



ОФИЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА ПО ВОЛЕЙБОЛУ СИДЯ 2022 – 2024

**Утверждены Советом
директоров
Международной
федерацией волейбола**



Официальные правила волейбола сидя 2022 - 2024 гг.

Опубликовано World ParaVolley в 2022 -

www.worldparavolley.org Иллюстрации:

© World ParaVolley 2022



ОФИЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА ПО ВОЛЕЙБОЛУ СИДЯ 2022 – 2024

**Утверждены Советом директоров Международной
федерацией волейбола сидя**

**Применяются на всех мировых, международных,
национальных соревнованиях и соревнованиях лиг,
начинающихся после 1 января 2022 г.**

содержание

ХАРАКТЕРИСТИКА ИГРЫ	10
PART 1: ФИЛОСОФИЯ ПРАВИЛ И СУДЕЙСТВА	11
ВВЕДЕНИЕ	12
ВОЛЕЙБОЛ-СОРЕВНОВАТЕЛЬНЫЙ ВИД СПОРТА	10
СУДЕЙСТВО В РАМКАХ СТРУКТУРЫ.....	13
ЧАСТЬ 2, РАЗДЕЛ 1: ПРАВИЛА ИГРЫ.....	14
ГЛАВА1: СООРУЖЕНИЯ И ОСНАЩЕНИЯ.....	15
ПРАВИЛО 1: ИГРОВОЕ ПОЛЕ	14
1.1 РАЗМЕРЫ	15
1.2 ИГРОВАЯ ПОВЕРХНОСТЬ.....	15
1.3 ЛИНИИ НА ПЛОЩАДКЕ	15
1.4 ЗОНЫ И ПЛОЩАДКИ.....	16
1.5 ТЕМПЕРАТУРА	17
1.6 ОСВЕЩЕНИЕ	17
ПРАВИЛО 2: СЕТКА И СТОЙКИ	17
2.1 ВЫСОТА СЕТКИ	17
2.2 СТРУКТУРА.....	17
2.3 БОКОВЫЕ ЛЕНТЫ.....	18
2.4 АНТЕННЫ.....	18
2.5 СТОЙКИ.....	18
2.6 ДОПОЛНИТЕЛЬНОЕ ОБОРУДОВАНИЕ	19
ПРАВИЛО 3: МЯЧИ	19
3.1 СТАНДАРТЫ	19
3.2 ЕДИНООБРАЗИЕ МЯЧЕЙ.....	19
3.3 СИСТЕМА ПЯТИ МЯЧЕЙ	19
ГЛАВА 2: УЧАСТНИКИ	20
ПРАВИЛО 4: КОМАНДЫ.....	20
4.1 СОСТАВ КОМАНДЫ	20
4.2 РАСПОЛОЖЕНИЕ КОМАНДЫ	20
4.3 ЭКИПИРОВКА.....	21
4.4 СМЕНА ЭКИПИРОВКИ	22
4.5 ЗАПРЕЩЕННЫЕ ПРЕДМЕТЫ.....	22



ПРАВИЛО 5: РУКОВОДИТЕЛИ КОМАНД	22
5.1 КАПИТАН.....	22
5.2 ТРЕНЕР	23
5.3 АССИСТЕНТ ТРЕНЕРА.....	24
ГЛАВА 3: ИГРОВОЙ ФОРМАТ	25
ПРАВИЛО 6: Т НАБОР ОЧКА, ВЫИГРЫШ ПАРТИИ И МАТЧА	25
6.1 НАБОР ОЧКА.....	25
6.2 ВЫИГРЫШ ПАРТИИ	25
6.3 ВЫИГРЫШ МАТЧА	25
6.4 НЕЯВКА И НЕПОЛНАЯ КОМАНДА	26
ПРАВИЛО 7: СТРУКТУРА ИГРЫ	26
7.1 ЖЕРЕБЬЕВКА	26
7.2 ОФИЦИАЛЬНАЯ РАЗМИНКА.....	26
7.3 СТАРТОВАЯ РАССТАНОВКА КОМАНДЫ	27
7.4 ПОЗИЦИИ	28
7.5 ПОЗИЦИОННАЯ ОШИБКА.....	28
7.6 ПЕРЕХОД.....	29
7.7 ОШИБКА ПРИ ПЕРЕХОДЕ.....	29
ГЛАВА 4: ИГРОВЫЕ ДЕЙСТВИЯ	30
ПРАВИЛО 8: СОСТОЯНИЕ ИГРЫ	30
8.1 МЯЧ В ИГРЕ	30
8.2 МЯЧ ВНЕ ИГРЫ	30
8.3 МЯЧ «В ПЛОЩАДКЕ».....	30
8.4 МЯЧ «ЗА»	30
ПРАВИЛО 9: ИГРА С МЯЧОМ	30
9.1 УДАРЫ КОМАНДЫ.....	30
9.2 ХАРАКТЕРИСТИКИ УДАРА.....	31
9.3 ОШИБКИ ПРИ ИГРЕ С МЯЧОМ.....	31
9.4 КОНТАКТ С ПЛОЩАДКОЙ	32
ПРАВИЛО 10: МЯЧ У СЕТКИ	32
10.1 МЯЧ, ПЕРЕСЕКАЮЩИЙ СЕТКУ	32
10.2 МЯЧ, КАСАЮЩИЙСЯ СЕТКИ	33
10.3 МЯЧ В СЕТКЕ	33
ПРАВИЛО 11: ИГРОК У СЕТКИ	33

11.1	ПЕРЕНОС ЧЕРЕЗ СЕТКУ	33
11.2	ПРОНИКНОВЕНИЕ ПОД СЕТКОЙ Т.....	33
11.3	КОНТАКТ С СЕТКОЙ.....	33
11.4	ОШИБКИ ИГРОКА У СЕТКИ Т	33
ПРАВИЛО 12: ПОДАЧА		34
12.1	ПЕРВАЯ ПОДАЧА В ПАРТИИ	34
12.2	ПОРЯДОК ПОДАЧИ.....	34
12.3	РАЗРЕШЕНИЕ ПОДАЧИ.....	34
12.4	ВЫПОЛНЕНИЕ ПОДАЧИ.....	34
12.5	ЗАСЛОН.....	35
12.6	ОШИБКИ, СОВЕРШЕННЫЕ ВО ВРЕМЯ ПОДАЧИ Е.....	35
12.7	ОШИБКИ ПРИ ПОДАЧЕ И ПОЗИЦИОННЫЕ ОШИБКИ	35
ПРАВИЛО 13: АТАКУЮЩИЙ УДАП.....		36
13.1	ХАРАКТЕРИСТИКИ АТАКУЮЩЕГО УДАРА.....	36
13.2	ОГРАНИЧЕНИЯ АТАКУЮЩЕГО УДАРА.....	36
13.3	ОШИБКИ ПРИ АТАКУЮЩЕМ УДАРЕ.....	36
ПРАВИЛО 14: БЛОК		37
14.1	БЛОКИРОВАНИЕ.....	37
14.2	КОНТАКТ ПРИ БЛОКИРОВАНИИ.....	37
14.3	БЛОКИРОВАНИЕ В ПРОСТРАНСТВЕ СОПЕРНИКА.....	37
14.4	БЛОК И УДАРЫ КОМАНДЫ.....	37
14.5	БЛОКИРОВАНИЕ ПОДАЧИ.....	37
14.6	ОШИБКИ ПРИ БЛОКИРОВАНИИ	37
ГЛАВА 5: ПЕРЕРЫВЫ, ИНТЕРВАЛЫ И ЗАДЕРЖКИ.....		39
ПРАВИЛО 15: ИГРОВЫЕ ПЕРЕРЫВЫ.....		39
15.1	КОЛИЧЕСТВО РЕГУЛЯРНЫХ ПЕРЕРЫВОВ	39
15.2	ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЬ РЕГУЛЯРНЫХ ИГРОВЫХ ПЕРЕРЫВОВ.....	39
15.3	ЗАПРОС РЕГУЛЯРНЫХ ИГРОВЫХ ПЕРЕРЫВОВ S	39
15.4	ТАЙМ-АУТЫ.....	40
15.5	ЗАМЕНА.....	40
15.6	ОГРАНИЧЕНИЕ ЗАМЕН.....	40
15.7	ИСКЛЮЧИТЕЛЬНАЯ ЗАМЕНА	40
15.8	ЗАМЕНА ПРИ УДАЛЕНИИ ИЛИ ДИСКВАЛИФИКАЦИИ	40
15.9	НЕПРАВОМЕРНАЯ ЗАМЕНА.....	40



15.10	ПРОЦЕДУРА ЗАМЕНЫ.....	41
15.11	НЕПРАВИЛЬНЫЕ ЗАПРОСЫ.....	41
ПРАВИЛО16: ЗАДЕРЖКИ ИГРЫ		42
16.1	ВИДЫ ЗАДЕРЖЕК.....	42
16.2	САНКЦИИ ЗА ЗАДЕРЖКУ.....	42
ПРАВИЛО 17: ИСКЛЮЧИТЕЛЬНЫЕ ИГРОВЫЕ ПЕРЕРЫВЫ		42
17.1	ТРАВМА/БОЛЕЗНЬ.....	43
17.2	ВНЕШНЯЯ ПОМЕХА.....	43
17.3	ПРОДОЛЖИТЕЛЬНЫЕ ПЕРЕРЫВЫ.....	43
ПРАВИЛО 18: ИНТЕРВАЛЫ И СМЕНА СТОРОН ПЛОЩАДКИ.....		43
18.1	ИНТЕРВАЛЫ.....	43
18.2	СМЕНА СТОРОН ПЛОЩАДКИ.....	43
ГЛАВА 6: ИГРОК ЛИБЕРО		45
ПРАВИЛО19: ИГРОК ЛИБЕРО		45
19.1	НАЗНАЧЕНИЕ ЛИБЕРО.....	45
19.2	ЭКИПИРОВКА.....	45
19.3	ДЕЙСТВИЯ, КАСАЮЩИЕСЯ ЛИБЕРО	45
19.4	ПЕРЕНАЗНАЧЕНИЕ НОВОГО ЛИБЕРО	46
19.5	РЕЗЮМЕ	47
ГЛАВА 7:ПОВЕДЕНИЕ УЧАСТНИКОВ		49
ПРАВИЛО 20: ТРЕБОВАНИЯ К ПОВЕДЕНИЮ		49
20.1	СПОРТИВНОЕ ПОВЕДЕНИЕ.....	49
20.2	ЧЕСТНАЯ ИГРА.....	49
ПРАВИЛО 21: НЕПРАВИЛЬНОЕ ПОВЕДЕНИЕ И САНКЦИИ ЗА НЕГО.....		49
21.1	НЕЗНАЧИТЕЛЬНОЕ НЕПРАВИЛЬНОЕ ПОВЕДЕНИЕ.....	49
21.2	НЕПРАВИЛЬНОЕ ПОВЕДЕНИЕ, ВЕДУЩЕЕ К САНКЦИЯМ.....	49
21.3	ШКАЛА САНКЦИЙ.....	50
21.4	ПРИМЕНЕНИЕ САНКЦИЙ ЗА НЕПРАВИЛЬНОЕ ПОВЕДЕНИЕ	50
21.5	НЕПРАВИЛЬНОЕ ПОВЕДЕНИЕ ПЕРЕД И МЕЖДУ ПАРТИЯМИ	51
21.6	РЕЗ.МЕ И КАРТОЧКИ	51
ЧАСТЬ 2, РАЗДЕЛ 2:		52
ГЛАВА 8: СУДЬИ		53
ПРАВИЛО 22: СУДЕЙСКАЯ БРИГАДА И ПРОЦЕДУРЫ.....		53
22.1	СОСТАВ	53

22.2	ПРОЦЕДУРЫ.....	53
ПРАВИЛО 23: ПЕРВЫЙ СУДЬЯ.....		54
23.1	МЕСТОПОЛОЖЕНИЕ.....	54
23.2	ПОЛНОМОЧИЯ.....	54
23.3	ОБЯЗАННОСТИ.....	54
ПРАВИЛО 24: ВТОРОЙ СУДЬЯ		55
24.1	МЕСТОПОЛОЖЕНИЕ.....	55
24.2	ПОЛНОМОЧИЯ.....	55
24.3	ОБЯЗАННОСТИ.....	56
ПРАВИЛО 25: СЕКРЕТАРЬ.....		57
25.1	МЕСТОПОЛОЖЕНИЕ.....	57
25.2	ОБЯЗАННОСТИ.....	57
ПРАВИЛО 26: АССИСТЕНТ СЕКРЕТАРЯ		58
26.1	МЕСТОПОЛОЖЕНИЕ.....	58
26.2	ОБЯЗАННОСТИ.....	58
ПРАВИЛО 27: ЛИНЕЙНЫЕ СУДЬИ		59
27.1	МЕСТОПОЛОЖЕНИЕ.....	59
27.2	ОБЯЗАННОСТИ.....	59
ПРАВИЛО 28: ОФИЦИАЛЬНЫЕ СИГНАЛЫ		60
28.1	ЖЕСТЫ СУДЕЙ.....	60
28.2	СИГНАЛЫ ФЛАГОМ ЛИНЕЙНЫХ СУДЕЙ.....	60
ЧАСТЬ 2, РАЗДЕЛ 3: ДИАГРАММЫ.....		61
ДИАГРАММА 1a-1 (D1a): СОРЕВНОВАТЕЛЬНАЯ/КОНТРОЛЬНАЯ ЗОНА (БЕЗ МЕДИА).....		62
ДИАГРАММА 1a-2: СОРЕВНОВАТЕЛЬНАЯ/КОНТРОЛЬНАЯ ЗОНА (С МЕДИА)		63
ДИАГРАММА 1b (D1b): ИГРОВОЕ ПОЛЕ		64
ДИАГРАММА 2 (D2): ИГРОВАЯ ПЛОЩАДКА		65
ДИАГРАММА 3 (D3): КОНСТРУКЦИЯ		66
ДИАГРАММА 4 (D4): ПОЗИЦИИ.....		67
ДИАГРАММА 5a (D5a): МЯЧ ПЕРЕСЕКАЕТ ВЕРТИКАЛЬНУЮ ПЛОСКОСТЬ СЕТКИ НА ПЛОЩАДКУ СОПЕРНИКА		68
ДИАГРАММА 5b (D5b): МЯЧ ПЕРЕСЕКАЕТ ВЕРТИКАЛЬНУЮ ПЛОСКОСТЬ СЕТКИ В СВОБОДНУЮ ЗОНУ СОПЕРНИКА		69
ДИАГРАММА 6 (D6): КОЛЛЕКТИВНЫЙ ЗАСЛОН		70
ДИАГРАММА 7 (D7): СОСТОЯВШИЙСЯ БЛОК		70
ДИАГРАММА 8 (D8): АТАКА ИГРОКОВ ЗАДНЕЙ ЛИНИИ		71
ДИАГРАММА 9 (D9): ШКАЛА САНКЦИЙ		72



ДИАГРАММА 10 (D10): РАСПОЛОЖЕНИЕ СУДЕЙСКОЙ БРИГАДЫ И ИХ ПОМОЩНИКОВ	73
ДИАГРАММА 11 (D11): ОФИЦИАЛЬНЫЕ ЖЕСТЫ	74
ДИАГРАММА 12 (D12): СИГНАЛЫ ФЛАГОМ ЛИНЕЙНЫХ СУДЕЙ	81
ЧАСТЬ 3: ОПРЕДЕЛЕНИЯ	83

ХАРАКТЕРИСТИКА ИГРЫ

Волейбол - это вид спорта, в который играют две команды на игровой площадке, разделенной сеткой. Существуют различные версии для различных вариантов, чтобы предоставить каждому возможность насладиться универсальностью игры. Цель игры - направить мяч через сетку, чтобы он оказался на площадке

Цель игры - направить мяч через сетку, чтобы он оказался на площадке соперника, и не допустить такой же активности со стороны соперника. У команды есть три удара для возвращения мяча (помимо касания на блоке).

Мяч вводится в игру подачей - удар подающего чтобы направить мяч над сеткой на сторону соперника. Розыгрыш продолжается до тех пор, пока мяч не приземлится на игровой площадке, не уйдёт «за» или команда не совершит ошибку при возвращении мяча.

Команде, выигравшей розыгрыш, начисляется очко (система «розыгрыш - очко»). Когда принимающая команда выигрывает розыгрыш, она выигрывает очко и право подавать, и её игроки делают переход на одну позицию по часовой стрелке.



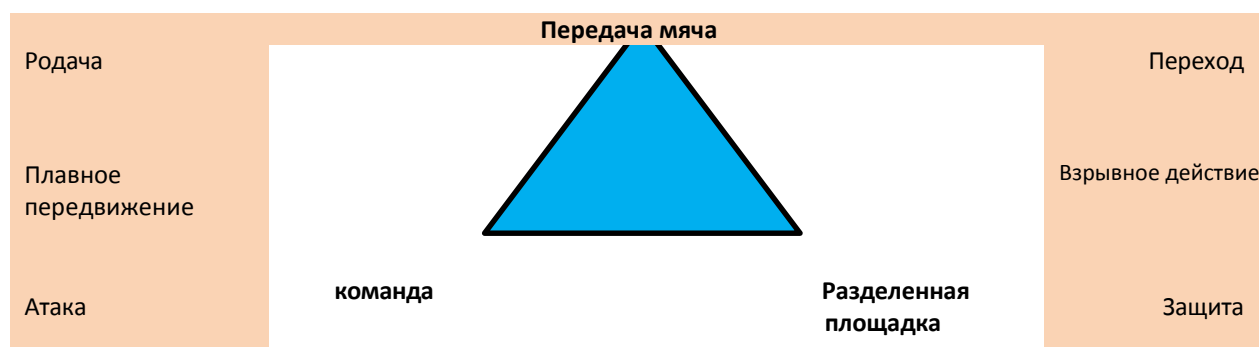
ЧАСТЬ 1

**ФИЛОСОФИЯ И ПРАВИЛА
СУДЕЙСТВА**

World ParaVolley сотрудничает с FIVB

ВВЕДЕНИЕ

Волейбол сидя является одним из самых успешных и популярных соревновательных и восстановительных видов спорта в мире и одним из единственных Паралимпийских видов спорта, в которых спортсмены не полагаются на технологии и оборудования. Это быстрый, захватывающий спорт, в котором каждое движение является «взрывным». Кроме этого, волейбол состоит из нескольких важных взаимодополняющих элементов, чьи сложные взаимодействия делают его уникальным среди игровых видов спорта.



В последние годы FIVB и World ParaVolley добились больших успехов в адаптации игры для современной аудитории.

Данный текст адресован широкой волейбольной аудитории - игрокам, тренерам, судьям, зрителям или комментаторам по следующим причинам:

- понимание правил позволяет улучшению игры - тренеры могут создавать лучшую структуру команды и тактику, позволяя игрокам полностью раскрывать свои навыки;
- понимание взаимосвязи с правилами игры позволяет официальным лицам соревнований принимать лучшие решения.

Это введение в первую очередь фокусируется на волейболе как на соревновательном виде спорта, прежде чем определяет основные качества необходимые для успешного судейства.

ВОЛЕЙБОЛ - СОРЕВНОВАТЕЛЬНЫЙ ВИД СПОРТА

Соревнования выявляют скрытую силу. Оно показывает лучшие способности, дух, креативность и эстетику. Правила составлены так, чтобы позволить проявить все эти качества. За некоторыми исключениями, волейбол позволяет всем игрокам действовать как у сетки (в атаке), так и на задней линии площадки (в защите или на подаче).

Уильям Морган, создатель игры, все равно узнал бы её, потому что волейбол за эти годы сохранил некоторые отличительные и важные элементы. Некоторые из них он разделяет с другими игровыми видами спорта с сеткой/мячом/ракеткой:

- Подача
- Переход(очередность подачи)
- Атака
- Нападение

Волейбол, однако, уникален среди игр через сетку, так как требует чтобы мяч постоянно был в полете - «летающий мяч» - и позволяет каждой команде определенное количество передач прежде чем мяч должен быть возвращен сопернику.

Введение специального игрока защиты – Либеро – продвинуло игру вперед в плане продолжительности розыгрыша и многофазной игры. Модификации правила подачи превратили подачу из простого ввода мяча в игру в наступательное оружие. Концепция ротации (перехода) закреплена в правилах, чтобы дать возможность разносторонним атлетам проявить себя. Правила расстановки игроков позволяют командам иметь гибкость в создании интересных тактических построений

Участники используют эту структуру для соперничества в технике, тактике и силе. Эта структура предоставляет игрокам свободу выражения, чтобы заинтересовать зрителей и болельщиков.

И имидж волейбола становится все более привлекательным.

По мере развития игры нет сомнений в том, что она будет изменяться - еще лучше, сильнее и быстрее.

СУДЕЙСТВО В РАМКАХ ДАННОЙ СТРУКТУРЫ

Суть хорошего судейства заключается в беспристрастности и последовательности::

- быть беспристрастным ко всем участникам и
- быть справедливым в глазах зрителей.

Это требует огромного элемента доверия – судья должен получить доверие, чтобы игроки смогли получать удовольствие от игры:

- чёткостью судейских решений;
- пониманием, почему написано это правило;
- умелой организацией;
- позволяя плавному течению соревнований в направлении его завершения;
- воспитывая - используя Правила, чтобы наказывать нечестность и предостеречь от грубости;
- продвигая игру - то есть, позволить зрелищным элементам блистать в игре, а лучшим игрокам делать то, что они делают лучше всего -восхищать публику.

В заключение, мы можем сказать, что хороший судья будет использовать Правила, чтобы сделать соревнование положительным опытом для всех. Для тех, кто прочёл до сих пор - рассматривайте Правила, которые последуют далее, как нынешнюю стадию развития великолепной игры, но имейте ввиду, что предыдущие параграфы могут иметь такое же важное значение для Вас и Вашей позиции в спорте.



ЧАСТЬ 2, РАЗДЕЛ 1

ПРАВИЛА ИГРЫ

ГЛАВА 1
СООРУЖЕНИЯ И ОСНАЩЕНИЕ

1	См.правила
ИГРОВОЕ ПОЛЕ Игровое поле включает в себя игровую площадку и свободную зону. Оно должно быть прямоугольным и симметричным	1.1, D1a, D1b
1.1 РАЗМЕРЫ Игровая площадка - это прямоугольник 10 x 6 м, окруженный со всех сторон свободной зоной шириной 3 м минимум. Свободное игровое пространство - это пространство над игровым полем, которое свободно от каких-либо препятствий. Свободное игровое пространство должно быть размером минимум 7 м в высоту над игровой поверхностью. Для Всемирных и Официальных соревнований World ParaVolley, а также для Зональных Чемпионатов свободная зона должна быть не менее 4 м от боковых и 6 м от лицевых линий. Свободное игровое пространство должно быть размером минимум 10 м в высоту от игровой поверхности.	D2
1.2 ИГРОВАЯ ПОВЕРХНОСТЬ	
1.2.1 Поверхность должна быть плоской, горизонтальной и равномерной. Она не должна представлять опасность для игроков. Запрещается играть на шероховатых или скользких поверхностях. Для Всемирных и Официальных соревнований World ParaVolley, а также для Зональных Чемпионатов разрешены только деревянные или синтетические покрытия. Любое покрытие должно быть предварительно одобрено World ParaVolley.	
1.2.2 В крытых помещениях поверхность игровая поверхность должна быть светлого цвета. Для Всемирных и Официальных соревнований World ParaVolley, а также для Зональных Чемпионатов белый цвет для линий является обязательным. Для игровой площадки и свободной зоны требуются другие цвета, отличающиеся друг от друга.	1.1, 1.3
1.2.3 На открытых площадках допускается наклон в 5 мм на метр для дренажной системы. Не допускается использование линии площадки из твердых материалов.	1.3
1.3 ЛИНИИ НА ПЛОЩАДКЕ	D2

1.3.1	Все линии имеют ширину 5 см. Они должны быть светлого цвета, которые отличаться от цвета пола и любых других линий	1.2.2
1.3.2	ОГРАНИЧИТЕЛЬНЫЕ ЛИНИИ Две боковые линии и две лицевые линии обозначают игровую площадку. Обе боковые и лицевые линии входят в размеры игровой площадки.	1.1
1.3.3	СРЕДНЯЯ ЛИНИЯ Ось центральной линии делит игровое поле на два равных площадки размером 6 м x 5 м каждая; но, считается, что общая ширина линии относится в равной степени к обоим площадкам. Эта линия проходит под сеткой от одной боковой линии до другой.	D2
1.3.4	ЛИНИЯ АТАКИ На каждой из сторон площадки линия атаки, задний край которой нанесен на расстоянии 2 м от оси средней линии, ограничивает переднюю зону. Для Всемирных и Официальных соревнований World ParaVolley, а также для Зональных Чемпионатов линии атаки продолжены дополнительными пунктирными линиями от боковых линий — пятью 15-см короткими линиями шириной 5 см, нанесенными в 20 см друг от друга, общей длиной 1,75 м.	1.3.3, 1.4.1 D2
1.4	ЗОНЫ И ПЛОЩАДКИ	D1b, D2
1.4.1	ПЕРЕДНЯЯ ЗОНА На каждой стороне площадки передняя зона ограничена осью средней линии и задним краем линии атаки. Предполагается, что передняя зона находится за боковыми линиями до конца свободной зоны.	19.3.1.4, 23.3.2.3e, D2 1.3.3, 1.3.4, 19.3.1.4 1.1, 1.3.2
1.4.2	ЗОНА ПОДАЧИ Зона подачи — это пространство шириной 6 м за каждой лицевой линией. Она ограничена по бокам двумя короткими линиями длиной 15 см каждая, нанесенными на расстоянии 20 см позади лицевой линии, как продолжение боковых линий. Обе короткие линии составляют ширину зоны подачи. В глубину зона подачи продолжается до конца свободной зоны.	1.3.2, 12, D1b 1.1
1.4.3	ЗОНА ЗАМЕНЫ Зона замены ограничена продолжениями обеих линий атаки и простирается до стола секретаря.	1.3.4, 15.6.1, D1b
1.4.4	ЗОНА ЗАМЕНЫ ЛИБЕРО	

	Зона замены Либеро является частью свободной зоны на стороне скамьи команды, ограниченная продолжением линии атаки и проходит до задней линии.	19.3.2.7, D1b
1.4.5	ЗОНА РАЗМИНКИ Для Всемирных и Официальных соревнований World ParaVolley, включая Зональные Чемпионаты, зоны разминки размером примерно 3 x 3 м, находятся в обоих углах на стороне скамеек команд, за пределами свободной зоны (если иное не определено Техническим делегатом).	24.2.5, D1a, D1b
1.5	ТЕМПЕРАТУРА Минимальная температура не должна быть ниже 10°C (50°F). Для всемирных и официальных соревнований World ParaVolley, (включая зональные чемпионаты), максимальная температура должна быть не выше 25°C (77°F), а минимальная – не ниже 16°C (61°F).	
1.6	ОСВЕЩЕНИЕ Для Всемирных и Официальных соревнований World ParaVolley (также для Зональных Чемпионатов), освещение игрового поля должно быть 1000-1500 люкс, измеренное на высоте 1 м от поверхности игровой площадки.	1
2	СЕТКА И СТОЙКИ	D3
2.1	ВЫСОТА СЕТКИ	
2.1.1	Сетка размещена вертикально над средней линией, и её верхний край устанавливается на высоте 1,15 м для мужчин и 1,05 м для женщин..	1.3.3
2.1.2	Высота сетки измеряется в центре игровой площадки. Высота сетки над двумя боковыми линиями должна быть одинаковой и не должна превышать официальную высоту более. Чем на 2 см.	1.1, 1.3.2, 2.1.1
2.2	СТРУКТУРА	

Ширина сетки 0,80 м, а длина от 6,50 м до 7 м (с 25 - 50 см с каждой стороны за боковыми лентами), состоит из квадратных черных ячеек со стороной 10 см.

Для Всемирных и Официальных соревнований World ParaVolley (также для Зональных Чемпионатов,) сетка должна быть 7 м в длину.

Верх сетки - это горизонтальная лента шириной 7 см, сделанная из сложенной вдвое белой парусины, прошитой по всей её длине. Каждый конец этой ленты имеет отверстие, через которое проходит шнур, прикрепляющий ленту к стойкам для поддержания её верхней части туго натянутой.

Внутри ленты находится гибкий трос, который крепит сетку к стойкам и сохраняет натяжение её верхней части.

Внизу сетки имеется другая горизонтальная лента шириной 5 см аналогичная верхней ленте, через которую продет шнур.

Этот шнур предназначен для крепления сетки к стойкам и поддержания её нижней части в натянутом состоянии.

D3

2.3 БОКОВЫЕ ЛЕНТЫ

Две белые ленты крепятся к сетке вертикально и располагаются непосредственно над каждой боковой линией. Ширина лент- 5см, длина 0,80 см, ленты составляют часть сетки.

1.3.2, D3

2.4 АНТЕННЫ

Антенна - это гибкий стержень длиной 1,60 м и диаметром 10 мм, сделанный из фибerglassа или подобного ему материала.

Антенна крепится к внешнему краю каждой боковой ленты. Антенны располагаются на противоположных сторонах сетки. Верхние 80 см каждой антенны продолжают над сеткой и размечены полосами 10см контрастного цвета, предпочтительного красного или белого.

Антенны являются частью сетки и ограничивают по бокам площадь перехода.

2.3, D3

10.1.1, D3, D5a, D5b

2.5 СТОЙКИ

2.5.1

Стойки, поддерживающие сетку, расположены на расстоянии 0,5 - 1 м за боковыми линиями. Они высотой максимум 1,25 м и, предпочтительно, регулируемые.

Для Всемирных и Официальных соревнований World ParaVolley (также для Зональных Чемпионатов), стойки, поддерживающие сетку, расположены на расстоянии 1 м за боковыми линиями и должны иметь защиту. Стойки должны быть погружены в углубления за исключением свободно стоящих стоек с утяжелителями утвержденными World ParaVolley для соревнований.

D3

2.5.2 Стойки закругленные и гладкие, крепятся к земле без растяжек. Не должно быть никаких опасных или мешающих приспособлений.

2.6 ДОПОЛНИТЕЛЬНОЕ ОБОРУДОВАНИЕ

Всё дополнительное оборудование определяется положениями World ParaVolley.

3 МЯЧИ

3.1 СТАНДАРТЫ

Мяч должен быть сферическим, сделанным из эластичной кожи или синтетической кожи с камерой внутри, выполненной из резины или аналогичного материала.

Его цвет может быть однотонным светлым или комбинацией цветов.

Материал синтетической кожи и цветовой комбинации цветов мячей, используемых на Всемирных и официальных соревнованиях World ParaVolley (включая Зональные чемпионаты) должен соответствовать стандартам World ParaVolley .

Окружность мяча 65- 67 см, вес 260- 280 гр.

Давление внутри мяча: 0.300 - 0.325кг/см² (4.26 - 4.61 psi; 294.3 -318.8 mbar или гПа).

3.2 ЕДИНООБРАЗИЕ МЯЧЕЙ

Все мячи, используемые во время матча должны иметь одинаковые стандарты, относительно окружности, веса, давления, типа , цвета и т.д.

World ParaVolley, мировые и официальные соревнования (включая зональные чемпионаты) должны проводиться мячами, одобренными World ParaVolley, за исключением случаев, согласованных с World ParaVolley.

3.3 СИСТЕМА ПЯТИ МЯЧЕЙ

Для World ParaVolley, мировых и официальных соревнований (включая зональные чемпионаты) используется пять мячей. В этом случае шесть подавальщиков мячей располагаются, по одному в каждом углу свободной зоны и по одному позади каждого судьи.

3.1

D10

ГЛАВА 2 УЧАСТНИКИ

4	КОМАНДЫ	См.правила
4.1	СОСТАВ КОМАНДЫ	
4.1.1	<p>Для участия в матче команда может состоять не более чем из 14 игроков, имеющих статус спортивного класса "Подтвержденный" или статус спортивного класса "Пересмотр", включая максимум двух игроков, имеющих класса (VS2), плюс:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Тренерский состав: один тренер, максимум два помощника тренера, и - Медицинский персонал: один массажист команды и один врач. <p>Только те, кто указан в протоколе, могут проходить в зону соревнований и принимать участие в соревнованиях.</p> <p>/ зону контроля и принимать участие в официальной разминке и в матче.</p> <p>Менеджер команды или командный журналист не могут сидеть на скамейке запасных или за ней в зоне контроля.</p> <p>На соревнованиях World ParaVolley, мировых и официальных соревнованиях (включая зональные чемпионаты) врач и массажист команды должны входить в состав официальной делегации и быть заранее аккредитованы медицинским отделом World ParaVolley.</p>	<p>5.2, 5.3</p> <p>7.2.1</p> <p>D1a</p>
4.1.2	Один из игроков выполняет роль капитана команды, который указывается в протоколе.	5.1, 19.1.3
4.1.3	Только игроки, записанные в протоколе, могут выходить на площадку и играть в матче. После того, как тренер и капитан команды подписали протокол (список команды для электронного протокола), записанные игроки не могут быть изменены.	1, 4.1.1, 5.1.1, 5.2.2
4.2	РАСПОЛОЖЕНИЕ КОМАНДЫ	
4.2.1	<p>Игрокам, не участвующим в игре следует либо сидеть на скамейке своей команды, либо находиться в своем месте разминки. Тренер и другие члены команды сидят на скамейке, но могут на время покидать её.</p> <p>Скамейке для команд расположены около стола секретаря, за пределами свободной зоны</p>	<p>1.4.5, 5.2.3, 7.3.3</p> <p>D1a, D1b</p>
4.2.2	Только членам команды разрешено сидеть на скамейке и принимать участие в официальной разминке.	4.1.1, 7.2
4.2.3	Игроки, не участвующие в игре, могут разминаться без мячей следующим образом:	

- | | | |
|---------|---|----------------------|
| 4.2.3.1 | во время игры - в месте разминки; | 1.4.5, 8.1, D1a, D1b |
| 4.2.3.2 | во время тайм-аутов- в свободной зоне за их частью игровой площадки. | 1.3.3, 15.4 |
| 4.2.4 | Во время интервалов между партиями, игроки могут разминаться, с мячами в пределах своей свободной зоны. | 18.1 |

4.3 ЭКИПИРОВКА

Экипировка игрока состоит из майки, шорт или длинного трико, носков (форма) и спортивной обуви. Игроки могут играть без обуви.

Игрокам разрешается носить облегчающее компрессионное бельё под шортами при условии, что она:

- не длиннее шорт,
- такого же цвета, как и шорты, или белого, или черного, или нейтрального цвета, и
- члены команды, играющие в шортах, используют одинаковые тип/комбинацию формы.

Под длинные штаны можно надевать компрессионное бельё без подкладки. Члены команды, играющие в длинном треко, должны использовать тот же тип / комбинацию формы.

Игрокам не разрешается сидеть на уплотнённом материале или носить специально изготовленные толстые шорты или штаны

- | | | |
|---------|---|-----------|
| 4.3.1 | Цвет и дизайн маек, шорт, длинных трико, носков, компрессионного белья должны быть едиными для команды (исключение для Либеро). Форма должна быть чистой. | 4.1, 19.2 |
| 4.3.2 | Обувь должна быть легкой и эластичной с резиновыми или комбинированными подошвами, без каблуков
На Всемирных и Официальных соревнованиях World ParaVolley(включая Зональные Чемпионаты), запрещено носить обувь с пачкающей подошвой. | |
| 4.3.3 | Майки игроков должны быть пронумерованы от 1 до 99. | 4.3.3.2 |
| 4.3.3.1 | Номер должен быть расположен на майке по центру на груди и на спине. Цвет и яркость номеров должны быть контрастными цвету и яркости маек. | |
| 4.3.3.2 | Номер должен быть минимум 15 см в высоту на груди и минимум 20 см в высоту на спине. Полоса, образующая номера, должна быть шириной минимум 2 см. | |
| 4.3.4 | Капитан команды должен иметь на своей майке полосу размером 8 x 2 см, дополняющую номер на груди. | 5.1 |

4.3.5	Запрещено носить форму другого цвета, отличного от цвета других игроков (кроме либеро), и/или без официальных номеров.	19.2
4.4	СМЕНА ЭКИПИРОВКИ	
	Первый судья может разрешить одному или более игрокам:	23
4.4.1	Играть без обуви; На чемпионатах мира World ParaVolley, мировых и официальных соревнованиях (включая зональные чемпионаты) запрещено играть босиком (без носков).	
4.4.2	менять мокрую или испорченную форму между сетами или после замены, при условии, что цвет, дизайн и номер новой(ых) формы(ы) будут такими же;	4.3, 15.5
4.4.3	играть в тренировочных костюмах в холодную погоду, при условии, что они одинакового цвета и дизайна для всей команды (кроме либеро) и пронумерованы в соответствии с Правилom 4.3.3	4.1.1, 19.2
4.5	ЗАПРЕЩЕННЫЕ ПРЕДМЕТЫ	
4.5.1	Запрещено носить предметы, которые могут нанести травму или дать спортсмену искусственное преимущество. Можно использовать бинты, но запрещено носить все, что может представлять опасность	
4.5.2	Игроки могут надевать очки или линзы на свой страх и риск.	
4.5.3	Для защиты или поддержки можно носить компрессионные подушечки (устройства для защиты от травм). На соревнованиях World ParaVolley, мировых и официальных соревнованиях (включая зональные чемпионаты) эти приспособления должны быть того же цвета, что и соответствующая часть формы. Также могут использоваться черный, белый или нейтральный цвета, но они должны быть одинаковыми для всей команды.	
5	РУКОВОДИТЕЛЬ КОМАНД	
	И капитан команды, и тренер несут ответственность за поведение и дисциплину членов своей команды. Либеро может быть как капитаном команды, так и капитаном игры.	20
5.1	КАПИТАН КОМАНДЫ	
5.1.1	ДО начала матча капитан команды подписывает протокол (список команд для электронного протокола) и представляет свою команду на жеребьевке.	7.1, 25.2.1.1

5.1.2	<p>ВО ВРЕМЯ матча и нахождения на площадке капитан команды является капитаном игры. Если капитан команды не находится на площадке, тренер или капитан команды должны назначить другого игрока на площадке, который возьмет на себя роль капитана игры. Этот капитан игры сохраняет свои обязанности до тех пор, пока его/ее не заменят, или пока капитан команды не вернется в игру, или пока не закончится сет.</p> <p>Когда мяч находится вне игры, только капитан команды имеет право обращаться к судьям:</p>	15.2.1 8.2
5.1.2.1	просить объяснений по применению или толкованию Правил, а также представлять просьбы или вопросы своих членов команды. Если капитан игры не согласен с объяснением 1-го судьи, он/она может подать протест на такое решение и немедленно указать 1-му судье, что он/она оставляет за собой право записать официальный протест в протоколе в конце матча;	23.2.4
5.1.2.2	<p>Спросить разрешение:</p> <p>а) сменить часть или всю экипировку, б) проверить расстановку команд, в) проверить пол, сетку, мяч и т.д.</p>	4.3, 4.4.2 7.4, 7.6 1.2, 2, 3
5.1.2.3	в отсутствие тренера запрашивать тайм-ауты и замены.	15.3.1, 15.4.1, 15.5.2
5.1.3	ПО ОКОНЧАНИИ МАТЧА капитан команды:	6.3
5.1.3.1	благодарит судей и ставит свою подпись в протоколе, чтобы подтвердить результат;	25.2.3.3
5.1.3.2	может, если это было своевременно замечено 1-м судьей, подтвердить и записать в протоколе официальный протест относительно применения или толкования правил судьями.	5.1.2.1, 25.2.3.2
5.2 ТРЕНЕР		
5.2.1	На протяжении всего матча тренер руководит игрой своей команды, находясь за пределами игровой площадки. Он/она выбирает стартовые составы, запасных игроков и берет тайм-ауты. По этим вопросам он/она контактирует со 2-м судьей.	1.1, 7.3.2, 15.4.1, 15.5.2
5.2.2	ДО МАТЧА тренер записывает или проверяет фамилии и номера своих игроков в списке команды в протоколе (список команды для электронного протокола), а затем подписывает его.	4.1, 19.1.3, 25.2.1.1
5.2.3	Во время матча тренер:	
5.2.3.1	перед началом каждой партии передает 2-му судье или секретарю карточку(и) расстановки, заполненную(ые) и подписанную(ые) должным образом;	7.3.2, 7.4, 7.6
5.2.3.2	садит на ближайшей к секретарю скамейки команды, но может покинуть ее;	4.2
5.2.3.3	запрашивает тайм-ауты и замены;	15.4, 15.5

5.2.3.4 может, как и другие члены команды, давать указания игрокам на площадке. Тренер может давать эти указания, стоя или на ходу в пределах свободной зоны перед скамейкой своей команды от продолжения линии атаки до зоны разминки, если она расположена в углу зоны контроля соревнований, не мешая и не задерживая матч.

Если зона разминки расположена за скамейкой запасных команды, то тренер может перемещаться от продолжения линии атаки до конца площадки своей команды, но не должен загромождать обзор судьям на линии.

1.3.4, 1.4.5, D1a, D1b, D2

5.3 АССИСТЕНТ ТРЕНЕРА

5.3.1 Ассистент тренера сидит на скамейке команды, но не имеет права вмешиваться в ход матча.

5.3.2 Если тренер должен покинуть команду по любой причине, включая наказание, но исключая выход на площадку в качестве игрока, помощник тренера может взять на себя функции тренера на время отсутствия, после того как капитан игры подтвердит это судье.

5.1.2, 5.2

ГЛАВА 3
ИГРОВОЙ ФОРМАТ

6	ЗАРАБОТАТЬ ОЧКО, ВЫИГРАТЬ СЕТ И МАТЧ	См.правила
6.1	НАБОР ОЧКА	
6.1.1	<p>ОЧКО</p> <p>Команда набирает очко:</p>	
6.1.1.1	При успешном приземлении мяча на стороне площадки соперников;	8.3, 10.1.1
6.1.1.2	Когда команда соперников совершает ошибку;	6.1.2
6.1.1.3	Когда команда соперников получает замечание.	16.2.3, 21.3.1
6.1.2	<p>ОШИБКА</p> <p>Команда совершает ошибку, совершая игровое действие, противоречащее правилам (или нарушая их каким-либо другим способом). Судьи оценивают нарушения и определяют последствия в соответствии с правилами:</p>	
6.1.2.1	если последовательно совершаются две или более ошибки, учитывается только первая;	
6.1.2.2	Если соперники совершили две или более ошибок одновременно, то объявляется обоюдная ошибка и розыгрыш переигрывается.	6.1.2, D11 (23)
6.1.3	<p>РОЗЫГРЫШ И СОСТОЯВШИЙСЯ РОЗЫГРЫШ</p> <p>Розыгрыш и состоявшийся розыгрыш</p> <p>Розыгрыш - это последовательность игровых действий с момента удара при выполнении подачи подающим до выхода мяча из игры.</p> <p>Состоявшийся розыгрыш - это последовательность игровых действий, в результате которых присуждается очко.Это включает:</p> <ul style="list-style-type: none"> - наложение замечания - потерю подачи вследствие удара на подаче, выполненного по истечении лимита времени 	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	Если подающая команда выигрывает розыгрыш, она набирает очко и продолжает подавать.	
6.1.3.2	Если принимающая команда выигрывает розыгрыш,	
6.2	ВЫИГРЫШ ПАРТИИ	D11 (9)
	<p>Партию (за исключением решающей 5-ой партии) выигрывает команда, которая первой набирает 25 очков с преимуществом минимум в два очка. В случае равного счета 24:24 игра продолжается до достижения двухочкового преимущества (26-24, 27-25 и т.д.)</p>	6.3.2
6.3	ВЫИГРЫШ МАТЧА	D11 (9)
6.3.1	Матч выигрывает команда, которая выигрывает три партии	6.2

6.3.2	В случае равного счета 2-2, решающая (5-ая) партия играется до 15 очков с минимальным преимуществом в 2 очка.	7.1	
6.4	НЕЯВКА И НЕПОЛНЫЙ СОСТАВ КОМАНДЫ		
6.4.1	Если команда отказывается играть, будучи призванным делать это, она объявляется не явившейся и проигрывает матч с результатом 0-3 в матче и 0:25 в каждой партии.	6.2, 6.3	21
6.4.2	Команда, которая своевременно не появляется на игровой площадке, объявляется не явившейся с тем же результатом, что и в Правиле 6.4.1		
6.4.3	Команда, которая объявлена НЕПОЛНОЙ в партии или в матче, проигрывает партию или матч. Команда соперника получает очки, или очки и партии, необходимые, чтобы выиграть партию или матч. Неполная команда сохраняет свои очки и партии.	6.2, 6.3, 7.3.1	
7	СТРУКТУРА ИГРЫ		
7.1	ЖЕРЕБЬЁВКА		
	Перед началом матча 1-й судья проводит жеребьевку для определения первой подачи и стороны площадки в первой партии.	12.1.1	
	Если играется решающая партия, то будет проведена новая жеребьевка.	6.3.2	
7.1.1	Жеребьевка проводится в присутствии двух капитанов команд	5.1	
7.1.2	Победитель жребия выбирает: либо		
7.1.2.1	Право подавать или принимать подачу, либо	12.1.1	
7.1.2.2	Сторону площадки. Проигравший принимает оставшийся вариант.		
7.2	ОФИЦИАЛЬНАЯ РАЗМИНКА		
7.2.1	Перед матчем, если команды предварительно имели в своем распоряжении площадку, им предоставляется 6-ти минутная разминка на сетке; если нет, то в их распоряжении 10 минут. Для Всемирных и Официальных соревнований World ParaVolley, а также для Зональных Чемпионатов командам предоставлено право 10-ти минутной совместной разминки на сетке.		
7.2.2	Если один из капитанов просит провести отдельную (последовательную) официальную разминку у сетки, командам предоставляется по 3 минуты каждой или по 5 минут каждой.	7.2.1	
7.2.3	В случае последовательных официальных разминок первой к сетке выходит та команда, которая подала первой.	7.1.2.1, 7.2.2	

7.3 СТАРТОВАЯ РАССТАНОВКА КОМАНДЫ		
7.3.1	В игре на площадке всегда должно быть шесть игроков от каждой команды. В число шести игроков на площадке может входить максимум один игрок с "минимальными нарушениями" (VS2). Если на площадке есть либеро, шесть игроков все равно должны соответствовать этому требованию.	6.4.3 7.6
7.3.2	Стартовая расстановка команды указывает порядок ротации игроков на площадке. Этот порядок должен сохраняться на протяжении всего сета.	5.2.3.1, 24.3.1, 25.2.1.2
7.3.3	Перед началом каждого сета тренер должен представить стартовый состав своей команды на листе расстановки или с помощью электронного устройства (если оно используется). Заполненный и подписанный лист подается 2-му судье или секретарю матча - или в электронном виде отправляется напрямую секретарю матча.	7.3.2, 15.5
7.3.4	После вручения карточки расстановки 2-му Судье или секретарю изменения в расстановке не могут быть разрешены без обычной замены.	15.2.2, 15.5, D11 (5)
7.3.5	При несоответствиях между позициями игроков на площадке и в карточке расстановки поступают следующим образом:	24.3.1
7.3.5.1	когда такое несоответствие обнаружено до начала партии, позиции игроков должны быть поправлены в соответствии с карточкой расстановки — без санкции;	7.3.2
7.3.5.2	когда до начала партии на площадке выявлен игрок, не зарегистрированный в карточке расстановки на данную партию, этот игрок должен быть сменен согласно карточке расстановки— без санкции;	7.3.2
7.3.5.3	однако, если тренер желает оставить такого не записанного игрока(-ов) на площадке, он / она должен запросить обычную замену(-ы), используя соответствующий жест, которая затем должна быть записана в протокол. Если несоответствие между позициями игроков и карточкой расстановки выявлено позже, команда, совершившая ошибку, должна вернуться на правильные позиции. Очки команды соперника сохраняются и к тому же они получают очко и следующую подачу. Все очки, набранные командой, совершившую ошибку, с точно определенного момента совершения ошибки до момента её выявления, аннулируются;	15.2.2, D11 (5)
7.3.5.4	Если установлено, что игрок находится на площадке, но он/она не зарегистрирован (-а) в протоколе в списке игроков, очки соперника сохраняются, и к тому же они выигрывают очко и подачу. Команда, совершившая ошибку теряет все очки и/или партии (0:25), если необходимо, выигранные с момента выхода незарегистрированного игрока на площадку, и должна будет предоставить исправленную карточку расстановки и отправить нового	6.1.2, 7.3.2

зарегистрированного игрока на площадку, на позицию, которую занимал незарегистрированный игрок.

7.4	ПОЗИЦИИ	D4
	В момент удара по мячу подающим, каждая команда должна располагаться на своей площадке в порядке ротации (кроме подающего).	7.6.1, 8.1, 12.4
7.4.1	Позиции игроков пронумерованы следующим образом:	
7.4.1.1	три игрока вдоль сетки являются игроками передней линии и занимают позиции 4 (передний левый), 3 (передний центральный) и 2 (передний правый)	
7.4.1.2	остальные три - игроки задней линии, занимающие позиции 5 (сзади слева), 6 (сзади по центру) и 1 (сзади справа).	
7.4.2	Взаимное соотношение позиций между игроками:	
7.4.2.1	каждый игрок задней линии должен занимать позиции дальше от средней линии, чем соответствующий игрок передней линии;	
7.4.2.2	игроки передней линии и игроки задней линии, соответственно, должны располагаться сбоку относительно друг друга в порядке, указанном в Правиле 7.4.1.	
7.4.3	Позиции игроков определены и контролируются в соответствии с расположением их ягодиц, контактирующих с поверхностью, следующим образом:	D4
7.4.3.1	у каждого игрока первой линии ягодицы должны быть по крайней мере на часть ближе к средней линии, чем ягодицы соответствующего игрока задней линии;	1.3.3
7.4.3.2.	каждый игрок правой (левой) стороны должен размещать хотя бы часть своих ягодиц ближе к линии правой (левой) стороны, чем ягодицы центрального игрока в этом ряду.	1.3.2
7.4.4	После удара на подаче, игроки могут перемещаться в любом направлении и занимать любую позицию на своей площадке и в свободной зоне..	
7.5	ПОЗИЦИОННАЯ ОШИБКА	D4, D11 (13)
7.5.1	Команда совершает позиционную ошибку, если любой игрок не занимает правильную позицию в момент удара по мячу подающим. Если игрок находится на площадке в результате неправомерной замены и игра возобновляется, это засчитывается как позиционная ошибка с последствиями неправомерной замены.	7.3, 7.4, 15.9

7.5.2.	Если подающий совершает ошибку при подаче в момент удара по мячу, то ошибка подающего считается до позиционной ошибки.	12.4, 12.7.1
7.5.3	Если подача становится ошибочной после удара на подаче, то засчитывается позиционная ошибка.	12.7.2
7.5.4	Позиционная ошибка приводит к следующим последствиям:	
7.5.4.1	команда проигрывает очко и подача переходит к сопернику;	6.1.3
7.5.4.2	позиции игроков должны быть исправлены.	7.3, 7.4
7.6	ПЕРЕХОД	
7.6.1	Порядок перехода определяется стартовой расстановкой команды, и контролируется порядком подачи и позициями игроков на протяжении всей партии.	7.3.1, 7.4.1, 12.2
7.6.2	Когда принимающая команда выиграла право подавать, её игроки переходят на одну позицию по часовой стрелке: игрок позиции "2" переходит на позицию "1", игрок позиции "1" переходит на позицию "6" и т.д.	12.2.2.2
7.7	ОШИБКА ПРИ ПЕРЕХОДЕ	D11 (13)
7.7.1	Нарушение при переходе происходит, когда ПОДАЧА выполнена не в соответствии с порядком ротации. Это приводит к следующим последствиям по порядку::	7.6.1, 12
7.7.1.1	секретарь останавливает игру, используя зуммер; соперник получает очко и следующую подачу; Если ошибка при переходе определена только после завершения розыгрыша, который начался с ошибки при переходе, только одно очко присуждается сопернику, независимо от результата сыгранного розыгрыша.	6.1.3
7.7.1.2	порядок перехода в команде, совершившей ошибку, должен быть исправлен.	7.6.1
7.7.2	Кроме того, секретарь должен определить точный момент, когда была совершена ошибка. и все очки, набранные впоследствии командой, совершившей ошибку, должны быть аннулированы. Очки соперника остаются действительными. Если этот момент не может быть определен, то аннулирование очков не происходит, и наказанием является только присуждение очка и право следующей подачи сопернику.	25.2.2.2 6.1.3

ГЛАВА 4

ИГРОВЫЕ ДЕЙСТВИЯ

8	СОСТОЯНИЕ ИГРЫ	См.правила
8.1	МЯЧ В ИГРЕ	
	Мяч находится в игре с момента удара при подаче, разрешенной 1-м судьей	12, 12.3
8.2	МЯЧ ВНЕ ИГРЫ	
	Мяч находится вне игры в момент ошибки, которая зафиксирована свистком одного из судей сигнализирует один из судей; при отсутствии ошибки - в момент свистка..	
8.3	МЯЧ В ПЛОЩАДКЕ	D11 (14), D12 (1)
	Мяч считается "в площадке", если в любой момент его контакта с полом какая-либо часть мяча касается площадки, включая ограничительные линии.	1.1, 1.3.2
8.4	МЯЧ ЗА ПЛОЩАДКОЙ	
	Мяч считается «за площадкой» когда:	
8.4.1	все части мяча, которые соприкасаются с полом, находятся полностью за пределами ограничительных линий;	1.3.2, D11 (15), D12 (2)
8.4.2	он касался предмета за пределами площадки, потолка или человека вне игры;	D11 (15), D12 (4)
8.4.3	он касался антенн, канатов, стоек или самой сетки за ее боковыми лентами;	2.3, D3, D5a, D11 (15), D12 (4)
8.4.4	он пересекает вертикальную плоскость сетки частично или полностью за пределами площади перехода, за исключением случая, предусмотренного Правилom 10.1.2;	2.3, D5a, D5b, D11 (15), D12 (4)
8.4.5	он полностью пересекает нижнюю часть пространства под сеткой	23.3.2.3f, D5a, D11 (22)
9	ИГРА С МЯЧОМ	
	Каждая команда должна играть в пределах своей игровой площадки и пространства (за исключением Правила 10.1.2). Однако мяч может быть выбит из-за пределов своей свободной зоны.	
9.1	УДАРЫ КОМАНД	
	Удар - это любой контакт игрока с мячом во время игры.	14.4.1
	Команда имеет право на максимум три удара (в дополнение к блокированию) для возвращения мяча. Если используется большее количество ударов, команда совершает ошибку «ЧЕТЫРЕ УДАРА».	

9.1.1	ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНЫЕ КОНТАКТЫ Игрок не может ударить по мячу два раза подряд (за исключением пунктов правил 9.2.3, 14.2 и 14.4.2).	9.2.3, 14.2, 14.4.2
9.1.2	ОДНОВРЕМЕННЫЕ КОНТАКТЫ Два или три игрока могут коснуться мяча в один и тот же момент.	
9.1.2.1	Если два (или три) игрока команды касаются мяча одновременно, это засчитывается как два (или три) удара (за исключением блокирования). Если они тянутся к мячу, но касается его только один из них, засчитывается один удар. Столкновение игроков не считается ошибкой.	
9.1.2.2	Если два противника одновременно касаются мяча над сеткой и мяч остается в игре, команда, принимающая мяч, имеет право ещё на три удара. Если такой мяч уходит "в аут", то это ошибка команды, находящейся на противоположной стороне.	
9.1.2.3	Если одновременные удары двух соперников над сеткой приводят к «захвату» мяча, то это является «обоюдной» ошибкой и розыгрыш переигрывается Однако, кратковременный захват допускается, когда продолжительный контакт не останавливает продолжение игры.	6.1.2.2, 9.2.2, D11 9.1.2.2
9.1.3	УДАР ПРИ ПОДДЕРЖКЕ В пределах игрового поля игроку не разрешено использовать поддержку партнера по команде или любую конструкцию/объект при выполнении удара по мячу. Однако, игрок, находящейся на грани совершения ошибки (касание сетки и т.д.), может быть остановлен или удержан партнером по команде	1
9.2	ХАРАКТЕРИСТИКИ УДАРА	
9.2.1	Мяч может касаться любой части тела.	
9.2.2	Мяч нельзя ловить и/или бросать. Мяч может отскочить в любом направлении.	9.3.3
9.2.3	Мяч может касаться различных частей тела при условии, что касания происходят одновременно.	
9.2.3.1	Исключения:	14.1.1, 14.2
9.2.3.2	при блокировании последовательные контакты могут быть выполнены одним или несколькими игроками, при условии, что контакты происходят во время одного действия;	9.1, 14.4.1
9.3	ОШИБКИ В ИГРЕ С МЯЧОМ	
9.3.1	ЧЕТЫРЕ УДАРА: команда касается четыре раза до его возврата	9.1, D11 (18)

9.3.2	УДАР ПРИ ПОДДЕРЖКЕ: игрок использует поддержку партнера по команде или любую конструкцию/предмет при выполнении удара по мячу в пределах игровой площадки.	9.1.3
9.3.3	ЗАХВАТ: мяч схвачен и/или брошен, но не отскакивает при ударе.	9.2.2, D11 (16)
9.3.4	ДВОЙНОЕ КАСАНИЕ: игрок бьет по мячу подряд два раза или мяч последовательно касается различных частей его/ее тела	9.2.3, D11 (17)
9.3.5	ЛИФТИНГ: часть тела игрока между ягодицами и плечами теряет контакт с площадкой во время игрового действия (исключение из правила 9.4.1).	9.4.1, 9.4.2, 14.1.4, 14.6.3, D11 (26)
9.4	КОНТАКТ С ПЛОЩАДКОЙ	
9.4.1	Во время выполнения игровых действий игроки должны постоянно касаться площадки какой-либо частью тела между ягодицами и плечами. Разрешается лифтинг при розыгрыше мяча в защитных действиях (во время 1-го, 2-го или 3-го контакта), если контакт осуществляется, когда мяч не находится полностью выше верхней части сетки.	
9.4.2	Вставать, поднимать тело или делать шаги запрещено.	
10	МЯЧ У СЕТКИ	
10.1	МЯЧ, ПЕРЕСЕКАЮЩИЙ СЕТКУ	
10.1.1	Мяч, переданный на площадку соперника, должен пройти над сеткой в пределах площади перехлжа. Пространство пересечения - это часть вертикальной плоскости сетки, ограниченная следующим образом:	2.4, 10.2, D5a
10.1.1.1	снизу - верхней частью сетки;	2.2
10.1.1.2	по бокам - антеннами и их воображаемыми продолжениями;	2.4
10.1.1.3	сверху - потолком.	
10.1.2	Мяч, который пересек плоскость сетки в свободную зону соперника полностью или частично через внешнее пространство, может быть сыгран обратно с учетом количества ударов команлы , при условии, что:	9.1, D5b
10.1.2.1	игрок не коснулся площадки соперника;	11.2.2
10.1.2.2	мяч, будучи отыгранным, снова полностью или частично пересекает плоскость сетки через внешнее пространство на той же стороне площадки.	11.4.4, D5b
10.1.3	Команда соперника не имеет права препятствовать такому действию.	23.3.2.3f, D5a, D11 (22)
10.2	КАСАНИЕ МЯЧОМ СЕТКИ	

	Во время пересечения сетки мяч может коснуться ее.	10.1.1
10.3	МЯЧ В СЕТКЕ	
10.3.1	Мяч, попавший в сетку, может быть оставлен в игре, в рамках лимита трех ударов команды.	9.1
10.3.2	Если мяч порвал сетку или срывает сетку, розыгрыш отменяется и переигрывается.	
11	ИГРОК У СЕТКИ	
11.1	ВЫХОД НАД СЕТКОЙ	
11.1.1	При блокировании игрок может касаться мяча по другую сторону сетки, при условии, что он/она не мешает игре соперника до или во время атакующего удара последнего	14.1, 14.3
11.1.2	После атакующего удара игроку разрешается переносить руку по другую сторону сетки при условии, что контакт был выполнен в пределах его/её собственного игрового пространства.	
11.2	ПРОНИКНОВЕНИЕ ПОД СЕТКОЙ	
11.2.1	Разрешается проникать в пространство соперника под сеткой, если это не мешает игре соперника.	
11.2.2	Разрешается касаться площадки соперника за средней линией любой частью тела при условии, что это не мешает игре соперника.	1.3.3, D11 (22)
11.2.3	Игрок может заступить на площадку соперника после того, как мяч вышел из игры.	8.2
11.2.4	Игроки могут проникать в свободную зону соперника при условии, что они не мешают игре соперника	
11.3	КОНТАКТ С СЕТКОЙ	
11.3.1	Контакт игрока с сеткой не является ошибкой, если только он не препятствует игре.	11.4.4, 23.3.2.3с, 24.3.2.3, D3
11.3.2	Игроки могут касаться стоек, тросов или любых других предметов за антеннами, включая саму сетку, при условии, что это не мешает игре.	D3
11.3.3	Если мяч попадает в сетку, в результате чего он касается соперника, ошибка не засчитывается.	
11.4	ОШИБКИ ИГРОКА У СЕТКИ	
11.4.1	Игрок касается мяча или соперника в зоне соперника до или во время атакующего удара соперника.	11.1.1, D11 (20)
11.4.2	Игрок вмешивается в игру соперника, проникая в зону соперника под сеткой.	11.2.1
11.4.3	Игрок проникает на площадку соперника, мешая игре соперника.	11.2.2, D11 (22)
11.4.4	Игрок мешает игре (в том числе):	

<ul style="list-style-type: none"> - касаясь верхней ленты между антеннами или самой антенны во время его/её игрового действия с мячом или пытаясь сыграть в мяч , - используя сетку между антеннами в качестве поддержки или для устойчивости, одновременно играя в мяч; - создание несправедливого преимущества перед соперником путем касания сетки - совершение действий, препятствующих правомерной попытке соперника сыграть в мяч, - ловить/держаться за сетку <p>Любой игрок, находящийся рядом с мячом в момент его розыгрыша и пытающийся сыграть им, считается участвующим в действии по розыгрышу мяча, даже если контакт с мячом не происходит.</p> <p>Однако касание сетки за пределами антенны не считается ошибкой (за исключением правила 9.1.3).</p>	<p>11.3.1</p> <p>D11 (19)</p>
<p>12 ПОДАЧА</p>	
<p>Подача - это введение мяча в игру, выполняемое задним правым игроком, находящимся в зоне подачи.</p>	<p>1.4.2, 8.1, 12.4.1</p>
<p>12.1 ПЕРВАЯ ПОДАЧА В ПАРТИИ</p>	
<p>12.1.1 Первую подачу в первой партии, а также в решающей 5-ой партии выполняет команда, определенная жребием.</p>	<p>6.3.2, 7.1</p>
<p>12.1.2 Остальные партии начинаются с подачи той команды, которая не подавала первой в предыдущей партии.</p>	<p>11.2.1</p>
<p>12.2 ПОРЯДОК ПОДАЧИ</p>	
<p>12.2.1 Игроки должны соблюдать порядок подачи, записанный на листе расстановки.</p>	<p>7.3.1, 7.3.2</p>
<p>12.2.2 После первой подачи в партии игрок, который будет подавать, определяется следующим образом:</p>	<p>12.1</p>
<p>12.2.2.1 когда подающая команда выигрывает розыгрыш, игрок (или его/ее замена), который подавал раньше, подает снова;</p>	<p>6.1.3, 15.5</p>
<p>12.2.2.2 когда принимающая команда выигрывает розыгрыш, она получает право подавать и делает переход перед фактической подачей. Подавать будет тот игрок, который переместится с правой позиции передней линии на правую позицию задней линии.</p>	<p>6.1.3, 7.6.2</p>
<p>12.3 РАЗРЕШЕНИЕ ПОДАЧИ</p>	
<p>1-й судья разрешает подачу, убедившись, что обе команды готовы к игре и что подающий владеет мячом..</p>	<p>12, D11 (1)</p>
<p>12.4 ВЫПОЛНЕНИЕ ПОДАЧИ</p>	<p>D11 (10)</p>

12.4.1	Мяч должен быть отбит одной рукой или любой частью руки после подбрасывания или выпуска из руки (рук).	
12.4.2	Разрешается подбросить или выпустить мяч только один раз. Дриблинг (постукивание и т.п.) и перемещение мяча в руках разрешается.	
12.4.3	В момент выполнения подачи ягодицы подающего не должны касаться площадки (включая лтцевуююлинию) или пола за пределами зоны подачи. Нога (ноги), нога (ноги) или рука (руки) подающего могут касаться площадки и/или свободной зоны за пределами зоны подачи.	1.4.2, 27.2.1.4, D11 (22), D12 (4)
12.4.4	Подающий должен отбить мяч в течение 8 секунд после свистка первого судьи о подаче.	12.3, D11 (11)
12.4.5	Подача, выполненная до свистка судьи, отменяется и повторяется.	12.3
12.5	ЗАСЛОН	D6, D11 (12)
12.5.1	Игроки подающей команды не должны индивидуальным или коллективным заслоном препятствовать сопернику видеть подающего и траекторию полета мяча.	12.5.2
12.5.2	Игрок или группа игроков подающей команды делает заслон, размахивая руками или перемещаясь в боковых направлениях во время выполнения подачи, или, садясь группой, скрывают подающего, и траекторию полета мяча до тех пор, пока мяч не достигнет вертикальной плоскости сетки.	12.4, D6
12.6	ОШИБКИ СОВЕРШЕННЫЕ ВО ВРЕМЯ ПОДАЧИ	
12.6.1.	ОШИБКИ ПРО ПОДАЧЕ	
	Следующие ошибки ведут к смене подачи, даже если противник находится вне позиции. Подающий:	12.2.2.2, 12.7.1
12.6.1.1	нарушает порядок подачи;	12.2
12.6.1.2	не выполняет подачу правильно;	12.4
12.6.1.3	поднимает ягодицы (лифтинг).	9.4.1
12.6.2	ОШИБКИ ПОСЛЕ УДАРА ПРИ ПОДАЧЕ После правильного удара по мячу подача становится ошибкой (если только игрок не находится вне позиции), если мяч:	12.7, 12.7.2
12.6.2.1	касается игрока подающей команды или не пересекает вертикальную плоскость сетки полностью через площадь перехода;	8.4.4, 8.4.5, 10.1.1, D11 (19)
12.6.2.2	выходит за пределы аута;	8.4, D11 (15)
12.6.2.3	проходит гад заслоном.	12.5, D11 (12)
12.7	ОШИБКИ ПРИ ПОДАЧЕ И ПОЗИЦИОННЫЕ ОШИБКИ	

12.7.1	Если подающий совершает ошибку в момент выполнения подачи (неправильное выполнение, неправильный порядок очередности и т.д.), а соперник нарушает расстановку, то наказание налагается именно за ошибку подачи.	7.5.1, 7.5.2, 12.6.1
12.7.2	Напротив, если выполнение подачи было правильным, но впоследствии подача становится ошибочной (уходит в аут, заходит за сетку и т.д.), то сначала происходит позиционная ошибка, которая и наказывается.	7.5.3, 12.6.2
13	АТАКУЮЩИЙ УДАР	
13.1	ХАРАКТЕРИСТИКИ АТАКУЮЩЕГО УДАРА	12, 14.1.1
13.1.1	Все действия, направляющие мяч в сторону соперника, за исключением подачи и блока, считаются атакующими ударами.	
13.1.2	Во время удара в атаке разрешена скидка только в том случае, если мяч чисто отбит, не пойман и не брошен.	9.2.2
13.1.3	Атакующий удар завершается в тот момент, когда мяч полностью пересекает вертикальную плоскость сетки или задет соперником.	
13.1.4	Атаковать подачу соперника разрешается.	13.2.1
13.2	ОГРАНИЧЕНИЯ АТАКУЮЩЕГО УДАРА	
13.2.1	Игрок передней линии может завершить атакующий удар на любой высоте, при условии, что контакт с мячом произошел в пределах игрового пространства самого игрока (за исключением Правила 13.3.6).	7.4.1.1
13.2.2	Игрок задней линии может выполнить атакующий удар на любой высоте находясь позади передней линии при условии:	1.4.1, 7.4.1.2, 19.3.1.2, D8
13.2.2.1	во время удара ягодицы игрока не должны касаться или пересекать линию атаки;	1.3.4
13.2.2.2	после удара игрок может переместить свои ягодицы в переднюю зону.	1.4.1
13.2.3	Игрок задней линии также может выполнить атакующий удар из передней зоны, если в момент контакта часть мяча находится ниже верхней части сетки.	1.4.1, 7.4.1.2, D8
13.3	ОШИБКИ ПРИ АТАКУЮЩЕМ УДАРЕ	
13.3.1	Игрок совершает удар по мячу в пределах игрового пространства команды соперника.	13.2.1, D11 (20)
13.3.2	Игрок отбивает мяч в аут.	8.4, D11 (15)
13.3.3	Игрок задней линии завершает атаку ударом из передней зоны, если в момент удара мяч находится полностью выше верхней части сетки.	1.4.1, 7.4.1.2, 13.2.3, D11 (21)
13.3.4	Игрок поднимает ягодицы в момент удара по мячу.	9.3.5, 9.4.1, D11 (26)

13.3.5	Либери завершает атакующий удар, если в момент удара мяч находится полностью выше верхней части сетки.	19.3.1.2, 23.3.2.3d, D11 (21)
13.3.6	Игрок выполняет атакующий удар выше верхнего края сетки, когда передача мяча выполнена пальцами сверху либери в его/ее передней зоне.	1.4.1, 19.3.1.4, 23.3.2.3e, D11 (21)
14	БЛОК	
14.1	БЛОКИРОВАНИЕ	
14.1.1	Блокирование - это действие игроков вблизи сетки для перехвата мяча, идущего от соперника, осуществляемое выносом части(-ей) тела выше верхнего края сетки, независимо от высоты контакта с мячом. Только игрокам передней линии разрешено участвовать в состоявшемся блоке, но в момент контакта с мячом часть тела должна быть выше верхнего края сетки.	7.4.1.1
14.1.2	ПОПЫТКА БЛОКА Попытка блока - это блокирование без касания мяча..	
14.1.3	СОСТОЯВШИЙСЯ БЛОК Блок завершается, когда мяч касается блокирующего.	D7
14.1.4	КОЛЛЕКТИВНЫЙ БЛОК Коллективный блок выполняется двумя или тремя игроками рядом друг с другом и завершается, когда один из них касается мяча.	13.2.1
14.2	КОНТАКТ ПРИ БЛОКИРОВАНИИ Последовательные (быстрые и непрерывные) контакты с мячом могут осуществляться одним или несколькими блокирующими, при условии, что контакты осуществляются в течение одного действия.	9.1.1, 9.2.3
14.3	БЛОКИРОВАНИЕ В ПРОСТРАНСТВЕ СОПЕРНИКА При блокировании игрок может переносить кисти и руки по другую сторону сетки при условии, что это действие не мешает игре соперника. Поэтому не разрешается касаться мяча по другую сторону сетки пока соперник не выполнил атакующий	13.1.1
14.4	БЛОКИ И УДАРЫ КОМАНДЫ	
14.4.1	Касание на блоке не засчитывается как удар команды. Следовательно, после блок-контакта команда имеет право на три удара, чтобы вернуть мяч.	9.1, 14.4.2
14.4.2	Первый удар после блока может быть выполнен любым игроком, включая того, кто коснулся мяча во время блока.	14.4.1
14.5	БЛОКИРОВАНИЕ ПОДАЧИ Блокировать подачу соперника разрешено.	
14.6	ОШИБКИ ПРИ БЛОКИРОВАНИИ	

14.6.1	Блокирующий касается мяча в пространстве соперника перед атакующим ударом соперника.	14.3
14.6.2	Игрок задней линии или либеро завершает блок или участвует в завершенном блоке.	14.1, 19.3.1.3, D11 (12)
14.6.3	Блокирующий поднимает ягодицы, когда играет в мяч или участвует в блоке. Поднятие ягодиц во время блокирования без касания мяча НЕ является ошибкой.	9.3.5, 9.4.1, D11 (26)
14.6.4	Мяч уходит за пределы блока.	8.4
14.6.5	Блокирование мяча в пространстве соперника за антенной.	
14.6.6	Либеро пытается выполнить индивидуальный или коллективный блок.	14.1.1, 19.3.1.3

ПЕРЕРЫВЫ, ИНТЕРВАЛЫ И ЗАДЕРЖКИ

15 ПЕРЕРЫВЫ	См.правила
<p>Перерыв - это время между одним состоявшимся розыгрышем и 1-м свистком судьи о начале следующей подачи.</p> <p>Единственными регулярными перерывами в игре являются тайм-ауты и замены</p>	<p>6.1.3, 8.1, 8.2, 15.4, 15.5, 24.2.6</p>
<p>15.1 КОЛИЧЕСТВО РЕГУЛЯРНЫХ ИГРОВЫХ ПЕРЕРЫВОВ</p>	
<p>Каждая команда может запросить максимум два тайм-аута и шесть замен в партии.</p>	<p>6.2, 15.4 15.5</p>
<p>15.2 ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЬ РЕГУЛЯРНЫХ ИГРОВЫХ ПЕРЕРЫВОВ</p>	
<p>15.2.1 Запросы на один или два тайм-аута и один запрос на замену от любой команды могут следовать друг за другом в течение одного перерыва..</p>	<p>15.4, 15.5</p>
<p>15.2.2 Однако команда не имеет права делать последовательные запросы на замену в одном и том же перерыве. Два или более игроков могут быть заменены одновременно в рамках одного запроса.</p>	<p>15.5, 15.6.1</p>
<p>15.2.3 Между двумя отдельными заявками на замену одной и той же команды должно быть завершённое ралли (исключение: вынужденная замена из-за травмы или исключения/дисквалификации (Правила 15.5.2, 15.7, 15.8)).</p>	<p>6.1.3, 15.5</p>
<p>15.2.4 Не разрешается подавать запрос на перерыв в обычной игре после того, как запрос был отклонен и санкционирован вынесением предупреждения о задержке во время того же перерыва (т.е. до окончания следующего завершённой партии).</p>	
<p>15.3 ЗАПРОСЫ О РЕГУЛЯРНЫХ ПЕРЕРЫВАХ В ИГРЕ</p>	
<p>15.3.1 Регулярные перерывы в игре могут быть запрошены тренером, или в отсутствие тренера-капитаном игры, и только по их просьбе</p>	<p>5.1.2, 5.2, 5.3.2,</p>
<p>15.3.2 Замена до начала партии разрешена и должна быть записана как обычная замена в этой партии.</p>	<p>7.3.4</p>
<p>15.4 ТАЙМ-АУТЫ</p>	
<p>15.4.1 Запросы тайм-аута должны осуществляться показом соответствующего жеста, когда мяч находится вне игры и до подачи свистка на подачу. Все запрашиваемые тайм-ауты длятся 30 секунд.</p> <p>Для Всемирных и Официальных соревнований World ParaVolley, (включая Зональные чемпионаты), обязательным является использование зуммера, а затем жеста, чтобы запросить тайм-аут.</p>	<p>6.1.3, 8.2, 12.3, D11 (4)</p>

15.4.2	Во время всех тайм-аутов игроки, находящиеся в игре, должны пройти в свободную зону рядом со своей скамейкой запасных.	D1a
15.5	SUBSTITUTION	
15.5.1	Замена - это действие, при котором игрок, кроме либеро или его/ее запасного игрока, после регистрации бомбардиром, вступает в игру, чтобы занять позицию другого игрока, который в этот момент должен покинуть площадку.	19.3.2.1, D11 (5)
15.5.2	Если замена происходит из-за травмы игрока, находящегося в игре, то тренер (или капитан игры) может показать соответствующий сигнал рукой.	5.1.2.3, 5.2.3.3, 6.1.3, 8.2, 12.3, D11 (5)
15.6	ОГРАНИЧЕНИЕ ЗАМЕН	
15.6.1	Игрок стартовой расстановки может покинуть площадку, но только один раз за партию, и снова выйти на площадку, но только один раз за партию, и только на свою прежнюю позицию в расстановке.	7.3.1
15.6.2	Запасной игрок может выйти на площадку вместо игрока стартовой расстановки, но только один раз за партию, и его/ее может заменить только тот же самый игрок стартового состава.	7.3.1
15.7	ИСКЛЮЧИТЕЛЬНАЯ ЗАМЕНА	
	<p>Игрок (за исключением либеро), который не может продолжать игру из-за травмы или болезни, исключения или дисквалификации, должен быть заменен на легитимной основе. Если же это невозможно, команда имеет право произвести ИСКЛЮЧИТЕЛЬНУЮ замену, выходящую за рамки Правила 15.6.</p> <p>Исключительная замена означает, что любой игрок, не находящийся на площадке в момент травмы/болезни, исключения или дисквалификации, кроме либеро, второго либеро или их обычного запасного игрока, может быть заменен в игре на травмированного/больного/исключенного/дисквалифицированного игрока. Замененный травмированный/больной/отстраненный игрок не имеет права повторно выходить на партию. Исключительная замена ни в коем случае не может быть засчитана как обычная замена, но должна быть записана в протоколе как часть общего количества замен в партии и матче.</p>	6.1.3, 15.6, 19.4.3
15.8	ЗАМЕНА ПРИ УДАЛЕНИИ ИЛИ ДИСКВАЛИФИКАЦИИ	
	Исключенный или дисквалифицированный игрок должен быть немедленно заменен через официальную замену. Если это невозможно, команда имеет право произвести исключительную замену. Если исключительная замена невозможна, команда объявляется НЕПОЛНОЙ.	6.4.3, 7.3.1, 15.6, 15.7, 21.3.2, 21.3.3, D11 (5)
15.9	НЕПРАВОМЕРНАЯ ЗАМЕНА	

15.9.1	Замена является неправомерной, если она выходит за рамки ограничений, указанных в правилах 7.3.1 и 15.6 (за исключением случая, предусмотренного правилом 15.7), или в ней участвует незарегистрированный игрок.	7.3.1, 15.6
15.9.2	Если команда произвела неправомерную замену и игра была возобновлена, применяется следующая процедура в последовательности:	8.1, 15.6
15.9.2.1	команда наказывается очком и подачей соперника,	6.1.3
15.9.2.2	замена должна быть исправлена,	
15.9.2.3	очки, набранные виновной командой с момента совершения ошибки, аннулируются; очки соперника остаются в силе.	
15.10	ПРОЦЕДУРА ЗАМЕНЫ	
15.10.1	Замена должна производиться в зоне замены.	1.4.3, D1b
15.10.2	Замена длится только то время, которое необходимо для записи замены в протоколе, а также для входа и выхода игроков.	15.10, 24.2.6, 25.2.2.3
15.10.3a	Фактический запрос на замену начинается с момента входа запасного игрока (игроков) в зону замены, готового к игре, во время перерыва. Тренеру не нужно подавать сигнал рукой о замене, за исключением случаев, когда замена происходит из-за травмы до начала партии.	
15.10.3b	Если игрок не готов к моменту запроса, замена не производится, и команда наказывается за задержку.	16.2, D9
15.10.3c	Запрос на замену подтверждается и объявляется бомбардиром или 2-м судьей с помощью зуммера или свистка соответственно. 2-й судья разрешает замену.	24.2.6
15.10.4	Если команда намерена произвести несколько замен одновременно, все заменяемые игроки должны войти в зону замен одновременно, чтобы это считалось одним запросом. В этом случае замены должны производиться последовательно, одна пара игроков за другой. Если одна или несколько замен являются неправомерными, то правомерная(ые) замена(и) удовлетворяется(ются), а неправомерная отклоняется и подвергается наказанию за задержку.	1.4.3, 15.2.2
15.11	НЕПРАВИЛЬНЫЕ ЗАПРОСЫ	
15.11.1	Недопустимо требовать прерывания игры:	15
15.11.1.1	во время подачи, в момент или после свистка на подачу,	12.3
15.11.1.2	не уполномоченным членом команды,	5.1.2.3, 5.2.3.3
15.11.1.3	для второй замены одной и той же команды во время одного и того же перерыва, за исключением случаев травмы/болезни/отстранения/дисквалификации игрока в игре;	15.2.2, 15.2.3, 15.8, 16.1, 25.2.2.6

15.11.1.4	после того, как было использовано разрешенное количество тайм-аутов и замен.	15.1
15.11.2	Первый неправильный запрос команды в матче, который не влияет на ход матча и не задерживает его, должен быть отклонен, но он должен быть занесен в протокол без каких-либо других последствий.	16.1, 25.2.2.6
15.11.3	Любая последующая неправильная просьба той же команды в матче считается задержкой.	16.1.4
16	ЗАДЕРЖКИ ИГРЫ	
16.1	ВИДЫ ЗАДЕРЖЕК	
	Неправильное действие команды, которое задерживает возобновление игры, является задержкой и включает, среди прочего:	7.4.1.1
16.1.1	затягивание регулярных перерывов в игре;	15.10.2
16.1.2	затягивание перерыва после получения указания возобновить игру;	15
16.1.3	запрос неправомерной замены;	15.9
16.1.4	повторение неправильной просьбы;	15.11.3
16.1.5	задержка игры членом команды	
16.2	САНКЦИИ ЗА ЗАДЕРЖКУ	D9
16.2.1	Предупреждение о задержке и наказание за задержку - это командные санкции.	
16.2.1.1	Санкции за задержку остаются в силе в течение всего матча.	6.3
16.2.1.2	Все санкции за задержку фиксируются в протоколе.	25.2.2.6
16.2.2	Первая задержка в матче членом команды наказывается ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕМ О ЗАДЕРЖКЕ.	4.1.1, D11 (25)
16.2.3	Вторая и последующие задержки любого типа любым членом той же команды в том же матче являются ошибкой и наказываются штрафом за задержку; очко и подача сопернику.	6.1.3, D11 (25)
16.2.4	Санкции за задержку, наложенные до или между партиями, применяются в следующей партии.	18.1
17	ИСКЛЮЧИТЕЛЬНЫЕ ИГРОВЫЕ ПЕРЕРЫВЫ	
17.1	ТРАВМА / БОЛЕЗНЬ	8.1
17.1.1	Если во время игры мячом произошел серьезный травматический случай, судья должен немедленно остановить игру и разрешить медицинской помощи войти на площадку.	6.1.3

	Затем розыгрыш переигрывается.	
17.1.2	Если травмированный/больной игрок не может быть заменен согласно правилам или в исключительных случаях, ему дается 3 минуты на восстановление, но не более одного раза для одного и того же игрока в одном и том же матче. Если игрок не восстанавливается, его/ее команда объявляется неполной.	15.6, 15.7, 24.2.8 6.4.3, 7.3.1
17.2	ВНЕШНЯЯ ПОМЕХА	
	Если во время игры происходит какое-либо внешнее вмешательство, игра должна быть остановлена, а розыгрыш переигран	6.1.3, D11 (23)
17.3	ДЛИТЕЛЬНЫЕ ПЕРЕРЫВЫ	
17.3.1	Если непредвиденные обстоятельства прерывают матч, 1-й судья, Организатор и Контрольный комитет (если таковой имеется) должны решить, какие меры необходимо предпринять для восстановления нормальных условий.	23.2.3
17.3.2	Если произойдет один или несколько перерывов, не превышающих в общей сложности 4 часа:	17.3.1
17.3.2.1	если матч возобновляется на том же игровой площадке, то прерванный матч должен быть продолжен в обычном режиме с тем же счетом, игроками (за исключением исключенных или дисквалифицированных) и позициями. В уже сыгранных матчах счет сохраняется;	1, 7.3
17.3.2.2	если матч возобновляется на другой игровой площадке, прерванная партия отменяется и переигрывается с теми же членами команды и теми же стартовыми составами (за исключением исключенных или дисквалифицированных), при этом сохраняется запись всех санкций. Уже сыгранные партии сохраняют свой счет.	7.3, 21.4.1, D9
17.3.3	В случае одного или нескольких перерывов, превышающих в общей сложности 4 часа, весь матч должен быть переигран.	
18	ИНТЕРВАЛЫ И СМЕНА ПЛОЩАДКИ	
18.1	ИНТЕРВАЛЫ	
	Интервал - это время между партиями. Все интервалы длятся 3 минуты. В течение этого промежутка времени производится смена площадок и регистрация составов команд в протоколе Интервал между вторым и третьим сетом может быть продлен до 10 минут компетентным органом по просьбе Организатора	4.2.4 7.3.2, 18.2,
18.2	СМЕНА ПЛОЩАДКИ	D11 (3)
18.2.1	После каждой партии команды меняются площадками, за исключением решающей партии.	7.1

- 18.2.2 В решающей партии, как только лидирующая команда наберет 8 очков, команды меняются площадками без задержки, а позиции игроков остаются прежними
- Если замена не была произведена, как только лидирующая команда наберет 8 очков, то замена будет произведена, как только будет замечена ошибка. Счет на момент внесения изменений остается прежним.

6.3.2, 7.4.1,
25.2.2.5

ГЛАВА 6

ИГРОК ЛИБЕРО

19	ЛИБЕРО	См.правила
19.1	НАЗНАЧЕНИЕ ЛИБЕРО	5
19.1.1	Каждая команда имеет право назначить из списка игроков до двух специализированных игроков защиты: Либерио	4.1.1
19.1.2	Все Либерио должны быть записаны в протокол перед матчем в предусмотренных для этого графах..	5.2.2, 25.2.1.1, 26.2.1.1
19.1.3	Либерио на площадке является действующим Либерио. Если есть другой Либерио, он/она является вторым Либерио этой команды. Только один Либерио может находиться на площадке.	
19.2	ЭКИПИРОВКА	4.3
	Игрок(-и) Либерио должен(-ны) надевать форму (или жилет/нагрудник для переназначенного Либерио), которая имеет другой преобладающий цвет, отличающийся от любого другого цвета остальных членов команды. Форма должна явно контрастировать с формой остальных членов команды. Форма Либерио должна быть пронумерована, как у остальных членов команды. Для Всемирных и Официальных соревнований World ParaVolley (включая Зональные Чемпионаты), переназначенному Либерио следует, если возможно, надеть майку, такого-же стиля и цвета, как у первоначального Либерио, но сохранить свой собственный номер.	
19.3	ДЕЙСТВИЯ, КАСАЮЩИЕСЯ ИГРОКА ЛИБЕРО	
19.3.1	ИГРОВЫЕ ДЕЙСТВИЯ :	
19.3.1.1	Либерио разрешено заместить любого игрока на задней линии.	7.4.1.2
19.3.1.2	Он/она ограничен(-а) выступать как игрок задней линии и не имеет право завершать атакующий удар откуда либо (включая игровую площадку и свободную зону), если в момент контакта мяч находится полностью выше верхнего края сетки.	13.2.2, 13.2.3, 13.3.5
19.3.1.3	Он/она не может выполнять подачу, ставить блок или пытаться поставить блок.	12.4.1, 14.6.2, 14.6.6, D11 (12)
19.3.1.4	Игрок не может завершать атакующий удар выше верхнего края сетки, если мяч идет от Либерио, сделавшего передачу пальцами сверху в своей передней зоне. Мяч может быть свободно атакован, если Либерио совершает то же самое действие из-за пределов своей передней зоны.	1.4.1, 13.3.6, 23.3.2.3d/e, D1b
19.3.2	ЗАМЕЩЕНИЯ ЛИБЕРО:	

19.3.2.1	Замещения Либери не считаются заменами. Они не ограничены, но между двумя замещениями Либери должен быть состоявшийся розыгрыш (за исключением: вследствие замечания, Либери делает переход на позицию 4 или действующий Либери становится неспособным играть, делая розыгрыш несостоявшимся).	6.1.3, 15.5
19.3.2.2	Обычный замещенный игрок может замещать и быть замещенным любым Либери. Действующий Либери может быть замещен только обычным замещенным игроком на ту же позицию или вторым Либери..	
19.3.2.3	В начале каждой партии Либери не может выйти на площадку пока 2-ой Судья не проверит расстановку и не даст разрешение Либери заместить игрока стартового состава.	7.3.2, 12.1
19.3.2.4	Другие замещения Либери могут иметь место только, когда мяч находится вне игры и до свистка на подачу.	8.2, 12,3
19.3.2.5	Замещение Либери, произведенное после свистка на подачу, но до удара подающего, не должно быть отменённым, однако, по окончании розыгрыша, игровой капитан должен быть проинформирован, что это не разрешено и что повторение будет предметом для санкций за задержку.	12.3, 12.4, D9
19.3.2.6	Последующие запоздалые замещения в результате приведут к немедленному прерыванию игры и наложению санкции за задержку. Команда подающая следующей будет определена уровнем санкции за задержку.	16.2, D9
19.3.2.7	Либери и замещаемый игрок могут выходить на площадку и покидать её только через Зону Замещения Либери.	1.4.4, D1b
19.3.2.8	Замещения Либери должны записаны в Лист контроля Либери (если он используется) или в электронный протокол.	26.2.2.1, 26.2.2.2
19.3.2.9	<ul style="list-style-type: none"> - Неправомерное замещение Либери может включать (среди прочего): - нет состоявшегося розыгрыша между замещениями Либери; - Либери замещен игроком, но не вторым Либери или обычным замещенным игроком. <p>Неправомерное замещение Либери следует рассматривать так же, как неправомерную замену:</p> <p>неправомерное замещение Либери, замеченное</p> <ul style="list-style-type: none"> - начала следующего розыгрыша, исправляется судьями, и на команду налагается санкция за задержку; - неправомерное замещение Либери замеченное после удара на подачу, влечет те же последствия, как при неправомерной замене. 	<p>6.1.3 15.9</p> <p>15.9</p> <p>D9</p> <p>15.9</p>

19.4 ПЕРЕНАЗНАЧЕНИЕ НОВОГО ЛИБЕРО

19.4.1	<p>Либеро становится неспособным играть если травмирован, болен, удален или дисквалифицирован.</p> <p>Либеро может быть объявлен неспособным играть по любой причине тренером или, в отсутствие тренера, игровым капитаном.</p>	21.3.2, 21.3.3, D9 5.1.2.1, 5.2.1
19.4.2	Команда с одним Либеро	
19.4.2.1	<p>Когда в соответствии с Правилom 19.4.1. у команды остается только один дееспособный Либеро, или у команды есть только один зарегистрированный, и этот Либеро становится или объявляется неспособным играть, тренер (или игровой капитан, если тренер не представлен), может переназначить игроком Либеро на оставшуюся часть матча любого другого игрока (за исключением замещенного игрока), не находящегося на площадке в момент переназначения.</p>	19.4, 19.4.1
19.4.2.2	<p>Если действующий Либеро становится неспособным играть, он/она может быть замещен(-а) обычным замещенным игроком или сразу же и непосредственно на площадке переназначенным Либеро. Однако, Либеро, являющегося субъектом переназначения (вместо которого переназначили), не может играть в оставшейся части матча.</p> <p>Если Либеро не находится на площадке, когда объявляется неспособным играть, он/она тоже может быть субъектом переназначения. Либеро, объявленный неспособным играть, не может играть в оставшейся части матча.</p>	
19.4.2.3	<p>Тренер или игровой капитан, если тренер не представлен, контактирует со 2-ым Судьей информируя его/ее о переназначении.</p>	5.1.2.1, 5.2.1
19.4.2.4	<p>Если переназначенный Либеро становится или объявлен неспособным играть, дальнейшие переназначения разрешены.</p>	19.4.1
19.4.2.5	<p>Если тренер запрашивает, чтобы капитан команды был переназначен новым Либеро, это будет разрешено, но в этом случае капитан команды должен передать все лидерские привилегии.</p>	19.4.1
19.4.2.6	<p>В случае переназначения Либеро, номер игрока, переназначенного в качестве Либеро, должен быть записан в секцию примечания протокола и в Лист контроля Либеро (или в электронный протокол, если таковой используется).</p>	25.2.2.7, 26.2.2.1
19.4.3	Команда с одним либеро	
19.4.3.1	<p>Когда команда зарегистрировала в протоколе двух Либеро, но один становится неспособным играть, у команды есть право играть только с одним Либеро.</p> <p>Переназначение не допускается, за исключением случаев, когда оставшийся либеро не может продолжать игру в матче.</p>	4.1.1, 19.1.1 19.4

19.5 РЕЗЮМЕ

Если Либери удален или дисквалифицирован, он/она может быть незамедлительно замещен вторым Либери команды. Если же команда располагает только одним Либери, тогда она имеет право сделать переназначение.

19.4, 21.3.2, 21.3.3

ГЛАВА 7
ПОВЕДЕНИЕ УЧАСТНИКОВ

20	ТРЕБОВАНИЯ К ПОВЕДЕНИЮ	См.правила
20.1 СПОРТИВНОЕ ПОВЕДЕНИЕ		
20.1.1	Участники обязаны знать "Официальные Правила Волейбола Сидя" и соблюдать их.	
20.1.2	Участники должны принимать решения судей по-спортивному, без их обсуждения. В случае сомнения, разъяснение может быть запрошено только через игрового капитана.	5.1.2.1
20.1.3	Участники должны воздерживаться от действий или поступков, нацеленных на то, чтобы повлиять на решение судей или скрыть ошибки, совершенные их командой.	
20.2 ЧЕСТНАЯ ИГРА		
20.2.1	Участники должны вести себя уважительно и учтиво, в духе ЧЕСТНОЙ ИГРЫ не только в отношении судей, но также по отношению к другим официальным лицам, соперникам, партнерам по команде и зрителям.	
20.2.2	Общение между членами команды во время матча разрешено.	5.2.3.4
21 НЕПОДОБАЮЩЕЕ ПОВЕДЕНИЕ И ЕГО САНКЦИИ		
21.1 НЕЗНАЧИТЕЛЬНОЕ НЕПРАВИЛЬНОЕ ПОВЕДЕНИЕ		
	Незначительные проступки не являются предметом санкций. Обязанность 1-го Судьи предотвратить приближение команд к уровню применения санкций. Это делается в два этапа: Этап 1: использованием устного предупреждения через игрового капитана; Этап 2: предъявлением ЖЕЛТОЙ КАРТОЧКИ соответствующему(-им) члену(-ам) команды. Это официальное предупреждение само по себе не является санкцией, но оно символ того, что данный член команды (а заодно и вся команда) достиг уровня применения санкций в матче. Оно записывается в протокол, но не имеет немедленных последствий.	5.1.2, 21.3 D9, D11 (6a)
21.2 НЕПРАВОМЕРНЫЕ ДЕЙСТВИЯ, ПРИВЕДШИЕ К САНКЦИЯМ		
	Неправильное поведение члена команды по отношению к официальным лицам, соперникам, партнерам по команде или зрителям классифицируется по трём категориям в соответствии с серьезностью проступка.	4.1.1
21.2.1	ГРУБОЕ ПОВЕДЕНИЕ: действие вопреки хорошим манерам или моральным принципам.	

- 21.2.2 ОСКОРБИТЕЛЬНОЕ ПОВЕДЕНИЕ дискредитирующие или оскорбительные слова или жесты или любые действия, выражающие неуважение
- 21.2.3 АГРЕССИЯ: фактическое физическое нападение, агрессивность или угрожающее поведение.

21.3 ШКАЛА САНКЦИЙ

- 21.3.1 **ЗАМЕЧАНИЕ**
Первое грубое поведение в матче любого члена команды наказывается присуждением очка и права подачи соперника.
D9
D11 (6b)
4.1.1, 21.2.1
- 21.3.2 **УДАЛЕНИЕ**
D11 (7)
- 21.3.2.1 Член команды, наказанный удалением, не может играть в оставшейся части партии, и должен быть заменен в соответствии с правилами и незамедлительно, если находится на площадке, и должен оставаться сидеть в месте для удаленных без других последствий.
5.2.3.3
Удаленный тренер теряет свое право вмешиваться в ход партии и должен оставаться сидеть в месте для удаленных.
4.1.1, 5.2.1, 5.3.2, 15.8, D1a, D1b
- 21.3.2.2 Первое оскорбительное поведение члена команды наказывается удалением без других последствий.
4.1.1, 21.2.2
- 21.3.2.3 Второе грубое в том же матче того же члена команды наказывается удалением без других последствий.
4.1.1, 21.2.1
- 21.3.3 **ДИСКВАЛИФИКАЦИЯ**
D11 (8)
- 21.3.3.1 Член команды, наказанный дисквалификацией, должен быть немедленно заменен в соответствии с правилами, если находится на площадке, и должен покинуть Контрольную Зону Соревнований до конца матча без других последствий.
4.1.1, 15.8, D1a
- 21.3.3.2 Первое физическое нападение или подразумеваемая угрожающая агрессия наказывается дисквалификацией без других последствий.
21.2.3
- 21.3.3.3 Второе оскорбительное поведение того же члена команды в том же матче наказывается дисквалификацией без других последствий.
4.1.1, 21.2.2
- 21.3.3.4 Третье грубое поведение того же члена команды в том же матче наказывается дисквалификацией без других последствий.
4.1.1, 21.2.1

21.4 ПРИМЕНЕНИЕ САНКЦИЙ ЗА НЕПРАВИЛЬНОЕ ПОВЕДЕНИЕ

- 21.4.1 Все санкции за неправильное поведение являются индивидуальными санкциями, остаются в силе в течение всего матча и записываются в протокол.
21.3, 25.2.2.6
- 21.4.2 Повторение неправильного поведения тем же членом команды, приводит к санкциям в порядке нарастания (член команды получает более тяжелое наказание за каждый последующий проступок).
4.1.1, 21.2, 21.3, D9

21.4.3 Удаление или дисквалификация в следствие оскорбительного поведения или агрессии не требуют предварительных санкций.

21.2, 21.3

21.5 НЕПРАВИЛЬНОЕ ПОВЕДЕНИЕ ПЕРЕД И МЕЖДУ ПАРТИЯМИ

Любое неправильное поведение, проявляющееся перед или между партиями, приводит к санкциям в соответствии с Правилom 21.3, и санкции налагаются в следующей партии.

18.1, 21.2, 21.3

21.6 САНКЦИИ И ИСПОЛЬЗУЕМЫЕ КАРТОЧКИ

D11 (6a, 6b, 7, 8)

Предупреждение: нет санкций

21.1

- 1-ый этап: устное предупреждение
- 2-ой этап: Желтая карточка

Замечание: санкция-Красная карточка

21.3.1

Удаление: санкция- Красная и Желтая карточка вместе

21.3.2

Дисквалификация: санкция- Красная и Желтая карточка
раздельно

21.3.3



ЧАСТЬ 2, РАЗДЕЛ 2
СУДЬИ, ИХ ОБЯЗАННОСТИ И
ОФИЦИАЛЬНАЯ ЖЕСТИКУЛЯЦИЯ

ГЛАВА 8

СУДЬИ

22 СУДЕЙСКАЯ БРИГАДА И ПРОЦЕДУРЫ	См. правила
<p>22.1 СОСТАВ</p> <p>Судейская бригада матча состоит из следующих официальных лиц:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 1-ый судья, - 2-ой судья, - запасной судья, - секретарь, - четыре (два) линейных судьи. <p>Расположение показано на диаграмме 10.</p> <p>На Всемирных и Официальных соревнованиях World ParaVolley, а также для Зональных Чемпионатов, наличие ассистента секретаря является обязательным.</p>	<p>23</p> <p>24</p> <p>25</p> <p>27</p> <p>26</p>
<p>22.2 ПРОЦЕДУРЫ</p> <p>22.2.1 1-ый Судья даёт сигнал на подачу, чтобы начать розыгрыш;</p> <p>22.2.1.1 1-ый или 2-ой Судья сигнализируют об окончании розыгрыша, при условии, что они уверены, что ошибка была совершена, и они определили её характер.</p> <p>22.2.1.2 Они могут давать свисток, когда мяч находится вне игры, чтобы обозначить, что они разрешают или отклоняют запрос команды.</p> <p>22.2.2 Незамедлительно после свистка судьи, сигнализирующего об окончании розыгрыша, они должны показать официальными жестами:</p> <p>22.2.3 1-ый Судья даёт сигнал на подачу, чтобы начать розыгрыш;</p> <p>22.2.3.1 если ошибка зафиксирована свистком 1-го Судьи, он/она будет показывать по порядку:</p> <ul style="list-style-type: none"> a) команду, которая будет подавать, b) характер ошибки, c) игрока(-ов), совершившего(-их) ошибку (если необходимо); <p>22.2.3.2 Если ошибка зафиксирована свистком 2-го Судьи, он/она будет показывать по порядку:</p> <ul style="list-style-type: none"> a) характер ошибки, b) игрока(-ов), совершившего(-их) ошибку (если необходимо); c) команду, которая будет подавать, следуя за жестом 1-го Судьи.. <p>В этом случае 1-ый Судья не показывает ни характер ошибки, ни игрока, её совершившего, а только команду, которая будет подавать;</p>	<p>6.1.3, 12.3</p> <p>5.1.2, 8.2</p> <p>22.2.1.2, 28.1</p> <p>12.2.2, D11 (2)</p> <p>12.2.2 D11 (2)</p>

- | | | |
|----------|---|---|
| 22.2.3.3 | В случае ошибки при атакующем ударе игрока задней линии или Либеро оба судьи показывают жесты в соответствии с правилами выше 22.2.3.1 и 22.2.3.2; | 12.2.2, 13.3.3, 13.3.5, 19.3.1.2, 23.3.2.3d/e, D11 (21) |
| 22.2.3.4 | В случае обоюдной ошибки, оба судьи показывают по порядку:
а) характер ошибки,
б) игроков, совершивших ошибку (если необходимо);
Команду, которая будет подавать, указанную 1-ым Судьей. | 17.3, D11 (23)
12.2.2, D11 (2) |

23 ПЕРВЫЙ СУДЬЯ

23.1 МЕСТОПОЛОЖЕНИЕ

1-ый Судья выполняет свои функции стоя, находясь за стойкой, расположенной на противоположной от секретаря краю сетки.

D1a, D1b, D10

23.2 ПОЛНОМОЧИЯ

23.2.1 1-ый Судья руководит матчем от начала до конца. Он/она имеет власть над всеми членами судейской бригады и членами команд.

4.1.1, 6.3

Во время матча его/ее решения являются окончательными. Он/она имеет право отменять решения других членов судейской бригады, если замечает, что они неправильны.

Он/она может даже заменить члена судейской бригады, который не выполняет свои функции должным образом.

23.2.2 Он/она также контролирует работу подавальщиков мячей, вытиральщиков пола и уборщиков.

3.3

23.2.3 Он/она имеет право решать любые вопросы, связанные с игрой, включая те, которые не предусмотрены правилами.

23.2.4 Он/она не разрешает обсуждать свои решения.

20.1.2

Однако, по просьбе капитана игры, 1-й судья дает объяснение по поводу применения или интерпретации правил, на которых он/она основывает свое решение.

5.1.2.1

Если капитан игры не согласен с таким объяснением и решает опротестовать такое решение, он/она должен немедленно оставить за собой право подать и зарегистрировать этот протест по окончании матча. 1-й судья должен разрешить капитану игры это право.

5.1.2.1, 5.1.3.2, 25.2.3.2

23.2.5 1-й судья несет ответственность за определение до и во время матча, соответствует ли игровая площадка, оборудование и условия требованиям игры.

Chapter 1, 23.3.1.1

23.3 ОБЯЗАННОСТИ

23.3.1 Перед матчем, 1-ый Судья:

23.3.1.1 проверяет состояние игровой площадки, мячей и другого оборудования;

Chapter 1, 23.2.5

23.3.1.2	проводит жеребьевку с капитанами команд;	7.1
23.3.1.3	контролирует разминку команд.	7.2
23.3.2	Во время матча он/она имеет право:	
23.3.2.1	делать предупреждение командам;	21.1
23.3.2.2	налагать санкции за неправильное поведение и задержки;	16.2, 21.2, D9, D11 (6a, 6b, 7, 8, 25)
23.3.2.3	принимать решения:	
	a) об ошибках подающего и в расстановке подающей команды, включая заслон;	7.4, 12.4, 12.5, 12.7.1, D4, D6, D11 (12, 13)
	b) об ошибках в игре с мячом, включая лифтинг;	9.3, 9.4, D11 (16, 17)
	c) об ошибках над сеткой и неправильный контакт игрока с сеткой, в основном (но не только) на стороне нападающего;	11.3.1, 11.4.1, 11.4.4, D11 (20)
	d) об ошибках при атакующем ударе Либеро и игроков задней линии;	13.3.3, 13.3.5, 24.3.2.4, D8, D11 (21)
	e) о завершеном атакующем ударе, выполненном игроком, по мячу, находящемуся выше сетки, переданному пальцами сверху игроком Либеро, находящимся в своей передней зоне;	1.4.1, 13.3.6, 24.3.2.4, D11 (21)
	f) о мяче, пересекающем полностью нижнее пространство под сеткой;	8.4.5, 24.3.2.7, D5a, D11 (22)
	g) о состоявшемся блоке игроков задней линии или попытке блока Либеро;	14.6.2, 14.6.6, D11 (12)
	h) о мяче, который пересекает сетку полностью или частично за пределами площади перехода на сторону площадки соперника или касается антенны на его/её стороне игровой площадки;	D11 (15)
	i) о поданном мяче и 3-м ударе, проходящих над или за антенной на его/её стороне площадки.	D11 (15)
23.3.3	По окончании матча он/она проверяет протокол и подписывает его.	24.3.3, 25.2.3.3
24	ВТОРОЙ СУДЬЯ	
24.1	МЕСТОПОЛОЖЕНИЕ	
	2-ой Судья выполняет свои функции стоя за пределами игровой площадки, у стойки на противоположной от 1-го Судьи стороне, лицом к нему/ней	D1a, D1b, D10
24.2	ПОЛНОМОЧИЯ	

24.2.1	2-ой Судья является помощником 1-го Судьи, но имеет также ряд своих собственных полномочий. Если 1-ый Судья оказывается не в состоянии продолжать свою работу, 2-ой Судья может заменить его/её.	24.3
24.2.2	2-ой Судья может также, без свистка сигнализировать об ошибках вне сферы его/её полномочий, но не может настаивать на их принятии 1-ым Судьей.	24.3
24.2.3	2-ой Судья контролирует работу секретаря (-ей).	25.2, 26.2
24.2.4	Он/она контролирует членов команды на командной скамейке и сообщает об их проступках 1-му судье	4.2.1
24.2.5	Он/она контролирует игроков в зоне разминки.	4.2.3
24.2.6	Он/она разрешает регулярные перерывы в игре, контролирует их продолжительность и отклоняет неправомерные просьбы.	15, 15.11, 25.2.2.3
24.2.7	Он/она контролирует количество тайм-аутов и замен, используемых каждой командой, и сообщает о 2-м тайм-ауте и 5-й и 6-й заменах 1-му судье и соответствующему тренеру.	15.1, 25.2.2.3
24.2.8	В случае травмы игрока он/она дает разрешение на исключительную замену или предоставляет 3-минутное время на восстановление.	15.7, 17.1.2
24.2.9	Он/она проверяет состояние пола, в основном в передней зоне. Во время матча он/она также проверяет, соответствуют ли мячи правилам На чемпионатах мира, мировых и официальных соревнованиях WorldParaVolley(включая зональные чемпионаты) обязанности, записанные в правиле 24.2.5, выполняет резервный судья.	1.2.1, 3
24.3	ОБЯЗАННОСТИ	
24.3.1	Перед началом каждой партии, после смены сторон площадки в решающей партии и всякий раз при необходимости 2-ой Судья проверяет, что действительные позиции игроков на площадке соответствуют записанным в карточке расстановки.	5.2.3.1, 7.3.2, 7.3.5, 18.2.2
24.3.2	Во время матча он/она принимает решения, даёт свисток свистит и подает сигналы:	
24.3.2.1	переход на сторону площадки соперника и в пространство соперника под сеткой;	1.3.3, 11.2, D5a, D11 (22)
24.3.2.2	позиционные ошибки в расстановке принимающей команды;	7.5, D4, D11 (13)
24.3.2.3	ошибочный контакт игрока с сеткой, прежде всего на стороне блокирующего, и с антенной на его/её стороне площадки;	11.3.1

24.3.2.4	состоявшийся блок игроков задней линии или попытку блока Либеро, или ошибку при атакующем ударе игроков задней линии или Либеро;	13.3.3, 14.6.2, 14.6.6, 23.3.2.3d/e/g, D11 (12, 21)
24.3.2.5	контакт мяча с посторонним предметом;	8.4.2, 8.4.3, D11 (15)
24.3.2.6	контакт мяча с полом, когда 1-й судья не находится в положении, при котором он не видит контакта;	8.3
24.3.2.7	мяч, который пересекает сетку полностью или частично за пределами площади перехода на сторону соперника или касается антенны на его/её стороне площадки;	8.4.3, 8.4.4, D5a, D11 (15)
24.3.2.8	лифтинг, в особенности у блокирующих;	9.3.5, 9.4.1
24.3.2.9	поданный мяч и 3-й удар, проходящий над или за антенной, на его/её стороне площадки.	D11 (15)
24.3.3	По окончании матча он/она проверяет протокол счета и подписывает его.	23.3.3, 25.2.3.3

25 СЕКРЕТАРЬ

25.1 МЕСТОПОЛОЖЕНИЕ

Секретарь выполняет свои функции сидя за столом секретаря на противоположной от 1-го Судьи стороне, лицом к нему/ней.

D1a, D1b, D10

25.2 ОБЯЗАННОСТИ

Он/она заполняет протокол в соответствии с Правилами, взаимодействуя со 2-ым Судьей.

5.2.3.1, 7.3.2, 7.3.5, 18.2.2

Он/она использует зуммер или другое звуковое устройство для уведомления о нарушениях или подачи сигнала судьям в соответствии со своими обязанностями.

25.2.1 Перед матчем и партией Секретарь:

25.2.1.1 регистрирует данные о матче и командах, включая фамилии и номера игроков Либеро, согласно действующим процедурам и собирает подписи капитанов и тренеров;

4.1, 5.1.1, 5.2.2, 7.3.2, 19.1.2, 19.4.2.6

25.2.1.2 записывает стартовую расстановку каждой команды из карточек расстановки (или проверяет данные, отправленные в электронном виде); если он/она не получает карточки расстановки вовремя, он/она незамедлительно уведомляет об этом факте 2-го Судью.

5.2.3.1, 7.3.2

25.2.2 Во время матча Секретарь:

25.2.2.1 Записывает набранные очки;

6.1

25.2.2.2 контролирует порядок подачи каждой команды и сигнализирует судьям о любом его нарушении сразу после

12.2

	удара на подаче;	
25.2.2.3	уполномочен подтверждать и объявлять запросы замены игроков, используя зуммер, контролируя их количество; и записывает замены и тайм- ауты, информируя 2-го Судью;	15.1, 15.4.1, 15.10.3с, 24.2.6, 24.2.7
25.2.2.4	уведомляет судей о просьбе прервать игру в обычном режиме, которая не соответствует правилам;	15.11
25.2.2.5	сообщает судьям об окончании партии и наборе 8-го очка в решающей партии;	6.2, 15.4.1, 18.2.2
25.2.2.6	регистрирует предупреждения о неправомерных действиях, санкции и некорректные запросы;	15.11.3, 16.2, 21.3
25.2.2.7	записывает все другие события по указанию 2-го Судьи, такие как исключительные замены, время на восстановление, продолжительные перерывы, внешняя помеха, переназначение и т. д	15.7, 17.1.2, 17.2, 17.3, 19.4
25.2.2.8	контролирует интервалы между партиями.	18.1
25.2.3	По окончании матча Секретарь:	
25.2.3.1	записывает окончательный результат;	6.3
25.2.3.2	в случае протеста, с предварительного разрешения 1-го Судьи, пишет или разрешает капитану команды/игровому капитану записать в протокол заявление об инциденте, повлекшем протест;	5.1.2.1, 5.2.3.2, 23.2.4
25.2.3.3	подписывает протокол подсчета очков сам, прежде чем получить подписи капитанов команд, а затем судей.	5.1.3.1, 23.3.3, 24.3.3
26	АССИСТЕНТ СЕКРЕТАРЯ	
26.1	МЕСТОПОЛОЖЕНИЕ	
	Ассистент секретаря выполняет свои функции, сидя рядом с секретарем за столом секретаря.	22.1, D1a, D1b, D10
26.2	ОБЯЗАННОСТИ	
	Он/она записывает замены с участием либеро.	5.2.3.1, 7.3.2, 7.3.5, 18.2.2
	Он/она помогает выполнять административные обязанности, связанные с работой секретаря.	
	Если секретарь не может продолжать свою работу, то помощник секретаря заменяет его.	
26.2.1	Перед матчем и партией ассистент секретаря:	
26.2.1.1	подготавливает лист контроля Либеро;	
26.2.1.2	подготавливает резервный протокол.	
26.2.2	Во время матча ассистент секретаря:	
26.2.2.1	записывает подробности замещений/переназначений Либеро;	19.3.1.1, 19.4

26.2.2.2	уведомляет судей о любой ошибке при замещении Либеро, используя зуммер;	19.3.2
26.2.2.3	начинает и заканчивает отсчет времени технических тайм-аутов;	15.4.1
26.2.2.4	работает с ручным табло на столе секретаря;	
26.2.2.5	проверяет, чтобы все табло отображали правильный счет;	25.2.2.1
26.2.2.6	если необходимо, обновляет резервный протокол и даёт его секретарю.	25.2.1.1
26.2.3	По окончании матча ассистент секретаря:	
26.2.3.1	подписывает лист контроля Либеро и предоставляет его для проверки;	
26.2.3.2	подписывает протокол.	
	На Всемирных и Официальных соревнованиях World ParaVolley, а также на Зональных Чемпионатах, на которых используется электронный протокол, ассистент секретаря действует с секретарем, чтобы сообщать о заменах, указывать 2-му Судье на команду, запрашивающую перерыв, и определять замещения Либеро.	
27	ЛИНЕЙНЫЕ СУДЬИ	
27.1	МЕСТОПОЛОЖЕНИЕ	
	Если используются только два линейных судьи, они стоят возле углов площадки, ближайших к правой руке каждого судьи, по диагонали в 1-2 м. от углов. Каждый из них контролирует обе линии - боковую и лицевую - на своей стороне.	D1a, D1b, D10
	На Всемирных и Официальных соревнованиях World ParaVolley, а также на Зональных Чемпионатах, обязательно наличие четырех линейных судей. Они стоят в свободной зоне в 1 - 2 м. от каждого угла площадки, на воображаемом продолжении линии, которую они контролируют.	D10
27.2	ОБЯЗАННОСТИ	
27.2.1	Линейные судьи выполняют свои функции, используя флаги (40 x 40 см.):	D12
27.2.1.1	мяч "в площадке" или "за" всякий раз, когда мяч приземляется около их линии (-й);	8.3, 8.4, D12 (1, 2)
27.2.1.2	касание мяча, ушедшего "за", командой, принимающей мяч;	8.4, D12 (3)
27.2.1.3	мяч, коснувшийся антенны, пересечение мячом плоскости сетки после подачи и третьего удара команды за пределами площади перехода и т.д.;	8.4.3, 8.4.4, 10.1.1, D5a, D12 (4)
27.2.1.4	любого игрока (за исключением подающего), у которого хотя бы часть ягодиц находится за пределами площадки в момент	7.4, 12.4.3, D12 (4)

удара на подаче;

- | | | |
|----------|---|-----------------------------|
| 27.2.1.5 | заступ ягодиц подающего; | 12.4.3, D12 (4) |
| 27.2.1.6 | любой контакт с верхними 80 см. антенны на своей стороне площадки любого игрока во время его/её игрового действия с мячом, или создающий помеху игре; | 11.3.1, 11.4.4, D3, D12 (4) |
| 27.2.1.7 | мяч, пересекающий плоскость сетки за пределами площади перехода в пространство соперника, или, касающийся антенны на его/её стороне площадки. | 10.1.1, D5a, D12 (4) |
| 27.2.2 | По запросу 1-го Судьи линейный судья должен повторить свой сигнал. | |

28 ОФИЦИАЛЬНЫЕ СИГНАЛЫ

28.1 ЖЕСТЫ СУДЕЙ

Судьи должны показывать официальным жестом причину своего свистка (характер ошибки, зафиксированной свистком, или целевое назначение разрешенного перерыва). Жест должен выдерживаться некоторое время, и, если он показывается одной рукой, рука соответствует стороне площадки команды, которая совершила ошибку или сделала запрос

28.2 СИГНАЛЫ ФЛАГОМ ЛИНЕЙНЫХ СУДЕЙ

Линейные судьи должны показывать официальными сигналами флагом характер зафиксированной ошибки и выдерживать сигнал некоторое время.



ЧАСТЬ 2, РАЗДЕЛ 3

ДИАГРАММЫ

ДИАГРАММА 1а-2 : СОРЕВНОВАТЕЛЬНАЯ/КОНТРОЛЬНАЯ ЗОНА (С МЕДИА)

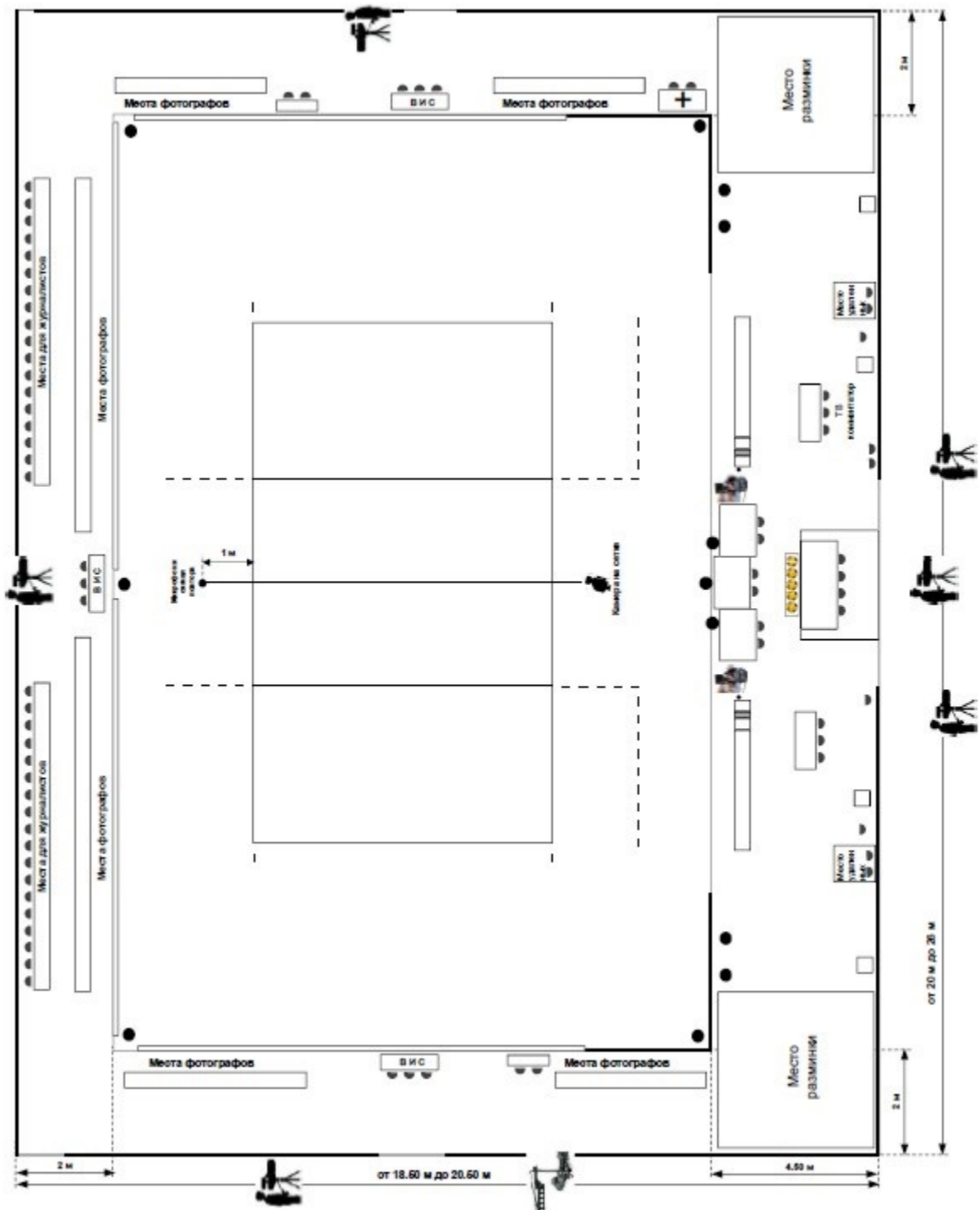


ДИАГРАММА 1b (D1b): ИГРОВОЕ ПОЛЕ

Соответствующие правила: 1, 1.4, 1.4.2, 1.4.3, 1.4.4, 1.4.5, 4.2.1, 4.2.3.1, 15.10.1, 19.3.1.4, 19.3.2.7, 21.3.2.1, 23.1, 24.1, 25.1, 26.1

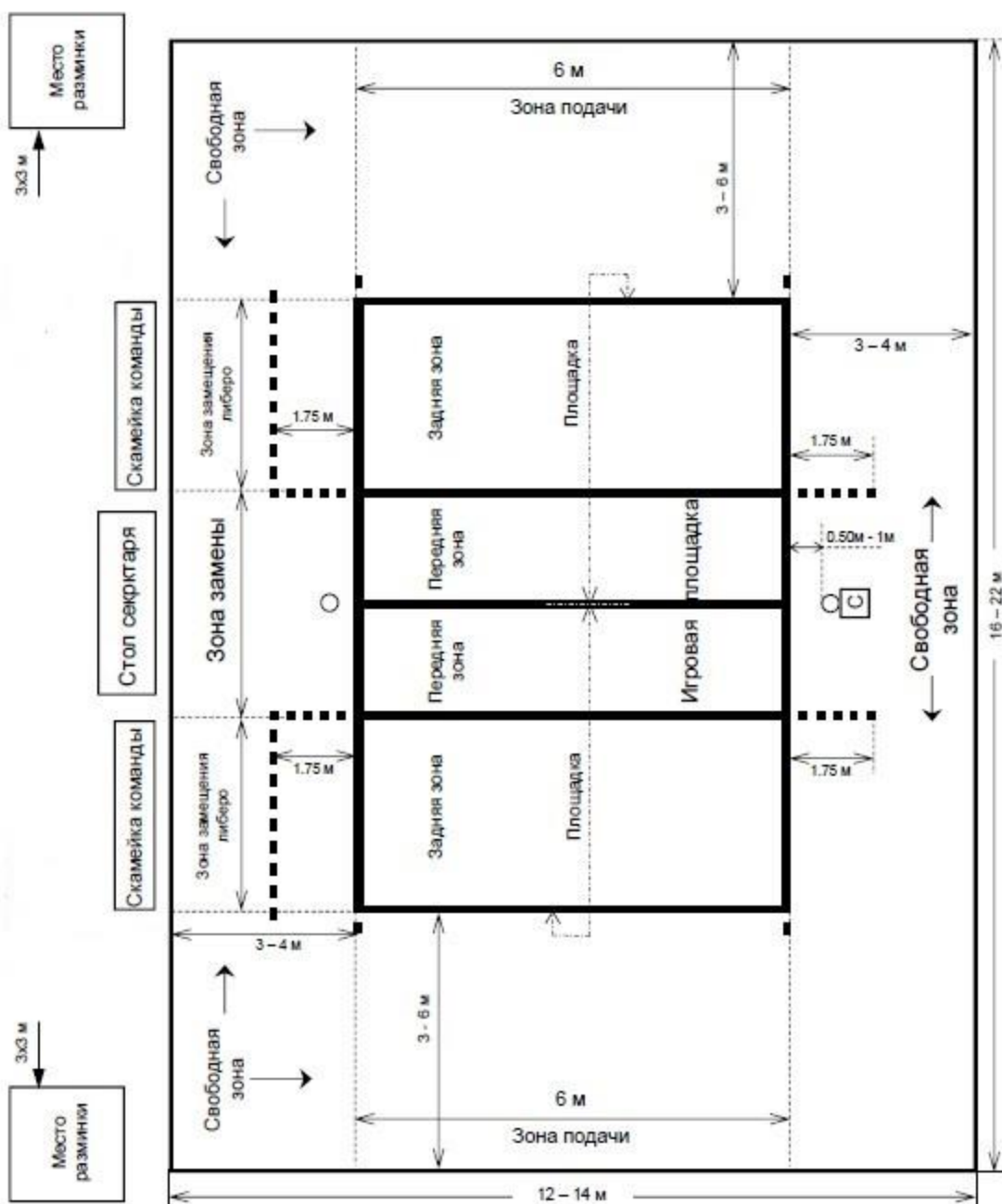


ДИАГРАММА 2 (D2): ИГРОВАЯ ПЛОЩАДКА

Соответствующие правила: 1.1, 1.3, 1.3.3, 1.3.4, 1.4.1, 5.2.3.4

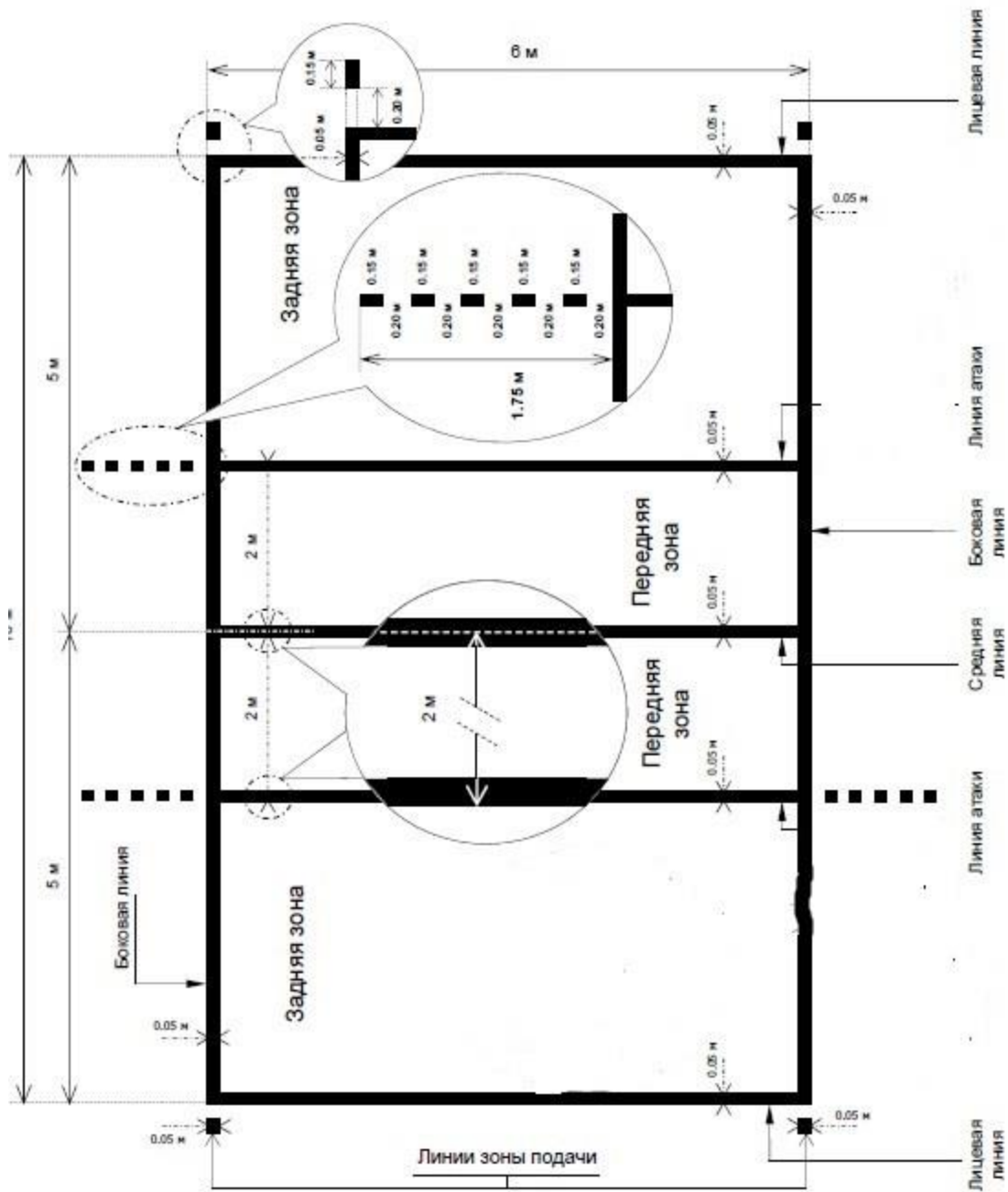
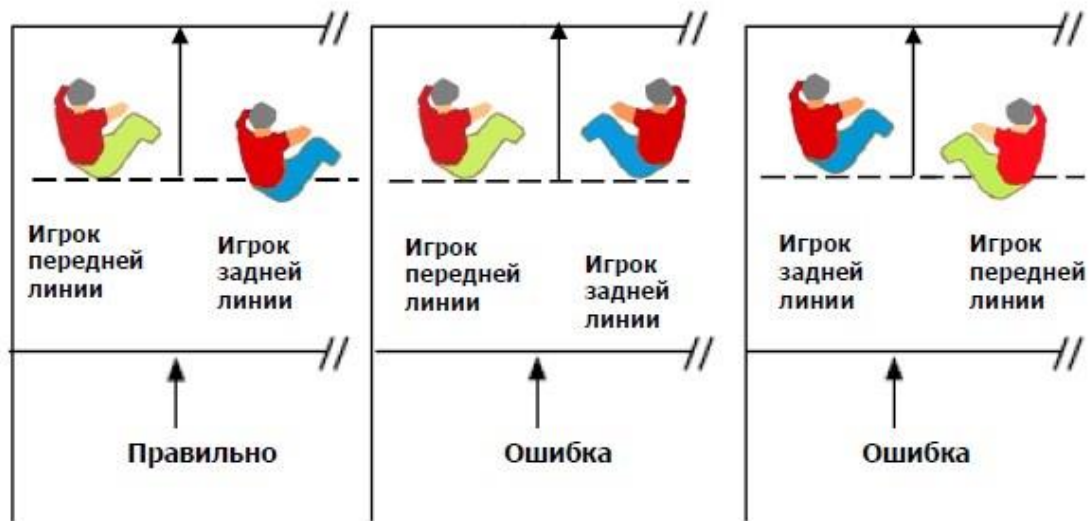


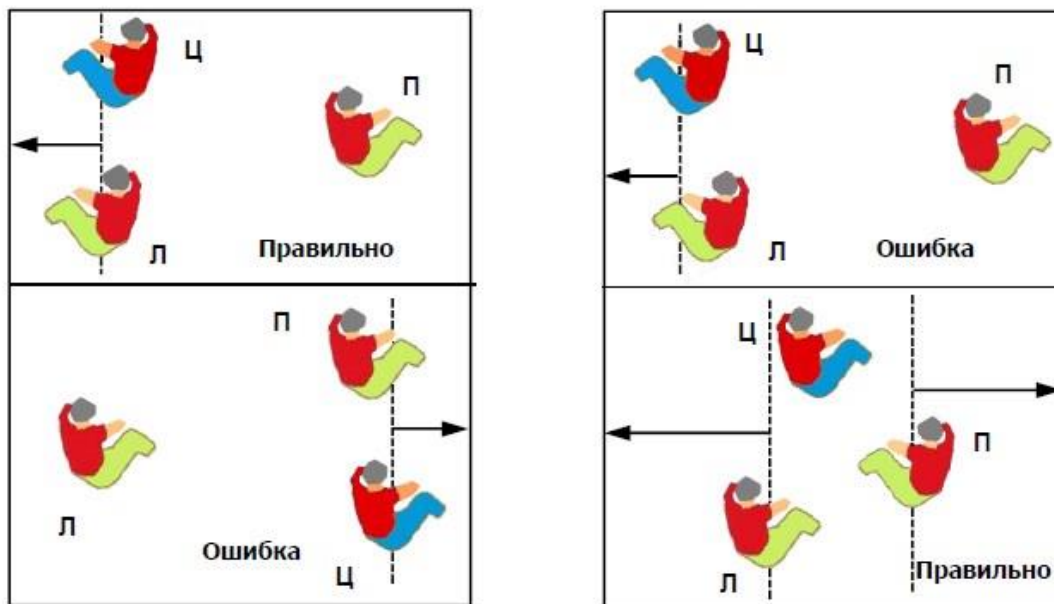
ДИАГРАММА 4 (D4): ПОЗИЦИИ

Соответствующие правила: 7.4, 7.4.3, 7.5, 23.3.2.3а, 24.3.2.2

ПРИМЕР А: Определение позиций между игроком передней линии и соответствующим игроком задней линии



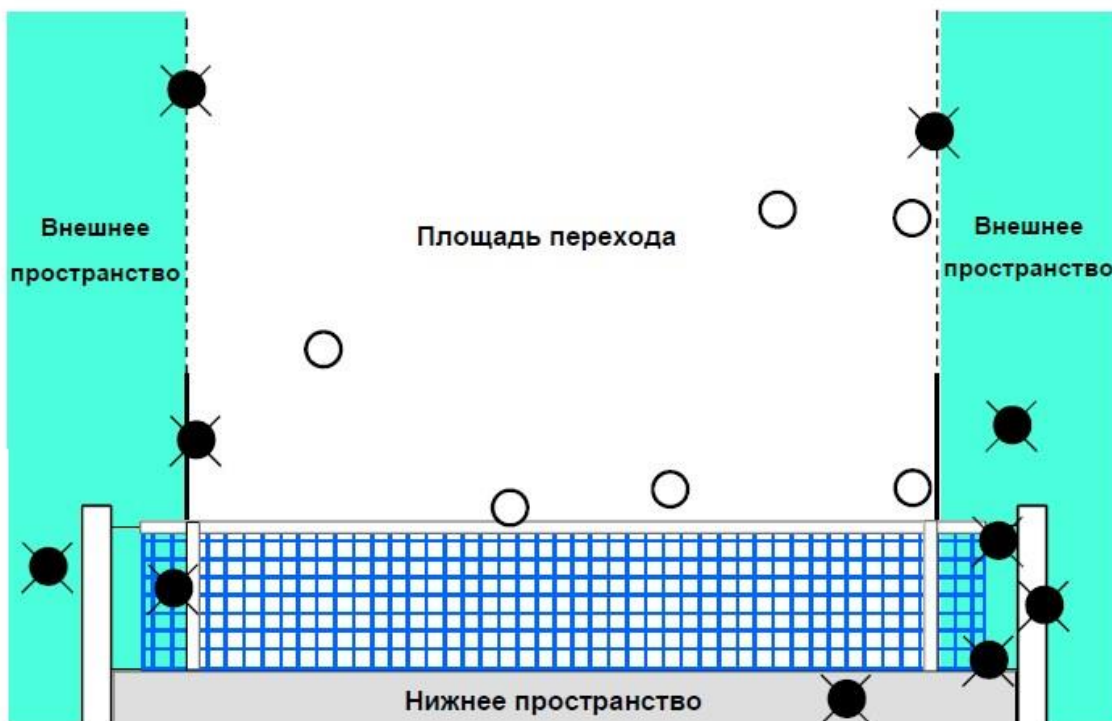
ПРИМЕР В: Определение позиций между игроками в одном ряду



Ц = центральный игрок П = правый игрок Л = левый игрок

ДИАГРАММА 5a (D5a): МЯЧ ПЕРЕСЕКАЕТ ВЕРТИКАЛЬНУЮ ПЛОСКОСТЬ СЕТКИ НА ПЛОЩАДКУ СОПЕРНИКА

Соответствующие правила: 2.4, 8.4.3, 8.4.4, 8.4.5, 10.1.1, 10.1.3, 24.3.2.7, 27.2.1.3, 27.2.1.7

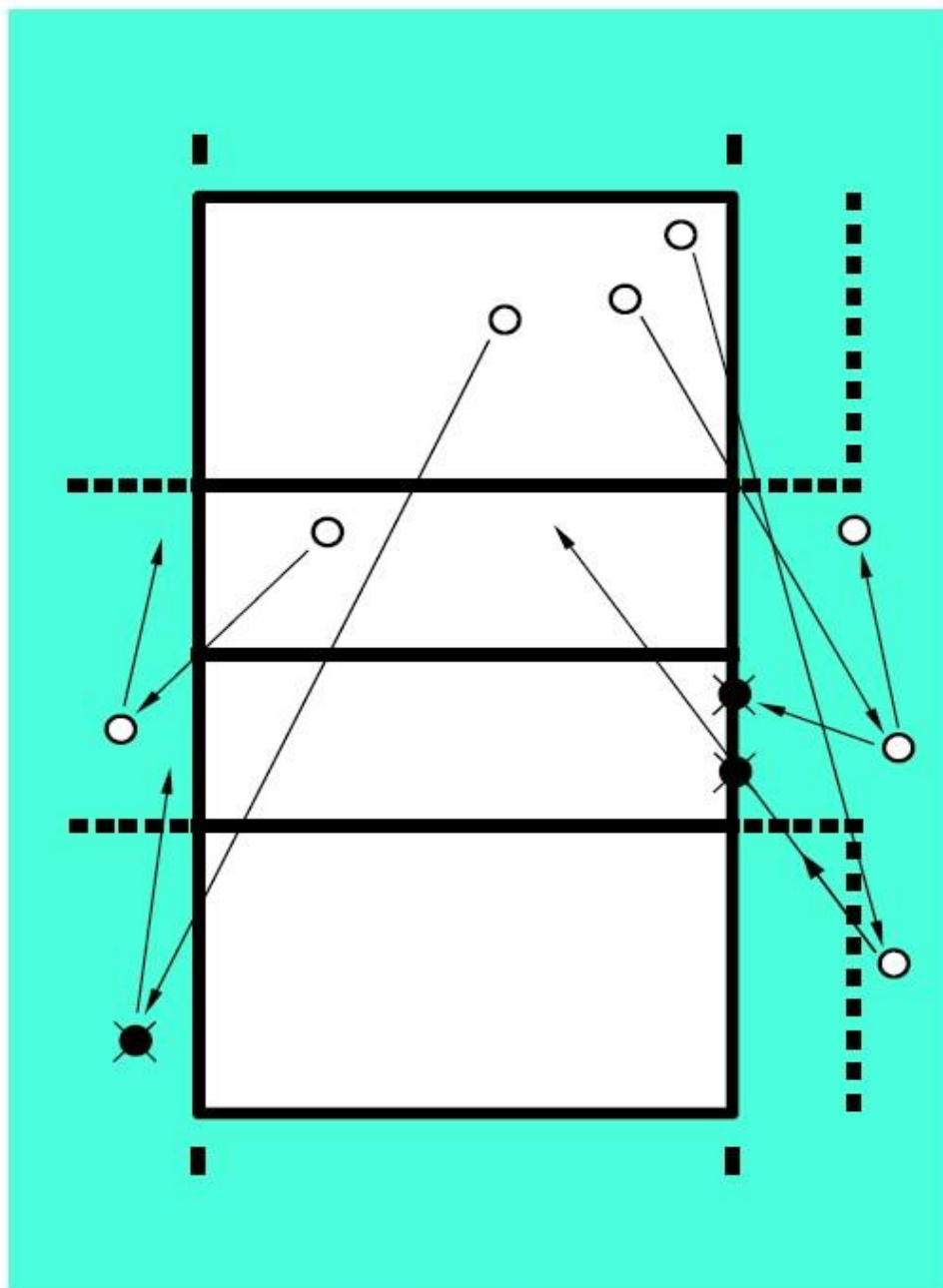


⊗ = Ошибка

○ = Правильный переход

ДИАГРАММА 5b (D5b): МЯЧ ПЕРЕСЕКАЕТ ВЕРТИКАЛЬНУЮ ПЛОСКОСТЬ СЕТКИ В СВОБОДНУЮ ЗОНУ СОПЕРНИКА

Соответствующие правила: 10.1.2, 10.1.2.2, 24.3.2.7



✘ = Ошибка

○ = Правильно

ДИАГРАММА 6 (D6): КОЛЛЕКТИВНЫЙ ЗАСЛОН

Соответствующие правила: 10.1.2, 10.1.2.2, 24.3.2.7

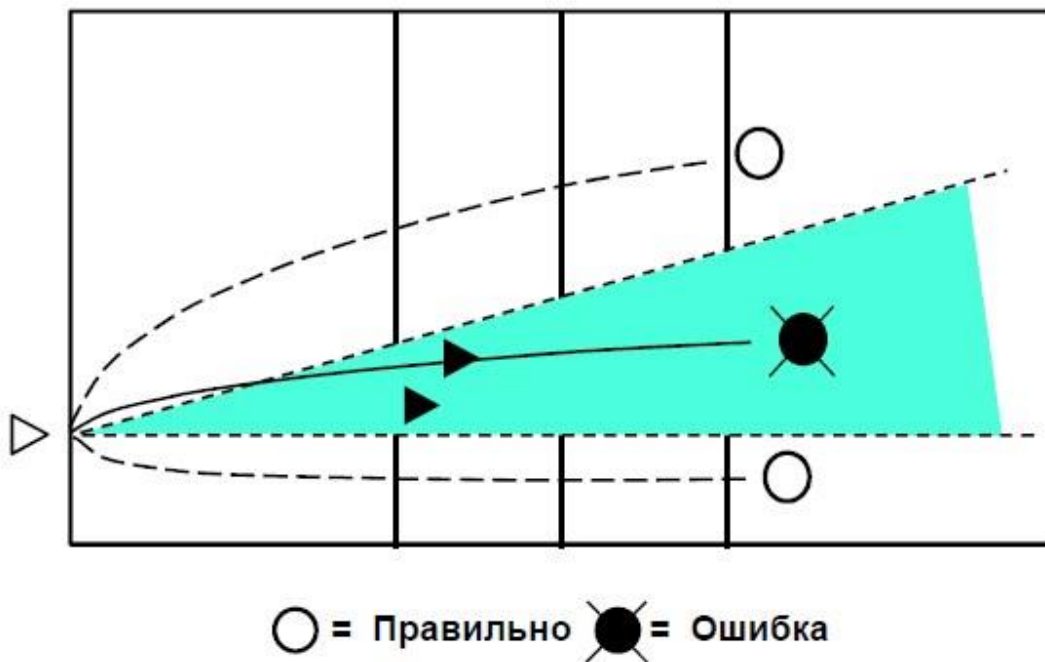


ДИАГРАММА 7 (D7): СОСТОЯВШИЙСЯ БЛОК

Соответствующие правила: 14.1.3

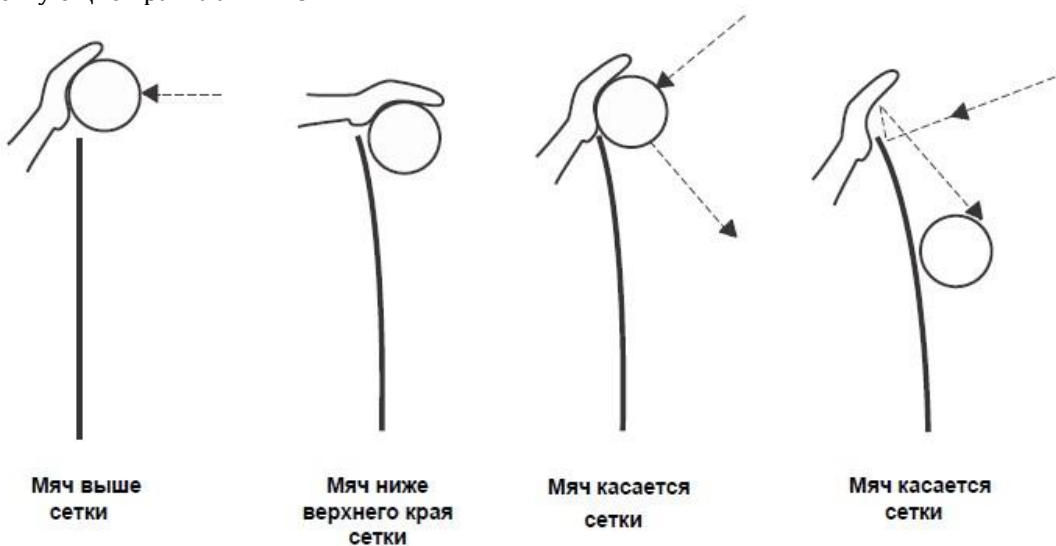


ДИАГРАММА 8 (D8): АТАКА ИГРОКОВ ЗАДНЕЙ ЛИНИИ

Соответствующие правила: 13.2.2, 13.2.3, 23.3.2.3d, 24.3.2.4

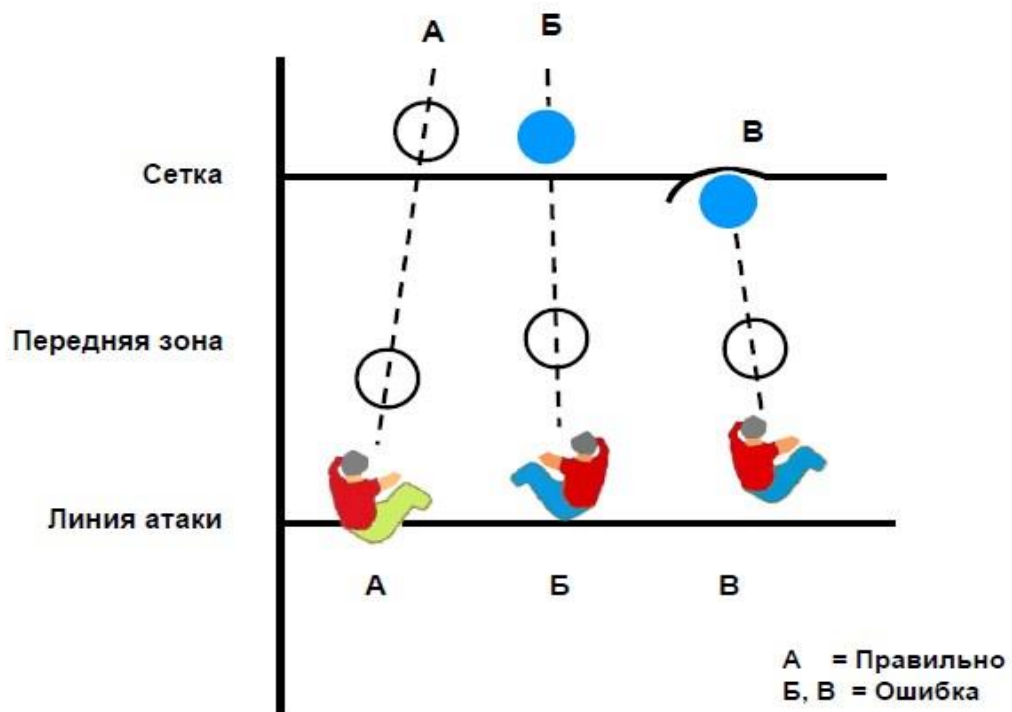


DIAGRAM 9 (D9): ШКАЛА САНКЦИЙ

Соответствующие правила: 16.2, 21.3, 21.4.2

9a: САНКЦИИ ЗА НЕНАДЛЕЖАЩЕЕ ПОВЕДЕНИЕ

КАТЕГОРИИ	СЛУЧАЙ	НАРУШИТЕЛЬ	САНКЦИИ	КАРТОЧКИ (СИГНАЛ)	ПОСЛЕДСТВИЯ
МЕЛКИЙ ПРОСТУПОК	Стадия 1	Любой член команды	Не считается санкцией	Нет	Предупреждение
	Стадия 2			Желтая (D11, 6a)	
	Повторение в любое время		Замечание	Как ниже	Как ниже
ГРУБОЕ ПОВЕДЕНИЕ	Первый	Любой член команды	Замечание	Красная (D11, 6b)	Очко и подача соперника
	Второй	Тот же член команды	Удаление	Красная и Жёлтая вместе (D11, 7)	Игрок покидает игровую площадку и остается в раздевалке команды до конца матча
	Третий	Тот же член команды	Дисквалификация	Красная и Жёлтая раздельно (D11, 8)	Игрок покидает зону контроля соревнований до конца матча
OFFENSIVE CONDUCT	Первый	Любой член команды	Удаление	Красная и Жёлтая вместе (D11, 7)	Игрок покидает игровую площадку и остается в раздевалке команды до конца матча
	Второй				
AGGRESSION	Первый	Любой член команды	Дисквалификация	Красная и Жёлтая раздельно (D11, 8)	Игрок покидает зону контроля соревнований до конца матча

9b: САНКЦИИ ЗА ЗАДЕРЖКУ

КАТЕГОРИИ	СЛУЧАЙ	НАРУШИТЕЛЬ	САНКЦИИ	КАРТОЧКИ (СИГНАЛ)	ПОСЛЕДСТВИЯ
ЗАДЕРЖКА	Первый	Любой член команды	Предупреждение за задержку	Жёлтая (D11, 25)	Предупреждение - нет наказания
	Second and subsequent	Any member of the team	Delay Penalty	Red (D11, 25)	A point and service to the opponent

ДИАГРАММА10 (D10): РАСПОЛОЖЕНИЕ СУДЕЙСКОЙ БРИГАДЫ И ИХ ПОМОЩНИКОВ

Соответствующие правила: 3.3, 23.1, 24.1, 25.1, 26.1, 27.1

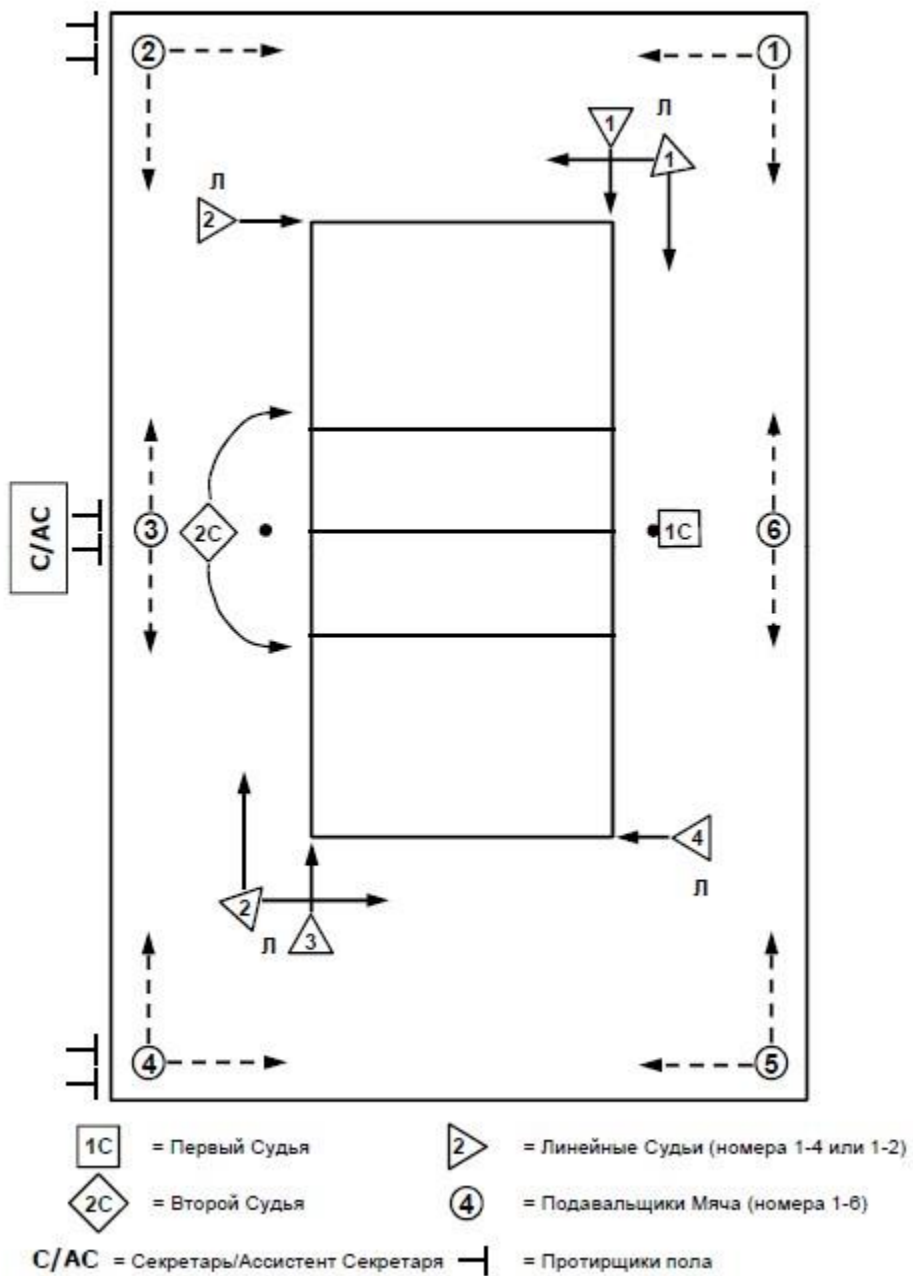


ДИАГРАММА 11 (D11): ОФИЦИАЛЬНЫЕ ЖЕСТЫ

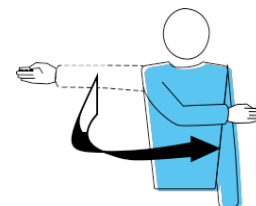
обозначения **1** **2** Судья(-и), который должен выполнять жест в соответствии с его/её обязанностью
1 **2** Судья(-и), который выполняет жест в отдельных ситуациях

1 РАЗРЕШЕНИЕ ПОДАВАТЬ

Соответствующие правила: 12.3, 22.2.1.1

Движением руки указать направление подачи

1

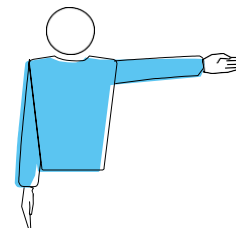


2 ПОДАЮЩАЯ КОМАНДА

Соответствующие правила: 22.2.3.1, 22.2.3.2, 22.2.3.4

Вытянуть руку в сторону команды, которая должна подавать

1 2

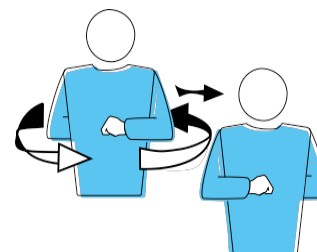


3 СМЕНА СТОРОН ПЛОЩАДКИ

Соответствующие правила: 18.2

Поднять руки спереди и сзади и повернуть их вокруг корпуса

1



4 ТАЙМ АУТ

Соответствующие правила: 15.4.1

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

1 2

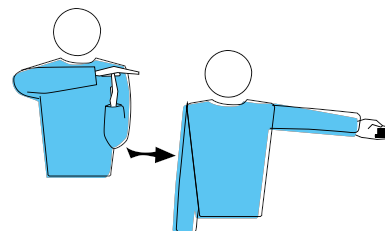


ДИАГРАММА11 (D11): ОФИЦИАЛЬНЫЕ ЖЕСТЫ (продолжение)

обозначения **①** **②** Судья(-и), который должен выполнять жест в соответствии с его/её обязанностью
① **②** Судья(-и), который выполняет жест в отдельных ситуациях

5 ЗАМЕНА

Соответствующие правила: 15.5.1, 15.5.2, 15.8

Круговые движения руками вокруг друг друга

① **②**



6а ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ ЗА НЕПРАВИЛЬНОЕ ПОВЕДЕНИЕ

Соответствующие правила: 21.1, 21.6

Показать желтую карточку для предупреждения

①



6б ЗАМЕЧАНИЕ ЗА НЕПРАВИЛЬНОЕ ПОВЕДЕНИЕ

Соответствующие правила: 21.3.1, 21.6, 23.3.2.2

Показать красную карточку для замечания

①



7 УДАЛЕНИЕ

Соответствующие правила: 21.3.2, 21.6, 23.3.2.2

Показать обе карточки вместе для удаления

①

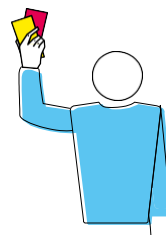


ДИАГРАММА 11 (D11): ОФИЦИАЛЬНЫЕ ЖЕСТЫ (продолжение)

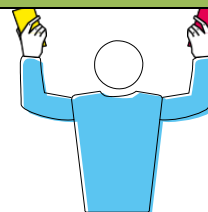
обозначения ① ② Судья(-и), который должен выполнять жест в соответствии с его/её обязанностью
① ② Судья(-и), который выполняет жест в отдельных ситуациях

8 ДИСКВАЛИФИКАЦИЯ

Соответствующие правила: 21.3.3, 21.6, 23.3.2.2

**Показать красную и желтую карточки
раздельно для дисквалификации**

①

**9 КОНЕЦ ПАРТИИ (ИЛИ МАТЧА)**

Соответствующие правила: 6.2, 6.3

**Скрестить руки с открытыми кистями
перед грудью**

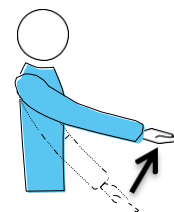
① ②

**10 МЯЧ НЕ ПОДБРОШЕН ИЛИ НЕ ВЫПУЩЕН ПРИ УДАРЕ**

Соответствующие правила: 12.4.1

Поднять вытянутую руку ладонью вверх

①

**11 ЗАДЕРЖКА ПРИ ПОДАЧЕ**

Соответствующие правила: 12.4.4

Поднять восемь разведенных пальцев

①



ДИАГРАММА 11 (D11): ОФИЦИАЛЬНЫЕ ЖЕСТЫ (продолжение)

обозначения **1** **2** Судья(-и), который должен выполнять жест в соответствии с его/её обязанностью
1 **2** Судья(-и), который выполняет жест в отдельных ситуациях

12 ОШИБКА ПРИ БЛОКИРОВАНИИ ИЛИ ЗАСЛОН

Соответствующие правила: 12.5, 12.6.2.3, 14.6.3, 19.3.1.3, 23.3.2.3a/g, 24.3.2.4
Поднять обе руки вертикально ладонями вперед

1 **2**



13 ПОЗИЦИОННАЯ ОШИБКА ИЛИ ОШИБКА ПРИ ПЕРЕХОДЕ

Соответствующие правила: 7.5, 7.7, 23.3.2.3a, 24.3.2.2

Совершить круговое движение указательным пальцем

1 **2**

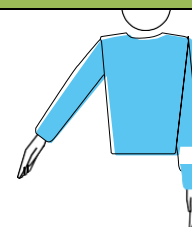


14 МЯЧ "В ПЛОЩАДКЕ"

Соответствующие правила: 8.3

Указать рукой и пальцами в направлении пола

1 **2**



15 МЯЧ "ЗА" ПЛОЩАДКОЙ

Соответствующие правила: 8.4.1, 8.4.2, 8.4.3, 8.4.4, 23.3.2.3h/i, 24.3.2.5, 24.3.2.7

Поднять вертикально руки с открытыми ладонями, обращенными к корпусу

1 **2**



ДИАГРАММА11 (D11): ОФИЦИАЛЬНЫЕ ЖЕСТЫ (продолжение)

Обозначения: ① ② Судья(-и), который должен выполнять жест в соответствии с его/её обязанностью
 ① ② Судья(-и), который выполняет жест в отдельных ситуациях


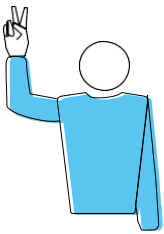
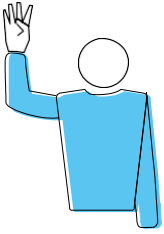
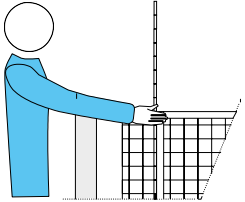
16 ЗАХВАТ
<p><i>Соответствующие правила: 9.2.2, 9.3.3, 23.3.2.3b</i></p> <p>Медленно поднять руку с обращенной вверх ладонью</p> <p>①</p> 
17 ДВОЙНОЕ КАСАНИЕ
<p><i>Соответствующие правила: 9.3.4, 23.3.2.3b</i></p> <p>Поднять два разведенных пальца</p> <p>①</p> 
18 ЧЕТЫРЕ УДАРА
<p><i>Соответствующие правила: 9.3.1, 23.3.2.3b</i></p> <p>Поднять четыре разведенных пальца</p> <p>①</p> 
19 КАСАНИЕ СЕТКИ ИГРОКОМ или ПОДАННЫЙ МЯЧ КАСАЕТСЯ СЕТКИ МЕЖДУ АНТЕННАМИ И НЕ ПЕРЕСЕКАЕТ ВЕРТИКАЛЬНУЮ ПЛОСКОСТЬ СЕТКИ
<p><i>Соответствующие правила: 11.4.4, 12.6.2.1</i></p> <p>Указать соответствующую сторону сетки соответствующей рукой</p> <p>① ②</p> 

ДИАГРАММА11 (D11): ОФИЦИАЛЬНЫЕ ЖЕСТЫ (продолжение)

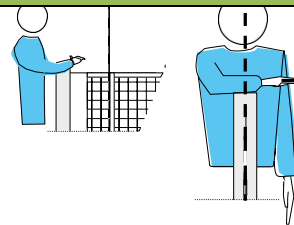
обозначения: ① ② Судья(-и), который должен выполнять жест в соответствии с его/её обязанностью
 ① ② Судья(-и), который выполняет жест в отдельных ситуациях

20 КАСАНИЕ ПО ДРУГУЮ СТОРОНУ СЕТКИ

Соответствующие правила: 11.4.1, 13.3.1, 14.3, 14.6.1, 23.3.2.3с

**Расположить руку над сеткой ладонью
вниз**

①



21 ОШИБКА ПРИ АТАКУЮЩЕМ УДАРЕ

Соответствующие правила:

- игрока задней линии, либеро или по подаче соперника:
13.3.3, 13.3.4, 13.3.5, 23.3.2.3г, д, 24.3.2.4

- с передачи сверху пальцами, выполненной либеро в
своей передней зоне:
13.3.6

Сделать движение вниз

① ②



22 ПЕРЕХОД НА ПЛОЩАДКУ СОПЕРНИКА ПЕРЕСЕЧЕНИЕ МЯЧОМ НИЖНЕГО ПРОСТРАНСТВА ИЛИ ПОДАЮЩИЙ КАСАЕТСЯ ПЛОЩАДКИ (ЛИЦЕВОЙ ЛИНИИ) ИЛИ ИГРОК ЗАСТУПАЕТ ЗА ПРЕДЕЛЫ СВОЕЙ ПЛОЩАДКИ В МОМЕНТ УДАРА НА ПОДАЧЕ

Соответствующие правила:

8.4.5, 11.2.2, 12.4.3, 23.3.2.3a/f, 24.3.2.1

**Указать на среднюю линию или на
соответствующую линию**

① ②



ДИАГРАММА11 (D11): ОФИЦИАЛЬНЫЕ ЖЕСТЫ (продолжение)

обозначения ① ② Судья(-и), который должен выполнять жест в соответствии с его/её обязанностью
 ① ② Судья(-и), который выполняет жест в отдельных ситуациях

23 ОБОЮДНАЯ ОШИБКА ИЛИ ПЕРЕИГРОВКА

Соответствующие правила: 6.1.2.2, 9.1.2.3, 17.2, 22.2.3.4

Поднять оба больших пальца вертикально

①



24 КАСАНИЕ МЯЧА

Соответствующие правила: 23.3.2.3b, 24.2.2

Провести ладонью одной руки по пальцам другой, удерживаемой вертикально

①

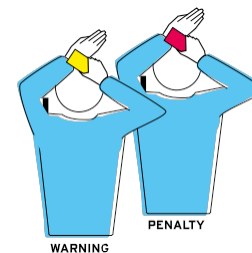


25 ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ ЗА ЗАДЕРЖКУ /ЗАМЕЧАНИЕ ЗА ЗАДЕРЖКУ

Соответствующие правила: 15.11.3, 16.2.2, 23.3.2.2

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

①



26 ЛИФТИНГ

Соответствующие правила: 9.3.5, 9.4.1, 9.4.2, 23.3.2.3b, 24.3.2.8

Держать руки горизонтально, ладони вместе и поднять верхнюю ладонь от нижней ладони

① ②



ДИАГРАММА 12 (D12): СИГНАЛЫ ФЛАГОМ ЛИНЕЙНЫХ СУДЕЙ**1 МЯЧ "В ПЛОЩАДКЕ"**

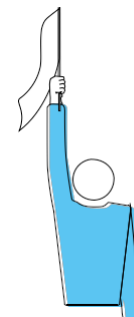
Соответствующие правила: 8.3, 27.2.1.1

Указать флагом вниз

**2 МЯЧ "ЗА" ПЛОЩАДКОЙ**

Соответствующие правила: 8.4.1, 27.2.1.1

Поднять флаг вертикально

**3 КАСАНИЕ МЯЧА**

Соответствующие правила: 27.2.1.2

Поднять флаг и коснуться его вершины ладонью свободной руки

**ОШИБКИ ПЛОЩАДИ ПЕРЕХОДА, КАСАНИЕ МЯЧОМ ПОСТОРОННЕГО ПРЕДМЕТА, ИЛИ ЗАСТУП ЛЮБОГО ИГРОКА ПРИ ПОДАЧЕ**

Соответствующие 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

Махать флагом над головой и указывать на антенну или соответствующую линию

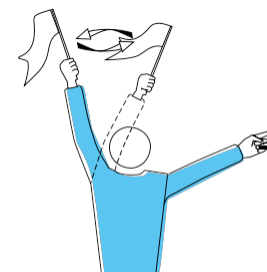


ДИАГРАММА 12 (D12): СИГНАЛЫ ФЛАГОМ ЛИНЕЙНЫХ СУДЕЙ (ПРОДОЛЖЕНИЕ)

**5 НЕВОЗМОЖНОСТЬ ПРИНЯТИЯ
РЕШЕНИЯ**

Поднять и скрестить обе руки перед грудью





ЧАСТЬ 3

ОПРЕДЕЛЕНИЯ

ЗАМЕТКИ	
ОПРЕДЕЛЕНИЯ	
ТЕРМИН	ОПРЕДЕЛЕНИЕ
Места	Участки пола за пределами свободной зоны, определенные Правилами как имеющие специфические функции. К ним относятся места разминки и места для удаленных.
подавальщики мяча	Это персонал, работой которого является перекатывание мяча между розыгрышами к подающему, для поддержания хода игры
Контрольная зона соревнований	Контрольная зона соревнований - это коридор вокруг игровой площадки и свободной зоны, который включает все пространства вплоть до внешних препятствий или разделительного ограждения (См. диаграмму 1а).
Площадь перехода	<ul style="list-style-type: none"> - Площадь перехода ограничена следующим образом - Горизонтальной лентой верхней части сетки - Аньеннами и их продолжениями - Потолком Мяч должен переходить на сторону площадки соперника через площадь перехода.
Дриблинг	Дриблинг означает постукивание мячом (обычно, как подготовка к подбросу и подаче). Другие подготовительные действия могут включать (среди прочего) перемещение мяча с руки на руку.
Внешнее пространство	Внешнее пространство - это вертикальная плоскость сетки за пределами площади перехода и нижнего пространства.
Ошибка	а) Игровое действие, вопреки Правилам; б) Нарушение правил иное, чем при игровом действии.
Помеха	Любое действие, которое создаст преимущество против команды соперника, или любое действие, которое препятствует сопернику сыграть мяч
Интервал	Время между партиями. Смена сторон площадки в 5-ой (решающей) партии не следует рассматривать как интервал.
Нижнее пространство	Это пространство, ограниченное в своей верхней части нижним краем сетки и шнуром, присоединяющим её к стойкам, по бокам – стойками и снизу – игровой поверхностью.
Уборщики	Это персонал, работой которого является сохранять пол чистым и сухим. Они протирают площадку перед матчем, между партиями, в тайм-аутах и технических тайм-аутах и, если необходимо, после каждого розыгрыша..
Посторонний предмет	Предмет или человек, которые, находясь за пределами игровой площадки или близко к границе свободного игрового пространства, создают препятствия полету мяча. Например: верхние осветительные, телевизионное оборудование, стол секретаря, стойки сетки. Антенны не являются посторонними предметами, так как считаются частью сетки.



worldparavolley.org