



Методичні вказівки та інструкції

(офіційна інтерпретація для змагань ГО ФВУ)

2020

Методичні вказівки та інструкції – 2020
(Зміни в тексті виділено червоним кольором)

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

Арбітражна комісія ГО ФВУ вперше публікує офіційну інтерпретацію Методичних вказівок та інструкцій, що замінює попередній офіційний переклад цього документу. В попередній редакції Методичні вказівки та інструкції мали відношення виключно до міжнародних змагань, будучи просто перекладом документу ФІВБ. Однак для використання в Україні цей документ мав чергу положень, що не відповідали організаційним вимогам, які застосовуються у ГО ФВУ. Тому Арбітражна комісія ГО ФВУ опрацювала оригінальний документ ФІВБ таким чином, щоб його зміст відповідав українським вимогам. Аналогічно опрацьовано Книгу суддівських випадків.

Зміни, які було застосовано для використання в Україні, виділено синім кольором.

ВСТУП

Ці методичні вказівки та інструкції дійсні для міжнародних змагань **найвищого рівня**. Зважаючи на важливість змагань, усі судді повинні бути готовими виконувати свої обов'язки в найкращому фізичному й психологічному стані. Дуже важливо, щоб усі міжнародні арбітри розуміли значення й важливість їх ролі в сучасному волейболі.

Комісія Суддівства та Правил Гри ФІВБ (FIVB Refereeing and Rules of the Game Commission (R&RGC)) закликають усіх арбітрів ретельно вивчити Офіційні Правила Волейболу ФІВБ (видання 2017-2020), ці Методичні вказівки та Інструкції, **Книгу випадків та матеріали на платформі ФІВБ E-learning, включаючи матеріали по відеоперегляду та використання планшетів** для того, щоб зробити Волейбол більш інтенсивним та уникнути затримок і пауз у грі.

Політика ФІВБ у 2020 році полягає у створенні спокійного та не жорсткого суддівства - тобто втручання у гру по можливості якомога менше та сприяння проведення матчу як видовища. Суддя не повинен "полювати" на помилки. Створюючи концепцію "спокійного та не жорсткого суддівства" необхідно розуміти внесок арбітрів у **запобіганні** штучних перешкод, затримок та пауз у матчі. Судді повинні розуміти філософію, що полягає у застосуванні правил для створення видовища (шоу), за яким спостерігають та насолоджуються мільйони людей по усьому світу, а також через різні ЗМІ.

Гарний арбітр допомагає у цьому контексті, залишаючись на другому плані. Поганий арбітр заважає шоу, бажаючи відігравати провідну роль у матчі, що суперечить вимогам ФІВБ.

Між тим, свідоме вираження негативної поведінки або некоректні жести у сторону суперника, або протести проти рішень арбітрів та оскарження словами/діями до технічного делегата матчу суворо заборонені і мають бути предметом санкцій.

АНАЛІЗ ПРАВИЛ

Правило 1 – Ігрове поле

1. Перевірка спортивного залу проводиться технічним делегатом. Але перед матчем судді також повинні перевірити спортивний зал, особливо якість обмежувальних ліній майданчика. У випадку, коли судді визначають якусь невідповідність, повинні повідомити про це організатора та технічного делегата та проконтролювати усунення недоліків. Якщо це не можливе, в протоколі матчу повинно бути надано інформацію стосовно цього у розділі “ПРИМІТКИ”.
2. Розміри вільної зони для даних змагань визначені в регламенті цих змагань. Вільна зона повинна бути одного розміру (за боковими та лицьовими лініями відповідно).

Правило 2 – Сітка та стійки

1. Беручи до уваги еластичність сітки, 1-ий суддя повинен перевірити, чи правильно вона натягнута. Кидаючи м'яч у сітку, можна побачити, чи відскакує він правильно. М'яч повинен відскакувати від правильно натягнутої сітки. Якщо сітка провисає в одну зі сторін, **її не можна використовувати та цей недолік має бути виправлений до початку матчу.**
Анени повинні бути розташовані на протилежних сторонах сітки в 4-й зоні над боковими лініями з зовнішньої сторони майданчика (діаграма 3), щоб кожен з ігрових майданчиків був ідентичним наскільки це можливо.
2. 2-ий суддя повинен провести вимірювання висоти сітки перед жеребкуванням за допомогою спеціально сконструйованої для цієї мети вимірювальної планки (по можливості металевої). На цій планці повинно бути відмічено висота 243/245 см. для дорослих (235/237 см. для юніорів та 225/227 для кадетів) і висота 224/226 см. (220/222 см. для юніорок та 215/217 см. для кадеток) – для чоловіків і жінок відповідно. 1-ий суддя під час вимірювання висоти сітки знаходиться поряд з 2-им суддею й контролює **та підтверджує** вимірювання сітки.
3. Лінійні судді повинні перевіряти чи обмежувальні стрічки перпендикулярні до ігрової поверхні та розташовані над боковими лініями, а антени знаходяться із зовнішньої сторони кожної стрічки. Якщо виявлено невідповідність, вона має бути негайно виправлена.
4. Перед матчем (перед офіційною розминкою) і під час гри судді повинні контролювати, щоб стійки і суддівська вишка не створювали небезпеку для гравців (наприклад, виступаючі механізми натягнення сітки, мікрофон, кріплення стійок та ін.). **Якщо виявлено об'єкти, які несуть ризик отримання травми, судді повинні негайно звернутися до організаторів з проханням виправлення. У випадку ігнорування зі сторони організатора слід негайно повідомити технічного делегата.**
5. Додаткове обладнання: лавки команд, стіл секретаря, **планшети для тренерів та суддів (у випадку, коли планшети не використовуються - два електричних звукових пристрої з червоною/жовтою лампочкою (по одному базеру поряд із**

головним тренером кожної команди) для повідомлення про запити ігрових перерв), суддівська вишка для 1-ого судді, планка для вимірювання висоти сітки, манометр для перевірки тиску ігрових м'ячів, насос, термометр, гігрометр, підставка для 6 м'ячів, пронумеровані таблички для заміни (якщо планшети не використовуються) - для світових та офіційних змагань ФІВБ серед дорослих кількість табличок, що використовується, визначається в Регламенті даних змагань, як мінімум 8 абсорбуючих (поглинаючих) рушників для швидких протиральників та дві накидки/нагрудника для перепризначення Ліберо. Прилад звукового сигналу повинен бути встановлений на столі секретаря, або через систему e-score для повідомлення про помилки в черговості подачі, запиту відеоперегляду, Технічних Тайм-Аутів (якщо використовується) та запитів заміни.

6. Організатори зобов'язані також надати дві запасні антени та запасну сітку, які повинні знаходитись під столом секретаря або біля майданчика.

На міжнародних матчах обов'язково повинно бути електронне табло, а також перекидне табло на столі секретаря (або пристрій Litescore). Примітка: якщо використовується Litescore, у випадку його відмови, перекидне табло повинно бути доступне.

Правило 3 – М'яч

1. Організатор повинен забезпечити м'ячі для гри в тій кількості, що вимагає регламент (5 ігрових м'ячів + 1 резервний м'яч). По можливості м'ячі повинні знаходитись на підставці (найкраще металічній) біля столу секретаря.
2. 2-ий суддя отримує 5 ігрових м'ячів до початку гри та перевіряє, чи кожний з них має ідентичні характеристики (колір, окружність, вагу та тиск). 2-ий суддя відповідальний за м'ячі протягом усього матчу.
3. Використовуватися можуть тільки м'ячі, затверджені ФІВБ (марка й тип визначаються Регламентом кожного змагання).
4. Система трьох або п'яти м'ячів (згідно регламенту) – упродовж матчу:

Де можливо, шість подавальників м'ячів знаходяться у вільній зоні та розміщені відповідно до Схеми 10 Правил.

Перед початком матчу подавальники на позиціях:

- для гри трьома м'ячами: 2 та 5,
- для гри п'яти м'ячами: 1, 2, 4 та 5,

отримують м'ячі (по одному) від 2-го судді, який дає третій/п'ятий м'яч подаючому гравцю в першій та вирішальній (п'ятій) партії.

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

- 4.1 якщо м'яч вийшов за межі майданчика, найближчий до м'яча подавальник бере м'яч і негайно передає його тому подавальнику, який тільки що віддав свій м'яч гравцю на подачі;
- 4.2 м'ячі передаються між подавальниками шляхом перекочування по поверхні (не дозволяється кидати) тоді, коли м'яч поза грою, найкраще з

протилежної сторони від столу секретаря;

4.3 якщо м'яч знаходиться на майданчику, гравець, який найближче до м'яча, повинен негайно викотити м'яч за межі майданчика через найближчу лінію, що обмежує майданчик.

4.4 у момент, коли м'яч знаходиться поза грою:

- для гри трьома м'ячами: подавальники 2 або 5,

- для гри п'яти м'ячами: подавальники 1 чи 2, або 4 чи 5,

повинні дати гравцю, який буде подавати, м'яч якомога швидше, без будь-якої затримки.

УВАГА:

- У вищій, першій та другій лігах використовується система трьох м'ячів.

- У суперлізі використовується система п'яти м'ячів.

Правило 4 – Команди

1. Склад команд **визначається Регламентом для кожного окремого змагання та може** бути до 17 осіб: до 12 регулярних гравців – серед них до 2 Ліберо і до 5 офіційних осіб. 5 офіційним особам дозволяється знаходитися на лаві, вони визначаються головним тренером **та повинні бути зареєстровані в формі ГО ФВУ (СЛ-03)**.

На Світових та Офіційних змаганнях ФІВБ серед дорослих до 14 гравців можуть бути записані в протокол та беруть участь у матчі.

На Світових та Офіційних змаганнях ФІВБ серед дорослих, якщо лікар або фізіотерапевт не входять до складу команди, вони можуть сидіти на місці визначеному технічним делегатом та можуть втручатися в гру лише за умови, якщо арбітри запросять надати гравцям невідкладну допомогу. Фізіотерапевт команди (навіть якщо не на лавці) може допомагати в розминці гравцям до початку офіційної розминки. Перед матчем (під час офіційного протоколу) судді повинні перевірити кількість осіб, що уповноважені сидіти на лавці або знаходитися в місці для розминки.

Члени команди, що беруть участь у офіційній розминці, повинні знаходитись на своїй стороні ігрового поля. Протягом офіційної розминки на сітці дозволено знаходитись в ігровому полі суперника біля сітки для запобігання нещасних випадків зіткнення гравців з м'ячами, але не втручаючись в розминку суперника.

2. У випадку, коли більше 12 гравців, у протоколі матчу обов'язкова наявність двох Ліберо в складі команди. **В такому випадку обидва гравця Ліберо на момент жеребкування повинні бути присутні у залі в офіційній ігровій формі.**
3. Тренер і капітан команди (послідовно перевіряють і підписують склад команди для електронного протоколу) відповідальні за достовірність

zareєстрованих в протоколі гравців.

- 1-ий суддя повинен перевірити форму команд. Він/вона повинен повідомити Технічного делегата про всі порушення в ігровій формі та одязі представників команд та слідувати інструкціям Технічного делегата. Ігрова форма повинна бути однаковою для всієї команди. Футболки, якщо це можливо, повинні бути заправлені в шорти; якщо ні - необхідно у відповідний момент ввічливо попросити гравця заправити футболку, особливо перед початком матчу та партій. Приталені футболки, які не можуть бути заправлені в шорти, є прийнятними.

Смужка капітана (8x2см), яка підкреслює номер на його/її грудях, повинна бути помітна впродовж усього матчу. Суддям необхідно перевірити це до початку гри.

5. Перед початком матчу, з метою контролю розбіжності, у належний час, судді повинні ретельно перевірити відповідність номерів на футболках гравців до номерів, записаних до протоколу. Таким чином, вчасно виявлені невідповідності не завадять нормальному перебігу гри.
6. **Гравці у зоні розминки під час партій не можуть використовувати м'ячі, але можуть використовувати персональні пристрої для розминки (наприклад еластичні стрічки).**
7. Зовнішній вигляд усіх офіційних осіб команди (затверджується на попередній нараді) повинна відповідати впродовж матчу одному з наступних стандартних варіантів одягу:

7.1 одягнуті в офіційні тренувальні костюми команди і футболки "поло" одного кольору і фасону, **або**

7.2 одягнуті в піджаки, сорочки з комірцем, краватки (для чоловіків) і штани однакового кольору й фасону, за винятком фізіотерапевта команди, який може бути вдягнутий в офіційний тренувальний костюм команди та футболку "поло".

Якщо головний тренер знімає свій піджак або куртку тренувального костюма, у той самий час усі інші офіційні особи команди також повинні зняти піджаки або куртки тренувальних костюмів, щоб мати однаковий зовнішній вигляд.

Правило 5 – Керівники команди

- 1-ий суддя повинен з'ясувати, хто є ігровим капітаном і головним тренером команди. Лише їм надано право втручатися в хід гри. Судді впродовж усієї гри повинні знати, хто з гравців є ігровим капітаном.
- Якщо ігровий капітан просить роз'яснення щодо інтерпретації правил, 1-ий суддя повинен надати роз'яснення, у разі необхідності – не тільки повторенням жестів, але і використовуючи робочу мову ФВУ (українську), висловлюючись стисло та застосовуючи термінологію Правил. Тільки ігровий капітан має право просити роз'яснення щодо інтерпретації або застосування правил суддями від імені партнерів по команді.
- Тренер не може запитувати у членів суддівського корпусу нічого, окрім

запитів звичайних ігрових перерв (тайм-аутів та замін). Проте, якщо на табло не вказано кількість використаних звичайних ігрових перерв або рахунок вказано неправильно, він/вона може з'ясувати інформацію у секретаря, коли м'яч знаходиться поза грою.

4. Тренер не має права втручатися у матч чи роботу офіційних осіб (суддів, лінійних суддів). Тренер не має права виходити на майданчик з жодної причини, за виключенням допомоги травмованому гравцю. Тренер не має права обговорювати чи оскаржувати рішення суддів, він лише може уточнити у другого суддю про запит відеоперегляду.

Правило 6 – Набір очка, виграш партії та матчу

Якщо розігрування зупинено через травму або зовнішню перешкоду, воно вважається як **Незавершене розігрування**. Неправильно робити запит будь-якої ігрової перерви, за виключенням вимушеної заміни травмованого гравця або гравця, що отримав санкцію протягом вимушеної перерви.

Правило 7 – Структура гри

1. По закінченню кожної партії 2 суддя просить тренера якнайшвидше надіслати електронну картку розташування на наступну партію, для запобігання затримки трьоххвилинного інтервалу між партіями.
Якщо тренер команди систематично затримує відновлення гри, не надаючи вчасно картку розташування, 1-ий суддя повинен застосувати санкцію за затримку часу. Такі ж дії застосовуються в ситуації, коли команда не надає інформацію за допомогою електронного планшета.
2. Якщо здійснена позиційна помилка, після жесту, що сигналізує позиційну помилку, відповідний суддя повинен вказати на відповідних гравців, які здійснили помилку. Якщо ігровий капітан просить додаткову інформацію про помилку, 2-му судді слід вказати ігровому капітану на картці розташування або планшеті гравців, що здійснили позиційну помилку. Інформація про розташування команди суперника повинна бути прихована 2 суддею.
3. Якщо подача не виконана гравцем, відповідно до командного розташування, тобто відбулася помилка при переході і це було виявлено тільки після закінчення розігрування, яке почалося з помилки в розташуванні, тільки одне очко надається команді-супернику (Правило 7.7.1.1).

Правило 8 – Стани гри

1. Потрібно звернути увагу на значення слова “повністю” в Правилі 8.4.1. Це означає, що будь-яка деформація м'яча, що призвела до торкання ним лінії В БУДЬ-ЯКИЙ МОМЕНТ контакту підлоги визначається як “м'яч в майданчику”. Якщо м'яч під час контакту з підлогою не торкається лінії - “м'яч за”
2. Троси, що кріплять сітку за межами її довжини 9.5-10 м, не є частиною сітки. Те саме стосується стійок і шнурів-розтяжок. Якщо м'яч торкається зовнішньої частини сітки за межами бокових стрічок (9м), вважається, що він торкається “стороннього предмета”, це фіксують свистком обидва судді й сигналізують як м'яч “за” та за допомогою лінійних суддів які, розмахуючи прапорцем вказують на місце торкання.

Правило 9 – Гра з м'ячем

1. Перешкода гри з м'ячем з боку лінійного судді, 2 судді або тренера у вільній зоні:
 - якщо м'яч торкається тренера, це вважається м'яч “за” (Правило 8.4.2);
 - якщо м'яч торкається офіційної особи, це вважається м'яч “за” (Правило 8.4.2) та розігрування не переграється якщо 2-ий або лінійний суддя безпосередньо не завадили ігровій дії гравця;

- якщо гравець використовує підтримку офіційної особи або тренера для торкання м'яча, це є помилкою (удар при підтримці, Правило 9.1.3).
- 2. Важливо підкреслити, що тільки ті помилки, які суддя бачить, повинні фіксуватися. 1-ий суддя повинен концентруватися виключно на тій частині тіла гравця, яка контактує з м'ячем. На рішення судді не повинно впливати ані положення тіла гравця до або після торкання м'яча, ані звук цього торкання. Комісія ФІВБ з Суддівства та Правил Гри наполягає, щоб судді дозволяли торкання м'яча пальцями зверху або будь-яке інше торкання, які є правильними згідно з Правилами **для запобігання перебільшень у визначенні "подвійного торкання"**.
- 3. Щоб краще зрозуміти текст Правила 9.2.2:

Помилка "кидок" м'яча включає дві ігрові дії – спочатку захват, а потім кидок м'яча, тоді як правильна гра з м'ячем означає, що м'яч відскакує від точки (місця) контакту.
- 4. Суддя повинен звернути увагу на чіткість та тривалість торкання, особливо коли використовуються "обманні" атакуючі дії ("скидка"), що змінюють напрямок руху м'яча. При виконанні атакуючого удару скидка м'яча дозволена за умови що м'яч не схоплено та не кинута. "Скидка м'яча" – це атакуюча дія з м'ячем (повністю вище сітки), яка виконана м'яко однією рукою/пальцями.

Перший суддя повинен уважно стежити за виконанням "скидки". Якщо м'яч після такого торкання не відскакує відразу, а супроводжується рукою/або кинута – це помилка, що повинна бути зафіксована.
- 5. Необхідно звернути увагу на те, що блокуючі дії гравця будуть неправильними, якщо він/вона не тільки перехоплює м'яч, направлений суперником, але і затримує м'яч (затримує, штовхає, кидає або супроводжує м'яч). У таких випадках суддя повинен розцінювати таке блокування як "кидок" м'яча (але не слід перебільшувати).
- 6. У чотирьох різних випадках команда здійснює перше торкання (яке рахується як перше з трьох командних торкань):
 - 6.1. Торкання при прийомі подачі
 - 6.2. Торкання при прийомі атаки (не тільки нападаючого удару, але і усіх атакуючих дій; див. Правило 13.1.1.)
 - 6.3. Торкання м'яча, що відскочив від блоку суперника.
 - 6.4. Торкання м'яча, що відскочив від власного блоку команди.
- 7. Відповідно з існуючими тенденціями в міжнародних змаганнях ФІВБ для заохочення більш тривалих та видовищних розігравань слід фіксувати тільки очевидні порушення. Тому, якщо гравець знаходиться в незручному положенні при грі з м'ячем, перший суддя повинен бути менш суворий в оцінюванні таких помилок. Для прикладу:
 - 7.1. зв'язуючий гравець вимушений здійснювати дуже швидкі дії, щоб дотягнутися до м'яча для виконання передачі;
 - 7.2. гравець змушений здійснювати дуже швидкі дії, щоб зіграти м'яч, що відскочив від блоку або іншого гравця;

- 7.3. перше командне торкання може бути виконано в довільний спосіб, за винятком затримки або кидка м'яча.

Правило 10 – М'яч біля сітки

Правило 11 – Гравець біля сітки

1. Правило 10.1.2 дає право повернути м'яч з вільної зони команди суперника. **Однак, м'яч може бути зіграно як над столом секретаря, так і на стороні суперника. У цьому випадку гравці та тренери не повинні перешкоджати діям гравця, який намагається повернути м'яч на свою сторону!**

Якщо м'яч перетинає вертикальну площину сітки через ігровий простір у вільну зону суперника і гравець команди намагається його повернути, судді повинні у момент торкання гравцем м'яча зафіксувати помилку «м'яч «ЗА»».

2. Ігрова дія з м'ячем завершена, коли гравець після безпечного приземлення готовий виконати наступну дію.

Ігрова дія з м'ячем – це будь-яка дія гравців поблизу м'яча, які намагаються його зіграти, навіть без контакту з м'ячем. **Також це стосується обманних атакуючих дій.** Слід звернути увагу на наступні ситуації:

Якщо гравець знаходиться на своїй стороні майданчика, а м'яч направлений з протилежної сторони та потрапляє в сітку, що призводить до торкання сіткою гравця, не є помилкою. Гравець може захищати себе, але не має права робити активних дій для свідомої зміни напрямку руху м'яча. Останню ситуацію необхідно розглядати як помилку “торкання сітки”.

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

3. Якщо гравець торкається зовнішньої частини сітки (верхнього краю сітки за антенами, тросів, стовпів тощо), це не може розглядатися як помилка, якщо це не впливає на структурну цілісність самої сітки або торкання сітки є навмисним.
4. Якщо стопа гравця проникає на майданчик суперника через центральну лінію, тобто стопа торкається майданчика суперника, не вважається помилкою, якщо частина стопи торкається центральної лінії або знаходиться над нею.
5. За участі в грі висококласних команд гра біля сітки має принципове значення, тому судді та лінійні судді повинні бути надзвичайно уважні, особливо у випадках, коли м'яч торкається рук блокуючих і після цього виходить за межі майданчика.

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

м'яча, також втручається у гру. Торкання шнурів, що змінює положення сітки, також вважається втручанням у гру суперника.

6. З метою спрощення співпраці суддівській бригаді прийнято наступний розподіл обов'язків: перший суддя, в першу чергу, повинен зосередитись на траєкторії польоту м'яча, а другий арбітр зосередити увагу на помилках на сітці протягом усієї тривалості гри на сітці.

Правило 12 – Подача

1. Для дозволу на виконання подачі немає необхідності перевіряти готовність гравця на подачі – достатньо того, що гравець, який подає, володіє м'ячем. 1-ий суддя повинен давати свисток негайно. При нормальному перебігу гри (без замінів, санкції тощо) для Світових та Офіційних змагань ФІВБ інтервал в 15 секунд для подачі є достатнім після закінчення попереднього розігрування.
2. **Перед свистком на на подачу, 1-ий суддя має перевірити запит ТВ на повтор, та у разі запиту повинен затримати виконання свистка; частота та тривалість запиту на ТВ повтор може коливатися в залежності від рівня змагань.**
3. 1-ий суддя й відповідні лінійні судді повинні зосередити свою увагу на положення гравця в момент виконання подачі або відштовхування для виконання подачі в стрибку. Подаючий гравець може починати рух для виконання подачі, знаходячись поза межами зони подачі, але в момент контакту з м'ячем (або під час **фінального** контакту стоп гравця під час відштовхування для виконання подачі в стрибку) повинен повністю знаходитися в межах зони подачі.
4. Якщо гравець, який має подавати, не йде в зону подачі або не приймає м'яч від подавальника, навмисно затримуючи гру, до команди має бути застосована санкція за затримку. З метою уникнення неправильного тлумачення відлік 8-ми секунд починається відразу після свистка першого судді на подачу.
5. **1-ий суддя має звернути увагу на спробу заслону під час виконання подачі, коли гравець або група гравців команди що подає рухами рук, вистрибуванням, переміщенням або створенням групи перешкоджає супернику бачити подаючого гравця та траєкторію польоту м'яча до моменту перетину вертикальної площини сітки (наявність цих двох критеріїв необхідна для визначення дій гравців/їх позиції як заслону). Тобто, якщо видно траєкторію польоту м'яча з подачі до моменту перетину площини сітки, це не вважається як заслон.**
6. **Виконання подачі не може бути дозволено 1-им суддею, якщо на майданчику неправильна кількість гравців (для прикладу 5 або 7 гравців). У цьому випадку суддя має зачекати на виправлення ситуації, та у разі необхідності застосувати санкцію за затримку часу. Подібна процедура повинна бути застосована, якщо заміщення ліберо в зоні 4 не відбулося відповідним гравцем.**

Правило 13 – Атакуючий удар

1. Контролюючи виконання гравцем задньої лінії або Ліберо атакуючого удару, важливо розуміти, що помилка відбувається виключно коли атакуючий удар завершено (м'яч повністю перетинає вертикальну площину сітки або торкнувся одного з суперників).

Правило 14 – Блок

1. Блокуючий має право блокувати будь-який м'яч у межах ігрового простору суперника, переносючи руки на сторону суперника за умови:
 - що м'яч після першого або другого торкання команди суперника спрямований на сторону блокуючої команди
 - жоден з гравців команди суперника не знаходиться достатньо близько сітки в тій частині ігрового простору, **для продовження дії з м'ячем 2-им або 3-им торканням.**

Проте, якщо гравець команди суперника знаходиться поблизу м'яча, **що повністю знаходиться у його ігровому просторі**, і готовий його зіграти, торкання блокуючим м'яча на стороні суперника є помилкою, якщо блокуючий торкається м'яча до або під час ігрової дії, таким чином заважаючи діям суперника.

Після третього командного торкання суперника будь-який м'яч можна блокувати в ігровому просторі суперника.

2. Передачі та дії, що несуть ознаки передачі (не атакуючі дії), які не перетинають простір над сіткою на сторону суперника, не можуть бути заблоковані за виключенням третього командного торкання.
3. Судді мають розуміти відмінності між атакуючими та блокуючими діями гравців у випадку, коли м'яч йде від суперника ("подарунок" або "вільний" м'яч). Тому що тип дії (положення рук) гравця, який виконує дію, визначає тип дії – атаку або блокування.

Для виконання атакуючої дії гравець використовує замах однієї або двох рук для виконання удару по м'ячу, що йде від суперника.

Між тим для виконання блокуючої дії гравець витягується над сіткою для перехвату м'яча за допомогою однієї або обох рук без використання замаху.

4. Якщо після атаки по м'ячу, що йде від суперника ("подарунок" або "вільний" м'яч), м'яч попадає в сітку та знов торкнеться того самого гравця, це помилка (подвійне торкання). Але, якщо "подарунок" або "вільний" м'яч заблоковано, то у цьому випадку блокуючий гравець має право зіграти м'яч та це визначається як перше командне торкання.

Правило 15 – Звичайні ігрові перерви

1. ТА і ТТА (якщо використовуються)

- 1.1 Для запиту тайм-ауту тренер має завжди використовувати офіційний жест. Якщо він/вона тільки встає, запитує усно, натискає “базер” **або робить запит за допомогою планшета**, суддя повинен впевнитись у тому, що він/вона робить це саме для запиту ТА, а вже потім приймати рішення надавати/відхиляти запит. Якщо з будь-якої причини запит тайм-ауту відхилено, перший арбітр повинен вирішити, чи мають за намір ці дії затримати матч та застосувати санкції згідно з Правилами.
- 1.2 Асистент секретаря повинен використовувати звуковий сигнал (або інший подібний пристрій) для оголошення технічних тайм-аутів (ТТА), які **використовуються у виключних випадках відповідно до маркетингових угод за запитом організаторів**, як тільки перша команда набирає 8 або 16 очок в партії (це не є обов'язком другого судді). Також асистент секретаря повинен звуковим сигналом сповіщати про закінчення ТТА.

2. Процедура заміни

- 2.1. 2-ий суддя повинен стати між стійкою та столом секретаря, і - якщо секретар не сигналізує про те, що заміна неправильна - дати сигнал (схрещуючи руки) гравцям на заміну, що має відбутися через бокову лінію. **Якщо для заміни використовується планшет, немає необхідності використовувати сигнал (схрещуючи руки), крім випадку, коли гравці повільно виконують заміну.**

У випадку одночасної заміни декількох гравців, 2-ий суддя повинен чекати жесту готовності від секретаря **(або усний сигнал - “секретар готовий”, якщо використовується безпроводна гарнітура для комунікації)** про те, що попередня заміна зареєстрована, і потім приступити до наступної заміни.

У випадку, коли запит на заміну робиться за допомогою планшета, програмне забезпечення перевіряє правильність заміни і автоматично реєструє у протоколі, тому 2-ий суддя повинен втручатися в процедуру заміни тільки у випадку затримки. Функція секретаря в цьому випадку змінюється, з вводу даних на перевірку даних та підтвердження (або відхилення) цих даних на електронному пристрої. **Додатково, якщо секретар вносить заміну вручну – через комп'ютер, що використовується для ведення електронного протоколу – 2-ий суддя повинен приділити процедурі заміни більше уваги та у разі потреби надати більше часу для її реєстрації.**

Слід зазначити, що дійсним запитом заміни вважається виключно **момент входу гравця(ів) у зону заміни**, незалежно від того, який метод запиту заміни використовується.

- 2.2. Заміни декількох гравців можуть проводитись тільки послідовно: спочатку одна пара гравців – один гравець залишає майданчик, а гравець, що його змінює, виходить на майданчик – потім інша, і так далі, таким чином дозволяючи секретареві робити відповідні записи в протоколі та контролювати заміни одну за одною. У разі запиту на заміну

більш ніж одного гравця, гравці заміни повинні увійти у зону заміни однією групою. Якщо це не так, але різниця у часі між входом першого та наступного гравця у зону заміни невелика та для всіх зрозуміло, що другий гравець також бере участь у заміні, судді повинні бути менш суворими та дозволити заміну. Незначне запізнення другого (третього) гравця в зону заміни не призводить до затримки гри, тому що наступна заміна має відбутися після закінчення запису попередньої заміни секретарем.

Використовуючи планшет, заміна декількох гравців може бути проведена одночасно, що дозволяє прискорити гру. 2-ий суддя має дозволити в такому випадку провести всі заміни як одну дію.

2.3. Дуже важливо, щоб гравці діяли швидко й спокійно.

Відповідно до актуальної процедури заміни, санкції за затримку часу з приводу неготовності гравця увійти у гру повинні бути мінімізовані.

3. У випадку травмування гравця судді повинні зупинити гру та дозволити медичному персоналу вийти на майданчик.
4. Судді повинні уважно вивчити та точно розуміти правило, що стосується “неправильного запиту” (Правило 15.11): **неправильні запити можуть призвести до попередження за затримку/санкції за затримку у конкретно визначених випадках неправильного запиту.**

Другий суддя має переконатися, що будь-який неправильний запит записано у спеціальному розділі протоколу.

5. При використанні електронного протоколу, секретар та асистент секретаря повинні співпрацювати у визначенні та запису заміщень ліберо.
6. Заборонено робити запит будь-яких звичайних ігрових перерв до закінчення наступного розігрування, якщо було відхилено запит і накладено санкцію за затримку між одним завершеним розігруванням та початком наступного розігрування. Наприклад, команда зробила запит тайм-ауту після свистка на подачу, розігрування було зупинено та накладено санкцію за затримку. Команда не має права робити запит будь-якого іншого тайм-ауту або звичайної заміни гравця (крім виключної заміни у випадку травмування) до того як матч буде відновлено.
7. **У випадку перерваного розігрування неправильно робити запит будь-якої звичайної ігрової перерви крім виключної заміни травмованого гравця або видаленого/дискваліфікованого гравця до закінчення наступного розігрування.**

Правило 16 – Затримки гри

1. Судді повинні добре розуміти та розрізняти неправильні запити від випадків затримки часу.

Якщо гру було затримано в наслідок неправильного запиту, це повинно бути розцінено та зафіксовано як затримка часу, але у цьому випадку команда залишає право на здійснення іншого неправильного запиту.

Приклади ситуацій, які повинні розцінюватися як затримка:

- повторення будь-якого неправильного запиту, незалежно від того, якого виду був перший;
- запит неправильної заміни, якщо ця помилка була виявлена до початку наступного розігрування;
- запит на дозвіл зашнурувати взуття, **якщо це розцінено суддями як навмисна затримка**;
- повторна затримка (після свистка на подачу, але до виконання удару по м'ячу) заміщення Ліберо ;
- помилка заміщення Ліберо, яка призводить до переходу Ліберо в 4 зону, та необхідність виправлення суддями ситуації призводить до затримки гри.

2. Судді повинні попереджати усі ненавмисні або навмисні затримки гри.

Більшість затримок гри пов'язана з запитом протирання підлоги (через низьку активність швидких протиральників). **Місцеві організатори повинні заделегідь належним чином підготувати швидких протиральників**, якщо вони будуть виконувати свою роботу швидко та вибігати на майданчик **по закінченню кожного розігрування**, гравцям не потрібно буде робити запити на протирання – отже і кількість санкцій за затримку часу буде зменшена. Під час матчу перший суддя повинен контролювати роботу протиральників. Однак, гравцям дозволено вказувати протиральникам, де саме знаходиться волога пляма на підлозі. Обов'язком першого судді є оцінка запитів гравців на протирання підлоги і, якщо ці запити мають за мету затримку гри, застосовувати за ці дії санкції.

3. Протирання підлоги

3.1. **Тільки чотири (4) швидких протиральника з 2 абсорбуючими рушниками кожен, розташовані по 2 на кожен ігровий майданчик, зобов'язані підтримувати майданчик у чистоті та витирати можливі вологі плями.**

Два (2) швидких протиральника, які знаходяться з кожної сторони стола секретаря, відповідають за передню зону майданчика.

Інші два (2) швидких протиральника знаходяться на місцях, як визначено на схемі майданчика та відповідають, переважно, за задню частину майданчику.

Відразу після швидкого протирання майданчика, протиральники повинні повернутися на свої визначені місця.

3.2. Судді не втручаються в роботу протиральників. Проте **вони мають повноваження керувати роботою протиральників, але тільки в випадках, коли робота протиральників створює перешкоду гри або вони не виконують свою роботу належним чином.**

3.3. **У випадку небезпечних вологих плям на майданчику, гравці мають право зробити запит на протирання. Але запит на протирання без причини повинно бути розцінено як навмисна затримка та застосовано**

відповідні санкції.

Якщо команда відмовляється продовжувати гру після завершення ТА через вологу підлогу **перед лавкою команди**, 1-ий суддя повинен застосувати санкцію за затримку.

- 3.4. Якщо гравці на свій ризик протирають підлогу власними невеликими рушниками, 1-ий суддя не повинен чекати, поки вони закінчать протирання та займуть свої ігрові позиції. Якщо у момент виконання подачі вони не будуть на майданчику в правильній позиції, відповідний суддя повинен фіксувати помилку в розташуванні. **Повторюючи вище сказане, спокійне та не жорстке суддівство та ініціативна інтерпретація є провідною концепцією суддівства означених випадків.**

Правило 18 – Інтервали та зміна майданчиків

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

Правило 19 – Гравець Ліберо

1. У випадку, коли команда має двох гравців Ліберо, діючий Ліберо має бути записаний у першому з двох спеціальних рядків, що призначені для запису Ліберо, перед тим, як тренер підпише протокол.
2. **Наслідки** неправильного заміщення Ліберо **такі самі, як і при** неправильній заміні.
3. У випадку травмування діючого Ліберо, коли немає 2-го гравця Ліберо в складі команди або 2-ий Ліберо **не може бути задіяний (травмований, хворий, вилучений)**, тренер може перепризначити новим Ліберо одного з гравців, який не знаходиться на майданчику (крім гравця, який перед цим змінив Ліберо) *у момент перепризначення.*

Ця процедура аналогічна процедурі заміщення Ліберо, якщо перепризначення проводиться відразу після травми, або аналогічно процедурі заміни, якщо перепризначення робиться пізніше. Перепризначення нового Ліберо повинно відбуватися з невеликою формальністю – підтвердженням тренером/ігровим капітаном свого рішення, яке він/вона робить, співпрацюючи з суддівською бригадою.
4. Потрібно звернути увагу на відмінність між виключною заміною травмованого гравця та перепризначенням травмованого Ліберо.

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

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

5. Для того щоб правильно зрозуміти Правило 19.3.2., судді повинні звернути увагу на різницю між формулюванням Правила 25.2.2.2, яке вказує, що секретар повинен сигналізувати кожну помилку під час подачі відразу після удару на подачі, і Правила 26.2.2.2, яке стверджує, що помічник секретаря повинен повідомити суддів про помилку заміщення Ліберо, без вказання «після удару на подачі». Це означає, що помічник секретаря повинен негайно повідомити суддів про помилку заміщення Ліберо, коли це відбулося, та Правило 7.7.2 повинно бути реалізовано тільки в тому випадку, коли помічник секретаря не повідомив одразу про помилку та розігрування (або декілька розігрувань) було зіграно.
6. Судді повинні вміти обґрунтувати різницю, коли команда має в наявності лише одного Ліберо й він/вона **стає** нездатним продовжувати гру (травма, хвороба, видалення або дискваліфікація) або якщо він/вона **оголошується** таким, що не може продовжувати гру. У першому випадку, від команди не залежить те, що Ліберо не може продовжувати гру, однак у другому випадку це рішення команди (тренера або за його відсутності капітана команди), що Ліберо не може грати. Якщо Ліберо **стає таким**, що не може продовжувати гру, нового Ліберо може бути перепризначено без жодних затримок у грі, він може замістити початкового Ліберо негайно та безпосередньо на майданчику. Однак, якщо Ліберо на майданчику оголошений таким, який не може продовжувати гру, то першочергово гравець, якого замінив Ліберо, повинен повернутися на майданчик, потім після мінімум одного завершеного розігрування новопризначений Ліберо має право вийти на майданчик та замістити будь-якого гравця задньої лінії.
7. В деяких змаганнях дозволено командам використовувати в кожному окремому матчі різних гравців, що виконують функцію ліберо або змінювати кількість ліберо - це залежить від Регламенту Змагань.

Правило 20 – Вимоги до поведінки

Правило 21 – Неправильна поведінка й санкції за неї

1. Важливо пам'ятати, що відповідно до Правила 21.2.1 поведінка учасників повинна бути ввічливою щодо членів Контрольного комітету, **організаторів**, партнерів по команді та глядачів. Якщо поведінка головного тренера (або інших офіційних осіб команди) перевищує дисциплінарні обмеження, що

викладені у Правилі 21, 1-ий суддя повинен негайно застосувати відповідні санкції без жодних сумнівів. Волейбольний матч – це спортивне шоу, яке створюють гравці, а не офіційні особи команд. Судді не повинні ігнорувати ці відмінності.

Через низку нещодавніх подій RGRC ФІВБ надала дуже суворі інструкції, коли офіційні особи команди поводять себе зухвало, навмисно привертаючи увагу Членів Журі змагань та вболівальників: у таких випадках 1-ий суддя повинен суворо застосовувати санкції. **Шоу - це гра на майданчику, а не другорядні спірні питання, що відволікають від основної мети – розваги глядачів видовищною грою. Головний тренер команди – це не шоу!**

2. Правило 21.1 розглядає “незначну неправильну поведінку”, яка не є предметом санкцій. Обов'язком 1-ого судді є застереження команди від наближення до рівня санкцій. Дуже важливо, щоб судді, використовуючи свій авторитет, контролювали “незначну неправильну поведінку” для запобігання подальших санкцій.
3. Практичне застосування санкцій за неправильну поведінку членів команд, які накладає перший суддя:

3.1. До члена команди, що знаходиться на майданчику:

1-ий суддя повинен дати свисток (зазвичай коли м'яч не в грі, але якщо порушення серйозне, якомога швидше). Потім він/вона підкликає гравця, який здійснив дисциплінарне порушення, до суддівської вишки. Коли гравець наблизиться до вишки, 1-ий суддя показує відповідну картку (картки), **пояснюючи причину покарання.**

2-ий суддя підтверджує цю дію та дає вказівку секретарю зареєструвати цю санкцію в протоколі.

Якщо секретар на основі інформації в протоколі визначає, що рішення 1-ого судді суперечить **шкалі санкцій**, він/вона повинен негайно інформувати про це **1-ого суддю за допомогою бездротової комунікації**, або 2-ого суддю, **якщо бездротова комунікація не використовується.**

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

1-ий суддя повинен дати свисток, запросити ігрового капітана до суддівської вишки та **інформувати його/її про санкцію, яку він застосовує до відповідного члена команди. Обов'язок 1-ого судді - показати відповідну картку/картки, яка буде зрозумілою всім (член команди, який отримав санкцію, повинен встати й підняти вгору руку, підтверджуючи отримання санкції).**

3.3. Застосування санкцій між партіями:

У випадку зауваження, 1-ий суддя повинен показати **червону** картку на початку наступної партії.

У випадку вилучення або дискваліфікації, 1-ий суддя повинен через ігрового капітана негайно повідомити тренера відповідної команди про вид санкції (для запобігання подвійного покарання команди), що повинно супроводжуватися офіційним показом карток на початку наступної партії.

4. Під час гри судді повинні приділяти увагу дисципліни, діяти твердо, застосовуючи санкції за неправильну поведінку гравців або інших членів

команд. Не буде зайвим нагадати, що функція судді полягає в оцінюванні ігрових дій, а не в переслідуванні дрібних персональних порушень.

Правило 22 – Суддівська бригада і процедури

1. Судді зобов'язані використовувати офіційні жести (див. Правила 22.2 та 28.1) для інформування команд про характер зафіксованої суддями помилки (а також для глядачів, телеглядачів тощо). Тільки ці жести можуть використовуватися, а не будь-які інші (прийняті в національних змаганнях, особисті жести або манера їх виконання), **крім особливої необхідності додати пояснення жесту для кращого розуміння кожним!**
2. Через прискорення швидкості гри збільшується кількість проблем, пов'язаних з суддівськими помилками. Щоб уникнути цього, суддівська бригада повинна взаємодіяти дуже злагоджено; після кожної ігрової дії суддям необхідно поглянути один на одного для підтвердження свого рішення.

Правило 23 – Перший суддя

1. 1-ий суддя завжди повинен діяти в тісній співпраці з іншими членами суддівської бригади (2-им суддею, **резервним суддею**, секретарем, суддями на лініях). Він має дозволити їм діяти у сфері їх компетенції та повноважень.
Наприклад: Після свистка, що закінчує розігрування, 1-ий суддя негайно повинен подивитися на інших членів суддівської бригади (і лише після цього прийняти остаточне рішення, використовуючи офіційні жести):
 - кожного разу, приймаючи рішення, чи був м'яч “в майданчику” або “за”, він/вона **повинен використовувати наступні дії**: подивитися на лінійного суддю, що відповідає за лінію, поблизу якої приземлився м'яч; оскільки 1-ий суддя – не суддя на лінії, він/вона має право та обов'язок контролювати **та** при необхідності змінювати рішення своїх колег);
 - впродовж матчу перший суддя повинен часто дивитись на другого суддю, що знаходиться перед ним (по можливості після кожного розігрування, а також перед кожним свистком на подачу), щоб з'ясувати, сигналізує він/вона про помилку чи ні (наприклад, чотири торкання, подвійне торкання і т.п.).
2. Питання оцінки м'яча, що вийшов “за” після торкання гравцем приймаючої команди, належить 1-ому судді та суддям на лініях. Але саме 1-ий суддя приймає остаточне рішення показуючи жест, після збору інформації від усіх інших членів суддівської бригади.
3. Він/вона завжди повинен бути впевнений, що 2-ий суддя та секретар мають достатньо часу для виконання адміністративних і реєстраційних процедур. Якщо 1-ий суддя не надасть достатньо часу для контролю та адміністрування подій, 2-ий суддя свистком повинен зупинити продовження матчу.
4. 1-ий суддя може змінити рішення будь-якого члена суддівської бригади або своє власне. Якщо 1-ий суддя прийняв рішення (дав свисток) але бачить, що

його колеги (2-ий суддя, судді на лініях або секретар) прийняли інше рішення, **1-ий суддя може призначити перегравання розігрування.**

5. Якщо 1-ий суддя переконується, що один з членів суддівської бригади не знає своїх обов'язків або діє необ'єктивно, він/вона повинен його/її замінити.
6. Тільки 1-ий суддя має право застосовувати санкції за неправильну поведінку та "затримку" гри. Якщо члени суддівської бригади помічають будь-яке порушення, вони повинні підійти до 1-ого судді та довести до його відома про цей факт. 1-ий суддя, і тільки він/вона, може застосувати санкції.

Правило 24 – Другий суддя

1. 2-ий суддя повинен володіти таким самим рівнем компетентності, що і 1-ий суддя. У разі відсутності 1-ого судді або якщо 1-ий суддя не може продовжувати виконання своїх обов'язків, він/вона повинен замінити його.
2. Під час ігрових дій поблизу сітки 2-ий суддя повинен зосередитися на контролюванні помилкових торкань на усій площині сітки, знаходячись на стороні блокуючих, а також для визначення помилок переходу середньої лінії та помилок в ігрових діях біля антени з його/її сторони,.
3. 2-ий суддя також повинен ретельно перевіряти на початку та впродовж матчу, що гравці команд знаходяться у правильних позиціях, використовуючи дані з планшета або карток розташування. Якщо не використовуються планшети, у цьому 2-ому судді допомагає секретар, який може інформувати його, хто з гравців повинен знаходитися в позиції 1.
4. Суддя не повинен словами або жестами вказувати жодному з гравців на його позицію. Якщо виявлена будь-яка розбіжність між картою розташування та позиціями гравців на майданчику, 2-ий суддя повинен запросити ігрового капітана команди або головного тренера для виправлення розташування гравців.
5. 2-ий суддя повинен звертати увагу на те, що вільна зона повинна завжди бути вільною від будь-яких перешкод (предметів), які можуть призвести до травми члена команди (пляшки з напоями, медична аптечка тощо).
6. Підчас ТА і ТТА (**у випадку використання**) 2-ий суддя не повинен перебувати у статичній позиції. 2-ий суддя може пересуватись наступним чином:
 - до секретаря, для контролю його/її роботи;
 - до помічника секретаря, для отримання інформації про позиції гравців Ліберо;
 - до 1-ого судді, для отримання або надання інформації, у разі необхідності;
 - до команд, для запобігання спроби Ліберо виконати приховане заміщення.
7. Впродовж матчу 2-ий суддя контролює неспортивну поведінку або спілкування між суперниками, при першій можливості, коли м'яч поза грою, він/вона просить гравців заспокоїтися та змінити свою поведінку. Якщо ситуація не

змінюється, він/вона має інформувати 1-ого суддю.

Резервний суддя

До обов'язків резервного судді входять наступні функції:

1. Замінити 2-ого суддю у випадку його відсутності або у випадку коли він/вона не в стані продовжувати свою роботу, або коли 2-ий суддя замінює першого суддю.
2. Контролювати таблички замін (якщо вони використовуються) перед матчем та між партіями.
3. Перевіряти роботу планшетів команд перед початком і між партіями, у разі виникнення проблем.
4. Допомогати 2-ому судді підтримувати порядок у вільній зоні та місцях для вилучених гравців.
5. Контролювати запасних гравців у місцях розминки та на лавці, а також членів команд, які знаходяться на місцях для вилучених (якщо це використовується).
6. Надати 2-ому судді чотири ігрові м'ячі відразу після представлення стартових складів команд.
7. Надати 2-ому судді ігровий м'яч після того, як він/вона перевірить позиції гравців.
8. Допомогати 2-ому судді керувати роботою протиральників.

Суддя системи відеоперегляду та новітні технології

У зв'язку з розвитком волейболу дуже швидко з'являються технологічні інновації. У більшості міжнародних змагань є обов'язковим використання планшетів, електронного протоколу та засобів бездротового зв'язку. Сучасний волейбольний суддя має бути ознайомлений з цими інноваціями. З детальною інформацією про те, як це обладнання повинно використовуватися на змаганнях і, зокрема, для процедури відеоповтору та процедури замін, можна ознайомитись у відповідному Регламенту цих змагань.

Згідно з недавнім рішенням ФІВБ, судді системи відеоповтору приймають участь у змаганнях ФІВБ найвищого рівня та призначаються з числа спеціально визначених суддів системи відеоповтору. Вони працюють на змаганнях виключно у якості судді системи відеоперегляду. Відповідно, судді задіяні виключно в якості 1-го та 2-го арбітрів.

Наступні рекомендації мають бути застосовані суддею системи відеоповтору під час процедури відеоповтору:

1. Усі міжнародні судді ФІВБ, призначені на змагання, зобов'язані уважно вивчити інструкцію системи відеоперегляду, що затверджується для кожного окремого змагання, та неухильно дотримуватися її.

2. Виконуючи свої обов'язки, суддя системи відеоповтору повинен бути одягнутий в офіційну міжнародну уніформу.
3. Під час використання системи бездротового зв'язку судді зобов'язані використовувати просту волейбольну термінологію англійською мовою для вказання характеру запиту відеоповтору: наприклад, «м'яч у майданчику» чи «за», «торкання сітки», «торкання антени», «заступ під час виконання подачі», «заступ під час виконання нападаючого удару гравцем задньої лінії», «торкання блоку», «перехід середньої лінії» тощо. Рекомендовано наступний порядок надання інформації для ініціювання судді системи відеоповтору: **ХТО – ЩО – КОЛИ**. Наприклад: **”Запит відеоповтору командою Італії – торкання сітки – в середині розігрування”**.
4. Відеоперегляд ситуації, коли м'яч «в майданчику» або «за» визначається суддею системи відеоповтору **на моніторі системи відеоповтору автоматизованою системою стеження**.
5. Якщо суддя свистком зупинив розігрування (за винятком «м'яч у майданчику» або «м'яч «ЗА»»), яке пізніше було за допомогою системи відеоповтору визнано помилковим, повинно відбутися перегравання розігрування через помилкове рішення судді. Наприклад, 1-ий суддя визначив помилку «чотири торкання» або «подвійне торкання», коли м'яч потрапив у верхню частину сітки та відскочив назад, торкнувшись гравців атакуючої команди, 1-ий суддя не зафіксував торкання на блоці, та пізніше, після запиту відеоперегляду - “блок стало зрозуміло, що м'яч торкнувся блокуючих , розігрування повинно бути переграно.
6. Суддя системи відеоповтору **може приймати поради від оператора системи відеоповтору(особливо коли використовується система Hawk-eye)** яка з камер надає найкращий кут огляду для оцінки ситуації, **оскільки дуже важливою складовою процесу відеоповтору є запобігання затримки часу для оцінювання ситуації**. У жодному випадку судді системи відеоповтору не дозволено вгадувати, видумувати або передбачувати результат запиту відеоповтору. Тільки коли суддя системи відеоповтору абсолютно впевнений в аналізі ситуації, що відбулася, він може оголосити рішення. Будь-які сумнівні ситуації повинні бути інтерпретовані на користь попереднього рішення судді.
7. Відповідно до діючих інструкцій системи відеоповтору, **запит перегляду ігрових моментів з доступних в меню планшета можливий в будь-який момент розігрування**; суддя системи відеоповтору повинен зрозуміло вказати оператору системи відеоповтору, як знайти ігровий момент, що розглядається. Якщо в процесі перегляду знайдено іншу помилку (яка передує моменту, що розглядається), тоді вирішальною оголошується помилка, яка відбулася першою.
8. Суддя системи відеоповтору доповідає першому судді про характер помилки. Проте перший суддя приймає остаточне рішення, що базується на підтверджених доказах. **Не** рекомендовано, але 1-ий суддя може змінити рішення судді системи відеоповтору у випадках помилки заступу лінії гравцем на подачі або гравцем задньої лінії.
9. Тренер не має права на запит відеоповтору, якщо у момент здійснення помилки м'яч був поза грою. Суддя системи відеоповтору повинен

інформувати про це обох суддів, а на екрані повинно бути показано відповідні пояснення.

Правило 25 - Секретар

1. Робота секретаря дуже важлива, особливо на міжнародних матчах, коли члени суддівської бригади і команди є представниками різних країн. Усі судді міжнародної категорії **ФІВБ** повинні знати, як ведеться протокол, та за необхідності, повинні бути здатні виконати роботу секретаря.
2. Секретар:
 - 2.1. **Якщо планшети не використовуються**, повинен перевірити перед початком кожної партії, при отриманні карток розташування, що номери гравців у картці розташування вказані також у складі команди в протоколі (якщо не вказані, він/вона повинен повідомити про це другого суддю);
 - 2.2. Повідомляє 2-ого суддю про 2-й тайм-аут та 5-у та 6-у заміни, використані кожною командою (який інформує 1-ого суддю та тренера). **Це застосовується і при використанні планшетів.**
 - 2.3. Повинен дуже уважно співпрацювати під час процедури заміни:
 - 2.3.1. Якщо секретар не показує, що заміна неправильна, 2-ий суддя сигналом схрещуючи передпліччя дозволяє заміну, **та тільки в разі необхідності прискорює заміну.**
 - 2.3.2. У момент, коли 2-ий суддя зайняв свою позицію, підтверджуючи цим закінчення процедури заміни, секретар повинен зосередитися на перевірці: чи гравець, що виконує подачу, знаходиться відповідно до порядку переходу. Якщо ні, секретар повинен бути готовий сигналом зумера зупинити гру, негайно після виконання подачі.
 - 2.3.3. Секретар повинен подивитися на гравця, який знаходиться в зоні заміни, та порівняти його номер **з даними протоколу**. Якщо він побачив, що це запит неправильної заміни, він негайно повинен увімкнути зумер, підняти руку та махаючи нею сказати: «Запит заміни неправильний». У цьому випадку 2-ий суддя повинен негайно підійти до столу секретаря й перевірити, ґрунтуючись на даних протоколу, що цей запит неправильний. Якщо підтвердилося, що відбувся запит неправильної заміни, 2-ий суддя має відхилити цю заміну **та** 1-ий суддя застосувати санкцію за затримку гри..
 - 2.3.4. У випадку запиту командою одночасно декількох замін, заміни повинні відбуватися одна за одною в темпі, який достатній для послідовної реєстрації кожної заміни секретарем **натисканням кнопки "АССЕРТ"**.
Секретар повинен використовувати однакоvu процедуру для кожної заміни.
 - 2.3.5. У випадку використання для замін планшетів, поряд з

додатковим технологічним устаткуванням, секретар повинен контролювати на моніторі комп'ютера відповідність гравців, що беруть участь у процедурі заміни, з даними електронного запиту. У випадку розбіжностей між гравцем, який увійшов у зону заміни та даними, що було надіслано через планшет, має бути визначено реального гравця на заміні та секретар вручну корегує заміну. Вербальний контакт між секретарем та 2-им суддею у цей момент заохочується та 2-ий суддя повинен дозволити невелике збільшення часу для цього процесу. Одночасно з замінами може відбуватися заміщення Ліберо, тому потрібно бути особливо уважними.

Зараз секретар просто інформує суддів за допомогою бездротової системи, говорячи: "**Секретар готовий**" та також може сказати "ОК" 2-му судді. Якщо система не працює належним чином або внаслідок великого шуму вона не чує чітко, секретар все ще зобов'язаний показати сигнал ОК двома руками.

- 2.4. Реєструє санкції в протоколі тільки за вказівкою 2-ого судді; або у випадку протесту, який зарезервовано згідно з правилами, та з дозволу 1-ого судді записує або дозволяє капітану команди записати протест у протоколі.
- 2.5. Записує у полі «Примітки» випадки травмувань гравців, які були не в стані продовжувати гру та були замінені звичайною або виключною заміною. Примітки повинні містити наступну інформацію: номер травмованого гравця, партія та рахунок, за якого сталася травма.

Правило 26 - Помічник секретаря

1. Помічник секретаря сидить поряд з секретарем. У випадку, якщо секретар не може продовжувати виконувати його/її обов'язки, він/вона замінює секретаря.
2. Його обов'язками є:
 - 2.1. **Допомагати секретарю розпізнавати заміщення Ліберо;**
 - 2.2. контролювати відлік часу технічних тайм-аутів (ТТА): умикаючи зумер, коли ТТА починається, вести відлік його тривалості та сповіщати зумером про його закінчення;
 - 2.3. управляти ручним табло, що знаходиться на столі секретаря;
 - 2.4. контролювати, чи на головному табло матчу відображено правильну інформацію, якщо ні – корегувати;
 - 2.5. під час ТА і ТТА (**якщо використовується**) інформувати другого суддю про позиції гравців Ліберо, використовуючи жести «в майданчику» і «за», причому тільки однією рукою для кожної команди;
 - 2.6. відправляти Технічному Делегату гри по закінченні кожної партії інформацію у письмовій формі про тривалість кожної партії, часу початку

- та закінчення матчу;
- 2.7. коли необхідно, допомогати секретарю, вмикаючи зумер для оголошення запиту заміни.
 - 2.8. **Вербально допомагати секретарю з інформацією під час процедури заміни.**

Правило 27 – Лінійні судді

1. Робота лінійних суддів дуже важлива, особливо в міжнародних матчах високого рівня.
2. На Світових та офіційних змаганнях ФІВБ прапорці повинні бути червоного або жовтого кольору.
3. Лінійні судді:
 - 3.1. Лінійні судді, одягнуті в офіційну суддівську форму, повинні бути присутні для проведення алкотесту,. Час та місце визначається Регламентом змагань.
 - 3.2. Окрім жестів м'яч «в майданчику» або «ЗА» та помилки заступу при подачі, зобов'язані:
 - 3.2.1. **Сигналізувати, коли м'яч торкається антени, проходить над нею, або за нею на майданчик суперника; лінійні судді, **стоячи лицем до напрямку польоту м'яча**, повинні сигналізувати помилку,**
 - 3.2.2. Жестикулювати виразно, та бути впевненими, що 1-ий суддя бачить сигнал.
 - 3.3. У випадку використання системи відеоповторів, лінійні судді **ЗОБОВ'ЯЗАНІ** займати позицію, яка не буде закривати поле огляду камер, приблизно 0,2 - 0,3м. збоку від лінії, даючи можливість найкращого огляду м'яча камерою. У такому випадку камера системи челендж не є закритою. (Увага: не всі позиції лінійних суддів пов'язані з розташуванням камер).
4. Між партіями лінійні судді повинні відпочивати.
5. Підчас ТА та ТТА (**якщо використовуються**) лінійні судді повинні залишити свої позиції та знаходитися в найближчому куті ігрового поля поза рекламними щитами. Якщо це не можливо, в інтервалах між партіями, вони повинні знаходитися парами **між рекламними панелями майданчика зі сторони лавок команд.**

Правило 28 – Офіційні жести

1. Судді повинні використовувати виключно офіційні жести. Уникати використання будь-яких інших жестів та використовувати їх тільки у разі безумовної необхідності для розуміння членами команд.

Нижче приведена більш детальна послідовність дій, які повинні чи не повинні бути використані впродовж матчу.

2. **Рішення 1-ого судді.** 1-ий суддя свистком сповіщає про закінчення розігрування (або помилку), вказує на сторону команди, яка буде подавати наступною, показує характер помилки та гравця, який припустився помилки (у разі необхідності). 2-ий суддя, в цьому випадку, не виконує жодних жестів, але повинен перейти на сторону команди, що буде подавати наступною. Обов'язковий візуальний контакт з 1-им суддею. Допомога під час або в кінці розігрування у визначенні «торкання» (якщо торкання не було явним) або «чотири торкання» залишається необхідною. Ці дії виконуються до того, як 2-ий суддя почне переміщення, для надання 1-ому судді найбільш повного переліку фактів для прийняття остаточного рішення.
3. **Рішення 2-ого судді** Послідовність дій 2-ого судді: свисток, визначення характеру помилки, визначення (за необхідності) гравця, що припустився помилки, пауза, та повторюючи жест 1-ого судді, вказує на команду, яка подаватиме наступною.
4. **Запит ТА.** Обов'язок 2-го судді (але є в межах компетенції 1-ого судді, якщо 2-ий суддя не чує/бачить запит тренера). 1-ий суддя не повинен повторювати жест.
5. **Розігрування, що переграється/подвійна помилка.** Хоча обидва судді можуть приймати рішення про необхідність переграти розігрування (наприклад, сторонній м'яч знаходиться на майданчику, гравець отримав травму під час розігрування тощо), зазвичай є обов'язком 1-ого судді показати сторону команди, яка буде подавати. 2-ий суддя лише повторює жест 1-ого судді, показуючи жест перегравання та вказуючи команду, яка подаватиме наступною, якщо він/вона зупинив розігрування.
6. **Обидва судді зупинили гру одночасно, але з різних причин.** Кожен з суддів вказує на характер помилки, яку він зафіксував - але тільки 1-ий суддя приймає рішення в цьому випадку про «подвійну помилку», та ТІЛЬКИ 1-ИЙ СУДДЯ вказує на команду, яка подає наступною.
7. **Гравець подає занадто рано** (до свистка на подачу). Тільки 1-ий суддя сигналізує перегравання та вказує на команду, яка подаватиме наступною.
8. **Кінець партії.** Це компетенція 1-ого судді. 2-ий суддя може, якщо 1-ий суддя не помітив рахунок, ввічливо звернути на це увагу 1-ого судді відповідним жестом, але закінчувати партію – виключно відповідальність 1-ого судді.
9. У випадку коли 2-ий суддя фіксує помилку, він/вона повинен показати жест на стороні команди, що припустилася помилки
10. Судді повинні фіксувати помилку свистком швидко і впевнено, приймаючи до уваги два наступних моменти:

10.1. Судді не повинні фіксувати помилку під впливом вигуків глядачів або

гравців,

- 10.2. Коли суддя повною мірою усвідомлює, що припустився помилки, він може або повинен виправити себе (або помилку іншого члена суддівського корпусу) за умови, що це зроблено негайно.
11. Суддям та суддям на лініях слід звернути увагу на правильне застосування та використання жесту/сигналу прапорцем «аут»:
 - 11.1. Якщо м'яч приземлюється «безпосередньо в аут» після атаки або блоку команди суперника, повинен використовуватися жест/сигнал прапорцем «м'яч за».
 - 11.2. Якщо м'яч після атакуючого удару перетинає сітку і торкається підлоги за межами ігрового майданчика, але перед цим торкається блокуючого або іншого гравця команди, яка захищається, судді повинні показати тільки жест/сигнал прапорцем «торкання м'яча».
 - 11.3. Якщо після першого, другого чи третього командного торкання м'яч вийшов «ЗА» (наприклад, торкається підлоги поза ігровим майданчиком, торкається об'єкта поза межами майданчика, стелі або людини, яка не бере участь у грі, рекламної панелі і т. д.) з власної сторони, жест - «торкання м'яча».
 - 11.4. Якщо після атакуючого удару м'яч торкнувся верхнього краю сітки та після цього вийшов в аут на стороні атакуючої команди, не торкнувшись блоку суперника, жест «м'яч «за»» та відразу після цього вказати на атакуючого гравця (таким чином усім зрозуміло, що м'яч не торкнувся блокуючих). Якщо в такому самому випадку м'яч торкнувся блокуючих, а потім вийшов в аут на стороні атакуючого гравця, першому судді необхідно використати жест «м'яч «за»» і вказати на блокуючого(-их).
 - 11.5. Якщо м'яч після удару вийшов в «аут» на стороні суперника, тому що він торкнувся тренера у вільній зоні, або іншу персону, що не приймає участі у грі – жест «аут».
12. Якщо атакуючий удар завершено з передачі пальцями зверху (пасуюча дія), яку виконав Ліберо у своїй передній зоні, то перший суддя повинен використати жест № 21 (помилка атакуючого удару) та вказати на Ліберо.
13. З точки зору учасників і глядачів жести прапорцями лінійними суддями є дуже важливими. 1-ий суддя повинен контролювати жести лінійних суддів, і якщо вони помилкові, він/вона може їх виправити.

Під час міжнародних матчів високого рівня, де швидкість атаки може бути 100 -120 км/год. дуже важливо, щоб судді на лініях зосередилися на траєкторії руху м'яча, звертаючи особливу увагу на торкання м'ячем рук блокуючих перед тим, як м'яч вийде з гри.
14. Якщо м'яч після третього удару не проходить вертикальну площину сітки команди, то:
 - 14.1. Якщо той гравець, який останнім торкнувся м'яча, знову торкнеться м'яча - жест «подвійне торкання»;
 - 14.2. Якщо інший гравець торкається м'яча – жест «чотири торкання».

МЕНЕДЖМЕНТ ГРИ

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

1. Перед початком матчу

- 1.1. Суддівська бригада повинна бути на місці проведення матчу в суддівській формі щонайменше за **1 годину 15 хвилин** до запланованого початку матчу.
- 1.2. 1-ий, 2-ий, суддя системи відеоповтору та резервний суддя, а також секретарі та лінійні судді повинні пройти алкотест (якщо використовується), що проводиться лікарем від організатора змагань.
- 1.3. Якщо 1-ий суддя не прибув до місця проведення матчу в належний час, 2-ий суддя повинен почати процедуру протоколу матчу з дозволу Технічного делегата.
- 1.4. Якщо 1-ий суддя не прибув взагалі, або не пройшов алкотест, або не може через медичні застереження проводити матч, 2-ий суддя повинен проводити матч (як 1-ий суддя), а резервний суддя займає місце 2-ого судді. У випадку, коли немає резервного судді, Технічний делегат повинен вирішити, хто виконуватиме обов'язки 2-ого судді.

2. Під час матчу:

- 2.1. Тільки перша помилка, що відбулась, повинна фіксуватись. Оскільки 1-ий та 2-ий судді мають різні сфери відповідальності, дуже важливо, щоб кожен з суддів негайно свистком фіксував помилку. У момент свистка одного з суддів розігрування м'яча завершується. Після свистка 1-ого, 2-ий суддя вже не має права давати свисток, оскільки розігрування м'яча закінчується з першим свистком одного з суддів. Коли обидва судді дають свисток один за одним - за різні порушення - вони створюють плутанину для гравців, глядачів тощо.

2.2. ПОВТОР

На Світових і Офіційних змаганнях ФІВБ телекомпанія, що веде трансляцію, може просити "повтор ігрового моменту", якщо необхідне устаткування встановлено і схвалено Організаційним комітетом і Контрольним комітетом ФІВБ. Необхідне обладнання: електрична лампочка, яка прикріплена на стійці перед першим суддею, керована представником телекомпанії, який дає сигнал, вмикаючи лампочку, для короткочасної затримки часу, яка необхідна для повтору попередньої дії. **Однак, у разі надзвичайно видовищного моменту, який ТВ захоче повторити декілька разів, 1-ому судді рекомендовано не поспішати у відновленні матчу.**

2.3. ІНТЕРВАЛИ

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

КОМАНДИ: По сигналу 1-ого судді команди змінюють сторони майданчика як одне ціле; як тільки гравці доходять до стійок сітки, вони прямують безпосередньо до своїх лавок.

СЕКРЕТАР: У момент свистка судді, що закінчує останній розіграш партії, секретар повинен увімкнути таймер для відліку інтервалу часу між партіями.

2'30 – 2-ий суддя дає свисток, або секретар вмикає зумер.

КОМАНДИ: За вказівкою 2-ого судді, шість гравців записаних в картці розташування, виходять на майданчик.

СУДДІ: 2-ий суддя повинен перевірити позиції гравців на майданчику, та дозволити діючому Ліберо вийти на майданчик.

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

3'00 – 1-ий суддя дає свисток, дозволяючи подачу.

Інтервал перед вирішальною партією:

КОМАНДИ: Після закінчення партії, за вказівкою 1-ого судді, гравці команд прямують безпосередньо до своїх лавок.

КАПІТАНИ: Підходять до столу секретаря для проведення жеребкування.

СУДДІ: Підходять до столу секретаря для проведення жеребкування.

2'30 – 2-ий суддя дає свисток або секретар вмикає базер.

КОМАНДИ: За вказівкою 2-ого судді, шість гравців записаних в картці розташування, виходять на майданчик.

СУДДІ: 2-ий суддя перевіряє позиції гравців, дозволяє діючому Ліберо вийти на майданчик та дає м'яч гравцю, що буде подавати.

3'00 – 1-ий суддя дає свисток, дозволяючи першу подачу в партії.

Коли команда першою набирає 8-е очко:

КОМАНДИ: По закінченню розігрування та по сигналу 1-ого судді, шість гравців кожної команди, як одне ціле, без затримки часу змінюють сторони майданчиків та як тільки гравці доходять до стійок сітки, виходять безпосередньо на майданчик.

СУДДІ: 2-ий суддя перевіряє, чи гравці команд зайняли правильні позиції та секретар готовий, і, після цього сигналізує 1-ому судді що усе готове для продовження гри.

Під час тайм-аутів, технічних тайм-аутів (якщо використовується) та інтервалів

2-ий суддя просить гравців підійти до своїх лавок.

Якщо команди готові вийти на майданчик **до того**, як ТО або ТТО (якщо використовується) буде закінчено, 2-ий суддя **повинен дозволити** гравцям зайняти їх положення на майданчику та зачекати поки 30 сек. або 60 сек.

добіжить до кінця. Тоді 1-ий суддя може дати свисток на подачу.

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

3. Після матчу

Як вказано в протоколі ФІВБ, який **опубліковано у відповідному Довіднику**, обидва судді знаходяться перед суддівською вишкою. По свистку 1-ий судді обидві команди проходять уздовж бічних ліній до суддів, обмінюються рукостисканнями з суддями, потім, проходячи вздовж сітки, обмінюються рукостисканнями з суперниками та повертаються до своїх лавок. Перший і другий судді проходять вздовж сітки до столу секретаря, перевіряють правильність заповнення протоколу, підписують його та дякують секретарю та суддям на лініях за роботу.

Але на цьому робота суддів не закінчується! Вони повинні контролювати поведінку команд і після свистка про закінчення матчу! Поки команди залишаються в контрольній зоні змагань, будь-яка неспортивна поведінка після матчу повинна контролюватись та доповідатись Технічному делегату, та повинна бути записана в протокол у розділ "ПРИМІТКИ" або в окремому звіті.

Міжнародний Ігровий Протокол

Ігровий протокол може змінюватися для різних змагань.

Суддям наполегливо рекомендується уважно вивчити ігровий протокол перед змаганнями та дотримуватися його у матчах.

РОБОЧА ПРОГРАМА

Прибуття до початку турніру

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

Клініка

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

Коментарі по суддівству

Коротка нарада відбувається після матчу в суддівській роздягальні, де технічний делегат надає відгук стосовно суддівства та судді надають самооцінку тому, що було зроблено добре та тому, що потребує покращення. У випадку необхідності, на наступний день, зранку, проводиться нарада за участю Технічного делегата та усіх суддів змагань.

На цій нараді, якщо це необхідно та можливо, використовуються відеоматеріали матчів для пояснення як помилок, так і успішного виконання обов'язків. Це

робиться з метою удосконалення техніки і якості суддівства на найвищому рівні.

Інформація про призначення

Призначення на матчі 1-ий, 2-ий, суддя системи відеоперегляду та резервний судді отримують:

- а) за 12 годин перед матчем або
- б) у ніч перед початком матчу

Поведінка

ФВУ впевнена в кожному судді, призначеному на змагання.

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

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

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