ОФИЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

ПО ВОЛЕЙБОЛУ СИДЯ

2017 - 2020

Применяются ко всем

всемирным, международным, национальным соревнованиям и лигам, начиная с 1 июня 2017 года

*Утверждено*

*советом директоров Международной федерации волейбола инвалидов*

*Технический подкомитет*

СОДЕРЖАНИЕ

ОПИСАНИЕ ИГРЫ................................................ ........................................................................... 6

ЧАСТЬ 1: ФИЛОСОФИЯ ПРАВИЛ И СУДЕЙСТВО.................................................................... 7

ЧАСТЬ 2: ПРАВИЛА ........................................................................................................................ 9

РАЗДЕЛ I - ИГРА ............................................................. ................................................................ 9

ГЛАВА ПЕРВАЯ - ОБЪЕКТЫ И ОБОРУДОВАНИЕ ...................................................................10

1. ИГРОВАЯ ЗОНА .............................................. ............................................................................ 10

1.1. РАЗМЕРЫ .......................................... .........................................................................................10

1.2. ИГРОВАЯ ПОВЕРХНОСТЬ ......................................................................................................10

1.3. ЛИНИИ НА ПЛОЩАДКЕ .............................................. ............................................................10

1.4. ЗОНЫ И ПРОСТАНСТВО................................................ ...................................................................11

1.5. ТЕМПЕРАТУРА ................................................. .................................................. ........................12

1.6. ОСВЕЩЕНИЕ………………. .................. .................................................. ...............................12

2. СЕТКА И СТОЙКИ ............................................. ...........................................................................12

2.1. ВЫСОТА СЕТКИ .............................................. ..........................................................................12

2.2. СТРУКТУРА ................................................. .................................................................................12

2.3. БОКОВЫЕ ФЛАЖКИ .......................................................................................................................13

2.4. АНТЕННА ................................................. .................................................. .............................. 13

2.5. СТОЙКИ ................................................. .................................................. ...................................... 13

2.6. ДОПОЛНИТЕЛЬНОЕ ОБОРУДОВАНИЕ ............................ .........................................................13

3. МЯЧИ ................................................ .................................................. ..............................................13

3.1. СТАНДАРТЫ ................................................. .................................................. ............................ 13

3.2. ОДНОРОДНОСТЬ МЯЧЕЙ................................................ ............................................................14

3.3. СИСТЕМА ПЯТИ МЯЧЕЙ .............................................. ..............................................................14

ГЛАВА ВТОРАЯ - УЧАСТНИКИ .............................................. ...........................................................15

4. КОМАНДЫ ................................................ .................................................. ......................................... 15

4.1. СОСТАВ КОМАНДЫ ....................................................................................................................... 15

4.2. РАСПОЛОЖЕНИЕ КОМАНДЫ .............................................. .........................................................15

4.3. ЭКИПИРОВКА ................................................. .................................................. ............................ 16

4.4. ЗАМЕНА ЭКИПИРОВКИ ................................................ .............................................................. 16

4.5. ЗАПРЕЩЕННЫЕ ОБЪЕКТЫ ................................................ .............................................................. 17

5. ЛИДЕРЫ КОМАНДЫ .............................................. ................................................................................ 17

5.1. КАПИТАН ................................................. .................................................. ............................................ 17

5.2. ТРЕНЕР ................................................. ...................................................................................................18

5.3. ПОМОЩНИК ТРЕНЕРА ................................................ .................................................. ................... 18

ГЛАВА ТРЕТЬЯ – ИГРОВОЙ ФОРМАТ……………….............................................. .............................. 19

6. НАЧИСЛЕНИЕ ОЧКОВ, ПОБЕДА В СЕТЕ И МАТЧЕ .................................... ................................. 19

6.1. НАЧИСЛЕНИЕ ОЧКОВ.............................................. .......................................................................... 19

6.2. ПОБЕДА В СЕТЕ.............................................. ................................................................................. 19

6.3. ПОБЕДА В МАТЧЕ.............................................. ...............................................................................19

6.4. ОТСУТСТВИЕ И НЕПОЛНЫЙ СОСТАВ КОМАНДЫ.................................................................... 20

7. СТРУКТУРА ИГРЫ..................................................................................................................................20

7.1. ЖЕРЕБЬЕВКА................................................ .............................................................................................20

7.2. ОФИЦИАЛЬНАЯ РАЗМИНКА ............................................................................................................ 20

7.3. СТАРТОВЫЙ СОСТАВ КОМАНДЫ ................................... ............................................................... 21

7.4. ПОЗИЦИИ……................................................... .................................................. ............................... 22

7.5. ПОЗИЦИОННАЯ ОШИБКА ................................................ ................................................................. 22

7.6. СМЕНА ПОЗИЦИИ..................................... .................................................. ............................................ 23

7.7. ОШИБКА ПРИ СМЕНЕ ПОЗИЦИИ..................................... .................................................. ................. 23

ГЛАВА ЧЕТВЕРТАЯ - ИГРОВЫЕ ДЕЙСТВИЯ ......................................................................................... 24

8. СТРУКТУРА ИГРЫ…………………...................................................................... ............................ 24

8.1. МЯЧ В ИГРЕ ........................................................................................................... ............................. 24

8.2. МЯЧ ВНЕ ИГРЫ……….............................................. .................................................. ..................... 24

8.3. МЯЧ "В ПОЛЕ" .............................................. .................................................. ....................................... 24

8.4. МЯЧ "В АУТЕ" .............................................. .................................................. ................................ 24

9. ИГРА В МЯЧ…………............................................... ........................................................................... 24

9.1. ОТБИВАНИЯ КОМАНДЫ.................................. .................................................................................... 24

9.2. ОПИСАНИЕ ОТБИВАНИЯ.............................................. ............................................................ 25

9.3. ОШИБКИ ПРИ ИГРЕ В МЯЧ…….............................................. ........................................................... 25

9.4. КОНТАКТ С ПЛОЩАДКОЙ.............................................. ............................................................ 26

10. МЯЧ У СЕТКИ ............................................. ...................................................................................26

10.1. МЯЧ ПЕРЕСЕКАЮЩИЙ СЕТКУ .............................................. .......................................................... 26

10.2. МЯЧ, КОСНУВШИЙСЯ СЕТКИ .............................................. ............................................................. 26

10.3. МЯЧ В СЕТКЕ.............................................. .............................................................................................26

11. ИГРОК У СЕТКИ ............................................. ........................................................................................ 27

11.1. ИГРА У СЕТКИ .............................................. ......................................................................................... 27

11.2. ИГРА ПОД СЕТКОЙ .......................................................................................................................... 27

11.3. КОНТАКТ С СЕТКОЙ .............................................. ........................................................................... 27

11.4. ОШИБКА ИГРОКА ПРИ ИГРЕ У СЕТКИ................................. ......................................................... 27

12. ПОДАЧА ................................................ ....................................................................................................28

12.1. ПЕРВЫЯ ПОДАЧА В СЕТЕ…............................................. .................................................. ............... 28

12.2. ПОРЯДОК ПОДАЧ ................................................ .................................................. ........................ 28

12.3. ПРАВО ПОДАЧИ………………………. .............................................. ............................................... 28

12.4. ВЫПОЛНЕНИЕ ПОДАЧИ………. .............................................. .................................................. ...... 28

12.5. ЗАСЛОНЕНИЕ….................................................. .................................................. ............................. 29

12.6. ОШИБКИ ПРИ ПОДАЧЕ…………........................................................ ............................................ 29

12.7. ОШИБКИ ПРИ ПОДАЧЕ И ПОЗИЦИОННЫЕ ОШИБКИ................................ ................................. 29

13. АТАКУЮЩИЕ ДЕЙСТВИЯ................................ .................................................. .................................. 29

13.1. ОПИСАНИЕ АТАКУЮЩИХ ДЕЙСТВИЙ ............................................. ........................................ 29

13.2. ОГРАНИЧЕНИЯ ПРИ АТАКУЮЩИХ ДЕЙСТВИЯХ.......................... .......................................... 30

13.3. ОШИБКИ ПРИ АТАКУЮЩИХ ДЕЙСТВИЯХ.......................... .................................................. ........ 30

14. БЛОК ................................................................................................................. ......................................... 30

14.1. БЛОКИРОВКА ................................................. .................................................. ............................... 30

14.2. БЛОКИРУЙЩИЙ КОНТАКТ........................................ .................................................. ...................... 31

14.3. БЛОКИРОВКА В ЗОНЕ ПРОТИВНИКА………….............................................. ................................ 31

14.4. БЛОКИРОВКА И ОТБИВАНИЯ КОМАНДЫ..................................... .................................................. 31

14.5. БЛОКИРОВКА ПОДАЧИ ................................................ ..................................................................... 31

14.6. ОШИБКИ ПРИ БЛОКИРОВКЕ….................................. .................................................................... 31

ГЛАВА ПЯТАЯ - ОСТАНОВКИ, ИНТЕРВАЛЫ И ЗАДЕРЖКИ…………………................................. 32

15. РЕГУЛЯРНЫЕ ОСТАНОВКИ ИГРЫ............................................. .................................................. ……32

15.1. КОЛИЧЕСТВО РЕГУЛЯРНЫХ ОСТАНОВОК.............................................. ...................................... 32

15.2. ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЬ РЕГУЛЯРНЫХ ОСТАНОВОК ИГРЫ.......................... ......................... 32

15.3. ЗАПРОСЫ НА РЕГУЛЯРНУЮ ОСТАНОВКУ ИГРЫ ............................................. ....................... 32

15.4. ТАЙМ-АУТЫ И ТЕХНИЧЕСКИЕ ТАЙМ-АУТЫ....................................... ........................................ 32

15.5. ЗАМЕНА ИГРОКОВ ............................................................................................................................... 33

15.6. ОГРАНИЧЕНИЕ ЗАМЕН…………… ................................................ ................................................. 33

15.7. ИСКЛЮЧИТЕЛЬНОЕ ЗАМЕНЫ .....................................................................................................…..33

15.8. ЗАМЕНЫ ПРИ УДАЛЕНИИ ИЛИ ДИСКВАЛИФИКАЦИИ ............................................. .............. 33

15.9. ЗАМЕНА ПРОТИВ ПРАВИЛ................................................ .................................................. ............ 34

15.10. ПРОЦЕДУРА ЗАМЕНЫ……………................................................ .................................................. 34

15.11. НЕКОРРЕКТНЫЕ ЗАПРОСЫ ................................................ .................................................. ......... 34

16. ЗАДЕРЖКА ИГРЫ ................................................................................................................................... 35

16.1. ТИПЫ ЗАДЕРЖКИ ................................................ .................................................. ........................ 35

16.2. САНКЦИИ ПРИ ЗАДЕРЖКАХ...................................... .................................................. ................... 35

17. ИСКЛЮЧИТЕЛЬНЫЕ ОСТАНОВКИ ИГРЫ ............................................. ........................................... 35

17.1. ТРАВМА / БОЛЕЗНЬ ............................................... .................................................. ......................... 35

17.2. ВНЕШНЕЕ ВМЕШАТЕЛЬСТВО................................................ .................................................. ........ 36

17.3. ПРОДОЛЖИТЕЛЬНЫЕ ОСТАНОВКИ............................................... .................................................. 36

18. ИНТЕРВАЛЫ И СМЕНА ПЛОЩАДОК……........................................... ................................................ 36

18.1. ИНТЕРВАЛЫ ................................................. .................................................. ........................................ 36

18.2. СМЕНА ПЛОЩАДОК ................................................ ............................................................................ 36

ГЛАВА ШЕСТАЯ - ИГРОК «ЛИБЕРО» …………………............................................. .................................. 37

19. ИГРОК ЛИБЕРО ............................................. .................................................. .......................................... 37

19.1. НАЗНАЧЕНИЕ ИГРОКА «ЛИБЕРО».............................................. .................................................. ... 37

19.2. ОБОРУДОВАНИЕ ................................................. .................................................. ............................ 37

19.3. ДЕЙСТВИЯ, СВЯЗАННЫЕ С ИГРОКОМ «ЛИБЕРО»........................................................................ 37

19.4. ПЕРЕНАЗНАЧЕНИЕ НОВОГО ИГРОКА «ЛИБЕРО»............................. ........................................... 38

19.5. ИТОГ ................................................. .................................................. ...................................................... 39

ГЛАВА СЕДЬМАЯ - ПОВЕДЕНИЕ УЧАСТНИКОВ ....................................................................................40

20. ТРЕБОВАНИЯ К ПОВЕДЕНИЮ ............................................. ................................................................ 40

20.1. СПОРТИВНОЕ ПОВЕДЕНИЕ ................................................ ……................................................. .... 40

20.2. ЧЕСТНАЯ ИГРА ................................................ .................................................. ................................. 40

21. НЕСПОРТИВНОЕ ПОВЕДЕНИЕ И САНКЦИИ…………………….................................................... 40

21.1. МИНИМАЛЬНОЕ НЕСПОРТИВНОЕ ПОВЕДЕНИЕ........................................................................... 40

21.2. НЕСПОРТИВНОЕ ПОВЕДЕНИЕ, ПОВЛЕКШЕЕ САНКЦИИ ........................................................... 40

21.3. ШКАЛА САНКЦИЙ................................................................................................................................. 41

21.4. ПРИМЕНЕНИЕ САНКЦИЙ……………………..................................................................................... 41

21.5. НЕСПОРТИВНОЕ ПОВЕДЕНИЕ ДО И МЕЖДУ СЕТАМИ.................................................................. 42

21.6. САНКЦИОННЫЕ КАРТОЧКИ.......................................... ....................................................................... 42

РАЗДЕЛ II – СУДЬИ, ИХ ОБЯЗАННОСТИ И ОФИЦИАЛЬНЫЕ СИГНАЛЫ РУКОЙ.............................. 43

ГЛАВА ВОСЬМАЯ - СУДЬИ ........................................................................................................................... 44

22. СУДЕЙСКИЙ КОРПУС И ПРОЦЕДУРЫ….............................................................................................. 44

22.1. СОСТАВ ......................................................................................................................... ........................ 44

22.2. ПРОЦЕДУРЫ ................................................. .................................................. .......................... 44

23. ГЛАВНЫЙ СУДЬЯ.............................................. .................................................. .............................. 45

23.1. РАСПОЛОЖЕНИЕ.............................................. .................................................. ............................... 45

23.2. ПОЛНОМОЧИЯ................................................. .................................................. ............................. 45

23.3. ОТВЕТСТВЕННОСТЬ ................................................. .................................................. .................... 45

24. ВТОРОЙ СУДЬЯ .............................................. .................................................. .......................... 46

24.1. РАСПОЛОЖДЕНИЕ........................................ .................................................. ............................... 46

24.2. ПОЛНОМОЧИЯ ................................................. .................................................. ............................. 47

24.3. ОТВЕТСТВЕННОСТЬ................................................. .................................................. .................... 47

25. СУДЬЯ-ПРОТОКОЛИСТ.............................. .................................................. ....................................... 48

25.1. РАСПОЛОЖЕНИЕ................................................. .................................................. ............................... 48

25.2. ОТВЕТСТВЕННОСТЬ ................................................. .................................................. .................... 48

26. ПОМОЩНИК СУДЬИ-ПРТОКОЛИСТА......................... .................................................. ...................... 49

26.1. РАСПОЛОЖЕНИЕ ................................................. .................................................. ............................... 49

26.2. ОТВЕТСТВЕННОСТЬ ................................................. .................................................. .................... 49

27. ЛИНЕЙНЫЕ СУДЬИ .............................................. .................................................. ................................. 50

27.1. РАСПОЛОЖЕНИЕ ................................................. .................................................. ............................... 50

27.2. ОТВЕТСТВЕННОСТЬ................................................. .................................................. .................... 50

28. ОФИЦИАЛЬНЫЕ СИГНАЛЫ….............................. .................................................. ......................... 51

28.1. СУДЕЙСКИЕ СИГНАЛЫ РУКОЙ.............................................. .................................................. ......... 51

28.2. СИГНАЛЫ ФЛАГОМ ЛИНЕЙНОГО СУДЬИ........................ .................................................. ....... 51

РАЗДЕЛ III - ДИАГРАММЫ .............................................. .................................................. .... 52

ЧАСТЬ 3: ОПРЕДЕЛЕНИЯ .............................................. .................................................. ......... 53

**ОПИСАНИЕ ИГРЫ**

Волейбол - это спорт, в который играют две команды на игровой площадке, разделенной сеткой. Существуют разные версии игры для конкретных случаев для того, чтобы обеспечить универсальность игры для всех категорий людей.

Цель игры - отправить мяч через сетку для того, чтобы он приземлился на игровое поле соперника, и предотвратить те же усилия со стороны соперника.

Команда имеет три удара для отбивания мяча (в дополнение к блоку).

Мяч вводится в игру с подачи: подающий отправляет мяч через сетку на поле соперника. Игра продолжается до тех пор, пока мяч не коснется игрового поля, оказывается в «ауте» или команда ошибается при отбивании.

В волейболе команда, победившая в розыгрыше мяча, получает очко (системы подсчета очков при розыгрыше).

Когда принимающая команда выигрывает розыгрыш, она получает очко и право на подачу, и её игроки перемещаются на другую игровую позицию на площадке по часовой стрелке.

Философия правил и судейства Международной Федерации Волейбола Инвалидов (МФВИ) соответствует тому, что есть у Международной Федерации Волейбола (FIVB), как указано на следующих страницах.

**ЧАСТЬ 1:**

**ФИЛОСОФИЯ ПРАВИЛ И СУДЕЙСТВА**

**Введение**

Волейбол сидя является одним из самых успешных и популярных состязательных 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». Все же, волейбол состоит из нескольких важных перекрестных элементов, чьи сложные взаимодействия делают его уникальным среди игровых видов спорта.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ИГРА В ВОЛЕЙБОЛ | | |
| Подача |  | Ротация |
| Плавное передвижение | «взрывное» действие |
| ИГРА КОМАНДЫ | РАЗДЕЛЕННЫЕ ПЛОЩАДКИ |
| Атака | Защита |

В последние годы FIVB и МФВИ добились больших успехов в адаптировании игры для современной аудитории.

Этот текст предназначен для широкой волейбольной аудитории - игроки, тренеры, судьи, зрители или комментаторы 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 спорте, прежде чем определяет основные качества необходимые для успешного судейства.

**Волейбол как соревнование**

Соревнования отражают потенциальную силу. Они демонстрирует лучшие способности, дух, творчество и эстетику. Правила структурированы так, чтобы обеспечить выявление все этих качеств. За некоторыми исключениями, волейбол позволяет всем игрокам работать как у сетки (в атаке), так и на задней части игрового поля (защищаться или подавать).

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;

• смена (очередность при подаче);

• Атака;

• Защита.

Волейбол, однако, уникален среди игр с использованием сетки тем, что мяч находится в постоянном

полете - «летающий мяч» - и позволяет каждой команде осуществить внутренние перепасовку до

того, как мяч должен быть возвращен на сторону соперника.

Введение оборонительного игрока(ов) – «Либеро» – продвинуло игру вперед с точки зрения продолжительности розыгрыша и разнообразия игровых моментов. Модификации в правиле подачи мяча изменили подачу от простого ввода мяча в игру до атакующего действия.

Концепция смены (ротации) была закреплена в игре с тем, чтобы обеспечить многофункциональность действия игроков на площадке. Правила относительно позиции игрока предоставляют командам определенную свободу действий и возможность создавать интересные тактические ходы.

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 этой структуры**

Суть хорошего судейства заключается в понятии справедливости и последовательности:

• быть справедливым для каждого участника

• чтобы зрители считали судейство справедливым,

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

• от точности своих решений;

• от понимания написанных правил;

• от эффективной организации;

• от полноценности проведения соревнования и доведении его до завершающей стадии;

• от просветительской деятельности - используя правила для упразднения несправедливости и предупреждения некорректности действий;

• от продвижения игры - то есть, позволяя проявиться захватывающим моментам в игре и предоставляя лучшим игроками делать то, что они делают лучше всего: увлечь зрительский интерес.

Наконец, мы можем сказать, что хороший судья использует правила для того, чтобы сделать соревнование положительным опытом для всех заинтересованных сторон.

Тем, кто прочитал до сих пор, просмотрите Правила, которые следуют далее, отражая текущее состояние развития отличной игры, но учтите, что предыдущие несколько абзацев могут иметь для вас одинаковое значение относительно вашей позиции в спорте.

**ЧАСТЬ 2: ПРАВИЛА**

**РАЗДЕЛ I - ИГРА**

**ГЛАВА ОДИН -**

**ОБЪЕКТЫ И ОБОРУДОВАНИЕ**

|  |  |
| --- | --- |
| 1. ИГРОВАЯ ЗОНА  Игровая зона включает игровое поле и свободную зону. Она должна быть прямоугольной и симметричной.  1.1. РАЗМЕРЫ  Игровое поле представляет собой прямоугольник размером 10 х 6 м, окруженный свободной зоной шириной минимум 3 м со всех сторон.  Свободное игровое пространство - это пространство над игровой площадкой, которая не имеет каких-либо препятствий. Свободное игровое пространство должно составлять минимум 7 м в высоту от игровой поверхности.  **Для МФВИ всемирные и официальные соревнования, а также зональные чемпионаты, должны иметь свободную зону минимум 4 м от боковых линий и 6 м от лицевых линий. Свободное игровое пространство должно составлять минимум 10 м в высоту от игровой поверхности.**  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 МФВИ всемирные и официальные соревнования, а также зональные чемпионаты, должны проводиться только на деревянной или синтетической поверхности. Любая поверхность должна быть предварительно одобрена МФВИ.**  1.2.2. На крытых площадках поверхность игрового поля должна быть светлого  цвета.  **Для МФВИ всемирные и официальные соревнования, а также зональные чемпионаты, линий должны быть белого цвета. Другие цвета, отличающиеся друг от друга, необходимы для игрового поля и свободной зоны.**  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. ЛИНИИ НА ПЛОЩАДКЕ  1.3.1. Все линии должны быть шириной в 5 см. Они должны быть светлого цвета, который отличается от цвета пола и любых других линий.  1.3.2. *Ограничительные линии*  Двусторонние и двухконечные линии выделяют игровое поле. И те, и другие  двусторонние и двухконечные линии наносятся внутри размеров игрового поля.  1.3.3. *Центральная линия*  Ось центральной линии делит игровое поле на два равных поля размером 6 м х 5 м каждый; однако, считается, что общая ширина линии относится в равной степени к обоим полям. Эта линия проходит под сеткой от одной боковой линии до другой.  1.3.4. Линия атаки  На каждом поле линия атаки, задний край которой нанесен в 2 м от оси центральной линии, отмечает переднюю зону.  **Для МФВИ на всемирных и официальных соревнованиях, а также зональных чемпионатах, линия атаки расширяются добавлением изогнутых линий от боковых линий, с пятью 15 см короткими линиями шириной в 5 см, нанесенными в 20 см друг от друга с общей длиной в 1,75 м. «Ограничительная линия для тренера» (изогнутая линия, которая начинается от линии атаки до конца поля, идет параллельно боковой линии и наводится в 1,75 метра от нее) состоит из 15 см коротких линий, нанесенных в 20 см друг от друга и обозначает ограничение зоны работы тренера.**  1.4. ЗОНЫ И ПРОСТРАНСТВО  1.4.1. *Передняя зона*  На каждом игровом поле передняя зона ограничена осью центральной линии и заднего краем линии атаки.  Предполагается, что передняя зона находится за боковыми линиями до  конца свободной зоны.  1.4.2. *Зона подачи*  Зона подачи занимает пространство в 6 м шириной за каждой задней линией.  Она ограничена снаружи двумя короткими линиями, каждая длиной в 15 см, нанесенные в 20 см за лицевой линией как продолжение боковых линий. И те, и другие короткие линии составляют ширину зоны подачи.  В глубину зона подачи распространяется до конца свободной зоны.  1.4.3. *Зона замены игроков*  Зона замены ограничивается расширением обеих линий атаки до судейского столика.  1.4.4. *Зона замены игрока «Либеро»*  Зона замены игрока «Либеро» является частью свободной зоны на стороне  скамейки команды, ограниченная линией атаки до конца задней линии.  1.4.5. *Зона разминки*  **Для МФВИ на всемирных и официальных соревнованиях, а также зональных чемпионатах, зоны разминки составляет приблизительно 3 х 3 м, расположена с обеих сторон угла скамеек, за пределами свободной зоны, если иное не установлено Техническим делегатом.**  1.4.6. *Штрафная зона*  Штрафная зона приблизительно составляет размер 1 х 1 м и оснащена двумя стульями, расположенными в зоне контроля, за пределами продолжения каждой задней линии. Они могут быть ограничены красной линией шириной в 5 см.  1.5. ТЕМПЕРАТУРА  Минимальная температура не должна быть ниже 10 ° C (50 ° F).  **На всемирных и официальных соревнованиях МФВИ, а также зональных чемпионатах, максимальная температура не должна быть выше 25 ° C (77 ° F) и минимум не ниже 16 ° C (61 ° F).**  1.6. ОСВЕЩЕНИЕ  **На всемирных и официальных соревнованиях МФВИ, а также зональных чемпионатах, освещение на игровом поле должно быть от 1000 до 1500 лк (единиц освещенности), измерение производится на высоте в 1 м над игровой поверхностью.**  2. СЕТКА И СТОЙКИ  2.1. ВЫСОТА СЕТКИ  2.1.1. По вертикали над центральной линией находится сетка, верхняя часть которой установлена на высоте 1,15 м для мужчин и 1,05 м для женщин.  2.1.2. Её высота измеряется от центра игрового поля. Высота сетки над двумя боковыми линиями должна быть одинаковой и должна не превышать официальную высоту более чем на 2 см.  2.2. СТРУКТУРА  Сеть шириной 0,80 м и длиной от 6,50 до 7 метров (с 25 до 50 см с каждой стороны боковых полос), выполнена из черной сетки с ячейками размером в 10 см.  **На всемирных и официальных соревнованиях МФВИ, а также зональных чемпионатах, сетка должна быть длинной в 7 метров.**  В верхней части горизонтальной полосы шириной 7 см, сделанной из двухстороннего белого полотна, прошитого по всей его длине. Каждый край имеет отверстие, через которое проходит шнур, закрепляющий полосу к стойкам для её натяжения.  Внутри полосы находится гибкий кабель, который крепит сетку к стойкам и  держит её натянутой.  В нижней части сетки имеется еще одна горизонтальная полоса шириной 5 см,  подобная верхней полосе, через которую наматывается веревка. Эта веревка  крепит сетку к стойкам и держит ее нижнюю часть натянутой.  3.1. БОКОВЫЕ ПОЛОСЫ  Две белые полосы крепятся вертикально к сетке и помещаются прямо над каждой боковой линией.  Она имеет ширину 5 см и длину 0,80 м и считаются частью сетки.  3.2. Антенны  Антенны представляют собой гибкий стержень длиной 1,60 м и диаметром 10 мм, из стекловолокна или аналогичного материала.  Антенна закрепляется на внешнем краю каждой боковой полосы. Антенн размещается на противоположных сторонах/гранях сетки.  Каждая антенна находится в высоту 80 см над верхней1 части сетки и помечается полосами 10 см контрастного цвета, предпочтительно красного и белого.  Антенны считаются частью сетки и боковыми границами сетки.  3.3. СТОЙКИ  2.2.1. Стойки, поддерживающие сетку, размещены на расстоянии 0,50-1,00 м со стороны боковых линий. Они имеют максимальную высоту 1,25 м и предпочтительно регулируются.  **На всемирных и официальных соревнованиях МФВИ, а также зональных чемпионатах, стойки, поддерживающие сеть, размещаются на расстоянии в 1 м от боковых линий и должны быть выровнены**. Стойки должны быть закреплены в землю, если МФВИ не провела гомологацию на свободное расположение, взвешенные стойки одобрены для соревнований.  2.2.2. Стойки имеют округлую форму и являются гладкими, закрепляются к земле без тросов. Не должно быть опасных или препятствующих предметов.  3.4. ДОПОЛНИТЕЛЬНОЕ ОБОРУДОВАНИЕ  Любое дополнительное оборудование положениями МФВИ.  4. МЯЧИ  4.1. СТАНДАРТЫ  Мяч должен быть сферической формы, выполненный из мягкой кожи или синтетического кожаного чехла с камерой внутри, выполненной из резины или аналогичного материала.  Его цвет может быть однородным светлым цветом или комбинацией цветов.  Синтетический кожаный материал и цветовые комбинации используемых мячей **на всемирных и официальных соревнованиях МФВИ, а также зональных чемпионатах,** должны соответствовать стандартам МФВИ.  Его окружность составляет 65-67 см, а его вес составляет 260-280 г.  Его внутреннее давление должно составлять от 0,300 до 0,325 кг /см² (от 4,26 до 4,61 фунтов на квадратный дюйм) (От 294,3 до 318,82 мбар или гПа).  4.2. ОДНОРОДНОСТЬ МЯЧЕЙ  Все мячи, используемые в матче, должны иметь одинаковые стандарты в отношении окружности, веса, давления, типа, цвета и т. д.  **Мировые, международные, национальные и соревнования в лигах играются мячами, одобренными МФВИ, если только иное не согласовано с МФВИ.**  4.3. СИСТЕМА ПЯТИ МЯЧЕЙ  **Для всемирных и официальных соревнований МФВИ, а также зональных чемпионатах используется пять мячей. В этом случае шесть человек для подачи мячей расставляются на исходные позиции, по одному на каждом углу свободной зоны и по одну за каждой судьей.**  **ГЛАВА ВТОРАЯ -**  **УЧАСТНИКИ**  **4. КОМАНДЫ**  **4.1. СОСТАВ КОМАНДЫ**  **Команда может состоять максимум из 12 игроков, обладающих международной классификацией со статусом спортивного класса «Подтвержденный» или «Пересмотр», включая максимум двух игроков, классифицированных cо статусом «минимальное поражение» (\* MD / VS2), один тренер, максимум два помощника тренера, один терапевт команды и один**  **врач.**  **\* Примечание:** *с 1 января 2018 года новые Правила по классификации МФВИ, которые должны быть в соответствии с Положениями МПК, термины D и MD будут переименуются в VS1 и VS2 соответственно.*  Только те, кто указан в протоколе, как правило, могут находиться на соревновании/контрольной площадке и принимать участие в официальной разминке и в матче.  **Менеджер команды или журналист команды не могут сидеть на или за скамейкой в ​​контрольной площадке.**  **Для всемирных и официальных соревнований МФВИ, а также на зональных чемпионатах врач и терапевт команды должен быть частью официальной делегации и аккредитован заранее Медицинским отделом МФВИ.**  4.1.1. Один из игроков, кроме «Либеро», должен быть капитаном команды, который указывается в протоколе соревнований.  4.1.2. Только игроки, зарегистрированные в протоколе, могут выйти на площадку и принимать участие в матче. После того как тренер и капитан команды подписали протокол, (список команд для электронного протокола) зарегистрированные игроки не могут быть заменены.  **4.2. РАСПОЛОЖЕНИЕ КОМАНДЫ**  4.2.1. Игроки, не участвующие в игре, должны либо сидеть на скамейке команды, либо быть в зоне их разминки. Тренер и другие члены команды сидят на скамейке, но могут временно покидать её.  Скамейки для команд расположены рядом с столом секретаря, за пределами свободной зоны.  4.2.2. Только члены из состава команды могут сидеть на скамейке во время матча и участвовать в официальной разминке.  4.2.3. Игроки, не находящиеся в игре, могут разминаться без мячей следующим образом:  4.2.3.1. во время игры: в зоне разминки;  4.2.3.2. во время тайм-аутов и технических тайм-аутов: в свободной зоне  за игровым полем.  4.2.4. В перерывах между сетами, игроки могут разминаться, используя мячи в пределах своей собственной свободной зоны. Во время длительного перерыва между сетами 2 и 3 (если они используются), игроки могут также использовать свое игровое поле, если оно не используется для развлекательной программы.  4.3. ЭКИПИРОВКА  Экипировка игрока состоит из майки, шорт или длинных брюк, носков (униформа) и спортивной обуви. Игроки могут играть без обуви.  Игрокам разрешается носить плотно прилегающее компрессионное белье под игровыми шортами, при условии, что они:  i) не больше, чем шорты,  ii) имеют тот же цвет, что и шорты, или белые или черные, или нейтрального цвета и  iii) игроки команды, играющие в шортах, используют одинаковый тип/ набор одежды.  Компрессионное белье, без подкладки, можно носить под длинными брюками. Члены команды, играющие в длинных штанах, должны использовать одинаковые тип/набор одежды.  Игрокам не разрешается сидеть на толстом материале или носить специально толстые шорты или брюки.  4.3.1. Цвет и дизайн для маек, шорт, длинных брюк, компрессионной одежды и носков должен быть одинаковым для команды (кроме Либеро). Форма должна быть чистой.  4.3.2. Обувь должна быть легкой и гибкой с резиновыми или композитными подошвами без пятки.  **Для всемирных и официальных соревнований МФВИ, а также на зональных чемпионатах, запрещено носить обувь с маркировкой подошвы.**  4.3.3. Майки игроков должны быть пронумерованы от 1 до 20.  4.3.3.1. Номер должен быть размещен на майке спереди и со спины. Цвет и яркость номеров должны быть в контрасте с цветом и яркостью майки.  4.3.3.2. Номер должен быть не менее 15 см в высоту на груди и минимум 20 см в высоту на спине. Полоса, формирующая числа должна быть не менее 2 см в ширину.  4.3.4. Капитан команды должен иметь на своем/своей майке полосу шириной 8 x 2 см, подчеркивая номер на груди.  4.3.5. Запрещается носить форму цвета, отличного от формы других игроков команды (кроме Либеро) и/или без официального номера.  4.4. ЗАМЕНА ЭКИПИРОВКИ  Главный судья может разрешить одного или нескольких игроков:  4.4.1. играть без обуви,  **Для всемирных и официальных соревнований МФВИ, а также на зональных чемпионатах, запрещено играть босиком (без носок).**  4.4.2. поменять мокрую или поврежденную униформу между сетами или после замены при условии, что цвет, дизайн и номер новая формы является одинаковым,  4.4.3. играть в тренировочных костюмах в холодную погоду, при условии, что они одного и того же цвета, и дизайна для всей команды (кроме Либеро) и пронумерованы в соответствии с правилом 4.3.3.  4.5. ЗАПРЕЩЕННЫЕ ОБЪЕКТЫ  4.5.1. Запрещается носить предметы, которые могут причинить вред, или дать  несправедливое искусственное преимущество игроку. Можно носить повязки, но все, что может быть опасно, не допускается.  4.5.2. Игроки могут носить очки или линзы на свой страх и риск  4.5.3. Компрессионные подушечки (прочные средства защиты от травм, например, наколенные и локтевые колодки) можно носить для защиты или поддержки. Эти средства должны быть того же цвета, что и соответствующая часть формы. Также могут использоваться черные, белые или нейтральные цвета, но одинаковые для всей команды.  5. ЛИДЕРЫ КОМАНД  И капитан команды, и тренер несут ответственность за поведение и дисциплину членов их команды.  Игрок «Либеро» не может быть капитаном команды или капитаном игры.  5.1. КАПИТАН  5.1.1. Перед матчем капитан команды подписывает протокол и представляет свою команду при жеребьевке.  5.1.2. Во время матча и во время нахождения на игровом поле капитан команды  является капитаном игры. Когда капитан команды не находится на площадке, тренер или капитан команды должен назначить другого игрока на площадке, но не игрока «Либеро», чтобы взять на себя роль капитана игры. Этот капитан игры выполняет свои обязанности до тех пор, пока он не будет заменен, или  капитан команды возвращается в игру, или заканчивается сет.  Когда мяч выходит из игры, только капитану игры разрешено говорить с судьями:  5.1.2.1. просить разъяснения по поводу применения или толкования Правил, а также направлять запросы или вопросы его/её напарников. Если капитан игры не согласен с объяснением первого судьи, он может выбрать протест против такого решения и сразу указывает на первого судья, что он/она оставляет за собой право зарегистрировать официальный протест в протоколе в конце матча;  5.1.2.2. запрашивать разрешение:  а) поменять всю или часть экипировки,  б) проверить позиции команды,  c) проверить пол, сетку, мяч и т.д .;  5.1.2.3. в отсутствие тренера, запрашивать тайм-ауты и замены.  5.1.3. *В конце матча капитан команды:*  5.1.3.1. выражает благодарность судье и подписывает протокол, чтобы ратифицировать результат матча;  5.1.3.2. может, когда это своевременно сообщается первому судье, подтверждать и записывать в протоколе официальный протест в отношении применения или толкования правил судьей.  **Для всемирных и официальных соревнований МФВИ, а также на зональных чемпионатах, любой протест должен быть написан на английском языке.**  5.2. ТРЕНЕР  5.2.1. На протяжении всего матча тренер проводит игру своей команды с внешней стороны игрового поля. Он выбирает стартовые составы, меняет игроков и берет тайм-ауты. В этих вопросах он/она контактирует с официальным лицом - вторым судьей.  5.2.2. *Перед матчем* тренер записывает или проверяет имена и номера игроков в протокольном списке команды, а затем подписывает его.  5.2.3. *Во время матча тренер:*  5.2.3.1. до каждого сета, предоставляет второму судье или судье за протоколом стартовый состав, должным образом заполненный и подписанный;  5.2.3.2. сидит на скамейке команды, ближайшим к судье за протоколом, и может покидать скамейку;  5.2.3.3. запрашивать тайм-ауты и замены;  5.2.3.4. может, как и другие члены команды, давать указания игрокам на площадке. Тренер может дать эти указания, стоя или передвигаясь в свободной зоне перед скамейкой своей команды от линии атаки до зоны разминки, не мешая проведению или задерживая матч.  **Для всемирных и официальных соревнований МФВИ, а также на зональных чемпионатах,** тренер выполняет свои функции в границах «линии ограничения для тренера» на протяжении всего матча.  5.3. ПОМОЩНИК ТРЕНЕРА  5.3.1. Помощник тренера сидит на скамейке команды, но не имеет права вмешиваться в матч.  5.3.2. Если тренер должен покинуть свою команду по любой причине, включая санкции, но считая участие в матче в качестве игрока, помощник тренера может выполнять функции тренера на время его отсутствия, после подтверждения судье капитаном игры  **ГЛАВЕ - ТРЕТЬЯ**  **ИГРОВОЙ ФОРМАТ**  6. НАЧИСЛЕНИЕ ОЧКОВ, ПОБЕДА В СЕТЕ И МАТЧЕ  6.1. НАЧИСЛЕНИЕ ОЧКОВ  6.1.1. *Очки*  Команда зарабатывает очко при:  6.1.1.1. успешном попадании мячом о поверхность игрового поле противника;  6.1.1.2 совершении ошибки противоположной команды;  6.1.1.3. получении штрафа противоположной команды.  6.1.2. *Ошибка*  Команда совершает ошибку, делая игровое действие противоречащее Правилам (или нарушая их каким-то другим способом). Судьи присуждает ошибку и определяет последствия в соответствии с Правилами:  6.1.2.1. если две или более ошибки совершаются последовательно, засчитывается только первая,  6.1.2.2. если одновременно противники совершают две или более ошибки, присуждается ДВОЙНАЯ ОШИБКА, и розыгрыш переигрывается.  6.1.3. Розыгрыш и Завершенный розыгрыш  Розыгрыш - это последовательность игровых действий с момента подачи мяча подающим до того, как мяч не выйдет из игры. Завершенный розыгрыш - это последовательность игровых действий, которые приводят к присуждению очка.  Это включает:  - присуждение штрафа  - потеря подачи для подачи мяча после истечения временного лимита.  6.1.3.1. Если подающая команда выигрывает розыгрыш, она набирает очко и продолжает подавать.  6.1.3.2. Если принимающая команда выигрывает розыгрыш, то она набирвает очко, и право подачи переходит к ней.  6.2. ПОБЕДА В СЕТЕ  Сет (кроме решающего, 5-го сета) выигрывает команда, которая первая набрала 25 очков с минимальным преимуществом в два очка. В случае равного счета 24-24, игра продолжается до достижения разницы в счете в два очка (26-24; 27-25; ...).  6.3. ПОБЕДА В МАТЧЕ  6.3.1. Матч выигрывает команда, которая побеждает в трех сетах.  6.3.2. В случае ничьи в сетах 2-2, решающий сет (5-й) играется до 15 очков до минимальной разницы в 2 очка.  6.4. ОТСУТСТВИЕ И НЕПОЛНЫЙ СОСТАВ КОМАНДЫ  6.4.1. Если команда отказывается играть после вызова на площадку, объявляется её неявка и матч утверждается с результатом 0-3 и со счетом 0-25 в каждом сете в пользу противника.  6.4.2. Команда, которая без объяснения причин не выходит на игровое поле вовремя, то такая команда объявляется проигравшей матч с тем же результатом, что и указано в Правиле 6.4.1.  6.4.3. Команда, объявленная с неполным составом в сете или матче, считается проигравшей в сете или матче. Противоположная команда набирает очки или очки и сеты, необходимые для победы в сете или в матче. Неполная команда сохраняет свои очки и сеты.  7. СТРУКТУРА ИГРЫ  7.1. ЖЕРЕБЬЕВКА  Перед матчем, Главный судья бросает жребий, чтобы определить право первой подачи и стороны игрового поля для команд в первом сете.  При проведении решающего сета, вновь бросается жребий.  7.1.1. Жребий бросается в присутствии двух капитанов команд.  7.1.2. Победитель жеребьевки выбирает:  ЛИБО  7.1.2.1. право на подачу или приеме подачи,  ИЛИ  7.1.2.2. сторону игрового поля.  Проигравший воспользуется оставшимся выбором.  7.1.3. В случае последовательных разминок команда, у которой есть право первой подачи производит первую смену у сетки.  7.2. ОФИЦИАЛЬНАЯ РАЗМИНКА  7.2.1. Перед матчем, если команды ранее имели возможность воспользоваться игровым полем, они имеют право на 6-минутную разминку вместе у сетки; если нет, то до 10 минут.  **На всемирных и официальных соревнованиях МФВИ, а также на зональных чемпионатах, команды имеют право на десятиминутную общую разминку у сетки.**  7.2.2. Если капитан запрашивает раздельные (последовательные) разминки у сетки, команды могут провести её по 3 или по 5 минут каждая.  **Для всемирных и официальных соревнований МФВИ, а также на зональных чемпионатах, команды имеют право на пятиминутную отдельную разминку у сетки.**  7.2.3. В случае последовательных разминок команда, у которой право первой подачи производит первую смену у сетки.  7.3. СТАРТОВЫЙ СОСТАВ КОМАНДЫ  7.3.1. Шесть игроков на площадке могут состоять максимум из одного игрока с «минимальным поражением» (\*MD / VS2). Если «Либеро» находится на поле, то все шесть игроков также должны соответствовать этому требованию.  **\*Примечание:** с 1 января 2018 года в рамках новых правил по классификации МФВИ, которые должны соответствовать Положениям МПК, термины D и MD будут переименованы в VS1 и VS2 соответственно.  Стартовый состав команды указывает порядок смены игроков на площадке. Этот порядок должен сохраняться на протяжении всего сета.  7.3.2. Перед началом каждого сета тренер должен представить стартовый состав  его/ее команды в стартовом листе или через электронное устройство, если применяется. Лист представляется, должным образом заполненный и подписанный, второму судье или протоколисту - или электронным образом отправляется непосредственно на электронный счетчик.  7.3.3. Игроки, которые не входят в стартовый состав в сете, являются игроками замены в этом сете (за исключением игрока «Либеро»).  7.3.4. После того, как стартовый лист предоставлен второму судье или  протоколисту, никакие изменения в стартовом составе не допускаются без стандартной замены.  7.3.5. Расхождения в игровой позиции игрока на поле и в стартовом листе рассматриваются следующим образом:  7.3.5.1. когда такое расхождение обнаруживается до начала сета, позиции игроков должны быть выполнены в соответствии с таковыми в стартовом листе - санкция не применяется;  7.3.5.2. когда до начала сета выявляется нахождение игрока на площадке не заявленного в стартовом листе данного сета, этот игрок должен быть заменен в соответствии со списком стартового листа - санкция не применяется;  7.3.5.3. однако, если тренер хочет оставить такого незарегистрированного игрока (ов) на площадке, он/она должен запросить обычную замену (и), используя соответствующий жест рукой, что будет затем учитываться в протоколе.  Если расхождение между позицией игрока и стартовым листом выявляются позже, команда, которая совершила ошибку, должна занять позиции, указанные в стартовом листе. Очки у соперников сохраняются, кроме того, они получают очко и право подачи. Все очки, набранные командой с момента ошибки до её обнаружения, аннулируются.  7.3.5.4. Когда игрок оказывается на площадке, но он/она не зарегистрирован в стартовом листе, очки соперников сохраняются, кроме того, они получают очко и право подачи. Команда, которая совершила ошибку, теряет все очки и/или проигрывает сет (0-25), при необходимости, с момента, когда незарегистрированный игрок вошел в игру, и должна предоставить пересмотренный стартовый и выпустить на площадку нового зарегистрированного игрока, на позицию незарегистрированного игрока.  7.4. ПОЗИЦИИ  В момент, когда осуществляется подача мяча, каждая команда должна находиться в пределах своего игрового поля в ротационном порядке (за исключением подающего).  7.4.1. Позиции игроков пронумерованы следующим образом:  7.4.1.1. три игрока вдоль сетки - игроки первого ряда и занимают позиции 4 (спереди-слева), 3 (передний-центральный) и 2 (передний правый);  7.4.1.2. остальные три являются игроками задней линии, занимающие позиции 5 (задний-слева), 6 (задний-центровой) и 1 (задний-справо).  7.4.2. Относительные позиции между игроками:  7.4.2.1. каждый игрок задней линии должен быть расположен дальше от центральной линии, чем соответствующий игрок переднего ряда;  7.4.2.2. игроки первого ряда и игроки заднего ряда, соответственно, должны быть расположены по краям в порядке, указанном в правиле 7.4.1.  7.4.3. Позиции игроков определяются и контролируются в соответствии с положением их ягодиц, контактирующих с поверхностью площадки, следующим образом:  7.4.3.1. каждый игрок переднего рядя должен быть расположен ближе к центральной линии, чем игрок соответствующего заднего ряда;  7.4.3.2. каждый правый (левый) боковой игрок должен быть расположен ближе хотя бы частично к правой (левой) боковой линии, чем игрок центральной линии в их ряду.  7.4.4. После того, как удара на подачу, игроки могут перемещаться и занимать любые положение на их игровом поле и свободную зону.  7.5. ПОЗИЦИОННАЯ ОШИБКА  7.5.1. Команда совершает позиционную ошибку, если какой-либо игрок не находится в правильной позиции на момент подачи мяча. Когда игрок находится на площадке путем совершения некорректной замены и производится переигровка, это обстоятельство рассматривается как позиционная ошибка вследствие некорректной замены.  7.5.2. Если подающий совершает ошибку при подаче в момент удара мяча,  ошибка при подаче засчитается до позиционной ошибкой.  7.5.3. Если подача становится ошибочной после удара мяча, то в первую очередь учитывается позиционная ошибка.  7.5.4. Позиционная ошибка приводит к следующим последствиям:  7.5.4.1. команда штрафуется присуждением очка сопернику и предоставлением право подачи сопернику;  7.5.4.2. игроков занимают соответствующие позиции.  7.6. СМЕНА ПОЗИЦИИ  7.6.1. Порядок смены позиции определяется стартовым составом команды и контролируется при подаче и позиции игроков в сете.  7.6.2. Когда принимающая подачу команда получает право подавать, ее игроки  перемещаются в другую позицию на своем игровом поле по часовой стрелке: игрок в позиции 2 перемещается на позицию 1 для подачи, игрок в позиции 1 перемещается на позицию 6 и т. д.  7.7. ОШИБКА ПРИ СМЕНЕ ПОЗИЦИИ  7.7.1. Ошибка при смене позиции происходит, когда ПОДАЧА осуществляется не в установленном порядке. Это приводит к следующим последствиям:  7.7.1.1. судья-протоколист останавливает игру посредством звукового сигнала; команда-соперник получает очко и право следующей подачи;  Если ошибка при смене позиции выявляется только после завершения розыгрыша, который начался с ошибки, противнику присуждается только одно очко, независимо от результата розыгрыша мяча.  7.7.1.2. необходимо восстановить правильный порядок смены позиции игроков.  7.7.2. Кроме того, судья-протоколист должен определить точный момент, когда была совершена ошибка, и все баллы, набранные впоследствии командой, которая совершила ошибку, аннулируются. Очки, набранные командой-противником, сохраняются.  Если этот момент не может быть определен, в таком случае никакая отмена очков не применяется, а присуждение одного очка и право подачи команде-противнику остается единственной санкцией.  **ГЛАВА ЧЕТВЕРТАЯ -**  **ИГРОВЫЕ ДЕЙСТВИЯ**  8. СТРУКТУРА ИГРЫ  8.1. МЯЧ В ИГРЕ  Мяч находится в игре с момента удара мяча при подаче, одобренная первым судьей.  8.2. МЯЧ ВНЕ ИГРЫ  Мяч находится вне игры при ошибке, в момент свистка одним из судей; в отсутствие ошибки, в момент свистка.  8.3. МЯЧ "В ПОЛЕ"  Мяч «В ПОЛЕ», если в любой момент его контакта с полом некоторые часть МЯЧА касается игрового поля, включая ограничительные линии.  8.4. МЯЧ " В АУТЕ"  Мяч «В АУТЕ», когда:  8.4.1. любая часть мяча, которая контактируют с полом, оказалась полностью за линией разметки;  8.4.2. касается объекта за пределами игрового поля, потолка или человека, находящегося вне игры;  8.4.3. касается антенны, веревок, стоек или самой сетки за боковыми полосами;  8.4.4. пересекает вертикальную плоскость сетки частично, либо полностью за пределами игрового пространства, за исключением случаев, предусмотренных Правилом 10.1.2;  8.4.5. полностью проходит под сеткой.  9. ИГРА В МЯЧ  Каждая команда должна играть на своем игровом поле и пространстве (исключение Правило 10.1.2). Однако мяч может быть отбит за пределами собственной свободной зоны.  9.1. ОТБИВАНИЯ КОМАНДНЫ  Удар - это любой контакт с мячом игрока в игре.  Команда имеет право на максимум три удара (в дополнение к блокировке), для возврата мяча. Если совершается больше ударов, то команда совершает ошибку  «ЧЕТЫРЕ УДАРА».  9.1.1. *Последовательность контактов с мячом*  Игрок не может ударить по мячу два раза подряд (за исключением Правил 9.2.3, 14.2 и 14.4.2).  9.1.2. *Одновременные контакты с мячом*  Два или три игрока могут коснуться мяча одновременно.  9.1.2.1. Когда два (три) игрока одной команды одновременно касаются мяча, это  считаются за два (или три) удара (за исключением блокировки). Если они достигают мяча, но только один из них касается его, то это считается за один удар. Столкновение игроков не является ошибкой.  9.1.2.2. Когда два противника одновременно касаются мяча над сеткой и мяч остается в игре, команда, получившая мяч, имеет право еще трех ударов по мячу. Если мяч выходит «в аут», это считается ошибкой команды на противоположной стороне.  9.1.2.3. Если одновременные удары двух противников над сеткой приводит к «УДЕРЖАНИЮ МЯЧА», это «ДВОЙНАЯ ОШИБКА», и осуществляется переигровка.  Однако допускается короткое удержание, когда двойной контакт не останавливает ход игры.  9.1.3. *Помощь при ударе*  В игровой зоне игроку не разрешается получать или использовать помощь от игрока его команды или любой структуры/объекта для того, чтобы совершить удар по мячу.  Тем не менее, игрок, который намеревается совершить ошибку (касание сетки и т. д.) может быть остановлен или сдержан товарищем по команде.  9.2. ХАРАКТЕРИСТИКИ УДАРА  9.2.1. Мяч может касаться любой части тела.  9.2.2. Мяч не должен быть пойман и/или брошен. Он может быть отбит в любом  направление.  9.2.3. Мяч может касаться различных частей тела, при условии, что эти касания происходят одновременно.  Исключения:  9.2.3.1. при блокировке последовательные касания могут быть сделаны одним или несколькими игроками при условии, что они совершаются во время одного действия;  9.2.3.2. при первом ударе команды мяч может касаться различных частей тела, при условии, что касания происходят во время одного действия.  9.3. ОШИБКИ ПРИ ИГРЕ В МЯЧ  9.3.1. ЧЕТЫРЕ УДАРА: команда четыре раза отбивает мяч, прежде чем вернуть его.  9.3.2. ПОМОЩЬ ПРИ УДАРЕ: игрок получает помощь или воспользуется помощью игрока из его команды или любой структуры/объекта для того, чтобы совершить удар по мячу в игровой зоне.  9.3.3. УДЕРЖАНИЕ МЯЧА: мяч пойман и/или брошен; не отбивается при ударе.  9.3.4. ДВОЙНОЕ КАСАНИЕ: игрок дважды касается мяча или мяч последовательно касается любой части его тела.  9.3.5. ПОДЪЕМ: часть тела игрока от ягодиц и до плеч отрывается от игрового поля во время игры. Исключение Правило 9.4.1.  9.4. КОНТАКТ С ПЛОЩАДКОЙ  9.4.1. Во время игры игроки должны касаться поверхности игровой площадки некоторой частью тела от ягодиц и до плеч. Подъем разрешен на задней линии при игре в мяч в обороне, если касание мяча происходит, когда мяч находится в положении не выше верхней части сетки.  9.4.2. вставать, поднимать тело или шагать запрещается.  10. МЯЧ У СЕТКИ  10.1. МЯЧ ПРИ ИГРЕ ЧЕРЕЗ СЕТКУ  10.1.1. Мяч, отправленный на игровое поле соперника, должен пройти над сеткой в пределах игрового пространства. Игровое пространство является частью вертикальной плоскости сетки ограниченное следующим образом:  10.1.1.1. в нижней части, по верхней границе сетки;  10.1.1.2. по бокам, антеннами и их предполагаемыми пределами;  10.1.1.3. в верхней части, по потолку.  10.1.2. Мяч, который пересекает плоскость сетки в свободную зону противника  полностью или частично через внешнее пространство, может быть разыгран отбиваниями команды, при условии, что:  10.1.2.1. игрок за касается игрового поля противника;  10.1.2.2. мяч, отбитый назад, снова пересекает плоскость сетки полностью или частично через внешнее пространство с той же стороны игрового поля.  Противоположная команда не может препятствовать такому действию.  10.1.3. Мяч, который движется в сторону игрового поля соперника через нижнюю часть находится в игре до момента, когда он полностью пересечет вертикальную плоскость сетки.  10.2. МЯЧ, КОСНУВШИЙСЯ СЕТКИ  При пересечении сетки мяч может её коснуться.  10.3. МЫЧ В СЕТКЕ  10.3.1. Мяч, оказавшийся в сетке, может быть отбит не более, чем тремя ударами команды.  10.3.2. Если мяч разрывает петлю сетки или срывает ее, розыгрыш отменяется и осуществляется переигровка.  11. ИГРОК У СЕТКИ  11.1. ИГРА НАД СЕТКОЙ  11.1.1. При блоке игрок может касаться мяча над сеткой, при условии  что он/она не мешает игре соперника до или во время совершения атакующих действий последнего.  11.1.2. После атакующего отбивания мяча игрок разрешается поднимать свою руку над сеткой, при условии, что касание был сделано на его игровом пространстве.  11.2. ИГРА ПОД СЕТКОЙ  11.2.1. Допускаются заступы под сеткой на игровое поле противоположной команды, при условии, что это не мешает игре противника.  11.2.2. допускается касание игрового поля противника за пределами центральной линии любой частью тела при условии, что это не мешает игре оппонента.  11.2.3. Игрок может заступать на игровое поле противника после того, как мяч вышел из игры.  11.2.4. Игроки могут заступать на свободную зону противника при условии, что  они не мешают игре оппонента.  11.3. КАСАНИЕ СЕТКИ  11.3.1. Касание сетки игроком не является ошибкой, если это происходит не вовремя игры и не связано с игровым моментом.  11.3.2. Игроки могут касаться стойки, веревок или любого другого объекта за пределами антенны, включая саму сетку, при условии, что это происходит не вовремя игры и не связано с игровым моментом.  11.3.3. Когда мяч оказывается в сетке и это приводит к касанию игрока противоположной команды, ошибкой данное действие не считается.  11.4. ОШИБКИ ИГРОКА У СЕТКИ  11.4.1. Игрок касается мяча или противника в пространстве команды-соперника  до или во время его атаки.  11.4.2. Игрок мешает игре соперника, заступая на пространство соперничающей команды под сеткой.  11.4.3. Игрок заступает на игровое поле соперника, мешая игре соперника.  11.4.4. Игрок мешает игре соперника посредством (среди всего прочего):  • касания верхней полосы сетки между антеннами или самой антенны во время действий при игре в мяч или попытки игры в мяч  • использования сетки между антеннами в качестве опоры или стабилизации  одновременно при игре в мяч  • создания преимущества перед противником, касаясь сетки  • совершения действий, которые препятствуют попытке соперника сыграть в мяч  • задержки/удержания у сетки  Любой игрок, близкий к мячу при его розыгрыше, и который пытается сыграть в мяч, считается игроком, играющим в мяч, даже если он его не касается.  Однако касание сетки за пределами антенны не считается ошибкой (за исключением Правила 9.1.3).  12. ПОДАЧА  Подача - это действие по вводу мяча в игру задним правым игроком, расположенного в зоне подачи.  12.1. ПЕРВАЯ ПОДАЧА В СЕТЕ  12.1.1. Первая подача в первом сете, а также в решающем пятом сете выполняется командой, определяемой жребием.  12.1.2. Другие сеты будут с подачи команды, которая не выполняла подачу первой в предыдущем сете.  12.2. ПОРЯДОК ПОДАЧИ  12.2.1. Игроки должны следовать порядку подачи, записанному в стартовом листе.  12.2.2. После первой подачи в сете, следующий игрок для подачи определяется следующим образом:  12.2.2.1. когда подающая команда выигрывает розыгрыш, игрок (или его/ ее заменяющий игрок), который подвал ранее, снова осуществляет подачу;  12.2.2.2. когда принимающая команда выигрывает розыгрыш, она получает право на подачу и производит смену позиций (ротацию) до момента подачи. Игрок, который перемещается из позиция передне-правого игрока на позицию заднего правого осуществляет подачу.  12.3. РАЗРЕШЕНИЕ НА ПОДАЧУ  Главный судья разрешает совершить подачу, проверив, что обе команды готовы к игре и что подающий владеет мячом.  12.4. ВЫПОЛНЕНИЕ ПОДАЧИ  12.4.1. По мячу должен быть совершен удар одной рукой или любой частью руки после того как подбрасывается или выпускается из руки (рук).  12.4.2. Допускается только один бросок или выпуск мяча из руки (рук). Допускается дриблинг или перемещение мяча в руках.  12.4.3. В момент удара при подаче, ягодицы подающего не должны касаться поля (включая заднюю линию) или пола за пределами зоны подачи. Ступня (ступни) подающего, нога (ноги) или рука (и) могут касаться площадки и/или свободной зоны за пределами зоны подачи.  После удара он/она может выходить за пределы зоны подачи или передвигаться в пределах игрового поля.  12.4.4. Подающий должен ударить по мячу в течение 8 секунд после того, как Главный судья даст свисток для подачи.  12.4.5. Подача, выполненная до свистка судьи, отменяется и осуществляется переподача.  12.5. ЗАСЛОНЕНИЕ  12.5.1. Игроки подающей команды не должны мешать сопернику, посредством индивидуального или коллективного заслонения визуального контакта подающего и траектории полета мяча.  12.5.2. Игрок или группа игроков, подающей команды осуществляют заслонение, размахивая руками или раскачивании, во время выполнения подачи или сидя объединившись в группу, и при этом закрывая как подающего, так и траекторию полета мяча до того, как мяч достигнет вертикальной плоскости сетки.  12.6. ОШИБКИ ПРИ ПОДАЧЕ  12.6.1. *Ошибки при подаче*  Следующие ошибки приводят к переходу подачи, даже если команда соперника не заняла соответствующие позиции. Подающий:  12.6.1.1. нарушает порядок подачи;  12.6.1.2. не выполняет подачу должным образом;  12.6.1.3. поднимает ягодицы.  12.6.2. Ошибки при ударе мяча на подачу  После правильного удара мяча подача становится некорректной (если только игрок находится вне своей позиции), в случае если мяч:  12.6.2.1. касается игрока подающей команды или полностью не пересекает вертикальную плоскость сетки через створ сетки;  12.6.2.2. уходит «в аут»;  12.6.2.3. проходит над игровым пространством.  12.7. ОШИБКИ ПРИ ПОДЧЕ И ПОЗИЦИОННЫЕ ОШИБКИ  12.7.1. Если подающий совершает ошибку в момент удара мяча для подачи (неправильное выполнение, неправильный порядок смены позиций игроков и т. д.) и команда соперника не заняла соответствующие позиции, это является ошибкой при подаче, которая санкционируется.  12.7.2. Вместо этого, если выполнение подачи было правильным, но впоследствии становится некорректным (мяч уходит в «аут», проходит над игровым пространством и т. д.), позиционная ошибка засчитывается первой и санкционируется.  13. АТАКУЮЩИЕ ДЕЙСТВИЯ  13.1. ОПИСАНИЕ АТАКУЮЩИХ ДЕЙСТВИЙ  13.1.1. Все действия, которые направляют мяч в сторону соперника, за исключением подачи и блока, рассматриваются как атакующие действия.  13.1.2. Во время атаки разрешается совершение наклона только в том случае, если мяч чисто отбивается, а не ловиться или выбрасывается.  13.1.3. Атакующие действия завершаются в момент, когда мяч полностью пересекает вертикальную плоскость сетки или касается соперником.  13.1.4. Допускается атаковать при подаче соперника  13.2. ОГРАНИЧЕНИЯ ПРИ АТАКУЮЩИХ ДЕЙСТВИЯХ  13.2.1. Игрок передней линии может совершить атакующий удар на любой высоты, при условии, что контакт с мячом был сделан в пределах собственного игрового пространства игрока.  13.2.2. Игрок задней линии может совершить атакующий удар на любой высоте за передней линией атаки:  13.2.2.1. при его/ее ударе, ягодицы игрока не должны касаться, ни пересекать линию атаки;  13.2.2.2. после его/ее удара игрок может cсместиться в переднюю зону.  13.2.3. Игрок задней линии может также совершать атаку с передней линии, если в момент касания мяча, он находился ниже верхней части сетки.  13.3. ОШИБКИ ПРИ АТАКУЮЩЕМ УДАРЕ  13.3.1. Игрок совершает отбивание мяча в сторону игрового поля противоположной команды.  13.3.2. Игрок совершает отбивания мяча в «аут».    13.3.3. Игрок с задней линии завершает атаку с передней линии, если на момент удара мяч полностью был в положении выше верхней части сетки.  13.3.4. Игрок поднимает свои ягодицы в тот момент, когда он/она совершает удар по мячу.  13.3.5. Игрок «Либеро» завершает атаку, если в момент удара мяч полностью был в положении выше верхней части сетки.  13.3.6. Игрок завершает атакующий удар из положения выше верхней части сетки, когда мяч принимается верхней передачей от игрока «либеро», находящегося в его/ее передней зоне.  14. БЛОК  14.1. Блокировка  14.1.1. Блокировка - это действие игроков, расположенных близко к сетке, направленное на отбивания мяча при его ударе соперником, выполненное над сеткой, вне зависимости от высоты соприкосновения с мячом. Только игроки передней линии могут выполнять блокировку, но в момент контакта с мячом, часть тела должна быть выше верхней части сетки.  14.1.2*. Попытка блока*  Попытка блока - это блокирующее действие без касания мяча.  14.1.3. *Выполнение блока*  Блок считается выполненным всякий раз, когда мяч касается блокирующего игрока.  14.1.4. *Коллективный блок*  Коллективный блок выполняется двумя или тремя игроками, расположенными близко друг к другу и выполняется, когда один из них касается мяча.  14.2. КОНТАКТ ПРИ БЛОКЕ  Последовательные (быстрые и непрерывные) касания могут возникать у одного или более блокирующих игроков при условии, что они выполнены во время одного действия.  14.3. БЛОКИРОВКА В ЗОНЕ СОПЕРНИКА  При блоке игрок может поместить свои руки и кисти за сетку при условии, что это действие не мешает игре соперника. Таким образом, не разрешается касаться мяча за сеткой до тех пор, пока противник не совершил по нему атакующий удар.  14,4. БЛОК И ОТБИВАНИЯ КОМАНДЫ  14.4.1. Касание при блоке не считается отбиванием команды. Следовательно, после касания при блоке, команда имеет право на три отбивания, чтобы вернуть мяч.  14.4.2. Первое отбивание после блока может быть выполнено любым игроком,  в том числе тем, кто коснулся мяча во время блока.  14.5. БЛОКИРОВКА ПОДАЧИ  Разрешено блокировать подачу соперника.  14.6. ОШИБКИ ПРИ БЛОКЕ  14.6.1. Блокирующий игрок касается мяча в зоне соперника либо до  или одновременно с атакующим ударом соперника.  14.6.2. Игрок задней линии или «Либеро» выполняет блок или участвует в выполнении блока.  14.6.3. Блокирующий игрок поднимает свои ягодицы, при игре в мяч или  при участии в блоке  14.6.4. Мяч отправляется «в аут» при блоке.  14.6.5. Блокировка мяча в зоне соперника с внешней стороны антенны.  14.6.6. Игрок «Либеро» пытается выполнить индивидуальный или коллективный блок.  **ГЛАВА ПЯТАЯ -**  **ОСТАНОВКИ, ИНТЕРВАЛЫ И ЗАДЕРЖКИ**  15. РЕГУЛЯРНЫЕ ОСТАНОВКИ ИГРЫ  Остановка - это промежуток времени между одним завершенным розыгрышем мяча и свистком первого судьи для совершения следующей подачи.  Единственными регулярными остановками игры являются ТАЙМ-АУТЫ и ЗАМЕНЫ.  15.1. КОЛИЧЕСТВО РЕГУЛЯРНЫХ ОСТАНОВОК  Каждая команда может запросить максимум два тайм-аута и совершить шесть замен за сет.  **На всемирных и официальных соревнованиях МФВИ, МФВИ может сократить, на один, количество состава команды и/или Технических тайм-аутов в соответствии со спонсорскими, маркетинговыми и вещательными соглашениями.**  15.2. ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЬ РЕГУЛЯРНЫХ ОСТАНОВОК ИГРЫ  15.2.1. Запрос на один или два тайм-аута и один запрос на замену от любой команда может последовать друг за другом в рамках одной остановки.  15.2.2. Однако, одна команда не может делать последовательные запросы  для замены в рамках одной остановки. Два или более игроков могут быть заменены единовременно в рамках одного и того же запроса.  15.2.3. Между двумя отдельными запросами замены игроков от одной и той же команды должен пройти один розыгрыш мяча (исключение: вынужденная замена из-за травмы или удаления/дисквалификации 15.5.2, 15.7, 15.8).  15.3. ЗАПРОСЫ НА РЕГУЛЯРНЫЕ ОСТАНОВКИ ИГРЫ  15.3.1. Регулярные остановки игры могут запрашиваться тренером или в отсутствие тренера капитаном игры и только ими.  15.3.2. Разрешается замена игрока до начала сета и фиксируется как регулярная замена в этом сете.  15.4. ТАЙМ\_АУТЫ И ТЕХНИЧЕСКИЕ ТАЙМ-АУТЫ  15.4.1. Запросы на тайм-аут должны быть сделаны, показывая соответствующий жест рукой, когда мяч находится вне игры и перед свистком на подачу.  Все запрошенные тайм-ауты продолжаются 30 секунд.  **На всемирных и официальных соревнованиях МФВИ, а также на зональных чемпионатах, является обязательным использование звукового сигнала и жеста рукой для запроса на получение тайм-аута.**  **На всемирных и официальных соревнованиях МФВИ, а также на зональных чемпионатах, в сетах с 1 по 4, применяются автоматически два дополнительных 60-секундных «Технических тайм-аута», когда ведущая в счете команда набирает 8-ое и 16-ое очко.**  **В решающем (5-м) сете «технические тайм-ауты» не применяются; только два тайм-аута продолжительностью по 30 секунд могут быть запрошены каждой командой.**  15.4.2. Во время всех тайм-аутов (включая технические тайм-ауты) игроки в поле должны подойти к свободной зоне возле своей скамьи.  15.5. ЗАМЕНА  15.5.1. Замена - это акт, посредством которого игрок, кроме игрока «Либеро» или его/ее заменяющий игрок, после того, как он был зафиксирован судьей-протоколистом, входит в игру, чтобы занять позицию другого игрока, который  должен покинуть игровое поле в этот момент.  15.5.2. Когда замена инициируется в связи с травмой игрока это сопровождается соответствующим жестом руки тренера (или капитана игры).  15.6. ОГРАНИЧЕНИЕ ЗАМЕН  15.6.1. Игрок из стартового состава может покинуть игру, но только один раз  за сет и снова войти, но только один раз за сет, и только в его/ее предыдущая позиция в составе.  15.6.2. Замененный игрок может войти в игру вместо игрока стартового состава, но только один раз за сет, и он/она может быть заменен тем же игроком из стартового состава.  15.6.3. Замена, которая приведет к тому, что команда нарушит правила классификации игроков является недопустимой.  15.7. ИСКЛЮЧИТЕЛЬНЫЕ ЗАМЕНЫ  Игрок (кроме игрока «Либеро»), который не может продолжать игру из-за травмы или болезни, должен быть заменен согласно правилам. Если это невозможно, то команде разрешается сделать ИСКЛЮЧИТЕЛЬНУЮ замену вне Правила 15.6. Однако, используя исключительную замену, состав команды должен все равно соответствовать Правилу 7.3.1.  Исключительная замена означает, что любой игрок, который не находится на  игровом поле во время травмы/болезни, за исключением игрока «Либеро», второго игрока «Либеро» или их заменяющего игрока, может заменить в игре пострадавшего игрока. Замененный травмированный/заболевший игрок не может повторно войти в игру.  Исключительная замена не может считаться в любом случае как регулярная замена, но должна быть зафиксирована в протоколе как часть общего количества замен в сете и матче.  15.8. ЗАМЕНА ПРИ УДАЛЕНИИ ИЛИ ДИСКВАЛИФИКАЦИИ  УДАЛЕННЫЙ или ДИСКВАЛИФИЦИРОВАНЫЙ игрок должен быть заменен согласно правилам замены. Если это невозможно, то состав команды объявляется «НЕПОЛНЫМ».  15.9. НЕСАНКЦИОНИРОВАННАЯ ЗАМЕНА  15.9.1. Замена является несанкционированной, если она превышает ограничения, указанные в Правилах 7.3.1 и 15.6 (за исключением случая, предусмотренного Правилом 15.7), или задействовании незарегистрированного игрока.  15.9.2. Когда команда совершила несанкционированную замену, а игра была возобновлена ​​следующая процедура применяется в последствии:  15.9.2.1. команда штрафуется одним очком и переходом права подачи сопернику;  15.9.2.2. замена должна быть возобновлена;  15.9.2.3. очки, набранные командой, совершившей ошибку, будут аннулированы. Очки соперника сохраняются.  15.10. ПРОЦЕДУРА ЗАМЕНЫ  15.10.1. Замены должна выполняться в зоне замены.  15.10.2. Замена длиться только то время, необходимое для записи замены в протоколе и входа и выхода игроков из/в игру.  -  15.10.3a Фактический запрос для замены начинается с момента вход заменяющего игрока (ов) в зону замены, готового к игре, во время остановки. Тренеру не нужно делать сигнал о замене, за исключением случаев, когда замена производится в случае травмы или до начала сета.  15.10.3b Если игрок не готов, замена не предоставляется, и команда санкционируется за задержку.  15.10.3c Запрос на замещение признается и объявляется судьей-протоколистом или вторым судьей, с помощью звукового сигнала или свистка соответственно. Второй судья разрешает замену.  **На всемирных и официальных соревнованиях МФВИ, а также на зональных чемпионатах, пронумерованные таблички используются для облегчения процедуры замена (в том числе при использовании электронных устройств).**  15.10.4. Если команда намеревается сделать одновременно более чем одну замену, все игроки на замену должны войти в зону замены одновременно для совершения единовременной замены этих игроков. В этом случае, замены должны быть сделаны последовательно, одна пара игроков за другой. Если одна или несколько являются несанкционированными, санкционированная замена предоставляется, и несанкционированная отклоняется и подлежит санкционированию команды за задержку.  15.11. НЕКОРРЕКТНЫЕ ЗАПРОСЫ  15.11.1. Некорректно запрашивать остановку игры:  15.11.1.1. во время розыгрыша мяча или в момент, или после свистка на подачу;  15.11.1.2. незарегистрированным членом команды;  15.11.1.3. для второй замены  прерывание, за исключением случаев травмы  играть;  15.2.2,  15.2.3,  16,1,  25.2.2.6  15.11.1.4. после исчерпания санкционированного количества тайм-аутов и  игроков.  15,1  15.11.2. Первый неправильный запрос команды в матче, который не делает  аффект или задержка игры должны быть отклонены  на листе оценки.  16,1,  25.2.2.6  15.11.3. Любой другой неподходящий запрос в матче той же команды  представляет собой задержку.  16.1.4  16. ЗАДЕРЖКА ИГРЫ  16.1. ТИПЫ ЗАДЕРЖЕК  Неправильное действие команды, которая препятствует возобновлению игры считается задержкой и включает, среди прочего:  16.1.1. задержку регулярных остановок игры;  16.1.2. продление остановок, после того команды возобновить игру;  16.1.3. запрос несанкционированной замены;  16.1.4. повтор некорректного запроса;  16.1.5. задержка игры членов команды.  16.2. САНКЦИИ ЗА ЗАДЕРЖКУ  16.2.1. «Предупреждение о задержке» и «штраф за задержку» являются командными санкциями.  16.2.1.1.Санкции за задержку остаются в силе на весь матч.  16.2.1.2. Все санкции за задержку записываются в протокол.  16.2.2. Первая задержка в матче со стороны члена команды санкционируется «ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕМ ЗА ЗАДЕРЖКУ».  16.2.3. Вторая и последующая задержки любого типа любым членом той же команды в одном матче санкционируются «ШТРАФОМ ЗА ЗАДЕРЖКУ»: присуждается очко и право подачи сопернику.  16.2.4. Санкции за задержку, введенные до или между сетами, применяются в  следующем сете.  17. ИСКЛЮЧИТЕЛЬНЫЕ ИГРОВЫЕ ОСТАНОВКИ  17.1. ТРАВМА / БОЛЕЗНЬ  17.1.1. Если во время игры происходит серьезный инцидент, судья должен незамедлительно остановить игру и разрешить медицинской службы выйти на площадку.  Затем розыгрыш мяча переигрывается  17.1.2. Если пострадавший/заболевший игрок не может быть заменен, по правилам или по исключительным случаям, игроку дается 3-минутЫ НА восстановление, но не более одного раза для одного и того же игрока в матче.  Если игрок не восстанавливается, состав команда его объявляется неполным.  17.2. ВНЕШНЕЕ ВМЕШАТЕЛЬСТВО  Если во время игры возникают какие-либо внешние помехи, игра должна быть остановлена, и розыгрыш мяча переигрывается.  17.3. ДЛИТЕЛЬНЫЕ ОСТАНОВКИ  17.3.1. Если непредвиденные обстоятельства прерывают матч, Главный судья, организатор и Комитет по контролю, если таковой имеется, должны принять меры для восстановления нормальных условий.  17.3.2. Если происходит один или несколько остановок, не превышающих более 4 часов в общей сложности:  17.3.2.1. если матч возобновляется на том же игровом поле, прерванный сет должен быть продолжен с тем же счетом, игроками (кроме удаленных или дисквалифицированных) и позициями игроков. Сыгранные сеты сохранят свой счет;  17.3.2.2. если матч возобновляется на другом игровом поле, прерванный сет аннулируется и переигрывается с теми же членами команды и тем же стартовым составом (за исключением удаленных или дисквалифицированных игроков) и все санкции фиксируются документально. Сыгранные сеты сохранят свой счет.  17.3.3. Если происходит одна или несколько остановок, превышающих 4 часа в общей сложности, весь матч должен быть переигран.  18. ПЕРЕРЫВЫ И СМЕНА ИГРОВОГО ПОЛЯ  18.1.ПЕРЕРЫВЫ  Перерыв - это промежуток времени между сетами. Все перерывы длятся три минуты.  В течение этого периода времени осуществляется смена игрового поля команды и производится регистрация состав команды в протоколе.  Перерыв между вторым и третьим сетами может быть увеличен до 10 минут компетентным органом по просьбе организатора.  18.2. СМЕНА ИГРОВОГО ПОЛЯ  18.2.1. После каждого сета команды меняют игровое поле, за исключением решающего сета.  18.2.2. В решающем сете, когда одна из команд набирает 8 очков, команды меняют игровое поле без промедления, а позиции игроков остаются без изменений.  Если смена не производится, при наборе лидирующей командой 8 очков, смена производится, как только будет замечена ошибка. Счет в период, когда происходит смена игрового поля остается неизменным.  **ГЛАВА ШЕСТАЯ -**  **ИГРОК «ЛИБЕРО»**  19. ИГРОК «ЛИБЕРО»  19.1. НАЗНАЧЕНИЕ ИГРОКА «ЛИБЕРО»  19.1.1. Каждая команда имеет право назначать из списка игроков до двух специалистов - оборонительных игроков: игроки «Либеро».  19.1.2. Все игроки «Либеро» должны быть записаны в протоколе до матча только в специальных строках, отведенных для этого.  19.1.3. Игрок «Либеро» на игровом поле является действующим игроком «Либеро». Если есть еще один игрок «Либеро», он/она является вторым игроком «Либеро» для команды.  Только один игрок «Либеро» может быть на игровом поле в любое время.  19.2. ОБОРУДОВАНИЕ  Игрок(и) «Либеро» должен(ны) носить форму (или жакет/нагрудник для отличия игроков «Либеро»), которая имеет другой доминирующий цвет от цвета остальной команды. Форма должна четко контрастировать с остальной частью команды. Униформа игрока «Либеро» должна быть пронумерована, как и вся команда.  **На всемирных и официальных соревнованиях МФВИ, а также на зональных чемпионатах, переименованный игрок «Либеро» должен, если возможно, носить тот же стиль и цвет трикотажа, как первый игрок «Либеро», но сохранением свой собственного номера.**  19.3. ДЕЙСТВИЯ, СВЯЗАННЫЕ С ИГРОКОМ «ЛИБЕРО»  19.3.1. *Игровые действия*  19.3.1.1. Игроку «Либеро» разрешено заменять любого игрока на позиции задней линии.  19.3.1.2. Он/она может выступать только в качестве игрока задней линии и ему не разрешается завершать атакующие действия команды из любого места (в том числе игрового поля и свободной зоны), если момент контакта с мячом осуществляется выше верхней части сетки.  19.3.1.3. Он/она не может осуществлять подачу, ставить блок или пытаться поставить блок.  19.3.1.4. Игрок не может выполнить атаку из позиции выше верхней части сетки, если мяч принимается верхней передачей от игрока «либеро», находящегося в его/ее передней зоне. Мячом может быть выполнено атакующее действие, если игрок «Либеро» совершает те же действия за пределами его/её передней линии.  19.3.2. *Замена игрока «Либеро»*  19.3.2.1. Замена игрока «Либеро» не считается заменой.  Она не ограничена, но между двумя заменами, связанных с игроком «Либеро» должен быть законченный розыгрыш мяча (если только штраф не приводит к смене позиции игрока «Либеро» на позицию 4 номера или действующий игрок «Либеро» неспособен продолжать игру, делая розыгрыш незаконченным).  19.3.2.2. Обычный игрок замены может заменить и быть заменен любым игроком «Либеро». Действующий игрок «Либеро» может быть заменен только  обычный заменой игроком на этой позиции или вторым игроком «Либеро».  19.3.2.3. В начале каждого сета игрок «Либеро» не может войти в игру до тех пор, пока второй судья не проверил стартовый состав команды и не санкционировал замену игрока «Либеро» на игрока стартового состава.  19.3.2.4. Другие замены игрока «Либеро» возможны только тогда, когда мяч находится вне игры и в период до свистка на подачу.  19.3.2.5. Замена игрока «Либеро», сделанная после свистка на подачу, но до того, как был совершен удар по мячу для подачи не отклоняется; однако, в конце розыгрыша, капитан игры должен быть проинформирован о том, что это не допустимая процедура и что её повторение подлежат санкциям за задержку.  19.3.2.6. Последующие поздние замены приводят к тому, что игра немедленно останавливается и применяются санкции за задержку.  Команда, которая будет подавать следующей, определяется уровнем санкций за задержку.  19.3.2.7. Игрок «Либеро» и заменяющий его игрок могут войти или выйти на площадку через Зону замены для «Либеро».  19.3.2.8. Замена игрока «Либеро» должна быть зафиксирована в листе контроля игроков «Либеро» (если применяется) или в электронном протоколе.  19.3.2.9. Несанкционированная замена игрока «Либеро» может включать (среди прочего):  • не законченный розыгрыш между заменой «Либеро»,  • Игрок «Либеро» заменяется игроком вместо второго игрока «Либеро» или обычный игроком замены.  Несанкционированная замена игрока «Либеро» должна рассматриваться также как несанкционированная замена:  если несанкционированная замена «Либеро» выявляется до начала следующего розыгрыша, то это корректируется судьями, а команда санкционируется за задержку;  если несанкционированная замена «Либеро» выявляется после подачи, последствия те же, что и для если несанкционированной замены.  19,4. ПЕРЕНАЗНАЧЕНИЕ НОВОГО ИГРОКА «ЛИБЕРО»  19.4.1. Игрок «Либеро» неспособен продолжать игру, в случае травмы, болезни, удаления или дисквалификации.  Игрок «Либеро» объявляется неспособным продолжать игру по какой-либо причине тренером или, в отсутствии тренера, капитаном игры.  19.4.2. Команда с одним игроком «Либеро»  19.4.2.1. Там, где у команды имеется только один игрок «Либеро» в соответствии с Правилом 19.4.1, или команда имеет только одного зарегистрированного, и этот игрок «Либеро» становится или объявляется неспособным продолжать игру, тренер (или капитан игры, при отсутствии тренера) может назначить в качестве игрока «Либеро» на оставшуюся часть матча любого другого игрока (за исключением замененных игроков), находящегося не на площадке в момент назначения.  19.4.2.2. Если действующий Либеро становится неспособен продолжать игру, он/она может быть заменен(а) обычным игроком замены или незамедлительно и прямо на площадке переназначенным «Либеро». Однако, игрок «Либеро» в отношении, которого было совершено переназначение, на может принимать участие в оставшейся части матча.  Если игрок «Либеро» не находится на площадке, когда его объявляют неспособным продолжать игру, то в отношении них также может быть совершено переназначение. Игрок «Либеро» в отношении, которого было совершено переназначение, на может принимать участие в оставшейся части матча.  19.4.2.3. Тренер или капитан игры, если тренер отсутствует, сообщает второму судье о переназначении.  19.4.2.4. Если переназначенный игрок «Либеро» становится или объявляется неспособным продолжать игру, то допускается его дальнейшие повторное переназначение.  19.4.2.5. Если тренер просит, чтобы капитан команды был переназначен в качестве «Либеро», это допускается, но капитан команды должен в этом случае отказаться от всех привилегий капитана команды  19.4.2.6. В случае переназначения игрока «Либеро», номер игрока, назначенного в качестве «Либеро», должен быть записан в протоколе в разделе замечаний и в контрольном листе «Либеро» (или электронном протоколе если такой используется).  19.4.3. Команда с двумя игроками «Либеро»  19.4.3.1. Когда команда зарегистрировала в протоколе двух игроков «Либеро», но одни не в состоянии продолжать игру, команда имеет право играть только с одним «Либеро».  Не допускается переназначение, если только оставшийся игрок «Либеро» не может продолжать игру в матче.  19.5. ИТОГ  19.5.1. Если Либеро удален или дисквалифицирован, он может быть заменен  сразу же вторым игроком «Либеро» в команде. Если у команды только один «Либеро», то она имеет право переназначить «Либеро».  **ГЛАВА СЕДЬМАЯ -**  **ПОВЕДЕНИЕ УЧАСТНИКОВ**  20. ТРЕБОВАНИЯ К ПОВЕДЕНИЮ  20.1. СПОРТИВОЕ ПОВЕДЕНИЕ  20.1.1. Участники должны знать «Официальные правила волейбола сидя», и соблюдать их.  20.1.2. Участники должны принимать решения судей в рамках спортивного поведения, не оспаривая их.  В случае сомнений, разъяснение может быть запрашиваться только капитаном игры.  20.1.3. Участники должны воздерживаться от действий или установок, направленных на влияние на решения судей или скрывая недостатки, совершенные их командой.  20.2. ЧЕСТНАЯ ИГРА  20.2.1. Участники должны вести себя уважительно и вежливо в духе ЧЕСТНОЙ ИГРЫ не только к судьям, но и к другим официальным лицам, соперникам, товарищам по команде и зрителям.  20.2.2. Разрешается общение между членами команды во время матча.  21. НЕСПОРТИВНОЕ ПОВЕДЕНИЕ И САНКЦИИ  21.1. МИНИМАЛЬНОЕ НАРУШЕНИЕ  Незначительные нарушение не подлежат санкциям. Это обязанность первого судьи предотвратить командам дойти до нарушения, которое влечет за собой санкции.  Это делается в два этапа:  Этап 1: используя устное предупреждение через капитана игры;  Этап 2: с помощью ЖЕЛТОЙ КАРТЫ для вовлеченного члена (-ов) команды. Это официальное предупреждение само по себе не является санкцией, но является сигналом того, что член команды (и, как правило, команда) дошли до уровня применения санкций к ним в матче. Он фиксируется в протоколе, но не имеет непосредственных последствий.  21.2. НЕСПОРТИВНОЕ ПОВЕДЕНИЕ, ПОВЛЕКШЕЕ САНКЦИИ  Некорректное поведение члена команды в отношении официальных лиц, соперников, товарищей по команде или зрителей классифицируется тремя категориями согласно серьезности нарушения.  21.2.1. *Грубое поведение*: действие, противоречащее хорошим манерам или моральным принципам.  21.2.2. *Оскорбительное поведение*: клеветнические или оскорбительные слова, или жесты или любые действия, выражающие презрение.  21.2.3. *Агрессия*: фактическая физическая атака или агрессивность, или угрожающее поведение.  21.3. САНКЦИОННАЯ ШКАЛА  Согласно решению первого судьи и в зависимости от серьезности нарушений, следующие санкции применяются и фиксируются в протоколе: штраф, удаление или дисквалификация.  21.3.1. *Штраф*  Первое грубое поведение в матче любого члена команды штрафуется одним очком и переходом подачи сопернику.  21.3.2. *Удаление*  21.3.2.1. Член команды, который был удален не может играть весь оставшийся сет, должен быть заменен незамедлительно, если он находится на площадке и должен оставаться в штрафной зоне без каких-либо других последствий.  Удаленный тренер теряет свое право участвовать в сете и должен оставаться в штрафной зоне.  21.3.2.2. Первое оскорбительное поведение члена команды санкционируется удалением без каких-либо других последствий.  21.3.2.3. Второе грубое поведение в одном матче тем же членом команды санкционируется удалением без каких-либо других последствий.  21.3.3. *Дисквалификация*  21.3.3.1. Член команды, который был дисквалифицирован должен быть заменен незамедлительно, если он находится на площадке и должен покинуть игровую зону до конца матча без каких-либо других последствий.  21.3.3.2. Первая физическая атака или применённая агрессия, или угрожающее поведение санкционируется дисквалификацией без каких-либо других последствий.  21.3.3.3. Второе оскорбительное поведение в том же матче тем же членом команды санкционируется дисквалификацией без каких-либо других последствий.  21.3.3.4. Третье грубое поведение в одном матче тем же членом команды санкционируется дисквалификацией без каких-либо других последствий.  21.4. ПРИМЕНЕНИЕ САНКЦИЙ ЗА НЕСПОРТИВНОЕ ПОВЕДЕНИЕ  21.4.1. Все санкции за неспортивное поведение являются индивидуальными санкциями, остаются в силе на весь матч и фиксируются в протоколе.  21.4.2. Повторное неспортивное поведение одного и того же члена команды в  одном матче санкционируется с нарастающим прогрессом (член команды получает более тяжелую санкцию за каждое последующее нарушение).  21.4.3. Удаление или дисквалификация за оскорбительное поведение или проявление агрессии не требует какой-либо предыдущей санкции.  21.5. НЕСПОРТИВНОЕ ПОВЕДЕНИЕ ДО И МЕЖДУ СЕТАМИ  Любое неспортивное поведение, имевшее место до или между сетами, санкционируется согласно Правилу 21.3 и санкции применяются в следующем сете.  21.6. САНКЦИОННЫЕ КАРТОЧКИ  *Предупреждение*: без санкции - Этап 1: устное предупреждение  Этап 2: сигнал Желтая карточка  *Штраф*: санкция - сигнал Красная карточка  *Удаление:* санкция – сигнал Красная + Желтая карточки совместно  *Дисквалификация*: санкция – сигнал Красная + Желтая карточки отдельно  **РАЗДЕЛ II -**  **СУДЬИ, ИХ ОБЯЗАННОСТИ И ОФИЦИАЛЬНЫЕ СИГНАЛЫ РУКОЙ**  **ГЛАВА ВОСЕМЬМАЯ -**  **СУДЬИ**  22. СУДЕЙСКИЙ КОРПУС И ПРОЦЕДУРЫ  22.1. СОСТАВ  Судейский корпус на матч состоит из следующих официальных лиц:  • Главный судья  • второй судья  • судья-протоколист  • четыре (две) судьи на линии  Их расположение показано на диаграмме 10.  **На всемирных и официальных соревнованиях *МФВИ*, а также на зональных чемпионатах, наличие ассистента судьи-протоколиста является обязательным.**  22.2. ПРОЦЕДУРЫ  22.2.1. Только первый и второй судьи могут свистнуть в свисток вовремя матча:  22.2.1.1. Главный судья дает сигнал на совершение игроком подачи, с которой начинается розыгрыш;  22.2.1.2. первый или второй судья дают сигнал о завершении розыгрыша мяча при условии, что они уверены в совершении ошибки, и они определили её характер.  22.2.2. Они могут свистеть, когда мяч вне игры для указания на то, что они разрешают или отклоняют запрос команды.  22.2.3. Сразу после свистка судьи, сигнализирующем о завершении розыгрыша, судьи должны использовать сигналы рукой:  22.2.3.1. Если ошибка замечена первым судьей, он/она укажет на:  а) команду, которая будет подавать; 12.2.2,  D.11 (2)  б) характер совершения ошибки;  c) игрока (ов), совершившего (их) ошибку (при необходимости).  22.2.3.2. Если ошибка замечена вторым судьей, он/она укажет на:  а) характер совершения ошибки;  б) игрока (ов), совершившего (их) ошибку (при необходимости);  c) команду, которая подавать после сигнала рукой первого судьи.  В этом случае Главный судья *не указывает ни характер ошибки или игрок его/её совершившего (ей), а только на команду, которая будет подавать*.  22.2.3.3. В случае ошибке при атакующих действиях игроком задней линии или игрокам «Либеро», оба судьи указывают согласно вышеназванным пунктами 22.2.3.1 и 22.2.3.2.  22.2.3.4. В случае двойной ошибки оба судьи указывают на:  а) характер ошибки;  б) игроков, совершивших ошибку (при необходимости);  c) команду, которая будет выполнять подачу по указанию первого судьи.  23. ГЛАВНЫЙ СУДЬЯ  23.1. РАСПОЛОЖЕНИЕ  Главный судья выполняет свои функции, стоя за стойкой, расположенной в конце сетки на противоположной стороне от судьи-протоколиста.  23.2. ПОЛНОМОЧИЯ  23.2.1. Главный судья руководит матчем с самого начала до конца. Он/она обладает руководящими полномочиями над остальными членами судейского корпуса и членами команд.  Во время матча решения первого судьи являются окончательными. Он/она уполномочен(а) отменять решения других членов судейского корпуса, если будет замечено, что они ошибаются.  Главный судья может даже заменить члена судейского корпуса, который не выполняет свои функции должным образом.  23.2.2. Главный судья также контролирует работу персонал, подающих мяч, уборщиков и протирщиков.  23.2.3. Главный судья имеет право решать любые вопросы, связанные с игрой, в том числе те, которые не предусмотрены в Правилах.  23.2.4. Главный судья не разрешает обсуждать его решения.  Однако, по просьбе капитана игры, Главный судья дает разъяснения по применению или интерпретации Правил, на которых он/она основал(а) своё решение.  Если капитан игры не согласен с объяснением главного судьи и решит протестовать против такого решения, он/она должен (на) немедленно оставить за собой право подать и зарегистрировать этот протест по окончании матча. Главный судья предоставляет такое право капитану игры.  23.2.5. Главный судья отвечает до и вовремя матча за соответствие игровой площадки, оборудования и условий требованиям проведения игры.  23.3. ОТВЕТСТВЕННОСТЬ  23.3.1. Перед началом матча Главный судья:  23.3.1.1. проверяет условия игровой площадки, мячей и другого оборудования;  23.3.1.2. выполняет бросок жребия с капитанами команд;  23.3.1.3. контролирует разминку команд.  23.3.2. Во время матча главный судья имеет право:  23.3.2.1. давать предупреждения командам;  23.3.2.2. санкционировать неспортивное поведение и задержки;  23.3.2.3. принимать решения по:  а) ошибкам при подаче и позиций игроков подающей команда, включая игровое пространство;  б) ошибкам при игре в мяч, включая подъемы;    в) ошибкам при игре над сеткой, а также некорректный контакт игрока с сеткой, в первую очередь со стороны атакующего.  г) ошибкам атакующих действий игроков «Либеро» и задней линии;  д) выполнению атаки игроком по мячу выше уровня сетки при получении верхней передачи от игрока «Либеро» с его/её передней линии;  е) отбиванию мяча под сеткой;  ж) выполнение блока игроками задней линии или попытка выполнения блока игроком «Либеро».  з) мячу, полностью или частично проходящего через сетку за пределами игрового пространства при его отбивании на сторону соперника или при касании антенны на его/её стороне игрового поля.  и) подаче мяча и 3-ему отбиванию мяча, проходящему над или за пределами антенн на его/ее стороне игрового поля  23.3.3. В конце матча он/она проверяет протокол и подписывает его.  24. ВТОРОЙ СУДЬЯ  24.1. РАСПОЛОЖЕНИЕ  Второй судья выполняет свои функции, стоя вне игрового поля возле стойки, на противоположной стороне от и напротив главного судьи.  24.2. ПОЛНОМОЧИЯ  24.2.1. Второй судья - помощник главного судьи, но он/она также обладает его/её собственный юрисдикции.  Если главный судья не сможет продолжать выполнять свою работу, второй судья может заменить его/её.  24.2.2. Второй судья может, без свистка, также сигнализировать о нарушениях вне его/ее зоны юрисдикции, но не может настаивать на них перед главным судьей.  24.2.3. Второй судья контролирует работу судьи-протоколиста.  24.2.4. Второй судья контролирует членов команды, находящихся на скамейке команды и сообщает об их неспортивном поведении главному судье.  24.2.5. Второй судья контролирует игроков в зоне разминки.  24.2.6. Второй судья осуществляет регулярные остановки игры, контролирует их продолжительность и отклоняет некорректный запросы.  24.2.7. Второй судья контролирует количество тайм-аутов и замены, используемые каждой командой, и сообщает о втором тайм-ауте и 5-ой, 6-ой замены главному судье и задействованному тренеру.  24.2.8. В случае травмы игрока второй судья разрешает осуществление исключительной замены или предоставлении 3-минутного времени на восстановление.  24.2.9. Второй судья проверяет состояние пола, главным образом в передней зоне площадки. Он/она также проверяет во время матча, что мячи на соответствие положениям.  24.2.10. Второй судья контролирует членов команды в штрафной зоне и сообщает об их неспортивном поведении главному судье.  **На всемирных и официальных соревнованиях *МФВИ*, а также на зональных чемпионатах, обязанности, зафиксированные в п.п. 24.2.5 и 24.2.10 осуществляются Резервным судьей.**  24.3. ОТВЕТСТВЕННОСТЬ  24.3.1. В начале каждого сета при смена игровых полей в решающем сете при необходимости, второй судья проверяет, что фактические позиции игроков на площадке соответствуют стартовым позициям в протоколе.  24.3.2. Во время матча второй судья принимает решения, свистит и сигнализирует:  24.3.2.1. нарушение зоны соперника, а соответствующего пространства под сеткой;  24.3.2.2. позиционные нарушения принимающей подачу команды;  24.3.2.3. некорректный контакт игрока с сеткой в основном на стороне блокирующего и с антенной с его/её стороны игрового поля;  24.3.2.4. выполнение блока игроками задней линии или попытка выполнения блока игроком «Либеро», или атака, совершенная игроком команды на задней линии или игроком «Либеро»;  24.3.2.5. касание мячом сторонних объектов;  24.3.2.6. касание мячом пола, если главный судья не смог увидеть это касание;  24.3.2.7. мяч, пересекающий сетку полностью или частично за пределами  игрового пространства в сторону соперника или касание антенны с его/её стороны игрового поля;  24.3.2.8. нарушения при подъеме, особенно при блоке.  24.3.2.9. подачу мяча и 3-й удар, проходящий через или за пределами антенн с его/её стороны игрового поля.  24.3.3. В конце матча он/она проверяет и подписывает протокол.  25. СУДЬЯ-ПРОТОКОЛИСТ  25.1. РАСПОЛОЖЕНИЕ  Судья-протоколист выполняет свои функции, сидя за столом секретариата матча на противоположной стороне игрового поля от главного судьи и лицом к нему.  25.2. ОТВЕТСТВЕННОСТЬ  Он/она заполняет протокол в соответствии с Правилами совместно со второй судьей.  Он/она использует звуковой сигнал или другое звуковое устройство для уведомления о нарушениях или дает сигналы судьям на основании его/ее зоны ответственности.  25.2.1. Перед матчем и сетом, судья-протоколист:  25.2.1.1. регистрирует данные матча и команд, включая имена и номера игроком «Либеро» в соответствии с действующими процедурами, и получает подписи капитанов и тренеров;  25.2.1.2. записывает стартовый состав каждой команды из стартового листа (или проверяет данные, представленные в электронном виде).  Если он/она не получает стартовые листы вовремя, он/она незамедлительно уведомляет об этом факте второго судью.  25.2.2. Во время матча судья-протоколист:  25.2.2.1. записывает очки;  25.2.2.2. контролирует порядок подачи каждой команды и указывает на любую ошибку судье сразу после выполнения подачи;  25.2.2.3. имеет право принимать и объявлять замену игроков с использованием звукового сигнала, контролируя их номера; и записывает замены и тайм-ауты, информируя второго судью;  25.2.2.4. уведомляет судью о просьбе остановки игры, которая не соответствует порядку;  25.2.2.5. объявляет судьям окончание сетов и набора 8-ого очка в решающем матче;  25.2.2.6. регистрирует предупреждения о ненадлежащем поведении, санкции и некорректные запросы;  25.2.2.7. записывает все другие события по указанию второго судьи, т.е. исключительные замены, время восстановления, пролонгированные остановки, внешние вмешательства, переназначение т. д.;  25.2.2.8. контролирует интервалы между сетами.  25.2.3. В конце матча судья-протоколист:  25.2.3.1. записывает окончательный результат;  25.2.3.2. в случае протеста, с предварительного разрешения главного судьи, фиксирует или разрешает капитану команды записывать в протоколе заявление о несогласии с инцидентом;  25.2.3.3. самостоятельно подписывает протокол до того, как получит подписи от капитанов команд, а затем судей.  26. АССИСТЕНТ СУДЬИ-ПРОТОКОЛИСТА  26.1. РАСПОЛОЖЕНИЕ  Ассистент судьи-протоколиста секретаря выполняет свои функции, сидя за столом рядом с судьей-протоколистом.  26.2. ОТВЕТСВЕННОСТЬ  Он записывает замены, связанные с игроком «Либеро».  Он/она помогает с административными обязанностями работы судьи-протоколиста.  Если судья-протоколист не сможет продолжить свою работу, ассистент судьи-протоколиста заменяет его.  26.2.1. До матча и сета ассистент судьи-протоколиста:  26.2.1.1. готовит контрольный лист «Либеро»;  26.2.1.2. готовит резервный протокол.  26.2.2. Во время матча ассистент судьи-протоколиста:  26.2.2.1. записывает детали замены/ переназначения игроков «Либеро»;    26.2.2.2. уведомляет судей о любом нарушении замены игрока «Либеро», с помощью звукового сигнала;  26.2.2.3. запускает и заканчивает отчет времени технических тайм-аутов;  26.2.2.4. управляет ручным табло на столе секретариата матча;  26.2.2.5. проверяет соответствие табло и указывает правильность;  26.2.2.6. при необходимости обновляет резервный протокол и передает его судье-протоколисту.  26.2.3. В конце матча ассистент судьи-протоколиста:  26.2.3.1. подписывает контрольный лист «Либеро» и отправляет его на проверку;  26.2.3.2. подписывает протокол.  **На всемирных и официальных соревнованиях *МФВИ*, а также на зональных чемпионатах, в которых используется электронный подсчет очков, ассистент судьи-протоколиста действует как судья-протоколист, объявляя замены, обращаясь ко 2-ому судье с просьбой команды об остановке игры и проводя замену игроков «Либеро».**  27. СУДЬИ НА ЛИНИИ  27.1. РАСПОЛОЖЕНИЕ  Если задействованы только два судьи, они стоят в углах игровой площадки, ближе к правой стороне каждого судьи, по диагонали от 1 до 2 м с угла.  Каждый из которых контролирует как заднюю линию, так и боковую линию с его/её стороны.  **На всемирных и официальных соревнованиях *МФВИ*, а также на зональных чемпионатах, обязательно наличие четырех судей на линии.**  **Они стоят в свободной зоне на расстоянии 1 - 2 м от каждого угла игрового поля, на воображаемом расширение линии, которую они контролируют.**  27.2. ОТВЕТСТВЕННОСТЬ  27.2.1. Судьи на линии выполняют свои функции, используя флажки (40 x 40 см), как показано на диаграмме 12, чтобы сигнализировать о том, что:  27.2.1.1. мяч «в поле» и в «ауте» всякий раз, когда мяч приземляется рядом с их  линией (ями);  27.2.1.2. касание мячей «в ауте» командой, принимающей мяч;  27.2.1.3. мяч, коснувшийся антенны, мяч при подаче и третье отбивание команды мяча, пересекающего сетку за пределами игрового пространства и т.д.;  27.2.1.4. любого игрока (кроме подающего), у которого есть хотя бы часть его / ее ягодицы вне его / ее игрового поля в подачи мяча;  27.2.1.5. ошибки движения ягодицами подающим;  27.2.1.6. любое касание в верхней части антенны выше 80 см на своей стороне  игрового поля любым игроком во время игры в мяч или участие в игре;  27.2.1.7. мяч, пересекающий сетку за пределами игрового пространства в сторону соперника или коснувшийся антенны с его/её стороны игрового поля.  27.2.2. По просьбе главного судьи, судья на линии должен повторить свой сигнал.  28. ОФИЦИАЛЬНЫЕ СИГНАЛЫ  28.1. СУДЕЙСКИЕ СИГНАЛЫ РУКОЙ  Судьи должны указать официальным сигналом рукой причину их свистка (характер нарушения или цель санкционированной остановки). Сигнал осуществляется единовременно, и, если он осуществляется одной рукой, рука указывает на ту команду, которая совершила нарушение или сделала запрос.  28.2. СИГНАЛЫ СУДЕЙ НА ЛИНИИ ФЛАЖКАМИ  Судьи линии должны указывать с официальным сигналом флага  характер вызванной неисправности и поддерживать сигнал на мгновение.  **РАЗДЕЛ III -**  **ДИАГРАММЫ**  **ЧАСТЬ 3:**  **ОПРЕДЕЛЕНИЯ**  **Участки** - это участки поля *за пределами* свободной зоны, определенные правилами как имеющие определенную функцию. Они включают в себя зону разминки и штрафную зону.  **Персонал, обеспечивающий подачу мяча** - это персонал, работа которого заключается в поддержании поведении матча, предоставляя мяч для подающего игрока между розыгрышами.  **Протирщики** - это персонал, чья работа заключается в том, чтобы поддерживать пол чистым и сухим. Они протирают пол перед матчем, между сетами, между наборами, во время тайм-аутов или технических тайм-аутов и, при необходимости после каждого розыгрыша.  **Контрольная зона соревнований** – это коридор вокруг игровой площадки и свободной зоны, которая включает в себя все пространство до внешних границ площадки или ограничительных линий (см. диаграмму 1a).  **Игровое пространство** – игровое пространство определяется:  • горизонтальной полосой верхней части сетки;  • антенны и их длинной;  • потолок.  Мяч должен попасть в игровое поле соперника через игровое пространство.  **Дриблинг** - означает отскок мяча (обычно как подготовка к броску и подачи). Другие подготовительные действия могут включать (среди прочего) перемещение мяча из руки в руку.  **Внешнее пространство.** Внешнее пространство находится в вертикальной плоскости сетки снаружи от игрового и нижнего пространств.  **Нарушение:** а) игровое действие против правил  б) нарушение правила, отличное от игрового действия  **Вмешательство** - любое действие, которое создаст преимущество при игре с командой-соперником или любое действие, которое мешает сопернику осуществить игру в мяч.  **Интервал** - время между сетами. Смена игровых полей в пятом (решающем) сете не следует рассматривать как интервал.  **Нижнее пространство** - это пространство, определенное в его верхней части нижней частью сетки и шнуром, соединяющим ее с стойками, боковыми частями стоек и в нижней части игровой поверхностью площадки.  **Внешний объект** – это объект или лицо, которое вне игрового поля или близко к границе свободного игрового пространства, препятствует полёту мяча. К примеру: предметы верхнего освещения, телевизионное оборудование, стол секретариата матча, стойки для сетки. К внешним объектам не относятся антенны так как они считаются частью сетки.  **Штрафная зона.** В каждой половине контрольной зоны соревнований существует штрафная зона, расположенная за продолжением задней линии, за пределами свободной зоны. Каждая штрафная зона должна быть расположена как минимум в 1,5 метра от заднего края скамейки команды.  **Очко в розыгрыше** - это система подсчета очков при выигранном розыгрыше той или иной команды.  **Переназначение** - это действие при котором игрок «Либеро», который не может продолжать игру или объявляется командой «неспособным играть», и его/её функции осуществляются другим игроком (за исключением обычной замены), который не находится на игровом поле в момент переназначения.  **Замена** - это действие при котором обычный игрок покидает игровое поле, а также игрок «Либеро» (если замена более одного) и заменяется другим игроком. Это также включает замену игрока «Либеро» на другого игрока «Либеро». Обычный игрок может заменить игрока «Либеро». Должен быть завершенный розыгрыш между заменами, связанными с любым игроком «Либеро».  **Регулярная замена** - это действие при котором один обычный игрок покидает игровое поле, и другой игрок занимает его/её место.  Зона замены - это часть свободной зоны, через которую осуществляются замены.  **Только по Согласованию с МФВИ.** Это заявление признает, что пока существуют положения о стандартах и ​​спецификации оборудования и инфраструктуры, тогда существуют случаи, когда принимаются специальные меры МФВИ для развития волейбола или проверить новые условия.  **Технический тайм-аут** – это специальный обязательный тайм-аут, помимо тайм-аутов, позволяющий обеспечить развитие волейбола путем анализа  игры и предоставлении дополнительных коммерческих возможностей.  Технические тайм-ауты являются обязательными для **всемирных и официальных соревнований *МФВИ*, а также зональных чемпионатов.**  **Стандарты МФВИ**. Технические спецификации или ограничения, определенные МФВИ для производителей оборудования.  **Зоны** - это части игровой площадки (т. е. игровое поле и свободная зона), определенные для конкретной задачи (или с особыми ограничениями) в рамках правил. К ним относится: передняя линия, зона подачи, зона замены, свободная зона, задняя линия и зона замены игрока «Либеро». | См. Правила  1.1, D.1a,  D.1b  D.2  1,1, 1,3  1,3  D.2  1.2.2  1.1  D.2  1.3.3, 1.4.1  D.2  D.1b, D.2  19.3.1.4,  23.3.2.3e,  D.2  1.3.3, 1.3.4,  19.3.1.4,  23.3.2.3e  1.1, 1.3.2  1.3.2, 12,  D.1b  1.1  1.3.4,  15.6.1,  D.1b  19.3.2.7,  D.1b  24.2.5,  D.1a, D.1b  21.3.2.1,  D.1a, D.1b  1  D.3  1.3.3  1.1, 1.3.2,  2.1.1  D.3  1.3.2, D.3  2.3, D.3  10.1.1, D.3,  D.5a, D.5b  D.3  3.1  D.10  **См. Правила**  4.1.1.1, 5.2,  5.3  5.1, 19.1.3  1, 4.1.1,  5.1.1, 5.2.2  1.4.5, 5.2.3,  7.3.3  D.1a, D1b  4.1.1, 7.2  1.4.5, 8.1,  D.1a, D.1b  1.3.3, 15.4  18.1  4.1, 19.2  5.1  19.2  23  4.3, 15.5  4.1.1, 19.2  20  19.1.3  7,1,  25.2.1.1  15.2.1,  19.1.3  8.2  23.2.4  4.3, 4.4.2  7.4, 7.6  1,2, 2, 3  15.2.1,  15.4.1,  15.5.2  6.3  25.2.3.3  5.1.2.1,  25.2.3.2  1.1, 7.3.2,  15.4.1,  15.5.2  4.1, 19.1.3,  25.2.1.1  7.3.2  4.2  15.4, 15.5  1.3.4, 1.4.5,  D.2  D.1a, D.1b,  D.2  5.1.2, 5.2  См. Правила  8.3, 10.1.1  6.1.2  16.2.3,  21.3.1  6.1.2,  D.11 (23)  8.1, 8.2,  12.2.2.1,  15.2.3,  15.11.13,  19.3.2.1,  19.3.2.9  D.11 (9)  6.3.2  D.11 (9)  6.2  7.1  6.2, 6.3  6.2, 6.3,  7.3.1  12.1.1  6.3.2  5.1  12.1.1  7.2  7.2.1  7.1.2.1,  7.2.2  15.6.4,  15.9.2  7.6  5.2.3.1,  24.3.1,  25.2.1.2  7.3.2, 15.5,  15.2.2,  15,5,  D.11 (5)  24.3.1  7.3.2  7.3.2  15.2.2,  D.11 (5)  D.4  7.6.1, 8.1,  12,4  D.4  1.3.3  1.3.2  D.4,  D.11 (13)  7.3, 7.4,  15,9  12,4,  12.7.1  12.7.2  6.1.3  7.3, 7.4  7.3.1,  7.4.1, 12.2  12.2.2.2  D.11 (13)  7.6.1, 12  6.1.3  7.6.1  25.2.2.2  6.1.3  См. Правила  12, 12,3  D.11 (14),  D.12 (1)  1.1, 1.3.2  D.11 (15)  1.3.2.  D.11 (15),  D.12 (2)  D.11 (15),  D.12 (4)  2,3, D.5a,  D.12 (4)  D.11 (15)  10.1.1,  D.5a, D.5b,  D.11 (15)  D.12(4)  23.3.2.3,  D.5a,  D.11 (22)  14.4.1  9.2.3, 14.2,  14.4.2  6.1.2.2,  9.2.2,  D.11 (23)  1  14.1.1, 14.2  9.1, 14.4.1  9,1,  D.11 (18)  9.1.3  9.2.2,  D.11 (16)  9.2.3,  D.11 (17)  9.4.1. 9.4.2,  14.1.4,  14.6.3  2.2, 10.2,  D.5a  2.2  2.4  9.1, D.5b  11.2.2  11.4.4,  D.5b  23.3.2.3f,  D.5a,  D.11 (22)  10.1.1  9.1  14,1, 14,3  1.3.3,  D.11 (22)  8.2  11.4.4,  24.3.2.3,  24.3.2.3c,  D.3  D.3  11.1.1,  D.11 (20)  11.2.1  11.2.2.2  D.11 (22)  11.3.1,  11.3.1,  D.11 (19)  1.4.2, 8.1,  12.4.1  6.3.2, 7.1  7.3.1, 7.3.2  12.1  6.1.3, 15.5  6.1.3, 7.6.2  12, D.11 (1)  D.11 (10)  1.4.2,  D.12 (4),  D.11 (22)  12,3,  D.11 (11)  12.3  D.6,  D.11 (12)  12.5.2  12.4, D.6  12.2.2.2,  12.7.1  12.2  12.4  9.4.1  12,4, 12,7,2  8.4.4, 8.4.5,  10.1.1,  D.11 (19)  8.4,  D.11 (15)  12.5,  D.11 (12)  7.5.1, 7.5.2,  12.6.1  7.5.3,  12.6.2  12, 14.1.1  9.2.2  13.2.1  7.4.1.1  1.4.1,  7.4.1.2,  19.3.1.2,  D.8  1.3.4  1.4.1  1.4.1,  7.4.1.2, D.8  13.2.1,  D.11 (20)  8,4,  D.11 (15)  1.4.1,  7.4.1.2,  13.2.3,  D.11 (21)  9.3.5, 9.4.1  19.3.1.2,  23.3.2.3d,  D.11 (21)  1.4.1,  19.3.1.4,  23.3.2.3e  D.11 (21)  7.4.1.1  D.7  9.1.1, 9.2.3  13.1.1  9.1, 14.4.2  14.4.1  D.11 (20)  14.3  14.1,  19.3.1.3  D.11 (12)  9.3.5, 9.4.1  8.4  14.1.1,  19.3.1.3,  D.11 (12)  См. Правила  6.1.3, 8.1,  8.2, 15.4,  15,5,  24.2.6  6.2, 15.4,  15.5  15.4, 15.5  15.5,  15.6.1  6.1.3, 15.5  5.1.2, 5.2,  5.3.2, 15  7.3.4  6.2.3, 8.2,  12,3,  D.11 (4)  26.2.2.3  15.1  19.3.2.1,  D.11 (5),  5.1.2.3,  5.2.3.3,  8.2, 12.3,  D.11 (5)  7.3.1  7.3.1  7.3.1,  15.9.2  15,6,  19.4.3  6.4.3,  7.3.1, 15.6,  21.3.2,  21.3.3  7.3.1, 15.6  8.1, 15.6  6.1.3  1.4.3, D.1b  15,10,  24.2.6,  25.2.2.3  16.2, D.9  24.2.6  5.2, 15.2.1,  15.3.2  15  12,3  5.1.2.3,  5.2.3.3  15.10.2  15  15.9  15.11.3  D.9  6.3.  25.2.2.6  4.1.1,  D.11 (25)  6.1.3,  D.11 (25)  18.1  8.1  6.1.3  15,6, 15,7,  24.2.8  6.4.3, 7.3.1  6.1.3,  D.11 (23)  23.2.3  17.3.1  1, 7,3  7.3, 21,  4.1, D.9  4.2.4  7.3.2, 18.2,  25.2.1.2  D.11 (3)  7.1  6.3.2, 7.4.1  25.2.2.5  См. Правила  5  4.1.1  5.2.2,  25.2.1.1,  26.2.1.1  4.3  7.4.1.2  13.2.2,  13.2.3,  13.3.5  12.4.1,  14.6.2,  D.11 (12)  1.4.1,  13.3.6,  23.3.2.3d,  D.1b  6.1.3, 15.5  7.3.2, 12.1  8.2, 12.3  12,3, 12,4,  D.9  16.2, D.9  1.4.4,  D.1b  26.2.2.1,  26.2.2.2  6.1.3  15.9  15.9  D.9  15.9  21.3.2,  21.3.3,  D.9  5.1.2.1,  5.2.1  19,4,  19.4.1  5.1.2,  5.2.1  19.4.1  5.1.2,  19.4.1  25.2.2.7,  26.2.2.1  4.1.1,  19.1.1  19.4  19,4,  21.3.2,  21.3.3  См. Правила  5.1.2.1  5.2.3.4  5.1.2, 21.3  D.9,  D.11 (6а)  4.1.1  D.9  21.2,  25.2.2.6  D.11 (6b)  4.1.1,  21.2.1  D.11 (7)  1.4.6,  4.1.1,  5.2.1,  5.3.2,  D.1a, D.1b  4.1.1,  21.2.2  4.1.1,  21.2.1  D.11 (8)  4.1.1,  D.1А  21.2.3  4.1.1,  21.2.2  4.1.1,  21.2.1  21,3,  25.2.2.6  4.1.1,  21,2, 21,3  D.9  21.2, 21.3  18,1, 21,2,  21,3  D.11  (6а, 6b, 7,8)  21.1  21.3.1  21.3.2  21.3.3  См. Правила  23  24  25  27  26  6.1.3, 12.3  5.1.2, 8.2  22.2.1.2,  28,1  12.2.2  D.11 (2)  12.2.2,  13.3.3,  13.3.5,  19.3.1.2,  23.3.2.3d, е,  D.11 (21)  17,3,  D.11 (23)  12.2.2,  D.11 (2)  D.1a, D.1b,  D.10  4.1.1, 6.3  3.3  20.1.2  5.1.2.1  5.1.2.1,  5.1.3.2,  25.2.3.2  Глава 1,  23.3.1.1  Глава 1,  23.2.5  7.1  7. 2  21.1  16.2, 21.2  7,4, 12,4,  12,5, 12,7,1,  D.4, D.6,  D.11 (12, 13)  9,3, 9,4,  D.11 (16, 17)  11.3.1  11.4.1,  11.4.4,  D.11 (20)  13.3.3,  13.3.5,  24.3.2.4,  Г.8,  D.11 (21)  1.4.1, 13.3.6,  24.3.2.4,  D.11 (21)  8.4.5,  24.3.2.7,  D.5a,  D.11 (22)  14.6.2,  14.6.6,  D.11 (12)  D.11 (15)  D.11 (15)  24.3.3,  25.2.3.3  D.1a, D.1b,  D.10  24.3  24.3  25,2, 26,2  4.2.1  4.2.3  15, 15.11,  25.2.2.3  15,1,  25.2.2.3  15,7, 17,1,2  1.2.1, 3  1.4.6, 21.3.2  5.2.3.1,  7.3.2, 7.3.5,  18.2.2  1.3.3, 11.2,  D.5a,  D.11 (22)  7.5, D.4,  D.11 (13)  11.3.1  13.3.3,  14.6.2,  14.6.6,  23.3.2.3d, е, г,  D.11 (12, 21)  8.4.2, 8.4.3,  D.11 (15)  8.3  8.4.3, 8.4.4,  D.5a,  D.11 (15)  9.3.5, 9.4.1  D.11 (15)  23.3.3,  25.2.3.3  D.1a, D.1b,  D.10  4.1, 5.1.1,  5.2.2, 7.3.2,  19.1.2,  19.4.2.6  5.2.3.1, 7.3.2  5.2.3.1  6.1  12.2  15.1, 15.4.1,  15.10.3c,  24.2.6,  24.2.7  15.11  6.2, 15.4.1,  18.2.2  15.11.3 16.2,  21.3  15.7, 17.1.2,  17.2, 17.3,  19.4  18.1  6.3  5.1.2.1,  5.1.3.2,  23.2.4  5.1.3.1,  23.3.3,  24.3.3  22.1, D.1a,  D.1b, D.10  19.3  19.3.1.1,  19,4  19.3.2.1  15.4.1  25.2.2.1  25.2.1.1  D.1a, D.1b,  D.10  D.10  D.12  8,3, 8,4,  D.12 (1, 2),  8.4, D.12(3)  8.4.3, 8.4.4,  10.1.1, D.5a,  D.12 (4)  7,4, 12,4,3  D.12 (4)  12.4.3,  D.12 (4)  11.3.1,  11.4.4, D.3,  D.12 (4)  10.1.1, D.5a,  D.12 (4)  D.11  D.12 |