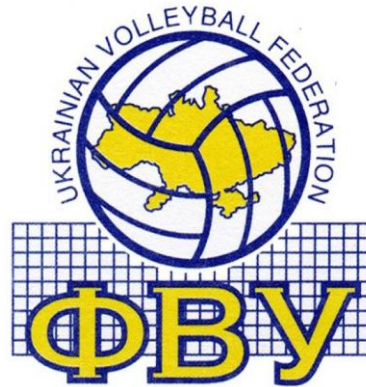


The FIVB logo consists of the letters 'FIVB' in a bold, sans-serif font, with a trademark symbol (TM) to the right. Below the letters is a stylized blue wave graphic.

FÉDÉRATION INTERNATIONALE  
DE VOLLEYBALL

# ОФІЦІЙНІ ПРАВИЛА ВОЛЕЙБОЛУ 2017-2020

Схвалено 35 Конгресом ФІВБ 2016



# ОФІЦІЙНІ ПРАВИЛА ВОЛЕЙБОЛУ 2017-2020

Схвалено 35-м FIVB Конгресом 2016

Повинні використовуватися у всіх змаганнях з 1 січня 2017 року

Офіційні правила волейболу 2017-2020 р.р.  
Публікація ФВУ 2017 р. – fvu.in.ua  
Ілюстрації: © FIVB 2016

# ЗМІСТ

<b>ХАРАКТЕРИСТИКА ГРИ</b>		<b>6</b>
<b>ЧАСТИНА 1: ФІЛОСОФІЯ ПРАВИЛ ТА СУДДІВСТВА</b>		<b>7</b>
<b>ЧАСТИНА 2 –РОЗДІЛ 1: ГРА</b>		<b>10</b>
<b>ГЛАВА 1: СПОРУДИ І ОБЛАДНАННЯ</b>		<b>11</b>
1	ІГРОВЕ ПОЛЕ	11
1.1	РОЗМІРИ	11
1.2	ІГРОВА ПОВЕРХНЯ	11
1.3	ЛІНІЇ НА МАЙДАНЧИКУ	11
1.4	ЗОНИ І МІСЦЯ	12
1.5	ТЕМПЕРАТУРА	13
1.6	ОСВІТЛЕННЯ	13
2	СІТКА І СТІЙКИ	13
2.1	ВИСОТА СІТКИ	13
2.2	СТРУКТУРА	14
2.3	БОКОВІ СТРІЧКИ	14
2.4	АНТЕНИ	14
2.5	СТІЙКИ	14
2.6	ДОДАТКОВЕ ОБЛАДНАННЯ	15
3	М'ЯЧІ	15
3.1	СТАНДАРТИ	15
3.2	ОДНОМАНІТНІСТЬ М'ЯЧІВ	15
3.3	СИСТЕМА ГРИ П'ЯТЬМА М'ЯЧАМИ	15
<b>ГЛАВА 2: УЧАСНИКИ</b>		<b>16</b>
4	КОМАНДИ	16
4.1	СКЛАД КОМАНДИ	16
4.2	РОЗМІЩЕННЯ КОМАНДИ	17
4.3	ЕКІПІРУВАННЯ	17
4.4	ЗАМІНА ЕКІПІРУВАННЯ	18
4.5	ЗАБОРОНЕНІ ПРЕДМЕТИ	18
5	КЕРІВНИКИ КОМАНДИ	18
5.1	КАПІТАН	18
5.2	ГОЛОВНИЙ ТРЕНЕР	19
5.3	ПОМІЧНИК ГОЛОВНОГО ТРЕНЕРА	20
<b>ГЛАВА 3: ІГРОВИЙ ФОРМАТ</b>		<b>21</b>
6	НАБІР ОЧКА, ВИГРАШ ПАРТІЇ І МАТЧУ	21
6.1	НАБІР ОЧКА	21
6.2	ВИГРАШ ПАРТІЇ	21
6.3	ВИГРАШ МАТЧУ	22
6.4	НЕЯВКА ТА НЕПОВНА КОМАНДА	22
7	СТРУКТУРА ГРИ	22
7.1	ЖЕРЕБКУВАННЯ	22
7.2	ОФІЦІЙНА РОЗМИНКА	22
7.3	СТАРТОВЕ РОЗТАШУВАННЯ КОМАНДИ	23

7.4	ПОЗИЦІЇ	24
7.5	ПОМИЛКА В РОЗТАШУВАННІ	25
7.6	ПЕРЕХІД	25
7.7	ПОМИЛКИ ПРИ ПЕРЕХОДІ	25

## ГЛАВА 4: ІГРОВІ ДІЇ 27

8	СТАН ГРИ	27
8.1	М'ЯЧ В ГРІ	27
8.2	М'ЯЧ ПОЗА ГРОЮ	27
8.3	М'ЯЧ «В МАЙДАНЧИКУ»	27
8.4	М'ЯЧ «ЗА»	27
9	ГРА З М'ЯЧЕМ	27
9.1	КОМАНДНІ УДАРИ	28
9.2	ХАРАКТЕРИСТИКИ УДАРУ	28
9.3	ПОМИЛКИ У ГРІ З М'ЯЧЕМ	29
10	М'ЯЧ БІЛЯ СІТКИ	29
10.1	М'ЯЧ, ЩО ПЕРЕСІКАЄ СІТКУ	29
10.2	М'ЯЧ, ЩО ТОРКАЄТЬСЯ СІТКИ	30
10.3	М'ЯЧ В СІТЦІ	30
11	ГРАВЕЦЬ БІЛЯ СІТКИ	30
11.1	ПЕРЕНЕСЕННЯ РУК ЧЕРЕЗ СІТКУ	30
11.2	ПРОНИКНЕННЯ ПІД СІТКОЮ	30
11.3	ТОРКАННЯ СІТКИ	31
11.4	ПОМИЛКИ ГРАВЦЯ БІЛЯ СІТКИ	31
12	ПОДАЧА	32
12.1	ПЕРША ПОДАЧА В ПАРТІЇ	32
12.2	ПОРЯДОК ПОДАЧІ	32
12.3	ДОЗВІЛ НА ПОДАЧУ	32
12.4	ВИКОНАННЯ ПОДАЧІ	32
12.5	ЗАСЛОН	33
12.6	ПОМИЛКИ, ЗДІЙСНЕНІ ПІД ЧАС ПОДАЧІ	33
12.7	ПОМИЛКИ, ЗДІЙСНЕНІ ПРИ ПОДАЧІ І ПОЗИЦІЙНІ ПОМИЛКИ	33
13	АТАКУЮЧИЙ УДАР	34
13.1	ХАРАКТЕРИСТИКИ АТАКУЮЧОГО УДАРУ	34
13.2	ОБМЕЖЕННЯ АТАКУЮЧОГО УДАРУ	34
13.3	ПОМИЛКИ ПРИ АТАКУЮЧОМУ УДАРІ	34
14	БЛОК	35
14.1	БЛОКУВАННЯ	35
14.2	ТОРКАННЯ М'ЯЧА ПРИ БЛОКУВАННІ	35
14.3	БЛОКУВАННЯ В ПРОСТОРІ СУПЕРНИКА	35
14.4	БЛОК І КОМАНДНІ УДАРИ	36
14.5	БЛОКУВАННЯ ПОДАЧІ	36
14.6	ПОМИЛКИ ПІД ЧАС БЛОКУВАННІ	36

## ГЛАВА 5: ПЕРЕРВИ, ІНТЕРВАЛИ І ЗАТРИМКИ 37

15	ЗВИЧАЙНІ ІГРОВІ ПЕРЕРВИ	37
15.1	КІЛЬКІСТЬ ЗВИЧАЙНИХ ІГРОВИХ ПЕРЕРВ	37
15.2	ПОСЛІДОВНІСТЬ ІГРОВИХ ПЕРЕРВ	37
15.3	ЗАПИТ ЗВИЧАЙНИХ ІГРОВИХ ПЕРЕРВ	37
15.4	ТАЙМ-АУТИ ТА ТЕХНІЧНІ ТАЙМ-АУТИ	37
15.5	ЗАМІНА	38
15.6	ОБМЕЖЕННЯ ЗАМІН	38

15.7	ВИКЛЮЧНА ЗАМІНА	38
15.8	ЗАМІНА ПРИ ВИЛУЧЕННІ АБО ДИСКВАЛІФІКАЦІЇ	39
15.9	НЕПРАВИЛЬНА ЗАМІНА	39
15.10	ПРОЦЕДУРА ЗАМІНИ	39
15.11	НЕПРАВИЛЬНІ ЗАПИТИ	40
16	ЗАТРИМКИ ГРИ	40
16.1	ВИДИ ЗАТРИМОК	40
16.2	САНКЦІЇ ЗА ЗАТРИМКИ	41
17	ВИКЛЮЧНІ ІГРОВІ ПЕРЕРВИ	41
17.1	ТРАВМА/ХВОРОБА	41
17.2	ЗОВНІШНЯ ПЕРЕШКОДА	41
17.3	ДОВГОТРИВАЛІ ЗУПИНКИ У ГРІ	41
18	ІНТЕРВАЛИ І ЗМІНА МАЙДАНЧИКІВ	42
18.1	ІНТЕРВАЛИ	42
18.2	ЗМІНА МАЙДАНЧИКІВ	42

## ГЛАВА 6: ГРАВЕЦЬ ЛІБЕРО 43

19	ГРАВЕЦЬ ЛІБЕРО	43
19.1	ПРИЗНАЧЕННЯ ЛІБЕРО	43
19.2	ЕКІПІРУВАННЯ	43
19.3	ДІЇ ДОЗВОЛЕНІ ЛІБЕРО	43
19.4	ПЕРЕПРИЗНАЧЕННЯ НОВОГО ЛІБЕРО	45
19.5	РЕЗЮМЕ	46

## ГЛАВА 7: ПОВЕДІНКА УЧАСНИКІВ 47

20	ВИМОГИ ДО ПОВЕДІНКИ	47
20.1	СПОРТИВНА ПОВЕДІНКА	47
20.2	ЧЕСНА ГРА	47
21	НЕПРАВИЛЬНА ПОВЕДІНКА І САНКЦІЇ ЗА НЕЇ	47
21.1	НЕЗНАЧНА НЕПРАВИЛЬНА ПОВЕДІНКА	47
21.2	НЕПРАВИЛЬНА ПОВЕДІНКА, ЩО ПРИЗВОДИТЬ ДО САНКЦІЙ	48
21.3	ШКАЛА САНКЦІЙ	48
21.4	ЗАСТОСУВАННЯ САНКЦІЙ ЗА НЕПРАВИЛЬНУ ПОВЕДІНКУ	49
21.5	НЕПРАВИЛЬНА ПОВЕДІНКА ДО І МІЖ ПАРТІЯМИ	49
21.6	КАРТКИ ДЛЯ САНКЦІЙ	49

## ЧАСТИНА 2 –РОЗДІЛ 2: СУДДІ, ЇХ ОБОВ'ЯЗКИ ТА ЖЕСТИ 50

### ГЛАВА 8: СУДДІ 51

22	СУДДІВСЬКА БРИГАДА І ПРОЦЕДУРИ	51
22.1	СКЛАД	51
22.2	ПРОЦЕДУРИ	51
23	ПЕРШИЙ СУДДЯ	52
23.1	МІСЦЕЗНАХОДЖЕННЯ	52
23.2	ПОВНОВАЖЕННЯ	52
23.3	ОБОВ'ЯЗКИ	53
24	ДРУГИЙ СУДДЯ	54
24.1	МІСЦЕЗНАХОДЖЕННЯ	54
24.2	ПОВНОВАЖЕННЯ	54
24.3	ОБОВ'ЯЗКИ	55
25	СЕКРЕТАР	56

25.1	МІСЦЕЗНАХОДЖЕННЯ	56
25.2	ОБОВ'ЯЗКИ	56
26	ПОМІЧНИК СЕКРЕТАРЯ	57
26.1	МІСЦЕЗНАХОДЖЕННЯ	57
26.2	ОБОВ'ЯЗКИ	57
27	СУДДІ НА ЛІНІЇ	58
27.1	МІСЦЕЗНАХОДЖЕННЯ	58
27.2	ОБОВ'ЯЗКИ	58
28	ОФІЦІЙНІ СИГНАЛИ	59
28.1	ЖЕСТИ СУДДІВ	59
28.2	СИГНАЛИ ПРАПОРЦЕМ ЛІНІЙНИХ СУДДІВ	59

## ЧАСТИНА 2 –РОЗДІЛ 3: СХЕМИ 60

1А	КОНТРОЛЬНА ЗОНА ЗМАГАНЬ	61
1Б	ІГРОВЕ ПОЛЕ	62
2	ІГРОВИЙ МАЙДАНЧИК	63
3	ЕСКІЗ СІТКИ	64
4	ПОЗИЦІЇ ГРАВЦІВ	65
5А	ПЕРЕТИН М'ЯЧЕМ ВЕРТИКАЛЬНОЇ ПЛОЩИНИ СІТКИ НА МАЙДАНЧИК СУПЕРНИКА	66
5Б	ПЕРЕТИН М'ЯЧЕМ ВЕРТИКАЛЬНОЇ ПЛОЩИНИ СІТКИ У ВІЛЬНИЙПРОСТІР СУПЕРНИКА	67
6	ГРУПОВИЙ ЗАСЛОН	68
7	ЗДІЙСНЕНИЙ БЛОК	68
8	АТАКА ГРАВЦЯ ЗАДНЬОЇ ЛІНІЇ	69
9	ПОПЕРЕДЖЕННЯ ТА ШКАЛА САНКЦІЙ ТА ЇХ НАСЛІДКИ	70
9А	САНКЦІЇ ЗА НЕПРАВИЛЬНУ ПОВЕДІНКУ	70
9Б	ШКАЛА САНКЦІЙ ЗА ЗАТРИМКУ ЧАСУ	70
10	РОЗМІЩЕННЯ СУДДІВСЬКОЇ БРИГАДИ ТА ЇЇ ПОМІЧНИКІВ	71
11	ОФІЦІЙНІ ЖЕСТИ СУДДІВ	72
12	ОФІЦІЙНІ СИГНАЛИ ПРАПОРЦЕМ СУДДІВ НА ЛІНІЇ	79

## ЧАСТИНА 3: ВИЗНАЧЕННЯ 81



### ХАРАКТЕРИСТИКА ГРИ

Волейбол – це спорт, в якому змагаються дві команди на ігровому майданчику, який розділений сіткою. Для специфічних обставин передбачаються різноманітні варіанти гри для того, щоб багатогранність волейболу була доступна кожному.

Ціль гри – направити м'яч над сіткою, щоб він торкнувся майданчика суперника та запобігти такій самій спробі суперника. Команда має три удари для повернення м'яча (додатково до торкання на блоці).

М'яч вводиться в гру подачею: гравець, що подає, ударом направляє м'яч через сітку супернику. Розігрування триває до приземлення м'яча на ігровий майданчик, виходу м'яча «за» або помилки команди при поверненні м'яча.

У волейболі команда, що виграла розігрування, отримує очко (система «Розігрування - очко»). Коли команда, що приймає, виграє розігрування, вона здобуває очко і право подавати, а її гравці переходять на одну позицію за годинниковою стрілкою.





ЧАСТИНА 1  
**ФІЛОСОФІЯ ПРАВИЛ  
ТА СУДДІВСТВА**





Волейбол є одним з найбільш успішних, популярних змагальних і оздоровчих видів спорту у світі. Він швидкий і захоплюючий, з вибуховим характером дій. Крім цього, волейбол включає декілька найважливіших взаємодоповнюючих елементів, взаємодія яких робить його унікальним серед усіх видів спорту.



За останні роки ФІВБ досягла великих успіхів в адаптації гри до потреб сучасних глядачів.

Цей текст адресований широкій волейбольній аудиторії – гравцям, тренерам, суддям, глядачам або коментаторам з наступних причин:

- розуміння правил дозволяє краще грати – тренери можуть створювати кращу структуру і тактику гри команди, даючи можливість гравцям повністю продемонструвати свою майстерність;
- розуміння взаємозв'язку між правилами дозволяє суддям приймати правильні рішення.

Цей вступ в першу чергу сфокусований на волейболі як виді спорту де є дух змагання, а потім розкриваються основні якості необхідні для суддівства.

## ВОЛЕЙБОЛ Є ЗМАГАЛЬНИМ ВИДОМ СПОРТУ

Змагання вивільняє приховані сили. Воно показує найвищі можливості, дух, творчість, красу. Правила складені з урахуванням всіх цих якостей. З невеликими виключеннями, волейбол дозволяє всім гравцям діяти як біля сітки (в атаці), так і на задній лінії (в захисті або на подачі).

Вільям Морган, творець гри, все ще впізнав би її, оскільки волейбол проніс крізь роки свої характерні і важливі елементи. Деякі з них він поділяє з іншими іграми, в яких є сітка/м'яч/ракетка:

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

Волейбол, проте, є унікальним серед ігор де є сітка, вимагаючи, щоб м'яч був постійно у польоті – "літаючий м'яч" – і дозволяючи кожній команді певну кількість передач м'яча до того, як він має бути повернений суперникові.

Запровадження спеціалізованого захисного гравця-Ліберо – проштовхнуло гру вперед стосовно тривалості розігрування і багатофазності гри. Зміни правила подачі перетворили подачу із простої дії по введенню м'яча в гру в наступальну зброю.

Ідея переходу закріплена для того щоб сприяти різнобічним атлетам. Правила розташування гравців повинні дозволяти командам бути гнучкими і створювати цікаві тактичні розробки.

Учасники змагань використовують ці умови для змагання в техніці, тактиці і силі. Також ці умови дозволяють гравцям свободу, щоб викликати захоплення у глядачів і телеглядачів.

Імідж волейболу стає усе більшою мірою привабливим.

## СУДДЯ В МЕЖАХ ЦІЄЇ СТРУКТУРИ

Суть поняття «Хороший суддя» лежить в концепції справедливості і послідовності:

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

Це вимагає високого рівня довіри – суддя повинен(на) мати довіру, для того щоб дозволити гравцям демонструвати видовище:

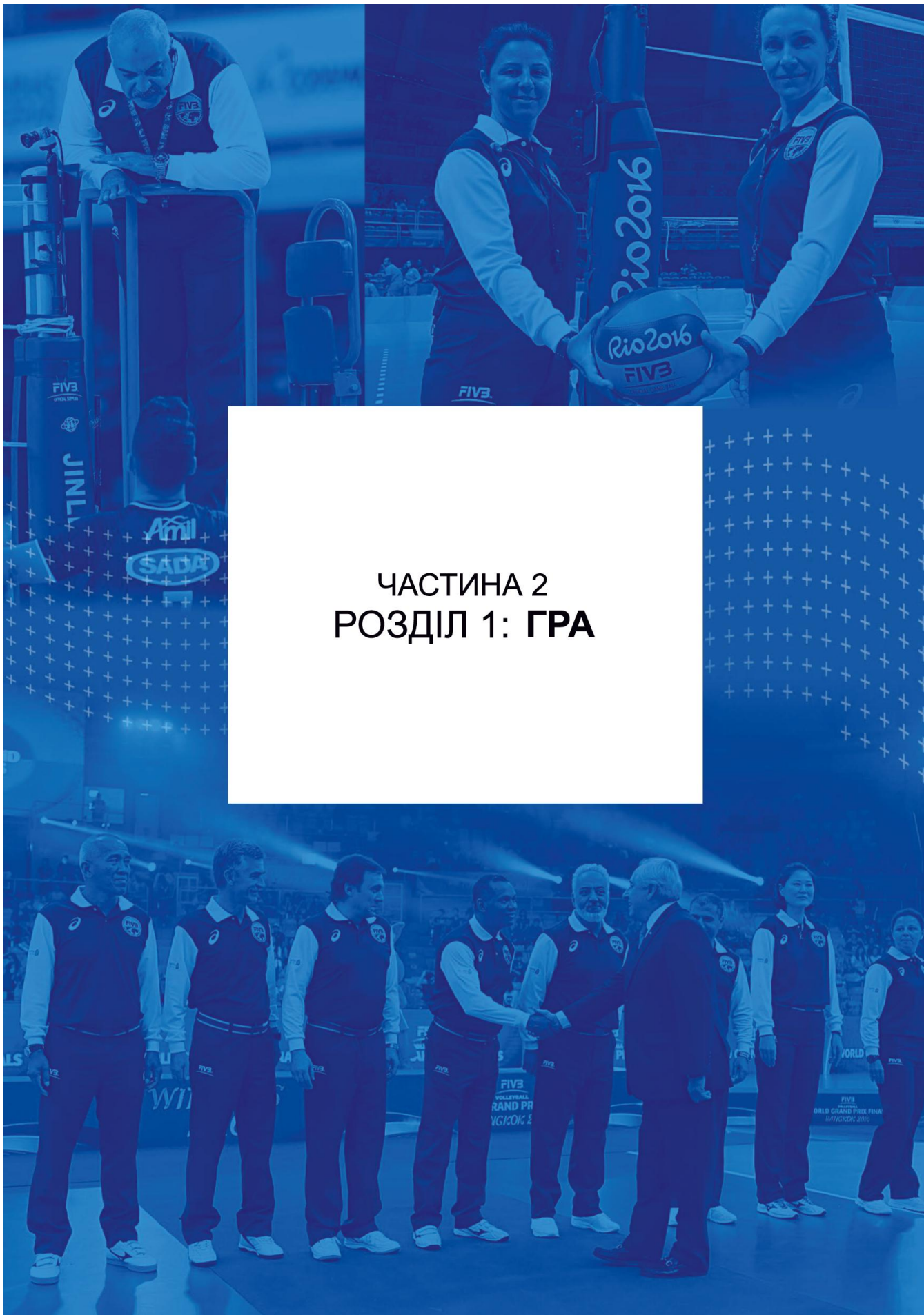
- правильністю своїх рішень;
- розумінням того чому написано це правило;
- діючи, як ефективний організатор;
- дозволяючи змаганням плавно проходити і направляючи його до завершення;
- діючи як педагог – використовуючи правила для того, щоб покарати нечесність або застерегти від грубості;
- пропагуючи гру – тобто, дозволяючи виділити видовищні елементи в грі і дозволяючи кращим гравцям робити те, що вони вміють краще всього - приносити задоволення публіці.

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

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

# Приєднуйтеся!

# Тримайте м'яч в грі!



ЧАСТИНА 2  
РОЗДІЛ 1: ГРА

# ГЛАВА 1

## СПОРУДИ І ОБЛАДНАННЯ

<b>1</b>	<b>ІГРОВЕ ПОЛЕ</b>	Див. Правило
	Ігрове поле включає ігровий майданчик і вільну зону. Воно повинно бути прямокутним і симетричним.	1.1, Сх.1А, Сх.1Б
<b>1.1</b>	<b>РОЗМІРИ</b>	Сх. 2
	Ігровий майданчик – це прямокутник розміром 18х9м, оточений з усіх боків вільною зоною шириною мінімум 3 метри.	
	Вільний ігровий простір – це простір над ігровим полем, який вільний від будь-яких перешкод. Мінімальна висота вільного ігрового простору над ігровим полем складає 7м від ігрової поверхні.	
	<b>Для ФІВБ, Світових і Офіційних Змагань вільна зона повинна бути 5м від бокових ліній та 6,5м від лицьових ліній. Вільний ігровий простір повинен бути заввишки мінімум 12,5м від ігрової поверхні.</b>	
<b>1.2</b>	<b>ІГРОВА ПОВЕРХНЯ</b>	
1.2.1	Ігрова поверхня повинна бути плоскою, горизонтальною і одноманітною. Вона не повинна становити жодної небезпеки травмуванню гравців. Заборонено грати на нерівних або слизьких поверхнях.	
	<b>Для ФІВБ, Світових і Офіційних Змагань дозволяється тільки дерев'яне або синтетичне покриття. Будь-яке покриття повинно бути заздалегідь затверджене ФІВБ.</b>	
1.2.2	У залах поверхня ігрових майданчиків повинна бути світлого кольору.	
	<b>Для ФІВБ, Світових і Офіційних Змагань білий колір ліній є обов'язковим. Кольори ігрового майданчика і вільної зони повинні відрізнятися один від одного.</b>	1.1, 1.3
1.2.3	На відкритих майданчиках дозволяється ухил 5мм на 1м для дренажу. Лінії майданчика, виготовлені з твердих матеріалів заборонені.	1.3
<b>1.3</b>	<b>ЛІНІЇ НА МАЙДАНЧУКУ</b>	Сх. 2
1.3.1	Ширина всіх ліній 5см. Лінії повинні бути світлими і відрізнятися за кольором від підлоги і будь-яких інших ліній.	1.2.2

1.3.2	Обмежувальні лінії  Дві бокові і дві лицьові лінії обмежують ігровий майданчик. Бокові і лицьові лінії входять в розміри ігрового майданчика.	1.1
1.3.3	Центральна лінія  Вісь центральної лінії розділяє ігровий майданчик на два рівні майданчики розміром 9х9м кожен; однак вся ширина лінії вважається такою, що належить обом майданчикам в рівній мірі. Ця лінія проведена під сіткою від однієї бокової лінії до іншої бокової лінії.	Сх. 2
1.3.4	Лінія атаки  На кожному майданчику лінія атаки, задній край якої нанесений на відстані 3 м від осі центральної лінії, позначає передню зону.  <b>Для ФІВБ, Світових і Офіційних Змагань лінія атаки продовжена додатковими пунктирними лініями від бокових ліній, п'ятьма 15см короткими лініями, шириною 5см, нанесеними через 20см, загальною довжиною 1,75м. «Обмежуюча лінія головного тренера» (пунктирна лінія, яка простягається від лінії атаки до лицьової лінії майданчика, паралельно до бокової лінії, на відстані 1,75м від неї) складається з 15см коротких ліній, нанесених через 20см, для позначення меж дії головного тренера.</b>	1.3.3, 1.4.1  Сх. 2
<b>1.4 ЗОНИ І МІСЦЯ</b>		Сх. 16, Сх. 2
1.4.1	Передня зона  На кожному майданчику передня зона обмежена віссю центральної лінії і заднім краєм лінії атаки.  Передня зона продовжується за боковими лініями до кінця вільної зони.	19.3.1.4, 23.3.2.3e, Сх.2  1.3.3, 1.3.4, 19.3.1.4, 23.3.2.3e  1.1, 1.3.2
1.4.2	Зона подачі  Зона подачі – це ділянка шириною 9м позаду кожної лицьової лінії.  Вона обмежена з боків двома короткими лініями завдовжки 15см кожна, нанесеними на відстані 20см позаду лицьової лінії, як продовження бокових ліній. Обидві короткі лінії включені в ширину зони подачі.  По глибині зона подачі продовжується до кінця вільної зони.	1.3.2, 12, Сх. 1Б  1.1

1.4.3	Зона заміни	Зона заміни обмежена продовженням обох ліній атаки до столика секретаря.	1.3.4, 15.6.1, Сх. 1Б
1.4.4	Зона заміщення Ліберо	Зона заміщення Ліберо – це частина вільної зони, з боку командних лавок, обмежена продовженням лінії атаки до лицьової лінії.	19.3.2.7, Сх. 1Б
1.4.5	Місця розминки	<b>Для ФІВБ, Світових і Офіційних Змагань, місця розминки, розміром приблизно 3х3м, розташовані за межами вільної зони в обох кутах з боку лавок команд.</b>	24.2.5, Сх.1А, Сх. 1Б
1.4.6	Місця для вилучених	Місця для вилучених, розміром приблизно 1х1м, обладнані двома стільцями, які розташовані в контрольній зоні за продовженням кожної лицьової лінії. Вони можуть бути обмежені червоною лінією шириною 5см.	21.3.2.1, Сх.1А, Сх. 1Б
<b>1.5 ТЕМПЕРАТУРА</b>			
		Мінімальна температура не повинна бути нижче 10°C.	
		<b>Для ФІВБ, Світових і Офіційних Змагань максимальна температура не повинна бути вище 25°C і мінімальна – нижче 16°C.</b>	
<b>1.6 ОСВІТЛЕННЯ</b>			
		<b>Для ФІВБ, Світових і Офіційних Змагань освітлення ігрового поля повинно бути 1000-1500 люкс, виміряне на висоті одного метра від поверхні ігрового поля.</b>	1
<b>2 СІТКА І СТІЙКИ</b>			
<b>2.1 ВИСОТА СІТКИ</b>			
2.1.1	Сітка встановлюється вертикально над віссю центральної лінії. Верхній край сітки встановлюється на висоті 2,43 м для чоловіків і 2,24 м для жінок.		1.3.3
2.1.2	Висота сітки вимірюється в середині ігрового майданчика. Висота сітки (над двома боковими лініями) повинна бути однаковою і не повинна перевищувати офіційну висоту більш ніж на 2 см.		1.1, 1.3.2, 2.1.1

## 2.2 СТРУКТУРА СІТКИ

Сітка шириною 1м і довжиною від 9,50 до 10м (з 25-50см за боковими стрічками на кожній стороні) та складається з чорних комірок у формі квадрата із стороною 10см.

Сх 3

**Для ФІВБ, Світових і Офіційних Змагань в зв'язку з особливим регламентом змагань, розмір комірок сітки може бути змінений, для сприяння рекламі згідно маркетингових угод.**

Верхній край сітки формує горизонтальна стрічка шириною 7см (складена вдвічі біла парусина прошита по всій довжині). Кожен кінець стрічки має отвір, через який пропущений шнур, що кріпить стрічку до стійок для натягу її верхнього краю.

Всередині стрічки знаходиться гнучкий трос для кріплення сітки до стійок і натягування її верхнього краю.

Внизу сітки є інша горизонтальна стрічка шириною 5см, аналогічна верхній стрічці, через яку пропущений шнур. Цей шнур призначений для кріплення сітки до стійок і натягування її нижнього краю.

## 2.3 БОКОВІ СТРІЧКИ

Дві білі стрічки прикріплені вертикально до сітки і розташовані прямо над кожною боковою лінією.

1.3.2, Сх 3

Їх ширина 5см і довжина 1м, і вони вважаються частиною сітки.

## 2.4 АНТЕНИ

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

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

2.3, Сх 3

Кожна антенa здійснюється над сіткою на 80см і пофарбована смугами контрастних кольорів шириною 10см, переважно червоного і білого.

Антени вважаються частиною сітки і обмежують з боків площину переходу.

10.1.1, Сх 3,  
Сх 5А, Сх 5Б

## 2.5 СТІЙКИ

2.5.1 Стійки, що підтримують сітку, встановлюються на відстані 0,5 – 1 м за боковими лініями. Висота стійок 2,55 м і, бажано, щоб вони регулювалися.

Сх 3

**Для ФІВБ, Світових і Офіційних Змагань стійки, що підтримують сітку, розташовуються на відстані 1 метра за боковими лініями та повинні бути з захисним чохлом.**

- 2.5.2 Стійки повинні бути круглі та гладкі, встановлені на поверхні без розтяжок. Не повинно бути небезпечних пристроїв, або таких, що перешкоджають грі.

## 2.6 ДОДАТКОВЕ ОБЛАДНАННЯ

Додаткове обладнання визначається регламентом ФІВБ.

## 3 М'ЯЧІ

### 3.1 СТАНДАРТИ

М'яч повинен бути сферичним, з покриттям зробленим з еластичної натуральної або синтетичної шкіри і з внутрішньою камерою, зробленою з гуми або подібного до неї матеріалу.

Його колір може бути однотонним світлим або комбінацією кольорів.

Матеріал з синтетичної шкіри і комбінації кольорів м'ячів, які використовуються в Офіційних Міжнародних змаганнях, повинні відповідати стандартам ФІВБ.

Його окружність 65-67 см і його вага 260-280 гр.

Його внутрішній тиск повинен бути від 0,30 до 0,325 кг/см<sup>2</sup>.

### 3.2 ОДНОМАНІТНІСТЬ М'ЯЧІВ

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

**Світові і Офіційні Змагання, так само як і Національні Чемпіонати або Континентальні змагання, повинні гратися м'ячами, затвердженими ФІВБ, якщо інше не погоджено ФІВБ.**

### 3.3 СИСТЕМА ГРИ П'ЯТЬМА М'ЯЧАМИ

**На Світових і Офіційних Змаганнях повинні використовуватися п'ять м'ячів. В цьому випадку шість подавальників м'ячів знаходяться по одному в кожному куті вільної зони і по одному позаду кожного із суддів.**

3.1

Cx 10



## ГЛАВА 2 УЧАСНИКИ

4	КОМАНДИ	Див. Правило
4.1	СКЛАД КОМАНДИ	
4.1.1	Склад команди на матч може бути до 12 гравців, плюс  – Тренерський склад: один головний тренер, <b>максимум два асистенти головного тренера</b> , – Медичний склад: <b>один масажист</b> і один лікар.  Тільки ті члени команди, котрі записані в протоколі, можуть входити в Змагальну/Контрольну зону і брати участь в офіційній розминці і в матчі.  <b>Для ФІВБ, Світових і Офіційних Змагань для дорослих:</b>  <b>До 14 гравців може бути записано в протокол і приймати участь у грі.</b>  <b>Максимум п'ять членів тренерського штабу (включаючи головного тренера) можуть сидіти на лавці команди. Це вирішується головним тренером, але вони повинні бути записані в протоколі матчу та бути зареєстровані у формі О-2 (біс).</b>  <b>Менеджер Команди та Журналіст Команди не можуть знаходитися на лаві запасних або за лавкою в Контрольній Зоні Змагань.</b>  <b>Для Світових і Офіційних Змагань лікар і масажист команди повинні бути офіційними членами делегації та попередньо акредитовані ФІВБ. Але, для Світових і Офіційних Змагань для дорослих, якщо вони не входять в число п'яти обраних членів, вони повинні сидіти за обмежувальними «панелями» (рекламними щитами), але всередині Контрольної Зони Змагань і можуть втручатися тільки з дозволу суддів для надання невідкладної медичної допомоги гравцям. Масажист команди (якщо він не в складі 5 офіційних осіб) може допомагати в розминці до початку офіційного протоколу.</b>  <b>Офіційний Нормативи для кожної події можуть бути викладені в Регламенті Змагань.</b>	5.2, 5.3
4.1.2	Один з гравців, але не Ліберо, є капітаном команди, який повинен бути відмічений в протоколі.	Сх.1А  7.2.1
4.1.3	Тільки гравці, записані в протоколі, можуть вийти на майданчик і грати в матчі. Коли головний тренер і капітан команди підписали протокол, (список команди для	5.1, 19.1.3  1, 4.1.1, 5.1.1, 5.2.2

електронного протоколу) записані гравці не можуть бути змінені.

## 4.2 РОЗМІЩЕННЯ КОМАНДИ

- 4.2.1 Гравці, що не беруть участь в грі, повинні сидіти на лавці своєї команди або знаходитися в своєму місці розминки. Головний тренер і інші члени команди повинні сидіти на лавці, але можуть тимчасово залишити її. 1.4.5, 5.2.3, 7.3.3
- Лавки команд розташовуються поряд зі столиком секретаря за межами вільної зони. Сх.1А, Сх. 1Б
- 4.2.2 Тільки членам команди дозволено сидіти на лавці під час матчу і брати участь в розминці. 4.1.1, 7.2
- 4.2.3 Гравці, що не беруть участь в грі, можуть розминатися без м'ячів таким чином:
- 4.2.3.1 під час гри: в місцях розминки; 1.4.5, 8.1, Сх.1А, Сх. 1Б
- 4.2.3.2 під час тайм-аутів і технічних тайм-аутів: у вільній зоні позаду їх майданчика. 1.3.3, 15.4
- 4.2.4 Під час інтервалів між партіями гравці можуть розминатися у межах своєї вільної зони використовуючи м'ячі. Під час продовженого інтервалу між другою і третьою партіями (якщо застосовується) гравці можуть використовувати власний майданчик. 18.1

## 4.3 ЕКІПІРУВАННЯ

- Екіпірування гравця складають футболка, шорти, шкарпетки (форма) і спортивне взуття.
- 4.3.1 Колір і дизайн футболок, шортів і шкарпеток повинні бути однаковими (*виключення для гравців Ліберо*) для команди. Форма повинна бути чистою. 4.1, 19.2
- 4.3.2 Взуття повинно бути легким і гнучким, з гумовими або композитними підошвами без каблуків.
- 4.3.3 Футболки гравців повинні бути пронумеровані від 1 до 20. 4.3.3.2
- Для ФІВБ, Світових та Офіційних змагань для дорослих, на яких використовують збільшену кількість гравців, нумерація може бути збільшена.
- 4.3.3.1 Номер повинен бути розташований на футболці по центру на грудях і на спині. Колір і яскравість номерів повинні контрастувати з кольором і яскравістю футболок.

- 4.3.3.2 Номер повинен бути заввишки мінімум 15см на грудях і мінімум 20см на спині. Смужка, яка формує номери, повинна бути шириною мінімум 2см.
- 4.3.4 Капітан команди повинен мати на своїй футболці смужку 8x2см, що підкреслює номер на грудях. 5.1
- 4.3.5 Заборонено носити форму, колір якої відрізняється від кольору форми інших гравців (*виключення для гравців Ліберо*), і/або без офіційних номерів. 19.2

#### 4.4 ЗАМІНА ЕКІПРУВАННЯ

- Перший суддя може дозволити одному або більше гравцям: 23
- 4.4.1 грати босоніж;
- 4.4.2 змінити вологу або пошкоджену форму між партіями або після заміни, за умови, що нова форма має однаковий з попередньою колір, фасон і номер; 4.3, 15.5
- 4.4.3 у холодну погоду грати в тренувальних костюмах, за умови, що вони одного кольору і фасону для всієї команди (*виключення для гравців Ліберо*) і пронумеровані відповідно до Правила 4.3.3. 4.1.1, 19.2

#### 4.5 ЗАБОРОНЕНІ ПРЕДМЕТИ

- 4.5.1 Заборонено носити предмети, які можуть призвести до травми, або надати штучну перевагу гравцю.
- 4.5.2 Гравці можуть носити окуляри або лінзи на свій власний ризик.
- 4.5.3 Дозволено використовувати компресійні (медичні) засоби для захисту або підтримки.

**Для ФІВБ, Світових і Офіційних змагань для дорослих, ці засоби мають бути того ж самого кольору, як і відповідна частина форми. Чорні, білі та нейтральні кольори також можуть використовуватися.**

### 5 КЕРІВНИКИ КОМАНДИ

Обидва, капітан команди і головний тренер, відповідають за поведінку і дисципліну членів своєї команди. 20

Гравці Ліберо не можуть бути ні капітаном команди, ні ігровим капітаном команди.

#### 5.1 КАПІТАН

- 5.1.1 ПЕРЕД МАТЧЕМ капітан команди підписує протокол і представляє свою команду на жеребкуванні. 7.1, 25.2.1.1

5.1.2	ПІД ЧАС МАТЧУ капітан команди є ігровим капітаном, доки він/вона на майданчику. Коли капітан команди не на майданчику, головний тренер або капітан команди зобов'язаний призначити іншого гравця на майданчику, але не Ліберо, який приймає на себе функції ігрового капітана. Цей ігровий капітан зберігає свої обов'язки до заміни, або повернення капітана команди в гру, або до завершення партії.	15.2.1
	Коли м'яч знаходиться поза грою, тільки ігровому капітану дозволено звертатися до суддів:	8.2
5.1.2.1	питати роз'яснення по застосуванню або інтерпретації Правил і представляти прохання або питання своїх партнерів по команді. Якщо ігровий капітан не згоден з роз'ясненням першого судді, він може опротестувати це рішення і негайно повідомити першого суддю про те, що він резервує право записати офіційний протест в протокол після закінчення матчу;	23.2.4
5.1.2.2	просити дозволу :	
	а) змінити всю або частину ігрової форми;	4.3, 4.4.2
	б) перевірити розташування команд;	7.4, 7.6
	в) перевірити підлогу, сітку, м'яч і т.д.;	1.2, 2, 3
5.1.2.3	за відсутності головного тренера просити тайм-аути і заміни.	15.3.1, 15.4.1, 15.5.2
5.1.3	ПІСЛЯ МАТЧУ капітан команди:	6.3
5.1.3.1	дякує суддям і підписує протокол, підтверджуючи результат;	25.2.3.3
5.1.3.2	може підтвердити офіційний протест щодо застосування або інтерпретації Правил суддею і записати його в протокол, якщо перший суддя був в належний час повідомлений про це.	5.1.2.1, 25.2.3.2
<b>5.2 ГОЛОВНИЙ ТРЕНЕР</b>		
5.2.1	Впродовж матчу головний тренер керує грою своєї команди, знаходячись за межами ігрового майданчика. Він/вона визначає стартові розташування, їх заміни, та бере тайм-аути. З цих питань він/вона контактує з другим суддею.	1.1, 7.3.2, 15.4.1, 15.5.2
5.2.2	ПЕРЕД МАТЧЕМ головний тренер записує або перевіряє прізвища і номери своїх гравців в протоколі в розділі складу команди та підписує його.	4.1, 19.1.3, 25.2.1.1
5.2.3	ПІД ЧАС МАТЧУ головний тренер:	
5.2.3.1	перед кожною партією дає другому судді або секретареві належним чином заповнену і підписану картку(и) розташування;	7.3.2, 7.4, 7.6

- 5.2.3.2 сидить на лавці команди ближче за всіх до секретаря, але може залишити її;
- 5.2.3.3 робить запити про тайм-аути і заміни;
- 5.2.3.4 може, як і інші члени команди, давати інструкції гравцям на майданчику. Головний тренер може давати ці інструкції стоячи або рухаючись в межах вільної зони перед лавкою своєї команди від продовження лінії атаки до місця розминки, не заважаючи і не затримуючи матч.

4.2

15.4, 15.5

1.3.4, 1.4.5,  
Сх.1А, Сх.1Б,  
Сх.2

**Для ФІВБ, Світових і Офіційних Змагань головний тренер обмежений виконувати свої функції за обмежуючою лінією тренера на протязі усього матчу.**

Сх.1А, Сх. 1Б,  
Сх.2

### 5.3 ПОМІЧНИК ГОЛОВНОГО ТРЕНЕРА

- 5.3.1 Помічник головного тренера сидить на лавці команди, але не має права втручатися в матч.
- 5.3.2 Якщо головний тренер повинен залишити його/її команду з будь-якої причини, включаючи санкцію, але виключаючи вихід на майданчик в якості гравця помічник головного тренера може на прохання ігрового капітана і з дозволу першого судді, прийняти на себе виконання його/її функцій на час відсутності головного тренера коли це підтверджується судді ігровим капітаном.

5.1.2, 5.2



## ГЛАВА 3 ІГРОВИЙ ФОРМАТ

<b>6</b>	<b>НАБІР ОЧКА, ВИГРАШ ПАРТІЇ І МАТЧУ</b>	Див. Правило
<b>6.1</b>	<b>НАБІР ОЧКА</b>	
6.1.1	Очко	
	Команда набирає очко:	
6.1.1.1	при успішному приземленні м'яча на майданчик суперника;	8.3, 10.1.1
6.1.1.2	коли команда суперника здійснює помилку;	6.1.2
6.1.1.3	коли команда суперника отримує зауваження.	16.2.3, 21.3.1
6.1.2	Помилка	
	Команда здійснює помилку виконуючи ігрову дію всупереч правилам (або іншим чином порушуючи їх). Судді оцінюють помилки і визначають наслідки відповідно до Правил:	
6.1.2.1	якщо дві або більше помилки здійснені послідовно, то береться до уваги тільки перша помилка;	
6.1.2.2	якщо дві або більше помилки здійснені суперниками одночасно, то це вважається ПОДВІЙНОЮ ПОМИЛКОЮ і розігрування переграється.	6.1.2, Сх.11 (23)
6.1.3	<b>Розігрування та завершене розігрування</b>	
	<b>Розігрування</b> – це послідовність ігрових дій з моменту удару на подачі гравцем, що подає, до того моменту, коли м'яч вийде з гри. <b>Завершене розігрування</b> – це послідовність ігрових дій в результаті яких здобувається очко. <u>Це включає:</u> <b><u>-застосування штрафних санкцій (зауваження);</u></b> <b><u>-помилку при виконанні подачі (8 секунд).</u></b>	8.1, 8.2, 12.2.2.1, 12.4.4, 15.2.3, 15.11.1.3, 19.3.2.1, 19.3.2.9, 21.3.1
6.1.3.1	Якщо команда, що подає, виграє розігрування - вона набирає очко і продовжує подавати.	
6.1.3.2	Якщо команда, що приймає, виграє розігрування – вона набирає очко і повинна подавати наступною.	
<b>6.2</b>	<b>ВИГРАШ ПАРТІЇ</b>	Сх.11 (9)
	Партія (за винятком вирішальної 5-ої партії) виграється командою, яка першою набирає 25 очок з перевагою мінімум в два очки. У разі рівного рахунку 24-24, гра триває до досягнення переваги в 2 очки (26-24; 27-25; і т.д.).	6.3.2

6.3	ВИГРАШ МАТЧУ	Сх.11(9)
6.3.1	Переможцем матчу є команда, яка виграє три партії.	6.2
6.3.2	При рівному рахунку 2-2, вирішальна партія (5-а) грається до 15 очок з мінімальною перевагою в 2 очки.	
6.4	НЕЯВКА ТА НЕПОВНА КОМАНДА	
6.4.1	Якщо команда відмовляється грати після вимоги зробити це, вона оголошується такою, що не з'явилася і програє матч з результатом 0-3 в матчі і 0-25 в кожній партії.	6.2, 6.3
6.4.2	Команда, яка без поважних причин не виходить вчасно на ігровий майданчик, оголошується такою, що не з'явилася з таким самим результатом, що і в Правилі 6.4.1.	
6.4.3	Команда, оголошена НЕПОВНОЮ в партії або в матчі, програє партію або матч. Команда-суперник отримує очки, або очки і партії, необхідні для перемоги в партії або в матчі. Неповна команда зберігає свої очки і партії.	6.2, 6.3, 7.3.1
7	СТРУКТУРА ГРИ	
7.1	ЖЕРЕБКУВАННЯ	
	Перед матчем перший суддя проводить жеребкування для визначення першої подачі і сторін майданчика в першій партії.	12.1.1
	Якщо гратиметься вирішальна партія, то необхідно провести нове жеребкування.	6.3.2
7.1.1	Жеребкування відбувається у присутності двох капітанів команд.	5.1
7.1.2	Переможець жеребкування вибирає:  АБО	
7.1.2.1	право подавати чи приймати подачу,  АБО	12.1.1
7.1.2.2	сторону майданчика.  Капітан який програв жеребкування приймає варіант, що залишився.	
7.2	ОФІЦІЙНА РОЗМИНКА	
7.2.1	Якщо команди попередньо мали ігровий майданчик в своєму розпорядженні перед матчем, то їм буде надана 6-хвилинна спільна розминка на сітці, якщо ні, то вони будуть мати 10 хвилин розминки на сітці.	

**Для ФІВБ, Світових і Офіційних змагань, команди будуть мати право 10 хвилин розминки на сітці разом.**

- 7.2.2 Якщо будь-який з капітанів просить про роздільну (послідовну) розминку на сітці, то команди будуть робити це 3 хвилини або 5 хвилин кожна. 7.2.1
- 7.2.3 У разі послідовних розминок, першою розминається на сітці команда, яка подає першою. 7.1.2.1, 7.2.2
- 7.3 СТАРТОВЕ РОЗТАШУВАННЯ КОМАНДИ**
- 7.3.1 У грі завжди повинні брати участь по шість гравців від кожної команди. 6.4.3
- Стартове розташування команди вказує порядок переходу гравців на майданчику. Цей порядок повинен бути збережений впродовж всієї партії. 7.6
- 7.3.2 Перед початком кожної партії головний тренер повинен надати стартове розташування своєї команди, заповнив картку розташування або через електронний пристрій, якщо він використовується. Належним чином заповнена і підписана картка надається другому судді або секретареві, або надсилається е-секретарю (через електронні пристрої). 5.2.3.1, 24.3.1, 25.2.1.2
- 7.3.3 Гравці, які не включені в стартове розташування на дану партію, є в цій партії запасними (окрім гравців Ліберо). 7.3.2, 15.5
- 7.3.4 Після надання картки розташування другому судді або секретареві змінювати розташування без звичайної заміни не дозволяється. 15.2.2, 15.5, Сх. 11 (5)
- 7.3.5 При розбіжностях між позиціями гравців на майданчику і картою розташування діють таким чином: 24.3.1
- 7.3.5.1 якщо така розбіжність виявлена до початку партії, то позиції гравців повинні бути виправлені відповідно до картки розташування – покарання за це не дається; 7.3.2
- 7.3.5.2 якщо до початку партії на майданчику виявлений гравець, не зареєстрований в картці розташування на цю партію, цей гравець повинен бути замінений відповідно до картки розташування – покарання за це не дається. 7.3.2
- 7.3.5.3 Проте, якщо головний тренер бажає залишити такого не записаного гравця(-ів) на майданчику, то він/вона повинен(а) відповідним жестом попросити звичайну заміну(и), яка записується в протокол. 15.2.2, Сх 11 (5)
- Якщо невідповідність між позиціями гравців та картою розташування виявлені пізніше, помилка в розташуванні команди повинна бути виправлена. Всі очки набрані командою з моменту порушення до моменту виявлення



порушення – анулюються. Очки набрані командою суперника – зберігаються, а також вона отримує очко та право подачі.

- 7.3.5.4 Якщо на майданчику виявиться гравець який не внесений в список гравців у протоколі, очки набрані командою суперника зберігаються і вона отримує очко і право подачі. Всі очки та/або партії (0:25, при необхідності) набрані командою з моменту порушення до моменту виявлення анулюються та команда повинна надати нову перевірену картку розташування, і відправити нового зареєстрованого гравця на майданчик, на позицію незареєстрованого гравця.

6.1.2, 7.3.2

## 7.4 ПОЗИЦІЇ

Cx 4

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

7.6.1, 8.1, 12.4

7.4.1 Позиції гравців пронумеровані таким чином:

7.4.1.1 три гравці вздовж сітки є гравцями передньої лінії і займають позиції 4 (передній-лівий), 3 (передній-центральний), і 2 (передній-правий);

7.4.1.2 інші три гравці є гравцями задньої лінії, займаючи позиції 5 (задній-лівий), 6 (задній-центральний) і 1 (задній-правий).

7.4.2 Взаємна відповідність позицій між гравцями:

7.4.2.1 кожен гравець задньої лінії повинен бути розташований далі від центральної лінії, ніж відповідний гравець передньої лінії;

7.4.2.2 гравці передньої лінії і гравці задньої лінії повинні відповідно бути розташовані горизонтально в порядку, вказаному в Правилі 7.4.1.

7.4.3 Положення гравців визначаються і контролюються відповідно до розташування їх стоп, що контактують з поверхнею, таким чином:

Cx 4

7.4.3.1 принаймні частина стопи кожного гравця передньої лінії повинна бути ближче до центральної лінії, ніж стопи відповідного гравця задньої лінії;

1.3.3

7.4.3.2 принаймні частина стопи кожного правого (лівого) бокового гравця повинна бути ближче до правої (лівої) бокової лінії, ніж стопи центрального гравця його лінії.

1.3.2

7.4.4 Після удару на подачі гравці можуть вільно пересуватися і займати будь-яке місце на своєму майданчику і у вільній зоні.

<b>7.5</b>	<b>ПОМИЛКА В РОЗТАШУВАННІ</b>	<b>Cx 4, Cx 11 (13)</b>
7.5.1	Команда здійснює помилку в розташуванні якщо будь-який гравець не знаходиться в своїй правильній позиції у момент удару по м'ячу гравцем, що подає. Коли гравець вийшов на майданчик в результаті неправильної заміни, та гра продовжилася, це вважається помилкою в розташуванні та має наслідки неправильної заміни.	7.3, 7.4, 15.9
7.5.2	Якщо гравець, що подає, здійснив помилку на подачі при її виконанні, його помилка є першою ніж помилка в розташуванні.	12.4, 12.7.1
7.5.3	Якщо подача стає помилковою після удару на подачі, тоді зараховується помилка в розташуванні.	12.7.2
7.5.4	Помилка в розташуванні призводить до наступних наслідків:	
7.5.4.1	команда карається очком і право подачі переходить супернику;	6.1.3
7.5.4.2	гравці займають свої правильні позиції.	7.3, 7.4
<b>7.6</b>	<b>ПЕРЕХІД</b>	
7.6.1	Порядок переходу, визначений стартовим розташуванням команди контролюється порядком подачі, позиціями гравців і зберігається протягом всієї партії.	7.3.1, 7.4.1, 12.2
7.6.2	Коли команда, що приймає, отримує право подавати, її гравці переходять на одну позицію за годинниковою стрілкою: гравець позиції 2 переходить на позицію 1 для подачі; гравець позиції 1 переходить на позицію 6 і т.д.	12.2.2.2
<b>7.7</b>	<b>ПОМИЛКА ПРИ ПЕРЕХОДІ</b>	<b>Cx 11 (13)</b>
7.7.1	Помилка при переході вважається здійсненою, коли ПОДАЧА не виконана згідно з порядком переходу. Це призводить до наступних наслідків в такому порядку:	7.6.1, 12
7.7.1.1	секретар зупиняє гру звуком сирени; суперник виборює очко і право на подачу;  Якщо помилка при переході визначена після розігрування, що відбулося з помилкою при переході, тільки одне очко надається команді-супернику, незважаючи на результат розігрування, що відбулося.	6.1.3
7.7.1.2	порядок переходу гравців команди, яка припустилася помилки, має бути виправлений.	7.6.1

7.7.2 Додатково, секретар повинен визначити точний момент здійснення помилки і всі очки, набрані командою після здійснення помилки, повинні бути анульовані. Очки команди-суперника зберігаються.

25.2.2.2

Якщо цей момент не може бути визначений, анулювання очок не проводиться, а команда-суперник отримує очко і право подачі.

6.1.3



## ГЛАВА 4 ІГРОВІ ДІЇ

<b>8</b>	<b>СТАН ГРИ</b>	Див. Правило
8.1	М'ЯЧ В ГРІ	
	М'яч знаходиться в грі з моменту удару на подачі, дозволеній першим суддею.	12, 12.3
8.2	М'ЯЧ ПОЗА ГРОЮ	
	М'яч знаходиться поза грою з моменту помилки, що зафіксована свистком одного з суддів; у відсутності помилки, з моменту свистка.	
8.3	М'ЯЧ «В МАЙДАНЧИКУ»	Сх 11 (14) Сх 12 (1)
	М'яч вважається «в майданчику», якщо в будь-який момент його контакту з підлогою, частина м'яча торкається майданчика, включаючи обмежувальні лінії.	1.1, 1.3.2
8.4	М'ЯЧ «ЗА»	
	М'яч вважається «за» коли:	
8.4.1	вся частина м'яча, яка торкається підлоги, знаходиться повністю за обмежувальними лініями;	1.3.2, Сх 11 (15), Сх 12 (2)
8.4.2	він торкається предмету за межами майданчика, стелі або людини, яка не бере участь у грі;	Сх 11 (15), Сх 12 (4)
8.4.3	він торкається антен, шнурів, стійок або сітки за межами обмежувальних стрічок;	2.3, Сх 3, Сх 5а, Сх 11 (15), Сх 12 (4)
8.4.4	він пересікає вертикальну площину сітки повністю або частково за межами площини переходу, за винятком, правила 10.1.2;	2.3, Сх 5а, Сх 5б, Сх 11 (15), Сх 12 (4)
8.4.5	він повністю пересікає нижню площину під сіткою.	23.3.2.3е, Сх 5а, Сх 11 (22)
<b>9</b>	<b>ІГРОВІ ДІЇ З М'ЯЧЕМ</b>	
	Кожна команда повинна грати в межах свого власного ігрового поля і простору (крім Правила 10.1.2). М'яч може бути повернений з-за меж своєї вільної зони.	

## 9.1 УДАРИ КОМАНДИ

УДАР – це будь-яке торкання м'яча гравцем у грі.

14.4.1

Команді надано право максимум на три удари (в додаток до блокування), для повернення м'яча. Якщо використано більше трьох ударів, команда здійснює помилку «ЧОТИРИ УДАРИ».

### 9.1.1 ПОСЛІДОВНІ ТОРКАННЯ

Гравець не може вдарити м'яч два рази поспіль

9.2.3, 14.2,  
14.4.2

(крім Правил 9.2.3, 14.2 і 14.4.2).

### 9.1.2 ОДНОЧАСНІ ТОРКАННЯ

Два або три гравці можуть торкатися м'яча одночасно.

9.1.2.1 Коли два (три) члени команди торкаються м'яча одночасно, це вважається як два (три) торкання (крім блокування). Якщо вони намагаються дотягнутися до м'яча, але тільки один з них торкається його, то зараховується один удар. Зіткнення гравців не вважається помилкою.

9.1.2.2 Коли два суперники торкаються м'яча одночасно над сіткою і м'яч залишається в грі, то команді, що приймає м'яч, дається право ще на три удари. Якщо такий м'яч йде «ЗА», то це вважається помилкою команди на протилежній стороні.

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

9.1.2.2

### 9.1.3 УДАР ПРИ ПІДТРИМЦІ

В межах ігрового поля гравцеві не дозволяється використовувати підтримку партнера по команді або будь-якого пристрою/предмету для того, щоб здійснити удар по м'ячу.

1

Проте гравець, який знаходиться на межі здійснення помилки (торкання сітки, або перехід центральної лінії і т.д.) може бути зупинений або затриманий партнером по команді.

1.3.3, 11.4.4

## 9.2 ХАРАКТЕРИСТИКИ УДАРУ

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

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

9.3.3

9.2.3 М'яч може торкатися різних частин тіла, тільки якщо торкання відбуваються одночасно.

	Винятки:	
9.2.3.1	при блокуванні послідовні торкання можуть бути здійснені одним або декількома блокуючим(и), за умови, що торкання відбулися під час однієї дії.	14.1.1, 14.2
9.2.3.2	при першому торканні команди м'яч може торкатися різних частин тіла послідовно, за умови, що ці торкання відбуваються під час однієї дії.	9.1, 14.1.1
<b>9.3</b>	<b>ПОМИЛКИ У ГРІ З М'ЯЧЕМ</b>	
9.3.1	ЧОТИРИ УДАРИ: команда торкається м'яча чотири рази, щоб повернути його на сторону суперника.	9.1, Cx 11 (18)
9.3.2	УДАР ПРИ ПІДТРИМЦІ: гравець використовує підтримку партнера по команді або будь-якого пристрою/предмету, для того щоб вдарити м'яч в межах ігрового поля.	9.1.3
9.3.3	КИДОК: м'яч схоплений і/або кинутий; він не відскакує при ударі.	9.2.2, Cx 11 (16)
9.3.4	ПОДВІЙНЕ ТОРКАННЯ: гравець торкається м'яча двічі поспіль, або м'яч торкається різних частин його/її тіла послідовно.	9.2.3, Cx 11 (17)
<b>10</b>	<b>М'ЯЧ БІЛЯ СІТКИ</b>	
<b>10.1</b>	<b>М'ЯЧ, ЩО ПЕРЕСІКАЄ СІТКУ</b>	
10.1.1	М'яч, що летить на майданчик суперника, повинен пройти над сіткою в межах площини переходу. Площина переходу – це частина вертикальної площини сітки, обмежена таким чином:	2.4, 10.2, Cx 5a
10.1.1.1	знизу – верхнім краєм сітки;	2.2
10.1.1.2	з боків – антенами та їх уявним продовженням;	2.4
10.1.1.3	зверху – стелею.	
10.1.2	М'яч, який пересік площину сітки у вільну зону суперника, повністю або частково через зовнішній простір, може бути повернений без порушення кількості командних торкань, за умови, що:	9.1, Cx 5b
10.1.2.1	гравець не торкається майданчика суперника;	11.2.2
10.1.2.2	м'яч, що повертається, пересікає площину сітки знову повністю або частково через зовнішній простір на цій же стороні майданчика.	11.4.4, Cx 5b
	Команда суперника не може перешкоджати такій дії.	

10.1.3	М'яч, який направляється на майданчик суперника через нижній простір, залишається в грі до моменту, поки повністю не перетнув вертикальної площини сітки.	23.3.2.3e, Cx 5a, Cx 11 (22)
<b>10.2 М'ЯЧ, ЩО ТОРКАЄТЬСЯ СІТКИ</b>		
	Під час переходу через сітку м'яч може торкатися її.	10.1.1
<b>10.3 М'ЯЧ В СІТЦІ</b>		
10.3.1	М'яч, що потрапив у сітку, може бути повернений в гру, якщо команда не порушила правило трьох торкань.	9.1
10.3.1	Якщо м'яч прориває комірку сітки або призводить до її падіння, тоді розігрування анулюється і переграється.	
<b>11 ГРАВЕЦЬ БІЛЯ СІТКИ</b>		
<b>11.1 ПЕРЕНЕСЕННЯ РУК ЧЕРЕЗ СІТКУ</b>		
11.1.1	При блокуванні, гравець, що блокує може торкатися м'яча на іншому боці сітки, за умови, що він/вона не заважає грі суперника до або під час його атакуючого удару.	14.1, 14.3
11.1.2	Після атакуючого удару гравцеві дозволено переносити руку через сітку, за умови, що сам удар був здійснений в межах свого власного ігрового простору.	
<b>11.2 ПРОНИКНЕННЯ ПІД СІТКОЮ</b>		
11.2.1	Дозволено проникати в простір суперника під сіткою, за умови, що це не заважає його грі.	
11.2.2	Перехід на майданчик суперника через центральну лінію:	1.3.3, 11.2.2.1, Cx 11 (22)
11.2.2.1	дозволено торкатися майданчика суперника стопою (стопами), за умови, що яка-небудь частина стопи (стоп), що переноситься, торкається центральної лінії або знаходиться безпосередньо над нею;	1.3.3, Cx 11 (22)
11.2.2.2	дозволено торкатися майданчика суперника будь-якою іншою частиною тіла вище стоп, за умови, що це не заважає грі суперника.	1.3.3, 11.2.2.1, Cx 11 (22)
11.2.3	Гравець може проникати на майданчик суперника після виходу м'яча з гри.	8.2
11.2.4	Гравці можуть проникати у вільну зону суперника, за умови, що вони не заважають грі суперника.	

<b>11.3 ТОРКАННЯ СІТКИ</b>		
11.3.1	<p><b>Торкання гравцем сітки між антенами, під час ігрової дії з м'ячем є помилкою.</b></p> <p><b>Ігрові дії з м'ячем включають (серед іншого) наступне стрибок, нападаючий удар (спробу нападаючого удару) та безпечне приземлення, після якого гравець готовий до нової дії .</b></p>	11.4.4, 23.3.2.3в, 24.3.2.3, Сх 3
11.3.2	Гравці можуть торкатися стійки, шнурів або будь-якого іншого предмету за межами антени, включаючи сітку, за умови, що це не заважає грі.	Сх 3
11.3.3	Коли м'яч потрапляє в сітку, і сітка торкається суперника, це не є помилкою.	
<b>11.4 ПОМИЛКИ ГРАВЦЯ БІЛЯ СІТКИ</b>		
11.4.1	Гравець торкається м'яча або суперника в просторі суперника до або під час атакуючого удару суперника.	11.1.1, Сх 11 (20)
11.4.2	Гравець заважає грі суперника проникаючи в його простір під сіткою.	11.2.1
11.4.3	Гравець повністю стопою(ами) проникає на майданчик суперника.	11.2.2.2, Сх 11 (22)
11.4.4	<p>Гравець заважає грі наступним чином (серед іншого):</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- торкається сітки між антенами або самої антени під час його/її ігрової дії з м'ячем;</li> <li>- використовує сітку між антенами в якості підтримки або як допомогу при стабілізації;</li> <li>- здійснюючи несправедливу перевагу над суперником за рахунок торкання сітки;</li> <li>- здійснюють дії, які перешкоджають правомірній спробі суперника зіграти м'яч;</li> <li>- спираючись/тримаючись за сітку.</li> </ul> <p>Любий гравець, який знаходиться близько до м'яча у грі, та який сам здійснює спробу зіграти м'яч, розглядається як той що приймає участь у ігровій дії з м'ячем, навіть в тому випадку, коли торкання з м'ячем не було.</p> <p>Однак торкання сітки за антеною не повинно розглядатися як помилка (виключення Правило 9.1.3 Удар при підтримці).</p>	11.3.1  Сх 11 (19)



<b>12</b>	<b>ПОДАЧА</b>	
	Подача - це дія введення м'яча в гру правим гравцем задньої лінії, який знаходиться в зоні подачі.	1.4.2, 8.1, 12.4.1
<b>12.1</b>	<b>ПЕРША ПОДАЧА В ПАРТІЇ</b>	
12.1.1	Перша подача в першій партії, як і у вирішальній партії (5-ій), виконується командою, яка вибрала право на подачу згідно жеребкування.	6.3.2, 7.1
12.1.2	У інших партіях першою подає команда, яка не подавала першою в попередній партії.	
<b>12.2</b>	<b>ПОРЯДОК ПОДАЧІ</b>	
12.2.1	Гравці повинні дотримуватись черговості подач, як записано в картці розташування.	7.3.1, 7.3.2
12.2.2	Після першої подачі в партії, гравець, що подає, визначається таким чином:	12.1
12.2.2.1	коли команда, яка подавала, виграє розігрування, гравець (або його/її заміна), який подавав до цього, подає знову;	6.1.3, 15.5
12.2.2.2	коли команда, яка приймала, виграє розігрування, вона отримує право подавати і робить перехід для виконання подачі. Гравець, який переходить з правої позиції передньої лінії на праву позицію задньої лінії, буде подавати.	6.1.3, 7.6.2
<b>12.3</b>	<b>ДОЗВІЛ НА ПОДАЧУ</b>	
	Перший суддя дозволяє подачу після перевірки того, що обидві команди готові до гри і гравець, що подає володіє м'ячем.	12, Сх.11(1)
<b>12.4</b>	<b>ВИКОНАННЯ ПОДАЧІ</b>	Сх.11(10)
12.4.1	Удар по м'ячу повинен бути завданий однією кистю або будь-якою частиною руки після того, як він буде підкинутий або випущений з руки (рук).	
12.4.2	Дозволяється підкинути або випустити м'яч тільки один раз. Постукування м'ячем або перекидання його в руках дозволяється.	
12.4.3	В момент удару по м'ячу при подачі або стрибка для подачі в стрибку, гравець, що подає не повинен торкатися майданчика (включаючи лицьову лінію), або підлоги за межами зони подачі.	1.4.2, 27.2.1.4, Сх. 11(22), Сх. 12(4)
	Після удару він/вона може наступити або приземлитися за межами зони подачі, або на майданчик.	

12.4.4	Гравець, що подає, повинен здійснити удар по м'ячу протягом 8 секунд після свистка першого судді на подачу.	12.3, Сх. 11(11)
12.4.5	Подача, здійснена до свистка судді, не зараховується і повторюється.	12.3
12.5	<b>ЗАСЛОН</b>	Сх 6, Сх. 11(12)
12.5.1	Гравці команди, що подає, не повинні заважати своїм суперникам, застосовуючи індивідуальний або груповий заслон, бачити гравця, що подає, та траєкторію польоту м'яча.	12.5.2
12.5.2	Гравець або група гравців команди, яка подає, виконують заслон за рахунок розмахування руками, стрибків або переміщень вздовж сітки під час виконання подачі, або утворюють групу, з метою приховати гравця, що подає та траєкторію польоту м'яча, поки м'яч не перейде вертикальну площину над сіткою.	12.4, Сх 6
12.6	<b>ПОМИЛКИ,ЗДІЙСНЕНІ ПІД ЧАС ПОДАЧІ</b>	
12.6.1	Помилки при подачі.  Наступні помилки призводять до переходу подачі, навіть якщо суперник знаходиться в неправильному розташуванні. Гравець, що подає:	12.2.2.2, 12.7.1
12.6.1.1	порушує черговість подачі;	12.2
12.6.1.2	не виконує подачу правильно.	12.4
12.6.2	Помилки здійснені після виконання подачі.  Після правильного удару по м'ячу на подачі вона стає помилковою (якщо гравець не порушує розташування) якщо м'яч:	12.4, 12.7.2
12.6.2.1	торкається гравця команди, яка подає або не пересікає вертикальну площину сітки повністю через площину переходу;	8.4.4, 8.4.5, 10.1.1, Сх. 11(19)
12.6.2.2	виходить «за»;	8.4, Сх. 11(15)
12.6.2.3	проходить над заслоном.	12.5, Сх. 11(12)
12.7	<b>ПОМИЛКИ ЗДІЙСНЕНІ ПРИ ПОДАЧІ І ПОЗИЦІЙНІ ПОМИЛКИ</b>	
12.7.1	Якщо гравець, що подає, здійснює помилку у момент удару при подачі (неправильне виконання, порушення черговості і т.д.), а суперник порушує розташування, то фіксується	7.5.1, 7.5.2, 12.6.1

	помилка при подачі.	
12.7.2	Якщо саме виконання подачі було правильним, але подача згодом стає помилковою (вихід «за», заслон і т.д.), то першою фіксується помилка в розташуванні.	7.5.3, 12.6.2
<b>13 АТАКУЮЧИЙ УДАР</b>		
<b>13.1 ХАРАКТЕРИСТИКИ АТАКУЮЧОГО УДАРУ</b>		
13.1.1	Усі дії в результаті яких м'яч направляється на сторону суперника, крім подачі і блоку, вважаються атакуючими ударами.	
13.1.2	Під час атакуючого удару дозволяється скидка м'яча, за умови, що удар по м'ячу виконаний чисто і, що м'яч не зловлений і не кинутий.	9.2.2
13.1.3	Атакуючий удар вважається завершеним в момент, коли м'яч повністю пересікає вертикальну площину сітки або торкається гравця суперника.	
<b>13.2 ОБМЕЖЕННЯ АТАКУЮЧОГО УДАРУ</b>		
13.2.1	Гравець передньої лінії може завершити атакуючий удар на будь-якій висоті, за умови, що контакт з м'ячем був здійснений в межах власного ігрового простору (виключення Правила 13.2.4 та 13.3.6).	7.4.1.1
13.2.2	Гравець задньої лінії може завершити атакуючий удар на будь-якій висоті з місця, що знаходиться позаду передньої зони:	1.4.1, 7.4.1.2, 19.3.1.2, Сх 8
13.2.2.1	під час відштовхування для стрибка, стопа (стопа) гравця не повинні торкатися, чи переходити за лінію атаки;	1.3.4
13.2.2.2	після його/її удару, гравець може приземлитися в межах передньої зони.	1.4.1
13.2.3	Гравець задньої лінії може також завершити атакуючий удар з передньої зони, якщо у момент торкання частина м'яча знаходиться нижче верхнього краю сітки.	1.4.1, 7.4.1.2, Сх. 8
13.2.4	Гравцеві не дозволено завершувати атакуючий удар безпосередньо з подачі суперника, коли м'яч знаходиться в передній зоні і повністю вище верхнього краю сітки.	1.4.1
<b>13.3 ПОМИЛКИ ПРИ АТАКУЮЧОМУ УДАРІ</b>		
13.3.1	Гравець торкається м'яча в межах ігрового простору команди суперника.	13.2.1, Сх. 11(20)
13.3.2	Гравець направляє м'яч «ЗА».	8.4, Сх. 11(15)

- |        |   |  |
|--------|---|--|
| 13.3.3 | Гравець задньої лінії завершує атакуючий удар з передньої зони, якщо у момент удару м'яч знаходиться повністю вище верхнього краю сітки.        | 1.4.1, 7.4.1.2, 13.2.3, Сх. 11(21)     |
| 13.3.4 | Гравець завершує атакуючий удар відразу з подачі суперника, коли м'яч знаходиться в передній зоні і повністю вище верхнього краю сітки.         | 1.4.1, 13.2.4, Сх. 11(21)              |
| 13.3.5 | Ліберо завершує атакуючий удар, якщо у момент удару м'яч знаходиться повністю вище верхнього краю сітки.  | 19.3.1.2, 23.3.2.3г, Сх 11 (21)        |
| 13.3.6 | Гравець завершує атакуючий удар вище верхнього краю сітки, якщо передача м'яча на удар спрямована Ліберо пальцями зверху у своїй передній зоні. | 1.4.1, 19.3.1.4, 23.3.2.3д, Сх 11 (21) |

## 14 БЛОК

### 14.1 БЛОКУВАННЯ

- |        |   |         |
|--------|---|---------|
| 14.1.1 | Блокування – це дія (гравця) гравців поблизу сітки для перехоплення м'яча, що йде від суперника, котра здійснюється винесенням будь-якої частини тіла вище верхнього краю сітки, не зважаючи на висоту при контакті з м'ячем. Тільки гравцям передньої лінії дозволено брати участь у здійсненому блоці, але у момент контакту з м'ячем будь-яка частина тіла повинна бути вище верхнього краю сітки. | 7.4.1.1 |
| 14.1.2 | Спроба блоку<br><br>Спроба блоку – це дія блокування без торкання м'яча.  |         |
| 14.1.3 | Здійснений блок<br><br>Блок вважається здійсненим коли гравець, що блокує, торкається м'яча.  | Сх. 7   |
| 14.1.4 | Колективний блок<br><br>Колективний блок виконується двома або трьома 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 декількох блокуючих, за умови, що ці торкання відбуваються під час однієї дії.

9.1.1, 9.2.3

### 14.3 БЛОКУВАННЯ В ПРОСТОРИ СУПЕРНИКА

При блокуванні гравець може переносити свої кисті і руки на інший бік сітки за умови, що ця дія не заважає грі суперника.

13.1.1

Таким чином, не дозволено торкатися м'яча на стороні суперника до завершення суперником атакуючого удару.

#### 14.4 БЛОК І КОМАНДНІ ТОРКАННЯ

- 14.4.1 Торкання на блоці не вважається за командне торкання. Отже, після торкання на блоці, команді надається три торкання для повернення м'яча. 9.1, 14.4.2
- 14.4.2 Перше торкання після блоку може бути здійснене будь-яким гравцем, включаючи гравця, який торкався м'яча на блоці. 14.4.1

#### 14.5 БЛОКУВАННЯ ПОДАЧІ

Блокувати подачу суперника заборонено. 12, Сх. 11(12)

#### 14.6 ПОМИЛКИ ПІД ЧАС БЛОКУВАННЯ

- 14.6.1 Гравець, що блокує, торкається м'яча в просторі суперника до/або одночасно з атакуючим ударом суперника. 14.3
- 14.6.2 Гравець задньої лінії або Ліберо здійснює блокування або бере участь у здійсненню блокуванні. 14.1, 14.5, 19.3.1.3
- 14.6.3 Блокування подачі суперника. 14.5, Сх. 11(12)
- 14.6.4 М'яч від блоку виходить «за». 8.4
- 14.6.5 Блокування м'яча в просторі суперника за межами антен.
- 14.6.6 Ліберо приймає участь у спробі індивідуального або колективного блокування. 14.1.1, 19.3.1.3



## ГЛАВА 5 ПЕРЕРВИ, ЗАТРИМКИ ТА ІНТЕРВАЛИ

<b>15</b>	<b>ЗВИЧАЙНІ ІГРОВІ ПЕРЕРВИ</b>	Див. Правило
	Перерва - це час між завершеним розігруванням м'яча і свистком першого судді на наступну подачу.	6.1.3, 8.1, 8.2, 15.4, 15.5, 24.2.6
	Тільки ТАЙМ-АУТИ і ЗАМІНИ є <b>звичайними ігровими перервами</b> .	
<b>15.1</b>	<b>КІЛЬКІСТЬ ЗВИЧАЙНИХ ІГРОВИХ ПЕРЕРВ</b>	
	Кожна команда має право максимум на два тайм-аути та на шість заміन гравців у кожній партії.	6.2, 15.4, 15.5
	<b>Для ФІВБ, Світових та Офіційних змагань для дорослих, ФІВБ може зменшити, до одного, кількість командних та/або Технічних Тайм-Аутів для конкретних подій відповідно до спонсорських, маркетингових та телевізійних угод.</b>	
<b>15.2</b>	<b>ПОСЛІДОВНІСТЬ ІГРОВИХ ПЕРЕРВ</b>	
15.2.1	Запит одного або двох тайм-аутів і один запит про заміну гравця будь-якої команди можуть слідувати один за одним без необхідності відновити гру.	15.4, 15.5
15.2.2	Проте, команді не дозволяється робити послідовні <b>запити</b> на заміну гравця під час тієї ж самої зупинки в грі. Два або більше гравців можуть бути замінені під час однієї ігрової перерви.	15.5, 15.6.1
15.2.3	Повинно відбутись завершене розігрування між двома окремими запитами на заміну однієї і тієї ж команди.(За виключенням:виключна заміна для гравця, який отримав травму або вилучення/дискваліфікацію (15.5.2, 15.7, 15.8)).	6.1.3, 15.5
<b>15.3</b>	<b>ЗАПИТ ЗВИЧАЙНИХ ІГРОВИХ ПЕРЕРВ</b>	
15.3.1	Звичайні ігрові перерви можуть бути надані на запит головного тренера, а при відсутності головного тренера – ігрового капітана, і тільки їм.	5.1.2, 5.2, 5.3.2, 15
15.3.2	Заміна до початку партії дозволяється. Ця заміна записується як звичайна заміна в цій партії.	7.3.4
<b>15.4</b>	<b>ТАЙМ-АУТИ ТА ТЕХНІЧНІ ТАЙМ-АУТИ</b>	
15.4.1	Запит тайм-ауту повинен бути зроблений відповідним жестом, коли м'яч знаходиться поза грою та до свистка на подачу. Всі запитані тайм-аути тривають 30 секунд.	6.1.3, 8.2, 12.3, Cx11 (4)

	Для ФІВБ, Світових та Офіційних Змагань є обов'язковим використання зумера і потім жесту для запиту тайм-ауту.	Cx 11 (4)
15.4.2	Для ФІВБ, Світових і Офіційних Змагань, в 1-4 партіях є два додаткових 60-секундних «Технічних Тайм-Аути», які застосовуються автоматично, коли команда-лідер набирає 8-е і 16-е очко.	26.2.2.3
15.4.3	У вирішальній (5-й) партії немає «Технічних Тайм-Аутів», тільки два тайм-аути тривалістю 30 секунд можуть бути запитані кожною командою.	15.1
15.4.4	Під час всіх тайм-аутів (Технічні Тайм-Аути включно) гравці, що знаходяться в грі, повинні підійти у вільну зону, ближче до своєї лавки.	Cx1a
<b>15.5 ЗАМІНА</b>		
15.5.1	Заміна – це дія, при якій гравець, крім Ліберо, або заміщений ним/нею гравець, після запису секретарем, входить в гру щоб зайняти позицію іншого гравця, який повинен залишити майданчик у цей момент.	19.3.2.1, Cx 11 (5)
15.5.2	Коли заміна є вимушеною через травму гравця, який є на майданчику у грі, це може здійснюватись відповідним жестом, який показує головний тренер (або ігровий капітан).	5.1.2.3, 5.2.2.3, 8.2, 12.3, Cx 11 (5)
<b>15.6 ОБМЕЖЕННЯ ЗАМІН</b>		
15.6.1	Гравець стартового розташування може вийти з гри, але тільки один раз в партії, і повернутися на майданчик знову, але тільки один раз в партії, і лише на свою колишню позицію в розташуванні.	7.3.1
15.6.2	Гравець, що замінює, може ввійти до гри на місце гравця стартового розташування, але тільки один раз в партії і може бути замінений цим самим гравцем початкового розташування.	7.3.1
<b>15.7 ВИКЛЮЧНА ЗАМІНА</b>		
	Травмований гравець (за виключенням Ліберо), який не може продовжувати грати через травму або хворобу, повинен бути замінений згідно правил заміни. Якщо це неможливо, команді надається право зробити виключну заміну, понад обмеження Правила 15.6	15.6, 19.4.3
	Виключна заміна означає, що будь-який гравець, що не знаходиться в момент травми на майданчику, за виключенням Ліберо, другого Ліберо або заміщеного ним/нею гравця, може замінити травмованого гравця. Заміненому травмованому/хворому гравцю не	

дозволяється повернутися в гру.

Виключна заміна в жодному разі не може вважатися як звичайна заміна, але вноситься в протокол як одна із заміні у сеті і матчі.

#### 15.8 ЗАМІНА ПРИ ВИЛУЧЕННІ АБО ДИСКВАЛІФІКАЦІЇ

ВИЛУЧЕНИЙ або ДИСКВАЛІФІКОВАНИЙ гравець повинен бути негайно замінений звичайною заміною. Якщо це неможливо, то команда оголошується НЕПОВНОЮ.

6.4.3, 7.3.1,  
15.6, 21.3.2,  
21.3.3,  
Сх 11 (5)

#### 15.9 НЕПРАВИЛЬНА ЗАМІНА

15.9.1 Заміна є неправильною, якщо вона перевищує обмеження, вказані в Правилі 15.6 (виключаючи випадок Правила 15.7), або в ній приймає участь незареєстрований гравець.

15.9.2 Коли команда провела неправильну заміну і гра була відновлена, повинна виконуватись наступна процедура:

8.1, 15.6

15.9.2.1 команда карається очком та право подачі переходить супернику;

6.1.3

15.9.2.2 заміна виправляється;

15.9.2.3 очки, набрані командою, що помилилась, з моменту здійснення помилки анулюються. Очки суперника зберігаються.

#### 15.10 ПРОЦЕДУРА ЗАМІНИ

15.10.1 Заміна повинна проводитися в межах зони заміни.

1.4.3, Сх.16

15.10.2 Заміна повинна тривати стільки часу, скільки необхідно для запису заміни в протокол і дозволу гравцям вийти і увійти на ігровий майданчик.

15.10, 24.2.6,  
25.2.2.3

15.10.3а Дійсний запит заміни – це вхід гравця(ів) готового(их) до гри, котрий замінює, в зону заміни під час звичайної ігрової перерви. Тренеру не потрібно робити сигнал рукою, за виключенням травми або до початку сету.

15.10.3б Якщо гравець не готовий, заміна не надається, а до команди застосовується санкція за затримку.

16.2, Сх 9

15.10.3в Запит заміни підтверджується і повідомляється секретарем або другим суддею відповідно, за допомогою базера або свистка. Другий суддя дозволяє заміну.

24.2.6

**Для ФІВБ, Світових і Офіційних Змагань використовуються спеціальні пронумеровані**



## таблички для полегшення процедури заміни (навіть у разі використання електронних засобів).

- 15.10.4 Якщо команда має намір зробити більше однієї заміни, всі гравці, що виходять на заміну, повинні з'явитись в зону заміни одночасно, щоб це вважалось одним запитом. В цьому випадку заміни повинні бути зроблені послідовно, одна пара гравців за іншою. Якщо одна з заміни є неправильною, то вона відхиляється і є предметом для застосування санкції за затримку гри, а правильна(і) заміна(и) дозволяються. 1.4.3, 15.2.2

### 15.11 НЕПРАВИЛЬНІ ЗАПИТИ

- 15.11.1 Неправильно робити запит на будь-яку ігрову перерву: 15
- 15.11.1.1 під час розігрування, в момент або після свистка на подачу; 12.3
- 15.11.1.2 членом команди, який не має на це права; 5.1.2.3, 5.2.3.3
- 15.11.1.3 для другої заміни гравця команди протягом перерви (тобто без відновлення гри), за виключенням травмування/хвороби гравця на майданчику. 15.2.2, 15.2.3, 16.1, 25.2.2.6
- 15.11.1.4 після використання дозволеної кількості тайм-аутів і заміни гравців. 15.1
- 15.11.2 Перший неправильний запит в матчі, який не впливає або не затримує гру, повинен бути відхилений та записаний у протокол без будь-яких інших наслідків. 16.1, 25.2.2.6
- 15.11.3 Будь-який наступний неправильний запит в матчі тією ж командою вважається затримкою. 16.1.4

## 16 ЗАТРИМКИ ГРИ

### 16.1 ВИДИ ЗАТРИМОК

Неправильні дії команди, що затримують продовження гри, розцінюються як затримка гри і, серед інших, включають:

- 16.1.1 затримку регулярних ігрових перерв; 15.10.2
- 16.1.2 продовження ігрових перерв після отримання вказівки відновити гру; 15
- 16.1.3 запит неправильної заміни; 15.9
- 16.1.4 повторення неправильного запиту; 15.11.3
- 16.1.5 затримка гри членом команди.

16.2	<b>САНКЦІЇ ЗА ЗАТРИМКУ</b>	Cx 9
16.2.1	«Попередження за затримку» і «зауваження за затримку» є командними санкціями.	
16.2.1.1	Санкції за затримку дійсні протягом матчу.	6.3
16.2.1.2	Всі санкції за затримку записуються в протокол.	25.2.2.6
16.2.2	Перша затримка в матчі членом команди карається застосуванням санкції «ПОПЕРЕДЖЕННЯ ЗА ЗАТРИМКУ».	4.1.1, Cx 11 (25)
16.2.3	Друга та наступні затримки будь-якого виду будь-яким членом однієї команди в тому ж матчі є помилкою і караються застосуванням санкції «ЗАУВАЖЕННЯ ЗА ЗАТРИМКУ»: очко та подача команді-суперника.	6.1.3, Cx 11 (25)
16.2.4	Санкції за затримку, накладені до або між партіями, застосовуються в наступній партії.	18.1
17	<b>ВИКЛЮЧНІ ІГРОВІ ПЕРЕРВИ</b>	
17.1	<b>ТРАВМА/ХВОРОБА</b>	8.1
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.  Це розігрування переграється.	6.1.3
17.1.2	Якщо травмований гравець не може бути замінений за правилами чи в порядку виключення, тоді гравець отримує 3 хвилини часу для відновлення, але не більше одного разу для одного і того ж гравця в матчі.  Якщо гравець не відновився його/її команда оголошується в неповному складі.	15.6, 15.7, 24.2.8  6.4.3, 7.3.1
17.2	<b>ЗОВНІШНЯ ПЕРЕШКОДА</b>	
	Якщо під час матчу виникає зовнішнє втручання, гра зупиняється і розігрування переграється.	6.1.3, Cx 11 (23)
17.3	<b>ДОВГОТРИВАЛІ ЗУПИНКИ У ГРІ</b>	
17.3.1	Якщо непередбачені обставини переривають матч, перший суддя, організатор і Контрольний Комітет, якщо він є, повинні визначити заходи, які повинні бути зроблені для відновлення нормальних умов.	23.2.3
17.3.2	Коли відбувається одна або декілька зупинок у грі, що не перевищують в цілому чотирьох годин:	17.3.1

- |          |  |                   |
|----------|--|-------------------|
| 17.3.2.1 | якщо матч відновлюється на цьому ж ігровому майданчику, тоді перервана партія буде продовжена у звичайному порядку з попереднім рахунком, гравцями (крім вилучених та дискваліфікованих гравців) та розташуванням. Зіграні попередні партії зберігають свій рахунок;                           | 1, 7.3            |
| 17.3.2.2 | якщо матч відновлений на іншому майданчику, тоді перервана партія анулюється і переграється з тими самими складами команд і початковими розташуваннями (окрім вилучених та дискваліфікованих гравців) та запис усіх санкцій залишається у силі. Зіграні раніше партії зберігають свій рахунок; | 7.3, 21.4.1, Сх 9 |
| 17.3.3   | якщо відбувається одна чи декілька зупинок у грі, що перевищують в цілому 4 години, матч переграється.   |                   |

## 18 ІНТЕРВАЛИ І ЗМІНА МАЙДАНЧИКІВ

### 18.1 ІНТЕРВАЛИ

Інтервал – це час між партіями. Всі інтервали між партіями тривають три хвилини. 4.2.4

Протягом цих 3-х хвилин відбувається зміна майданчиків і запис розташування команд в протокол. 7.3.2, 18.2, 25.2.1.2

Інтервал між другою і третьою партіями може бути збільшений до 10 хвилин компетентним органом за проханням організатора.

### 18.2 ЗМІНА МАЙДАНЧИКІВ

Сх 11 (3)

18.2.1 Після кожної партії команди міняються майданчиками, за винятком вирішальної партії. 7.1

18.2.2 У вирішальній партії, як тільки команда набирає 8 очок, команди без затримки міняються майданчиками і розташування гравців залишається попереднім. 6.3.2, 7.4.1, 25.2.2.5

Якщо зміна сторін не була проведена у момент, коли команда-лідер набрала 8 очок, тоді вона повинна бути проведена відразу після виявлення цієї помилки. Рахунок, досягнутий на момент зміни сторін майданчика, залишається незмінним.

## ГЛАВА 6 ГРАВЕЦЬ ЛІБЕРО

19	ГРАВЕЦЬ ЛІБЕРО	Див. правило
19.1	ПРИЗНАЧЕННЯ ЛІБЕРО	5
19.1.1	Кожна команда має право призначити зі списку гравців в протоколі не більше двох (2) спеціалізованих захисних гравців Ліберо.  <b>На ФІВБ, Світових і Офіційних Змаганнях, у випадку коли більше 12 гравців зареєстровано в протоколі, ДВА гравця Ліберо є обов'язковими в списку гравців.</b>	4.1.1
19.1.2	Гравці Ліберо повинні бути записані в протоколі до матчу в передбачених для цього спеціальних рядках.	5.2.2, 25.2.1.1, 26.2.1.1
19.1.3	Ліберо, який знаходиться на майданчику, є Діючим Ліберо. Якщо є другий Ліберо – він/вона буде діяти як другий Ліберо. Тільки один Ліберо може знаходитись на майданчику в будь-який час.	
19.2	ЕКІПІРУВАННЯ	4.3
	Гравці Ліберо повинні носити форму (або спеціальну накидку/нагрудник для перепризначеного Ліберо), яка має домінуючий колір, що відрізняється від будь-якого кольору форми інших членів команди. Ця форма повинна явно контрастувати з формою інших членів команди.  Форма Ліберо може мати інший дизайн, але повинна бути пронумерована аналогічно до форми інших членів команди.  <b>На ФІВБ, Світових і Офіційних Змаганнях, перепризначений Ліберо, якщо це можливо, повинен мати футболку такого ж стилю і кольору як і ЛІБЕРО, який починав гру у стартовому складі, але зберегти свій власний номер.</b>	
19.3	ДІЇ, ДОЗВОЛЕНІ ЛІБЕРО	
19.3.1	Ігрові дії:	
19.3.1.1	Ліберо дозволяється заміщувати будь-якого гравця на задній лінії.	7.4.1.2
19.3.1.2	він/вона обмежений в діях, як гравець задньої лінії, і йому не дозволяється завершувати атакуючий удар з будь-якого місця (включаючи ігровий майданчик і вільну зону), якщо в момент торкання м'яч знаходиться повністю вище верхнього краю сітки.	13.2.2, 13.2.3, 13.3.5

19.3.1.3	він/вона не може подавати, блокувати або здійснювати спробу блокування.	12.4.1, 14.6.2, 14.6.6, Сх 11 (12)
19.3.1.4	гравець не може завершувати атакуючий удар вище верхнього краю сітки, якщо м'яч був спрямований Ліберо зверху пальцями зі своєї передньої зони. М'яч може бути вільно атакований, якщо Ліберо здійснює аналогічні дії за межами своєї передньої зони.	1.4.1, 13.3.6, 23.3.2.3 г, д, Сх 16
19.3.2	Заміщення Ліберо	
19.3.2.1	Заміщення, в яких приймає участь Ліберо, не вважаються звичайними (регулярними) замінами.	6.1.3, 15.5
	Їх кількість не обмежена, але повинно бути завершене розігрування між двома заміщеннями Ліберо (за винятком вимушеного переходу в зону № 4 – спричиненого покаранням або діючий Ліберо не може грати, що призводить до незавершеного розігрування).	
19.3.2.2	Регулярний гравець може замістити і бути заміщений будь-яким Ліберо. Діючий Ліберо може бути заміщений тільки регулярним гравцем якого він замістив на цій позиції або другим Ліберо.	
19.3.2.3	На початку кожної партії Ліберо не може вийти на майданчик до тих пір, поки другий суддя не перевірить стартове розташування і дасть дозвіл гравцю Ліберо замістити гравця стартового складу.	7.3.2, 12.1
19.3.2.4	Інші заміщення повинні відбуватись тільки тоді коли м'яч знаходиться поза грою і до свистка на подачу.	8.2, 12.3
19.3.2.5	Заміщення, здійснене після свистка на подачу, але перед ударом по м'ячу гравцем, що подає, не повинно відхилятися, але після закінчення розігрування ігровий капітан повинен бути проінформований, що це недозволена процедура і що наступні випадки будуть каратись санкцією за затримку.	12.3, 12.4, Сх 9
19.3.2.6	Наступні заміщення із запізненням призводять до негайної зупинки гри і застосування санкції за затримку. Команда, яка буде подавати наступною, буде визначатись в результаті санкції за затримку.	16.2, Сх 9
19.3.2.7	Ліберо і гравець, що заміщується, можуть виходити на майданчик або залишати його тільки через «ЗОНУ ЗАМІЩЕННЯ ЛІБЕРО».	1.4.4, Сх 16
19.3.2.8	Всі заміщення, що стосуються Ліберо, повинні бути записані в Протокол Контролю Ліберо (або в електронний протокол, якщо він використовується).	26.2.2.1, 26.2.2.2

- 19.3.2.9 Неправильне заміщення Ліберо може включати (такі випадки):
- не було завершеного розігрування між змінами Ліберо; 6.1.3
  - Ліберо був заміщений іншим гравцем, але не другим Ліберо і не регулярним гравцем, якого замінив Ліберо. 15.9
- Наслідки неправильного заміщення Ліберо такі самі як і під час неправильної заміни: 15.9
- якщо неправильне заміщення Ліберо було виявлено перед початком наступного розігрування тоді це виправляється суддями і команда карається санкцією за затримку; Сх 9
- якщо неправильне заміщення Ліберо було виявлено після удару по м'ячу гравцем, що подає, наслідки такі самі, як і під час неправильної заміни. 15.9

#### 19.4 ПЕРЕПРИЗНАЧЕННЯ НОВОГО ЛІБЕРО

- 19.4.1 Гравець Ліберо **вважається** таким, що не може грати, якщо він: травмований, хворий, вилучений, дискваліфікований. 21.3.2, 21.3.3, Сх 9
- Гравець Ліберо може **бути оголошеним** таким, що не може грати, з будь-якої причини, головним тренером або за відсутності головного тренера ігровим капітаном. 5.1.2.1, 5.2.1
- 19.4.2 Команда з одним Ліберо
- 19.4.2.1 Якщо тільки один Ліберо є в розпорядженні команди згідно Правил 19.4.1. або тільки один Ліберо записаний в протокол, і Ліберо оголошується таким, що не може продовжувати грати – головний тренер (або ігровий капітан, якщо головний тренер відсутній) може перепризначити в якості Ліберо до кінця матчу будь-кого з гравців (за виключенням заміщеного гравця), що не знаходяться на майданчику у момент перепризначення. 19.4, 19.4.1
- 19.4.2.2 Якщо **діючий** Ліберо не може продовжувати грати він/вона може бути заміщений регулярним гравцем, якого він замінив, або перепризначеним Ліберо **відразу прямо на майданчик**. Проте гравець Ліберо, який був перепризначений – не може грати до кінця матчу.
- Якщо гравець Ліберо, який оголошується таким, що не може грати, знаходиться не на майданчику – перепризначення дозволяється. Проте гравець Ліберо, який був оголошений таким, що не може грати – не може грати до кінця матчу.
- 19.4.2.3 Головний тренер (або ігровий капітан, якщо відсутній головний тренер) повинні звернутись до другого судді з запитом про перепризначення. 5.1.2.1, 5.2.1

- 19.4.2.4 Якщо перепризначений Ліберо, оголошується таким, що не може продовжувати грати – подальші перепризначення можливі, але гравець (і) Ліберо, який починав матч, не може повернутися в гру. 19.4.1
- 19.4.2.5 Якщо головний тренер зробив запит для перепризначення капітана команди в якості нового Ліберо – це дозволяється, але капітан команди, у цьому випадку, повинен відмовитись від своїх лідерських повноважень. 5.1.2, 19.4.1
- 19.4.2.6 У випадку перепризначення Ліберо, номер цього гравця, повинен бути записаний в графу “ПРИМІТКИ” протоколу і в Протокол заміщень Ліберо (або електронного протоколу, якщо такий використовується). Перепризначений гравець повинен вдягнути спеціальну накидку або нагрудник, для того, щоб було видно що у грі новий Ліберо. 25.2.2.7, 26.2.2.1
- 19.4.3 Команда з двома Ліберо
- 19.4.3.1 Якщо команда зареєструвала в протоколі двох гравців Ліберо, але один з гравців Ліберо не може продовжувати грати, то команда продовжує гру з одним Ліберо і перепризначення не дозволяється. 4.1.1, 19.1.1
- Проте, якщо Ліберо, який залишився, також був визнаний таким, що не може продовжувати грати в матчі – перепризначення дозволяється. 19.4

## 19.5 РЕЗЮМЕ

Якщо Ліберо вилучений або дискваліфікований, він/вона може бути відразу ж заміщений(а) іншим Ліберо команди. Якщо команда має тільки одного Ліберо, тоді вона має право на перепризначення. 19.4, 21.3.2, 21.3.3



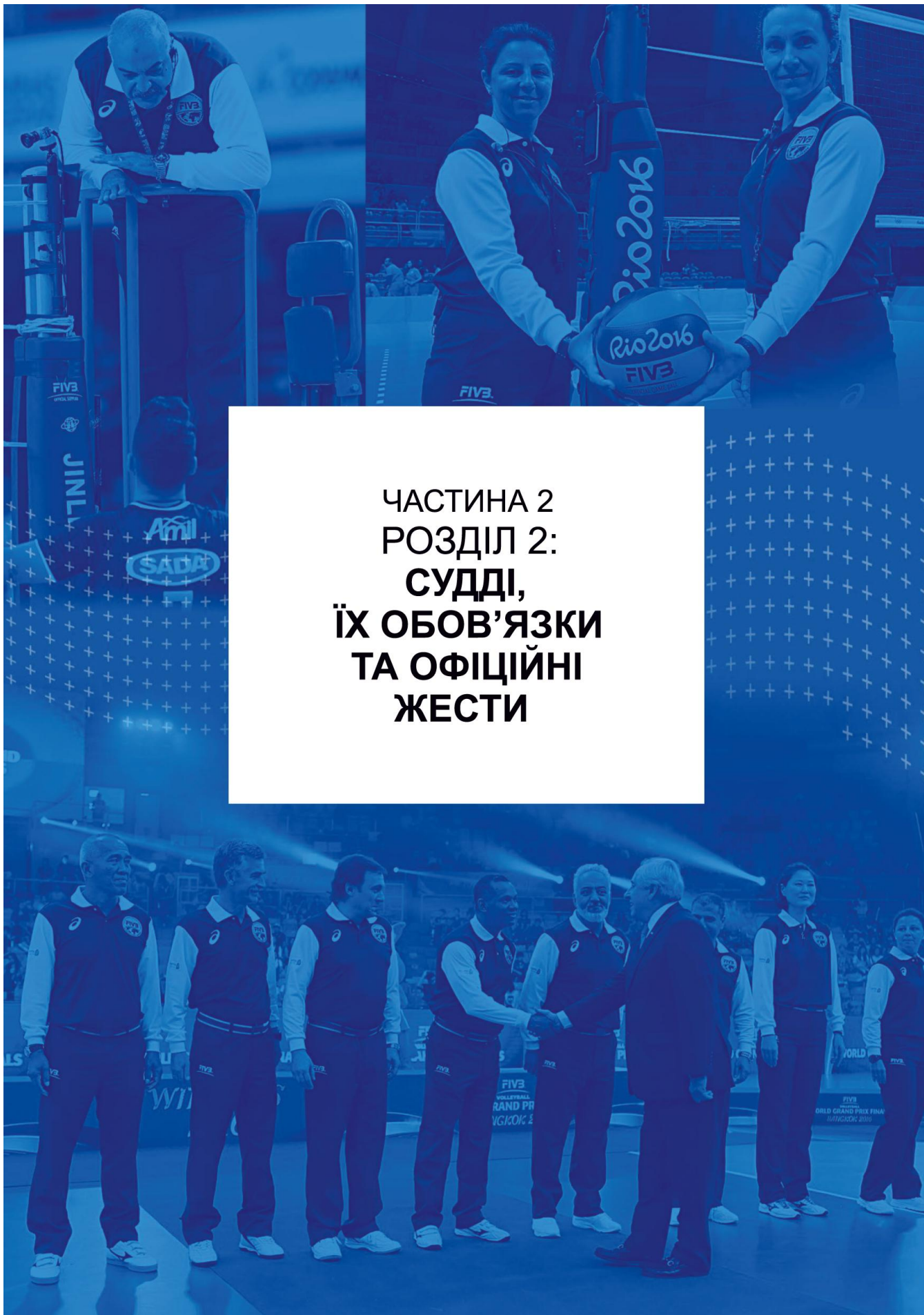
## ГЛАВА 7 ПОВЕДІНКА УЧАСНИКІВ

20	ВИМОГИ ДО ПОВЕДІНКИ	Див. правило
20.1	СПОРТИВНА ПОВЕДІНКА	
20.1.1	Учасники повинні знати «Офіційні Правила Волейболу» та дотримуватись їх.	
20.1.2	Учасники повинні по спортивному сприймати рішення суддів без їх обговорення.  У разі сумніву просити пояснення можна тільки через ігрового капітана.	5.1.2.1
20.1.3	Учасники повинні утримуватися від дій або ставлення, що мають на меті вплинути на рішення суддів або приховати помилки здійснені їх командою.	
20.2	ЧЕСНА ГРА	
20.2.1	Учасники повинні поводити себе з повагою і ввічливо в дусі ЧЕСНОЇ ГРИ не тільки по відношенню до суддів, але також по відношенню до інших офіційних осіб, суперників, партнерів по команді і глядачів.	
20.2.2	Спілкування між членами команди протягом матчу дозволяється.	5.2.3.4
21	НЕПРАВИЛЬНА ПОВЕДІНКА І САНКЦІЇ ЗА НЕЇ	
21.1	НЕЗНАЧНА НЕПРАВИЛЬНА ПОВЕДІНКА	
	Провини внаслідок незначної неправильної поведінки не є предметом для санкцій. Обов'язком першого судді є запобігання наближенню команд до рівня порушень.  Це робиться в два етапи:  Етап 1: усне попередження через ігрового капітана;  Етап 2: застосування ЖОВТОЇ КАРТКИ до члена команди. Це попередження не є санкцією, але символізує, що член команди (і команда в цілому) досяг(ла) рівня санкцій в матчі. Це не має негайних наслідків, але записується в протокол.	5.1.2, 21.3  Сх 9, Сх 11 (6а)



21.2	НЕПРАВИЛЬНА ПОВЕДІНКА, ЩО ПРИЗВОДИТЬ ДО САНКЦІЙ	
	Неправильна поведінка члена команди по відношенню до офіційних осіб, суперників, партнерів або глядачів поділяється на три категорії відповідно до серйозності провини.	4.1.1
21.2.1	Груба поведінка: дія всупереч хорошому тону або нормам моралі.	
21.2.2	Образлива поведінка: наклепницькі або образливі слова, або жести, або будь-яка дія, що виражає зневагу.	
21.2.3	Агресія: фізичний напад або агресивні та загрозливі дії.	
21.3	ШКАЛА САНКЦІЙ	Cx 9
	Відповідно до рішення першого судді і залежно від серйозності провини застосовуються і записуються в протокол наступні санкції: <b>Зауваження, Вилучення, Дискваліфікація.</b>	21.2, 25.2.2.6
21.3.1	Зауваження	Cx 11 (6Б)
	Перша груба поведінка в матчі будь-якого члена команди карається очком і право подачі переходить супернику.	4.1.1, 21.2.1
21.3.2	Вилучення	Cx 11 (7)
21.3.2.1	Член команди, якого покарано вилученням, не може грати до кінця партії і повинен негайно бути замінений згідно правил заміни якщо знаходиться на майданчику, і повинен сидіти в місці для вилучених, без інших наслідків.	1.4.6, 4.1.1, 5.2.1, 5.3.2, Cx 1a, Cx 1б
	Вилучений головний тренер втрачає право втручатися в гру до кінця партії і повинен сидіти в місці для вилучених.	5.2.3.3
21.3.2.2	Перша образлива поведінка члена команди карається вилученням без інших наслідків.	4.1.1, 21.2.2
21.3.2.3	Друга груба поведінка в цьому ж матчі того ж члена команди карається вилученням без інших наслідків.	4.1.1, 21.2.1
21.3.3	Дискваліфікація	Cx 11 (8)
21.3.3.1	Член команди, який покараний дискваліфікацією, негайно повинен бути замінений згідно правил заміни, якщо знаходиться на майданчику, і повинен покинути Контрольну зону змагань до кінця матчу без інших наслідків.	4.1.1, Cx 1a
21.3.3.2	Перша агресивна поведінка або напад, спроба чи загрозлива агресія карається дискваліфікацією без інших наслідків.	21.2.3

21.3.3.3	Друга образлива поведінка в цьому ж матчі того ж члена команди карається дискваліфікацією без інших наслідків.	4.1.1, 21.2.2
21.3.3.4	Третя груба поведінка в цьому ж матчі того ж члена команди карається дискваліфікацією без інших наслідків.	4.1.1, 21.2.1
<b>21.4</b>	<b>ЗАСТОСУВАННЯ САНКЦІЙ ЗА НЕПРАВИЛЬНУ ПОВЕДІНКУ</b>	
21.4.1	Всі санкції за неправильну поведінку є індивідуальними (персональними) і дійсні протягом всього матчу та записуються до протоколу.	21.3, 25.2.2.6
21.4.2	Повторення неправильної поведінки одним і тим самим членом команди в цьому ж матчі карається в зростаючому порядку прогресивно (за кожен наступний провину один і той самий член команди в цьому ж матчі отримує більш суворіше покарання).	4.1.1, 21.2, 21.3, Сх 9
21.4.3	Вилучення або дискваліфікація, зумовлені образливою поведінкою або агресивними діями (нападом), не вимагають попередніх санкцій.	21.2, 21.3
<b>21.5</b>	<b>НЕПРАВИЛЬНА ПОВЕДІНКА ДО І МІЖ ПАРТІЯМИ</b>	
	Будь-яка неправильна поведінка до або між партіями карається згідно до Правила 21.3 і санкції застосовуються в наступній партії.	18.1, 21.2, 21.3
<b>21.6</b>	<b>КАРТКИ ДЛЯ САНКЦІЙ</b>	Сх 11 (6а, 6, 7, 8)
	Попередження: без санкції – Етап 1: усне попередження Етап 2: Жовта картка	21.1
	Зауваження: санкція – Червона картка	21.3.1
	Вилучення: санкція – Червона+Жовта картки разом	21.3.2
	Дискваліфікація: санкція – Червона+Жовта картки окремо	21.3.3



ЧАСТИНА 2  
РОЗДІЛ 2:  
СУДДІ,  
ЇХ ОBOB'ЯЗКИ  
ТА ОФІЦІЙНІ  
ЖЕСТИ

## ГЛАВА 8 СУДДІ

		Див. правило
<b>22</b>	<b>СУДДІВСЬКА БРИГАДА І ПРОЦЕДУРИ</b>	
<b>22.1</b>	<b>СКЛАД</b>	
	Суддівська бригада на матч складається з наступних офіційних осіб:	
	– перший суддя,	23
	– другий суддя,	24
	– секретар,	25
	– чотири (два) лінійних.	27
	Їх розташування показане на схемі 10.	
	<b>Для ФІВБ, Світових і Офіційних Змагань обов'язковий помічник секретаря.</b>	26
<b>22.2</b>	<b>ПРОЦЕДУРИ</b>	
22.2.1	Тільки перший і другий судді можуть давати свисток під час матчу:	
22.2.1.1	перший суддя дає сигнал на подачу, який починає розігрування;	6.1.3, 12.3
22.2.1.2	перший і другий судді дають сигнал про закінчення розігрування за умови, що вони впевнені в тому, що була здійснена помилка і вони визначили її характер.	
22.2.2	Судді можуть давати свисток коли м'яч поза грою для того, щоб вказати, дозволяють вони чи відхиляють запит команди.	5.1.2, 8.2
22.2.3	Негайно після свистка судді про завершення розігрування, він/вона повинен(на) показати офіційними жестами:	22.2.1.2, 28.1
22.2.3.1	якщо помилка зафіксована свистком першого судді, він/вона повинен показати:	
	а) команду, яка подаватиме,	12.2.2, Сх 11 (2)
	б) характер помилки,	
	в) гравця, котрий зробив помилку (при необхідності).	
22.2.3.2	якщо помилка зафіксована свистком другого судді, він/вона повинен показати:	

<p>а) характер помилки,</p> <p>б) гравця, що зробив помилку (при необхідності);</p> <p>в) команду, яка подаватиме, повторюючи жест першого судді.</p>	12.2.2
<p>В цьому випадку, перший суддя не показує ні характер помилки, ні гравця, котрий допустив її, а тільки команду, яка повинна подавати.</p>	Cx 11 (2)
<p>22.2.3.3 У випадку помилки при атакуючому ударі гравцем задньої лінії або гравцем Ліберо обоє суддів діють згідно правил 22.2.3.1 і 22.2.3.2.</p>	12.2.2,13.3.3, 13.3.5, 19.3.1.2, 23.3.2.3 г, е, Cx 11 (21)
<p>22.2.3.4 У випадку подвійної помилки обидва судді показують в наступному порядку:</p> <p>а) характер помилки;</p> <p>б) гравців, які зробили помилку (якщо необхідно);</p> <p>Команду, яка повинна подавати наступною, вказує 1-й суддя.</p>	17.3, Cx 11 (23)  12.2.2, Cx 11 (2)
<p><b>23 ПЕРШИЙ СУДДЯ</b></p>	
<p><b>23.1 МІСЦЕЗНАХОДЖЕННЯ</b></p>	
<p>Перший суддя виконує свої функції сидячи або стоячи на суддівській вишці, яка розташована на одній з сторін сітки. Рівень його очей повинен бути приблизно 50 см над сіткою.</p>	Cx 1a, Cx 1б, Cx 10
<p><b>23.2 ПОВНОВАЖЕННЯ</b></p>	
<p>23.2.1 Перший суддя керує матчем від початку до кінця. Він/вона керує всіма членами суддівської бригади і членами команд.</p> <p>Під час матчу рішення першого судді є остаточними. Він/вона має право відмінити рішення інших членів суддівської бригади, якщо помітив(ла), що вони помилкові.</p> <p>Він може навіть замінити члена суддівської бригади, який не виконує правильно свої обов'язки.</p>	4.1.1, 6.3
<p>23.2.2 Перший суддя також контролює роботу подавальників м'ячів і протиральників підлоги.</p>	3.3
<p>23.2.3 Перший суддя має право вирішувати будь-які питання, що стосуються гри, включаючи і ті, які не передбачені Правилами.</p>	

23.2.4	Перший суддя не повинен дозволяти жодних обговорень його/її рішень.	20.1.2
	Проте, на прохання ігрового капітана, перший суддя повинен дати пояснення щодо застосування або інтерпретації Правил на основі яких він/вона прийняв(ла) своє рішення.	5.1.2.1
	Якщо ігровий капітан не згоден з поясненням першого судді і вирішує опротестувати це рішення, він/вона повинен негайно зарезервувати право записати цей протест після закінчення матчу. Перший суддя повинен дозволити ігровому капітану реалізувати це право.	5.1.2.1, 5.1.3.2, 25.2.3.2
23.2.5	Перший суддя відповідає за відповідність обладнання до і під час матчу і умов ігрового поля ігровим вимогам.	Розділ 1, 23.3.1.1
<b>23.3 ОBOB'ЯЗКИ</b>		
23.3.1	Перед матчем перший суддя:	
23.3.1.1	перевіряє стан ігрового поля, м'ячі та інше обладнання;	Розділ 1, 23.2.5
23.3.1.2	проводить жеребкування з капітанами команд;	7.1
23.3.1.3	контролює розминку команд.	7.2
23.3.2	Під час матчу перший суддя має право:	
23.3.2.1	попереджувати команди;	21.1
23.3.2.2	застосовувати санкції за неправильну поведінку і затримки гри;	16.2, 21.2, Сх 9, Сх 11 (6а, 6б, 7, 8, 25)
23.3.2.3	приймати рішення про:	
	а) помилки гравця, що подає, та в розташуванні команди, що подає, включаючи заслон;	7.5, 12.4, 12.5, 12.7.1, Сх 4, Сх 6, Сх 11 (12,13)
	б) помилки в грі з м'ячем;	9.3, Сх 11 (16,17)
	в) помилки над сіткою та помилки гравця при торканні сітки, насамперед з боку атакуючого;	11.3.1, 11.4.1, 11.4.4, Сх 11 (20)
	г) помилки при атакуючому ударі Ліберо і гравців задньої лінії;	13.3.3, 13.3.5, 24.3.2.4, Сх 8, Сх 11 (21)

	д) завершені атакуючі удари, виконані гравцем по м'ячу вище верхнього краю сітки, направлені Ліберо зверху пальцями зі своєї передньої зони;	1.4.1, 13.3.6 24.3.2.4, Cx11 (21)
	е) м'яч, що повністю пересікає нижню площину під сіткою;	8.4.5, 24.3.2.7, Cx 5a, Cx 11 (22)
	є) здійснене блокування гравцями задньої лінії чи спроба блокування гравцем Ліберо.	14.6.2, 14.6.6, Cx 11 (12)
	ж) м'яч, що пересікає сітку на майданчик суперника повністю або частково за межами площини переходу, або торкається антени на його/її стороні майданчика.	Cx 11 (15)
	з) М'яч після подачі або 3-го командного торкання повністю або частково проходить над антеною, на його/її стороні майданчика.	Cx 11 (15)
23.3.3	Після закінчення матчу він/вона перевіряє протокол і підписує його.	24.3.3, 25.2.3.3
<b>24</b>	<b>ДРУГИЙ СУДДЯ</b>	
<b>24.1</b>	<b>МІСЦЕЗНАХОДЖЕННЯ</b>	
	Другий суддя виконує свої обов'язки, стоячи за межами ігрового майданчика біля стійки, на протилежному боці від першого судді, обличчям до першого судді.	Cx 1a, Cx 16, Cx 10
<b>24.2</b>	<b>ПОВНОВАЖЕННЯ</b>	
24.2.1	Другий суддя є помічником першого судді, але має також свою власну сферу повноважень.  Якщо перший суддя виявляється не в змозі продовжувати виконання своїх обов'язків, другий суддя може замінити першого суддю.	24.3
24.2.2	Другий суддя може без свистка показувати помилки, що не належать до його/її сфери повноважень, але не може наполягати на їх прийнятті першим суддею.	24.3
24.2.3	Другий суддя контролює роботу секретаря(ів).	25.2, 26.2
24.2.4	Другий суддя спостерігає за членами команди, що знаходяться на лавці і повідомляє про їх неправильну поведінку першому судді.	4.2.1
24.2.5	Другий суддя контролює гравців в місцях розминки.	4.2.3

24.2.6	Другий суддя дозволяє перерви, контролює їх тривалість і відхиляє неправильні запити.	15, 15.11, 25.2.2.3
24.2.7	Другий суддя контролює кількість тайм-аутів і замін, використаних кожною командою, і повідомляє першого суддю і головного тренера, відповідно, про другий тайм-аут і про 5-у, і 6-у заміни.	15.1, 25.2.2.3
24.2.8	У разі травми гравця другий суддя дозволяє виняткову заміну або надає 3 хвилини часу для відновлення.	15.7, 17.1.2
24.2.9	Другий суддя контролює стан підлоги, особливо в передній зоні. Він, також, перевіряє під час матчу відповідність м'ячів вимогам правил.	1.2.1, 3
24.2.10	Другий суддя спостерігає за членами команди в місцях для вилучених і повідомляє про їх неправильну поведінку першому судді.	1.4.6, 21.3.2
<b>Для ФІВБ, Світових та Офіційних змагань обов'язки, що викладені в пунктах Правил 24.2.5 та 24.2.10 виконує РЕЗЕРВНИЙ СУДДЯ.</b>		

### 24.3 ОБОВ'ЯЗКИ

24.3.1	На початку кожної партії, після зміни сторін майданчика у вирішальній партії і при необхідності, він перевіряє відповідність дійсних позицій гравців на майданчиках із записом в картках розташування.	5.2.3.1, 7.3.2, 7.3.5, 18.2.2
24.3.2	Під час матчу другий суддя приймає рішення, дає свисток і показує жестом:	
24.3.2.1	перехід на майданчик і у простір суперника під сіткою;	1.3.3, 11.2, Cx 5a, Cx 11 (22)
24.3.2.2	помилки в розташуванні команди, що приймає;	7.5, Cx 4, Cx11 (13)
24.3.2.3	помилкове торкання гравцем сітки або антени на його/її стороні майданчика;	11.3.1
24.3.2.4	здійснене блокування гравцями задньої лінії чи спроба блокування гравцем Ліберо; або помилку при атакуючому ударі гравцем задньої лінії або гравцем Ліберо;	13.3.3, 14.6.2, 14.6.6, 23.3.2.3г,д,е Cx 11(12, 21)
24.3.2.5	торкання м'ячем стороннього предмету;	8.4.2, 8.4.3, Cx 11 (15)
24.3.2.6	торкання м'яча з підлогою, якщо перший суддя перебуває в позиції, що не дозволяє побачити це торкання;	8.3



24.3.2.7	м'яч, який пересікає сітку на майданчик суперника повністю або частково за межами площини переходу, або торкається антени на його/її стороні майданчика.	8.4.3, 8.4.4, Cx 5a, Cx 11 (15)
24.3.2.8	м'яч після подачі та 3-го командного торкання повністю або частково проходять над антеною, на його/її стороні майданчика.	Cx 11 (15)
24.3.3	Після закінчення матчу він/вона перевіряє та підписує протокол.	23.3.3, 25.2.3.3
<b>25 СЕКРЕТАР</b>		
<b>25.1 МІСЦЕЗНАХОДЖЕННЯ</b>		
	Секретар виконує свої обов'язки сидячи за столиком секретаря на протилежній від першого судді стороні майданчика, обличчям до нього/неї.	Cx 1a, Cx 16, Cx 10
<b>25.2 ОBOB'ЯЗКИ</b>		
	Він/вона 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.	
25.2.1	Перед матчем і партією, секретар:	
25.2.1.1	записує в протокол дані про матч і команди, включаючи прізвище і номер гравця(ів) Ліберо, відповідно до процедур, що діють, і отримує підписи капітанів і головних тренерів;	4.1, 5.1.1, 5.2.2, 7.3.2, 19.1.2, 19.4.2.6
25.2.1.2	записує початкове розташування кожної команди з картки розташування (або перевіряє дані, що отримані через електронні пристрої).	5.2.3.1, 7.3.2
	Якщо він/вона не зміг(ла) отримати картки розташування вчасно, він/вона негайно повідомляє про цей факт другому судді.	5.2.3.1
25.2.2	Під час матчу секретар:	
25.2.2.1	записує набрані очки;	6.1
25.2.2.2	контролює черговість подач кожної команди і негайно, після удару на подачі, вказує суддям на її порушення;	12.2
25.2.2.3	уповноважений підтвердити і повідомити про запити на заміни гравців з використанням звукового сигналу, контролюючи їх кількість і записує заміни і тайм-аути інформуючи другого суддю;	15.1, 15.4.1, 15.10.3в, 24.2.6, 24.2.7

25.2.2.4	повідомляє суддів про запит ігрової перерви, яка є неправильною;	15.11
25.2.2.5	сповіщає суддів про закінчення партій і про набір 8-го очка у вирішальній партії;	6.2, 15.4.1, 18.2.2
25.2.2.6	записує будь-які санкції і неправильні запити;	15.11.3, 16.2, 21.3
25.2.2.7	записує всі інші події гри за вказівкою другого судді, в т.ч. виключні заміни, час для відновлення, довготривалі перерви, зовнішню перешкоду, перепризначення і т.д.;	15.7, 17.1.2, 17.2, 17.3, 19.4
25.2.2.8	контролює інтервали між партіями.	18.1
25.2.3	В кінці матчу секретар:	
25.2.3.1	записує остаточний результат;	6.3
25.2.3.2	у разі протесту, з попереднього дозволу першого судді, записує або дозволяє капітанові команди записати в протокол зміст опротестованого епізоду;	5.1.2.1, 5.1.3.2, 23.2.4
25.2.3.3	після того, як сам/сама підписує протокол, отримує підписи капітанів команд, а потім – суддів.	5.1.3.1, 23.3.3, 24.3.3

## 26 ПОМІЧНИК СЕКРЕТАРЯ

### 26.1 МІСЦЕЗНАХОДЖЕННЯ

Помічник секретаря виконує свої функції сидячи за столиком секретаря поряд з ним/нею.

22.1, Сх 1а  
Сх 16, Сх 10

### 26.2 ОБОВ'ЯЗКИ

Він записує заміщення, що стосуються Ліберо.

Він допомагає секретарю в адміністративній діяльності.

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

26.2.1 Перед матчем і партією помічник секретаря:

26.2.1.1 готує протокол контролю Ліберо;

26.2.1.2 готує запасний протокол.

26.2.2 Під час матчу:

26.2.2.1 записує дані заміщень/перепризначень Ліберо;

19.3.1.1, 19.4

26.2.2.2 повідомляє суддів про будь-яку помилку заміщення Ліберо використовуючи звуковий сигнал;

19.3.2

- 26.2.2.3 починає і закінчує відлік часу Технічного Тайм-Ауту; 15.4.1
- 26.2.2.4 працює з ручним табло на столику секретаря;
- 26.2.2.5 контролює табло (перевіряє, чи на всіх табло однаковий рахунок); 25.2.2.1
- 26.2.2.6 при необхідності, оновлює запасний протокол і передає його секретареві. 25.2.1.1
- 26.2.3 В кінці матчу помічник секретаря:
- 26.2.3.1 підписує протокол контролю Ліберо і надає його для перевірки;
- 26.2.3.2 підписує протокол.

**Для ФІВБ, Світових та Офіційних змагань, на яких використовується електронний протокол, Помічник Секретаря інформує Секретаря про заміни, спрямовує 2-го Суддю до запитів команд про перерви та контролює заміщення Ліберо.**

## 27 ЛІНІЙНІ СУДДІ

### 27.1 МІСЦЕЗНАХОДЖЕННЯ

Якщо використовуються тільки двоє лінійних, то вони стоять в кутах майданчика, найближчих до правої руки кожного судді по діагоналі, 1-2 м від кутів.

Cx 1a, Cx 1б,  
Cx 10

Кожен з них контролює обидві (бокову і лицьову) лінії на своєму боці.

**На ФІВБ, Світових і Офіційних Змаганнях обов'язкова наявність чотирьох лінійних.**

**Вони стоять у вільній зоні на відстані 1-3 м від кожного кута майданчика, на уявному продовженні лінії, яку вони контролюють.**

Cx 10

### 27.2 ОБОВ'ЯЗКИ

27.2.1 Лінійні виконують свої обов'язки, використовуючи прапорці (40x40 см) та сигналізують:

Cx 12

27.2.1.1 м'яч «в майданчику» і «за» завжди, коли м'яч приземляється біля їх лінії (й);

8.3, 8.4,  
Cx 12 (1, 2)

27.2.1.2 торкання м'яча, що вийшов «за» від приймаючої команди;

8.4, Cx 12 (3)

27.2.1.3	м'яч торкається антени, м'яч після подачі пересікає сітку за межами площини переходу і т.д.;	8.4.3, 8.4.4, 10.1.1, Сх 5а, Сх 12 (4)
27.2.1.4	заступ будь-якого гравця (крім того, що подає) за межі свого майданчика у момент удару на подачі;	7.4, 12.4.3, Сх 12 (4)
27.2.1.5	заступ гравця, що подає;	12.4.3
27.2.1.6	будь-яке торкання антени на своєму боці майданчика будь-яким гравцем під час його ігрової дії з м'ячем або коли це заважає грі;	11.3.1, 11.4.4, Сх3, Сх 12 (4)
27.2.1.7	м'яч, що пересікає сітку за межами площини переходу на майданчик суперника, або торкається антени на його боці майданчика.	10.1.1, Сх 5а, Сх 12 (4)
27.2.2	На прохання першого судді лінійний суддя повинен повторити свій сигнал.	

## 28 ОФІЦІЙНІ СИГНАЛИ

### 28.1 ЖЕСТИ СУДДІВ

Сх 11

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

### 28.2 СИГНАЛИ ПРАПОРЦЕМ ЛІНІЙНИХ СУДДІВ

Сх 12

Лінійні судді повинні показувати офіційними жестами (прапорцем) характер зафіксованої помилки і утримувати жест деякий час.

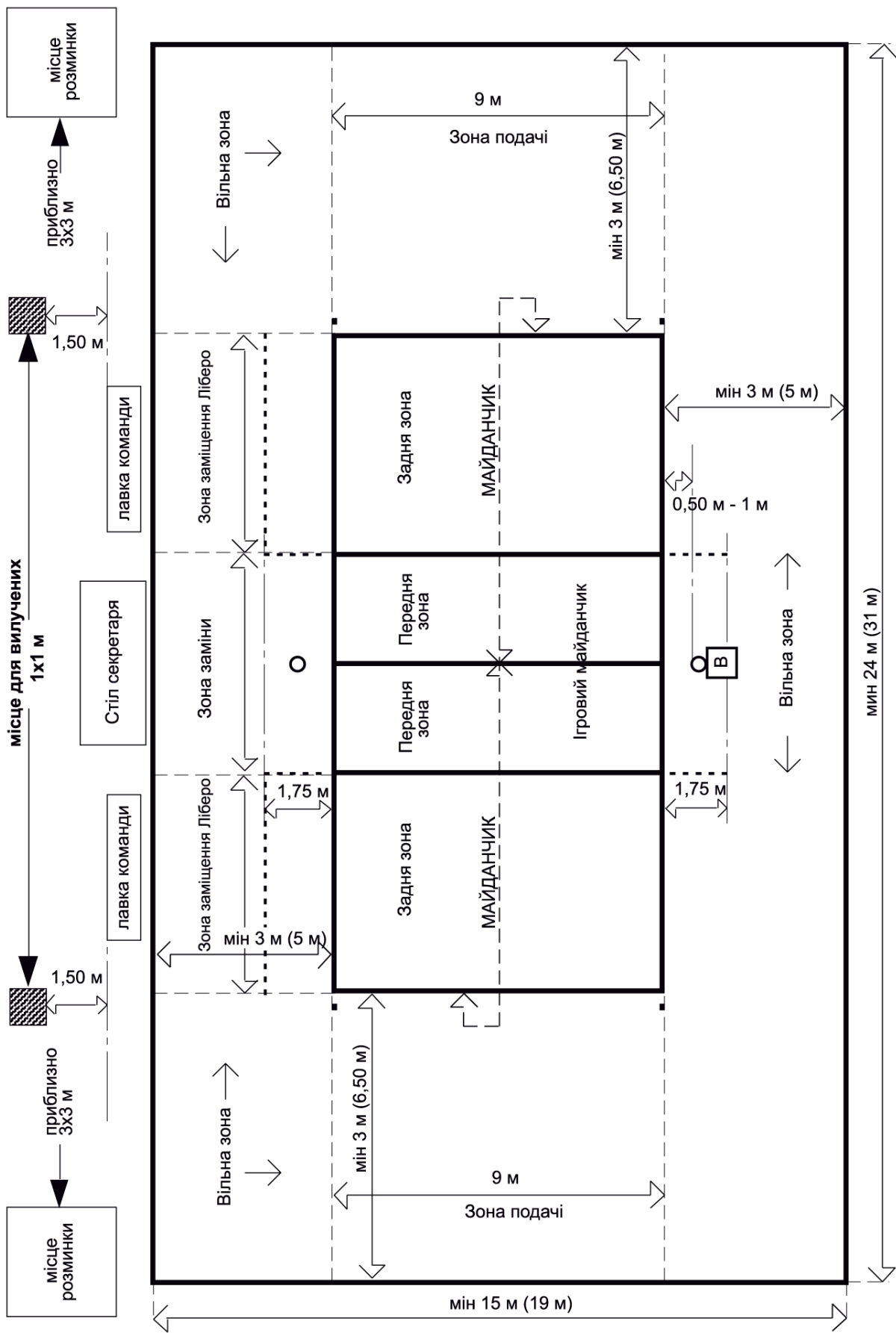


**ЧАСТИНА 2  
РОЗДІЛ 3:  
СХЕМИ**



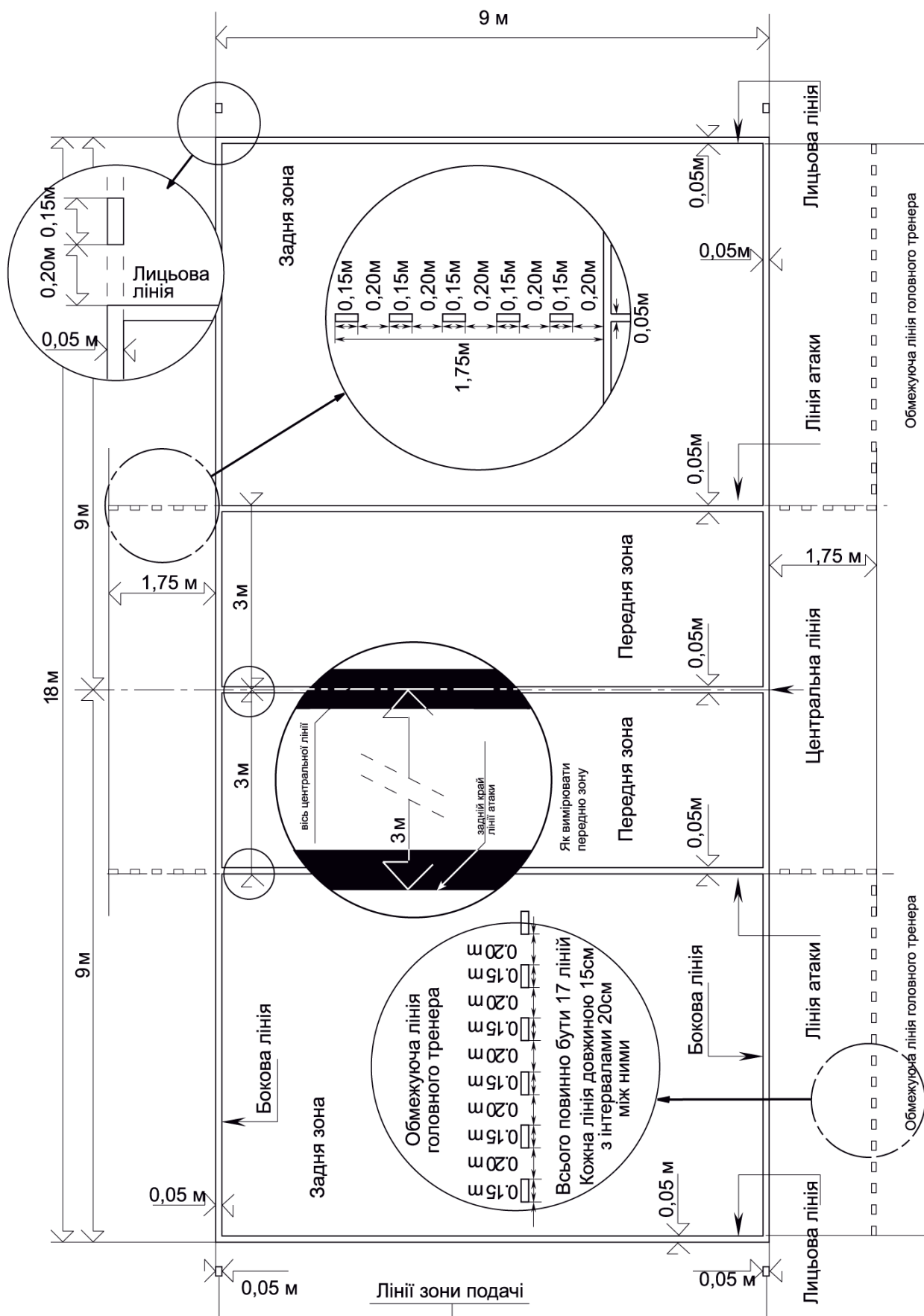
# Схема 1Б: ІГРОВЕ ПОЛЕ

Див. правила: 1, 1.4, 1.4.2, 1.4.3, 1.4.4, 1.4.5, 1.4.6, 4.2.1, 4.2.3.1, 15.10.1, 19.3.1.4, 19.3.2.7, 21.3.2.1, 23.1, 24.1, 25.1, 26.1



## Схема 2: ІГРОВИЙ МАЙДАНЧИК

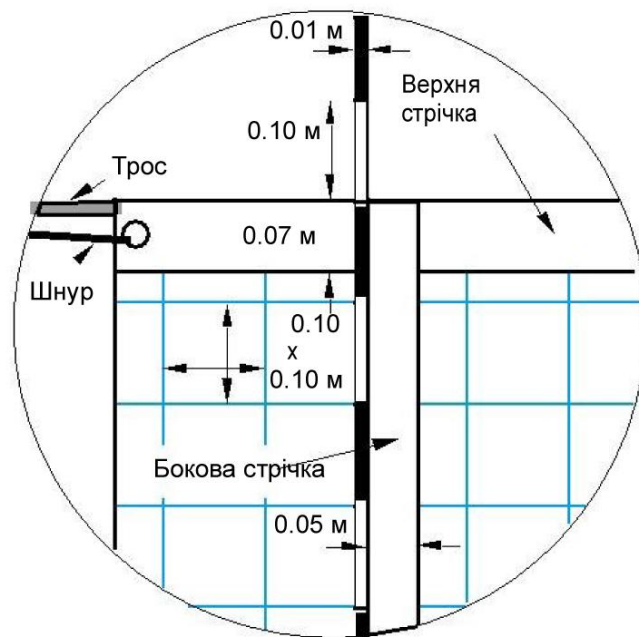
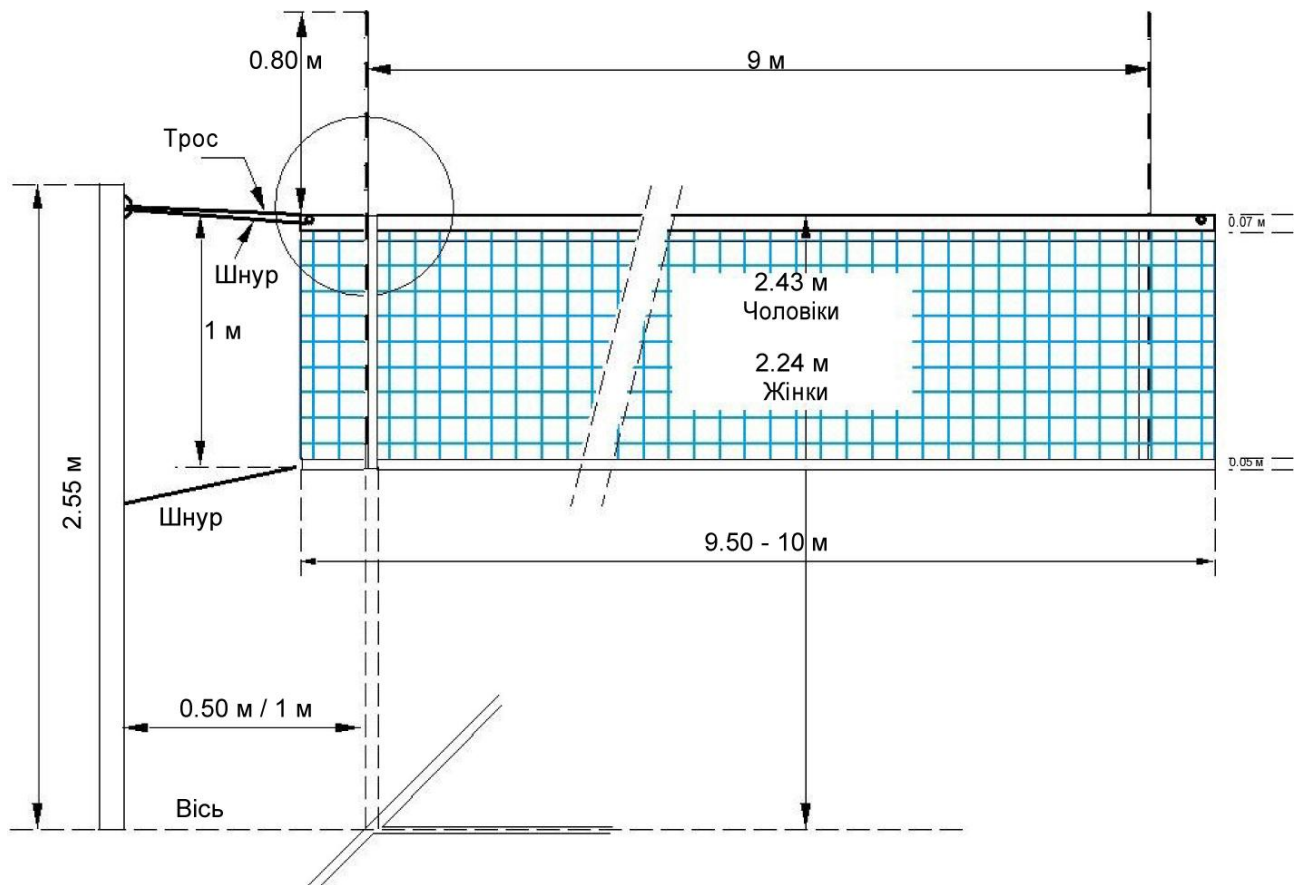
Див. правила: 1.1, 1.3, 1.3.3, 1.3.4, 1.4.1, 5.2.3.4





### Схема 3: ЕСКІЗ СІТКИ

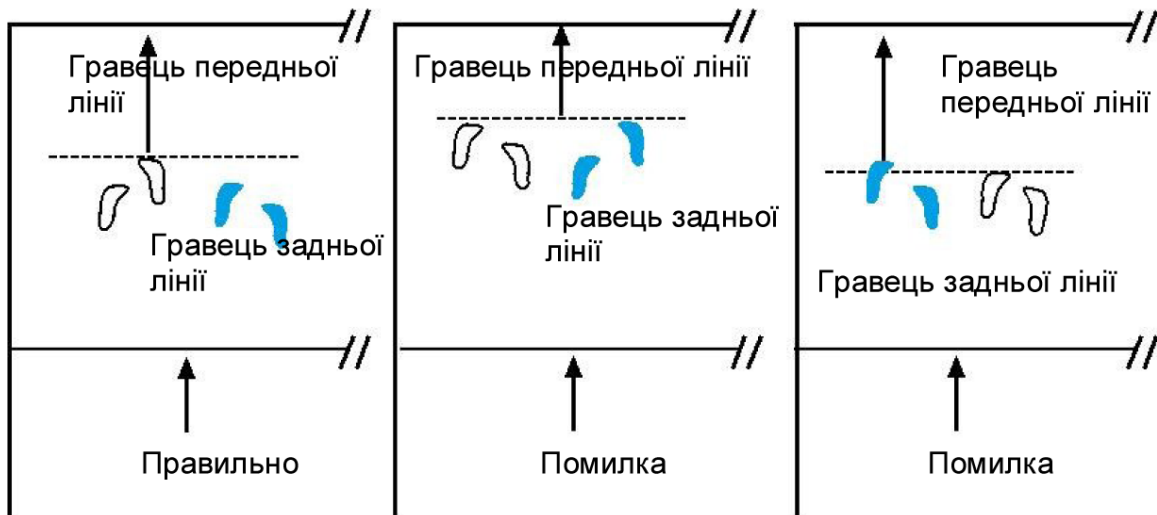
Див. правила: 2, 2.1.6, 2.2, 2.3, 2.4, 2.5.1, 11.3.1, 11.3.2, 27.2.1.6



Див. правила: 7.4, 7.4.3, 7.5, 23.3.2.3а, 24.3.2.2

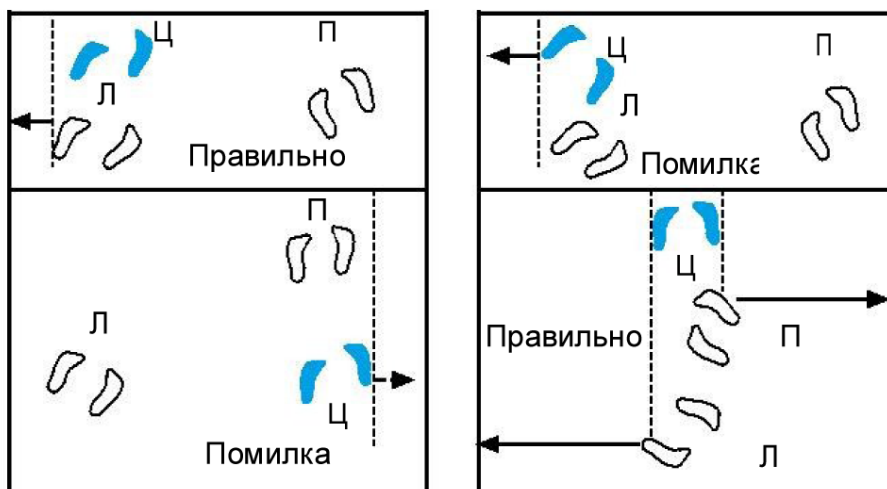
ПРИКЛАД А:

Визначення позицій між гравцем передньої лінії та відповідним гравцем задньої лінії



ПРИКЛАД Б:

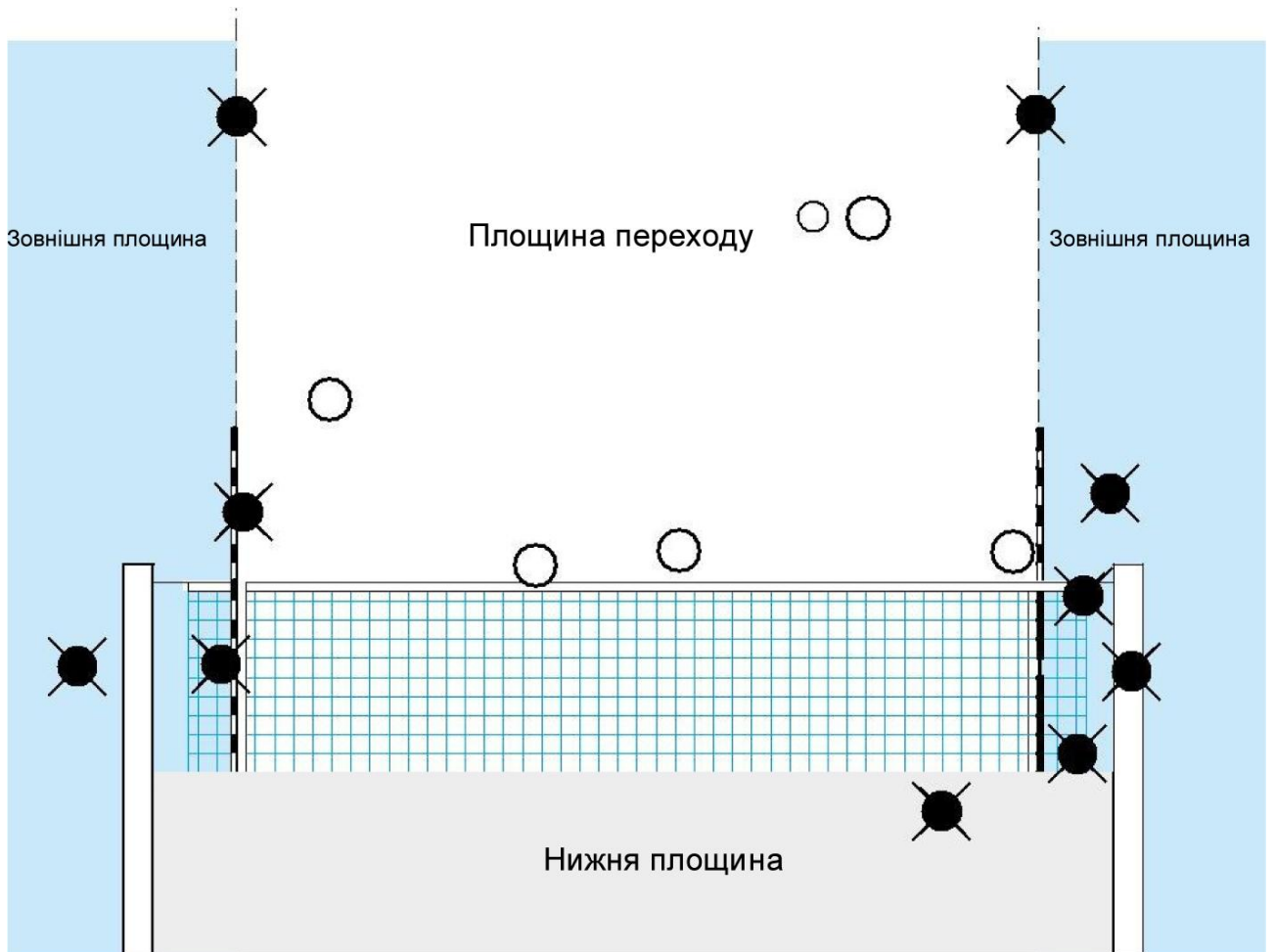
Визначення позицій між гравцем передньої лінії та відповідним гравцем задньої лінії



Ц = Центральний гравець  
 П = Правий гравець  
 Л = Лівий гравець

# Схема 5А: ПЕРЕТИН М'ЯЧЕМ ВЕРТИКАЛЬНОЇ ПЛОЩИНИ СІТКИ НА МАЙДАНЧИК СУПЕРНИКА

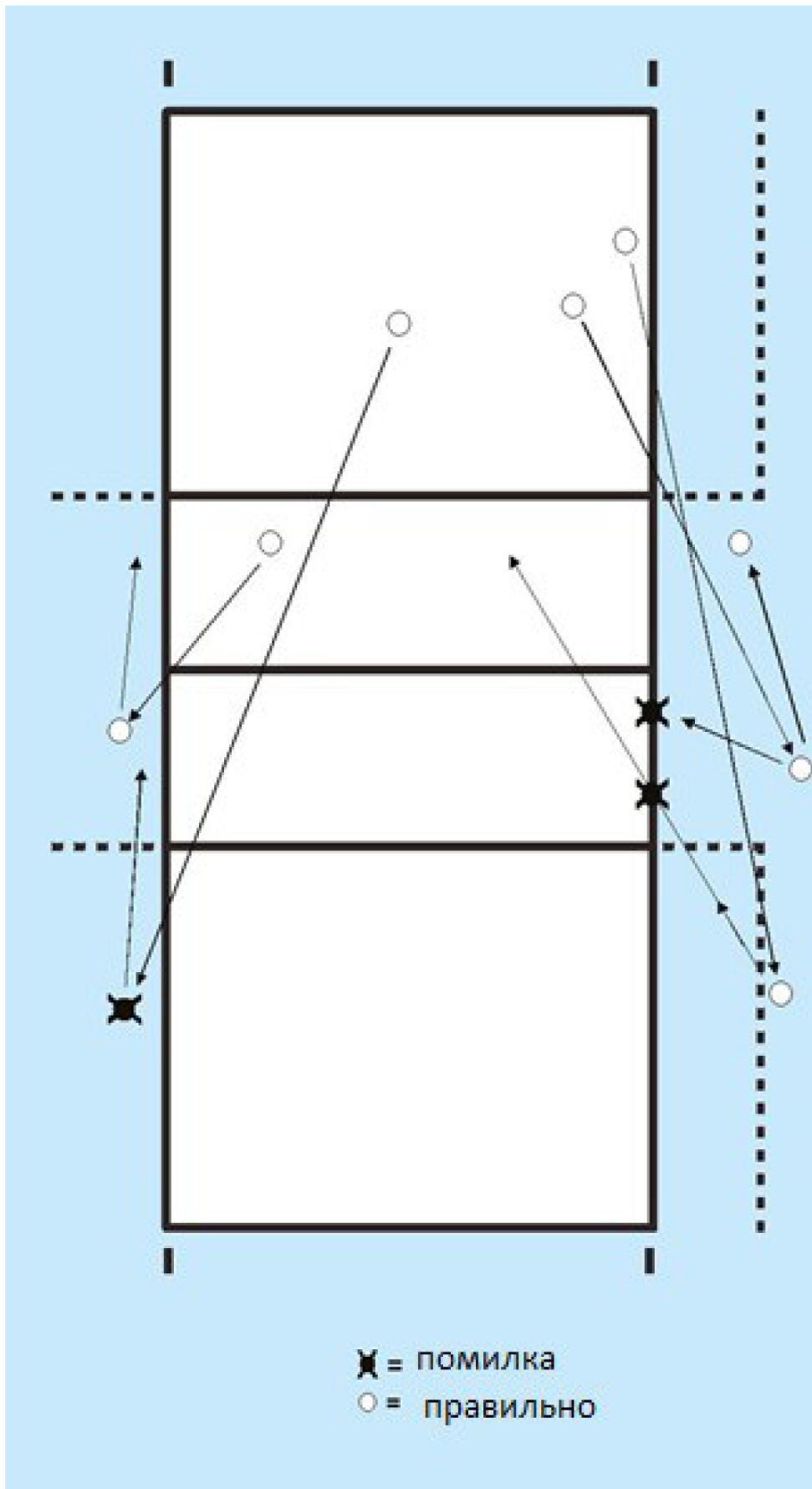
Див. правила: 2.4, 8.4.3, 8.4.4, 8.4.5, 10.1.1, 10.1.3, 24.3.2.7, 27.2.1.3, 27.2.1.7



- ⊗ = Помилка
- = Правильний перетин

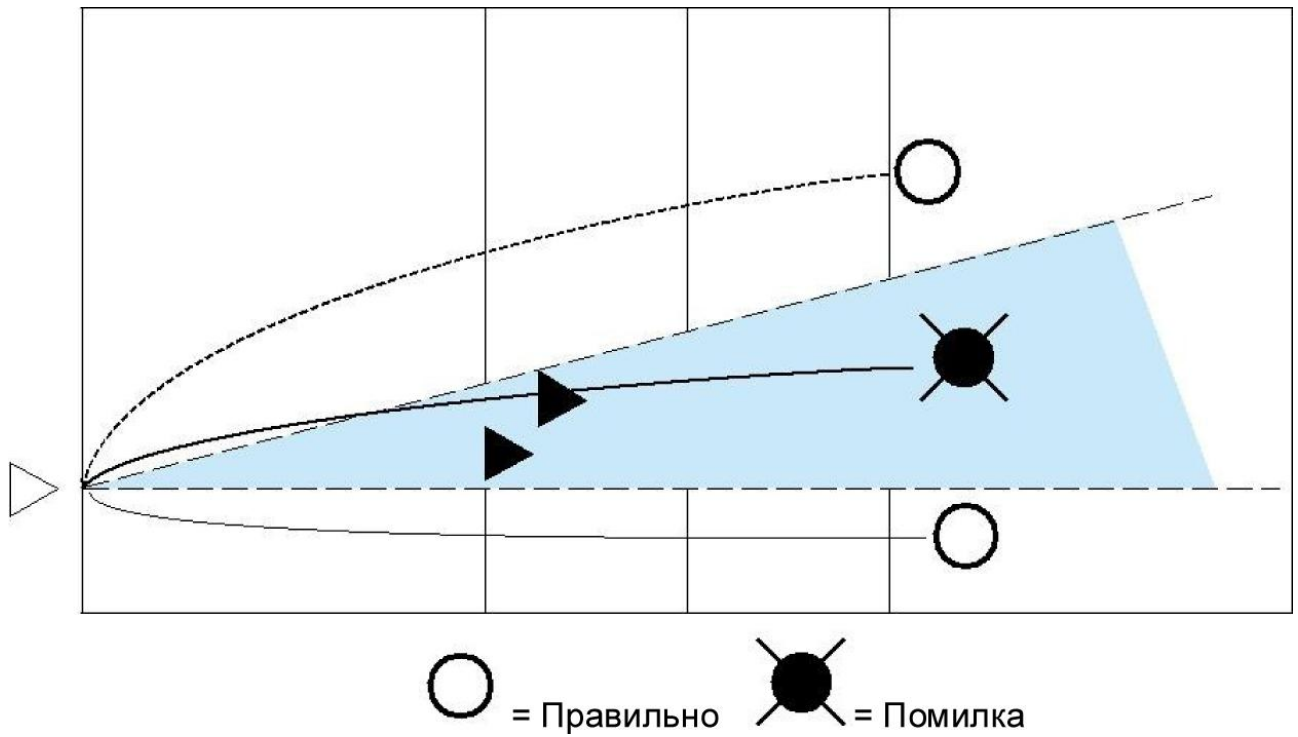
Схема 5Б: ПЕРЕТИН М'ЯЧЕМ ВЕРТИКАЛЬНОЇ ПЛОЩИНИ СІТКИ У ВІЛЬНИЙ ПРОСТІР СУПЕРНИКА

Див. правило: 10.1.2, 10.1.2.2, 24.3.2.7



## Схема 6: ГРУПОВИЙ ЗАСЛОН

Див. правила: 12.5, 12.5.2, 23.3.2.3а



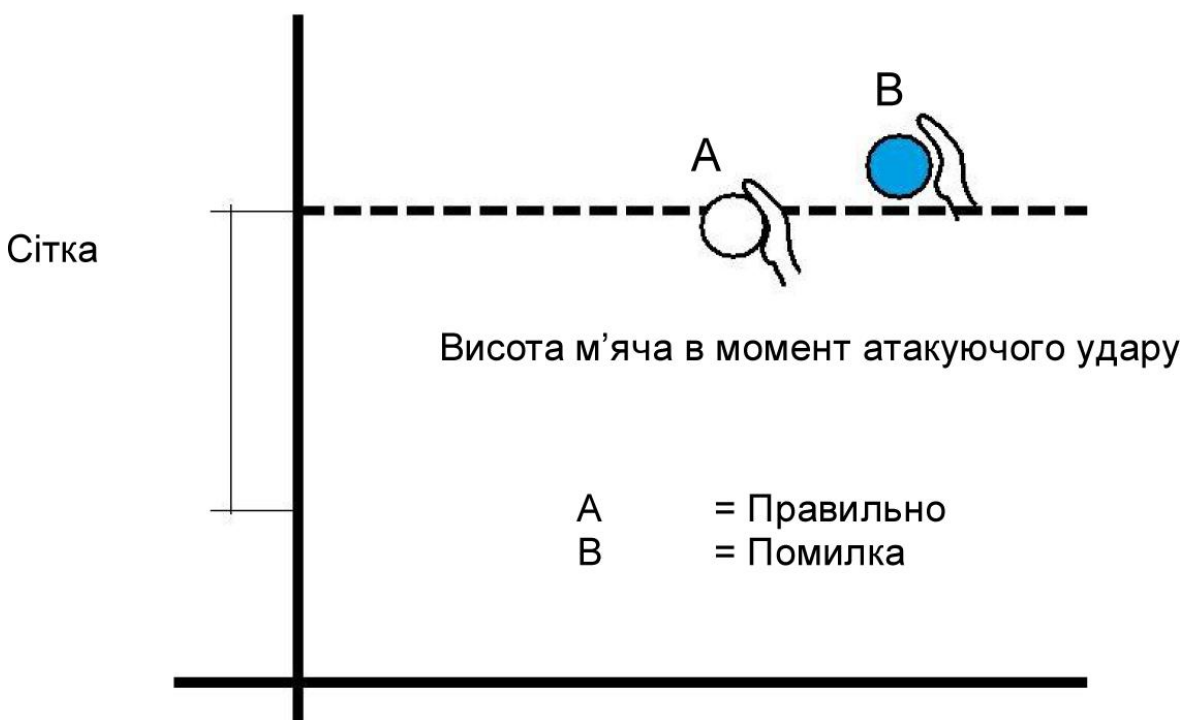
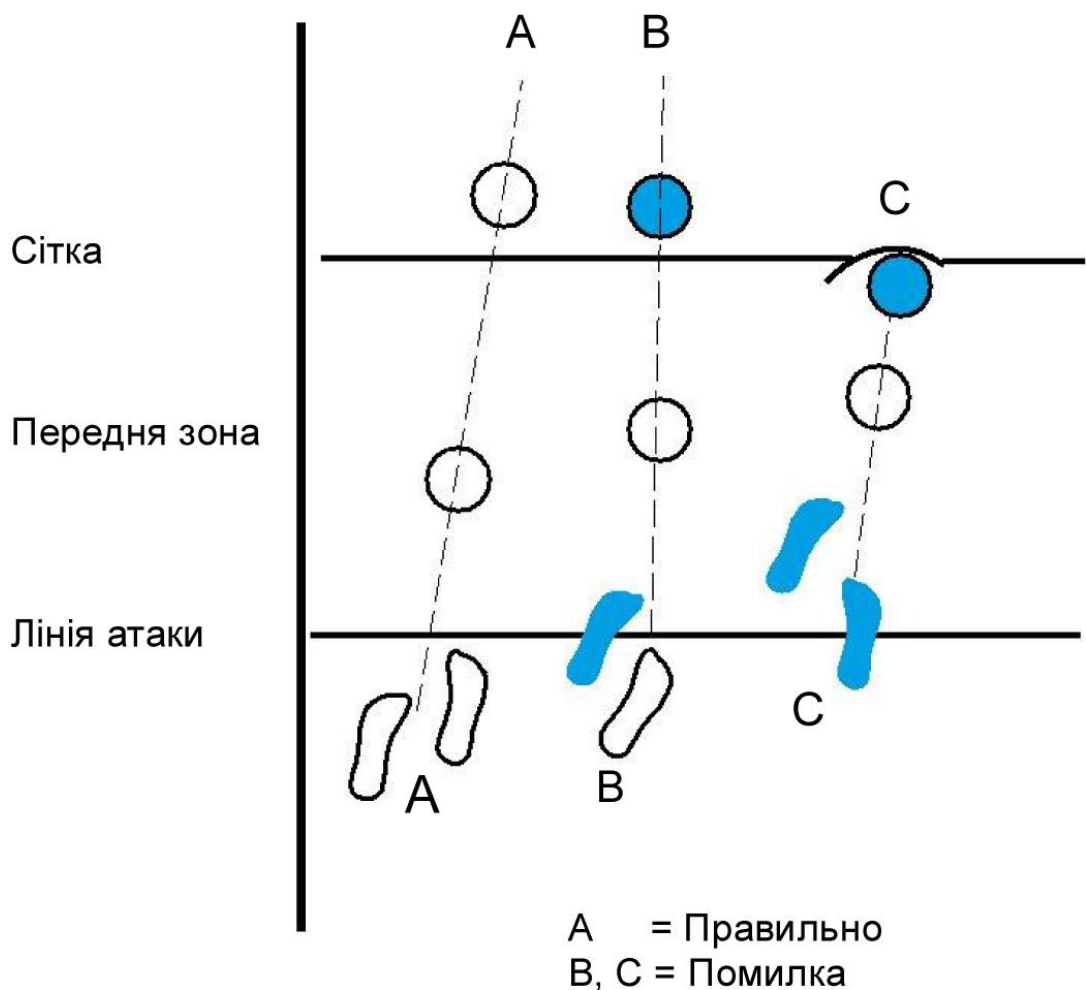
## Схема 7: ЗДІЙСНЕНИЙ БЛОК

Див. правило: 14.1.3



Схема 8: АТАКА ГРАВЦЯ ЗАДНЬОЇ ЛІНІЇ

Див. правила: 13.2.2, 13.2.3, 23.3.2.3г, 24.3.2.4



## Схема 9: ШКАЛА САНКЦІЙ

Див. правило: 16.2, 21.3, 21.4.2

### 9А: ШКАЛА САНКЦІЙ ЗА НЕПРАВИЛЬНУ ПОВЕДІНКУ

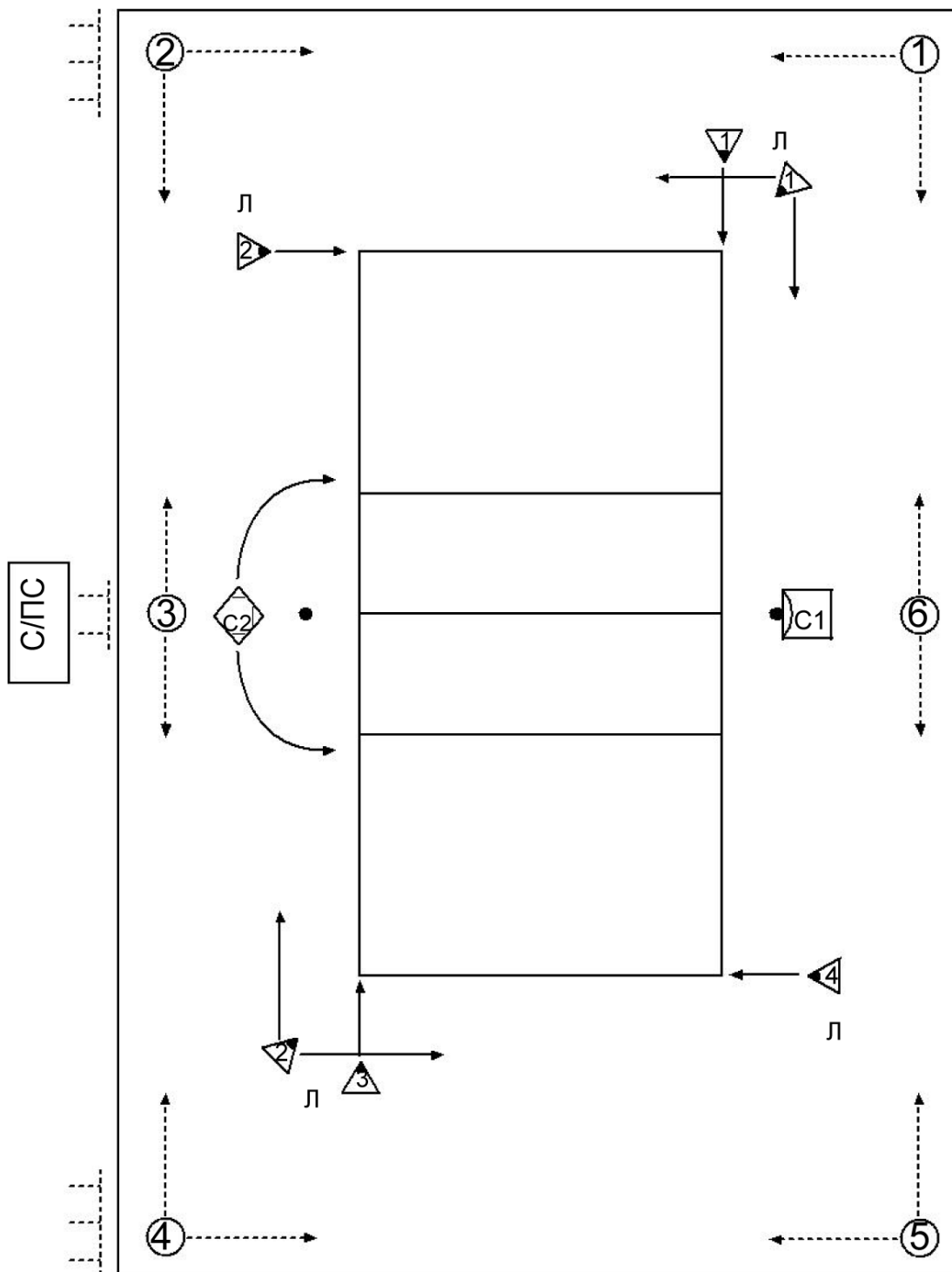
КАТЕГОРІЯ	ВИПАДОК	ПОРУШНИК	САНКЦІЯ	КАРТКИ	НАСЛІДКИ
НЕЗНАЧНА НЕПРАВИЛЬНА ПОВЕДІНКА	1 етап	Будь-який член команди	Жодних санкцій	Нічого	Тільки попередження
	2 етап			Жовта	
	Кожне наступне повторення		Зауваження	Як зазначено нижче	Як зазначено нижче
ГРУБА ПОВЕДІНКА	Перший	Будь-який член команди	Зауваження	Червона	Очко та право подачі супернику
	Другий	Той самий член команди	Вилучення	Червона + Жовта разом	Гравець залишає ігрове поле і знаходиться на місці для вилучених до кінця партії
	Третій	Той самий член команди	Дискваліфікація	Червона + Жовта окремо	Гравець повинен залишити Контрольну Зону змагань до кінця матчу
ОБРАЗЛИВА ПОВЕДІНКА	Перший	Будь-який член команди	Вилучення	Червона + Жовта разом	Гравець залишає ігрове поле і знаходиться на місці для вилучених до кінця партії
	Другий	Той самий член команди	Дискваліфікація	Червона + Жовта окремо	Гравець повинен залишити Контрольну Зону змагань до кінця матчу
АГРЕСІЯ	Перший	Будь-який член команди	Дискваліфікація	Червона + Жовта окремо	Гравець повинен залишити Контрольну Зону змагань до кінця матчу

### 9Б: ШКАЛА САНКЦІЙ ЗА ЗАТРИМКУ ЧАСУ

КАТЕГОРІЯ	ВИПАДОК	ПОРУШНИК	САНКЦІЯ	КАРТКИ	НАСЛІДКИ
ЗАТРИМКА ЧАЯУ	Перший	Будь-який член команди	Попередження за затримку	Жест №25 з Жовтою картою	Тільки попередження
	Другий та наступні	Будь-який член команди	Зауваження за затримку	Жест №25 з Червоною картою	Очко та право подачі супернику

## Схема 10: РОЗМІЩЕННЯ СУДДІВСЬКОЇ БРИГАДИ ТА ІХ ПОМІЧНИКІВ

Див. правила: 3.3, 23.1, 24.1, 25.1, 26.1, 27.1



- С1 = Перший суддя
- ◆ С2 = Другий суддя
- С/ПС = Секретар/Помічник секретаря
- ▶ 1-4 = Судді на лінії (номери 1-4 або 1-2)
- ④ = подавальники м'яча (номери 1-6)
- | = протиральники підлоги



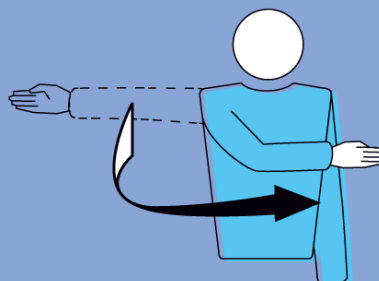
## Схема 11: ОФІЦІЙНІ СУДДІВСЬКІ ЖЕСТИ

Позначення: П Д Суддя(і) який повинен показувати жест відповідно до їх повноважень  
П Д Суддя(і) який показує жест у виключних випадках

### 1 ДОЗВІЛ НА ПОДАЧУ

Дивись правила: 12.3, 22.2.1.1

Рухом руки вказати напрямок подачі

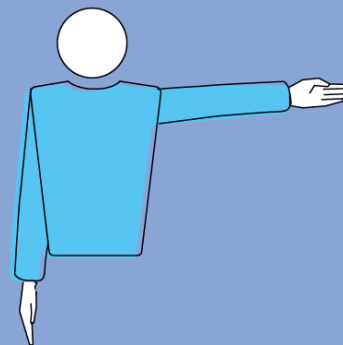


П

### 2 КОМАНДА ЩО БУДЕ ПОДАВАТИ

Дивись правила: 22.2.3.1, 22.2.3.2, 22.2.3.4

Вказати рукою в сторону команди, яка повинна подавати наступною

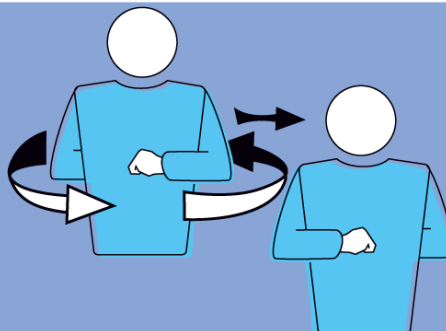


П Д

### 3 ЗМІНА МАЙДАНЧИКІВ

Дивись правило: 18.2

Підняти передпліччя зпереду та ззаду та повернути їх навколо корпусу

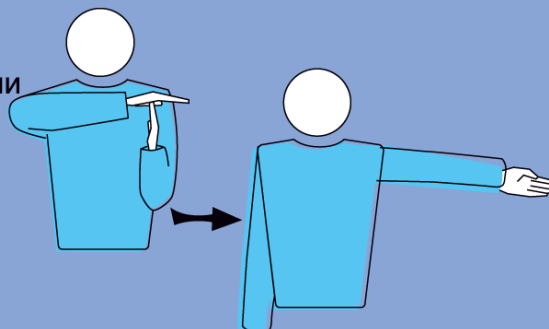


П

### 4 ТАЙМ-АУТ

Дивись правило: 15.4.1

Розташувати долоню однієї руки над пальцями іншої, яка утримується вертикально (у формі Т) і потім вказати команду яка зробила запит



П Д

## 5 ЗАМІНА

Дивись правила: 15.5.1, 15.5.2, 15.8

Кругові рухи передплічь одне навколо одного

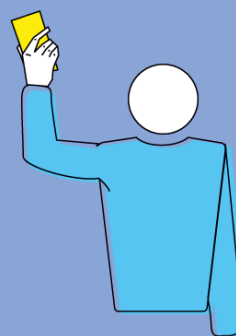


П Д

## 6А ПОПЕРЕДЖЕННЯ ЗА НАПРАВИЛЬНУ ПОВЕДІНКУ

Дивись правило: 21.1, 21.6

Показати жовту картку для попередження

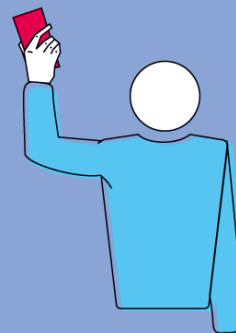


П

## 6Б ЗАУВАЖЕННЯ ЗА НАПРАВИЛЬНУ ПОВЕДІНКУ

Дивись правила: 21.3.1, 21.6, 23.3.2.2

Показати червону картку для зауваження

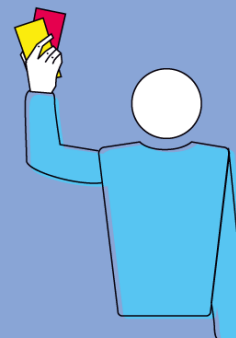


П

## 7 ВИЛУЧЕННЯ

Дивись правила: 21.3.2, 21.6, 23.3.2.2

Показати дві картки разом для вилучення

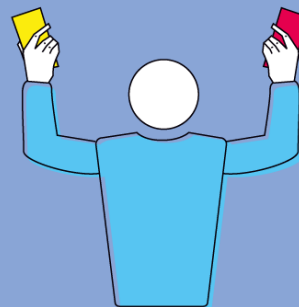


П

## 8 ДИСКВАЛІФАЦІЯ

Дивись правила: 21.3.3, 21.6, 23.3.2.2

Показати червону та жовту картку окремо для дискваліфікації



П

## 9 ЗАКІНЧЕННЯ ПАРТІЇ (АБО МАТЧУ)

Дивись правила: 6.2, 6.3

Схрестити передпліччя з відкритими долонями перед груддю

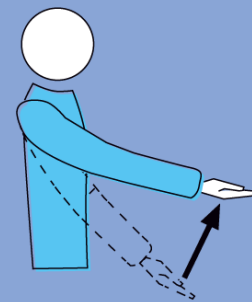


П Д

## 10 М'ЯЧ НЕ БУВ ПІДКИНУТИЙ АБО ВИПУЩЕНИЙ ПІД ЧАС УДАРУ НА ПОДАЧІ

Дивись правило: 12.4.1

Підняти витягнуту руку з відкритою догори лодонею



П

## 11 ЗАТРИМКА ПОДАЧІ

Дивись правило: 12.4.4

Підняти вісім розведених пальців



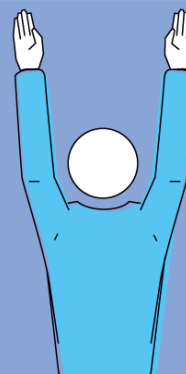
П

## 12 ПОМИЛКА БЛОКУВАННЯ АБО ЗАСЛОН

Дивись правила: 12.5, 12.6.2.3, 14.6.3, 19.3.1.3,  
23.3.2.3а, є, 24.3.2.4

Підняти обидві руки вертикально, долоньями уперед

П Д



## 13 ПОМИЛКА В РОЗТАШУВАННІ АБО ПОМИЛКА ПРИ ПЕРЕХОДІ

Дивись правила: 7.5, 7.7, 23.3.2.3а, 24.3.2.2

Здійснити круговий рух вказівним пальцем

П Д

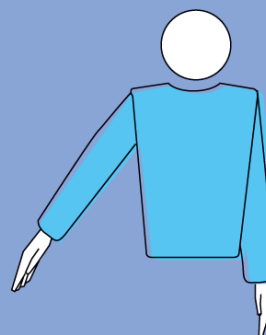


## 14 М'ЯЧ «В МАЙДАНЧИКУ»

Дивись правило: 8.3

Вказати рукою та пальцями в напрямку підлоги

П Д



## 15 М'ЯЧ «ЗА»

Дивись правила: 8.4.1, 8.4.2, 8.4.3, 8.4.4, 24.3.2.5, 24.3.2.7

Підняти вертикально передпліччя з відкритими  
долоньями, зверненими до корпусу

П Д



## 16 М'ЯЧ СХОПЛЕНО ТА/АБО КИНУТО

Дивись правила: 9.2.2, 9.3.3, 23.3.2.3б

Повільно підняти передпліччя з відкритою догори ладонею

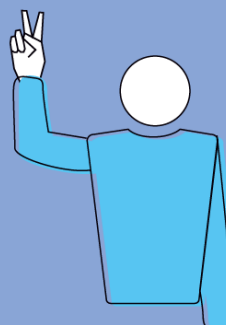


П

## 17 ПОДВІЙНЕ ТОРКАННЯ

Дивись правила: 9.3.4, 23.3.2.3б

Підняти два розведених пальці

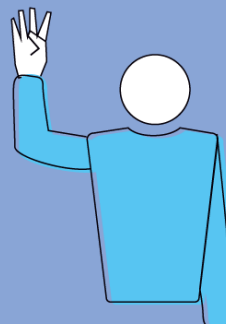


П

## 18 ЧОТИРИ ТОРКАННЯ

Дивись правила: 9.3.1, 23.3.2.3б

Підняти чотири розведених пальці

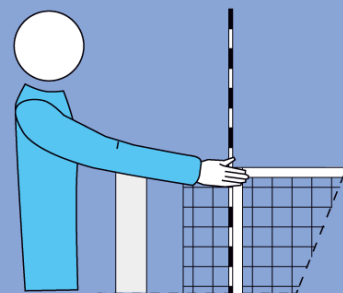


П

## 19 ТОРКАННЯ СІТКИ ГРАВЦЕМ – М'ЯЧ ПІСЛЯ ПОДАЧІ ТОРКНУВСЯ СІТКИ МІЖ АНТЕНАМИ ТА НЕ ПЕРЕСІК ВЕРТИКАЛЬНУ ПЛОЩИНУ СІТКИ

Дивись правила: 11.4.4, 12.6.2.1

Вказати на відповідну сторону сітки відповідною рукою

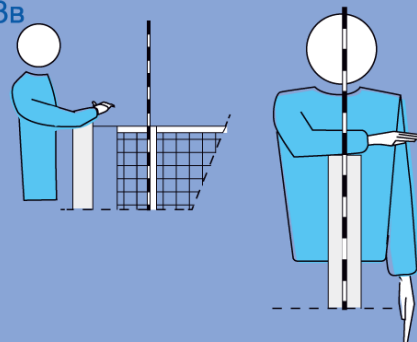


П Д

## 20 ГРА У ПРОСТОРІ СУПЕРНИКА

Дивись правила: 11.4.1, 13.3.1, 14.3, 14.6.1, 23.3.2.3в

Розташувати руку над сіткою долонею вниз



П

## 21 ПОМИЛКА ПРИ АТАКУЮЧОМУ УДАРІ

Дивись правила:

- гравцем задньої зони, Ліберо або з подачі суперника:  
13.3.3, 13.3.4, 13.3.5, 23.3.2.3г, д, 24.3.2.4
- після передачі Ліберо пальцями зверху зі своєї передньої зони:  
13.3.6

Зробити рух вниз передпліччям з відкритою долонею

П Д



## 22 ПРОНИКНЕННЯ НА МАЙДАНЧИК СУПЕРНИКА, М'ЯЧ ПЕРЕСІК НИЖНЮ ПЛОЩИНУ ПЕРЕХОДУ АБО ПОДАЮЧИЙ ГРАВЕЦЬ ТОРКНУВСЯ МАЙДАНЧИКА (ЛИЦЬОВОЇ ЛІНІЇ) АБО ГРАВЕЦЬ СТОЯВ ЗА МЕЖАМИ СВОГО МАЙДАНЧИКА У МОМЕНТ УДАРУ НА ПОДАЧІ

Дивись правила: 8.4.5, 11.2.2, 12.4.3, 23.3.2.3а, е, 24.3.2.1

Вказати на центральну або відповідну лінію

П Д



## 23 ПОДВІЙНА ПОМИЛКА ТА СПІРНИЙ М'ЯЧ

Дивись правила: 6.1.2.2, 17.2, 22.2.3.4

Підняти обидва великих пальці вертикально



П

## 24 ТОРКАННЯ М'ЯЧА

Дивись правила: 23.3.2.36, 24.2.2

Провести долонею однієї руки по пальцях іншої, яка утримується вертикально



П

## 25 ПОПЕРЕДЖЕННЯ/ЗАУВАЖЕННЯ ЗА ЗАТРИМКУ ЧАСУ

Дивись правила: 15.11.3, 16.2.2, 16.2.3, 23.3.2.2

Вказати на зап'ястя жовтою карткою (попередження) або червоною карткою (зауваження)



П

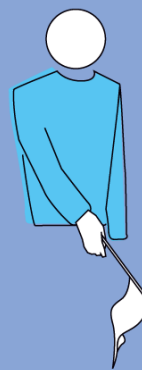


1 М'ЯЧ «В МАЙДАНЧИКУ»

Дивись правила: 8.3, 27.2.1.1

Вказати прапорцем донизу

Л

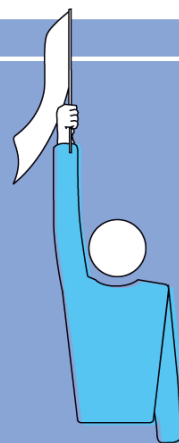


2 М'ЯЧ «ЗА»

Дивись правила: 8.4.1, 27.2.1.1

Підняти прапорець вертикально

Л



3 ТОРКАННЯ М'ЯЧА

Дивись правило: 27.2.1.2

Підняти прапорець та торкнутися його верхівки долонею вільної руки

Л



4 М'ЯЧ ПРОЙШОВ ЗА МЕЖАМИ ПЛОЩИНИ ПЕРЕХОДУ АБО ТОРКНУВСЯ СТОРОННЬОГО ПРЕДМЕТУ, ПОДАЧА НЕ З ЗОНИ ПОДАЧІ

Дивись правила: 8.4.2, 8.4.3, 8.4.4, 12.4.3, 27.2.1.3, 27.2.1.4, 27.2.1.6, 27.2.1.7

Махати прапорцем над головою та вказувати на відповідну антену або лінію

Л





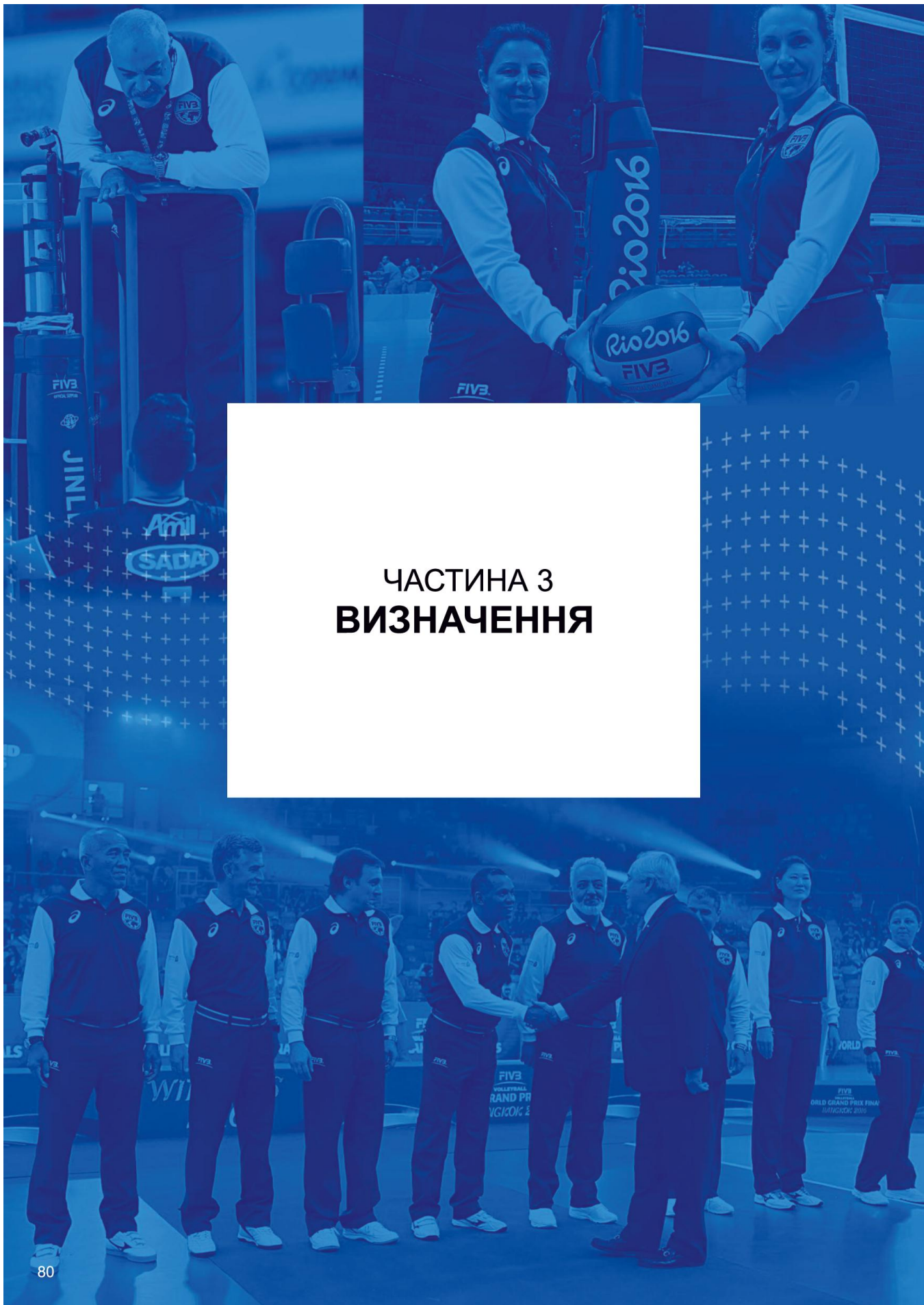
## 5 НЕМОЖЛИВО ПРИЙНЯТИ РІШЕННЯ

Підняти та схрестити обидва передпліччя перед грудьми



Л





ЧАСТИНА 3  
ВИЗНАЧЕННЯ

## КОНТРОЛЬНА ЗОНА ЗМАГАНЬ

Контрольна Зона Змагань це коридор навколо ігрового майданчика і вільної зони, який включає всі площі до зовнішніх перешкод або обмежень розмітки (див. сх.1А).

## ЗОНИ

Частини в межах ігрового поля (тобто ігрового майданчика і вільної зони), що мають спеціальне призначення (чи особливі обмеження), встановлене текстом правил. До складу зон входять: Передня Зона, Зона Подачі, Зона Заміни, Вільна Зона, Задня Зона і Зона Заміщення Ліберо.

## МІСЦЯ

Це частини підлоги ЗА МЕЖАМИ вільної зони, встановлені правилами, що мають спеціальні функції. До складу місць входять: місце розминки і місце для вилучених.

## НИЖНЯ ПЛОЩИНА ПЕРЕХОДУ

Це простір, що обмежений, в своїй верхній частині, нижнім краєм сітки і шнуром кріплення сітки до стійок, з боків – стійками, і внизу – ігровою поверхнею.

## ПЛОЩИНА ПЕРЕХОДУ

Площина переходу обмежена:

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

М'яч повинен перейти на МАЙДАНЧИК суперника через площину переходу.

## ЗОВНІШНІЙ ПРОСТІР

Зовнішній простір це частина вертикальної площини сітки, що лежить за межами площини переходу і нижньої площини переходу.

## ЗОНА ЗАМІНИ

Це частина вільної зони, у якій проводяться заміни.

## ЯКЩО НЕ ПОГОДЖЕНО ФІВБ

Це положення визнає, що хоча існують стандарти для спорядження і обладнання, мають місце випадки, коли ФІВБ може дозволити деякі зміни з метою розвитку гри волейбол або перевірки нових умов проведення змагань.

## СТАНДАРТИ ФІВБ

Технічні специфікації або обмеження, встановлені ФІВБ для виробників обладнання.

## МІСЦЕ ДЛЯ ВИЛУЧЕННЯ

На кожній половині ігрового поля є Місце Для Вилучення. Воно розташоване позаду продовження лицьової лінії, за межами вільної зони, мінімум 1,5 метра позаду задньої сторони лавки команди.

## ПОМИЛКА

- 1)Ігрова дія, що суперечить правилам.
- 2)Порушення правила, крім ігрової дії.

## ДРИБЛІНГ

Дриблінг означає постукування м'ячем (зазвичай, як підготовка до підкидання і подачі).Інші підготовчі дії можуть включати (серед інших) перекидання м'яча з руки в руку.

## **ТЕХНІЧНИЙ ТАЙМ-АУТ**

Це особливий тайм-аут додатково до звичайних тайм-аутів, що сприяє розвитку Волейболу, задля аналізу гри та для надання додаткових комерційних можливостей. Технічні тайм-аути є обов'язковими для ФІВБ, Світових та Офіційних змагань.

## **ПОДАВАЛЬНИКИ М'ЯЧІВ ТА ВИТИРАЛЬНИКИ**

Це персонал, роботою якого є підтримувати хід гри, шляхом перекочування м'яча гравцю на подачі між розігруваннями.

Витиральники: це персонал, який виконує роботу по підтриманню підлоги чистою та сухою. Вони протирають майданчик до матчу, між партіями та, в разі необхідності, після кожного розігрування.

## **РОЗІГРУВАННЯ-ОЧКО**

Це система здобуття очок, при якій очко набирається кожного разу, коли виграно розігрування м'яча.

## **ІНТЕРВАЛ**

Це час між партіями. Зміна майданчиків в п'ятій (вирішальній) партії не повинна розглядатися як інтервал.

## **ПЕРЕПРИЗНАЧЕННЯ**

Це дія, коли Ліберо не може продовжувати гру або оголошений «не взмозі грати», його місце може зайняти інший гравець (окрім заміщеного ним гравця), що не знаходиться на майданчику у момент перепризначення.

## **ЗАМІЩЕННЯ**

Це дія, коли гравець залишає майданчик, а один із Ліберо (якщо їх більше одного) займає його/її місце. Це може бути зміна Ліберо на Ліберо. Гравець може потім замінити будь-якого Ліберо. Між заміщеннями Ліберо повинно відбутись завершене розігрування.

## **ВТРУЧАННЯ**

Будь-яка дія, яка може створити перевагу над командою суперника, або будь-які дії, що заважають грі суперника з м'ячем.

## **0-2біс**

Офіційна форма ФІВБ для реєстрації гравців та офіційних осіб. Повинна бути надана на Нараді перед початком змагання.

## **ЗОВНІШНЯ ПЕРЕШКОДА**

Предмет або особа, що знаходиться за межами ігрового майданчика або поблизу межі вільного ігрового простору та створює перешкоду польоту м'яча. Наприклад: верхня апаратура освітлення, вишка судді, ТВ обладнання, стіл секретаря, стійки сітки. До зовнішньої перешкоди не входять антени, оскільки вони вважаються частиною сітки.

## **ЗАМІНА**

Це дія, коли один регулярний гравець залишає майданчик, а інший регулярний гравець займає його / її місце.

**FIVB**<sup>TM</sup>



**fivb.org**