



## ПАРАЛИМПИЙСКИЙ КОМИТЕТ РОССИИ

Россия, 119992, Москва,  
Лужнецкая Набережная, 8,  
к..56

факс: (495) 938-78-83  
тел.: (495) 938-22-01

E - mail: [lukin@ropnet.ru](mailto:lukin@ropnet.ru)

# Официальные правила по волейболу сидя

Одобрено Генеральной Ассамблеей WOVD  
и Исполнительным Комитетом WOVD

# Всемирная организация волейбола для инвалидов 1999

## Официальные правила стоячего и сидячего волейбола 1999-2000

Одобрено Генеральной Ассамблеей WOVD и Исполнительным Комитетом  
WOVD

@ Всемирная организация волейбола для инвалидов 1999

### Характеристики игры в волейбол

Волейбол – это игра, в которую играют две команды на игровой площадке, разделенной сеткой. Есть разные версии, приемлемые при специфических обстоятельствах, чтобы предложить многосторонность игры каждому.

Цель игры – послать мяч через сетку, чтобы он приземлился на площадке противника и помешать тем же усилиям противникам. Команда имеет три удара для возвращения мяча (в дополнении к блокирующему контакту).

Мяч вводится в игру подачей: ударом подающего через сетку в сторону противника. подача продолжается до тех пор, пока мяч не приземлится на игровую площадку, уйдет в аут или команде не удастся вернуть его правильно.

В волейболе команда, выигрывающая подачу, набирает очко (система очков подачи). Когда принимающая команда выигрывает подачу, она получает очко и право подачи и ее игроки передвигаются на одну позицию по часовой стрелке.

### Разница между правилами сидячего и стоячего волейбола

<b>Сидячий волейбол</b>	<b>Стоячий волейбол</b>
1. Размер игровой площадки – 10x6 м.	1а. Размер игровой площадки – 18x9 м.
2. Линии атаки проводятся в 2 м. от центральной линии.	2а. Линии атаки проводятся в 3 м от центральной линии.
3. Сетка длиной 6,5 м и шириной 0,80 м.	3а. Сетка длиной 9,5 м и шириной 1 м.
4. Высота сетки – 1,15 м для мужчин и 1,05 м для женщин.	4а. Высота сетки – 2,43 м для мужчин и 2,24 м для женщин.
5. Снаряжение игрока в сидячем волейболе может включать длинное трико. Игрокам не разрешается сидеть на толстом материале.	
6. Команда может состоять максимум из 12 игроков, включая максимум 2 игроков, классифицируемых как «минимально нетрудоспособные (гандикап)», одного тренера, одного инструктора и одного врача.	6а. Команда может состоять максимум из 12 игроков, одного тренера, одного помощника тренера и одного врача.
7. Игроки на площадке могут включать максимум одного игрока, классифицируемого как «минимально нетрудоспособный».	7а. Игроки на площадке должны включать по крайней мере одного игрока класса «С» и могут включать максимум одного игрока класса «А».
8. Позиции игроков определяются и контролируются по позициям их	8а. Позиции игроков определяются и контролируются по позициям их

ягодиц. Это значит, что кисть(и) и/или нога(и) игрока могут лежать в зоне атаки (игрока задней линии во время удара атаки), на площадке (подающего во время удара подачи) или в свободной зоне за пределами площадки (любого игрока во время удара подачи).	ступней, контактирующих с площадкой.
9. В момент, когда подающий ударяет мяч, он/она должен быть в зоне подачи, и его/ее ягодицы не должны касаться площадки (включая крайнюю линию).	9а. Ступни подающего не должны касаться площадки (включая крайнюю линию) в момент, когда он/она ударяет по мячу или подпрыгивает (для прыжка подачи). После этого удара подающий может встать или приземлиться за пределами зоны подачи или внутри площадки.
10. Касаться площадки противника ступней/ступнями/ногой /ногами разрешается в любое время игры при условии, что игрок не мешает игроку-противнику. Игрок должен вернуть ногу(и)/ступню(и) непосредственно на свою площадку. Касаться площадки противника кистью руки при условии, что некоторая часть вытянутой кисти остается либо в контакте, либо прямо над центральной линией. Контакт с площадкой противника любой другой части тела запрещен.	10а. Касаться площадки противника кистью, ступней или ступнями разрешается при условии, что некоторая часть вытянутой кисти/ступни(ей) остается либо в контакте, либо прямо над центральной линией. Контакт с площадкой противника любой другой части тела запрещен.
11. Игрокам передней линии разрешается завершить атакующий удар на подаче противника, когда мяч находится во фронтальной зоне и четко выше верха сетки.	11а. Ошибка удара подачи – завершить атакующий удар на подаче противника, когда мяч находится во фронтальной зоне и полностью над верхом сетки.
12. Игрок задней линии может выполнять любой тип атакующего удара на подаче противника с любой высоты при условии, что во время удара ягодицы игрока не касаются или не пересекают линию атаки.	12а. Игрок задней линии может выполнять атакующий удар если: 1) его/ее ступня не контактирует или не находится перед линией атаки в прыжке; 2) в момент удара мяч не находится полностью над верхом сетки.
13. Игрокам передней линии разрешается блокировать подачу противника.	13а. Блокирование подачи противника – ошибка блокирования.
14. Игрок должен иметь контакт с площадкой частью тела от плечей до ягодиц во все время, когда разыгрывается мяч. Вставать, подниматься или делать шаги запрещено. Короткая потеря контакта разрешается в двух случаях: 1) при первом ударе команды (исключая блок	

<p>и атакующий удар, когда мяч полностью выше верха сетки); 2) во время оборонительной игры, чтобы спасти мяч. В любом случае, следуя этому действию, мяч может пойти прямо над площадкой противника.</p>	
	<p>15а. В стоячем волейболе заменяющий игрок должен сидеть на стуле замены до тех пор, пока счетчик не покажет «зеленый» сигнал. Замена незаконна, если заменяющий игрок не сидит на стуле замены до тех пор, пока счетчик не проверит его/ее классификацию и не даст «зеленого» сигнала.</p>
<p>16. Первый арбитр выполняет свои функции, стоя на полу у столба у одного из концов сетки.</p>	<p>16а. Первый арбитр выполняет свои функции, сидя или стоя на подставке для арбитра, расположенной у одного из концов сетки.</p>

## СЕКЦИЯ I: ИГРА

### Глава 1. Условия и оборудование

#### 1. Игровая зона

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

##### 1.1. Размеры.

Прямоугольная игровая площадка размером 10х6 м, окруженная свободной зоной, которая имеет минимум 3 м с каждой стороны.

Свободное игровое пространство – это пространство над игровой зоной, которое свободно от каких-либо препятствий. Свободное игровое пространство должно быть минимум 7 м в высоту от игровой поверхности.

*Для WOVD мировых соревнований и зональных чемпионатов свободная зона должна быть минимум 4 м от каждой боковой линии и 6 м от крайних линий. Свободное пространство должно быть минимум 10 м в высоту от игровой поверхности.*

##### 1.2. Игровая поверхность.

1.2.1. Поверхность должна быть плоской, горизонтальной и единообразной. Она не должна представлять опасность повреждения для игроков. Запрещено играть на шершавой или скользкой поверхности.

*Для WOVD мировых соревнований и зональных чемпионатов разрешена только деревянная или синтетическая поверхность. Любая поверхность должна быть предварительно одобрена WOVD.*

1.2.2. На открытых площадках поверхность игровой площадки должна быть светлого цвета.

*Для WOVD мировых соревнований и зональных чемпионатов для линий обязательен белый цвет. Другие цвета, отличающиеся друг от друга, необходимы для игровой площадки и свободной зоны.*

1.2.3. На открытых площадках разрешается уклон в 5 мм на метр для дренажа. Запрещены линии площадки, сделанные из твердых материалов.

##### 1.3. Линии на площадке.

1.3.1. Все линии имеют ширину 5 см. Они должны быть светлого цвета, который отличается от пола и всех других линий.

##### 1.3.2. Ограничительные линии поля.

Две боковые и две крайние линии отмечают игровую площадку. И те и другие линии находятся внутри размеров игровой площадки.

1.3.3. Центральная линия. Ось центральной линии делит игровую площадку на две равные площадки размером 6х5м каждая. Эта линия тянется под сеткой от одной боковой линии до другой.

1.3.4. Линия атаки. На каждой площадке линия атаки, тыльный край которой чертится в двух метрах от оси центральной линии, отмечает фронтальную зону (правило 1.4.1).

*Для WOVD мировых соревнований и зональных чемпионатов линия атаки протягивается дополнительными не сплошными ломаными линиями от боковых линий, пятью пятнадцатисантиметровыми короткими линиями шириной 5см на расстоянии 20 см друг от друга и общей длиной 1,75 м.*

##### 1.3. Зоны и пространства.

1.4.1. Фронтальная зона. На каждой площадке фронтальная зона ограничена осью центральной линии и тыльным краем линии атаки. Фронтальная зона простирается за боковые линии до конца свободной зоны.

1.4.2. Зона обслуживания. Зона обслуживания имеет ширину 6 м за каждой крайней линией. Она со стороны ограничена двумя короткими линиями, каждая длиной 15 см, проведенными в 20 см за крайней линией как удлинение боковых линий. Обе короткие линии включены в ширину зоны обслуживания. В глубину зона обслуживания тянется до конца свободной зоны.

1.4.3. Зона замены. Зона замены распространяется от обеих линий атак до стола секретаря.

1.4.4. Тренировочная зона.

*Для мировых соревнований и зональных чемпионатов тренировочная зона размером 3x3 м расположена в обоих углах со скамьями для запасных игроков, вне свободной зоны.*

1.4.5. Штрафная зона. Штрафная зона имеет размер примерно 1x1 м и оборудована двумя стульями, расположена за скамейкой для запасных игроков каждой команды. Она может быть ограничена красной линией 5 см шириной.

1.5. Температура.

Минимальная температура не должна быть ниже 10°C.

*Для WOVD мировых соревнований и зональных чемпионатов максимальная температура не должна быть выше 25°C, а минимальная не ниже 16°C.*

1.6. Освещение.

*Для WOVD мировых соревнований и зональных чемпионатов освещение игровой зоны должно быть от 1000 до 1500 люкс на расстоянии 1 м от игровой поверхности.*

## **2. Сетка и столбы.**

2.1. Высота сетки.

2.1.1. Верх сетки, размещенной вертикально над центральной линией, расположен на высоте 1,15 м для мужчин и 1,05 м для женщин.

2.1.2. Высота сетки измеряется от центра игровой площадки. Высота сетки над двумя боковыми линиями должна быть одинаковой и не должна превышать официальную высоту более чем на 2 см.

2.2. Структура.

Сетка имеет ширину 80 см и длину 6,5 м, сделана из черной сетки с 10 см квадратами.

Наверху горизонтальная лента шириной 5 см, сделанная из сложенной вдвое белой канвы, пришита вдоль всей длины. Каждый конец ленты имеет отверстие, через которое проходит шнур, который закрепляет ленту к столбам, чтобы она оставалась туго натянутой. Внизу сетки (без горизонтальной ленты) веревка, продевая через сетку, крепит ее к столбам и сохраняет нижнюю часть натянутой.

2.3. Боковые ленты.

Две белые ленты прикреплены вертикально к сетке и расположены точно над каждой боковой линией. Они считаются частью сетки, их ширина 5 см и длина 80 см.

2.4. Антенны.

Антенна – это гибкий прут, длиной 1,8 м и 10 мм в диаметре, сделанный из стеклопластика или подобного материала. Антенна крепится на внешнем крае каждой боковой ленты. Антенны располагаются на противоположных сторонах сетки.

Верхние 100 см каждой антенны вытянуты над сеткой и размечены 10 см полосками контрастных цветов, предпочтительно красного и белого. Антенны считаются частью сетки и со стороны ограничивают пересекаемое пространство.

## 2.5. Столбы.

2.5.1. Столбы, поддерживающие сетку, размещаются на расстоянии 0,5-1 м от боковых линий. Их высота 1,25 м, предпочтительно они должны быть регулируемы.

*Для WOVD мировых соревнований и зональных чемпионатов столбы, поддерживающие сетку, располагаются на расстоянии 1 м от боковых линий, если это не согласовано с WOVD.*

2.5.2. Столбы, закрепленные и ровные, крепятся к площадке без тросов. Не должно быть опасных или затрудняющих движение устройств.

## 2.6. Дополнительное оборудование.

Все дополнительное оборудование определено правилами WOVD.

## 3. Мячи.

### 3.1. Стандарты.

Мяч должен быть сферическим, сделанным из упругой кожи или синтетической кожи с камерой внутри, сделанной из резины или похожего материала. Цвет мяча может быть однородно светлым или комбинированным.

*Синтетические кожаные материалы и цветовые сочетания мячей, используемые на мировых соревнованиях WOVD и зональных чемпионатах, должны соответствовать стандартам WOVD.*

Его окружность 65-67 см, а вес 260-280 г. Внутреннее давление мяча должно быть 0,30-0,325 кг/см<sup>2</sup>.

### 3.2. Единообразие мячей.

Все мячи, используемые в матче, должны иметь одни и те же стандарты окружности, веса, давления, типа, цвета и т.д.

*Для WOVD мировых соревнований и зональных чемпионатов должны использоваться мячи, одобренные WOVD, если не согласовано с WOVD.*

### 3.3. Система трех мячей.

*Для WOVD мировых соревнований и зональных чемпионатов должны использоваться три мяча. В этом случае 6 *boll retrievers* размещаются по одному в каждом углу свободной зоны и одному за каждым судьей.*

## Глава 2

## 4. Команды.

### 4.1. Состав команды:

4.1.1. команда может состоять максимум из 12 игроков, включая максимум 2 игроков, классифицируемых как «минимальная инвалидность», одного тренера, одного помощника тренера, одного инструктора и одного врача;

*Для WOVD мировых соревнований и зональных чемпионатов врач должен быть заранее аккредитован WOVD.*

4.1.2. каждая команда имеет право зарегистрировать в списке среди 12 игроков одного определенного защитника «Libero»;

4.1.3. Один из игроков, но не «Libero», - капитан команды, который должен быть указан в протоколе соревнований;

4.1.4. Только игроки, занесенные в протокол соревнований, смогут выйти на площадку и играть в матче. После того, как тренер и капитан команды подписали протокол соревнований, записанные игроки не могут быть заменены.

### 4.2. Местоположение команды:

4.2.1. игроки, не занятые в игре, должны либо сидеть на командной скамейке, либо в тренировочной зоне. Тренер и другие члены команды сидят на скамейке, но могут временно ее покинуть. Скамейки для команд расположены за табло, вне свободной зоны;

- 4.2.2. только членам команды разрешено сидеть на скамейке во время матча и участвовать в разминке;
- 4.2.3. неиграющие игроки могут разминаться без мячей:
- во время игры в разминочной зоне,
  - во время тайм-аута в свободной зоне за игровой площадкой;
- 4.2.4. во время перерыва игроки могут разминаться, используя мяч, в свободной зоне.

#### 4.3. Снаряжение.

Форма игрока состоит из спортивной майки, шорт, носков и спортивной обуви. Игрокам разрешается носить длинные брюки. Игрокам не разрешается сидеть на толстом материале или надевать специально утолщенные шорты или брюки.

4.3.1. Цвет и фасон спортивной майки, шорт, носков должен быть единым и пристойным для всей команды.

4.3.2. Ботинки должны быть светлыми и гибкими с резиновыми или кожаными подошвами без каблучков.

4.3.3. Фуфайки игроков должны быть пронумерованы от 1 до 18:

4.3.3.1. номер должен быть размещен в центре спортивной майки и впереди и сзади. Цвет и яркость номера должны контрастировать с цветом и яркостью фуфайки;

4.3.3.2. номер должен быть минимум 15 см высотой на груди и минимум 20 см в высоту на спине. Полоски, составляющие номер, должны быть минимум 2 см в ширину.

4.3.4. Капитан команды должен иметь на фуфайке полоску 8x2 см, подчеркивающую номер на груди.

4.3.5. Запрещено надевать форму другого цвета, чем у всех игроков (за исключением «Libero») и/или без официального номера.

#### 4.4. Смена снаряжения.

Первый арбитр может разрешить одному или более игрокам:

4.4.1. играть босиком;

4.4.2. сменить мокрую форму между сетями или после замены при условии, что цвет, фасон и номер новой формы будут те же;

4.4.3. играть в тренировочных костюмах в холодную погоду при условии, что они одного фасона и цвета для всей команды (за исключением «Libero») и пронумерованы согласно Правилу 4.3.3.1.

#### 4.5. Запрещенные предметы.

4.5.1. Запрещается надевать предметы, которые могут вызвать травму или дать искусственное преимущество игроку.

Бандажи можно носить, но все, что может быть опасно, не будет разрешено первым арбитром.

4.5.2. Игроки могут надевать очки или линзы на свой собственный риск.

### 5. Лидеры команды.

И капитан команды и тренер отвечают за дисциплину и поведение членов команды. «Libero» не может быть капитаном команды.

#### 5.1. Капитан.

5.1.1. До матча капитан команды подписывает протокол и представляет свою команду в розыгрыше подачи.

5.1.2. На площадке во время матча капитан команды является капитаном игры.

Когда капитан команды не на площадке, тренер или капитан команды должны назначить другого игрока на площадке, но не «Libero», выполнять роль капитана игры. Этот капитан игры сохраняет свою ответственность, пока его не



заменят, или капитан команды не вернется в игру, или не кончится сет. Когда мяч вне игры, только капитану игры из всех членов команды разрешается говорить с арбитром:

5.1.2.1. попросить объяснить заявление или разъяснить правила, а также представлять пожелания или вопросы членов своей команды. Если капитан команды не согласен с объяснением первого арбитра, он/она может протестовать против такого решения и немедленно сообщить арбитру, что он/она оставляет за собой право подать официальный протест по протоколу игры в конце матча;

5.1.2.2. попросить разрешения:

- а) поменять снаряжение;
- б) проверить позиции команд;
- в) проверить пол, сетку, мяч и т.д.;

5.1.2.3. попросить тайм-аут и замену.

5.1.3. В конце матча капитан команды:

5.1.3.1. благодарит арбитров и подписывает протокол игры, чтобы утвердить результат;

5.1.3.2. если он/она (или замененный капитан игры) ранее выразил несогласие с первым арбитром, это несогласие может быть подтверждено и записано в протоколе игры как официальный протест.

*На мировых соревнованиях WOVD и зональных чемпионатах любой протест должен быть написан по-английски.*

5.2. Тренер.

5.2.1. Во время матча тренер руководит игрой своей команды, находясь за игровой площадкой. Он/она выбирает стартовый состав команды, их замены и берет тайм-ауты, чтобы дать указания. По этим функциям он/она контактирует официально со вторым арбитром.

5.2.2. До матча тренер записывает или проверяет номера и имена своих игроков в протоколе и затем подписывает его.

5.2.3. Во время матча тренер:

5.2.3.1. перед каждым сетом дает секретарю соревнования или второму арбитру список состава команды, надлежащим образом заполненный и подписанный;

5.2.3.2. сидит на командной скамейке ближе к секретарю соревнований, но может временно покинуть ее;

5.2.3.3. просит тайм-аут или замену;

5.2.3.4. может также как и другие члены команды давать указания игрокам на площадке. Тренер может давать эти указания стоя или прохаживаясь в свободной зоне перед скамейкой своей команды от линии атаки до разминочной зоны, не задерживая и не мешая ходу матча.

5.3. Помощник тренера.

5.3.1. Помощник тренера сидит на командной скамейке, но не имеет права вмешиваться в матч.

5.3.2. Если тренер вынужден покинуть свою команду, помощник тренера может, по просьбе капитана и с разрешения главного арбитра, выполнять функции тренера.

## Глава 3. Формат игры

### 6. Счет очков, выигрыш сета и матча.

#### 6.1. Счет очков.

##### 6.1.1. Игровые ошибки.

Когда команда совершает игровое действие против правил или другие нарушения правил, один из арбитров свистит. Арбитры рассматривают ошибку и определяют пенальти в соответствии с правилами:

6.1.1.1. если совершено две или более ошибок последовательно, считается только первая;

6.1.1.2. если две или более ошибок совершены противниками одновременно и обмен ударами (подача) переигрывается.

##### 6.1.2. Последствие ошибки.

Последствие ошибки – это потеря подачи:

6.1.2.1. если противник команды, которая ошиблась, подает - засчитывается ему очко и он продолжает подавать;

6.1.2.2. если противник ошибшейся команды принимает подачу, засчитывается очко и он приобретает право подачи.

#### 6.2. Выигрыш сета.

Сет (за исключением решающего – 5-го) выигрывается командой, которая первой набрала 25 очков с минимальным преимуществом в 2 очка. В случае, если счет 24-24, игра продолжается до тех пор, пока не будет достигнуто преимущество в 2 очка.

#### 6.3. Выигрыш матча.

6.3.1. Матч выигрывает команда, которая выиграла 3 сета.

6.3.2. При счете 2-2 решающий сет (5-ый) играется до 15 очков с минимальным преимуществом в 2 очка.

#### 6.4. Неявка и неполная команда.

6.4.1. Если команда отказывается играть после того, как ее вызвали на игру, она объявляется неявившейся и проигрывает матч с результатом 0-3 для матча и 0-25 для каждого сета.

6.4.2. Команда, которая без позволенных законом причин не появляется на игровой площадке вовремя, объявляется неявившейся с тем же результатом, что и в Правиле 6.4.1.

6.4.3. Команда, заявленная неполной на сет и на матч (Правило 7.3.1), проигрывает сет или матч. Противнику отдаются очки, или очки и сет, необходимые, чтобы выиграть сет или матч. Неполная команда сохраняет свои очки и сет.

### 7. Структура игры.

#### 7.1. Жеребьевка.

Перед матчем первый арбитр проводит жеребьевку, чтобы решить, у кого первая подача и какие стороны площадки у команд в 1-ом сете. Если играется решающая партия, должна быть проведена новая жеребьевка.

7.1.1. Жеребьевка проводится в присутствии капитанов обеих команд.

7.1.2. Выигравший жеребьевку выбирает:

либо 7.1.2.1. право подачи или приема подачи;

либо 7.1.2.2. сторону площадки.

Проигравшему достается оставшийся выбор.

7.1.3. В случае последовательной разминки команда, у которой первая подача, разминается у сетки первой.

## 7.2. Разминка.

7.2.1. Перед матчем, если команды предварительно имели игровую площадку в своем распоряжении, у каждой команды будет 3-минутная разминка у сетки; если нет, они могут иметь по 5 минут каждая.

7.2.2. Если обе команды согласны проводить разминку у сетки вместе, команды могут делать это 6 или 10 минут согласно Правилу 7.2.1.

## 7.3. Список команды.

7.3.1. В игре всегда должно быть 6 игроков в каждой команде. Шесть игроков на площадке могут включать максимум одного игрока с «минимальной инвалидностью». Если «Liberо» находится на площадке, шесть игроков также должны удовлетворять этому требованию.

7.3.1.1. Стартовый список команды показывает порядок замены игроков на площадке. Этот порядок должен сохраняться во время партии.

7.3.1.2. Когда команда использует право зарегистрировать игрока обороны «Liberо» (Правило 8.5.), номер «Liberо» должен быть также обозначен в списке первой партии вместе с номерами шести стартующих игроков.

7.3.2. Перед началом каждой партии тренер должен представить стартовый состав своей команды в списке команды. Список, заполненный должным образом и подписанный, предоставляется второму арбитру или секретарю.

7.3.3. Игроки, которых нет в стартовом составе партии, замена для этой партии.

7.3.4. После того, как список команды подан второму арбитру или секретарю, не допускаются никакие изменения в составе без обычной замены.

7.3.5. Несоответствия между позициями игроков на площадке и списком.

7.3.5.1. Когда такое несоответствие выяснено до начала партии, позиции игроков должны быть исправлены согласно поданному списку. Пенальти не будет.

7.3.5.2. Когда перед началом партии выяснено, что игрок на площадке не зарегистрирован в поданном списке на эту партию, этот игрок должен быть заменен в соответствии со списком. Пенальти не будет.

7.3.5.3. Однако, если тренер желает оставить такого незаписанного игрока (игроков) на площадке, он должен попросить регулярной замены, которая будет записана в протокол.

## 7.4. Позиции.

В тот момент, когда по мячу ударяет подающий, каждая команда должна располагаться на своей площадке в ротационном порядке (кроме подающего).

7.4.1. Позиции игроков нумеруются следующим образом:

7.4.1.1. Три игрока вдоль сетки – игроки передней линии и занимают позиции 4 (передняя левая), 3 (передняя центральная), 2 (передняя правая).

7.4.1.2. Другие три – игроки задней линии и занимают позиции 5 (задняя левая), 6 (задняя центральная) и 1 (задняя правая).

7.4.2. Позиции игроков по отношению друг к другу.

7.4.2.1. Каждый игрок задней линии должен располагаться дальше сзади от сетки, чем соответствующий игрок передней линии.

7.4.2.2. Игроки передней линии и игроки задней линии, соответственно, должны быть расположены в порядке, отмеченном Правилем 7.4.1.

7.4.3. Позиции игроков определяются и контролируются в соответствии с позициями их ягодиц, контактирующих с площадкой, следующим образом:

7.4.3.1. каждый игрок передней линии должен иметь часть ягодиц ближе к центральной линии, чем ягодицы соответствующего игрока задней линии;

7.4.3.2. каждый игрок правой (левой) стороны должен иметь часть ягодиц ближе к правой (левой) боковой линии, чем ягодицы центрального игрока в этом ряду.

7.4.4. Когда мяч был подан, игроки могут двигаться вокруг и занимать любую позицию на своей площадке и в свободной зоне.

7.5. Позиционная ошибка.

7.5.1. Команда совершает позиционную ошибку, если какой-либо игрок не находится на своей правильной позиции в момент, когда по мячу ударяет подающий. (Правила 7.3. и 7.4.).

7.5.2. Если подающий совершает ошибку в подаче в момент удара (Правила 13.4 и 13.7.1.), ошибка подающего засчитывается перед позиционной ошибкой.

7.5.3. Если подача становится ошибкой после удара (Правило 13.7.2.), это позиционная ошибка, которая будет засчитана.

7.5.4. Позиционная ошибка ведет к следующим последствиям:

7.5.4.1. команда наказывается потерей подачи (Правило 6.1.2.);

7.5.4.2. позиции игроков исправляются.

7.6. Ротация.

7.6.1. Порядок ротации определяется стартовым списком команды и контролируется порядком подачи и позициями игроков во время сета.

7.6.2. Когда получающая команда получает право подачи, ее игроки передвигаются на одну позицию по часовой стрелке: игрок на позиции 2 передвигается на позицию 1, чтобы подавать, игрок на позицию один передвигается на позицию б и т.д.

7.7. Ошибка ротации.

7.7.1. Ротационная ошибка совершается, когда подача произведена не в соответствии с порядком ротации (Правило 7.6.1.). Это ведет к следующим последствиям:

7.7.1.1. команда лишается права подачи (Правило 7.6.1.);

7.7.1.2. ротационный порядок игроков исправляется.

7.7.2. Кроме того, секретарь должен определить точный момент, когда была совершена ошибка, и все очки, засчитанные впоследствии ошибшейся команде, должны быть аннулированы. Очки противника остаются действительны. Если этот момент не может быть определен, аннулирование очков не производится, и единственная санкция – потеря подачи.

## **8. Замена игроков.**

Замена – это действие, с помощью которого игрок, будучи записанным секретарем, входит в игру, чтобы занять позицию другого игрока, который должен покинуть площадку. Замена, требует разрешения арбитра (для процедуры замены Правило 16.5.).

8.1. Ограничения замен.

8.1.1. Шесть замен – это разрешенный максимум для каждой команды во время партии. Один или более игроков могут быть заменены одновременно.

8.1.2. Игрок стартового состава может покинуть игру и войти снова, но только однажды во время партии и только на свою предыдущую позицию в списке.

8.1.3. Заменяющий игрок может войти в игру на место игрока из стартового списка, но только один раз за партию, и он/она может быть заменен только игроком, которого он заменил.

8.1.4. Замена, которая дала бы результат в команде, нарушающая правила классификации (Правило 7.3.1.), незаконна и не будет разрешена (Правило 8.4.2.).

8.2. Исключительная замена.

Пострадавший игрок (За исключением «Libero», Правило 8.5.2.4.), который не может продолжать игру, должен быть официально заменен. Если это

невозможно, команда имеет право на исключительную замену сверх лимитов Правила 8.1.

Исключительная замена значит, что любой игрок, который не находится на площадке во время повреждения, за исключением «Libero» или его замены, может заменить в игре пострадавшего игрока. Замененному пострадавшему игроку запрещено возвращаться в этом матче.

### 8.3. Замена за удаление.

Удаленный или дисквалифицированный игрок (Правила 21.3.2. и 21.3.3.) должен быть замещен во время законной замены. Если это невозможно, команда объявляется неполной (правила 6.4.3. и 7.3.1.).

### 8.4. Незаконная замена.

8.4.1. Замена незаконна, если она превышает ограничения, обозначенные в Правиле 8.1. (исключение в случае Правила 8.2.).

8.4.2. Когда команда произвела незаконную замену и игра возобновлена (Правило 9.1.), применяется следующая процедура:

8.4.2.1. команда наказывается потерей подачи (Правило 6.1.2.);

8.4.2.2. замена исправляется;

8.4.2.3. очки, засчитанные ошибшейся команде с тех пор, как ошибка была совершена, аннулируются. Очки противника остаются действительными.

### 8.5. Игрок «Libero».

8.5.1. «Libero» должен быть внесен в протокол (Правило 4.1.2.) до матча на специальную строчку, зарезервированную для него/нее. Его/ее номер также должен быть добавлен в список команды для первой партии (Правило 7.3.1.2.).

8.5.2. Особые правила для игрока «Libero».

#### 8.5.2.1. Снаряжение:

Игрок «Libero» должен надевать форму другого цвета (или куртку для вновь назначенного «Libero»), контрастного для других членов команды. Форма «Libero» может быть другого дизайна (Правило 4.3.5.), но она должна быть нумерована, как и другие члены команды.

#### 8.5.2.2. Игровые действия:

а) «Libero» разрешено заменять любого игрока на позиции задней линии;

б) он/она ограничен(а) в действиях как игрок задней линии, и ему/ей не разрешается атакующий удар откуда-либо (включая игровую площадку и свободную зону), если в момент контакта мяч полностью выше верха сетки;

в) он/она не может подавать, блокировать или пытаться блокировать;

г) игрок не может завершать атакующий удар из положения выше верха сетки, если мяч идет от движения сверху вниз и проходит «Libero» в его/ее фронтальной зоне. Мяч может быть свободно атакован, если «Libero» производит тоже действие из задней части фронтальной зоны.

#### 8.5.2.3. Замещение игроков:

а) замещения, включающие «Libero» не считаются обычной заменой. Они не ограничены, но между двумя заменами «Libero» должна быть подача. «Libero» может быть заменен только игроком, которого он/она сменил(а);

б) замещения могут производиться только до свистка для подачи:

- в начале каждой партии после того, как второй арбитр проверил стартовый состав,

- пока мяч вне игры;

в) замещение, произведенное после свистка для подачи, не должно быть отвергнуто, но должно быть предметом словесного предупреждения.

Последующее позднее замечание должно быть предметом отсроченной санкции;

г) «Libero» и заменяющий игрок могут входить или покидать площадку только через боковую линию перед скамейкой своей команды между линией атаки и крайней линией.

#### 8.5.2.4. Назначение нового «Libero».

а) В случае получения травмы назначенным «Libero» и с предшествующего одобрения первого арбитра тренер может назначить новым «Libero» любого игрока, который не находится на площадке в момент назначения. Пострадавший «Libero» не может снова войти в игру до конца матча.

б) Игрок, вновь назначенный «Libero», должен оставаться «Libero» до конца матча.

## Глава IV. Игровые действия

### 9. Положения игры.

#### 9.1. Мяч в игре.

Мяч находится в игре с момента удара подачи, разрешенного первым арбитром.

#### 9.2. Мяч вне игры.

Мяч вне игры в момент ошибки, которая отмечена свистком одного из арбитров; при отсутствии ошибки в момент свистка.

9.3 Мяч «в поле» когда он касается пола игровой площадки, включая ограничительные линии (Правило 3.2.).

#### 9.4. Аут.

Мяч в ауте, когда:

9.4.1. часть мяча, которая касается пола находится полностью за ограничительными линиями;

9.4.2. он касается предмета вне площадки, потолка или человека вне игры;

9.4.3. он касается антенн, веревок, столбов или самой сетки за пределами боковых лент;

9.4.4. он пересекает вертикальную плоскость сетки либо частично, либо полностью вне пересекаемого пространства, за исключением случая Правила 11.1.2.;

9.4.5. он пересекает нижнее пространство под сеткой (Диаграмма 5).

### 10. Разыгрывание мяча.

Каждая команда должна играть в пределах своей игровой зоны и пространства (исключение Правило 11.1.2.). Мяч, однако, можно вернуть из-за свободной зоны.

#### 10.1. Удары команды.

Команда имеет право максимум на 3 касания (в дополнение к блокировке, Правило 15.4.1.) для возвращения мяча. Если использовано больше, команда совершает ошибку «четыре касания». Касания команды включают не только намеренные касания игроков, но также и ненамеренные контакты с мячом.

##### 10.1.1. Последовательные контакты.

Игрок не может ударить мяч 2 раза последовательно (исключение Правила 10.2.3. и 15.4.2.).

##### 10.1.2. Одновременные контакты.

Два или три игрока могут коснуться мяча в одно и то же время:

10.1.2.1. когда 2(3) члена команды касаются мяча одновременно, это считается как 2(3) удара (за исключением блокировки).

Если они достигают мяча, но только один из них касается его, засчитывается одно касание. Столкновение игроков не является ошибкой;

10.1.2.2. когда два противника касаются мяча над сеткой, и мяч остается в игре, команда, принимающая мяч, имеет право еще на три касания. Если такой мяч уходит в аут, это ошибка команды на противоположной стороне;

10.1.2.3. если одновременные контакты двух противников приводят к «захвату» (Правило 10.2.2.), это «двойная ошибка» (Правило 6.1.1.2.) и право подачи переигрывается.

10.1.3. Удар с помощью.

В игровой зоне игроку не разрешается принимать поддержку членов команды или любой структуры (предмета), чтобы достичь мяча.

Однако игрок, который готов совершить ошибку (дотронуться до сетки или пересечь центральную линию) может быть остановлен или удержан членом команды.

10.2. Характеристики касаний.

10.2.1. Мяч может касаться любой части тела.

10.2.2. Мяч должен быть ударен, а не пойман и/или брошен. Он может отскочить в любом направлении.

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

**Исключения:**

10.2.3.1. при блокировке последовательные контакты (Правило 15.2.) могут совершить один или больше блокирующих при условии, что контакты произошли во время одного действия;

10.2.3.2. при первом ударе команды (Правила 10.1. и 15.4.1.) мяч может контактировать с различными частями тела последовательно при условии, что контакты произошли во время одного действия.

10.2.4. Каждый раз во время игровых действий игроки должны контактировать с площадкой какой-либо частью тела между ягодицами и плечами. Вставать, поднимать тело или делать шаги запрещено.

*Исключения: краткая потеря контакта с площадкой разрешена:*

10.2.4.1. при первом ударе команды (Правила 10.1. и 15.4.1.), исключая блоки удар атаки, когда мяч полностью выше верха сетки;

10.2.4.2. во время защиты, чтобы спасти мяч. Следуя этому действию мяч может прямо над площадкой противника.

10.3.1. Четыре касания: команда касается мяча четыре раза перед возвращением его (Правило 10.1.).

10.3.2. Ассестированный удар: игрок принимает поддержку членов команды или любой структуры или предмета, чтобы достичь мяч в игровой зоне (Правило 10.1.3.).

10.3.3. Захват: игрок не ударяет мяч, и мяч захватывается или бросается (Правило 10.2.2.).

10.3.4. Двойной контакт: игрок ударяет мяч дважды последовательно или мяч контактирует с различными частями его/ее тела последовательно (Правило 10.2.3.).

10.3.5. Подъем: часть тела игрока между ягодицами и плечами теряет контакт с площадкой, когда он/она разыгрывает или пытается разыграть мяч (Правило 10.2.4.).

## 11. Мяч у сетки.

11.1. Мяч, пересекающий сетку.

11.1.1. Мяч, посланный на площадку противника, должен пройти над сеткой в пересекающем пространстве (Диаграмма 5). Пересекающее пространство – это часть вертикальной плоскости сетки, ограниченное следующим образом:

11.1.1.1. внизу – верхом сетки,

11.1.1.2. с боков – антеннами и их воображаемым продолжением,

11.1.1.3. сверху – потолком.

11.1.2. Мяч, который пересек плоскость сетки в свободную зону противника полностью или частично через внешнее пространство, может быть отбит ударами команды при условии, что:

11.1.2.1. игрок не касается площадки противника;

11.1.2.2. мяч, когда его отбили обратно, пересекает плоскость сетки полностью или частично через внешнее пространство на той же стороне площадки.

Противоположная команда не может предотвратить такое действие.

11.2. Мяч, касающийся сетки.

Пересекая сетку (Правило 11.1.1.), мяч может коснуться ее.

11.3. Мяч в сетке.

11.3.1. Мяч, направленный в сетку, можно вернуть лимитом команды в 3 касания (Правило 10.1.; исключение – подача, Правило 11.2.).

## **12. Игрок у сетки.**

12.1.??????? по ту сторону сетки.

12.1.1. При блокировке блокирующий может коснуться мяча по ту сторону сетки при условии, что он/она не вмешивается в игру противника перед или во время удара атаки последнего (Правило 15.3).

12.1.2. Игроку разрешается провести свою руку по ту сторону сетки после удара атаки при условии, что контакт произошел в пределах его собственной игровой площадки.

12.2. Проникновение под сеткой.

12.2.1. Разрешается проникать на пространство противника под сеткой при условии, что это не мешает игре противника.

12.2.2. Проникновение на площадку противника по ту сторону центральной линии:

12.2.2.1. а) разрешается касаться площадки противника ступней (ступнями) или ногой (ногами) при условии, что игрок не мешает игре противника.

б) разрешается касаться площадки противника рукой (руками) при условии, что некоторая часть проникающей руки остается либо в контакте с, либо точно над центральной линией;

12.2.2.2. запрещено контактировать с площадкой противника любыми другими частями тела.

12.2.3. Игрок может войти на площадку противника после того, как мяч вышел из игры (правило 9.2.).

12.2.4. Игроки могут проникать в свободную зону противника при условии, что они не мешают игре противника.

12.3. Контакт с сеткой.

12.3.1. Контакт с сеткой или антенной (Правило 12.4.4.) не является ошибкой, за исключением тех случаев, когда игрок касается их во время своего действия по разыгрыванию мяча или это мешает игре.

12.3.2. Ударив по мячу, игрок может коснуться столба, веревки или любого другого предмета вне общей длины сетки при условии, что это не мешает игре.

12.3.3. Когда мяч направлен в сетку и это вызывает его касание противника, ошибка не совершается.

12.4. Ошибки игрока у сетки.



12.4.1. Игрок касается мяча или противника в пространстве противника до или во время удара атаки противника (Правило 12.1.1.).

12.4.2. Игрок проникает в пространство противника под сеткой, мешая игре последнего (Правило 12.2.1.).

12.4.3. Игрок проникает на площадку противника (Правило 12.2.2.3.).

12.4.4. Игрок касается сетки или антенны во время своего действия по разыгрыванию мяча или мешает игре (Правило 12.3.1.).

### **13. Подача.**

Подача – это введение мяча в игру задним правым игроком, находящимся в зоне подачи (Правило 13.4.1.).

13.1. Первая подача в партии.

13.1.1. Первая подача первой партии, также как и первая подача решающей партии (5-й), выполняется командой, которую определила жеребьевка (Правило 7.1.).

13.1.2. Другие партии начинаются с подачи команды, которая не подавала первой в предыдущей партии.

13.2. Порядок подачи.

13.2.1. Игроки могут следовать порядку подачи, записанному в списке команды (Правило 7.3.1.2.)

13.2.2. После первой подачи в партии подающий игрок определяется следующим образом:

13.2.2.1. когда подающая команда выигрывает подачу, игрок (или его замена), который подавал раньше, подает опять;

13.2.2.2. когда принимающая команда выигрывает подачу, она приобретает право подачи и проводит ротацию прежде, чем подавать (Правило 7.6.2.).

Игрок, который перемещается с передней правой позиции на заднюю правую позицию, подает.

13.3. Разрешение подачи.

Первый арбитр разрешает подачу после того, как проверил, что обе команды готовы играть и что подающий владеет мячом.

13.4. Выполнение подачи.

13.4.1. Мяч следует ударить одной кистью или любой частью руки после броска или выпустить из рук.

13.4.2. В момент удара при подаче ягодицы подающего не должны касаться площадки (включая крайнюю линию) или поверхности вне зоны подачи.

Ступня(и), нога(и) или кисть(и) рук могут касаться площадки и/или свободной зоны вне зоны подачи.

После удара он/она может передвинуться за пределы зоны подачи или на площадке.

13.4.3. Подающий должен ударить мяч в течение 8 секунд после свистка первого арбитра для подачи.

13.4.4. Подача, выполненная до свистка арбитра, отменяется и повторяется.

13.5. **Icruniny.**

13.5.1. Игроки подающей команды не должны мешать своим противникам (с помощью индивидуального или коллективного экранирования) видеть подающего или траекторию полета мяча.

13.5.2. Игрок или группа игроков подающей команды создает экран, махая руками, прыгая и передвигаясь в стороны, во время выполнения подачи или вставая сгруппированно, чтобы закрыть траекторию полета мяча (Диаграмма б).

13.6. Ошибки, сделанные во время подачи.

13.6.1. Ошибки подачи.

Следующие ошибки ведут к перемене подачи, даже если противник не находится на позиции (Правило 13.7.1.).

Подающий:

- 13.6.1.1. нарушает порядок подачи (Правило 13.2.);
- 13.6.1.2. не выполняет подачу надлежащим образом (Правило 13.4.);
- 13.6.1.3. поднимает свои ягодицы (Правило 10.2.4.).

13.6.2. Ошибки после удара подачи.

После того, как мяч был правильно ударен, подача становится ошибкой (если игрок не находится вне позиции), если мяч (Правило 13.7.2.):

- 13.6.2.1. касается игрока подающей команды или оказывается не в состоянии пересечь вертикальную плоскость сетки полностью через пересекающее пространство (Правила 9.4.4., 9.4.5., и 11.1.1.);
- 13.6.2.2. уходит в аут (Правило 9.4.);
- 13.6.2.3. проходит через экран (Правило 13.5.).

13.7. Ошибки, сделанные после подачи и позиционные ошибки.

13.7.1. Если подающий делает ошибку в момент удара подачи (неправильное выполнение, неправильный ротационный порядок и др.) и противник находится не на позиции, это ошибка подачи, которая штрафуетя.

13.7.2. Если выполнение подачи произведено корректно, но подача последовательно становится ошибочной (уходит в аут, экранируется и др.), позиционная ошибка имела место первой и штрафуетя.

#### **14. Удар атаки.**

14.1. Удар атаки.

14.1.1. Все действия, которые направляют мяч к противнику, за исключением подачи и блока, считаются атакующими ударами.

14.1.2. Во время атакующего удара tipping разрешается только в случае, если мяч ударен чисто и не пойман или брошен.

14.1.3. Удар атаки завершен в момент, когда мяч полностью пересекает вертикальную плоскость сетки или до него дотрагивается противник.

14.2. Ограничения удара атаки.

14.2.1. Игрок передней линии может завершить удар атаки на любой высоте при условии, что контакт с мячом произошел внутри собственного игрового пространства игрока.

14.2.2. Игрок задней линии может завершить удар атаки с любой высоты за фронтальной зоной:

- 14.2.2.1. в момент его/ее удара ягодицы игрока не должны касаться или пересекать линию атаки;
- 14.2.2.2. после его/ее удара игрок может передвинуть ягодицы во фронтальную зону (Правило 1.4.1.).

14.2.3. Игрок задней линии может также завершить удар атаки из фронтальной зоны, если в момент контакта мяч не находится выше верха сетки (Диаграмма 7).

14.3. Ошибки удара атаки.

14.3.1. Игрок ударяет мяч в игровом пространстве противника (Правило 14.2.1.).

14.3.2. Игрок ударяет мяч в ауте (Правило 9.4.).

14.3.3. Игрок задней линии завершает удар атаки из фронтальной зоны, если в момент удара мяч полностью выше верха сетки (Правило 14.2.3.).

14.3.4. Игрок поднимает ягодицы в момент удара мяча (Правило 10.2.4.).

14.3.5. «Liberо» (Правило 8.5.) завершает удар атаки, если в момент удара мяч полностью выше верха сетки (Правило 8.5.2.2.в.).

14.3.6. Игрок завершает удар атаки из положения выше верха сетки, когда мяч идет от удара пальцем сверху вниз и проходит мимо «Libero» во фронтальной зоне (Правило 8.5.2.2.д).

### **15 Заслон (блок).**

#### 15.1. Блокирование.

15.1.1. Блокирование – это действие игроков вблизи сетки, чтобы перехватить мяч, идущий от противника, доставая выше верха сетки. Только игрокам передней линии разрешается завершить блокировку.

#### 15.1.2. Попытка блокировки.

Попытка заслона – это действие блокировки без касания мяча.

#### 15.1.3. Завершенный блок.

Заслон завершен всякий раз, когда мяча коснулся блокирующий (Диаграмма 8).

#### 15.1.4. Коллективный заслон.

Коллективный заслон выполняется двумя или тремя игроками, находящимися близко друг к другу, и завершен, когда один из них касается мяча.

#### 15.2. Контакт блока.

Последовательные (быстрые и продолжительные) контакты могут случиться с одним или более блокирующими при условии, что контакты произведены во время одного действия.

#### 15.3. Блокирование в пространстве противника.

При блокировании игрок может поместить свою кисть или руку под сеткой при условии, что это действие не мешает игре противника. Не разрешается касаться мяча под сеткой до тех пор, пока противник не выполнил удар атаки.

#### 15.4. Заслон и удары команды.

15.4.1. Контакты при блокировании не считаются как командный удар (Правило 10.1.). Следовательно, при блокировании команда имеет право на три касания, чтобы вернуть мяч.

15.4.2. Первое касание после заслона может быть выполнено любым игроком, включая того, кто коснулся мяча во время блокирования.

#### 15.5. Блокирование подачи.

Блокировать подачу противника разрешается.

#### 15.6. Ошибки блокирования.

15.6.1. Блокирующий касается мяча в пространстве противника или до или одновременно с ударом атаки противника (Правило 15.3.).

15.6.2. Игрок задней линии завершает блокирование или участвует в завершенном блокировании (Правила 15.1.1., 15.1.3., 15.1.4.).

15.6.3. Блокирующий поднимает ягодицы, когда он/она завершает блок или участвует в завершенном блоке (Правила 10.2.4., 15.1.3. и 15.1.4.).

15.6.4. Мяч посылается в аут от блока (Правило 9.4.).

15.6.5. Блокирование мяча в пространстве противника из-за антенны.

15.6.6. «Libero» завершает или предпринимает индивидуальное или коллективное блокирование или участвует в завершенном блоке (Правила 8.5.2.2.с., 15.1.3. и 15.1.4.).

## **Глава 5. Перерывы и задержки**

### **16. Традиционные игровые перерывы.**

Традиционные игровые перерывы – это тайм-ауты и замены игроков.

#### 16.1. Количество традиционных перерывов.

Каждая команда имеет право на 2 тайм-аута и 6 замен игрока во время партии.

#### 16.2. Просьба о традиционном перерыве.

16.2.1. Перерывы могут быть запрошены тренером или капитаном игры, и только ими.

Запрос делается показом соответствующего сигнала руки (Диаграмма 11.4.и.11.5.), когда мяч вне игры и до свистка для подачи.

16.2.2. Запрос о замене до начала сета разрешается и должен быть записан как обычная замена в этом сете.

16.3. Согласование перерывов.

16.3.1. Запрос об одном или двух тайм-аутах и одна просьба о замене игрока любой команды могут следовать один за другим без необходимости возобновлять игру.

16.3.2. Однако команде не разрешается делать последовательные запросы о замене игрока во время одного и того же перерыва игры.

Два или более игроков могут быть заменены во время одного перерыва (Правило 8.1.1.).

16.4. Тайм-ауты и технические тайм-ауты.

16.4.1. Все тайм-ауты длятся 30 секунд.

*Для WOVD мировых соревнований и зональных чемпионатов тайм-ауты могут применяться следующим образом:*

*Во время партий 1-4 все тайм-ауты длятся 60 секунд и только один тайм-аут в сете может быть запрошен каждой командой. В дополнение 2 60-секундных «технических тайм-аута» применяются автоматически, когда ведущая команда 8-го и 16-го очка.*

*В решающей 5-й партии нет «технических тайм-аутов», только 2 обычных тайм-аута по 30 секунд могут быть запрошены каждой командой.*

16.4.2. Во время всех тайм-аутов игроки, которые в игре, должны пойти в свободную зону рядом с их скамьей.

16.5. Замена игрока (ограничения см. Правило 8.1.).  
(Замены, включающие «Liberо», см. Правило 8.5.).

16.5.1. Замена должна быть выполнена в зоне замены (Правило 1.4.3.).

16.5.2. Замена должна длиться только время, необходимое для записи замены в протокол и позволяющее войти и выйти игрокам.

16.5.3. В момент запроса замены заменяющий игрок должен быть готов выйти на площадку, близко к зоне замены (Правило 1.4.3.)

Если этого нет, замена не предоставляется и команда наказывается за задержку (Правило 17.2.)

*Для WOVD мировых соревнований и зональных чемпионатов пронумерованные лопатки используют для облегчения замены.*

16.5.4. Если тренер намеревается сделать более одной замены, он/она должен обозначить количество во время запроса. В этом случае замены должны быть произведены последовательно, одна пара игроков за другой.

16.6. Неправильные запросы.

16.6.1. Неправильно просить перерыв:

16.6.1.1. во время обмена ударами или в момент или после свистка к подаче (Правило 16.2.1.);

16.6.1.2. неуполномоченному члену команды (Правило 16.2.1.);

16.6.1.3. о замене игрока прежде, чем игра была возобновлена после предыдущей замены этой же команды (Правило 16.3.2.);

16.6.1.4. после того, как исчерпано дозволенное количество тайм-аутов и замен игроков (Правило 16.1.).

16.6.2. Любой неправильный запрос, который не влияет на игру или задерживает ее, должен быть отклонен.

## **17. Задержка игры.**

### 17.1. Типы задержки.

Неправильное действие команды, которое отсрочивает возобновление игры, - это задержка, в том числе:

#### 17.1.1. Задержка замены.

17.1.2. Продолжение других перерывов после того, как получено указание возобновить игру.

17.1.3. Просьба о незаконной замене (Правило 8.4.).

17.1.4. Повторяющиеся перерывы для неправильных запросов (Правило 16.6.2.).

17.1.5. Задержка игры членом команды.

### 17.2. Санкции за задержки.

17.2.1. «Предупреждение за задержку» и «пенальти за задержку» - командные санкции.

17.2.1.1. санкции за задержку остаются в силе в течение всего матча.

17.2.1.2. Все санкции за задержку, включая предупреждение, записываются в протокол.

17.2.2. Первая задержка в матче из-за члена команды санкционируется «предупреждением за задержку».

17.2.3. Вторая и последующие задержки любого типа из-за любого члена той же команды в том же матче составляет ошибку и санкционируется «пенальти за задержку»: потерей подачи (Правило 6.1.2.).

17.2.4. Санкции за задержку, наложенные до или между сетями, применяются в следующем сете.

## **18. Исключительные перерывы игры.**

### 18.1. Повреждение.

18.1.1. Если серьезный случай произойдет, пока мяч в игре, арбитр должен остановить игру немедленно и разрешить медикам войти на площадку. Затем подача переигрывается.

18.1.2. Если пострадавший игрок не может быть заменен, законно или в виде исключения (Правила 8.1. и 8.2.), игроку дают 3 минуты на восстановление, но не более одного раза за матч для одного и того же игрока. Если игрок не восстановился, его/ее команда объявляется неполной (Правила 6.4.3 и 7.3.1.).

### 18.2. Внешнее вмешательство.

Если есть какое-либо внешнее вмешательство во время игры, игра должна быть остановлена и подача переиграна.

### 18.3. Длительные перерывы.

18.3.1. Если непредвиденные обстоятельства прерывают матч, первый арбитр, организатор и Контрольный комитет, если такой есть, должны решить, какие предпринять меры, чтобы восстановить нормальные условия.

18.3.2. Если случится один или несколько перерывов, не превышающих 4 часа в общей сложности:

18.3.2.1. если матч возобновляется на той же площадке, прерванная партия должна продолжаться с тем же счетом, игроками и позициями. Уже сыгранные партии сохраняют свой счет;

18.3.2.2. если матч возобновляется на другой площадке, прерванная партия аннулируется и переигрывается с теми же членами команды и тем же стартовым списком. Уже сыгранные партии сохраняют свой счет.

18.3.3. Если случится один или более перерывов, включая превышающие 4 часа в общей сложности, весь матч должен быть переигран.

## **19. Интервалы и смена площадки.**

**19.1. Интервалы.**

Все интервалы между партиями длятся 3 минуты.

Во время этого периода производятся смена площадки и регистрации состава команды в протоколе.

Интервал между вторым и третьим партиями может быть продлен до 10 минут компетентной группой по просьбе организатора.

**19.2. Обмен площадками.**

19.2.1. После каждой партии команды меняются площадками, за исключением решающей партии (Правило 7.1.). Другие члены команды меняются скамейками.

19.2.2. В решающей партии, когда команда набирает 8 очков, команды меняются площадками без задержки, и позиции игроков остаются теми же.

Если обмен не произведен в нужное время, это должно быть сделано как только ошибка замечена. Счет в то время, когда производится обмен, остается тем же.

**Глава 6. Поведение участников****20. Требования к поведению.****20.1. Поведение спортсменов.**

20.1.1. Участники должны знать «Официальные правила сидячего волейбола» и придерживаться их.

20.1.2. Участники должны принимать решения арбитров о поведении спортсменов, не обсуждая их.

В случае сомнения пояснения может просить только капитан команды.

20.1.3. Участники должны воздерживаться от действий и отношений, направленных на то, чтобы повлиять на решение арбитра, или скрыть ошибки, совершенные их командой.

**20.2. Честная игра.**

20.2.1. Участники должны вести себя уважительно и вежливо в духе честной игры, не только по отношению к арбитрам, но и к другим официальным лицам, противникам, товарищам по команде и зрителям.

20.2.2. Общение между членами команды во время матча разрешается (Правило 5.2.3.4.).

**21. Проступок и его наказание.****21.1. Незначительный проступок.**

Незначительный проступок – не предмет для санкций. Обязанность арбитра не позволить команде приблизиться к уровню санкций, подавая знак словами и рукой, предупреждающий капитана игры.

Это предупреждение – не наказание и не имеет немедленных последствий. Оно не должно регистрироваться в протоколе.

**21.2. Проступок, ведущий к санкциям.**

Некорректное поведение члена команды по отношению к официальным лицам, противникам, товарищам по команде или зрителям классифицируется тремя категориями, в зависимости от серьезности проступка.

21.2.1. Грубое поведение: действие, противоречащее хорошим манерам или моральным принципам, или выражающее неуважение.

21.2.2. Оскорбительное поведение: клеветнические или оскорбляющие слова или жесты.

21.2.3. Агрессия: физическая атака или намерение нападения.

21.3. Масштаб наказания.

В соответствии с решением первого арбитра и серьезностью проступка применяются и записываются в протокол следующие санкции:

#### 21.3.1. Штраф.

Первый грубый поступок члена команды штрафуются потерей подачи (Правило 6.1.2.).

#### 21.3.2. Изгнание.

21.3.2.1. Член команды, который наказан изгнанием, не должен играть до конца сета и должен оставаться в штрафной зоне за командной скамейкой (Правило 1.4.5. и Диаграмма 1.), без других последствий.

Изгнанный тренер теряет свое право вмешиваться в партию и должен оставаться сидеть в штрафной зоне за командной скамейкой (Правило 1.4.5. и Диаграмма 1).

21.3.2.2. Первое оскорбляющее поведение со стороны члена команды наказывается изгнанием без других последствий.

21.3.2.3. Второе грубое поведение в том же матче, проявленное тем же членом команды, наказывается изгнанием без других последствий.

#### 21.3.3. Дисквалификация

21.3.3.1. Член команды, который наказан дисквалификацией, обязан покинуть Контролируемую зону соревнований до конца матча без других последствий.

21.3.3.2. Первая агрессия наказывается дисквалификацией без других последствий.

21.3.3.3. Второе оскорбляющее поведение в том же матче, проявленное тем же членом команды, наказывается дисквалификацией без других последствий.

21.3.3.4. Третье грубое поведение в том же матче со стороны того же игрока наказывается дисквалификацией без других последствий.

#### 21.4. Заявление о наказании проступка.

21.4.1. Все наказания проступка – это индивидуальные наказания, остающиеся в силе в течение всего матча и записывающиеся в протокол.

21.4.2. Повторение проступка тем же членом команды в том же матче наказывается по возрастающей, как показано в Правиле 21.3. и Диаграмме 9 (член команды получает более суровое наказание за каждый следующий проступок).

21.4.3. Изгнание или дисквалификация из-за оскорбительного поведения или агрессии не требуют предшествующего наказания.

#### 21.5. Проступок до или между сетями.

Любой проступок, совершенный до или между сетями, наказывается в соответствии с Правилем 21.3. и наказания применяются в следующем сете.

#### 21.6. Карточки наказаний.

Предупреждение: знак словами или рукой, нет карточки.

Штраф: желтая карточка.

Изгнание: красная карточка.

Дисквалификация: желтая и красная карточки вместе (см. Диаграмму 9).

## **СЕКЦИЯ II. АРБИТРЫ, ИХ ОТВЕТСТВЕННОСТЬ И ОФИЦИАЛЬНЫЕ ЗНАКИ**

### **22. Состав судейской бригады и процедуры.**

#### 22.1. Состав.

Судейская бригада матча состоит из следующих должностных лиц:

- первый арбитр;
- второй арбитр;
- счетчик;

- четыре (два) линейных судьи.

*Для WOVD мировых соревнований и зональных чемпионатов обязательен ассистент счетчика.*

22.2. Процедуры.

22.2.1. Только первый и второй арбитры могут подавать свисток во время матча:

22.2.1.1. первый арбитр дает знак для подачи, которая начинается розыгрыш;

22.2.1.2. первый и второй арбитры подают знак окончания розыгрыша при условии, что они уверены, что была совершена ошибка и они определили ее характер.

22.2.2. Они могут подать свисток, когда мяч вне игры, чтобы отметить, что они удовлетворяют или отвергают запрос команды.

22.2.3. Сразу же после свистка арбитра, обозначающего конец розыгрыша, они должны обозначить официальным знаком рукой (Правило 27.1.).

22.2.3.1. Если ошибка обозначена свистком первого арбитра, он/она указывает:

а) команду, которая подает;

б) характер ошибки;

в) игрока, который ошибся (если необходимо).

Второй арбитр повторяет знаки рукой первого арбитра.

22.2.3.2. Если ошибка обозначена свистком второго арбитра, он/она указывает:

а) команду, которая подает;

б) характер ошибки;

в) команду, которая подает, повторяя первого арбитра.

В этом случае первый арбитр не показывает ошибку и игрока, который ошибся, а только команду, которая подает.

22.2.3.3. В случае двойной ошибки, оба арбитра указывают:

а) команду, которая подает;

б) игрока, который ошибся (если необходимо);

в) команду, которая подает, как указано первым арбитром.

## **23. Первый арбитр.**

23.1. Размещение.

Первый арбитр выполняет свои функции, стоя у столба у одного из концов сетки (Диаграмма 10).

23.2. Влияние.

23.2.1. Первый арбитр руководит матчем от начала до конца. Он/она имеет власть над всеми официальными лицами и членами команд.

Во время матча решения первого арбитра окончательные. Ему/ей разрешается отклонять решения других должностных лиц, если замечено, что они ошибочны. Первый арбитр может заменить должностное лицо, которое не выполняет свои функции как следует.

23.2.2. Первый арбитр контролирует работу тех, кто возвращает мячи и моет полы.

23.2.3. Первый арбитр имеет право решать любой вопрос, касающийся игры, включая те, которые не оговорены в Правилах.

23.2.4. Первый арбитр не должен позволять никакие дискуссии по поводу своего решения. Однако по запросу капитана игры первый арбитр даст объяснение применения и толкование правил, на которых основано его решение.

Если капитан игры не согласен с объяснением первого арбитра и решает протестовать против такого решения, он/она должен немедленно зарезервировать право зарегистрировать и занести в протокол этот протест по окончании матча.



Первый арбитр должен уполномочить это право капитана команды (Правила 5.1.2.1. и 5.1.3.2.).

23.2.5. Первый арбитр отвечает за определение до и во время матча, соответствуют ли игровая зона, оборудование и условия игровым требованиям.

23.3. Ответственность.

23.3.1. До матча первый арбитр:

23.3.1.1. инспектирует условия игровой зоны, мячи и другое оборудование;

23.3.1.2. проводит жеребьевку с капитанами команд;

23.3.1.3. контролирует разминку команд.

23.3.2. Во время матча только первому арбитру разрешено:

23.3.2.1. делать предупреждения командам;

23.3.2.2. наказывать проступки и задержки;

23.3.2.3. решать по поводу:

а) ошибок подачи и позиций подающей команды, включая экранирование;

б) ошибок в разыгрывании мяча;

в) ошибок над сеткой и а ее верхней части;

г) мяча, пересекающего нижнее пространство под сеткой (Правило 9.4.5.).

23.3.3. В конце матча первый арбитр проверяет протокол и подписывает его.

## **24. Второй арбитр.**

24.1. Расположение.

Второй арбитр выполняет свои функции, стоя вне игровой площадки рядом со столбом напротив первого арбитра (Диаграмм 10.).

24.2. Влияние.

24.2.1. Второй арбитр – ассистент первого арбитра, но имеет и свой круг обязанностей (Правило 24.3.).

Если первый арбитр не может выполнять свою работу, второй арбитр может заменить первого арбитра.

24.2.2. Второй арбитр может без свистка также подать знаки об ошибках вне круга своих обязанностей, но не может настаивать на них перед первым арбитром.

24.2.3. Второй арбитр контролирует работу счетчика(ов).

24.2.4. Второй арбитр наблюдает за членами команды на командной скамейке и сообщает об их проступках первому арбитру.

24.2.5. Второй арбитр контролирует игроков в зонах разминки (Правило 4.2.3.).

24.2.6. Второй арбитр разрешает перерывы, контролирует их длительность и отклоняет неправильные запросы.

24.2.7. Второй арбитр контролирует количество тайм-аутов и замен, использованных каждой командой, и сообщает о втором тайм-ауте и 5 и 6 заменах первому арбитру и заинтересованному тренеру.

24.2.8. В случае повреждения игрока второй арбитр разрешает исключительную замену (Правило 8.2.) или дает 3 минуты на поправку (Правило 18.1.2.).

24.2.9. Второй арбитр проверяет состояние пола, особенно во фронтальной зоне. Он/она также проверяет во время матча соответствие мячей правилам.

24.2.10. Второй арбитр наблюдает за членами команды в штрафной зоне и сообщает об их проступках первому арбитру (Правило 1.4.5.).

24.3. Ответственность.

24.3.1. В начале каждой партии, при обмене площадками в решающей партии и каждый раз, когда это необходимо, он/она проверяет, чтобы действительные позиции игроков на площадке соответствовали позициям в стартовом списке.

24.3.2. в время матча второй арбитр решает, подает свистки и знаки о:

24.3.2.1. позиционных ошибках принимающей команды (Правило 7.5.);

- 24.3.2.2. об ошибочных контактах с сеткой в ее нижней части и с антенной со стороны, находящейся на площадке, любого игрока, разыгрывающего мяч или пытающегося разыграть его (Правило 12.3.1.);
  - 24.3.2.3. проникновении на площадку противника и пространство под сеткой (Правило 12.2.);
  - 24.3.2.4. атакующем ударе или ошибке блокирования игроками задней линии или «Libero» (Правила 8.5.2.2., 14.3.3., 15.6.2 и 15.6.6.);
  - 24.3.2.5. ошибке атакующего удара, сделанного игроком по мячу, идущему от удара «Libero» пальцами сверху вниз, в фронтальной зоне (Правило 14.3.6.);
  - 24.3.2.6. мяче, который пересекает вне пересекаемого пространства на площадке противника или касается антенны на его/ее стороне площадки (Правила 9.4.3. и 9.4.4.);
  - 24.3.2.7. контакте мяча с посторонним предметом или с полом, когда первый арбитр находится на позиции, с которой не видно контакта (Правила 9.4.1. и 9.4.2.);
  - 24.3.2.8. ошибках поднимания, особенно блокирующими (Правила 10.2.4. и 15.6.3.).
- 24.3.3. В конце матча второй арбитр подписывает протокол.

## **25 Счетчик.**

### **25.1. расположение.**

Счетчик представляет свои функции, сидя у табло на противоположной стороне площадки от первого арбитра (Диаграмма 10).

### **25.2. Ответственность.**

Он/она ведет протокол согласно Правилам, сотрудничая со вторым арбитром. Он/она использует гудок или другое приспособление, чтобы подавать сигнал арбитрам на основе его/ее ответственности.

#### **25.2.1. До матча и партии счетчик:**

25.2.1.1. регистрирует дату матча и команды в соответствии с процедурой и собирает подписи капитанов и тренеров;

25.2.1.2. записывает стартовый состав каждой команды из стартового списка. Если ему/ей не удалось получить списки команд вовремя, он/она немедленно сообщает этот факт второму арбитру;

25.2.1.3. записывает номер и фамилию игрока «Libero».

#### **25.2.2. Во время матча счетчик:**

25.2.2.1. записывает набранные очки и обеспечивает, чтобы табло показывало правильный счет;

25.2.2.2. контролирует порядок подач каждой команды и показывает любую ошибку арбитрам сразу же после удара подачи;

25.2.2.3. записывает тайм-ауты и замены игроков, контролируя их количество и информирует второго арбитра;

25.2.2.4. уведомляет арбитров о запросе внеочередного перерыва;

25.2.2.5. объявляет арбитрам конец партий, начало и конец каждого технического тайм-аута и наборе 8 очков в решающей партии;

25.2.2.6. записывает любые наказания;

25.2.2.7. записывает все другие события, как указано вторым арбитром, т.е. исключительные замены (Правило 8.2.), время на поправку (Правило 18.1.2.), длительные перерывы (Правило 18.3.), внешнее вмешательство (Правило 18.2.) и др.

#### **25.2.3. В конце матча счетчик:**

25.2.3.1. записывает конечный результат;

25.2.3.2. в случае протеста, с предшествующего разрешения первого арбитра, пишет или позволяет капитану команды написать в протоколе заявление об инциденте, вызвавшем протест;

25.2.3.3. после того, как подписал протокол сам(а), собирает подписи капитанов команд, а затем арбитров.

## **26. Линейные судьи.**

### **26.1. Расположение.**

Если используются только два линейных судьи, они стоят на углах площадки, ближайших к правой руке каждого арбитра, по диагонали на расстоянии 1-2 м от угла.

Каждый из них контролирует как крайнюю линию, так и боковую на своей стороне (Диаграмма 10).

*Для WOVD мировых соревнований и зональных чемпионатов обязательно иметь четыре линейных судьи. Они стоят в свободной зоне на расстоянии 1-3 м от каждого угла площадки, на воображающем продолжении линии, которую они контролируют (Диаграмма 10).*

### **26.2. Ответственность.**

Линейные судьи выполняют свои функции, используя флаг (40x40 см), как показано на Диаграмме 12:

26.2.1. они подают знак, что мяч в игре или в ауте (Правила 9.3. и 9.4.), каждый раз, когда мяч приземляется рядом с линией(ями);

26.2.2. они подают знак, что команда, принимающая мяч, коснулась мяча в ауте;

26.2.3. они подают знак, когда мяч касается антенны, поданный мяч пересекает сетку за пересекаемым пространством и т.д. (Правила 9.4.3. и 9.4.4.);

26.2.4. они подают знак, если ягодицы какого-либо игрока (за исключением подающего) находятся вне его/ее игровой площадки в момент удара подачи.

26.2.5. линейные судьи, ответственные за крайние линии и, подают знак об ошибках ягодиц подающего (Правило 13.4.2.);

26.2.6. по первому запросу арбитра линейный судья должен повторить свой знак.

## **27. Официальные знаки.**

### **27.1. Сигналы руками арбитров (Диаграмма 11).**

Арбитры должны указать официальным знаком руками причину своего свистка (природу ошибки или цель разрешенного перерыва). Знак должен сохраняться некоторое время, и, если он указан одной рукой, рука соответствует стороне команды, которая сделала ошибку или запрос.

### **27.2. Флаговые знаки линейных судей (Диаграмма 12).**

1. Линейные судьи должны указать официальным флаговым знаком характер названной ошибки и сохранять знак некоторое время.