

ОФІЦІЙНІ ПРАВИЛА ВОЛЕЙБОЛУ 2025-2028

Схвалено 39-м Конгресом FIVB 2024

**Застосовуються у змаганнях під егідою ГО ФВУ
з сезону 2025-2026 рр.**

Офіційні правила волейболу 2025-2028 р.р.
Публікація АК ГО ФВУ 2025 р. – fvu.in.ua
Ілюстрації: © FIVB 2025

ЗМІСТ

ХАРАКТЕРИСТИКА ГРИ		7
ЧАСТИНА 1: ФІЛОСОФІЯ ПРАВИЛ ТА СУДДІВСТВА		8
ЧАСТИНА 2 –РОЗДІЛ 1: ГРА		10
ГЛАВА 1: СПОРУДИ ТА ОБЛАДНАННЯ		10
1	ІГРОВЕ ПОЛЕ	10
1.1	РОЗМІРИ	10
1.2	ІГРОВА ПОВЕРХНЯ	10
1.3	ЛІНІЇ НА МАЙДАНЧИКУ	10
1.4	ЗОНИ ТА МІСЦЯ	11
1.5	ТЕМПЕРАТУРА	12
1.6	ОСВІТЛЕННЯ	13
2	СІТКА ТА СТІЙКИ	12
2.1	ВИСОТА СІТКИ	12
2.2	СТРУКТУРА	12
2.3	БОКОВІ СТРІЧКИ	12
2.4	АНТЕНИ	13
2.5	СТІЙКИ	13
2.6	ДОДАТКОВЕ ОБЛАДНАННЯ	13
3	М'ЯЧІ	13
3.1	СТАНДАРТИ	13
3.2	ОДНОМАНІТНІСТЬ М'ЯЧІВ	13
3.3	СИСТЕМА ГРИ П'ЯТЬМА М'ЯЧАМИ	14
ГЛАВА 2: УЧАСНИКИ		15
4	КОМАНДИ	15
4.1	СКЛАД КОМАНДИ	15
4.2	РОЗМІЩЕННЯ КОМАНДИ	16
4.3	ЕКІПІРУВАННЯ	16
4.4	ЗАМІНА ЕКІПІРУВАННЯ	16
4.5	ЗАБОРОНЕНІ ПРЕДМЕТИ	17
5	КЕРІВНИКИ КОМАНДИ	17
5.1	КАПІТАН	17
5.2	ГОЛОВНИЙ ТРЕНЕР	18
5.3	ПОМІЧНИК ГОЛОВНОГО ТРЕНЕРА	18
ГЛАВА 3: ІГРОВИЙ ФОРМАТ		19
6	НАБІР ОЧКА, ВИГРАШ ПАРТІЇ І МАТЧУ	19
6.1	НАБІР ОЧКА	19
6.2	ПЕРЕМОГА В ПАРТІЇ	19

6.3	ПЕРЕМОГА В МАТЧІ	19
6.4	НЕЯВКА ТА НЕПОВНА КОМАНДА	20
7	СТРУКТУРА ГРИ	20
7.1	ЖЕРЕБКУВАННЯ	20
7.2	ОФІЦІЙНА РОЗМИНКА	20
7.3	СТАРТОВЕ РОЗТАШУВАННЯ КОМАНДИ	21
7.4	ПОЗИЦІЇ	21
7.5	ПОМИЛКА В РОЗТАШУВАННІ	22
7.6	ПЕРЕХІД	23
7.7	ПОМИЛКИ ПРИ ПЕРЕХОДІ	23

ГЛАВА 4: ІГРОВІ ДІЇ 24

8	СТАН ГРИ	24
8.1	М'ЯЧ В ГРІ	24
8.2	М'ЯЧ ПОЗА ГРОЮ	24
8.3	М'ЯЧ «В МАЙДАНЧИКУ»	24
8.4	М'ЯЧ «ЗА»	24
9	ГРА З М'ЯЧЕМ	24
9.1	УДАРИ КОМАНДИ	24
9.2	ХАРАКТЕРИСТИКИ УДАРУ	25
9.3	ПОМИЛКИ У ГРІ З М'ЯЧЕМ	25
10	М'ЯЧ БІЛЯ СІТКИ	26
10.1	М'ЯЧ, ЩО ПЕРЕСІКАЄ СІТКУ	26
10.2	М'ЯЧ, ЩО ТОРКАЄТЬСЯ СІТКИ	26
10.3	М'ЯЧ В СІТЦІ	26
11	ГРАВЕЦЬ БІЛЯ СІТКИ	26
11.1	ПЕРЕНЕСЕННЯ РУК ЧЕРЕЗ СІТКУ	26
11.2	ПРОНИКНЕННЯ ПІД СІТКОЮ	27
11.3	ТОРКАННЯ СІТКИ	27
11.4	ПОМИЛКИ ГРАВЦЯ БІЛЯ СІТКИ	27
12	ПОДАЧА	28
12.1	ПЕРША ПОДАЧА В ПАРТІЇ	28
12.2	ПОРЯДОК ПОДАЧІ	28
12.3	ДОЗВІЛ НА ПОДАЧУ	28
12.4	ВИКОНАННЯ ПОДАЧІ	28
12.5	ЗАСЛОН	29
12.6	ПОМИЛКИ, ЗДІЙСНЕНІ ПІД ЧАС ПОДАЧІ	29
12.7	ПОМИЛКИ, ЗДІЙСНЕНІ ПРИ ПОДАЧІ І ПОЗИЦІЙНІ ПОМИЛКИ	30
13	АТАКУЮЧИЙ УДАР	30
13.1	ХАРАКТЕРИСТИКИ АТАКУЮЧОГО УДАРУ	30
13.2	ОБМЕЖЕННЯ АТАКУЮЧОГО УДАРУ	30
13.3	ПОМИЛКИ ПРИ АТАКУЮЧОМУ УДАРІ	30
14	БЛОК	31
14.1	БЛОКУВАННЯ	31
14.2	ТОРКАННЯ М'ЯЧА ПРИ БЛОКУВАННІ	31
14.3	БЛОКУВАННЯ В ПРОСТОРІ СУПЕРНИКА	31

14.4	БЛОК ТА КОМАНДНІ УДАРИ	31
14.5	БЛОКУВАННЯ ПОДАЧІ	31
14.6	ПОМИЛКИ ПІД ЧАС БЛОКУВАННЯ	32
ГЛАВА 5: ПЕРЕРВИ, ЗАТРИМКИ ТА ІНТЕРВАЛИ		33
15	ПЕРЕРВИ	33
15.1	КІЛЬКІСТЬ ЗВИЧАЙНИХ ІГРОВИХ ПЕРЕРВ	33
15.2	ПОСЛІДОВНІСТЬ ЗВИЧАЙНИХ ІГРОВИХ ПЕРЕРВ	33
15.3	ЗАПИТ ЗВИЧАЙНИХ ІГРОВИХ ПЕРЕРВ	33
15.4	ТАЙМ-АУТИ	33
15.5	ЗАМІНА	34
15.6	ОБМЕЖЕННЯ ЗАМІН	34
15.7	ВИКЛЮЧНА ЗАМІНА	34
15.8	ЗАМІНА ПРИ ВИЛУЧЕННІ АБО ДИСКВАЛІФАЦІЇ	34
15.9	НЕПРАВИЛЬНА ЗАМІНА	34
15.10	ПРОЦЕДУРА ЗАМІНИ	35
15.11	НЕВІРНІ ЗАПИТИ	35
16	ЗАТРИМКИ ГРИ	36
16.1	ВИДИ ЗАТРИМОК	36
16.2	САНКЦІЇ ЗА ЗАТРИМКИ	36
17	ВИКЛЮЧНІ ІГРОВІ ПЕРЕРВИ	36
17.1	ТРАВМА/ХВОРОБА	36
17.2	ЗОВНІШНЯ ПЕРЕШКОДА	36
17.3	ДОВГОТРИВАЛІ ЗУПИНКИ У ГРІ	37
18	ІНТЕРВАЛИ ТА ЗМІНА МАЙДАНЧИКІВ	37
18.1	ІНТЕРВАЛИ	37
18.2	ЗМІНА МАЙДАНЧИКІВ	37
ГЛАВА 6: ГРАВЕЦЬ ЛІБЕРО		38
19	ГРАВЕЦЬ ЛІБЕРО	
19.1	ПРИЗНАЧЕННЯ ЛІБЕРО	38
19.2	ЕКІПІРУВАННЯ	38
19.3	ДІЇ ДОЗВОЛЕНІ ЛІБЕРО	38
19.4	ПЕРЕПРИЗНАЧЕННЯ НОВОГО ЛІБЕРО	40
19.5	РЕЗЮМЕ	41
ГЛАВА 7: ПОВЕДІНКА УЧАСНИКІВ		42
20	ВИМОГИ ДО ПОВЕДІНКИ	42
20.1	СПОРТИВНА ПОВЕДІНКА	42
20.2	ЧЕСНА ГРА	42
21	НЕПРАВИЛЬНА ПОВЕДІНКА ТА САНКЦІЇ ЗА НЕЇ	42
21.1	НЕЗНАЧНА НЕПРАВИЛЬНА ПОВЕДІНКА	42
21.2	НЕПРАВИЛЬНА ПОВЕДІНКА, ЩО ПРИЗВОДИТЬ ДО САНКЦІЙ	42
21.3	ШКАЛА САНКЦІЙ	43
21.4	ЗАСТОСУВАННЯ САНКЦІЙ ЗА НЕПРАВИЛЬНУ ПОВЕДІНКУ	43

21.5	НЕПРАВИЛЬНА ПОВЕДІНКА ДО ТА МІЖ ПАРТІЯМИ	44
21.6	КАРТКИ ДЛЯ САНКЦІЙ	44
ЧАСТИНА 2 – РОЗДІЛ 2: СУДДІ, ЇХ ОБОВ'ЯЗКИ ТА ЖЕСТИ		45
ГЛАВА 8: СУДДІ		45
22	СУДДІВСЬКА БРИГАДА ТА ПРОЦЕДУРИ	45
22.1	СКЛАД	45
22.2	ПРОЦЕДУРИ	45
23	ПЕРШИЙ СУДДЯ	46
23.1	МІСЦЕЗНАХОДЖЕННЯ	46
23.2	ПОВНОВАЖЕННЯ	46
23.3	ОБОВ'ЯЗКИ	47
24	ДРУГИЙ СУДДЯ	48
24.1	МІСЦЕЗНАХОДЖЕННЯ	48
24.2	ПОВНОВАЖЕННЯ	48
24.3	ОБОВ'ЯЗКИ	48
25	СУДДЯ ВІДЕОПОВТОРУ	49
25.1	МІСЦЕЗНАХОДЖЕННЯ	49
25.2	ОБОВ'ЯЗКИ	49
26	РЕЗЕРВНИЙ СУДДЯ	49
26.1	МІСЦЕЗНАХОДЖЕННЯ	49
26.2	ОБОВ'ЯЗКИ	50
27	СЕКРЕТАР	50
27.1	МІСЦЕЗНАХОДЖЕННЯ	50
27.2	ОБОВ'ЯЗКИ	50
28	ПОМІЧНИК СЕКРЕТАРЯ	51
28.1	МІСЦЕЗНАХОДЖЕННЯ	51
28.2	ОБОВ'ЯЗКИ	51
29	СУДДІ НА ЛІНІЇ	52
29.1	МІСЦЕЗНАХОДЖЕННЯ	52
29.2	ОБОВ'ЯЗКИ	52
30	ОФІЦІЙНІ ЖЕСТИ	53
30.1	ЖЕСТИ СУДДІВ	53
30.2	СИГНАЛИ ПРАПОРЦЕМ ЛІНІЙНИХ СУДДІВ	53
ЧАСТИНА 2 – РОЗДІЛ 3: СХЕМИ		54
1А	КОНТРОЛЬНА ЗОНА ЗМАГАНЬ	55
1Б	ІГРОВЕ ПОЛЕ	56
2	ІГРОВИЙ МАЙДАНЧИК	57
3	ЕСКІЗ СІТКИ	58
4	ПОЗИЦІЇ ГРАВЦІВ	59
5А	ГРА З М'ЯЧЕМ ЧЕРЕЗ ВЕРТИКАЛЬНУ ПЛОЩИНУ СІТКИ НА МАЙДАНЧИК СУПЕРНИКА	60
5Б	ГРА З М'ЯЧЕМ ЧЕРЕЗ ВЕРТИКАЛЬНУ ПЛОЩИНУ СІТКИ У	61

	ВІЛЬНИЙ ПРОСТІР СУПЕРНИКА	
6	ГРУПОВИЙ ЗАСЛОН	62
7	ЗДІЙСНЕНИЙ БЛОК	63
8	АТАКА ГРАВЦЯ ЗАДНЬОЇ ЛІНІЇ	63
9	ПОПЕРЕДЖЕННЯ, ШКАЛА САНКЦІЙ ТА ЇХ НАСЛІДКИ	64
9А	САНКЦІЇ ЗА НЕПРАВИЛЬНУ ПОВЕДІНКУ	64
9Б	ШКАЛА САНКЦІЙ ЗА ЗАТРИМКУ ЧАСУ	64
10	РОЗМІЩЕННЯ СУДДІВСЬКОЇ БРИГАДИ ТА ЇЇ ПОМІЧНИКІВ	65
11	ОФІЦІЙНІ ЖЕСТИ СУДДІВ	66
12	ОФІЦІЙНІ ЖЕСТИ ПРАПОРЦЕМ СУДДІВ НА ЛІНІЇ	73

ЧАСТИНА 3: ВИЗНАЧЕННЯ

75

ХАРАКТЕРИСТИКА ГРИ

Волейбол – це спорт, в якому змагаються дві команди на ігровому майданчику, який розділений сіткою. Існують різні модифікації гри, щоб багатогранність волейболу була доступна кожному.

Ціль гри – направити м'яч над сіткою, щоб він торкнувся майданчика суперника та запобігти такій самій спробі суперника. У команди є три удари для повернення м'яча (додатково до торкання на блоці).

М'яч вводиться в гру подачею: гравець, що подає, ударом направляє м'яч через сітку супернику. Розігрування триває до приземлення м'яча на ігровий майданчик, виходу м'яча «за» або помилки команди при поверненні м'яча.

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

ЧАСТИНА 1

ФІЛОСОФІЯ ПРАВИЛ ТА СУДДІВСТВА

ВСТУП

За всіма показниками волейбол є одним із найкращих видів спорту у світі – найбільше залучених федерацій, значна кількість телепереглядів, мільйони підписників у соціальних мережах, величезна кількість зареєстрованих та рекреаційних гравців, ніж будь-який інший вид спорту, та динамічне, чисте та яскраве зображення, що поєднує в собі змагальний спорт та шоу високого рівня.



Вільям Морган, винахідник гри, все одно впізнав би її, оскільки впродовж багатьох років волейбол зберіг основні характерні та важливі елементи. Деякі з них спільні з іншими іграми з сіткою/м'ячем/ракеткою: – подача – перехід (подача по черзі) – атака – захист – гравці можуть грати біля сітки та на другій лінії. Але спорт розвивається далі. Це вибуховий, видовищний, швидкий та різноманітний, у ньому атлетичні гравці демонструють фантастичну гру на майданчику в заповнених залах.

Крім того, волейбол є унікальним серед ігор на сітці, оскільки м'яч постійно знаходиться в повітрі – літаючий м'яч – та, дозволяє кожній команді розігрувати м'яч на своїй стороні майданчика, перш ніж він буде повернений до суперників, що створює рівні можливості для отримання очок.

За останні роки ФІВБ досягла великих успіхів у адаптації гри до сучасної аудиторії, лібералізація критеріїв гри з м'ячем, впровадження двох спеціалізованих захисних гравців «Ліберо»; використання системи відеоповторів забезпечує справедливість при оцінці дій спортсменів та стимулює спритність гравців для підтримки плинну гри, викликаючи цікавість публіки, як на майданчику, так і на екрані.

ТЕКСТ ПРАВИЛ

Цей текст адресований широкій волейбольній аудиторії – гравцям, тренерам, суддям, глядачам, коментаторам та іншим зацікавленим особам - тому що розуміння правил дозволяє краще грати – тренери можуть створювати кращу структуру і тактику гри команди, створюючи можливість для гравців продемонструвати свою майстерність; розуміння взаємозв'язку між правилами та фактичними діями на майданчику дозволяє офіційним особам приймати кращі рішення.

Суть поняття «Хороший суддя» лежить в концепції справедливості та послідовності (знаходячись посередині між двома ігровими майданчиками як символ рівноваги). Це поєднання дозволяє гравцям довіряти діям судді. Однак суддя має бути фасилітатором (особою, яка не представляє інтереси жодної сторони, але несе відповідальність за якісне виконання обов'язків), а не контролером, диригентом, а не диктатором, кваліфікованим захисником, а не активним катом.

Розуміючи сутність правил та мету, для якої вони написані, суддя стає значною складовою успішного створення цього видовищного шоу, залишаючись здебільшого на задньому плані та втручаючись лише за необхідності. Хороший суддя використовує правила, щоб зробити змагання повноцінним досвідом для всіх учасників.

Підсумовуючи, ми можемо сказати, що хороший суддя повинен використовувати правила, щоб зробити змагання справжньою подією для всіх зацікавлених.

Для тих, хто прочитав це, – розглядайте наступні Правила, як сучасний стан розвитку великої гри, але ці декілька абзаців - визначною характеристикою Вашої власної ролі в спорті.

Приєднуйтеся!
Тримайте м'яч у грі!
Розумійте гру!

ЧАСТИНА 2

РОЗДІЛ 1: ГРА

ГЛАВА 1: СПОРУДИ ТА ОБЛАДНАННЯ

1	ІГРОВЕ ПОЛЕ	Див. Правило
	Ігрове поле включає ігровий майданчик та вільну зону. Воно повинно бути прямокутним та симетричним.	1.1, Сх.1А, Сх.1Б
1.1	РОЗМІРИ	Сх. 2
	Ігровий майданчик – це прямокутник розміром 18х9м, оточений з усіх боків вільною зоною шириною мінімум 3 метри.	
	Вільний ігровий простір – це простір над ігровим полем, який вільний від будь-яких перешкод. Мінімальна висота вільного ігрового простору над ігровим полем складає 7м від ігрової поверхні.	
	Для ФІВБ, Світових та Офіційних Змагань, вільна зона повинна становити 5 м від бокових ліній та 6,5 м від лицьових ліній. Вільний ігровий простір повинен становити заввишки мінімум 12,5 м від ігрової поверхні.	
1.2	ІГРОВА ПОВЕРХНЯ	
1.2.1	Ігрова поверхня повинна бути плоскою, горизонтальною та одноманітною. Вона не повинна становити жодної небезпеки травмуванню гравців. Заборонено грати на нерівних або слизьких поверхнях.	
	Для ФІВБ, Світових та Офіційних Змагань, дозволяється тільки дерев'яне або синтетичне покриття. Будь-яке покриття повинно бути заздалегідь затверджене ФІВБ.	
1.2.2	У залах поверхня ігрових майданчиків повинна бути світлого кольору.	
	Для ФІВБ, Світових та Офіційних Змагань, білий колір ліній є обов'язковим. Кольори ігрового майданчика та вільної зони повинні відрізнятися один від одного. Ігровий майданчик може бути різних кольорів, розрізняючи передню та задню зони.	1.1, 1.3
1.2.3	На відкритих майданчиках дозволяється ухил 5 мм на 1 м для дренажу. Лінії майданчика, виготовлені з твердих матеріалів заборонені.	1.3
1.3	ЛІНІЇ НА МАЙДАНЧИКУ	Сх. 2
1.3.1	Ширина всіх ліній 5 см. Лінії повинні бути світлими та відрізнятися за кольором від підлоги та будь-яких інших ліній.	1.2.2

1.3.2	Обмежувальні лінії	1.1
	Дві бокові та дві лицьові лінії обмежують ігровий майданчик. Бокові та лицьові лінії входять в розміри ігрового майданчика.	
1.3.3	Центральна лінія	Сх. 2
	Вісь центральної лінії розділяє ігровий майданчик на два рівні майданчики розміром 9x9 м кожен; проте, вся ширина лінії вважається такою, що належить обом майданчикам в рівній мірі. Ця лінія проведена під сіткою від однієї бокової лінії до іншої бокової лінії.	
1.3.4	Лінія атаки	1.3.3, 1.4.1
	На кожному майданчику лінія атаки, задній край якої нанесений на відстані 3 м від осі центральної лінії, позначає передню зону.	
	Для ФІВБ, Світових та Офіційних 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 1,75м.	Сх. 2
1.4	ЗОНИ ТА МІСЦЯ	Сх. 16, Сх. 2
1.4.1	Передня зона	19.3.1.4, 23.3.2.3e, Сх.2
	На кожному майданчику передня зона обмежена віссю центральної лінії та заднім краєм лінії атаки.	1.3.3, 1.3.4, 19.3.1.4,
	Передня зона продовжується за боковими лініями до кінця вільної зони.	23.3.2.3e 1.1, 1.3.2
1.4.2	Зона подачі	1.3.2, 12, Сх.1Б
	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 входять в ширину зони подачі.	1.1
	По глибині зона подачі продовжується до кінця вільної зони.	
1.4.3	Зона заміни	1.3.4, 15.6.1, Сх.1Б
	Зона заміни обмежена продовженням обох ліній атаки до столика секретаря.	
1.4.4	Зона заміщення Ліберо	19.3.2.7, Сх. 1Б
	Зона заміщення Ліберо – це частина вільної зони, з боку командних лавок, обмежена продовженням лінії атаки до лицьової лінії.	
1.4.5	Місця розминки	24.2.5, Сх.1А, Сх. 1Б
	Для ФІВБ, Світових та Офіційних Змагань, місця розминки, розміром приблизно 3x3 м, розташовані за межами вільної зони в обох кутах з боку лавок команд, де вони не повинні перешкоджати глядачам, або за лавкою команди, якщо трибуна починається вище 2,5 м від поверхні майданчика.	

<p>1.5 ТЕМПЕРАТУРА</p> <p>Мінімальна температура не повинна бути нижче 10°C.</p> <p>Для ФІВБ, Світових та Офіційних Змагань, максимальна температура визначається Технічним делегатом ФІВБ призначеним на матч.</p>	
<p>1.6 ОСВІТЛЕННЯ</p> <p>Освітлення повинно бути не менше ніж 300 люкс.</p> <p>Для ФІВБ, Світових та Офіційних Змагань, освітлення ігрового поля повинно бути не менше ніж 2000 люкс, яке вимірюється на висоті 1 м від поверхні ігрового поля.</p>	1
<p>2 СІТКА ТА СТІЙКИ</p>	Cx 3
<p>2.1 ВИСОТА СІТКИ</p> <p>2.1.1 Сітка встановлюється вертикально над віссю центральної лінії. Висота сітки для чоловіків складає - 2,43 м, для жінок - 2,24 м.</p> <p>2.1.2 Висота сітки вимірюється в середині ігрового майданчика. Висота сітки (над двома боковими лініями) повинна бути однаковою та не повинна перевищувати офіційну висоту більш ніж на 2 см.</p>	1.3.3 1.1, 1.3.2, 2.1.1
<p>2.2 СТРУКТУРА СІТКИ</p> <p>Сітка шириною 1 м (+/- 3 см) та довжиною від 9,50 до 10 м (з 25-50 см за боковими стрічками на кожній стороні) та складається з чорних комірок у формі квадрата зі стороною 10 см.</p> <p>Для ФІВБ, Світових та Офіційних Змагань, відповідно до спеціального регламенту змагань, розмір комірок сітки може бути змінений в рекламних цілях згідно маркетингових угод.</p> <p>Верхній край сітки формує горизонтальна стрічка шириною 7 см (складена вдвічі біла парусина прошита по всій довжині). Кожен кінець стрічки має отвір, через який пропущений шнур, що кріпить стрічку до стійок для забезпечення її натягнутості.</p> <p>Всередині стрічки знаходиться гнучкий трос для кріплення сітки до стійок та забезпечення її натягнутості.</p> <p>Внизу сітки є інша горизонтальна стрічка шириною 5 см, аналогічна верхній стрічці, через яку пропущений шнур. Цей шнур призначений для кріплення сітки до стійок та забезпечення її натягнутості.</p>	Cx 3
<p>2.3 БОКОВІ СТРІЧКИ</p> <p>Дві білі стрічки прикріплені вертикально до сітки та розташовані безпосередньо над кожною боковою лінією.</p> <p>Їх ширина 5 см та довжина 1 м, вони вважаються частиною сітки.</p>	1.3.2, Cx 3

2.4 АНТЕНИ

Антенa – це гнучкий стержень, завдовжки 1,80 м та діаметром 10 мм, виготовлений зі скловолокна або подібного матеріалу.

Антенa прикріплюється з зовнішнього краю кожної бокової стрічки. Антени розташовані на протилежних сторонах сітки.

2.3, Сх 3

Кожна антенa здійснюється над сіткою на 80 см та пофарбована смугами контрастних кольорів шириною 10 см, переважно червоного та білого.

Антени вважаються частиною сітки та обмежують з боків площину переходу.

10.1.1, Сх 3, Сх 5А, Сх Б

2.5 СТІЙКИ

2.5.1 Стьйки, до яких кріпиться сітка, встановлюються на відстані 0,5-1 м за боковими лініями. Висота стійок 2,55 м та, бажано, щоб вони регулювалися.

Сх 3

Для ФІВБ, Світових та Офіційних Змагань, стійки розташовуються на відстані 1 м за боковими лініями та повинні бути захищені.

2.5.2 Стьйки повинні бути круглі та гладкі, встановлені на поверхні без розтяжок. Не повинно бути небезпечних пристроїв або тих, що перешкоджають грі.

2.6 ДОДАТКОВЕ ОБЛАДНАННЯ

Додаткове обладнання визначається регламентом ФІВБ.

3 М'ЯЧІ

3.1 СТАНДАРТИ

М'яч сферичної форми, з покриттям зробленим з еластичної натуральної або синтетичної шкіри, з внутрішньою камерою, зробленою з гуми або подібного матеріалу.

Його колір може бути однотонним, світлим або комбінацією кольорів.

Матеріал з синтетичної шкіри та комбінації кольорів м'ячів, що використовуються в Офіційних Міжнародних змаганнях, повинні відповідати стандартам ФІВБ.

Його окружність 65-67 см; його вага 260-280 гр.

Його внутрішній тиск повинен бути від 0,30 до 0,325 кг/см².

3.2 ОДНОМАНІТНІСТЬ М'ЯЧІВ

Всі м'ячі, що використовуються в грі, повинні мати однакові стандарти щодо окружності, ваги, тиску, типу, кольору та ін.

3.1

Для Світових та Офіційних Змагань, так само як і Національних Чемпіонатів та Континентальних змагань, повинні використовуватись м'ячі, затверджені ФІВБ, якщо інше не погоджено ФІВБ.

Для ФІВБ, Світових та Офіційних Змагань, повинна використовуватись система гри з п'ятьма м'ячами. В цьому випадку шість подавальників м'ячів знаходяться по одному в кожному куті вільної зони та по одному позаду кожного з суддів.

ГЛАВА 2: УЧАСНИКИ

Див. Правило

4 КОМАНДИ

4.1 СКЛАД КОМАНДИ

4.1.1 Склад команди на матч може бути до 12 гравців, плюс

5.2, 5.3

- Тренерський склад: один головний тренер, **максимум два помічники головного тренера**,
- Медичний склад: **один масажист** та один лікар.

Тільки члени команди, записані в протоколі, можуть заходити у Змагальну/Контрольну зону та брати участь в офіційній розминці та в матчі.

Для ФІВБ, Світових та Офіційних Змагань для дорослих:

До 14 гравців можуть бути записані в протокол та приймати участь у грі.

Максимум п'ять членів тренерського штабу (включаючи головного тренера) можуть сидіти на лавці команди, визначені головним тренером, але вони повинні бути записані в протоколі матчу та зареєстровані у формі О-2 (біс).

Менеджер Команди та/або Журналіст Команди не можуть знаходитися на лавці запасних або за лавкою в Контрольній Зоні Змагань.

Для Світових та Офіційних Змагань, лікар та масажист команди повинні бути офіційними членами делегації та попередньо акредитовані ФІВБ. Але, для Світових і Офіційних Змагань для дорослих, якщо вони не входять в число п'яти визначених осіб, вони повинні сидіти за обмежувальними «панелями» (рекламними щитами), всередині Контрольної Зони Змагань або сидіти у спеціальному місці, визначеному в Регламенті змагань та можуть втручатися тільки з дозволу суддів для надання невідкладної медичної допомоги гравцям. Масажист команди (якщо він не в складі 5 офіційних осіб) може допомагати в розминці до початку офіційного протоколу.

Сх.1А, 7.2.1

Офіційні інструкції для кожних змагань викладені в Регламенті Змагань.

4.1.2 Один з гравців є капітаном команди, який повинен бути зазначений в протоколі.

5.1, 19.1.3

4.1.3 Тільки гравці, записані в протоколі, можуть вийти на майданчик та грати в матчі. Коли головний тренер та капітан команди підписали протокол (склад команди для електронного протоколу), записані гравці не можуть бути змінені.

1, 4.1.1, 5.1.1, 5.2.2

4.2 РОЗМІЩЕННЯ КОМАНДИ		
4.2.1	Гравці, які не беруть участь у грі, повинні сидіти на лавці своєї команди або знаходитися в своєму місці розминки. Головний тренер та інші члени команди повинні сидіти на лавці, але можуть тимчасово залишити її. Лавки команд розміщені поряд зі столом секретаря за межами вільної зони.	1.4.5, 5.2.3, 7.3.3 Сх.1А, Сх. 1Б
4.2.2	Тільки членам команди дозволено виходити на ігрове поле, сидіти на лавці під час матчу та брати участь в розминці.	4.1.1, 7.2
4.2.3	Гравці, які не беруть участь у грі, можуть розминатися без м'ячів таким чином:	
4.2.3.1	під час гри: в місцях розминки;	1.4.5, 8.1, Сх.1А, Сх. 1Б
4.2.3.2	під час тайм-аутів: у вільній зоні позаду свого майданчика.	1.3.3, 15.4
4.2.4	Під час інтервалів між партіями гравці можуть розминатися з м'ячами у межах своєї вільної зони.	18.1
4.3 ЕКІПІРУВАННЯ		
	Екіпірування гравця складають футболка, шорти, шкарпетки (форма) та спортивне взуття.	
4.3.1	Колір та дизайн футболок, шортів, шкарпеток повинні бути однаковими для команди (<i>виключення для гравців Ліберо</i>). Форма повинна бути чистою.	4.1, 19.2
4.3.2	Взуття повинно бути легким та гнучким, з гумовими або неоднорідними підошвами без каблуків.	
4.3.3	Футболки гравців повинні бути пронумеровані від 1 до 20. Для ФІВБ, Світових та Офіційних змагань для дорослих, де заявлена більша кількість гравців, нумерація може бути збільшена.	4.3.3.2
4.3.3.1	Номер повинен бути розташований на футболці по центру на грудях та на спині. Колір та яскравість номерів повинні контрастувати з кольором та яскравістю футболок.	
4.3.3.2	Номер повинен бути заввишки мінімум 15 см на грудях та мінімум 20 см на спині. Смужка, яка формує номери, повинна бути шириною мінімум 2 см.	
4.3.4	Капітан команди повинен мати на своїй футболці смужку 8x2см, що підкреслює номер на грудях.	5.1
4.3.5	Заборонено носити форму, колір якої відрізняється від кольору форми інших гравців (<i>виключення для гравців Ліберо</i>), та/або без офіційних номерів.	19.2
4.4 ЗАМІНА ЕКІПІРУВАННЯ		
	Перший суддя може дозволити одному або більше гравцям:	23
4.4.1	грати босоніж;	

- 4.4.2 змінити вологу або пошкоджену форму між партіями, або після заміни, за умови, що нова форма має однаковий з попередньою колір, фасон та номер; 4.3, 15.5
- 4.4.3 грати в тренувальних костюмах в холодну погоду, за умови, що вони одного кольору та фасону для всієї команди (*виключення для гравців Ліберо*), та пронумеровані відповідно до Правила 4.3.3. 4.1.1, 19.2

4.5 ЗАБОРОНЕНІ ПРЕДМЕТИ

- 4.5.1 Заборонено носити предмети, які можуть призвести до травми або надати штучну перевагу гравцю.
- 4.5.2 Гравці можуть носити окуляри або лінзи на свій власний ризик.
- 4.5.3 Дозволено використовувати компресійні (медичні) засоби для захисту або підтримки.

Для ФІВБ, Світових та Офіційних змагань 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.

5 КЕРІВНИКИ КОМАНДИ

Обидва, капітан команди та головний тренер, відповідають за поведінку та дисципліну членів своєї команди. 20

Гравець Ліберо може бути капітаном та ігровим капітаном команди.

5.1 КАПІТАН

5.1.1 ПЕРЕД МАТЧЕМ капітан команди підписує протокол та представляє свою команду на жеребкуванні. 7.1, 25.2.1.1

5.1.2 ПІД ЧАС МАТЧУ капітан команди є ігровим капітаном, доки він/вона на майданчику. Коли капітан команди не на майданчику, головний тренер або капітан команди зобов'язаний призначити іншого гравця на майданчику, який приймає на себе обов'язки ігрового капітана. Цей ігровий капітан виконує свої обов'язки до заміни, або повернення капітана команди в гру, або до завершення партії. 15.2.1

Коли м'яч знаходиться поза грою, тільки ігровому капітану дозволено звертатися до суддів: 8.2

5.1.2.1 питати роз'яснення по застосуванню або інтерпретації Правил та представляти запити або питання своїх партнерів по команді. Якщо ігровий капітан не погоджується з роз'ясненням першого судді, він може висловити свою незгоду з цим рішенням та негайно повідомити першого суддю, що він резервує право записати офіційний протест в протокол після закінчення матчу; 23.2.4

5.1.2.2 просити дозволу :
 а) змінити всю або частину ігрової форми;
 б) перевірити розташування команд;
 в) перевірити підлогу, сітку, м'яч та ін.

- | | | |
|---------|---|--|
| 5.1.2.3 | за відсутності головного тренера, якщо у команди немає помічника тренера, який прийняв на себе функції тренера, робити запити тайм-аутів та замін. | 5.2, 5.3,
15.3.1, 15.4.1,
15.5.2 |
| 5.1.3 | ПІСЛЯ МАТЧУ капітан команди: | 6.3 |
| 5.1.3.1 | дякує суддям та підписує протокол, підтверджуючи результат; | 25.2.3.3 |
| 5.1.3.2 | може, якщо перший суддя був в належний час повідомлений про це, підтвердити та записати в протокол офіційний протест щодо застосування або інтерпретації Правил суддею. | 5.1.2.1,
25.2.3.2 |

5.2 ГОЛОВНИЙ ТРЕНЕР

- | | | |
|---------|--|--|
| 5.2.1 | Впродовж матчу головний тренер керує грою своєї команди, знаходячись за межами ігрового майданчика. Він/вона визначає стартові розташування, заміни та бере тайм-аути. З цих питань він/вона контактує з другим суддею. | 1.1, 7.3.2,
15.4.1, 15.5.2 |
| 5.2.2 | ПЕРЕД МАТЧЕМ головний тренер записує або перевіряє прізвища та номери своїх гравців в протоколі в розділі “Склад команди” та підписує його. | 4.1, 19.1.3,
25.2.1.1 |
| 5.2.3 | ПІД ЧАС МАТЧУ головний тренер: | |
| 5.2.3.1 | перед кожною партією надає другому судді або секретарю належним чином заповнену та підписану картку(и) розташування; якщо використовуються планшети, передача стартового складу автоматично вважається офіційною. | 7.3.2, 7.4, 7.6 |
| 5.2.3.2 | сидить на лавці команди ближче за всіх до секретаря, але може залишити її; | 4.2 |
| 5.2.3.3 | робить запити тайм-аутів та замін; | 15.4, 15.5 |
| 5.2.3.4 | 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 та не затримуючи матч. Якщо місце розминки розташовано за лавкою команди, тренер може рухатись від продовження лінії атаки до лицьової лінії на стороні своєї команди, не заважаючи роботі лінійних суддів. | 1.3.4, 1.4.5,
Сх.1А,
Сх.1Б, Сх.2 |

5.3 ПОМІЧНИК ГОЛОВНОГО ТРЕНЕРА

- | | | |
|-------|--|--------------|
| 5.3.1 | Помічник головного тренера сидить на лавці команди, але не має права втручатися в матч. | |
| 5.3.2 | Якщо головний тренер повинен залишити його/її команду з будь-якої причини, включаючи санкцію, але виключаючи вихід на майданчик в якості гравця , помічник головного тренера, на прохання ігрового капітана та з дозволу першого судді, може прийняти на себе виконання функцій головного тренера на період його відсутності. | 5.1.2.3, 5.2 |

ГЛАВА 3: ІГРОВИЙ ФОРМАТ

		Див. Правило
6	НАБІР ОЧКА, ВИГРАШ ПАРТІЇ ТА МАТЧУ	
6.1	НАБІР ОЧКА	
6.1.1	Очко Команда набирає очко:	
6.1.1.1	при успішному приземленні м'яча на майданчик суперника;	8.3, 10.1.1
6.1.1.2	коли команда суперника здійснює помилку;	6.1.2
6.1.1.3	коли команда суперника отримує зауваження.	16.2.3, 21.3.1
6.1.2	Помилка Команда здійснює помилку виконуючи ігрову дію всупереч правилам (або іншим чином порушуючи їх). Судді оцінюють помилки та визначають наслідки відповідно до Правил:	
6.1.2.1	якщо дві або більше помилки здійснені послідовно, враховується тільки перша помилка;	
6.1.2.2	якщо дві або більше помилки здійснені суперниками одночасно, це вважається ПОДВІЙНОЮ ПОМИЛКОЮ та розігрування переграється.	6.1.2, Сх.11 (23)
6.1.3	Розігрування та завершене розігрування Розігрування – це послідовність ігрових дій з моменту удару на подачі гравцем, що подає, до моменту, коли м'яч вийде з гри. Завершене розігрування – це послідовність ігрових дій, в результаті яких здобувається очко. Це включає: <ul style="list-style-type: none">- отримання зауваження;- втрату подачі через перевищення часу, відведеного для виконання подачі (8 секунд).	8.1, 8.2, 12.2.2.1, 12.4.4, 15.2.3, 15.11.1.3, 19.3.2.1, 19.3.2.9, 21.3.1
6.1.3.1	Якщо команда, що подає, виграє розігрування - вона набирає очко та продовжує подавати.	
6.1.3.2	Якщо команда, що приймає, виграє розігрування – вона набирає очко та повинна подавати наступною.	
6.2	ПЕРЕМОГА В ПАРТІЇ Перемогу в партії здобуває команда (крім вирішальної 5-ої партії), яка першою набирає 25 очок з перевагою мінімум в два очки. При рівному рахунку 24-24, гра триває до досягнення переваги в 2 очки (26-24; 27-25; та ін.).	Сх.11 (9) 6.3.2
6.3	ПЕРЕМОГА В МАТЧІ	Сх.11(9)
6.3.1	Переможцем матчу є команда, яка виграє три партії.	6.2

6.3.2 При рівному рахунку 2-2, вирішальна партія (5-а) триває до досягнення 15 очок з мінімальною перевагою в 2 очки.

6.4 НЕЯВКА ТА НЕПОВНА КОМАНДА

6.4.1 Якщо команда відмовляється грати після вимоги зробити це, вона оголошується такою, що не з'явилась та програє матч з результатом 0-3 в матчі та 0-25 в кожній партії.

6.2, 6.3

6.4.2 Команда, яка без поважних причин не виходить вчасно на ігровий майданчик, оголошується такою, що не з'явилась з тим самим результатом, що і в Правилі 6.4.1.

6.4.3 Команда оголошена НЕПОВНОЮ в партії або в матчі, програє партію або матч. Команда-суперник отримує очки, або очки та партії, необхідні для перемоги в партії або в матчі. Неповна команда зберігає свої очки та партії.

6.2, 6.3,
7.3.1

7 СТРУКТУРА ГРИ

7.1 ЖЕРЕБКУВАННЯ

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

12.1.1

Перед вирішальною п'ятою партією проводиться нове жеребкування.

6.3.2

7.1.1 Жеребкування відбувається в присутності двох капітанів команд.

5.1

7.1.2 Переможець жеребкування обирає:

АБО

7.1.2.1 право подавати чи приймати подачу,

12.1.1

АБО

7.1.2.2 одну зі сторін майданчика.

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

7.2 ОФІЦІЙНА РОЗМИНКА

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

Для ФІВБ, Світових та Офіційних змагань, команди мають право на 10 хвилин розминки на сітці разом.

7.2.2 Якщо будь-який з капітанів просить про роздільну (послідовну) розминку на сітці, то командам надається 3 або 5 хвилин кожній.

7.2.1

7.2.3 У випадку послідовних розминок, першою на сітці розминається команда, яка буде подавати першою.

7.1.2.1, 7.2.2

Для ФІВБ, Світових та Офіційних змагань, всі гравці повинні бути одягнені в офіційну ігрову форму до початку Протоколу матчу та розминки.

7.3	СТАРТОВЕ РОЗТАШУВАННЯ КОМАНДИ	
7.3.1	<p>У грі завжди повинні брати участь по шість гравців від кожної команди.</p> <p>Стартове розташування команди вказує порядок переходу гравців на майданчику. Цей порядок зберігається впродовж всієї партії.</p>	6.4.3 7.6
7.3.2	<p>Перед початком кожної партії головний тренер повинен надати стартове розташування своєї команди, записане в картку розташування або через електронний планшет, якщо він використовується. Належним чином заповнена та підписана картка надається другому судді або секретарю, або надсилається через планшет одразу до секретаря електронного протоколу.</p>	5.2.3.1, 24.3.1, 25.2.1.2
7.3.3	<p>Гравці, які не записані до стартового розташування на дану партію, є запасними в цій партії (крім гравців Ліберо).</p>	7.3.2, 15.5
7.3.4	<p>Після надання картки розташування другому судді або секретарю, змінювати розташування без звичайної заміни не дозволяється.</p>	15.2.2, 15.5, Сх. 11 (5)
7.3.5	<p>При виявленні невідповідностей між позиціями гравців на майданчику та картою розташування судді діють таким чином:</p>	24.3.1
7.3.5.1	<p>якщо така невідповідність виявлена до початку партії, то позиції гравців виправляються відповідно до картки розташування – покарання за це не накладається;</p>	7.3.2
7.3.5.2	<p>якщо до початку партії на майданчику виявлений гравець, не зареєстрований в картці розташування на цю партію, цей гравець повинен бути замінений відповідно до картки розташування – покарання за це не накладається.</p>	7.3.2
7.3.5.3	<p>Проте, якщо головний тренер бажає залишити такого не записаного гравця(-ів) на майданчику, то він/вона повинен(а) відповідним жестом запросити звичайну заміну(и), яка записується до протоколу.</p> <p>Якщо невідповідність між позиціями гравців та картою розташування виявлена пізніше, помилка в розташуванні команди виправляється. Всі очки, набрані командою з моменту порушення до моменту виявлення порушення, анулюються. Очки набрані командою суперника – зберігаються та вона отримує очко і право подачі.</p>	15.2.2, Сх 11 (5)
7.3.5.4	<p>Якщо на майданчику виявлено гравця який не внесений в список гравців у протоколі, очки набрані командою суперника зберігаються та 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 повинна надати нову перевірену картку розташування, та відправити нового зареєстрованого гравця на майданчик, на позицію незареєстрованого гравця.</p>	6.1.2, 7.3.2
7.4	ПОЗИЦІЇ	Сх 4
	<p>В момент удару по м'ячу гравцем, що подає, кожна команда повинна знаходитись в межах свого власного майданчика (крім гравця, що подає). Гравці команди, що приймає, повинні знаходитись в правильному розташуванні, відповідно до порядку переходу, в момент удару на подачі.</p>	7.6.1, 8.1, 12.4

Гравці команди, що подає, можуть займати будь-яку позицію в момент удару на подачі.

7.4.1 Позиції гравців пронумеровані таким чином:

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

7.4.1.2 інші три гравці є гравцями задньої лінії та займають позиції 5 (задній - лівий), 6 (задній - центральний) та 1 (задній - правий).

7.4.2 Відповідність позицій між гравцями:

7.4.2.1 кожен гравець задньої лінії повинен бути розташований далі від центральної лінії, ніж відповідний гравець передньої лінії;

7.4.2.2 гравці передньої лінії та гравці задньої лінії повинні бути розташовані горизонтально в порядку, вказаному в Правилі 7.4.1.

7.4.3 Положення гравців визначаються та контролюються відповідно до розташування їх стоп, що контактують з поверхнею (останній контакт з підлогою визначає положення гравця), таким чином:

7.4.3.1 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;

7.4.3.2 кожен правий (лівий) гравець повинен бути на одному рівні або мати хоча б частину однієї стопи ближче до правої (лівої) бокової лінії, ніж стопи інших гравців цієї лінії.

7.4.4 Після удару на подачі, гравці обох команд можуть вільно рухатись та займати будь-яке місце на своєму майданчику та у вільній зоні.

7.5 ПОМИЛКА В РОЗТАШУВАННІ

7.5.1 Команда здійснює помилку в розташуванні, якщо будь-який гравець не знаходиться в своїй правильній позиції **в момент удару по м'ячу** гравцем, що подає. Коли гравець знаходиться на майданчику в результаті неправильної заміни та гра відновилась, це вважається помилкою в розташуванні та має наслідки неправильної заміни.

7.5.2 Якщо гравець, що подає, здійснив помилку на подачі при її виконанні, його помилка вважається першочерговою, ніж помилка в розташуванні.

7.5.3 Якщо подача стає помилковою після удару на подачі, тоді першочерговою вважається помилка в розташуванні.

7.5.4 Помилка в розташуванні призводить до наступних наслідків:

7.5.4.1 команда суперника отримує очко та право подачі;

7.5.4.2 позиції гравців на майданчику виправляються.

Cx 4

1.3.3

1.3.2

Cx 4, Cx 11
(13)

7.3, 7.4, 15.9

12.4, 12.7.1

12.7.2

6.1.3

7.3, 7.4

7.6	ПЕРЕХІД	
7.6.1	Порядок переходу, визначений стартовим розташуванням команди, контролюється порядком подачі та позиціями гравців і зберігається впродовж всієї партії.	7.3.1, 7.4.1, 12.2
7.6.2	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 та ін.	12.2.2.2
7.7	ПОМИЛКА ПРИ ПЕРЕХОДІ	Сх 11 (13)
7.7.1	Помилка при переході вважається здійсненою, коли ПОДАЧА не виконана відповідно до порядку переходу. Це призводить до наступних наслідків:	7.6.1, 12
7.7.1.1	секретар зупиняє гру базером (або свистком); суперник отримує очко та право на подачу; якщо помилка при переході виявлена після розігрування, що відбулося з помилкою при переході, тільки одне очко надається команді-супернику, незважаючи на результат розігрування, що відбулося.	6.1.3
7.7.1.2	порядок переходу гравців команди, яка здійснила помилку, має бути виправлений.	7.6.1
7.7.2	Додатково, секретар повинен визначити точний момент здійснення помилки. Всі очки, набрані цією командою, повинні бути скасовані. Очки команди-суперника зберігаються.	25.2.2.2
	Якщо цей момент не може бути визначений, набрані очки не скасовуються, а команда-суперник отримує очко та право подачі.	6.1.3

ГЛАВА 4: ІГРОВІ ДІЇ

		Див. Правило
8	СТАН ГРИ	
8.1	М'ЯЧ В ГРІ	
	М'яч знаходиться в грі з моменту удару на подачі, дозволеній першим суддею.	12, 12.3
8.2	М'ЯЧ ПОЗА ГРОЮ	
	М'яч знаходиться поза грою з моменту помилки, зафіксованої свистком одного з суддів; за відсутності помилки - з моменту свистка.	
8.3	М'ЯЧ «В МАЙДАНЧИКУ»	Сх 11 (14) Сх 12 (1) 1.1, 1.3.2
	М'яч вважається «в майданчику», якщо в будь-який момент його контакту з підлогою, частина м'яча торкається майданчика, включно з обмежувальними лініями.	
8.4	М'ЯЧ «ЗА»	
	М'яч вважається «за» коли:	
8.4.1	вся частина м'яча, що торкається підлоги, знаходиться повністю за обмежувальними лініями;	1.3.2, Сх 11 (15), Сх 12 (2)
8.4.2	він торкається предмету за межами майданчика, стелі або людини, яка не бере участь у грі;	Сх 11 (15), Сх 12 (4)
8.4.3	він торкається антен, шнурів, стійок або сітки за межами бокових стрічок;	2.3, Сх 3, Сх 5а, Сх 11 (15), Сх 12 (4)
8.4.4	він перетинає вертикальну площину сітки повністю або частково за межами площини переходу, крім правила 10.1.2;	2.3, Сх 5а, Сх 5б, Сх 11 (15), Сх 12 (4)
8.4.5	він повністю перетинає нижню площину під сіткою.	23.3.2.3е, Сх 5а, Сх 11 (22)
9	ІГРОВІ ДІЇ З М'ЯЧЕМ	
	Кожна команда повинна грати в межах свого власного ігрового поля та простору (крім Правила 10.1.2). М'яч може бути повернений з-за меж своєї вільної зони та над усією довжиною столу секретаря.	
9.1	УДАРИ КОМАНДИ	
	УДАР – це будь-яке торкання м'яча гравцем у грі.	14.4.1
	Команді надано право максимум на три удари (додатково до блокування) для повернення м'яча. Якщо використано більше трьох ударів, команда здійснює помилку «ЧОТИРИ УДАРИ».	
9.1.1	ПОСЛІДОВНІ ТОРКАННЯ	
	Гравець не може вдарити м'яч два рази поспіль (крім Правил 9.2.3, 14.2 і 14.4.2).	9.2.3, 14.2, 14.4.2

9.1.2 ОДНОЧАСНІ ТОРКАННЯ

Два або три гравці можуть торкатися м'яча одночасно.

9.1.2.1 Коли два (три) гравця 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 м'яча, то враховується тільки один удар. Зіткнення гравців не вважається помилкою.

9.1.2.2 Коли два суперники торкаються м'яча одночасно над сіткою та м'яч залишається у грі, то команді, що приймає м'яч, надається право ще на три удари. Якщо такий м'яч виходить «ЗА» - це вважається помилкою команди на протилежній стороні майданчика.

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

9.1.2.2

9.1.3 УДАР ПРИ ПІДТРИМЦІ

В межах ігрового поля гравцю не дозволяється використовувати підтримку партнера по команді або будь-якого пристрою/предмету щоб здійснити удар по м'ячу.

1

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

1.3.3, 11.4.4

9.2 ХАРАКТЕРИСТИКИ УДАРУ

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

9.2.2 М'яч не повинен бути схоплений та/або кинутий. Він може відскочити в будь-якому напрямку.

9.3.3,
Cx 11(16)

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

Винятки:

9.2.3.1 при блокуванні, послідовні торкання можуть бути здійснені одним або кількома блокуючим(и), за умови, що торкання відбулися під час однієї дії.

14.1.1, 14.2

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

9.1, 14.4

9.3 ПОМИЛКИ У ГРІ З М'ЯЧЕМ

9.3.1 ЧОТИРИ УДАРИ: команда торкається м'яча чотири рази, щоб повернути його на сторону суперника.

9.1, Cx 11 (18)

9.3.2 УДАР ПРИ ПІДТРИМЦІ: гравець використовує підтримку партнера по команді або будь-якого пристрою/предмету, щоб зіграти м'яч в межах ігрового поля.

9.1.3

9.3.3 КИДОК: м'яч спіймано та/або кинуте; м'яч не відскочив при ударі.

9.2.2, Cx 11
(16)

9.3.4 ПОДВІЙНЕ ТОРКАННЯ: гравець торкається м'яча двічі поспіль або м'яч торкається різних частин його/її тіла послідовно.

9.2.3, Cx 11
(17)

10	М'ЯЧ БІЛЯ СІТКИ	
10.1	М'ЯЧ, ЩО ПЕРЕТИНАЄ СІТКУ	
10.1.1	М'яч, що летить на майданчик суперника, повинен пройти над сіткою в межах площини переходу. Площина переходу – це частина вертикальної площини сітки, обмежена таким чином:	2.4, 10.2, Cx 5a
10.1.1.1	знизу – верхнім краєм сітки;	2.2
10.1.1.2	з боків – антенами та їх уявним продовженням;	2.4
10.1.1.3	зверху – стелею.	
10.1.2	М'яч після першого торкання команди, що перетинає площину сітки у вільну зону суперника, повністю або частково через зовнішній простір, може бути повернений без порушення кількості командних торкань, за наступних умов:	9.1, Cx 56
10.1.2.1	гравець не торкається майданчика суперника (крім правила 11.2.2.1);	11.2.2
10.1.2.2	м'яч, що повертається, перетинає площину сітки знову повністю або частково через зовнішній простір на тій самій стороні майданчика - якщо ні, то мяч вважається “за”. Команда суперника не може перешкоджати такій дії.	11.4.4, Cx 56
10.1.2.3	М'яч, що перетинає площину сітки у вільну зону суперника повністю або частково через зовнішній простір, після другого або третього торкання команди, не може бути повернений та буде визначений як м'яч “за” в момент перетину вертикальної площини сітки.	Cx 56
10.1.3	М'яч, який направляється на майданчик суперника через нижню площину переходу, вважається “за” в момент коли він повністю перетинає нижню площину переходу під сіткою.	23.3.2.3e, Cx 5a, Cx 11 (22)
10.2	М'ЯЧ, ЩО ТОРКАЄТЬСЯ СІТКИ	
	Коли м'яч перетинає площину сітки, він може торкатися її.	10.1.1
10.3	М'ЯЧ В СІТЦІ	
10.3.1	М'яч, що потрапив у сітку, може бути повернений в гру, якщо команда не порушила правило трьох торкань.	9.1
10.3.1	Якщо м'яч прориває комірку сітки або призводить до її падіння - розігрування переграється.	
11	ГРАВЕЦЬ БІЛЯ СІТКИ	
11.1	ПЕРЕНЕСЕННЯ РУК ЧЕРЕЗ СІТКУ	
11.1.1	При блокуванні гравець, що блокує, може торкатися м'яча на іншій стороні сітки, за умови, що він/вона не заважає грі суперника до його атакуючого удару.	14.1, 14.3

11.1.2	Після атакуючого удару гравцю дозволено переносити руку через сітку, якщо торкання м'яча здійснено в межах його власного ігрового простору.	
11.2 ПРОНИКНЕННЯ ПІД СІТКОЮ		
11.2.1	Дозволено проникати в простір суперника під сіткою, якщо це не заважає грі суперника.	
11.2.2	Перехід на майданчик суперника через центральну лінію:	1.3.3, 11.2.2.1, Сх 11 (22)
11.2.2.1	дозволено торкатися майданчика суперника стопою (стопами), якщо будь-яка частина стопи (стоп), що переноситься, торкається центральної лінії або знаходиться безпосередньо над нею та ці дії не заважають грі суперника;	1.3.3, Сх 11 (22)
11.2.2.2	дозволено торкатися майданчика суперника будь-якою іншою частиною тіла вище стоп, якщо це не заважає грі суперника.	1.3.3, 11.2.2.1, Сх 11 (22)
11.2.3	Гравець може проникати на майданчик суперника після виходу м'яча з гри.	8.2
11.2.4	Гравці можуть проникати у вільну зону суперника, якщо вони не заважають грі суперника.	
11.3 ТОРКАННЯ СІТКИ		
11.3.1	Торкання гравцем сітки між антенами, під час ігрової дії з м'ячем, є помилкою. Ігрові дії з м'ячем включають (серед іншого): стрибок, удар (або спробу удару) та <i>безпечно</i> приземлення, після якого гравець готовий до нової дії.	11.4.4, 23.3.2.3В, 24.3.2.3, Сх 3
11.3.2	Гравці можуть торкатися стійок, шнурів або будь-якого іншого предмету за межами антен, включаючи сітку, якщо це не заважає грі (крім Правила 9.1.3).	Сх 3
11.3.3	Коли м'яч потрапляє в сітку та сітка торкається суперника - це не є помилкою.	
11.4 ПОМИЛКИ ГРАВЦЯ БІЛЯ СІТКИ		
11.4.1	Гравець торкається м'яча або суперника в просторі суперника до атакуючого удару суперника.	11.1.1, Сх 11 (20)
11.4.2	Гравець заважає грі суперника проникаючи в його простір під сіткою.	11.2.1
11.4.3	Гравець стопою(ами) повністю проникає на майданчик суперника.	11.2.2.2, Сх 11 (22)
11.4.4	Гравець заважає грі наступним чином: <ul style="list-style-type: none"> - торкається сітки між антенами або самої антени під час його/її ігрової дії з м'ячем; - використовує сітку між антенами для підтримки або як допомогу 	Сх 11 (19) 11.3.1

для стабілізації;

- здійснює неправомірні дії, які надають перевагу над суперником, торкаючись сітки;
- здійснює дії, які перешкоджають правомірній спробі суперника зіграти м'яч;
- спираючись/тримаючись за сітку.

Будь-який гравець, що знаходиться близько до м'яча, при спробі зіграти м'яч, вважається таким, що приймає участь в ігровій дії з м'ячем, навіть якщо торкання з м'ячем не відбулось.

Однак торкання сітки за антеною не вважається помилкою (виключення: Правило 9.1.3 "Удар при підтримці").

12	ПОДАЧА	
	Подача - це дія введення м'яча в гру правим гравцем задньої лінії, який знаходиться в зоні подачі.	1.4.2, 8.1, 12.4.1
12.1	ПЕРША ПОДАЧА В ПАРТІЇ	
12.1.1	Перша подача в першій партії, як і у вирішальній партії (5-ій), виконується командою, визначеною жеребкуванням.	6.3.2, 7.1
12.1.2	В інших партіях, першою подає команда, яка не подавала першою в попередній партії.	
12.2	ПОРЯДОК ПОДАЧІ	
12.2.1	Гравці повинні дотримуватись черговості подач відповідно до картки розташування.	7.3.1, 7.3.2
12.2.2	Після першої подачі в партії гравець, що подає, визначається таким чином:	12.1
12.2.2.1	коли команда, що подавала, виграє розігрування, гравець (або його/її заміна), який подавав до цього, подає знову;	6.1.3, 15.5
12.2.2.2	коли команда, що приймала, виграє розігрування, вона отримує право подавати та робить перехід для виконання подачі. Гравець, який переходить з правої позиції передньої лінії на праву позицію задньої лінії, буде подавати.	6.1.3, 7.6.2
12.3	ДОЗВІЛ НА ПОДАЧУ	
	Перший суддя дозволяє подачу після перевірки того, що обидві команди готові до гри та гравець на подачі володіє м'ячем.	12, Сх.11(1)
12.4	ВИКОНАННЯ ПОДАЧІ	Сх.11(10)
12.4.1	Удар по м'ячу виконується однією кистю або будь-якою частиною руки після того, як він буде підкинутий або випущений з руки (рук).	
12.4.2	Дозволяється підкинути або випустити м'яч тільки один раз. Постукування м'ячем або перекидання його в руках дозволяється.	

12.4.3	В момент удару по м'ячу при подачі або відштовхування для подачі в стрибку гравець, що 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.	1.4.2, 27.2.1.4, Сх. 11(22), Сх. 12(4)
12.4.4	Гравець, що подає, повинен здійснити удар по м'ячу впродовж 8 секунд після свистка першого судді на подачу.	12.3, Сх.11(11)
12.4.5	Подача, виконана до свистка судді, не зараховується та повторюється.	12.3
12.5	ЗАСЛОН	Сх 6, Сх.11(12)
12.5.1	Гравці команди, що подає, не повинні перешкоджати своїм суперникам, бачити удар на подачі та траєкторію польоту м'яча, виконуючи індивідуальний або груповий заслон.	12.5.2
12.5.2	Гравець або група гравців команди, що подає, виконують заслон розмахуючи руками, стрибаючи або переміщуючись вздовж сітки під час виконання подачі, або утворюють групу, з метою приховати одночасно удар на подачі та траєкторію польоту м'яча, поки м'яч не перетне вертикальну площину над сіткою. Якщо приймаюча команда бачила хоч щось з вищезазначеного - це не заслон.	12.4, Сх 6
12.5.3	Будь-якому гравцю команди, що подає, заборонено піднімати руки вище голови під час виконання подачі до моменту, поки м'яч не перетне вертикальну площину над сіткою. Якщо перший суддя вважає дії команди навмисним заслоном, то при першому такому випадку, він/вона може попередити (повідомити) ігрового капітана про це.	12.4, 12.5.2, Сх 6, Сх 11(12)
12.6	ПОМИЛКИ, ЗДІЙСНЕНІ ПІД ЧАС ПОДАЧІ	
12.6.1	Помилки при подачі Наступні помилки призводять до переходу подачі, навіть якщо суперник знаходиться в неправильному розташуванні. Гравець, що подає:	12.2.2.2, 12.7.1
12.6.1.1	порушує черговість подачі;	12.2
12.6.1.2	не виконує подачу правильно.	12.4
12.6.2	Помилки здійснені після виконання подачі. Після правильного удару по м'ячу на подачі, вона стає помилковою (якщо гравець не порушує розташування), коли м'яч:	12.4, 12.7.2
12.6.2.1	торкається гравця команди, що подає або не перетинає вертикальну площину над сіткою повністю через площину переходу;	8.4.4, 8.4.5, 10.1.1, Сх. 11(19)
12.6.2.2	виходить «за»;	8.4, Сх. 11(15)
12.6.2.3	проходить над заслоном.	12.5, Сх. 11(12)

12.7 ПОМИЛКИ ЗДІЙСНЕНІ ПРИ ПОДАЧІ ТА ПОЗИЦІЙНІ ПОМИЛКИ		
12.7.1	Якщо гравець, що подає, здійснює помилку в момент удару на подачі (неправильне виконання, порушення черговості та ін.), а суперник порушує розташування, то першою фіксується помилка при подачі.	7.5.1, 7.5.2, 12.6.1
12.7.2	Якщо виконання подачі було правильним, але подача згодом стає помилковою (подача в аут, заслон та ін.), то першою фіксується помилка в розташуванні.	7.5.3, 12.6.2
13 АТАКУЮЧИЙ УДАР		
13.1 ХАРАКТЕРИСТИКИ АТАКУЮЧОГО УДАРУ		12, 14.1.1
13.1.1	Всі дії, в результаті яких м'яч направляється на сторону суперника, крім подачі та блоку - вважаються атакуючими ударами.	
13.1.2	Під час атакуючого удару дозволяється скидка м'яча, якщо удар по м'ячу виконаний чисто та м'яч не схоплений та не кинутий.	9.2.2
13.1.3	Атакуючий удар вважається завершеним в момент, коли м'яч повністю перетинає вертикальну площину над сіткою або торкається суперника.	
13.2 ОБМЕЖЕННЯ АТАКУЮЧОГО УДАРУ		
13.2.1	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 13.2.4 та 13.3.6).	7.4.1.1
13.2.2	Гравець задньої лінії може завершити атакуючий удар на будь-якій висоті з місця, що знаходиться позаду передньої зони:	1.4.1, 7.4.1.2, 19.3.1.2, Сх 8
13.2.2.1	під час відштовхування для стрибка, стопа (стопи) гравця не повинні торкатися чи переходити лінію атаки;	1.3.4
13.2.2.2	після його/її удару, гравець може приземлитися в межах передньої зони.	1.4.1
13.2.3	Гравець задньої лінії може також завершити атакуючий удар з передньої зони, якщо в момент торкання частина м'яча знаходиться нижче верхнього краю сітки.	1.4.1, 7.4.1.2, Сх. 8
13.2.4	Гравцю не дозволено завершувати атакуючий удар безпосередньо з подачі суперника, коли м'яч знаходиться в передній зоні та повністю вище верхнього краю сітки.	1.4.1
13.3 ПОМИЛКИ ПРИ АТАКУЮЧОМУ УДАРІ		
13.3.1	Гравець здійснює атакуючий удар в ігровому просторі суперника.	13.2.1, Сх. 11(20)
13.3.2	Гравець направляє м'яч в аут.	8.4, Сх. 11(15)
13.3.3	Гравець задньої лінії завершує атакуючий удар з передньої зони, якщо в момент удару м'яч знаходиться повністю вище верхнього краю сітки.	1.4.1, 7.4.1.2, 13.2.3, Сх. 11(21)

13.3.4	Гравець завершує атакуючий удар одразу з подачі суперника, коли м'яч знаходиться в передній зоні та повністю вище верхнього краю сітки.	1.4.1, 13.2.4, Сх. 11(21)
13.3.5	Ліберо завершує атакуючий удар, якщо в момент удару м'яч знаходиться повністю вище верхнього краю сітки.	19.3.1.2, 23.3.2.3г, Сх 11 (21)
13.3.6	Гравець завершує атакуючий удар вище верхнього краю сітки, якщо передача м'яча на удар спрямована Ліберо пальцями зверху зі своєї передньої зони.	1.4.1,19.3.1.4, 23.3.2, 3д, Сх 11 (21)
14 БЛОК		
14.1 БЛОКУВАННЯ		
14.1.1	Блокування – це дія гравців поблизу сітки для перехоплення м'яча, що йде від суперника, яка здійснюється винесенням будь-якої частини тіла вище верхнього краю сітки, незалежно від висоти контакту 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.	7.4.1.1
14.1.2	Спроба блоку Спроба блоку – це дія блокування без торкання м'яча.	
14.1.3	Здійснений блок Блок вважається здійсненим, коли гравець, що блокує, торкається м'яча.	Сх. 7
14.1.4	Колективний блок Колективний блок виконується двома або трьома гравцями, що знаходяться поблизу один до одного та вважається здійсненим, коли один з них торкається м'яча.	
14.2 ТОРКАННЯ ПРИ БЛОКУВАННІ		
	Послідовні (швидкі та тривалі) торкання можуть відбуватися в одного або кількох блокуючих, якщо ці торкання відбулися під час однієї дії.	9.1.1, 9.2.3
14.3 БЛОКУВАННЯ В ПРОСТОРІ СУПЕРНИКА		
	При блокуванні гравець може переносити свої кисті та руки через сітку, за умови, що ця дія не заважає грі суперника. Таким чином, не дозволено торкатися м'яча на стороні суперника до здійснення суперником атакуючого удару.	13.1.1
14.4 БЛОК ТА КОМАНДНІ ТОРКАННЯ		
14.4.1	Торкання на блоці не вважається командним торканням. Отже, після торкання на блоці, команда має право на три удари для повернення м'яча.	9.1, 14.4.2

14.4.2	Перше торкання після блоку може бути здійснене будь-яким гравцем, включаючи гравця, який торкнувся м'яча на блоці.	14.4.1
14.5	БЛОКУВАННЯ ПОДАЧІ Блокувати подачу суперника заборонено.	12, Сх. 11(12)
14.6	ПОМИЛКИ ПІД ЧАС БЛОКУВАННЯ	Сх. 11(20)
14.6.1	Гравець, що блокує, торкається м'яча в просторі суперника до атакуючого удару суперника.	14.3
14.6.2	Гравець задньої лінії або Ліберо здійснює блокування, або бере участь у здійсненому блокуванні.	14.1, 14.5, 19.3.1.3
14.6.3	Блокування подачі суперника.	14.5, Сх. 11(12)
14.6.4	М'яч від блоку виходить в аут.	8.4
14.6.5	Блокування м'яча в просторі суперника за межами антен.	
14.6.6	Ліберо виконує спробу індивідуального або колективного блокування.	14.1.1, 19.3.1.3

ГЛАВА 5: ПЕРЕРВИ, ЗАТРИМКИ ТА ІНТЕРВАЛИ

		Див. Правило
15	ПЕРЕРВИ	
	Перерва - це час між завершеним розігруванням м'яча та свистком першого судді на наступну подачу. Звичайними ігровими перервами є ТАЙМ-АУТИ та ЗАМІНИ.	6.1.3, 8.1, 8.2, 15.4, 15.5, 24.2.6
15.1	КІЛЬКІСТЬ ЗВИЧАЙНИХ ІГРОВИХ ПЕРЕРВ	
	Кожна команда має право максимум на два тайм-аути та на шість замін гравців у кожній партії.	6.2, 15.4, 15.5
15.2	ПОСЛІДОВНІСТЬ ІГРОВИХ ПЕРЕРВ	
15.2.1	Запит одного або двох тайм-аутів, та один запит заміни гравця будь-якої команди, можуть відбуватись один за одним без необхідності відновити гру.	15.4, 15.5
15.2.2	Проте, команді не дозволяється робити послідовні запити замін під час тієї ж перерви. Два або більше гравців можуть бути замінені одночасно в рамках одного запиту.	15.5, 15.6.1
15.2.3	Повинно відбутись завершене розігрування між двома окремими запитами на заміну однієї і тієї ж команди. (Крім випадку виключної заміни гравця, який отримав травму або вилучення/дискваліфікацію (15.5.2, 15.7, 15.8)).	6.1.3, 15.5
15.2.4	Під час тієї ж перерви (тобто до кінця наступного завершеного розігрування) заборонено робити запит будь-яких звичайних ігрових перерв після того, як запит було відхилено та застосовано санкцію "Попередження за затримку часу".	
15.3	ЗАПИТ ЗВИЧАЙНИХ ІГРОВИХ ПЕРЕРВ	
15.3.1	Звичайні ігрові перерви можуть бути надані на запит головного тренера, за відсутності головного тренера - ігровому капітану.	5.1.2, 5.2, 5.3.2, 15
15.3.2	Заміна до початку партії дозволяється. Ця заміна записується як звичайна заміна в цій партії.	7.3.4
15.4	ТАЙМ-АУТИ	
15.4.1	Запит тайм-ауту виконується відповідним жестом, коли м'яч знаходиться поза грою та до свистка на подачу. Всі тайм-аути тривають 30 секунд. Для ФІВБ, Світових та Офіційних змагань, тривалість тайм-аутів може змінюватись з дозволу ФІВБ на запит Організатора. Для ФІВБ, Світових та Офіційних Змагань, обов'язковим є використання базера, а потім жесту для запиту тайм-ауту.	6.1.3, 8.2, 12.3, Cx11 (4)
15.4.2	Під час всіх тайм-аутів гравці, що знаходяться в грі, повинні підійти у вільну зону, ближче до своєї лавки.	Cx1a

15.5 ЗАМІНА		
15.5.1	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.	19.3.2.1, Cx 11 (5)
15.5.2	Коли заміна є вимушеною через травму гравця, який знаходиться на майданчику у грі, ця дія повинна супроводжуватись відповідним жестом головного тренера (або ігрового капітана).	5.1.2.3, 5.2.2.3, 8.2, 12.3, Cx 11 (5)
15.6 ОБМЕЖЕННЯ ЗАМІН		
15.6.1	Гравець стартового розташування може вийти з гри, але тільки один раз в партії, та повернутися на майданчик знову, але тільки один раз в партії, та лише на свою позицію в розташуванні.	7.3.1
15.6.2	Гравець, що замінює, може увійти до гри на місце гравця стартового розташування, але тільки один раз в партії та може бути замінений тим самим гравцем початкового розташування.	7.3.1
15.7 ВИКЛЮЧНА ЗАМІНА		
	Травмований гравець (крім Ліберо), який не може продовжувати грати через травму/хворобу, вилучення/дискваліфікацію, повинен бути замінений згідно правил заміни. Якщо це неможливо, команді надається право зробити виключну заміну, понад обмеження Правила 15.6.	15.6, 19.4.3, 21.3.2, 21.3.3, Cx.11 (5)
	Виключна заміна означає, що будь-який гравець, що не знаходиться на майданчику в момент травми/хвороби, вилучення/дискваліфікації, крім Ліберо, другого Ліберо або заміщеного ним/нею гравця, може замінити травмованого/ хворого/ вилученого/ дискваліфікованого гравця. Заміненому травмованому/хворому/вилученому гравцю не дозволяється повернутися в гру.	
	Виключна заміна в жодному разі не може вважатися звичайною заміною, але записується в протокол як одна із замін в партії та в матчі.	
15.8 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 в НЕПОВНОМУ СКЛАДІ.	6.4.3, 7.3.1, 15.6, 21.3.2, 21.3.3, Cx 11 (5)
15.9 НЕПРАВИЛЬНА ЗАМІНА		
15.9.1	Заміна є неправильною, якщо вона перевищує обмеження, вказані в Правилі 15.6 (крім Правила 15.7), або в ній приймає участь незареєстрований гравець.	
15.9.2	Коли команда провела неправильну заміну та гра була відновлена, повинна виконуватись наступна процедура:	8.1, 15.6
15.9.2.1	команда суперника здобуває очко та право подачі;	6.1.3
15.9.2.2	заміна виправляється;	

15.9.2.3	очки, набрані командою, що помилилась, з моменту здійснення помилки анулюються. Очки суперника зберігаються.	
15.10 ПРОЦЕДУРА ЗАМІНИ		
15.10.1	Заміна повинна проводитись в межах зони заміни.	1.4.3, Сх.16
15.10.2	Заміна повинна тривати стільки часу, скільки необхідно для запису заміни в протокол та дозволу гравцям вийти та увійти на ігровий майданчик.	15.10, 24.2.6, 25.2.2.3
15.10.3.1	Дійсний запит заміни – це вхід гравця(ів) готового(их) до гри, який замінює, в зону заміни під час перерви. Тренеру не потрібно показувати жест заміни, крім випадків травми або до початку партії.	
15.10.3.2	Якщо гравець не готовий до заміни в момент запиту, заміна не надається, а до команди застосовується санкція за затримку часу.	16.2, Сх 9
15.10.3.3	Запит заміни підтверджується та оголошується секретарем або другим суддею, за допомогою базера або свистка відповідно. Другий суддя дозволяє заміну. Для ФІВБ, Світових та Офіційних Змагань, використовуються спеціальні пронумеровані таблички для полегшення процедури заміни (крім ситуацій, коли для передачі даних секретарю використовуються електронний планшет).	24.2.6
15.10.4	Якщо команда має намір зробити більше однієї заміни, всі гравці, що виходять на заміну, повинні з'явитись в зоні заміни одночасно, щоб це вважалось одним запитом. В цьому випадку, заміни повинні бути зроблені послідовно, одна пара гравців за іншою. Якщо одна з замін є неправильною, то вона відхиляється та є предметом для застосування санкції за затримку часу, а правильна(і) заміна(и) дозволяються.	1.4.3, 15.2.2в
15.11 НЕВІРНІ ЗАПИТИ		
15.11.1	Невірним є запит на будь-яку звичайну ігрову перерву:	15
15.11.1.1	під час розігрування, в момент або після свистка на подачу;	12.3
15.11.1.2	членом команди, який не має на це права;	5.1.2.3, 5.2.3.3
15.11.1.3	для другої заміни гравця команди впродовж перерви (тобто без відновлення гри), крім травми/хвороби/вилучення/ дискваліфікації гравця на майданчику;	15.2.2, 15.2.3, 16.1, 25.2.2.6
15.11.1.4	після використання дозволеної кількості тайм-аутів та замін гравців.	15.1
15.11.2	Перший невірний запит в матчі, який не впливає або не затримує гру, відхиляється та записується у протокол без будь-яких інших наслідків.	16.1, 25.2.2.6
15.11.3	Будь-який наступний невірний запит в матчі тією ж командою вважається затримкою.	16.1.4

16	ЗАТРИМКИ ГРИ	
16.1	ВИДИ ЗАТРИМОК	
	Неправильні дії команди, що затримують продовження гри, вважаються затримкою та включають:	
16.1.1	затримку регулярних ігрових перерв;	15.10.2
16.1.2	продовження ігрових перерв після отримання вказівки відновити гру;	15
16.1.3	запит неправильної заміни;	15.9
16.1.4	повторення невірною запиту;	15.11.3
16.1.5	затримка гри членом команди.	
16.2	САНКЦІЇ ЗА ЗАТРИМКУ	Cx 9
16.2.1	«Попередження за затримку» та «зауваження за затримку» є командними санкціями.	
16.2.1.1	Санкції за затримку дійсні впродовж всього матчу.	6.3
16.2.1.2	Всі санкції за затримку записуються в протокол.	25.2.2.6
16.2.2	За першу затримку гри членом команди застосовується санкція «ПОПЕРЕДЖЕННЯ ЗА ЗАТРИМКУ».	4.1.1, Cx 11 (25)
16.2.3	Друга та наступні затримки будь-якого виду, будь-яким членом однієї команди, в тому ж матчі, є помилкою, відповідно застосовується санкція «ЗАУВАЖЕННЯ ЗА ЗАТРИМКУ»: очко та право подачі команді-суперника.	6.1.3, Cx 11 (25)
16.2.4	Санкції за затримку, накладені до або між партіями, застосовуються в наступній партії.	18.1
17	ВИКЛЮЧНІ ІГРОВІ ПЕРЕРВИ	
17.1	ТРАВМА/ХВОРОБА	8.1
17.1.1	Якщо відбувається серйозний нещасний випадок, коли м'яч знаходиться в грі, суддя повинен негайно зупинити гру та дозволити медичному персоналу вийти на майданчик. Це розігрування переграється.	6.1.3
17.1.2	Якщо травмований гравець не може бути замінений за правилами чи в порядку виключення, тоді гравець отримує 3 хвилини часу для відновлення, але не більше одного разу для одного і того ж гравця в матчі. Якщо гравець не відновився, його/її команда оголошується в неповному складі.	15.6, 15.7, 24.2.8 6.4.3, 7.3.1
17.2	ЗОВНІШНЯ ПЕРЕШКОДА	
	Якщо під час матчу виникає зовнішнє втручання, гра зупиняється та розігрування переграється.	6.1.3, Cx 11 (23)

17.3	ДОВГОТРИВАЛІ ЗУПИНКИ У ГРІ	
17.3.1	Якщо непередбачені обставини переривають матч, перший суддя, організатор та Контрольний Комітет, якщо він є, повинні визначити заходи для відновлення нормальних умов.	23.2.3
17.3.2	Коли відбувається одна або декілька зупинок у грі, що не перевищують в цілому чотирьох годин:	17.3.1
17.3.2.1	якщо матч відновлюється на тому 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;	1, 7.3
17.3.2.2	якщо матч відновлюється на іншому майданчику, тоді перервана партія анулюється та переграється з тими самими складами команд та початковим розташуванням (крім вилучених та дискваліфікованих гравців), всі санкції залишаються в силі. Зіграні раніше партії зберігають свій рахунок;	7.3, 21.4.1, Сх 9
17.3.3	якщо відбувається одна чи кілька зупинок у грі, що перевищують в цілому 4 години, матч переграється.	
18	ІНТЕРВАЛИ ТА ЗМІНА МАЙДАНЧИКІВ	
18.1	ІНТЕРВАЛИ	
	Інтервал – це час між партіями. Всі інтервали між партіями тривають три хвилини.	4.2.4
	Впродовж цих 3-х хвилин відбувається зміна майданчиків та надається розташування команд на наступну партію.	7.3.2, 18.2, 25.2.1.2
	Інтервал між другою та третьою партіями може бути збільшений до 10 хвилин компетентним органом на прохання організатора.	
18.2	ЗМІНА МАЙДАНЧИКІВ	Сх 11 (3)
18.2.1	Після кожної партії команди міняються майданчиками, крім вирішальної партії.	7.1
18.2.2	У вирішальній партії, коли команда-лідер здобуває 8 очок, обидві команди без затримки змінюють сторони майданчика, розташування гравців зберігається.	6.3.2, 7.4.1, 25.2.2.5
	Якщо зміна сторін майданчика не була проведена в момент, коли команда-лідер здобула 8 очок, то зміна повинна бути проведена одразу після виявлення цієї помилки. Рахунок, на момент зміни сторін майданчика, залишається незмінним.	

ГЛАВА 6: ГРАВЕЦЬ ЛІБЕРО

19	ГРАВЕЦЬ ЛІБЕРО	Див. правило
19.1	ПРИЗНАЧЕННЯ ЛІБЕРО	5
19.1.1	Кожна команда має право призначити, зі списку гравців в протоколі, не більше двох (2) спеціалізованих захисних гравців Ліберо. Для ФІВБ, Світових та Офіційних Змагань, якщо в протоколі зареєстровано більше 12 гравців, ДВА гравця Ліберо є обов'язковими.	4.1.1
19.1.2	Гравці Ліберо повинні бути записані в протоколі до матчу в передбачених для цього спеціальних рядках.	5.2.2, 25.2.1.1, 26.2.1.1
19.1.3	Ліберо, який знаходиться на майданчику, є Діючим Ліберо. Якщо є другий Ліберо – він/вона буде діяти як другий Ліберо. Тільки один Ліберо може знаходитись на майданчику в будь-який час.	
19.2	ЕКІПІРУВАННЯ	4.3
	Гравці Ліберо повинні носити форму (або спеціальну накидку/нагрудник для перепризначеного Ліберо), домінуючий колір якої відрізняється від форми інших членів команди. Ця форма повинна явно контрастувати з формою інших членів команди. <i>Обидва гравці Ліберо можуть бути в формі, що відрізняється одна від одної та від решти команди.</i> Форма Ліберо повинна бути пронумерована аналогічно до форми інших гравців. Для ФІВБ, Світових та Офіційних Змагань, перепризначений Ліберо, якщо це можливо, повинен мати футболку такого ж стилю та кольору, як і ЛІБЕРО, який починав гру у стартовому складі, але зберігати свій власний номер.	
19.3	Дії, ДОЗВОЛЕНІ ЛІБЕРО	
19.3.1	Ігрові дії:	
19.3.1.1	Ліберо дозволяється заміщати будь-якого гравця на задній лінії.	7.4.1.2
19.3.1.2	він/вона обмежений в діях, як гравець задньої лінії; йому не дозволяється завершувати атакуючий удар з будь-якого місця (включаючи ігровий майданчик та вільну зону), якщо в момент торкання, м'яч знаходиться повністю вище верхнього краю сітки.	13.2.2, 13.2.3, 13.3.5
19.3.1.3	він/вона не може подавати, блокувати або здійснювати спробу блокування.	12.4.1, 14.6.2, 14.6.6, Cx 11 (12)

19.3.1.4	гравець не може завершувати атакуючий удар вище верхнього краю сітки, якщо м'яч був спрямований Ліберо пальцями зверху зі своєї передньої зони. М'яч може бути вільно атакований, якщо Ліберо здійснює аналогічні дії за межами своєї передньої зони.	1.4.1, 13.3.6, 23.3.2.3 г, д, Сх 16
19.3.2	Заміщення Ліберо	
19.3.2.1	Заміщення, в яких приймає участь Ліберо, не вважаються звичайними замінами.	6.1.3, 15.5
	Їх кількість не обмежена, але між двома заміщеннями Ліберо повинно бути завершене розігрування (крім вимушеного переходу в зону № 4 – спричиненого покаранням або коли діючий Ліберо стає таким, що не може грати, що призводить до незавершеного розігрування).	
19.3.2.2	Регулярний гравець може замістити та бути заміщений будь-яким Ліберо. Діючий Ліберо може бути заміщений тільки регулярним гравцем, якого він замістив на цій позиції, або другим Ліберо.	
19.3.2.3	На початку кожної партії Ліберо не може вийти на майданчик поки другий суддя не перевірить стартове розташування та надасть дозвіл гравцю Ліберо замістити гравця стартового складу.	7.3.2, 12.1
19.3.2.4	Інші заміщення повинні відбуватись тільки тоді, коли м'яч знаходиться поза грою та до свистка на подачу.	8.2, 12.3
19.3.2.5	Заміщення, здійснене після свистка на подачу, але перед ударом по м'ячу гравцем, що подає, не повинно відмінатись, але після завершення розігрування ігровий капітан повинен бути проінформований, що наступні такі випадки будуть предметом санкції за затримку часу.	12.3, 12.4, Сх 9
19.3.2.6	Наступні запізнілі заміщення призводять до негайної зупинки гри та застосування санкції за затримку часу. Команда, яка буде подавати наступною, визначається в залежності від санкції за затримку.	16.2, Сх 9
19.3.2.7	Ліберо та гравець, що заміщується, можуть виходити на майданчик або залишати його тільки через «ЗОНУ ЗАМІЩЕННЯ ЛІБЕРО».	1.4.4, Сх 16
19.3.2.8	Всі заміщення, що стосуються Ліберо, записуються в Протокол Контролю заміщень Ліберо (або в електронний протокол, якщо він використовується).	26.2.2.1, 26.2.2.2
19.3.2.9	Неправильне заміщення Ліберо може включати: <ul style="list-style-type: none"> - не було завершеного розігрування між заміщеннями Ліберо; - діючий Ліберо був заміщений іншим гравцем, а не другим Ліберо або регулярним гравцем, якого замістив Ліберо. Наслідки неправильного заміщення Ліберо аналогічні неправильній заміні: якщо неправильне заміщення Ліберо було виявлено перед початком наступного розігрування - це виправляється суддями та команда отримує санкцію за затримку часу;	6.1.3 15.9 15.9 Сх 9

якщо неправильне заміщення Ліберо було виявлено після удару по м'ячу гравцем, що подає, наслідки аналогічні неправильній заміні.

15.9

19.4 ПЕРЕПРИЗНАЧЕННЯ НОВОГО ЛІБЕРО

- 19.4.1 Гравець Ліберо **стає** таким, що не може грати, якщо він: травмований, хворий, вилучений, дискваліфікований. 21.3.2, 21.3.3, Сх 9
- Гравець Ліберо може **бути оголошений** таким, що не може грати, головним тренером з будь-якої причини (за відсутності головного тренера - ігровим капітаном). 5.1.2.1, 5.1.2.3, 5.2.1
- 19.4.2 Команда з одним Ліберо
- 19.4.2.1 Якщо тільки один Ліберо є в розпорядженні команди, відповідно до Правил 19.4.1. або тільки один Ліберо записаний в протоколі, та цей Ліберо **стає** або **оголошується** таким, що не може продовжувати грати – головний тренер (за відсутності головного тренера - ігровий капітан) може перепризначити в якості Ліберо до кінця матчу будь-якого гравця (крім заміщеного гравця), що *не знаходяться на майданчику в момент перепризначення*. 5.1.2.3, 19.4, 19.4.1
- 19.4.2.2 Якщо діючий Ліберо **стає** таким, що не може продовжувати грати, він/вона може бути заміщений регулярним гравцем, якого він замістив, або перепризначеним Ліберо **негайно прямо на майданчик**. Проте гравець Ліберо, який був перепризначений – не може грати до кінця матчу.
- Якщо гравець Ліберо не знаходиться на майданчику, коли **оголошується** таким, що не може грати, перепризначення дозволяється (перепризначений Ліберо може вийти на майданчик після *завершеного* розігрування). Проте гравець Ліберо, який був оголошений таким, що не може грати – не може повернутись в гру до кінця матчу.
- 19.4.2.3 Головний тренер (за відсутності головного тренера - ігровий капітан) повинні звернутись до другого судді з запитом про перепризначення. 5.1.2.1, 5.1.2.3, 5.2.1
- 19.4.2.4 Якщо перепризначений Ліберо **стає** або **оголошується** таким, що не може продовжувати грати – подальші перепризначення дозволяються. 19.4.1
- 19.4.2.5 Якщо головний тренер зробив запит для перепризначення капітана команди в якості нового Ліберо – цей запит дозволяється. 5.1.2, 19.4.1
- 19.4.2.6 У випадку перепризначення Ліберо, номер цього гравця, повинен бути записаний в графу “ПРИМІТКИ” протоколу та в Протокол Контролю заміщень Ліберо (або електронного протоколу, якщо такий використовується). 25.2.2.7, 26.2.2.1
- 19.4.3 Команда з двома Ліберо
- 19.4.3.1 Якщо команда зареєструвала в протоколі двох гравців Ліберо, але один з гравців Ліберо **стає** таким, що не може продовжувати грати, то команда продовжує гру з одним Ліберо. 4.1.1, 19.1.1

До моменту, коли Ліберо, який залишився, не **стане/буде оголошений** таким, що не може продовжувати грати в матчі, перепризначення не дозволяється.

19.4

19.5 РЕЗЮМЕ

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

19.4, 21.3.2,
21.3.3

ГЛАВА 7: ПОВЕДІНКА УЧАСНИКІВ

Див. правило

20	ВИМОГИ ДО ПОВЕДІНКИ	
20.1	СПОРТИВНА ПОВЕДІНКА	
20.1.1	Учасники повинні знати «Офіційні Правила Волейболу» та дотримуватись їх.	
20.1.2	Учасники повинні по спортивному сприймати рішення суддів. У випадку сумніву, просити пояснення можна тільки через ігрового капітана.	5.1.2.1
20.1.3	Учасники повинні утримуватися від дій або поведінки з метою впливу на рішення суддів або приховання помилок, здійснених їх командою.	
20.2	ЧЕСНА ГРА	
20.2.1	Учасники повинні поводити себе з повагою та ввічливо, дотримуючись філософії ЧЕСНОЇ ГРИ не тільки по відношенню до суддів, але також по відношенню до інших офіційних осіб, суперників, партнерів по команді та глядачів.	
20.2.2	Спілкування між членами команди впродовж матчу дозволяється.	5.2.3.4
21	НЕПРАВИЛЬНА ПОВЕДІНКА ТА САНКЦІЇ ЗА НЕЇ	
21.1	НЕЗНАЧНА НЕПРАВИЛЬНА ПОВЕДІНКА	
	Незначна неправильна поведінка не є предметом для санкцій. Обов'язком першого судді є запобігання наближенню команд до рівня порушень. Це виконується в два етапи: Етап 1: усне попередження через ігрового капітана; Етап 2: застосування ЖОВТОЇ КАРТКИ до члена команди. Це попередження не є санкцією, але символізує, що член команди (та команда в цілому) досяг(ла) рівня санкцій в матчі. Вона записується в протокол, але не має негайних наслідків.	5.1.2, 21.3 Сх 9, Сх 11 (6a)
21.2	НЕПРАВИЛЬНА ПОВЕДІНКА, ЩО ПРИЗВОДИТЬ ДО САНКЦІЙ	
	Неправильна поведінка члена команди по відношенню до офіційних осіб, суперників, партнерів або глядачів, поділяється на три категорії відповідно до серйозності провини.	4.1.1
21.2.1	Груба поведінка: дія всупереч хорошому тону або нормам моралі.	
21.2.2	Образлива поведінка: наклепницькі або образливі слова, або жести, або будь-яка дія, що виражає зневагу.	
21.2.3	Агресія: фізичний напад або агресивні та загрозливі дії.	

21.3	ШКАЛА САНКЦІЙ	Cx 9
	Відповідно до рішення першого судді та залежно від серйозності провини застосовуються та записуються в протокол наступні санкції: Зауваження, Вилучення, Дискваліфікація.	21.2, 25.2.2.6
21.3.1	Зауваження	Cx 11 (6Б)
	Перша груба поведінка в матчі будь-якого члена команди: команда-суперник здобуває очко та право подачі.	4.1.1, 21.2.1
21.3.2	Вилучення	Cx 11 (7)
21.3.2.1	Член команди, якого покарано вилученням, повинен бути замінений звичайною/виключною заміною негайно, якщо знаходиться на майданчику, та він не може приймати участь у грі до кінця партії. Цей член команди повинен знаходитись в роздягальні команди до завершення поточної партії, без інших наслідків.	1.4.6, 4.1.1, 5.2.1, 5.3.2, Cx 1a, Cx 16
	Вилучений головний тренер втрачає право вести гру до кінця партії та повинен знаходитись в роздягальні команди до завершення поточної партії.	5.2.3.3
21.3.2.2	Перша образлива поведінка члена команди - застосовується санкція "Вилучення" без інших наслідків.	4.1.1, 21.2.2
21.3.2.3	Друга груба поведінка в цьому ж матчі того самого члена команди - застосовується санкція "Вилучення" без інших наслідків.	4.1.1, 21.2.1
21.3.3	Дискваліфікація	Cx 11 (8)
21.3.3.1	Член команди, якого покарано дискваліфікацією, повинен бути негайно замінений звичайною/виключною заміною негайно, якщо знаходиться на майданчику. Цей член команди повинен знаходитись в роздягальні команди до завершення матчу, без інших наслідків.	4.1.1, Cx 1a
21.3.3.2	Перша агресивна поведінка або напад, спроба чи загроза агресії - застосовується санкція "Дискваліфікація" без інших наслідків.	21.2.3
21.3.3.3	Друга образлива поведінка в цьому ж матчі того самого члена команди - застосовується санкція "Дискваліфікація" без інших наслідків.	4.1.1, 21.2.2
21.3.3.4	Третя груба поведінка в цьому ж матчі того ж члена команди - застосовується санкція "Дискваліфікація" без інших наслідків.	4.1.1, 21.2.1
21.4	ЗАСТОСУВАННЯ САНКЦІЙ ЗА НЕПРАВИЛЬНУ ПОВЕДІНКУ	
21.4.1	Всі санкції за неправильну поведінку є індивідуальними, дійсні впродовж всього матчу та записуються до протоколу.	21.3, 25.2.2.6
21.4.2	Повторення неправильної поведінки тим самим членом команди в цьому ж матчі: санкції застосовуються в зростаючому порядку - прогресивно (за кожну наступну провину той самий член команди в цьому ж матчі отримує більш суворе покарання).	4.1.1, 21.2, 21.3, Cx 9
21.4.3	Вилучення або дискваліфікація, зумовлені образливою поведінкою або агресивними діями (нападом), не вимагають попередніх санкцій.	21.2, 21.3

21.5	НЕПРАВИЛЬНА ПОВЕДІНКА ДО ТА МІЖ ПАРТІЯМИ	
	Якщо до або між партіями мала місце будь-яка неправильна поведінка, то згідно Правила 21.3, санкції застосовуються в наступній партії.	18.1, 21.2, 21.3
21.6	ПІДСУМОК ЗАСТОСУВАННЯ САНКЦІЙ ЗА НЕПРАВИЛЬНУ ПОВЕДІНКУ	Сх 11 (6а, 6, 7, 8)
	Попередження: без санкції – Етап 1: усне попередження Етап 2: Жовта картка	21.1
	Зауваження: санкція – Червона картка	21.3.1
	Вилучення: санкція – Червона+Жовта картки разом	21.3.2
	Дискваліфікація: санкція – Червона+Жовта картки окремо	21.3.3

ЧАСТИНА 2

РОЗДІЛ 2: СУДДІ, ЇХ ОBOB'ЯЗКИ ТА ОФІЦІЙНІ ЖЕСТИ

ГЛАВА 8: СУДДІ

		Див. правило
22	СУДДІВСЬКА БРИГАДА ТА ПРОЦЕДУРИ	
22.1	СКЛАД	
	Суддівська бригада на матч складається з наступних офіційних осіб:	
	– перший суддя,	23
	– другий суддя,	24
	– суддя відеоповтору,	25
	– резервний суддя,	26
	– секретар,	27, 28
	– чотири (два) лінійних.	29
	Їх розташування зображено на схемі 10.	
	Для ФІВБ, Світових та Офіційних Змагань, суддя відеоперегляду (якщо використовується система відеоперегляду), резервний суддя та помічник секретаря обов'язкові.	25, 26, 28
22.2	ПРОЦЕДУРИ	
22.2.1	Тільки перший та другий судді можуть давати свисток під час матчу:	
22.2.1.1	перший суддя дає свисток на подачу, який починає розігрування;	6.1.3, 12.3
22.2.1.2	перший та другий судді дають свисток про закінчення розігрування, коли вони впевнені, що була здійснена помилка та вони визначили її характер.	
22.2.2	Судді можуть давати свисток, коли м'яч знаходиться поза грою, щоб вказати, дозволяють вони чи відхиляють запит команди.	5.1.2, 8.2
22.2.3	Негайно після свистка судді про завершення розігрування, він/вона повинен(на) показати офіційними жестами:	22.2.1.2, 30.1
22.2.3.1	якщо помилка зафіксована свистком першого судді, він/вона повинен показати: а) команду, яка подаватиме, б) характер помилки, в) гравця, який здійснив помилку (при необхідності).	12.2.2, Сх 11 (2)
22.2.3.2	якщо помилка зафіксована свистком другого судді, він/вона повинен показати:	

	<p>а) характер помилки, б) гравця, який здійснив помилку (при необхідності); в) команду, яка подаватиме, повторюючи жест першого судді.</p>	12.2.2
	<p>В цьому випадку, перший суддя не показує ні характер помилки, ні гравця, який здійснив її, а тільки команду, яка повинна подавати.</p>	Cx 11 (2)
22.2.3.3	<p>У випадку помилки при атакуючому ударі гравцем задньої лінії або гравцем Ліберо, судді діють згідно правил 22.2.3.1 та 22.2.3.2.</p>	12.2.2,13.3.3, 13.3.5, 19.3.1.2, 23.3.2.3, Cx 11 (21)
22.2.3.4	<p>У випадку подвійної помилки, обидва судді показують жести в наступному порядку: а) характер помилки; б) гравців, які здійснили помилку (якщо необхідно); Команду, яка повинна подавати наступною, вказує перший суддя.</p>	17.3, Cx 11 (23) 12.2.2, Cx 11 (2)
23 ПЕРШИЙ СУДДЯ		
23.1 МІСЦЕЗНАХОДЖЕННЯ		
	<p>Перший суддя виконує свої функції стоячи на суддівській вишці, яка розташована на одній зі сторін сітки, навпроти секретаря. Рівень його очей повинен бути приблизно 50 см над сіткою.</p>	Cx 1a, Cx 16, Cx 10
23.2 ПОВНОВАЖЕННЯ		
23.2.1	<p>Перший суддя управляє матчем від початку до кінця. Він/вона управляє членами суддівської бригади та членами команд.</p> <p>Під час матчу рішення першого судді є остаточними. Він/вона має право відмінити рішення інших членів суддівської бригади, якщо виявив(ла), що вони помилкові.</p> <p>Він може навіть замінити члена суддівської бригади, який не виконує правильно свої обов'язки.</p>	4.1.1, 6.3
23.2.2	<p>Перший суддя також контролює роботу подавальників м'ячів та швидких протиральників підлоги.</p>	3.3
23.2.3	<p>Перший суддя має право вирішувати будь-які питання, що стосуються гри, а також ті, що не передбачені Правилами.</p>	
23.2.4	<p>Перший суддя не повинен дозволяти жодних обговорень його/її рішень.</p> <p>Проте, на прохання ігрового капітана, перший суддя повинен дати пояснення щодо застосування або інтерпретації Правил, на основі яких він/вона прийняв(ла) своє рішення.</p>	20.1.2
	<p>Якщо ігровий капітан не погоджується з поясненням першого судді та вирішує опротестувати це рішення, він/вона повинен негайно зарезервувати право записати цей протест в протокол після закінчення матчу. Перший суддя повинен дозволити ігровому капітану реалізувати це право.</p>	5.1.2.1 5.1.3.2, 25.2.3.2

23.2.5	Перший суддя відповідальний за визначення до та під час матчу відповідності обладнання та умов ігрового поля ігровим вимогам.	Розділ 1, 23.3.1.1
23.3	ОБОВ'ЯЗКИ	
23.3.1	Перед матчем перший суддя:	
23.3.1.1	перевіряє стан ігрового поля, м'ячі та інше обладнання;	Розділ 1, 23.2.5
23.3.1.2	проводить жеребкування з капітанами команд;	7.1
23.3.1.3	контролює розминку команд.	7.2
23.3.2	Під час матчу перший суддя має право:	
23.3.2.1	попереджувати команди;	21.1
23.3.2.2	застосовувати санкції за неправильну поведінку та затримки гри;	16.2, 21.2, Сх 9, Сх 11 (6а, 6б, 7, 8, 25)
23.3.2.3	приймати рішення про:	
	а) помилки гравця, що подає, та в розташуванні команди, що подає, враховуючи заслон;	7.5, 12.4, 12.5, 12.7.1, Сх 4, Сх 6, Сх 11 (12,13)
	б) помилки в грі з м'ячем;	9.3, Сх 11 (16,17)
	в) помилки над сіткою та помилки гравця при торканні сітки, переважно (але не виключно) на стороні атакуючої команди;	11.3.1, 11.4.1, 11.4.4, Сх 11 (20)
	г) помилки при атакуючому ударі Ліберо та гравців задньої лінії;	13.3.3, 13.3.5, 24.3.2.4, Сх 8, Сх 11 (21)
	д) завершені атакуючі удари, виконані гравцем по м'ячу вище верхнього краю сітки, направлені Ліберо пальцями зверху зі своєї передньої зони;	1.4.1, 13.3.6, 24.3.2.4, Сх11 (21)
	е) м'яч, що повністю перетинає нижню площину під сіткою;	8.4.5,24.3.2.7, Сх 5а, Сх 11 (22)
	є) здійснене блокування гравцями задньої лінії чи спроба блокування гравцем Ліберо;	14.6.2, 14.6.6, Сх 11 (12)
	ж) м'яч, що перетинає вертикальну площину переходу на майданчик суперника повністю або частково за межами площини переходу, або торкається антени на його/її стороні майданчика;	Сх 11 (15)
	з) м'яч після подачі, 2-го та 3-го командного торкання, який повністю або частково проходить над антеною, на його/її стороні майданчика.	Сх 11 (15)
23.3.3	Після закінчення матчу він/вона перевіряє та підписує протокол.	24.3.3, 25.2.3.3

24	ДРУГИЙ СУДДЯ	
24.1	МІСЦЕЗНАХОДЖЕННЯ	
	Другий суддя виконує свої обов'язки, стоячи за межами ігрового майданчика біля стійки, на протилежному боці від першого судді, обличчям до нього.	Cx 1a, Cx 16, Cx 10
24.2	ПОВНОВАЖЕННЯ	
24.2.1	Другий суддя є помічником першого судді, але має також свою власну сферу повноважень.	24.3
	Якщо перший суддя не може продовжувати виконання своїх обов'язків з будь-яких причин, другий суддя може замінити першого суддю.	
24.2.2	Другий суддя може без свистка показувати помилки, що не належать до його/її сфери повноважень, але не може наполягати на їх прийнятті першим суддею.	24.3
24.2.3	Другий суддя контролює роботу секретаря(ів).	25.2, 26.2
24.2.4	Другий суддя спостерігає за членами команд, що знаходяться на командних лавках та повідомляє про їх неправильну поведінку першому судді.	4.2.1
24.2.5	Другий суддя контролює гравців в місцях розминки.	4.2.3
24.2.6	Другий суддя дозволяє перерви, контролює їх тривалість та відхиляє невірні запити.	15, 15.11, 25.2.2.3
24.2.7	Другий суддя контролює кількість тайм-аутів та замін, використаних кожною командою, інформує першого суддю та головного тренера про другий тайм-аут, про 5-у та 6-у заміни.	15.1, 25.2.2.3
24.2.8	У випадку травми гравця, другий суддя дозволяє виключну заміну або надає 3 хвилини часу для відновлення.	15.7, 17.1.2
24.2.9	Другий суддя контролює стан підлоги, особливо у передній зоні. Він, також, перевіряє під час матчу відповідність м'ячів вимогам правил.	1.2.1, 3
24.2.10	Для ФІВБ, Світових та Офіційних змагань, обов'язки, що викладені в пунктах Правил 24.2.5 виконує РЕЗЕРВНИЙ СУДДЯ.	1.4.6, 21.3.2
24.3	ОБОВ'ЯЗКИ	
24.3.1	На початку кожної партії, після зміни сторін майданчика у вирішальній партії та при необхідності, він перевіряє відповідність дійсних позицій гравців на майданчику з записом в картках розташування.	5.2.3.1, 7.3.2, 7.3.5, 18.2.2
24.3.2	Під час матчу другий суддя приймає рішення, дає свисток та показує жестом:	
24.3.2.1	перехід на майданчик та у простір суперника під сіткою;	1.3.3, 11.2, Cx 5a, Cx 11 (22)

24.3.2.2	помилки в розташуванні команди, що приймає;	7.5, Сх 4, Сх 11 (13)
24.3.2.3	помилкове торкання гравцем сітки переважно (але не виключно) на стороні блокуючих або антени на його/її стороні майданчика;	11.3.1
24.3.2.4	здійснене блокування гравцями задньої лінії чи спроба блокування гравцем Ліберо; або помилки атакуючого удару гравцями задньої лінії або гравцем Ліберо;	13.3.3, 14.6.2, 14.6.6, 23.3.2.3г,д,е Сх 11(12, 21)
24.3.2.5	торкання м'ячем стороннього предмету;	8.4.2, 8.4.3, Сх 11 (15)
24.3.2.6	контакт м'яча з підлогою, коли перший суддя не має можливості побачити цей контакт;	8.3
24.3.2.7	м'яч, який перетинає сітку на майданчик суперника повністю або частково за межами площини переходу, або торкається антени на його/її стороні майданчика;	8.4.3, 8.4.4, Сх 5а, Сх 11 (15)
24.3.2.8	м'яч після подачі, 2-го та 3-го командного торкання, повністю або частково проходить над антеною на його/її стороні майданчика.	Сх 11 (15)
24.3.3	Після закінчення матчу він/вона перевіряє та підписує протокол.	23.3.3, 25.2.3.3

25 СУДДЯ ВІДЕОПОВТОРУ

Для ФІВБ, Світових та Офіційних змагань, якщо використовується Система Відеоповтору (СВП/VCS) - суддя відеоповтору є обов'язковим.

25.1 МІСЦЕЗНАХОДЖЕННЯ

Суддя відеоповтору виконує свої функції в кабіні відеоповтору, розміщеній у визначеному технічним делегатом ФІВБ місці.

25.2 ОБОВ'ЯЗКИ

- 25.2.1 Він/вона контролює процес відеоперегляду та забезпечує, щоб він проходив відповідно до чинних Інструкцій про запит відеоперегляду.
- 25.2.2 Суддя відеоповтору виконує свої обов'язки в офіційній формі.
- 25.2.3 Після процедури відеоперегляду він/вона інформує першого суддю про характер помилки.
- 25.2.4 Наприкінці матчу він/вона підписує протокол.

26 РЕЗЕРВНИЙ СУДДЯ

Для ФІВБ, Світових та Офіційних змагань, резервний суддя є обов'язковим.

26.1 МІСЦЕЗНАХОДЖЕННЯ

Резервний суддя виконує свої обов'язки знаходячись в спеціальному місці, вказаному на схемі майданчика ФІВБ.

26.2		ОБОВ'ЯЗКИ	
	Резервний суддя зобов'язаний:		
26.2.1	виконувати свої обов'язки в офіційній суддівській формі;		
26.2.2	замінити другого суддю у випадку його відсутності або якщо він/вона не може продовжити свою роботу, або якщо другий суддя став першим суддею;		
26.2.3	контролювати таблички для заміни (якщо використовуються), перед матчем та між сетами;		
26.2.4	якщо є проблеми в роботі тренерських планшетів, перед та між партіями, допомагає у вирішенні проблем;		
26.2.5	допомагати другому судді підтримувати вільну зону чистою;		1.1
26.2.6	взаємодіючи з другим суддею, інформує вилученого/ дискваліфікованого члена команди про необхідність прослідувати до роздягальні команди;		21.3.2.1, 21.3.3.1
26.2.7	контролювати гравців заміни у місцях розминки та на командних лавках;		1.4.5, 24.2.5, 24.2.10
26.2.8	принести другому судді чотири м'ячі для матчу після презентації стартового розташування гравців; передати другому судді ігровий м'яч після того, як він/вона закінчить перевірку розташування гравців;		24.3.1
26.2.9	допомагати другому судді керувати роботою протиральників.		23.2.2
27		СЕКРЕТАР	
27.1		МІСЦЕЗНАХОДЖЕННЯ	
	Секретар виконує свої обов'язки сидячи за столом секретаря на протилежній від першого судді стороні майданчика, обличчям до нього/неї.		Cx 1a, Cx 16, Cx 10
27.2		ОБОВ'ЯЗКИ	
	Він/вона веде протокол відповідно до Правил, співпрацюючи з другим суддею.		
	Він/вона використовує базер або інший звуковий пристрій для повідомлення про невідповідності або для інформування суддів відповідно до своїх обов'язків.		
27.2.1	Перед матчем та партією, секретар:		
27.2.1.1	записує в протокол дані про матч та команди, включаючи прізвище та номер гравця(ів) Ліберо, отримує підписи капітанів та головних тренерів;		4.1, 5.1.1, 5.2.2, 7.3.2, 19.1.2, 19.4.2.6

27.2.1.2	записує початкове розташування кожної команди з картки розташування (або перевіряє дані, що отримані через електронний планшет).	5.2.3.1, 7.3.2
	Якщо він/вона не зміг(ла) отримати картки розташування вчасно, він/вона негайно повідомляє про цей факт другого суддю.	5.2.3.1
27.2.2	Під час матчу секретар:	
27.2.2.1	записує набрані очки;	6.1
27.2.2.2	контролює черговість подач кожної команди та негайно, після удару на подачі, вказує суддям на її порушення (свистком або базером);	12.2
27.2.2.3	уповноважений підтвердити та повідомити про запити на заміну гравців свистком або базером, контролює їх кількість, записує заміни та тайм-аути, інформуючи другого суддю;	15.1, 15.4.1, 15.10.3в, 24.2.6, 24.2.7
27.2.2.4	повідомляє суддів про запит звичайної ігрової перерви, який є невірним;	15.11
27.2.2.5	сповіщає суддів про закінчення партій та про набір 8-го очка у вирішальній партії;	6.2, 15.4.1, 18.2.2
27.2.2.6	записує будь-які санкції та невірні запити за вказівкою другого судді;	15.11.3, 16.2, 21.3
27.2.2.7	записує всі інші події гри за вказівкою другого судді, наприклад, виключні заміни, час для відновлення, довготривалі перерви, зовнішню перешкоду, перепризначення та ін.;	15.7, 17.1.2, 17.2, 17.3, 19.4
27.2.2.8	контролює інтервали між партіями.	18.1
27.2.3	В кінці матчу секретар:	
27.2.3.1	записує остаточний результат;	6.3
27.2.3.2	у випадку протесту, з попереднього дозволу першого судді, записує або дозволяє капітану команди записати в протокол зміст опротестованого епізоду;	5.1.2.1, 5.1.3.2, 23.2.4
27.2.3.3	підписує протокол сам/сама, після чого отримує підписи капітанів команд, потім – суддів.	5.1.3.1, 23.3.3, 24.3.3

28 ПОМІЧНИК СЕКРЕТАРЯ

28.1 МІСЦЕЗНАХОДЖЕННЯ

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

Для ФІВБ, Світових та Офіційних змагань, помічник секретаря є обов'язковим.

28.2 ОБОВ'ЯЗКИ

Помічник секретаря:

- записує заміщення/перепризначення Ліберо;
- допомагає секретарю в адміністративній діяльності.

Якщо секретар не може виконувати свою роботу, помічник секретаря може замінити його.

28.2.1 Перед матчем та партією помічник секретаря:

28.2.1.1 готує протокол контролю заміщень Ліберо;

28.2.1.2 готує запасний протокол.

28.2.2 Під час матчу:

28.2.2.1 записує дані заміщень/перепризначень Ліберо;

19.3.1.1, 19.4

28.2.2.2 повідомляє суддів про будь-яку помилку заміщення Ліберо, використовуючи свисток або базер;

19.3.2

28.2.2.3 працює з ручним табло на столі секретаря;

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

27.2.2.1

28.2.2.5 при необхідності, оновлює запасний протокол та передає його секретарю.

27.2.1.1

28.2.3 В кінці матчу помічник секретаря:

28.2.3.1 підписує протокол контролю заміщень Ліберо та надає його для перевірки;

28.2.3.2 підписує протокол.

Для ФІВБ, Світових та Офіційних змагань, коли використовується електронний протокол, помічник секретаря інформує секретаря про заміни, направляє другому судді запити команд звичайних ігрових перерв та контролює заміщення Ліберо.

29 ЛІНІЙНІ СУДДІ

29.1 МІСЦЕЗНАХОДЖЕННЯ

Якщо призначено на гру тільки двоє лінійних, вони стоять в кутах майданчика, ближчих до правої руки кожного судді по діагоналі, на відстані 1-2 м від кутів.

Cx 1a, Cx 16, Cx 10

Кожен з них контролює обидві (бокову та лицьову) лінії на своїй стороні майданчика.

Для ФІВБ, Світових та Офіційних змагань, лінійні судді стоять у вільній зоні на відстані 1-3 м від кожного кута майданчика, на уявному продовженні лінії, яку вони контролюють.

Cx 10

29.2 ОBOB'ЯЗКИ

29.2.1 Лінійні судді виконують свої обов'язки, використовуючи прапорці (40x40см):

Cx 12

29.2.1.1 м'яч «в майданчику» та м'яч «за», коли м'яч приземляється біля їх лінії;

8.3, 8.4, Cx 12 (1, 2)

29.2.1.2	торкання м'яча, що вийшов «за» від приймаючої команди;	8.4, Cx 12 (3)
29.2.1.3	якщо м'яч торкається антени, м'яч після подачі, 2-го та 3-го командного торкання, перетинає вертикальну площину сітки за межами площини переходу та ін.;	8.4.3, 8.4.4, 10.1.1, Cx 5a, Cx 12 (4)
29.2.1.4	вказує на заступ будь-якого гравця (крім того, що подає) за межі власного майданчика в момент удару на подачі;	7.4, 12.4.3, Cx 12 (4)
29.2.1.5	вказує на заступ гравця, що подає;	12.4.3
29.2.1.6	будь-яке торкання антени на своїй стороні майданчика будь-яким гравцем під час його ігрової дії з м'ячем або коли це заважає грі;	11.3.1, 11.4.4, Cx3, Cx 12 (4)
29.2.1.7	м'яч, що перетинає сітку за межами площини переходу на майданчик суперника, або торкається антени на його стороні майданчика.	10.1.1, Cx 5a, Cx 12 (4)
29.2.2	На прохання першого судді, лінійний суддя повинен повторити свій жест.	

30 ОФІЦІЙНІ СИГНАЛИ

30.1 ЖЕСТИ СУДДІВ

Cx 11

Судді повинні показувати офіційними жестами причину своїх свистків (характер помилки, що зафіксована свистком, або призначення дозволеної зупинки у грі). Жест повинен утримуватися деякий час, якщо він показується однією рукою, то рука відповідає стороні команди, яка зробила помилку або запит.

30.2 СИГНАЛИ ПРАПОРЦЕМ ЛІНІЙНИХ СУДДІВ

Cx 12

Лінійні судді повинні показувати офіційними жестами (прапорцем) характер зафіксованої помилки та утримувати жест деякий час.



**ЧАСТИНА 2
РОЗДІЛ 3:
СХЕМИ**

Схема 1Б: ІГРОВЕ ПОЛЕ

Див. правила: 1, 1.4, 1.4.2, 1.4.3, 1.4.4, 1.4.5, 1.4.6, 4.2.1, 4.2.3.1, 15.10.1, 19.3.2.7, 23.1, 24.1, 27.1, 28.1

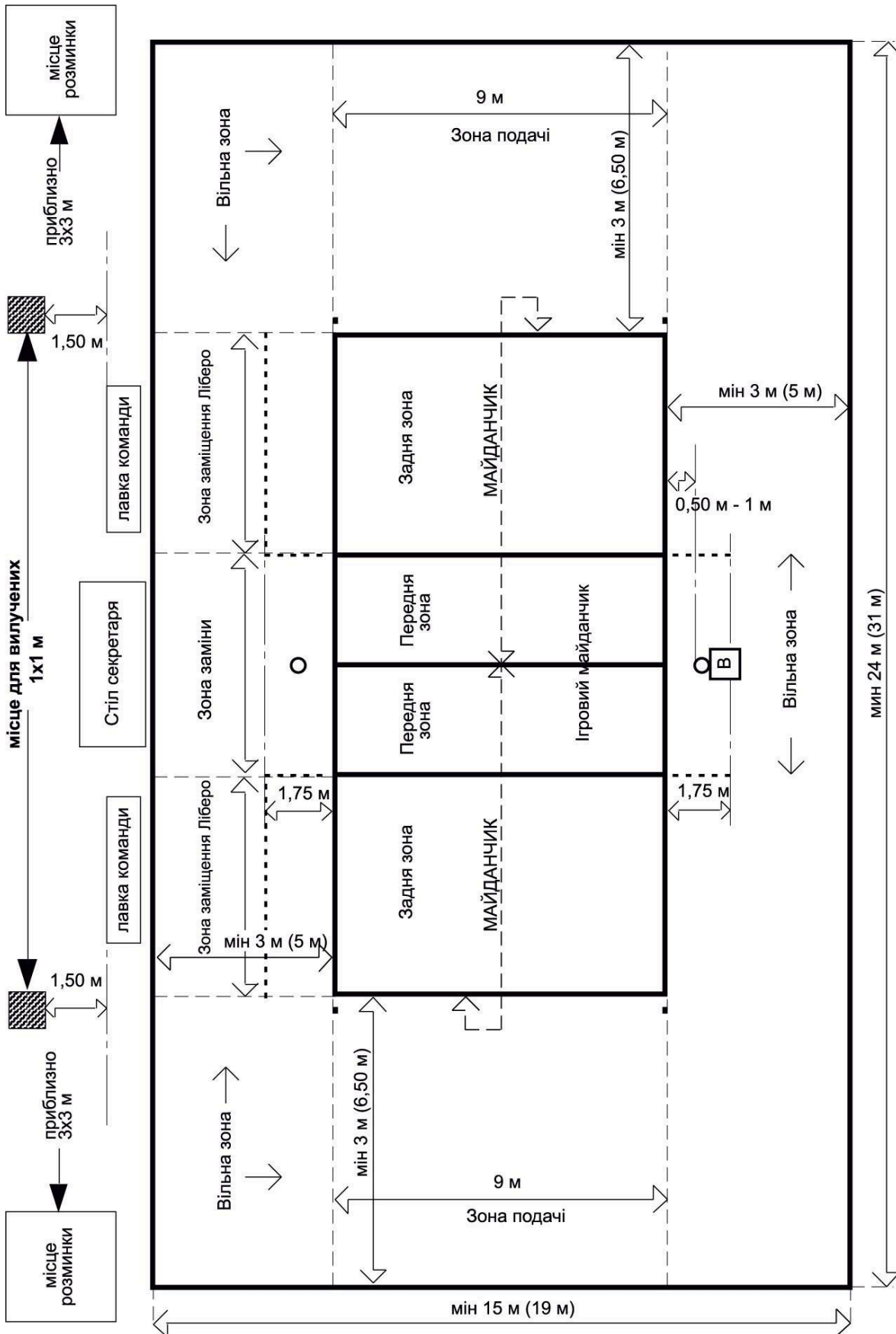


Схема 2: ІГРОВИЙ МАЙДАНЧИК

Див. правила: 1.1, 1.3, 1.3.3, 1.3.4, 1.4.1.

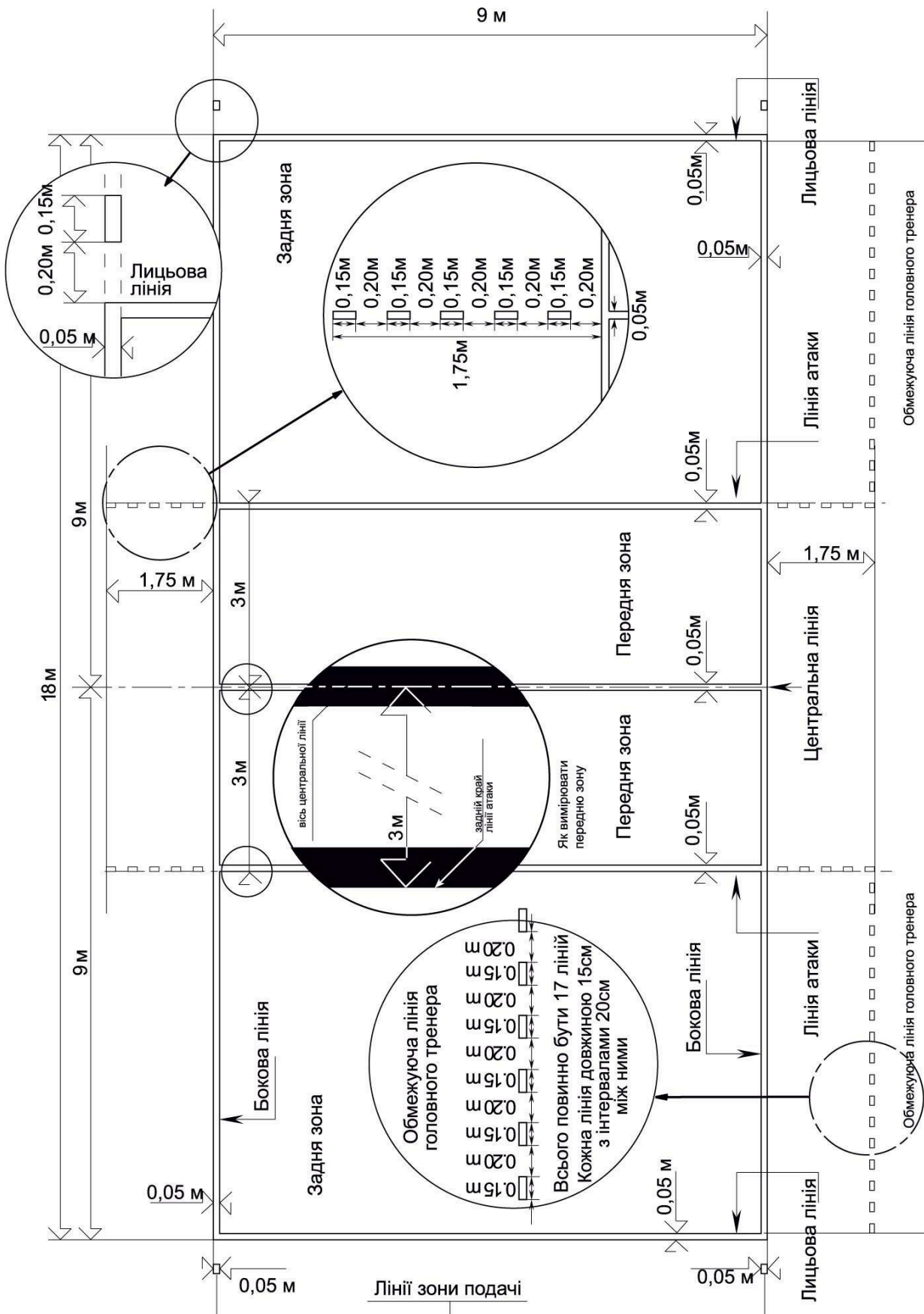
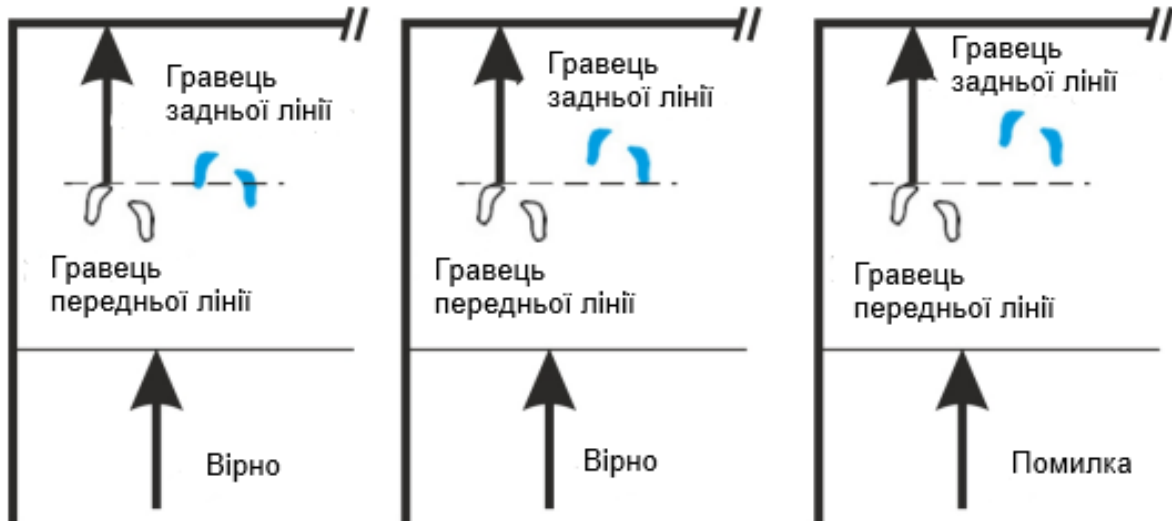


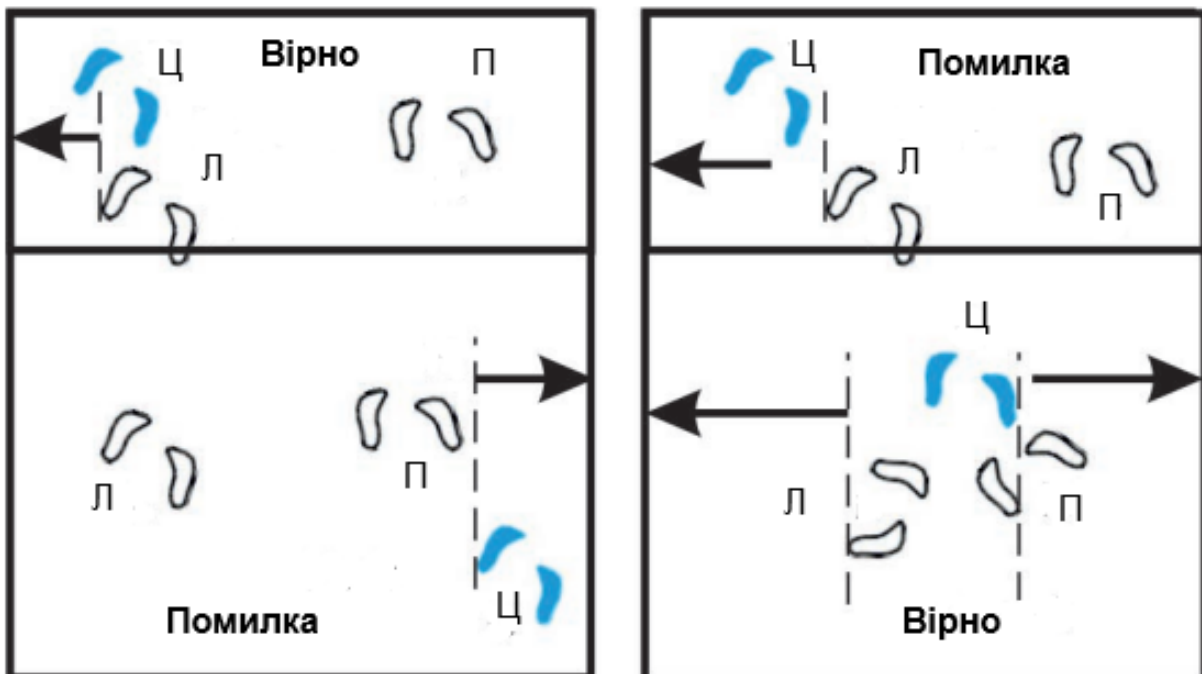
Схема 4: ПОЗИЦІЇ ГРАВЕЦІВ

Див. правила: 7.4, 7.4.3, 7.5, 23.3.2.3а, 24.3.2.2

Приклад А: Визначення позицій між гравцем передньої лінії та відповідним гравцем задньої лінії.



Приклад Б: Визначення позицій між гравцями тієї ж лінії



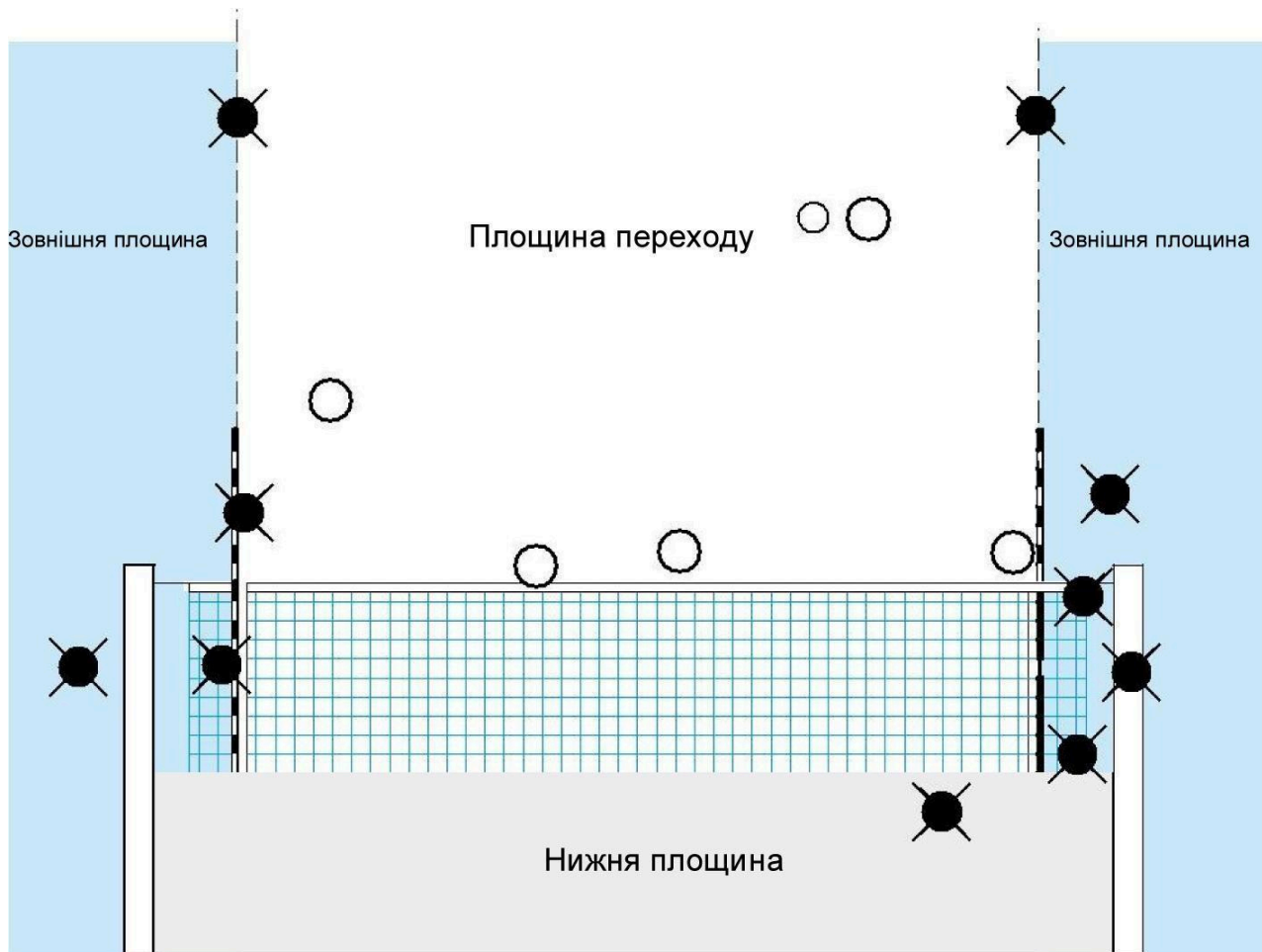
Ц - центральний гравець

П - правий гравець

Л - лівий гравець

Схема 5А: ПЕРЕТИН М'ЯЧЕМ ВЕРТИКАЛЬНОЇ ПЛОЩИНИ СІТКИ НА МАЙДАНЧИК СУПЕРНИКА

Див. правила: 2.4, 8.4.3, 8.4.4, 8.4.5, 10.1.1, 10.1.3, 24.3.2.7, 29.2.1.3, 29.2.1.7



- ⊗ = Помилка
- = Правильний перетин

Схема 5Б: ПЕРЕТИН М'ЯЧЕМ ВЕРТИКАЛЬНОЇ ПЛОЩИНИ СІТКИ У ВІЛЬНИЙ ПРОСТІР СУПЕРНИКА

Див. правило: 10.1.2, 10.1.2.2, 24.3.2.7

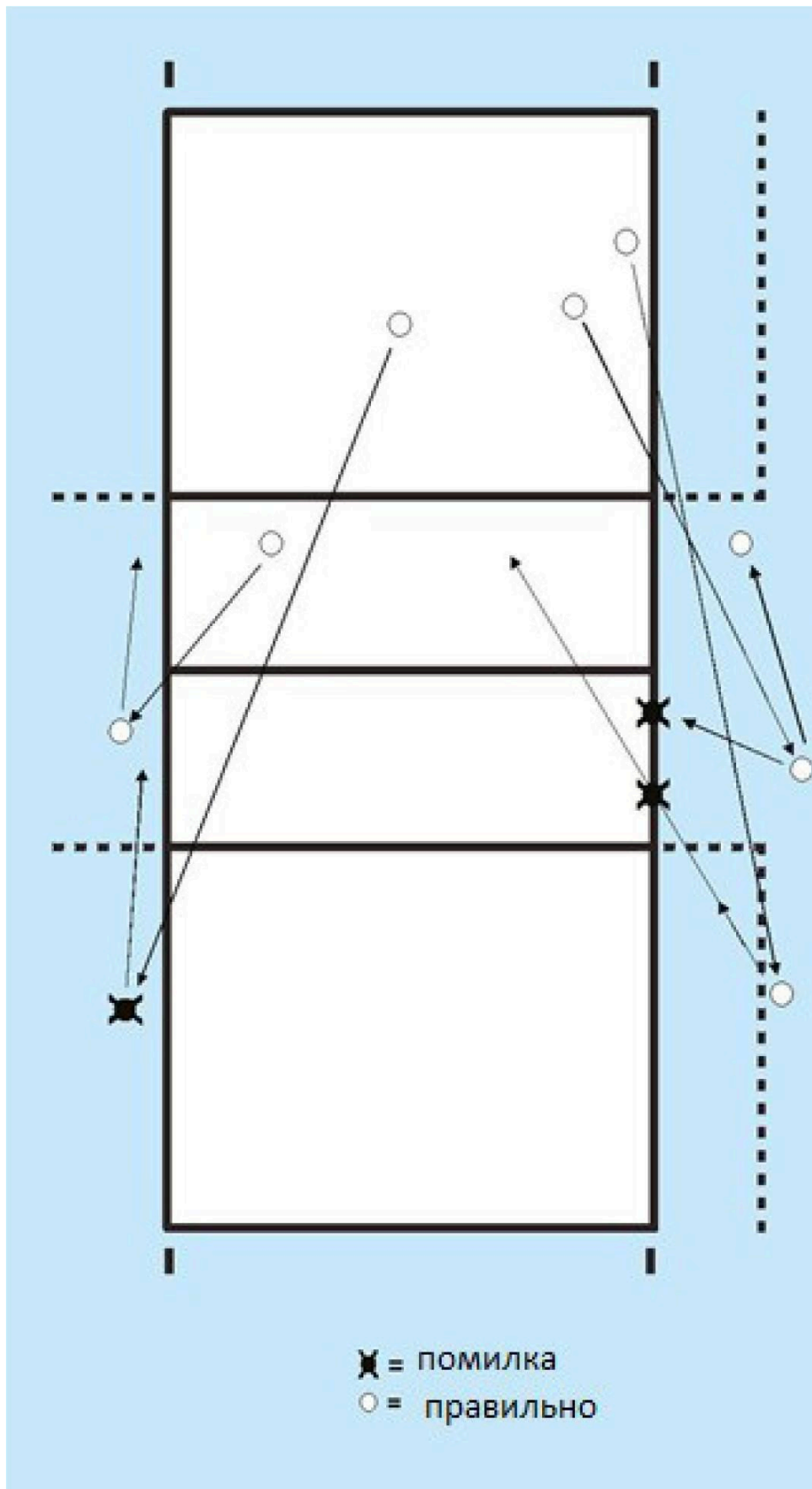


Схема 6: ГРУПОВИЙ ЗАСЛОН

Див. правила: 12.5, 12.5.2, 23.3.2.3а

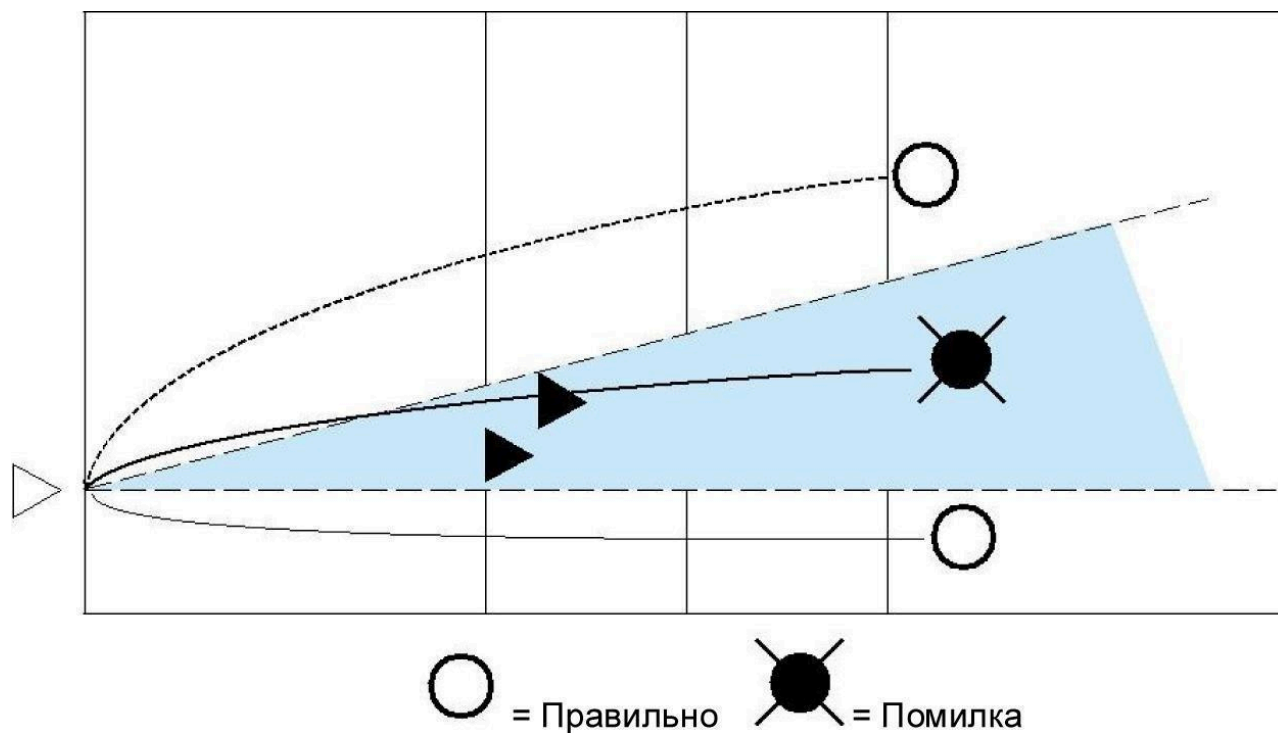
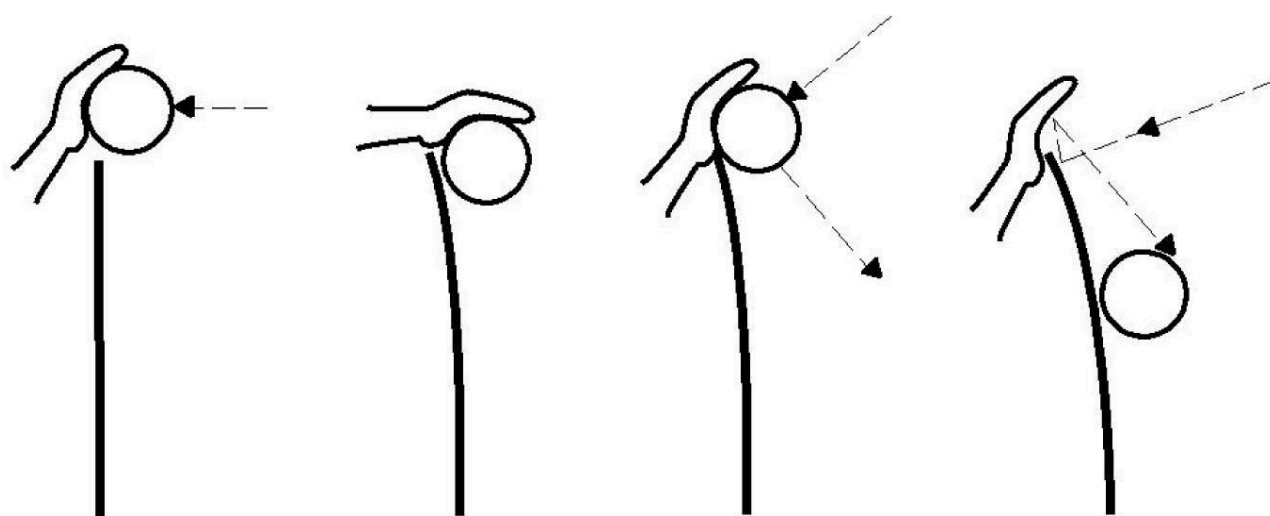


Схема 7: ЗДІЙСНЕНИЙ БЛОК

Див. правило: 14.1.3



М'яч вище сітки

М'яч нижче
верхнього краю сітки

М'яч торкається сітки

М'яч відскакує від сітки

Схема 8: АТАКА ГРАВЦЯ ЗАДНЬОЇ ЛІНІЇ

Див. правила: 13.2.2, 13.2.3, 23.3.2.3г, 24.3.2.4

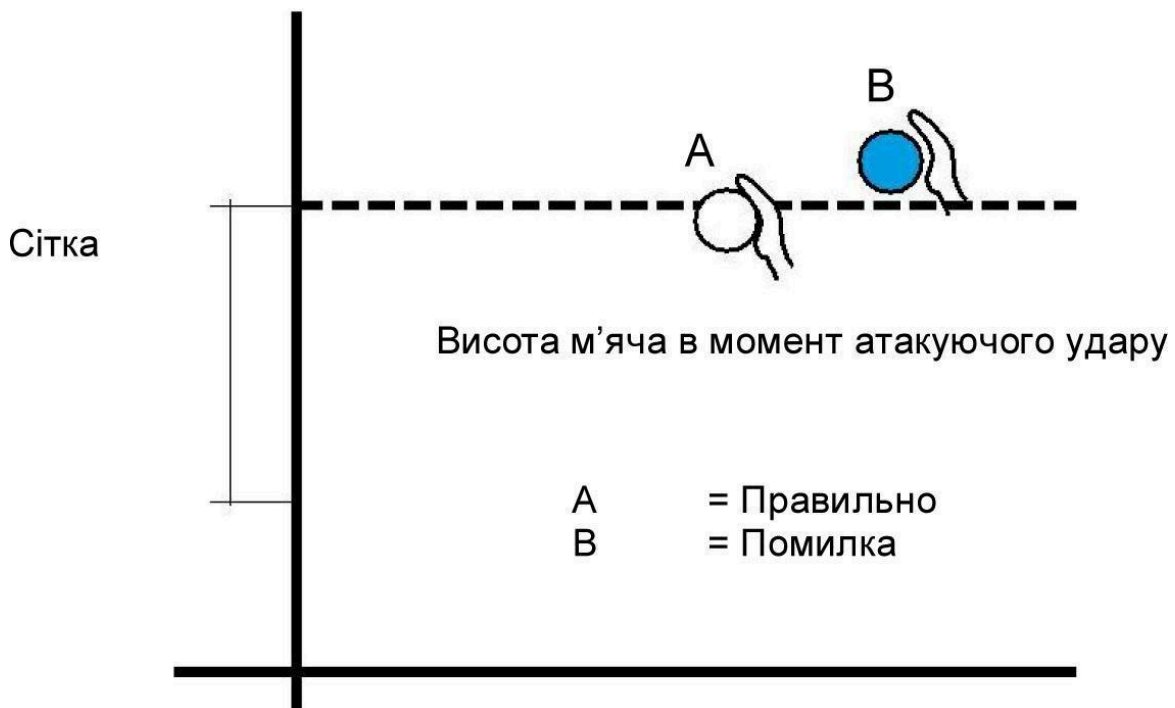
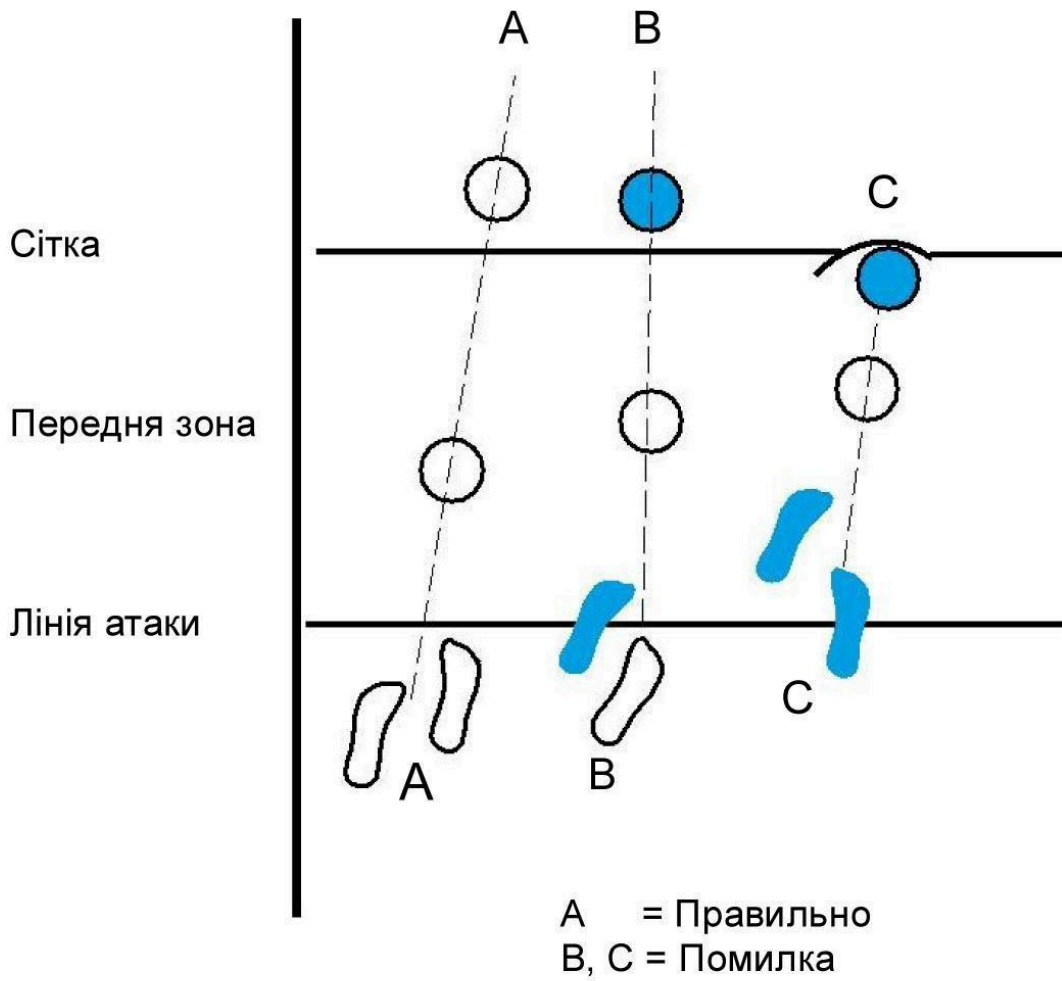


Схема 9: ШКАЛА САНКЦІЙ

Див. правило: 16.2, 21.3, 21.4.2

9А: ШКАЛА САНКЦІЙ ЗА НЕПРАВИЛЬНУ ПОВЕДІНКУ

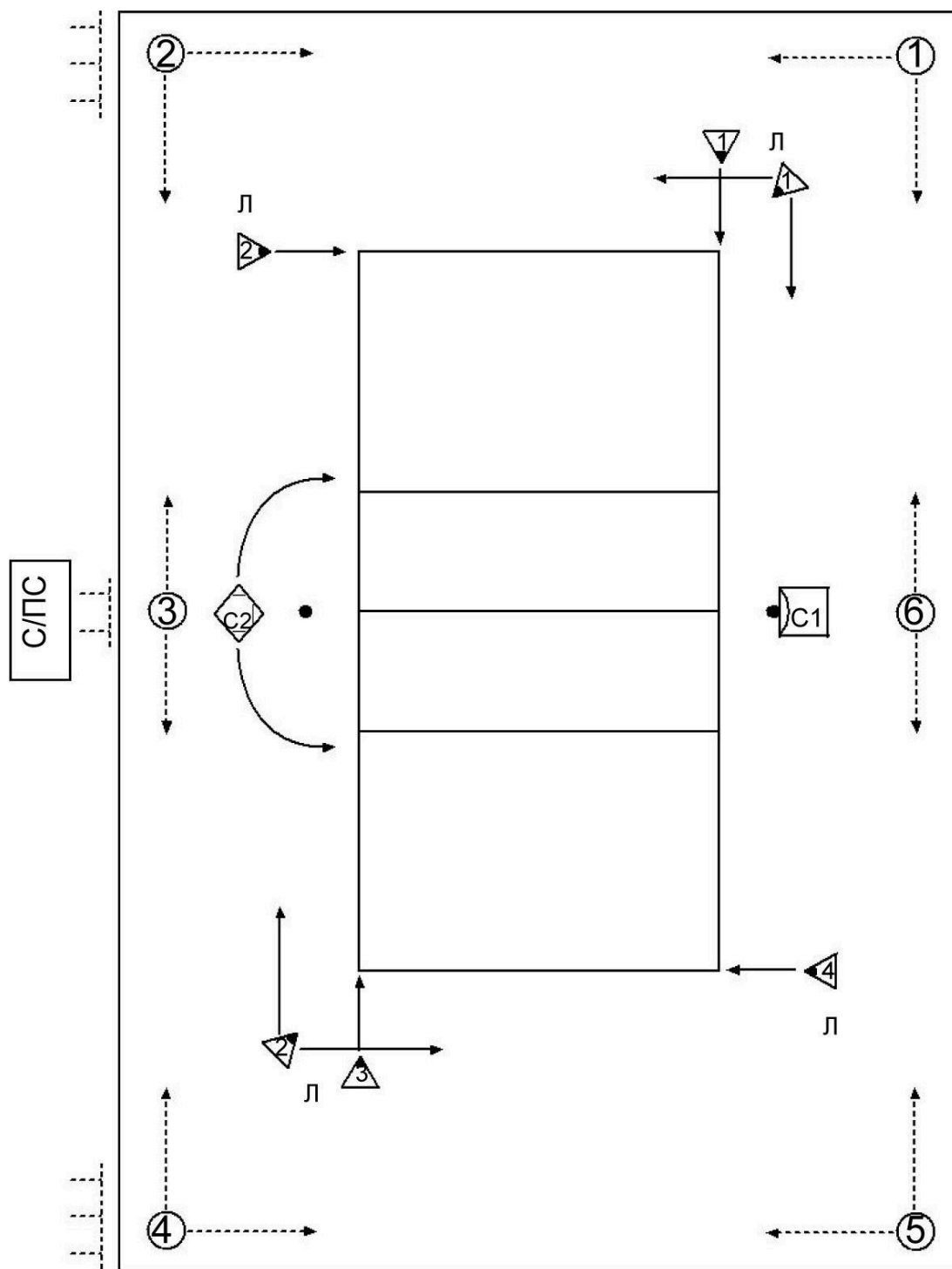
КАТЕГОРІЯ	ВИПАДОК	ПОРУШНИК	САНКЦІЯ	КАРТКИ	НАСЛІДКИ
Незначна неправильна поведінка	1 етап	Будь-який член команди	Жодних санкцій	Нічого	Тільки попередження
	2 етап			Жовта	
	Кожне наступне повторення		Зауваження	Як зазначено нижче	Як зазначено нижче
Груба поведінка	Перший	Будь-який член команди	Зауваження	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 матчу
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 матчу
Агресія	Перший	Будь-який член команди	Дискваліфікація	Червона + Жовта окремо	Член команди повинен відправитись до роздягальні команди до кінця матчу

9Б: ШКАЛА САНКЦІЙ ЗА ЗАТРИМКУ ЧАСУ

КАТЕГОРІЯ	ВИПАДОК	ПОРУШНИК	САНКЦІЯ	КАРТКИ	НАСЛІДКИ
ЗАТРИМКА ЧАСУ	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 10: РОЗМІЩЕННЯ СУДДІВСЬКОЇ БРИГАДИ ТА ЇХ ПОМІЧНИКІВ

Див. правила: 3.3, 23.1, 24.1, 27.1, 28.1, 29.1



- С1 = Перший суддя
- ◊ С2 = 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

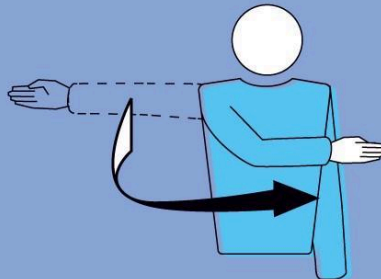
Схема 11: ОФІЦІЙНІ ЖЕСТИ СУДДІВ

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

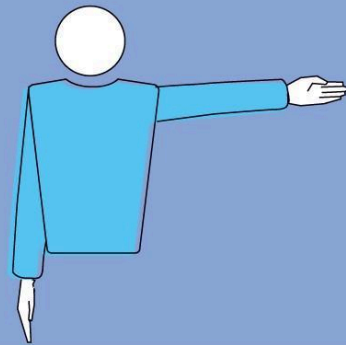


П

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

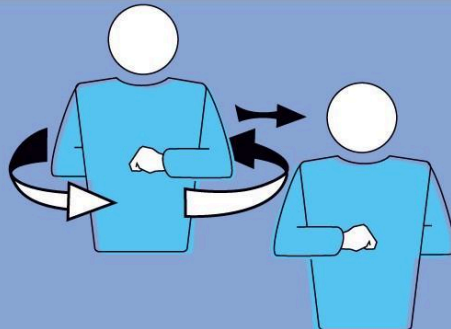


П Д

3 ЗМІНА МАЙДАНЧИКІВ

Дивись правило: 18.2

Підняти передпліччя зпереду та ззаду та повернути їх навколо корпусу

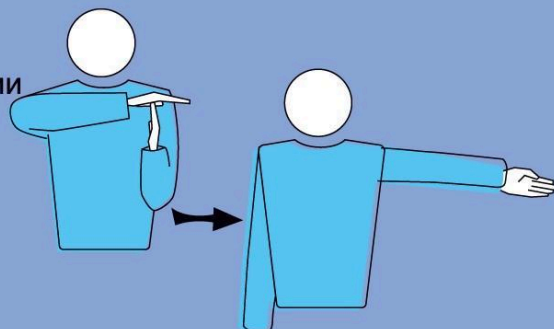


П

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 передплічь одне навколо одного

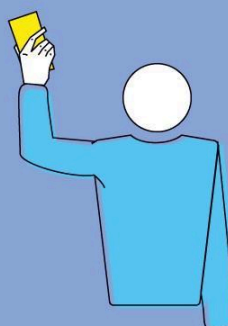


П Д

6А ПОПЕРЕДЖЕННЯ ЗА НАПРАВИЛЬНУ ПОВЕДІНКУ

Дивись правило: 21.1, 21.6

Показати жовту картку для попередження

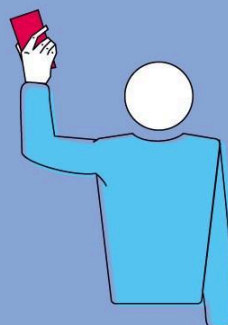


П

6Б ЗАУВАЖЕННЯ ЗА НАПРАВИЛЬНУ ПОВЕДІНКУ

Дивись правила: 21.3.1, 21.6, 23.3.2.2

Показати червону картку для зауваження

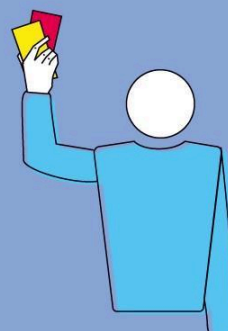


П

7 ВИЛУЧЕННЯ

Дивись правила: 21.3.2, 21.6, 23.3.2.2

Показати дві картки разом для вилучення

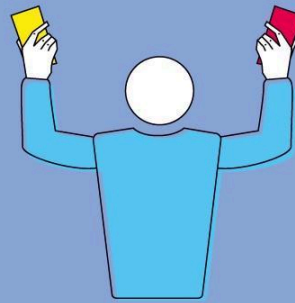


П

8 ДИСКВАЛІФІКАЦІЯ

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

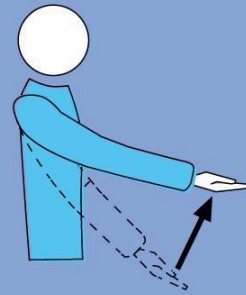


П Д

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

Дивись правило: 12.4.1

Підняти витягнуту руку з відкритою догори лодоною

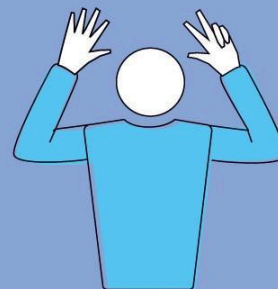


П

11 ЗАТРИМКА ПОДАЧІ

Дивись правило: 12.4.4

Підняти вісім розведених пальців



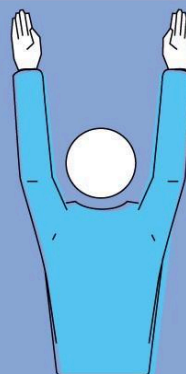
П

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

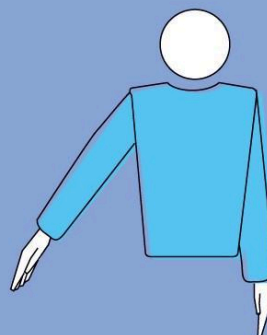


14 М'ЯЧ «В МАЙДАНЧИКУ»

Дивись правило: 8.3

Вказати рукою та пальцями в напрямку підлоги

П Д

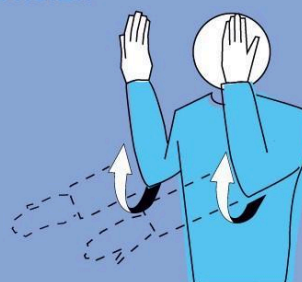


15 М'ЯЧ «ЗА»

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

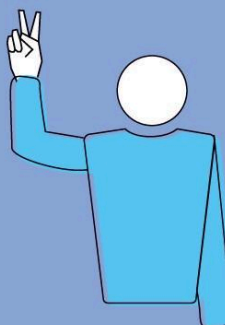


П

17 ПОДВІЙНЕ ТОРКАННЯ

Дивись правила: 9.3.4, 23.3.2.3б

Підняти два розведених пальці

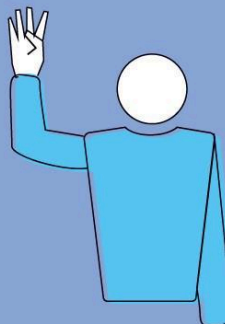


П

18 ЧОТИРИ ТОРКАННЯ

Дивись правила: 9.3.1, 23.3.2.3б

Підняти чотири розведених пальці

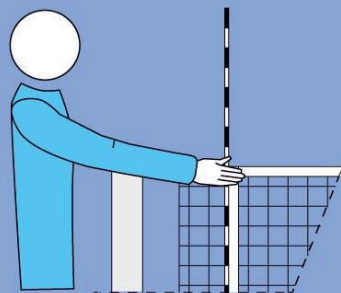


П

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

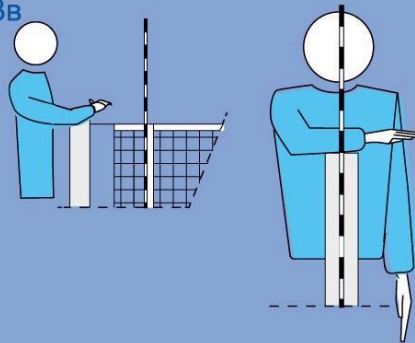


П Д

20 ГРА У ПРОСТОРИ 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: 23.3.2.36, 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

Схема 12: ОФІЦІЙНІ ЖЕСТИ ЛІНІЙНИХ СУДДІВ

1 М'ЯЧ «В МАЙДАНЧИКУ»

Дивись правила: 8.3, 27.2.1.1

Вказати прапорцем донизу

Л

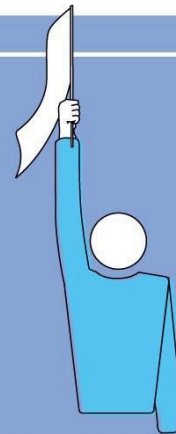


2 М'ЯЧ «ЗА»

Дивись правила: 8.4.1, 27.2.1.1

Підняти прапорець вертикально

Л

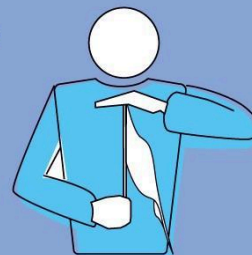


3 ТОРКАННЯ М'ЯЧА

Дивись правило: 27.2.1.2

Підняти прапорець та торкнутися його верхівки долонею вільної руки

Л

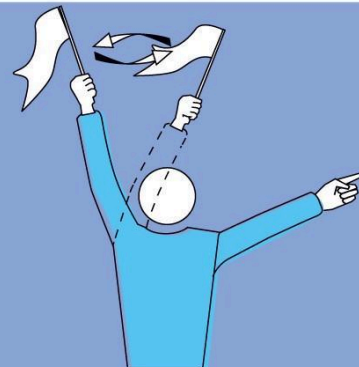


4 М'ЯЧ ПРОЙШОВ ЗА МЕЖАМИ ПЛОЩИНИ ПЕРЕХОДУ АБО ТОРКНУВСЯ СТОРОННЬОГО ПРЕДМЕТУ, ПОДАЧА НЕ З ЗОНИ ПОДАЧІ

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

ЧАСТИНА 3: ВИЗНАЧЕННЯ

Контрольна Зона Змагань

Контрольна Зона Змагань це коридор навколо ігрового майданчика та вільної зони, який включає всі площі до зовнішніх перешкод або зовнішнього огороження (див. сх.1А).

Зони

Секції в межах ігрового поля (тобто ігрового майданчика та вільної зони), які мають спеціальне призначення (чи особливі обмеження), встановлене текстом правил. До складу зон входять: Передня Зона, Зона Подачі, Зона Заміни, Вільна Зона, Задня Зона та Зона Заміщення Ліберо.

Місця

Це частина підлоги ЗА МЕЖАМИ вільної зони, встановлена правилами, що має спеціальні функції. Таким є місце розминки.

Нижня площина переходу

Це простір обмежений в своїй верхній частині - нижнім краєм сітки та шнуром кріплення сітки до стійок, з боків – стійками, знизу – ігровою поверхнею.

Площина переходу

Площина переходу обмежена:

- горизонтальною стрічкою у верхній частині сітки;
- антенами та їх уявним продовженням;
- стелею.

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

Зовнішній простір

Зовнішній простір це частина вертикальної площини сітки, що знаходиться за межами площини переходу та нижньої площини переходу.

Зона заміни

Це частина вільної зони, у якій проводяться заміни.

Якщо не погоджено ФІВБ

Це положення значить, що існують стандарти для спорядження та обладнання, є випадки, коли ФІВБ може дозволити деякі зміни з метою розвитку гри або для перевірки нових умов проведення змагань.

Стандарти ФІВБ

Технічні специфікації або обмеження, встановлені ФІВБ для виробників обладнання.

Помилка

- 1) Ігрова дія, що суперечить правилам.
- 2) Порушення правила, крім ігрової дії.

Дриблінг

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

Подавальники м'ячів та швидкі протиральники

Це персонал, роботою якого є підтримка плинності гри, шляхом перекидання м'яча гравцю на подачі між розігруваннями.

Швидкі протиральники: це персонал, який виконує роботу по підтримці підлоги чистою та сухою. Вони протирають майданчик до матчу, між партіями та, при необхідності, після кожного розігрування, використовуючи малі рушники.

Розігрування-очко

Це система здобуття очок, при якій очко набирається кожного разу при виграші розігрування.

Інтервал

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

Перепризначення

Це дія, коли Ліберо не може продовжувати гру або оголошений «таким, що не може грати», його місце може зайняти інший гравець (крім заміщеного ним гравця), що не знаходиться на майданчику в момент перепризначення.

Заміщення

Це дія, коли гравець залишає майданчик, а один із Ліберо (якщо їх більше одного) займає його/її місце. Це може бути також заміщення Ліберо на Ліберо. Гравець може потім замінити будь-якого Ліберо. Між заміщеннями Ліберо повинно відбутись завершене розігрування.

Втручання

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

О-2 біс (0-3 "Технічна заявка")

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

Зовнішня перешкода

Предмет або особа, що знаходиться за межами ігрового майданчика або поблизу вільного ігрового простору, які створюють перешкоду польоту м'яча. Наприклад: верхня апаратура

освітлення, вишка судді, ТВ обладнання, стіл секретаря, стійки сітки та інше. До зовнішньої перешкоди не входять антени, оскільки вони вважаються частиною сітки.

Заміна

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

Перше командне торкання

Існує чотири випадки, коли ігрова дія вважається **першим командним торканням**:

- прийом подачі;
- прийом м'яча з атаки команди-суперника;
- прийом м'яча, що відскакує від власного блоку;
- прийом м'яча, що відскакує від блоку суперника.

Протокол

Події перед початком матчу, що включають жеребкування, розминку, презентацію команд та суддів, описані в Регламенті та Положенні про конкретні змагання.