке цвета, высотой минимум 10 см. Полоса, формирующая номер, должна быть шириной минимум 1,5 см.
 - 4.3.2.3 Компрессионные средства (защитные приспособления от травм) можно носить для защиты или поддержки.

4.4 ЗАМЕНА ЭКИПИРОВКИ

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

Первый судья может разрешить одному или более игрокам:

- 4.4.1 играть в жакетах или жакетах от дождя,
- 4.4.2 сменить влажную футболку и обувь между партиями, **при условии, что они также соответствуют правилам турнира и ФИВБ.**

4.3.1, 4.3.2,
4.3.2.1, 4.3.2.2

4.5 ЗАПРЕЩЕННЫЕ ПРЕДМЕТЫ

- 4.5.1 Запрещено носить предметы, которые могут привести к травме, или дать искусственное преимущество игроку.
- 4.5.2 Игроки могут играть в очках или линзах на свой собственный риск.

5 РУКОВОДИТЕЛИ КОМАНДЫ

Капитан команды ответственен за поведение и дисциплину команды.

5.1 КАПИТАН

- 5.1.1 **Перед матчем** капитан команды:

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

- 5.1.2 **Во время матча** только капитану разрешено, когда мяч находится вне игры, обращаться к судье в трех следующих случаях:

- 5.1.2.1 спрашивать разъяснение применения или интерпретации Правил; **если разъяснение не удовлетворяет капитана, капитан должен немедленно уведомить 1^{го} судью о своем желании заявить Протест;**
- 5.1.2.2 запрашивать разрешение:
 - а) сменить форму или экипировку,
 - б) проверить номер подающего игрок,
 - в) проверить сетку, мяч, поверхность итд.,
 - г) выровнять ленту площадки;
- 5.1.2.3 запрашивать тайм-ауты.

15.2.1, 15.4.1

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

5.1.3 В конце матча:

5.1.3.1 Все игроки благодарят судей и соперников. Капитан подписывает протокол, подтверждая результат.

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

5.1.2.1



ГЛАВА 3 ИГРОВОЙ ФОРМАТ

Смотри
правила

6 НАБОР ОЧКА, ВЫИГРЫШ ПАРТИИ И МАТЧА

6.1 НАБОР ОЧКА

6.1.1 Очко

Команда набирает очко:

- 6.1.1.1 при успешном приземлении мяча на площадке соперника;
- 6.1.1.2 когда команда соперника совершает ошибку;
- 6.1.1.3 когда команда соперника получает замечание.

Сх.8 (12)

6.1.2 Ошибка

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

- 6.1.2.1 если две или более ошибки совершены последовательно, только первая ошибка принимается во внимание;
- 6.1.2.2 если две или более ошибки совершены соперниками одновременно, это считается **ОБОЮДНОЙ ОШИБКОЙ** и розыгрыш переигрывается.

Сх.8 (21)

6.1.3 Розыгрыш и состоявшийся розыгрыш

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

8.1,8.2

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

- 6.1.3.1 Если подающая команда выигрывает розыгрыш, она набирает очко и продолжает подавать.
- 6.1.3.2 Если принимающая команда выигрывает розыгрыш, она набирает очко и должна подавать следующей.

6.2 ВЫИГРЫШ ПАРТИИ

Партию выигрывает команда, которая первой набирает 15 очков с преимуществом, минимум, два очка. В случае равного счета 14-14, игра продолжается до достижения преимущества в два очка (16-14, 17-15 ит.д.).

Сх.8 (9)

6.3 ВЫИГРЫШ МАТЧА

- 6.3.1 Победителем матча является команда, которая выигрывает две партии.
- 6.3.2 При равном счете партий 1-1, решающая 3^{ья} партия играется до 15 очков и минимального преимущества в 2 очка.

Сх.8 (9)

6.4 НЕЯВКА И НЕПОЛНАЯ КОМАНДА

- 6.4.1 Если команда отказывается играть после требования сделать это, она объявляется не явившейся и проигрывает матч с результатом 0-2 в матче и 0-15, 0-15 в каждой партии.
- 6.4.2 Команда, которая вовремя не является на игровую площадку, объявляется не явившейся.
- 6.4.3 Команда считается неполной, если имеет менее 3 игроков, зарегистрированных в протоколе, т.е. 2 игрока или 1 игрок.
- 6.4.4 Команда, которая объявлена НЕПОЛНОЙ в партии или в матче, проигрывает партию или матч. Команда соперника получает очки, или очки и партии, необходимые для выигрыша партии или матча. Неполная команда сохраняет свои очки и партии.

6.4.1

6.2,6.3,7.3.1

7 СТРУКТУРА ИГРЫ

7.1 ЖЕРЕБЬЕВКА

Перед официальной разминкой 1^{ья} судья проводит жеребьевку для определения первой подачи и сторон площадки в первой партии.

- 7.1.1 Жеребьевка проводится в присутствии двух капитанов команд, где позволяют обстоятельства.
- 7.1.2 Победитель жеребьевки выбирает:
ИЛИ
- 7.1.2.1 право подавать или принимать подачу,
ИЛИ
- 7.1.2.2 сторону игровой площадки.
Проигравший принимает оставшийся вариант.
- 7.1.2.3 Во второй партии проигравший жеребьевку в первой партии имеет выбор 7.1.2.1 или 7.1.2.2.
Для решающей партии проводится новая жеребьевка.

7.2 ОФИЦИАЛЬНАЯ РАЗМИНКА

Перед матчем команды имеют 3-х минутную официальную разминку у сетки.

7.3 РАССТАНОВКА КОМАНДЫ

4.1.1

- 7.3.1 Три игрока каждой команды должны быть постоянно в игре. Начальная расстановка команды указывает порядок подачи игроков. Этот порядок должен быть сохранен на протяжении всей партии.
- 7.3.2 Перед началом каждой партии капитан команды должен сообщить начальную расстановку своей команды 2^{му} судье или секретарю.
- 7.3.3 Игрок, который не включен в начальную расстановку партии, является в этой партии запасным.
- 7.3.4 После сообщения начальной расстановки 2^{му} судье или секретарю изменять расстановку без обычной замены не разрешено.
- 7.3.5 При несоответствиях между порядком подачи и начальной расстановкой поступают следующим образом:
- 7.3.5.1 если такое расхождение обнаружено до начала партии, подающий должен быть исправлен в соответствии с начальной расстановкой – санкция за это не налагается;
- 7.3.5.2 когда до начала партии на площадке выявлен игрок, незарегистрированный в начальной расстановке этой партии, данный игрок должен быть сменен в соответствии с начальной расстановкой – санкция за это не налагается;
- 7.3.5.3 однако, если капитан команды желает оставить такого незаписанного игрока(ов) на площадке, он/она должен запросить обычную замену(ы), используя соответствующий жест, которая(ые) должна быть записана затем в протокол. Если несоответствие между порядком подачи и начальной расстановкой обнаружено позже, команда, совершившая ошибку, должна вернуться к правильному порядку подачи. Очки соперника сохраняются, и, кроме того, соперник получает очко и последующую подачу. Все очки, набранные совершившей ошибку командой с точно определенного момента совершения ошибки до момента ее обнаружения, аннулируются.
- 7.3.5.4 Когда на площадке выявлен игрок, но он/она не зарегистрирован в списке игроков, очки соперника сохраняются, кроме того соперник получает очко и подачу. Совершившая ошибку команда теряет все очки и/или партии (0:15, при необходимости), полученные с момента, когда незарегистрированный игрок вышел на площадку, она должна представить исправленную начальную расстановку и отправить нового зарегистрированного игрока на площадку на позицию незарегистрированного игрока.

7.4 ПОЗИЦИИ

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

- 7.4.1 Игроки свободны в выборе своих позиций. Установленных позиций на площадке не существует.

7.5 ПОРЯДОК ПОДАЧИ

- 7.5.1 Порядок подачи (установленный капитаном команды непосредственно после жеребьевки) должен сохраняться в течение партии.
- 7.5.2 Когда принимающая команда получает право подавать, ее игроки «переходят» на одну позицию.

7.6 ОШИБКА ПОРЯДКА ПОДАЧИ

- 7.6.1 Ошибка порядка подачи совершена, когда подача выполнена не в соответствии с порядком подачи. Команда наказывается очком и подачей соперника.
- 7.6.2 Секретарь (секретари) должен правильно указывать порядок подачи и корректировать любого неправомерно подающего до свистка на подачу.

7.5.1



ГЛАВА 4 ИГРОВЫЕ ДЕЙСТВИЯ

8 СОСТОЯНИЕ ИГРЫ		Смотри правила
8.1	МЯЧ В ИГРЕ	
	Мяч находится в игре с момента удара на подаче, разрешенной 1 ^{ым} судьей.	12, 12.3
8.2	МЯЧ ВНЕ ИГРЫ	
	Мяч находится вне игры с момента ошибки, которая зафиксирована свистком одного из судей; в отсутствие ошибки, с момента свистка.	
8.3	МЯЧ «В ПЛОЩАДКЕ»	
	Мяч считается «в площадке», если в любой момент его контакта с игровой поверхностью какая-либо часть мяча касается площадки, включая касание ограничительных линий.	Сх.8 (12)
8.4	МЯЧ «ЗА»	
	Мяч считается «за», когда он:	
8.4.1	падает на поверхность полностью за ограничительными линиями (не касаясь их);	13.2, Сх.8 (13)
8.4.2	касается предмета за пределами игровой площадки, или не участвующего в игре человека;	Сх.8 (13)
8.4.3	касается антенн, шнуров, стоек или сетки за боковыми лентами;	Сх.3, Сх.8 (13)
8.4.4	пересекает вертикальную плоскость сетки частично или полностью за пределами площади перехода при подаче или при третьем ударе команды (исключение: Правило 10.1.2);	Сх.4а
8.4.5	полностью пересекает нижнюю площадь под сеткой.	Сх.4а, Сх.8 (13)
9 ИГРА С МЯЧОМ		
	Каждая команда должна играть в пределах собственного игрового поля и игрового пространства (исключение: Правило 10.1.2). Мяч, тем не менее, может быть возвращен из-за пределов свободной зоны.	10.1.2

9.1 УДАРЫ КОМАНДЫ

Ударом является любой контакт с мячом игрока в игре.

Каждая команда имеет право максимум на три удара для возвращения мяча через сетку. Если использовано более 3 ударов, команда совершает ошибку «четыре удара».

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

9.1.1 ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНЫЕ КОНТАКТЫ

Игроку не разрешено ударить по мячу два раза подряд (исключения: Правила 9.2.3, 14.2 и 14.4.2).

9.2.2.1, 14.2,
14.4.2,
Сх.8 (15)

9.1.2 ОДНОВРЕМЕННЫЕ КОНТАКТЫ

Два или три игрока могут касаться мяча одновременно.

Когда два (или три) партнера касаются мяча одновременно, это засчитывается как два (или три) удара (исключение: при блокировании). Если они пытаются дотянуться до мяча, но только один из них касается его, засчитывается один удар. Если игроки сталкиваются, это не является ошибкой.

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

14.2

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

9.1.3 УДАР ПРИ ПОДДЕРЖКЕ

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

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

9.2 ХАРАКТЕРИСТИКИ УДАРА

9.2.1 Мяч может касаться любой части тела.

9.2.2 ОДНОВРЕМЕННЫЕ КОНТАКТЫ:

9.2.1

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

9.2.2.1 При приеме подачи, если мяч играется сверху пальцами, мяч не должен касаться пальцев\рук последовательно, даже если касания происходят во время одного действия. (Действие сверху пальцами относится конкретно к передаче для атаки).

<p>9.2.2.2 ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНЫЕ КОНТАКТЫ: При первом ударе команды (исключая прием подачи) последовательные касания разрешены при условии, что эти касания происходят во время одного действия и не выполнены с использованием действия сверху пальцами.</p> <p>9.2.2.3 Мяч не должен быть схвачен или брошен. Он может отскочить в любом направлении.</p> <p>9.2.2.4 ДЛИТЕЛЬНЫЕ КОНТАКТЫ: В защитном действии от сильно направленного мяча контакт с мячом может быть продлен кратковременно, даже если используется действие сверху пальцами (передача).</p> <p>9.2.3 Исключения:</p> <p>9.2.3.1 при блокировании последовательные касания могут быть совершены одним или несколькими игроками при условии, что касания происходят во время одного действия;</p> <p>9.2.3.2 при первом ударе команды, исключая, когда он выполняется сверху пальцами (исключение Правило 9.2.2.1), мяч может касаться различных частей тела последовательно при условии, что касания происходят во время одного действия;</p> <p>9.2.3.3 если одновременное касание мяча над сеткой двумя соперниками приводит к длительному контакту, игра продолжается (принимаящая команда имеет право на три касания).</p>	<p>9.3.4</p>
9.3 ОШИБКИ ПРИ ИГРЕ С МЯЧОМ	
<p>9.3.1 ЧЕТЫРЕ УДАРА: команда касается мяча четыре раза до его возврата.</p> <p>9.3.2 УДАР ПРИ ПОД ДЕРЖКЕ: игрок использует под держку партнера или любое устройство/предмет в пределах игрового поля, чтобы коснуться мяча.</p> <p>9.3.3 ЗАХВАТ: мяч схвачен и/или брошен; он не отскакивает при ударе. (Исключения: 9.2.2.1, 9.2.2.2).</p> <p>9.3.4 ДВОЙНОЕ КАСАНИЕ: игрок касается мяча дважды подряд, или мяч касается различных частей его/ее тела последовательно.</p>	<p>9.1, Сх.8 (16)</p> <p>9.1.3</p> <p>Сх.8 (14)</p> <p>9.1.1, 9.2.2.2, Сх.8 (15)</p>
10 МЯЧ У СЕТКИ	
10.1 МЯЧ, ПЕРЕСЕКАЮЩИЙ СЕТКУ	
<p>10.1.1 Мяч, направленный на площадку соперника, должен пройти над сеткой в пределах площади перехода. Площадь перехода – это часть вертикальной плоскости сетки, ограниченная следующим образом:</p> <p>10.1.1.1 снизу – верхним краем сетки;</p> <p>10.1.1.2 по бокам – антеннами и их воображаемым продолжением;</p> <p>10.1.1.3 сверху – потолком или конструкцией (при наличии таковых).</p>	<p>Сх.4а</p>

- 10.1.2 Мяч, который пересек плоскость сетки в свободную зону соперника полностью или частично через внешнюю площадь, может быть возвращен без нарушения количества ударов команды при условии, что: 9.1, Сх.46
- 10.1.2.1 Возвращаемый мяч пересекает вертикальную плоскость сетки вновь полностью или частично через внешнюю площадь на той же стороне от площадки. Сх.46
Команда соперника не может препятствовать такому действию.
- 10.1.3 Мяч считается «за», когда он полностью пересекает нижнюю площадь под сеткой.
- 10.1.4 Игрок, тем не менее, может войти на площадку соперника, чтобы играть с мячом, когда он переходит за пределами площади перехода, или до того, как он полностью пересечет нижнюю площадь. 10.1.3
- 10.2 МЯЧ, КАСАЮЩИЙСЯ СЕТКИ**
- При пересечении сетки мяч может касаться ее.
- 10.3 МЯЧ В СЕТКЕ**
- 10.3.1 Мяч, попавший в сетку, может быть оставлен в игре, если не превышен лимит трех ударов команды. 9.1
- 10.3.2 Если мяч прорывает ячейку сетки или вызывает ее падение, розыгрыш аннулируется и переигрывается.
- 11 ИГРОК У СЕТКИ**
- 11.1 ПЕРЕНОС ЧЕРЕЗ СЕТКУ**
- 11.1.1 При блокировании игрок может касаться мяча по другую сторону сетки при условии, что он/она не мешает игре соперника *до* его атакующего удара. 14.1, 14.3
- 11.1.2 После атакующего удара игроку разрешено переносить руку по другую сторону сетки при условии, что контакт состоялся в пределах его/ее собственного игрового пространства.
- 11.2 ПРОНИКНОВЕНИЕ В ПРОСТРАНСТВО, НА ПЛОЩАДКУ И/ИЛИ СВОБОДНУЮ ЗОНУ СОПЕРНИКА**
- 11.2.1 Игрок может проникать в пространство соперника, войти на площадку и/или в свободную зону соперника при условии, что это не мешает игре соперника. 10.1.4
- 11.3 КОНТАКТ С СЕТКОЙ**
- 11.3.1 Контакт игрока с сеткой между антеннами во время игрового действия с мячом является ошибкой. 11.4.3, 22.3.2.3в, Сх.3
Игровое действие с мячом включает (среди прочего) отталкивание, удар (или попытку) и безопасное приземление в готовности к новому действию.

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

11.4 ОШИБКА ИГРОКА У СЕТКИ

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

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

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

12 ПОДАЧА

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

12.1 ПЕРВАЯ ПОДАЧА В ПАРТИИ

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

12.2 ПОРЯДОК ПОДАЧИ

- 12.2.1 Игроки должны соблюдать порядок подачи, записанный в протоколе.
- 12.2.2 После первой подачи в партии подающий игрок определяется следующим образом:
- 12.2.2.1 когда подающая команда выигрывает розыгрыш, игрок, который подавал до этого, подает вновь;

Сх.8 (18)

11.3.1, Сх.3

7.1, 7.1.2.3

12.2.2.2 когда принимающая команда выигрывает розыгрыш, она получает право подавать, и переходит на одну позицию по часовой стрелке перед выполнением подачи. Следующий по порядку подачи игрок подает.

12.3 РАЗРЕШЕНИЕ ПОДАЧИ

1^{ый} судья разрешает подачу после проверки того, что обе команды готовы играть и подающий владеет мячом.

Сх.8 (1)

12.4 ВЫПОЛНЕНИЕ ПОДАЧИ

12.4.1 Удар по мячу должен быть нанесен одной кистью или любой частью руки после того, как он подброшен или выпущен с руки (рук).

Сх.8 (10)

12.4.2 Только один раз разрешено подбросить или выпустить мяч. Перемещение мяча в руках разрешено.

12.4.3 Подающий игрок может свободно перемещаться в зоне подачи. В момент удара по мячу при подаче или отталкивания для подачи в прыжке подающий не должен касаться площадки (включая лицевую линию) или поверхности вне зоны подачи. Его/ее стопа не должна проникать под линию.

Сх.8 (20)

После удара он/она может заступить или приземлиться за пределами зоны подачи или на площадке. Если линия сдвигается вместе со снегом, сдвинутым подающим, это не считается ошибкой.

12.4.4 Подающий должен ударить по мячу в течение 5 секунд после свистка 1^{ого} судьи на подачу.

Сх.8 (11)

12.4.5 Подача, выполненная до свистка судьи, не засчитывается и повторяется.

12.4.6 Если мяч, будучи подброшен или выпущен подающим, приземляется без касания или пойман подающим, это засчитывается как подача.

12.4.7 Дополнительная попытка подачи не разрешена.

12.5 ОШИБКИ, СОВЕРШЕННЫЕ ВО ВРЕМЯ ПОДАЧИ

12.5.1 Ошибки при подаче

Следующие ошибки приводят к переходу подачи. Подающий:

12.5.1.1 нарушает порядок подачи,

12.2

12.5.1.2 не выполняет подачу правильно.

12.4

12.5.2 Ошибки после удара по мячу на подаче

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

12.5.2.1 касается игрока подающей команды или не пересекает вертикальную плоскость сетки полностью через площадь перехода;

Сх.8 (17)

12.5.2.2 выходит «за».

8.4, Сх.8 (13)

13 АТАКУЮЩИЙ УДАР

13.1 ХАРАКТЕРИСТИКИ АТАКУЮЩЕГО УДАРА

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

13.2.4, 13.2.5

13.2 ОШИБКИ ПРИ АТАКУЮЩЕМ УДАРЕ

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

13.1.2,
Сх.8 (18)

8.4, Сх.8 (13)

Сх.8 (19)

Сх.8 (19)

Сх.8 (19)

14 БЛОК

14.1 БЛОКИРОВАНИЕ

- 14.1.1 Блокирование является действием игроков вблизи сетки для перехвата мяча, идущего от соперника, осуществляемое выносом любой части тела выше верхнего края сетки, независимо от высоты контакта с мячом. В момент контакта с мячом часть тела должна быть выше верхнего края сетки.
- 14.1.2 Попытка блока
Попыткой блока является действие блокирования без касания мяча.
- 14.1.3 Состоявшийся блок
Блок является состоявшимся, если мяч задет блокирующим.
- 14.1.4 Коллективный блок
Коллективный блок выполняется двумя или тремя игроками находящимися близко друг к другу, и является состоявшимся, когда один из них касается мяча.

Сх.5

14.2 КОНТАКТ ПРИ БЛОКИРОВАНИЕ

Последовательные (быстрые и продолжительные) контакты с мячом могут происходить у одного или более блокирующих, при условии что эти контакты состоялись во время одного действия. Такие контакты засчитываются как только один удар команды. Эти контакты могут состояться с любой частью тела.

9.1.1,9.2.3

14.3 БЛОКИРОВАНИЕ В ПРОСТРАНСТВЕ СОПЕРНИКА

При блокировании игрок может переносить кисти и руки по другую сторону сетки, при условии что это действие не мешает игре соперника. Так, не разрешено касаться мяча на стороне соперника раньше, чем соперником выполнен атакующий удар.

13.1.1

14.4 БЛОК И УДАРЫ КОМАНДЫ

14.4.1 Контакт при блокировании не считается за удар команды. Следовательно, после контакта на блоке команде предоставляется три удара для возвращения мяча.

14.4.2 Первый удар после блока может быть выполнен любым игроком, включая игрока, который касался мяча на блоке

14.5 БЛОКИРОВАНИЕ ПОДАЧИ

Блокировать подачу соперника запрещено.

14.6 ОШИБКИ БЛОКИРОВАНИЯ

14.6.1 Блокирующий касается мяча в пространстве СОПЕРНИКА раньше атакующего удара соперника.

14.3, Сх.8 (18)

14.6.2 Блокирование мяча в пространстве соперника за антенной.

14.6.3 Игрок блокирует подачу соперника.

Сх.8 (19)

14.6.4 Мяч от блока выходит «за».

Сх.8 (13)



ГЛАВА 5

ПЕРЕРЫВЫ, ЗАДЕРЖКИ И ИНТЕРВАЛЫ

Смотри
правила

15 ПЕРЕРЫВЫ

Перерыв – это время между состоявшимся розыгрышем и свистком 1^о судьи для следующей подачи.

Обычными игровыми перерывами являются только ТАЙМ- АУТЫ и **ЗАМЕНЫ**

Сх.8 (5)

15.1 КОЛИЧЕСТВО ОБЫЧНЫХ ИГРОВЫХ ПЕРЕРЫВОВ

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

15.2 ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЬ ОБЫЧНЫХ ИГРОВЫХ ПЕРЕРЫВОВ

- 15.2.1 Запросы тайм-аута обеими командами могут следовать один за другим в одном и том же перерыве.
- 15.2.2 Между двумя отдельными запросами замены одной и той же команды должен быть состоявшийся розыгрыш. (Исключение: вынужденная замена вследствие травмы или удаления/ дисквалификации (15.5.2, 15.7, 15.8)).

15.3 ЗАПРОС ОБЫЧНЫХ ИГРОВЫХ ПЕРЕРЫВОВ

- 15.3.1 Обычные игровые перерывы могут быть запрошены только капитаном.
- 15.3.2 Замена до начала партии разрешена, и она должна быть записана как обычная замена в этой партии.

15.4 ТАЙМ-АУТЫ

- 15.4.1 Запросы тайм-аута должны осуществляться показом соответствующего жеста, когда мяч находится вне игры и до свистка на подачу. Все запрашиваемые тайм-ауты длятся 30 секунд.
- 15.4.2 Во время всех обычных перерывов и интервалов между партиями игроки должны пройти к назначенным местам игроков.

Сх.8 (4)

15.5 ЗАМЕНА

- 15.5.1 Замена является действием, которым игрок после записи секретарем входит в игру, чтобы занять позицию другого игрока, который должен покинуть площадку в этот момент.
- 15.5.2 Когда замена является вынужденной вследствие травмы игрока, находящегося в игре, она может сопровождаться показом соответствующего жеста капитаном.

15.6 ОГРАНИЧЕНИЕ ЗАМЕН

- 15.6.1 Максимальное количество замен команды в партии – 2.
- 15.6.2 Игрок начальной расстановки может выйти из игры, но только один раз в партии, и войти вновь, но только один раз в партии. Он/она может войти на свою прежнюю позицию или на другую позицию в расстановке/порядке подачи.
- 15.6.3 Заменяющий игрок может войти в игру вместо игрока начальной расстановки, но только один раз в партии, и он/она может быть заменен тем же или другим игроком.

15.7 ИСКЛЮЧИТЕЛЬНАЯ ЗАМЕНА

Игрок, который не может продолжать играть вследствие травмы или болезни, должен быть заменен в соответствии с правилами замены. Если это невозможно, команде дается право сделать исключительную замену сверх ограничений Правила 15.6.

Исключительная замена означает, что любой игрок, который не находится на площадке во время травмирования/заболевания может заменить в игре травмированного/заболевшего игрока. Замененному травмированному/заболевшему игроку не разрешено вернуться в игру в матче.

Исключительная замена ни в каком случае не может считаться обычной заменой, но должна быть записана в протокол как одна из общего числа замен в партии и матче.

15.8 ЗАМЕНА ПРИ УДАЛЕНИЕ ИЛИ ДИСКВАЛИФИКАЦИИ

Удаленный или дисквалифицированный игрок должен быть немедленно заменен по правилам замены. **Если это невозможно, команда имеет право сделать исключительную замену.** Если и это невозможно, команда объявляется неполной.

15.9 НЕПРАВОМЕРНАЯ ЗАМЕНА

- 15.9.1 Замена является неправомерной, если она превышает ограничения, указанные в Правиле 15.6 (исключая случай Правила 15.7), или в ней участвует незарегистрированный игрок.
- 15.9.2 Когда команда произвела неправомерную замену и игра была возобновлена, должна осуществляться следующая процедура последовательно:

- 15.9.2.1 команда наказывается очком и подачей соперника;
- 15.9.2.2 замена должна быть исправлена;
- 15.9.2.3 очки, набранные совершившей ошибку командой после совершения ошибки, аннулируются; очки соперника сохраняются.

15.10 ПРОЦЕДУРА ЗАМЕНЫ

- 15.10.1 Фактический запрос замены начинается с жеста замены капитана к 1^{му} или 2^{му} судье.
- 15.10.2 Если игрок не готов, замена не предоставляется и на команду налагается санкция за задержку.
- 15.10.3 Запрос замены подтверждает и объявляет 1^{ый} или 2^{ой} судья свистком. 1^{ый} или 2^{ой} судья разрешает замену.
- 15.10.4 Замена должна происходить на боковой линии перед столом секретаря и должна длиться столько лишь времени, сколько необходимо для записи замены в протоколе и разрешения игрокам войти и выйти.

Сх.8 (5)

15.11 НЕПРАВИЛЬНЫЕ ЗАПРОСЫ

- 15.11.1 Неправильным является – запрашивать любой обычный игровой перерыв:
 - 15.11.1.1 во время розыгрыша, либо в момент или после свистка на подачу;
 - 15.11.1.2 членом команды, не имеющим на это права;
 - 15.11.1.3 для второй замены в той же команде в одном и том же перерыве (т.е., до окончания следующего состоявшегося розыгрыша), исключая случай травмы/болезни игрока в игре;
 - 15.11.1.4 после использования разрешенных тайм-аутов и замен.
- 15.11.2 Любой неправильный запрос, который не влияет на игру или не задерживает игру, должен быть отклонен без какой-либо санкции, кроме повторных в том же матче.
- 15.11.3 Любой дальнейший неправильный запрос той же команды в матче является задержкой.

15.1

5.1.2.3, 15.3.1, 15.10.1

16 ЗАДЕРЖКИ ИГРЫ

16.1 ВИДЫ ЗАДЕРЖКИ

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

- 16.1.1 затягивание обычных игровых перерывов;
- 16.1.2 затягивание перерывов после указания возобновить игру;

- 16.1.3 запрос неправомерной замены;
- 16.1.4 повторение неправильного запроса;
- 16.1.5 задержка игры членом команды (15 секунд должны быть максимальным временем между окончанием розыгрыша и свистком на подачу в нормальных игровых условиях).

16.2 САНКЦИИ ЗА ЗАДЕРЖКИ

- 16.2.1 «Замечание за задержку» является командной санкцией.
 - 16.2.1.1 Санкции за задержку остаются в силе в течение всего матча.
 - 16.2.1.2 Все санкции за задержку записываются в протокол.
- 16.2.2 Первая задержка в матче членом команды влечет наложение санкции «ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ ЗА ЗАДЕРЖКУ».
- 16.2.3 Вторая и последующие задержки любого вида любым членом одной и той же команды в том же матче являются ошибкой и влекут наложение санкции «ЗАМЕЧАНИЕ ЗА ЗАДЕРЖКУ»: очко и подача соперника.
- 16.2.4 Санкции за задержку, наложенные до или между партиями, применяются в следующей партии.

Cx.8 (23),
Cx.66

Cx.8 (23),
Cx.66

17 ИСКЛЮЧИТЕЛЬНЫЕ ПЕРЕРЫВЫ В ИГРЕ

17.1 ТРАВМА / БОЛЕЗНЬ

- 17.1.1 Если происходит серьезный несчастный случай, когда мяч находится в игре, судья должен немедленно остановить игру и разрешить медицинскому персоналу выйти на площадку.
Розыгрыш затем переигрывается.
- 17.1.2 Если травмированный/заболевший игрок не может быть заменен по правилам обычной или исключительной замены, игроку предоставляется 3 минуты – время для восстановления, но не более одного раза для одного и того же игрока в матче. При отсутствии врача 1^{ый} судья имеет право начинать эти 3 минуты.
Если игрок не восстановился, его/ее команда объявляется неполной.

17.2 ВНЕШНЯЯ ПОМЕХА

Если имеет место любая внешняя помеха во время игры, игра должна быть остановлена и розыгрыш переигран.

17.3 ПРОДОЛЖИТЕЛЬНЫЕ ПЕРЕРЫВЫ

- 17.3.1 Если непредвиденные обстоятельства прерывают матч, 1^{ый} судья, организатор и Контрольный комитет, если он есть, должны определить меры, которые следует предпринять для восстановления нормальных условий.

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

18 ИНТЕРВАЛЫ И СМЕНЫ СТОРОН ПЛОЩАДКИ

18.1 ИНТЕРВАЛЫ

- 18.1.1 Интервал – это время между партиями. Все интервалы длятся одну минуту.
- 18.1.2 В течение этого времени происходит смена площадок и регистрация расстановок команд в протоколе.
- 18.1.3 Во время интервала перед решающей партией 1^{ый} или 2^{ой} судья проводит жеребьевку в соответствии с Правилom 7.1.

Сх.8 (3)

18.2 СМЕНА СТОРОН ПЛОЩАДКИ

- 18.2.1 Команды меняются сторонами площадки после каждых 5 очков во всех партиях.
- 18.2.2 Во время смены сторон команды должны незамедлительно меняться сторонами площадки без задержки. Если смена сторон площадки не сделана в надлежащее время, она должна быть произведена сразу, как только выявлена эта погрешность. Счет, достигнутый к моменту, когда такая смена сторон площадки производится, остается тем же.

Сх.8 (3)



ГЛАВА 6 ПОВЕДЕНИЕ УЧАСТНИКОВ

Смотри
правила

19 ТРЕБОВАНИЯ К ПОВЕДЕНИЮ

19.1 СПОРТИВНОЕ ПОВЕДЕНИЕ

19.1.1 Участники должны знать «Официальные правила волейбола на снегу» и соблюдать их.

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

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

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

5.1.2.1

19.2 ЧЕСТНАЯ ИГРА

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

19.2.2 Общение между членами команды во время матча разрешено.

20 НЕПРАВИЛЬНОЕ ПОВЕДЕНИЕ И САНКЦИИ ЗА НЕГО

20.1 НЕЗНАЧИТЕЛЬНОЕ НЕПРАВИЛЬНОЕ ПОВЕДЕНИЕ

Проступки незначительного неправильного поведения не являются предметом для санкций. Обязанностью 1^{го} судьи является предотвращение приближения команд к уровню нарушений, за которые налагаются санкции.

Это делается в два этапа:

Этап 1: устное предупреждение через капитана;

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

5.1.2

Сх.8 (6а)

20.2 НЕПРАВИЛЬНОЕ ПОВЕДЕНИЕ, ВЕДУЩЕЕ К САНКЦИЯМ

Неправильное поведение члена команды по отношению к официальным лицам, соперникам, партнерам или зрителям подразделяется на три категории в соответствии с серьезностью проступка.

Сх.6а

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

20.3 ШКАЛА САНКЦИЙ

В соответствии с решением 1^{го} судьи и в зависимости от серьезности проступка применяются и записываются в протокол следующие санкции: **Замечание, Удаление или Дисквалификация.**

Сх.6а

- 20.3.1 Замечание
 - Первое грубое поведение в матче любого члена команды наказывается очком и подачей соперника.
- 20.3.2 Удаление
 - 20.3.2.1 Член команды, на которого наложена санкция удаление, не должен участвовать в игре в оставшейся части партии, должен быть заменен в соответствии с правилами замены/**исключительной замены** немедленно, если находится на площадке, и должен сидеть в зоне команды без других последствий.
 - 20.3.2.2 Первое оскорбительное поведение члена команды наказывается удалением без других последствий.
 - 20.3.2.3 Второе грубое поведение одного и того же члена команды в том же матче наказывается удалением без других последствий.
- 20.3.3 Дисквалификация
 - 20.3.3.1 Член команды, на которого наложена санкция дисквалификация, должен быть заменен в соответствии с правилами замены/**исключительной замены** немедленно, если находится на площадке, и должен покинуть игровое поле до конца матча без других последствий. За первый случай физического нападения, или подразумеваемой или угрожающей агрессии, налагается санкция дисквалификация без других последствий.
 - 20.3.3.2 Второе оскорбительное поведение одного и того же члена команды в том же матче наказывается дисквалификацией без других последствий.
 - 20.3.3.3 Третье грубое поведение одного и того же члена команды в том же матче наказывается дисквалификацией без других последствий.

Сх.8 (66)

6.4.3,7.3.1,
Сх.8 (7)

6.4.3,7.3.1,
Сх.6а, Сх.8 (8)

20.4 ПРИМЕНЕНИЕ САНКЦИЙ ЗА НЕПРАВИЛЬНОЕ ПОВЕДЕНИЕ

- 20.4.1 Все санкции за неправильное поведение являются индивидуальными санкциями, остаются в силе в течение всего матча и записываются в протокол.
- 20.4.2 Повторение неправильного поведения одним и тем же членом команды в том же матче наказывается в нарастающем порядке (каждый последующий проступок одного и того же члена команды влечет более строгую санкцию).
- 20.4.3 Удаление или дисквалификация, обусловленные оскорбительным поведением или агрессией, не требуют предварительных санкций.

Сх.6а

20.5 НЕПРАВИЛЬНОЕ ПОВЕДЕНИЕ ДО И МЕЖДУ ПАРТИЯМИ

Любое неправильное поведение, имеющее место до партии или между партиями, влечет наложение санкции в соответствии с Правилем 20.3, и эти санкции применяются в следующей партии.

Сх.6а

20.6 НЕПРАВИЛЬНОЕ ПОВЕДЕНИЕ И ИСПОЛЗУЕМЫЕ КАРТОЧКИ

Предупреждение: санкцией не является –

Этап 1: устное предупреждение

Этап 2: символ: Желтая карточка

Замечание: санкция – символ: Красная карточка

Удаление: санкция – символ: Красная + Желтая карточки вместе

Дисквалификация: санкция – символ: Красная + Желтая карточки раздельно

Сх.8 (6а,
6б, 7, 8)
20.1

20.3.1, Сх.6а

20.3.2, Сх.6а

20.3.3, Сх.6а





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

ГЛАВА 7 СУДЬИ

Смотри
правила

21 СУДЕЙСКАЯ КОМАНДА И ПРОЦЕДУРЫ

21.1 СОСТАВ

Судейская команда матча состоит из следующих официальных лиц:

- а. 1^{ый} судья,
- б. 2^{ой} судья (при наличии),
- в. секретарь.

Их расположение показано на Схеме 7.

21.2 ПРОЦЕДУРЫ

21.2.1 Только 1^{ый} и 2^{ой} судьи могут давать свисток во время матча:

21.2.1.1 1^{ый} судья дает сигнал на подачу, с которой начинается розыгрыш;

Сх.8 (1)

21.2.1.2 1^{ый} и 2^{ой} судьи дают сигнал об окончании розыгрыша при условии, что они уверены в совершении ошибки и определили ее характер.

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

21.2.3 Сразу после свистка судьи, сигнализирующего об окончании **состоявшегося** розыгрыша, они должны показать официальными жестами:

21.2.3.1 Если ошибка зафиксирована свистком 1^{го} судьи, он/она должен показать в следующем порядке:

Сх.8 (2)

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

21.2.3.2 Если ошибка зафиксирована свистком 2^{го} судьи, он/она должен показать:

- а) характер ошибки;
- б) игрока(ов), совершившего ошибку (при необходимости);
- в) команду, которая будет подавать, вслед за жестом 1^{го} судьи.

Сх.8 (2)

В этом случае 1^{ый} судья не показывает ни характер ошибки, ни игрока, совершившего ее, а только команду, которая будет подавать.

21.2.3.3 В случае обоюдной ошибки оба судьи показывают в следующем порядке:

- а) характер ошибки;
- б) игроков, совершивших ошибку (если необходимо).

Команду, которая должна подавать, показывает затем 1^{ый} судья.

Сх.8 (2)

22 1^{ый} СУДЬЯ

22.1 МЕСТОНАХОЖДЕНИЕ

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

Сх.1, Сх.7

22.2 ПОЛНОМОЧИЯ

22.2.1 1^{ый} судья руководит матчем от начала до конца. Он/она имеет власть над всеми членами судейской команды и членами команд.

Во время матча его/ее решения являются окончательными. Он/она имеет право отменять решения других членов судейской команды, если замечено, что они ошибочны.

Он/она может даже заменить члена судейской команды, который не выполняет правильно свои обязанности.

22.2.2 Он/она, также, контролирует работу подавальщиков мяча.

22.2.3 Он/она имеет право решать любые вопросы, касающиеся игры, включая те, которые не предусмотрены в Правилах.

22.2.4 Он/она не должен допустить каких-либо обсуждений его/ее решений.

Однако, по просьбе капитана, 1^{ый} судья должен дать разъяснение применения или интерпретации правил, на которых он/она основывал свое решение.

Если игровой капитан не согласен с этим разъяснением и собирается опротестовать это решение, он/она должен немедленно зарезервировать право зарегистрировать и записать этот протест по окончании матча. 1^{ый} судья должен разрешить реализовать это право игрового капитана.

22.2.5 1^{ый} судья отвечает за определение до и во время матча соответствия игрового поля и условий игровым требованиям.

22.3 ОБЯЗАННОСТИ

22.3.1 Перед матчем, 1^{ый} судья:

- 22.3.1.1 проверяет состояние игрового поля, мячи и другое оборудование;
- 22.3.1.2 проводит жеребьевку с капитанами команд;
- 22.3.1.3 контролирует разминку команд.
- 22.3.2 Во время матча он/она имеет право на:
- 22.3.2.1 предупреждения командам;
- 22.3.2.2 наложение санкций за неправильное поведение и задержки;
- 22.3.2.3 принятие решения о:
- а) ошибках подающего;
 - б) ошибках в игре с мячом;
 - в) ошибках над сеткой, и ошибочном контакте игрока с сеткой, главным образом на стороне атакующего;
 - д) полном пересечении мячом нижней площадки под сеткой;
 - е) пересечении мячом сетки полностью или частично за пределами площадки перехода на площадку соперника, или касание антенны на своей стороне игровой площадки;
 - ж) прохождении поданного мяча и при 3^{ем} ударе над или за антенной на своей стороне игровой площадки.
- 22.3.3 По окончании матча он/она проверяет протокол и подписывает его.

Сх.8 (13)

23 2^{ой} **СУДЬЯ** (если не назначен – полномочия и обязанности принимает на себя 1^{ый} судья)

23.1 МЕСТОНАХОЖДЕНИЕ

2^{ой} судья выполняет свои обязанности, стоя за пределами игровой площадки около стойки на противоположной стороне от 1^{го} судьи лицом в его сторону.

Сх.1, Сх.7

23.2 ПОЛНОМОЧИЯ

- 23.2.1 2^{ой} судья является помощником 1^{го} судьи, но имеет также свою собственную сферу полномочий. Если 1^{ый} судья оказывается не в состоянии продолжать выполнение своих обязанностей, 2^{ой} судья может заменить его/ ее.
- 23.2.2 Он/она может, без свистка, сигнализировать об ошибках, не относящиеся к его/ее сфере полномочий, но не может настаивать на их принятии 1^{ым} судьей.
- 23.2.3 Он/она контролирует работу секретаря(ей).
- 23.2.4 Он/она контролирует игроков в местах разминки.

23.3

<p>23.2.5 Он/она разрешает обычные игровые перерывы, контролирует их продолжительность и отклоняет неправильные запросы.</p> <p>23.2.6 Он/она контролирует количество тайм-аутов и замен, использованных каждой командой, и сообщает о 2^{ой} замене 1^{му} судье и соответствующему капитану.</p> <p>23.2.7 В случае травмы игрока он/она разрешает исключительную замену или предоставляет 3 минуты времени для восстановления.</p> <p>23.2.8 Он/она контролирует состояние снега. Он/она, также, проверяет во время матча, что мячи по-прежнему соответствуют требованиям правил.</p>	<p>17.1.2</p>
<p>23.3 ОБЯЗАННОСТИ</p>	
<p>23.3.1 В начале каждой партии, при смене сторон площадки в решающей партии и при необходимости 2^{ой} судья проверяет, что порядок подачи соответствует начальной расстановке.</p> <p>23.3.2 Во время матча он/она принимает решения, дает свисток и показывает жестом:</p> <p>23.3.2.1 помеху вследствие перехода на площадку соперника и в пространство соперника под сеткой;</p> <p>23.3.2.2 ошибочный контакт игрока с сеткой, главным образом на стороне блокирующего, и с антенной на своей стороне площадки;</p> <p>23.3.2.3 контакт мяча с посторонним предметом;</p> <p>23.3.2.4 контакт мяча со снегом, когда 1^{ый} судья не находится в позиции, позволяющей увидеть этот контакт;</p> <p>23.3.2.5 пересечение мячом плоскости сетки полностью или частично за пределами площади перехода на площадку соперника, или касание антенны на своей стороне площадки;</p> <p>23.3.2.6 прохождение поданного мяча и при 3^{ем} ударе над или за антенной на своей стороне площадки.</p> <p>23.3.3 По окончании матча он/она проверяет и подписывает протокол.</p>	<p>11.2, Сх.8 (20)</p> <p>8.4.2, 8.4.3, Сх.8 (13)</p> <p>Сх.8 (12)</p> <p>Сх.3, Сх.4а</p> <p>Сх.8 (13)</p>
<p>24 СЕКРЕТАРЬ</p>	
<p>24.1 МЕСТОНАХОЖДЕНИЕ</p>	
<p>Секретарь выполняет свои обязанности, сидя за столом секретаря на противоположной от 1^{го} судьи стороне лицом в его сторону.</p>	<p>Сх.1, Сх.7</p>
<p>24.2 ОБЯЗАННОСТИ</p>	
<p>Секретарь ведет протокол в соответствии с Правилами, взаимодействуя с 1^{ым} или 2^{ым} судей.</p> <p>Он/она использует зуммер или иное звуковое устройство для сообщения о нарушениях или подачи сигнала судьям в соответствии со своими обязанностями.</p>	

- 24.2.1 Перед матчем и партией секретарь:
- 24.2.1.1 записывает в протокол данные о матче и командах в соответствии с действующими процедурами и получает подписи капитанов;
 - 24.2.1.2 записывает начальную расстановку каждой команды из карточки расстановки;
если он/она не сумел получить карточки расстановки вовремя, он/она немедленно сообщает об этом факте 1^{му} или 2^{му} судье.
- 24.2.2 Во время матча секретарь:
- 24.2.2.1 работает с ручным табло на столе секретаря;
 - 24.2.2.2 записывает набранные очки;
 - 24.2.2.3 контролирует порядок подачи каждой команды и указывает на любое его нарушение **до удара** на подаче;
 - 24.2.2.4 уведомляет судей о запросе обычного игрового перерыва, который не является правильным; 15.5
 - 24.2.2.5 сообщает судьям о сменах сторон площадки и об окончании партий;
 - 24.2.2.6 регистрирует предупреждения за неправильное поведение, санкции и неправильные запросы;
 - 24.2.2.7 записывает все другие события по указанию 1^{го} или 2^{го} судьи, в том числе исключительные замены, время восстановления, продолжительные перерывы, внешнюю помеху итд.;
 - 24.2.2.8 контролирует интервалы между партиями.
- 24.2.3 В конце матча секретарь:
- 24.2.3.1 записывает окончательный результат;
 - 24.2.3.2 в случае протеста, с предварительного разрешения 1^{го} судьи, записывает или разрешает капитану команды/игровому капитану записать в протокол изложение опротестовываемого эпизода; 5.1.2.1, 5.1.3.2
 - 24.2.3.3 подписывает протокол, до того как он/она получит подписи капитанов команд и затем судей.

25 ОФИЦИАЛЬНЫЕ СИГНАЛЫ

25.1 ЖЕСТЫ СУДЕЙ

Судьи должны показывать официальными жестами причину их свистка (характер ошибки, зафиксированной свистком, или цель разрешенного перерыва). Жест должен выдерживаться некоторое время и, если он выполняется одной рукой, рука соответствует стороне команды, которая совершила ошибку или сделала запрос. Сх.8



**ЧАСТЬ 2
РАЗДЕЛ 3:
СХЕМЫ**

СХЕМА 1: ИГРОВОЕ ПОЛЕ

Соответствующие Правила: 1, 4.2, 22.1, 23.1, 24.1

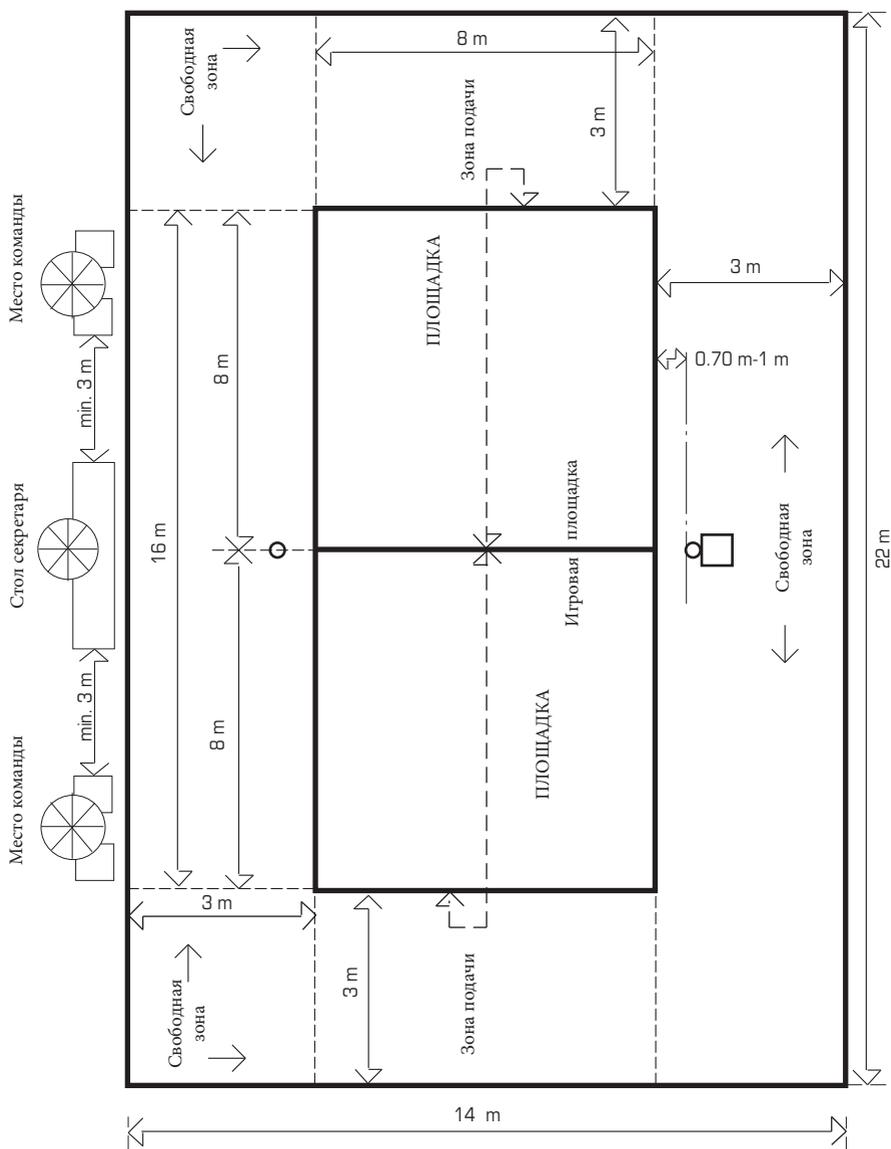


СХЕМА 2: ИГРОВАЯ ПЛОЩАДКА

Соответствующие Правила: 1.1, 1.3, 2.5

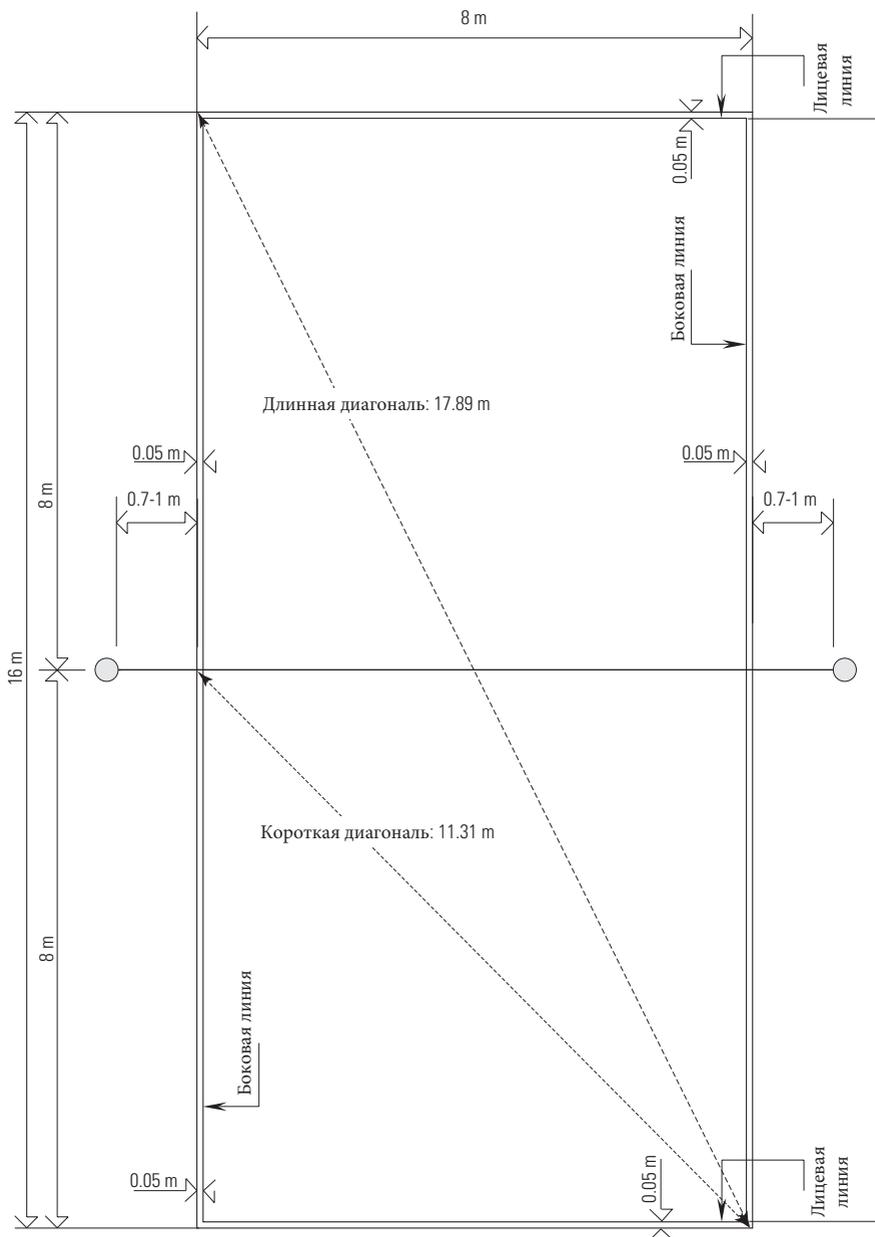
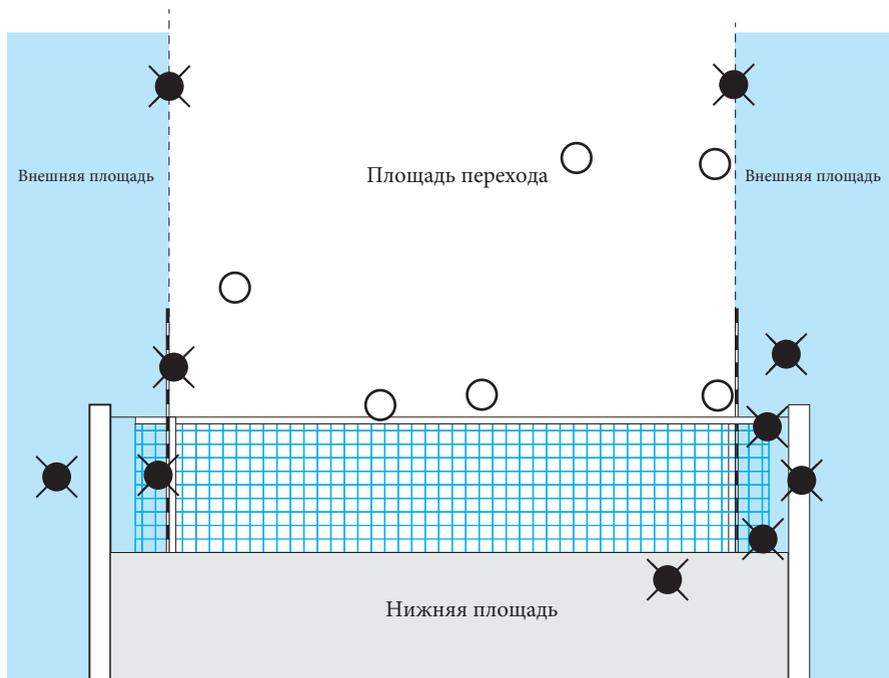


СХЕМА 4а: ПЕРЕСЕЧЕНИЕ МЯЧОМ ВЕРТИКАЛЬНОЙ ПЛОСКОСТИ СЕТКИ НА ПЛОЩАДКУ СОПЕРНИКА

Соответствующие Правила: 8.4.3, 8.4.4, 8.4.5, 10.1.1, 23.3.2.5, 23.3.2.6



- ⊗ = Ошибка
- = Правильный переход

Соответствующие Правила: 10.1.2, 10.1.2.1

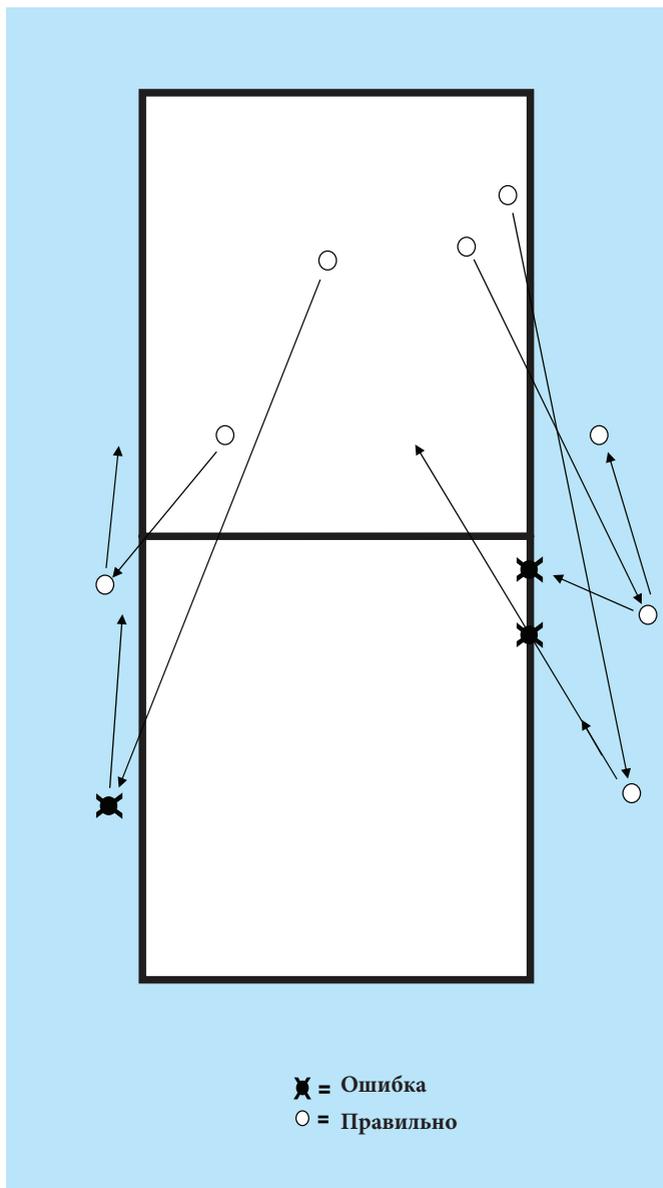
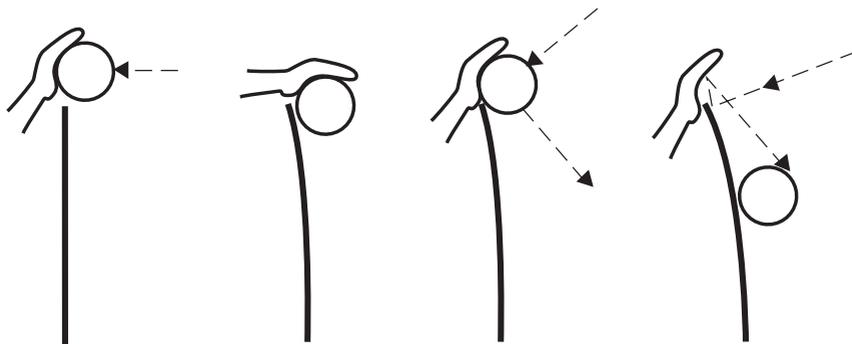


СХЕМА 5: СОСТОЯВШИЙСЯ БЛОК

Соответствующее Правило: 14.1.3



Мяч выше сетки

Мяч ниже
верхнего края сетки

Мяч касается сетки

Мяч отскакивает от сетки



СХЕМА 6: СРЕДСТВА СДЕРЖИВАНИЯ И САНКЦИИ

Примечание: Применение желтой карточки не является санкцией. Санкции указаны в таблице ниже:

6а: ШКАЛА ПРЕДУПРЕЖДЕНИЙ И САНКЦИЙ ЗА НЕПРАВИЛЬНОЕ ПОВЕДЕНИЕ И ПОСЛЕДСТВИЯ

Соответствующие Правила: 20.3, 20.4, 20.5

КАТЕГОРИЯ	СЛУЧАЙ	НАРУШИТЕЛЬ	САНКЦИЯ	КАРТОЧКИ	ПОСЛЕДСТВИЕ
НЕЗНАЧИТЕЛЬНОЕ НЕПРАВИЛЬНОЕ ПОВЕДЕНИЕ	Этап 1	Любой член команды	Не считается санкцией	Нет	Предупреждение только
	Этап 2			Желтая	
	повторение всякий раз	Любой член команды	Расценивается как грубое поведение	Красная	Очко и подача сопернику
ГРУБОЕ ПОВЕДЕНИЕ	Первый	Любой член команды	Замечание	Красная	Очко и подача сопернику
	Второй	Тот же член команды	Удаление	Красная + Желтая вместе	Член команды должен уйти в зону своей команды до конца партии
	Третий	Тот же член команды	Дисквалификация	Красная + Желтая раздельно	Член команды должен уйти в раздевалку команды до конца матча
ОСКОРБИТЕЛЬНОЕ ПОВЕДЕНИЕ	Первый	Любой член команды	Удаление	Красная + Желтая вместе	Член команды должен уйти в зону своей команды до конца партии
	Второй	Тот же член команды	Дисквалификация	Красная + Желтая раздельно	Член команды должен уйти в раздевалку команды до конца матча
АГРЕССИЯ	Первый	Любой член команды	Дисквалификация	Красная + Желтая раздельно	Член команды должен уйти в раздевалку команды до конца матча

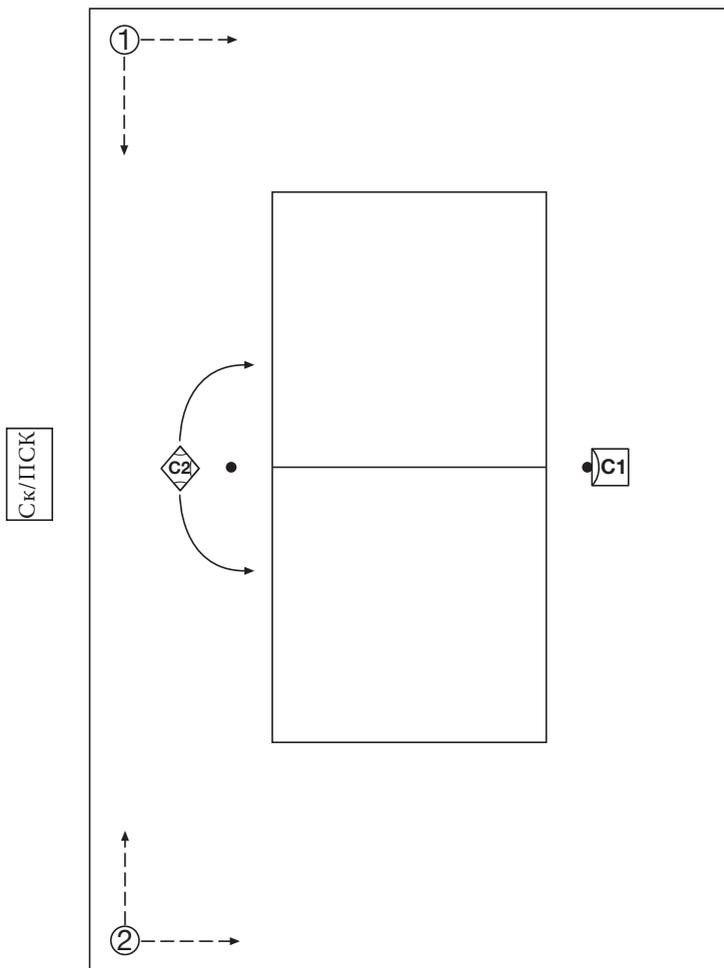
6б: ШКАЛА САНКЦИЙ ЗА ЗАДЕРЖКУ И ПОСЛЕДСТВИЯ

Соответствующие Правила: 16.2.2, 16.2.3

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

СХЕМА 7: РАСПОЛОЖЕНИЕ СУДЕЙСКОЙ КОМАНДЫ И ИХ ПОМОЩНИКОВ

Соответствующие Правила: 21.1, 22.1, 23.1, 24.1



- С1 = Первый Судья
- ◇ С2 = Второй Судья
- Ск/ПСк = Секретарь/Помощник секретаря
- ⊙ = Подавальщики мяча (номера 1-2)

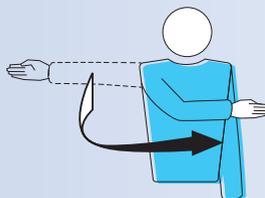
СХЕМА 8: ОФИЦИАЛЬНЫЕ ЖЕСТЫ СУДЕЙ

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

1 РАЗРЕШЕНИЕ ПОДАВАТЬ

Соответствующие Правила: 12.3, 21.2.1.1

Движением руки указать направление подачи

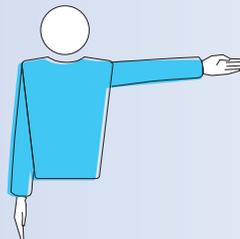


П

2 ПОДАЮЩАЯ КОМАНДА

Соответствующие Правила: 21.2.3.1, 21.2.3.2

Вытянуть руку в сторону команды, которая должна подавать

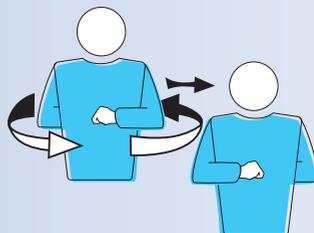


П В

3 СМЕНА ПЛОЩАДОК

Соответствующее Правило: 18.2

Поднять предплечья спереди и сзади и повернуть их вокруг корпуса

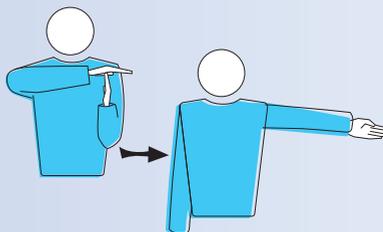


П В

4 ТАЙМ-АУТ

Соответствующее Правило: 15.4.1

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



П В

5 ЗАМЕНА

Соответствующие Правила: 15.5.1, 15.5.2, 15.8

Круговое движение предплечьями друг вокруг друга



П В

6а ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ ЗА НЕПРАВИЛЬНОЕ ПОВЕДЕНИЕ

Соответствующие Правила: 20.1, 20.6

Показать желтую карточку для предупреждения



П

6б ЗАМЕЧАНИЕ ЗА НЕПРАВИЛЬНОЕ ПОВЕДЕНИЕ

Соответствующие Правила: 20.3.1, 20.6, 22.3.2.2

Показать красную карточку для замечания



П

7 УДАЛЕНИЕ

Соответствующие Правила: 20.3.2, 20.6, 22.3.2.2

Показать обе карточки вместе для удаления

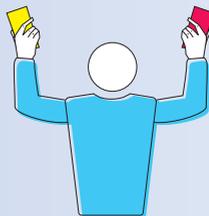


П

8 ДИСКВАЛИФИКАЦИЯ

Соответствующие Правила: 20.3.3, 20.6, 22.3.2.2

Показать красную и желтую карточки отдельно для дисквалификации



П

9 КОНЕЦ ПАРТИИ (ИЛИ МАТЧА)

Соответствующие Правила: 6.2, 6.3

Скрестить предплечья с открытыми кистями перед грудью

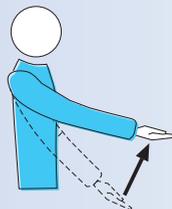


П В

10 МЯЧ НЕ ПОДБРОШЕН ИЛИ НЕ ВЫПУЩЕН ПРИ УДАРЕ НА ПОДАЧЕ

Соответствующее Правило: 12.4.1

Поднять вытянутую руку с обращенной вверх ладонью



П

11 ЗАДЕРЖКА ПРИ ПОДАЧЕ

Соответствующее Правило: 12.4.4

Поднять пять разведенных пальцев



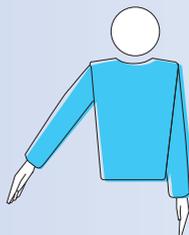
П

12 МЯЧ «В ПЛОЩАДКЕ»

Соответствующие Правила: 8.3, 23.3.2.4

Указать рукой и пальцами в направлении пола

П В

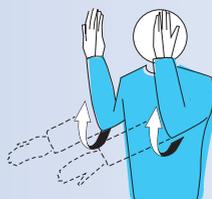


13 МЯЧ "ЗА"

Соответствующие Правила: 8.4.1, 8.4.2, 8.4.3, 8.4.4, 23.3.2.3, 23.3.2.5

Поднять вертикально предплечья с открытыми ладонями, обращенными к корпусу

П В



14 ЗАХВАТ

Соответствующие Правила: 9.2.2.3, 9.3.3, 22.3.2.36

Медленно поднять предплечье с обращенной вверх ладонью

П



15 ДВОЙНОЕ КАСАНИЕ

Соответствующие Правила: 9.3.4, 22.3.2.36

Поднять два разведенных пальца

П



16 ЧЕТЫРЕ УДАРА

Соответствующие Правила: 9.3.1, 22.3.2.3б

Поднять четыре разведенных пальца

П

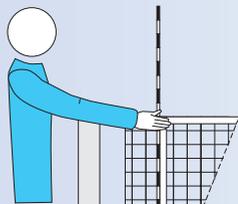


17 КАСАНИЕ СЕТКИ ИГРОКОМ - ПОДАННЫЙ МЯЧ КАСАЕТСЯ СЕТКИ МЕЖДУ АНТЕННАМИ И НЕ ПЕРЕСЕКАЕТ ВЕРТИКАЛЬНУЮ ПЛОСКОСТЬ СЕТКИ

Соответствующие Правила: 11.4.3, 12.5.2.1, 22.3.2.3в

Указать соответствующую сторону сетки соответствующей рукой

П В

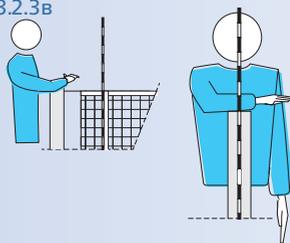


18 КАСАНИЕ ПО ДРУГУЮ СТОРОНУ СЕТКИ

Соответствующие Правила: 11.4.1, 14.3, 14.6.1, 22.3.2.3в

Расположить руку над сеткой ладонью вниз

П



19 ОШИБКА ПРИ АТАКУЮЩЕМ УДАРЕ

Соответствующее Правило:

- атакующий удар по подаче соперника: 13.2.4

Сделать движение вниз предплечьем с открытой кистью

П В



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

Соответствующие Правила: 8.4.5, 11.2.1, 12.4.3, 12.5.1.2

Указать на площадку под сеткой или
на соответствующую линию

П В



21 ОБОЮДНАЯ ОШИБКА И ПЕРЕИГРОВКА

Соответствующие Правила: 6.1.2.2, 17.2, 21.2.3.3

Поднять оба больших пальца вертикально

П



22 КАСАНИЕ МЯЧА

Соответствующие Правила: 22.3.2.36

Провести ладонью одной руки по пальцам
другой, удерживаемой вертикально

П



23 ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ ЗА ЗАДЕРЖКУ / ЗАМЕЧАНИЕ ЗА ЗАДЕРЖКУ

Соответствующие Правила: 15.11.3, 16.2.2, 16.2.3,
22.3.2.2

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

П





ЧАСТЬ 3 ОПРЕДЕЛЕНИЯ

СОРЕВНОВАТЕЛЬНАЯ/КОНТРОЛЬНАЯ ЗОНА

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

ЗОНЫ

Участки игрового поля (т.е. игровой площадки и свободной зоны), имеющие специальное назначение (или особые ограничения), установленное текстом правил.

В состав зон входят: Зона Подачи, Свободная Зона

НИЖНЯЯ ПЛОЩАДЬ

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

ПЛОЩАДЬ ПЕРЕХОДА

Площадь перехода ограничена:

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

Мяч должен переходить на ПЛОЩАДКУ соперника через площадь перехода

ВНЕШНЯЯ ПЛОЩАДЬ

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

ЕСЛИ ИНОЕ НЕ СОГЛАСОВАНО ФИВБ

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

СТАНДАРТЫ ФИВБ

Технические спецификации или ограничения, установленные ФИВБ для производителей оборудования.

ОШИБКА

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

ПОДАВАЛЬЩИКИ МЯЧА

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

РОЗЫГРЫШ-ОЧКО

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

ИНТЕРВАЛ

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

ПОМЕХА

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

ПОСТОРОННИЙ ПРЕДМЕТ

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

