

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
МИКОЛАЇВСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ АГРАРНИЙ УНІВЕРСИТЕТ

Факультет культури й виховання
Кафедра фізичного виховання

Фізичне виховання:

методичні рекомендації щодо правил гри та проведення змагань різного рівня
з пляжного волейболу в Україні для здобувачів вищої освіти МНАУ груп
спортивного вдосконалення

МИКОЛАЇВ

2020

УДК 796/799

Ф 50

Друкується за рішенням науково-методичної комісії факультету культури й виховання Миколаївського національного аграрного університету від 25 лютого 2020 року, протокол №6

Укладач:

С.В.Овчарук - старший викладач кафедри фізичного виховання, Миколаївський національний аграрний університет.

Рецензенти:

О.В.Сокол – доцент, ст. викладач кафедри фізичного виховання і спорту Національний університет кораблебудування ім. адм.

Макарова.

Н.В.Петренко – завідувач кафедри, кандидат педагогічних наук, старший викладач кафедри фізичного виховання, Миколаївський національний аграрний університет.

@ Миколаївський національний
аграрний університет, 2020

ЗМІСТ

ЧАСТИНА 1: ФІЛОСОФІЯ ПРАВИЛ І СУДДІВСТВО.....	9
ЧАСТИНА 2 - РОЗДІЛ 1:ГРА.....	11
ГЛАВА 1: Споруди та обладнання.....	11
1 Ігрове поле.....	11
1.1 Розміри.....	11
1.2 Ігрова поверхня	11
1.3 Лінії на корті.....	11
1.4 Зони і місця.....	12
1.5 Погода.....	12
1.6 Освітлення.....	12
2 Сітка і стійки.....	12
2.1 Висота сітки.....	12
2.2 Структура	13
2.3 Бокові стрічки.....	13
2.4 Антени.....	13
2.5 Стійки.....	13
2.6 Додаткове обладнання.....	14
3 М'ячи.....	14
3.1 Стандарти.....	14
3.2 Одноманітність м'ячів.....	14
3.3 Система трьох м'ячів	15
ГЛАВА 2: Учасники.....	15
4 Команди.....	15
4.1 Склад команди.....	15
4.2 Розміщення команди	15
4.3 Екіпірування.....	15
4.4 Заміна екіпірування.....	16
4.5 Заборонені предмети.....	16
5 Керівники команди.....	16
5.1 Капітан.....	16

ГЛАВА 3: Ігровий формат.....	17
6 Набір очка, перемога у сеті і матчі.....	17
6.1 Набір очка.....	17
6.2 Перемога у сеті.....	18
6.3 Перемога у матчі.....	18
6.4 Неявка та не повна команда	19
7 Структура гри.....	19
7.1 Жеребкування.....	19
7.2 Офіційна розминка	20
7.3 Стартове розташування команди.....	20
7.4 Позиції.....	20
7.5 Позиційна помилка.....	20
7.6 Порядок подачі	20
7.7 Помилка порядку подачі.....	20
ГЛАВА 4: Ігрові дії.....	20
8 Стан гри.....	20
8.1 М'яч у грі.....	20
8.2 М'яч поза грою	21
8.3 М'яч «В»	21
8.4 М'яч «ЗА»	21
9 Гра з м'ячем.....	21
9.1 Удари команди.....	21
9.2 Характеристики удару	22
9.3 Помилки при грі з м'ячем	23
10 М'яч біля сітки	23
10.1 М'яч, який перетинає сітку.....	23
10.2 М'яч, який торкається сітки.....	24
10.3 М'яч в сітці.....	24
11 Гравець біля сітки	24
11.1 Перенесення над сіткою	24
11.2 Проникнення в простір, на корт і/або вільну зону суперника	24

11.3 Контакт із сіткою	25
11.4 Помилка гравця біля сітки.....	25
12 Подача	25
12.1 Перша подача у сеті.....	26
12.2 Порядок подачі.....	26
12.3 Дозвіл подачі	26
12.4 Виконання подачі.....	26
12.5 Заслон.....	27
12.6 Помилки, зроблені під час подачі.....	27
13 Атакуючий удар.....	27
13.1 Характеристики атакуючого удару.....	27
13.2 Помилки при атакуючому ударі	28
14 Блок	28
14.1 Блокування	28
14.2 Контакт при блокуванні	29
14.3 Блокування в просторі суперника.....	29
14.4 Блок і удари команди	29
14.5 Блокування подачі.....	29
14.6 Помилки під час блокування	29
ГЛАВА 5: Перерви, затримки та інтервали	29
15 Перерви	29
15.1 Кількість звичайних ігрових перерв.....	30
15.2 Послідовність звичайних ігрових перерв.....	30
15.3 Запит звичайних ігрових перерв.....	30
15.4 Тайм-аути і технічні тайм-аути	30
15.5 Неправильні запити.....	30
16 Затримки гри.....	30
16.1 Види затримки.....	30
16.2 Санкції за затримку	31
17 Виняткові перерви у грі	31
17.1 Травма / хвороба.....	31

17.2 Зовнішня перешкода	32
17.3 Довготривалі перерви.....	32
18 Інтервали і зміни сторін корту.....	32
18.1 Інтервали	32
18.2 Зміни сторін.....	33
ГЛАВА 6: Поведінка учасників	
19 Вимоги до поведінки.....	33
19.1 Спортивна поведінка.....	33
19.2 Чесна гра	33
20 Неправильна поведінка і санкції за неї.....	33
20.1 Незначна неправильна поведінка.....	33
20.2 Неправильна поведінка, яка призводить до санкцій	34
20.3 Шкала санкцій	34
20.4 Неправильна поведінка перед і між сетами	35
20.5 Неправильна поведінка та картки, які використовуються – резюме.....	35
ЧАСТИНА 2 - РОЗДІЛ 2: РЕФЕРІ, ЇХ ОBOB'ЯЗКИ І ОФІЦІЙНІ ЖЕСТИ.....	35
ГЛАВА 7: Рефері.....	
21 Бригада рефері та процедури	35
21.1 Склад.....	35
21.2 Процедури	36
22 1-ий рефері	37
22.1 Місцезнаходження.....	37
22.2 Повноваження.....	37
22.3 Обов'язки.....	37
23 2-ий РЕФЕРІ	38
23.1 Місцезнаходження.....	38
23.2 Повноваження.....	38
23.3 Обов'язки.....	39
24 Секретар.....	40
24.1 Місцезнаходження.....	40
24.2 Обов'язки.....	42

25 Помічник секретаря.....	41
25.1 Місцезнаходження.....	41
25.2 Обов'язки.....	41
26 Лінійні рефері.....	41
26.1 Місцезнаходження.....	41
26.2 Обов'язки.....	42
27 Офіційні сигнали	42
27.1 Жести рефері.....	42
27.2 Сигнал прапором лінійних рефері	42
ЧАСТИНА 2 - РОЗДІЛ 3: СХЕМИ.....	43
Sx1 Ігрове поле.....	43
Sx2 Ігровий корт	44
Sx3 Ескіз сітки.....	45
Sx4a Перетин м'ячем вертикальної площини сітки на корт суперника.....	46
Sx4b Перетин м'ячем вертикальної площини сітки в вільну зону суперника	47
Sx5 Заслон.....	48
Sx6 Здійснений блок	48
Sx7 Засоби стримування і санкції.....	49
Sx7a Шкала санкцій і наслідки	50
Sx7b Шкала санкцій за затримку і наслідки.....	50
Sx8 Розташування бригади рефері і їх помічників	51
ОФІЦІЙНИЙ ПРОТОКОЛ ГРИ.....	51
ЧАСТИНА 3: ВИЗНАЧЕННЯ.....	52
Сітка турніра из 8-ми команд.....	54
Сітка турніра из 16-ти команд.....	55
Сітка турніра из 24-ох команд.....	56
Література.....	57

ЧАСТИНА 1: ФІЛОСОФІЯ ПРАВИЛ І СУДДІВСТВО

ВСТУП

Пляжний волейбол є одним з найбільш успішних і популярних змагань і оздоровчих видів спорту в світі. Він швидкий і захоплюючий, з вибуховим характером дій. Крім цього, пляжний волейбол складається з кількох найважливіших взаємодоповнюючих елементів, взаємодія яких робить його унікальним серед всіх видів спорту, в яких є розігрування м'яча.

За останні роки ФІВБ досягла великих успіхів у адаптації гри до потреб сучасних глядачів. Цей текст адресований широкій волейбольній аудиторії - гравцям, тренерам, рефері, глядачам або коментаторам з наступних причин:

- розуміння правил дозволяє краще грати - тренери можуть створювати кращу побудову і тактику команди, дозволяючи гравцям повністю продемонструвати свою майстерність;
- розуміння взаємозв'язку між правилами дозволяє рефері приймати найкращі рішення.

Даний вступ в першу чергу описує пляжний волейбол як змагальний спорт, і потім розкриваються основні якості необхідні для суддівства.

ПЛЯЖНИЙ ВОЛЕЙБОЛ Є ЗМАГАЛЬНИМ СПОРТОМ

Змагання вивільняє приховані сили. Воно показує найвищі можливості, дух, творчість, красу.

Правила складені з урахуванням прояву всіх цих якостей. З невеликими винятками, пляжний волейбол дозволяє всім гравцям діяти як біля сітки (в атаці), так і на задній лінії (в захисті або на подачі).

Перші прихильники гри на піщаних пляжах Каліфорнії все ще впізнали б її, оскільки пляжний волейбол проніс крізь роки свої характерні і невід'ємні елементи. Деякі з них він розділяє з іншими іграми, в яких присутні сітка/м'яч/ракетка:

- подача
- ротація (подача по черзі)
- атака
- захист

Пляжний волейбол, однак, є унікальним серед сіткових ігор, вимагаючи, щоб м'яч був постійно в польоті - «літаючий м'яч», - і дозволяючи кожній команді певну кількість передач м'яча до того, як він повинен бути повернутий супернику.

Зміни правил подачі перетворили подачу з простої дії введення м'яча в гру в наступальну зброю. Ідея «ротації» закріплена для того, щоб сприяти різнобічним атлетам. Правила позицій гравців повинні дозволити командам бути гнучкими і створювати цікаві тактичні розробки. Учасники змагань використовують ці умови для змагання в техніці, тактиці та силі. Умови, також, дозволяють гравцям проявляти свободу самовираження для захоплення глядачів і телеглядачів. Таким чином імідж пляжного волейболу стає все більш привабливим.

РЕФЕРІ У ЦІЙ СТРУКТУРІ

Сутність поняття «хороший рефері» лежить в концепції справедливості і послідовності:

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

Це вимагає величезного елемента довіри - рефері повинно бути довірено дозволити гравцям демонструвати видовище:

- правильністю його/її рішень;
- розумінням, чому написано це правило;
- діючи як вмілий організатор;
- дозволяючи змаганням плавно йти і направляючи його до завершення;
- діючи, як вихователь - використовуючи правила для того, щоб покарати нечесність або застерегти від грубості;
- пропагуючи гру - тобто роблячи можливим виділити видовищні елементи в грі і дозволяючи найкращим гравцям робити те, що вони вміють найкраще: приносити задоволення публіці.

На завершення ми можемо сказати, що хороший рефері повинен використовувати правила для того, щоб зробити змагання справжньою подією для всіх зацікавлених.

Для тих, хто прочитав це, - розглядайте наступні Правила як сучасний стан розвитку великої гри, але майте на увазі, що ці кілька попередніх параграфів можуть бути також важливі для Вас у Вашій власній позиції в спорті.

Приєднуйтесь!

Тримайте м'яч у грі!

ГЛАВА 1

СПОРУДИ ТА ОБЛАДНАННЯ

1 ІГРОВЕ ПОЛЕ

Ігрове поле складається з ігрового корту і вільної зони. Воно повинно бути прямокутним симетричним.

1.1 РОЗМІРИ

Ігровий kort є прямокутником розмірами 16 x 8 м, оточений з усіх боків вільною зоною шириною мінімум 3 м.

Вільний ігровий простір це простір над ігровим полем, який вільний від будь-яких перешкод. Вільний ігровий простір повинен бути заввишки мінімум 7 м від ігрової поверхні.

1.1.2 Для ФІВБ, Світових і Офіційних Змагань вільна зона повинна бути мінімум 5 м і максимум 6 м від лицевих/бокових ліній.

Вільний ігровий простір має бути заввишки мінімум 12,5 м від ігрової поверхні.

1.2 ІГРОВА ПОВЕРХНЯ

1.2.1 Поверхня повинна складатися з вирівняного піску, бути, наскільки можливо, плоскою і однорідною, без каменів, мушель та інших включень, які можуть становити небезпеку порізів або травм для гравців.

1.2.2 Для ФІВБ, Світових і Офіційних Змагань пісок повинен бути глибиною не менше 40 см і складатися з дрібнозернистих, слабо ущільнених піщинок.

1.2.3 Ігрова поверхня не повинна представляти ніякої небезпеки травмування гравців.

1.2.4 Для ФІВБ, Світових і Офіційних Змагань пісок повинен бути просіяний до прийнятного розміру піщинок, не надто великих, без каменів і

небезпечних частинок. Він не повинен бути занадто дрібним, щоб не створювати пил і не прилипати до шкіри.

1.2.5 Для ФІВБ, Світових і Офіційних Змагань для укриття центрального корту в разі дощу рекомендується мати брезент.

1.3 ЛІНІЇ НА КОРТІ

1.3.1 Ширина всіх ліній 5 см. Лінії повинні мати колір різко контрастний до кольору піску.

1.3.2 Обмежувальні лінії

Дві бокові та дві лицьові лінії обмежують ігровий корт.

Центральна лінія відсутня. Бокові та лицеві лінії розташовані всередині ігрового корту і входять в його розміри.

Лінії корту представляють собою відрізки стрічки, виготовлені з міцного матеріалу, будь-які відкриті кріплення повинні бути із м'якого, еластичного матеріалу.

1.4 ЗОНИ І МІСЦЯ

Існує лише корт, зона подачі і вільна зона, яка оточує корт.

1.4.1 Зона подачі - це ділянка шириною 8 м, розташована за лицевою лінією і простягається до кінця вільної зони.

1.5 ПОГОДА

Погода не повинна представляти ніякої небезпеки травмування гравців.

1.6 ОСВІТЛЕННЯ

Для ФІВБ, Світових і Офіційних Змагань, які проводяться ввечері, освітлення ігрового поля повинно бути від 1000 до 1500 люкс, виміряне на відстані 1 м від поверхні ігрового поля.

2 СІТКА І СТІЙКИ

2.1 ВИСОТА СІТКИ

2.1.1 Сітка встановлена вертикально над серединою корту, її верхній край встановлюється на висоті 2,43 м для чоловіків і 2,24 м для жінок.

Примітка: Висота сітки може бути змінена для певних вікових груп в такий спосіб:

Вікові Групи Дівчата Юнаки

16 років і молодше 2,24 м 2,24 м

14 років і молодше 2,12 м 2,12 м

12 років і молодше 2,00 м 2,00 м

2.1.2 Висота сітки вимірюється в середині ігрового корту вимірювальною планкою. Висота сітки (над обома бічними лініями) повинна бути однаковою і не повинна перевищувати офіційну висоту більш ніж на 2 см.

2.2 СТРУКТУРА

Сітка довжиною 8,5 м і шириною 1 м (± 3 см) в натягнутому стані розташована вертикально точно над центральною віссю в середині ігрового корту.

Вона складається із комірок у формі квадрата зі стороною 10 см.

Зверху і знизу сітки є горизонтальні стрічки шириною 7-10 см, виготовлені з складеного вдвічі полотна переважно темно-синього або яскравих кольорів, пришиті уздовж всієї довжини сітки. Кожен кінець верхньої стрічки має отвір, через який пропущений шнур, що прикріплює верхню стрічку до стійок, щоб підтримувати верх сітки в туго натягнутому стані.

Всередині стрічок є: гнучкий трос у верхній стрічці та шнур в нижній стрічці для кріплення сітки до стійок і верхньої та нижньої частини сітки в натягнутому стані. Допускається розміщення реклами на горизонтальних стрічках сітки.

Для ФІВБ, Світових і Офіційних Змагань може використовуватися сітка довжиною 8,0 м з комірками менших розмірів з розташованими між краями сітки і брендінговими стійками, за умови що зберігається огляд для спортсменів і рефері. Реклама може бути розміщена на зазначених брендінгах відповідно до інструкцій ФІВБ.

2.3 БОКОВІ СТРІЧКИ

Дві кольорові стрічки шириною 5 см (тієї ж ширини, що і лінії корту) і довжиною 1 м прикріплені вертикально до сітки і розташовані безпосередньо над кожною з бокових ліній. Вони вважаються частиною сітки.

Дозволено розміщення реклами на бокових стрічках.

2.4 АНТЕНИ

Антенa це - гнучкий стрижень довжиною 1,80 м і діаметром 10 мм, виготовлений зі скловолокна або подібного матеріалу.

Антенa прикріплена з зовнішнього краю кожної бокової стрічки.

Антени розташовані на протилежних сторонах сітки.

Верхні 80 см кожної антени здійснюються над сіткою і розмічені смугами шириною 10 см контрастних кольорів, переважно червоного та білого.

Антени вважаються частиною сітки і обмежують з боків площину переходу.

2.5 СТІЙКИ

2.5.1 Стійки, що підтримують сітку, встановлюються на відстані 0,7-1,0 м за кожною з бокових ліній. Їх висота - 2,55 м і, переважно, регульована.

Для ФІВБ, Світових і Офіційних Змагань стійки, підтримують сітку, встановлюються на відстані 1 м за боковими лініями.

2.5.2 Стійки - круглі і гладкі, встановлені на поверхні без допомоги розтяжок.

Не повинно бути небезпечних пристроїв або таких, що перешкоджають грі.

Стійки повинні мати м'який захист.

2.6 ОБЛАДНАННЯ ДОДАТКОВЕ

Все додаткове обладнання визначено інструкціями ФІВБ.

3 М'ЯЧІ

3.1 СТАНДАРТИ

М'яч повинен бути сферичним, з еластичного матеріалу (шкіри, синтетичної шкіри або подібного матеріалу), який не вбирає вологу, тобто найбільш придатний для умов відкритого повітря, так як матчі можуть проводитися під час дощу. У середині м'яча знаходиться камера з гуми або аналогічного матеріалу.

Затвердження синтетичного матеріалу встановлено регламентом ФІВБ.

Колір: світлий однорідний колір або комбінація кольорів.

Окружність: 66-68 см.

Вага: 260-280 г.

Внутрішній тиск: 0,175-0,225 кг / см² (171-221 мбар або гПа).

3.2 ОДНОМАНІТНІСТЬ М'ЯЧІВ

Всі м'ячі, які використовуються в матчі, повинні мати однакові стандарти, щодо окружності, ваги, тиску, типу, кольору і т.д.

ФІВБ, Світові і Офіційні Змагання повинні бути зіграні м'ячами, затвердженими ФІВБ, якщо інше не погоджено ФІВБ.

3.3 СИСТЕМА ТРЬОХ М'ЯЧІВ

Для ФІВБ, Світових і Офіційних Змагань повинні використовуватися три м'ячі. В цьому випадку шість подавальників м'ячів знаходяться по одному в кожному із кутків вільної зони і по одному позаду кожного з рефері.

ГЛАВА 2 УЧАСНИКИ

4 КОМАНДИ

4.1 СКЛАД КОМАНДИ

4.1.1 Команда складається виключно з двох гравців.

4.1.2 Тільки два гравці, зареєстровані в протоколі, мають право брати участь в матчі.

4.1.3 Один з гравців є капітаном команди, який повинен бути зазначений у протоколі.

4.1.4 На ФІВБ, Світових і Офіційних Змаганнях гравцям заборонено отримувати зовнішню допомогу або інструкції тренера під час матчу (Винятки: дивись Регламенти для змагань вікових груп і для 1 і 2 етапів Континентального Кубка).

4.2 РОЗМІЩЕННЯ КОМАНДИ

Місця команд (кожна має два стільці) повинні бути на відстані 5 м від бокової лінії і не ближче 3 м до столу секретаря.

4.3 ЕКІПРУВАННЯ

Екіпірування гравців складається з шортів або купального костюма. Футболка або майка необов'язкові, за винятком, коли передбачені Регламентом турніру. Гравці можуть грати в головному уборі / з покритою головою.

4.3.1 На ФІВБ, Світових і Офіційних Змаганнях гравці команди повинні грати в формі однакового кольору і фасону, яка відповідає регламенту турніру. Форма гравців повинна бути чистою.

4.3.2 Гравці повинні грати босоніж, якщо інше не дозволено 1м рефері.

4.3.3 Майки гравців (або шорти, якщо гравцям дозволено грати без майок) повинні мати номери 1 і 2.

4.3.3.1 Номер повинен бути розташований на грудях (або спереду на шортах).

4.3.3.2 Номери повинні бути контрастного по відношенню до майки кольору, висотою мінімум 10 см. Смуга, що формує номер, повинна бути шириною мінімум 1,5 см.

4.4 ЗАМІНА ЕКІПРУВАННЯ

Якщо обидві команди прибувають на матч в майках однакового кольору, проводиться жеребкування для визначення команди, яка повинна змінити форму. 1-ий рефері може дозволити одному або більше гравцям:

4.4.1 грати в шкарпетках і/або взутті;

4.4.2 змінити вологу майку між сетами, за умови що нова також відповідає регламенту турніру і ФІВБ.

4.4.3 на прохання гравця 1-ий рефері може дозволити йому / їй грати в одягненій під майку футболці і в тренувальних штанах.

4.5 ЗАБОРОНЕНІ ПРЕДМЕТИ

4.5.1 Заборонено носити предмети, які можуть призвести до травми, або надати штучну перевагу гравцю.

4.5.2 Гравці можуть грати в окулярах або лінзах на свій власний ризик.

4.5.3 Компресійні засоби (захисні пристосування від травм) можна носити для захисту або підтримки.

На ФІВБ, Світових і Офіційних Змаганнях для дорослих ці засоби або видима з під форми білизна повинні бути такого ж кольору, як і частина форми.

5 КЕРІВНИКИ КОМАНДИ

Капітан команди відповідальний за поведінку і дисципліну команди.

5.1 КАПІТАН

5.1.1 ПЕРЕД МАТЧЕМ капітан команди:

- а) підписує протокол;
- б) представляє свою команду на жеребкуванні.

5.1.2 Під час матчу, коли м'яч знаходиться поза грою, тільки капітану дозволено звертатися до рефері в трьох наступних випадках:

5.1.2.1 запитувати роз'яснення щодо застосування або інтерпретації Правил; якщо роз'яснення не задовольняє капітана, капітан повинен негайно повідомити 1-го рефері про своє бажання заявити Протест;

5.1.2.2 запитувати дозволу:

- а) змінити форму або екіпірування,
- б) перевірити номер гравця, який подає,
- в) перевірити сітку, м'яч, поверхню і т.д.,
- г) вирівняти стрічку корту;

5.1.2.3 запитувати тайм-аути.

Примітка: гравці повинні отримати дозвіл рефері, щоб покинути ігрове поле.

5.1.3 ПІСЛЯ МАТЧУ:

5.1.3.1 Обидва гравці дякують рефері і суперникам. Капітан підписує протокол, підтверджуючи результат.

5.1.3.2 Якщо капітан попередньо запитував Протест Протокол через 1-го рефері, і це не було успішно вирішено під час інциденту, він/вона має право підтвердити це в якості офіційного письмового протесту, зареєстрованого в протоколі по завершенні матчу.

ГЛАВА 3

ІГРОВИЙ ФОРМАТ

6 НАБІР ОЧКА, ПЕРЕМОГА У СЕТІ І МАТЧІ

6.1 НАБІР ОЧКА

6.1.1 Очко

Команда набирає очко:

6.1.1.1 при успішному приземленні м'яча на корті суперника; Сх9 (14)

6.1.1.2 коли команда суперника здійснює помилку;

6.1.1.3 коли команда суперника отримує зауваження.

6.1.2 Помилка

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

6.1.2.1 якщо дві або більше помилки вчинені послідовно, тільки перша помилка береться до уваги;

6.1.2.2 якщо дві або більше помилки здійснені суперниками одночасно, це вважається **ОБОПІЛЬНОЮ ПОМИЛКОЮ** і розігрування переграється.

6.1.3 Розігрування та завершене розігрування

Розігрування - це послідовність ігрових дій з моменту удару при виконанні подачі гравцем, який подає, до того, як м'яч вийде з гри. Завершене розігрування - це послідовність ігрових дій, в результаті яких присуджується очко. Складається з:

- накладення Зауваження
- втрату подачі внаслідок виконання удару на подачі по закінченні ліміту часу для подачі.

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

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

6.2 ПЕРЕМОГА У СЕТІ

Сет (за винятком вирішального 3- го сету) виграє команда, яка першою набирає 21 очко з перевагою, як мінімум, два очка. У разі рівного рахунку 20-20, гра триває до досягнення переваги в два очка (22-20, 23-21 і т. д.).

6.3 ПЕРЕМОГА У МАТЧІ

6.3.1 Переможцем матчу є команда, яка виграє два сету. Сх9 (9)

6.3.2 При рівному рахунку сетів 1-1, вирішальний 3-ій сет грається до 15 очок і мінімальної переваги в 2 очки.

6.4 НЕЯВКА ТА НЕПОВНА КОМАНДА

6.4.1 Якщо команда відмовляється грати після вимоги зробити це, вона оголошується такою, яка не з'явилася і програє матч з результатом 0-2 в матчі і 0-21, 0-21 в сетах.

6.4.2 Команда, яка вчасно не з'явилась на ігровий корт, оголошується командою, що не з'явилась.

6.4.3 Команда, що оголошена НЕПОВНОЮ у сеті або матчі, програє сет або матч. Протилежній команді надаються очки, або очки та сети, необхідні для виграшу сету або перемоги в матчі. Неповна команда зберігає свої очки та сети.

Для ФІВБ, Світових і Офіційних Змагань, в яких застосовується формат, що передбачає ігри в групах, Правило 6.4 може бути змінено відповідно до Спеціального Регламенту Змагання, виданого ФІВБ своєчасно, яким встановлює модифікацію даного правила, та якого необхідно дотримуватись у випадках неявки і неповної команди.

7 СТРУКТУРА ГРИ

7.1 ЖЕРЕБКУВАННЯ

Перед офіційною розминкою 1-ий рефері проводить жеребкування для визначення першої подачі і сторін корту в першому сеті.

7.1.1 Жеребкування проводиться в присутності двох капітанів команд, де дозволяють обставини.

7.1.2 Переможець жеребкування вибирає:

АБО

7.1.2.1 право подавати чи приймати подачу,

АБО

7.1.2.2 сторону ігрового корту.

Той, хто програв, приймає варіант, що залишився.

7.1.2.3 У другому сеті той хто програв жеребкування в першому сеті буде мати вибір 7.1.2.1 або 7.1.2.2.

Для вирішального сету повинне бути проведене нове жеребкування.

7.2 ОФІЦІЙНА РОЗМИНКА

Якщо команди попередньо мали інший корт в своєму розпорядженні, перед матчем їм надана 3-х хвилинна офіційна розминка біля сітки, якщо немає - вони можуть мати 5 хвилин.

7.3 СТАРТОВЕ РОЗТАШУВАННЯ КОМАНДИ

7.3.1 Обидва гравці кожної команди повинні бути постійно в грі.

7.4 ПОЗИЦІЇ

У момент удару по м'ячу гравцем, який подає кожна команда повинна перебувати в межах свого корту (за винятком гравця, який подає).

7.4.1 Гравці вільні у виборі своїх позицій. Встановлених позицій на корті НЕ ІСНУЄ.

7.5 ПОЗИЦІЙНА ПОМИЛКА

7.5.1 Помилка позиційного розташування НЕ ІСНУЄ.

7.6 ПОРЯДОК ПОДАЧІ

7.6.1 Порядок подачі (встановлений капітаном команди безпосередньо після жеребкування) повинен зберігатися протягом сету.

7.6.2 Коли команда отримує право подавати, її гравці проводять «ротацію» на одну позицію.

7.7 ПОМИЛКА ПОРЯДКУ ПОДАЧІ

7.7.1 Помилка порядку подачі здійснена, коли подача виконана не відповідно до порядку подачі. Команда карається очком і право подачі переходить супернику.

7.7.2 Секретар (секретарі) повинен правильно вказувати порядок подачі і коригувати будь-якого гравця, який неправомірно подає до свистка на подачу.

ГЛАВА 4 ІГРОВІ ДІЇ

8 СТАН ГРИ

8.1 М'ЯЧ У ГРІ

М'яч знаходиться в грі з моменту удару на подачі, дозволеної 1-им рефері.

8.2 М'ЯЧ ПОЗА ГРОЮ

М'яч знаходиться поза грою з моменту помилки, яка зафіксована свистком одного з рефері; за відсутності помилки, з моменту свистка.

8.3 М'ЯЧ «В»

М'яч вважається «в», якщо в будь-який момент його контакту з ігровою поверхнею будь-яка частина м'яча торкається корту, включаючи торкання обмежувальних ліній.

8.4 М'ЯЧ «ЗА»

М'яч вважається «за», коли він:

8.4.1 падає на поверхню повністю за межами обмежувальних ліній (не торкаючись їх);

8.4.2 торкається предмета за межами корту, або людини, яка не бере, участі в грі;

8.4.3 торкається антен, шнурів, стійок або сітки за боковими стрічками;

8.4.4 перетинає вертикальну площину сітки частково або повністю за межами площини переходу після подачі або після третього удару команди (виняток: Правило 10.1.2);

8.4.5 повністю перетинає нижню площину під сіткою.

9 ГРА З М'ЯЧЕМ

Кожна команда повинна грати в межах власного ігрового поля і ігрового простору (виняток: Правило 10.1.2).

М'яч, тим не менш, може бути повернутий з-за меж вільної зони.

9.1 УДАРИ КОМАНДИ

Ударом є будь-який контакт з м'ячем гравця у грі.

Кожна команда має право максимум на три удари для повернення м'яча через сітку. Якщо використано більше трьох ударів, команда робить помилку: «ЧОТИРИ УДАРИ». Ці удари команди включають не тільки навмисні удари, що здійснюються гравцем, але також його ненавмисні торкання м'яча.

9.1.1 ПОСЛІДОВНІ КОНТАКТИ

Гравцю не дозволяється вдарити м'яч двічі поспіль (виняток: Правила 9.2.2.2, 9.2.2.3, 14.2 і 14.4.2).

9.1.2 ОДНОЧАСНІ КОНТАКТИ

Два гравці можуть торкатися м'яча одночасно.

9.1.2.1 Коли два члени команди торкаються м'яча одночасно, це зараховується як два удари (виняток: при блокуванні).

Якщо вони намагаються дотягнутися до м'яча, але тільки один з них торкається його, зараховується один удар.

Якщо гравці зіштовхуються, це не є помилкою.

9.1.2.2 Коли два суперники торкаються м'яча одночасно над сіткою і м'яч залишається в грі, команді, що приймає м'яч, дається право ще на три удари.

Якщо такий м'яч йде «за», це є помилкою команди на протилежній стороні.

9.1.2.3 Якщо одночасне торкання м'яча двома суперниками над сіткою призводить до тривалого контакту з м'ячем, гра триває.

9.1.2.4 Якщо м'яч торкається антени після одночасного торкання м'яча двома суперниками над сіткою, розігрування повинне бути перегране.

9.1.3 УДАР ЗА ПІДТРИМКИ

В межах ігрового поля гравцю не дозволяється використовувати підтримку партнера або будь-який пристрій/предмет як підтримку, для того щоб вдарити по м'ячу.

Однак гравець, який знаходиться на межі здійснення помилки (торкання сітки, або перешкода суперника і т.д.), може бути зупинений або затриманий партнером.

9.2 ХАРАКТЕРИСТИКИ УДАРУ

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

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

9.2.2.1 Одночасні контакти

М'яч може торкатися різних частин тіла, за умови що торкання відбуваються одночасно.

9.2.2.2 Послідовні контакти

При першому ударі команди за умови, що він не виконаний зверху пальцями, послідовні торкання дозволені, якщо тільки ці торкання відбуваються під час однієї дії. При першому ударі команди, якщо він виконаний зверху пальцями, м'яч НЕ МАЄ торкатися пальців/кистей послідовно, навіть якщо торкання відбуваються під час однієї дії.

9.2.2.3 Проте, при блокуванні послідовні торкання можуть бути здійснені одним або декількома гравцями, за умови що торкання відбуваються під час однієї дії.

9.2.2.4 Тривалі контакти

У захисній дії від сильно спрямованого м'яча контакт з м'ячем може бути продовжений короткочасно, навіть якщо він виконаний зверху пальцями.

9.3 ПОМИЛКИ ПРИ ГРІ З М'ЯЧЕМ

9.3.1 ЧОТИРИ УДАРИ: команда торкається м'яча чотири рази до його повернення.

9.3.2 УДАР ЗА ПІДТРИМКИ: гравець використовує підтримку партнера або будь-який пристрій/предмет, щоб торкнутися м'яча в межах ігрового поля.

9.3.3 СХОПЛЕННЯ: м'яч схоплено і/або кинуте; він не відскакує при ударі. (Винятки: 9.2.2.1, 9.2.2.2).

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

10 М'ЯЧ БІЛЯ СІТКИ

10.1 М'ЯЧ, ЯКИЙ ПЕРЕТІНАЄ СІТКУ

10.1.1 М'яч, що летить на court суперника, повинен пройти над сіткою в межах площини переходу. Площина переходу - це частина вертикальної площини сітки, обмежена наступним чином:

10.1.1.1 знизу - верхнім краєм сітки;

10.1.1.2 з боків - антенами та їх уявним продовженням;

10.1.1.3 зверху - стелею або конструкцією (при наявності таких).

10.1.2 М'яч, який перетнув площину сітки у вільну зону суперника повністю або частково через зовнішній простір, може бути повернутий без порушення кількості ударів команди, за умови що:

10.1.2.1 М'яч, що повертається, знову перетинає вертикальну площину сітки повністю або частково через зовнішній простір на тій же стороні від корту. Команда суперника не може перешкоджати такій дії.

10.1.3 М'яч вважається «за», коли він повністю перетинає нижню площину під сіткою.

10.1.4 Гравець, тим не менш, може увійти на kort суперника, щоб грати з м'ячем, до того, як м'яч пройде за межами площини переходу, або перш ніж м'яч повністю перетне нижню площину.

10.2 М'ЯЧ, ЯКИЙ ТОРКАЄТЬСЯ СІТКИ

При перетині сітки м'яч може торкатися її.

10.3 М'ЯЧ В СІТЦІ

10.3.1 М'яч, що потрапив у сітку, може бути повернений в гру, якщо не перевищено ліміт трьох ударів команди.

10.3.2 Якщо м'яч прориває комірку сітки або викликає її падіння, розігрування анулюється і переграється.

11 ГРАВЕЦЬ БІЛЯ СІТКИ

11.1 ПЕРЕНЕСЕННЯ НАД СІТКОЮ

11.1.1 При блокуванні гравець може торкатися м'яча на іншій стороні сітки, за умови що він/вона не заважає грі суперника до або під час його атакуючого удару.

11.1.2 Після атакуючого удару гравцеві дозволено переносити руку на іншу сторону сітки, за умови що контакт відбувся в межах його/її власного ігрового простору.

11.2 ПРОНИКНЕННЯ В ПРОСТІР, НА КОРТ І/АБО ВІЛЬНУ ЗОНУ СУПЕРНИКА

11.2.1 Гравець може проникати в простір суперника, увійти на kort і/або у вільну зону суперника, за умови що це не заважає грі суперника.

11.3 КОНТАКТ ІЗ СІТКОЮ

11.3.1 Контакт гравця з сіткою між антенами під час ігрової дії з м'ячем є помилкою. Ігрова дія з м'ячем складається (серед іншого) з відштовхування, удар (або спробу) і безпечне приземлення, готовності до нової дії.

11.3.2 Гравці можуть торкатися стійки, шнурів, або будь-якого іншого предмета за антенами, включаючи сітку, за умови що це не заважає грі.

11.3.3 Коли м'яч потрапляє в сітку, яка з цієї причини торкається суперника, це не є помилкою.

11.4 ПОМИЛКИ ГРАВЦЯ БІЛЯ СІТКИ

11.4.1 Гравець торкається м'яча або суперника в просторі суперника до або під час атакуючого удару суперника.

11.4.2 Гравець заважає грі суперника, проникаючи в простір суперника під сіткою.

11.4.3 Гравець заважає грі, (серед іншого):

- торкаючись сітки між антенами або самої антени під час його/її ігрового дії з м'ячем,
- використовуючи сітку між антенами в якості підтримки або засобу стійкості,
- торканням до сітки створює несправедливу перевагу над суперником,
- здійснюючи дії, які перешкоджають законній спробі суперника гри з м'ячем,
- хапаючись/тримаючись за сітку.

Будь-який гравець, що знаходиться поблизу м'яча який у грі, і той, хто намагається грати з м'ячем, вважаються такими, які беруть участь в ігровій дії з м'ячем, навіть якщо контакту з м'ячем не відбувається.

Втім, торкання сітки за антеною не повинно розглядатися як помилка (виняток: Правило 9.1.3).

12 ПОДАЧА

Подача - це дія введення м'яча в гру гравцем, який правомірно подає та знаходиться в зоні подачі.

12.1 ПЕРША ПОДАЧА У СЕТІ

12.1.1 Перша подача у сеті виконується командою, яка визначається жеребкуванням.

12.2 ПОРЯДОК ПОДАЧІ

12.2.1 Гравці повинні дотримуватися порядку подачі, записаному в протоколі.

12.2.2 Після першої подачі у сеті гравець, який подає визначається наступним чином:

12.2.2.1 коли команда, яка подавала, виграє розігрування, гравець, який подавав до цього, подає знову;

12.2.2.2 коли команда, яка приймала, виграє розігрування, вона отримує право подавати і гравець, який не подавав попередній раз, повинен подавати.

12.3 ДОЗВІЛ ПОДАЧІ

1-ий рефері дозволяє подачу після перевірки того, що обидві команди готові грати та гравець, який подає володіє м'ячем.

12.4 ВИКОНАННЯ ПОДАЧІ

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

12.4.2 Тільки один раз дозволено підкинути або випустити м'яч. Переміщення м'яча в руках дозволено.

12.4.3 Гравець, який подає може вільно переміщатися в зоні подачі. В момент удару по м'ячу при подачі або відштовхування для подачі в стрибку гравець, який подає, не повинен торкатися корту (в тому числі лицьової лінії) або поверхні поза зоною подачі. Його/її стопи не повинні проникати під лінію.

Після удару він/вона може заступити або приземлитися за межами зони подачі або на корті. Якщо лінія зсувається разом з піском, що зсунутий гравцем, який подає, це не вважається помилкою.

12.4.4 гравець, який подає повинен вдарити по м'ячу протягом 5 секунд після свистка 1-го рефері на подачу.

12.4.5 Подача, виконана до свистка рефері, не зараховується і повторюється.

12.4.6 Якщо м'яч, будучи підкинутий або випущений гравцем, який подає, приземляється без торкання або спійманий гравцем, який подає, це зараховується як подача.

12.4.7 Додаткова спроба подачі не дозволена.

12.5 ЗАСЛОН

12.5.1 Гравець команди, яка подає, не повинен індивідуальним заслоном заважати супернику бачити гравця, який подає, ТА траєкторію польоту м'яча.

12.5.2 Гравець команди, яка подає, ставить заслон, розмахуючи руками, стрибаючи або переміщаючись в бічному напрямку під час виконання подачі, тим самим приховує гравця, який подає, і траєкторію польоту м'яча.

12.6 ПОМИЛКИ, ЗРОБЛЕНІ ПІД ЧАС ПОДАЧІ

12.6.1 Помилки при подачі

Наступні помилки призводять до переходу подачі. Гравець, який подає:

12.6.1.1 порушує порядок подачі 12.2

12.6.1.2 не виконує подачу правильно. 12.4

12.6.2 Помилки після удару по м'ячу на подачі

Після правильного удару по м'ячу подача стає помилковою, якщо м'яч:

12.6.2.1 торкається гравця команди, яка подає або не перетинає вертикальну площину сітки повністю через площину переходу;

12.6.2.2 виходить «за»;

12.6.2.3 проходить над заслоном.

13 АТАКУЮЧИЙ УДАР

13.1 ХАРАКТЕРИСТИКИ АТАКУЮЧОГО УДАРУ

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

13.1.2 Атакуючий удар є завершеним в момент, коли м'яч повністю перетинає вертикальну площину сітки або торкається суперника.

13.1.3 Будь-який гравець може виконувати атакуючий удар на будь-якій висоті, за умови, що його/її контакт з м'ячем здійснений в межах власного ігрового простору (виключення: Правило 13.2.4, 13.2.5).

13.2 ПОМИЛКИ ПРИ АТАКУЮЧОМУ УДАРІ

13.2.1 Гравець торкається м'яча в ігровому просторі команди суперника.

13.2.2 Гравець спрямовує м'яч «за».

13.2.3 Гравець завершує атакуючий удар, діючи пальцями розкритої кисті або кінчиками пальців, які не є жорсткими і не з'єднані разом.

13.2.4 Гравець завершує атакуючий удар по поданому суперником м'ячу, коли м'яч повністю вище верхнього краю сітки.

13.2.5 Гравець завершує атакуючий удар, використовуючи передачу зверху пальцями, яка має траєкторію НЕ перпендикулярну лінії його плечей. Винятком є, коли гравець намагається виконати передачу для удару своєму партнерові.

14 БЛОК

14.1 БЛОКУВАННЯ

14.1.1 Блокування є дією гравців поблизу сітки для перехоплення м'яча, що йде від суперника, здійснюване винесенням будь-якої частини тіла вище верхнього краю сітки, незалежно від висоти контакту з м'ячем. У момент контакту з м'ячем частина тіла повинна бути вище верхнього краю сітки.

14.1.2 Спроба блоку

Спроба блоку є дією блокування без торкання м'яча.

14.1.3 Здійснений блок

Блок вважається здійсненим, якщо гравець, який блокує торкнувся м'яча.

14.1.4 Колективний блок

Колективний блок виконується двома гравцями, які перебувають близько один до одного, і є таким, що здійснений, коли один з них торкається м'яча.

14.2 КОНТАКТ ПРИ БЛОКУВАННІ

Послідовні (швидкі і тривалі) контакти з м'ячем можуть відбуватися в одного або декількох гравців, які блокують за умови що ці контакти відбулися під час однієї дії.

Такі контакти зараховуються як тільки один удар команди. Ці контакти можуть відбутися з будь-якою частиною тіла.

14.3 БЛОКУВАННЯ В ПРОСТОРІ СУПЕРНИКА

При блокуванні гравець може переносити кисті і руки по іншу сторону сітки, за умови що ця дія не заважає грі суперника. Так, заборонено торкатися м'яча на стороні суперника раніше, ніж суперником виконаний атакуючий удар.

14.4 БЛОК І УДАРИ КОМАНДИ

14.4.1 Контакт при блокуванні вважається ударом команди. У команди, яка блокує є ще тільки два удари після контакту при блокуванні.

14.4.2 Перший удар після блоку може бути здійснено будь-яким гравцем, в тому числі гравцем, який торкався м'яча при блокуванні.

14.5 БЛОКУВАННЯ ПОДАЧІ

Блокувати подачу суперника заборонено.

14.6 ПОМИЛКИ ПІД ЧАС БЛОКУВАННЯ

14.6.1 Гравець, який блокує, торкається м'яча в просторі суперника до або одночасно з атакуючим ударом суперника.

14.6.2 Блокування м'яча в просторі суперника за антеною.

14.6.3 Гравець блокує подачу суперника.

14.6.4 М'яч від блоку виходить «за».

ГЛАВА 5

ПЕРЕРВИ, ЗАТРИМКИ ТА ІНТЕРВАЛИ

15 ПЕРЕРВИ

Перерва - це час між розігруванням, що відбувся, і свистком 1-го рефері для наступної подачі.

Звичайними ігровими перервами є тільки ТАЙМ-АУТИ.

15.1 КІЛЬКІСТЬ ЗВИЧАЙНИХ ІГРОВИХ ПЕРЕРВ

Кожна команда може запитати максимум один тайм-аут у сеті.

15.2 ПОСЛІДОВНІСТЬ ЗВИЧАЙНИХ ІГРОВИХ ПЕРЕРВ

15.2.1 Запит тайм-ауту двома командами може бути здійснений один за одним протягом однієї перерви.

15.2.2 Заміни не існують.

15.3 ЗАПИТ ЗВИЧАЙНИХ ІГРОВИХ ПЕРЕРВ

Лише капітан може робити запит звичайних ігрових перерв.

15.4 ТАЙМ-АУТИ ТА ТЕХНІЧНІ ТАЙМ-АУТИ

Запит тайм-ауту здійснюється шляхом використання відповідного жесту рукою, коли м'яч знаходиться поза грою і до свистка на подачу. Всі запитані тайм-ауту тривають 30 секунд.

15.4.2 Для ФІВБ, Світових і Офіційних Змагань в 1 і 2 сетах один додатковий 30-секундний «Технічний Тайм-Аут» застосовується автоматично, коли сума набраних командами очок дорівнює 21.

15.4.3 У вирішальному (Зму) сеті немає «Технічних Тайм-аутів»; тільки один тайм-аут тривалістю 30 секунд може бути запитаний кожною командою.

15.4.4 Під час всіх звичайних перерв (в тому числі Технічні Тайм-Аутути) і інтервалів між сетами гравці повинні пройти до призначених місць гравців.

15.5 НЕПРАВИЛЬНІ ЗАПИТИ

Серед іншого, неправильним є запит тайм-ауту:

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

15.5.2 членом команди, який не має на це права;

15.5.3 після використання дозволених тайм-аутів.

15.5.4 Будь-який подальший неправильний запит тієї ж команди в матчі є затримкою.

16 ЗАТРИМКИ ГРИ

16.1 ВИДИ ЗАТРИМКИ

Неправильна дія команди, яка затягує відновлення гри, є затримкою і, серед іншого, складається з:

16.1.1 затягування тайм-аутів після вказівки відновити гру;

16.1.2 повторення неправильного запиту;

16.1.3 затримка гри (12 секунд повинні бути максимальним часом між закінченням розігрування і свистком на подачу в нормальних ігрових умовах);

16.1.4 затримка гри членом команди.

16.2 САНКЦІЇ ЗА ЗАТРИМКУ

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

16.2.1.1 Санкції за затримку залишаються в силі протягом всього матчу.

16.2.1.2 Всі санкції за затримку записуються в протокол.

16.2.2 Перша затримка в матчі членом команди карається санкцією «ПОПЕРЕДЖЕННЯ ЗА ЗАТРИМКУ».

16.2.3 Друга і наступні затримки будь-якого виду будь-яким членом однієї і тієї ж команди в тому ж матчі є помилкою і тягнуть накладення санкції «ЗАУВАЖЕННЯ ЗА ЗАТРИМКУ»: очко і подача суперника.

16.2.4 Санкції за затримку, накладені до або між сетами, застосовуються в наступному сеті.

17 ВИНЯТКОВІ ПЕРЕРВИ У ГРІ

17.1 ТРАВМА / ХВОРОБА

17.1.1 Якщо відбувається серйозний нещасний випадок, коли м'яч знаходиться в грі, рефері повинен негайно зупинити гру і дозволити медичному персоналу вийти на корт. Розігрування потім переграється.

17.1.2 Травмованому/хворому гравцеві надається максимум 5 хвилин на відновлення один раз в матчі. Рефері повинен дозволити належним чином акредитованому медичному персоналу вийти на ігровий корт, щоб оглянути гравця. Тільки 1ий рефері може дозволити гравцеві без покарання покинути ігрове поле. Коли надання медичної допомоги закінчено, або надання медичної допомоги не може бути надано, гра повинна бути відновлена. 2-ий рефері повинен дати свисток і запропонувати гравцеві продовжити гру. У цей момент тільки сам гравець може вирішити, чи готовий він/вона грати.

Якщо гравець не відновився або не повертається на ігрове поле після закінчення часу відновлення, його/її команда оголошується неповною.

За надзвичайних обставинах лікар змагання може перешкодити поверненню в гру травмованого гравця.

Примітка: час відновлення починається, коли член(и) акредитованого медичного персоналу змагання прибуває на ігровий корт для огляду гравця. У випадку, коли немає в розпорядженні акредитованого медичного персоналу, або у випадках, коли гравець вважає за краще надання медичної допомоги своїм власним медичним персоналом, відлік часу відновлення починається з того моменту, коли воно було дозволено рефері.

17.2 ЗОВНІШНЯ ПЕРЕШКОДА

Якщо під час гри виникає зовнішня перешкода, гра повинна бути зупинена і розігрування переграється.

17.3 ДОВГОТРИВАЛІ ПЕРЕРВИ

17.3.1 Якщо непередбачені обставини переривають матч, 1-ий рефері, організатор і Контрольний комітет, якщо він є, повинні визначити заходи, які слід вжити для відновлення нормальних умов.

17.3.2 Якщо відбувається одне або кілька переривань матчу, що не перевищують в цілому 4 години, матч поновлюється з досягнутим рахунком, незалежно від того, продовжиться він на тому ж ігровому корті або на іншому корті.

17.3.3 Якщо відбувається одне або кілька переривань, що перевищують в цілому 4 години, весь матч повинен бути переграний.

18 ІНТЕРВАЛИ І ЗМІНИ СТОРІН КОРТУ

18.1 ІНТЕРВАЛИ

18.1.1 Інтервал - це час між сетами. Всі інтервали тривають одну хвилину.

Протягом цього часу зміна кортів (якщо запрошені) і порядок подачі команд реєструються в протоколі.

Під час інтервалу перед вирішальним сетом рефері проводять жеребкування відповідно до Правил 7.1.

18.2 ЗМІНИ СТОРІН

18.2.1 Команди міняються сторонами корту після кожних набраних командами 7 очок (Сети 1 і 2) і 5 очок (Сет 3).

18.2.2 Під час зміни сторін команди повинні негайно змінюватися сторонами корту без затримки.

Якщо зміна сторін корту не зроблена в належний час, вона повинна бути проведена відразу, як тільки виявлена ця помилка.

Рахунок, досягнутий до моменту, коли така зміна сторін корту проводиться, залишається тим же.

ГЛАВА 6

ПОВЕДІНКА УЧАСНИКІВ

19 ВИМОГИ ДО ПОВЕДІНКИ

19.1 СПОРТИВНА ПОВЕДІНКА

19.1.1 Учасники повинні знати «Офіційні Правила Пляжного Волейболу» і дотримуватися їх.

19.1.2 Учасники повинні по-спортивному сприймати рішення рефері без їх обговорення.

У разі сумніву, роз'яснення може бути запрошено тільки через капітана.

19.1.3 Учасники повинні утримуватися від дій або позицій, мають на меті вплинути на рішення рефері або приховати помилки, здійснені їх командою.

19.2 ЧЕСНА ГРА

19.2.1 Учасники повинні поводитися шанобливо і ввічливо у дусі ЧЕСНОЇ ГРИ, не тільки по відношенню до рефері, але також по відношенню до інших офіційних осіб, суперників, партнерів та глядачів.

19.2.2 Спілкування між членами команди під час матчу дозволяється.

20 НЕПРАВИЛЬНА ПОВЕДІНКА І САНКЦІЇ ЗА НЕЇ

20.1 НЕЗНАЧНА НЕПРАВИЛЬНА ПОВЕДІНКА

Порушення внаслідок незначної неправильної поведінки не є підставою для санкцій. Обов'язком 1-го рефері є запобігання наближення команд до рівня порушень, за які застосовуються санкції.

Це робиться в два етапи:

Етап 1: усне попередження через капітана;

Етап 2: пред'являється ЖОВТА КАРТКА члену команди. Це офіційне попередження не є саме по собі санкцією, але є символом того, що член команди (і команда в цілому) досяг рівня накладення санкцій у матчі. Воно записується в протокол, але не має негайних наслідків.

20.2 НЕПРАВИЛЬНА ПОВЕДІНКА, ЯКА ПРИЗВОДИТЬ ДО САНКЦІЙ

Неправильна поведінка члена команди по відношенню до офіційних осіб, суперників, партнерів або глядачів поділяється на три категорії відповідно до серйозності порушення.

20.2.1 Груба поведінка: дія всупереч хорошому тону або нормам моралі.

20.2.2 Образлива поведінка: наклепницькі або образливі слова або жести, в тому числі, будь-яка дія, що виражає презирство.

20.2.3 Агресія: фактичний фізичний напад, агресивна або загрозлива поведінка.

20.3 ШКАЛА САНКЦІЙ

Відповідно до рішення 1-го рефері та залежно від серйозності порушення застосовуються і записуються в протокол наступні санкції: Зауваження, Вилучення або Дискваліфікація.

20.3.1 Зауваження

За грубу поведінку або одноразове повторення грубої поведінки в тому ж сеті одним і тим же гравцем. В кожному з перших двох випадків команда карається очком і подачею суперника. Третє повторення грубої поведінки гравцем в тому ж сеті карається видаленням. Проте, санкції за грубу поведінку можуть накладатися на того ж гравця в наступних сетах.

20.3.2 Видалення

Перша образлива поведінка карається видаленням. Гравець, покараний видаленням, повинен покинути ігрове поле, і його/її команда оголошується неповною в цьому сеті.

20.3.3 Дискваліфікація

За перший випадок фізичного нападу, загрозливої або агресивної поведінки, накладається санкція дискваліфікація.

Гравець повинен покинути ігрове поле, і його/її команда оголошується неповною в матчі.

НЕПРАВИЛЬНА ПОВЕДІНКА тягне за собою накладення санкцій, як показано в шкалі санкцій.

20.4 НЕПРАВИЛЬНА ПОВЕДІНКА ПЕРЕД І МІЖ СЕТАМИ

Будь-яка неправильна поведінка, що має місце перед або між сетами, тягне за собою накладення санкції відповідно до шкали санкцій і санкції застосовуються в наступному сеті.

20.5 НЕПРАВИЛЬНА ПОВЕДІНКА ТА КАРТКИ, ЯКІ ВИКОРИСТОВУЮТЬСЯ – РЕЗЮМЕ

Попередження: санкцією не є – Етап 1: усне попередження

Етап 2: символ Жовта картка

Зауваження: санкція - символ: Червона картка

Вилучення: санкція - символ: Червона + Жовта картки разом

Дискваліфікація: санкція - символ: Червона + Жовта картки роздільно

ГЛАВА 7

РЕФЕРІ

21 БРИГАДА РЕФЕРІ ТА ПРОЦЕДУРИ

21.1 СКЛАД

Бригада рефері матчу складається з наступних офіційних осіб:

- 1-ий рефері
- 2-ий рефері
- секретар
- чотири (два) лінійні рефері

Їх розташування зображено у Схемі 8.

Для ФІВБ, Світових і Офіційних Змагань обов'язковий помічник секретаря.

21.2 ПРОЦЕДУРИ

21.2.1 Тільки 1-ий і 2-ий рефері можуть давати свисток під час матчу:

21.2.1.1 1-ий рефері дає сигнал на подачу, яким починає розігрування;

21.2.1.2 1-ий або 2ий рефері дає сигнал про закінчення розігрування, за умови що вони впевнені в здійсненні помилки і визначили її характер.

21.2.2 Вони можуть давати свисток, коли м'яч поза грою, щоб вказати, що вони задовольняють чи відхиляють запит команди.

21.2.3 Негайно після свистка одного з рефері про завершення розігрування, вони повинні показати офіційними жестами:

21.2.3.1 якщо помилка зафіксована свистком 1-го рефері, він/вона повинен показати в наступному порядку:

а) команду, яка буде подавати;

б) характер помилки;

в) гравця(ів), який зробив помилку (при необхідності).

21.2.3.2 якщо помилка зафіксована свистком 2го рефері, він/вона повинен показати:

а) характер помилки;

б) гравця, який вчинив помилку (при необхідності);

в) команду, яка буде подавати, повторивши жест 1го рефері. Сх9 (2)

У цьому випадку 1ий рефері не показує ні характер помилки, ні гравця, що зробив її, а тільки команду, яка буде подавати.

21.2.3.3 У випадку взаємної помилки обидва рефері показують в наступному порядку:

а) характер помилки;

б) гравців, які вчинили помилку (якщо необхідно);

Команду, яка повинна подавати, показує потім 1-ий рефері.

22 1-ий РЕФЕРІ

22.1 МІСЦЕЗНАХОДЖЕННЯ

1-ий рефері виконує свої функції, стоячи на вищій для рефері, яка розташована на одному з сторін сітки на протилежній від секретаря стороні. Рівень його/її очей повинен бути приблизно 50 см над сіткою.

22.2 ПОВНОВАЖЕННЯ

22.2.1 1-ий рефері керує матчем від початку до кінця. Він/вона має повноваження над усіма членами бригади рефері і членами команд.

Під час матчу рішення 1-го рефері є остаточними. Він / вона має право скасовувати рішення інших членів бригади рефері, якщо помічено, що вони помилкові.

1-ий рефері може навіть замінити члена бригади рефері, який не виконує правильно свої обов'язки.

22.2.2 1-ий рефері, також, контролює роботу подавальників м'ячів.

22.2.3 1-ий рефері має право вирішувати будь-які питання, що стосуються гри, в тому числі ті, які не передбачені в Правилах.

22.2.4 1-ий рефері не повинен дозволяти жодних обговорень його рішень.

Однак, на прохання капітана 1ий рефері повинен дати пояснення щодо застосування або інтерпретації правил, на підставі яких він/вона прийняв своє рішення.

Якщо капітан не згоден з цим роз'ясненням 1-го рефері і офіційно заявляє протест, 1-ий рефері повинен дозволити початок Протоколу Протесту.

22.2.5 1-ий рефері відповідає за відповідність до і під час матчу відповідності ігрового поля і умов ігровим вимогам.

22.3 ОБОВ'ЯЗКИ

22.3.1 Перед матчем 1-ий рефері:

22.3.1.1 перевіряє стан ігрового поля, м'ячі та інше обладнання;

22.3.1.2 проводить жеребкування з капітанами команд;

22.3.1.3 контролює розминку команд.

22.3.2 Під час матчу 1-ий рефері має право:

22.3.2.1 попереджувати команди;

22.3.2.2 застосовувати санкції за неправильну поведінку і затримки;

22.3.2.3 приймати рішення про:

а) помилки, гравця, який подає і заслон команди, що подає;

б) помилки в грі з м'ячем;

в) помилки над сіткою, і помилки при контакті гравця з сіткою, в основному на стороні атакуючого;

г) повний перетин м'ячем нижньої площини під сіткою;

д) проходження над або за антеною на своїй стороні корту поданого м'яча і при третьому ударі.

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

23 2-ий РЕФЕРІ

23.1 МІСЦЕЗНАХОДЖЕННЯ

2-ий рефері виконує свої обов'язки, стоячи за межами ігрового корту поблизу стійки на протилежній стороні від 1-го рефері обличчям в його сторону.

23.2 ПОВНОВАЖЕННЯ

23.2.1 2-ий рефері є помічником 1го рефері, але має також свою власну сферу повноважень.

23.3 Якщо 1-ий рефері виявляється не в змозі продовжувати виконання своїх обов'язків, 2-ий рефері може замінити 1-го рефері.

23.2.2 2-ий рефері може, без свистка, сигналізувати про помилки, які не відносяться до його сфери повноважень, але не повинен наполягати на їх прийнятті 1-м рефері.

23.2.3 2-ий рефері контролює роботу секретаря(ів).

23.2.4 2-ий рефері повідомляє про будь-яку неправильну поведінку 1-му рефері.

23.2.5 2-ий рефері дозволяє тайм-аути і зміни сторін корту, контролює їх тривалість і відхиляє неправильні запити.

23.2.6 2-ий рефері контролює кількість тайм-аутів, використаних кожною командою, і повідомляє про це 1-му рефері та відповідним гравцям після завершення їх тайм-ауту.

23.2.7 У разі травми гравця 2-ий рефері дозволяє і бере участь в організації часу відновлення.

23.2.8 2-ий рефері протягом матчу перевіряє, чи м'ячі, як і раніше, відповідають вимогам правил.

23.2.9 2-ий рефері проводить жеребкування між сетами 2 і 3, якщо 1-ий рефері не має можливості зробити це. Він/вона, в такому випадку, повинен передати всю відповідну інформацію секретарю.

23.3 ОБОВ'ЯЗКИ

23.3.1 На початку кожного сету і при необхідності 2-ий рефері контролює роботу секретаря і перевіряє, чи гравець, що подає правомірно володіє м'ячем.

23.3.2 Під час матчу 2-ий рефері приймає рішення, дає свисток і показує жестом:

23.3.2.1 перешкоду внаслідок проникнення на корт і в простір суперника під сіткою;

23.3.2.2 помилковий контакт гравця із сіткою, в основному на стороні гравця, який блокує, та з антеною на його стороні корту;

23.3.2.3 торкання м'яча з стороннім предметом;

23.3.2.4 м'яч, який перетинає сітку на сторону суперника повністю або частково за межами площини переходу, або дотик антени на його стороні корту, в тому числі, при подачі;

23.3.2.5 торкання м'яча з піском, коли 1-ий рефері не перебуває в позиції, яка дозволяє побачити це торкання;

23.3.2.6 повернення м'яча під сіткою, який повністю на стороні суперника.

23.3.2.7 проходження над або за антеною на своїй стороні корту поданого м'яча і при третьому ударі.

23.3.3 Після закінчення матчу він/вона перевіряє і підписує протокол.

24 СЕКРЕТАР

24.1 МІСЦЕЗНАХОДЖЕННЯ

Секретар виконує свої обов'язки, сидячи за столом секретаря на протилежній від 1-го рефері стороні обличчям у його сторону.

24.2 ОBOB'ЯЗКИ

Секретар веде протокол відповідно до Правил, взаємодіючи з 2-м рефері.

Він/вона використовує зумер або інший звуковий пристрій для повідомлення про порушення або подачі сигналу рефері відповідно до своїх обов'язків.

24.2.1 Перед матчем і сетом секретар:

24.2.1.1 записує в протокол дані про матч і команди відповідно з чинними процедурами і отримує підписи капітанів;

24.2.1.2 записує порядок подачі кожної з команд.

24.2.2 Під час матчу секретар:

24.2.2.1 записує набрані очки;

24.2.2.2 контролює порядок подачі кожної команди і вказує рефері на будь-яке його порушення до удару на подачі;

24.2.2.3 записує тайм-аути, перевіряючи їх кількість, і інформує 2-го рефері;

24.2.2.4 повідомляє рефері про неправильний запит тайм-ауту;

24.2.2.5 повідомляє рефері про зміну сторін корту та про закінчення сетів;

24.2.2.6 записує будь-які санкції і неправильні запити;

24.2.2.7 записує всі інші події гри за вказівкою 2-го рефері, в тому числі час відновлення, тривалі перерви, зовнішню перешкоду і т.д .;

24.2.2.8 контролює інтервали між сетами.

24.2.3 В кінці матчу секретар:

24.2.3.1 записує остаточний результат;

24.2.3.2 у разі протесту, з попереднього дозволу 1-го рефері, записує або дозволяє відповідному капітану записати в протокол зміст опротестованого епізоду;

24.2.3.3 підписує протокол, до того як він/вона отримає підписи капітанів команд і потім рефері.

25 ПОМІЧНИК СЕКРЕТАРЯ

25.1 МІСЦЕЗНАХОДЖЕННЯ

Помічник секретаря виконує свої функції, сидячи за столом секретаря поруч з ним.

25.2 ОБОВ'ЯЗКИ

Якщо секретар виявляється не в змозі продовжувати виконання своєї роботи, помічник секретаря замінює секретаря.

25.2.1 Перед матчем і сетом помічник секретаря:

25.2.1.1 перевіряє, що вся інформація, яка відображається на табло (всіх табло), є правильною;

25.2.2 Під час матчу помічник секретаря:

25.2.2.1 показує порядок подачі кожної команди за допомогою таблички з номером 1 або 2, відповідним номером гравця, який повинен подавати, і

25.2.2.2 сигналізує рефері негайно, використовуючи зумер, про будь-якому порушенні порядку подачі;

25.2.2.3 працює з ручним табло на столі секретаря;

25.2.2.4 перевіряє, щоб дані всіх табло відповідали один одному;

25.2.2.5 починає і закінчує відлік часу Технічних Тайм-аутів;

25.2.2.6 при необхідності, оновлює запасний протокол і передає його секретарю.

25.2.3 В кінці матчу помічник секретаря:

25.2.3.1 підписує протокол.

26 ЛІНІЙНІ РЕФЕРІ

26.1 МІСЦЕЗНАХОДЖЕННЯ

Якщо тільки два лінійні рефері використовуються, вони стоять в кутах корту, найближчих до правої руки кожного рефері, по діагоналі, 1-2 м від кутів. Кожен з них контролює обидві - бічну та лицеву - лінії на своїй стороні.

Для ФІВБ, Світових і Офіційних Змагань, коли наявність чотирьох лінійних рефері обов'язкова, вони стоять у вільній зоні 1-3 м від кожного кута корту на уявному продовженні лінії, яку вони контролюють.

26.2 ОBOB'ЯЗКИ

26.2.1 лінійні рефері виконують свої обов'язки, використовуючи прапори (40 х 40 см), щоб показати:

26.2.1.1 м'яч «в» і «за» завжди, коли м'яч приземляється біля їх лінії (ліній). (Примітка: відповідальним за цей сигнал є переважно лінійні рефері, найближчий до траєкторії м'яча);

26.2.1.2 торкання м'яча, який вийшов «за» від команди, що приймає м'яч;

26.2.1.3 торкання м'ячем антени, перетин м'ячем сітки за межами площини переходу після подачі і третього удару команди і т.д .;

26.2.1.4 заступ будь-якого гравця (в тому числі гравця, який подає) за свій корт в момент удару на подачу;

26.2.1.5 заступ гравця, який подає;

26.2.1.6 будь-який контакт на своїй стороні корту з верхніми 80 см антени будь-якого гравця під час його/її ігрової дії з м'ячем або, коли заважає грі;

26.2.1.7 перетин м'ячем сітки на корт суперника за межами площі переходу, або дотик антени на своїй стороні корту.

26.2.1.8 торкання блоку під час розігрування.

26.2.2 На прохання 1-го рефері, лінійні рефері повинні повторити свій сигнал.

27 ОФІЦІЙНІ СИГНАЛИ

27.1 ЖЕСТИ РЕФЕРІ

Рефері повинні показувати офіційними жестами причину їх свистка (характер помилки, зафіксованої свистком, або мету дозволеної перерви).

Жест повинен витримуватися деякий час і, якщо він виконується однією рукою, рука відповідає стороні команди, яка зробила помилку або зробила запит.

27.2 СИГНАЛ ПРАПОРОМ ЛІНІЙНИХ РЕФЕРІ

Лінійні рефері повинні показувати офіційними сигналами прапором характер зафіксованої помилки і витримувати сигнал деякий час.

СХЕМА 1: ІГРОВЕ ПОЛЕ

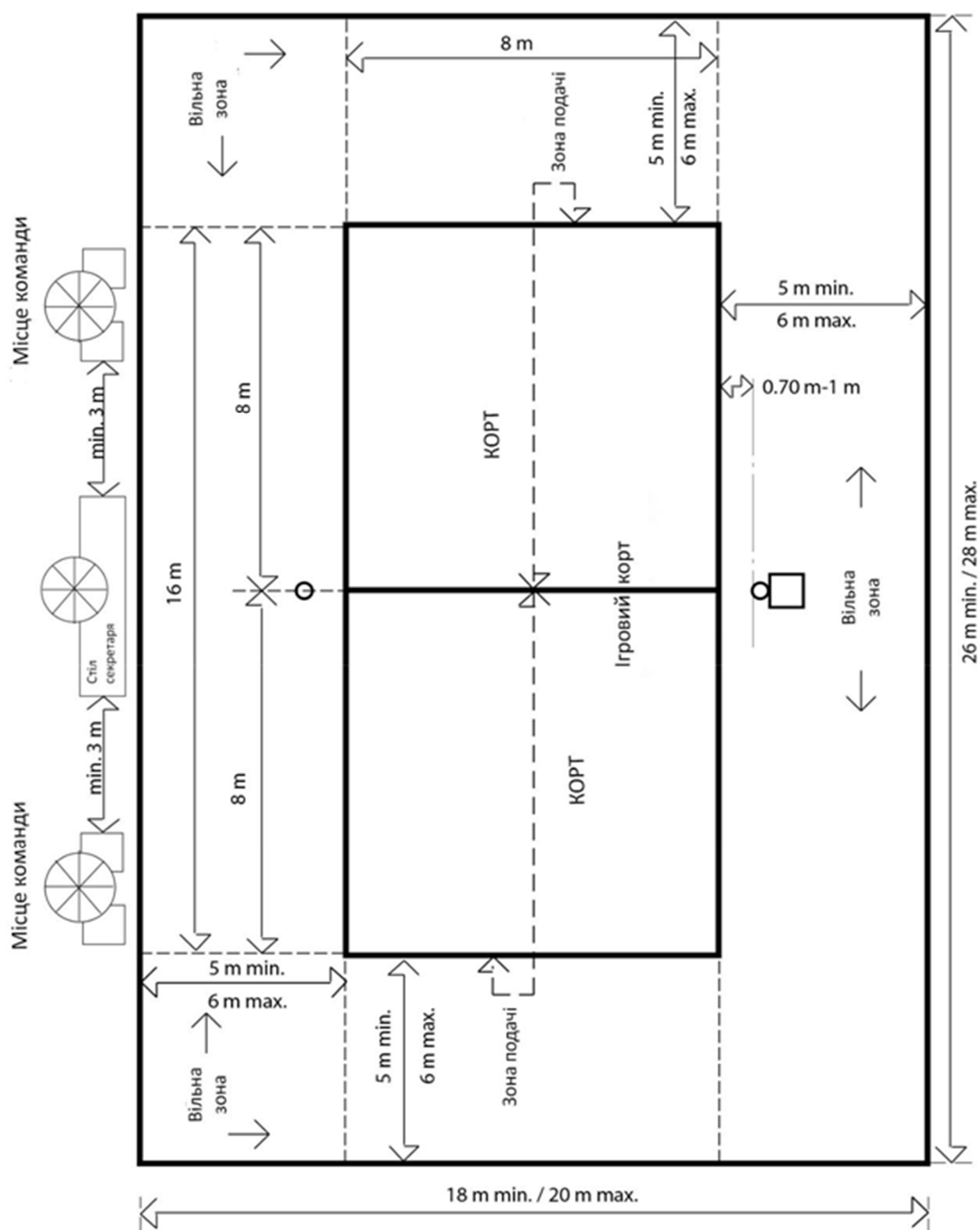


СХЕМА 2: ІГРОВИЙ КОРТ

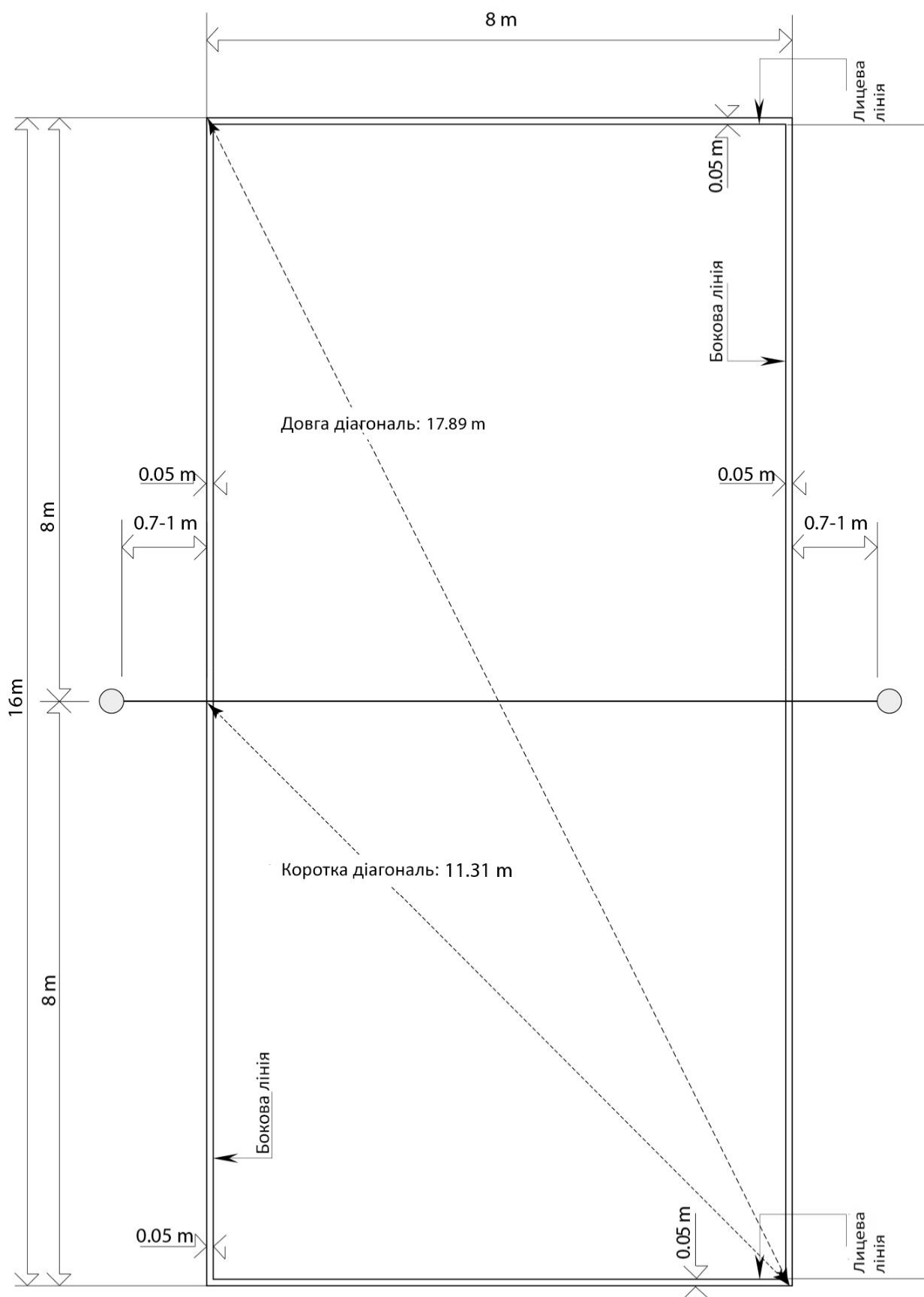
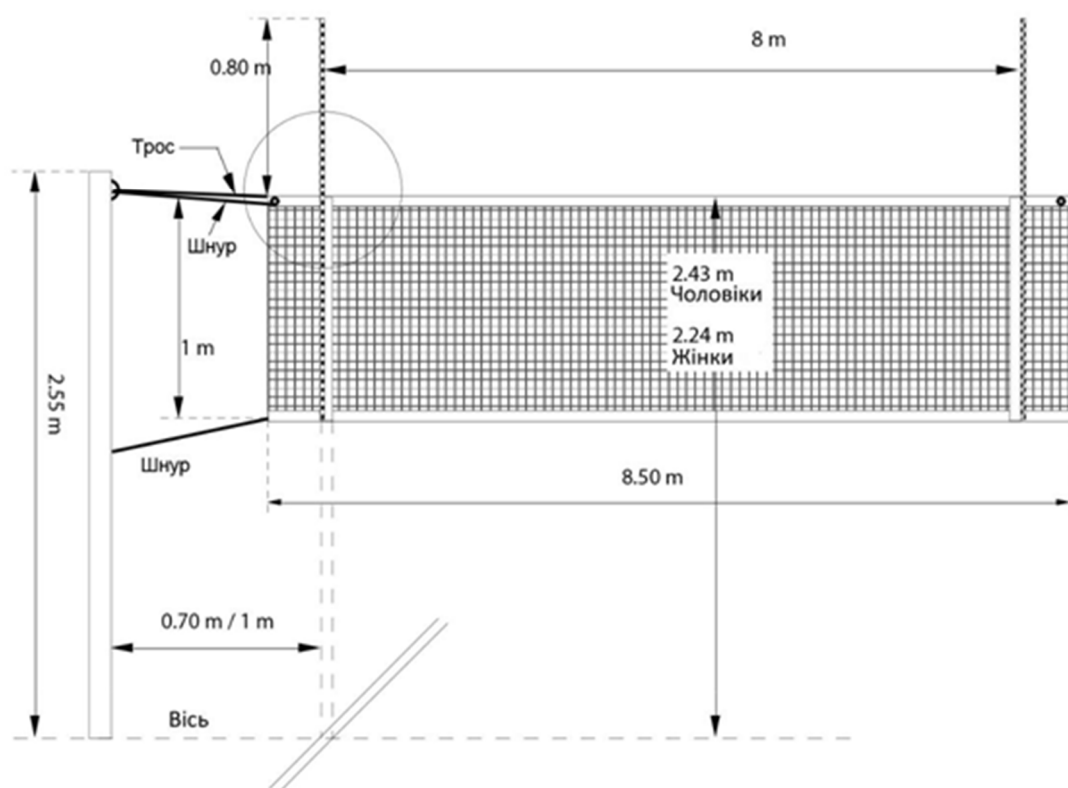


СХЕМА 3: КОНСТРУКЦІЯ СІТКИ



Для ФІВБ, Світових та Офіційних змагань може бути встановлена сітка відповідно до Правил 2.2

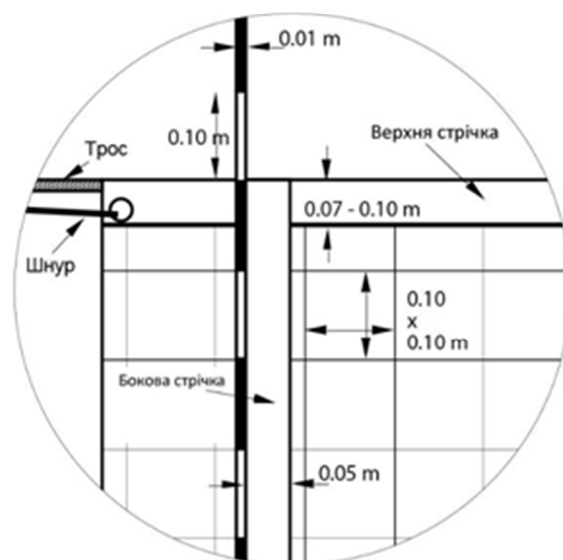
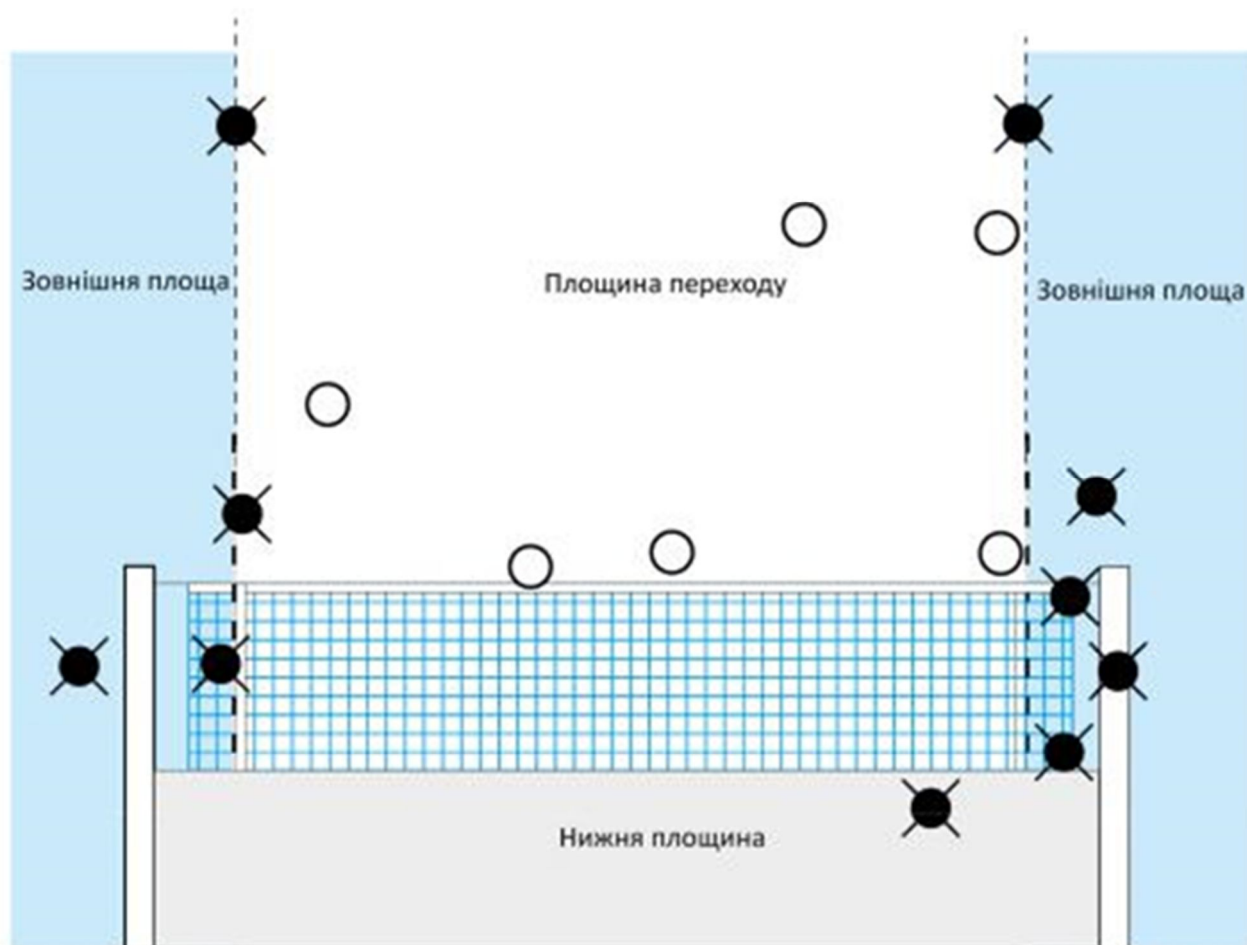


СХЕМА 4а: ПЕРЕТИН М'ЯЧЕМ ВЕРТИКАЛЬНОЇ ПЛОЩИНИ СІТКИ



- ⊗ = Помилка
○ = Правильний перехід

**СХЕМА 4б: ПЕРЕТИН М'ЯЧЕМ ВЕРТИКАЛЬНОЇ ПЛОЩИНИ СІТКИ
У ВІЛЬНУ ЗОНУ СУПЕРНИКА**

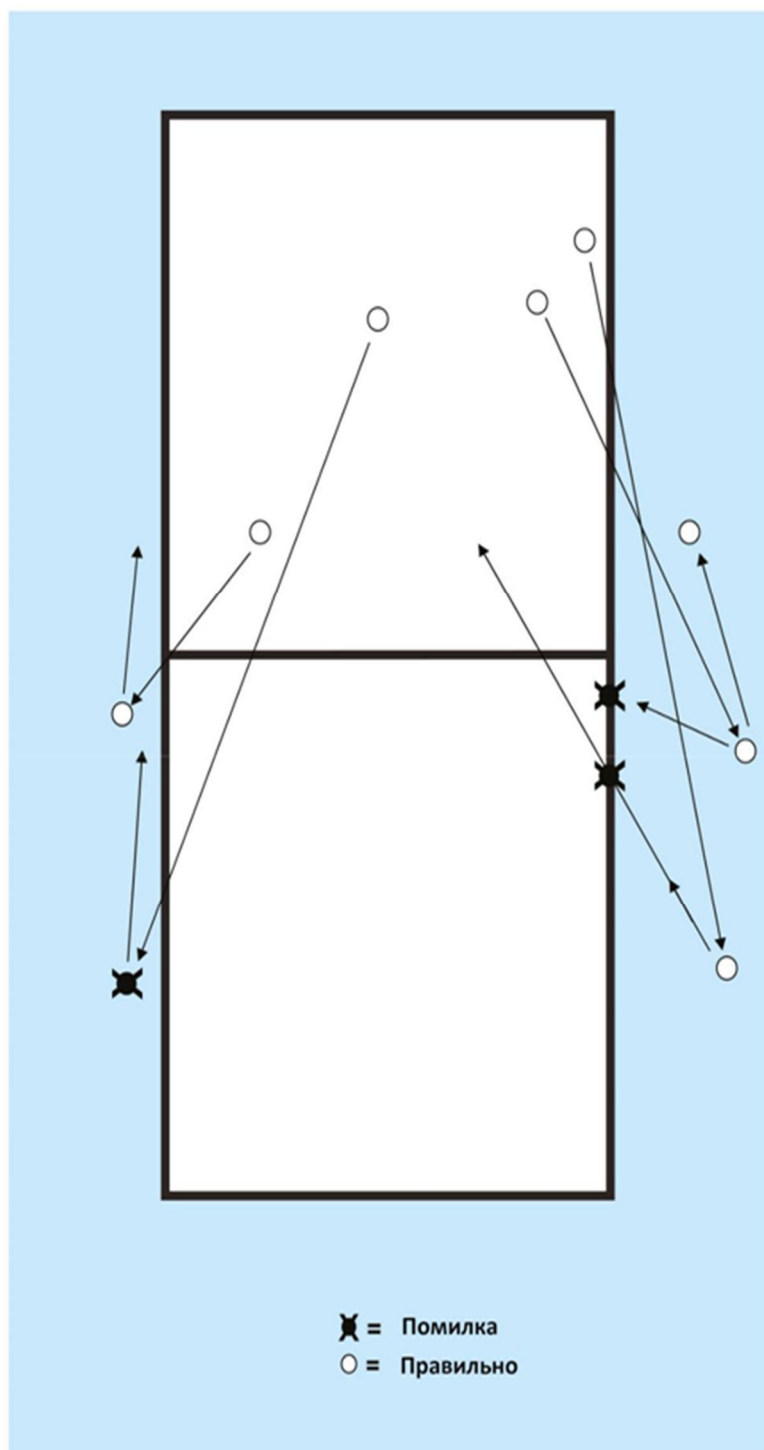


СХЕМА 5: ЗАСЛОН

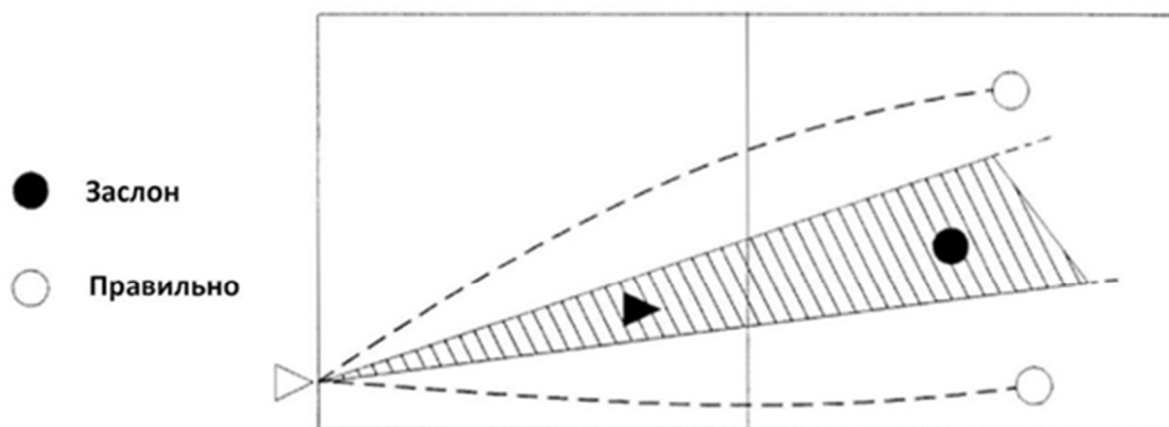


СХЕМА 6: ЗДІЙСНЕНИЙ БЛОК



СХЕМА 7: ЗАСОБИ СТРУМУВАННЯ І САНКЦІЇ

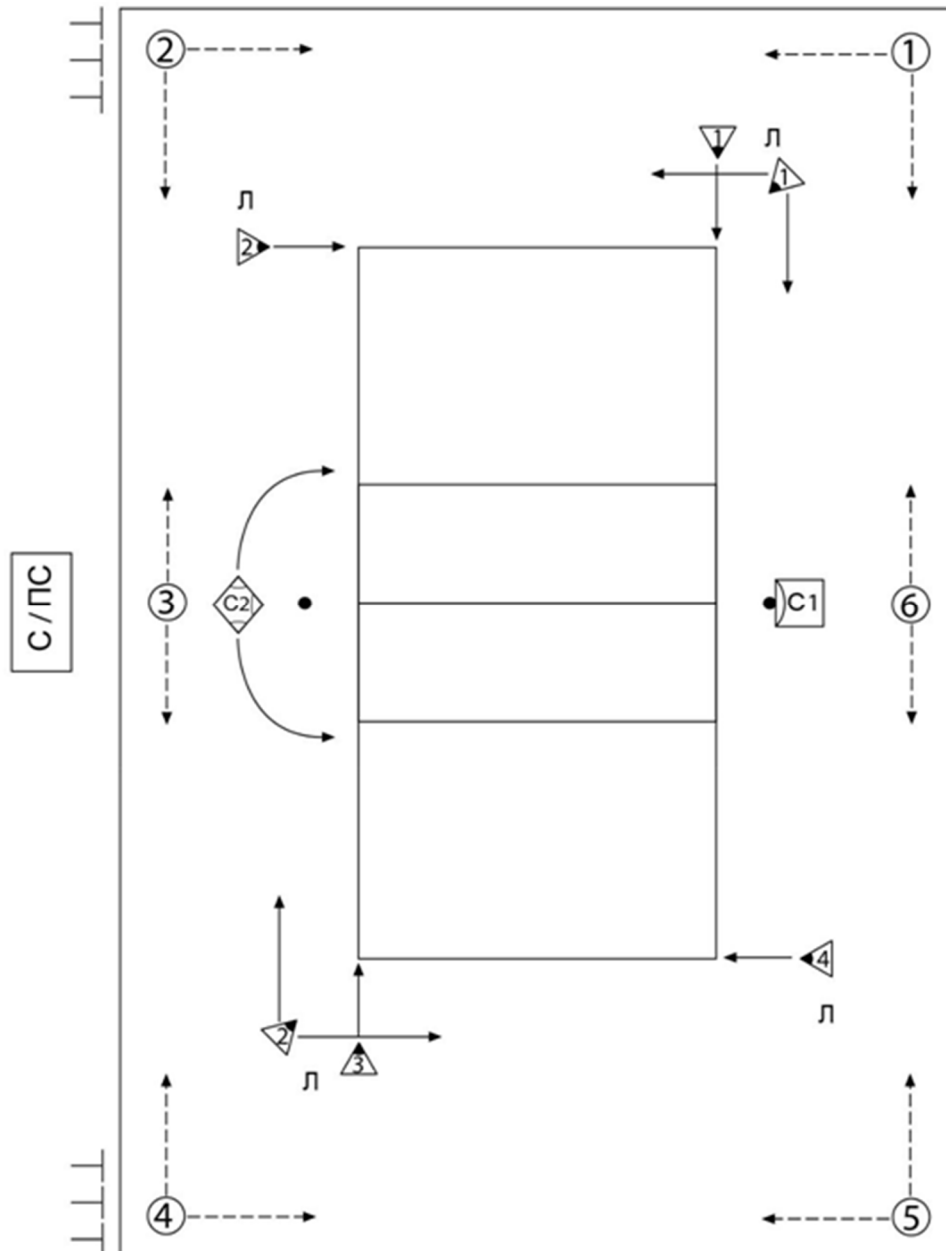
7а: ШКАЛА САНКЦІЙ І НАСЛІДКИ

КАТЕГОРІЇ	ВИПАДОК	ПОРУШНИК	САНКЦІЯ	КАРТКИ	НАСЛІДКИ
НЕЗНАЧНА НЕПРАВИЛЬНА ПОВЕДІНКА	Етап 1	Будь-який член команди	Не вважається санкцією	Немає	Попередження
	Етап 2			Жовта	
	Кожне наступне повторювання		Розцінюється як груба поведінка	Як вказано нижче	Як вказано нижче
ГРУБА ПОВЕДІНКА (цей же сет)	Перший	Будь-який член команди	Зауваження	Червона	Очко і подача супернику
	Другий	Той самий член команди	Зауваження	Червона	Очко і подача супернику
	Третій	Той самий член команди	Видалення	Червона + Жовта разом	Команда оголошується неповною у сеті
ГРУБА ПОВЕДІНКА (новий сет)	Перший	Будь-який член команди	Зауваження	Червона	Очко і подача супернику
ОБРАЗЛИВА ПОВЕДІНКА	Перший	Будь-який член команди	Видалення	Червона + Жовта разом	Команда оголошується неповною у сеті
	Другий	Той самий член команди	Дискваліфікація	Червона + Жовта окремо	Команда оголошується неповною у матчі
АГРЕСІЯ	Перший	Будь-який член команди	Дискваліфікація	Червона + Жовта окремо	Команда оголошується неповною у матчі

7а: ШКАЛА САНКЦІЙ ЗА ЗАТРИМКУ І НАСЛІДКИ

КАТЕГОРІЇ	ВИПАДОК	ПОРУШНИК	ЗАСІБ СТРИМУВАННЯ або САНКЦІЯ	КАРТКИ	НАСЛІДКИ
ЗАТРИМКА	Перший	Будь-який член команди	Попередження за затримку	Жест №25 з Жовтою карткою	Попередження – немає покарання
	Другий та наступні	Будь-який член команди	Зауваження за затримку	Жест №25 з Червоною карткою	Очко і подача супернику

СХЕМА 8: РОЗМІЩЕННЯ СУДДІВСЬКОЇ БРИГАДИ ТА ЇХ ПОМІЧНИКІВ



- С1 = 1^а Рефері
- ◆ С2 = 2^а Рефері
- С/ПС = Секретар / Помічник секретаря
- ▶ = Лінійні (номери 1-4 або 1-2)
- ④ = Подавальщики м'яча (номери 1-6)
- ⊥ = Вирівнювачі піску

ОФІЦІЙНИЙ ПРОТОКОЛ ГРИ

за 10 хв	Закінчився попередній матч, судді завершують післяматчеві процедури та залишають майданчик.
за 8 хв	Оголошується матч як тільки майданчик буде підготовлений рівняльниками, гравці та судді заходять на майданчик. З цього часу гравці повинні бути в офіційній ігровій форі. Вирівнювання та зволоження майданчику до цього часу повинно закінчитись. Гравці розминаються в ігровому полі та проводять інші підготовчі дії, судді перевіряють обладнання матчу, протокол, умови проведення, ігрове поле та інше
за 5 хв	Проводиться жеребкування перед столом секретаря. (Примітка: Якщо місцеві умови потребують, то жеребкування може бути проведено раніше, щоб надати більше часу на розминку)
за 4 хв	Починається офіційна розминка (3 хв.)
за 1 хв	Закінчується офіційна розминка, гравці покидають ігрове поле і знаходяться у визначених для них місцях. Перший суддя знаходиться на суддівській вишці, другий суддя - перед столом секретаря, інші судді займають свої позиції Представляють індивідуально гравців і вони входять на ігровий майданчик. Після того, як останній гравець зайшов на майданчик, перший суддя дає свисток і гравці тиснуть руки під сіткою .
0 хв .	Початок матчу
Закінчення матчу	Гравці тиснуть руки суперникам та суддям біля суддівської вишки та йдуть через майданчик до столика секретаря . Капітани підписують протокол. Всі учасники збирають свої речі, судді керують виходом команд із майданчику, щоб його могли підготувати до наступного матчу.

Примітки:

- ☐ Цей протокол може бути змінений з 3 хв до 5 хв офіційного часу розминки, змінивши час жеребкування на (за 7 хв).
- ☐ Цей протокол може бути додатково адаптований для конкретної телевізійної трансляції або вимог, якщо це необхідно.
- ☐ Не слід надмірно затягувати вихід із майданчику, чекаючи, коли судді підпишуть протокол. Це можна зробити за межами майданчику
- ☐ Жеребкування можна провести за межами майданчику, якщо потрібно пришвидшити протокол.
- ☐ У випадках, коли делегати ФІВБ збільшують тривалість розминки, всі судді повинні вийти на майданчик за 10 хв до початку матчу та продовжувати дію за вищезазначеним протоколом з 8 хв.
- ☐ Тренери допускаються на майданчик під час розминки відповідної команди до початку офіційного протоколу матчу. У окремих випадках, після підтвердження суддівським делегатом, тренери можуть залишатися безпосередньо до жеребкування.

ЧАСТИНА 3

ВИЗНАЧЕННЯ

ЗМАГАЛЬНА / КОНТРОЛЬНА ЗОНА

Змагальна / Контрольна Зона – це коридор навколо ігрового корту і вільної зони, до складу якого входять всі площі до зовнішніх перешкод або обмежень розмітки. Дивись Схему 1а.

ЗОНИ

Ділянки ігрового поля (тобто ігрового корту і вільної зони), які мають спеціальне призначення (або особливі обмеження), встановлені текстом правил. До складу зон входять: Зона Подачі, Вільна зона.

НИЖНЯ ПЛОЩИНА

Площина, обмежена в своїй верхній частині - нижнім краєм сітки і шнуром кріплення її до стійок, з боків - стійками і внизу - ігровою поверхнею.

ПЛОЩИНА ПЕРЕХОДУ

Площина переходу обмежена:

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

М'яч повинен переходити на КОРТ суперника через площу переходу.

ЗОВНІШНЯ ПЛОЩИНА

Зовнішньою площиною є частина вертикальної площини сітки за межами площини переходу і нижньої площини.

ЯКЩО ІНШЕ НЕ ПОГОДЖЕНО ФІВБ

Це положення означає, що хоча існують правила із стандартами і специфікаціями спорядження та обладнання, мають місце випадки, коли ФІВБ може дати особливий дозвіл з метою розвитку гри Пляжний волейбол або тестування нових умов.

СТАНДАРТИ ФІВБ

Технічні специфікації або обмеження, встановлені ФІВБ для виробників обладнання.

ПОМИЛКА

- а) Ігрова дію, що суперечить правилам.
- б) Порушення правил інше, ніж при ігровій дії.

ТЕХНІЧНИЙ ТАЙМ-АУТ

Це особливий, на додаток до тайм-аутів, обов'язковий тайм-аут для розвитку пляжного волейболу, аналізу гри і для надання додаткових комерційних можливостей. Технічні Тайм-Аути обов'язкові для ФІВБ, Світових і Офіційних змагань.

ПОДАВАЛЬНИКИ М'ЯЧА

Це персонал, обов'язком якого є підтримка ходу гри, шляхом перекочування м'яча гравцю який подає між розігруваннями.

РОЗІГРУВАННЯ-ОЧКО

Це система, при якій очко набирається щоразу, коли вигране розігрування.

ІНТЕРВАЛ

Час між сетами. Зміна сторін корту в третьому (вирішальному) сеті не повинна розглядатися як інтервал.

ПЕРЕШКОДА

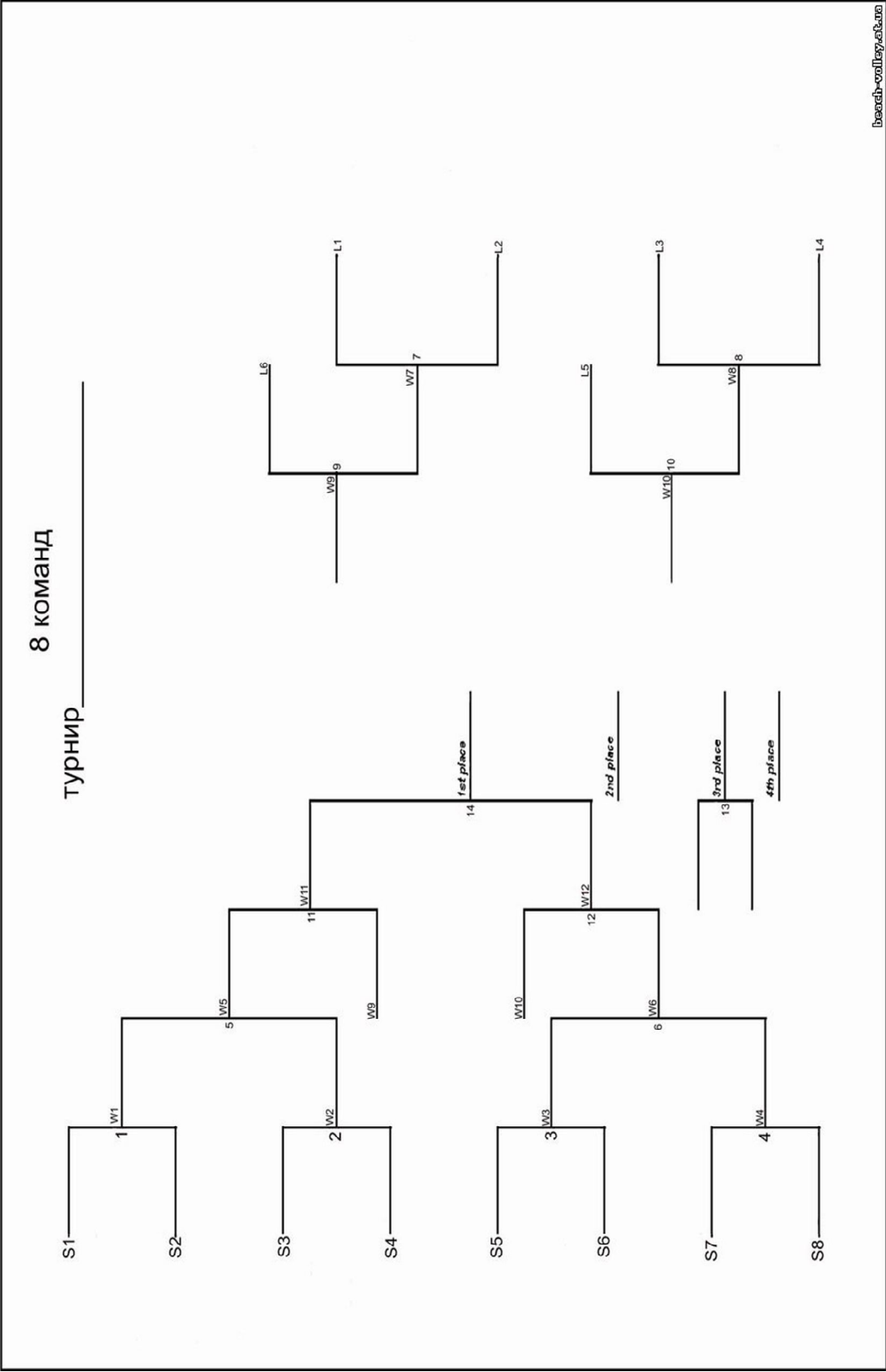
Будь-яка дія, яка може створити перевагу по відношенню до команди суперника, або будь-яка дія, яке перешкоджає грі суперника з м'ячем.

СТОРОННІЙ ПРЕДМЕТ

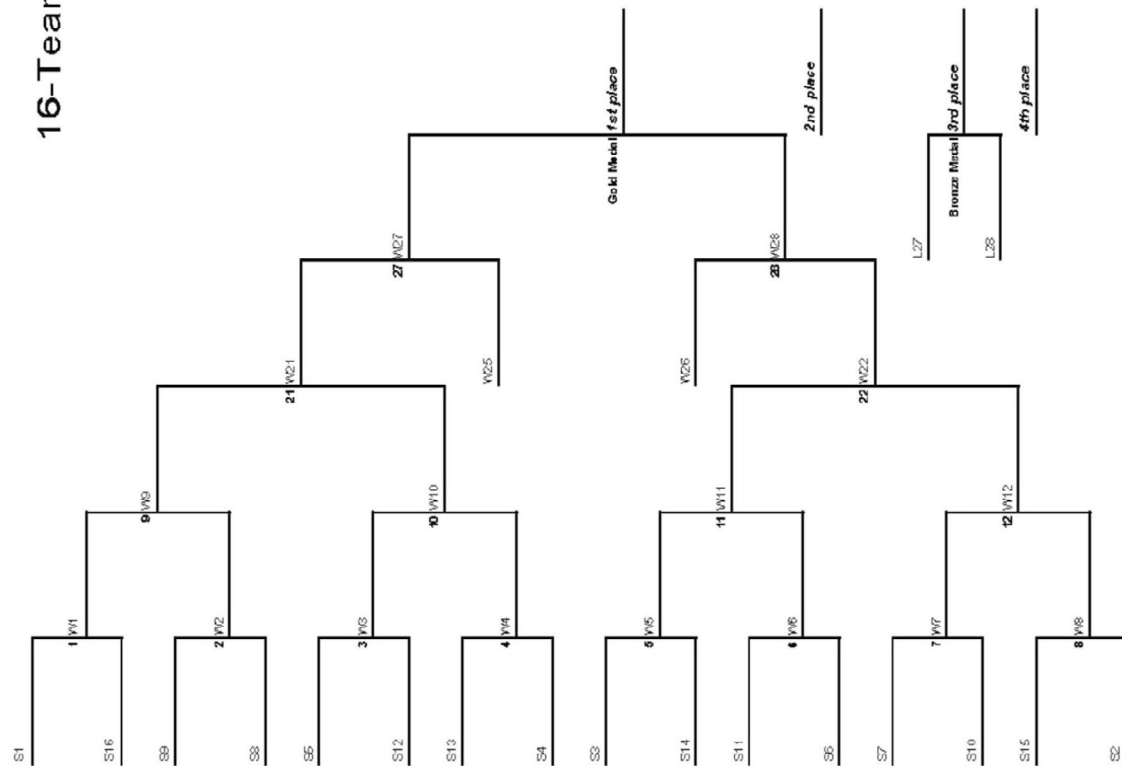
Предмет / об'єкт або людина, яка, перебуваючи за межами ігрового корту або поблизу межі вільного ігрового простору, створює перешкоду польоту м'яча. наприклад: верхнє обладнання для освітлення, вишка рефері, ТВ обладнання, стіл секретаря, стійки сітки. Антени не є стороннім предметом, так як вважаються частиною сітки.

ВИРІВНЮВАЧІ ПІСКУ (РІВНЯЛЬЩИКИ)

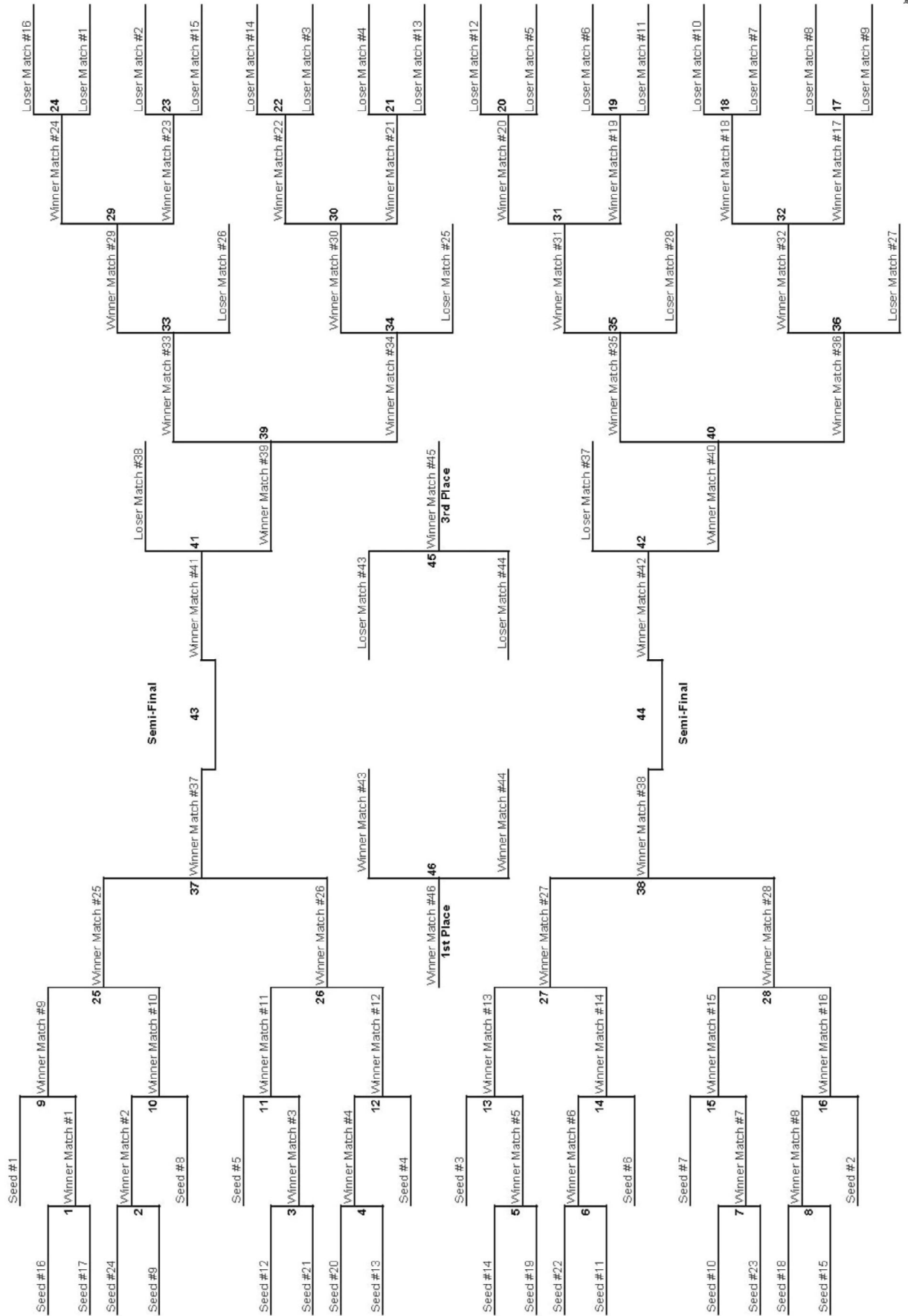
Ці помічники на корті використовують довгі граблі або довгі жердини з плоскою пластиною на кінці для вирівнювання піску головним чином навколо ліній корту і поперек центральної осі корту між стійками сітки.



16-Team Double Elimination



24-Team Double Elimination Bracket



Література:

1. Офіційні правила пляжного волейболу 2017-2020 . Затверджені 35-м Конгресом ФІВБ 2016. – 74 с.
2. Піменов М.П. Волейбол. Спеціальні вправи. – Івано-франківськ :Лілея-НВ. - 2001. - 196с.
3. Волейбол : Правила соревнований. - Москва: Физкультура и спорт. - 1986.-79с.
4. И.Р.Олефир . Играем в пляжный волейбол. –Николаев.ЧП«Шамрай», 2004. - 28с.

ДЛЯ НОТАТОК

Навчальне видання

Фізичне виховання :

Методичні рекомендації

Укладач: **Овчарук** Сергій Вікторович

Формат 60х84 1/16. Ум.друк.арк. __

Тираж 30 прим. Зам.№ __

Надруковано у видавничому відділі

Миколаївського національного аграрного університету

54020, м. Миколаїв, вул. Георгія Гонгадзе, 9

Свідоцтво суб'єкта видавничої справи ДК №4490 від 20.02.2013р.