



Методичні вказівки та інструкції

Зміни в тексті виділено червоним кольором

2017

Методичні вказівки та інструкції – 2017

відповідно до Офіційних Правил Волейболу 2017-2020 р.р.

ВСТУП

Ці методичні вказівки та інструкції є дійсними для всіх міжнародних змагань. Зважаючи на значення змагань, всі судді повинні бути готові виконувати свої обов'язки в найкращому фізичному і психологічному стані. Дуже важливо, щоб всі міжнародні арбітри розуміли значення і важливість їх ролі в сучасному волейболі.

Комісія Правил Гри та Суддівства ФІВБ (The FIVB Rules of the Game and Refereeing Commission (RGRC)) закликають всіх арбітрів, які судять змагання, ретельно вивчити Офіційні правила волейболу ФІВБ (видання 2017-2020), а також дані Методичні вказівки та Інструкції для того, щоб зробити Волейбол більш інтенсивним та уникнути затримок і пауз в грі. ФІВБ та RGRC впевнені, що всі міжнародні арбітри вивчають і знають, як застосувати на практиці Офіційні Правила Волейболу, тому немає необхідності вдаватися в подробиці самих правил. Основне завдання цього документу – уніфікувати критерії суддівства; **досягнути, наскільки це можливо, узгодженого, правильного та одноставного їх застосування. З тексту Правил забрані деякі повторення.**

Не зважаючи на те, що цей документ був підготовлений і адресований до міжнародних суддів, всі судді різних національних федерацій повинні прочитати і вивчити його зміст. Більш того, пропонуємо обговорити цей документ в своїх країнах з суддями міжнародної категорії. Якщо необхідне більш глибоке роз'яснення щодо застосування правил або інтерпретації, будь-який міжнародний арбітр може відправити ФІВБ (sportsevents.referee@fivb.org) запит з повним описом проблеми і пропозиціями для її вирішення. Всі ці випадки будуть проаналізовані і матимуть офіційне рішення, а в разі необхідності, будуть занесені в офіційні суддівські документи.

* * *

Абсолютно неправильно вважати, що суддівство – це не більше ніж проведення матчу з використанням Правил Гри як основи для всіх вирішень, суддівство не може бути тільки механічним і автоматичним застосуванням Правил. Необхідна висока компетентність. Така компетентність досягається в результаті багаторічного особистого досвіду участі у волейбольних змаганнях і усвідомлення того, що суддя не сторонній спостерігач, а невід'ємна частина гри. Саме тому він/вона не може виконувати свої обов'язки, тільки вишукуючи помилки в технічних прийомах гравців і команд або їх поведінці та застосовуючи відповідні санкції. Це був би дуже неправильний метод суддівства. Навпаки, суддя повинен бути експертом, висококваліфікованим фахівцем, колегою, другом, діючи на користь гри спільно з гравцями. Тільки якщо це абсолютно необхідно, він/вона прийме негативне рішення.

Судді ніколи не слід виставляти себе на перший план в матчі, навпаки, він/вона повинен залишатися на другому плані гри, втручаючись тільки у разі потреби. Така поведінка необхідна в сучасному волейболі.

Мета ФІВБ – перетворити сучасний волейбол на яскраве, захоплююче видовище, чудове шоу для глядачів на трибунах, і через засоби масової інформації для мільйонів любителів гри. Сучасний волейбол – це швидкий і захоплюючий неконтактний вид спорту, який вимагає високого рівня фізичної підготовки, координації і особливо командної зіграності. Сьогодні змагання з волейболу високого рівня проходять не в маленьких залах без глядачів для власного задоволення гравців, його транслюють по всьому світу. Глядачі можуть і не почути свисток судді кожен раз, як він прозвучить, але вони побачать чудове спортивне шоу з індивідуальним і командним суперництвом в кожному розігруванні заради перемоги.

Майстерний суддя сприяє цьому суперництву, залишаючись в затінку. Поганий суддя, навпаки, заважає шоу, бажаючи виконувати провідну роль в матчі, ти самим суперечить вимогам ФІВБ. Судді необхідно віддавати належне гравцям і командам за ефектні, видовищні і захоплюючі дії, керуючись духом правил. Більш того, дуже важливо, щоб міжнародний арбітр зберігав відмінні взаємостосунки з гравцями, тренерами, і т.д., і його/її поведінка була зразковою.

В процесі матчу він/вона повинен вміти розрізняти нормальні, властиві людині, прояви емоцій, викликані напруженістю гри, і дійсно свідому неспортивну поведінку. Ніколи не слід карати спонтанний прояв емоцій, з тим, щоб матчі проходили в сприятливій атмосфері; слід дозволити командам розумний і пристойний прояв емоцій, наприклад, вставання, щоб вітати чудову гру, схвальні вигуки, або підбадьорювання, і т.д. Проте, свідомі негативні вирази або некоректні жести на адресу суперника або на знак протесту проти рішення суддів строго заборонені, і обов'язково повинні стати предметом санкцій.

АНАЛІЗ ПРАВИЛ

Правило 1 – Ігрове поле

1. За два дні до початку змагань Суддівська підкомісія, що входить до складу Контрольного Комітету **разом з суддями** повинна перевірити розміри майданчика та якість обмежувальних ліній. **У випадку використання системи «Hawk Eye» точність розмірів ігрового майданчика стає ще більш важлива.** За відсутності Контрольного Комітету, на суддів покладається обов'язок, як мінімум за один день до початку змагань, провести вимірювання і переконатися, що фактично існуючі розміри є у належній відповідності з вказаними розмірами. Якщо виявлено яку-небудь невідповідність, судді повинні негайно вказати на це і переконатися, що дана невідповідність виправлена. Зокрема, повинні перевіритися:
 1. Ширина ліній повинна бути 5 см (не більше і не менше);
 2. Довжина ліній і діагоналей (12,73 м кожна діагональ) на обох майданчиках;

3. Колір ліній відмінний від кольору ігрового поля та від кольору вільної зони;
2. Розмір вільної зони для ФІВБ, Світових і Офіційних змагань 6,5 м. від лицьових ліній та 5 м. від бокових ліній до рекламних щитів (Правило 1.1).

Правило 2 – Сітка і стійки

1. Беручи до уваги еластичність сітки, перший суддя повинен перевірити, чи правильно вона натягнута. Кидаючи м'яч в сітку, можна побачити, чи відскакує він правильно. М'яч повинен відскакувати від правильно натягнутої сітки, але матеріал сітки не повинен бути занадто еластичним (наприклад, гума).

Якщо сітка провисає, її не можна використовувати.

Вертикальна площина сітки повинна бути перпендикулярна ігровій поверхні і розташована над віссю центральної лінії.

Анени повинні бути розташовані на протилежних сторонах сітки в 4-й зоні **над боковими лініями з зовнішньої сторони майданчика** (Діаграма 3), щоб кожен з ігрових майданчиків був ідентичним наскільки це можливо.

2. Матч не повинен проводитись, якщо комірка сітки розірвана (Правило 10.3.2).
3. Другий суддя повинен провести вимірювання висоти сітки перед жеребкуванням за допомогою **спеціально сконструйованої для цієї мети** вимірювальної планки (по можливості, металевої), яка є частиною додаткового обладнання майданчика. На цій планці повинна бути відмічена висота 243/245 см і висота 224/226 см – для чоловіків і жінок відповідно. Перший суддя під час вимірювання висоти сітки знаходиться поряд з другим суддею і контролює вимірювання сітки.
4. Під час матчу (і особливо перед початком кожної партії) **відповідні лінійні судді** повинні перевіряти, **що обмежувальні стрічки перпендикулярні до ігрової поверхні і розташовані над боковими лініями**, а антени знаходяться **із зовнішньої сторони** кожної стрічки. Якщо виявлена невідповідність – її слід негайно виправити.
5. Перед матчем (перед офіційною розминкою) і під час гри судді повинні контролювати, щоб стійки і **суддівська вишка** не спричиняли небезпеки для гравців (наприклад, виступаючі механізми натягнення сітки, кріплення стійок і т.п.).
6. Додаткове обладнання: лавки команд, стіл секретаря, два електричних звукових пристрої з червоною/жовтою лампочкою (по одному базеру поряд з головним тренером кожної команди) для повідомлення про запити ігрових перерв (тайм-аутів та виключних замін або замін у випадку виявлення невідповідності між карткою розташування та позиціями гравців на майданчику), **суддівська вишка** для першого судді, планка для вимірювання висоти сітки, манометр для перевірки тиску ігрових м'ячів, насос, термометр, гігrometer, підставка для 5 м'ячів, пронумеровані таблички для замін (1-20) - **для ФІВБ, Світових та Офіційних змагань для Дорослих кількість табличок, що використовується, описується в Регламенті даних змагань**, як мінімум 8 абсорбуючих (поглинаючих) рушників (розміром 40x40см або 40x80см) для швидких протиральників, по два стільці для видалених в кожному місці для вилючених та накидка/нагрудник для Ліберо. На Світових змаганнях під егідою ФІВБ необхідний, також, звуковий сигнал на столі секретаря для повідомлення про помилки в черговості подач, помилок Ліберо, технічних тайм-аутів та запитів

замін.

7. Організатори зобов'язані, також, надати дві запасні антени і запасну сітку, які повинні знаходитись під столом секретаря.
8. На міжнародних матчах обов'язково повинно бути електронне табло, а також перекидне табло на столі секретаря.

Правило 3 – М'яч

1. Необхідна (металева) підставка для зберігання 5 м'ячів біля столу секретаря (5 ігрових м'ячів).
2. Другий суддя отримує п'ять ігрових м'ячів до початку гри і перевіряє, чи кожний з них має ідентичні характеристики (колір, округлість, вага і тиск). Другий суддя відповідальний за них протягом всього матчу і за повернення м'ячів адміністратору залу після закінчення матчу.
3. Тільки м'ячі, затверджені ФІВБ, можуть використовуватися (**марка і тип визначається Регламентом кожного змагання**). Судді повинні перевірити це, і якщо штамп (логотип) ФІВБ не розміщений на м'ячах, судді не повинні починати матч.

4. Система п'яти м'ячів – на протязі матчу:

Шість подавальників м'ячів знаходяться у вільній зоні і повинні розташовуватися відповідно до Схеми 10 Правил.

Перед початком матчу кожен з подавальників на позиціях 1, 2, 4, 5 отримує м'яч від 2-го судді, який віддає п'ятий м'яч на подачу в першій та вирішальній (п'ятій) партії.

Під час матчу, коли м'яч виходить з гри:

- 4.1 якщо м'яч вийшов за межі майданчика, найближчий до м'яча подавальник бере м'яч і негайно перекочує його тому подавальнику, який тільки що віддав свій м'яч гравцю на подачі;
- 4.2 м'яч передається між подавальниками шляхом перекочування по поверхні (не кидком) в той час коли м'яч по за грою, бажано не зі сторони столу секретаря;
- 4.3 якщо м'яч знаходиться на майданчику, гравець, що знаходиться найближче до м'яча, повинен негайно викатити м'яч за межі майданчику через найближчу лінію, що обмежує майданчик.
- 4.4 В момент, коли м'яч знаходиться поза грою, подавальник 1 або 2, **або** 4 або 5 повинен дати гравцю, який буде подавати, м'яч якомога швидше, без будь-яких затримок.

На деяких міжнародних змаганнях може бути застосована попередня система 3-х м'ячів. Регламент цих змагань визначає, яка система буде застосована.

Правило 4 – Команди

1. Для Світових змагань під егідою ФІВБ і для чемпіонатів світу для дорослих

(якщо інше не обумовлено Регламентом змагань), склад команди повинен бути до 17 чоловік: до 12 регулярних гравців – серед них до 2 Ліберо і до 5 офіційних осіб. Офіційними особами є: головний тренер, **максимум 2** помічника головного тренера, лікар та один фізіотерапевт команди. (Примітка: лікар та фізіотерапевт команди повинні бути попередньо акредитовані ФІВБ).

Судді повинні перевірити перед матчем (під час офіційного протоколу матчу) кількість осіб, яким дозволено знаходитися на лавці команди або бути в місці розминки кожної команди.

Тільки зареєстрованим членам команди дозволено сидіти на лавці під час матчу та брати участь в розминці (виняток: фізіотерапевт команди, якщо він **не в** списку команди, може бути на майданчику до початку офіційної розминки на сітці) ніяка інша особа(и) не може брати участь в офіційній розминці.

2. На Світових і Офіційних Змаганнях під егідою ФІВБ Регламент змагання встановлює, яким чином склад команди з дванадцяти гравців повинен визначатися на кожен матч. У кожному матчі гравці повинні мати ті ж самі номери на своїх футболках. Примітка: Для ФІВБ **та інших міжнародних змагань** цілком можливо, що 14 гравців можуть бути допущені до участі у грі. У цьому випадку два Ліберо є обов'язковими в списку команди. Щоб визначити, яка система буде задіяна, необхідно ознайомитися з Регламентом змагань,.
3. Як правило, на офіційних міжнародних матчах або турнірах перший суддя не повинен просити документи, щоб ідентифікувати гравців, які зареєстровані у протоколі матчу (перевірка документів, що засвідчують особу гравців проводиться попередньо Контрольним Комітетом матчу або турніру). Проте, якщо існує спеціальний Регламент, що обмежує участь і немає Контрольної Комітету, то перший суддя, дотримуючись спеціального Регламенту, повинен перевірити документи, що засвідчують особу гравців. Гравці, які недопущені спеціальним Регламентом, не можуть брати участь в грі. Якщо виникає розбіжність в думках, перший суддя повинен записати своє рішення в протоколі або в письмовому звіті, що додається (під час офіційних міжнародних матчів він/вона може запитати думку або рішення Апеляційного Підкомітету).
4. Тренер і капітан команди (обидва перевіряють і підписують список команди для електронного протоколу) відповідальні за достовірність зареєстрованих в протоколі гравців.
5. Перший суддя повинен перевірити форму команд.

Він (вона) повинен повідомити Технічного делегата (Інспектора матчу) про всі порушення в ігровій формі та одязі представників команд та слідувати інструкціям Технічного делегата (Інспектора матчу). Ігрова форма повинна бути однаковою для всієї команди. Де це можливо, футболки повинні бути заправлені в шорти - якщо ні, необхідно **у відповідний момент** ввічливо попросити гравця заправити футболку, особливо перед початком матчу і кожної партії. Приталені футболки, що зазвичай носять жіночі команди, які не можуть бути заправлені в шорти, є прийнятні.

Смужка капітана (8x2см), яка підкреслює номер на його/її грудях, повинна бути розміщена так, щоб її було видно впродовж всього матчу. Суддям необхідно перевірити це до початку гри.

6. Якщо форма обох команд однакового кольору, то команда, яка вказана першою в офіційній програмі (згідно таблиці Бергера) та записана першою в протоколі (до жеребкування), повинна змінити форму.

7. Екіпіровка офіційних осіб команди складається із спортивного костюма і футболки “поло”; або піджака, брюк, сорочки з комірцем і краватки. **Екіпіровка всіх офіційних осіб команди (як затверджено на попередній нараді) повинна відповідати на протязі матчу** одному з наступних варіантів стандарту одягу:
 - 7.1 Всі одягнені в офіційні тренувальні костюми команди і футболки “поло” одного кольору і фасону.
 - 7.2 Всі одягнені в піджаки, сорочки з комірцем, краватки (для чоловіків) і брюки однакового кольору і фасону, за винятком фізіотерапевта команди, який може бути одягнений в офіційний тренувальний костюм команди і футболку “поло”.Це означає наступне: якщо головний тренер знімає свій піджак або кофту тренувального костюма, то всі інші офіційні особи команди також повинні зняти піджаки або кофти тренувальних костюмів у той самий час, щоб бути одягненими однаково.
8. **Перед початком матчу, в потрібний для цього час, судді повинні ретельно перевірити кількість фактичних гравців та гравців, записаних до протоколу з метою контролю розбіжності. Таким чином, можуть бути виявлені невідповідності, які пізніше можуть порушити нормальний хід гри.**

Правило 5 – Керівники команди

1. Перший суддя повинен з'ясувати, хто є **ігровим** капітаном і головним тренером команди. Лише їм надано право втручатися в хід гри. Судді впродовж всієї гри повинні знати, хто з гравців є ігровим капітаном.
2. Протягом матчу другий суддя повинен перевіряти, чи запасні гравці сидять на лавці команди або знаходяться в місці розминки. Гравці в місці розминки не можуть використовувати м'ячі під час партій, **але можуть використовувати пристрої для розминки**. Гравці, що знаходяться на лавці або в місці розминки, не мають права протестувати або оспорювати рішення суддів. Така поведінка повинна бути предметом для санкцій, які застосовуються першим суддею.
3. Якщо ігровий капітан просить роз'яснення правил, перший суддя повинен надати роз'яснення, у разі необхідності – не тільки повторенням жестів, але і використовуючи робочу мову ФІВБ (англійську) або іншу офіційну мову, висловлюючись стисло, використовуючи термінологію Офіційних Правил Волейболу. Тільки ігровий капітан має право просити роз'яснення або інтерпретацію правил суддями від імені партнерів по команді (отже, замінений капітан команди, що сидить на лавці або знаходиться в місці розминки такого права не має).
4. Тренер не може запитувати у членів суддівського корпусу нічого, окрім запитів звичайних ігрових перерв (тайм-аутів та замін). Проте, якщо на табло не вказано кількість використаних звичайних ігрових перерв; або рахунок вказано не вірно, він/вона може з'ясувати інформацію у секретаря, коли м'яч знаходиться поза грою.
5. **Тренер не має права ні входити на майданчик, ні наближатися до бічної лінії на протязі усього матчу, тобто під час розігрувань та перерв. Судді у разі необхідності повинні нагадати йому/їй це правило (Правило 5.2.3.4).**
6. **Потрібно звернути увагу на те, що ні керівник команди, ні журналіст не мають**

право сидіти на лавці команди, а тільки на місцях, призначених для цього.

Правило 7 – Структура гри

1. Картка розташування перевіряється другим суддею і секретарем до того, як секретар запише інформацію з картки в протокол. Вони повинні переконатися, що номери гравців, що вказані в картці розташування відповідають номерам гравців, що записані у протоколі. Якщо не відповідають, картка розташування виправляється, або другий суддя просить тренера надати нову картку розташування. **Картка розташування повинна бути у 2-го судді в його/її кишені для того, щоб у разі необхідності мати можливість перевірити фактичне розташування команд, якщо ні електронний протокол, ні планшет, що на стійці другого судді, не використовується.**
2. Після закінчення кожної партії другий суддя відразу ж просить у тренерів картки розташування на наступну партію, щоб уникнути затягування трьохвилинної перерви.
Якщо тренер команди систематично затримує відновлення гри, не подаючи вчасно картку розташування, перший суддя повинен застосувати санкцію за затримку.
3. Якщо здійснена позиційна помилка, то після жесту, що сигналізує позиційну помилку, суддя повинен вказати на двох гравців, що здійснили помилку. Якщо ігровий капітан просить додаткову інформацію про помилку, другому судді слід дістати з кишені картку розташування **або перевірити розташування на планшеті** та вказати **ігровому** капітану гравців, що здійснили позиційну помилку чи показати це на планшеті, що знаходиться на стійці.
4. **Якщо подача не була виконана гравцем згідно командного розташування, тобто сталася помилка при переході і це було виявлено тільки після закінчення розігрування, що почалося з помилки в розташуванні, тільки одне очко надається команді-супернику (Правило 7.7.1.1).**

Правило 8 – Стани гри

1. Потрібно звернути увагу на значення слова “повністю” **в зміненому значенні Правила 8.4.1.** Це означає, що при деформації м'яча торкання ним лінії В БУДЬ-ЯКИЙ МОМЕНТ торкання підлоги, рахується - “м'яч в майданчику”. Якщо м'яч під час контакту з підлогою не торкається лінії – “м'яч за”
2. Троси, що кріплять сітку за межами її довжини 9.5-10 м не є частиною сітки. Те ж саме стосується стійок і шнурів-розтяжок. Якщо м'яч торкається зовнішньої частини сітки за межами бокових стрічок (9м), вважається, що він торкається “стороннього предмету”, це фіксують свистком обидва судді і сигналізують як м'яч “за”.

Правило 9 – Гра з м'ячем

1. Перешкода грі з м'ячем з боку лінійного судді, другого судді або тренера у вільній зоні:
 - якщо м'яч “попадає” в суддю або тренера, це вважається м'яч “за” (Правило 8.4.2);
 - використання гравцем судді або тренера в якості підтримки, щоб торкнутися м'яча – є помилкою (удар при підтримці, Правило 9.1.3), при цьому розігрування не переграється.
2. Важливо підкреслити, що тільки ті помилки, які суддя бачить, повинні фіксуватися. Перший суддя повинен виключно концентруватися на тій частині тіла гравця, яка контактує з м'ячем. На рішення судді не повинно впливати **ані** положення тіла гравця до або після торкання м'яча, **ані одголошення цього торкання**. Суддівська та Правил Гри Комісія ФІВБ наполягає, щоб судді дозволяли торкання м'яча пальцями зверху або будь яке інше торкання, які є правильними згідно Правил.
3. Щоб краще зрозуміти текст Правила 9.2.2:

Кидок включає дві ігрові дії – спочатку захват та потім кидок м'яча, тоді як правильна гра з м'ячем означає, що м'яч відскакує від точки (місця) контакту.
4. Суддя повинен звернути увагу на чіткість та тривалість торкання, особливо в сучасному волейболі, коли використовуються “обманні” атакуючі дії (“скидка”), що змінюють напрямок руху м'яча. Необхідно пам'ятати, що при виконанні атакуючого удару дозволена скидка м'яча, за умови, що м'яч не захоплений і не кинутий. “Скидка м'яча” – це атакуюча дія м'ячем (повністю вище сітки), виконана м'яко однією рукою/пальцями.

Перший суддя повинен уважно стежити за виконанням “скидки”. Якщо м'яч після такого торкання не відскакує відразу, а супроводжується рукою або є кинутий – це є помилка, яка повинна бути зафіксована.
5. Необхідно звернути увагу на те, що блокуючі дії гравця будуть неправильними, якщо він/вона не тільки перехоплює м'яч, направлений суперником, але і затримує м'яч (затримка, поштовх, кидок або супровід м'яча). У таких випадках суддя повинен кваліфікувати такий блок як “кидок” м'яча (але не слід перебільшувати).
6. У чотирьох різних випадках команда має перше торкання (яке рахується як перше з трьох командних торкань):
 - 6.1. Торкання при прийомі подачі
 - 6.2. Торкання при прийомі атаки (не тільки силового нападаючого удару (у стрибку), але і всіх атакуючих дій; див. Правило 13.1.1).
 - 6.3. Торкання м'яча, що відскочив від блоку суперника.
 - 6.4. Торкання м'яча, що відскочив від свого блоку.
7. У дусі міжнародних змагань ФІВБ та для заохочення більш тривалих розігрувань і видовищних дій слід фіксувати тільки очевидні порушення. Тому, якщо гравець знаходиться в незручному положенні при грі з м'ячем, перший суддя повинен бути менш суворий в оцінюванні таких помилок. Наприклад:

- 7.1. зв'язуючий гравець для виконання передачі вимушений бігти, або вимушений здійснювати дуже швидкі дії, щоб дотягнутися до м'яча і виконати передачу;
- 7.2. гравці змушені бігти або здійснювати дуже швидкі дії, щоб зіграти м'яч, що відскочив від блоку або іншого гравця;
- 7.3. перше командне торкання може бути виконано у довільний спосіб, за винятком захвата або кидка м'яча.

Правило 10 – М'яч біля сітки

Правило 11 – Гравець біля сітки

1. Правило 10.1.2 дає право повернути м'яч з вільної зони команди суперника. **Під час матчу судді повинні розпізнавати такі ситуації та займати такі позиції, щоб не заважати гравцю повернути м'яч на сторону свого майданчика!**

Якщо м'яч переходить вертикальну площину сітки через ігровий простір у вільну зону суперника і гравець команди намагається його повернути назад – судді повинні дати свисток у момент торкання гравцем м'яча і зафіксувати помилку м'яч “за”.

2. **Потрібно звернути увагу на зміну в правилах, що визначає, коли ігрова дія з м'ячем закінчена. Ігрова дія з м'ячем закінчена, коли гравець після безпечного приземлення готовий зробити наступну дію.**

Ігрова дія з м'ячем – це будь-яка дія гравців поблизу м'яча, які намагаються його зіграти, **навіть якщо немає контакту з м'ячем**. Слід звернути увагу на наступні ситуації:

- **Якщо** гравець знаходиться на своїй стороні майданчика, а м'яч направлений з протилежної сторони і потрапляє в сітку, що призводить до торкання сіткою гравця (Правило 11.3.3), це не є помилкою. **Гравець може робити дію, щоб захистити себе, але не має права робити активних дій для свідомої зміни напрямку руху м'яча. Останню ситуацію необхідно розглядати як помилку торкання сітки.**

- Контакт з сіткою гравця волоссям: ця ситуація повинна розглядатися як помилка тільки в тому випадку, коли це вплинуло на можливість гри з м'ячем суперника або якщо призводить до зупинки розігрування (наприклад, довге волосся заплуталося у сітці).

3. Якщо гравець торкається зовнішньої частини сітки (частини сітки за межами антен, тросу, стовпа і т.д.), це не може розглядатися як помилка, якщо це не впливає на структурну цілісність самої сітки.
4. **У випадку торкання гравцем стопою майданчика суперника через центральну лінію**, тобто стопа торкається майданчика суперника, це не є помилка, якщо частина стопи торкається центральної лінії або знаходиться над нею.
5. При участі в грі висококласних команд гра біля сітки має принципово виняткове значення, тому судді **та лінійні судді** повинні бути надзвичайно уважні, особливо у випадках, коли м'яч торкається рук блокуючих і після цього летить за межі майданчика.

Крім того, **судді повинні звернути увагу на випадкі втручання у гру**. Коли гравець торкається сітки між антенами під час ігрової дії, спроби зіграти з м'ячем або виконання обманних дій, то це помилка торкання сітки. Якщо відскок м'яча було змінено **навмисними** діями суперника, який рухався в напрямку сітки та торкнувся м'яча через сітку – це також вважається втручанням у гру. Гравець, який заважає супернику рухатися по напрямку до м'яча також втручається у гру. Торкання шнурів, що змінює положення сітки також вважається втручанням у гру суперника.

6. З метою зпростити співпрацю суддівській бригаді, прийнято наступний розподіл обов'язків: перший суддя **в першу чергу** повинен зосередити погляд на **всій довжині сітки** (від верхньої білої стрічки до нижньої білої стрічки) з боку тієї команди, що атакує; другий суддя **в першу чергу** повинен зосередити погляд на всій довжині сітки зі сторони команди, яка блокує. **Водночас, це не забороняє другому арбітру фіксувати помилку на стороні атакуючої команди і навпаки.**

Правило 12 – Подача

1. Для дозволу на виконання подачі немає необхідності перевіряти готовність гравця на подачі – достатньо того, що подаючий гравець володіє м'ячем. Перший суддя повинен давати свисток негайно.
2. Перед свистком на подачу першому судді слід перевірити, чи телебачення не просить телеповтор (не більше ніж в 8 разів за сет і 7 секунд кожного разу, **але це може змінюватися на різних змаганнях**) та у разі запиту, затримати свисток на виконання подачі.
3. Перший суддя і відповідні лінійні судді повинні зосередити свою увагу на положення гравця, який подає, в момент удару по м'ячу або в момент вистрибування для виконання подачі у стрибку. У разі здійснення помилки лінійні судді повинні негайно сигналізувати і перший суддя повинен зафіксувати цю помилку. Подаючий гравець може починати рух для виконання подачі знаходячись поза межами зони подачі, але в момент контакту з м'ячем повинен повністю знаходитися в межах зони подачі (або в момент вистрибування для виконання подачі в стрибку).
4. При виконанні подачі перший суддя повинен спостерігати за командою, що подає, тоді як другий суддя спостерігає за командою, що приймає.
5. Якщо гравець, який має подавати, не йде в зону подачі або не приймає м'яч від подавальника, тим самим навмисно затримуючи гру – до команди може бути застосована санкція за затримку. **З метою уникнення неправильного тлумачення, відлік 8-ми секунд починається відразу ж після свистка першого судді на подачу.**
6. Жест № 19 використовується, коли м'яч з подачі потрапляє в сітку і не переходить на сторону суперника. Жест № 15 (м'яч «ЗА») використовується, коли м'яч після виконання подачі проходить поза межами площини переходу.
7. Перший суддя повинен звернути увагу на спробу здійснення заслону під час виконання подачі, якщо гравець або група гравців команди, що подає, розмахує руками, підстрибує, рухається з боку в бік або формує групу, яка заважає

супернику бачити гравця, який подає, та траєкторію польоту м'яча **аж до моменту перетинання м'ячем вертикальної площини сітки** (тобто, заслон фіксується тільки у тому випадку, коли виконано обидва цих критерія). Якщо гравці мали можливість бачити м'яч, доки він не перетнув вертикальну площину сітки, але не бачили гравця, що подає – це не вважається заслоном.

Правило 13 – Атакуючий удар

1. Контролюючи виконання атакуючого удару гравцем задньої лінії або Ліберо – важливо розуміти, що помилка здійснюється тільки тоді, коли атакуючий удар завершено (м'яч повністю перетнув вертикальну площину сітки або його торкнувся один з суперників).

Правило 14 – Блок

1. Блокуючий має право блокувати будь-який м'яч в межах ігрового простору суперника, переносючи руки на сторону суперника, за умови, що:
 - м'яч після першого або другого торкання команди суперника спрямований на сторону команди блокуючого, або
 - жоден з гравців суперника не знаходиться достатньо близько до сітки в цій частині ігрового простору, щоб продовжити свої дії.

Проте, якщо гравець команди суперника знаходиться поблизу м'яча і готовий його зіграти – торкання блокуючим м'яча на стороні суперника є помилкою; якщо блокуючий торкається м'яча до або під час дії суперника – він, таким чином, заважає його дії.

Після третього торкання команди суперника, будь-який м'яч можна блокувати в межах ігрового простору суперника.

2. Не дозволяється блокувати у просторі суперника (за виключенням третього командного торкання) м'яч, який не має ознак атакуючого удару і такий, який не перетинає площину сітки у напрямку майданчика суперника.
3. Якщо один з блокуючих переносить свої руки на сторону суперника і замість виконання блокуючої дії виконує удар - це помилка (вираз на сторону суперника в цьому випадку означає перенесення рук над сіткою в ігровий простір суперника).
4. Оскільки при виконанні блоку м'яч може торкатися будь-якої частини тіла, то у випадку торкання м'ячем ніг (ступні) блокуючого під час однієї ігрової дії не помилка, а блокуюча дія!

Правило 15 – Звичайні ігрові перерви

1. ТА і ТТА

- 1.1. Для запиту тайм-ауту тренер повинен використовувати офіційний жест.

Якщо він лише встає, просить про перерву усно або натискає кнопку сигнального пристрою (“базера”), судді можуть не задовольнити його запит. **Якщо запит тайм-ауту відхиляється, перший суддя повинен визначити, чи це був намір затримати гру, і в такому випадку, застосувати відповідні санкції згідно правил.**

- 1.2. Асистент секретаря повинен використовувати звуковий сигнал (або інший звуковий пристрій) для сигналізації технічних тайм-аутів (ТТА), як тільки перша команда набирає 8 або 16 очок в партії (це не є обов’язком другого судді). Також асистент секретаря повинен дати звуковий сигнал про закінчення ТТА. Диктор в залі повинен оголосити перший ТТА в партії словами: “Перший технічний тайм-аут”. Після закінчення він/вона повинен оголосити: “Технічний тайм-аут закінчено”. Подібна процедура застосовується під час другого ТТА. Другий суддя повинен стежити, щоб гравці не виходили на майданчик до того, як прозвучить сигнал асистента секретаря про закінчення ТТА. Якщо виникають будь-які проблеми з роботою асистента секретаря, то другий суддя повинен зреагувати на це та виправити його роботу.

2. Процедура заміни

- 2.1. Другий суддя повинен стати між стійкою та столом секретаря, і - якщо секретар не сигналізує про те, що заміна неправильна - дати сигнал (схрещуючи руки) гравцям на заміну, що має відбутися через бокову лінію.

При одночасній заміні декількох гравців другий суддя повинен чекати сигнал секретаря про те, що попередня заміна зареєстрована, і потім приступити до наступної заміни.

Якщо запит на заміну робиться за допомогою планшету, програмне забезпечення перевіряє правильність заміни і вона автоматично реєструється у протоколі, тому другий суддя повинен втручатися в процедуру заміни тільки у випадку затримки. Функція секретаря у цьому випадку змінюється з вводу даних на перевірку даних та підтвердження (або відхилення) цих даних на електронному пристрої.

Слід зазначити, що дійсним запитом заміни вважається тільки момент входу гравця у зону заміни, незалежно від того, який метод запиту заміни використовується.

- 2.2. Заміни декількох гравців можуть проводитись тільки послідовно: спочатку одна пара гравців – один гравець залишає майданчик, а гравець що його міняє виходить на майданчик – потім інша, і так далі, таким чином дозволяючи секретареві робити відповідні записи в протоколі і перевіряти заміни одну за одною. **У випадку запиту на заміну більш ніж одного гравця, гравці повинні провести заміну попарно, пара за парою. Якщо наступна пара гравців увійшла в зону заміни не одночасно, або з невеликою затримкою часу, але для усіх зрозуміло, що обидва гравця беруть участь у заміні, судді повинні бути менш суворими і дозволити заміну. Незначне запізнення другого (третього) гравця в зону заміни не призводить до затримки гри, тому що наступна заміна має відбутися після закінчення запису попередньої заміни секретарем.**

У разі використанні планшету заміна декількох гравців може бути проведена одночасно, що дозволяє прискорити гру. Другий суддя має дозволити в такому випадку провести всі заміни за одну дію.

2.3. Дуже важливо забезпечити, щоб гравці діяли швидко і спокійно.

Мета **актуальної** процедури заміни підтримувати перебіг матчу, уникаючи затримок гри, які виникають в процесі заміни.

Відповідно з **актуальним** методом процедури заміни санкції за затримку гри з приводу не готовності гравця увійти до гри повинні звестися до мінімуму.

Другий суддя і секретар не повинні використовувати свисток або “базер”, якщо гравець, якого було заявлено на заміну, не готовий. Якщо це не викликає затримки, другий суддя відхиляє такий запит заміни без санкції.

3. У випадку травмування гравця судді повинні зупинити гру і дозволити медичному персоналу вийти на майданчик. Гравець, який отримав травму, повинен бути замінений звичайною заміною. Якщо це не можливо, виключна заміна внаслідок травми може відбутися, незважаючи на обмеження заміни будь-яким гравцем, який не знаходиться на майданчику у момент травми.

Судді повинні розуміти різницю між неправильною заміною (коли команда зробила заміну неправильно і гра була відновлена, а секретар/другий суддя не помітив цього порушення: Правило 15.9) і запитом неправильної заміни (Правило 16.1.3), коли секретар або другий суддя під час запиту визначив, що заміна неправильна і вона має бути відхилена, а команда покарана санкцією за затримку.

4. Запит на заміну до початку партії дозволяється, і така заміна має бути зареєстрована. В цьому випадку тренер повинен зробити **запит на заміну** за допомогою офіційного жесту.
5. Судді повинні уважно вивчити і точно розуміти правило стосовно “неправильного запиту” (Правило 15.11):
- що таке “неправильний запит”
 - типові приклади
 - яка процедура (послідовність дій) застосовується в таких випадках
 - що має бути зроблено, коли команда повторює неправильний запит у тому ж матчі.

Під час матчу перший суддя повинен контролювати, чи другий суддя правильно застосовує правило, що стосується “неправильного запиту”.

Другий суддя повинен переконатися, що будь-який неправильний запит зареєстрований в спеціальному секторі протоколу.

6. Помічник секретаря реєструє “заміщення Ліберо”, а також перепризначення Ліберо в спеціально призначеному для цього бланку (R-6), щоб у будь-який момент знати номер гравця, “заміщеного” Ліберо. (При використанні електронного протоколу, секретар та помічник секретаря повинні співпрацювати у цьому питанні).

Правило 16 – Затримки гри

1. Суддя повинен добре **розрізнати неправильний запит і затримку гри**.
Приклади ситуацій, що повинні бути розцінені як неправильний запит у випадку

здійснення командою вперше:

- Запит ТА помічником тренера;
- Запит ТА після того, як перший суддя дав свисток на подачу, або під час розігрування;
- Запит сьомої заміни або третього ТА;
- Запит другої заміни до завершення наступного завершеного розігрування (за виключенням травми/хвороби гравця)

Якщо гра була затримана через неправильний запит, тоді це вважається затримкою гри та фіксується саме як затримка гри, а команда після цього ще має право зробити неправильний запит.

Приклади ситуацій, які повинні розцінюватися як затримка:

- Повторення будь-якого неправильного запиту, незалежно від того, якого виду була перша;
- Запит неправильної заміни, якщо ця помилка була виявлена до початку наступного розігрування;
- Запит дозволу у суддів зашнурувати взуття;
- Повторення затримки заміщення Ліберо (після свистку на подачу, але до виконання удару по м'ячу);
- Запит на протирання підлоги, який судді вважають умисною затримкою гри.

2. Суддям слід запобігати будь-яким ненавмисним або навмисним затримкам гри командами.

Більшість випадків затримок на запит протирання підлоги стаються через низьку активність швидких протиральників. Судді повинні перед матчем відповідно інструктувати швидких протиральників. Якщо вони будуть працювати швидко та вибігати на майданчик в момент закінчення розігрування, то у гравців не буде необхідності робити запити на протирання підлоги – наслідком чого буде мінімізація санкції за затримку часу через ці запити. Під час матчу перший суддя повинен активно контролювати роботу протиральників, без прийняття запитів від гравців. Однак гравцям дозволено вказувати протиральникам, де саме знаходиться волога пляма на підлозі. **Обов'язком першого судді є оцінка запитів гравців на протирання підлоги і якщо вони мають на меті затримати гру, надавати за це відповідні санкції.**

3. Протирання підлоги

Головна мета даної процедури – забезпечення безпеці гравців, нормальний перебіг матчу, а також уникнення необхідності самим гравцям протирати підлогу. **Належить звернути увагу на зміну системи протирання підлоги. Більше не використовуються протиральники зі швабрами, тільки швидкі протиральники відповідальні за протирання вологих плям.**

- 3.1. Протиральники підлоги і їх спорядження.

- 3.1.1. Протиральники підлоги

По два протиральники на кожній стороні майданчика = **разом 4**

протиральники. Протиральники повинні бути добре підготовлені для виконання своєї роботи; бажано, щоб вони були досвідченими волейболістами.

3.1.2. Спорядження протиральників

Вісім добре поглинаючих вологу рушників (кожен розміром мінімум 40 см x 40 см, максимум 40 см x 80 см); 4 (по два для кожної сторони майданчика) повинні знаходитися поряд із столом секретаря і ще 4 (по два для кожної сторони майданчика) повинні бути у протиральників, які сидять на невеликих стільчиках.

3.1.3. Розташування протиральників

3.1.3.1. По одному швидкому протиральнику на кожній стороні майданчика (всього 2) знаходяться навприсядки за другим суддею (готові бігти протирати мокру ділянку підлоги).

3.1.3.2. Протиральники повинні звернути увагу, що не слід закривати рекламні щити, що оточують майданчик незалежно від їх позицій (особливо за вишкою першого судді).

3.2. Як належить витирати майданчик

Для забезпечення безперервності та запобіганню затримок гри, ФІВБ прийняла наступні рішення:

3.2.1. Коли м'яч знаходиться "поза грою" (між розігруваннями м'яча), якщо це необхідно:

3.2.1.1. Кожного разу, коли швидкий протиральник бачить вологе місце на майданчику, він/вона піднімає руку, сигналізуючи про вологу ділянку і чекає закінчення розігрування. Негайно після свистка судді, що фіксує закінчення розігрування, тільки ті протиральники (до 2-х протиральників на кожній стороні майданчика), які підняли руки, повинні вибігти (з 2-ма рушниками) до вологої ділянки. Протиральники, що сидять за спиною другого судді, відповідають за протирання передньої зони обох сторін майданчика.

Два швидкі протиральники, що сидять біля місць розминки, повинні постійно стежити за задньою частиною своєї сторони майданчика, готові вибігти на протирання вологої ділянки, як тільки суддя зафіксує закінчення розігрування.

Якщо у одного протиральника декілька вологих місць, то в першу чергу протираються вологі ділянки в передній зоні. Вологі ділянки задньої частини майданчика або за межами майданчика протираються в другу чергу.

3.2.1.2. Негайно після швидкого протирання протиральник(и) повинні повернутися на свої позиції, вибігаючи з майданчика найкоротшим шляхом.

3.2.1.3. Час протирання одного вологого місця повинен бути від 6 до 8 секунд, який відраховується від свистка на закінчення розігрування та свистком першого судді на наступну

подачу. Протиральники не повинні затримувати гру.

3.2.1.4. Судді не беруть участь і не втручаються в роботу протиральників. Проте, перший суддя має повноваження керувати роботою протиральників, але тільки у тому випадку, коли вони створюють перешкоди у грі або не виконують свою роботу належним чином.

3.2.1.5. Гравці та тренери не мають права просити протиральників протирати вологе місце або втручатися в хід протирання. Будь-який гравець, який затримує гру, вимагаючи протерти підлогу, **несе відповідальність** – командне покарання за затримку часу.

Якщо команда відмовляється продовжувати гру після завершення ТА через вологу підлогу, **перший суддя повинен застосувати санкцію за затримку.**

Деякі міжнародні змагання можуть застосовувати інші системи протирання підлоги, якщо це вказано в Регламенті цих змагань.

3.3. Обов'язки гравців

Якщо гравці на свій власний ризик протирають підлогу власними невеликими рушниками, перший суддя не повинен чекати, поки вони закінчать протирання і займуть свої ігрові позиції. Якщо у момент подачі вони не будуть на майданчику в правильній позиції, відповідний суддя повинен фіксувати помилку в розсташуванні.

Правило 18 – Перерви і зміна майданчиків

1. У перервах між партіями гравці можуть розминатися у вільній зоні з м'ячами, які не використовуються в матчі.
2. Під час перерв між партіями всі п'ять ігрових м'ячів залишаються у подавальників 1, 2, 4, 5 та 6. Вони не мають права давати ці м'ячі гравцям для розминки. Перед вирішальною партією другий суддя дає м'яч гравцю, що виконує першу подачу в цій партії. Під час тайм-аутів і замін та під час зміни майданчиків у вирішальній партії після 8-го очка другий суддя м'яч не бере. М'яч залишається у подавальників.

В кінці кожної партії команди повинні **одночасно змінити сторони майданчиків по свистку першого судді.**

Правило 19 – Гравець Ліберо

1. У випадку, коли команда має двох Ліберо, **діючий** Ліберо має бути записаний в першому з двох спеціальних рядків, що призначені запису Ліберо, **перед тим**, як тренер підпише протокол.
2. Якщо тренер бажає змінити діючого Ліберо резервним Ліберо, то така процедура подібна до процедури "заміщення".

Помилку при заміщенні Ліберо слід розглядати як неправильну заміну.

3. У разі травмування діючого Ліберо, коли немає 2-го гравця Ліберо в списку команди, або 2-ий (**вже діючий**) Ліберо травмований – тренер може перепризначити в якості нового Ліберо одного з гравців, що не знаходяться на майданчику (але не гравця, який перед цим змінив Ліберо) в *момент перепризначення*.

Ця процедура аналогічна процедурі зміни Ліберо, якщо перепризначення проводиться відразу після травми, або аналогічна процедурі заміни, якщо перепризначення робиться пізніше. Перепризначення нового Ліберо повинно відбуватися з невеликою формальністю - підтвердженням тренером/ігровий капітаном свого рішенням, яке він/вона виконують, співпрацюючи з суддівською бригадою.

4. Потрібно звернути увагу на відмінність між виключною заміною травмованого гравця і **перепризначенням травмованого Ліберо**.

Коли гравець (за винятком Ліберо) отримав на майданчику травму і немає можливості заміни згідно правил, будь-який гравець, який не перебуває на майданчику в момент травми (за винятком Ліберо та заміщеного ним/нею гравця) *може замінити* травмованого гравця.

Зверніть увагу на ситуацію перепризначення нового Ліберо, *коли будь-який гравець, який не перебуває на майданчику в момент перепризначення* (за винятком гравця, якого замінив Ліберо або гравця Ліберо, який раніше був оголошений таким, що не в стані грати) *може бути новим Ліберо!* Належить пам'ятати, що перепризначення нового Ліберо є одним з можливих варіантів, яким тренер може використатися або невикористатися.

5. Для того, щоб правильно зрозуміти Правило 19.3.2., судді повинні звернути увагу на різницю між формулюванням Правила 25.2.2.2, яке вказує, що секретар повинен сигналізувати кожну помилку при подачі відразу після удару на подачі і Правила 26.2.2.2, яке стверджує, що помічник секретаря повинен повідомити суддів про помилку заміщення Ліберо, без вказання «після удару на подачі». Це означає, що помічник секретаря повинен негайно повідомити суддів про помилку заміщення Ліберо, коли це відбулося, та Правило 7.7.2 повинно бути реалізовано тільки в тому випадку, коли помічник секретаря пропустив повідомлення і розігрування (або декілька розігрувань) було зіграно.

6. Для змагань ФІВБ дозвіл травмованому гравцю Ліберо повернутися до наступного матчу залежить від рішення Контрольного Комітету цих змагань.

7. Судді повинні розрізняти коли команда має в наявності лише одного Ліберо і він/вона **стає нездатною грати** (травма, хвороба, видалення або дискваліфікація) або якщо він/вона **оголошується не в змозі грати**. У першому випадку не залежить від команди те, що Ліберо не може продовжувати гру, однак у другому випадку це рішення команди (тренера, або за його відсутності капітана команди) що Ліберо не може грати. Якщо Ліберо стає таким, що не може продовжувати гру, та між розігруванням без жодних затримок у грі перепризначено нового Ліберо, він може негайно замінити «першого» Ліберо, відразу ж вийшовши на майданчик. Однак, якщо Ліберо на майданчику оголошений таким, що не може продовжувати гру, то першочергово гравець, якого замінив Ліберо повинен повернутися на майданчик, потім після мінімум одного завершеного розігрування новопризначений Ліберо має право вийти на майданчик замінити будь-якого гравця задньої лінії.

Правило 20 – Вимоги до поведінки

Правило 21 – Неправильна поведінка і санкції за неї

1. Важливо пам'ятати, що відповідно до Правила 21.2.1 поведінка учасників повинна бути ввічливою по відношенню до членів Контрольного комітету, партнерів по команді та також глядачів. Якщо поведінка головного тренера (або інших офіційних осіб команди) перевищує дисциплінарні обмеження, що викладені у Правилі 21, перший суддя повинен негайно застосувати **відповідні санкції** без жодних коливань. Волейбольний матч – це спортивне шоу, яке створюють гравці, а не офіційні особи команд. Судді не повинні ігнорувати ці відмінності.

В наслідок деяких нещодавніх подій, RGRC ФІББ надав дуже суворі інструкції, як треба діяти у випадках, коли офіційні особи команди поводять себе зухвало, навмисно привертаючи увагу Членів Журі змагань, **привертаючи увагу вболівальників** – у таких випадках перший суддя повинен суворо застосовувати санкції. **Шоу - це гра на майданчику, а не робочі ситуації, що відволікають від основної мети – розважання глядачів. Головний тренер команди – це не шоу!**

2. Правило 21.1 розглядає “незначну неправильну поведінку”, яка не є предметом санкцій. Обов'язком першого судді є застереження команди від збільшення рівня санкцій. **Дуже важливо, щоб судді, використовуючи свій авторитет, контролювали “незначну неправильну поведінку” запобігаючи подальшим санкціям.**
3. Практичне застосування санкцій за неправильну поведінку членів команд, яке вирішує перший суддя:

3.1. До члена команди, що знаходиться на майданчику:

Перший суддя повинен дати свисток (зазвичай, коли м'яч не в грі, але якщо порушення серйозне, наскільки це можливо швидко). Потім він/вона підкликає гравця, який порушив, до суддівської вишки. Коли гравець наблизиться до вишки, перший суддя показує відповідну картку (картки), кажучи: “Я роблю Вам зауваження, **тому що...**” або “Я вилучаю/дискваліфікую Вас, **тому що...**”.

Другий суддя підтверджує цю дію і дає вказівку секретарю зареєструвати цю санкцію в протоколі.

Якщо секретар на основі інформації в протоколі визначає, що рішення першого судді суперечить Офіційним Правилам Волейболу, наприклад порушена шкала санкцій, він/вона повинен негайно проінформувати про це другого суддю. У свою чергу, другий суддя, перевіrivши правильність заяви секретаря, інформує про це першого суддю. Перший суддя повинен виправити своє початкове рішення.

3.2. До члена команди, який не знаходиться на майданчику:

Перший суддя повинен дати свисток, підкликати ігрового капітана до суддівської вишки і сказати, показуючи відповідну картку (картки): “Я роблю гравцю номер ... (або тренеру і т.д.) зауваження” або “Я вилучаю / дискваліфікую гравця номер ... (або тренера і т.д.)”. Ігровий капітан

повинен проінформувати відповідного члена команди, який повинен встати і підтвердити отримання санкції, піднявши вгору руку.

Коли член команди підняв руку, перший суддя виразно показує картку (картки), так щоб санкція була зрозуміла командам, другому судді, секретарю і глядачам.

3.3. Застосування санкцій між партіями:

У випадку ЗАУВАЖЕННЯ: перший суддя повинен показати картку на початку наступної партії.

У разі ВИЛУЧЕННЯ або ДИСКВАЛІФІКАЦІЇ: перший суддя повинен надати вказівку ігровому капітану негайно повідомити тренера відповідної команди про вид санкції (для запобігання подвійного покарання команди). Санкція повинна супроводжуватися офіційним показом карток на початку наступної партії.

4. Під час гри судді повинні звернути увагу на аспект дисципліни, діючи твердо при застосуванні санкцій за неправильну поведінку гравців або інших членів команд. Не буде зайвим нагадування, що функція суддів полягає в оцінюванні ігрових дій, а не в переслідуванні за дрібні персональні порушення.

Правило 22 – Суддівська бригада і процедури

1. З метою точного інформування команд про характер зафіксованої суддями помилки (а також глядачів, телеглядачів і т.д.), судді зобов'язані використовувати офіційні жести (див. *Правила 22.2 та 28.1*). Тільки ці жести і жодні інші (прийняті в національних змаганнях, приватні і персональні жести, або манера їх виконання) можуть використовуватися!
2. У зв'язку з тим, що швидкість гри зросла, можуть виникати проблеми, пов'язані з суддівськими помилками. Щоб уникнути цього, суддівська бригада повинна взаємодіяти дуже злагоджено. Після кожної ігрової дії суддям необхідно поглянути один на одного, щоб підтвердити своє рішення.

Правило 23 – Перший суддя

1. Перший суддя завжди повинен діяти в тісній співпраці з іншими членами суддівської бригади (другим суддею, секретарем, суддями на лініях). Йому слід дозволити їм діяти у сфері їх компетенції і повноважень. Він/вона повинен виконувати свої обов'язки стоячи.

Наприклад: Після свистка, що закінчує розігрування, перший суддя повинен подивитися на інших членів суддівської бригади (і лише після цього прийняти остаточне рішення, використовуючи офіційні жести):

- кожного разу при прийнятті рішення чи був м'яч "в майданчику" або "за", він/вона повинен подивитися на лінійного суддю, що відповідає за лінію, поблизу якої впав м'яч (хоча перший суддя – не суддя на лінії, він/вона, має право контролювати і при необхідності відмінити рішення своїх колег);
- протягом матчу перший суддя повинен часто споглядати на другого суддю

(по можливості після кожного розігрування, а також перед кожним свистком на подачу), який повинен бути розташований лицем до нього, щоб з'ясувати, сигналізує він/вона про помилку чи ні (наприклад, чотири торкання, одночасна помилка, і т.п.).

2. Оцінювання торкання гравцем м'яча, що вийшов "за" (наприклад, блокуючим гравцем команди, що захищалася, і т.д.) належить першому судді та суддями на лініях. Проте, саме перший суддя приймає остаточне рішення, показуючи його жестом після споглядання на жести інших членів бригади (суддя ніколи не повинен питати гравця, чи було торкання м'яча).
3. Він/вона завжди повинен бути впевнений, що другий суддя і секретар мали досить часу для виконання адміністративних і реєстраційних процедур (наприклад, чи мав секретар досить часу для перевірки правильності запиту заміни і її реєстрації). Якщо перший суддя не надасть своїм колегам по суддівській бригаді досить часу для виконання їх обов'язків, секретар і другий суддя не будуть у стані простежити за подальшою фазою матчу, внаслідок чого можуть бути допущені численні помилки суддівською бригадою. Якщо перший суддя не надав досить часу для контролю, адміністрування та реєстрації подій, другий суддя свистком повинен зупинити продовження матчу.
4. Перший суддя може змінити будь-яке рішення будь-якого члена суддівської бригади або своє власне. Якщо перший суддя прийняв рішення (дав свисток) і бачить, що його колеги (другий суддя, судді на лініях, секретар) прийняли інше рішення:
 - якщо він/вона впевнений, що його рішення правильне, **залишити своє рішення в силі**;
 - якщо він/вона бачить, що його рішення неправильне, змінити своє рішення;
 - якщо він/вона визначає, що помилка зроблена одночасно обома командами (гравцями обох команд), він/вона повинен(на) "дати жест" про повтор розігрування;
 - якщо він/вона вважає, що рішення другого судді неправильне, він/вона може відмінити його (наприклад: якщо другий суддя зафіксував позиційну помилку приймаючої команди, але перший суддя відразу ж або після протесту ігрового капітана встановив, що позиція була правильною, йому слід відмінити рішення другого судді і переграти розігрування).
5. Якщо перший суддя переконаний в тому, що член суддівської бригади не знає своїх обов'язків або діє не об'єктивно, він/вона повинен його/її замінити.
6. Тільки перший суддя має право застосовувати санкції за неправильну поведінку і "затримку" гри – ні другий суддя, ні секретар, ні лінійні судді такого права не мають. Якщо хто-небудь з членів суддівської бригади помічає будь-яке порушення, йому слід просигналізувати та підійти до першого судді, щоб проінформувати його про цей факт. Саме перший суддя, і тільки він/вона, може застосовувати санкції.

Правило 24 – Другий суддя

1. Другий суддя повинен володіти таким самим рівнем компетентності, що і перший суддя. **У випадку відсутності першого судді, або якщо перший суддя не**

може продовжувати виконувати свої обов'язки він/вона повинен замінити його.

2. У випадку прийняття рішення першим суддею, другий суддя не повинен дублювати жести першого судді.
3. Під час ігрових дій поблизу сітки другий суддя повинен зосередитися на контролі помилкових торкань **усієї поверхні сітки зі сторони блокуючих**, помилкових переходів середньої лінії та помилкових дій на стороні блокуючих (команди, що приймає м'яч).
4. Другий суддя також повинен, використовуючи надані командами картки розташування, ретельно перевіряти як на початку, так і протягом матчу, знаходження гравців команд в правильних позиціях. У цьому **(якщо не використовуються планшети)** другому судді допомагає секретар, який може інформувати його, хто з гравців повинен знаходитися в позиції 1 (гравець на подачі). На підставі цієї інформації, повертаючи картку стартового розташування за годинниковою стрілкою в своїй руці, другий суддя може визначити правильний порядок ротації (розташування) кожної команди. Перевіряючи розташування, він/вона повинен знаходитись у позиції II на лівій від себе стороні майданчика або у позиції IV на правій стороні відповідно. Знаючи позицію гравця, вказану секретарем, та стоячи лицем до сітки, він/вона повинен визначити позиції решти гравців як вказано в картці розташування команди, починаючи з гравця, що знаходиться в позиції 1. Суддя не повинен словами або жестами вказувати жодному з гравців на його позицію. Якщо виявлена будь-яка розбіжність між карткою розташування та позиціями гравців на майданчику, другий суддя повинен підізнати ігрового капітана команди або головного тренера для виправлення розташування гравців згідно картки розташування.
5. Другий суддя повинен звертати увагу на те, щоб вільна зона була завжди вільна від будь-яких перешкод (предметів), які могли б заподіяти травму члену команди (пляшки з напоями, медична аптечка, таблички для замін, і т.д.)
6. Підчас ТА і ТТА другому судді не слід перебувати у статичній позиції. Другий суддя може пересуватися (продумавши схему своїх переміщень):
 - до команд, забезпечуючи, щоб вони підійшли ближче до лавок;
 - до секретаря, щоб проконтролювати його/її роботу;
 - до помічника секретаря, щоб отримати інформацію про позиції гравців Ліберо;
 - до першого судді, при необхідності, щоб отримати або надати інформацію;
 - до команд, щоб уникнути жодних спроб увійти на майданчик раніше закінчення ТА, або до Ліберо, якщо той намагається виконати «приховане заміщення».

Резервний суддя

До обов'язків резервного судді входять наступні функції:

1. Замінити другого суддю у разі його відсутності; або коли він не здатний продовжувати свою роботу; або коли другий суддя замінює першого суддю.

2. Перевіряти і впорядковувати таблички замін перед матчем і між партіями.
3. Перевіряти роботу зумерів (звукових пристроїв) перед початком і між партіями (у разі виникнення проблем).
4. Допомогати другому судді підтримувати порядок у вільній зоні і місцях для вилучених гравців.
5. Контролювати **запасних гравців** в місцях розминки і на лавці, а також **членів команд, які знаходяться** на місцях для вилученних.
6. Дати другому судді **чотири** ігрові м'ячі відразу після представлення стартових складів команд.
7. Дати другому судді ігровий м'яч після того, як він перевірить позиції гравців.
8. Допомогати другому судді керувати роботою протиральників.

Суддя системи Challenge та новітні технології

У зв'язку з розвитком волейболу дуже швидко з'являються технологічні інновації. На багатьох міжнародних змагання є обов'язковим використання планшетів, електронного протоколу та засобів радіозв'язку. Сучасний волейбольний суддя має бути з цим знайомий. Детальна інформація про те, як це обладнання повинно використовуватися на змаганнях, і зокрема для процедури Challenge та процедури замін має описуватися в спеціальному додатку до Регламенту цих змагань.

Суддею системи Challenge під час процедури Challenge повинні бути застосовані наступні рекомендації:

1. Усі міжнародні судді, які мають призначення на змагання ФІВБ, зобов'язані уважно вивчити та дотримуватися інструкції системи Challenge, що затверджуються для кожного окремого змагання.
2. Виконуючи свої обов'язки суддя системи Challenge повинен бути одягнутий в офіційну міжнародну уніформу.
3. Під час використання системи радіозв'язку судді зобов'язані використовувати просту волейбольна термінологія на англійській мові для вказання характеру запиту Challenge, наприклад "м'яч в майданчику" чи "за", "торкання сітки", "торкання антени", "заступ при виконанні подачі", "заступ при виконанні нападаючого удару гравцем задньої лінії", "торкання блоку", "перехід середньої лінії" і т.д. Для ініціювання процедури Challenge рекомендований наступний порядок подання інформації судді системи челендж: **ХТО – ЩО – КОЛИ**. Наприклад: **"Запит Challenge командою Італії – торкання сітки – в середині розігрування"**.
4. Challenge м'яча "в майданчику" або "за" визначається суддею системи Challenge враховуючи нове визначення "м'яч в майданчику". Навіть якщо більша частина м'яча поза майданчиком, але хоча б невелика частина м'яча, що був сплющений під час торкання підлоги, контактує з лінією майданчика, то такий м'яч має бути визнаний як "м'яч в майданчику". Якщо не видно спільних точок торкання м'яча і лінії майданчика, то такий м'яч повинен бути визнано як "м'яч за". Якщо на підставі доступного матеріалу неможливо визначити один з вище вказаних випадків, суддя системи Challenge повинен інформувати першого

суддю про технічну неможливість вирішення цього запиту та в зв'язку з цим попереднє рішення першого судді залишається в силі.

5. Якщо суддя свистком зупинив розігрування (за виключенням "м'яч в майданчику" або "м'яч за") який згодом був, використовуючи систему Challenge, визнано помилковим, то повинно відбутися перегравання розігрування внаслідок помилки судді. Наприклад: перший суддя визначив помилку "чотири торкання" або "подвійне торкання" коли м'яч потрапив у верхню частину сітки та відскочив назад, торкаючись граців атакуючої команди та насправді м'яч торкнувся блокуючих (на що вказала система Challenge), перший суддя повинен переграти розігрування. Якщо у випадку Challenge м'яч "в майданчику"/"за", попереднє рішення судді було змінено, перегравання розігрування не відбувається.
6. Суддя системи Challenge не повинен бути під впливом порад оператора системи Challenge (який не має права надавати жодних порад, за виключенням, яка з камер надає найкращий кут обзору для оцінки ситуації), ні лімітований в часі для оцінювання ситуації на моніторі. В жодному випадку судді системи Challenge не дозволено вгадувати, видумувати, або передбачувати результат запиту Challenge. Суддя системи Challenge оголошує рішення тільки тоді, коли абсолютно впевнений в аналізі ситуації, що відбулася. Будь-які сумнівні ситуації повинні бути інтерпретовані на користь попереднього рішення судді.
7. Відповідно до діючих інструкцій системи Challenge, будь-який ігровий момент на протязі розігрування може бути розглянутий системою Challenge. Суддя системи Challenge повинен зрозуміло вказати оператору системи Challenge як знайти ігровий момент, що розглядається. Якщо в процесі перегляду моменту інша помилка (**попередня** моменту, що розглядається) була визначена, тоді перша з двох помилок повинна бути розглянута.
8. Суддя системи Challenge доповідає першому судді про характер помилки. Проте, тільки перший суддя приймає остаточне рішення, що базується на підтверджених доказах. Не рекомендується, але перший суддя може змінити рішення судді системи Challenge у випадках помилки заступа лінії гравцем на подачі або грацем задньої лінії.
9. Тренер не має права на запит Challenge, якщо у момент помилки м'яч був поза грою. Суддя системи Challenge повинен інформувати про це обох суддів, а на екрані показано відповідні пояснення.

Правило 25 – Секретар

1. Робота секретаря дуже важлива особливо при проведенні міжнародних матчів, де суддівські бригади формуються з представників різних країн і команди представляють різні країни. Всі судді міжнародної категорії та судді на лініях повинні знати як заповнюється протокол і, у разі необхідності, бути здатними виконати роботу секретаря.
2. Секретар:
 - 2.1. перед початком кожної партії, при отриманні картки розташування повинен перевірити що номери гравців в картці розташування вказані також у списку команди в протоколі (якщо не присутні, він/вона повинен повідомити про це другого суддю);

- 2.2. повідомляє другого суддю про 2-й тайм-аут та 5-у та 6-у заміни у кожної команди (який інформує про це першого суддю і тренера);
- 2.3. повинен дуже уважно співпрацювати під час процедури заміни:
 - 2.3.1. Якщо секретар не показує, що заміна неправильна, другий суддя сигналом (схрещуючи передпліччя) дозволяє заміну.
 - 2.3.2. Як тільки другий суддя бачить, що секретар сигналізує: “ОК” (піднято обидві руки), займає позицію для почку наступного розігрування м'яча та повторює цей сигнал для першого судді, який тепер може дати свисток на подачу. У момент, коли другий суддя зайняв свою позицію, підтверджуючи цим закінчення процедури заміни, секретар повинен зосередитися на перевірці – чи гравець, що виконує подачу, знаходиться згідно порядку ротації. Якщо ні, секретар повинен негайно сигналом зумера зупинити гру, але тільки після виконання подачі. Другий суддя повинен підійти до столу секретаря, щоб перевірити правильність його рішення та проінформувати команду і першого суддю про ситуацію, що склалася .
 - 2.3.3. Секретар повинен подивитися на гравця, який замінює, в зоні заміни і порівняти його номер на футболці та номер на табличці в його руці з номерами гравців, вписаних в рядках “Стартові гравці” і “Запасні гравці” протоколу. Якщо він побачив, що це запит про неправильну заміну, він негайно повинен включити зумер, підняти руку, махаючи нею і сказати: “заміна неправильна”. В цьому випадку другий суддя повинен негайно підійти до столу секретаря і перевірити, ґрунтуючись на даних протоколу, правильність заміни. Якщо підтвердилося, що був запит про неправильну заміну, другому судді слід відхилити цю заміну. Перший суддя повинен дати свисток і застосувати санкцію за затримку гри командою. Секретар повинен зареєструвати відповідну санкцію в розділі санкцій протоколу. Другому судді слід проконтролювати реєстрацію санкції секретарем.
 - 2.3.4. У випадку команда запиту одночасно декількох замін заміни повинні слідувати одна за одною в темпі, достанім для послідовної реєстрації кожної заміни секретарем. Секретар використовує ту саму (описану вище) процедуру для кожної заміни. Порівнює номер на табличці для замін з номером на футболці. У разі правильної заміни секретар записує заміну в протокол та по закінченню процедури підносить руки вгору. Ця процедура стосується усіх замін.
 - 2.3.5. У випадку використання для замін планшетів секретар перевіряє, чи дані, що вписані в протокол відповідають реальним замінам в зоні заміни. Таблички для замін далі використовуються, щоб спростити процедуру – це означає, що усі процедури для суддів залишаються таким ж самими, незалежно від технології, яка використовується. Одночасно з замінами може відбуватися зміна Ліберо, тому вимагається велика увага. По закінченню процедури замін надалі вимагається сигналізація секретарем готовності до продовження гри підняттям рук вверх.
- 2.4. Реєструє санкції у протоколі тільки за вказівкою другого судді або у

випадку протесту, який зарезервоно згідно правил та з дозволу першого судді, записує або дозволяє капітану команди записати протест у протоколі.

- 2.5. Повинен записати у полі „Примітки” випадки травмувань гравців, які були не в змозі продовжувати гру та були замінені звичайною або виключною заміною. Записано повинно бути наступне: номер травмованого гравця, партія та рахунок, при якому сталася травма, а також команда (А або Б).

Правило 26 Помічник секретаря

1. Помічник секретаря сидить поряд з секретарем. У випадку, якщо секретар **не може продовжувати** виконувати його/її обов'язки, він/вона замінює секретаря.
2. Його обов'язками є:
 - 2.1. заповнювання Листа заміщень Ліберо (R-6) та перевірка на протязі матчу заміщення Ліберо правильні **чи ні**;
 - 2.2. контролювати відлік часу технічних тайм-аутів (ТТА): включаючи зумер, коли ТТА починається, вести відлік його тривалості та сигналізувати зумером про його закінчення;
 - 2.3. **оперування** ручним табло, що знаходиться на столі секретаря;
 - 2.4. контролювати, чи на головному табло матчу відображено правильну інформацію, якщо ні – корегувати;
 - 2.5. під час ТА і ТТА інформувати другого суддю про позиції гравців Ліберо, використовуючи жести “в майданчику” і “за”, **при чому тільки однією рукою на кожній команді**;
 - 2.6. відправляти Технічному Делегату гри **по закінченні кожної партії інформацію у письмовій формі** про тривалість кожної партії, часу початку та закінчення матчу;
 - 2.7. коли необхідно, допомогати секретареві, **включаючи зумер, оголошувати запит заміни**.

Правило 27 – Лінійні судді

1. Робота лінійних суддів дуже важлива, особливо в міжнародних матчах високого рівня. Всі кандидати в судді міжнародної категорії і судді міжнародної категорії повинні мати практичний досвід роботи лінійним суддею на випадок призначення лінійними суддями в міжнародних матчах.
2. Організатори повинні надати кожному лінійному судді прапорець встановленого зразка. Колір прапорців повинен контрастувати з кольором покриття підлоги. На Світових змаганнях під егідою ФІВБ прапорці повинні бути червоного або жовтого кольору.
3. Лінійні судді:
 - 3.1. Лінійні судді повинні бути присутні **на ігровому полі** або в кімнаті для

проведення алкотесту, одягнені у форму, за 45 хвилин до початку матчу.

3.2. Вказувати жестами:

- М'яч «в майданчику» або «ЗА», якщо дія що відбувається поблизу лінії, за яку він/вона відповідають,
- а також помилки, здійснені у момент удару при подачі (Правило 12.4.3).

3.3. Якщо м'яч торкається антени, проходить над нею або за нею, лінійний суддя, який добре бачив цей випадок, повинен зафіксувати помилку.

3.4. Помилки повинні фіксуватись виразно, щоб перший суддя не мав жодних сумнівів.

3.5. У випадку використання системи челендж з камерами, що знаходяться вздовж бокових ліній, рекомендується лінійним суддям займати позицію, яка не буде закривати поле огляду камер, приблизно 0,2 - 0,3м. збоку від лінії. Наприклад, суддя в позиції 4 повинен зайняти позицію на 20 см. поза ліцевою лінією, даючи можливість найкращого обзору камерою м'яча. В тому випадку камера системи челендж не є закритою. (Увага: не усі позиції лінійних суддів пов'язані з позиціями камер).

4. Між партіями лінійні судді повинні відпочивати.

5. Під час ТА та ТТА лінійні судді повинні залишити свої позиції та знаходитися в найближчому куті ігрового поля поза рекламними щитами. Якщо це не можливо, то між партіями вони повинні знаходитися парами перед місцями для вилучених.

Правило 28 – Офіційні жести

1. Судді повинні використовувати виключно офіційні жести. Слід уникати використання будь-яких інших жестів, використовуючи їх тільки у разі абсолютної необхідності, з метою розуміння для членів команд.

Нище приведена більш детальна послідовність дій, які повинні чи не повинні бути використані на протязі матчу.

2. **Рішення Першого судді.** Перший суддя сигналізує про закінчення розігрування (або помилку) свистком, вказує на сторону команди, яка буде подавати наступною, показує характер помилки та гравця, який припустився помилки (у разі необхідності). Другий суддя не виконує в цьому випадку жодної сигналізації, але повинен перейти на сторону команди, що припустилася помилки. Візуальний контакт з першим суддею залишається необхідним. **Потрібна допомога під час або в кінці розігрування** у виявленні «торкання» або «чотири торкання». Ці сигнали мають бути зроблені до того, як другий суддя перейде на сторону команди, що програла розігрування, з метою щоб перший суддя мав найбільш повний перелік фактів до прийняття остаточного рішення.

3. **Рішення Другого судді** (наприклад помилка торкання сітки, помилка при блокуванні гравцем задньої лінії, і т.д.). Послідовність дій другого судді: свисток, вказання характеру помилки, вказує (за необхідності) на гравця, що зробив помилку, робить паузу та повторюючи за першим суддею вказує на команду, яка подаватиме наступною,.

4. **Запит ТА:** запит робиться другим суддею (але в межах компетенції першого судді, якщо другий суддя не чує/бачить запит тренера). Перший суддя не повинен повторювати жест.
5. **Розігрування, що переграється/подвійна помилка.** Хоча обидва судді можуть приймати рішення про необхідність переграти розігрування, показуючи це жестом №23 (наприклад, сторонній м'яч знаходиться по майданчику, гравець отримав травму під час розігрування і т.п.), зазвичай перший суддя приймає рішення та показує сторону команди, яка буде подавати наступною. **Другий суддя повторює** жест першого судді, вказуючи команду, яка подаватиме наступною, тільки якщо він/вона зупинив розігрування для перегравання.
6. **Обидва судді зупинили гру одночасно, але з різних причин.** В цьому випадку **кожен суддя вказує на характер помилки, яку він зафіксував**, але **ТІЛЬКИ ПЕРШИЙ СУДДЯ** сигналізує про «подвійну помилку» та вказує на команду, яка подаватиме наступною – та тільки перший суддя уповноважений приймати рішення в цьому випадку.
7. **Гравець подає занадто рано** (до свистка на подачу). Тільки перший суддя, сигналізує перегравання та вказує на команду, яка подаватиме наступною.
8. **Кінець партії.** Це компетенція першого судді. Другий суддя може, якщо перший суддя не помітив рахунок, **ввічливо звернути на це увагу першого судді відповідним жестом, але закінчувати партію – виключно відповідальність першого судді.**
9. Таким чином: Коли помилку фіксує свистком перший суддя, другий суддя не повторює за ним жодного жесту, але якщо помилку фіксує свистком другий суддя - він вказує команду, яка подаватиме наступною, повторюючи жест за першим суддею.
Коли другий суддя фіксує помилку свистком він/вона повинен показати жест на стороні команди, що припустилася помилки. Наприклад: якщо гравець команди, яка знаходиться праворуч від судді торкнувся сітки і він/вона фіксує цю помилку свистком, жест не повинен бути показаний через сітку зі сторони іншої команди, а суддя повинен перейти праворуч, щоб показати жест на стороні команди, що зробила помилку.
10. Судді повинні фіксувати помилку свистком швидко і впевнено, приймаючи до уваги два наступних моменти:
 - 10.1. Судді не повинні фіксувати помилку під впливом відгуків глядачів або гравців,
 - 10.2. Коли суддя в повній мірі свідомий того, що припустився помилки, він може **або повинен виправити себе (або помилку іншого члена суддівського корпусу)** за умови, що це зроблено негайно.
11. Суддям та суддям на лініях слід звернути увагу на правильне застосування і використання жесту/сигналу прапорцем «аут»:
 - 11.1. У всіх випадках, коли м'яч приземлюється «безпосередньо в аут» після атаки або блоку команди суперника, повинен використовуватися жест/сигнал прапорцем «м'яч за».
 - 11.2. Якщо м'яч після атакуючого удару перетинає сітку і торкається полу за межами ігрового майданчика, але перед цим торкається блокуючого або іншого гравця команди, яка захищається, судді повинні показувати тільки

жест/сигнал прапорця «торкання м'яча».

- 11.3. Якщо після першого, другого чи третього командного торкання м'яч вийшов ЗА на стороні цієї команди - жест/сигнал прапорцем «торкання м'яча».
- 11.4. Якщо після атакуючого удару м'яч торкнувся верхнього краю сітки та після цього вийшов в аут на стороні атакуючої команди, не торкаючись блоку суперника, судді повинні показати жест «м'яч «за»», та відразу після цього потрібно вказати на атакуючого гравця (таким чином усі зрозуміють що м'яч не торкнувся блокуючих). Якщо в цьому ж випадку м'яч торкнувся блокуючих, а потім вийшов в аут на стороні атакуючого гравця, першому судді необхідно використати жест «м'яч «за»» і вказати на блокуючого(-их).
12. Якщо виконана помилка завершеного атакуючого удару з передачі на удар м'яча, який спрямовав Ліберо пальцями зверху у своїй передній зоні, то перший суддя повинен використати жест № 21 (помилка при атакуючому ударі) і вказати на Ліберо.
13. З точки зору учасників і глядачів сигналізація прапорцями лінійними суддями є також дуже важливою. Перший суддя повинен контролювати сигналізацію лінійних суддів, і якщо вони помилкові, він/вона може їх виправити.
Під час міжнародних матчів високого рівня, де швидкість атаки може бути 100-120 км/год. дуже важливо, щоб судді на лініях зосередилися на русі м'яча, звертаючи особливу увагу на те, чи торкнувся м'яч рук блокуючих перед тим як вийти з гри.
14. Якщо м'яч після третього удару не проходить вертикальну площину сітки команди, то:
 - 14.1. Якщо той самий гравець, який останнім торкнувся м'яча, знову торкнеться м'яча - жест «подвійне торкання»;
 - 14.2. Якщо інший гравець торкається м'яча – жест «чотири торкання».

ПРОВЕДЕННЯ ГРИ

СУДДІВСЬКІ ПРОЦЕДУРИ – ДО, ПІД ЧАС ТА ПІСЛЯ МАТЧУ (дивись також МІЖНАРОДНИЙ ІГРОВИЙ ПРОТОКОЛ)

1. Перед початком матчу

- 1.1. Суддівська бригада повинна бути на місці проведення матчу в суддівській формі, щонайменше, за 45 хвилин до початку матчу.
- 1.2. Перший, другий, **суддя-челлендж** і резервний суддя, а також секретарі та лінійні судді **повинні пройти алко-тест (якщо використовується)**, що проводиться лікарем, наданим організатором змагань.
- 1.3. Якщо перший суддя не прибув до місця проведення матчу в належний час, другий суддя повинен почати процедуру протоколу матчу з дозволу Технічного делегата.
- 1.4. Якщо перший суддя не зміг прибути взагалі, **або** не пройшов успішно алкотест, або не може по медичній причині проводити матч– другий суддя

повинен проводити матч (як перший суддя), а резервний суддя займає місце другого судді. У випадку, коли немає резервного судді, Технічний делегат разом з новим першим суддею повинен вирішити, хто виконуватиме обов'язки другого судді.

2. Під час матчу:

- 2.1. У момент удару по м'ячу гравцем на подачі, перший суддя перевіряє позиції гравців команди, що подає, а другий суддя – команди, що приймає. Щоб контролювати команду, яка приймає, другий суддя зазвичай знаходиться біля стійки на стороні приймаючої команди. По виконанні подачі може переміщатися вздовж бокової лінії від центральної лінії максимально до лінії атаки. Під час подачі він/вона зобов'язаний бути на стороні приймаючої команди; під час атакуючих дій, відповідно, він/вона повинен знаходитися на стороні команди, що захищається – блокуючої. Таким чином, він/вона в ході матчу повинен постійно змінювати свою позицію.
- 2.2. Перший суддя стежить за м'ячем, її контакту з гравцем (гравцями) або обладнанням і предметами. Отже, перш за все він/вона, судить про правильність відбиття м'яча. У момент атакуючого удару він/вона повинен дивитися безпосередньо на дії атакуючого гравця з м'ячем і повинен бачити краєм ока (периферійним зором) вірогідний напрямок польоту м'яча. Якщо удару по м'ячу відбувається біля сітки, перший суддя повинен дивитися в напрямку вертикальної площини сітки.
- 2.3. Якщо члени команди на лавці або в зоні розминки поведуться порушуючи правила, другий суддя повинен негайно, як тільки м'яч вийшов з гри, повідомити про це першого суддю. Тільки перший суддя застосовує санкції.
- 2.4. Якщо другий суддя фіксує (свистком) позиційну помилку у команди, яка приймає подачу, відразу після цього він/вона повинен показати офіційним жестом позиційну помилку і вказати на гравців, що припустилися помилки.
- 2.5. **Згідно Правил повинна каратися тільки перша помилка, що відбулась.** Оскільки перший і другий судді мають різні сфери відповідальності, дуже важливо, щоб кожен з суддів негайно свистком фіксував помилку. В момент свистка одного з суддів розігрування м'яча завершується (див. Правило 8.2 – м'яч поза грою). Після свистка першого судді другий суддя вже не має права давати свисток, оскільки розігрування м'яча закінчується з першим свистком одного з суддів. Коли обидва судді дають свисток один за одним за різні порушення – вони створюють плутанину для гравців, глядачів і т.д.
- 2.6. За звичай, другий суддя (хоча в Правилах записано “судді”) дозволяє запити команд про перерви (тайм-аути і заміни), але це робить тільки коли “м'яч поза грою”. Якщо другий суддя не помітив запит перерви, перший суддя також може надати дозвіл, тим самим, допомагаючи другому судді.
- 2.7. Якщо під час матчу другий суддя помічає неспортивні жести або слова по відношенню до суперників, він/вона повинен, як тільки м'яч вийде з гри, попередити про це гравців та запропонувати змінити їх поведінку, якщо ситуація повторюється, він/вона повинен проінформувати про це першого суддю, який негайно повинен дати попередження або застосувати санкції до гравця (гравців) в залежності від важкості провини.

2.8. ПОВТОР

На Світових і Офіційних змаганнях під егідою ФІВБ телекомпанія, що веде трансляцію може попросити про “призупинення” гри для показу повтору, якщо необхідне устаткування встановлене і схвалене Організаційним комітетом і Контрольним комітетом ФІВБ. Необхідним обладнанням є електрична лампочка, прикріплена на стійці перед першим суддею, керована представником телекомпанії, який дає сигнал для короткочасної затримки, яка потрібна для повтору попередньої дії.

Ця процедура не може використовуватися більше ніж 8 разів в партії і затримувати час між розігруваннями більш ніж на 7 секунд кожного разу. Однак, якщо у матчі відбувся якийсь дуже видовищний момент, котрий можна повторити по телебаченню декілька разів, то у цьому випадку, першому судді не рекомендується занадто швидко відновлювати матч. Обов'язком першого судді є зробити спорт привабливим для глядачів.

2.9. ІНТЕРВАЛИ

При звичайних (3-хвилинних) інтервалах між партіями 1- 4:

КОМАНДИ: Після закінчення кожної партії шість гравців кожної команди шикуються на лицьовій лінії своєї сторони майданчика. Після сигналу першого судді команди міняються сторонами; як тільки гравці проходять повз стійки сітки, вони прямують безпосередньо до своїх лавок.

СЕКРЕТАР: В момент свистка судді, що закінчує останній розіграш партії, секретар повинен включити таймер для відліку часу інтервалу.

2'30 – другий суддя дає свисток, або секретар включає зумер.

КОМАНДИ: За вказівкою другого судді шість гравців, записаних в картці розташування, виходять на майданчик.

СУДДІ: Другий суддя повинен перевірити позиції гравців на майданчику, порівнюючи їх з позиціями, що записані в картках розташування команд, та потім дозволяє діючому Ліберо вийти на майданчик.

Подавальник м'ячів після цього дає м'яч гравцю, що буде подавати.

3'00 – перший суддя дає свисток, дозволяючи подачу

Інтервал перед вирішальною партією:

КОМАНДИ: Після закінчення партії, перед вирішальною партією, гравці команд за вказівкою першого судді прямують безпосередньо до своїх лавок.

КАПІТАНИ: Підходять до столу секретаря для жеребкування.

СУДДІ: Підходять до столу секретаря для проведення жеребкування.

2'30 – другий суддя дає свисток, або секретар включає зумер

КОМАНДИ: За вказівкою другого судді шість гравців, записаних в картці розташування, виходять на майданчик.

СУДДІ: Другий суддя перевіряє позиції гравців, порівнюючи їх з позиціями в картках розташування команд. Потім дозволяє діючому Ліберо вийти на майданчик і дає м'яч гравцеві, що буде подавати.

3'00 - перший суддя дає свисток, дозволяючи першу подачу в партії.

Коли команда, що лідирує, набирає 8-е очко

КОМАНДИ: По закінченню розігрування шість гравців кожної команди йдуть до своєї лицьової лінії. За сигналом першого судді команди без затримки змінюють сторони та виходять прямо на майданчик.

СУДДІ: Другий суддя перевіряє, чи гравці команд зайняли правильні позиції, які відповідають порядку переходу (і хто з гравців знаходиться в позиції I у кожної команди) та перевіряє, чи секретар готовий і **тоді сигналізує першому судді про готовність до продовження гри.**

Під час тайм-аутів, технічних тайм-аутів і інтервалів другий суддя **просить гравців** підійти до своїх лавок.

Під час подовженого інтервалу між другою і третьою партіями команди та судді повинні залишити Контрольну зону змагань та повернутися до своїх роздягалок. Вони повинні повернутися до ігрової зони за 3 хвилини до початку партії.

3. Після матчу

Як вказано в протоколі ФІВБ, обидва судді стають перед суддівською вишкою. Гравці команд шикуються на лицьових лініях своїх майданчиків. Перший суддя дає свисток, обидві команди проходять вздовж бічних ліній до суддів, обмінюються рукостисканнями з суддями, потім, проходячи вздовж сітки, обмінюються рукостисканнями з суперниками і повертаються до своїх лавок. Перший і другий судді проходять вздовж сітки до столу секретаря, перевіряють правильність заповнення протоколу, підписують його і дякують секретарю і суддям на лініях за роботу.

Але на цьому робота суддів не закінчується! Вони повинні повністю контролювати поведінку команд і після того, як вони дали свисток на закінчення матчу! Поки команди залишаються в ігровому полі і контрольній зоні змагань, будь-яка неспортивна поведінка після матчу повинна контролюватись і доповідатись Технічному делегату і записуватись в протокол у розділ "ПРИМІТКИ" або в окремому звіті.

РОБОЧА ПРОГРАМА

➤ Прибуття до початку турніру

Судді повинні прибути до міста, де проводяться змагання, згідно їх призначення. Вони повинні мати з собою офіційну суддівську форму.

➤ Клініка

Теоретичні і практичні семінари по суддівству можуть проводитися Технічним делегатом до початку змагань за участю суддів, секретарів, суддів на лініях, протиральників підлоги, подавальників м'ячів і диктора матчу.

➤ Коментарі по суддівству

Щодня проводяться наради за участю Технічного делегату, на яких аналізується суддівство попередніх ігор **(якщо це можливо, з використанням відео матеріалів)**, з наголошенням як на помилках, так і на успішних виконаннях обов'язків **(без**

інформації про кількість балів) з метою уніфікувати техніку і якість суддівства. Коли це можливо, судді мають надати самооцінку, що було зроблено добре, а які елементи вимагають удосконалення.

➤ Інформація про призначення

Призначення на матчі перший, другий і резервний судді отримують:

а) за 12 годин **перед матчем або**

б) **в ніч перед початком матчу**

➤ Тест на алкоголь

Після отримання офіційного призначення на матч перший, другий і резервний судді, секретарі і лінійні судді прямують в медичний кабінет спортзалу для проходження алко-тесту. Цей тест проводиться у випадковому порядку призначеним для цього лікарем у присутності Технічного делегата.

➤ Поведінка

ФВУ впевнена в кожному судді.

Судді, відповідальні за проведення матчів під час змагань, повинні бути зразком поведінки впродовж змагання з моменту прибуття до моменту від'їзду з міста, де відбувалися змагання.

Зобов'язані строго дотримуватись розкладу усіх заходів, призначених Технічним делегатом або Директоратом, і підтримувати імідж судді як в залі, так і за його межами.

Технічний делегат має всі повноваження відсторонити, залежно від серйозності порушення, будь-якого члена суддівського корпусу, чия поведінка не відповідає належним вимогам.

Система протирання підлоги (тільки швидкі протиральники)

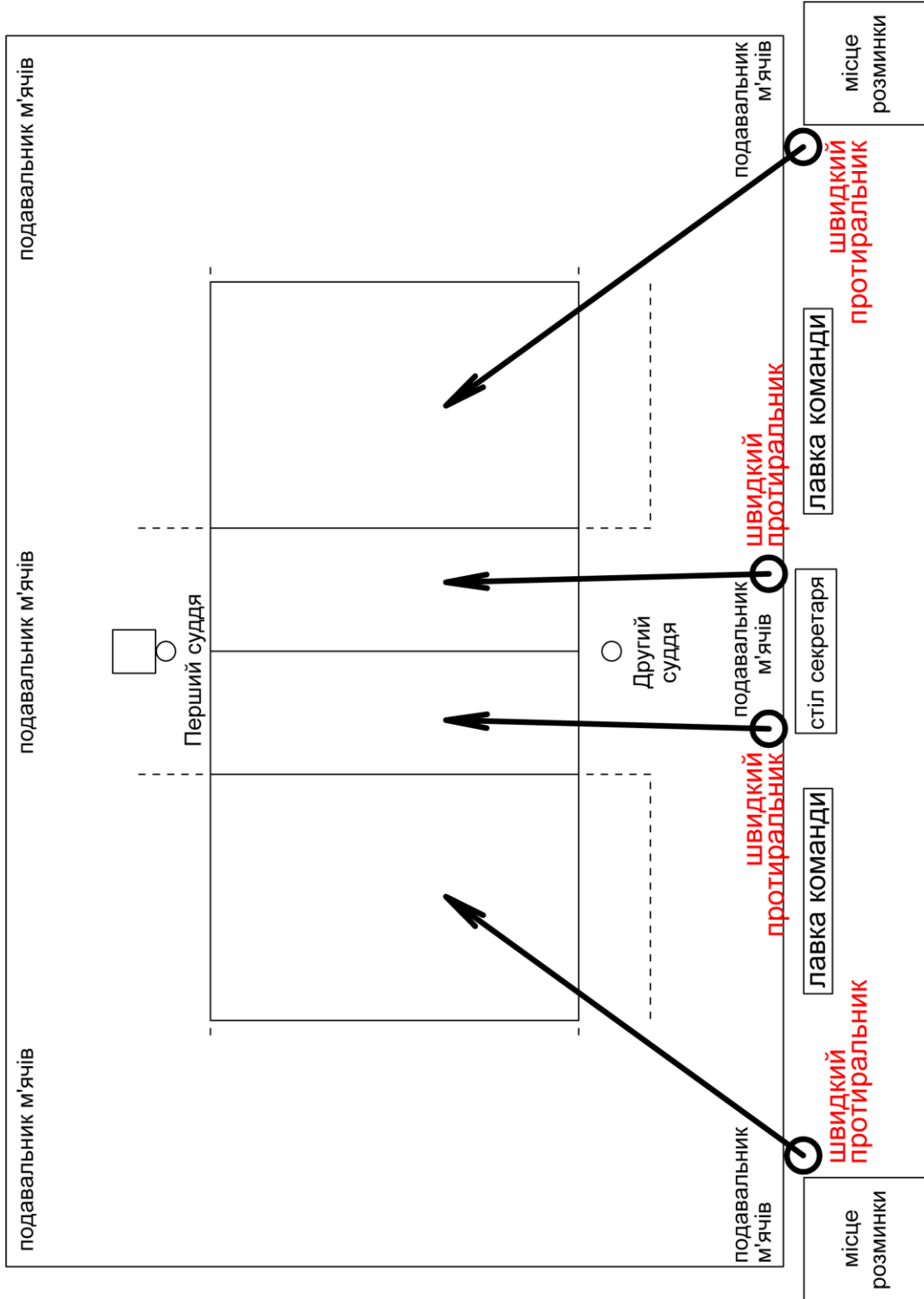


Схема Б : Представлення команд перед початком ігрового протоколу

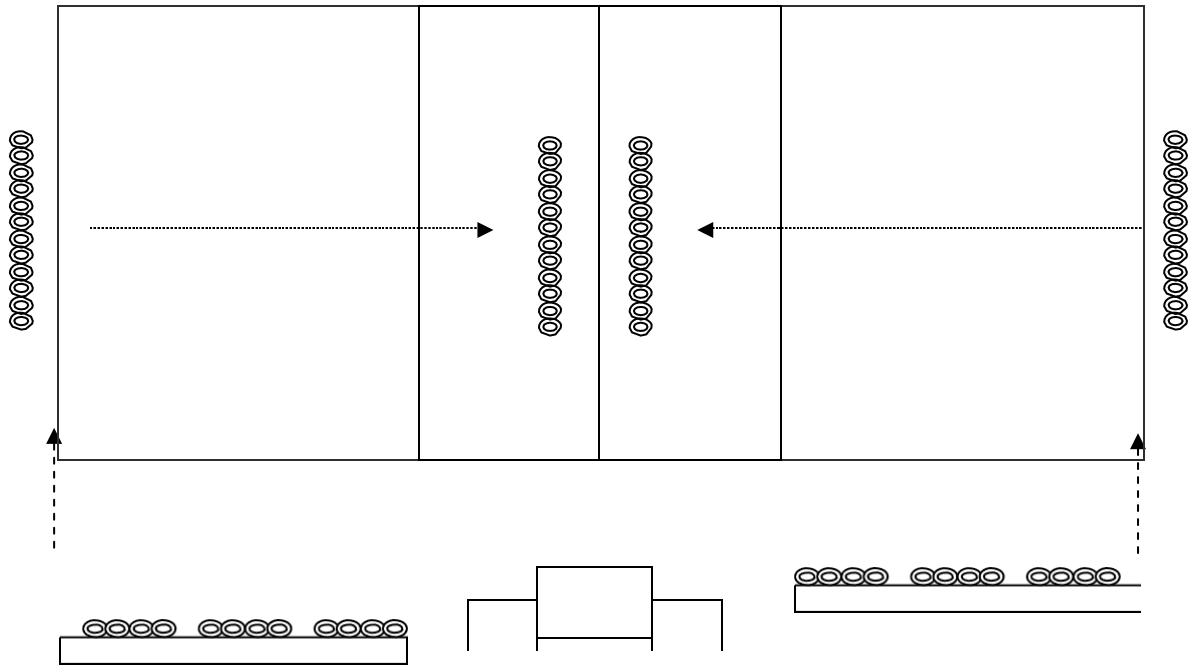


Схема В : Знаходження суддів та команд під час виконання гімнів

(Може бути змінена організаційним комітетом)

