



Official BEACH VOLLEYBALL Rules 2017-2020

Approved by the 35th FIVB Congress 2016

To be implemented in all competitions from
1st January 2017



Офіційні Правила ПЛЯЖНОГО ВОЛЕЙБОЛУ 2017-2020

Затверджено 35 конгресом ФІВБ 2016

Вводиться в дію на всіх змаганнях з
1-го січня 2017

Contents

GAME CHARACTERISTICS

PART 1: PHILOSOPHY OF RULES AND REFEREEING

PART 2 - SECTION 1: GAME

Chapter I: FACILITIES AND EQUIPMENT

- 1 PLAYING AREA
 - 1.1 DIMENSIONS
 - 1.2 PLAYING SURFACE
 - 1.3 LINES ON THE COURT
 - 1.4 ZONES AND AREAS
 - 1.5 WEATHER
 - 1.6 LIGHTING
- 2 NET AND POSTS
 - 2.1 HEIGHT OF THE NET
 - 2.2 STRUCTURE
 - 2.3 SIDE BANDS
 - 2.4 ANTENNAE
 - 2.5 POSTS
 - 2.6 ADDITIONAL EQUIPMENT
- 3 BALLS
 - 3.1 STANDARDS
 - 3.2 UNIFORMITY OF BALLS
 - 3.3 THREE-BALLS SYSTEM

Chapter II PARTICIPANTS

- 4 TEAMS
 - 4.1 TEAM COMPOSITION
 - 4.2 LOCATION OF THE TEAM
 - 4.3 EQUIPMENT
 - 4.4 CHANGE OF EQUIPMENT
 - 4.5 FORBIDDEN OBJECTS
- 5 TEAM LEADERS
 - 5.1 CAPTAIN

Зміст

ХАРАКТЕРИСТИКА ГРИ

ЧАСТИНА 1: ФІЛОСОФІЯ ПРАВИЛ ТА СУДДІВСТВА

ЧАСТИНА 2 - РОЗДІЛ 1: ГРА

Глава I: СПОРУДИ І ОБЛАДНАННЯ

- 1 ІГРОВЕ ПОЛЕ
 - 1.1 РОЗМІРИ
 - 1.2 ІГРОВА ПОВЕРХНЯ
 - 1.3 ЛІНІЇ НА МАЙДАНЧИКУ
 - 1.4 ЗОНИ ТА МІСЦЯ
 - 1.5 ПОГОДА
 - 1.6 ОСВІТЛЕННЯ
- 2 СІТКА ТА СТІЙКИ
 - 2.1 ВИСОТА СІТКИ
 - 2.2 СТРУКТУРА
 - 2.3 БОКОВІ СТРИЧКИ
 - 2.4 АНТЕНИ
 - 2.5 СТІЙКИ
 - 2.6 ДОДАТКОВЕ ОБЛАДНАННЯ
- 3 М'ЯЧІ
 - 3.1 СТАНДАРТИ
 - 3.2 ОДНОМАНІТНІСТЬ М'ЯЧІВ
 - 3.3 СИСТЕМА ГРИ ТРЬОМА М'ЯЧАМИ

Глава II УЧАСНИКИ

- 4 КОМАНДИ
 - 4.1 СКЛАД КОМАНДИ
 - 4.2 РОЗМІЩЕННЯ КОМАНДИ
 - 4.3 ЕКІПІРОВКА
 - 4.4 ЗМІНА ЕКІПІРОВКИ
 - 4.5 ЗАБОРОНЕНІ ПРЕДМЕТИ
- 5 КЕРІВНИЦТВО КОМАНДИ
 - 5.1 КАПІТАН

Chapter III PLAYING FORMAT

6	TO SCORE A POINT, TO WIN A SET AND THE MATCH
6.1	TO SCORE A POINT
6.2	TO WIN A SET
6.3	TO WIN THE MATCH
6.4	DEFAULT AND INCOMPLETE TEAM
7	STRUCTURE OF PLAY
7.1	THE TOSS
7.2	OFFICIAL WARM-UP SESSION
7.3	TEAM LINE-UP
7.4	POSITIONS
7.5	POSITIONAL FAULT
7.6	SERVICE ORDER
7.7	SERVICE ORDER FAULT

Chapter IV PLAYING ACTIONS

8	STATES OF PLAY
8.1	BALL IN PLAY
8.2	BALL OUT OF PLAY
8.3	BALL "IN"
8.4	BALL "OUT"
9	PLAYING THE BALL
9.1	TEAM HITS
9.2	CHARACTERISTICS OF THE HIT
9.3	FAULTS IN PLAYING THE BALL
10	BALL AT THE NET
10.1	BALL CROSSING THE NET
10.2	BALL TOUCHING THE NET
10.3	BALL IN THE NET
11	PLAYER AT THE NET
11.1	REACHING BEYOND THE NET
11.2	PENETRATION INTO THE OPPONENT'S SPACE, COURT, AND/OR FREE ZONE
11.3	CONTACT WITH THE NET
11.4	PLAYER'S FAULTS AT THE NET
12	SERVICE

Глава III ІГРОВИЙ ФОРМАТ

6	ВИГРАШ ОЧКА, ПАРТІЇ ТА МАТЧУ
6.1	ВИГРАШ ОЧКА
6.2	ВИГРАШ ПАРТІЇ
6.3	ВИГРАШ МАТЧУ
6.4	НЕЯВКА ТА НЕПОВНА КОМАНДА
7	СТРУКТУРА ГРИ
7.1	ЖЕРЕБКУВАННЯ
7.2	ОФІЦІЙНА РОЗМИНКА
7.3	РОЗТАШУВАННЯ КОМАНДИ
7.4	ПОЗИЦІЇ
7.5	ПОМИЛКА В РОЗТАШУВАННІ
7.6	ПОРЯДОК ПОДАЧІ
7.7	ПОРУШЕННЯ ПОРЯДКУ ПОДАЧІ

Глава IV ІГРОВІ ДІЇ

8	СТАН ГРИ
8.1	М'ЯЧ У ГРІ
8.2	М'ЯЧ ПОЗА ГРОЮ
8.3	М'ЯЧ "В МАЙДАНЧИКУ"
8.4	М'ЯЧ "ЗА"
9	ГРА З М'ЯЧЕМ
9.1	УДАРИ КОМАНДИ
9.2	ХАРАКТЕРИСТИКИ УДАРУ
9.3	ПОМИЛКИ ПРИ ГРІ З М'ЯЧЕМ
10	М'ЯЧ БІЛЯ СІТКИ
10.1	М'ЯЧ, ЩО ПЕРЕТИНАЄ СІТКУ
10.2	М'ЯЧ, ЩО ТОРКАЄТЬСЯ СІТКИ
10.3	М'ЯЧ У СІТЦІ
11	ГРАВЕЦЬ БІЛЯ СІТКИ
11.1	ПРОНИКНЕННЯ ЧЕРЕЗ СІТКУ
11.2	ПРОНИКНЕННЯ В ПРОСТІР, НА МАЙДАНЧИК ТА/АБО ВІЛЬНУ ЗОНУ СУПЕРНИКА
11.3	ТОРКАННЯ СІТКИ
11.4	ПОМИЛКИ ГРАВЦЯ БІЛЯ СІТКИ
12	ПОДАЧА

12.1	FIRST SERVICE IN A SET	12.1	ПЕРША ПОДАЧА В ПАРТІЇ
12.2	SERVICE ORDER	12.2	ПОРЯДОК ПОДАЧІ
12.3	AUTHORIZATION OF THE SERVICE	12.3	ДОЗВІЛ ПОДАЧІ
12.4	EXECUTION OF THE SERVICE	12.4	ВИКОНАННЯ ПОДАЧІ
12.5	SCREENING	12.5	ЗАСЛОН
12.6	FAULTS MADE DURING THE SERVICE	12.6	ПОМИЛКИ, ЗРОБЛЕНІ ПІД ЧАС ПОДАЧІ
13	ATTACK HIT	13	АТАКУЮЧИЙ УДАР
13.1	CHARACTERISTICS OF THE ATTACK HIT	13.1	ХАРАКТЕРИСТИКИ АТАКУЮЧОГО УДАРУ
13.2	FAULTS OF THE ATTACK HIT	13.2	ПОМИЛКИ ПРИ АТАКУЮЧОМУ УДАРІ
14	BLOCK	14	БЛОК
14.1	BLOCKING	14.1	БЛОКУВАННЯ
14.2	BLOCK CONTACT	14.2	ТОРКАННЯ ПРИ БЛОКУВАННІ
14.3	BLOCKING WITHIN THE OPPONENT'S SPACE	14.3	БЛОКУВАННЯ У ПРОСТОРІ СУПЕРНИКА
14.4	BLOCK AND TEAM HITS	14.4	БЛОК І КОМАНДНІ ТОРКАННЯ
14.5	BLOCKING THE SERVICE	14.5	БЛОКУВАННЯ ПОДАЧІ
14.6	BLOCKING FAULTS	14.6	ПОМИЛКИ ПРИ БЛОКУВАННІ

Chapter V INTERRUPTIONS, DELAYS AND INTERVALS

Глава V ПЕРЕРВИ, ЗАТРИМКИ І ІНТЕРВАЛИ

15	INTERRUPTIONS	15	ПЕРЕРВИ
15.1	NUMBER OF REGULAR GAME INTERRUPTIONS	15.1	КІЛЬКІСТЬ ЗВИЧАЙНИХ ІГРОВИХ ПЕРЕРВ
15.2	SEQUENCE OF REGULAR GAME INTERRUPTIONS	15.2	ПОСЛІДОВНІСТЬ ІГРОВИХ ПЕРЕРВ
15.3	REQUEST FOR REGULAR GAME INTERRUPTIONS	15.3	ЗАПИТ ЗВИЧАЙНИХ ІГРОВИХ ПЕРЕРВ
15.4	TIME-OUTS AND TECHNICAL TIME-OUTS	15.4	ТАЙМ – АУТИ І ТЕХНІЧНІ ТАЙМ-АУТИ
15.5	IMPROPER REQUESTS	15.5	НЕПРАВИЛЬНІ ЗАПИТИ
16	GAME DELAYS	16	ЗАТРИМКИ ГРИ
16.1	TYPES OF DELAYS	16.1	ВИДИ ЗАТРИМОК
16.2	DELAY SANCTIONS	16.2	САНКЦІЇ ЗА ЗАТРИМКИ
17	EXCEPTIONAL GAME INTERRUPTIONS	17	ВИНЯТКОВІ ЗУПИНКИ ГРИ
17.1	INJURY / ILLNESS	17.1	ТРАВМА / ЗАХВОРЮВАННЯ
17.2	EXTERNAL INTERFERENCE	17.2	ЗОВНІШНЯ ПЕРЕШКОДА
17.3	PROLONGED INTERRUPTIONS	17.3	ДОВГОТРИВАЛА ЗУПИНКА
18	INTERVALS AND CHANGE OF COURTS/SWITCHES	18	ІНТЕРВАЛИ І ЗМІНА МАЙДАНЧИКІВ ЗМІНИ СТОРІН

- 18.1 INTERVALS
- 18.2 COURT SWITCHES

- 18.1 ІНТЕРВАЛИ
- 18.2 ЗМІНИ СТОРІН

Chapter VI PARTICIPANTS' CONDUCT

Глава VI ПОВЕДІНКА УЧАСНИКІВ

- 19 REQUIREMENTS OF CONDUCT
- 19.1 SPORTSMANLIKE CONDUCT
- 19.2 FAIR PLAY
- 20 MISCONDUCT AND ITS SANCTIONS
- 20.1 MINOR MISCONDUCT
- 20.2 MISCONDUCT LEADING TO SANCTIONS
- 20.3 SANCTION SCALE
- 20.4 MISCONDUCT BEFORE AND BETWEEN SETS
- 20.5 SUMMARY OF MISCONDUCT AND CARDS USED

- 19 ВИМОГИ ДО ПОВЕДІНКИ
- 19.1 СПОРТИВНА ПОВЕДІНКА
- 19.2 ЧЕСНА ГРА
- 20 НЕПРАВИЛЬНА ПОВЕДІНКА ТА САНКЦІЇ ЗА НЕЇ
- 20.1 НЕЗНАЧНА НЕПРАВИЛЬНА ПОВЕДІНКА
- 20.2 НЕПРАВИЛЬНА ПОВЕДІНКА, ЩО ПРИЗВОДИТЬ ДО САНКЦІЙ
- 20.3 ШКАЛА САНКЦІЙ
- 20.4 НЕПРАВИЛЬНА ПОВЕДІНКА ДО ТА МІЖ ПАРТІЯМИ
- 20.5 ПІДСУМКИ ВИКОРИСТАННЯ КАРТОК ЗА НЕПРАВИЛЬНУ ПОВЕДІНКУ

PART 2 - SECTION 2:

ЧАСТИНА 2 - РОЗДІЛ 2:

THE REFEREES, THEIR RESPONSIBILITIES AND OFFICIAL HAND SIGNALS

СУДДІ, ЇХ ОБОВ'ЯЗКИ ТА ОФІЦІЙНІ ЖЕСТИ

Chapter VII THE REFEREES

Глава VII СУДДІ

- 21 REFEREEING CORPS AND PROCEDURES
- 21.1 COMPOSITION
- 21.2 PROCEDURES
- 22 1ST REFEREE
- 22.1 LOCATION
- 22.2 AUTHORITY
- 22.3 RESPONSIBILITIES
- 23 2ND REFEREE
- 23.1 LOCATION
- 23.2 AUTHORITY
- 23.3 RESPONSIBILITIES
- 24 SCORER
- 24.1 LOCATION
- 24.2 RESPONSIBILITIES
- 25 ASSISTANT SCORER

- 21 СУДДІВСЬКА БРИГАДА ТА ПРОЦЕДУРИ
- 21.1 СКЛАД
- 21.2 ПРОЦЕДУРИ
- 22 ПЕРШИЙ СУДДЯ
- 22.1 МІСЦЕЗНАХОДЖЕННЯ
- 22.2 ПОВНОВАЖЕННЯ
- 22.3 ОБОВ'ЯЗКИ
- 23 ДРУГИЙ СУДДЯ
- 23.1 МІСЦЕЗНАХОДЖЕННЯ
- 23.2 ПОВНОВАЖЕННЯ
- 23.3 ОБОВ'ЯЗКИ
- 24 СЕКРЕТАР
- 24.1 МІСЦЕЗНАХОДЖЕННЯ
- 24.2 ОБОВ'ЯЗКИ
- 25 ПОМІЧНИК СЕКРЕТАРА

- 25.1 LOCATION
- 25.2 RESPONSIBILITIES
- 26 LINE JUDGES
- 26.1 LOCATION
- 26.2 RESPONSIBILITIES
- 27 OFFICIAL SIGNALS
- 27.1 REFEREES' HAND SIGNALS
- 27.2 LINE JUDGES
FLAG SIGNALS

- 25.1 МІСЦЕЗНАХОДЖЕННЯ
- 25.2 ОБОВ'ЯЗКИ
- 26 СУДДІ НА ЛІНІЯХ
- 26.1 МІСЦЕЗНАХОДЖЕННЯ
- 26.2 ОБОВ'ЯЗКИ
- 27 ОФІЦІЙНІ ЖЕСТИ
- 27.1 ЖЕСТИ СУДДІВ
- 27.2 СИГНАЛИ ПРАПОРЦЕМ
СУДДІВ НА ЛІНІЯХ



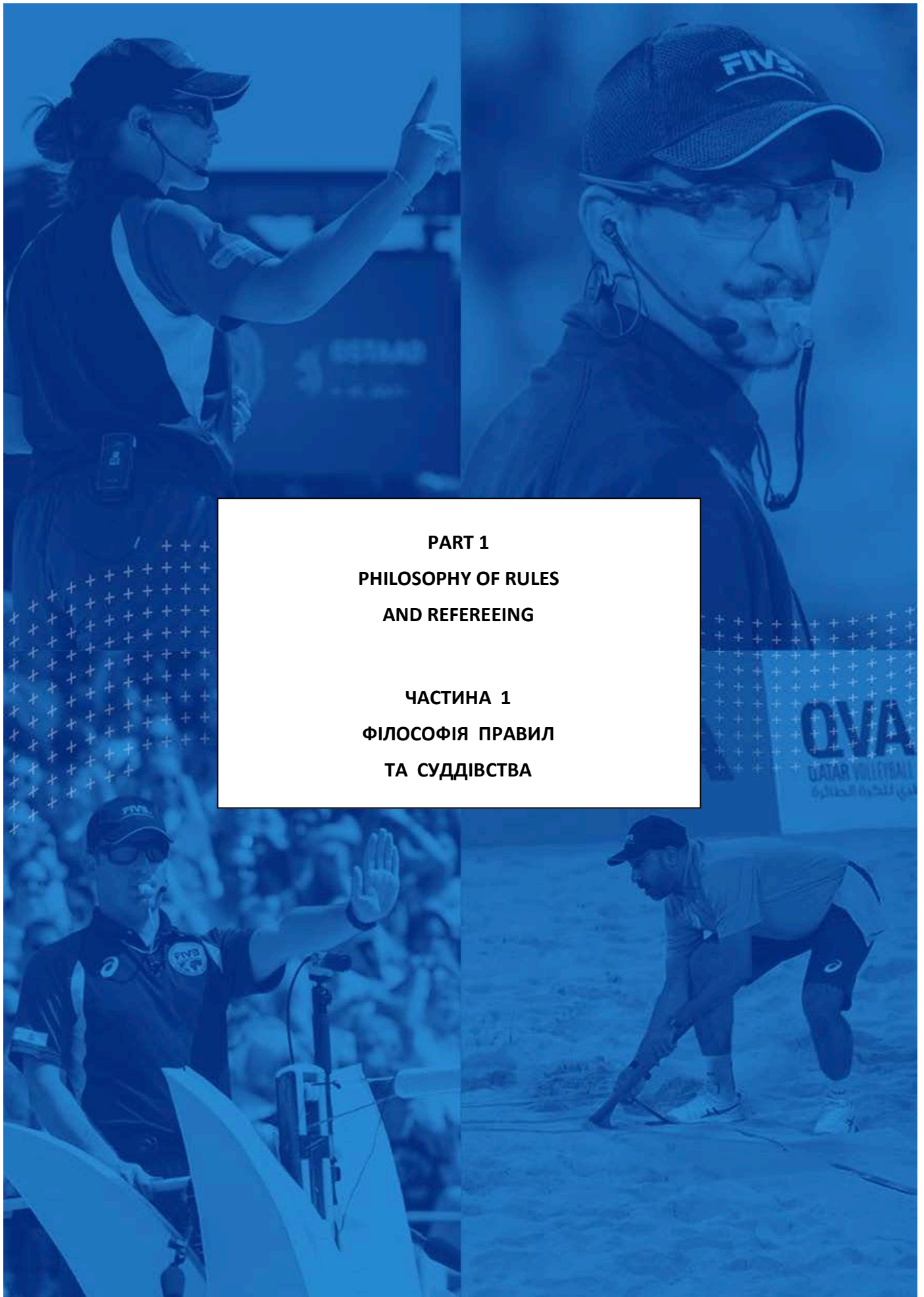


ОЗНАКИ ГРИ

Пляжний волейбол - це вид спорту, в якому грають дві команди на піщаному корті, розділеному сіткою.

Команда має три торкання для повернення м'яча (включаючи торкання на блоці).

У пляжному волейболі команда, яка виграє розігрування, набирає очко (система набору очок після кожного розігрування). Коли команда, що приймає, виграє розігрування, вона набирає очко і отримує право подавати. Кожного разу, коли це відбувається, гравець, що буде подавати, повинен змінитися.



**PART 1
PHILOSOPHY OF RULES
AND REFEREEING**

**ЧАСТИНА 1
ФІЛОСОФІЯ ПРАВИЛ
ТА СУДДІВСТВА**

PART 1:

PHILOSOPHY OF RULES AND REFEREEING

INTRODUCTION

Beach Volleyball is one of the most successful and popular competitive and recreational sports in the world. It is **fast**, it is **exciting** and the action is **explosive**. Yet the Beach form of Volleyball comprises several crucial overlapping elements whose complimentary **interactions** render it unique amongst rally games.

In recent years the FIVB has made great strides in adapting the game to a modern audience.

This text is aimed at a broad Volleyball public – players, coaches, referees, spectators, commentators – for the following reasons:

- understanding the rules better, allows better play – coaches can create better team structure and tactics, allowing players full rein to display their skills;
- understanding the relationship between rules allows officials to make better decisions.

This introduction at first focuses on Beach Volleyball as a competitive sport, before setting out to identify the main qualities required for successful refereeing.

FIVB BEACH VOLLEYBALL IS A COMPETITIVE SPORT

Competition taps latent strengths. It exhibits the best of ability, spirit, creativity and aesthetics. The rules are structured to allow all of these qualities. With a few exceptions, Beach Volleyball allows all players to operate both at the net (in attack) and in the back of the court (to defend or serve).

The game's early exponents on the sands of California would still recognize it because Beach Volleyball has retained certain distinctive and essential elements over the years. Some of these it shares with other net/ball/racquet games:

- Service
- Rotation (taking turns to serve)
- Attack
- Defence

Beach Volleyball is, however, unique amongst net games in insisting that the ball is in constant flight – a flying ball – and by allowing each team a degree of internal passing before the ball must be returned to the opponents.

ЧАСТИНА 1

ФІЛОСОФІЯ ПРАВИЛ ТА СУДДІВСТВА

ВСТУП

Пляжний волейбол є одним з найуспішніших і популярних змагальних та оздоровчих видів спорту в світі. Він **швидкий** та **захоплюючий**, а дії **запальні**. Крім того, пляжний різновид волейболу складається з декількох важливих елементів, **взаємодія** яких робить його унікальним серед всіх видів спортивних ігор.

За останні роки ФІВБ досягла великих успіхів у адаптації гри до вимог сучасних глядачів.

Цей текст спрямований на широку волейбольну аудиторію – гравців, тренерів, суддів, глядачів, коментаторів – з наступних причин:

- розуміння правил дозволяє грати краще – тренери можуть створювати кращу командну структуру і тактику, дозволяючи гравцям повною мірою показати свої навички;
- розуміння взаємозв'язку між правилами дає змогу суддям приймати кращі рішення.

Перш за все, цей вступ описує пляжний волейбол, як змагальний вид спорту, а потім розкриває основні якості, необхідні для суддівства.

ПЛЯЖНИЙ ВОЛЕЙБОЛ ФІВБ ЦЕ ЗМАГАЛЬНИЙ СПОРТ

Змагання відкриває приховані сили. Воно демонструє найкращі здібності, дух, творчість і естетику. Структура правил дозволяє проявити всі ці якості. За кількома винятками, пляжний волейбол дозволяє всім гравцям проявити себе як біля сітки (в атаці), так і на задній частині майданчику (у захисті або на подачі).

Перші представники гри на піщаних пляжах Каліфорнії все ще б впізнали її, оскільки пляжний волейбол зберіг характерні та невід'ємні елементи протягом багатьох років. Деякі з них цей вид спорту розділяє з іншими іграми, в яких є сітка/м'яч/ракетка:

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

Пляжний волейбол, між іншим, є унікальним серед ігор через сітку, вимагаючи, щоб м'яч постійно був

Modifications to the service rule have changed the act of service from simply a means of putting the ball in play to an offensive weapon.

The concept of “rotation” is entrenched to allow for all-round athletes. The rules on player positions must permit teams to have flexibility and to create interesting developments in tactics.

Competitors use this framework to contest techniques, tactics and power. The framework also allows players a freedom of expression to enthuse spectators and viewers.

And the image of Beach Volleyball is increasingly a good one.

THE REFEREE WITHIN THIS FRAMEWORK

The essence of a good official lies in the concept of fairness and consistency:

- to **be fair** to every participant,
- to be **viewed** as fair by the spectators.

This demands a huge element of trust – the referee must be trusted to allow the players to entertain:

- by being **accurate** in his/her **judgement**;
- **by understanding why the rule is written**;
- by being an **efficient organizer**;
- by allowing the competition to flow and by **directing** it to a conclusion;
- by being an **educator** – using the rules to penalise the unfair or admonish the impolite;
- by **promoting** the game – that is, by **allowing the spectacular** elements in the game to shine and the best players to do what they do best: **entertain** the public.

Finally we can say that a good referee will use the rules to make the competition a fulfilling experience for **all** concerned.

To those who have read thus far, view the rules which follow as the current state of development of a great game, but keep in mind why these preceding few paragraphs may be of equal importance to you in your own position within the sport.

в польоті – літаючий м'яч – дозволяючи кожній команді конкретну кількість передач м'яча до того як повернути його супернику.

Зміни правила подачі перетворили подачу з простого введення м'яча в гру в наступальну зброю.

Ідея «переходу» закріплена для того, щоб заохотити універсальних спортсменів. Правила щодо позицій гравців повинні дозволити командам бути гнучкими та створювати цікаві дії в тактиці.

Учасники змагань використовують ці умови, щоб змагатися в техніці, тактиці та силі. Умови, також, дозволяють гравцям свободу самовираження щоб глядачі та телеглядачі могли захоплюватись грою.

І імідж пляжного волейболу стає все більш привабливим.

СУДДЯ В ЦІЙ СТРУКТУРІ

Сутність поняття «хороший суддя» полягає в концепції справедливості та послідовності:

- **бути справедливими** до кожного учасника,
- бути справедливими з **позиції глядача**.

Це вимагає величезного елемента довіри - судді треба довіряти, щоб дозволити гравцям демонструвати видовище:

- **правильністю** у своєму **рішенні**;
- **розумінням, чому написано правило**;
- діючи як **ефективний організатор**;
- дозволяючи змаганням плавно протікати і **направляти** його до завершення;
- діяти як **педагог** – використовуючи правила для покарання нечесних чи застерігати невічливих;
- **пропагуючи** гру, тобто **робити можливим виділити видовищні елементи** в грі і дозволити кращим гравцям робити те, що вони вміють краще всього: **розважати** публіку.

Нарешті, ми можемо сказати, що хороший суддя буде використовувати правила для того, щоб зробити змагання справжньою подією для **всіх** зацікавлених.

Для тих, хто дочитав до цих пір, розглядайте ці правила, як сучасний стан розвитку гри, але майте на увазі, що ці декілька попередніх абзаців можуть бути важливі для Вас у Вашій особистій позиції в спорті.

PART 2

SECTION 1: GAME

Chapter I

FACILITIES AND EQUIPMENT

1 PLAYING AREA

The playing area includes the playing court and the free zone. It shall be rectangular and symmetrical.

1.1 DIMENSIONS

- 1.1.1 The playing court is a rectangle measuring 16 x 8 m, surrounded by a free zone, which is a minimum of 3 m wide on all sides.
The free playing space is the space above the playing area, which is free from all obstructions. The free playing space shall measure a minimum of 7 m in height from the playing surface.
- 1.1.2 **For FIVB, World and Official Competitions, the free zone is a minimum of 5 m and a maximum of 6 m from the end lines/side lines. The free playing space shall measure a minimum of 12.5 m in height from the playing surface.**

1.2 PLAYING SURFACE

- 1.2.1 The surface must be composed of leveled sand, as flat and uniform as possible, free of rocks, shells and anything else, which can represent risks of cuts or injuries to the players.
- 1.2.2 **For FIVB, World and Official Competitions, the sand must be at least 40 cm deep and composed of fine loosely compacted grains.**
- 1.2.3 The playing surface must not present any danger of injury to the players.
- 1.2.4 **For FIVB, World and Official Competitions, the sand should also be sifted to an acceptable size, not too coarse, and free of stones and dangerous particles. It should not be too fine to cause dust and stick to the skin.**
- 1.2.5 **For FIVB, World and Official Competitions, a tarp to cover the central court is recommended**

ЧАСТИНА 2

РОЗДІЛ 1: ГРА

Глава I

СПОРУДИ І ОБЛАДНАННЯ

1 ІГРОВЕ ПОЛЕ

Ігрове поле включає ігровий майданчик і вільну зону. Воно повинно бути прямокутним і симетричним.

1.1 РОЗМІРИ

- 1.1.1 Ігровий майданчик являє собою прямокутник розмірами 16x8м, оточений вільною зоною завширшки не менше 3м з усіх боків.
Вільний ігровий простір є простір над ігровим полем, який вільний від всіх перешкод. Вільний ігровий простір має бути заввишки не менше 7м від ігрової поверхні.
- 1.1.2 **Для світових та офіційних змагань ФІВБ вільна зона має бути мінімум 5м та максимум 6м від лицьових ліній/бокових ліній. Вільний ігровий простір має бути заввишки не менше 12,5м від ігрової поверхні.**

1.2 ІГРОВА ПОВЕРХНЯ

- 1.2.1 Ігрова поверхня повинна представляти собою вирівняний пісок, плаский та однорідний наскільки це можливо, без камінців, мушлі та інших включень, які можуть становити небезпеку порізів або травм гравців.
- 1.2.2 **Для світових та офіційних змагань ФІВБ пісок повинен бути глибиною не менше 40см і складається з дрібних, слабо ущільнених піщин.**
- 1.2.3 Ігрова поверхня не повинна представляти жодної небезпеки травмування гравців.
- 1.2.4 **Для світових та офіційних змагань ФІВБ пісок повинен бути просіяний до прийняттого розміру піщин, не занадто великих, та без каменів і небезпечних часток. Він не повинен бути занадто дрібним, щоб не створювати пил і не прилипати до шкіри.**
- 1.2.5 **Для світових та офіційних змагань ФІВБ для накриття центрального майданчика у**

in case of rain.

випадку дощу рекомендується мати брезент.

1.3 LINES ON THE COURT

1.3.1 All lines are 5 cm wide. The lines must be of a colour which contrasts sharply with the colour of the sand.

1.3.2 Boundary lines.

Two sidelines and two end lines mark the playing court. There is no center line. Both side and end lines are placed inside the dimensions of the playing court.

Court lines should be ribbons made of a resistant material, and any exposed anchors should be of a soft, flexible material.

1.3 ЛІНІЇ НА МАЙДАНЧИКУ

1.3.1 Всі лінії мають ширину 5см. Лінії повинні бути такого кольору, який різко контрастує з кольором піску.

1.3.2 Обмежувальні лінії

Дві бокові та дві лицьові лінії позначають ігровий майданчик. Центральна лінія відсутня. І бокові, і лицьові лінії входять в розміри ігрового майданчика.

Лінії майданчику – це відрізки стрічки, що виготовлені з міцного матеріалу. Будь-які відкриті кріплення ліній повинні бути з м'якого, еластичного матеріалу.

1.4 ZONES AND AREAS

There is only the playing court, service zone and the free zone surrounding the playing court.

1.4.1 The service zone is an 8 m wide area behind the end line, which extends to the edge of the free zone.

1.4 ЗОНИ ТА МІСЦЯ

Існує тільки ігровий майданчик, зона подачі та вільна зона, що оточує ігровий майданчик.

1.4.1 Зона подачі – це ділянка за лицьовою лінією завширшки 8м., яка простягається до кінця вільної зони.

1.5 WEATHER

The weather must not present any danger of injury to the players.

1.5 ПОГОДА

Погода не повинна представляти жодної небезпеки травмування гравців.

1.6 LIGHTING

For FIVB, World and Official Competitions, played at night, the lighting on the playing area should be 1,000 to 1,500 lux measured at 1 m above the surface of the playing area.

1.6 ОСВІТЛЕННЯ

Для світових та офіційних змагань ФІВБ, що проводяться ввечері, освітлення ігрового поля, виміряне на висоті 1 м від ігрової поверхні, повинно бути від 1000 до 1500 люкс.

2 NET AND POSTS

2 СІТКА ТА СТІЙКИ

2.1 HEIGHT OF THE NET

2.1.1 Placed vertically over the middle of the court there is a net whose top is set at the height of 2.43 m for men and 2.24 m for women.

Note: The height of the net may be varied for specific age groups as follows:

2.1 ВИСОТА СІТКИ

2.1.1 Над серединою майданчика вертикально розташована сітка, верхній край якої встановлено на висоті 2,43м для чоловіків та 2,24м для жінок

Примітка: висота сітки може бути змінена для конкретних вікових груп наступним чином:

Age Groups	Females	Males
16 years and under	2.24 m	2.24 m
14 years and under	2.12 m	2.12 m
12 years and under	2.00 m	2.00 m

2.1.2 Its height is measured from the centre of the playing court with a measuring rod. The net height (over the two side lines) must be exactly the same and must not exceed the official height by more than 2 cm.

Вікові групи	Дівчата	Хлопці
16 років і молодше	2,24 м	2,24 м
14 років і молодше	2,12 м	2,12 м
12 років і молодше	2,00 м	2,00 м

2.1.2 Висота сітки вимірюється в середині ігрового майданчика вимірювальної планкою. Висота сітки (над боковими лініями) повинна бути повністю однаковою та не повинна перевищувати офіційну висоту сітки більш ніж на 2 см.

2.2 STRUCTURE

The net is 8.5 m long and 1 m (+/- 3 cm) wide when it is hung taut, placed vertically over the narrow axis at the middle of the playing court.

It is made of 10 cm square mesh. At its top and bottom there are two 7-10 cm wide horizontal bands made of two-fold canvas, preferably in dark blue or bright colours, sewn along its full length. Each extremity of the upper band has a hole through which passes a cord fastening the upper band to the posts to keep the top of the net stretched taut.

Within the bands, there is a flexible cable in the upper one and a cord in the bottom one for fastening the net to the posts and keeping its top and bottom taut. It is permissible to have advertising on the horizontal bands of the net.

For FIVB, World and Official Competitions an 8.0 m net with smaller meshes and brandings displayed between the ends of the net and the posts may be used, provided that the visibility of the athletes and officials will be preserved. Publicity may be printed on the above items as per FIVB regulations.

2.3 SIDE BANDS

Two coloured bands, 5 cm wide (same width as the court lines) and 1 m long, are fastened vertically to the net and placed directly above each side line. They are considered part of the net.

Advertising is permitted on the side bands.

2.2 СТРУКТУРА

Сітка завдовжки 8,5м та шириною 1м (± 3 см) у натягнутому стані розташована вертикально над вузькою віссю в середині ігрового майданчика.

Сітка складається із комірок розмірами 10x10см. Зверху та знизу сітки є горизонтальні стрічки шириною 7-10см, кожна представляє собою складене вдвічі полотно, краще темно-синього або яскравих кольорів, прошите по всій довжині сітки. Кожен кінець верхньої стрічки має отвір, через який пропущений шнур, що кріпить верхню стрічку до стійки для зберігання верхнього краю сітки туго натягненим.

Всередині стрічок знаходяться: у верхній-гнучкий трос, у нижній-шнур для кріплення сітки до стійок та підтримки її верхнього та нижнього країв в натягнутому стані. На горизонтальних стрічках сітки дозволяється розміщення реклами.

Для ФІВБ, світових та офіційних змагань може використовуватися сітка довжиною 8,0 м з комірчинами менших розмірів та з розташованими між краями сітки і стійками брендингів, за умови, що зберігається огляд для спортсменів і суддів. На зазначених брендингах може розміщуватися реклама відповідно до інструкцій ФІВБ.

2.3 БОКОВІ СТРІЧКИ

Дві кольорові стрічки, шириною 5см (такої ж ширини, як лінії майданчика) і довжиною 1м, кріпляться вертикально до сітки і розташовані **точно** над кожною боковою лінією. Вони вважаються частиною сітки.

На бокових стрічках дозволене розміщення реклами.

2.4 ANTENNAE

An antenna is a flexible rod, 1.80 m long and 10 mm in diameter, made of fiberglass or similar material.

An antenna is fastened at the outer edge of each side band. The antennae are placed on opposite sides of the net.

The top 80 cm of each antenna extends above the net and is marked with 10 cm stripes of contrasting colour, preferably red and white.

The antennae are considered as part of the net and laterally delimit the crossing space.

2.5 POSTS

2.5.1 The posts supporting the net are placed at a distance of 0.70-1.00 m outside each side line. They are 2.55 m high and preferably adjustable.

For FIVB, World and Official Competitions, the posts supporting the net are placed at a distance of 1 m outside the side lines.

2.5.2 The posts are rounded and smooth, fixed to the ground without wires. There shall be no dangerous or obstructing devices. Posts must be padded.

2.6 ADDITIONAL EQUIPMENT

All additional equipment is determined by FIVB regulations.

3 BALLS

3.1 STANDARDS

The ball shall be spherical, made of a flexible material (leather, synthetic leather, or similar) which does not absorb moisture, i.e. more suitable to outdoor conditions since matches can be played when it is raining. The ball has a bladder inside made of rubber or a similar material. Approval of synthetic leather material is determined by FIVB regulations.

2.4 АНТЕНИ

Антенa – це гнучкий прут завдовжки 1,80 м і діаметром 10 мм, виготовлений зі скловолокна або подібного до нього матеріалу.

Антенa прикріплюється із зовнішнього краю кожної бокової стрічки. Антени розміщуються на протилежних сторонах сітки.

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

Антени вважаються частиною сітки та обмежують з боків площину перетину.

2.5 СТІЙКИ

2.5.1 Стійки, що підтримують сітку, розташовані на відстані 0,70-1,00м ззовні від кожної з бокових ліній. Вони є висотою 2,55м, переважно регульовані.

Для ФІВБ, світових та офіційних змагань стійки, що підтримують сітку, розташовані на відстані 1,00м від бокових ліній.

2.5.2 Стійки повинні бути круглі і гладкі, закріплені в ґрунті без допомоги тросів. Не повинно бути небезпечних пристроїв або таких, що перешкоджають грі. Стійки повинні мати м'який захист.

2.6 ДОДАТКОВЕ ОБЛАДНАННЯ

Все додаткове обладнання визначається регламентом ФІВБ.

3 М'ЯЧІ

3.1 СТАНДАРТИ

М'яч повинен бути сферичним, виготовленим з еластичного матеріалу (шкіра, штучна шкіра або подібне до неї), який не вбирає вологу, тобто найбільш придатний для умов на відкритому повітрі, оскільки матчі можуть відбуватися під дощем. В середині м'яча знаходиться камера з гуми або аналогічного матеріалу. Затвердження синтетичного матеріалу шкіри визначається регламентом ФІВБ.

Colour: light uniform colour or a combination of colours.

Circumference: 66 to 68 cm.

Weight: 260 to 280 g.

Inside pressure: 0.175 to 0.225 kg/cm² (171 to 221 mbar or hPa)

Колір: світлий однорідний колір або комбінації кольорів.

Окружність: 66 - 68 см.

Вага: 260-280 г.

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

3.2 UNIFORMITY OF BALLS

All balls used in a match must have the same standards regarding circumference, weight, pressure, type, color, etc.

FIVB, World and Official Competitions must be played with FIVB approved balls, unless by agreement of FIVB.

3.2 ОДНОМАНІТНІСТЬ М'ЯЧІВ

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

Змагання ФІВБ, світові та офіційні змагання повинні гратися затвердженими ФІВБ м'ячами, за виключенням за згодою ФІВБ.

3.3 THREE-BALLS SYSTEM

For FIVB, World and Official Competitions three balls shall be used. In this case, six ball retrievers are stationed one at each corner of the free zone and one behind each referee.

3.3 СИСТЕМА ГРИ ТРЬОМА М'ЯЧАМИ

Для світових та офіційних змагань ФІВБ повинні використовуватися три м'ячі. В цьому випадку шість подавальників м'ячів розташовуються по одному в кожному куті вільної зони та по одному позаду кожного із суддів.



Chapter II

PARTICIPANTS

4 TEAMS

4.1 TEAM COMPOSITION

- 4.1.1 A team is composed exclusively of two players.
- 4.1.2 Only the two players recorded on the score sheet have the right to participate in the match.
- 4.1.3 One of the players is the team captain who shall be indicated on the score sheet.
- 4.1.4 **For FIVB, World and Official Competitions, players are not allowed to receive external assistance or coaching during a match. (Exceptions: see Specific Regulations for Age Competitions and for Phases 1 and 2 of the Continental Cup).**

4.2 LOCATION OF THE TEAM

The team's areas (including two chairs each) must be 5 m from the sideline, and no closer than 3 m from the scorer's table.

4.3 EQUIPMENT

A player's equipment consists of shorts or a bathing suit. A jersey or "tank-top" is optional except when specified in Tournament Regulations. Players may wear a hat/head covering.

- 4.3.1 **For FIVB, World and Official Competitions, players of a given team must wear uniforms of the same colour and style according to tournament regulations. Player's uniforms must be clean.**
- 4.3.2 Players must play barefoot except when authorized by the 1st referee.
- 4.3.3 Player's jerseys (or shorts if players are allowed to play without shirt) must be numbered 1 and 2.
- 4.3.3.1 The number must be placed on the chest (or on the front of the shorts).
- 4.3.3.2 The numbers must be of a contrasting color to the jerseys and a minimum of 10 cm in height. The stripe forming the numbers shall be a minimum of 1.5 cm wide.

Глава II

УЧАСНИКИ

4 КОМАНДИ

4.1 СКЛАД КОМАНДИ

- 4.1.1 Команда складається виключно з двох гравців.
- 4.1.2 Тільки два гравці, записані в протоколі, мають право брати участь в матчі.
- 4.1.3 Один з гравців є капітаном команди, який має бути зазначений в протоколі.
- 4.1.4 **Для світових та офіційних змагань ФІВБ гравці не мають права на отримання зовнішніх підказок або тренерської допомоги під час матчу. (Винятки: дивитись спеціальні правила для вікових змагань і для етапів 1 і 2 континентального кубка).**

4.2 РОЗМІЩЕННЯ КОМАНДИ

Місця розміщення команд (кожне має два стільця) повинні знаходитись на відстані 5м від бокової лінії та не ближче 3м від столу секретаря.

4.3 ЕКІПРОВКА

Форма гравців складається із шортів або купального костюма. Майка або футболка необов'язкові, за винятком, коли передбачені Регламентом турніру. Гравці можуть грати в головному уборі.

- 4.3.1 **На змаганнях ФІВБ, світових та офіційних змаганнях гравці однієї команди повинні грати у формі однакового кольору та фасону відповідно до регламенту турніру. Форма гравців повинна бути чистою.**
- 4.3.2 Гравці повинні грати босоніж, за винятком, коли інше дозволено першим суддею.
- 4.3.3 Майки гравців (або шорти, якщо гравцям дозволено грати без майок) повинні бути пронумеровані 1 і 2.
- 4.3.3.1 Номер повинен бути розташований на грудях (або попереду на шортах).
- 4.3.3.2 Номери повинні бути контрастними до кольору майок та висотою мінімум 10см. Ширина смужки, що формує номер, повинна бути мінімум 1,5см.

4.4 CHANGE OF EQUIPMENT

If both teams arrive at a match dressed in jerseys of the same color, a toss shall be conducted to determine which team shall change.

The first referee may authorize one or more players:

- 4.4.1 to play with socks and/or shoes,
- 4.4.2 to change wet jerseys between sets provided that the new ones also follow tournament and FIVB regulations.
- 4.4.3 If requested by a player, the first referee may authorize him/her to play with an undershirt and training pants.

4.5 FORBIDDEN OBJECTS

- 4.5.1 It is forbidden to wear objects which may cause injury or give an artificial advantage to the player.
- 4.5.2 Players may wear glasses or lenses at their own risk.
- 4.5.3 Compression pads (padded injury protection devices) may be worn for protection or support.

For FIVB, World and Official Competitions for seniors, these devices or visible underwear must be of the same colour as part of the uniform.

5 TEAM LEADERS

The team captain is responsible for maintaining team conduct and discipline.

5.1 CAPTAIN

- 5.1.1 PRIOR TO THE MATCH, the team captain:
 - a) Signs the scoresheet;
 - b) Represents his/her team in the cointoss.
- 5.1.2 During the match, only the captain is authorized to speak to the referees while the ball is out of play in the 3 following cases:
 - 5.1.2.1 to ask for an explanation on the application or interpretation of the Rules; if the explanation does not satisfy the captain, the captain must immediately inform the 1st referee of his/her wish to Protest;

4.4 ЗМІНА ЕКІПРОВКИ

Якщо обидві команди прибули на матч у майках однакового кольору, має бути проведено жеребкування для визначення команди, яка повинна змінити форму.

Перший суддя може дозволити одному або кільком гравцям:

- 4.4.1 грати у шкарпетках та/або взутті,
- 4.4.2 змінювати мокрі майки між партіями, за умови, що нові майки також відповідають регламенту турніру та вимогам ФІВБ.
- 4.4.3 На прохання гравця суддя може дозволити йому/їй грати в футболці, надягненій під майку, та у тренувальних штанах.

4.5 ЗАБОРОНЕНІ ПРЕДМЕТИ

- 4.5.1 Заборонено носити предмети, які можуть спричинити травму або надати штучну перевагу гравцю.
- 4.5.2 Гравці можуть на свій власний ризик носити окуляри або лінзи.
- 4.5.3 Дозволяється одягати компресійні (медичні) засоби підтримки або для захисту від травми.
На світових та офіційних змаганнях ФІВБ для дорослих ці засоби або видима білизна повинні бути того ж кольору, як частина форми.

5 КЕРІВНИЦТВО КОМАНДИ

Капітан команди несе відповідальність за підтримання поведінки і дисципліни команди.

5.1 КАПІТАН

- 5.1.1 ПЕРЕД МАТЧЕМ капітан команди:
 - a) Підписує протокол;
 - б) Представляє свою команду на жеребкуванні.
- 5.1.2 Під час матчу тільки капітан має право говорити з суддями, коли м'яч знаходиться поза грою у трьох наступних випадках:
 - 5.1.2.1 запитувати роз'яснення про застосування або тлумачення правил. Якщо роз'яснення не задовольняє капітана, капітан повинен негайно повідомити першого суддю про своє бажання ЗАЯВИТИ ПРОТЕСТ;

5.1.2.2 to ask authorization:

- a) to change uniforms or equipment,
- b) to verify the number of the serving player,
- c) to check the net, the ball, the surface etc.,
- d) to realign a court line;

5.1.2.3 to request time-outs.

Note: the players must have authorization from the referees to leave the playing area.

5.1.3 AT THE END OF THE MATCH:

5.1.3.1 Both players thank the referees and the opponents. The Captain signs the score sheet to ratify the result;

5.1.3.2 If the captain previously requested a Protest Protocol via the 1st referee and this has not been successfully resolved at the time of the occurrence, he/she has the right to confirm it as a formal written protest, recorded on the score sheet at the end of the match.

Chapter III

PLAYING FORMAT

6 TO SCORE A POINT, TO WIN A SET AND THE MATCH

6.1 TO SCORE A POINT

6.1.1 Point

A team scores a point:

6.1.1.1 by successfully landing the ball on the opponent's court;

6.1.1.2 when the opponent team commits a fault;

6.1.1.3 when the opponent team receives a penalty.

6.1.2 Fault

A team commits a fault by making a playing action contrary to the rules (or by violating them in some other way). The referees judge the faults and

5.1.2.2 запитувати дозвіл:

- a) змінити форму або екіпіровку,
- б) підтвердити номер гравця, що подає,
- в) перевірити сітку, м'яч, ігрову поверхню, тощо,
- г) вирівняти лінію майданчика;

5.1.2.3 запитувати тайм-аут.

Примітка: Гравці повинні одержати дозвіл суддів, щоб покинути ігровий майданчик.

5.1.3 ПО ЗАКІНЧЕННЮ МАТЧУ:

5.1.3.1 Обидва гравці дякують суддям та суперникам. Капітан підписує протокол, щоб підтвердити результат;

5.1.3.2 Якщо капітан попередньо заявляв ПРОТЕСТ ПРОТОКОЛ через першого суддю і це не було успішно вирішено на момент події, він/вона має право підтвердити його в якості офіційного письмового протесту, записавши його в протокол по закінченню матчу.

Глава III

ІГРОВИЙ ФОРМАТ

6 ВИГРАШ ОЧКА, ПАРТІЇ ТА МАТЧУ

6.1 ВИГРАШ ОЧКА

6.1.1 Очко

Команда виграє очко:

6.1.1.1 при успішному приземленні м'яча на майданчик суперника;

6.1.1.2 коли команда суперника здійснює помилку;

6.1.1.3 коли команда суперника отримує покарання.

6.1.2 Помилка

Команда здійснює помилку, виконавши ігрову дію всупереч правилам (або їх порушенням будь-яким іншим способом).

determine the consequences according to the rules:

- 6.1.2.1 if two or more faults are committed successively, only the first one is counted;
- 6.1.2.2 if two or more faults are committed by opponents simultaneously, a **DOUBLE FAULT** is called and the rally is replayed.

6.1.3 Rally and completed rally

A **rally** is the sequence of playing actions from the moment of the service hit by the server until the ball is out of play. A **completed rally** is the sequence of playing actions which results in the award of a point.

This includes:

- **the award of a penalty**
- **loss of service for a service hit made after the time-limit.**

- 6.1.3.1 If the serving team wins a rally, it scores a point and continues to serve.
- 6.1.3.2 If the receiving team wins a rally, it scores a point and it must serve next.

6.2 TO WIN A SET

A set (except the deciding 3rd set) is won by the team which first scores 21 points with a minimum lead of two points. In the case of a 20-20 tie, play is continued until a two-point lead is achieved (22-20; 23-21; etc).

6.3 TO WIN THE MATCH

- 6.3.1 The match is won by the team that wins two sets.
- 6.3.2 In the case of a 1-1 tie, the deciding 3rd set is played to 15 points with a minimum lead of 2 points.

6.4 DEFAULT AND INCOMPLETE TEAM

- 6.4.1 If a team refuses to play after being summoned to do so, it is declared in default and forfeits the match with the result 0-2 for the match and 0-21 for each set.

Судді оцінюють помилки та визначають наслідки у відповідності з правилами:

- 6.1.2.1 якщо дві або більше помилок зроблені послідовно, тільки перша з них береться до уваги.
- 6.1.2.2 якщо дві або більше помилки здійснені суперниками одночасно, це вважається **ПОДВІЙНОЮ ПОМИЛКОЮ** та розігрування переграється.

6.1.3 Розігрування та завершене розігрування

Розігрування - це послідовність ігрових дій з моменту удару на подачі гравцем, що подає, до того моменту, коли м'яч вийде з гри. **Завершене розігрування** - це послідовність ігрових дій, що приводить до присудження очка.

Це включає:

- **покарання зауваженням**
- **втрату подачі за удар при подачі після закінчення відведеного часу.**

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

6.2 ВИГРАШ ПАРТІЇ

Партію (за винятком вирішальної третьої партії) виграє команда, яка першою набирає 21 очко з перевагою мінімум в два очки. У випадку рівного рахунку 20-20, гра триває до досягнення переваги у два очки (22-20, 23-21 і т.д.).

6.3 ВИГРАШ МАТЧУ

- 6.3.1 Переможцем матчу є команда, яка виграє дві партії.
- 6.3.2 При рівному рахунку партій 1-1, вирішальна, третя, партія грається до 15 очок з мінімальною перевагою у 2 очки.

6.4 НЕЯВКА ТА НЕПОВНА КОМАНДА

- 6.4.1 Якщо команда відмовляється грати після вимоги зробити це, вона оголошується командою, що не з'явилася та програє матч із результатом 0-2 у матчі та 0-21 у кожній партії.

6.4.2 A team that does not appear on the playing court on time is declared in default.

6.4.3 A team that is declared INCOMPLETE for the set or for the match, loses the set or the match. The opponent team is given the points, or the points and the sets, needed to win the set or the match. The incomplete team keeps its points and sets.

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

6.4.3 Команда, що оголошена НЕПОВНОЮ в партії або матчі, програє партію або матч. Протилежній команді надаються очки, або очки та партії, необхідні для виграшу партії або перемоги в матчі. Неповна команда зберігає свої очки та партії.

7 STRUCTURE OF PLAY

7.1 THE TOSS

Before the official warm up, the 1st referee conducts the toss to decide upon the first service and the sides of the court in the first set.

7.1.1 The toss is taken in the presence of the two team captains, where appropriate.

7.1.2 The winner of the toss chooses:

7.1.2.1 EITHER the right to serve or receive the service

7.1.2.2 OR the side of the playing court.

The loser takes the remaining choice.

7.1.2.3 In the second set the loser of the toss in the first set will have the choice of 7.1.2.1 or 7.1.2.2.

A new toss will be conducted for the deciding set.

7.2 OFFICIAL WARM-UP SESSION

Prior to the match, if the teams have previously had another playing court at their disposal, they will have a 3-minute official warm-up period at the net; if not, they may have 5 minutes.

7.3 TEAM LINE-UP

7.3.1 Both players of each team must always be in play.

7.4 POSITIONS

At the moment the ball is hit by the server, each team must be within its own court (except the server).

7 СТРУКТУРА ГРИ

7.1 ЖЕРЕБКУВАННЯ

Перед офіційною розминкою перший суддя проводить жеребкування для визначення першої подачі і сторін майданчика в першій партії.

7.1.1 Жеребкування проводиться в присутності капітанів двох команд, де це доречно.

7.1.2 Переможець жеребкування вибирає:

7.1.2.1 АБО право подавати або приймати подачу;

7.1.2.2 АБО сторону ігрового майданчика.

Той, хто програв, приймає вибір, що залишився.

7.1.2.3 У другій партії той, хто програв жеребкування в першій партії, буде мати вибір 7.1.2.1 або 7.1.2.2.

Нове жеребкування буде проведене для вирішальної партії.

7.2 ОФІЦІЙНА РОЗМИНКА

Якщо команди попередньо мали у своєму розпорядженні інший ігровий майданчик, їм перед матчем надається 3 хвилинна офіційна розминка біля сітки, якщо ж ні, вони можуть мати 5 хвилин.

7.3 РОЗТАШУВАННЯ КОМАНДИ

7.3.1 Обидва гравці кожної команди завжди повинні бути у грі.

7.4 ПОЗИЦІЇ

В момент удару по м'ячу гравцем, що подає, кожна команда повинна знаходитися в межах свого власного майданчика (за виключенням гравця, що подає).

7.4.1 The players are free to position themselves. There are NO determined positions on the court.

7.5.1 There are NO positional order faults.

7.6 SERVICE ORDER

7.6.1 Service order must be maintained throughout the set (as determined by the team captain immediately following the toss).

7.6.2 When the receiving team has gained the right to serve, its players "rotate" one position.

7.7 SERVICE ORDER FAULT

7.7.1 A service order fault is committed when the service is not made according to the service order. The team is sanctioned with a point and service to the opponent.

7.7.2 The scorer(s) must correctly indicate the service order and correct any incorrect server.

Chapter IV

PLAYING ACTIONS

8 STATES OF PLAY

8.1 BALL IN PLAY

The ball is in play from the moment of the hit of the service authorized by the 1st referee.

8.2 BALL OUT OF PLAY

The ball is out of play at the moment of the fault which is whistled by one of the referees; in the absence of a fault, at the moment of the whistle.

8.3 BALL "IN"

The ball is "in" if at any moment of its contact with the playing surface, some part of the ball touches the court, including touching the boundary lines.

8.4 BALL "OUT"

The ball is "out" when it:

8.4.1 falls on the ground completely outside the

7.4.1 Гравці вільно вибирають свої позиції. НЕ ІСНУЄ встановлених позицій на майданчику.

7.5.1 НЕ ІСНУЄ помилок в розташуванні.

7.6 ПОРЯДОК ПОДАЧІ

7.6.1 Порядок подачі повинен зберігатися протягом партії (як визначено капітаном команди відразу після жеребкування).

7.6.2 Коли приймаюча команда отримує право подавати, її гравці "обертаються" на одну позицію.

7.7 ПОРУШЕННЯ ПОРЯДКУ ПОДАЧІ

7.7.1 Порухення порядку подачі відбувається, якщо подача виконана не відповідно до порядку подачі. Команда карається очком і подача переходить супернику.

7.7.2 Секретар(и) повинен (повинні) правильно вказувати порядок подачі та виправляти будь-якого невідповідного гравця, що подає.

Глава IV

ІГРОВІ ДІЇ

8 СТАН ГРИ

8.1 М'ЯЧ У ГРІ

М'яч знаходиться у грі з моменту удару на подачі, дозволеної першим суддею.

8.2 М'ЯЧ ПОЗА ГРОЮ

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

8.3 М'ЯЧ "В МАЙДАНЧИКУ"

М'яч "в майданчику", якщо в будь-який момент свого контакту з ігровою поверхнею, будь-яка частина м'яча торкається ігрового майданчика, включаючи торкання обмежувальних ліній.

8.4 М'ЯЧ "ЗА"

М'яч "за", коли він:

8.4.1 падає на поверхню повністю за межами

	boundary lines (without touching them);		обмежувальних ліній (не торкаючись їх);
8.4.2	touches an object outside the court, or a person out of play;	8.4.2	торкається предмета за межами майданчика, або будь-якої людини, яка не бере участі у грі;
8.4.3	touches the antennae, ropes, posts or the net itself outside the side bands;	8.4.3	торкається антен, шнурів, стійок або сітки за межами бічних стрічок;
8.4.4	crosses the vertical plane of the net either partially or totally outside the crossing space during service or during the third hit of the team (exception: Rule 10.1.2).	8.4.4	перетинає вертикальну площину сітки повністю або частково за межами площини перетину під час подачі або після третього удару команди (виняток: Правило 10.1.2).
8.4.5	crosses completely the lower space under the net.	8.4.5	повністю перетинає нижню площину під сіткою.

9 PLAYING THE BALL

Each team must play within its own playing area and playing space (except Rule 10.1.2).

The ball may, however, be retrieved from beyond the free zone.

9.1 TEAM HITS

A hit is any contact with the ball by a player in play.

Each team is entitled to a maximum of three hits for returning the ball over the net. If more are used, the team commits the fault of "FOUR HITS".

These team hits include not only intentional hits by the player, but also unintentional contacts with the ball.

9.1.1 CONSECUTIVE CONTACTS

A player may not hit the ball two times consecutively (exceptions, see Rules: 9.2.2.2, 9.2.2.3, 14.2 and 14.4.2).

9.1.2 SIMULTANEOUS CONTACTS

Two players may touch the ball at the same moment.

9.1.2.1 When two teammates touch the ball simultaneously, it is counted as two hits (with the exception of blocking).

If they reach for the ball but only one of them touches it, one hit is counted.

9 ГРА З М'ЯЧЕМ

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

Проте, м'яч може бути повернений із-за меж вільної зони.

9.1 УДАРИ КОМАНДИ

Удар – це будь-яке торкання гравцем м'яча в грі.

Кожна команда має право максимум на три удари для повернення м'яча через сітку. Якщо використано більше, команда здійснює помилку "ЧОТИРИ УДАРИ".

Ці удари команди включають не тільки навмисні удари гравця, але також ненавмисні торкання м'яча.

9.1.1 ПОСЛІДОВНІ ТОРКАННЯ

Гравець не може вдарити м'яч двічі поспіль (виключення - дивитись правила: 9.2.2.2, 9.2.2.3, 14.2 та 14.4.2).

9.1.2 ОДНОЧАСНІ ТОРКАННЯ

Два гравці можуть торкатися м'яча одночасно.

9.1.2.1 Коли два гравці однієї команди торкаються м'яча одночасно, то це вважається як два удари (за винятком блокування).

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

If players collide, no fault is committed.

Якщо гравці зіштовхуються, це не є помилкою.

9.1.2.2 When two opponents touch the ball simultaneously over the net and the ball remains in play, the team receiving the ball is entitled to another three hits. If such a ball goes “out”, it is the fault of the team on the opposite side.

9.1.2.2 Коли два суперника одночасно торкаються м'яча над сіткою і м'яч залишається в грі, то команді, що приймає м'яч, дається право ще на три удари. Якщо в такий м'яч іде "за", це є помилкою команди, що знаходиться на протилежній стороні.

9.1.2.3 If simultaneous hits by two opponents over the net lead to an extended contact with the ball, play continues.

9.1.2.3 Якщо одночасні торкання двома суперниками над сіткою призводять до тривалого контакту з м'ячем, то гра продовжується.

9.1.2.4 If the ball hits the antenna after simultaneous hits by two opponents over the net, the rally should be replayed..

9.1.2.4 Розігрування переграється, якщо м'яч потрапляє в антену після одночасних торкань двома суперниками над сіткою.

9.1.3 ASSISTED HIT

9.1.3 УДАР ЗА ПІДТРИМКИ

Within the playing area, a player is not permitted to take support from a teammate or any structure/object in order to hit the ball.

Гравцю не дозволяється використовувати підтримку партнера по команді або будь-який пристрій/предмет для того, щоб відбити м'яч в межах ігрового поля.

However, a player who is about to commit a fault (touch the net or interfere with an opponent, etc.) may be stopped or held back by a teammate.

Однак, гравець, який знаходиться на межі здійснення помилки (торкання сітки або перешкода суперникові, тощо), може бути зупинений або утриманий партнером.

9.2 CHARACTERISTICS OF THE HIT

9.2 ХАРАКТЕРИСТИКИ УДАРУ

9.2.1 The ball may touch any part of the body.

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

9.2.2 The ball must not be caught or thrown. It can rebound in any direction.

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

9.2.2.1 Simultaneous Contacts:

9.2.2.1 Одночасні торкання:

The ball may touch various parts of the body, provided that the contacts take place simultaneously.

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

9.2.2.2 Consecutive contacts:

9.2.2.2 Послідовні торкання:

At the first hit of the team, provided it is **not** made overhand with fingers, consecutive contacts are permitted provided that the contacts occur during one action. During the first hit of the team if it is played overhand using fingers, the ball may NOT contact the fingers/ hands consecutively, even if the contacts occur during one action.

При першому командному торканні, за умови, що воно **не** зроблене зверху пальцями, дозволені послідовні торкання, за умови, що торкання відбуваються під час однієї дії. Під час першого командного торкання, якщо воно виконується зверху пальцями, м'яч **НЕ** може послідовно торкатися пальців / кистей рук, навіть якщо торкання відбуваються під час однієї дії.

9.2.2.3 However, at blocking, consecutive contacts may be made by one or more players, provided that they

9.2.2.3 Однак, при блокуванні послідовні торкання можуть бути зроблені одним або більше

occur during one action;

гравцями, за умови, що вони відбуваються під час однієї дії;

9.2.2.4 Extended Contacts:

In defensive action of a hard driven ball, the ball contact can be extended momentarily even if an overhand finger action is used.

9.2.2.4 Тривалі торкання:

У захисних діях від сильно направлено м'яча, контакт з м'ячем може бути короткочасно продовжений, навіть якщо застосовується дія зверху пальцями.

9.3 FAULTS IN PLAYING THE BALL

- 9.3.1 **FOUR HITS:** a team hits the ball four times before returning it.
- 9.3.2 **ASSISTED HIT:** a player takes support from a teammate or any structure/object in order to hit the ball within the playing area.
- 9.3.3 **CATCH:** the ball is caught and/or thrown; it does not rebound from the hit. (Exceptions 9.2.2.1, 9.2.2.2).
- 9.3.4 **DOUBLE CONTACT:** a player hits the ball twice in succession or the ball contacts various parts of his/her body in succession.

9.3 ПОМИЛКИ ПРИ ГРІ З М'ЯЧЕМ

- 9.3.1 **ЧОТИРИ УДАРИ:** команда торкається м'яча чотири рази, перш ніж повернути його.
- 9.3.2 **УДАР ЗА ПІДТРИМКИ:** гравець використовує підтримку партнера по команді або будь-який пристрій/предмет, щоб відбити м'яч в межах ігрового поля.
- 9.3.3 **ЗАХВАТ:** м'яч спійманий і/або кинутий; він не відскакує при ударі. (виняток Правило 9.2.2.1, 9.2.2.2).
- 9.3.4 **ПОДВІЙНЕ ТОРКАННЯ:** гравець б'є по м'ячу двічі поспіль або м'яч торкається різних частин його/її тіла послідовно.

10 BALL AT THE NET

10.1 BALL CROSSING THE NET

- 10.1.1 The ball sent to the opponent's court must go over the net within the crossing space. The crossing space is the part of the vertical plane of the net limited as follows:
- 10.1.1.1 below, by the top of the net;
- 10.1.1.2 at the sides, by the antennae and their imaginary extension;
- 10.1.1.3 above, by the ceiling or structure (if any).
- 10.1.2 The ball that has crossed the net plane to the opponent's free zone totally or partly through the external space, may be played back within the team hits, provided that:
- 10.1.2.1 The ball when played back crosses the vertical plane of the net again totally or partly through the external space on the same side of the court.

10 М'ЯЧ БІЛЯ СІТКИ

10.1 М'ЯЧ, ЩО ПЕРЕТИНАЄ СІТКУ

- 10.1.1 М'яч, направлений на майданчик суперника, повинен пройти над сіткою в межах площини перетину. Площина перетину – це частина вертикальної площини сітки, обмежена у такий спосіб:
- 10.1.1.1 знизу – верхнім краєм сітки;
- 10.1.1.2 з боків – антенами та їх уявним продовженням;
- 10.1.1.3 зверху – стелею або конструкцією (при наявності таких).
- 10.1.2 М'яч, який перетнув площину сітки у вільну зону суперника повністю або частково через зовнішній простір, може бути повернений в межах кількості ударів команди, за умови, що:
- 10.1.2.1 м'яч, коли повертається, перетинає вертикальну площину сітки знову повністю або частково через зовнішній простір на тій же стороні майданчика.

The opponent team may not prevent such action.

Команда суперника не може перешкоджати таким діям.

10.1.3 The ball is “out” when it crosses completely the lower space under the net.

10.1.3 М'яч "за", коли він повністю перетинає нижню площину під сіткою.

10.1.4 A player, however, may enter the opponents' court in order to play the ball before it passes outside the crossing space, or crosses completely the lower space.

10.1.4 Проте, гравець може заступити на майданчик суперника, щоб зіграти м'яч перш, ніж м'яч пройде за межами площини перетину або повністю перетне нижню площину.

10.2 BALL TOUCHING THE NET

While crossing the net, the ball may touch it.

10.2 М'ЯЧ, ЩО ТОРКАЄТЬСЯ СІТКИ

При перетинанні сітки м'яч може її торкатися.

10.3 BALL IN THE NET

10.3.1 A ball driven into the net may be recovered within the limits of the three team hits.

10.3 М'ЯЧ У СІТЦІ

10.3.1 М'яч, що вдарився в сітку, може бути залишений у грі в межах трьох командних ударів.

10.3.2 If the ball rips the mesh of the net or tears it down, the rally is cancelled and replayed.

10.3.2 Якщо м'яч розриває комірку сітки або викликає її падіння, розігрування скасовується та переграється.

11 PLAYER AT THE NET

11 ГРАВЕЦЬ БІЛЯ СІТКИ

11.1 REACHING BEYOND THE NET

11.1.1 In blocking, a player may touch the ball beyond the net, provided that he/she does not interfere with the opponent's play, before or during the latter's attack hit.

11.1 ПРОНИКНЕННЯ НАД СІТКОЮ

11.1.1 При блокуванні гравець може торкатися м'яча по іншу сторону сітки за умови, що він/вона не заважає грі суперника до або під час атакуючого удару останнього.

11.1.2 After an attack hit, a player is permitted to pass his/her hand beyond the net, provided that the contact has been made within his/her own playing space.

11.1.2 Після атакуючого удару гравцю дозволяється переносити руку через сітку, за умови, що удар був здійснений в межах свого власного ігрового простору.

11.2 PENETRATION INTO THE OPPONENT'S SPACE, COURT, AND/OR FREE ZONE

11.2.1 A player may enter into the opponent's space, court and/or free zone, provided that this does not interfere with the opponent's play.

11.2 ПРОНИКНЕННЯ В ПРОСТІР, НА МАЙДАНЧИК ТА/АБО ВІЛЬНУ ЗОНУ СУПЕРНИКА

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

11.3 CONTACT WITH THE NET

11.3.1 Contact with the net by a player between the antennae, during the action of playing the ball, is a fault.

The action of playing the ball includes (among others) take-off, hit (or attempt) and landing safely, ready for a new action..

11.3 ТОРКАННЯ СІТКИ

11.3.1 Торкання гравцем сітки між антенами під час ігрової дії з м'ячем є помилкою. Ігрова дія з м'ячем включає в себе (серед інших) відштовхування, удар (або спробу) і безпечно приземлення, готовність до нової дії.

11.3.2 Players may touch the post, ropes or any other object outside the antennae, including the net itself, provided that it does not interfere with the play.

11.3.3 When the ball is driven into the net, causing it to touch an opponent, no fault is committed.

11.4 PLAYER'S FAULTS AT THE NET

11.4.1 A player touches the ball or an opponent in the opponent's space before or during the opponent's attack hit.

11.4.2 A player interferes with the opponent's play while penetrating into the opponent's space under the net.

11.4.3 A player interferes with play by (amongst others):

- touching the net between the antennae or the antenna itself during his/her action of playing the ball
- using the net between the antennae as a support or stabilizing aid
- creating an unfair advantage over the opponent by touching the net
- making actions which hinder an opponent's legitimate attempt to play the ball
- catching/holding on to the net

Any player close to the ball as it is played, and who is him/herself trying to play it, is considered in the action of playing the ball, even if no contact is made with it.

However, touching the net outside the antenna is not to be considered as a fault (except for Rule 9.1.3.)

11.3.2 Гравці можуть торкатися стійки, шнурів або будь-якого іншого предмету за межами антени, включаючи саму сітку, за умови, що це не заважає грі.

11.3.3 Коли м'яч потрапляє в сітку, яка внаслідок цього торкається суперника, це не є помилкою.

11.4 ПОМИЛКИ ГРАВЦЯ БІЛЯ СІТКИ

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

11.4.2 Гравець заважає грі суперника під час проникнення в простір суперника під сіткою.

11.4.3 Гравець заважає грі (серед іншого):

- торкаючись сітки між антенами або самої антени під час своєї ігрової дії з м'ячем
- використовуючи сітку між антенами в якості опори або допомоги по стабілізації
- застосовуючи сітку для створення несправедливої переваги над суперником
- здійснюючи дії, які перешкоджають правомірній спробі суперника зіграти м'яч
- повисаючи на сітці / хапаючись за неї

Будь-який гравець поряд з м'ячем, коли ним грають, та який він сам намагається зіграти, вважається під час ігрової дії з м'ячем, навіть якщо не було торкання м'яча.

Тим не менш, торкання сітки за межами антен не повинні вважатися помилкою (за винятком правила 9.1.3.)

12 SERVICE

The service is the act of putting the ball into play by the correct serving player placed in the service zone.

12.1 FIRST SERVICE IN A SET

12.1.1 The first service of a set is executed by the team determined by the toss.

12.2 SERVICE ORDER

12.2.1 The players must follow the service order recorded on the score sheet.

12 ПОДАЧА

Подача – ця дія введення м'яча в гру правильним гравцем, що подає, та який знаходиться в зоні подачі.

12.1 ПЕРША ПОДАЧА В ПАРТІЇ

12.1.1 Перша подача в партії виконується командою, визначеною жеребкуванням.

12.2 ПОРЯДОК ПОДАЧІ

12.2.1 Гравці повинні дотримуватись черговості подач, як записано в протоколі.

- 12.2.2 After the first service in a set, the player to serve is determined as follows:
- 12.2.2.1 when the serving team wins the rally, the player who served before, serves again.
- 12.2.2.2 when the receiving team wins the rally, it gains the right to serve and the player who did not serve last time will serve.

- 12.2.2 Після першої подачі в партії гравець, що подає визначається у такий спосіб:
- 12.2.2.1 коли команда, що подає, виграє розігрування, гравець, що подавав подає знову;
- 12.2.2.2 коли приймаюча команда виграє розігрування, вона набуває право подавати та гравець, який не подавав останнього разу, повинен подавати.

12.3 AUTHORIZATION OF THE SERVICE

The 1st referee authorizes the service, after having checked that the teams are ready to play and that the server is in possession of the ball behind the end line.

12.3 ДОЗВІЛ ПОДАЧІ

Перший суддя дозволяє подачу після перевірки того, що команди готові грати та гравець, що подає, володіє м'ячем, перебуваючи за лицьовою лінією.

12.4 EXECUTION OF THE SERVICE

- 12.4.1 The ball shall be hit with one hand or any part of the arm after being tossed or released from the hand(s).
- 12.4.2 Only one toss or release of the ball is allowed. Moving the ball in the hands is permitted.
- 12.4.3 The server may move freely within the service zone. At the moment of the service hit or take-off for a jump service, the server must not touch the court (the end line included) or the ground outside the service zone. His/her foot may not go under the end line.

After the hit, he/she may step or land outside the service zone, or inside the court. If the line moves because of the sand pushed by the server, it is not considered a fault.

- 12.4.4 The server must hit the ball within 5 seconds after the 1st referee whistles for service.
- 12.4.5 A service executed before the referee's whistle is cancelled and repeated.
- 12.4.6 If the ball, after having been tossed or released by the server, lands without being touched or caught by the server, it is considered as a service.
- 12.4.7 No further service attempt will be permitted.

12.4 ВИКОНАННЯ ПОДАЧІ

- 12.4.1 Удар по м'ячу повинен бути завданий однією кистю або будь-якою частиною руки після того, як м'яч підкинута або випущено з руки (рук).
- 12.4.2 Дозволяється підкинути або випустити м'яч тільки один раз. Переміщення м'яча в руках дозволяється.
- 12.4.3 Гравець, що подає може вільно пересуватися в межах зони подачі. В момент подачі або відштовхування для подачі у стрибку гравець, що подає, не повинен торкатися майданчика (включаючи лицьову лінію), або поверхні поза зоною подачі. Його/її стопа не має проникати під лицьову лінію.

Після удару гравець може заступити або приземлитися за межами зони подачі або на майданчик. Якщо лінія переміщується піском, який зрушив гравець, що подає, то це не вважається помилкою.

- 12.4.4 Гравець, що подає, повинен ударити по м'ячу протягом п'яти секунд після свистка першого судді на подачу.
- 12.4.5 Подача, виконана до свистка судді, скасовується і повторюється.
- 12.4.6 Якщо м'яч, підкинтий або випущений гравцем, що подає, приземляється без удару по ньому або спійманий гравцем, що подає, то це зараховується як подача.
- 12.4.7 Додаткова спроба подачі не дозволяється.

12.5 SCREENING

- 12.5.1 A player of the serving team must not prevent the opponent, through individual screening, from seeing the server AND the flight path of the ball.
- 12.5.2 A player of the serving team makes a screen by waving arms, jumping or moving sideways during the execution of the service, and in so doing hides both the server and the flight path of the ball.

12.6 FAULTS MADE DURING THE SERVICE

12.6.1 Serving faults

The following faults lead to a change of service. The server:

- 12.6.1.1 violates the service order,
 12.6.1.2 does not execute the service properly.

12.6.2 Faults after the service hit

After the ball has been correctly hit, the service becomes a fault if the ball:

- 12.6.2.1 touches a player of the serving team or fails to cross the vertical plane of the net completely through the crossing space,
 12.6.2.2 goes "out",
 12.6.2.3 passes over a screen.

12.5 ЗАСЛОН

- 12.5.1 Гравець команди, що подає, не повинен за допомогою індивідуального заслону перешкоджати супернику бачити гравця, що подає, ТА траєкторію польоту м'яча.
- 12.5.2 Гравець команди, що подає, застосовує заслон, розмахуючи руками, стрибаючи або рухаючись в сторони під час виконання подачі, щоб приховати гравця, що подає, та траєкторію польоту м'яча. І, роблячи таким чином, закриває обох, і гравця, що подає, і траєкторію польоту м'яча.

12.6 ПОМИЛКИ, ЗРОБЛЕНІ ПІД ЧАС ПОДАЧІ

12.6.1 Помилки при подачі

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

- 12.6.1.1 порушує порядок подачі,
 12.6.1.2 не виконує подачу належним чином.

12.6.2 Помилки після виконання подачі.

Після того, як удар по м'ячу виконаний правильно, подача стає помилковою, якщо м'яч:

- 12.6.2.1 торкається гравця команди, яка подає, або не перетинає вертикальну площину сітки повністю через площину переходу,
 12.6.2.2 виходить "за",
 12.6.2.3 проходить над заслоном.

13 ATTACK HIT

13.1 CHARACTERISTICS OF THE ATTACK HIT

- 13.1.1 All actions which direct the ball towards the opponent, with the exception of service and block, are considered as attack hits.
- 13.1.2 An attack-hit is completed the moment the ball completely crosses the vertical plane of the net or is touched by the opponent.
- 13.1.3 Any player may carry out an attack-hit at any height, provided that his/her contact with the ball has been made within the player's own playing

13 АТАКУЮЧИЙ УДАР

13.1 ХАРАКТЕРИСТИКИ АТАКУЮЧОГО УДАРУ

- 13.1.1 Усі дії, які направляють м'яч на сторону суперника, за винятком подачі та блоку, вважаються атакуючими ударами.
- 13.1.2 Атакуючий удар завершується в момент, коли м'яч повністю перетинає вертикальну площину сітки або торкається суперника.
- 13.1.3 Будь-який гравець може виконувати атакуючий удар на будь-якій висоті за умови, що його/її контакт із м'ячем відбувся

space (except Rule 13.2.4, 13.2.5 below).

в межах власного ігрового простору (виключення: Правила 13.2.4; 13.2.5 нижче).

13.2 FAULTS OF THE ATTACK HIT

- 13.2.1 A player hits the ball within the playing space of the opposing team.
- 13.2.2 A player hits the ball “out”.
- 13.2.3 A player completes an attack-hit using an open-handed finger action or if using finger tips that are not rigid and together.
- 13.2.4 A player completes an attack hit on the opponent’s service, when the ball is entirely higher than the top of the net.
- 13.2.5 A player completes an attack-hit using an overhand pass which has a trajectory not perpendicular to the line of the shoulders. The exception is when the player is attempting to set to his or her teammate.

13.2 ПОМИЛКИ ПРИ АТАКУЮЧОМУ УДАРІ

- 13.2.1 Гравець б'є по м'ячу в межах ігрового простору команди-суперника.
- 13.2.2 Гравець направляє м'яч "за".
- 13.2.3 Гравець завершує атакуючий удар, направляючи м'яч пальцями розкритої кисті або використовує кінчики пальців, які не є з'єднаними та жорсткими.
- 13.2.4 Гравець завершує атакуючий удар безпосередньо з подачі суперника, коли м'яч повністю вище верхнього краю сітки.
- 13.2.5 Гравець завершує атакуючий удар, використовуючи передачу зверху пальцями, яка має траєкторію не перпендикулярну лінії плечей. Виняток, коли гравець намагається виконати передачу своєму партнеру.

14 BLOCK

14.1 BLOCKING

- 14.1.1 Blocking is the action of players close to the net to intercept the ball coming from the opponent by reaching higher than the top of the net, regardless of the height of the ball contact. At the moment of the contact with the ball, a part of the body must be higher than the top of the net.
- 14.1.2 Block Attempt
A block attempt is the action of blocking without touching the ball.
- 14.1.3 Completed Block
A block is completed whenever the ball is touched by a blocker.
- 14.1.4 Collective Block
A collective block is executed by two players close to each other, and is completed when one of them touches the ball.

14.2 BLOCK CONTACT

Consecutive (quick and continuous) contacts may occur by one or more blockers provided that the

14 БЛОК

14.1 БЛОКУВАННЯ

- 14.1.1 Блокування – це дія гравців поблизу сітки для перехоплення м'яча, що летить від суперника, простягаючись вище верхнього краю сітки, не зважаючи на висоту при контакті з м'ячем. У момент контакту з м'ячем частина тіла повинна бути вище верхнього краю сітки.
- 14.1.2 Спроба блоку
Спроба блоку - це дія блокування без торкання м'яча.
- 14.1.3 Здійснений блок
Блок вважається здійсненим, коли гравець, що блокує, торкається м'яча.
- 14.1.4 Колективний блок
Колективний блок виконується двома гравцями, що знаходяться близько один до одного, і є здійсненим, коли один з них торкається м'яча.

14.2 ТОРКАННЯ ПРИ БЛОКУВАННІ

Послідовні (швидкі і тривалі) торкання можуть відбуватися в одного або кількох

contacts are made during one action. These are counted as only one team hit. These contacts may occur with any part of the body.

блокуючих, за умови, що такі торкання відбуваються під час однієї дії. Ці торкання зараховуються тільки як один удар команди. Ці торкання можуть відбуватися з будь-якою частиною тіла.

14.3 BLOCKING WITHIN THE OPPONENT'S SPACE

In blocking, the player may place his/her hands and arms beyond the net, provided that this action does not interfere with the opponent's play. Thus, it is not permitted to touch the ball beyond the net until an opponent has executed an attack hit.

14.3 БЛОКУВАННЯ У ПРОСТОРІ СУПЕРНИКА

При блокуванні гравець може переносити свої кисті та руки по іншу сторону сітки за умови, що ця дія не заважає грі суперника. Таким чином, не дозволяється торкатися м'яча по інший бік сітки до завершення суперником атакуючого удару.

14.4 BLOCK AND TEAM HITS

14.4.1 A blocking contact is counted as a team hit. The blocking team will have only two more hits after a blocking contact.

14.4.2 The first hit after the block may be executed by any player, including the one who has touched the ball during the block.

14.4 БЛОК І КОМАНДНІ ТОРКАННЯ

14.4.1 Торкання при блокуванні рахується командним ударом. Після торкання на блоці блокуюча команда буде мати лише два удари.

14.4.2 Перше торкання після блоку може бути здійснене будь-яким гравцем, включаючи гравця, який торкався м'яча на блоці.

14.5 BLOCKING THE SERVICE

To block an opponent's service is forbidden.

14.6 BLOCKING FAULTS

14.6.1 The blocker touches the ball in the OPPONENT'S space either before or simultaneously with the opponent's attack hit.

14.6.2 Blocking the ball in the opponent's space from outside the antenna.

14.6.3 A player blocks the opponent's service.

14.6.4 The ball is sent "out" off the block.

14.5 БЛОКУВАННЯ ПОДАЧІ

Блокувати подачу суперника заборонено.

14.6 ПОМИЛКИ ПРИ БЛОКУВАННІ

14.6.1 Блокуючий торкається м'яча в просторі СУПЕРНИКА до або одночасно з атакуючим ударом суперника.

14.6.2 Блокування м'яча у просторі суперника із зовнішньої сторони антени.

14.6.3 Гравець блокує подачу суперника.

14.6.4 М'яч від блоку виходить "за".

Chapter V

INTERRUPTIONS, DELAYS AND INTERVALS

15 INTERRUPTIONS

An interruption is the time between one completed rally and the 1st referee's whistle for the next service.

The only **regular game interruptions** are TIME-OUTS.

Глава V

ПЕРЕРВИ, ЗАТРИМКИ І ІНТЕРВАЛИ

15 ПЕРЕРВИ

Перерва - це час між завершеним розігруванням м'яча і свистком першого судді на наступну подачу.

Єдиними **звичайними ігровими перервами** є ТАЙМ-АУТИ.

15.1 NUMBER OF REGULAR GAME INTERRUPTIONS

Each team may request a maximum of one time-out per set.

15.2 SEQUENCE OF REGULAR GAME INTERRUPTIONS

15.2.1 Request for time-out by both teams may follow one another, within the same interruption.

15.2.2 There are no substitutions.

15.3 REQUEST FOR REGULAR GAME INTERRUPTIONS

Regular game interruptions may be requested only by the captain.

15.4 TIME-OUTS AND TECHNICAL TIME-OUTS

15.4.1 Time-out requests must be made by showing the corresponding hand signal, when the ball is out of play and before the whistle for service. All requested time-outs last for 30 seconds

15.4.2 **For FIVB, World and Official Competitions, in sets 1 and 2, one additional 30-second “Technical Time-Out” is applied automatically when the sum of the points scored by the teams equals 21 points.**

15.4.3 In the deciding (3rd) set, there are no “Technical Time-Outs”; only one time-out of 30 seconds duration may be requested by each team.

15.4.4 During all regular interruptions (including Technical Time Outs) and set intervals, players must go to the designated players’ area.

15.5 IMPROPER REQUESTS

Among others, it is improper to request a time-out:

15.5.1 during a rally or at the moment of, or after the whistle to serve,

15.5.2 by a non-authorized team member,

15.5.3 after having exhausted the authorized time-outs.

15.5.4 Any further improper request in the same match by the same team constitutes a delay.

15.1 КІЛЬКІСТЬ ЗВИЧАЙНИХ ІГРОВИХ ПЕРЕРВ

Кожна команда може запросити максимум один тайм-аут у партії.

15.2 ПОСЛІДОВНІСТЬ ІГРОВИХ ПЕРЕРВ

15.2.1 Запит тайм-ауту двома командами може слідувати один за іншим протягом однієї перерви.

15.2.2 Замін не існує.

15.3 ЗАПИТ ЗВИЧАЙНИХ ІГРОВИХ ПЕРЕРВ

Лише капітан може робити запит звичайних ігрових перерв.

15.4 ТАЙМ – АУТИ І ТЕХНІЧНІ ТАЙМ-АУТИ

15.4.1 Запит тайм-ауту повинен бути здійснений показом відповідного жесту рукою, коли м’яч знаходиться поза грою і до свистка на подачу. Всі запитані тайм-аути тривають 30 секунд.

15.4.2 **Для світових та офіційних змагань ФІВБ один додатковий “Технічний Тайм-Аут” тривалістю 30 секунд призначається автоматично в першій та другій партіях, коли сума набраних командами очок дорівнює 21.**

15.4.3 У вирішальній (3-й) партії немає “Технічних Тайм-Аутів”, тільки один тайм-аут тривалістю 30 секунд може бути запитаний кожною командою.

15.4.4 Під час всіх звичайних ігрових перерв (включаючи технічні тайм-аути) та перерв між партіями гравці повинні знаходитись в визначених місцях розміщення команд.

15.5 НЕПРАВИЛЬНІ ЗАПИТИ

Серед іншого, неправильно просити тайм-аут:

15.5.1 під час розігрування або в момент, чи після свистка, що дозволяє подачу,

15.5.2 членом команди, який не має на це права,

15.5.3 після того, як вичерпані дозволені тайм-аути.

15.5.4 Будь-який наступний неправильний запит в тому ж матчі тією ж командою є затримкою.

16 GAME DELAYS

16.1 TYPES OF DELAYS

An improper action of a team that defers the resumption of the game is a delay and includes, among others:

- 16.1.1 prolonging time-outs, after having been instructed to resume the game;
- 16.1.2 repeating an improper request;
- 16.1.3 delaying the game (12 seconds shall be the maximum time from the end of a rally to the whistle for service under normal playing conditions);
- 16.1.4 delaying the game by a team member.

16.2 DELAY SANCTIONS

- 16.2.1 *"Delay warning"* and *"delay penalty"* are team sanctions.
 - 16.2.1.1 Delay sanctions remain in force for the entire match.
 - 16.2.1.2 All delay sanctions are recorded on the score sheet.
- 16.2.2 The first delay in the match by a team member is sanctioned with a **"DELAY WARNING"**.
- 16.2.3 The second and subsequent delays of any type by any member of the same team in the same match constitute a fault and are sanctioned with a **"DELAY PENALTY": a point and service to the opponent.**
- 16.2.4 Delay sanctions imposed before or between sets are applied in the following set.

17 EXCEPTIONAL GAME INTERRUPTIONS

17.1 INJURY / ILLNESS

- 17.1.1 Should a serious accident occur while the ball is in play, the referee must stop the game immediately and permit medical assistance to enter the court.

The rally is then replayed.

16 ЗАТРИМКИ ГРИ

16.1 ВИДИ ЗАТРИМОК

Неправильна дія команди, яка відстрочує відновлення гри, є затримкою і включає, серед іншого:

- 16.1.1 продовження тайм-ауту після вказівки відновити гру;
- 16.1.2 повторення неправильного запиту;
- 16.1.3 затягування гри (у звичайних ігрових умовах час між закінченням розігрування та свистком на подачу має бути не більше 12 секунд);
- 16.1.4 затримка гри членом команди.

16.2 САНКЦІЇ ЗА ЗАТРИМКИ

- 16.2.1 *"Попередження за затримку"* та *"зауваження за затримку"* є командними санкціями.
 - 16.2.1.1 Санкції за затримку залишаються в силі на весь матч..
 - 16.2.1.2 Всі санкції за затримку записуються в протокол.
- 16.2.2 Перша затримка в матчі членом команди карається **"ПОПЕРЕДЖЕННЯМ ЗА ЗАТРИМКУ"**.
- 16.2.3 Друга і наступні затримки будь-якого виду, будь-яким членом однієї команди в тому ж матчі є помилкою та караються **"ЗАУВАЖЕННЯМ ЗА ЗАТРИМКУ": очко та подача супернику.**
- 16.2.4 Санкції за затримку, накладені до або між партіями, застосовуються в наступній партії.

17 ВИНЯТКОВІ ЗУПИНКИ ГРИ

17.1 ТРАВМА / ЗАХВОРЮВАННЯ

- 17.1.1 Якщо відбувається серйозний нещасний випадок, коли м'яч знаходиться в грі, суддя повинен негайно зупинити гру і дозволити медичному персоналу вийти на майданчик.

Розіграш м'яча потім переграється.

17.1.2 An injured/ill player is given a maximum of 5 minutes recovery time, one time in a match. The referee must authorize the properly accredited medical staff to enter the playing court to attend the player. Only the 1st referee may authorize a player to leave the playing area without penalty. When the treatment has been completed or if no treatment can be provided, play must resume. The 2nd referee will whistle and request the player to continue. At this time, only the player can judge whether he/she is fit to play.

If the player does not recover or return to the playing area at the conclusion of the recovery time, his/her team is declared incomplete

In extreme cases, the doctor of the competition can oppose the return of an injured player.

Note: the recovery time will begin when the properly accredited medical staff member(s) of the competition arrives at the playing court to attend to the player. In the event that no accredited medical staff is available or in cases where the player chooses to be treated by his/her own medical personnel, the time will begin from the moment the recovery time was authorized by the referee.

17.2 EXTERNAL INTERFERENCE

If there is any external interference during the game, the play has to be stopped and the rally is replayed.

17.3 PROLONGED INTERRUPTIONS

17.3.1 If unforeseen circumstances interrupt the match, the first referee, the organizer and the Control Committee, if there is one, shall decide the measures to be taken to reestablish normal conditions.

17.3.2 Should one or several interruptions occur not exceeding 4 hours in total, the match is resumed with the score acquired, regardless of whether it continues on the same playing court or another playing court.

17.1.2 Травмований/хворий гравець отримує для відновлення максимум 5 хвилин один раз в матчі. Суддя повинен дозволити акредитованому належним чином медичному персоналу увійти на майданчик для огляду гравця. Тільки перший суддя може дозволити гравцю залишити ігрове поле без покарання. Коли лікування було завершено, або якщо лікування не може бути забезпечене, гра повинна відновитися. Другий суддя дає свисток та пропонує гравцю продовжити гру. В цей момент тільки сам гравець може вирішити, чи готовий він/вона грати.

Якщо після закінчення наданого для відновлення часу гравець не відновився або не повертається до ігрового поля, його/її команда оголошується неповною.

У надзвичайних обставинах лікар змагання має право перешкодити поверненню в гру травмованого гравця.

Примітка: Час для відновлення починається, коли співробітник(и) акредитованого належним чином медичного персоналу змагання прибуває на ігровий майданчик для огляду гравця. Якщо у розпорядженні немає акредитованого медичного персоналу, або у випадках, коли гравець вибирає лікування своїм власним медичним персоналом, відлік часу для відновлення гравця починається з того моменту, коли суддя дав дозвіл на таке відновлення.

17.2 ЗОВНІШНЯ ПЕРЕШКОДА

Якщо під час гри виникає зовнішня перешкода, гра повинна бути зупинена та розігрування м'яча переграється.

17.3 ДОВГОТРИВАЛА ЗУПИНКА

17.3.1 Якщо непередбачені обставини зупиняють матч, перший суддя, організатор та Контрольний Комітет, якщо він є, повинні визначити заходи, які повинні бути зроблені для відновлення нормальних умов.

17.3.2 Якщо відбувається одна або декілька зупинок, які не перевищують у цілому 4 години, матч поновлюється при досягнутому рахунку, незалежно від того, матч продовжиться на тому ж ігровому майданчику або на іншому ігровому майданчику.

17.3.3 Should one or several interruptions occur, exceeding 4 hours in total, the whole match shall be replayed.

17.3.3 Якщо відбувається одна або декілька зупинок, які перевищують у цілому 4 години, увесь матч повинен бути переграний.

18 INTERVALS AND CHANGE OF COURTS/SWITCHES

18 ІНТЕРВАЛИ І ЗМІНА МАЙДАНЧИКІВ ЗМІНИ СТОРІН

18.1 INTERVALS

18.1.1 An interval is the time between sets. All intervals last one minute.

During this period of time, the change of courts (if requested) and service order of the teams on the score sheet are made.

During the interval before a deciding set, the referees carry out a toss in accordance with Rule 7.1.

18.1 ІНТЕРВАЛИ

18.2.1 Інтервал - це час між партіями. Всі інтервали тривають одну хвилину.

Протягом цього періоду часу відбувається зміна майданчиків (якщо потрібно) та в протоколі записується порядок подачі команд.

Під час інтервалу перед вирішальною партією судді проводять жеребкування відповідно до Правила 7.1.

18.2 COURT SWITCHES

18.2.1 The teams switch after every 7 points (Set 1 and 2) and 5 points (Set 3) played.

18.2.2 During court switches the teams must change immediately without delay.

If the court switch is not made at the proper time, it will take place as soon as the error is noticed.

The score at the time that the court switch is made remains the same.

18.2 ЗМІНИ СТОРІН

18.2.1 Після кожних 7 розіграних очок (Партії 1 і 2) та 5 очок (Партія 3) команди міняються сторонами.

18.2.2 Під час зміни сторін команди повинні мінятися негайно, без затримки.

Якщо зміна сторін не зроблена в належний час, вона має бути зроблена відразу, як тільки виявлено цю помилку.

Рахунок на момент здійснення такої зміни сторін залишається тим же.

Chapter VI

PARTICIPANTS' CONDUCT

Глава VI

ПОВЕДІНКА УЧАСНИКІВ

19 REQUIREMENTS OF CONDUCT

19 ВИМОГИ ДО ПОВЕДІНКИ

19.1 SPORTSMANLIKE CONDUCT

19.1.1 Participants must know the "Official Beach Volleyball Rules" and abide by them.

19.1.2 Participants must accept referees' decisions with sportsmanlike conduct, without disputing them.

In case of doubt, clarification may be requested only through the captain.

19.1.3 Participants must refrain from actions or attitudes

19.1 СПОРТИВНА ПОВЕДІНКА

19.1.1 Учасники повинні знати Офіційні правила пляжного волейболу і дотримуватися їх.

19.1.2 Учасники повинні по спортивному приймати рішення суддів, не обговорюючи їх.

У разі сумнівів, тільки через капітана дозволяється запитувати роз'яснення.

19.1.3 Учасники повинні утримуватися від дій або

aimed at influencing the decisions of the referees or covering up faults committed by their team.

позицій, що мають на меті вплинути на рішення суддів або приховати помилки, здійснені їх командою.

19.2 FAIR PLAY

- 19.2.1 Participants must behave respectfully and courteously in the spirit of FAIR PLAY, not only towards the referees, but also towards other officials, the opponent, teammates and spectators.
- 19.2.2 Communication between team members during the match is permitted.

19.2 ЧЕСНА ГРА

- 19.2.1 Учасники повинні поводитися шанобливо та ввічливо в дусі ЧЕСНОЇ ГРИ не тільки по відношенню до суддів, але також стосовно інших офіційних осіб, суперника, партнера по команді та глядачів.
- 19.2.2 Спілкування між членами команди протягом матчу дозволяється.

20 MISCONDUCT AND ITS SANCTIONS

20 НЕПРАВИЛЬНА ПОВЕДІНКА ТА САНКЦІЇ ЗА НЕЇ

20.1 MINOR MISCONDUCT

Minor misconduct offences are not subject to sanctions. It is the 1st referee's duty to prevent the teams from approaching the sanctioning level.

This is done in two stages:

Stage 1: by issuing a verbal warning through the captain;

Stage 2: by use of a YELLOW CARD to a team member. This formal warning is not in itself a sanction but a symbol that the team member (and by extension the team) has reached the sanctioning level for the match. It is recorded in the score sheet but has no immediate consequences.

20.1 НЕЗНАЧНА НЕПРАВИЛЬНА ПОВЕДІНКА

Незначна неправильна поведінка не є предметом для санкцій. Це обов'язок першого судді запобігти наближенню команд до рівня застосування санкцій

Це робиться в два етапи:

Етап1: використовуючи усне попередження через капітана;

Етап 2: застосовуючи ЖОВТУ КАРТКУ до члена команди. Це офіційне попередження само по собі не являється санкцією, але є ознакою того, що член команди (і, відповідно, команда) досяг рівня застосування санкцій в матчі. Воно записується в протокол, але не має негайних наслідків.

20.2 MISCONDUCT LEADING TO SANCTIONS

Incorrect conduct by a team member towards officials, opponents, teammates or spectators is classified in three categories according to the seriousness of the offence.

- 20.2.1 Rude conduct: acting contrary to good manners or moral principles.
- 20.2.2 Offensive conduct: defamatory or insulting words or gestures including any action expressing contempt.
- 20.2.3 Aggression: actual physical attack **or aggressive or threatening behaviour.**

20.2 НЕПРАВИЛЬНА ПОВЕДІНКА, ЩО ПРИЗВОДИТЬ ДО САНКЦІЙ

Некоректна поведінка члена команди по відношенню до офіційних осіб, суперників, партнера по команді або глядачів підрозділяється на три категорії відповідно до серйозності провини.

- 20.2.1 Груба поведінка: дія всупереч хорошему тону або нормам моралі.
- 20.2.2 Образлива поведінка: наклепницькі або образливі слова або жести, включаючи будь-яку дію вираження презирства.
- 20.2.3 Агресія: реальний фізичний напад **або агресивна чи загрозна поведінка.**

20.3 SANCTION SCALE

According to the judgment of the 1st referee and depending on the seriousness of the offence, the sanctions to be applied and recorded on the score sheet are: **Penalty, Expulsion or Disqualification.**

20.3.1 Penalty:

For rude conduct or a single repetition of rude conduct in the same set by the same player. On each of the first two occasions, the team is sanctioned with a point and service to the opponents. A third rude conduct by a player in the same set is sanctioned by expulsion. Rude conduct sanctions may, however, be given to the same player in subsequent sets.

20.3.2 Expulsion:

The first offensive conduct is sanctioned by expulsion. The player who is sanctioned with expulsion must leave the playing area and his/her team is declared incomplete for the set.

20.3.3 Disqualification:

The first physical attack or implied or threatened aggression is sanctioned by disqualification. The player must leave the playing area and his/her team is declared incomplete for the match.

MISCONDUCT is sanctioned as shown in the sanction scale.

20.4 MISCONDUCT BEFORE AND BETWEEN SETS

Any misconduct occurring before or between sets is sanctioned according to the sanction scale and the sanction is applied in the following set.

20.5 SUMMARY OF MISCONDUCT AND CARDS USED

Warning: no sanction

Stage 1: verbal warning

Stage 2: symbol Yellow card

Penalty: sanction – symbol Red card

Expulsion: sanction – symbol Red + Yellow cards jointly

Disqualification: sanction – symbol Red + Yellow card separately

20.3 ШКАЛА САНКЦІЙ

Відповідно до рішення першого судді та залежно від серйозності провини, застосовуються і записуються в протокол наступні санкції: **Зауваження, Вилучення, Дискваліфікація.**

20.3.1 Зауваження:

За грубу поведінку або за одинарне повторення грубої поведінки тим же гравцем в одній партії. В кожному з перших двох випадків, команда карається очком і подача суперника. Третя груба поведінка тим же гравцем в одній партії карається вилученням. Проте, санкції за грубу поведінку можуть бути застосовані для того ж гравця в наступних партіях.

20.3.2 Вилучення:

Перша образлива поведінка карається вилученням. Гравець, покараний вилученням, повинен залишити ігрове поле, а його/її команда оголошується неповною в партії.

20.3.3 Дискваліфікація:

Перший фізичний напад або агресивна чи загрозна поведінка карається дискваліфікацією. Гравець повинен залишити ігрове поле, а його/її команда оголошується неповною в матчі.

НЕПРАВИЛЬНА ПОВЕДІНКА карається, як показано в шкалі санкцій.

20.4 НЕПРАВИЛЬНА ПОВЕДІНКА ДО ТА МІЖ ПАРТІЯМИ

Будь-яка неправильна поведінка до або між партіями карається згідно до шкали санкцій та ця санкція застосовується в наступній партії.

20.5 ПІДСУМКИ ВИКОРИСТАННЯ КАРТОК ЗА НЕПРАВИЛЬНУ ПОВЕДІНКУ

Попередження: санкція відсутня

Етап1: усне попередження

Етап 2: Жовта картка

Зауваження: санкція - Червона картка

Вилучення: санкція – Червона і Жовта картки разом

Дискваліфікація: санкція – Червона і Жовта картки окремо



PART 2 - SECTION 2:

**THE REFEREES,
THEIR RESPONSIBILITIES AND
OFFICIAL HAND SIGNALS**

Chapter VII

THE REFEREES

**21 REFEREEING CORPS AND
PROCEDURES**

21.1 COMPOSITION

The refereeing corps for a match is composed of the following officials:

- the 1st referee;
- the 2nd referee;
- the scorer;
- four (two) line judges.

Their location is shown in Diagram 8.

For FIVB, World and Official Competitions, an assistant scorer is compulsory.

21.2 PROCEDURES

21.2.1 Only the 1st and 2nd referees may blow a whistle during the match:

21.2.1.1 the 1st referee gives the signal for the service that begins the rally,

21.2.1.2 the 1st or 2nd referee signals the end of the rally, provided that they are sure that a fault has been committed and they have identified its nature.

21.2.2 They may blow the whistle when the ball is out of play to indicate that they authorize or reject a team request.

21.2.3 Immediately after the referee blows the whistle to signal the **completion** of the rally, they have to indicate with the official hand signals:

21.2.3.1 If the fault is whistled by the 1st referee, he/she will indicate in order:

- a) the team to serve,
- b) the nature of the fault,

ЧАСТИНА 2 - РОЗДІЛ 2:

**СУДДІ,
ЇХ ОБОВ'ЯЗКИ ТА
ОФІЦІЙНІ ЖЕСТИ**

Глава VII

СУДДІ

**21 СУДДІВСЬКА БРИГАДА ТА
ПРОЦЕДУРИ**

21.1 СКЛАД

Суддівська бригада на матч складається з наступних офіційних осіб:

- перший суддя;
- другий суддя;
- секретар;
- чотири (два) судді на лініях.

Їх розташування показано на Схемі 8.

Для світових та офіційних змагань ФІВБ помічник секретаря є обов'язковим.

21.2 ПРОЦЕДУРИ

21.2.1 Тільки перший і другий суддя можуть давати свисток під час матчу:

21.2.1.1 перший суддя дає сигнал на подачу, яка починає розігрування м'яча;

21.2.1.2 перший або другий судді дає сигнал про закінчення розігрування м'яча, за умови, що вони впевнені в тому, що була здійснена помилка і вони визначили її характер.

21.2.2 Судді можуть давати свисток, коли м'яч поза грою, щоб вказати, що вони дозволяють або відхиляють запит команди.

21.2.3 Негайно після свистка судді про **завершення** розігрування, вони повинні показати офіційними жестами:

21.2.3.1 Якщо помилка зафіксована свистком першого судді, він/вона покаже в наступному порядку:

- a) команду, яка буде подавати,
- б) характер помилки,

c) the player(s) at fault (if necessary).

21.2.3.2 If the fault is whistled by the 2nd referee, he/she will indicate:

- a) the nature of the fault,
- b) the player at fault (if necessary).
- c) the team to serve following the hand signal of the first referee.

In this case, the 1st referee does not show **either the nature of the fault or the player at fault, but only the team to serve.**

21.2.3.3 In the case of a double fault both referees indicate in order:

- a) the nature of the fault,
- b) the players at fault (if necessary),

The team to serve next is then indicated by the 1st referee.

в) гравця(гравців), що помилився (у разі необхідності).

21.2.3.2 Якщо помилка зафіксована свистком другого судді, він/вона покаже:

- а) характер помилки,
- б) гравця, що помилився (у разі необхідності).
- в) команду, яка буде подавати, повторюючи жест першого судді.

В цьому випадку перший суддя не показує **ні характер помилки, ні гравця, що помилився, а тільки команду, яка буде подавати.**

21.2.3.3 У випадку подвійної помилки обидва судді показують в наступному порядку:

- а) характер помилки,
- б) гравців, що помилилися (у разі необхідності),

Команду, яка буде подавати наступною, як вкаже перший суддя.

22 1ST REFEREE

22.1 LOCATION

The 1st referee carries out his/her functions standing on a referee's stand located at one end of the net on the opposite side to the scorer. His/her view must be approximately 50 cm above the net.

22.2 AUTHORITY

22.2.1 The 1st referee directs the match from the start until the end. He/she has authority over all members of the refereeing corps and the members of the teams.

During the match his/her decisions are final. He/she is authorized to overrule the decisions of other members of the refereeing corps, if it is noticed that they are mistaken.

He/she may even replace a member of the refereeing corps who is not performing his/her functions properly.

22.2.2 He/she also controls the work of the ball retrievers.

22 ПЕРШИЙ СУДДЯ

22.1 МІСЦЕЗНАХОДЖЕННЯ

Перший суддя виконує свої функції стоячи на суддівській вишці, яка розташована на протилежному від секретаря краю сітки. Рівень його/її очей повинен бути приблизно на 50см вище сітки.

22.2 ПОВНОВАЖЕННЯ

22.2.1 Перший суддя керує матчем від початку до кінця. Він/вона має повноваження над всіма членами суддівської бригади та членами команд.

Під час матчу його/її рішення є остаточними. Він/вона має право скасувати рішення інших членів суддівської бригади, якщо вважає, що вони помиляються.

Він/вона може навіть замінити члена суддівської бригади, який не виконує свої функції належним чином.

22.2.2 Він/вона також контролює роботу подавальників м'ячів.

22.2.3 He/she has the power to decide any matters involving the game, including those not provided for in the Rules.

22.2.4 He/she shall not permit any discussion about his/her decisions.

However, at the request of the captain, the 1st referee will give an explanation on the application or interpretation of the rules upon which he/she has based his/her decision.

If the captain disagrees with the explanation and formally protests, the 1st referee must authorize the commencement of a Protest Protocol.

22.2.5 The 1st referee is responsible for determining before and during the match whether the playing area and the conditions meet playing requirements.

22.3 RESPONSIBILITIES

22.3.1 Prior to the match, the 1st referee:

22.3.1.1 inspects the conditions of the playing area, the balls and other equipment;

22.3.1.2 performs the toss with the team captains;

22.3.1.3 controls the teams' warming-up.

22.3.2 During the match, he/she is authorized:

22.3.2.1 to issue warnings to the teams;

22.3.2.2 to sanction misconduct and delays,

22.3.2.3 to decide upon:

a) the faults of the server and the screen of the serving team;

b) the faults in playing the ball;

c) the faults above the net, and the faulty contact of the player with the net, primarily on the attacker's side;

d) the ball crossing completely the lower space under the net;

e) the served ball and the 3rd hit passing over or outside the antenna on his/her side of the court.

22.3.3 At the end of the match, he/she checks the

22.2.3 Він/вона має право вирішувати будь-які питання, що стосуються гри, в тому числі тих, які не передбачені Правилами.

22.2.4 Він/вона не повинен дозволяти жодних обговорень своїх рішень.

Проте, на прохання капітана, перший суддя повинен дати роз'яснення з питань застосування або тлумачення правил, на підставі яких він прийняв своє рішення.

Якщо капітан не згоден з поясненням та офіційно заявляє протест, перший суддя повинен дозволити почати Протест Протокол.

22.2.5 До і під час матчу перший суддя відповідає за визначення, чи задовольняють ігрове поле та умови ігровим вимогам.

22.3 ОБОВ'ЯЗКИ

22.3.1 Перед матчем перший суддя:

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

22.3.1.2 проводить жеребкування з капітанами команд;

22.3.1.3 контролює розминку команд.

22.3.2 Під час матчу він/вона має право:

22.3.2.1 попереджувати команди;

22.3.2.2 застосовувати санкції за неправильну поведінку та затримки;

22.3.2.3 приймати рішення про:

a) помилки гравця, що подає, та заслон команди, що подає;

б) помилки у грі з м'ячем;

в) помилки над сіткою та неправильний контакт гравця з сіткою, в першу чергу з боку атакуючого;

г) м'яч, що повністю перетинає нижню площину під сіткою;

д) поданий м'яч та 3-є торкання, що проходить над антеною або поза нею на його/її стороні майданчика.

22.3.3 По закінченню матчу перший суддя

scoresheet and signs it.

перевіряє протокол та підписує його.

23 2ND REFEREE

23 ДРУГИЙ СУДДЯ

23.1 LOCATION

The 2nd referee performs his/her functions standing outside the playing court near the post, on the opposite side of and facing the 1st referee.

23.1 МІСЦЕЗНАХОДЖЕННЯ

Другий суддя виконує свої обов'язки, стоячи за межами ігрового майданчика біля стійки, на протилежному боці від першого судді, обличчям до нього.

23.2 AUTHORITY

23.2.1 The 2nd referee is the assistant of the 1st referee, but has also his/her own range of jurisdiction.

Should the 1st referee be unable to continue his/her work, the 2nd referee may replace him/her.

23.2.2 He/she may, without whistling, also signal faults outside his/her range of jurisdiction, but must not insist upon them to the 1st referee.

23.2.3 He/she controls the work of the scorer(s).

23.2.4 He/she reports any misconduct to the 1st referee.

23.2.5 He/she authorizes the time-outs and court switches, controls the duration of such and rejects improper requests.

23.2.6 He/she checks the number of time-outs used by each team and reports to the 1st referee and the players concerned after completion of their time-out.

23.2.7 In the case of an injury of a player, the 2nd referee authorizes and assists in managing the recovery time.

23.2.8 He/she checks during the match that the balls still meet the requirements of the regulations.

23.2.9 He/she conducts the toss between sets 2 and 3 if the 1st Referee is not able to do it.. He/she then must pass all relevant information to the scorer.

23.2 ПОВНОВАЖЕННЯ

23.2.1 Другий суддя є помічником першого судді, але також має свою власну сферу повноважень.

Якщо перший суддя не може продовжувати свою роботу, 2-й суддя може замінити його/її.

23.2.2 Другий суддя може без свистка показувати помилки, що не відносяться до його/її сфери повноважень, але не може наполягати на їх прийнятті першим суддею.

23.2.3 Він/вона контролює роботу секретаря(ів).

23.2.4 Він/вона повідомляє першого суддю про будь-яку неправильну поведінку.

23.2.5 Він/вона дозволяє тайм-ауті та зміни сторін, контролює їх тривалість та відхиляє неправильні запити.

23.2.6 Він/вона контролює кількість тайм-аутів, використаних кожною командою, та доповідає першому судді та зацікавленим гравцям після завершення їх тайм-ауту.

23.2.7 У разі травми гравця другий суддя надає час для відновлення та допомагає провести його.

23.2.8 Він/вона протягом матчу перевіряє, що м'ячі, як і раніше, відповідають вимогам правил.

23.2.9 Він/вона проводить жеребкування між другою та третьою партіями, якщо перший суддя не в змозі це зробити. Потім він/вона повинен передати всю необхідну інформацію секретарю.

23.3 RESPONSIBILITIES

23.3.1 At the start of each set, and whenever necessary,

23.3 ОБОВ'ЯЗКИ

23.3.1 На початку кожної партії, та при

the 2nd referee controls the work of the scorer and checks that the correct server has the ball.

необхідності, другий суддя контролює роботу секретаря та перевіряє, що правильний подаючий має м'яч.

23.3.2 During the match, the 2nd referee decides, whistles and signals:

23.3.2 Під час матчу другий суддя приймає рішення, дає свисток та показує жестом:

23.3.2.1 interference due to penetration into the opponent's court and space under the net;

23.3.2.1 перешкоду в результаті проникнення на майданчик та в простір суперника під сіткою;

23.3.2.2 the faulty contact of the player with the net primarily on the blocker's side and with the antenna on his/her side of the court;

23.3.2.2 помилкове торкання гравцем сітки, головним чином, з боку блокуючого або антени на його/її стороні майданчика;

23.3.2.3 the contact of the ball with an outside object

23.3.2.3 контакт м'яча зі стороннім предметом;

23.3.2.4 the ball that crosses the net totally or partly outside the crossing space to the opponent court or touches the antenna on their side of the court, including during service;

23.3.2.4 м'яч, який перетинає сітку на майданчик суперника повністю або частково за межами площини перетину, або торкається антени на його/її стороні майданчика, в тому числі під час подачі

23.3.2.5 the contact of the ball with the sand when the 1st referee is not in position to see the contact;

23.3.2.5 контакт м'яча з піском, коли перший суддя не в змозі побачити контакт;

23.3.2.6 the ball recovered completely on the opponent's side under the net.

23.3.2.6 м'яч повернено повністю на стороні противника під сіткою

23.3.2.7 the served ball and the 3rd hit passing over or outside the antenna on his/her side of the court.

23.3.2.7 поданий м'яч та 3-є торкання, що проходить над антеною або поза нею на його/її стороні майданчика.

23.3.3 At the end of the match, he/she checks and signs the scoresheet.

23.3.3 По закінченню матчу другий суддя перевіряє та підписує протокол.

24 SCORER

24 СЕКРЕТАР

24.1 LOCATION

The scorer performs his/her functions seated at the scorer's table on the opposite side of the court from and facing the 1st referee.

24.1 МІСЦЕЗНАХОДЖЕННЯ

Секретар виконує свої функції, сидячи за столом секретаря на протилежній від першого судді стороні майданчика обличчям до нього.

24.2 RESPONSIBILITIES

The scorer fills in the score sheet according to the Rules, cooperating with the 2nd referee.

He/she uses a buzzer or other sound device to notify irregularities or give signals to the referees on the basis of his/her responsibilities.

24.2 ОБОВ'ЯЗКИ

Секретар веде протокол відповідно до Правил, співпрацюючи з другим суддею.

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

24.2.1 Prior to the match and set, the scorer:

24.2.1 Перед матчем і партією секретар:

<p>24.2.1.1 registers the data of the match and teams, according to procedures in force and obtains the signatures of the captains;</p> <p>24.2.1.2 records the service order of each team.</p> <p>24.2.2 During the match, the scorer:</p> <p>24.2.2.1 records the points scored,</p> <p>24.2.2.2 controls the serving order of each team and indicates any error before the service hit;</p> <p>24.2.2.3 records the time-outs, checking the number of such, and informs the 2nd referee;</p> <p>24.2.2.4 notifies the referees of a request for time-out that is improper;</p> <p>24.2.2.5 announces to the referees the court switches and the end of the sets;</p> <p>24.2.2.6 records any sanctions and improper requests;</p> <p>24.2.2.7 records all other events as instructed by the 2nd referee, i.e. recovery time, prolonged interruptions, external interference, etc.;</p> <p>24.2.2.8 controls the interval between sets.</p> <p>24.2.3 At the end of the match, the scorer:</p> <p>24.2.3.1 records the final result,</p> <p>24.2.3.2 in the case of a protest, with the previous authorization of the 1st referee, writes or permits the captain concerned to write on the score sheet a statement on the incident being protested;</p> <p>24.2.3.3 signs the score sheet, before he/she obtains the signatures of the team captains and then the referees.</p>	<p>24.2.1.1 реєструє дані матчу і команд відповідно до чинних процедур і отримує підписи капітанів;</p> <p>24.2.1.2 записує порядок подачі кожної команди.</p> <p>24.2.2 Під час матчу секретар:</p> <p>24.2.2.1 записує набрані очки,</p> <p>24.2.2.2 контролює порядок подачі кожної команди та вказує на будь-яку помилку перед ударом на подачі;</p> <p>24.2.2.3 реєструє тайм-аути, перевіряючи їх кількість та інформує другого суддю;</p> <p>24.2.2.4 повідомляє суддів про запит тайм-ауту, який є неправильним;</p> <p>24.2.2.5 сповіщає суддів про зміну сторін та закінчення партій;</p> <p>24.2.2.6 записує будь-які санкції та неправильні запити;</p> <p>24.2.2.7 записує всі інші події за вказівкою 2го судді, в т.ч. час для відновлення, довготривалі перерви, зовнішні перешкоди і т.д.;</p> <p>24.2.2.8 контролює інтервали між партіями.</p> <p>24.2.3 Наприкінці матчу секретар:</p> <p>24.2.3.1 записує остаточний результат,</p> <p>24.2.3.2 за наявності протесту, з попереднього дозволу першого судді, записує або дозволяє зацікавленому в протесті капітану записати в протокол зміст опротестованого епізоду;</p> <p>24.2.3.3 підписує протокол, перш ніж він/вона отримує підписи капітанів команд, а потім – суддів.</p>
---	--

25 ASSISTANT SCORER

25 ПОМІЧНИК СЕКРЕТАРА

25.1 LOCATION

The assistant scorer performs his/her functions seated beside the scorer at the scorer's table.

25.1 МІСЦЕЗНАХОДЖЕННЯ

Помічник секретаря виконує свої функції, сидячи за столом секретаря поряд з секретарем.

25.2 RESPONSIBILITIES

He/she assists with the administrative duties of the scorer's work.

25.2 ОБОВ'ЯЗКИ

Він/вона допомагає з адміністративними обов'язками роботи секретаря.

Should the scorer become unable to continue his/her work, the assistant scorer substitutes for the scorer.

Якщо секретар не в змозі продовжувати свою роботу, помічник секретаря замінює секретаря.

25.2.1 Prior to the match and set, the assistant scorer:

25.2.1 Перед матчем і партією помічник секретаря:

25.2.1.1 checks that all information displayed at the scoreboard(s) is correct;

25.2.1.1 перевіряє, що вся інформація на табло відображається правильно;

25.2.2 During the match, the assistant scorer:

25.2.2 Під час матчу помічник секретаря:

25.2.2.1 indicates the serving order of each team by displaying a sign numbered 1 or 2 corresponding to the player to serve and

25.2.2.1 вказує порядок подачі кожної команди, показуючи таблички з номером 1 або 2, відповідним до номера гравця, який повинен подавати та

25.2.2.2 indicates by use of the buzzer any error to the referees immediately;

25.2.2.2 негайно повідомляє суддів про будь-яку помилку, використовуючи зумер;

25.2.2.3 operates the manual scoreboard on the scorer's table;

25.2.2.3 працює з ручним табло на столику секретаря;

25.2.2.4 checks that the scoreboards agree;

25.2.2.4 перевіряє, чи на всіх табло однаковий рахунок;

25.2.2.5 starts and ends the timing of the Technical Time-outs;

25.2.2.5 починає і закінчує відлік часу Технічних Тайм-аутів;

25.2.2.6 if necessary, updates the reserve score sheet and gives it to the scorer.

25.2.2.6 при необхідності, оновляє запасний протокол та віддає його секретарю.

25.2.3 At the end of the match, the assistant scorer:

25.2.3 Наприкінці матчу помічник секретаря:

25.2.3.1 signs the score sheet.

25.2.3.1 підписує протокол.

26 LINE JUDGES

26 СУДДІ НА ЛІНІЯХ

26.1 LOCATION

If only two line judges are used, they stand at the corners of the court closest to the right hand of each referee, diagonally at 1 to 2 m from the corner.

Each one of them controls both the end line and sideline on his/her side.

For FIVB, World and Official Competitions, when it is compulsory to have four line judges, they stand in the free zone at 1 to 3 m from each corner of the court, on the imaginary extension of the line that they control.

26.1 МІСЦЕЗНАХОДЖЕННЯ

Якщо використовуються тільки два судді на лініях, вони стоять у кутах майданчика ближче до правої руки кожного судді, по діагоналі, на відстані 1-2 метрів від кута.

Кожен з них контролює обидві, бокову та лицьову, лінії на своїй стороні.

Для світових та офіційних змагань ФІВБ, коли обов'язково мати чотирьох суддів на лініях, вони стоять у вільній зоні на відстані від 1 до 3 метрів від кожного кута майданчика, на уявному продовженні лінії, яку вони контролюють.

26.2 RESPONSIBILITIES

- 26.2.1 The line judges perform their functions by using flags (40 x 40 cm), to signal:
- 26.2.1.1 the ball "in" and "out" whenever the ball lands near their line(s). (Note: it is primarily the line judge closest to the path of the ball who is responsible for the signal);
- 26.2.1.2 the touches of "out" balls by the team receiving the ball;
- 26.2.1.3 the ball touching the antenna, the served ball and the third hit of the team crossing the net outside the crossing space, etc.;
- 26.2.1.4 any player (except the server) stepping outside of his/her court at the moment of the service hit;
- 26.2.1.5 the foot faults of the server;
- 26.2.1.6 any contact with the antenna on their side of the court by any player during his/her action of playing the ball or interfering with the play;
- 26.2.1.7 the ball crossing the net outside the crossing space into the opponent's court or touching the antenna on his/her side of the court;
- 26.2.1.8 the block touches during the rally.
- 26.2.2 At the first referee's request, a line judge must repeat his/her signal.

27 OFFICIAL SIGNALS

27.1 REFEREES' HAND SIGNALS

The referees will indicate with the official hand signal the reason for their whistle (the nature of the fault whistled or the purpose of the interruption authorized). The signal has to be maintained for a moment and, if it is indicated with one hand, the hand corresponds to the side of the team which has made the fault or the request.

27.2 LINE JUDGES FLAG SIGNALS

The line judges must indicate with the official flag signal the nature of the fault called, and maintain the signal for a moment.

26.2 ОБОВ'ЯЗКИ

- 26.2.1 Судді на лініях виконують свої функції, використовуючи прапорці (40 x 40 см), та сигналізують:
- 26.2.1.1 "м'яч в майданчику" і "за" кожного разу, коли м'яч приземляється біля їх лінії (ліній). (Примітка: Відповідальним за цей сигнал у першу чергу є той суддя на лінії, хто знаходиться ближче всіх до траєкторії м'яча.);
- 26.2.1.2 торкання м'яча, що вийшов "за" від приймаючої команди;
- 26.2.1.3 м'яч торкається антени, м'яч після подачі або третього торкання команди перетинає сітку за межами площини перетину, тощо;
- 26.2.1.4 заступ будь-якого гравця (включаючи того, що подає) за свій майданчик у момент удару на подачі;
- 26.2.1.5 заступ гравця, що подає;
- 26.2.1.6 будь-яке торкання антени на своєму боці майданчика будь-яким гравцем під час його ігрової дії з м'ячем або коли це заважає грі;
- 26.2.1.7 м'яч, що перетинає сітку за межами площини перетину на майданчик суперника або торкається антени на його/її стороні майданчика;
- 26.2.1.8 торкання на блоці під час розігрування.
- 26.2.2 На прохання першого судді суддя на лінії повинен повторити свій сигнал.

27 ОФІЦІЙНІ ЖЕСТИ

27.1 ЖЕСТИ СУДДІВ

Судді повинні показувати офіційними жестами причину своїх свистків (характер помилки, зафіксованої свистком, або мету дозволеної зупинки у грі). Жест повинен витримуватися деякий час і, якщо він показується однією рукою, то рука відповідає стороні команди, яка зробила помилку або запит.

27.2 СИГНАЛИ ПРАПОРЦЕМ СУДДІВ НА ЛІНІЯХ

Судді на лініях повинні показувати офіційним жестом - прапорцем характер зафіксованої помилки та витримувати сигнал деякий час.

