

КЕРІВНИЦТВО ТА ІНСТРУКЦІЇ ДЛЯ СУДДІВ



ІНФОРМАЦІЯ ДО ВИДАННЯ 2014 РОКУ

Керівництво для суддів та інструкції з волейболу пляжного 2014 зазнали незначних змін в порівнянні з попередніми виданнями. Крім керівництва та інструкції, також включені всі відповідні протоколи (тобто офіційний протокол матчу; протокол неявки та відмови грати; протокол відбитку м'яча; медичний протокол травми; Протест протокол та протокол мовної комунікації першого судді з аудиторією). Сподіваюся, що цей документ, який з року в рік оновлюється, щоб висвітлити різні аспекти правил та суддівства, буде змістовним та пізнавальним. Його слід розглядати у поєднанні з правилами гри, офіційними протоколами та Книгою випадків. Пакет цих документів є основою нашого суддівства.

Нова ера в ФІВБ заохочує наше керівництво робити пляжний волейбол більш інтегрованим у загальну структуру. Також було узгоджено, що гра потребує змін та покращень для того, щоб краще адаптуватися до бажань різних зацікавлених сторін. Головні питання, які необхідно вирішувати, в основному відносяться до необхідності зменшення надмірної кількості зупинок у грі по відношенню до ігрового часу, а також зменшення надмірної кількості звернень гравців до суддів, оскільки це підриває авторитет суддів і викликає порушення дисципліни у грі.

Деякі з цих покращень розпочалися з 2011 року, і показали, що наявні інструменти належним чином введені в дію на турнірах відповідними офіційними особами. Інші будуть забезпечуватися за рахунок злиття термінології/концепцій Волейболу та Пляжного волейболу в тих областях, де це можливо. Це виконується з 2013 року і далі.

У 2014 році буде представлено кілька тестів правил. Це, однак, не є об'єктом цього Керівництва для суддів, вони будуть розглянуті у спеціально призначеній для цієї мети документації.



Судді повинні звернути особливу увагу на ряд відповідних впливів на критерії дотримання правил гри та постійно підтримувати одночасно і узгодженість, і універсальність критеріїв. Якість суддівства в цих конкретних областях є ключовим фактором в успішній взаємодії для всіх сторін, визначених ФІВБ (гравців, суддів, глядачів, телебачення, засобів масової інформації і промоутерів).

Саме це ми мали на увазі, коли настійно рекомендували Вам уважно ознайомитися з цим документом і

зрозуміти його основні положення, зокрема ті, які були додані в цьому році, і застосовувати дух цих положень під час суддівства протягом всього сезону.

Серед іншого, особливі акценти зробили на: "лідерів команд (капітанів)", "протокол відбитку м'яча", "**критерії оцінки суддею передачі м'яча пальцями зверху**", гравець біля сітки"; "заслон"; "регулярні перерви", "неправильні запити і затримки гри", "медичний протокол травми", "вимоги до поведінки", "порушення і санкції", "другий суддя; резервний суддя; Помічник секретаря; обов'язки лінійних суддів, офіційні жести». Зверніть увагу, що деякі з цих пунктів відповідають змінам у правилах.

Інші області, які виділено автором, в останні роки включають в себе: уточнення правильного контакту рук при атакуючому ударі, послідовність у застосуванні санкцій відповідно до узгоджених для Світових Змагань ФІВБ грошовими штрафами за неправильну поведінку, що призвела до санкцій, критерії для дозволу надання медичної допомоги поза медичними ТА і використання туалету гравцями під час гри, участь тренерів у розминці своєї команди та інше.

Бажаємо удачі у вашому суддівстві в 2014 році.

José Casanova

Голова суддівської комісії ФІВБ з пляжного волейболу

КОНТЕКСТ СУДДІВСТВА

Судді застосовують правила гри. Суддівство Пляжного волейболу вимагає постійного ознайомлення з будь-якими змінами та/або інтерпретаціями Офіційних правил пляжного волейболу. Для правильного застосування правил Судді повинні знати їх бездоганно і застосовувати рішуче й правильно в контексті гри.

Правила повинні відображати потреби розвитку спорту. Закономірно, що коли вони формулюються і/або змінюються приймаються до уваги наступні фактори:

- Технічний і тактичний розвиток
- Видовищність
- Реклама, маркетинг і просування
- Фінансові вимоги
- Культурні, розважальні та соціальні зміни

Судді повинні мати можливість приймати правильні рішення навіть коли виникає ситуація, яка не роз'яснена в правилах. Отже, судді повинні мати повне уявлення про теоретичні принципи Керівництва для суддів і загальні функції правил, якими є:

- Визначення характеристики гри
- Визначення правильних технічних прийомів
- Заохочення спортивної майстерності
- Забезпечення безпечного ходу гри на справедливих умовах
- Заохочення найвищої продуктивності та видовищності
- Дозволити грі, бути рентабельною, добре продаватися та просуватися.

Це дозволить суддям працювати набагато точніше і слідувати «духу правил».



ДІЯЛЬНІСТЬ СУДДІВ

Суддівський Делегат ФІВБ відповідає за всі питання суддівства і звітування Технічному Супервайзеру ФІВБ. Суддівський Делегат ФІВБ повинен давати інструкції, щоб полегшити роботу і забезпечити зворотний зв'язок суддів, які працюють в різних якостях.

Судді також працюють у тісній співпраці з Суддівський менеджером даного змагання. Разом з телеведучим трансляції, Промоутером та іншими офіційними особами, судді повинні забезпечити, щоб виробничі та організаційні потреби телебачення були виконані. До них відносяться протокол матчу, ТБ повтори, розташування офіційного фотографа та телекамер на ігровому полі.

Хоча пляжний волейбол є різновидом волейболу, у ньому є принципові відмінності у кількості гравців, технічних прийомах, форматі матчу і характері умов, які визначають відмінності в правилах між цими двома іграми. Таким чином, існують різні суддівські методи, інтерпретації, протоколи та ситуації. Судді повинні ясно це розуміти.

Насамкінець, виконання своїх обов'язків і проведення матчу згідно з текстом правил та духом гри не є єдиними обов'язками судді. На продуктивність суддівства також впливають такі чинники, як здоров'я (фізичне і психічне), правові фактори (закони про охорону здоров'я та безпеку праці, тестування на наркотики та кодекс суддівської етики) та соціальні чинники, які не являються чисто технічними по характеру. Судді повинні завжди пам'ятати, що вони не тільки судді, вони також вчителі, промоутери і адміністратори, і можуть при необхідності допомагати Суддівському делегату. Вони таким чином, зобов'язані діяти в інтересах ФІВБ та інших зацікавлених сторін. Судді повинні бути ознайомлені з цими факторами, виконувати свої обов'язки, дотримуючись етичних норм, як на майданчику, так і поза ним, а також проводити матч у відповідності з правилами.

1. ІГРОВЕ ПОЛЕ

1. За день до змагань, делегат ФІВБ, за допомоги суддів, повинен підтвердити, що розміри, так само як якість і безпека обмежувальних ліній та всіх інших видів спортивного обладнання, відповідають вимогам ФІВБ.

2. Перед початком кожного ігрового дня судді повинні переконатися, що:

2.1 Сітка перпендикулярна майданчику і розміри обмежувальних ліній і вільної зони є точними.

Примітка: У квадратному майданчику (8м x 8м для однієї сторони), довжина коротких діагоналей (11,31 м) повинна бути однаковою.

2.2 Ігрове поле, стан піску та спортивного обладнання безпечні для гравців та суддів.

Примітка: Обмежувальні лінії надійно закріплені і не загрожують безпеці гравців. Відкриті гачки, металеві кріпильні пристрої або шипи не можуть бути використані для закріплення ліній.

Примітка: Технічний Супервайзер ФІВБ приймає остаточне рішення, якщо температура та/або погані погодні умови є небезпечним для гри.

3. До початку кожного матчу під час розминки судді повинні оглянути майданчик і вільну зону, перевіряючи його симетричність, безпеку і загальний стан.

Примітка: Під час матчу **ДРУГИЙ СУДДЯ** повинен звернути увагу на факт, що вільні зони завжди повинні бути вільними від будь-яких перешкод, які можуть призвести до травми члена команди (пляшки, штативи телекамер, граблі рівняльників піску та ін.)

4. Рівняльники піску відповідають за рівняння майданчика по ходу гри, між партіями, а також в перервах між матчами. Задіяні на матч шість рівняльників піску, які розміщуються за межами вільної зони згідно зі схемою 6 Правил. Два рівняльника піску вирівнюють області під сіткою, два рівняють області біля обмежувальних ліній, і два – місця прийому і зони подачі.

Примітка: Основна мета цієї процедури полягає в наступному:

- забезпечити, щоб пісок вирівнювався всередині майданчика і в зоні подачі. Пісок має тенденцію бути втоптанним у місці прийому подачі та бути нерівним біля сітки.
- забезпечити безпечні та рівні умови обом командам;
- підготувати пісок, щоб забезпечити хороші умови для суддівства – плоска поверхня вздовж усіх обмежувальних ліній, й усередині, і зовні ліній для того, щоб полегшити роботу лінійним та СУДДЯМ оцінити "м'яч у майданчику" та "м'яч за".

Примітка: **ДРУГИЙ СУДДЯ** відповідає за перевірку, що це зроблено належним чином рівняльниками піску і разом з лінійними суддями під час матчу постійно контролює стан ліній і забезпечує, щоб обидві сторони майданчика були в однаковому стані.

Примітка: Теж саме стосується і процедури поливу майданчика, яка вимагає попереднього дозволу відповідного делегата(ів) ФІВБ.



2. СІТКА ТА СТІЙКИ

Судді повинні переконатися, що:

1. Висота сітки повинна відповідати Правилу 2.1.

Примітка: Перед кожним матчем, після вирівнювання піску **ДРУГИЙ СУДДЯ** до жеребкування повинен перевірити висоту сітки. **ПЕРШИЙ СУДДЯ** залишається поблизу **ДРУГОГО СУДДІ** протягом цієї перевірки, щоб контролювати вимірювання.

2. Сітка, стійки та суддівська вишка повинні бути обернені пом'якшуючим захисним матеріалом, для того, щоб виключити вірогідність травмування гравців твердими або гострими частинами обладнання.

Примітка: Якщо судді вважають, що обладнання не відповідає правилам, вони повинні негайно повідомити відповідному делегату ФІВБ або Менеджеру майданчика для вирішення проблеми.

3. Довжина сітки 8,5м, а відстань від бокової лінії до стійки від 0,7 до 1м.

Примітка: У світових змаганнях ФІВБ суддя повинен переконатися, що сітка відповідає всім вимогам, відповідно до положень відповідних маркетингових угод ФІВБ.

Примітка: під час гри (та особливо на початку кожної партії), відповідному лінійному судді(ям) необхідно перевірити, щоб бічні смуги були строго перпендикулярні ігровій поверхні та боковим лініям, щоб антени знаходилися на зовнішньому краю кожної бічної смуги. Якщо це не так, то вони повинні скоректувати це негайно.

4. Обладнання повинно бути таким, як зазначено в правилах 2.1 – 2.6. Тільки затверджене ФІВБ обладнання використовується для Світових і Офіційних Змагань.

Примітка: Додаткове обладнання: Лавки команд, стіл секретаря, вишка ПЕРШОГО СУДДІ, планка для вимірювання висоти сітки, манометр для контролю тиску м'ячів, насос, набір з пронумерованих табличок 1 і 2, табло, набір з 4 прапорів для лінійних суддів, принаймні 2 граблі для вирівнювання піску, принаймні 8 рушників для лінійних суддів та подавальників, лід, медична аптечка, вимірювальна стрічка (мінімум 20м.). Табло і система для поливу майданчика обов'язкові для Світових і Офіційних Змагань ФІВБ.

Примітка: Організатор повинен також забезпечити додаткове обладнання, таке як парасольки і ящики з льодом плюс вода для команд. Протягом всього матчу ДРУГИЙ СУДДЯ несе відповідальність за контроль того, що вода завжди доступна для гравців.

3. М'ЯЧ

1. Для Світових та Офіційних змагань ФІВБ з пляжного волейболу використовується виключно офіційний м'яч Mikasa VLS 300 (67 см довжина кола: ± 1 см)

Примітка: Для ФІВБ, Світових і Офіційних Змагань м'ячі з відповідним маркуванням надаються фірмою Mikasa організаторам змагання, це контролюється Делегатом ФІВБ, далі перевірка м'ячів здійснюється суддями.

2. ДРУГИЙ СУДДЯ відбирає 4 м'ячі перед матчем і перевіряє, щоб всі вони мали однакові характеристики (колір, окружність, вагу і тиск). Разом з ПЕРШИМ СУДДЄЮ він/вона вибирає три ігрові м'ячі і резервний м'яч. ДРУГИЙ СУДДЯ несе відповідальність за них протягом усього матчу і буде сприяти поверненню м'ячів Менеджеру майданчику по завершенню матчу.

Примітка: Гравці не мають права вирішувати, які м'ячі будуть використовуватися в їхньому матчі.

3. Резервний набір з 4 м'ячів повинен бути доступний у разі дощу. У разі, якщо ігрові м'ячі стали надмірно важким, ДРУГИЙ СУДДЯ несе відповідальність за координацію процесу заміни м'ячів між партіями.

4. Відповідно до Правил 3.3. для Світових і Офіційних Змагань ФІВБ повинна використовуватися система трьох м'ячів. Використовуються шість подавальників м'ячів і розміщуються вони у вільній зоні згідно зі схемою 6 Правил. Перед початком матчу подавальники м'ячів на позиції 2 і 5 отримують м'ячі від ДРУГОГО СУДДІ. Те ж саме відноситься і в разі третьої партії. Під час матчу, коли м'яч знаходиться поза грою:

4.1 Якщо м'яч знаходиться поза майданчиком, він повинен бути повернений найближчим подавальником і цей м'яч відразу ж передається подавальнику, який щойно віддав свій м'яч гравцеві, який повинен подавати.

4.2 Якщо м'яч на майданчику, найближчий подавальник переважно на позиціях 3 і 6 повинен негайно забрати м'яч і передати подавальнику, який щойно віддав свій м'яч гравцеві, який повинен подавати.

4.3 У момент, коли м'яч знаходиться поза грою, подавальник № 2 або 5 повинен дати м'яч подаючому гравцеві якнайскоріше, так щоб подача відбулася без будь-яких затримок.

М'яч передається між подавальниками по піску (не кидається) в той час, коли м'яч знаходиться поза грою, бажано не по тій стороні, де розташовано стіл секретаря.

4. КОМАНДИ

1. Судді повинні перевірити, що тільки два гравці в кожній команді, які вказані у протоколі, беруть участь у матчі.

Примітка: У кожній команді, один з цих гравців буде капітаном команди і судді повинні перевірити, що це записано в протокол до початку матчу.

2. Судді повинні переконатися, що обидва гравці кожної команди присутні для участі у матчі. У випадку, коли гравець або команда, можливо, відсутній(я), **ДРУГИЙ СУДДЯ** несе відповідальність інформувати відповідного(них) **ФІВБ делегата(ів)** для того, щоб намагатися знайти відсутнього гравця /команду.

3. На Світових і Офіційних Змаганнях **ФІВБ** зовнішня допомога або підказки тренера не допускається протягом матчу. Однак тренеру дозволяється знаходитися на майданчику під час розминки команди до початку офіційного протоколу матчу.

Примітка: тренери не можуть бути присутніми в межах ігрового поля під час матчу. Якщо команда скаржиться на отримання зовнішньої допомоги суперником або якщо судді чітко бачили втручання будь-якого тренера команди під час матчу, вони повинні негайно передати цю інформацію до відповідного(них) **ФІВБ делегата(ів)**. Технічний делегат **ФІВБ** може дати вказівку суддям офіційно записати обставини цього інциденту.

4. Команди мають призначені місця для відпочинку у тайм-аутах і повинні використовувати ті ж самі місця протягом усього матчу.

Примітка: У разі, якщо виникає будь-яке питання, щодо розподілу призначених місць відпочинку у тайм-аутах, воно вирішується жеребкуванням (відповідно до **Правила 4.4**).

5. Форма гравців відповідає регламенту турніру.

Зверніть увагу: Форма перевіряється перед початком турніру, але судді повинні контролювати, щоб гравці завжди мали відповідну форму, особливо шорти/нижню частину купальника, які відповідають регламенту турніру (включаючи розміри та кількість спонсорських логотипів, аксесуари, тимчасові татування).

Примітка: **ПЕРШИЙ СУДДЯ** повинен перевірити щоб інформація релігійного, расового, політичного чи іншого змісту відповідала правилам **МОК**.

6. **ПЕРШИЙ СУДДЯ** повинен переконатися, що гравці одягнені у форму з правильним номером (1 або 2), який відповідає записаному в протоколі навпроти його прізвища.

Примітка: У разі наявності однакової форми, а також для визначення місця для відпочинку застосовується **Правило 4.4** (тобто: жеребкування).

Примітка: Якщо гравці до, під час або після матчу виявляють, що помилково носять не ту форму (переплутані номери 1 і 2), це повинно бути виправлено шляхом заміни форми та/або протоколу та/або гравця, що подає, по необхідності. Штрафні санкції за це не застосовуються.

7. **ПЕРШИЙ СУДДЯ** може дозволити гравцям надіти взуття (шкарпетки/взуття).

Примітка: Використання взуття може бути доцільне через можливу травму або стан піску, але гравці повинні отримати дозвіл **ПЕРШОГО СУДДІ**, перш ніж використовувати шкарпетки/взуття.

8. Для холодних погодних умов **ПЕРШИЙ СУДДЯ** може дозволити гравцям носити відповідний одяг.

Примітка: Використання легінсів на майданчику допускається, якщо температура опускається нижче 15 градусів за Цельсієм.

Примітка: Модель, стиль, виробник, колір, спонсор та інше одягу, який носять гравці у разі холодних погодних умов повинні бути заздалегідь узгодженіми.

9. Гравцям не дозволяється носити заборонені предмети, які можуть дати їм штучну перевагу або нанести їм або іншим гравцям травму.

Примітка: Гравці можуть на свій ризик носити окуляри і контактні лінзи.

10. Гравці носять затверджену форму з моменту їх входу на майданчик і до того моменту, поки вони не покинуть ігрове поле.

5. КАПІТАН КОМАНДИ

1. Тільки капітан може звертатися до суддів, коли м'яч знаходиться поза грою, якщо це робиться відповідно до Правила 5.1.2. Гравці не мають права піддавати сумніву суддівські рішення, це включає в себе, але не обмежується цим, дії гравців при передачі зверху пальцями. Капітан команди може тільки дізнатися застосування або тлумачення правил.

Примітка: СУДДІ повинні в будь-який час мати повну обізнаність про те, хто капітани.

Примітка: Пояснення ПЕРШОГО СУДДІ, в разі необхідності, повинні бути чіткими і лаконічними, на англійській мові, з використанням технічної термінології, яка може при необхідності супроводжуватися офіційними жестами. Ніякі подальші зволікання не повинні бути дозволені, а гравці мають негайно відновити гру.

2. Капітан має право офіційно протестувати проти рішення суддів щодо застосування або тлумачення правил до, під час або після матчу.

Однак, неправильно ПЕРШОМУ СУДДІ прийняти Протест, який стосується ігрових дій або неправомірної поведінки, якщо немає можливості неправильного тлумачення правил гри. Лише наступні три критерії повинні розглядатися при оцінці того, дійсний протест чи ні:

2.1 СУДДЯ неправильно чи некоректно застосовує правила/інструкції або він/вона не передбачає наслідки свого рішення.

2.2 Помилка у протоколі (черговість подач або рахунок матчу).

2.3 Технічні аспекти умов проведення матчу (погода, світло і т.д.).

Примітка: Для Світових та Офіційних змагань ФІВБ СУДДІ повинні бути знайомі з усіма аспектами «Протест протоколу» (див. стор 30) особливо використання двох рівнів протесту під час матчу (Рівень 1 - вирішення під час протесту; Рівень 2 - вирішення після матчу).

3. Капітан повинен підписати протокол і представляти команду на жеребкуванні.

6. ІГРОВИЙ ФОРМАТ

1. СУДДІ повинні фіксувати помилки та застосовувати санкції відповідно до Офіційних Правил пляжного волейболу.

2. Якщо дві або більше помилок здійснені послідовно, рахується тільки перша з них. З цієї причини найголовніше, щоб СУДДІ давали свисток відразу після здійснення помилки. Якщо обидва СУДДІ дали свисток, щоб зупинити розігрування, розглядається лише перший свисток.

3. Якщо два суперники здійснюють дві або більше помилок одночасно, фіксується подвійна помилка та розігрування переграється.

4. Якщо є будь-які сумніви щодо порядку помилок, це хороша методика суддівства швидко обговорити або уточнити інформацію з колегами по суддівській бригаді.

5. У системі «Розіграш – очко» (RPS) перша та друга партія граються до 21 очок з мінімально необхідною перевагою у 2 очки. Ліміту очок не існує. Третя партія, якщо вона необхідна, буде гратися до 15 очок з мінімально необхідною перевагою у 2 очки. Ліміту очок також не існує.

6. Команда, яка оголошена такою, що не з'явилася, програє матч з рахунком 0-21, 0-21 у партіях та 0-2 у матчі (Правило 6.4.1, та 6.4.2).

7. У системі «Розіграш – очко» набір очок відбувається у кожному розігруванні або в результаті зауваження (за неправильну поведінку або затримку).

8. Команда, яка оголошена неповно зберігає всі набрані очки та виграні партії, суперник отримує очки, необхідні для перемоги у партії та/або матчі (Правило 6.4.3)

Примітка: Для світових змагань ФІВБ, коли використовується формат ігри у групах, Правило 6.4 може бути змінено у відповідності до своєчасно виданого ФІВБ Спеціального Регламенту турніру, що встановлює модифікацію даного правила, якому необхідно слідувати у випадках неявки або неповної команди.

7. СТРУКТУРА ГРИ

1. Жеребкування проводиться до початку офіційної розминки, але не раніше ніж прибуде секретар і буде готовий до запису результатів жеребкування у протокол.

Примітка: Після жеребкування капітан повинен підписати протокол, щоб підтвердити записані у протокол дані, особливо те, що номери гравців (1 або 2) відповідають їхнім прізвищам. Вони повинні також якомога швидше підтвердити черговість подач та сторону майданчика.

2. Після жеребкування **ДРУГИЙ СУДДЯ** повинен передати всю необхідну інформацію секретарю.

Примітка: Те ж саме відноситься до випадку, якщо він/вона зобов'язаний проводити жеребкування між 2 і 3 партіями (Правило 23.2.9). У цьому випадку він/вона повинен передати всю необхідну інформацію також **ПЕРШОМУ СУДДІ**.

3. Важливо, щоб судді дотримувалися загального протокольного часу, який виділено для команд (особливо час розминки), так щоб турнір не затягувався протягом дня. Цей протокол повинен бути затверджений на технічній нараді. Судді повинні дотримуватися відведеного часу і забезпечити, щоб не було жодних затримок.

Примітка: Судді повинні уважно вивчити **офіційний протокол матчу (див. стор. 19)**, особливо загальну тривалість протоколу та ключові моменти в ньому для суддів матчу.

4. Важливо дотримуватися протоколу, коли одна з команд відсутня на майданчику, щоб уникнути плутанини у разі її неявки. Судді не повинні вважати, що команда не буде присутня на основі попередньої неявки команди. Необхідно упевнитися, що протокол повністю завершено, перш ніж дозволити будь-кому його підписати. Повідомте відповідного ФІВБ делегата(ів) у разі можливої неявки. (Повинно бути проведено жеребкування; гравці повідомлені свистком про початок офіційної розминки та про її закінчення. Потім повинен пролунати свисток про початок матчу. Якщо в цей момент команда є у неповному складі, вона програє матч зі вказаними наслідками).

Примітка: **ПЕРШИЙ СУДДЯ** повинен слідувати вказівкам відповідних ФІВБ делегата(ів), особливо за виняткових обставин, інформуючи всіх суддів та гравців про ситуацію. Судді завжди повинні дотримуватися процедури, яка визначена в "ФІВБ протоколі відмови або неявки" (див. стор. 21).

5. У команді можуть грати лише два гравці, не більше, не менше. Таким чином, немає ніяких замінів або заміщень гравців (**Правила 7.3.1, 15.2.2**).

6. Гравці можуть розташовуватися в будь-якому місці в межах їхнього майданчика. Таким чином, не існує позиційних помилок у момент удару по м'ячу гравцем, що подає.

Примітка: **ДРУГИЙ СУДДЯ** може під час подачі спостерігати за обома командами з метою надання допомоги **ПЕРШОМУ СУДДІ**, але він/вона повинен робити це таким чином, щоб, як і раніше, забезпечувати в першу чергу контроль за приймаючою командою.

7. Якщо виявляється, що гравець порушив черговість подач, **команда** може бути покараний лише програшем розігрування (або набраного очка), якщо він до подачі був правильно сповіщений секретарем, другим або першим суддею, що він подає, порушуючи черговість подач .

Примітка: Якщо не був проведений правильний порядок повідомлення гравця, що подає не в чергу (наприклад: запізнє повідомлення або неправильне сповіщення секретарем), виправляється лише черговість подач, команди зберігають набрану кількість очок, подача виконується наново.

8. СТАН ГРИ

1. М'яч знаходиться в грі з моменту контакту з м'ячем гравця, що подає, після свистка **ПЕРШОГО СУДДІ** на подачу.

2. М'яч знаходиться поза грою з моменту свистка одного з суддів. **СУДДІ** повинні дати свисток у момент помилки (наприклад: для "м'яч у майданчику" або "м'яч за").

3. Судді повинні пам'ятати, що відбиток м'яча може бути повністю за лінією, але м'яч вважається "в майданчику", якщо він торкнувся обмежувальної лінії, яка була злегка піднята нерівностями піску (**Правило 8.3**).

Примітка: Судді повинні пам'ятати, що лінія може рухатися через приземлення м'яча поруч з нею. Це не повинно вплинути на рішення, яке триває на реальному контакті з лінією.

Примітка: *Капітани команд не мають права наполягати на тому, щоб СУДДЯ оглянув відбиток м'яча на піску, і тільки якщо є значні сумніви щодо того м'яч знаходиться «в майданчику» або «м'яч за» ПЕРШИЙ СУДДЯ може прийняти рішення про огляд відбитка м'яча в суворій відповідності до «Протоколу відбитку м'яча» (див. стор 24).*

4. М'яч "за", коли він повністю перетинає нижній простір під сіткою, але СУДДЯ це сигналізує вказуючи на уявну середню лінію (Діаграма 9/22).

Примітка: *Обов'язок ДРУГОГО СУДДІ визначити що м'яч повністю перейшов на бік суперника під сіткою (Правило 23.3.2.6).*

9. ГРА З М'ЯЧЕМ

1. Під час ігрової дії гравці мають право зіграти м'яч за межами вільної зони (окрім подачі). М'яч може бути повернено з будь-якої точки за межами вільної зони.

2. Команда має право максимум на три удари для повернення м'яча через сітку. Якщо у двох гравців одночасно відбувається контакт з м'ячем це вважається як два торкання (за винятком при блокуванні) та будь-який гравець може зіграти м'яч третім торканням.

3. Якщо одночасні контакти суперниками відбуваються над сіткою і м'яч залишається в грі, то команді, що приймає, дається можливість здійснити ще три торкання.

4. Якщо м'яч іде в аут після одночасного контакту, це вважається помилкою команди на протилежній стороні. Якщо після одночасного контакту м'яч напряму торкається антени, розіграш переграється.

Примітка: *Ця ситуація повинна розглядатися дуже ретельно, тому що поширений одночасний удар м'яча над сіткою не є помилкою, і після цього удару, м'яч може приземлятися за межами майданчику або торкатися антени.*

5. Якщо одночасні контакти суперниками відбуваються над сіткою, і обидва супротивники здійснюють тривалий контакт з м'ячем, гра може продовжуватися і після цієї дії.

6. У межах ігрового поля гравцеві не дозволяється використовувати підтримку партнера по команді або будь-якого іншого пристрою/предмету для того, щоб дотягнутися до м'яча (Правило 9.1.3).

7. М'яч може бути зіграно будь-якою частиною тіла (окрім подачі).

8. М'яч повинен бути вдарений, а не спійманий та/або кинутий. Він може відскочити у будь-якому напрямку. Винятки: див Правила 9.2.2.1 і 9.2.2.2

9. Під час дії гравців "передача пальцями зверху", м'яч повинен бути зіграний одним швидким рухом. М'яч не повинен бути значно проведеним у руках униз, і м'яч не може зупинитися в руках гравця.

Примітка: *Технічно в УСІХ передачах м'яч зупиняється в руках гравця та опускається вниз контактуючи з руками гравця. Саме швидкість цієї дії буде визначальною. Якщо "рух вниз" або «довготривалий контакт» має помітне значення, то це помилка.*

Примітка: *Існують різні унікальні методи пасу та передачі м'яча в пляжному волейболі. Суддя повинен розуміти природу цих контактів з м'ячем, звертати увагу на їх тривалість (різниця між правильною передачею або помилковою, коли м'яч кинуто, у тривалості контакту) і на те, як технічно правильно або чисто виконано контакт (акцент з подвійним торканням не в обертанні м'яча, а в тому, що чітко помітно різницю в часі між двома руками, які контактують з м'ячем, і що це є візуально помітним для судді).*

Примітка: *Судді повинні визначити постійність застосування тривалості контакту і намагатися підтримувати єдині критерії в оцінці обробки м'яча в цілому не тільки на одній грі, але і з дня на день, від турніру до турніру.*



10. У захисних діях від сильно направленого м'яча при атаці, м'яч може бути незначно притриманим при прийомі пальцями зверху. Головною ознакою сильно направленого м'яча є час, впродовж якого захисник повинен був зреагувати, щоб зіграти м'яч. Якщо захисник мав час для того щоб прийняття рішення або зреагувати, змінивши техніку прийому м'яча, він, ймовірно, не був сильно направленим.



Примітка: Це може відноситися і до другого торкання команди, якщо контакт на блоці був незначним, і м'яч, як і раніше, залишається сильно направленим, або у захисній дії (перше командне торкання) після того, як м'яч був заблокований.

Примітка: Сильно направлений м'яч може йти від нападника, який стоїть на землі. Не обов'язково, щоб гравці за будь-яких обставин стрибали і забивали м'яч. Судді повинні бути послідовними в оцінці сильно направленого м'яча, ясно розуміючи характер атаки, беручи до уваги як м'яч проходить над сіткою, його контакт з блоком або сіткою та інше.

11. При першому командному торканні дозволяються послідовні торкання м'яча, за умови, що це одна спроба зіграти м'яч. Винятком з цього є прийом м'яча пальцями зверху.

Виняток: сильно направлений м'яч (Правило 9.2.2.1.).

10. М'ЯЧ БІЛЯ СІТКИ

1. Правило 10.1.2 дає право зіграти м'яч з вільною зони команди суперника. ДРУГИЙ СУДДЯ та ЛІНІЙНІ повинні добре розуміти це правило! Під час матчу, вони повинні визначити практично і зробити відповідні рухи, щоб дати простір гравцеві, який буде повертати м'яч на свій бік майданчика! Якщо м'яч перетинає вертикальну площину сітки в межах площини переходу та потрапляє у вільну зону суперника, де торкається гравця, що намагається повернути цей м'яч назад, СУДДІ повинні дати свисток про помилку в момент контакту і показати "м'яч за".

Примітка: Поза антенами визначається як проходження повністю або частково за межами (тобто: над) антенами. М'яч, який проходить між будь-якими з канатів або тросів, які пов'язують сітку зі стійками, не торкаючись будь-яких з них може бути правомірно залишено у грі, тобто: відстань між сіткою та стійками вважається частиною зовнішнього простору.

2. Гра може продовжуватися і після того, як м'яч попадає в сітку за умови дотримання ліміту трьох командних торкань і контакт м'яча та сітки відбувається між антенами, не торкаючись їх.

11. ГРАВЕЦЬ БІЛЯ СІТКИ

1. Гравець може проникати у простір суперника, на його майданчик та/або у вільну зону, за умови, що це не заважає грі суперника (Правило 11.2).

2. Фіксувати перешкоди під сіткою в першу чергу обов'язок ДРУГОГО СУДДІ. Зіткнення гравців не завжди вважається перешкодою. Не вважається помилкою, якщо контакт є випадковим і не заважає гравцям зіграти м'яч.

3. Проте, перешкода фіксується навіть, якщо немає фізичного контакту, але є загроза. Гравець може знаходитися на шляху суперника, який намагається зіграти м'яч, тим самим вимушуючи гравця обходити себе, щоб зіграти м'яч.

Примітка: Перешкода повинна бути зафіксована, якщо можливість гравця зіграти м'яч у наступному торканні ускладнена.

4. Перешкода фіксується незалежно від позиції гравця на ігровому майданчику або у вільній зоні. Суддя може в деяких випадках ясно бачити, що гравці навмисно істотно змінили свою позицію, щоб перешкодити супернику у його спробі зіграти м'яч. Це помилка.

5. Ми звертаємо увагу на правило, що стосується контакту гравця з сіткою: "Контакт з сіткою або антеною (Правило 11.3.1) не є помилкою, якщо це не заважає грі". Дотик до верхньої стрічки сітки або верхніх 80 см антени гравцем під час ігрової дії з м'ячем завжди буде розглядатися як такий, що заважає грі.

6. Ігрова дія з м'ячем – це будь-яка дія гравців поблизу м'яча у спробі зіграти його.

Слід звернути увагу на наступну ситуацію:

а) Якщо гравець під час ігрової дії знаходиться у межах свого майданчику, а м'яч з протилежної сторони потрапляє в сітку, яка з цієї причини торкається гравця (**Правило 11.3.3**), помилки гравця в цьому не має.

б) Випадкові контакти гравцями з сіткою, які викликані значною зміною її нормальної форми через вітер, не повинні розглядатися як помилки і гра повинна продовжуватися.

7. Якщо гравець заважає грі суперника, б'ючи по сітці та/або приземлившись у просторі/майданчику суперника, судді фіксують (**серед інших**), що

а) це створило штучну перевагу над супротивником або

б) сітка була переміщений горизонтально, що створило простір для гравців, щоб завершити будь-яку частину дії

в) дія відштовхування, удар, торкання нижньої частини сітки, приземлення перешкождали або заважали руху суперника, або мав місце фізичний контакт з суперником під час будь-якої частини дії,

Тоді це буде свисток:

«Помилка біля сітки», якщо була дія "перешкода при торканні сітки", або

«Перешкоди», якщо дія включала в себе «перешкоду при втручанні в просторі або на майданчику суперника».

Примітка: У цьому конкретному аспекті нове правило "контакт з сіткою" в поєднанні з тим, що у пляжному волейболі немає центральної лінії, вимагає пильної уваги з боку **ДРУГОГО СУДДІ**.

8. Увага СУДДІВ звертається на той факт, що троси, які зв'язують сітку за межами 8.00/8.50 м довжини не належать до сітки. Це також відноситься до стійок, а також частин сітки, які розташовані за межами антен (у випадку сітки 8,50 м). Таким чином, якщо гравець торкається зовнішньої частини сітки (верхня смуга за антенами, троси, стійки, і т.д.), це ніколи не може розглядатися як помилка, якщо це не впливає на структурну цілісність самої сітки.

9. Гравець, який свідомо тягнеться і торкається м'яча через сітку, коли він знаходиться на стороні суперника, виключаючи можливість противників зіграти м'яч, буде покараний. З іншого боку, якщо м'яч торкається гравця через сітку, коли гравець не намагався свідомо торкнутися м'яча, покарання не застосовуються (наприклад: гравець готується виконати ігрову дію або займає положення біля сітки (**Див. 7.а**) вище.)



Примітка: Перша ситуація карається, як помилкове торкання сітки, тому що гравець умисно торкається сітки, а не сітка торкається гравця після того як в неї потрапив м'яч.

10. За рахунок високого рівня команд-учасниць, гра біля сітки має фундаментальну важливість і, отже, СУДДІ повинні бути особливо уважними, особливо в тих випадках, коли м'яч торкається рук блокуючих.

Примітка: Це однаковою мірою важливі для ігор, коли м'яч після удару в блок відправлений за межі майданчика або гри, коли м'яч після удару в блок залишається в грі, бо у цьому випадку він вважається першим ударом команди.

11. Для того щоб полегшити спільну роботу двох суддів, розподіл праці повинен бути наступним чином: ПЕРШИЙ СУДДЯ повинен - після оцінки контакту в атаці - зосередитися на всій довжині сітки (від верхньої білої смуги до нижньої білої смуги) на стороні нападаючої команди, а ДРУГИЙ СУДДЯ – зосередитися на всю довжину сітки з боку блокуючої команди.

12. ПОДАЧА

1. Команда визначає черговість подач, яка повинна зберігатися впродовж партії. Секретар повинен тримати пронумеровану табличку (1 або 2), щоб вказати правильний номер гравця, що подає. Таким чином, ніколи не повинно відбуватися помилки при подачі, якщо тільки гравець не наполягає на подачі не в чергу. Це помилка при подачі, яка підлягає покаранню.

Примітка: Якщо не був проведений правильний порядок повідомлення гравця, що подає не в чергу (наприклад, запізне повідомлення або неправильне сповіщення секретарем), виправляється лише черговість подач, команда(и) зберігають набрану кількість очок, подача виконується наново.

Примітка: Ця процедура застосовується тільки у випадку, якщо порушена черговість подач команди, яка повинна подавати. Якщо подає гравець не тієї команди, гра повинна зупинитися і бути відновлена без будь-яких очок. Це зазвичай відбувається на початку партії.

2. Гравцю, що подає, не обов'язково розпочинати свій розбіг на подачу в зоні подачі. В момент удару на подачі або відштовхування у стрибку на подачу гравець не повинен торкатися будь-якої частини майданчика (включаючи лицьову обмежувальну лінію) або поверхні за межами зони подачі. Нога гравця, що подає, не може проникати під лінію. Після подачі він може наступати або приземлятися на поверхню за межами зони подачі або всередині майданчика.

Примітка: Для того, щоб дозволити подачу, не є необхідним перевіряти, що подаючий гравець готовий - тільки те, що гравець володіє м'ячем.



Примітка: Якщо гравець, що подає, не приходить вчасно у зону подачі або не приймає м'яч від подавальника, навмисно зробивши затримку, буде застосована відповідна санкція за затримку.

3. Судді повинні розуміти, що лінія може рухатися, тому що гравець ногами штовхає пісок. Таким чином, переміщення лінії не обов'язково помилка.

Примітка: ПЕРШИЙ СУДДЯ повинен бути уважним при фіксації заступу при подачі і, головним чином, спиратися на сигнал судді на лінії про помилку.

4. Після того, як м'яч був випущений для подачі гравець має тільки одну спробу на її виконання

(Правила 12.4.6, 12.4.7).

Примітка: Багато гравців випускають м'яч з рук(и) перед фактичним кидком на подачу. Суддя повинен чітко розуміти справжні наміри гравця.

5. Торкання м'ячем сітки після подачі не є помилкою.

6. ПЕРШИЙ СУДДЯ повинен звернути увагу на заслон під час виконання подачі. Гравець робить заслон просто стоячи таким чином, що приховано гравця, що подає ТА м'яч проходить низько над гравцем. (Тобто обидва критерії повинні бути виконані для дій/позиції гравця, щоб фіксувати їх як заслон).

13. АТАКУЮЧИЙ УДАР

1. Легкі торкання м'яча пальцями розкритої кисті, які направляють м'яч на майданчик суперника, вважаються помилкою. Дозволяється вдарити м'яч тичком кінчиками пальців або кісточками пальців.



Примітка: У разі удару тичком пальці, що контактують з м'ячем, повинні бути з'єднаними та жорсткими.

Примітка: Необхідно приділити увагу моменту, коли гравець контактує з м'ячем спочатку за допомогою пальців, а потім штовхає м'яч у блок суперника, що викликає «захват м'яча» над сіткою. Цей перший контакт помилковий і повинен каратися. Якщо обидві команди торкаються м'яча одночасно, в результаті чого відбувається тривалий контакт з м'ячем над сіткою, це не помилка і гра повинна продовжуватися.

2. Суперник не може завершити атакуючий удар з подачі, поки м'яч знаходиться повністю вище сітки. Це помилка.

3. Гравець може виконувати атакуючий удар, використовуючи передачу пальцями зверху, яка має траєкторію перпендикулярну до лінії плечей, як вперед так і назад.

Примітка: Суддя повинен враховувати лінію плечей гравця на початковій стадії контакту з м'ячем. Гравці повинні зафіксувати положення своїх плечей до торкання з м'ячем.

14. БЛОКУВАННЯ

1. Блокування - дія гравця(ів) поблизу сітки для перехоплення м'яча, що йде від суперника, шляхом виносу будь-якої частини тіла вище верхнього краю сітки (**Правило 14.1.1**). Частина тіла гравця, що контактує з м'ячем не повинна бути вище верхнього краю сітки, але для того, щоб торкання з м'ячем було зараховано як блок, гравець повинен мати певну частину тіла вище верхнього краю сітки у момент торкання.

2. Блок вважається командним торканням.

3. Будь-який гравець, у тому числі той, хто торкався м'яча на блоці, може виконати перший удар після блоку (**Правило 14.4.2**). Це буде друге командне торкання, тому що торкання на блоці вважається першим командним торканням (**Правило 14.4.1**).

Примітка: Блокувати подачу заборонено.

15. ПЕРЕРВИ

1. Перерва – час між завершенням попереднього розігрування та свистком ПЕРШОГО СУДДІ на наступну подачу, і тільки тайм-ауту є регулярними перервами у грі.

Примітка: Під час усіх регулярних перерв, гравці повинні бути у відведених для цього місцях відпочинку гравців.

2. Кожна команда має право максимум на один тайм-аут у партії. Його тривалість становить 30 секунд, яка не може бути скорочена.

Примітка: Суддя повинен розпочати відлік часу тайм-ауту з моменту свистка у супроводі жесту на тайм-аут.

Примітка: Для відліку часу тайм-ауту у звичайних умовах повинні виконуватися наступні кроки:

- 15 секунд, щоб залишити майданчик (початок відліку часу, такий як і вище)
- 30 секунд – тайм-аут для гравців у відведених для цього місцях відпочинку



- по закінченню 45 секунд ДРУГИЙ СУДДЯ дає свисток і жест для гравців, щоб ті повернулися на майданчик.
- ДРУГИЙ СУДДЯ активно заохочує гравців, щоб ті повернулися на майданчик.
- 15 секунд, щоб повернутися на ігровий майданчик і підготуватися подавати або приймати.
- Загальний витрачений час не повинен перевищувати 1 хвилину.

3. **Капітан команди** може попросити тайм-аут, коли м'яч знаходиться поза грою і до свистка на подачу. Гравці повинні використовувати відповідний жест при запиті тайм-аут. Якщо **капітан** не показує рукою жест для тайм-ауту, суддя (будь-яких з них) повинен відхилити прохання і негайно відновити гру.

Примітка: *Неправильний запит, який впливає або затримує гру, має бути покараний санкцією за затримку. Судді повинні ретельно вивчити правила і зрозуміти, що значить "неправильний запит" (Див. правило 15.5).*

4. У першій і другій партіях існує технічний тайм-аут (ТТА), який відбудеться тоді, коли сума набраних очок складає 21.

Примітка: *Помічник секретаря починає і закінчує ТТА з використанням зумера/базера в тому ж порядку, що і для тайм-ауту. У разі відсутності зумера/базера в наявності, ДРУГИЙ СУДДЯ починає і закінчує відлік часу тайм-ауту відповідно до вищезазначеного п. 15,2.*

Примітка: *Після завершення ТТА, як тільки команди починають йти назад до майданчика, ДРУГИЙ СУДДЯ дає свисток і показує жест на зміну майданчиків.*

16. ЗАТРИМКИ ГРИ

1. Приклади затримки гри:

- Продовження без дозволу 12 секунд між розіграшами
- Спроби уповільнити темп матчу
- Обговорення з судьями рішень, пов'язаних з ігровими діями або неправильною поведінкою.
- Тривалі переговори **капітана команди** з судьями про тлумачення та / або застосування правил, або відмова продовжувати матч після того, як суддя дав своє пояснення.
- Продовження тайм-ауту або змін сторін майданчику
- Повтор неправильного запиту **в одному матчі**
- Повтор запиту про число використаних тайм-аутів.

Примітка: *Намагаючись уповільнити темп матчу гравці використовують багато різних способів затримки гри. Судді зобов'язані досконально знати ці способи, вміти їх розпізнати та забезпечити постійний темп, особливо між розіграшами. Судді повинні бути послідовними в застосуванні попередження/зауваження за аналогічні види затримок.*

2. Судді повинні наполягати на тому, щоб гравці між розіграшами переходили безпосередньо до їхньої позиції для подачі або прийому. Час між розігруваннями становить 12 секунд. Однак, він може бути збільшений до 15 секунд з дозволу технічного супервайзера в разі екстремальних погодних умов, таких як вологість або тепло. Час між розігруваннями може бути скорочено, якщо обидві команди готові.

Примітка: *ПЕРШИЙ СУДДЯ дозволяє затримку між розігруваннями тільки, коли в іншому випадку існуватиме істотний ризик небезпеки чи загрози безпеці гравця або є ймовірність втрати іміджу матчу. Гравці не повинні порушувати правило 12 секунд, затримуючи час між розігруваннями, поправляючи лінії, надмірно спілкуючись зі своїм партнером, використовуючи рушники, протираючи окуляри та інше.*

Примітка: *Гравці повинні безпосередньо перейти до подачі/прийому, але якщо вони хочуть використати рушник, протерти окуляри і т.д., вони повинні робити це відразу ж після закінчення розіграшу, так щоб почати готуватися подавати/приймати не пізніше ніж через 8 секунд.*



Примітка: *Спочатку у випадку незначних затримок між розігруваннями, ПЕРШИЙ СУДДЯ повинен дати усне попередження (запрошуючи команди повернутися для початку гри), але за постійні систематичні затримки гравці повинні бути покарані.*

3. Судді повинні відхиляти будь-які спроби з боку **капітанів команд** обговорювати рішення, пов'язані з ігровими діями або неправильною поведінкою.

Примітка: *У випадку, якщо гравці наполягають, ПЕРШИЙ СУДДЯ повинен негайно застосувати відповідну командну санкцію за затримку.*

4. Пояснюючи тлумачення та/або застосування правил для **капітана команди СУДДІ** повинні говорити ясно і коротко, з використанням правильної технічної термінології на англійській мові, при необхідності супроводжувати жестами, а потім, у випадку незгоди, запитати, чи не хоче **він/вона** почати Протест протокол.

Примітка: *Ніякі подальші затримки не допускаються, гравцям пропонують продовжити матч негайно.*

5. Перша затримка **членом команди** в партії карається Попередженням за затримку.

Примітка: *перед початком будь-якої можливої наступної партії, після того, як секретар записав у протокол відповідну інформацію, яку отримав від ДРУГОГО СУДДІ, він/вона повинен(а) гарантувати, що секретар потім викреслює поле «Попередження» в розділі «Санкції за затримку» для цієї команди в цій партії.*

6. Друга та наступні затримки будь-якого виду будь-яким членом цієї ж команди в матчі будуть каратися «Зауваженням за затримку».

Зверніть увагу: ДРУГИЙ СУДДЯ повинен повідомити ПЕРШОГО СУДДЮ в разі, якщо ця команда вже має «Попередження за затримку».

17. ВИКЛЮЧНІ ПЕРЕРВИ У ГРІ

1. Якщо під час розігрування отримано травму і, на думку судді, якщо гра буде тривати, пошкодження може мати серйозний характер, СУДДЯ повинен негайно дати свисток і зупинити гру. Розіграш потім повторюється.

2. Травмованому гравцеві надається максимум 5 хвилин для відновлення тільки один раз протягом матчу, але медичний тайм-аут повинен бути проведений при мінімальних затримках часу. Часом відновлення вважається час, необхідний того, щоб акредитовані медичні працівники надали відповідну медичну допомогу. Коли надання медичної допомоги завершено або, якщо воно не може бути забезпечено, гра повинна відновитися або відповідна команда оголошується неповною (**Правило 6.4.3.**).

Примітка: *Тільки гравець вирішує чи може він/вона продовжувати гру. Тим не менш, в крайньому випадку, лікар змагань може заборонити травмованому гравцю повернутися до гри.*

3. Судді повинні бути в курсі обставин, що призвели до травми, оскільки вони несуть відповідальність за надання необхідної допомоги за визначенням природи травми, пропонують травмованому гравцеві просити відповідної допомоги **від офіційного медичного персоналу**, призначеного на змагання або **від належним чином акредитованого лікаря команди.**

Примітка: *За будь-яких обставин офіційний медичний персонал повинен бути запрошений на майданчик, тому що їх обов'язок контролювати надання допомоги і доповісти ПЕРШОМУ СУДДІ в момент її завершення.*

4. Час початку відновлення, відведений при травмі, починається з прибуття на майданчик відповідного медичного персоналу (у тому числі офіційного медичного персоналу, який є доступним на змаганні) або у випадку, якщо гравець вирішує отримати допомогу власного медичного персоналу, **з моменту отримання дозволу СУДДІ.**



Примітка: Акредитованому медичному персоналу команди дозволяється вийти на майданчик під час Медичного протоколу травми, навіть якщо гравець просив допомоги з боку офіційного медичного персоналу, але в цьому випадку відлік часу починається тільки після прибуття відповідного офіційного медичного персоналу. У випадку, якщо медичний персонал команди успішно вирішує проблему з травмою до прибуття офіційного медичного персоналу та гравець заявляє, що він/вона готов відновити гру, суддя не зобов'язаний чекати прибуття офіційного медичного персоналу та повинен відновити гру. Медичний тайм-аут буде в будь-якому випадку вважатися використаним для цього гравця.

5. В кінці часу на відновлення ДРУГИЙ СУДДЯ повинен дати свисток, а потім жест гравцям йти на своїй позиції. Більше ніякого часу не може бути надано для цього травмованого гравця, оскільки час медичного ТА не кумулятивний.

Примітка: Медична допомога може бути надана гравцям під час регулярних перерв гри (ТА, ТТА, інтервали) без затримки гри.

6. Травма, яка кровоточить, повинна оброблятися без зволікання гравцем або СУДДЕЮ. Якщо кровотеча незначна і може бути зупинена легко, при мінімальній затримці часу, це не розглядається як медичний тайм-аут.

Значна кровотеча повинна розглядатися в якості такої, що потребує медичної допомоги і вважається медичним тайм-аутом.

Примітка: СУДДІ повинні оглянути і негайно видалити і замінити будь-які ігрові м'ячі або інші спортивне спорядження на якому є кров.

7. У випадку, якщо гравець буде затримувати нормальну послідовність гри для користування туалетом, йому надається медичний тайм-аут. Офіційний медичний персонал повинен бути викликаний на майданчик. ДРУГИЙ СУДДЯ повинен завжди супроводжувати гравця, в той час як ПЕРШИЙ СУДДЯ буде контролювати ситуацію біля столика секретаря.

Примітка: Арбітри повинні повною мірою розуміти всі процедури, що містяться в "Медичному протоколі травми ФІВБ", звертаючи увагу на роль ПЕРШОГО СУДДІ, ДРУГОГО СУДДІ, членів Офіційного медичного персоналу, акредитованого медичного персоналу команди, Технічного супервайзера ФІВБ, Суддівського делегата ФІВБ і Медичного Делегата ФІВБ, якщо вони присутні. Надзвичайно важливо точно виконували всі процедури "Медичної протоколу травми ФІВБ".

Примітка: На Світових змаганнях ФІВБ дозволено не більше двох медичних тайм-аутів у 12-місячний період для кожного гравця. Гравці повинні знати, скільки МТА вони використали. За можливе використання додаткових Медичних тайм-аутів в цей період будуть застосовуватися санкції відповідно до платежів, встановлених ФІВБ (див. Довідник ФІВБ).

9. У будь-якому випадку неможливості продовжувати гру через медичні причини, СУДДЯ повинен спитати гравця чи визвано це перегрівом та/або зневодненням. Якщо так, то гравця необхідно запитати: "Чи страждали Ви від блювоти та/або діареї протягом останніх п'яти днів?". Ця інформація повідомляється потім Суддівському делегату .

10. Кожен раз, коли через травму відбувається виклик офіційного медичного персоналу (в тому числі і до початку матчу), Медичний делегат ФІВБ (якщо він призначений на змагання) повинен також бути присутнім.

Примітка: Офіційний медичний персонал (швидка допомога, лікар і фізіотерапевт) повинен бути на кожному місці проведення змагань, оснащеного майданчиками, якщо цих місць більше одного.

11. Технічний Супервайзер ФІВБ, після консультації з Виконавчим Комітетом турніру приймає остаточне рішення перервати матч / турнір, якщо температурні, світові або погодні умови становлять небезпеку для гравців або не можуть бути збережені нормальні умови гри.

12. ПЕРШИЙ СУДДЯ зобов'язаний приймати рішення у всіх випадках зовнішнього втручання в тому числі, членів допоміжного персоналу, глядачів та інших об'єктів / осіб.

18. ІНТЕРВАЛИ ТА ЗМІНА СТОРІН

1. У системі підрахунку очок «Розіграш-очко» після кожних 7 розіграних очок, команди відразу ж міняються майданчиками (5 очок у третій партії). Якщо команди не перейшли на сумі очок, яка кратна 7 (5 у 3 партії), вони повинні перейти якнайшвидше у момент, коли м'яч знаходиться поза грою. Це не є помилкою, очки не анулюються і гра продовжується так, ніби команди провели зміну сторін вчасно.

Примітка: В протокол в колонці «Зміна сторін» записується фактичний рахунок, навіть якщо він не ділиться на 7 (або 5 у 3 партії).

2. Інтервал - час між партіями.

Примітка: Під час інтервалів гравці повинні йти в призначені для них місця для відпочинку.

3. Під час зміни сторін перерв не має. Команди повинні помінятися майданчиками негайно, але не раніше свистка судді на зміну сторін.

Примітка: Кожного разу, коли гравець переходить на інший майданчик до свистка судді на зміну сторін, до його/її команди будуть застосовуватися санкції за затримку. Проте судді повинні підтримувати постійний темп між розіграшами, а також при зміні сторін.

4. Інтервал між партіями складає 1 хвилину. Між другою і вирішальною партією перший суддя проводить нове жеребкування (Правило 8.1).

Примітка: Між 1 і 2 партіями ПЕРШИЙ СУДДЯ повинен залишатися на суддівській вищці.

5. Якщо це доречно, ДРУГИЙ СУДДЯ може провести жеребкування між 2 і 3 партіями (Правило 23.2.9).

19. ВИМОГИ ДО ПОВЕДІНКИ

1. Це обов'язок учасників знати Офіційні правила пляжного волейболу та дотримуватися їх.

2. Учасники повинні утримуватися від дій або позицій, які мають на меті вплинути на рішення СУДДІВ або приховати помилки, здійснені їх командою (Правило 19.1.3).

Примітка: Це включає в себе навмисне приховування відбитку м'яча на піску після того, як СУДДІ дали свисток, щоб зупинити гру (див. 8.4.4). Крім того, у випадку, якщо гравець вигукує «помилка» під час гри, тим самим намагаючись впливати на СУДДІВ, до гравця необхідно застосувати відповідне попередження/санкції, залежно від обставин.

3. СУДДІ не поліцейські, але керівники матчу. Нормальна емоційна реакція не обов'язково прояв неповаги до рішень суддів. СУДДІ повинні судити про ці емоційні реакції в контексті підтримки відповідного рівня поведінки, іміжду матчу та рівності в застосуванні покарань. Тим не менш, також дуже важливо пам'ятати, що відповідно до правила 19.2 учасники повинні поводитися шанобливо і ввічливо не тільки по відношенню до суддів, але також щодо інших офіційних осіб, товаришів по команді, суперників та глядачів.

Примітка: СУДДІ повинні більш активно карати за випадки неправомірної поведінки, яка виражається в явно неприйнятній манері спілкування гравця з суддею. Це можуть бути жести, інтонації голосу, неправильне поводження з обладнанням (особливо м'яч і сітка), а також затяжні дискусії з суддями. СУДДІ мають право використовувати в разі необхідності зауваження за грубу поведінку (червона картка) без попереднього попередження.

Примітка: Випадки надмірного неправильного поводження з обладнанням матчу гравцями вважаються за грубу поведінку.

Примітка: У Світових та Офіційних змаганнях ФІВБ застосовуються грошові санкції щоразу, коли трапляється випадок неправильного поводження з обладнанням або неправильної поведінки по відношенню до суддів чи працівників майданчику з боку гравців, який призводить до зауваження або більш значної санкції судді. За більш повною інформацією з цього питання зверніться до Додатку "Грошові штрафні санкції ФІВБ - принципи впровадження»

23. НЕПРАВИЛЬНА ПОВЕДІНКА ТА САНКЦІЇ

1. Важливо, щоб судді розуміли шкалу санкцій за неправильну поведінку та вірно застосовували правила (правило 20). Це особливо важливо у системі підрахунку очок «Розіграш-очко», бо неправильна поведінка чи зауваження за затримку може мати відображення на рахунку та заноситься до протоколу.

2. Правило 20.1 має справу з "незначною неправильною поведінкою", яка не підлягає санкціям. Обов'язок ПЕРШОГО СУДДІ запобігти наближенню команд до рівня застосування санкцій, який може бути виконаний у два етапи: На першому етапі – використовуючи усне попередження через Капітана команди (або на індивідуальну чи колективну реакцію). Без карток, без реєстрації в протоколі. Другий етап – офіційне «Попередження» за допомогою жовтої картки, яка буде показана відповідному гравцю (може бути знову на колективну реакцію, і в цьому випадку картка має бути показана капітану). Це офіційне попередження не є санкцією, але є символом того, що член команди (і, Команда) досягли рівня санкцій на матч. Він не має безпосередніх наслідків, але записується в протокол.



Примітка: Якщо з якої-небудь причини ПЕРШИЙ СУДДЯ пішов би безпосередньо на рівні санкцій (тобто: гравець буде покараним за грубу поведінку через те, що перейшов під сіткою, щоб розглянути відбиток м'яча), то ця команда досягла б рівня санкцій на весь матч. Відповідно, після Офіційного попередження або будь-яких санкцій за неправомірну поведінку, які записані в протокол, ДРУГИЙ СУДДЯ повинен забезпечити, щоб секретар потім викреслив поле «Попередження» для цієї команди в цій партії. Та ж процедура застосовується до початку інших партій, які можуть слідувати.

3. Правило 20.2 стосується "неправильної поведінки, що призводить до санкцій". Згідно з цим правилом, груба, образлива і агресивна поведінка – серйозна санкція. Вони застосовуються і записуються в протокол у відповідності зі шкалою санкцій.

4. Дисциплінарні санкції є кумулятивними тільки в рамках однієї партії. Проте гравець може отримати більше однієї червоної картки за порушення дисципліни в межах однієї партії (Правило 20.3.1).

Примітка: Груба поведінка, Образлива та агресивна поведінка не вимагають попередніх санкцій.

Примітка: Дуже важливо, щоб секретар і СУДДІ точно записували і слідували послідовності будь-якої незначної неправильної поведінки, що сталася в матчі та будь-яких санкцій за неправильну поведінку, що сталася у партії, для того, щоб належним чином дотриматися відповідних наслідків у разі повторення її в тому ж матчі або партії. (див. пункти 2 до 4 вище).

Примітка: Для того щоб оголосити санкцію гравцеві, що порушив, повинен бути викликаний до ПЕРШОГО СУДДІ.

5. Гравець, який переходить під сіткою, щоб оглянути відбиток м'яча карається ПЕРШИМ СУДДЕЮ за грубу поведінку.

Примітка: СУДДІ повинні також звернути особливу увагу на навмисне вибивання ногами м'яча після закінчення розігрування. СУДДІ повинні чітко розрізняти різні порушення (і відповідно санкції) з урахуванням таких обставин, як намір, навмисність і сила дії гравців.

21. СУДДІВСЬКА БРИГАДА І ПРОЦЕДУРИ

1. Дуже важливо, щоб судді давали свисток про закінчення розігрування тільки при виконанні наступних двох умов:

- 1.1. вони впевнені, що була скоєна помилка або має місце зовнішнє втручання, і
- 1.2. вони визначили його природу.

2. Інформуючи команди в точності з характером помилки свистком (для публіки, ТВ глядачів і т.д.), СУДДІ повинні використовувати офіційні жести (див. Правила 21.2 і 27.1). Лише ці жести і ніякі інші (національні або приватні жести або спосіб виконання) не можуть бути використані!

3. Відповідно до правил гри, помилка, яка відбувається перша, повинна бути покарана. Той факт, що ПЕРШИЙ і ДРУГИЙ СУДДЯ мають різні сфери обов'язків, робить дуже важливим, щоб кожен СУДДЯ свистів помилку негайно. Свистком одного з суддів завершується розігрування (див. Правило 8.2 - м'яч вийшов з гри). Після свистка ПЕРШОГО СУДДІ, ДРУГИЙ СУДДЯ не має подальшого право на свисток, тому що розігрування завершилося з першим свистком СУДДІ. Якщо двоє суддів дають свистки, один за одним - для різних помилок - вони призводять до збентеження гравців, громадськості та т.д.

4. У зв'язку з прискоренням ігри, можуть виникнути проблеми, що показують суддівські помилки. Щоб запобігти цьому, суддівська бригада повинна співпрацювати дуже тісно, а після кожної ігрової дії, вони повинні поглянути один на одного, щоб підтвердити своє рішення. Гарний зв'язок та співпраця між СУДДЯМИ є життєво важливим. Хороша команда постійно спілкується і демонструє підтримку один одному у прийнятті рішень. Таке ставлення зміцнює довіру до суддівської бригади і сприяє по-справжньому професійній діяльності.



22. ПЕРШИЙ СУДДЯ

1. ПЕРШИЙ СУДДЯ завжди повинен співпрацювати зі своїми колегами. Він повинен дозволити їм працювати в рамках своєї зони відповідальності і поважати їх рішення. Однак, якщо ПЕРШИЙ СУДДЯ розуміє, що інший член бригади помилився, він має право виправити ситуацію. Якщо член суддівської бригади не може виконувати на необхідному рівні свої обов'язки, ПЕРШИЙ СУДДЯ має право його замінити.

2. Багато проблем можна виправити шляхом хорошого взаємозв'язку з усіма членами бригади до і під час матчу.

Примітка: Особливо це стосується Протоколу відбитку м'яча, протестів і чотирьох торкань.

Примітка: Це стосується ситуації, коли СУДДІ матчу не вкваліфікації допоміжного персоналу.



3. Для СУДДІ важливо мати все своє оснащення для проведення матчу:

а) Особистий набір з червоної і жовтої карток

Примітка: СУДДІ повинні пам'ятати, що не на всіх турнірах надаються набори карток, які знаходяться на кожному майданчику та закріплені на стойці перед суддівської вишкою.

б) Монету для проведення жеребкування

в) Свисток

Примітка: Добре, якщо судді завжди мають додатковий свисток.

г) Годинник з секундною стрілкою, що відображає правильний час.

4. СУДДЯ повинен бути у відмінній фізичній і психічній формі. Він повинен бути готовим судити, відпочивати, приймати їжу/напої у відповідності до розпорядку ігрового дня.

5. ПЕРШИЙ СУДДЯ повинен нести відповідальність за свої рішення і рішення членів бригади.

Примітка: ПЕРШИЙ СУДДЯ може попросити членів бригади повторити їх сигнали або пояснити свої рішення.

6. ПЕРШИЙ СУДДЯ повинен прийняти протест (якщо він коректно запрошений згідно до правил/інструкцій).

Примітка: На світових змаганнях ФІВБ ПЕРШИЙ СУДДЯ повинен ретельно виконувати "протокол протесту ФІВБ", особливо обов'язки ПЕРШОГО СУДДІ до початку протесту протоколу (див. протокол протесту ФІВБ, стор 30).

7. ПЕРШИЙ СУДДЯ повинен контролювати поведінку/дії усіх суддів після завершення матчу, забезпечуючи плавний перехід до наступного матчу з мінімальними взаємодіями з усіма учасниками.

8. У випадках, коли матчі транслюють по телебаченню/знімають на плівку судді повинні взаємодіяти з відповідним персоналом телебачення, особливо зосередитися на дотриманні регламенту ФІВБ і протоколу ТБ повторів.

Примітка: Для Світових і Офіційних змагань ФІВБ Мовна компанія може попросити «уповільнений повтор», якщо зроблені необхідні установки та це узгоджено з Організаційним комітетом і відповідними Делегатами ФІВБ. Необхідні установки складаються або з навушників або спеціального менеджера, який зв'язує ПЕРШОГО СУДДЮ з представниками телекомпанії, який сигналізує про миттєвий ТБ-повтор попередньої дії. По голосовій команді «TV STOP» або піднятій «червоній таблиці», ПЕРШИЙ СУДДЯ затримує початок наступного розігрування піднімаючи руку на стороні приймаючої команди долонею вперед і пальці, що вказують доверху. По голосовій команді «TV GO» або піднятій «зеленій таблиці» ПЕРШИЙ СУДДЯ негайно закінчує попередній жест і показує жест і свисток на подачу.

9. На Змаганнях ФІВБ (обов'язково на Центральному корті для Чемпіонату світу і всіх турнірів Великого Шолома 2014, а також на відкритих заходах, коли це узгоджено відповідними особами) ПЕРШИЙ СУДДЯ забезпечується бездротовим мікрофоном, який оснащений кнопками включення/виключення, що дозволяє йому/їй прояснити для глядачів свої рішення. Мета полягає у поясненні застосування правил гри і дозволяє аудиторії краще зрозуміти та ідентифікувати будь-які доцільні або спірні рішення. Для отримання подальших інструкцій зверніться до «Рекомендації ФІВБ щодо мовної комунікації першого судді з аудиторією» (Див. стор. 35).

23. ДРУГИЙ СУДДЯ

1. ДРУГИЙ СУДДЯ повинен бути того ж рівня кваліфікації як і ПЕРШИЙ СУДДЯ. Якщо з якихось причин ПЕРШИЙ СУДДЯ не може продовжувати виконувати свої обов'язки ДРУГИЙ СУДДЯ повинен зайняти його місце.

2. Гарний зв'язок та співпраця з ПЕРШИМ СУДДЕЮ є обов'язковим. Якщо з деяких причин, ДРУГИЙ СУДДЯ не згоден з рішенням першого, він не повинен показувати це гравцям і глядачам, а повинен продовжувати суддівство і підтримати рішення ПЕРШОГО СУДДІ.

Примітка: Важливу роль грає те, що робота на позиції ДРУГОГО СУДДІ дає можливість спілкуватися/співпрацювати з ПЕРШИМ СУДДЕЮ.

3. ДРУГИЙ СУДДЯ повинен мати те ж оснащення, що перший суддя (і навіть особистий набір червоної і жовтої карток). ДРУГИЙ СУДДЯ не має права накладати санкції на гравців, але якщо з якоїсь причини він повинен взяти на себе виконання обов'язків ПЕРШОГО СУДДІ, він повинен бути готовим та мати при собі все необхідне персональне оснащення.

Примітка: Умисно мати монету для проведення жеребкування у випадку необхідності.

4. ДРУГИЙ СУДДЯ повинен контролювати роботу секретарів та переконатися, що вони завершили свою роботу, перш ніж дозволити відновити гру. Знову дуже важлива хороша взаємодія між ними.

Примітка: У будь-який час ДРУГИЙ СУДДЯ повинен знати точний рахунок. Є кілька різних методів, які можуть бути використані в системі «Розіграш-очко» для того, щоб постійно знати вірний рахунок.

5. В ході гри біля сітки ДРУГИЙ СУДДЯ повинен зосередитися на контролі помилкових торкань всієї сітки на стороні блокуючої команди та всі неправомірні проникнення під сіткою.

Примітка: Слід звернути увагу на зміну правил, що стосуються торкання сітки гравцем. Девіз нового тексту в тому, що торкання сітки НЕ Є помилкою. Тільки, якщо торкання сітки гравцем завважас гри, це помилка.

6. Обов'язки і права ДРУГОГО СУДДІ чітко сформульовані, і СУДДІ повинні добре вивчити «Обов'язки» ДРУГОГО СУДДІ. Ми звертаємо увагу на нові обов'язки, які були додані до роботи ДРУГОГО СУДДІ, з акцентом, щоб бути відповідальним за:



- 6.1. перевірку висоти сітки до жеребкування;
- 6.2. відповідність чотирьох (4) м'ячів до, під час і після матчу, в тому числі координації процесу заміни чотирьох (4) м'ячів між партіями у разі, якщо ігрові м'ячі стали надмірно важким через дощову погоду;
- 6.3. наявність води для гравців протягом всього матчу.
7. Що стосується нових обов'язків, **ДРУГИЙ СУДДЯ** повинен також «приймати рішення, давати свисток та показувати жестом характер помилки» під час матчу (см. правило 23.3.2):
 - 7.1. Контакт м'яча з піском, коли **ПЕРШИЙ СУДДЯ** перебуває в положенні, що не дозволяє побачити Контакт;
 - 7.2. М'яч повністю переходить на сторону суперника під сіткою;
 - 7.3. Провести жеребкування між 2 і 3 партіями, якщо це необхідно. Потім він/вона повинен передати всю відповідну інформацію секретарю (Правило 23.2.9) і **ПЕРШОМУ СУДДІ**;
 - 7.4. Перевірити і підписати протокол у кінці матчу.
8. На Світових та Офіційних змаганнях ФІВБ буде призначений **РЕЗЕРВНИЙ СУДДЯ** для всіх ТВ матчів, а також для всіх півфіналів та фіналів. **РЕЗЕРВНИЙ СУДДЯ** замінює **ДРУГОГО СУДДЮ** у разі його відсутності або у разі, якщо він/вона не в змозі продовжувати свою роботу або у випадку, якщо **ДРУГИЙ СУДДЯ** став **ПЕРШИМ СУДДЕЮ**.
9. На додаток до вищесказаного, такі функції спочатку призначені для **ДРУГОГО СУДДІ** здійснюється **РЕЗЕРВНИМ СУДДЕЮ**:
 - 9.1. Перевірити перед матчем і контролювати протягом усього матчу, що вода завжди доступна для гравців та офіційних осіб матчу;
 - 9.2. мати у наявності чотири (4) ігрові м'ячі перед матчем, і переконатися, що всі вони мають ідентичні характеристики (колір, окружність, вагу та тиск), а потім стежити за ними протягом усього матчу, і в разі необхідності надати допомогу у зборі м'ячів з майданчику або повернення м'ячів на майданчик через **ДРУГОГО СУДДЮ**;
 - 9.3. мати у наявності резервний набір з чотирьох (4) м'ячів, що мають бути доступні у разі дощової погоди. У разі, якщо ігрові м'ячі стали надмірно важкими, **РЕЗЕРВНИЙ СУДДЯ** несе відповідальність за координацію процесу заміни чотирьох (4) ігрових м'ячів між партіями;
 - 9.4. супроводжувати будь-якого гравця, який запитує використання туалету до або під час матчу;
 - 9.5. допомагати **ДРУГОМУ СУДДІ** у виклику будь-якої посадової особи, яка може знадобитися на майданчику (Менеджер майданчику; офіційний медичний персонал; Медичний Представник ФІВБ; Суддівський Представник ФІВБ; Технічний Супервайзер ФІВБ і т.д.);
 - 9.6. допомагати **ДРУГОМУ СУДДІ** слідкувати за безпечними умовами у вільній зоні під час матчу;
 - 9.7. допомагати **ДРУГОМУ СУДДІ** керувати роботою рівняльників піску.

24. СЕКРЕТАР

1. Секретарі повинні бути поруч з ігровим майданчиком принаймні за п'ятнадцять хвилин до запланованого часу початку матчу. **ПЕРШИЙ** і **ДРУГИЙ СУДДІ** зустрінуться з ними в цей час.

Примітка: Для світових змагань ФІВБ будуть застосовуватися алкотести. У випадку, якщо обирається для перевірки секретар, він повинен бути присутнім у кімнаті, відведеній для алкотесту, у суддівській формі, за 45 хвилин до часу початку матчу.

2. Робота секретаря є дуже важливою і він/вона повинен працювати в тісному контакті з **ДРУГИМ СУДДЕЮ**. Якщо з деяких причин секретар не готовий почати, він повинен переконатися, що **ДРУГИЙ СУДДЯ** отримав інформацію про це. **ДРУГИЙ СУДДЯ** не повинен допускати, щоб гра розпочалась, доки секретар не завершив свою роботу.

Примітка: *Перед початком партії; після ТА або ТТА; після виключної перерви у грі; та в будь-якому випадку, якщо секретар запросив додатковий час, щоб завершити свою роботу, він повинен підняти обидві руки та інформувати свою готовність, яка буде потім передана **ДРУГИМ СУДДЕЮ ПЕРШОМУ СУДДІ** при використанні одного і того ж жесту.*

3. Секретар повинен інформувати ДРУГОГО СУДДЮ, якщо йому для протоколу необхідні підписи або будь-яка інша інформація, яка ще не була попередньо отримана.

Примітка: Система «Розіграш-очко» тисне на секретаря, бо він/вона має фіксувати кожне розігрування і, як наслідок - очко. Якщо з якоїсь причини секретар не встиг зафіксувати щось у протоколі він повинен негайно проінформувати про це СУДДІВ.

Примітка: Перед матчем це стосується інформації про команду, що подає, черговість подач та сторони майданчику, по закінченню матчу – про відсутність підписів капітанів.

4. Нові види неправильної поведінки та шкала санкцій за затримку буде застосовуватися з 2013 року і далі. Це дуже важливо, щоб секретарі в повній мірі усвідомлювали ці нові правила та їх наслідки в процедурах для заповнення протоколу. (Див. "Інструкції ФІВБ по заповненню протоколу»).

Примітка: Секретар у будь-який час повинен нагадати ДРУГОМУ СУДДІ:

- команда отримала своє перше і єдине «офіційне попередження» у матчі;
- даного гравця було покарано вже один або два рази за «Грубу поведінку» в цій партії;
- даного гравця було покарано вже один раз за «Образливу поведінку» в цьому ж матчі;
- що команда вже має «Попередження за затримку» у цьому ж матчі.

5. Система гри у групі також тисне на секретарів, бо необхідно завершити свої записи остаточних результатів у протоколі, а єдине додане або відняте очко в даному матчі буде мати вплив у групі на співвідношення очок, які можуть змінити положення команд у турнірній таблиці і поставить під загрозу їх шанси на вихід у наступний раунд турніру.

Примітка: Секретарі повинні дуже ретельно перевірити всі відповідні клітинки/розділи протоколу (наприклад, клітинки черговості подач; ряд командних очок) при заповненні розділу Результати. За більш повною інформацією про те, як заповнювати протокол, будь ласка, зверніться до "Інструкції по заповненню протоколу ФІВБ " (Керівництво для Суддівського Делегата ФІВБ з пляжного волейболу - Додаток 2).

25. ПОМІЧНИК СЕКРЕТАРЯ

1. Помічник секретаря повинен бути поруч з ігровим майданчиком принаймні за п'ятнадцять хвилин до запланованого часу початку матчу. Перший і другий судді зустрінуться з ними в цей час.

Примітка: Для Світових і Офіційних змагань ФІВБ будуть застосовуватися алко-тести. У випадку, якщо обирається для перевірки помічник секретаря, він повинен бути присутнім у кімнаті, відведеній для алкотесту, у суддівській формі, за 45 хвилин до часу початку матчу.

2. Помічник секретаря повинен бути того ж рівня кваліфікації, що і секретар, і працювати в тісній співпраці з ним. Якщо з деяких причин секретар не в змозі продовжувати роботу, помічник секретаря візьме на себе його функції.

3. Помічник секретаря сидить біля секретаря та виконує такі обов'язки:

а) перекидає ручне табло на секретарському столику, перевіряючи, щоб усі табло на стадіоні показували правильну інформацію для аудиторії, і, якщо ні, коригує її.

б) оперує табличками з номерами 1 і 2 для повідомлення потрібного гравця, що подає, у взаємозв'язку з секретарем. Він повинен дотримуватися кожен раз словесної інформації, яку отримує від секретаря.

в) розпочинає і закінчує час технічних тайм-аутів з використанням зумера у разі можливості. Він/вона може бути замінений ДРУГИМ СУДДЕЮ у випадку, якщо немає в наявності зумера.

Примітка: Він/вона повинен продовжувати тримати табличку доки не відбудеться подача.

Примітка: Добре, якщо помічник секретаря має окремий аркуш контролю, за яким він кожен раз перевіряє інформацію, отриману від секретаря.

6. Якщо не той гравець рухається до зони подачі чи володіє м'ячем, готовий подавати, помічник секретаря повинен повідомити ДРУГОГО СУДДЮ і гравця, щоб виправити помилку.

7. Якщо не той гравець виконав подачу, помічник секретаря повинен сповістити зумером (або іншим наявним обладнанням) про порушення порядку подачі.

26. СУДДІ НА ЛІНІЇ

1. Судді на лінії знаходяться біля ігрового майданчика принаймні за п'ятнадцять хвилин до запланованого початку матчу. ПЕРШИЙ і ДРУГИЙ СУДДІ зустрінуться з ними в цей час.

Примітка: Для світових змагань ФІВБ будуть застосовуватися алкотести. У випадку, якщо обирається для перевірки суддя на лінії, він повинен бути присутнім у кімнаті, відведеній для алкотесту, у суддівській формі, за 45 хвилин до часу початку матчу.

2. Організатори повинні надати кожному з лінійних суддів уніформу, прапорець, маленький рушник. Колір прапорця повинен бути червоними або жовтими.

3. Робота судді на лінії дуже важлива, особливо на міжнародних матчах високого рівня. На додаток до ситуацій "м'яч у майданчику" або "м'яч за", а також інші помилки, вони повинні звернути пильну увагу на торкання блоком, тому що це вважається як перше торкання команди, про це необхідно сигналізувати, щоб вказати суддям на торкання блоку (щоб не допустити помилки 4 торкання).



4. Помилки повинні бути позначені жестами чітко, щоб ПЕРШИЙ СУДДЯ поза всяких сумнівів бачив їх.

5. Якщо м'яч торкнувся антени, пройшов над нею або пролетів за межами антен на майданчик суперника, лінійний суддя, який знаходиться найближче до м'яча, повинен сигналізувати про помилку.

6. Під час будь-якого контакту з верхніми 80см антени будь-яким гравцем під час його/її ігрової дії з м'ячем або заважаючи грі, лінійний суддя на стороні майданчику якого гравець зробив помилку, повинен сигналізувати про це.

5. Лінійний суддя повинен чітко розуміти визначення «м'яч за» (тобто: проходження повністю за або над антенами на майданчик суперника) і розуміти різні наслідки своїх жестів (коли показувати жест, відповідний жест в кожному окремому випадку і т.д.). Може статися багато різних обставин.

6. Лінійному судді може бути запропоновано взяти участь в протоколі відбитку м'яча. Лінійний суддя повинен вказати правильно слід м'яча в піску і, на прохання судді, будь-які інші факти.

29. ОФІЦІЙНІ ЖЕСТИ

1. Необхідно, щоб судді використовували офіційні жести відповідно до норм їхнього правильного застосування зображених на наступних діаграмах 9 і 10 (відповідно 1-25 і 1-5).

Примітка: використання будь-яких інших жестів слід уникати, але в будь-якому випадку, вони повинні використовуватися тільки тоді, коли це абсолютно необхідно для розуміння членами команди.

2. У ситуаціях, де немає інших офіційних жестів, які можна використовувати, суддя може вказувати на об'єкт, щоб уточнити своє рішення. Для прикладу: заступ при подачі, подача із-за меж уявного продовження бічної лінії і удар при підтримці.

3. Судді повинні бути точними в правильній послідовності свистку і жесту. Жести є самостійними і повинні слідувати у тому ж самому порядку кожен раз, коли вони показуються.

4. Винятком з пункту 2. є дозвіл на подачу, коли ПЕРШИЙ СУДДЯ дає свисток і показує жест одночасно.

5. У випадку, коли ПЕРШИЙ СУДДЯ дає свисток, то він повинен показати після свистка:

- Яка команда буде подавати м'яч наступною.
- Характер помилки за допомогою офіційного жесту (при необхідності).
- Гравця, який зробив помилку (якщо необхідно).



ДРУГИЙ СУДДЯ повинен в точності повторювати жести ПЕРШОГО СУДДІ.

6. У випадку, коли ДРУГИЙ СУДДЯ дає свисток, він повинен показати після свистка:

- а) Характер помилки офіційним жестом на стороні, де вона була скоєна.
- б) Гравця, який зробив помилку (якщо необхідно)
- в) Яка команда буде подавати наступною (за ПЕРШИМ СУДДЕЮ).

Примітка: У цьому випадку ПЕРШИЙ СУДДЯ не показує ні характер помилки, ні гравця, що зробив помилку, а повинен тільки вказати, яка команда буде подавати м'яч наступною.

Примітка: Коли ДРУГИЙ СУДДЯ дає свисток про помилку (наприклад, торкання сітки гравцем), він/вона повинен бути обережним та показувати жест на стороні, де було скоєно помилку (Правило 27.1). Наприклад: Якщо один з гравців команди, яка знаходиться на протилежній стороні майданчику торкнувся сітки, і він/вона свистить цю помилку, жест не повинен бути показаний через сітку з боку іншої команди, СУДДЯ повинен переміститися так, щоб жест показати на стороні команди, що помилилася.

7. У випадку подвійної помилки обидва судді повинні після свисту вказати в порядку:

- а) Вказати, яка команда буде подавати
- б) Характер помилки
- в) Вказати команду, що буде подавати за першим суддею.

8. Судді та лінійні судді повинні звернути увагу на правильне застосування і використання жестів/сигналів прапорцем:

- а) Для всіх м'ячів, що приземляється "безпосередньо за" після атаки або блоку команди на протилежному боці, повинен використовуватися жест «за» (№ 15 / Сигнал № 2)
- б) Якщо м'яч від атакуючого удару перетинає сітку і приземляється за межами ігрового майданчика, але блокуючий або інший гравець приймаючої команди торкається його, судді повинні використовувати тільки жест "торкання м'яча" (№24 / Сигнал № 3)
- в) Якщо м'яч, після того, як команда зіграла його першим, другим або третім дотиком, виходить «за» на її боці, судді повинні використовувати тільки жест "торкання м'яча" (№24 / Сигнал № 3)
- г) Якщо після атакуючого удару м'яч потрапляє у верхню частину сітки і після цього він приземляється "за" на стороні атакуючого, не торкаючись блоку суперника, судді повинні показати "за" (№ 15), але відразу ж після цього необхідно вказати на атакуючого гравця (щоб всі зрозуміли, що блокуючі не торкнулися м'яча). Якщо в тому ж випадку, м'яч торкається блоку, а потім виходить «за» на стороні блокуючої команди, ПЕРШИЙ СУДДЯ повинен показати жест "торкання м'яча" (№ 15) і вказати на блокуючого(их).

Примітка: Сигнали прапорцем суддів на лініях також дуже важливі з точки зору учасників і глядачів. ПЕРШИЙ СУДДЯ повинен перевірити сигнали суддів на лініях. Якщо вони виконані не належним чином, він/вона може виправити їх.

Якщо Ви знайшли помилку у тексті прошу повідомити про це на електронну адресу: tpriis@yandex.ru