

ЗАТВЕРДЖУЮ

Заступник Міністра  
молоді та спорту України  
\_\_\_\_\_ Олексій НІКІТЕНКО  
\_\_\_\_\_ № \_\_\_\_\_

# П Р А В И Л А

## СПОРТИВНИХ ЗМАГАНЬ З ВОЛЕЙБОЛУ

### I. ЗАГАЛЬНІ ПОЛОЖЕННЯ

1. Ці Правила визначають основні засади організації та проведення спортивних змагань з волейболу.

2. Ці Правила розроблені відповідно до вимог правил Міжнародної федерації волейболу.

3. Ці Правила адресовані широкій волейбольній аудиторії – гравцям, тренерам, суддям, глядачам або коментаторам з таких причин:

розуміння правил дозволяє краще грати – тренери можуть створювати досконалішу структуру і тактику гри команди, даючи можливість гравцям повністю продемонструвати свою майстерність;

розуміння взаємозв'язку між правилами дозволяє суддям ухвалювати правильні рішення.

4. Зареєстровані для участі у змаганнях команди зобов'язані дотримуватися цих Правил, як таких, що обов'язкові для виконання кожним з учасників змагань.

### II. ТЕРМІНИ ТА ВИЗНАЧЕННЯ

#### 1. Програма і ранг змагань, характеристика гри

1. Волейбол – це вид спорту, в якому змагаються дві команди на ігровому майданчику, що розділений сіткою. Для специфічних обставин передбачаються різноманітні варіанти гри, для того щоб багатогранність волейболу була доступна кожному.

2. Волейбол, проте, є унікальним видом спорту серед ігор, де є сітка, вимагаючи, щоб м'яч був постійно у польоті і дозволяючи кожній команді певну кількість передач м'яча до того, як він має бути повернений суперникові.

3. Ціль гри – направити м'яч над сіткою, щоб він торкнувся майданчика суперника та запобігти такій самій спробі суперника. Команда має три удари для повернення м'яча (додатково до торкання м'яча блоком).



СЕД Megapolis.DocNet  
Міністерство молоді та спорту України  
№38/3.5/24 від 24.10.2024  
КЕП: Нікітенко О. В. 24.10.2024 08:52  
3FAA9288358EC0030400000015FD3800115AD300

4. М'яч вводиться у гру подачею: гравець, який подає, ударом направляє м'яч через сітку супернику. Розігрування триває до приземлення м'яча на ігровий майданчик, виходу м'яча «за» або помилки команди під час повернення м'яча.

5. У волейболі команда, що виграла розігрування, отримує очко (система «Розігрування–очко»). Коли команда, що приймає, виграє розігрування, вона здобуває очко і право подавати, а її гравці переходять на одну позицію за годинниковою стрілкою.

## **2. Суддя в межах цієї структури**

1. Суть поняття «Хороший суддя» лежить в концепції справедливості і послідовності:

- бути справедливим до кожного учасника;
- бути оціненим глядачами як справедливий.

2. Суддя має мати довіру, для того щоб дозволити гравцям демонструвати:

- правильність своїх рішень;
- розуміння того для чого написано це правило;
- ефективні організаторські здібності;
- плавний перехід змагання до завершення;
- педагогічний хист – використовуючи правила, для того щоб покарати нечесність або застерегти від грубості;
- пропагуючи гру, тобто, дозволяючи виділити видовищні елементи у грі і дозволяючи кращим гравцям робити те, що вони вміють краще всього – приносити естетичне задоволення публіці.

## **III. СПОРУДИ І ОБЛАДНАННЯ**

### **1. Ігрове поле**

Ігрове поле включає ігровий майданчик і вільну зону. Воно повинно бути прямокутним і симетричним.

### **2. Розміри**

1. Ігровий майданчик – це прямокутник розміром 18 x 9 м, оточений з усіх боків вільною зоною шириною мінімум 3 м.

2. Вільний ігровий простір – це простір над ігровим полем, вільний від будь-яких перешкод. Мінімальна висота вільного ігрового простору над ігровим полем складає 7 м від ігрової поверхні.

3. Для офіційних змагань вільна зона має бути 5 м від бокових ліній та 6,5 м від лицьових ліній. Вільний ігровий простір має бути заввишки мінімум 12,5 м від ігрової поверхні.

### **3. Ігрова поверхня**

1. Ігрова поверхня має бути плоскою, горизонтальною і одноманітною.
2. Ігрова поверхня не має становити жодної небезпеки травмування гравців.
3. Заборонено грати на нерівних або слизьких поверхнях.
4. Для офіційних змагань дозволяється тільки дерев'яне або синтетичне покриття. Будь-яке покриття має бути заздалегідь затверджене Міжнародною федерацією волейболу. Ігровий майданчик може бути різного кольору для виділення передньої та задньої зони.
5. У залах поверхня ігрових майданчиків повинна бути світлого кольору. Для офіційних змагань білий колір ліній є обов'язковим. Кольори ігрового майданчика і вільної зони повинні відрізнятися один від одного.
6. На відкритих майданчиках дозволяється ухил 5 мм на 1 м для дренажу. Лінії майданчика, виготовлені з твердих матеріалів, заборонені.

#### **4. Лінії на майданчику**

1. Ширина всіх ліній – 5 см.
2. Лінії мають бути світлими і відрізнятися за кольором від підлоги і будь-яких інших ліній.
3. Дві бокові і дві лицьові лінії обмежують ігровий майданчик. Бокові і лицьові лінії входять у розміри ігрового майданчика.
4. Вісь центральної лінії розділяє ігровий майданчик на два рівні майданчики розміром 9 x 9 м кожен, однак вся ширина лінії вважається такою, що належить обом майданчикам у рівній мірі. Ця лінія проведена під сіткою від однієї бокової лінії до іншої бокової лінії.
5. На кожному майданчику лінія атаки, задній край якої нанесений на відстані 3 м від осі центральної лінії, позначає передню зону. Для змагань лінія атаки продовжена додатковими пунктирними лініями від бокових ліній, п'ятьма 15 см короткими лініями, шириною 5 см, нанесеними через 20 см, загальною довжиною 1,75 м. «Обмежуюча лінія головного тренера» (пунктирна лінія, що простягається від лінії атаки до лицьової лінії майданчика, паралельно до бокової лінії, на відстані 1,75 м від неї) складається з 15 см коротких ліній, нанесених через 20 см, для позначення меж дії головного тренера.

#### **5. Зони і місця**

1. На кожному майданчику передня зона обмежена віссю центральної лінії і заднім краєм лінії атаки. Передня зона продовжується за боковими лініями до кінця вільної зони.
2. Зона подачі – це ділянка шириною 9 м позаду кожної лицьової лінії. Вона обмежена з боків двома короткими лініями завдовжки 15 см кожна, нанесеними на відстані 20 см позаду лицьової лінії, як продовження бокових ліній. Обидві короткі лінії включені в ширину зони подачі. По глибині зона подачі продовжується до кінця вільної зони.
3. Зона заміни обмежена продовженням обох ліній атаки до столика секретаря.

4. Зона заміщення ліберо – це частина вільної зони, з боку командних лавок, обмежена продовженням лінії атаки до лицьової лінії.

5. Для офіційних змагань, місця розминки, розміром приблизно 3 x 3 м, розташовані за межами вільної зони в обох кутах з боку лавок команд, де вони не повинні перешкоджати огляду глядачів, або за лавкою команди, якщо трибуна починається вище 2,5 м від поверхні майданчика.

## **6. Температура та освітлення**

1. Мінімальна температура не повинна бути нижче 10°C.

2. Для офіційних змагань максимальна температура не повинна бути вище 25°C і мінімальна – нижче 16°C.

3. Освітлення повинно бути не менше ніж 300 люкс.

4. Для офіційних змагань освітлення ігрового поля має бути не менше ніж 2000 люкс, що вимірюється на висоті 1 м від поверхні ігрового поля.

## **7. Сітка і стійки**

1. Сітка встановлюється вертикально над віссю центральної лінії. Верхній край сітки встановлюється на висоті 2,43 м для чоловіків та 2,24 м для жінок.

2. Висота сітки вимірюється в середині ігрового майданчика. Висота сітки (над двома боковими лініями) є однаковою і не повинна перевищувати офіційну висоту більш ніж на 2 см.

3. Сітка шириною 1 м (+/- 3 см) і довжиною від 9,50 до 10 м (з 25-50 см за боковими стрічками з кожної сторони) та складається з чорних комірок у формі квадрата із стороною 10 см. Для офіційних змагань у зв'язку з особливим регламентом змагань, розмір комірок сітки може бути змінено з метою сприяння рекламі відповідно до маркетингових угод. Верхній край сітки формує горизонтальна стрічка шириною 7 см (складена вдвічі біла парусина, прошита по всій довжині). Кожен кінець стрічки має отвір, через який пропущено шнур, що кріпить стрічку до стійок для натягування її верхнього краю. В середині стрічки знаходиться гнучкий трос для кріплення сітки до стійок і натягування її верхнього краю. Внизу сітки є інша горизонтальна стрічка шириною 5 см, аналогічна верхній стрічці, через яку пропущений шнур. Цей шнур призначений для кріплення сітки до стійок і натягування її нижнього краю.

4. Дві білі стрічки прикріплені вертикально до сітки і розташовані прямо над кожною боковою лінією. Їх ширина 5 см і довжина 1 м, і вони вважаються частиною сітки.

5. Антена – це гнучкий стержень завдовжки 1,80 м і діаметром 10 мм, виготовлений зі скловолокна або подібного до нього матеріалу.

6. Антена прикріплюється із зовнішнього краю кожної бокової стрічки. Антени розташовані на протилежних сторонах сітки.

7. Кожна антена здійснюється над сіткою на 80 см і пофарбована смугами контрастних кольорів шириною 10 см, переважно червоного і білого.

Антени вважаються частиною сітки і обмежують з боків площину переходу.

8. Стійки, що підтримують сітку, встановлюються на відстані 0,5–1 м за боковими лініями. Висота стійок 2,55 м, з можливістю регулювання. Стійки, що підтримують сітку, розташовуються на відстані 1 м за боковими лініями та повинні бути із захисним чохлам.

9. Стійки повинні бути круглі та гладкі, встановлені на поверхні без розтяжок. Не має бути небезпечних пристроїв, або таких, що перешкоджають грі.

## **8. Стандарти м'ячів**

1. М'яч є сферичним, з покриттям, зробленим з еластичної натуральної або синтетичної шкіри і з внутрішньою камерою, зробленою з гуми або подібного до неї матеріалу.

2. Колір м'яча може бути однотонним світлим або з комбінацією кольорів.

3. Окружність м'яча 65–67 см і його вага 260–280 г.

4. Внутрішній тиск м'яча від 0,30 до 0,325 кг/см<sup>2</sup>.

5. Усі м'ячі, що використовуються у матчі, мають бути однакових стандартів щодо окружності, ваги, тиску, типу, кольору тощо.

6. На офіційних змаганнях повинні використовуватися п'ять м'ячів. У цьому випадку шість подавальників м'ячів знаходяться по одному в кожному куті вільної зони і по одному позаду кожного із суддів.

## **IV. УЧАСНИКИ КОМАНДИ**

### **1. Склад команди**

1. Склад команди на матч може бути до 14 гравців, а також: тренерський склад – один головний тренер, максимум два асистенти головного тренера;

медичний склад – один масажист і один лікар.

2. Лише члени команди, котрі записані у протоколі, можуть входити у змагальну/контрольну зону і брати участь в офіційній розминці і матчі.

3. До 14 гравців може бути записано у протокол і брати участь у грі.

4. Максимум п'ять членів тренерського штабу (включаючи головного тренера) можуть сидіти на лавці команди. Це вирішується головним тренером, але вони повинні бути записані у протоколі матчу та бути зареєстровані у формі O-2 (біс). Менеджер команди та/або журналіст команди не можуть знаходитися на лаві запасних або за лавкою у контрольній зоні змагань. Для офіційних змагань лікар і масажист команди повинні бути офіційними членами делегації та попередньо акредитовані. Але на офіційних змаганнях для дорослих, якщо вони не входять в число п'яти обраних членів, вони повинні сидіти за обмежувальними «панелями» (рекламними щитами), але всередині контрольної зони змагань або у спеціальному місці, визначеному у Регламенті змагань, і можуть втручатися тільки з дозволу суддів для надання невідкладної медичної допомоги гравцям. Масажист команди (якщо він не у складі п'яти офіційних осіб) може допомагати в розминці до початку офіційного протоколу.

5. Один з гравців – це капітан команди, який повинен бути зазначений у протоколі.

6. Тільки членам команди дозволено виходити на ігровий майданчик, сидіти на лавці під час матчу і брати участь в розминці. Коли головний тренер і капітан команди підписали протокол (список команди для електронного протоколу), записані гравці не можуть змінюватися.

## **2. Розміщення команди**

1. Гравці, які не беруть участь у грі, сидять на лавці своєї команди або знаходяться на місці розминки. Головний тренер та інші члени команди сидять на лавці, але можуть тимчасово залишити її.

Лавки команд розташовуються поряд зі столиком секретаря за межами вільної зони.

2 Лише членам команди дозволено сидіти на лавці під час матчу і брати участь в розминці.

3. Гравці, які не беруть участь у грі, можуть розминатися без м'ячів таким чином:

під час гри – в місцях розминки;

під час тайм-аутів – у вільній зоні позаду їх майданчика.

4. Під час інтервалів між партіями гравці можуть розминатися в межах своєї вільної зони використовуючи м'ячі. Під час продовженого інтервалу між другою і третьою партіями (якщо застосовується) гравці можуть використовувати власний майданчик.

## **3. Екіпірування**

1. Екіпірування гравця: футболка, шорти, шкарпетки (форма) і спортивне взуття.

2. Колір і дизайн футболок, шортів і шкарпеток мають бути однаковим (виключення для гравців ліберо) для команди. Форма має бути чиста.

3. Взуття має бути легким і гнучким, з гумовими або композитними підошвами без каблуків.

4. Футболки гравців нумеруються від 1 до 20. На офіційних змаганнях для дорослих, на яких використовують збільшену кількість гравців, нумерація може бути збільшена.

5. Номер розташовується на футболці по центру на грудях і на спині. Колір і яскравість номерів контрастує з кольором і яскравістю футболок.

Номер – заввишки мінімум 15 см на грудях і мінімум 20 см на спині. Смужка, що формує номери – шириною мінімум 2 см.

6. Капітан команди має на своїй футболці смужку 8 x 2 см, що підкреслює номер на грудях.

7. Заборонено носити форму, колір якої відрізняється від кольору форми інших гравців (виключення для гравців ліберо) і/або без офіційних номерів.

## **4. Заміна екіпірування**

Перший суддя може дозволити одному або більше гравцям:  
грати босоніж;

змінити вологу або пошкоджену форму між партіями або після заміни, за умови, що нова форма має однаковий з попередньою колір, фасон і номер;  
у холодну погоду грати у тренувальних костюмах одного кольору і фасону для всієї команди (виключення для гравців ліберо), що мають бути пронумеровані.

## **5. Заборонені предмети**

1. Заборонено носити предмети, що можуть призвести до травми або надати штучну перевагу гравцю.

2. Гравці можуть носити окуляри або лінзи на свій власний ризик.

3. Дозволено використовувати компресійні (медичні) засоби для захисту або підтримки. На офіційних змаганнях для дорослих ці засоби мають бути того ж самого кольору, як і відповідна частина форми. Чорні, білі та нейтральні кольори також можуть використовуватися за умови, що всі гравці команди використовують однаковий колір.

## **6. Керівники команди**

1. Обидва, капітан команди і головний тренер, відповідають за поведінку і дисципліну членів своєї команди.

2. Гравець ліберо може бути капітаном команди або ігровим капітаном команди.

## **7. Капітан**

1. Перед матчем капітан команди підписує протокол і представляє свою команду на жеребкуванні.

2. Під час матчу капітан команди є ігровим капітаном, доки він/вона знаходиться на майданчику. Коли капітан команди не знаходиться на майданчику, головний тренер або капітан команди зобов'язаний призначити іншого гравця на майданчику, який бере на себе функції ігрового капітана. Цей ігровий капітан зберігає свої обов'язки до заміни або повернення капітана команди у гру, або до завершення партії.

3. Коли м'яч знаходиться поза грою, лише ігровому капітану дозволено звертатися до суддів щодо:

роз'яснення стосовно застосування або інтерпретації Правил, і представляти прохання або питання своїх партнерів по команді. Якщо ігровий капітан не згоден з роз'ясненням першого судді, він може опротестувати це рішення і негайно повідомити першого суддю про те, що він резервує право записати офіційний протест у протокол після закінчення матчу;

зміни всієї або частини ігрової форми;

перевірки розташування команд;

перевірки підлоги, сітки, м'ячів тощо;

за відсутності головного тренера, якщо команда не має помічника тренера, який отримав функції тренера, робити запити тайм-аути і заміни.

Після закінчення матчу капітан команди:

дякує суддям і підписує протокол, підтверджуючи результат;

може підтвердити офіційний протест щодо застосування або інтерпретації Правил суддею і записати його у протокол, якщо перший суддя був в належний час повідомлений про це.

## **8. Головний тренер**

1. Упродовж матчу головний тренер керує грою своєї команди, знаходячись за межами ігрового майданчика. Він/вона визначає стартові розташування, їх заміни та бере тайм-аути. З цих питань він/вона контактує з другим суддею.

2. Перед матчем головний тренер записує або перевіряє прізвища і номери своїх гравців у протоколі в розділі складу команди та підписує його.

Під час матчу головний тренер:

1) перед кожною партією дає другому судді або секретареві належним чином заповнену і підписану картку(и) розташування;

2) сидить на лавці команди ближче за всіх до секретаря, але може залишити її;

3) робить запити про тайм-аути і заміни;

4) може, як і інші члени команди, давати інструкції гравцям на майданчику.

Головний тренер може давати інструкції стоячи або рухаючись в межах вільної зони перед лавкою своєї команди від продовження лінії атаки до місця розминки, якщо вона знаходиться в куті контрольної зони змагань, не заважаючи і не затримуючи матч. Якщо місце розминки розташоване за лавкою команди, то тренер може знаходитися в зоні від продовження лінії атаки до кінця вільної зони зі сторони своєї команди, але не заважаючи огляду лінійних суддів.

## **9. Помічник головного тренера**

1. Помічник головного тренера сидить на лавці команди, але не має права втручатися у матч.

2. Якщо головний тренер залишає команду з будь-якої причини, включаючи санкцію, але виключаючи вихід на майданчик в якості гравця, помічник головного тренера може на прохання ігрового капітана і з дозволу першого судді прийняти на себе виконання його/її функцій на час відсутності головного тренера, коли це підтверджується судді ігровим капітаном.

## **10. Набір очка, виграш партії і матчу**

1. Команда набирає очко:



- 1) при успішному приземленні м'яча на майданчик суперника;
- 2) коли команда суперника здійснює помилку;
- 3) коли команда суперника отримує зауваження.

2. Команда здійснює помилку виконуючи ігрову дію всупереч правилам (або іншим чином порушуючи їх). Судді оцінюють помилки і визначають наслідки відповідно до Правил:

1) якщо дві або більше помилки здійснені послідовно, то береться до уваги тільки перша помилка;

2) якщо дві або більше помилки здійснені суперниками одночасно, то це вважається подвійною помилкою і розігрування переграється.

Розігрування – це послідовність ігрових дій з моменту удару на подачі гравцем, який подає, до того моменту, коли м'яч вийде з гри. Завершене розігрування – це послідовність ігрових дій, в результаті яких здобувається очко.

Це включає:

- 1) застосування штрафних санкцій (зауваження);
- 2) помилку при виконанні подачі (8 секунд).

Якщо команда, що подає, виграє розігрування – вона набирає очко і продовжує подавати.

Якщо команда, що приймає, виграє розігрування – вона набирає очко і повинна подавати наступною.

## **11. Виграш партії та матчу**

1. Партія (за винятком вирішальної п'ятої партії) виграється командою, що першою набирає 25 очок з перевагою мінімум у 2 очки. У разі рівного рахунку 24-24, гра триває до досягнення переваги у 2 очки.

2. Переможцем матчу є команда, що виграє три партії.

3. При рівному рахунку 2-2, вирішальна партія (п'ята) грається до 15 очок з мінімальною перевагою у 2 очки.

## **12. Неявка та неповна команда**

1. Якщо команда відмовляється грати після вимоги зробити це, вона оголошується такою, що не з'явилася, і програє матч з результатом 0-3 у матчі і 0-25 у кожній партії.

2. Команда, що без поважних причин не виходить вчасно на ігровий майданчик, оголошується такою, що не з'явилася, з таким самим результатом, що і в частині 1 розділу IV.

3. Команда, оголошена неповною в партії або в матчі, програє партію або матч. Команда-суперник отримує очки або очки і партії, необхідні для перемоги в партії або в матчі. Неповна команда зберігає свої очки і партії.

## V. СТРУКТУРА ГРИ

### 1. Жеребкування

1. Перед матчем перший суддя проводить жеребкування для визначення першої подачі і сторін майданчика в першій партії.

2. Якщо гратиметься вирішальна партія, то проводиться нове жеребкування.

Жеребкування відбувається у присутності двох капітанів команд.

Переможець жеребкування вибирає: право подавати чи приймати подачу  
Або сторону майданчика.

3. Капітан, який програв жеребкування, приймає варіант, що залишився.

### 2. Офіційна розминка

1. Якщо команди попередньо мали ігровий майданчик у своєму розпорядженні перед матчем, то їм буде надана 6-хвилинна спільна розминка на сітці, якщо ні, то вони будуть мати 10 хвилин розминки на сітці.

2. Якщо будь-який з капітанів просить про роздільну (послідовну) розминку на сітці, то команди будуть робити це 3 хвилини або 5 хвилин кожна.

3. У разі послідовної розминки першою розминається на сітці команда, що подає першою. На офіційних змаганнях усі гравці повинні одягнути ігрову форму до початку протоколу матчу та розминки.

### 3. Стартове розташування команди

1. У грі беруть участь по шість гравців від кожної команди.

Стартове розташування команди вказує порядок переходу гравців на майданчику. Цей порядок зберігається впродовж всієї партії.

2. Перед початком кожної партії головний тренер повинен надати стартове розташування своєї команди, заповнивши картку розташування або через електронний пристрій, якщо він використовується. Належним чином заповнена і підписана картка надається другому судді або секретареві, або надсилається секретарю (через електронні пристрої).

3. Гравці, які не включені у стартове розташування на цю партію, є в цій партії запасними (окрім гравців Ліберо).

4. Після надання картки розташування другому судді або секретареві змінювати розташування без звичайної заміни не дозволяється.

5. При розбіжностях між позиціями гравців на майданчику і карткою розташування діють таким чином:

1) якщо така розбіжність виявлена до початку партії, то позиції гравців повинні бути виправлені відповідно до картки розташування – покарання за це не дається;

2) якщо до початку партії на майданчику виявлений гравець, не зареєстрований у картці розташування на цю партію, цей гравець повинен бути замінений відповідно до картки розташування – покарання за це не дається.

Якщо головний тренер бажає залишити такого не записаного гравця(-ів) на майданчику, він/вона відповідним жестом може попросити звичайну заміну(и), що записується у протокол. Якщо невідповідність між позиціями гравців та карткою розташування виявлена пізніше, помилка у розташуванні команди повинна бути виправлена. Всі очки, набрані командою з моменту порушення до моменту виявлення порушення – анулюються. Очки, набрані командою суперника – зберігаються, а також вона отримує очко та право подачі.

Якщо на майданчику виявиться гравець, який не внесений до списку гравців у протоколі, очки, набрані командою суперника, зберігаються, і вона отримує очко і право подачі. Всі очки та/або партії (0:25, при необхідності), набрані командою з моменту порушення до моменту виявлення анулюються та команда надає нову перевірену картку розташування, і відправляє нового зареєстрованого гравця на майданчик, а саме, на позицію незареєстрованого гравця.

#### 4. Позиції

1. У момент удару по м'ячу гравцем, який подає, кожна команда повинна знаходитися в межах свого власного майданчика згідно з порядком переходу (за виключенням гравця, який подає).

2. Позиції гравців пронумеровані таким чином:

1) три гравці вздовж сітки є гравцями передньої лінії і займають позиції: 4 (передній-лівий), 3 (передній-центральний) і 2 (передній-правий);

2) інші три гравці є гравцями задньої лінії, займаючи позиції: 5 (задній-лівий), 6 (задній-центральний) і 1 (задній-правий).

3. Взаємна відповідність позицій між гравцями:

1) кожен гравець задньої лінії розташовується далі від центральної лінії, ніж відповідний гравець передньої лінії;

2) гравці передньої лінії і гравці задньої лінії розташовуються горизонтально в порядку, вказаному в частині 2 розділу V.

4. Положення гравців визначаються і контролюються відповідно до розташування їх стоп, що контактують з поверхнею (останній контакт із підлогою фіксує положення гравця), таким чином:

1) кожен гравець задньої лінії повинен бути на одному рівні або мати хоча б частину однієї стопи далі від центральної лінії, ніж передня стопа відповідного гравця передньої лінії;

2) кожен правий (лівий) бічний гравець повинен бути на одному рівні або мати принаймні частину однієї стопи ближче до правої (лівої) бічної лінії, ніж стопи інших гравців цієї лінії.

5. Після удару на подачі гравці можуть вільно пересуватися і займати будь-яке місце на своєму майданчику і у вільній зоні.

## **5. Помилка в розташуванні**

1. Команда здійснює помилку в розташуванні, якщо будь-який гравець не знаходиться у своїй правильній позиції в момент удару по м'ячу гравцем, який подає. Коли гравець вийшов на майданчик в результаті неправильної заміни, та гра продовжилася, це вважається помилкою в розташуванні та має наслідки неправильної заміни.

2. Якщо гравець, який подає, здійснив помилку на подачі при її виконанні, його помилка є першою, ніж помилка в розташуванні.

3. Якщо подача стає помилковою після удару на подачі, тоді зараховується помилка в розташуванні.

4. Помилка в розташуванні призводить до таких наслідків:

- 1) команда карається очком, і право подачі переходить супернику;
- 2) гравці займають свої правильні позиції.

## **6. Перехід**

1. Порядок переходу, визначений стартовим розташуванням команди, контролюється порядком подачі, позиціями гравців і зберігається протягом всієї партії.

2. Коли команда, що приймає, отримує право подавати, її гравці переходять на одну позицію за годинниковою стрілкою: гравець позиції 2 переходить на позицію 1 для подачі, гравець позиції 1 переходить на позицію 6 тощо.

## **7. Помилка при переході**

1. Помилка при переході вважається здійсненою, коли подача не виконана згідно з порядком переходу, що призводить до таких наслідків, у такому порядку:

1) секретар зупиняє гру звуком сирени, суперник виборює очко і право на подачу, якщо помилка при переході визначена після розігрування, що відбулося з помилкою при переході, тільки одне очко надається команді-супернику, незважаючи на результат розігрування, що відбулося;

2) порядок переходу гравців команди, що припустилася помилки, має бути виправлений.

2. Секретар повинен визначити точний момент здійснення помилки і всі очки, набрані командою після здійснення помилки, анулюються. Очки команди-суперника зберігаються.

3. Якщо цей момент не може бути визначений, анулювання очок не проводиться, а команда-суперник отримує очко і право подачі.

## VI. ІГРОВІ ДІЇ

### 1. Стан гри

1. М'яч знаходиться у грі з моменту удару на подачі, дозволеній першим суддею.

2. М'яч знаходиться поза грою з моменту помилки, що зафіксована свистком одного з суддів; при відсутності помилки – з моменту свистка.

3. М'яч вважається «в майданчику», якщо в будь-який момент його контакту з підлогою частина м'яча торкається майданчика, включаючи обмежувальні лінії.

4. М'яч вважається «за» коли:

1) вся частина м'яча, що торкається підлоги, знаходиться повністю за обмежувальними лініями;

2) він торкається предмета за межами майданчика, стелі або людини, яка не бере участь у грі;

3) він торкається антен, шнурів, стійок або сітки за межами обмежувальних стрічок;

4) він пересікає вертикальну площину сітки повністю або частково за межами площини переходу, за винятком правила, що у пп.4 п.1 ч.5 розділу VI;

5) він повністю пересікає нижню площину під сіткою.

5. Кожна команда повинна грати в межах свого власного ігрового поля і простору (крім правила пп.4 п.1 ч.5 розділу VI). М'яч може бути повернений із-за меж своєї вільної зони та над усією поверхнею стола секретаря.

6. М'яч може бути повернений з-за меж своєї вільної зони.

### 2. Удари команди

1. Удар – це будь-яке торкання м'яча гравцем у грі.

Команді надано право максимум на три удари (в додаток до блокування) для повернення м'яча. Якщо використано більше трьох ударів, команда здійснює помилку «чотири удари».

2. Послідовне торкання. Гравець не може вдарити м'яч два рази поспіль.

3. Одночасне торкання. Два або три гравці можуть торкатися м'яча одночасно.

Коли два (три) члени команди торкаються м'яча одночасно, це вважається як два (три) торкання (крім блокування). Якщо вони намагаються дотягнутися до м'яча, але тільки один з них торкається його, то зараховується один удар. Зіткнення гравців не вважається помилкою.

Коли два суперники торкаються м'яча одночасно над сіткою і м'яч залишається у грі, то команді, що приймає м'яч, дається право ще на три удари. Якщо такий м'яч йде «за», то це вважається помилкою команди на протилежній стороні.

Якщо одночасні торкання м'яча суперниками над сіткою призводять до тривалого контакту з м'ячем, то гра продовжується.

#### 4. Удар при підтримці.

У межах ігрового поля гравцеві не дозволяється використовувати підтримку партнера по команді або будь-якого пристрою/предмету для того, щоб здійснити удар по м'ячу.

Проте гравець, який знаходиться на межі здійснення помилки (торкання сітки, або перехід центральної лінії тощо), може бути зупинений або затриманий партнером по команді.

### 3. Характеристики удару

1. М'яч може торкатися будь-якої частини тіла.

2. М'яч не має бути схоплений і/або кинутий. Він може відскочити в будь-якому напрямку.

3. М'яч може торкатися різних частин тіла, тільки якщо торкання відбуваються одночасно.

4. Виняток:

1) при блокуванні послідовні торкання можуть бути здійснені одним або декількома блокуючим(и), за умови, що торкання відбулися під час однієї дії;

2) при першому торканні команди м'яч може торкатися різних частин тіла послідовно, за умови, що ці торкання відбуваються під час однієї дії.

### 4. Помилки у грі з м'ячем

1. Чотири удари: команда торкається м'яча чотири рази, щоб повернути його на сторону суперника.

2. Удари при підтримці: гравець використовує підтримку партнера по команді або будь-якого пристрою/предмета, для того щоб вдарити м'яч в межах ігрового поля.

3. Кидок: м'яч схоплений і/або кинутий; він не відскакує при ударі.

4. Подвійне торкання: гравець торкається м'яча двічі поспіль, або м'яч торкається різних частин його/її тіла послідовно.

### 5. М'яч біля сітки

1. М'яч, що пересікає сітку. М'яч, що летить на майданчик суперника, має пройти над сіткою в межах площини переходу. Площина переходу – це частина вертикальної площини сітки, обмежена таким чином:

1) знизу – верхнім краєм сітки;

2) з боків – антенами та їх уявним продовженням;

3) зверху – стелею;

4) М'яч, що пересік площину сітки у вільну зону суперника повністю або частково через зовнішній простір, може бути повернений без порушення кількості командних торкань за умови, що гравець не торкається майданчика суперника та/або м'яч, що повертається, пересікає площину сітки знову повністю або частково через зовнішній простір на цій же стороні майданчика. Команда суперника не може перешкоджати такій дії.

2. М'яч, що направляється на майданчик суперника через нижній простір, залишається у грі до моменту, поки повністю не перетнув вертикальну площину сітки.

3. М'яч, що торкається сітки. Під час переходу через сітку м'яч може торкатися її.

4. М'яч у сітці. М'яч, що потрапив у сітку, може бути повернений у гру, якщо команда не порушила правило трьох торкань.

5. Якщо м'яч прориває комірку сітки або призводить до її падіння, тоді розігрування анулюється і переграється.

## **6. Гравець біля сітки**

Перенесення рук через сітку.

1. При блокуванні гравець, який блокує, може торкатися м'яча на іншому боці сітки, за умови, що він/вона не заважає грі суперника до або під час його атакуючого удару.

2. Після атакуючого удару гравцеві дозволено переносити руку через сітку, за умови, що сам удар був здійснений в межах свого власного ігрового простору.

## **7. Проникнення під сіткою**

1. Дозволено проникати у простір суперника під сіткою, за умови, що це не заважає його грі.

2. Перехід на майданчик суперника через центральну лінію:  
дозволено торкатися майданчика суперника стопою (стопами), за умови, що будь-яка частина стопи (стоп), що переноситься, торкається центральної лінії або знаходиться безпосередньо над нею, і ці дії не заважають грі суперника;

дозволено торкатися майданчика суперника будь-якою іншою частиною тіла вище стоп, за умови, що це не заважає грі суперника;

гравець може проникати на майданчик суперника після виходу м'яча з гри;

гравці можуть проникати у вільну зону суперника, за умови, що вони не заважають грі суперника.

## **8. Торкання сітки**

1. Торкання гравцем сітки між антенами під час ігрової дії з м'ячем є помилкою.

2. Ігрові дії з м'ячем включають (серед іншого) таке: стрибок, нападаючий удар (спробу нападаючого удару) та безпечне приземлення, після якого гравець готовий до нової дії.

3. Гравці можуть торкатися стійки, шнурів або будь-якого іншого предмета за межами антени, включаючи сітку, за умови, що це не заважає грі (за виключенням правила, що у п.4 ч.2 розділу VI).

4. Коли м'яч потрапляє в сітку, і сітка торкається суперника, це не є помилкою.

## 9. Помилки гравця біля сітки

1. Гравець торкається м'яча або суперника у просторі суперника до або під час атакуючого удару суперника.

2. Гравець заважає грі суперника проникаючи в його простір під сіткою.

3. Гравець повністю стопою (стопами) проникає на майданчик суперника.

4. Гравець заважає грі таким чином (серед іншого):

1) торкається сітки між антенами або самої антени під час його/її ігрової дії з м'ячем;

2) використовує сітку між антенами в якості підтримки або як допомогу при стабілізації;

3) здійснює несправедливу перевагу над суперником за рахунок торкання сітки;

4) здійснює дії, що перешкоджають правомірній спробі суперника зіграти м'яч;

5) спираючись/тримаючись за сітку.

5. Гравець, який знаходиться близько до м'яча у грі та який сам здійснює спробу зіграти м'ячем, вважається таким, який бере участь в ігровій дії з м'ячем, навіть в тому випадку, коли торкання з м'ячем не було.

Торкання сітки за антеною не повинно розглядатися як помилка (виключення—правило, що у п.4 ч.2 розділу VI – Удар при підтримці).

## 10. Подача

Подача – це дія введення м'яча у гру правим гравцем задньої лінії, який знаходиться в зоні подачі.

1. Перша подача у першій партії, як і у вирішальній партії (п'ятій), виконується командою, що вибрала право на подачу відповідно до жеребкування.

2. В інших партіях першою подає команда, що не подавала першою у попередній партії.

3. Гравці повинні дотримуватися черговості подач, як записано у картці розташування.

4. Після першої подачі в партії гравець, який подає, визначається таким чином:



коли команда, що подавала, виграє розігрування, гравець (або його/її заміна), який подавав до цього, подає знову;

коли команда, яка приймала, виграє розігрування, вона отримує право подавати і робить перехід для виконання подачі. Гравець, який переходить з правої позиції передньої лінії на праву позицію задньої лінії, буде подавати.

5. Перший суддя дозволяє подачу після перевірки того, що обидві команди готові до гри, і гравець, який подає, володіє м'ячем.

## **11. Виконання подачі**

1. Удар по м'ячу має бути завданий однією кистю або будь-якою частиною руки після того, як він буде підкинутий або випущений з руки (рук).

2. Дозволяється підкинути або випустити м'яч тільки один раз. Постукування м'ячем або перекидання його в руках дозволяється.

3. У момент удару по м'ячу при подачі або стрибка для подачі у стрибку гравець, який подає, не повинен торкатися майданчика (включаючи лицьову лінію) або підлоги за межами зони подачі.

Після удару він/вона може наступити або приземлитися за межами зони подачі, або на майданчик.

4. Гравець, який подає, повинен здійснити удар по м'ячу протягом 8 секунд після свистка першого судді на подачу.

5. Подача, здійснена до свистка судді, не зараховується і повторюється.

## **12. Заслон**

1. Гравці команди, що подає, не повинні заважати суперникам, застосовуючи індивідуальний або груповий заслон, бачити удар на подачі та траєкторію польоту м'яча.

2. Гравець або група гравців команди, що подає, виконують заслон за рахунок розмахування руками, стрибків або переміщень вздовж сітки під час виконання подачі, або утворюють групу з метою приховати удар на подачі та траєкторію польоту м'яча, поки м'яч не перейде вертикальну площину над сіткою. Якщо хоч щось з цього було видимим для приймаючої команди – це не заслон.

## **13. Помилки, здійснені під час подачі**

1. Такі помилки призводять до переходу подачі, навіть якщо суперник знаходиться в неправильному розташуванні. Гравець, який подає:

- 1) порушує черговість подачі;
- 2) не виконує подачу правильно;
- 3) помилки здійснені після виконання подачі.

2. Після правильного удару по м'ячу на подачі вона стає помилковою (якщо гравець не порушує розташування), якщо м'яч:

- 1) торкається гравця команди, що подає, або не пересікає вертикальну площину сітки повністю через площину переходу;
- 2) виходить «за»;
- 3) проходить над заслоном.

#### **14. Помилки, здійснені при подачі, і позиційні помилки**

1. Якщо гравець, який подає, здійснює помилку в момент удару при подачі (неправильне виконання, порушення черговості і тощо), а суперник порушує розташування, то фіксується помилка при подачі.

2. Якщо саме виконання подачі було правильним, але подача згодом стає помилковою (вихід «за», заслон і тощо), то першою фіксується помилка в розташуванні.

#### **15. Характеристики атакуючого удару**

1. Усі дії, в результаті яких м'яч направляється на сторону суперника, крім подачі і блоку, вважаються атакуючими ударами.

2. Під час атакуючого удару дозволяється скидка м'яча, за умови, що удар по м'ячу виконаний чисто і м'яч не зловлений і не кинутий.

3. Атакуючий удар вважається завершеним у момент, коли м'яч повністю пересікає вертикальну площину сітки або торкається гравця суперника.

#### **16. Обмеження атакуючого удару**

1. Гравець передньої лінії може завершити атакуючий удар на будь-якій висоті, за умови, що контакт з м'ячем був здійснений в межах власного ігрового простору (виключення правила п.4 та п.6 розділу VI).

2. Гравець задньої лінії може завершити атакуючий удар на будь-якій висоті з місця, що знаходиться позаду передньої зони:

1) під час відштовхування для стрибка стопа (стопи) гравця не повинні торкатися чи переходити за лінію атаки;

2) після його/її удару гравець може приземлитися в межах передньої зони.

3. Гравець задньої лінії може також завершити атакуючий удар з передньої зони, якщо у момент торкання частина м'яча знаходиться нижче верхнього краю сітки.

4. Гравцеві не дозволено завершувати атакуючий удар безпосередньо з подачі суперника, коли м'яч знаходиться в передній зоні і повністю вище верхнього краю сітки.

#### **17. Помилки при атакуючому ударі**

1. Гравець торкається м'яча в межах ігрового простору команди суперника.

2. Гравець направляє м'яч «за».

3. Гравець задньої лінії завершує атакуючий удар з передньої зони, якщо в момент удару м'яч знаходиться повністю вище верхнього краю сітки.

4. Гравець завершує атакуючий удар відразу з подачі суперника, коли м'яч знаходиться в передній зоні і повністю вище верхнього краю сітки.

5. Ліберо завершує атакуючий удар, якщо в момент удару м'яч знаходиться повністю вище верхнього краю сітки.

6. Гравець завершує атакуючий удар вище верхнього краю сітки, якщо передача м'яча на удар спрямована Ліберо пальцями зверху у своїй передній зоні.

## **18. Блокування**

1. Блокування – це дія (гравця) гравців поблизу сітки для перехоплення м'яча, що йде від суперника, котра здійснюється винесенням будь-якої частини тіла вище верхнього краю сітки, не зважаючи на висоту при контакті з м'ячем. Тільки гравцям передньої лінії дозволено брати участь у здійсненому блоці, але в момент контакту з м'ячем будь-яка частина тіла повинна бути вище верхнього краю сітки.

2. Спроба блоку – це дія блокування без торкання м'яча.

3. Блок вважається здійсненим, коли гравець, який блокує, торкається м'яча.

4. Колективний блок виконується двома або трьома гравцями, які знаходяться близько один до одного, і є здійсненим, коли один з них торкається м'яча.

5. Торкання при блокуванні. Послідовні (швидкі і тривалі) торкання можуть відбуватися в одного або декількох блокуючих, за умови, що ці торкання відбуваються під час однієї дії.

6. Блокування у просторі суперника. При блокуванні гравець може переносити свої кисті і руки на інший бік сітки за умови, що ця дія не заважає грі суперника. Таким чином, не дозволено торкатися м'яча на стороні суперника до виконання атакуючого удару суперника.

7. Блок і командні торкання. Торкання на блоці не вважається за командне торкання. Отже, після торкання на блоці команді надається три торкання для повернення м'яча.

8. Перше торкання після блоку може бути здійснене будь-яким гравцем, включаючи гравця, який торкався м'яча на блоці.

9. Блокування подачі. Блокувати подачу суперника заборонено.

## **19. Помилки під час блокування**

1. Гравець, який блокує, торкається м'яча у просторі суперника одночасно з атакуючим ударом суперника.

2. Гравець задньої лінії або ліберо здійснює блокування або бере участь у здійсненому блокуванні.

3. Блокування подачі суперника.

4. М'яч від блоку виходить «за».
5. Блокування м'яча у просторі суперника за межами антен.
6. Ліберо бере участь у спробі індивідуального або колективного блокування.

## **VII. ПЕРЕРВИ, ЗАТРИМКИ ТА ІНТЕРВАЛИ**

### **1. Звичайні ігрові перерви**

Перерва – це час між завершеним розігруванням м'яча і свистком першого судді на наступну подачу.

Тільки тайм-аути і заміни є звичайними ігровими перервами.

### **2. Кількість звичайних ігрових перерв**

Кожна команда має право максимум на два тайм-аути та на шість замін гравців у кожній партії.

### **3. Послідовність ігрових перерв**

1. Запит одного або двох тайм-аутів і один запит про заміну гравця будь-якої команди можуть слідувати один за одним без необхідності відновити гру.

2. Команді не дозволяється робити послідовні запити на заміну гравця під час тієї ж самої зупинки у грі. Два або більше гравців можуть бути замінені під час однієї ігрової перерви.

3. Повинно відбутися завершене розігрування між двома окремими запитами на заміну однієї і тієї ж команди (за виключенням: виключна заміна для гравця, який отримав травму, або вилучення/дискваліфікація (п.2,5,6 ч.6 розділу VII)).

4. Під час однієї ігрової перерви (тобто до кінця наступного завершеного розігрування) не дозволяється робити запит будь-якої регулярної ігрової перерви після того як запит було відхилено та застосовано попередження за затримку.

### **4. Запит звичайних ігрових перерв**

1. Звичайні ігрові перерви можуть бути надані на запит головного тренера, а при відсутності головного тренера – ігрового капітана, і тільки їм.

2. Заміна до початку партії дозволяється. Ця заміна записується як звичайна заміна в цій партії.

## 5. Тайм-аути

1. Запит тайм-ауту повинно бути зроблено відповідним жестом, коли м'яч знаходиться поза грою та до свистка на подачу. Всі запитані тайм-аути тривають 30 секунд. Для офіційних змагань тривалість тайм-аутів можливо змінювати з дозволу ФІВБ на запит організатора. Для ФІВБ, світових та офіційних змагань є обов'язковим використання зумера і потім жесту для запиту тайм-ауту.

2. Під час всіх тайм-аутів гравці, які знаходяться в грі, повинні підійти у вільну зону, ближче до своєї лавки.

## 6. Заміна

1. Заміна – це дія, при якій гравець, крім ліберо, або заміщений ним/нею гравець, після запису секретарем входить у гру, щоб зайняти позицію іншого гравця, який повинен залишити майданчик у цей момент.

2. Коли заміна є вимушеною через травму гравця, який є на майданчику у грі, це може здійснюватися відповідним жестом, який показує головний тренер (або ігровий капітан).

3. Обмеження замін. Гравець стартового розташування може вийти з гри, але тільки один раз у партії, і повернутися на майданчик знову, але тільки один раз у партії і лише на свою колишню позицію в розташуванні.

4. Гравець, який замінює, може ввійти до гри на місце гравця стартового розташування, але тільки один раз в партії, і може бути замінений цим самим гравцем початкового розташування.

### 5. Виключна заміна.

Травмований гравець (за виключенням ліберо), який не може продовжувати грати через травму/хворобу або видалення/дискваліфікацію, повинен бути замінений згідно з правилами заміни. Якщо це неможливо, команді надається право зробити виключну заміну, понад обмеження правила, що у п.3 ч.6 розділу VII.

Виключна заміна означає, що будь-який гравець, який не знаходиться в момент травми/хвороби або видалення/дискваліфікацію на майданчику, за виключенням ліберо, другого ліберо або заміщеного ним/нею гравця, може замінити травмованого/хворого або видаленого/дискваліфікованого гравця. Заміненому травмованому/хворому/видаленому гравцю не дозволяється повернутися у гру.

### 6. Заміна при вилученні або дискваліфікації.

Вилучений або дискваліфікований гравець повинен бути негайно замінений звичайною заміною. Якщо це неможливо, команда має право зробити виключну заміну. Якщо це неможливо, то команда оголошується неповною.

7. Неправильна заміна. Заміна є неправильною, якщо вона перевищує обмеження, вказані у правилі, що у п.3 ч.6 розділу VII (виключаючи випадок правила, що у п.5 ч.6 розділу VII), або в ній бере участь незареєстрований гравець.

8. У випадку, якщо команда провела неправильну заміну і гра була відновлена, виконується така процедура:

команда карається очком та право подачі переходить супернику;

заміна виправляється;

очки, набрані командою, що помилилась, з моменту здійснення помилки анулюються. Очки суперника зберігаються.

## 7. Процедура заміни

1. Заміна проводиться в межах зони заміни.

2. Заміна триває стільки часу, скільки необхідно для запису заміни у протокол і дозволу гравцям вийти і увійти на ігровий майданчик.

3. Дійсний запит заміни – це вхід гравця(ів), готового(их) до гри, котрий замінює, в зону заміни під час звичайної ігрової перерви. Тренеру подає сигнал рукою, за виключенням травми або до початку сету.

4. Якщо гравець не готовий в момент запиту, заміна не надається, а до команди застосовується санкція за затримку.

5. Запит заміни підтверджується і повідомляється секретарем або другим суддею відповідно, за допомогою базера або свистка. Другий суддя дозволяє заміну.

Для офіційних змагань використовуються спеціальні пронумеровані таблички з метою полегшення процедури заміни (за винятком ситуацій, коли для передачі даних секретарю використовуються електронні пристрої).

6. Якщо команда має намір зробити більше однієї заміни, всі гравці, які виходять на заміну, повинні з'явитися в зону заміни одночасно, щоб це вважалось одним запитом. У цьому випадку заміни повинні бути зроблені послідовно – одна пара гравців за іншою. Якщо одна із замін є неправильною, то вона відхиляється і є предметом для застосування санкції за затримку гри, а правильна(і) заміна(и) дозволяється.

## 8. Неправильні запити

1. Забороняється робити запит на будь-яку ігрову перерву:

1) під час розігрування, в момент або після свистка на подачу;

2) членом команди, який не має на це права;

3) для другої заміни гравця команди протягом перерви (тобто без відновлення гри), за виключенням травмування/хвороби або видалення/дискваліфікації гравця на майданчику;

4) після використання дозволеної кількості тайм-аутів і замін гравців.

2. Перший неправильний запит у матчі, що не впливає або не затримує гру, відхиляється та записується у протокол без будь-яких інших наслідків.

3. Будь-який наступний неправильний запит у матчі тією ж командою вважається затримкою.

## 9. Затримки гри

Види затримок. Неправильні дії команди, що затримують продовження гри, розцінюються як затримка гри і, серед інших, включають:

- 1) затримку регулярних ігрових перерв;
- 2) продовження ігрових перерв після отримання вказівки відновити гру;
- 3) запит неправильної заміни;
- 4) повторення неправильного запиту;
- 5) затримка гри членом команди.

## 10. Санкції за затримку

1. «Попередження за затримку» і «зауваження за затримку» є командними санкціями.

2. Санкції за затримку дійсні протягом матчу.

3. Всі санкції за затримку записуються у протокол.

4. Перша затримка у матчі членом команди карається застосуванням санкції «Попередження за затримку».

5. Друга та наступні затримки будь-якого виду будь-яким членом однієї команди в тому ж матчі є помилкою і караються застосуванням санкції «зауваження за затримку»: очко та подача команді-суперника.

6. Санкції за затримку, накладені до або між партіями, застосовуються в наступній партії.

## 11. Виключні ігрові перерви

1. Травма/хвороба. Якщо відбувається серйозний нещасний випадок, коли м'яч знаходиться у грі, суддя повинен негайно зупинити гру і дозволити медичному персоналу вийти на майданчик. Це розігрування переграється.

2. Якщо травмований гравець не може бути замінений за правилами чи в порядку виключення, цей гравець отримує 3 хвилини часу для відновлення, але не більше одного разу для одного і того ж гравця у матчі. Якщо гравець не відновився, його/її команда оголошується в неповному складі.

3. Зовнішня перешкода. Якщо під час матчу виникає зовнішнє втручання, гра зупиняється і розігрування переграється.

## 12. Довготривалі зупинки у грі

1. Якщо непередбачені обставини переривають матч, перший суддя, організатор і контрольний комітет, якщо він є, визначає заходи, що повинні бути зроблені для відновлення нормальних умов.

2. Коли відбувається одна або декілька зупинок у грі, що не перевищують в цілому чотирьох годин:

1) якщо матч відновлюється на цьому ж ігровому майданчику, тоді перервана партія буде продовжена у звичайному порядку з попереднім рахунком, гравцями (крім вилучених та дискваліфікованих гравців) та розташуванням. Зіграні попередні партії зберігають свій рахунок;

2) якщо матч відновлений на іншому майданчику, тоді перервана партія анулюється і переграється з тими самими складами команд і початковими розташуваннями (окрім вилучених та дискваліфікованих гравців) та запис усіх санкцій залишається у силі. Зіграні раніше партії зберігають свій рахунок;

3) якщо відбувається одна чи декілька зупинок у грі, що перевищують в цілому 4 години, матч переграється.

### **13. Інтервали і зміна майданчиків**

1. Інтервал – це час між партіями. Всі інтервали між партіями тривають 3 хвилини.

2. Протягом цих 3-х хвилин відбувається зміна майданчиків і запис розташування команд у протокол.

3. Інтервал між другою і третьою партіями може бути збільшений до 10 хвилин компетентним органом за проханням організатора.

### **14. Зміна майданчиків**

1. Після кожної партії команди міняються майданчиками, за винятком вирішальної партії.

2. У вирішальній партії, як тільки команда набирає 8 очок, команди без затримки міняються майданчиками і розташування гравців залишається попереднім.

3. Якщо зміна сторін не була проведена в момент, коли команда-лідер набрала 8 очок, тоді вона повинна бути проведена відразу після виявлення цієї помилки. Рахунок, досягнутий на момент зміни сторін майданчика, залишається незмінним.

## **VIII. ГРАВЕЦЬ ЛІБЕРО**

Кожна команда має право призначити зі списку гравців в протоколі не більше двох спеціалізованих захисних гравців ліберо.

На офіційних змаганнях, у випадку коли більше 12 гравців зареєстровано у протоколі, два гравці ліберо є обов'язковими у списку гравців.

Гравці ліберо записуються у протоколі до матчу в передбачених для цього спеціальних рядках.

Ліберо, який знаходиться на майданчику, є діючим ліберо. Якщо є другий ліберо, він/вона буде діяти як другий ліберо.

Тільки один ліберо знаходиться на майданчику в будь-який час.



## 1. Екіпірування

1. Гравці ліберо повинні носити форму (або спеціальну накидку/нагрудник для перепризначеного ліберо), що має домінуючий колір, відрізняється від будь-якого кольору форми інших членів команди. Ця форма має явно контрастувати з формою інших членів команди. Гравці ліберо можуть бути у формі, що відрізняється одна від одної та від форми решти команди.

2. Форма ліберо може мати інший дизайн та має бути пронумерована аналогічно до форми інших членів команди.

На офіційних змаганнях перепризначений ліберо, якщо це можливо, повинен мати футболку такого ж стилю і кольору як і ліберо, який починав гру у стартовому складі, але зберегти свій власний номер.

## 2. Дії, дозволені ліберо

1. Ліберо дозволяється заміщувати будь-якого гравця на задній лінії.

2. Він/вона обмежений в діях, як гравець задньої лінії, і йому не дозволяється завершувати атакуючий удар з будь-якого місця (включаючи ігровий майданчик і вільну зону), якщо в момент торкання м'яч знаходиться повністю вище верхнього краю сітки.

3. Він/вона не може подавати, блокувати або здійснювати спробу блокування.

4. Гравець не може завершувати атакуючий удар вище верхнього краю сітки, якщо м'яч був спрямований ліберо зверху пальцями зі своєї передньої зони. М'яч може бути вільно атакований, якщо ліберо здійснює аналогічні дії за межами своєї передньої зони.

5. Заміщення, в яких бере участь ліберо, не вважаються звичайними (регулярними) замінами.

6. Кількість заміщень – не обмежена, але має бути завершене розігрування між двома заміщеннями ліберо (за винятком вимушеного переходу в зону № 4, спричиненого покаранням, або діючий ліберо не може грати, що призводить до незавершеного розігрування).

7. Регулярний гравець може замістити і бути заміщений будь-яким ліберо. Діючий ліберо може бути заміщений тільки регулярним гравцем, якого він замістив на цій позиції, або другим ліберо.

8. На початку кожної партії ліберо не може вийти на майданчик до тих пір, поки другий суддя не перевірить стартове розташування і дасть дозвіл гравцю ліберо замістити гравця стартового складу.

9. Інші заміщення відбуваються тільки тоді, коли м'яч знаходиться поза грою і до свистка на подачу.

10. Заміщення, здійснене після свистка на подачу, але перед ударом по м'ячу гравцем, який подає, не повинно відхилятися, але після закінчення розігрування ігровий капітан повинен бути поінформований, що це недозволена процедура і що наступні випадки будуть каратися санкцією за затримку.

11. Наступні заміщення із запізненням призводять до негайної зупинки гри і застосування санкції за затримку. Команда, що буде подавати наступною, буде визначатися в результаті санкції за затримку.

12. Ліберо і гравець, який заміщується, можуть виходити на майданчик або залишати його тільки через «зону заміщення ліберо».

13. Всі заміщення, що стосуються ліберо, записуються у протокол контролю ліберо або в електронний протокол, якщо він використовується.

14. Неправильне заміщення ліберо може включати такі випадки:

- 1) не було завершеного розігрування між змінами ліберо;
- 2) ліберо був заміщений іншим гравцем, але не другим ліберо і не регулярним гравцем, якого замінив ліберо.

Наслідки неправильного заміщення ліберо такі самі, як і під час неправильної заміни:

якщо неправильне заміщення ліберо було виявлено перед початком наступного розігрування, тоді це виправляється судьями і команда карається санкцією за затримку;

якщо неправильне заміщення ліберо було виявлено після удару по м'ячу гравцем, який подає, наслідки такі самі, як і під час неправильної заміни.

### **3. Перепризначення нового ліберо**

1. Гравець ліберо вважається таким, що не може грати, якщо він: травмований, вилучений, дискваліфікований.

2. Гравець ліберо може бути оголошеним таким, що не може грати, з будь-якої причини, головним тренером або, за відсутності головного тренера ігровим капітаном.

3. Команда з одним ліберо.

3.1. Якщо тільки один ліберо є у розпорядженні команди відповідно до Правил п.1 ч.3 розділу VIII або тільки один ліберо записаний у протокол, і ліберо оголошується таким, що не може продовжувати грати, головний тренер (або ігровий капітан, якщо головний тренер відсутній) може перепризначити в якості ліберо до кінця матчу будь-кого з гравців (за виключенням заміщеного гравця), які не знаходяться на майданчику в момент перепризначення.

3.2. Якщо діючий ліберо не може продовжувати грати, він/вона може бути заміщений регулярним гравцем, якого він замінив, або перепризначеним ліберо відразу прямо на майданчику. Проте гравець ліберо, який був перепризначений, не може грати до кінця матчу.

Якщо гравець ліберо, який оголошується таким, що не може грати, знаходиться не на майданчику, перепризначення дозволяється. Проте гравець ліберо, який був оголошений таким, що не може грати, не може грати до кінця матчу.

3.3. Головний тренер (або ігровий капітан, якщо відсутній головний тренер) повинен звернутися до другого судді із запитом про перепризначення.

3.4. Якщо перепризначений ліберо оголошується таким, що не може продовжувати грати, подальші перепризначення можливі, але гравець(і) ліберо, який починав матч, не може повернутися у гру.

3.5. Якщо головний тренер зробив запит для перепризначення капітана команди в якості нового ліберо, це дозволяється.

3.6. У випадку перепризначення ліберо, номер цього гравця повинен бути записаний у графу “примітки” протоколу і у протокол заміщень ліберо (або електронного протоколу, якщо такий використовується). Перепризначений гравець повинен вдягнути спеціальну накидку або нагрудник, для того щоб було видно, що у грі новий ліберо.

3.7. Команда з двома ліберо. Якщо команда зареєструвала у протоколі двох гравців ліберо, але один з гравців ліберо не може продовжувати грати, то команда продовжує гру з одним ліберо і перепризначення не дозволяється. Проте, якщо ліберо, який залишився, також був визнаний таким, що не може продовжувати грати в матчі – перепризначення дозволяється.

3.8. Якщо ліберо вилучений або дискваліфікований, він/вона може бути відразу ж заміщений(а) іншим ліберо команди. Якщо команда має тільки одного ліберо, тоді вона має право на перепризначення.

## **ІХ. ПОВЕДІНКА УЧАСНИКІВ, ВИМОГИ ДО ПОВЕДІНКИ**

### **1. Спортивна поведінка**

1. Учасники мають знати ці Правила та дотримуватися їх.
2. Учасники, сприймають рішення суддів по спортивному без їх обговорення.
3. У разі сумніву просити пояснення можна тільки через ігрового капітана.
4. Учасники повинні утримуватися від дій або ставлення, що мають на меті вплинути на рішення суддів або приховати помилки, здійснені їхньою командою.

### **2. Чесна гра**

1. Учасники повинні поводити себе з повагою і ввічливо не тільки щодо суддів, але також щодо інших офіційних осіб, суперників, партнерів по команді і глядачів.
2. Спілкування між членами команди протягом матчу дозволяється.

### **3. Неправильна поведінка і санкції за неї**

1. Провини внаслідок незначної неправильної поведінки не є предметом для санкцій. Обов'язком першого судді є запобігання наближенню команд до рівня порушень. Це робиться у два етапи:

- 1) усне попередження через ігрового капітана;
- 2) застосування жовтої картки до члена команди.

Це попередження не є санкцією, але символізує, що член команди (і команда в цілому) досяг(ла) рівня санкцій у матчі. Це не має негайних наслідків, але записується у протокол.

2. Неправильна поведінка члена команди щодо офіційних осіб, суперників, партнерів або глядачів поділяється на три категорії відповідно до серйозності провини:

- 1) груба поведінка: дія всупереч хорошому тону або нормам моралі;
- 2) образлива поведінка: наклепницькі або образливі слова, або жести, або будь-яка дія, що виражає зневагу;
- 3) агресія: фізичний напад або агресивні та загрозливі дії.

#### **4. Застосування санкцій**

Відповідно до рішення першого судді і залежно від серйозності провини застосовуються і записуються у протокол такі санкції: зауваження, вилучення, дискваліфікація.

1. Зауваження: перша груба поведінка під час матчу будь-якого члена команди карається очком і право подачі переходить супернику.

2. Вилучення:

1) член команди, якого покарано вилученням, не може брати участь до кінця партії і повинен бути негайно замінений згідно з правилами заміни, якщо знаходиться на майданчику, і повинен йти до роздягальні команди до завершення партії, без інших наслідків. Вилучений головний тренер втрачає право втручатися у гру до кінця партії і повинен йти до роздягальні команди до завершення партії;

2) перший випадок образливої поведінки члена команди карається вилученням без інших покарань;

3) другий випадок грубої поведінки в цьому ж матчі того ж члена команди карається вилученням без інших покарань.

3. Член команди, якого покарано дискваліфікацією, повинен бути негайно замінений згідно з правилами заміни або виключною заміною, якщо знаходиться на майданчику, і повинен негайно йти до роздягальні команди до завершення матчу без інших наслідків:

1) перший випадок агресивної поведінки або нападу, спроба чи загрозлива агресія карається дискваліфікацією без інших наслідків;

2) другий випадок образливої поведінки в цьому ж матчі того ж члена команди карається дискваліфікацією без інших наслідків;

3) третій випадок грубої поведінки в цьому ж матчі того ж члена команди карається дискваліфікацією без інших наслідків.

#### **5. Застосування санкцій за неправильну поведінку**

1. Всі санкції за неправильну поведінку є індивідуальними (персональними), і дійсні протягом всього матчу та записуються до протоколу.
2. Повторення неправильної поведінки одним і тим самим членом команди в цьому ж матчі карається у зростаючому порядку прогресивно (за кожну наступну провину один і той самий член команди в цьому ж матчі отримує більш суворіше покарання).
3. Вилучення або дискваліфікація, зумовлені образливою поведінкою або агресивними діями (нападом), не вимагають попередніх санкцій.
4. Будь-яка неправильна поведінка до або між партіями карається відповідно до ч. 4 розділу IX Правил, і санкції застосовуються в наступній партії.

## **6. Картки для санкцій**

1. Попередження:  
без санкції  
етап 1: усне попередження;  
етап 2: жовта картка.
2. Зауваження: санкція – червона картка.
3. Вилучення: санкція – червона + жовта картки разом.
4. Дискваліфікація: санкція – червона + жовта картки окремо.

## **X. СУДДІВСЬКА КОМАНДА І ПРОЦЕДУРИ**

### **1. Склад**

1. Суддівська бригада на матч складається з таких офіційних осіб:
  - 1) перший суддя;
  - 2) другий суддя;
  - 3) суддя відеоповтору;
  - 4) резервний суддя;
  - 5) секретар;
  - 6) чотири (два) лінійних.
2. Їх розташування показане в додатку 13 до цих Правил.  
Для офіційних змагань обов'язковим є суддя відеоповтору (якщо використовується система відеоповтору), резервний суддя та помічник секретаря.

### **2. Процедури**

1. Лише перший і другий судді можуть давати свисток під час матчу:
  - 1) перший суддя дає сигнал на подачу, що починає розігрування;
  - 2) перший і другий судді дають сигнал про закінчення розігрування за умови, що вони впевнені в тому, що була здійснена помилка і вони визначили її характер.

2. Судді можуть давати свисток, коли м'яч поза грою, для того щоб вказати дозволяють вони чи відхиляють запит команди.

3. негайно після свистка судді про завершення розігрування, він/вона повинен(на) показати офіційними жестами:

1) якщо помилка зафіксована свистком першого судді, він/вона повинен показати:

- а) команду, що подаватиме;
- б) характер помилки;
- в) гравця, котрий зробив помилку (за необхідності);

2) якщо помилка зафіксована свистком другого судді, він/вона повинен показати:

- а) характер помилки;
- б) гравця, який зробив помилку (за необхідності);
- в) команду, що подаватиме, повторюючи жест першого судді.

У цьому випадку перший суддя не показує ні характер помилки, ні гравця, котрий допустив її, а тільки команду, яка повинна подавати;

3) у випадку помилки при атакуючому ударі гравцем задньої лінії або гравцем ліберо обоє суддів діють відповідно до вищезазначених правил пункту 3 цієї частини;

4) у випадку подвійної помилки обидва судді показують в такому порядку:

- а) характер помилки;
- б) гравців, які зробили помилку (якщо необхідно).

Команду, що подає наступною, вказує перший суддя.

### **3. Перший суддя**

1. Перший суддя виконує свої функції сидячи або стоячи на суддівській вищці, що розташована на одній із сторін сітки.

2. Рівень його очей має бути приблизно 50 см над сіткою.

3. Перший суддя керує матчем від початку до кінця. Він/вона керує всіма членами суддівської бригади і членами команд.

4. Під час матчу рішення першого судді є остаточними. Він/вона має право відмінити рішення інших членів суддівської бригади, якщо помітив(ла), що вони помилкові.

5. Перший суддя може навіть замінити члена суддівської бригади, який не виконує правильно свої обов'язки.

6. Перший суддя також контролює роботу подавальників м'ячів і швидких протиральників підлоги.

7. Перший суддя має вирішувати будь-які питання, що стосуються гри, включаючи і ті, що не передбачені Правилами.

8. Перший суддя не повинен дозволяти жодних обговорень його/її рішень.

9. На прохання ігрового капітана перший суддя дає пояснення щодо застосування або інтерпретації правил, на основі яких він/вона прийняв(ла) своє рішення.

10. Якщо ігровий капітан не згоден із поясненням першого судді і вирішує опротестувати це рішення, він/вона повинен негайно зарезервувати право записати цей протест після закінчення матчу. Перший суддя дозволяє ігровому капітану реалізувати це право.

11. Перший суддя несе відповідальність за відповідність обладнання до і під час матчу та умов ігрового поля ігровим вимогам.

#### **4. Обов'язки**

1. Перед матчем перший суддя:

- 1) перевіряє стан ігрового поля, м'ячі та інше обладнання;
- 2) проводить жеребкування з капітанами команд;
- 3) контролює розминку команд.

2. Під час матчу перший суддя має право:

- 1) попереджувати команди;
- 2) застосовувати санкції за неправильну поведінку і затримку гри.

3. Приймати рішення про:

- 1) помилки гравця, який подає, та в розташуванні команди, що подає, включаючи заслон;
- 2) помилки у грі з м'ячем;
- 3) помилки над сіткою та помилки гравця при торканні до сітки, насамперед (але не виключно) з боку атакуючого;
- 4) помилки при атакуючому ударі ліберо і гравців задньої лінії;
- 5) завершені атакуючі удари, виконані гравцем по м'ячу вище верхнього краю сітки, направлені ліберо зверху пальцями зі своєї передньої зони;
- 6) м'яч, що повністю пересікає нижню площину під сіткою;
- 7) здійснене блокування гравцями задньої лінії чи спроба блокування гравцем ліберо;
- 8) м'яч, що пересікає сітку на майданчик суперника повністю або частково за межами площини переходу, або торкається антени на його/її стороні майданчика;
- 9) м'яч після подачі або третього командного торкання повністю або частково проходить над антеною, на його/її стороні майданчика.

4. Після закінчення матчу він/вона перевіряє протокол і підписує його.

#### **5. Другий суддя**

1. Другий суддя виконує свої обов'язки, стоячи за межами ігрового майданчика біля стійки, на протилежному боці від першого судді, обличчям до першого судді.

2. Другий суддя є помічником першого судді, але має також свою власну сферу повноважень. Якщо перший суддя виявляється не в змозі продовжувати виконання своїх обов'язків, другий суддя може замінити першого суддю.

3. Другий суддя може без свистка показувати помилки, що не належать до його/її сфери повноважень, але не може наполягати на їх прийнятті першим суддею.

4. Другий суддя контролює роботу секретаря(ів).
5. Другий суддя спостерігає за членами команди, які знаходяться на лавці, і повідомляє про їх неправильну поведінку першому судді.
6. Другий суддя контролює гравців у місцях розминки.
7. Другий суддя дозволяє перерви, контролює їх тривалість і відхиляє неправильні запити.
8. Другий суддя контролює кількість тайм-аутів і замін, використаних кожною командою, і повідомляє першого суддю і головного тренера, відповідно, про другий тайм-аут і про п'яту, і шосту заміни.
9. У разі травми гравця другий суддя дозволяє виняткову заміну або надає 3 хвилини часу для відновлення.
10. Другий суддя контролює стан підлоги, особливо в передній зоні. Також він перевіряє під час матчу відповідність м'ячів вимогам правил.
11. Для офіційних змагань обов'язок, що викладено в пункті 6 цієї частини, виконує резервний суддя.

## **6. Обов'язки**

1. На початку кожної партії, після зміни сторін майданчика у вирішальній партії і за необхідності, він перевіряє відповідність дійсних позицій гравців на майданчиках із записом у картках розташування.
2. Під час матчу другий суддя приймає рішення, дає свисток і показує жестом:
  - 1) перехід на майданчик і у простір суперника під сіткою;
  - 2) помилки в розташуванні команди, що приймає;
  - 3) помилкове торкання гравцем сітки переважно (але не виключно) на стороні блокуючих або антени з його/її сторони майданчика;
  - 4) здійснене блокування гравцями задньої лінії чи спроба блокування гравцем ліберо; або помилку при атакуючому ударі гравцем задньої лінії або гравцем ліберо;
  - 5) торкання м'ячем стороннього предмета;
  - 6) торкання м'яча з підлогою, якщо перший суддя перебуває в позиції, що не дозволяє побачити це торкання;
  - 7) м'яч, що пересікає сітку на майданчик суперника повністю або частково за межами площини переходу або торкається антени на його/її стороні майданчика;
  - 8) м'яч після подачі та третього командного торкання повністю або частково проходить над антеною, на його/її стороні майданчика.
3. Після закінчення матчу він/вона перевіряє та підписує протокол.

## **7. Суддя відеоповтору**

Для офіційних змагань, якщо використовується система відеоповтору (СВП/VCS), суддя відеоповтору є обов'язковим.



1. Розташування. Суддя відеоповтору виконує свої функції на обладнанні для відеоперегляду, що розташовано окремо та визначається технічним делегатом ФІВБ.

2. Обов'язки. Він/вона контролює процес відеоперегляду та забезпечує, щоб він проходив відповідно до чинного регламенту про запит відеоперегляду.

3. Суддя відеоперегляду повинен бути одягнутим в офіційну форму судді під час виконання своїх обов'язків. Після процесу відеоперегляду він/вона повідомляє першому судді про характер помилки.

4. Наприкінці матчу він/вона підписує протокол.

## **8. Резервний суддя**

Під час проведення офіційних змагань резервний суддя є обов'язковим.

1. Розташування. Резервний суддя виконує свої функції розміщуючись в окремій позиції, визначеній схемою майданчика ФІВБ.

2. Обов'язки. Резервний арбітр зобов'язаний:

- 1) носити офіційну суддівську форму під час виконання своїх функцій;
- 2) замінити другого суддю у разі його відсутності або у випадку, якщо він/вона не може продовжити свою роботу або у випадку, якщо другий суддя став першим суддею;
- 3) контролює таблички для заміни (якщо вони використовуються), перед матчем і між сетами;
- 4) перевіряє роботу тренерських планшетів перед і між партіями, якщо є проблеми;
- 5) допомагає другому судді утримувати вільну зону чистою;
- 6) допомагає другому судді під час процедури виходу до роздягальні команди видаленого/дискваліфікованого члена команди;
- 7) контролювати гравців на заміні у місці розминки та на лавці команди;
- 8) принести другому судді чотири м'ячі для матчу одразу після подання стартового розташування гравців і дати другому судді ігровий м'яч після того як він/вона закінчить перевірку розташування гравців;
- 9) допомагає другому судді керувати роботою протиральників.

## **9. Секретар**

Секретар виконує свої обов'язки сидячи за столиком секретаря на протилежній від першого судді стороні майданчика, обличчям до нього/неї.

1. Він веде протокол відповідно до Правил, співпрацюючи з другим суддею.

2. Він використовує зумер або інший звуковий пристрій для повідомлення про невідповідності або для подачі сигналу суддям відповідно до своїх обов'язків.

3. Перед матчем і партією секретар:

1) записує у протокол дані про матч і команди, включаючи прізвища і номери гравців ліберо, відповідно до процедур, що діють, і отримує підписи капітанів і головних тренерів;

2) записує початкове розташування кожної команди з картки розташування (або перевіряє дані, що отримані через електронні пристрої). Якщо він/вона не отримав(ла) картки розташування вчасно, він/вона негайно повідомляє про цей факт другому судді.

4. Під час матчу секретар:

1) записує набрані очки;

2) контролює черговість подач кожної команди і негайно, після удару на подачі, вказує суддям на її порушення;

3) уповноважений підтвердити і повідомити про запити на заміни гравців з використанням звукового сигналу, контролюючи їх кількість, і записує заміни і тайм-аути, інформуючи другого суддю;

4) повідомляє суддів про запит ігрової перерви, що є неправильною;

5) сповіщає суддів про закінчення партій і про набір 8-го очка у вирішальній партії;

6) записує будь-які санкції і неправильні запити;

7) записує всі інші події гри за вказівкою другого судді, у т.ч. виключні заміни, час для відновлення, довготривалі перерви, зовнішню перешкоду, перепризначення і тощо;

8) контролює інтервали між партіями.

5. У кінці матчу секретар:

1) записує остаточний результат;

2) у разі протесту, з попереднього дозволу першого судді, записує або дозволяє капітанові команди записати у протокол зміст опротестованого епізоду;

3) після того як сам/сама підписує протокол, отримує підписи капітанів команд, а потім – суддів.

## **10. Помічник секретаря**

1. Помічник секретаря виконує свої функції сидячи за столиком секретаря поряд з ним/нею.

2. Обов'язки помічника секретаря:

1) записує заміщення, що стосуються ліберо;

2) допомагає секретарю в адміністративній діяльності;

3) якщо секретар не в змозі виконувати свою роботу, помічник секретаря замінює його.

3. Перед матчем і партією помічник секретаря:

1) готує протокол контролю ліберо;

2) готує запасний протокол.

4. Під час матчу:

1) записує дані заміщень/перепризначень ліберо;

2) повідомляє суддів про будь-яку помилку заміщення ліберо використовуючи звуковий сигнал;

3) працює з ручним табло на столику секретаря;

4) контролює табло (перевіряє, чи на всіх табло однаковий рахунок);

5) за необхідності, оновлює запасний протокол і передає його секретареві.

5. У кінці матчу помічник секретаря:

1) підписує протокол контролю ліберо і надає його для перевірки;

2) підписує протокол.

В офіційних змаганнях, на яких використовується електронний протокол, помічник секретаря інформує секретаря про заміни, спрямовує другого суддю до запитів команд про перерви та контролює заміщення ліберо.

## 11. Лінійні судді

Якщо використовуються тільки двоє лінійних, то вони стоять в кутах майданчика, найближчих до правої руки кожного судді, по діагоналі, 1-2 м від кутів.

Кожен з них контролює обидві (бокову і лицьову) лінії на своєму боці.

Якщо використовується чотири лінійних судді, вони стоять у вільній зоні на відстані 1-3 м від кожного кута майданчика, на уявному продовженні лінії, яку вони контролюють.

## 12. Обов'язки лінійних суддів

1. Лінійні судді виконують свої обов'язки, використовуючи прапорці (40 x 40 см), та сигналізують:

1) м'яч «у майданчику» і «за» завжди, коли м'яч приземляється біля їх лінії;

2) торкання м'яча, що вийшов «за» від приймаючої команди;

3) м'яч торкається антени, м'яч після подачі пересікає сітку за межами площини переходу і тощо;

4) заступ будь-якого гравця (крім того, який подає) за межі свого майданчика в момент удару на подачі;

5) заступ гравця, який подає;

6) будь-яке торкання антени на своєму боці майданчика будь-яким гравцем під час його ігрової дії з м'ячем або коли це заважає грі;

7) м'яч, що пересікає сітку за межами площини переходу на майданчик суперника або торкається антени на його боці майданчика.

2. На прохання першого судді лінійний суддя повинен повторити свій сигнал.

## 13. Офіційні сигнали

1. Жести суддів. Судді показують офіційними жестами причину своїх свистків (характер помилки, що зафіксована свистком, або мету дозволеної зупинки у грі).

Жест повинен утримуватися деякий час, і якщо він показується однією рукою, то рука відповідає стороні команди, що зробила помилку або запит.

2. Сигнали прапорцем лінійних суддів. Лінійні судді показують офіційними жестами (прапорцем) характер зафіксованої помилки і утримують жест деякий час.

## **XI. ВИЗНАЧЕННЯ**

### **1. Контрольна зона змагань**

Контрольна зона змагань – це коридор навколо ігрового майданчика і вільної зони, що включає всі площі до зовнішніх перешкод або обмежень розмітки (Додаток 1 до Правил спортивних змагань з волейболу).

### **2. Зони**

Частини в межах ігрового поля (тобто ігрового майданчика і вільної зони), що мають спеціальне призначення (чи особливі обмеження), встановлене текстом цих Правил. До складу зон входять: передня зона, зона подачі, зона заміни, вільна зона, задня зона і зона заміщення ліберо.

### **3. Місця**

Це частини підлоги за межами вільної зони, встановлені Правилами, що мають спеціальні функції. До складу місць входить місце розминки.

### **4. Нижня площина переходу**

Це простір, що обмежений, у своїй верхній частині, нижнім краєм сітки і шнуром кріплення сітки до стійок, з боків – стійками, внизу – ігровою поверхнею.

### **5. Площина переходу**

Площина переходу обмежена:

- 1) горизонтальною стрічкою у верхній частині сітки;
- 2) антенами та їх продовженням;
- 3) стелею.

М'яч повинен перейти на майданчик суперника через площину переходу.

### **6. Зовнішній простір**

Зовнішній простір – це частина вертикальної площини сітки, що лежить за межами площини переходу і нижньої площини переходу.

## **7. Зона заміни**

Це частина вільної зони, в якій проводяться заміни.

## **8. Перший удар команди**

Є чотири випадки, коли ігрова дія вважається першим командним торканням:

- 1) прийом подачі;
- 2) прийом атаки команди суперника;
- 3) прийом м'яча, що відскакує від власного блоку;
- 4) прийом м'яча, що відскакує від блоку суперника.

## **9. Протокол**

Серія подій перед початком матчу, включаючи жеребкування, розминку, представлення команд та суддів, описані у Довіднику про конкретні змагання.

## **10. Помилка**

- 1) ігрова дія, що суперечить правилам;
- 2) порушення правила, крім ігрової дії.

## **11. Дриблінг**

Дриблінг означає постукування м'ячем (зазвичай, як підготовка до підкидання і подачі). Інші підготовчі дії можуть включати (серед інших) перекидання м'яча з руки в руку.

## **12. Подавальники м'ячів та швидкі протиральники**

Це персонал, роботою якого є підтримувати хід гри шляхом перекочування м'яча гравцю на подачі між розігруваннями. Швидкі протиральники – це персонал, який виконує роботу щодо підтримання підлоги чистою та сухою. Вони протирають майданчик до матчу, між партіями та, в разі необхідності, після кожного розігрування, використовуючи маленькі рушники.

## **13. Розігрування-очко**

Це система здобуття очок, при якій очко набирається кожного разу, коли виграно розігрування м'яча.

## **14. Інтервал**

Це час між партіями. Зміна майданчиків у п'ятій (вирішальній) партії не повинна розглядатися як інтервал.

## **15. Перепризначення**

Це дія, коли ліберо не може продовжувати гру або оголошений «не може грати» (у разі якщо в розпорядженні команди один ліберо), його місце може зайняти інший гравець (окрім заміщеного ним гравця), який у момент перепризначення не знаходиться на майданчику.

## **16. Заміщення**

Це дія, коли гравець залишає майданчик, а один із ліберо (якщо їх більше одного) займає його/її місце. Це може бути зміна ліберо на ліберо. Гравець може потім замістити будь-якого ліберо. Між заміщеннями ліберо повинно відбутися завершене розігрування.

## **17. Втручання**

Будь-яка дія, що може створити перевагу над командою суперника, або будь-які дії, що заважають грі суперника з м'ячем.

## **18. Форма ФІВБ О-2 (біс)**

Офіційна форма ФІВБ для реєстрації гравців та офіційних осіб. Повинна бути надана на нараді перед початком змагання.

## **19. Зовнішня перешкода**

Предмет або особа, що знаходиться за межами ігрового майданчика або поблизу межі вільного ігрового простору та створює перешкоду польоту м'яча, наприклад: верхня апаратура освітлення, вишка судді, ТВ обладнання, стіл секретаря, стійки сітки. До зовнішньої перешкоди не входять антени, оскільки вони вважаються частиною сітки.

## **20. Заміна**

Це дія, коли один регулярний гравець залишає майданчик, а інший регулярний гравець займає його (її) місце.

# **ХІІ. СПОРТИВНІ ЗМАГАННЯ З ВОЛЕЙБОЛУ НА СНІГУ ЯК ОКРЕМА ДИСЦИПЛІНА У ВОЛЕЙБОЛІ**

## **1. Характеристика гри**

Волейбол на снігу є спортивною грою, в яку грають дві команди на вкритому снігом майданчику, розділеному сіткою.

Мета гри – спрямувати м'яч над сіткою та приземлити його на майданчику суперника, а також запобігти аналогічним спробам суперника. Команда має право доторкнутись до м'яча не більше трьох разів поспіль для повернення м'яча (на додачу до торкання на блоку).

М'яч вводиться у гру за допомогою подачі: один з гравців подає м'яч над сіткою на бік суперників. Розігрування триває до приземлення м'яча на ігровий майданчик, виходу м'яча за межі ігрового майданчика або помилки однієї з команд при поверненні м'яча.

У грі у волейбол на снігу команда, що виграла розігрування, отримує очко (система «кожне розігрування-очко»). Коли розіграш виграє команда, що приймає подачу, вона здобуває очко і право вводити м'яч у гру. У кожному такому випадку здійснюється перехід спортсменів за коловою системою, що забезпечує по чергове введення м'яча у гру всіма гравцями команди.

## 2. Ігрове поле

Ігрове поле складається з ігрового майданчика та вільної зони. Воно має бути прямокутним і симетричним.

**РОЗМІР.** Ігровий майданчик представляє собою прямокутник розміром 16 x 8 м, оточений з усіх боків вільною зоною шириною не менше 3 м.

**ІГРОВА ПОВЕРХНЯ.** Поверхня для гри повинна бути вкрита снігом, бути максимально пласкою і рівномірною, вільною від каміння або будь-яких перешкод, що можуть травмувати гравців. Для офіційних змагань глибина шару снігу повинна становити не менше 30 см.

**ЛІНІЇ НА МАЙДАНЧИКУ.** Ширина всіх ліній становить 5 см. Лінії повинні мати колір, значно контрастніший до кольору снігу. Межі ігрового майданчика обмежуються двома боковими лініями та двома лицьовими лініями. Центральна лінія відсутня. Бокові і лицьові лінії входять у розміри ігрового майданчика. Лінії майданчика – це стрічки, виготовлені зі стійкого матеріалу. Будь-які відкриті кріплення повинні бути виготовлені з м'якого гнучкого матеріалу.

**ЗОНИ І МІСЦЯ.** Існують тільки ігровий майданчик, зона подачі та вільна зона, що оточує ігровий майданчик. Зона подачі – це ділянка шириною 8 м позаду кожної лицьової лінії, що продовжується до кінця вільної зони.

**ПОГОДА.** Погода не повинна становити загрозу травмування для гравців.

## 3. Сітка і стійки

**ВИСОТА СІТКИ.** Сітку встановлено вертикально над центральною віссю ігрового майданчика. Верхній край сітки встановлюється на висоті 2,43 м для чоловіків і 2,24 м для жінок. Висота сітки може варіюватись в залежності від вікових груп. Висота сітки вимірюється від центру ігрового майданчика за допомогою вимірювальної лінійки. Висота сітки над двома боковими лініями повинна бути однаковою і не повинна перевищувати офіційну висоту більш ніж на 2 см.

**СТРУКТУРА СІТКИ.** Сітка повинна мати довжину 8,0–8,5 м і ширину 1 м ( $\pm 3$  см) при тугому натягненні і вертикальному встановленні над вузькою віссю в центрі ігрового майданчика. Розмір клітинки сітки – максимум 10 см. Верхній і нижні краї сітки сформовані двома горизонтальними стрічками шириною 7–10 см, виготовленими зі складеної вдвічі парусини, переважно темно-синього або яскравого кольору, прошитої по всій довжині. Для офіційних змагань можуть використовуватися сітки довжиною 8 м із меншими клітинками і символікою, відображеною між кінцями сітки і стійками, за умови, що зберігатиметься видимість для спортсменів та спортивних функціонерів. Всередині верхньої стрічки знаходиться гнучкий кабель, всередині нижньої стрічки – шнур. За допомогою кабелю і шнура здійснюють кріплення сітки до стійок і натягнення її верхнього і нижнього країв.

**БІЧНІ СТРІЧКИ.** Дві кольорові стрічки шириною 5 см (такої ж ширини, як і ширина лінії майданчика) і довжиною 1 м прикріплені вертикально до сітки і розташовані безпосередньо над кожною бічною лінією. Такі стрічки вважаються частиною сітки.

**АНТЕНИ.** Антена – це гнучкий стержень довжиною 1,80 м і діаметром 10 мм, виготовлений із скловолокна або подібного матеріалу. Антена прикріплюється із зовнішнього краю кожної бічної стрічки. Антени розташовані на протилежних сторонах сітки. Кожна антена здійснюється над сіткою на 80 см і пофарбована смугами шириною 10 см контрастних кольорів, переважно червоного і білого. Антени вважаються частиною сітки і обмежують площину переходу з боків.

**СТІЙКИ.** Стійки, що підтримують сітку, встановлюються зовні за бічними лініями. Бажано, щоб стійки були регульованими. Стійки є закругленими і гладкими та кріпляться до поверхні без розтяжок. Не повинно бути небезпечних або утворюючих перешкоди пристроїв чи предметів. Стійки повинні бути підбитими. Для офіційних змагань стійки, що підтримують сітку, розташовують на відстані 1 м за бічною лінією.

#### **4. М'ячі**

**СТАНДАРТИ.** М'яч повинен мати сферичну форму і бути виготовлений з еластичного матеріалу (шкіри, синтетичної шкіри або подібного матеріалу), що не поглинає вологу. Колір: світлий однотонний або комбінація кольорів. Окружність: 66-68 см. Вага: 260-280 г.

**ОДНОМАНІТНІСТЬ М'ЯЧІВ.** Всі м'ячі, що використовуються у матчі, повинні мати однакові стандарти і бути затверджені Міжнародною федерацією волейболу.

#### **5. Учасники змагань**

**СКЛАД КОМАНДИ.** Команда складається з трьох гравців і, можливо, одного запасного гравця. Тільки гравці, зазначені у протоколі змагань, можуть, зазвичай, входити в зону змагань (контрольну зону) і брати участь в офіційній розминці та у матчі.



Одного з гравців визначають капітаном команди, який повинен бути зазначений у протоколі. Гравцям не дозволяється отримувати зовнішню допомогу або допомогу тренера протягом матчу.

**РОЗМІЩЕННЯ КОМАНДИ.** Місцезнаходження команди повинно бути на відставні мінімум 1,5 м від бічної та лицьової ліній.

**ЕКІПРУВАННЯ.** Екіпірування гравців складається із взуття з хорошим зчепленням зі снігом, що не представляє жодної загрози здоров'ю гравця, футболок з довгими або короткими рукавами та довгих штанів в обтяжку. Чоловіки можуть носити шорти поверх довгих штанів в обтяжку. Гравці можуть носити рукавички та шапку. Гравці кожної команди повинні носити форму одного кольору та стилю. Футболки гравців повинні бути пронумеровані цифрами від 1 до 4. Номер повинен розташовуватися на грудях. Колір номера повинен бути контрастним до кольору футболки. Висота номера повинна становити мінімум 10 см. Ширина смуги, що формує цифри, повинна становити мінімум 1,5 см. Для захисту або підтримки гравці можуть носити компресійні пов'язки (прошиті захисні вироби для профілактики травм).

**ЗАМІНА ЕКІПРУВАННЯ.** У разі якщо обидві команди прибувають на матч у футболках однакового кольору, обов'язковим є проведення жеребкування для визначення команди, що зобов'язана змінити форму на інший колір. Перший суддя може дозволити одному або кільком гравцям: грати в куртці або дощовику, змінити вологу футболку або взуття між партіями.

**ЗАБОРОНЕНІ ПРЕДМЕТИ.** Заборонено носити предмети одягу, що можуть призвести до травми або надати гравцю штучні переваги. Гравці можуть носити окуляри або лінзи на свій власний ризик.

**КЕРІВНИКИ КОМАНДИ.** Капітан команди відповідає за дотримання командою правил поведінки та дисципліну в команді.

**КАПІТАН.** Перед матчем капітан команди підписує протокол змагань та представляє свою команду на жеребкуванні.

Протягом матчу тільки капітану дозволено звертатися до судді, якщо м'яч знаходиться поза грою, у таких трьох випадках:

- 1) попросити надати роз'яснення щодо застосування або тлумачення Правил;
- 2) попросити дозволу:
  - а) змінити форму або екіпірування;
  - б) перевірити номер гравця, який подає м'яч;
  - в) перевірити сітку, м'яч, поверхню тощо;
  - г) повторно виставити лінії на майданчику;
- 3) попросити тайм-аут.

У разі необхідності покинути зону гри, гравці повинні отримати дозвіл суддів. У кінці матчу всі гравці дякують суддям і суперникам. Капітан підписує протокол змагань для затвердження результату.

## **6. Набір очок, виграш партії та матчу**

**НАБІР ОЧОК.** Команда набирає очко у разі:

- 1) успішного приземлення м'яча на майданчику суперника;
- 2) здійснення помилки командою суперника;
- 3) отримання зауваження командою суперника.

**ПОМИЛКА.** Команда здійснює помилку, виконуючи ігрову дію, що суперечить правилам (або тим чи іншим чином порушуючи правила). Судді фіксують помилки і визначають наслідки згідно з правилами:

- 1) якщо дві або більше помилки здійснено послідовно, враховують тільки першу помилку;
- 2) якщо дві або більше помилок здійснено суперниками одночасно, це називають обоюсторонньою помилкою і розігрування переграється.

**РОЗІГРУВАННЯ ТА ЗАВЕРШЕНЕ РОЗІГРУВАННЯ.** Розігрування – це послідовність ігрових дій з моменту удару на подачі гравцем, який подає, до моменту виходу м'яча із гри. Завершене розігрування – це послідовність ігрових дій, в результаті яких здобувається очко, включаючи:

- 1) визначення зауваження;
- 2) втрату подачі щодо удару на подачі, виконаного після завершення часового обмеження;
- 3) якщо команда, що подає, виграє розігрування, вона набирає очко і продовжує подавати;
- 4) якщо команда, що приймає, виграє розігрування, вона набирає очко і повинна подавати наступною.

**ВИГРАШ ПАРТІЇ.** Партія виграється командою, що першою набирає 15 очок з перевагою у два очки. У разі рівного рахунку 14:14 гра триває до досягнення переваги у 2 очки (16:14, 17:15 і т. д.).

**ВИГРАШ МАТЧУ.** Матч продовжується до двох перемог по партіях. При рахунку у партіях 1:1, вирішальна партія продовжується до 15 очок з перевагою у 2 очки.

**НЕЯВКА ТА НЕПОВНА КОМАНДА.** Якщо команда відмовляється грати після вимоги зробити це, вона оголошується командою, що не з'явилася, і програє матч з результатом 0–2 в матчі і 0–15, 0–15 в кожній партії. Команда, що не виходить вчасно на ігровий майданчик, оголошується командою, що не з'явилася.

Команда вважається неповною, якщо у протоколі змагань зареєстровано менше 3-ьох гравців, а саме: 1 гравець або 2 гравці. Команда, оголошена неповною в партії або в матчі, програє партію або матч. Команда-суперник отримує очки, або ж - очки і партії, необхідні для перемоги в партії або в матчі. Неповна команда зберігає свої очки і партії.

## **7. Структура гри**

**ЖЕРЕБКУВАННЯ.** Перед офіційною розминкою суддя проводить жеребкування для визначення першої подачі і сторін майданчика у першій партії. Жеребкування відбувається у присутності двох капітанів команд, якщо необхідно.

Переможець жеребкування вибирає право подавати або приймати подачу, або сторону ігрового майданчика. Капітан, який програв жеребкування, приймає варіант, що залишився. У другій партії капітан, який програв жеребкування в першій партії, вибирає право подавати або приймати подачу, або сторону ігрового майданчика.

**ОФІЦІЙНА РОЗМИНКА.** Перед матчем командам буде надано 3-х хвилинний період офіційної розминки на сітці.

**РОЗТАШУВАННЯ ГРАВЦІВ.** У грі завжди повинні брати участь по 3 гравці від кожної команди. Початкове розташування гравців вказує на порядок подачі м'яча гравцями. Такий порядок повинен зберігатися протягом всієї партії.

Перед початком кожної партії капітан команди повинен повідомити початкове розташування гравців своєї команди другому судді або секретарю. Гравці, не включені до початкового розташування на партію, є запасними в цій партії. Після того, як початкове розташування буде повідомлено другому судді або секретарю, змінювати початкове розташування без звичайної заміни не дозволяється.

У випадку розбіжностей між порядком подачі та початковим розташуванням діють таким чином:

1) якщо таку розбіжність виявлено до початку партії, позицію гравця, який подає, необхідно виправити згідно з карткою початкового розташування, у такому випадку санкції не застосовуються;

2) якщо до початку партії будь-який гравець на майданчику не зареєстрований у картці початкового розташування на відповідну партію, такого гравця необхідно замінити згідно з карткою початкового розташування. У такому випадку санкції не застосовуються;

3) якщо капітан команди бажає залишити такого(-их) не зареєстрованих, гравців на майданчику, капітан повинен за допомогою відповідного сигналу рукою попросити звичайну(-і) заміну(-и), що заноситься до протоколу;

4) якщо розбіжність між порядком подачі та карткою розташування виявлено пізніше, помилку в розташуванні команди необхідно виправити. Усі очки, набрані командою-суперником, зберігаються. Окрім того, команда-суперник отримує очко та право наступної подачі. Усі очки, набрані командою, що не з'явилася, з певного моменту неявки до моменту виявлення, анулюються;

5) якщо на майданчику знаходиться гравець, якого не занесено до списку гравців у протоколі, очки, набрані командою суперника, зберігаються, і команда суперника отримує очко і право подачі. Команда, що не з'явилася, втрачить всі свої очки та/або партії (0:15, за необхідності), набрані з моменту виходу незареєстрованого гравця на майданчик, та повинна буде надати нову переглянута картку початкового розташування, а також відправити на майданчик нового зареєстрованого гравця на позицію незареєстрованого гравця.

**ПОЗИЦІЇ.** У момент удару по м'ячу гравцем, який подає, кожна команда повинна знаходитися в межах свого власного майданчика (за виключенням гравця, який подає). Гравці мають право займати будь-яке місце. Визначені позиції на майданчику відсутні.

**ПОМИЛКА В РОЗТАШУВАННІ.** Помилку у розташуванні не існує.

**ПОРЯДОК ПОДАЧІ.** Порядок розташування, визначений капітаном команди, повинен підтримуватися впродовж партії безпосередньо після жеребкування. Якщо команда, що приймає, отримує право подачі, гравці такої команди переходять на одну позицію.

**ПОМИЛКА У ПОРЯДКУ ПОДАЧІ.** Помилка у порядку подачі здійснюється, якщо подачу не здійснено згідно з порядком подачі. Команда карається очком, а право подачі переходить супернику.

## 8. Ігрові дії

### 1. СТАН ГРИ

**М'ЯЧ У ГРІ.** М'яч знаходиться у грі з моменту удару на подачі, дозволеній суддею.

**М'ЯЧ ПОЗА ГРОЮ.** М'яч знаходиться поза грою з моменту помилки, зафіксованої свистком судді, а за відсутності помилки – з моменту, коли пролунав свисток.

**М'ЯЧ «У МАЙДАНЧИКУ».** М'яч вважається «у майданчику», якщо в будь-який момент його контакту з поверхнею ігрового майданчика його частина торкається майданчика, включаючи обмежуючі лінії.

**М'ЯЧ «В АУТІ».** М'яч вважається «в ауті», якщо він:

- 1) повністю падає на землю за межами обмежувальних ліній (не торкаючись їх);
- 2) торкається предмета за межами ігрового майданчика або особи, яка не бере участь у грі; торкається антен, шнурів, стійок або самої сітки за межами бічних стрічок;
- 3) перетинає вертикальну площину сітки частково або повністю за межами площини переходу протягом подачі або протягом третього удару команди;
- 4) повністю перетинає нижній простір під сіткою.

### 2. ІГРОВІ ДІЇ З М'ЯЧЕМ

Кожна команда повинна грати в межах свого власного ігрового поля і простору. Однак, м'яч може бути повернений з-за меж вільної зони.

**УДАРИ КОМАНДИ.** *Удар* – це будь-яке торкання гравцем м'яча у грі. Кожній команді надано право максимум на три удари для повернення м'яча над сіткою. Якщо команда використовує більше трьох ударів, вона здійснює помилку «чотири удари». *Послідовні торкання.* Гравець не може вдарити м'яч два рази поспіль. *Одночасні торкання.* Два або три гравці можуть торкатися м'яча одночасно. Коли два або три члени команди торкаються м'яча одночасно, це вважається двома (трьома) ударами (за винятком блокування). Якщо вони намагаються дотягнутися до м'яча, але тільки один з них торкається його, зараховується один удар. Зіткнення гравців не вважається помилкою. Якщо одночасне торкання м'яча над сіткою двома суперниками призводить до тривалого контакту з м'ячем, гра продовжується. *Удар за підтримки.* У межах ігрового поля гравцеві не дозволяється використовувати підтримку партнера по команді або будь-якого пристрою/предмета для виконання удару по м'ячу.

Проте гравець, який знаходиться на межі здійснення помилки (торкання сітки, перехід на сторону суперника тощо), може бути зупинений або затриманий партнером по команді.

**ХАРАКТЕРИСТИКИ УДАРУ.** М'яч може торкатися будь-якої частини тіла. *Одночасні торкання:* м'яч може торкатися різних частин тіла за умови, що такі торкання відбуваються одночасно. Під час прийому передачі зверху пальцями м'яч може не торкатися пальців/рук послідовно, навіть якщо торкання відбуваються під час однієї дії (термін «зверху пальцями», зокрема, стосується дії передачі). *Послідовні торкання:* під час першого удару команди (за винятком прийому подачі) дозволено послідовні торкання за умови, що такі торкання відбуваються під час однієї дії і не виконуються зверху пальцями. Забороняється захоплювати або кидати м'яч. М'яч може відскочити в будь-якому напрямку. *Тривале торкання:* під час захисної дії важкого м'яча контакт з м'ячем може бути на мить подовжено, навіть якщо використовується дія «зверху пальцями» (передача). *Винятки:* при блокуванні послідовні торкання можуть бути зроблені одним або кількома гравцями за умови, що такі торкання відбулися під час однієї дії; при першому ударі команди, якщо тільки м'яч не грається зверху пальцями, м'яч може торкатися різних частин тіла послідовно за умови, що такі торкання відбуваються під час однієї дії; якщо одночасно торкання м'яча над сіткою двома суперниками призводить до тривалого контакту з м'ячем, гра продовжується (команда, що приймає, отримує право на три торкання).

**ПОМИЛКИ ПРИ ГРІ М'ЯЧЕМ.** *Чотири удари:* команда торкається м'яча чотири рази перед його поверненням. *Удар за підтримки:* гравець використовує підтримку партнера по команді або будь-якого пристрою/предмету, для того щоб вдарити м'яч, в межах ігрового поля. *Захват:* м'яч захоплений та/або кинутий не відскакує при ударі. *Подвійне торкання:* гравець торкається м'яча двічі поспіль або м'яч торкається різних частин тіла гравця послідовно.

**М'ЯЧ БІЛЯ СІТКИ. ПІРЕТИН М'ЯЧЕМ СІТКИ.** М'яч, спрямований на майданчик суперника, повинен пройти над сіткою в межах площини переходу. Площина переходу – це частина вертикальної площини сітки, обмежена таким чином:

- 1) знизу – верхнім краєм сітки;
- 2) з боків – антенами та їх уявним продовженням;
- 3) зверху – стелею або перекриттям (за наявності останнього).

М'яч, що перетнув площину сітки у вільну зону суперника, повністю або частково через зовнішній простір, може бути повернений без порушення кількості командних торкань за умови, що:

- 1) м'яч, що повертається, перетинає вертикальну площину сітки знову повністю або частково через зовнішній простір на тій самій стороні майданчика;
- 2) команда суперника не може перешкоджати такій дії;
- 3) м'яч знаходиться «в ауті», якщо він повністю перетинає нижній простір під сіткою.
- 4) гравець може заходити на майданчик суперника для введення м'яча в гру, коли м'яч проходить за межами площини переходу або до повного перетину м'ячем нижнього простору.

**ТОРКАННЯ М'ЯЧЕМ СІТКИ.** Під час переходу через сітку м'яч може торкатися сітки.

**М'ЯЧ У СІТЦІ.** М'яч, що потрапив у сітку, може бути повернений у гру, якщо команда не порушила правило трьох торкань. Якщо м'яч прориває комірку сітки або зриває сітку, розігрування анулюється і переграється.

### 3. ГРАВЕЦЬ БІЛЯ СІТКИ

**ПЕРЕНЕСЕННЯ РУК ЧЕРЕЗ СІТКУ.** При блокуванні гравець може торкатися м'яча над сіткою за умови, що такий гравець не заважає грі суперника до або під час свого атакуючого удару. Після атакуючого удару гравцеві дозволено переносити руку над сіткою за умови, що торкання м'яча відбулося в межах власного ігрового простору такого гравця.

**ПРОНИКНЕННЯ У ПРОСТІР СУПЕРНИКА, НА МАЙДАНЧИК СУПЕРНИКА ТА/АБО У ВІЛЬНУ ЗОНУ СУПЕРНИКА.** Гравцеві дозволено проникати у простір суперника, на майданчик суперника та/або у вільну зону суперника за умови, що це не заважає грі суперника.

**ТОРКАННЯ СІТКИ.** Торкання гравцем сітки між антенами впродовж ігрової дії з м'ячем є помилкою. Ігрові дії з м'ячем включають, серед іншого, безпечні стрибки для подачі, удар (або спробу удару) і приземлення з готовністю до нової дії. Гравці можуть торкатися стійки, шнурів або інших предметів за межами антени, включаючи саму сітку, за умови, що це не заважає грі. Якщо м'яч потрапляє в сітку, внаслідок чого сітка торкається суперника, це не вважається помилкою.

**ПОМИЛКИ ГРАВЦЯ БІЛЯ СІТКИ.** Гравець торкається м'яча або суперника у просторі суперника до або під час атакуючого удару суперника. Гравець заважає грі суперника, проникаючи у простір суперника під сіткою. Гравець заважає грі за рахунок таких дій (серед іншого):

- 1) торкається сітки між антенами або самих антен під час гри з м'ячем;
- 2) використовує сітку між антенами в якості підтримки або стабілізації;
- 3) створює несправедливу перевагу над суперником, торкаючись сітки;
- 4) робить дії, що перешкоджають законній спробі суперника зіграти м'яч;
- 5) захоплює/утримує сітку.

Будь-який гравець, наблизений до м'яча у процесі гри, який намагається зіграти м'яч, вважається таким, який виконує ігрові дії, навіть якщо контакт із м'ячем відсутній. Проте торкання сітки за межами антен не вважається помилкою.

### 4. ПОДАЧА

Подача – це дія із введення м'яча у гру відповідним гравцем, який подає і знаходиться в зоні подачі.

**ПЕРША ПОДАЧА В ПАРТІЇ.** Перша подача в партії виконується командою, визначеною жеребкуванням.

**ПОРЯДОК ПОДАЧІ.** Гравці повинні дотримуватися порядку подачі, передбаченого у протоколі змагань. Після першої подачі в партії гравця, який подає, визначають таким чином:

- 1) якщо розігрування виграє команда, що подавала, гравець, який подавав до цього, подає знову;

2) якщо розігрування виграє команда, що приймала, вона отримує право подачі та робить перехід на одну позицію за годинниковою стрілкою для виконання подачі. Подає гравець, наступний у порядку подачі.

**ДОЗВІЛ НА ПОДАЧУ.** Суддя дозволяє подачу після перевірки готовності обох команд до гри, а також володіння м'ячем гравцем, який подає.

**ВИКОНАННЯ ПОДАЧІ.** Удар по м'ячу повинен виконуватися однією кистю або будь-якою частиною руки після того, як м'яч підкинуто або випущено з руки (рук). Підкинути або випустити м'яч дозволяється тільки один раз. Перекидання м'яча в руках дозволяється. Гравець має право вільно рухатися в зоні подачі. У момент удару по м'ячу при подачі або стрибка для подачі в стрибку гравець, який подає, не повинен торкатися майданчика (включаючи лицьову лінію) або землі за межами зони подачі. Після удару гравець може ступити за межі зони подачі/на майданчик або приземлитися за межами зони подачі/майданчика. Гравець, який подає, повинен здійснити удар по м'ячу протягом 8 секунд після свистка судді на подачу. подача, здійснена до свистка судді, не зараховується і підлягає повторному виконанню. Якщо після того як гравець, який подає, підкинув або випустив м'яч, м'яч приземляється без торкання або захвату гравцем, який подає, подача вважається виконаною. Виконувати повторні спроби подачі в такому випадку не дозволяється.

#### ПОМИЛКИ, ЗРОБЛЕНІ ПІД ЧАС ПОДАЧІ.

Помилки при подачі, що призводять до переходу подачі.

1. Гравець, який подає:

- 1) порушує порядок подачі;
- 2) не виконує подачу правильно.

2. Помилки після удару при подачі. Після правильного удару по м'ячу подача стає помилковою, якщо м'яч:

- 1) торкається гравця команди, що подає, або не перетинає вертикальну площину сітки повністю через площину переходу;
- 2) виходить «в аут».

#### 5. АТАКУЮЧИЙ УДАР

**ХАРАКТЕРИСТИКИ АТАКУЮЧОГО УДАРУ.** Всі дії, в результаті яких м'яч спрямовується на сторону суперника, окрім подачі та блоку, вважаються атакуючими ударами. Атакуючий удар вважається завершеним у момент, коли м'яч повністю перетинає вертикальну площину сітки або його торкається гравець суперника.

Будь-який гравець може виконувати атакуючий удар на будь-якій висоті за умови, що торкання таким гравцем м'яча відбулося в ігровому просторі команди такого гравця.

**ПОМИЛКИ ПРИ АТАКУЮЧОМУ УДАРІ.** Гравець торкається м'яча в межах ігрового простору команди суперника. Гравець направляє м'яч «в аут». Гравець завершує атакуючий удар з передньої зони за допомогою долоні з відкритими пальцями або кінчиків пальців, що є м'якими та розведеними. Гравець завершує атакуючий удар при подачі суперника, коли м'яч знаходиться повністю вище верхнього краю сітки.

Гравець завершує атакуючий удар передачею пальцями зверху, траєкторія якої не є перпендикулярною лінії плечей. Винятком є ситуація, коли гравець намагається передати м'яч своєму партнеру по команді.

## 6. БЛОК

**БЛОКУВАННЯ.** *Блокування* – це дія гравців поблизу сітки для перехоплення м'яча, що йде від суперника, із винесенням частини тіла вище верхнього краю сітки, незалежно від висоти при торканні м'яча. У момент контакту з м'ячем будь-яка частина тіла повинна знаходитися вище верхнього краю сітки. *Спроба блоку.* Спроба блоку – це дія з блокування без торкання м'яча. *Здійснений блок.* Блок вважається здійсненим, якщо гравець, який блокує, торкається м'яча. *Колективний блок.* Колективний блок виконується двома або трьома гравцями, які знаходяться близько один до одного, і є здійсненим, коли один з таких гравців торкається м'яча.

**ТОРКАННЯ ПРИ БЛОКУВАННІ.** Послідовні (швидкі і тривалі) торкання можуть здійснюватися одним або кількома гравцями, які блокують, за умови, що такі торкання відбуваються під час однієї дії. Такі торкання вважаються одним командним торканням.

**БЛОКУВАННЯ У ПРОСТОРІ СУПЕРНИКА.** При блокуванні гравець може переносити свої кисті руки на інший бік сітки за умови, що така дія не заважає грі суперника. Таким чином, не дозволяється торкатися м'яча над сіткою до завершення суперником атакуючого удару.

**БЛОК І КОМАНДНІ ТОРКАННЯ.** Торкання на блоці не вважається командним торканням. Отже, після торкання на блоці команді надається право здійснити три торкання для повернення м'яча. Перше торкання після блоку може бути виконане будь-яким гравцем, включаючи гравця, який торкався м'яча на блоці.

**БЛОКУВАННЯ ПОДАЧІ.** Блокувати подачу суперника заборонено.

**ПОМИЛКИ В БЛОКУВАННІ.** Гравець, який блокує, торкається м'яча у просторі суперника до атакуючого удару суперника або одночасно з атакуючим ударом суперника. Блокування м'яча у просторі суперника за межами антен. Гравець блокує подачу суперника. М'яч від блоку виходить «в аут».

## 9. Перерви, затримки і інтервали

Перерва – це проміжок часу між завершеним розігруванням м'яча і свистком судді на наступну подачу. Єдиним видом звичайних ігрових перерв є тайм-аут.

**КІЛЬКІСТЬ ЗВИЧАЙНИХ ІГРОВИХ ПЕРЕРВ.** Кожна команда має право максимум на один тайм-аут на партію.

**ПОСЛІДОВНІСТЬ ЗВИЧАЙНИХ ІГРОВИХ ПЕРЕРВ.** Запити одного тайм-ауту від обох команд можуть слідувати один за одним в межах однієї перерви. Повинно відбутися завершене розігрування між двома окремими запитами на заміну одної і тієї ж команди (виняток: вимушена заміна, спричинена травмою або виключенням/дискваліфікацією гравця).



**ЗАПИТ ЗВИЧАЙНИХ ІГРОВИХ ПЕРЕРВ.** Звичайні ігрові перерви можуть бути надані на запит капітана. Заміна до початку партії дозволяється і записується як звичайна заміна у відповідній партії.

**ТАЙМ-АУТИ.** Запит тайм-ауту повинен бути зроблений відповідним сигналом руки, коли м'яч знаходиться поза грою та до свистка на подачу. Всі запитані тайм-ауту тривають 30 секунд. Під час всіх звичайних перерв та встановлених тайм-аутів гравці повинні вийти у спеціальну зону для гравців.

**ЗАМІНА.** Заміна – це дія, при якій гравець після реєстрації секретарем входить у гру, щоб зайняти позицію іншого гравця, який повинен залишити майданчик в цей момент. Якщо заміна є вимушеною і спричиненою травмою гравця у грі, така заміна може здійснюватися відповідним сигналом руки, що показує капітан.

**ОБМЕЖЕННЯ ЗАМІН.** Максимальна кількість замін для команди на партію дві. Гравець початкової розстановки може вийти з гри, але тільки один раз за партію, і повернутися на майданчик знову, але тільки один раз за партію. Такий гравець може повернутись на свою колишню позицію в розташуванні або іншу позицію в розташуванні/порядку подачі. Запасний гравець може ввійти до гри на місце гравця початкової розстановки, але тільки один раз на партію, і може бути замінений тим самим гравцем початкової розстановки або іншим гравцем.

**ВИНЯТКОВА ЗАМІНА.** Гравець, який не може продовжувати грати через травму або хворобу, повинен бути замінений згідно з офіційними правилами. Якщо це неможливо, команді надається право на виняткову заміну. Виняткова заміна означає, що будь-який гравець, який не знаходиться на майданчику в момент травми/хвороби, може замінити травмованого/хворого гравця. Заміненому травмованому/хворому гравцю не дозволяється повернутися до гри. Виняткова заміна в жодному разі не може вважатися звичайною заміною, але підлягає реєстрації у протоколі змагань як частина загальної кількості замін у партії та матчі.

**ЗАМІНА ПРИ ВИКЛЮЧЕННІ АБО ДИСКВАЛІФІКАЦІЇ.** Виключений із гри або дискваліфікований гравець повинен бути негайно замінений за допомогою звичайної заміни. Якщо це неможливо, то команда оголошується неповною.

**НЕПРАВИЛЬНА ЗАМІНА.** Заміна є неправильною, якщо йдеться про участь незареєстрованого гравця. Якщо команда провела неправильну заміну і гра була відновлена, повинна застосовуватися така процедура:

- 1) команда карається очком та право подачі переходить супернику;
- 2) заміна повинна бути виправлена;
- 3) очки, набрані командою, що помилилася, з моменту здійснення помилки анулюються. Очки суперника зберігаються.

**ПРОЦЕДУРА ЗАМІНИ.** Фактичний запит заміни починається з моменту подачі капітаном сигналу рукою першому або другому судді. Якщо гравець не готовий, заміна не надається, а до команди застосовується санкція за затримку. Запит заміни підтверджується і повідомляється першим або другим суддею за допомогою свистка.

Перший або другий суддя дозволяє заміну. Заміна повинна тривати протягом часу, необхідного для реєстрації заміни у протоколі, та дозволяти вхід і вихід гравців.

**НЕПРАВИЛЬНІ ЗАПИТИ.** Запит будь-якої звичайної ігрової перерви не може бути здійснено:

- 1) під час розігрування, в момент свистка на подачу або після нього;
- 2) членом команди, який не має відповідного права;
- 3) для заміни гравця команди, що вже провела заміну, без попереднього відновлення гри (а саме: до завершення наступного завершеного розігрування), за винятком випадку травмування/захворювання гравця у грі;
- 4) після використання дозволеної кількості тайм-аутів і замін.

Будь-який неправильний запит, що не впливає на гру та не затримує гру, повинен бути відхилений без жодних санкцій, якщо тільки він не здійснюється повторно в одному матчі. Будь-який наступний неправильний запит в тому ж матчі з боку тієї ж команди вважається затримкою.

#### ЗАТРИМКИ ГРИ

**ВИДИ ЗАТРИМОК.** Неправильні дії команди, що затримують продовження гри, вважаються затримками і, серед іншого, включають:

- 1) затримку регулярних ігрових перерв;
- 2) продовження ігрових перерв після отримання вказівки відновити гру;
- 3) запит неправильної заміни;
- 4) неправильний запит;
- 5) затримку гри (15 секунд – максимальний час з моменту завершення розігрування до моменту свистка на подачу за нормальних умов гри) членом команди.

**САНКЦІЇ ЗА ЗАТРИМКУ.** «Попередження за затримку» і «зауваження за затримку» є командними санкціями. Санкції за затримку залишаються в силі протягом всього матчу. Всі санкції за затримку заносяться до протоколу. Перша затримка в матчі членом команди карається застосуванням санкції «попередження за затримку». Друга і наступні затримки будь-якого виду з боку будь-якого члена однієї команди в одному й тому самому матчі є помилкою і караються застосуванням санкції «зауваження за затримку»: нарахування очка та надання права подачі супернику.

#### ВИНЯТКОВІ ІГРОВІ ПЕРЕРВИ

**ТРАВМА/ХВОРОБА.** Якщо відбувається серйозний нещасний випадок, коли м'яч знаходиться у грі, суддя повинен негайно зупинити гру і дозволити медичному персоналу вийти на майданчик. Розігрування потім переграється. Якщо травмованого/хворого гравця не можна замінити за правилами чи в порядку виключення, гравцю дають 3 хвилини часу для відновлення, але не більше одного разу для одного й того самого гравця у матчі. За відсутності лікаря перший суддя має право почати відлік 3 хвилин. Якщо гравець не відновився, команда до якої входить такий гравець, оголошується неповною.

**ЗОВНІШНЯ ПЕРЕШКОДА.** Якщо під час матчу виникає зовнішнє втручання, гра зупиняється і розігрування переграється.

**ДОВГОТРИВАЛІ ПЕРЕРВИ.** Якщо непередбачені обставини переривають матч, перший суддя, організатор і контрольний комітет (за наявності такого) повинні визначити заходи, що повинні бути вжиті для відновлення нормальних умов. Коли відбувається одне або кілька переривань гри, сукупна тривалість яких не перевищує чотирьох годин, матч відновлюється з попереднім рахунком незалежно від того, чи продовжується він на тому самому або на іншому майданчику. Коли відбувається одне або кілька переривань гри, сукупна тривалість яких не перевищує чотири години, матч переграється.

#### **ІНТЕРВАЛИ І ЗМІНИ МАЙДАНЧИКА.**

**ІНТЕРВАЛИ.** Інтервал – це проміжок часу між партіями. Всі інтервали між партіями тривають 1 хвилину. Протягом такого періоду часу відбувається зміна майданчиків і реєстрація розташування команд у протоколі змагань.

Протягом інтервалу перед вирішальною партією перший або другий суддя проводить жеребкування.

**ЗМІНА СТОРІН МАЙДАНЧИКА.** Під час зміни сторін майданчика команди повинні виконувати зміну негайно без затримки. У разі, якщо зміну сторін не проведено в необхідний час, така зміна повинна бути проведена одразу після виявлення помилки. Рахунок, досягнутий на момент зміни сторін майданчика, залишається незмінним.

## **10. Поведінка учасників**

### **ВИМОГИ ДО ПОВЕДІНКИ**

**СПОРТИВНА ПОВЕДІНКА.** Учасники повинні знати «Офіційні правила гри в волейбол на снігу» і дотримуватися їх. Учасники повинні по-спортивному сприймати рішення суддів без їх обговорення. У разі сумніву просити пояснення можна тільки через капітана. Учасники повинні утримуватися від дій або ставлення, що мають на меті вплив на рішення суддів або приховання помилок, здійснених їх командою.

**ЧЕСНА ГРА.** Учасники повинні поводити себе з повагою і ввічливо в дусі ЧЕСНОЇ ГРИ не тільки по відношенню до суддів, але також по відношенню до інших офіційних осіб, суперників, партнерів по команді і глядачів. Спілкування між членами команди протягом матчу дозволяється.

### **ПОРУШЕННЯ ТА САНКЦІЇ ЗА ПОРУШЕННЯ**

**НЕЗНАЧНЕ ПОРУШЕННЯ.** Незначні порушення не караються санкціями. Обов'язком першого судді є запобігання наближенню команд до рівня, на якому застосовуються санкції. Це реалізується у два етапи:

- 1) етап 1 – усне попередження через капітана;
- 2) етап 2 – застосування жовтої картки до члена команди.

Таке формальне попередження саме по собі не є санкцією, але означає, що член команди (і, відповідно, команда в цілому) досяг(-ла) рівня в матчі, на якому застосовуються санкції. Це не має негайних наслідків, але заноситься до протоколу.

**ПОРУШЕННЯ, ЩО КАРАЄТЬСЯ САНКЦІЯМИ.** Неправильна поведінка члена команди по відношенню до спортивних функціонерів, суперників, партнерів по команді або глядачів класифікується за трьома категоріями залежно від тяжкості провини.

1. Груба поведінка: дія всупереч хорошому тону або нормам моралі.
2. Образлива поведінка: наклепи або образливі слова, або жести, включаючи будь-які дії, що виражають зневагу.
3. Агресія: фізичний напад або агресивна чи загрозлива поведінка.

**ШКАЛА САНКЦІЙ.** Відповідно до рішення першого судді і залежно від тяжкості порушення санкції, що застосовуються і заносяться до протоколу, є такими: зауваження, виключення, дискваліфікація.

Зауваження – перший випадок грубої поведінки під час матчу будь-якого члена команди карається очком, а право подачі переходить супернику.

Виключення – член команди, до якого застосовано санкцію у вигляді виключення, не може грати до кінця партії і підлягає негайній заміні згідно з правилами заміни, якщо він знаходиться на майданчику, і повинен перебувати на штрафному майданчику без інших наслідків.

Перший випадок образливої поведінки члена команди карається виключенням без інших наслідків.

Другий випадок грубої поведінки одного й того самого члена команди в одному й тому самому матчі карається виключенням без інших наслідків.

Дискваліфікація – член команди, до якого застосовано санкцію у формі дискваліфікації, підлягає негайній заміні згідно з правилами заміни, якщо знаходиться на майданчику, і повинен покинути контрольну зону змагань до кінця матчу без інших наслідків. Перша фізична атака, агресія, що мається на увазі, або загроза агресії караються санкціями у формі дискваліфікації без інших наслідків.

Другий випадок образливої поведінки одного й того самого члена команди під час одного й того самого матчу карається дискваліфікацією без інших наслідків.

Третій випадок образливої поведінки одного й того самого члена команди в одному й тому самому матчі карається дискваліфікацією без інших наслідків.

**ЗАСТОСУВАННЯ САНКЦІЙ ЗА ПОРУШЕННЯ.** Всі санкції за порушення є індивідуальними і залишаються в силі протягом всього матчу та заносяться до протоколу.

Здійснення повторних порушень одним і тим самим членом команди в одному й тому самому матчі карається у прогресивному порядку (за кожне наступне порушення, здійснене одним й тим самим членом команди в одному й тому самому матчі, застосовується суворіша санкція). Виключення або дискваліфікація, зумовлені образливою поведінкою або агресивними діями, не вимагають попередніх санкцій.

**ПОРУШЕННЯ ТА ВИКОРИСТОВУВАНІ КАРТКИ.**

1. Попередження, санкції відсутні:

- 1) етап I – усне попередження;
- 2) етап 2 – жовта картка.

2. Зауваження, санкція: червона картка.

- 1) Виключення, санкція: червона + жовта картки разом.
- 2) Дискваліфікація, санкція: червона + жовта картки окремо.

## **11. Судді, їх обов'язки та офіційні сигнали руками**

**СУДДІ, СУДДІВСЬКА БРИГАДА І ПРОЦЕДУРИ.**

**СКЛАД.** Суддівська бригада на матч складаються з таких офіційних осіб: перший суддя; другий суддя; секретар.

**ПРОЦЕДУРИ.** Тільки перший і другий судді можуть давати свисток під час матчу. Перший суддя дає сигнал на подачу, що починає розігрування. Перший і другий судді дають сигнал про закінчення розігрування за умови, що вони впевнені в тому, що була здійснена помилка і вони визначили її характер. Судді можуть давати свисток, коли м'яч поза грою, для того щоб вказати, чи дозволяють вони, чи відхиляють запит команди. Безпосередньо після свистка судді про завершення розігрування суддя повинен показати офіційні сигнали руками:

1) якщо помилку зафіксовано свистком першого судді, суддя повинен показати:

- а) команду, що подаватиме;
- б) характер помилки;
- в) гравця(-ів), котрий(-і) зробив(-ли) помилку (якщо необхідно);

2) якщо помилку зафіксовано свистком другого судді, суддя повинен показати:

- а) характер помилки;
- б) гравця(-ів), котрий(-і) зробив(-ли) помилку (якщо необхідно);
- в) команду, що подаватиме, після сигналу рукою, зробленого першим суддею.

У цьому випадку перший суддя не показує ні характер помилки, ні гравця, котрий допустив її, а тільки команду, що повинна подавати. У випадку обопільної помилки суддя показує в такому порядку:

- а) характер помилки;
- б) гравців, які пробили помилку (якщо необхідно);
- в) команду, що повинна подавати, яку вказує перший суддя.

**ПЕРШИЙ СУДДЯ.**

**МІСЦЕЗНАХОДЖЕННЯ.** Суддя виконує свої функції стоячи на суддівській вищці, розташованій на одній зі сторін сітки з боку, протилежного до секретаря. Його лінія зору повинна проходити на рівні приблизно 50 см над сіткою.

**ПОВНОВАЖЕННЯ.** Перший суддя керує матчем від початку до кінця. Такий суддя керує всіма членами суддівської бригади і членами команд.

Під час матчу рішення першого судді є остаточними. Перший суддя має право відмінити рішення інших членів суддівської бригади, якщо він помічає, що вони є помилковими. Він може навіть замінити члена суддівської бригади, який не виконує правильно свої обов'язки.

Перший суддя також контролює роботу подавальників м'ячів. Перший суддя має право вирішувати будь-які питання, що стосуються гри, включаючи питання, не передбачені Правилами.

Перший суддя не повинен дозволяти жодних обговорень прийнятих ним рішень. Проте на прохання капітана перший суддя повинен дати пояснення щодо застосування або тлумачення Правил, на підставі яких він прийняв своє рішення. Якщо капітан не згоден з поясненням першого судді і вирішує оскаржити таке рішення, він повинен негайно зарезервувати за собою право записати таке оскарження-протест після закінчення матчу. Перший суддя повинен дозволити капітану реалізувати таке право.

Перший суддя відповідає за визначення відповідності ігрового поля ігровим вимогам до матчу та під час матчу.

**ОБОВ'ЯЗКИ.** Перед матчем перший суддя перевіряє стан ігрового поля, м'ячі та інше обладнання, проводить жеребкування з капітанами команд, контролює розминку команд. Під час матчу перший суддя має право надавати командам попередження, застосовувати санкції за порушення і затримки, приймати рішення про:

- 1) помилки гравця, який подає;
- 2) помилки у грі з м'ячем;
- 3) помилки над сіткою та помилки гравців при торканні сітки, насамперед на стороні атакуючої команди;
- 4) повний перетин м'ячем нижнього простору під сіткою;
- 5) м'яч, що перетинає сітку повністю або частково за межами площини переходу на сторону суперника або торкається антен на його стороні площадки;
- 6) поданий м'яч та третій удар, при якому м'яч переходить через антену або за її межами на його стороні майданчика.

Після закінчення матчу перший суддя перевіряє і підписує протокол змагань.

#### **ДРУГИЙ СУДДЯ.**

**МІСЦЕЗНАХОДЖЕННЯ.** Другий суддя виконує свої обов'язки, стоячи за межами ігрового майданчика біля стійки, на протилежному боці від першого судді та обличчям до першого судді.

**ПОВНОВАЖЕННЯ.** Другий суддя є помічником першого судді, але має також власне коло повноважень. Якщо перший суддя виявляється не в змозі продовжувати виконання своїх обов'язків, другий суддя може замінити першого суддю. Другий суддя може також без свистка показувати помилки, що не належать до його кола повноважень, але не може наполягати на їх прийнятті першим суддею. Другий суддя контролює роботу секретаря(-ів). Другий суддя контролює гравців у місцях розминки. Другий суддя дозволяє звичайні ігрові перерви, контролює їх тривалість і відхиляє неналежні запити.

Другий суддя контролює кількість тайм-аутів і замін, використаних кожною командою, і повідомляє першому судді і відповідного капітана про другу заміну. У разі травми гравця другий суддя дозволяє виняткову заміну або надає гравцеві 3 хвилини часу для відновлення.

Другий суддя контролює стан снігу. Він також дозволяє перевіряти під час матчу відповідність м'ячів вимогам правил. Другий суддя спостерігає за членами команди в місцях для вилучених і повідомляє про їх порушення першому судді.

**ОБОВ'ЯЗКИ.** На початку кожної партії, після зміни сторін майданчика у вирішальній партії і за необхідності другий суддя перевіряє відповідність порядку подачі початковому розташуванню.

Під час матчу другий суддя приймає рішення, дає свисток і показує сигналами:

- 1) втручання через проникнення на поле суперника та у простір під сіткою;
- 2) помилки в розташуванні команди, що приймає;
- 3) помилкове торкання гравцем сітки на стороні майданчика гравця, який блокує, або антени на його стороні майданчика;
- 4) торкання м'ячем стороннього предмета;
- 5) торкання м'яча зі снігом, якщо перший суддя перебуває в позиції, що не дозволяє побачити таке торкання;
- 6) м'яч, що перетинає площину сітки на майданчик суперника повністю або частково за межами площини переходу або торкається антени на його/її стороні майданчика.

Після закінчення матчу другий суддя перевіряє і підписує протокол змагань.

#### СЕКРЕТАР.

**МІСЦЕЗНАХОДЖЕННЯ.** Секретар виконує свої обов'язки сидячи за столом секретаря на протилежному боці від першого судді та обличчям до першого судді.

**ОБОВ'ЯЗКИ.** Секретар веде протокол відповідно до Правил, співпрацюючи з першим або другим суддею. Секретар подає сигнали суддям відповідно до своїх обов'язків. Перед матчем і партією секретар: заносить до протоколу дані про матч і команди відповідно до чинних процедур та отримує підписи капітанів; реєструє початкове розташування кожної команди з картки розташування. Якщо секретар вчасно не отримав картки розташування, він негайно повідомляє про цей факт другому судді.

Під час матчу секретар:

- 1) веде ручний рахунок набраних очок у таблиці секретаря;
- 2) записує набрані очки до протоколу;
- 3) контролює черговість подач кожної команди і вказує суддям на будь-які помилки негайно після удару на подачі;
- 4) сповіщає суддів про запит звичайної ігрової перерви;
- 5) сповіщає суддів про зміни майданчика та закінчення партій;
- 6) реєструє попередження за порушення, санкції і неправильні запити;
- 7) реєструє всі інші події в грі за вказівкою першого або другого судді, а саме: виняткові заміни, час для відновлення, довготривалі перерви, зовнішні перешкоди, перепризначення тощо;
- 8) контролює інтервали між партіями.

У кінці матчу секретар реєструє остаточний результат.

У разі оскарження записує або дозволяє капітану команди занести до протоколу зміст оскарженого епізоду з попереднього дозволу першого судді. Підписує протокол перед отриманням підписів капітанів команд, і після того – підписів суддів.

#### **ОФІЦІЙНІ СИГНАЛИ.**

**СИГНАЛИ СУДДІВ РУКОЮ.** Судді показуватимуть офіційними сигналами руками причину наданих ними свистків (характер помилки, про яку повідомлено свистком, або мету дозволеної перерви у грі). Суддя повинен утримувати сигнал протягом певного часу і у разі, якщо сигнал подається однією рукою, то рука повинна відповідати стороні команди, що зробила помилку або запит.

## **12. Визначення**

**ЗОНА ЗМАГАНЬ/КОНТРОЛЬНА ЗОНА.** Зона змагань/контрольна зона – це коридор навколо ігрового майданчика і вільної зони, що включає всі площі до зовнішніх перешкод або обмежень розмітки.

**ЗОНИ.** Частини в межах ігрового поля (тобто майданчика і вільної зони), що мають спеціальне призначення (чи особливі обмеження), встановлене текстом Правил. До таких зон відносяться зона подачі та вільна зона.

**НИЖНІЙ ПРОСТІР.** Простір, обмежений у верхній частині нижнім краєм сітки і шнуром кріплення сітки до стійок, з боків – стійками, знизу – ігровою поверхнею.

**ПЛОЩИНА ПЕРЕХОДУ.** Площина переходу обмежена: горизонтальною стрічкою у верхній частині сітки та антенами і їх продовженнями, стелею (за наявності).

М'яч повинен перейти на майданчик суперника через площину переходу.

**ЗОВНІШНІЙ ПРОСТІР.** Зовнішній простір – це частина вертикальної площини сітки, що лежить за межами площини переходу і нижнього простору.

**ПОМИЛКА.** Ігрова дія, що суперечить Правилам. Порушення правила, відмінне від ігрової дії.

**ПОДАВАЛЬНИКИ М'ЯЧА.** Це персонал, завданням якого є підтримувати хід гри, перекочуючи м'яч гравцю на подачі, між розігруваннями.

**«КОЖНЕ РОЗІГРУВАННЯ – ОЧКО».** Це система здобуття очок, при якій очко нараховується щоразу при виграші розігрування м'яча.

**ПЕРЕРВА.** Час між партіями.

**ПЕРЕШКОДА.** Будь-яка дія, що може створити перевагу над командою суперника, або будь-яка дія, що заважає супернику грати з м'ячем.

**СТОРОННІЙ ПРЕДМЕТ.** Предмет/об'єкт або особа, що знаходиться за межами ігрового майданчика або поблизу межі вільного ігрового простору і створює перешкоду для польоту м'яча, наприклад – верхня освітлювальна апаратура, вишка судді, телевізійне обладнання, стіл секретаря, стійки сітки.

До сторонніх предметів не входять антени, оскільки вони вважаються частиною сітки.



### **ХІІІ. АДАПТАЦІЯ ВЕТЕРАНІВ ВІЙНИ, ОСІБ З ІНВАЛІДНІСТЮ, ОСІБ З ОБМЕЖЕННЯМИ ПОВСЯКДЕННОГО ФУНКЦІОНУВАННЯ ДО ПОВНОЦІННОГО ЖИТТЯ СУСПІЛЬСТВА**

1. Реалізація фізичних, психологічних, соціальних можливостей ветеранів війни, осіб з інвалідністю, осіб з обмеженнями повсякденного функціонування, систематизація заходів, спрямованих на відновлення та компенсацію функціональних можливостей організму для поліпшення фізичного та психологічного стану людини в процесі діяльності федерації волейболу України (далі – ФВУ) з подальшого розвитку виду спорту як суб'єкта сфери фізичної культури і спорту в сучасних умовах відбуватиметься з урахуванням спрямування зусиль на залучення визначених категорій населення до занять фізичною культурою та спортом.

2. ФВУ в ході адаптації виду спорту до потреб ветеранів війни, осіб з інвалідністю відповідної нозології, осіб з обмеженнями повсякденного функціонування ставить за мету сприяння інклюзії та інтеграції до повноцінного життя суспільства, фізичній, психологічній реабілітації, розвиток можливостей до ведення самостійного способу життя, залученості до місцевої спільноти.

З цією метою забезпечуються належні та сприятливі умови для зміцнення громадського здоров'я шляхом використання оздоровчої рухової активності, розв'язання спеціалізованих завдань та практичних проблем з комплексністю та невизначеністю умов, обґрунтовуються вибір та реалізація відповідних заходів для визначених категорій населення.

3. Спортивні заходи проводяться серед ветеранів війни, осіб з інвалідністю, осіб з обмеженнями повсякденного функціонування.

Допуск до участі у спортивних заходах учасників визначених категорій населення відбувається за умови допуску лікаря до занять фізичною культурою та спортом з урахуванням обмежень до виконання фізичних вправ та наявності страхового полісу, дійсного на термін проведення заходу (умови договору страхування мають передбачати участь у спортивних заходах).

Допуск до спортивних заходів відбувається без урахування спортивних розрядів.

4. ФВУ бере участь у створенні безперешкодного доступу учасників спортивних заходів до місць їх проведення, використання спортивних споруд, обладнання та інвентарю, що сприятиме фізкультурно-спортивній реабілітації осіб різного віку та статі.

5. ФВУ, створюючи та забезпечуючи умови для адаптації ветеранів війни, осіб з інвалідністю, осіб з обмеженнями повсякденного функціонування, співпрацює з місцевими органами виконавчої влади, органами місцевого самоврядування, іншими громадськими об'єднаннями фізкультурно-спортивної спрямованості.

#### XIV. АНТИДОПІНГОВІ ПРАВИЛА

1. Антидопінгові заходи під час проведення спортивних змагань організовуються і проводяться відповідно до Закону України “Про антидопінгову діяльність у спорті”, Положення про Національний антидопінговий центр, затвердженого постановою Кабінету Міністрів України від 25.07.2002 № 1063 (зі змінами), Антидопінгових правил Національного антидопінгового центру України (далі – НАДЦ), затверджених наказом НАДЦ від 22.12.2023 № 204-ОС, Всесвітнього антидопінгового кодексу та відповідних Міжнародних стандартів ВАДА.

2. Відбір допінг-проб може проводитися під час усіх офіційних спортивних змагань та поширюється на всіх спортсменів, які беруть участь у спортивних змаганнях.

3. Організатори спортивних змагань здійснюють заходи щодо запобігання участі відсторонених або тимчасово відсторонених осіб від спортивної діяльності у зв'язку з порушенням Антидопінгових правил. Зокрема, організатори під час прийому заявок, реєстрації учасників спортивних змагань, затвердження суддівського складу тощо здійснюють перевірку кожного з учасників на відсутність його у списках відсторонених чи тимчасово відсторонених осіб на сайтах НАДЦ, відповідної міжнародної спортивної федерації та Міжнародного агентства з тестування. У випадку наявності інформації щодо відсторонення такі особи (спортсмени, тренери, лікарі, допоміжний персонал спортсмена) не допускаються до участі у спортивних змаганнях.

4. Організатори спортивних змагань реєструють спортсменів для участі у спортивних змаганнях в разі умови проходження ними сертифікованих курсів антидопінгової освіти на освітній платформі Всесвітнього антидопінгового агентства ADEL, організованих за участю відповідної міжнародної спортивної федерації чи Національного антидопінгового центру.

5. Організатори спортивних змагань забезпечують належні та сприятливі умови для проведення тестувань спортсменів, зокрема облаштовують пункт допінг-контролю, що відповідає вимогам Міжнародного стандарту з тестувань і розслідувань ВАДА.

6. Організатори спортивних змагань забезпечують безперешкодний доступ офіцерів допінг-контролю та іншого персоналу з відбору допінг-проб до пункту допінг-контролю, всіх приміщень та місць проведення спортивних змагань, де можуть перебувати спортсмени, їхній допоміжний персонал, судді, представники організаторів.

7. Організатори спортивних змагань забезпечують недопущення перешкоджання чи втручання в роботу офіцерів допінг-контролю, іншого персоналу з відбору допінг-проб під час процедури тестування спортсменів (зокрема, під час повідомлення спортсменів щодо обрання їх для тестування, супроводження спортсменів до пункту допінг-контролю, здійснення процедур під час здачі спортсменом допінг-проби, документального оформлення процедури допінг- контролю тощо).

8. Організатори спортивних змагань, за можливості, у найкоротший термін інформують НАДЦ щодо всіх виявлених випадків можливих порушень Антидопінгових правил (використання, зберігання, призначення, розповсюдження заборонених речовин, втручання у процедури допінг-контролю тощо).

Директор департаменту  
спорту вищих досягнень

Оксана АНАСТАСЬЄВА

ПОГОДЖЕНО

Президент ГО «Федерація  
волейболу України»  
Михайло МЕЛЬНИК





Додаток 2  
до Правил спортивних змагань з  
волейболу  
(ігрове поле)

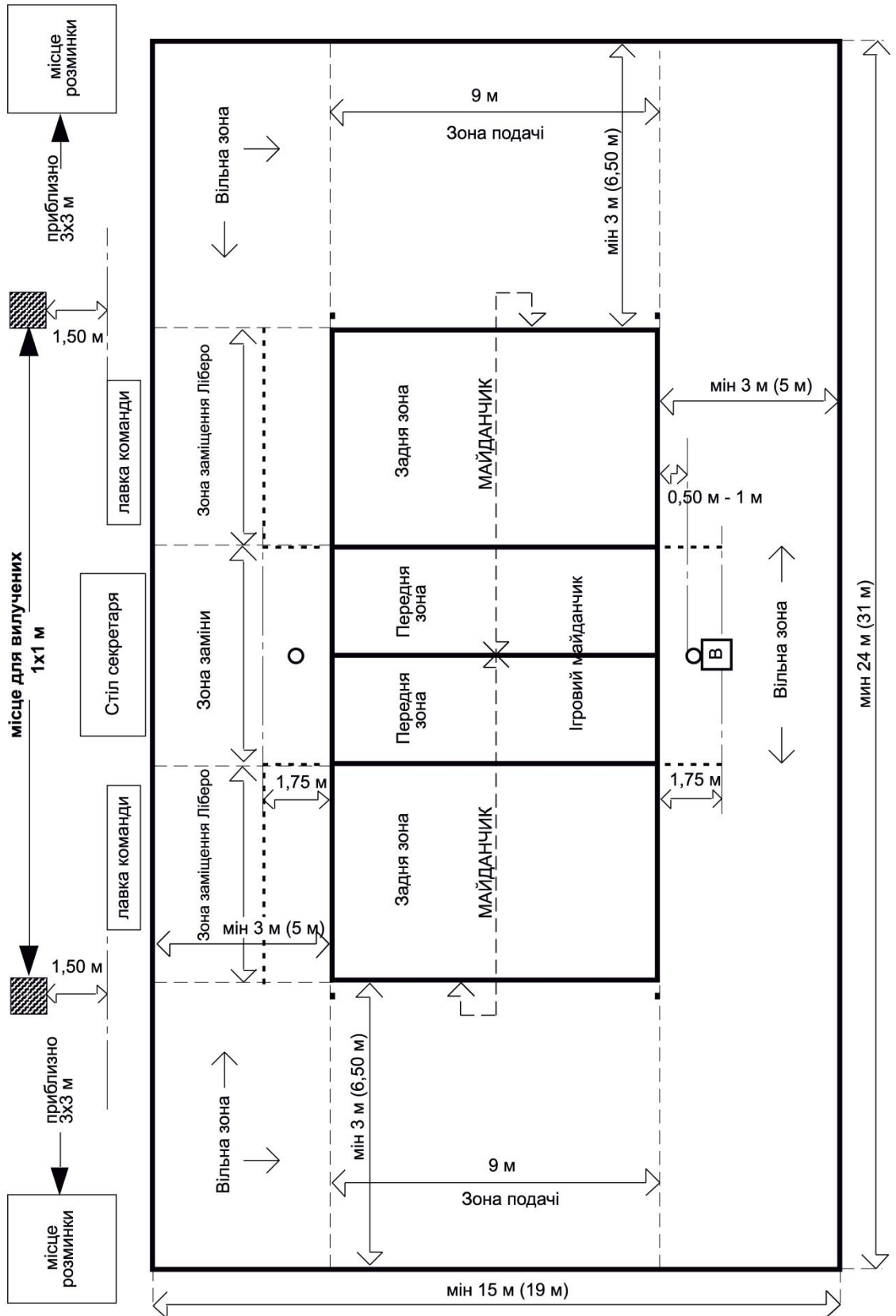


Схема 2

Додаток 3  
до Правил спортивних змагань з  
волейболу  
(ігровий майданчик)

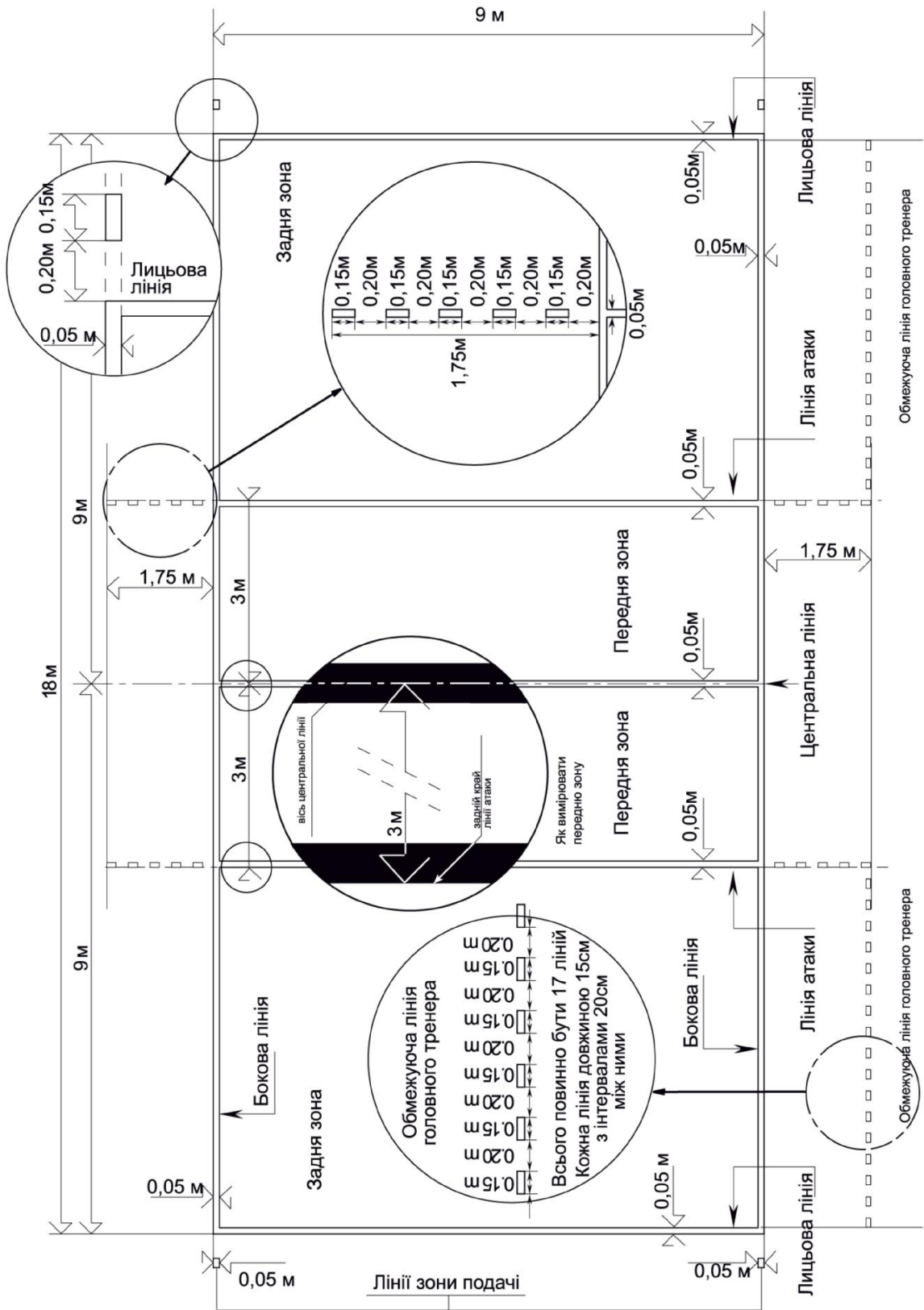


Схема 3

Додаток 4  
до Правил спортивних змагань з  
волейболу  
(ескіз сітки)

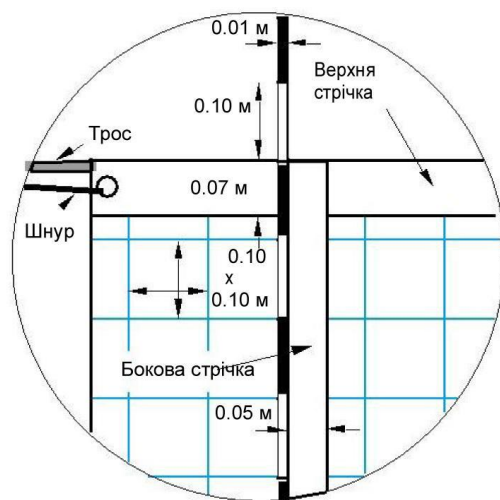
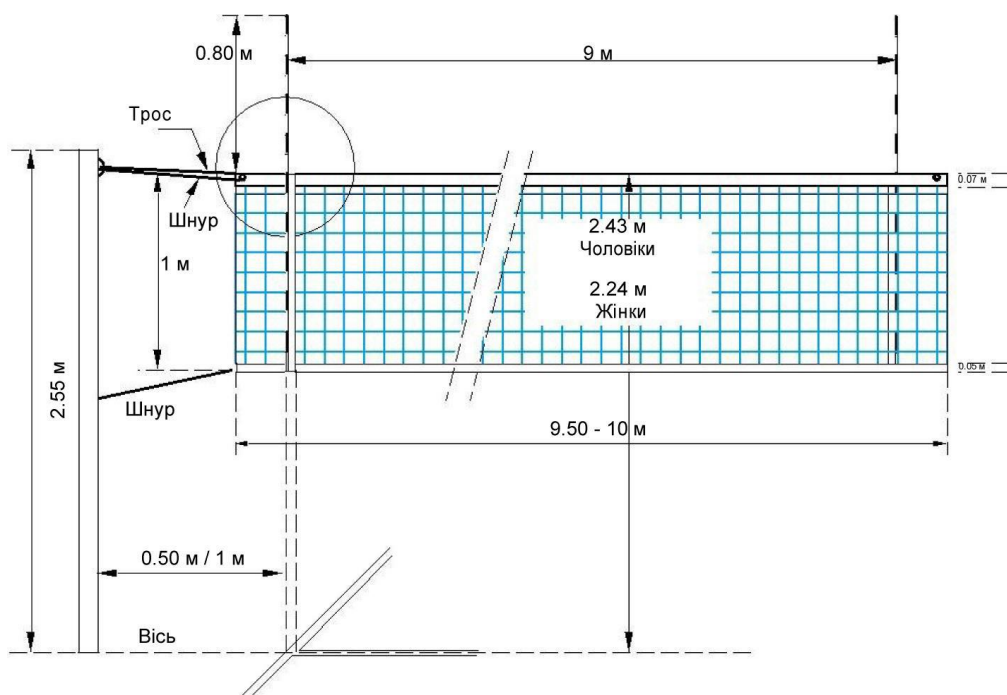
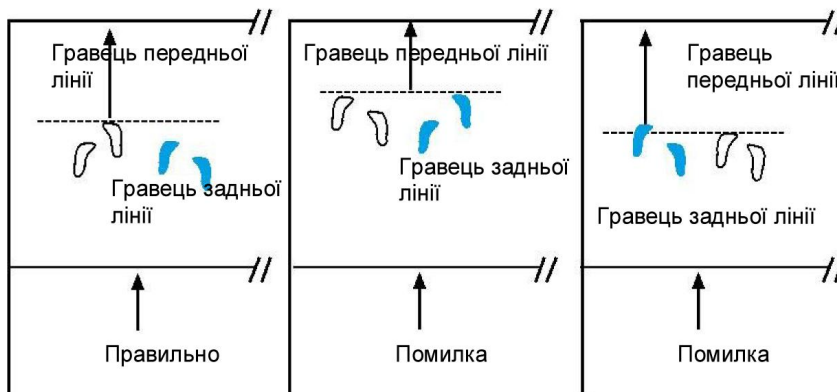


Схема 4

Додаток 5  
до Правил спортивних змагань з  
волейболу  
(позиції гравців)

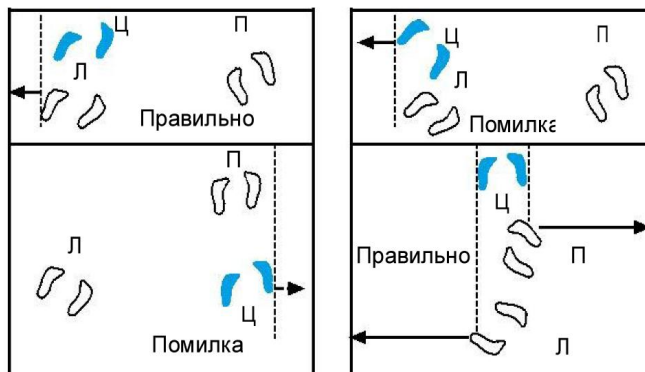
ПРИКЛАД А:

Визначення позицій між гравцем  
передньої лінії та відповідним гравцем  
задньої лінії



ПРИКЛАД Б:

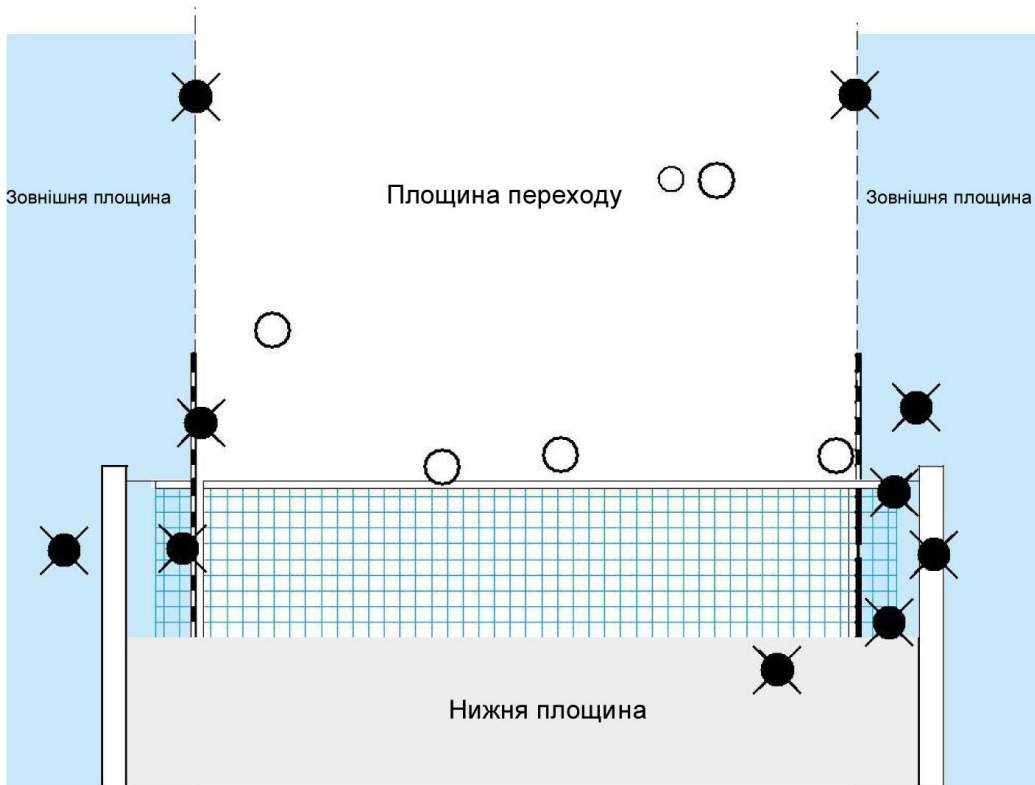
Визначення позицій між гравцем  
передньої лінії та відповідним  
гравцем задньої лінії



Ц = Центральний гравець  
П = Правий гравець  
Л = Лівий гравець



Додаток 6  
до Правил спортивних змагань з  
волейболу  
(перетин м'ячем вертикальної  
площини сітки на майданчик  
суперника)



- ✘ = Помилка
- = Правильний перетин

Схема 6

Додаток 7  
до Правил спортивних змагань з  
волейболу  
(перетин м'ячем вертикальної  
площини сітки у вільний простір  
суперника)

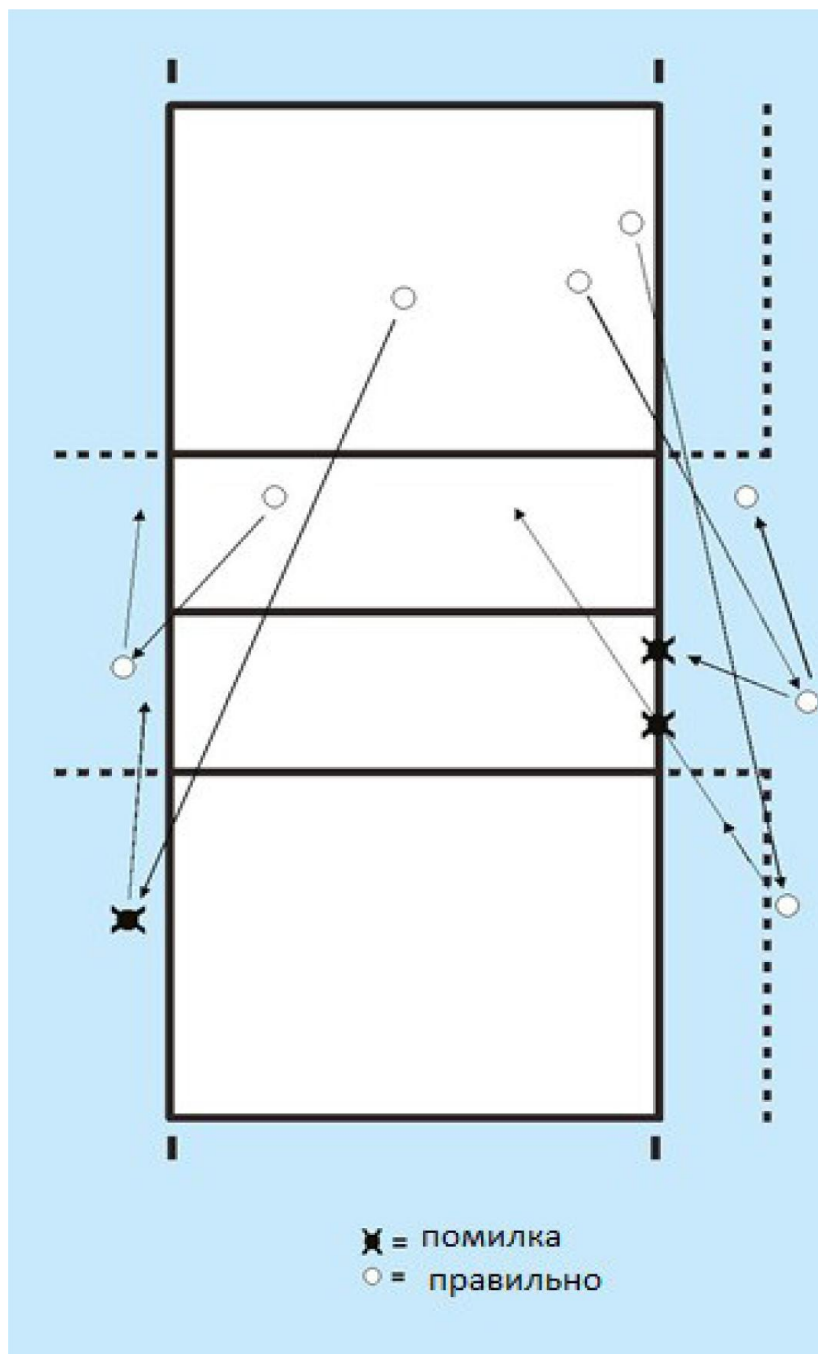


Схема 7

Додаток 8  
до Правил спортивних змагань з  
волейболу  
(груповий заслон)

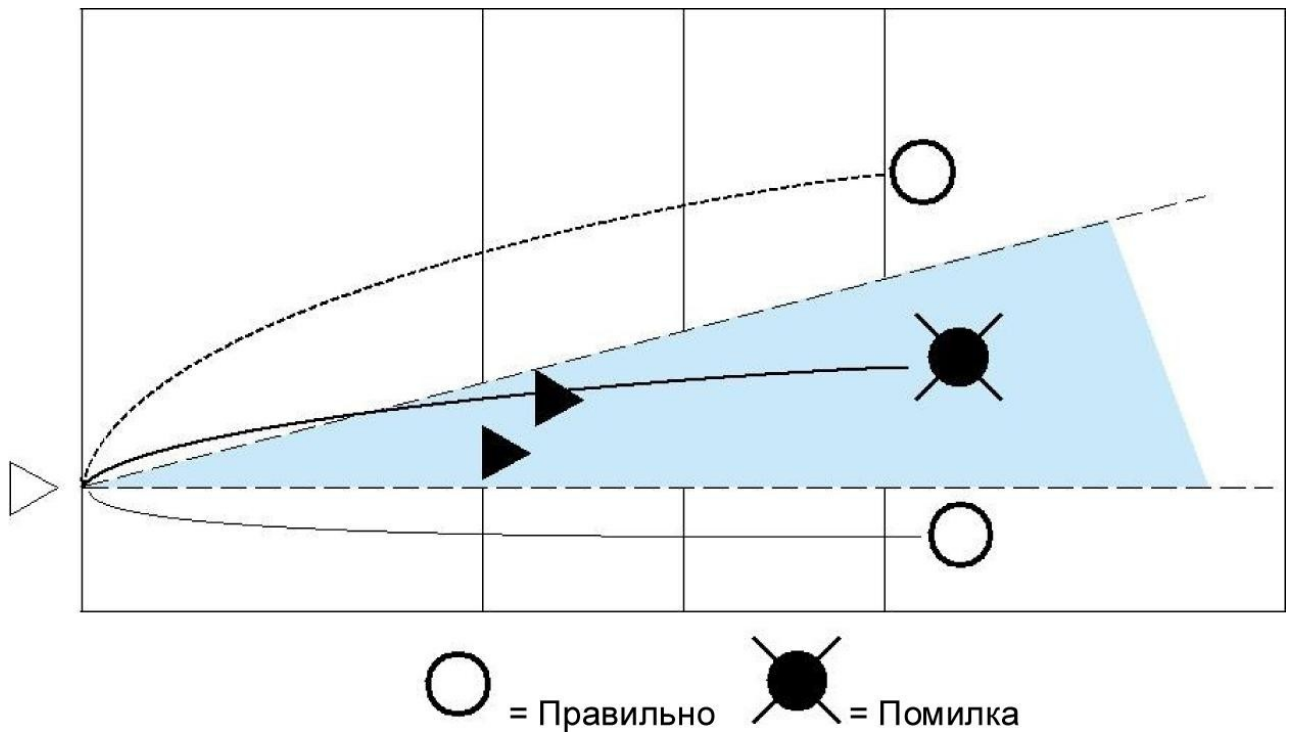
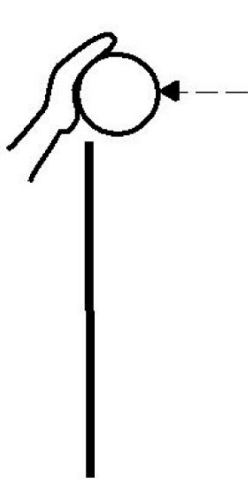
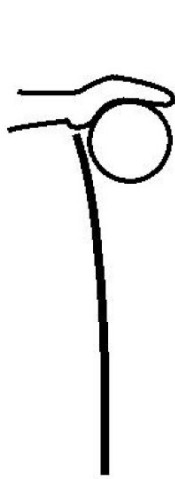


Схема 8

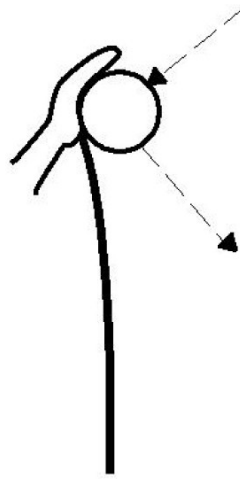
Додаток 9  
до Правил спортивних змагань з  
волейболу  
(здійснений блок)



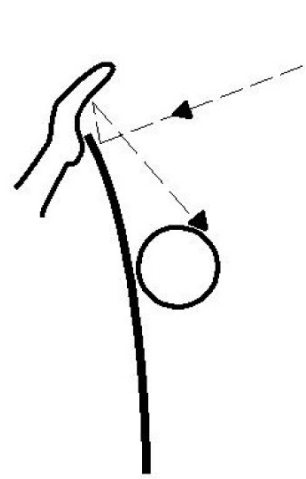
М'яч вище сітки



М'яч нижче  
верхнього краю сітки



М'яч торкається сітки



М'яч відскакує від сітки

Мал. 1

Додаток 10  
 до Правил спортивних змагань з  
 волейболу  
 (атака гравця задньої лінії)

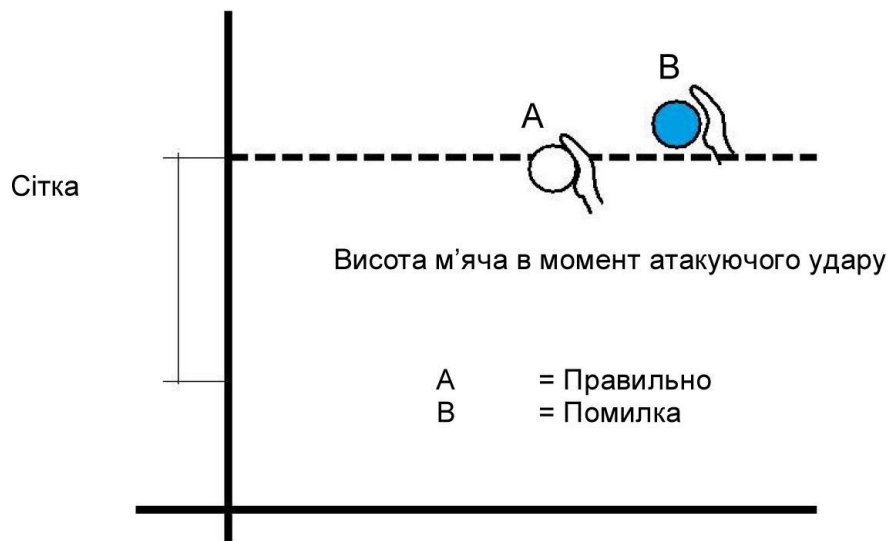
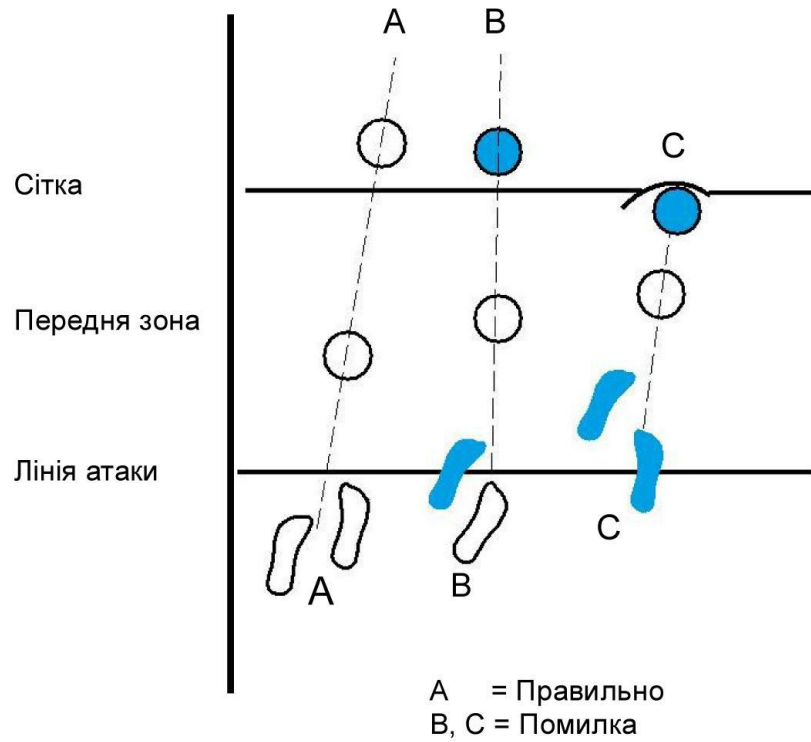


Схема 9

Додаток 11  
до Правил спортивних змагань з  
волейболу  
(шкала санкцій за неправильну  
поведінку)

КАТЕГОРІЯ	ВИПАДОК	ПОРУШНИК	САНКЦІЯ	КАРТКИ	НАСЛІДКИ
НЕЗНАЧНА НЕПРАВИЛЬНА ПОВЕДІНКА	1 етап	Будь-який член команди	Жодних санкцій	Нічого	Тільки попередження
	2 етап			Жовта	
	Кожне наступне повторення		Зауваження	Як зазначено нижче	Як зазначено нижче
ГРУБА ПОВЕДІНКА	Перший	Будь-який член команди	Зауваження	Червона	Очко та право подачі супернику
	Другий	Той самий член команди	Вилучення	Червона + Жовта разом	Член команди повинен відправитись до роздягальні команди до кінця партії
	Третій	Той самий член команди	Дискваліфікація	Червона + Жовта окремо	Член команди повинен відправитись до роздягальні команди до кінця партії
ОБРАЗЛИВА ПОВЕДІНКА	Перший	Будь-який член команди	Вилучення	Червона + Жовта разом	Член команди повинен відправитись до роздягальні команди до кінця партії
	Другий	Той самий член команди	Дискваліфікація	Червона + Жовта окремо	Член команди повинен відправитись до роздягальні команди до кінця партії
АГРЕСІЯ	Перший	Будь-який член команди	Дискваліфікація	Червона + Жовта окремо	Член команди повинен відправитись до роздягальні команди до кінця партії

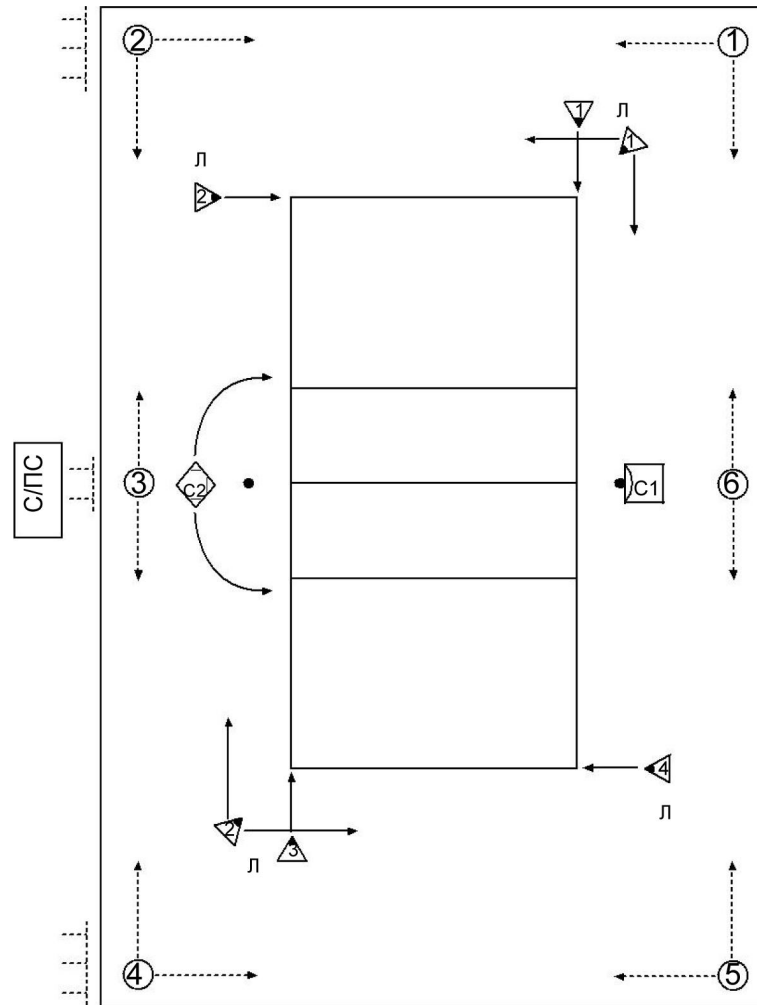
Схема 10

Додаток 12  
до Правил спортивних змагань з  
волейболу  
(шкала санкцій за затримку часу)

КАТЕГОРІЯ	ВИПАДОК	ПОРУШНИК	САНКЦІЯ	КАРТКИ	НАСЛІДКИ
ЗАТРИМКА ЧАЯУ	Перший	Будь-який член команди	Попередження за затримку	Жест №25 з Жовтою карткою	Тільки попередження
	Другий та наступні	Будь-який член команди	Зауваження за затримку	Жест №25 з Червоною карткою	Очко та право подачі супернику

Схема 11

Додаток 13  
до Правил спортивних змагань з  
волейболу  
(розміщення суддівської бригади та їх  
помічників)



- C1 = Перший суддя
- ◇C2 = Другий суддя
- С/ПС = Секретар/Помічник секретаря
- ▶ = Судді на лінії (номери 1-4 або 1-2)
- ④ = подавальники м'яча (номери 1-6)
- = протиральники підлоги

Схема 12



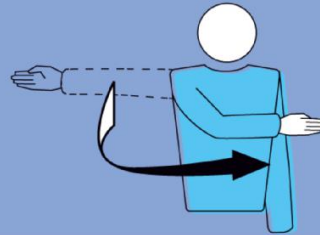
## Додаток 14 до Правил спортивних змагань з волейболу (офіційні суддівські жести)

Позначення: П Д Суддя(і) який повинен показувати жест відповідно до їх повноважень  
П Д Суддя(і) який показує жест у виключних випадках

### 1 ДОЗВІЛ НА ПОДАЧУ

Дивись правила: 12.3, 22.2.1.1

Рухом руки вказати напрямок подачі

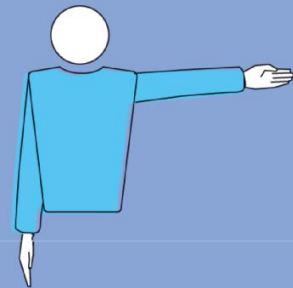


П

### 2 КОМАНДА ЩО БУДЕ ПОДАВАТИ

Дивись правила: 22.2.3.1, 22.2.3.2, 22.2.3.4

Вказати рукою в сторону команди,  
яка повинна подавати наступною

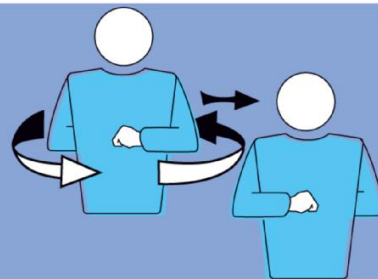


П Д

### 3 ЗМІНА МАЙДАНЧИКІВ

Дивись правило: 18.2

Підняти передпліччя зпереду та ззаду  
та повернути їх навколо корпусу

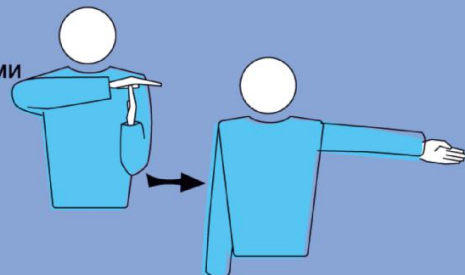


П

### 4 ТАЙМ-АУТ

Дивись правило: 15.4.1

Розташувати долоню однієї руки над пальцями  
іншої, яка утримується вертикально  
(у формі Т) і потім вказати команду  
яка зробила запит



П Д

## 5 ЗАМІНА

Дивись правила: 15.5.1, 15.5.2, 15.8

Кругові рухи передпліч одне навколо одного

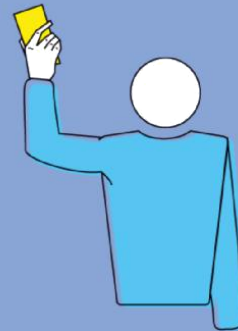


П Д

## 6А ПОПЕРЕДЖЕННЯ ЗА НАПРАВИЛЬНУ ПОВЕДІНКУ

Дивись правило: 21.1, 21.6

Показати жовту картку для попередження

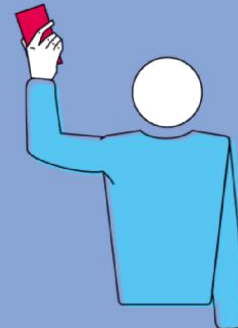


П

## 6Б ЗАУВАЖЕННЯ ЗА НАПРАВИЛЬНУ ПОВЕДІНКУ

Дивись правила: 21.3.1, 21.6, 23.3.2.2

Показати червону картку для зауваження

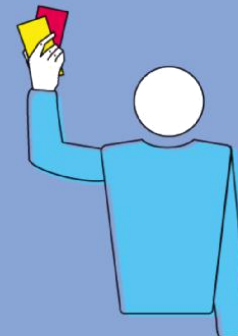


П

## 7 ВИЛУЧЕННЯ

Дивись правила: 21.3.2, 21.6, 23.3.2.2

Показати дві картки разом для вилучення

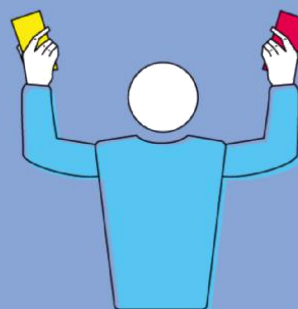


П

## 8 ДИСКВАЛІФАЦІЯ

Дивись правила: 21.3.3, 21.6, 23.3.2.2

Показати червону та жовту картку окремо для дискваліфікації



П

## 9 ЗАКІНЧЕННЯ ПАРТІЇ (АБО МАТЧУ)

Дивись правила: 6.2, 6.3

Схрестити передпліччя з відкритими долонями перед груддю

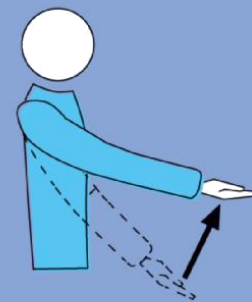


П Д

## 10 М'ЯЧ НЕ БУВ ПІДКИНУТИЙ АБО ВИПУЩЕНИЙ ПІД ЧАС УДАРУ НА ПОДАЧІ

Дивись правило: 12.4.1

Підняти витягнуту руку з відкритою догори лодонею



П

## 11 ЗАТРИМКА ПОДАЧІ

Дивись правило: 12.4.4

Підняти вісім розведених пальців



П

## 12 ПОМИЛКА БЛОКУВАННЯ АБО ЗАСЛОН

Дивись правила: 12.5, 12.6.2.3, 14.6.3, 19.3.1.3,  
23.3.2.3а, є, 24.3.2.4

Підняти обидві руки вертикально, долонями уперед

П Д



## 13 ПОМИЛКА В РОЗТАШУВАННІ АБО ПОМИЛКА ПРИ ПЕРЕХОДІ

Дивись правила: 7.5, 7.7, 23.3.2.3а, 24.3.2.2

Здійснити круговий рух вказівним пальцем

П Д

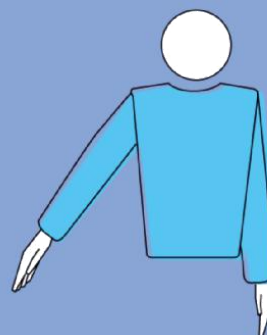


## 14 М'ЯЧ «В МАЙДАНЧИКУ»

Дивись правило: 8.3

Вказати рукою та пальцями в напрямку підлоги

П Д



## 15 М'ЯЧ «ЗА»

Дивись правила: 8.4.1, 8.4.2, 8.4.3, 8.4.4, 24.3.2.5, 24.3.2.7

Підняти вертикально передпліччя з відкритими долонями, зверненими до корпусу

П Д



## 16 М'ЯЧ СХОПЛЕНО ТА/АБО КИНУТО

Дивись правила: 9.2.2, 9.3.3, 23.3.2.3б

Повільно підняти передпліччя з відкритою догори ладонею



П

## 17 ПОДВІЙНЕ ТОРКАННЯ

Дивись правила: 9.3.4, 23.3.2.3б

Підняти два розведених пальці



П

## 18 ЧОТИРИ ТОРКАННЯ

Дивись правила: 9.3.1, 23.3.2.3б

Підняти чотири розведених пальці

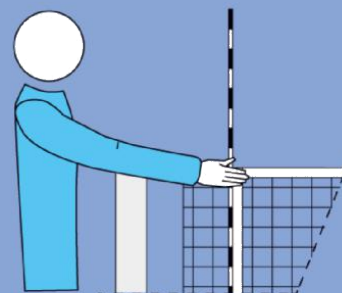


П

## 19 ТОРКАННЯ СІТКИ ГРАВЦЕМ – М'ЯЧ ПІСЛЯ ПОДАЧІ ТОРКНУВСЯ СІТКИ МІЖ АНТЕНАМИ ТА НЕ ПЕРЕСІК ВЕРТИКАЛЬНУ ПЛОЩИНУ СІТКИ

Дивись правила: 11.4.4, 12.6.2.1

Вказати на відповідну сторону сітки відповідною рукою

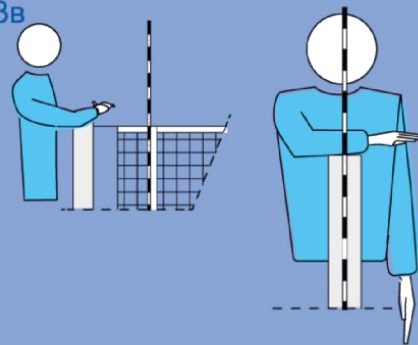


П Д

## 20 ГРА У ПРОСТОРІ СУПЕРНИКА

Дивись правила: 11.4.1, 13.3.1, 14.3, 14.6.1, 23.3.2.3в

Розташувати руку над сіткою долонею вниз



П

## 21 ПОМИЛКА ПРИ АТАКУЮЧОМУ УДАРІ

Дивись правила:

- гравцем задньої зони, Ліберо або з подачі суперника:  
13.3.3, 13.3.4, 13.3.5, 23.3.2.3г, д, 24.3.2.4
- після передачі Ліберо пальцями зверху зі своєї передньої зони:  
13.3.6

Зробити рух вниз передпліччям з відкритою долонею

П Д



## 22 ПРОНИКНЕННЯ НА МАЙДАНЧИК СУПЕРНИКА, М'ЯЧ ПЕРЕСІК НИЖНЮ ПЛОЩИНУ ПЕРЕХОДУ АБО ПОДАЮЧИЙ ГРАВЕЦЬ ТОРКНУВСЯ МАЙДАНЧИКА (ЛИЦЬОВОЇ ЛІНІЇ) АБО ГРАВЕЦЬ СТОЯВ ЗА МЕЖАМИ СВОГО МАЙДАНЧИКА У МОМЕНТ УДАРУ НА ПОДАЧІ

Дивись правила: 8.4.5, 11.2.2, 12.4.3, 23.3.2.3а, е, 24.3.2.1

Вказати на центральну або відповідну лінію

П Д



## 23 ПОДВІЙНА ПОМИЛКА ТА СПІРНИЙ М'ЯЧ

Дивись правила: 6.1.2.2, 17.2, 22.2.3.4

Підняти обидва великих пальці вертикально



П

## 24 ТОРКАННЯ М'ЯЧА

Дивись правила: 23.3.2.3б, 24.2.2

Провести долонею однієї руки по пальцях іншої, яка утримується вертикально

П



## 25 ПОПЕРЕДЖЕННЯ/ЗАУВАЖЕННЯ ЗА ЗАТРИМКУ ЧАСУ

Дивись правила: 15.11.3, 16.2.2, 16.2.3, 23.3.2.2

Вказати на зап'ястя жовтою карткою (попередження)  
або червоною карткою (зауваження)

П



## 1 М'ЯЧ «В МАЙДАНЧИКУ»

Дивись правила: 8.3, 27.2.1.1

Вказати прапорцем донизу

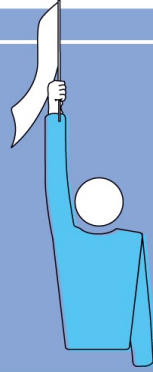


Л

## 2 М'ЯЧ «ЗА»

Дивись правила: 8.4.1, 27.2.1.1

Підняти прапорець вертикально



Л

## 3 ТОРКАННЯ М'ЯЧА

Дивись правило: 27.2.1.2

Підняти прапорець та торкнутися його верхівки долонею вільної руки

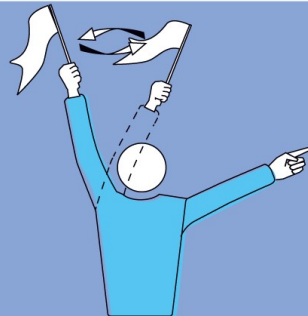


Л

## 4 М'ЯЧ ПРОЙШОВ ЗА МЕЖАМИ ПЛОЩИНИ ПЕРЕХОДУ АБО ТОРКНУВСЯ СТОРОНЬОГО ПРЕДМЕТУ, ПОДАЧА НЕ З ЗОНИ ПОДАЧІ

Дивись правила: 8.4.2, 8.4.3, 8.4.4, 12.4.3, 27.2.1.3, 27.2.1.4, 27.2.1.6, 27.2.1.7

Махати прапорцем над головою та вказувати на відповідну антену або лінію



Л

## 5 НЕМОЖЛИВО ПРИЙНЯТИ РІШЕННЯ

Підняти та схрестити обидва передпліччя перед грудьми

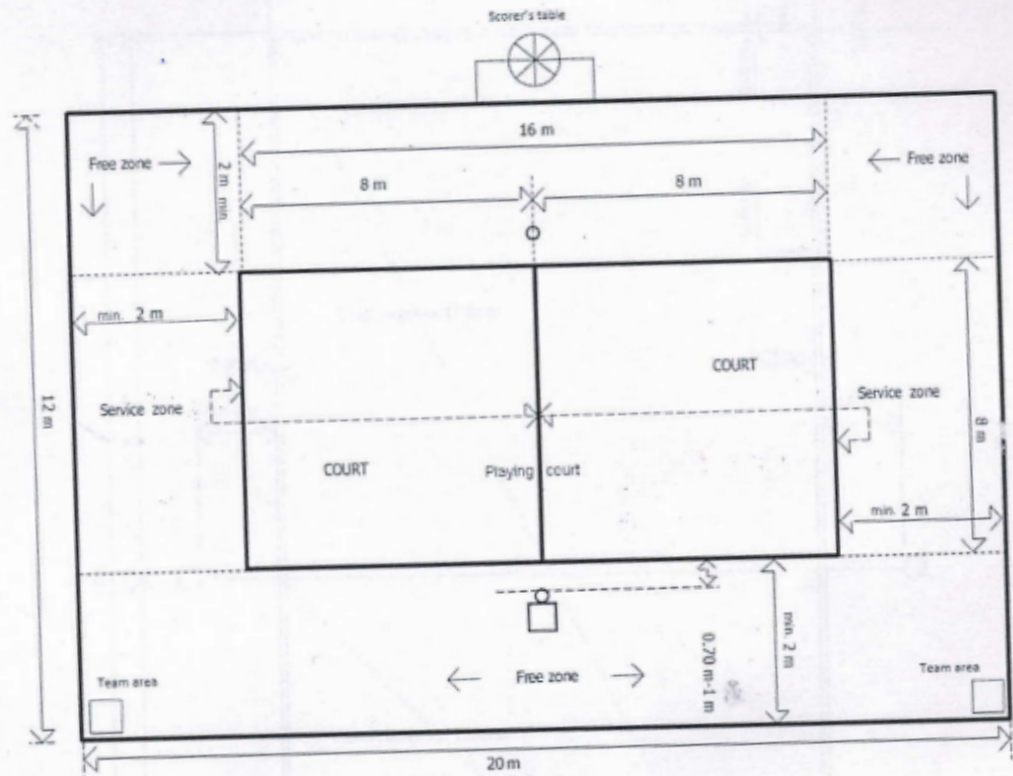


Л



## Додаток 15

до Правил спортивних змагань з  
волейболу  
(волейбол на снігу, ігрове поле)



Scorer's table  
m  
Free zone  
Service zone  
COURT  
Playing court  
Team area

Стіл секретаря  
м (метри(-ів))  
Вільна зона  
Зона подачі  
МАЙДАНЧИК  
Ігровий майданчик  
Місце розташування команди

Схема 13

Додаток 16

до Правил спортивних змагань з  
волейболу  
(волейбол на снігу, ігровий майданчик)

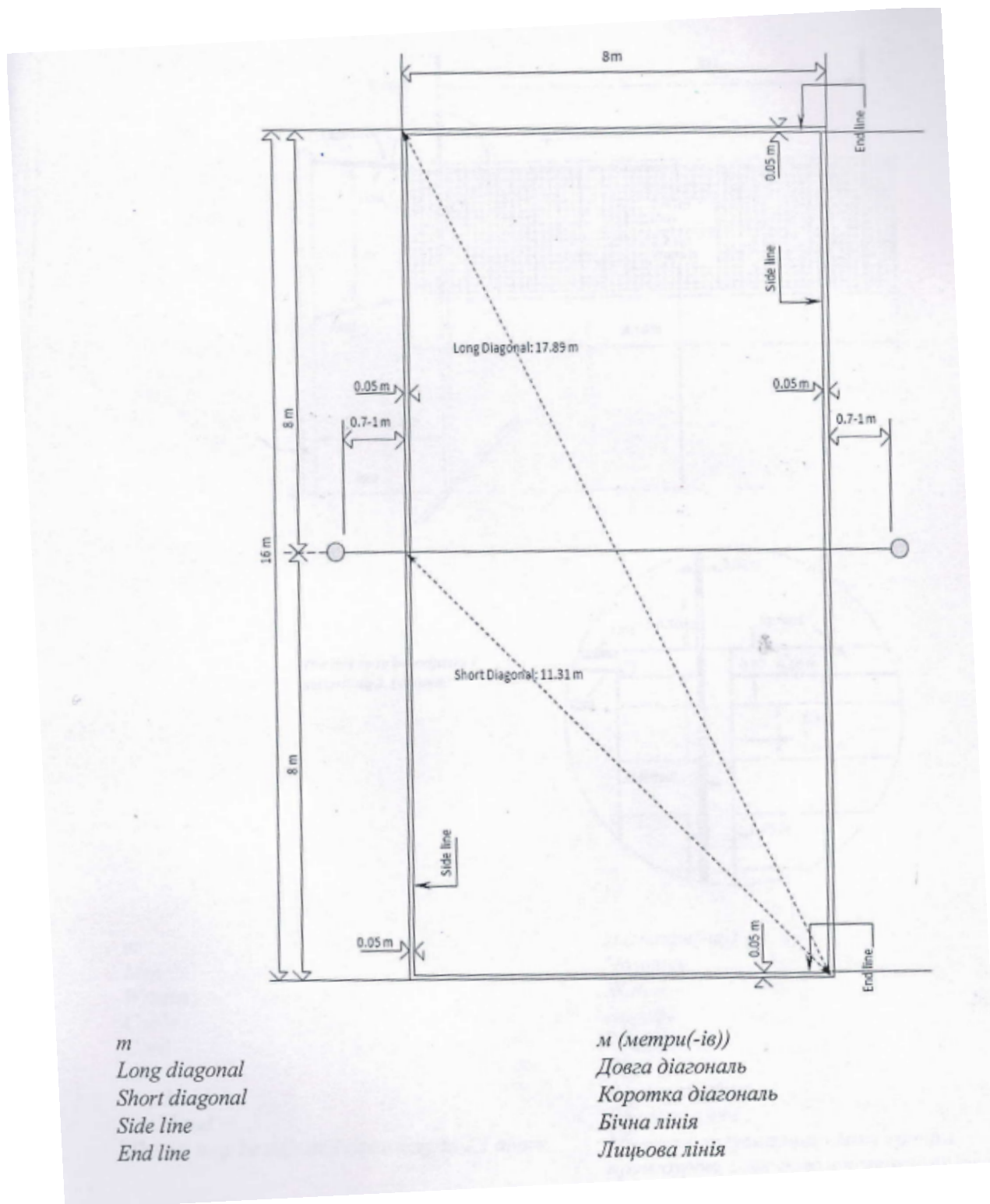
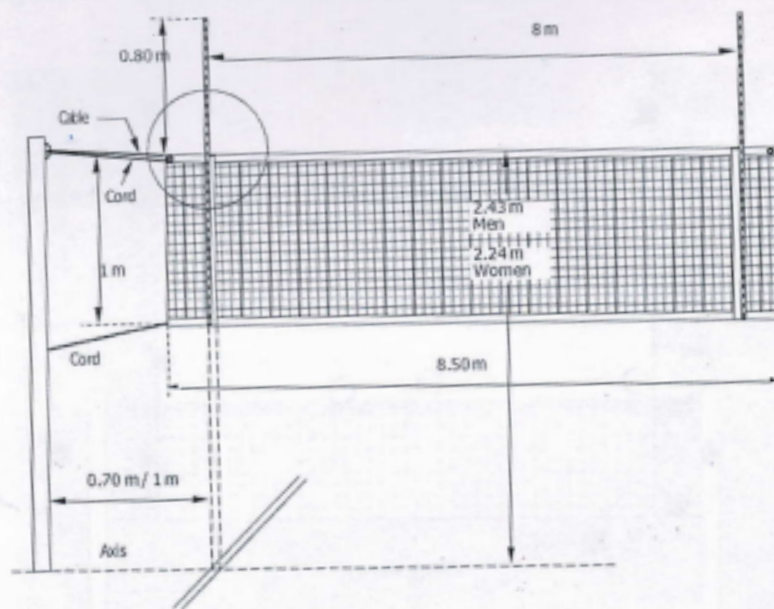


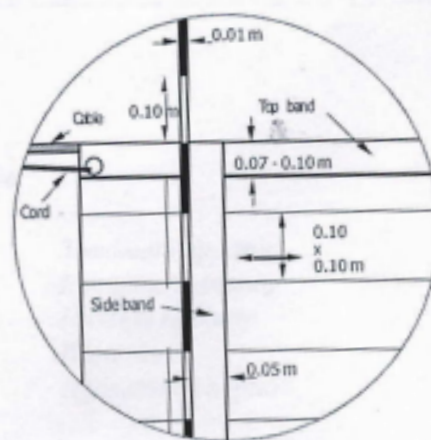
Схема 14

## Додаток 17

до Правил спортивних змагань з  
волейболу  
(волейбол на снігу, сітка)



The net may be adjusted  
according 2.1 above.



*m*  
*Men*  
*Women*  
*Cable*  
*Cord*  
*Axis*  
*Top band*  
*Side band*  
The net may be adjusted according to 2.1 above

*м (метри(-ів))*  
*Чоловіки*  
*Жінки*  
*Кабель*  
*Шнур*  
*Вісь*  
*Верхня стрічка*  
*Бічна стрічка*  
Можливе регулювання сітки згідно з  
процедурою, описаною в наведеному вище  
пункті 2.1

Додаток 18  
до Правил спортивних змагань з  
волейболу  
(волейбол на снігу, перетин м'ячем  
вертикальної площини сітки з переходом  
на майданчик суперника)

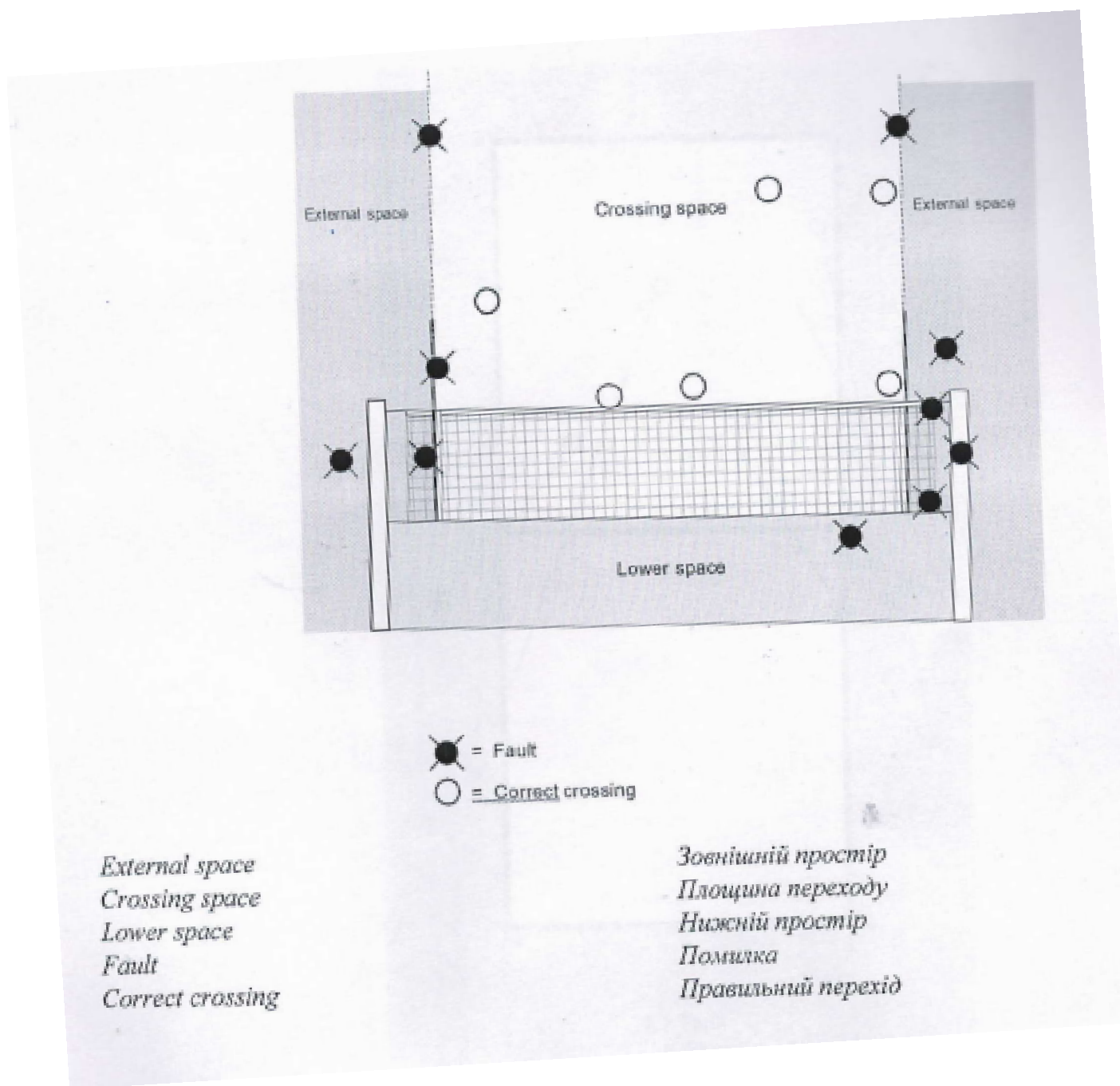
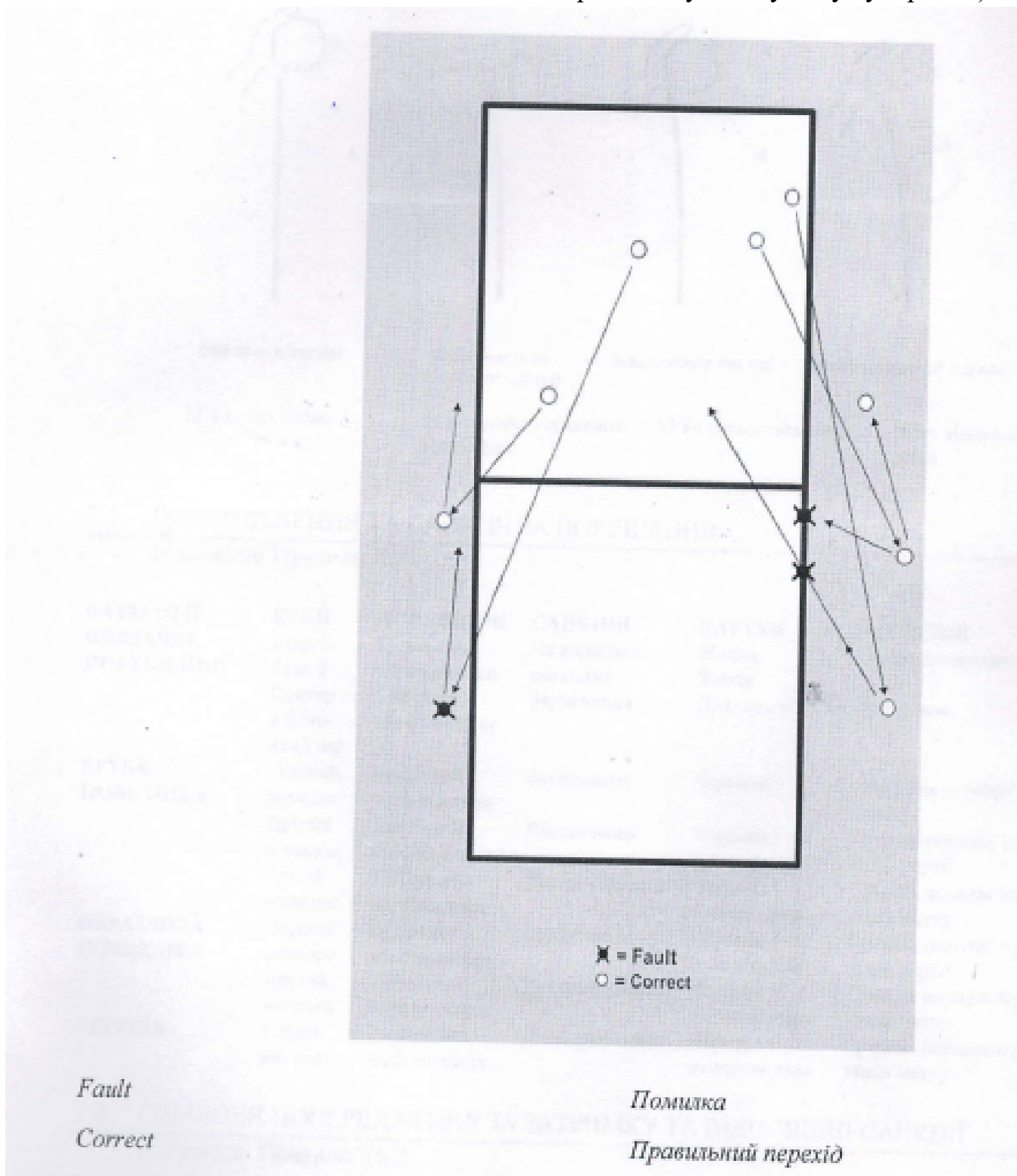


Схема 16

Додаток 19  
до Правил спортивних змагань з  
волейболу  
(волейбол на снігу, перетин м'ячем  
вертикальної площини сітки з  
переходом у вільну зону суперника)



Додаток 20  
до Правил спортивних змагань з  
волейболу  
(волейбол на снігу, завершене  
блокування)

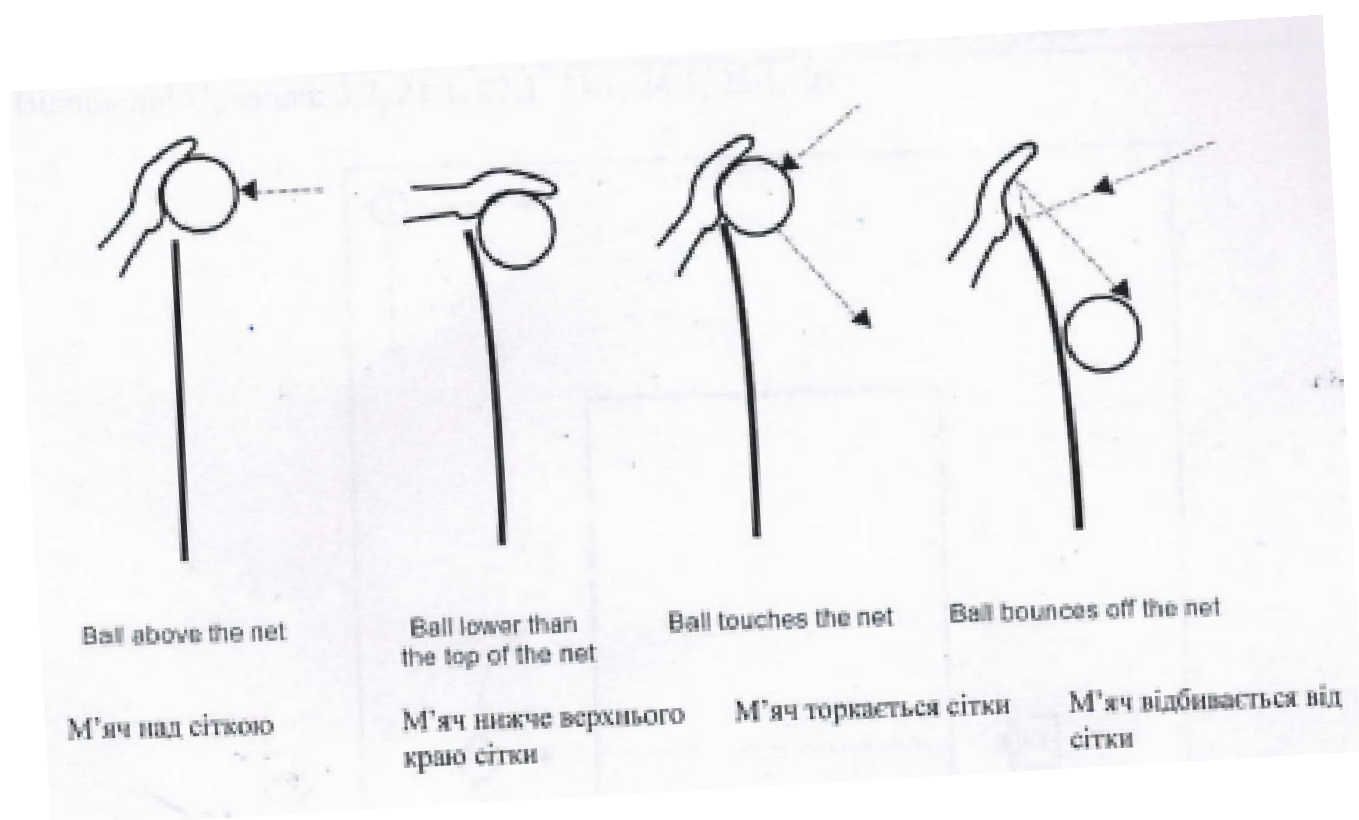


Схема 18

Додаток 21

до Правил спортивних змагань з волейболу (волейбол на снігу, попередження та санкції)

**ПОПЕРЕДЖЕННЯ ТА САНКЦІЇ ЗА ПОРУШЕННЯ**

КАТЕГОРІЯ	ВИПАДОК	ПОРУШНИК	САНКЦІЯ	КАРТКИ	НАСЛІДКИ
НЕЗНАЧНЕ ПОРУШЕННЯ	Етап 1	Будь-який член команди	Не карається санкцією	Жодна	Тільки попередження
	Етап 2	Той самий член команди	Зауваження	Жовта	Як зазначено нижче
	Повтор в будь-який час	Той самий член команди	Зауваження	Як зазначено нижче	Як зазначено нижче
ГРУБА ПОВЕДІНКА	Перший	Будь-який член команди	Зауваження	Червона	Суперник отримує очко та право подачі
	Другий	Той самий член команди	Виключення	Червона+жовта разом	Гравець покидає ігрову зону до кінця партії
	Третій	Той самий член команди	Дискваліфікація	Червона+жовта окремо	Гравець покидає ігрову зону до кінця матчу
ОБРАЗЛИВА ПОВЕДІНКА	Перший	Будь-який член команди	Виключення	Червона+жовта разом	Гравець покидає ігрову зону до кінця партії
	Другий	Той самий член команди	Дискваліфікація	Червона+жовта окремо	Гравець покидає ігрову зону до кінця матчу
АГРЕСІЯ	Перший	Будь-який член команди	Дискваліфікація	Червона+жовта окремо	Гравець покидає ігрову зону до кінця матчу

**ШКАЛА САНКЦІЙ ЗА ЗАТРИМКУ ЧАСУ**

КАТЕГОРІЯ	ВИПАДОК	ПОРУШНИК	САНКЦІЯ	КАРТКИ	НАСЛІДКИ
ЗАТРИМКА	Перший	Будь-який член команди	Попередження за затримку	Жест 25 з жовтою картою	Тільки попередження
	Другий та наступні	Будь-який член команди	Зауваження за затримку	Жест 25 з червоною картою	Суперник отримує очко та право подачі

Додаток 22  
до Правил спортивних змагань з  
волейболу  
(волейбол на снігу, розміщення  
суддівської бригади та помічників суддів)

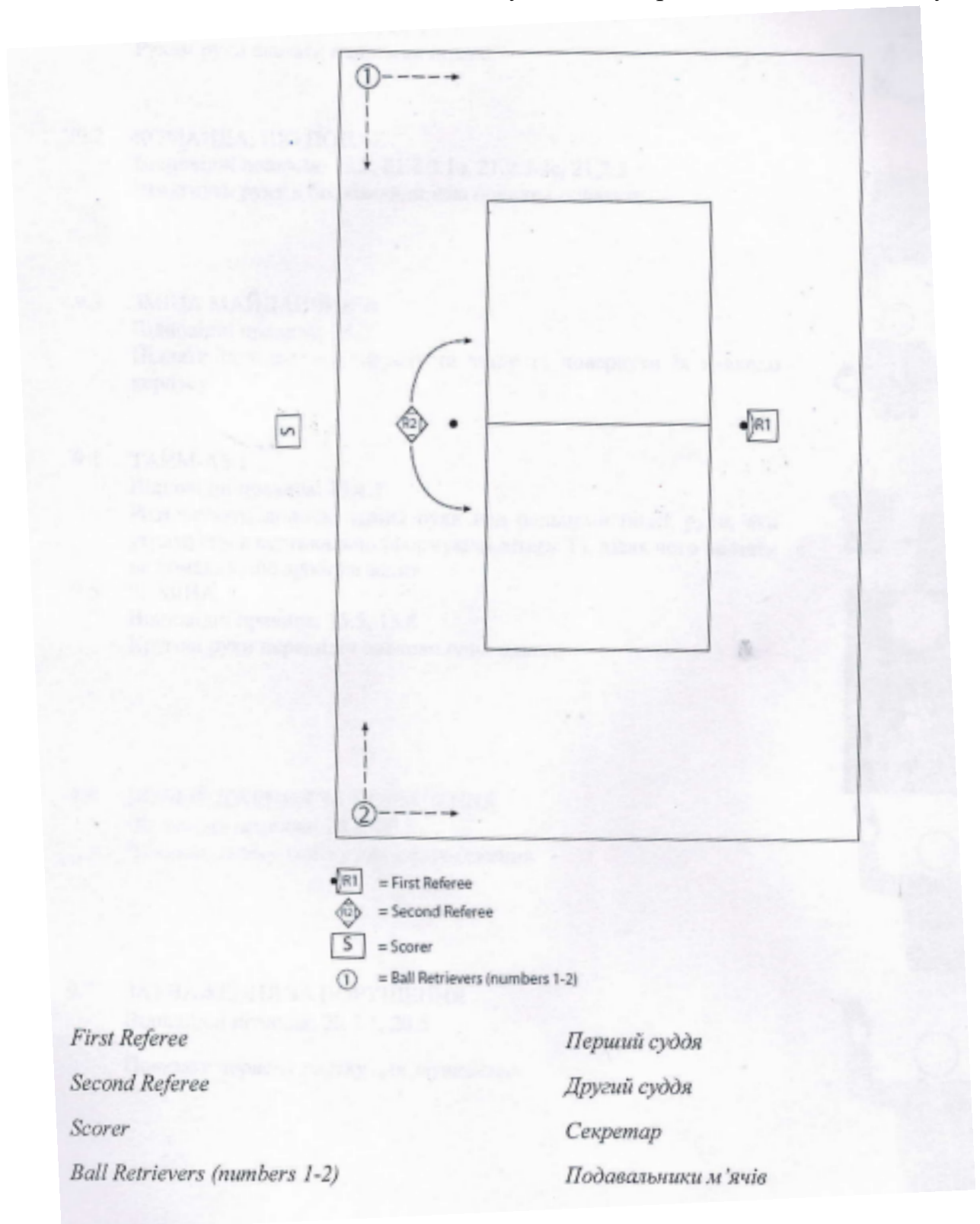


Схема 20