



ОФІЦІЙНІ ВОЛЕЙБОЛЬНІ ПРАВИЛА

ФІВБ

НОВЕ ВИДАННЯ

2009 - 2012

**Схвалено XXXI-м Світовим Конгресом ФІВБ
в 2008 році**

Зміст

Розділ 1

Споруди і обладнання

1. ІГРОВЕ ПОЛЕ
 - 1.1 РОЗМІРИ
 - 1.2 ІГРОВА ПОВЕРХНЯ
 - 1.3 ЛІНІЇ НА МАЙДАНЧИКУ
 - 1.4 ЗОНИ І МІСЦЯ
 - 1.5 ТЕМПЕРАТУРА
 - 1.6 ОСВІТЛЕННЯ

2. СІТКА І СТІЙКИ
 - 2.1 ВИСОТА СІТКИ
 - 2.2 СТРУКТУРА
 - 2.3 БОКОВІ СТРІЧКИ
 - 2.4 АНТЕНИ
 - 2.5 СТІЙКИ
 - 2.6 ДОДАТКОВЕ ОБЛАДНАННЯ

3. М'ЯЧІ
 - 3.1 СТАНДАРТИ
 - 3.2 ОДНОМАНІТНІСТЬ М'ЯЧІВ
 - 3.3 СИСТЕМА ГРИ ТРЬОМА М'ЯЧАМИ

Розділ 2 Учасники

4. КОМАНДИ
 - 4.1 СКЛАД КОМАНДИ

- 4.2 РОЗМІЩЕННЯ КОМАНДИ
- 4.3 ІГРОВА ФОРМА
- 4.4 ЗМІНА ІГРОВОЇ ФОРМИ
- 4.5 ЗАБОРОНЕНІ ПРЕДМЕТИ

- 5. КЕРІВНИКИ КОМАНДИ
- 5.1 КАПІТАН
- 5.2 ГОЛОВНИЙ ТРЕНЕР
- 5.3 ПОМІЧНИК ГОЛОВНОГО ТРЕНЕРА

Розділ 3

Ігровий Формат

- 6. НАБІР ОЧКА. ВИГРАШ ПАРТІЇ І МАТЧУ
- 6.1 НАБІР ОЧКА
- 6.2 ВИГРАШ ПАРТІЇ
- 6.3 ВИГРАШ МАТЧУ
- 6.4 НЕЯВКА ТА НЕПОВНА КОМАНДА

- 7. СТРУКТУРА ГРИ
- 7.1 ЖЕРЕБКУВАННЯ
- 7.2 РОЗМИНКА
- 7.3 СТАРТОВЕ РОЗТАШУВАННЯ КОМАНДИ
- 7.4 ПОЗИЦІЇ
- 7.5 ПОМИЛКА В РОЗТАШУВАННІ
- 7.6 ПЕРЕХІД
- 7.7 ПОМИЛКИ ПРИ ПЕРЕХОДІ

Розділ 4

Ігрові Дії

- 8. СТАН ГРИ
- 8.1 М'ЯЧ В ГРІ
- 8.2 М'ЯЧ ПОЗА ГРОЮ
- 8.3 М'ЯЧ «В МАЙДАНЧИКУ»
- 8.4 М'ЯЧ «ЗА»

- 9. ГРА З М'ЯЧЕМ
 - 9.1 КОМАНДНІ УДАРИ
 - 9.2 ХАРАКТЕРИСТИКА УДАРУ
 - 9.3 ПОМИЛКИ У ГРІ З М'ЯЧЕМ

- 10. М'ЯЧ БІЛЯ СІТКИ
 - 10.1 М'ЯЧ, ЩО ПЕРЕСІКАЄ СІТКУ
 - 10.2 М'ЯЧ, ЩО ТОРКАЄТЬСЯ СІТКИ
 - 10.3 М'ЯЧ В СІТЦІ

- 11. ГРАВЕЦЬ БІЛЯ СІТКИ
 - 11.1 ПЕРЕНЕСЕННЯ РУК ЧЕРЕЗ СІТКУ
 - 11.2 ПРОНИКНЕННЯ ПІД СІТКОЮ
 - 11.3 ТОРКАННЯ З СІТКОЮ
 - 11.4 ПОМИЛКИ ГРАВЦЯ БІЛЯ СІТКИ

- 12. ПОДАЧА
 - 12.1 ПЕРША ПОДАЧА В ПАРТІЇ
 - 12.2 ПОРЯДОК ПОДАЧІ
 - 12.3 ДОЗВІЛ НА ПОДАЧУ
 - 12.4 ВИКОНАННЯ ПОДАЧІ
 - 12.5 ЗАСЛОН
 - 12.6 ПОМИЛКИ, ЗДІЙСНЕНІ ПІД ЧАС ПОДАЧІ
 - 12.7 ПОМИЛКИ, ЗДІЙСНЕНІ ПІСЛЯ ПОДАЧІ І ПОЗИЦІЙНІ ПОМИЛКИ

- 13. АТАКУЮЧИЙ УДАР
 - 13.1 ХАРАКТЕРИСТИКИ АТАКУЮЧОГО УДАРУ
 - 13.2 ОБМЕЖЕННЯ ПІД ЧАС АТАКУЮЧОГО УДАРУ
 - 13.3 ПОМИЛКИ ПРИ АТАКУЮЧОМУ УДАРІ

- 14. БЛОК
 - 14.1 БЛОКУВАННЯ
 - 14.2 ТОРКАННЯ М'ЯЧА ПРИ БЛОКУВАННІ
 - 14.3 БЛОКУВАННЯ В ПРОСТОРІ СУПЕРНИКА
 - 14.4 БЛОК І КОМАНДНІ УДАРИ
 - 14.5 БЛОКУВАННЯ ПОДАЧІ
 - 14.6 ПОМИЛКИ ПРИ БЛОКУВАННІ

Розділ 5

Перерви і затримки гри

- 15. ЗВИЧАЙНІ ЗУПИНКИ В ГРІ
 - 15.1 КІЛЬКІСТЬ ЗВИЧАЙНИХ ЗУПИНОК У ГРІ

- 15.2 ЗАПИТ ЗВИЧАЙНИХ ЗУПИНОК У ГРІ
- 15.3 ПОСЛІДОВНІСТЬ ЗУПИНОК У ГРІ
- 15.4 ТАЙМ-АУТИ І ТЕХНІЧНІ ТАЙМ-АУТИ
- 15.5 ЗАМІНА ГРАВЦІВ
- 15.6 ОБМЕЖЕННЯ ЗАМІН
- 15.7 ВИКЛЮЧНА ЗАМІНА
- 15.8 ЗАМІНА ПРИ ВИЛУЧЕННІ АБО ДИСКВАЛІФІКАЦІЇ
- 15.9 НЕПРАВИЛЬНА ЗАМІНА
- 15.10 ПРОЦЕДУРА ЗАМІНИ
- 15.11 НЕПРАВИЛЬНІ ЗАПИТИ

- 16. ЗАТРИМКИ ГРИ
- 16.1 ВИДИ ЗАТРИМОК
- 16.2 САНКЦІЇ ЗА ЗАТРИМКИ

- 17. ВИКЛЮЧНІ ЗУПИНКИ У ГРІ
- 17.1 ТРАВМА
- 17.2 ЗОВНІШНЯ ПЕРЕШКОДА
- 17.3 ДОВГОТРИВАЛІ ЗУПИНКИ У ГРІ

- 18. ПЕРЕРВИ І ЗМІНА МАЙДАНЧИКІВ
- 18.1 ПЕРЕРВИ
- 18.2 ЗМІНА МАЙДАНЧИКІВ

Розділ 6
Гравець Ліберо

- 19. ГРАВЕЦЬ ЛІБЕРО
- 19.1 ПРИЗНАЧЕННЯ ЛІБЕРО
- 19.2 ІГРОВА ФОРМА
- 19.3 ДІЇ ДОЗВОЛЕНІ ЛІБЕРО

Розділ 7
Поведінка учасників

- 20. ВИМОГИ ДО ПОВЕДІНКИ
- 20.1 СПОРТИВНА ПОВЕДІНКА
- 20.2 ЧЕСНА ГРА

- 21. НЕПРАВИЛЬНА ПОВЕДІНКА І САНКЦІЇ ЗА НЕЇ
- 21.1 НЕЗНАЧНА НЕПРАВИЛЬНА ПОВЕДІНКА
- 21.2 НЕПРАВИЛЬНА ПОВЕДІНКА ЩО ПРИЗВОДИТЬ ДО САНКЦІЙ
- 21.3 ШКАЛА САНКЦІЙ
- 21.4 ЗАСТОСУВАННЯ САНКЦІЙ ЗА НЕПРАВИЛЬНУ ПОВЕДІНКУ

- 21.5 НЕПРАВИЛЬНА ПОВЕДІНКА ДО ТА МІЖ ПАРТІЯМИ
- 21.6 КАРТКИ ДЛЯ САНКЦІЙ

Розділ 8
Судді

- 22. СУДДІВСЬКА БРИГАДА І ПРОЦЕДУРИ
 - 22.1 СКЛАД
 - 22.2 ПРОЦЕДУРИ

- 23. ПЕРШИЙ СУДДЯ
 - 23.1 МІСЦЕЗНАХОДЖЕННЯ
 - 23.2 ПОВНОВАЖЕННЯ
 - 23.3 ОБОВ'ЯЗКИ

- 24. ДРУГИЙ СУДДЯ
 - 24.1 МІСЦЕЗНАХОДЖЕННЯ
 - 24.2 ПОВНОВАЖЕННЯ
 - 24.3 ОБОВ'ЯЗКИ

- 25. СЕКРЕТАР
 - 25.1 МІСЦЕЗНАХОДЖЕННЯ
 - 25.2 ОБОВ'ЯЗКИ

- 26. ПОМІЧНИК СЕКРЕТАРЯ
 - 26.1 МІСЦЕЗНАХОДЖЕННЯ
 - 26.2 ОБОВ'ЯЗКИ

- 27. СУДДІ НА ЛІНІЇ
 - 27.1 МІСЦЕЗНАХОДЖЕННЯ
 - 27.2 ОБОВ'ЯЗКИ

- 28. ОФІЦІЙНІ СИГНАЛИ
 - 28.1 ЖЕСТИ СУДДІВ
 - 28.2 СИГНАЛИ ПРАПОРЦЕМ СУДДІВ НА ЛІНІЇ

РОЗДІЛ III

СХЕМИ

- 1a Контрольна зона змагань
- 1б Ігрове поле
- 2 Ігровий майданчик
- 3 Ескіз сітки
- 4 Позиції гравців
- 5 М'яч, що пересікає вертикальну площину сітки на майданчик суперника

- 6 Колективний заслон
- 7 Здійснений блок
- 8 Атака гравця задньої лінії
- 9 Шкала санкцій
- 10 Розташування суддівської бригади і їх помічників
- 11 Офіційні жести суддів
- 12 Офіційні сигнали прапорцем суддів на лінії

РОЗДІЛ 1 СПОРУДИ І ОБЛАДНАННЯ

		Див. правила
1.	ІГРОВЕ ПОЛЕ Ігрове поле включає ігровий майданчик і вільну зону. Воно повинно бути прямокутним і симетричним.	1.1 Сх.1а Сх.1б
1.1	РОЗМІРИ Ігровий майданчик є прямокутником розмірами 18 x 9 м. 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. Для Світових і Офіційних Змагань під егідою ФІВБ вільна зона повинна бути мінімум 5м. від бокових ліній і 8м. від лицьових ліній. Вільний ігровий простір повинен бути заввишки мінімум 12,5м. від ігрової поверхні.	Сх.2
1.2	ІГРОВА ПОВЕРХНЯ	
1.2.1	Ігрова поверхня повинна бути плоскою, горизонтальною і одноманітною. Вона не повинна представляти жодної небезпеки травмуванню гравців. Заборонено грати на нерівних або слизьких поверхнях. Для Світових і Офіційних Змагань під егідою ФІВБ дозволяється тільки дерев'яне або синтетичне покриття. Будь-яке покриття повинно бути заздалегідь затверджене ФІВБ.	
1.2.2	У залах поверхня ігрових майданчиків повинна бути світлого кольору Для Світових і Офіційних Змагань під егідою ФІВБ білий колір ліній є обов'язковим. Кольори ігрового майданчика і вільної зони повинні відрізнятися один від одного.	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

1.3	ЛІНІЇ НА МАЙДАНЧИКУ	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 9 x 9м. 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.	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. Для Світових і Офіційних Змагань під егідою ФІВБ лінія атаки продовжена додатковими пунктирними лініями від бокових ліній, п'ятьма 15см. короткими лініями шириною 5см. нанесеними через 20см. загальною довжиною 1,75м. <u>Обмежуюча лінія для головного тренера -це пунктирна лінія, яка простягається від лінії атаки до лицьової лінії паралельно до бокової лінії 1,75м. від неї і складається з 15см. коротких ліній нанесених через 20см. для позначення меж дії головного тренера.</u>	1.3.3, 1.4.1 Сх..2
1.4	ЗОНИ І МІСЦЯ	Сх.16 Сх. 2
1.4.1	Передня зона На кожному майданчику передня зона обмежена віссю центральної лінії і заднім краєм лінії атаки. Вважається, що передня зона продовжується за боковими лініями до кінця вільної зони	Сх. 2 1.3.3, 1.3.4 Сх. 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	1.1, 1.3.2 1.3.2, Сх. 16

лінії, як продовження бокових ліній. Обидві короткі лінії включені в ширину зони подачі.

По глибині зона подачі продовжується до кінця вільної зони. 1.1

1.4.3 Зона заміни

Зона заміни обмежена продовженням обох ліній атаки до столика секретаря. 1.3.4, Сх.16

ЗОНА ЗАМІЩЕННЯ ЛІБЕРО

Зона заміщення Ліберо – це частина вільної зони, з боку командних лавок, обмежена продовженням лінії атаки до лицьової лінії. 19.3.2.4 Сх.16

1.4.5 Зона розминки

Для Світових і Офіційних Змагань під егідою ФІВБ зони розминки, розміром приблизно 3 x 3м. розташовані за межами вільної зони в обох кутах з боку лавок команд. Сх.1а Сх. 16

1.4.6 Штрафна Зона

Штрафна зона, розміром приблизно 1 x 1м. і обладнана двома стільцями, розташована в контрольній зоні за продовженням кожної лицьової лінії. Вона може бути обмежена червоною лінією шириною 5см. Сх. 1а Сх. 16

1.5 ТЕМПЕРАТУРА

Мінімальна температура не повинна бути нижче 10°C (50° F).

Для Світових і Офіційних Змагань під егідою ФІВБ максимальна температура не повинна бути вищою 25° C (77° F) і мінімальна - не нижчою 16° C (61° F).

1.6 ОСВІТЛЕННЯ

Для Світових і Офіційних Змагань під егідою ФІВБ освітлення ігрового поля повинно бути 1000-1500 люкс, виміряне на висоті одного метра від поверхні ігрового поля. 1.

2. Сітка і стійки Сх.3

2.1 Висота сітки

2.1.1 Сітка встановлюється вертикально над віссю центральної лінії. Верхній край сітки встановлюється на висоті 2,43м для чоловіків і 2,24м 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.

2.2 Структура

Сітка шириною 1метр і довжиною від 9,50 до 10 метрів (з 25-50см. за боковими стрічками на кожній стороні) та складається з чорних комірок у формі квадрата із стороною 10см. Сх.3

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 натягнення її верхнього краю.

Всередині стрічки знаходиться гнучкий трос для кріплення сітки до стійок і натягнення 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 натягнення 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 1,80 м 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 10см. смугами контрастних кольорів, переважно червоного і білого.

Антени вважаються частиною сітки і обмежують з боків площину переходу . 10.1.1, Сх.3, Сх.5

2.5 СТІЙКИ

2.5.1 Стійки, що підтримують сітку, встановлюються на відстані 0,5-1м. за боковими лініями. Висота стійки 2,55м. і, бажано, щоб вона була регульованою. Сх.3

Для всіх Світових і Офіційних Змагань під егідою ФІВБ стійки, що підтримують сітку, розташовуються на відстані 1 метра за боковими лініями.

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

2.6 ДОДАТКОВЕ ОБЛАДНАННЯ

Все 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 об'єм 65-67 см і його вага 260-280 гр.

Його внутрішній тиск повинен бути від 0,30 до 0,325 кг/см² (4.26 до 4.61 фунта на квадратний дюйм) (від 294,3 до 318,82 мілібар або гектопаскаль).

3.2 ОДНОМАНІТНІСТЬ М'ЯЧІВ

Всі м'ячі, які використовуються в матчі, повинні мати 3.1 однакові стандарти щодо об'єму, ваги, тиску, типу, кольору і т.д.

Світові і Офіційні Змагання під егідою ФІВБ, так само як і Національні Чемпіонати або Чемпіонати Ліги повинні гратися м'ячами, затвердженими ФІВБ, якщо інше не погоджено ФІВБ.

3.3 СИСТЕМА ГРИ ТРЬОМА М'ЯЧАМИ

На Світових і Офіційних Змаганнях під егідою ФІВБ Сх.10 повинні використовуватися три м'ячі. В цьому випадку шість подавальників м'ячів знаходяться по одному в кожному куті вільної зони і по одному позаду кожного із суддів.

РОЗДІЛ 2 УЧАСНИКИ

4. КОМАНДИ

4.1 СКЛАД КОМАНДИ

4.1.1 Команда може складатися максимум з 12 гравців, одного головного тренера, одного помічника головного тренера, одного масажиста і одного лікаря. 5.2, 5.3

Для Світових і Офіційних змагань під егідою ФІВБ лікар повинен бути завчасно акредитований ФІВБ.

На Світових і Офіційних змаганнях для дорослих під егідою ФІВБ команда може складатися максимум з (14) гравців (максимум (12) регулярних гравців)

4.1.2 Один з гравців, але не Ліберо, є капітаном команди, який повинен бути відмічений в протоколі. 5.1, 19.1.3

4.1.3 Тільки гравці, записані в протоколі, можуть вийти на майданчик і грати в матчі. Коли головний тренер і капітан команди підписали протокол, записані гравці не можуть бути змінені. 1., 5.1.1, 5.2.2

4.2 РОЗМІЩЕННЯ КОМАНДИ

4.2.1 Гравці, що не беруть участь в грі, повинні сидіти на лавці своєї команди або знаходитися в своїй зоні 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 зонах 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 перерв між партіями гравці можуть розминатися у вільній зоні використовуючи м'ячі. 18.1

4.3 ІГРОВА ФОРМА

Ігрову форму 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 шкіряними підошвами, без каблуків.

Для Світових і Офіційних Змагань для дорослих під егідою ФІВБ заборонено носити взуття з чорними підошвами, що залишають сліди.

4.3.3 Футболки гравців повинні бути пронумеровані від 1 до 18.

На Світових і Офіційних Змаганнях під егідою ФІВБ Футболки гравців повинні бути пронумеровані від 1 до 20

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 15 см. на грудях і мінімум 20 см на спині. Смужки, утворюючі номери, повинні бути шириною мінімум 2 см.

Для Світових і Офіційних Змагань під егідою ФІВБ номер гравця повинен бути присутнім також на правій стороні шортів. Номер повинен бути заввишки від 4 до 6 см. Смужки, утворюючі номер, повинні бути мінімум 1 см. Футболки і шорти повинні відповідати стандартам ФІВБ.

4.3.4 Капітан команди повинен мати на своїй футболці смужку 8 x 2см, 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 ІГРОВОЇ ФОРМИ

4.4.1 Перший суддя може дозволити одному або більше гравцям: грати босоніж; 23

На Світових і Офіційних змаганнях під егідою ФІВБ грати босоніж заборонено.

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.
- 5. КЕРІВНИКИ КОМАНДИ**
- Обидва, капітан команди і головний тренер відповідають за поведінку і дисципліну членів своєї команди. 20
- Гравці Ліберо не можуть бути капітаном команди 19.1.3
- 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, коли 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, повернення капітана команди в гру, або до закінчення партії. 15.2.1, 19.1.3
- Коли м'яч знаходиться поза грою, тільки ігровому капітанові 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 суддю, що він резервує право записати офіційний протест в протокол після закінчення матчу; 23.2.4
- 5.1.2.2 запитувати дозволу:
- а) змінити всю або частину ігрової форми; 4.3, 4.4.2
- б) перевірити розташування команд; 7.4
- с) 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 15.2.1, 15.4, 15.5
- 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
- 5.2 ГОЛОВНИЙ ТРЕНЕР**
- 5.2.1 Впродовж матчу головний тренер керує грою своєї команди, знаходячись за межами ігрового майданчика. Він/вона визначає стартові розташування, робить запити на заміни і тайм-аути. З цих питань він/вона контактує з другим суддею. 1.1, 7.3.2 15.4, 15.5
- 5.2.2 ПЕРЕД МАТЧЕМ головний тренер записує або перевіряє в протоколі прізвища і номери своїх гравців і потім підписує його. 4.1, 9.1.3 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
- 5.2.3.2 сидить на лавці команди ближче за всіх до секретаря, але може залишити її; 4.2
- 5.2.3.3 робить запити про тайм-аути і заміни; 15.4, 15.5
- 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 зони розминки, не заважаючи і не затримуючи матч. 1.3.4, 1.4.5 Сх.1а, Сх.1б
- Для Світових і Офіційних змагань під егідою ФІВБ головний тренер обмежений виконувати свої функції обмежувальною лінією.**
- 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 свою команду з будь-якої причини, включаючи санкції, помічник головного тренера може прийняти на себе виконання його/її функцій на прохання ігрового капітана і з дозволу першого судді.** 5.1.2, 5.2

Розділ 3

ІГРОВИЙ ФОРМАТ

- 6. НАБІР ОЧКА, ВИГРАШ ПАРТІЇ І МАТЧУ**
- 6.1 НАБІР ОЧКА**
- 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 **ОДНОЧАСНОЮ ПОДВІЙНОЮ ПОМИЛКОЮ** і розігрування переграється. 6.1.2 Сх.11 (23)
- 6.1.3 **Розігрування м'яча і завершене розігрування м'яча**
Розігрування м'яча - це послідовність ігрових дій з моменту удару на подачі гравцем що подає до того моменту, коли м'яч вийде з гри. 8.1, 8.2
- ЗАВЕРШЕНЕ РОЗІГРУВАННЯ М'ЯЧА**
Завершене розігрування м'яча це послідовність ігрових дій в результаті яких здобувається очко.
- 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.
- 6.2 ВИГРАШ ПАРТІЇ** 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; ...). 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. 7.1, 15.4.1
- 6.4 НЕЯВКА І 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 або приймати подачу 12.1.1
АБО
- 7.1.2.2 сторону майданчика.
Той, що програв приймає варіант, що залишився.
- 7.1.3 У разі послідовних розминок, першою розминається на сітці команда, яка подає першою. 7.2

- 7.2 РОЗМИНКА**
- 7.2.1 Якщо команди заздалегідь мали ігровий майданчик в своєму розпорядженні, то їм буде надана 6-хвилинна спільна розминка на сітці перед матчем, якщо ні, то вони будуть мати 10 хвилин розминки на сітці.
- 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, згідно Правила 7.2.1.
- 7.3 СТАРТОВЕ РОЗТАШУВАННЯ КОМАНДИ**
- 7.3.1 У грі завжди повинні брати участь по шість гравців від кожної команди. 6.4.3
- Початкове 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 початкове розташування своєї команди в картці розташування. Належним чином заповнена і підписана картка надається другому судді або секретареві. 5.2.3.1, 19.1.2, 24.3.1, 25.2.1.2
- 7.3.3 Гравці, які не включені в початкове розташування на дану партію, є в цій партії запасними (окрім Ліберо). 7.3.2, 15.5, 19.1.2
- 7.3.4 Після надання картки розташування другому судді або секретареві змінювати розташування без звичайної заміни не дозволяється. 15.2.2, 15.5
- 7.3.5 При розбіжностях між позиціями гравців на майданчику і карткою 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. Санкція за це не дається. 7.3.2
- 7.3.5.2 Коли до початку партії на майданчику виявлений гравець, не зареєстрований в картці розташування на цю партію, даний гравець повинен бути замінений відповідно до картки розташування. Санкція 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) попросити звичайну заміну(и), яка записується в протокол. 15.2.2
- 7.4 ПОЗИЦІЇ** Сх.4
- В момент удару по м'ячу гравцем, що подає, кожна команда повинна знаходитися в межах свого власного майданчика в 7.6.1, 8.1

порядку переходу (за виключенням гравця, що подає).

12.4

- 7.4.1 Положення 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 гравців:
- 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 : Сх.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. 11.2.2
- 7.5 ПОМИЛКА В РОЗТАШУВАННІ** Сх.4,
Сх.11
(13)
- 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. 7.3, 7.4
- 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
- 7.6 ПЕРЕХІД**
- 7.6.1 Порядок переходу, визначений початковим розташуванням команди і контролюється порядком подачі і позиціями гравців, 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
- 7.7 ПОМИЛКА ПРИ ПЕРЕХОДІ** Сх.11 (13)
- 7.7.1 Помилка при переході вважається здійсненою, коли ПОДАЧА не виконана згідно з порядком переходу. Це призводить до наступних наслідків: 7.6.1, 12
- 7.7.1.1 команда карається **очком і право подачі переходить супернику;** 6.1.3
- 7.7.1.2 порядок переходу гравців виправляється. 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 суперника зберігаються. 25.2.2.2
- Якщо цей момент не може бути визначений, анулювання очок не проводиться і єдиною санкцією є покарання **очком і право подачі переходить супернику.** 6.1.3

Розділ 4 ІГРОВІ ДІЇ

- 8. СТАН ГРИ**
- 8.1 М'ЯЧ В ГРІ**
- М'яч знаходиться в грі з моменту удару на подачі, дозволеної першим суддею. 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", коли він торкається 1.1,
поверхні ігрового майданчика, включаючи обмежувальні 1.3.2
лінії.

8.4 М'ЯЧ « ЗА »

Сх.11
(15)

М'яч вважається "за" коли:

- 8.4.1 частина м'яча, яка торкається підлоги, знаходиться повністю 1.3.2, Сх.
за обмежувальними лініями; 11(15)
Сх.12
(2)
- 8.4.2 м'яч торкається предмету за межами майданчика, стелі або Сх.11
людини, що не бере участь у грі; (15)
Сх.12
(4)
- 8.4.3 м'яч торкається антен, шнурів, стійок або сітки за межами 2.3,
обмежувальних стрічок; Сх.5,
Сх.12
(4)
Сх.11
(15)
- 8.4.4 м'яч пересікає вертикальну площину сітки, повністю або 10.1.1,
частково за межами площини переходу, крім у випадку Сх.11
правила 10.1.2; (15) Сх.5
Сх.12
(4)
- 8.4.5 м'яч повністю пересікає нижню площину під сіткою. 23.3.2.3,
Сх.5,
Сх.11
(22)

9. ІГРОВІ ДІЇ З М'ЯЧЕМ

Кожна команда повинна грати в межах свого власного ігрового поля і простору (крім Правила 10.1.2). Але м'яч може бути повернений із-за меж вільної зони.

9.1 КОМАНДНІ УДАРИ

УДАР - це будь-яке торкання гравця з м'ячем.

Команді надано право максимум на три удари (в додаток до блокування, Правило 14.4.1), 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 двічі підряд (крім Правил 9.2.3, 14.2. і 14.4.2). 9.2.3,
14.2,
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. 6.1.2.2 9.2.2

9.1.3 УДАР ПРИ ПІДТРИМЦІ

В межах ігрового поля гравцеві не дозволяється 1. використовувати підтримку партнера по команді або будь-якого пристрою/предмету для того, щоб здійснити удар по м'ячу.

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.

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.

- 9.2.3 М'яч може торкатися різних частин тіла, тільки якщо торкання відбуваються одночасно.
Винятки :
- 9.2.3.1 при блокуванні послідовні торкання можуть бути зроблені 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, 14.4.1
- 9.3 ПОМИЛКИ ПРИ ГРІ З М'ЯЧЕМ**
- 9.3.1 ЧОТИРИ УДАРИ: команда торкається м'яча чотири рази, щоб повернути його на сторону суперника; 9.1, Сх.11 (18)
- 9.3.2 УДАР ПРИ ПІДТРИМЦІ: гравець користується підтримкою партнера по команді або будь-якого пристрою/предмету при грі з м'ячем в межах ігрового поля. 9.1.3
- 9.3.3 ЗАХВАТ: м'яч є зловленим і/або кинутим; він не відскакує при ударі. 9.2.2, Сх.11 (16)
- 9.3.4 ПОДВІЙНЕ ТОРКАННЯ: гравець торкається м'яча двічі поспіль або м'яч торкається різних частин його тіла послідовно. 9.2.3, Сх.11 (17)
- 10 М'ЯЧ БІЛЯ СІТКИ**
- 10.1 М'ЯЧ, ЩО ПЕРЕСІКАЄ СІТКУ**
- 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:
- 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 Сх.56
- 10.1.2.1 Гравець не торкається майданчика суперника; 11.2.2

- 10.1.2.2 м'яч, що повертається, пересікає площину сітки знову через зовнішню площину на цій же стороні майданчика. **11.4.4, Сх.56**
- 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. **23.3.2.3f Сх.5, Сх.11 (22)**
- 10.2 М'ЯЧ, ЩО ТОРКАЄТЬСЯ СІТКИ**
- Під час переходу через сітку м'яч може торкатися її. **10.1.1**
- 10.3 М'ЯЧ В СІТЦІ**
- 10.3.1 М'яч, що потрапив у сітку, може бути повернений в гру, якщо команда не порушила правило трьох торкань. **9.1**
- 10.3.2 Якщо м'яч прориває комірку сітки або викликає її падіння, тоді розігрування анулюється і переграється.
- 11 ГРАВЕЦЬ БІЛЯ СІТКИ**
- 11.1 ПЕРЕНЕСЕННЯ РУК ЧЕРЕЗ СІТКУ**
- 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.
- 11.2 ПРОНИКНЕННЯ ПІД СІТКОЮ**
- 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 Сх.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 Сх.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. **11.2.2.1 Сх.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.
- 11.3 **ТОРКАННЯ СІТКИ**
- 11.3.1 Торкання гравця з сіткою не є помилкою, коли це не заважає грі. 11.4.4, 24.3.2.3, 24.3.2.3 **вСх.3**
- Деякі ігрові дії з м'ячем можуть включати дії в яких гравці фактично не торкаються м'яча.
- 11.3.2 **Гравець може 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.
- 11.4 **ПОМИЛКИ ГРАВЦЯ БІЛЯ СІТКИ**
- 11.4.1 Гравець торкається м'яча або суперника в просторі суперника до або під час атакуючого удару суперника. 11.1.1, Сх.11 (20)
- 11.4.2 Гравець **заважає грі суперника проникаючи в простір під сіткою.** 11.2.1
- 11.4.3 Гравець повністю **стопую(ами)** проникає на майданчик суперника. 11.2.2.2
- 11.4.4 **Гравець заважає грі суперника(таким чином):** 11.3.1, Сх.11 (19)
- торкається верхнього краю сітки чи верхньої частини антени 80см під час гри з м'ячем, або
- одночасно під час гри з м'ячем (за допомогою сітки) 11.3.1,
створює перевагу над суперником 11.3.1,
- робить дії які перешкоджають законній спробі суперника зіграти з м'ячем Сх..11 (19)
- 12 **ПОДАЧА**
- Подача - це дія введення м'яча в гру правим гравцем задньої лінії, який знаходиться в зоні подачі. 8.1, 12.4.1
- 12.1 **ПЕРША ПОДАЧА В ПАРТІЇ**
- 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.

12.2 ПОРЯДОК ПОДАЧІ

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, подаючий гравець 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

12.3 ДОЗВІЛ НА ПОДАЧУ

Перший суддя дозволяє подачу після перевірки того, що дві команди готові до гри і, гравець, що подає володіє м'ячем. 12, Сх.11 (1, 2)

12.4 ВИКОНАННЯ ПОДАЧІ

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.12 (4), Сх.12 (22)

Після удару він/вона може наступити або приземлитися за межами зони подачі, або на майданчик.

12.4.4 Гравець, що подає повинен завдати удару 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 ЗАСЛОН

Сх.11 (12)

12.5.1	Гравці команди, що подає не повинні заважати своїм суперникам застосовуючи індивідуальний або груповий заслон, бачити гравця, що подає або траєкторію польоту м'яча.	12.5.2
12.5.2	Гравець, або група гравців, команди, що подає ставлять заслон, розмахуючи руками, стрибаючи або переміщаючись вздовж сітки, коли виконується подача, або утворюють групу, щоб приховати траєкторію польоту м'яча.	12.4, Сх.6
12.6	ПОМИЛКИ, ЗРОБЛЕНІ ПІД ЧАС ПОДАЧІ	
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	ПОМИЛКИ, ЗДІЙСНЕНІ ПРИ ПОДАЧІ І ПОЗИЦІЙНІ ПОМИЛКИ	
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 і карається помилка при подачі.	7.5.1, 7.5.2, 12.6.1
12.7.2	Якщо саме виконання подачі було правильним, але подача згодом стає помилковою (вихід "за", заслон і т.д.), то першою фіксується і карається помилка в розташуванні гравців.	7.5.3, 12.6.2
13	АТАКУЮЧИЙ УДАР	
13.1	ХАРАКТЕРИСТИКИ АТАКУЮЧОГО УДАРУ	12,

		14.1.1
13.1.1	Усі дії, в результаті яких м'яч направляється на сторону суперника, крім подачі і блоку, вважаються атакуючими ударами.	Сх.2
13.1.2	Під час атакуючого удару дозволяється скидка м'яча, за умови, що торкання є чітко вдареним і, що м'яч не зловлений і не кинутий.	9.2.2
13.1.3	Атакуючий удар, завершується в момент, коли м'яч повністю пересікає вертикальну площину сітки або торкається гравця суперника.	
13.2	ОБМЕЖЕННЯ ПІД ЧАС АТАКУЮЧОГО УДАРУ	
13.2.1	Гравець передньої лінії може виконати атакуючий удар на будь-якій висоті, за умови, що контакт з м'ячем був здійснений в межах власного ігрового простору гравця (виключення Правило 13.2.4).	7.4.1.1
13.2.2	Гравець задньої лінії може виконати 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 (стопи) гравця не повинні торкатися, чи переходити за лінію атаки;	1.3.4
13.2.2.2	після свого удару гравець може приземлятися в межах передньої зони.	1.4.1
13.2.3	Гравець задньої лінії може, також, виконати атакуючий удар з передньої зони, якщо у момент торкання <u>частина м'яча знаходиться нижче верхнього краю сітки.</u>	1.4.1, 7.4.1.2, Сх.8
13.2.4	Гравцеві не дозволено виконувати атакуючий удар безпосередньо з подачі суперника, коли м'яч знаходиться в передній зоні і повністю вище верхнього краю сітки.	1.4.1
13.3	ПОМИЛКИ ПРИ АТАКУЮЧОМУ УДАРІ	
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 виконує атакуючий удар з передньої зони, якщо у момент удару м'яч знаходиться повністю вище за верхній край сітки.	1.4.1, 7.4.1.2, 13.2.3, Сх.11 (21)

- 13.3.4 Гравець виконує атакуючий удар відразу з подачі суперника, коли м'яч знаходиться в передній зоні і повністю вище за верхній край сітки. 1.4.1, 13.2.4, Сх.11 (21)
- 13.3.5 Ліберо виконує атакуючий удар, якщо у момент удару м'яч знаходиться повністю вище за верхній край сітки. 19.3.1.2, 23.3.2.3г Сх.11 (21)
- 13.3.6 Гравець виконує атакуючий удар вище за верхній край сітки, якщо передача м'яча на удар спрямована Ліберо пальцями зверху у своїй передній зоні. 1.4.1, 19.3.1.4, 23.3.2.3 д 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, що здійснюється винесенням будь-якої частини тіла вище за верхній край сітки **не зважаючи на висоту при контакті з м'ячем.** Тільки гравцям передньої лінії дозволено брати участь у здійсненому блоці. 7.4.1.1
- 14.1.2 **СПРОБА БЛОКУ**
Спроба блоку - це дія блокування без торкання м'яча.
- 14.1.3 **ЗДІЙСНЕНИЙ БЛОК**
Блок вважається здійсненим, коли гравець, що блокує торкається м'яча . Сх.7
- 14.1.4 **КОЛЕКТИВНИЙ БЛОК**
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 зроблені під час однієї дії. 9.1.1; 9.2.3
- 14.3 БЛОКУВАННЯ В ПРОСТОРІ СУПЕРНИКА**

	При блокуванні гравець може переносити свої кисті і руки на інший бік сітки, за умови, що ця дія не заважає грі суперника. Так, не дозволено торкатися м'яча на стороні суперника до, завершення суперником атакуючого удару .	13.1.1
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	Cx 11 (12)
	Блокувати подачу суперника заборонено.	
14.6	ПОМИЛКИ ПІД ЧАС БЛОКУВАННЯ	Cx.11 (12)
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, Cx 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	Спроба Ліберо здійснити індивідуальний або колективний блок	14.1.1 19.3.1.3

Розділ 5

ЗУПИНКИ У ГРІ, ПЕРЕРВИ І ЗАТРИМКИ ГРИ

15	ЗВИЧАЙНІ ЗУПИНКИ У ГРІ	
	Звичайними зупинками у грі є ТАЙМ-АУТИ і ЗАМІНИ ГРАВЦІВ.	15.4, 15.5
	<u>Зупинка у грі - це час між завершеним розігруванням м'яча і свистком першого судді на наступну подачу.</u>	8.1, 8.2
15.1	КІЛЬКІСТЬ ЗВИЧАЙНИХ ЗУПИНОК У ГРІ	

Кожна команда має право максимум на два тайм-аути та на шість замінів гравців у кожній партії. 6.2, 15.4
15.5

15.2 ЗАПИТ ЗВИЧАЙНИХ ЗУПИНОК У ГРІ

15.2.1 Звичайні зупинки у грі можуть бути надані на прохання головного тренера, або ігрового капітана при відсутності головного тренера. 5.1.2,
5.2,
15

Прохання здійснюється відповідним жестом, **коли м'яч знаходиться поза грою і до свистка на подачу.** 8.2,
12.3,
Сх.11
(4, 5)

Для Світових і Офіційних Змагань під егідою ФІВБ є обов'язковим використання зумера і потім жесту при запиті тайм-ауту.

15.2.2 Заміна до початку партії дозволяється. Ця заміна записується як звичайна в цій партії. 7.3.4

15.3 ПОСЛІДОВНІСТЬ ЗУПИНОК У ГРІ

15.3.1 Запит одного або двох тайм-аутів і один запит про заміну гравця будь-якої команди можуть бути один за одним без необхідності відновити гру. 15.4,
15.5

15.3.2 Проте, команді не дозволяється робити послідовні запити на заміну гравця під час тієї ж самої зупинки в грі. Два або більше гравців можуть бути замінені під час однієї зупинки в грі. 15.5,
15.6.1

15.4 ТАЙМ-АУТИ І ТЕХНІЧНІ ТАЙМ-АУТИ

15.4.1 Всі запитані тайм-аути тривають 30 секунд. Сх.11
(4)

Для Світових і Офіційних змагань під егідою ФІВБ, 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. 15.3.1

У вирішальній (5-й) партії немає “Технічних Тайм-аутів” тільки два тайм-аути тривалістю 30 секунд. можуть бути запитані кожною командою. 6.3.2

15.4.2 Під час всіх тайм-аутів гравці, що знаходяться в грі, повинні підійти до своєї лавки у вільній зоні.

ЗАМІНА ГРАВЦІВ**15.5**

Заміна це дія, при якій гравець, крім Ліберо або заміщений ним гравець, після запису секретарем, входить в гру, щоб зайняти позицію іншого гравця, який повинен залишити майданчик у цей момент. Заміна вимагає дозволу судді.

Сх.11(5)
15.10,
19.3.2**15.6****ОБМЕЖЕННЯ ЗАМІН**

15.6.1

У кожній партії кожній команді дозволено максимум 6 замін. Одночасно можуть бути замінені один або більше гравців.

15.6.2

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

15.6.3

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

15.7**ВИНЯТКОВА ЗАМІНА**

Травмований гравець (окрім Ліберо), який не може продовжувати грати через травму або хворобу, повинен бути замінений згідно правил заміни. Якщо це неможливо, команді надається право зробити ВИНЯТКОВУ заміну, понад обмеження Правила 15.6.

15.6,
19.3.3

Виняткова заміна означає, що будь-який гравець (крім Ліберо або заміщений ним/нею гравець), що не знаходиться в момент травми на майданчику, може замінити травмованого гравця. Заміненому травмованому гравцю не дозволяється повернутися в гру.

Виняткова заміна в жодному разі не може вважатися як звичайна заміна.

15.8**ЗАМІНА ПРИ ВИЛУЧЕННІ АБО ДИСКВАЛІФІКАЦІЇ**

ВИЛУЧЕНИЙ або ДИСКВАЛІФІКОВАНИЙ гравець повинен бути замінений за правилами заміни. Якщо це неможливо, то команда оголошується НЕПОВНОЮ.

6.4.3,
7.3.1
15.6,
21.3.2,
21.3.3**15.9****НЕПРАВИЛЬНА ЗАМІНА**

15.9.1

Заміна є неправильною, якщо вона перевищує обмеження,

вказані в Правилі 15.6 (виключаючи випадок Правила 15.7).

- 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 **програшем очка 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. 15.10.3, 25.2.2.3
- 15.10.3а У момент запиту заміни гравець(і), котрий замінює повинен бути готовий вийти на майданчик, стояти поряд із зоною заміни. 1.4.3, 7.3.3, 15.6.3
- Дійсний запит заміни- це вхід гравця (гравців) які замінюють, в зону заміни, і є готовими до гри під час регулярної перерви у грі.**
- 15.10.3б **Якщо ці вимоги не виконані, заміна не надається, а до команди застосовується санкція за затримку.** 16.2
- 15.10.3в **Запит заміни підтверджується і повідомляється секретарем або другим суддею відповідно за допомогою базера або свистка.**
Для Світових і Офіційних змагань під егідою ФІВБ використовуються спеціальні пронумеровані таблички для полегшення процедури заміни.
- 15.10.4 Якщо команда має намір зробити більше однієї заміни, кількість замін повинна бути вказана під час запиту. В цьому випадку заміни повинні бути зроблені послідовно, одна пара гравців за іншою. 5.2, 15.2.1, 15.3.2
- 15.11 НЕПРАВИЛЬНІ ЗАПИТИ**
- 15.11.1 Неправильно запрошувати **будь-які зупинки у грі :** 15
- 15.11.1.1 під час розігрування, в момент або після свистка на подачу 6.1.3, 15.2.1

- 15.11.1.2 членом команди, який не має на це права 15.2.1
- 15.11.1.3 для заміни гравця команди, яка перед цим провела заміну, без попереднього відновлення гри 15.3.2
- 15.11.1.4 після використання дозволеної кількості тайм-аутів і замін гравців. 15.1
- 15.11.2 Перший неправильний запит в матчі, який не впливає або не затримує гру, повинен бути відхилений без яких-небудь інших наслідків. 15.11.3, 16.1, 25.2.2.6
- 15.11.3 **Будь-які подальші** неправильні запити в **матчі тією ж командою** вважаються ЗАТРИМКОЮ. 16

16 ЗАТРИМКИ ГРИ

16.1 ВИДИ ЗАТРИМОК

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

- 16.1.1 затримку заміни 15.10.2
- 16.1.2 продовження інших **зупинок у грі** 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 САНКЦІЇ ЗА ЗАТРИМКИ

Сх. 9

- 16.2.1 *"Попередження за затримку" і "зауваження за затримку" є командними санкціями.*
- 16.2.1.1 Санкції за затримку залишаються в силі 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 "ПОПЕРЕДЖЕННЯМ ЗА ЗАТРИМКУ". 4.1.1, Сх.11 (25)
- 16.2.3 Друга і наступні затримки будь-якого виду, будь-яким членом однієї команди в одному матчі є помилкою і караються застосуванням санкції **"ЗАУВАЖЕННЯ ЗА ЗАТРИМКУ" очко та право подачі переходить до суперника.** 6.1.3, Сх.11 (25)
- 16.2.4 Санкції за затримку, застосовані до або між партіями застосовуються в наступній партії. 18.1

- 17 ВИНЯТКОВІ ЗУПИНКИ У ГРІ**
- 17.1 ТРАВМА** 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.
Розігрування м'яча потім 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. 15.6, 15.7, 24.2.8
- Якщо гравець не відновився, його/її команда оголошується в неповному складі. 6.4.3, 7.3.1
- 17.2 ЗОВНІШНЯ ПЕРЕШКОДА**
- Якщо під час матчу виникає зовнішнє втручання, гра зупиняється і розігрування м'яча потім переграється. 6.1.3
- 17.3 ДОВГОТРИВАЛІ ЗУПИНКИ У ГРІ**
- 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. 6.3
- 17.3.2 Якщо 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 нормально у звичайному порядку з попереднім рахунком, гравцями та розташуванням. 1., 7.3
- Зіграні попередні партії зберігають свій рахунок;
- 17.3.2.2 якщо матч відновлений на іншому майданчику, тоді перервана партія анулюється і переграється з тими самими складами команд і початковими розташуваннями. Зіграні раніше партії зберігають свій рахунок. 7.3
- 17.3.3 Якщо відбувається одна чи декілька зупинок у грі, що перевищують, в цілому 4 години, матч переграється. 6.3
- 18 ПЕРЕРВИ І ЗМІНА МАЙДАНЧИКІВ**
- 18.1 ПЕРЕРВИ**

Перерва - це час між партіями. Всі перерви між партіями тривають три хвилини. 4.2.4

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

На прохання організатора перерва між другою і третьою партіями може бути збільшена до 10 хвилин компетентним органом.

- 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.

Розділ 6

ГРАВЕЦЬ ЛІБЕРО

19

ГРАВЕЦЬ ЛІБЕРО

19.1 ПРИЗНАЧЕННЯ ЛІБЕРО

19.1.1 Кожна команда має право призначити **двох (2)** спеціалізованих захисних гравців “Ліберо” з списочного складу команд . 4.1.1

На Світових і Офіційних Змаганнях для дорослих під егідою ФІВБ де команда вибирає чи мати більш ніж (12) гравців, команда обов’язково призначає серед складу граців двох (2) спеціалізованих захисних гравців “Ліберо”.

19.1.2 **Гравці Ліберо повинні бути записані в протоколі матчу в передбачених для цього спеціальних рядках.** 7.3.2

На Світових і Офіційних Змаганнях під егідою ФІВБ гравці Ліберо повинні бути записані в протоколі перед матчем тільки в передбачених для цього спеціальних рядках.

19.1.3 **Гравець Ліберо призначений головним тренером перед початком матчу буде діючим Ліберо. Якщо є другий Ліберо він буде резервним Ліберо.** 5.2.2, 25.2.1.1, 26.2.1.1

Ліберо не може бути ні капітаном команди, ні ігровим капітаном в той момент коли виконує функцію Ліберо.

19.2 ІГРОВА ФОРМА

Гравці Ліберо повинні носити форму (або спеціальну накидку /нагрудник для перепризначеного Ліберо) футболки яких, як мінімум, повинні бути контрастні по кольору з іншими футболками членів команди.

Форма Ліберо може мати інший дизайн, але повинна бути пронумерована аналогічно до форми інших членів команди.

На Світових і Офіційних Змаганнях під егідою ФІВБ перепризначений Ліберо повинен носити футболку такого ж стилю і кольору як і ЛІБЕРО який починав гру у стартовому складі, але мати свій власний номер.

4.3

19.3 ДІЇ, ДОЗВОЛЕНІ ЛІБЕРО

19.3.1 Ігрові дії

19.3.1.1 Ліберо дозволяється заміщати будь-якого гравця на задній 7.4.1.2

- лінії.
- 19.3.1.2 Він/Вона обмежений в діях, як гравець задньої лінії і йому не дозволяється виконувати атакуючий удар з будь-якого місця (включаючи ігровий майданчик і вільну зону) якщо в момент торкання м'яч знаходиться повністю вище за верхній край 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, 14.1 14.6.2, 14.6.6
- 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, Сх. 16
- 19.3.2 **ЗАМІЩЕННЯ ГРАВЦІВ**
- 19.3.2.1 Заміщення в яких приймає участь Ліберо не вважаються звичайними замінами. 15.5
- Їх кількість не обмежена, але повинно бути завершено розігрування між двома заміщеннями Ліберо **(за винятком травми/хвороби або через вимушений перехід подачі спричинений ПОКАРАННЯМ).** 6.1.3
- Ліберо може бути заміщений тільки тим гравцем, якого він/вона змінив раніше.
- 19.3.2.2 Заміщення повинні відбуватися тільки тоді коли м'яч знаходиться поза грою і до свистка на подачу. 8.2, 12.3
- На початку кожної партії Ліберо не може вийти на майданчик до тих пір, поки другий суддя не перевірів стартове розташування. 7.3.2, 12.1
- 19.3.2.3 Заміщення, здійснене після свистка на подачу, але перед ударом на подачі, не повинно відхиляться, але повинно стати предметом усного попередження після закінчення розігрування м'яча. 12.3, 12.4 21.1
- 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
- 19.3.2.4 Ліберо і гравець, що заміщається, можуть виходити на майданчик або залишати його тільки через **ЗОНУ ЗАМІЩЕННЯ ЛІБЕРО.** 1.4.4, 7.5.1, Сх.16

- 19.3.2.5 Наслідки неправильного заміщення Ліберо такі самі як і під час помилки при переході. 7.7.2,
26.2.2.2
- 19.3.3 Перепризначення нового Ліберо :
- 19.3.3.1 Головний тренер має право замінити діючого Ліберо на резервного Ліберо з будь-якої причини, але один раз в матчі і тільки після того, як гравець який був заміщений Ліберо повернувся на майданчик. 19.3.2.1
Ця заміна повинна бути записана до протоколу у Ремарки і в Протокол заміщень Ліберо.
- Гравець Ліберо який починав гру у стартовому складі не може повернутися в гру до кінця матчу.
- У разі хвороби або травми резервного Ліберо, головний тренер може перепризначити нового Ліберо з гравців(крім початкового Ліберо), що не знаходяться на майданчику у момент перепризначення. 19.3.3.2
- Капітан команди може відмовитись від своїх лідерських повноважень для того, щоб бути призначеним Ліберо якщо про це попросив головний тренер. Заміни через травму або хворобу Ліберо або перепризначеного Ліберо не вважаються звичайними заміщеннями. 5.1.2,
19.3.2.1
- 19.3.3.2 У разі перепризначення Ліберо, номер цього гравця повинен бути записаний в графу зауважень протоколу.

Розділ 7

ПОВЕДІНКА УЧАСНИКІВ

- 20 ВИМОГИ ДО ПОВЕДІНКИ**
- 20.1 СПОРТИВНА ПОВЕДІНКА**
- 20.1.1 Учасники повинні знати “Офіційні Волейбольні Правила” і 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 поводитися шанобливо і ввічливо у душі 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. 5.1.2,
Обов'язком першого судді є запобігти тому, щоб команда наблизилась до рівня порушень за які застосовуються санкції, використовуючи усне попередження, або попередження жестом, члена команди, або команди через ігрового капітана. 21.3
- Це попередження не є санкцією і не має негайних наслідків. Воно не записується в протокол.
- 21.2 НЕПРАВИЛЬНА ПОВЕДІНКА, ЩО ПРИЗВОДИТЬ ДО САНКЦІЙ**
- Неправильна поведінка члена команди по відношенню до офіційних осіб, суперників, партнерів або глядачів підрозділяється на три категорії відповідно до серйозності провини: 4.1.1
- 21.2.1 **Груба поведінка:** дія всупереч хорошому тону або нормам моралі, або **будь-яка дія** що виражає зневагу.

- 21.2.2 **Образлива поведінка:** наклепницькі або образливі слова, або жести.
- 21.2.3 **Агресія:** фізичний напад або **агресивні та загрозливі дії.**
- 21.3 ШКАЛА САНКЦІЙ** Сх.9
- Відповідно до рішення першого судді і залежно від серйозності провини застосовуються і записуються в протокол наступні санкції: **Зауваження, Вилучення, Дискваліфікація.** 21.2, 25.2.2.6
- 21.3.1 **Зауваження:** Сх.11 (6)
- 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:** Сх.11 (7)
- 21.3.2.1 Член команди, якого покарано вилученням, не може грати до кінця партії і повинен сидіти в штрафній зоні позаду лавки команди без інших наслідків. **1.4.6,** 4.1.1, 5.2.1, 5.3.2, Сх.1а, Сх.1б
- Вилучений головний тренер втрачає право втручатися в гру до кінця партії і повинен сидіти в штрафній зоні позаду лавки команди.
- 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 :** Сх.11 (8)
- 21.3.3.1 Член команди, який покараний дискваліфікацією, повинен покинути Контрольну Зону Змагань до кінця матчу без інших наслідків. 4.1.1, Сх.1а
- 21.3.3.2 Перша агресивна поведінка (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
21.4	ЗАСТОСУВАННЯ САНКЦІЙ ЗА НЕПРАВИЛЬНУ ПОВЕДІНКУ	
21.4.1	Всі санкції за неправильну поведінку є індивідуальними (персональними) і залишаються в силі на весь матч 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 (член команди отримує більш важке покарання за кожну наступну провину).	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
21.5	НЕПРАВИЛЬНА ПОВЕДІНКА ДО І МІЖ ПАРТІЯМИ	
	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
21.6	КАРТКИ ДЛЯ САНКЦІЙ	Сх.11 (6, 7, 8)
	Попередження: усно або жестом, без картки	21.1
	Зауваження: жовта картка	21.3.1
	Видалення: червона картка	21.3.2
	Дискваліфікація: жовта + червона картки (разом)	21.3.3

Розділ 8 СУДДІ

СУДДІВСЬКА БРИГАДА І ПРОЦЕДУРИ

22

22.1

СКЛАД

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.

Для Світових і Офіційних змагань під егідою ФІВБ обов'язковий помічник секретаря. 26

22.2

ПРОЦЕДУРИ

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 м'яча; 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 прохання команди. 5.1.2, 8.2
- 22.2.3 негайно після свистка судді про **завершене** розігрування м'яча, 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: **12.2.2,** Сх.11 (2)
 - а) команду яка подаватиме
 - б) характер помилки;
 - в) гравця, котрий зробив помилку (при необхідності).

Другий суддя повторює жести першого судді.
- 22.2.3.2 Якщо помилка зафіксована свистком другого судді, він/вона повинен показати:

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

	Правилами.	
23.2.4	Перший суддя не повинен дозволяти жодних обговорень його/її рішень. Проте, на прохання ігрового капітана, перший суддя повинен дати пояснення щодо застосування або інтерпретації Правил на основі яких він/вона прийняв(ла) своє рішення. 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.	20.1.2 5.1.2.1 5.1.2.1, 5.1.3.2, 25.2.3.2
23.2.5	Перший суддя відповідає за відповідність до і під час матчу ОБЛАДНАННЯ і умов ігрового поля ігровим вимогам.	Розділ 1 23.3.1.1
23.3	ОБОВ'ЯЗКИ	
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	16.2, 21.2
23.3.2.3	приймати рішення про:	
	а) помилки гравця, що подає та в розташуванні команди, що подає, включаючи заслон.	7.4, 12.4 12.5, 12.7.1, Сх. 4
	б) помилки в грі з м'ячем	9.3

	в) помилки над сіткою та на верхній частині сітки	11.3.1, 11.4.1, 11.4.4
	г) помилки при атакуючому ударі Ліберо і гравців задньої лінії	13.3.3, 13.3.5, 24.3.2.4. Сх.11 (21)
	д) завершені атакуючі удари, виконані гравцем по м'ячу вище верхнього краю сітки, направленому Ліберо зверху пальцями зі своєї передньої зони;	1.4.1, 13.3.6, 24.3.2.4, Сх 11(21)
	е) м'яч, що повністю переїскає нижню площину під сіткою.	8.4.5, 24.3.2.7, Сх.5
	є) здійснене блокування гравцями задньої лінії чи спроба блокування гравцем Ліберо.	14.6.2, 14.6.6, Сх.11 (12)
23.3.3	Після закінчення матчу він/вона перевіряє протокол і підписує його.	25.2.3.3
24	ДРУГИЙ СУДДЯ	
24.1	МІСЦЕЗНАХОДЖЕННЯ	
	Другий суддя виконує свої обов'язки, стоячи за межами ігрового майданчика біля стійки, на протилежному боці від першого судді, обличчям до першого судді.	Сх.1а, Сх.1б, Сх.10
24.2	ПОВНОВАЖЕННЯ	
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 відносяться 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 зонах 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 штрафних зонах і повідомляє про їх неправильну поведінку першому судді. 1.4.6,
21.3.2
- 24.3 ОBOB'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 11.2,
Сх.5
- 24.3.2.2 помилки в розташуванні команди, що приймає 7.5,
Сх.4
- 24.3.2.3 помилкове торкання гравцем сітки в її нижній частині 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
23.3.23г
,д,е,
Сх.11
(12)
- 24.3.2.5 торкання м'ячем стороннього предмету; 8.4.2,

		8.4.3, 8.4.4
24.3.2.6	торкання м'яча з підлогою, коли перший суддя не перебуває в позиції, що 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, Сх.5
24.3.3	Після закінчення матчу він підписує протокол.	25.2.3.3
25	СЕКРЕТАР	
25.1	МІСЦЕЗНАХОДЖЕННЯ	
	Секретар виконує свої обов'язки сидячи за столиком секретаря на протилежній від першого судді стороні майданчика, обличчям до нього/неї.	Сх.1а, Сх.1б, Сх.10
25.2	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. Перед матчем і партією, секретар:	
25.2.1	записує в протокол дані про матч і команди, включаючи прізвище і номер гравця 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, 19.3.3.2
25.2.1.1	записує початкове розташування кожної команди з картки розташування;	5.2.3.1, 7.3.2
25.2.1.2	Якщо він/вона не зміг(ла) отримати картки розташування вчасно, він/вона негайно повідомляє про цей факт другому судді.	
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 заміну гравця з використанням базера, контролюючи їх кількість і записує заміни і тайм-аути інформуючи другого суддю.	15.1, 15.4.1, 24.2.6, 24.2.7
25.2.2.4	повідомляє суддів про запит зупинки у грі, яка є не правильною;	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. виняткові заміни, час для відновлення, довготривалі перерви, зовнішню перешкоду і т.д.	15.7, 17.1.2, 17.2, 17.3
25.2.2.8	контролює перерви між партіями	
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 і отримує підписи капітанів команд і, 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.1.б,
Сх. 10

26.2 ОБОВ'ЯЗКИ

Він записує заміщення, що стосуються Ліберо.

Він допомагає в адміністративній діяльності секретарської роботи.

19.3

Якщо секретар виявляється не в змозі продовжувати виконання своєї роботи, помічник секретаря замінює

секретаря.

- 26.2.1 **Перед матчем і партією помічник секретаря:**
- 26.2.1.1 готує протокол контролю Ліберо.
- 26.2.2 готує запасний протокол гри.
- 26.2.2. **Під час матчу помічник секретаря :**
- 26.2.2.1 Веде протокол заміщень Ліберо. 19.3.1.1
- 26.2.2.2 повідомляє суддів про будь-яку помилку заміщення Ліберо **використовуючи базер.** 19.3.2.1
- 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 обох табло однаковий рахунок) 25.2.2.1
- 26.2.2.6 при необхідності, оновляє 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.
- 27. ЛІНІЙНІ СУДДІ**
- 27.1 МІСЦЕЗНАХОДЖЕННЯ**
- Якщо використовується тільки двоє лінійних, то вони стоять в кутах майданчика, найближчих до правої руки кожного судді, по діагоналі, в 1-2 м від кутів. Сх.1а, Сх.1б, Сх.10
- Кожен з них контролює обидві(бокову і лицьову) лінії на своїй стороні.
- На Світових і Офіційних змаганнях під егідою ФІВБ наявність чотирьох лінійних обов'язкова.**
- Вони стоять у вільній зоні в 1-3 м від кожного кута майданчика, на уявному продовженні лінії, яку вони контролюють.** Сх.10
- 27.2 ОБОВ'ЯЗКИ**
- 27.2.1 Лінійні виконують свої обов'язки використовуючи прапорці (40 x 40 см), як показано на схемі 12, та сигналізують:
- 27.2.1.1 м'яч "в майданчику" і "за" завжди, коли м'яч приземляється біля їх лінії (й) 8.3, 8.4 Сх.12 (1,2)
- 27.2.1.2 торкання м'яча, що вийшов "за" від приймаючої команди 8.4,

- 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.5,
Сх.12
(4)
- 27.2.1.4 заступ будь-якого гравця (виключаючи того, що подає) за свій майданчик 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 з антеною на своїй стороні майданчика будь-яким гравцем під час його ігрової дії з м'ячем або коли це заважає грі 11.3.1,
11.4.4,
Сх.12
(4)
- 27.2.1.7 м'яч, що пересікає сітку за межами площини переходу на майданчик суперника або торкається антени на його стороні майданчика. 10.1.1,
Сх.5,
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, зафіксованої свистком, або мету дозволеної зупинки у грі). Жест повинен витримуватися деякий час і, якщо він показується однією рукою, то рука відповідає стороні команди, яка зробила помилку або запит.

28.2 СИГНАЛИ ПРАПОРЦЕМ ЛІНІЙНИХ СУДДІВ

Сх.12

Лінійні судді повинні показувати офіційними жестами, (прапорцем) характер зафіксованої помилки і витримувати сигнал деякий час

Переклад з англійської мови здійснив суддя НК ГУЛЬКА С.І.

Редакційна колегія:

Голова директорату ФВУ почесний суддя ФВУ БІБЕР О.М.

Суддя міжнародної категорії КОЗЛОВСЬКИЙ В.С.

Суддя міжнародної категорії ФЕЛЬДШТЕЙН В.Е.

Прохання до всіх хто прочитав до кінця і знайшов помилки прошу повідомити

bibero@ukr.net

заздалегідь дякуємо за співробітництво