

ВСЕРОССИЙСКАЯ ФЕДЕРАЦИЯ ВОЛЕЙБОЛА



**Официальные
Правила
ПЛЯЖНОГО
ВОЛЕЙБОЛА
2007-2008**



**Official
BEACH
VOLLEYBALL
Rules of the Game
Edition 2007-2008**

Contents

GAME CHARACTERISTICS

Chapter I

FACILITIES AND EQUIPMENT

1 PLAYING AREA (Diagram 1)

1.1 Dimensions

1.2 Playing surface

1.3 Lines on the court

1.4 Service zone

1.5 Weather

1.6 Lighting

2 NET AND POSTS (Diagram 2)

2.1 Net

2.2 Side bands

2.3 Antennae

2.4 Height of the net

2.5 Posts

2.6 Additional equipment

3 BALL

3.1 Characteristics

3.2 Uniformity of balls

3.3 Three-balls system

Chapter II

PARTICIPANTS

4 TEAMS

4.1 Composition and registration

4.2 Captain

5 PLAYERS' EQUIPMENT

5.1 Equipment

Содержание

ХАРАКТЕРИСТИКА ИГРЫ

Глава I

СООРУЖЕНИЯ И ОБОРУДОВАНИЕ

1 ИГРОВОЕ ПОЛЕ (Схема 1)

1.1 Размеры

1.2 Игровая поверхность

1.3 Линии на площадке

1.4 Зона подачи

1.5 Погода

1.6 Освещение

2 СЕТКА И СТОЙКИ (Схема 2)

2.1 Сетка

2.2 Боковые ленты

2.3 Антенны

2.4 Высота сетки

2.5 Стойки

2.6 Дополнительное оборудование

3 МЯЧ

3.1 Характеристики

3.2 Единообразие мячей

3.3 Система Трех Мячей

Глава II

УЧАСТНИКИ

4 КОМАНДЫ

4.1 Состав и регистрация

4.2 Капитан

5 ЭКИПИРОВКА ИГРОКОВ

5.1 Экипировка

5.2	Authorized changes
5.3	Forbidden objects and uniforms
6	RIGHTS AND RESPONSIBILITIES OF THE PARTICIPANTS
6.1	Both players
6.2	Captain
6.3	Location of participants (Diagram 1)

Chapter III

POINT, SET AND MATCH WINNER

7	SCORING SYSTEM
7.1	To win a match
7.2	To win a set
7.3	To win a rally
7.4	Default and incomplete team

Chapter IV

PREPARATION OF THE MATCH, STRUCTURE OF PLAY

8	PREPARATION OF THE MATCH
8.1	Coin toss
8.2	Warm-up session
9	TEAM LINE-UP
9.1	Players
9.2	Substitutions
10	PLAYERS' POSITIONS
10.1	Positions
10.2	Service order
10.3	Service order fault

5.2	Разрешенные изменения
5.3	Запрещенные предметы и форма
6	ПРАВА И ОБЯЗАННОСТИ УЧАСТНИКОВ
6.1	Оба игрока
6.2	Капитан
6.3	Размещение участников (Схема 1)

Глава III

ВЫИГРЫШ ОЧКА, ПАРТИИ И МАТЧА

7	СИСТЕМА НАБОРА ОЧКОВ
7.1	Выигрыш матча
7.2	Выигрыш партии
7.3	Выигрыш розыгрыша
7.4	Неявка и неполная команда

Глава IV

ПОДГОТОВКА К МАТЧУ, СТРУКТУРА ИГРЫ

8	ПОДГОТОВКА К МАТЧУ
8.1	Жеребьевка
8.2	Разминка
9	РАССТАНОВКА КОМАНДЫ
9.1	Игроки
9.2	Замены
10	ПОЗИЦИИ ИГРОКОВ
10.1	Позиции
10.2	Порядок подачи
10.3	Нарушение порядка подачи

Chapter V

PLAYING ACTIONS

11 STATES OF PLAY

11.1 Ball in play

11.2 Ball out of play

11.3 Ball "in"

11.4 Ball "out"

12 PLAYING FAULTS

12.1 Definition

12.2 Consequence of a fault

13 PLAYING THE BALL

13.1 Team hits

13.2 Simultaneous contacts

13.3 Assisted hit

13.4 Characteristics of the hit

13.5 Faults at playing the ball

14 BALL AT NET

14.1 Ball crossing the net

14.2 Ball touching the net

14.3 Ball in the net

15 PLAYER AT THE NET

15.1 Reaching beyond the net

15.2 Penetration into the opponent's space, court, and/or free zone

15.3 Contact with the net

15.4 Player's faults at the net

16 SERVICE

16.1 Definition

16.2 First service in a set

16.3 Service order

16.4 Authorization of the service

16.5 Execution of the service

16.6 Screening

Глава V

ИГРОВЫЕ ДЕЙСТВИЯ

11 СОСТОЯНИЕ ИГРЫ

11.1 Мяч в игре

11.2 Мяч вне игры

11.3 Мяч «в площадке»

11.4 Мяч «за»

12 ИГРОВЫЕ ОШИБКИ

12.1 Определение

12.2 Последствие ошибки

13 ИГРА С МЯЧОМ

13.1 Удары команды

13.2 Одновременные касания

13.3 Удар при поддержке

13.4 Характеристики удара

13.5 Ошибки при игре с мячом

14 МЯЧ У СЕТКИ

14.1 Мяч пересекающий сетку

14.2 Мяч касающийся сетки

14.3 Мяч в сетке

15 ИГРОК У СЕТКИ

15.1 Перенос через сетку

15.2 Проникновение в пространство, на площадку и/или свободную зону соперника

15.3 Контакт с сеткой

15.4 Ошибки игрока у сетки

16 ПОДАЧА

16.1 Определение

16.2 Первая подача в партии

16.3 Порядок подачи

16.4 Разрешение подачи

16.5 Выполнение подачи

16.6 Заслон

16.7 Serving faults

16.8 Serving faults after hitting the ball

17 ATTACK HIT

17.1 Definition

17.2 Attack-hit faults

18 BLOCK

18.1 Definition

18.2 Hits by the blocker

18.3 Block within the opponent's space

18.4 Blocking contact

18.5 Blocking faults

Chapter VI

TIME-OUT AND DELAY

19 TIME-OUTS

19.1 Definition

19.2 Number of time-outs

19.3 Requests for time-out

19.4 Improper requests

20 DELAYS TO THE GAME

20.1 Types of delay

20.2 Sanctions for delays

21 EXCEPTIONAL GAME
INTERRUPTIONS

21.1 Injury

21.2 External interference

21.3 Prolonged interruption

22 COURT SWITCHES
AND INTERVALS

22.1 Court switches

22.2 Intervals

16.7 Ошибки при выполнении подачи

16.8 Ошибки при подаче после удара
по мячу

17 **АТАКУЮЩИЙ УДАР**

17.1 Определение

17.2 Ошибки при атакующем ударе

18 **БЛОК**

18.1 Определение

18.2 Касания блокирующего

18.3 Блок в пространстве соперника

18.4 Контакт при блокировании

18.5 Ошибки при блокировании

Глава VI

ТАЙМ-АУТ И ЗАДЕРЖКА

19 **ТАЙМ-АУТЫ**

19.1 Определение

19.2 Количество тайм-аутов

19.3 Запросы тайм-аута

19.4 Неправильные запросы

20 **ЗАДЕРЖКИ ИГРЫ**

20.1 Виды задержки

20.2 Санкции за задержки

21 **ИСКЛЮЧИТЕЛЬНЫЕ
ПЕРЕРЫВЫ В ИГРЕ**

21.1 Травма

21.2 Внешняя помеха

21.3 Продолжительный перерыв

22 **СМЕНА СТОРОН ПЛОЩАДКИ
И ПЕРЕРЫВЫ**

22.1 Смена сторон

22.2 Перерывы

Chapter VII

MISCONDUCT

23 MISCONDUCT

23.1 Categories

23.2 Sanctions

23.3 Sanction scale (Diagram 7)

23.4 Misconduct before and between sets

Chapter VIII

REFEREEING CORPS AND PROCEDURES

24 REFEREEING CORPS AND PROCEDURES

24.1 Composition

24.2 Procedures

25 FIRST REFEREE

25.1 Location

25.2 Authority

25.3 Responsibilities

26 SECOND REFEREE

26.1 Location

26.2 Authority

26.3 Responsibilities

27 SCORER

27.1 Location

27.2 Responsibilities

28 LINEJUDGES

28.1 Location

28.2 Responsibilities

29 OFFICIALS' SIGNALS

29.1 Referees' hand signals (Diagram 8)

29.2 Linejudges flag signals (Diagram 9)

Глава VII

НЕПРАВИЛЬНОЕ ПОВЕДЕНИЕ

23 НЕПРАВИЛЬНОЕ ПОВЕДЕНИЕ

23.1 Категории

23.2 Санкции

23.3 Шкала санкций (Схема 7)

23.4 Неправильное поведение до и между партиями

Глава VIII

СУДЕЙСКАЯ БРИГАДА И ПРОЦЕДУРЫ

24 СУДЕЙСКАЯ БРИГАДА И ПРОЦЕДУРЫ

24.1 Состав

24.2 Процедуры

25 ПЕРВЫЙ СУДЬЯ

25.1 Местонахождение

25.2 Полномочия

25.3 Обязанности

26 ВТОРОЙ СУДЬЯ

26.1 Местонахождение

26.2 Полномочия

26.3 Обязанности

27 СЕКРЕТАРЬ

27.1 Местонахождение

27.2 Обязанности

28 СУДЬИ НА ЛИНИИ

28.1 Местонахождение

28.2 Обязанности

29 СИГНАЛЫ СУДЕЙ

29.1 Жесты судей (Схема 8)

29.2 Сигналы флагом судей на линии (Схема 9)

Appendixes

DIAGRAMS

- 1 The playing area

- 2 Design of the net

- 3 Ball crossing the vertical plan of the net

- 4 Screen

- 5 Completed block

- 6 Location of the refereeing corps and their assistants

- 7 Misconduct sanction scale

- 8 Referees' official hand signals

- 9 Linejudges official flag signals

Приложения

СХЕМЫ

- 1 **Игровое поле**

- 2 **Конструкция сетки**

- 3 **Пересечение мячом вертикальной плоскости сетки**

- 4 **Заслон**

- 5 **Состоявшийся блок**

- 6 **Расположение судейской бригады и их помощников**

- 7 **Шкала санкций за неправильное поведение**

- 8 **Официальные жесты судей**

- 9 **Официальные сигналы флагом судей на линии**

GAME CHARACTERISTICS

Beach Volleyball is a sport played by two teams of two players each on a sand court divided by a net. There are different versions available for specific circumstances in order to offer the versatility of the game to everyone.

The object of the game is to send the ball over the net in order to ground it on the opponent's court, and to prevent the same effort by the opponent.

The team has three hits for returning the ball (including the block touch).

The ball is put in play with a service: hit by the server over the net to the opponents. The rally continues until the ball is grounded on the playing court, goes "out" or a team fails to return it properly.

In Beach Volleyball, the team winning a rally scores a point (Rally Point System). When the receiving team wins a rally, it gains a point and the right to serve. The serving player must be alternated every time this occurs.

ХАРАКТЕРИСТИКА ИГРЫ

Пляжный волейбол – это спорт, где играют две команды, из двух игроков каждая, на песчаной площадке, разделенной сеткой. Для определенных условий существуют различные варианты игры с тем, чтобы ее многогранность была доступна каждому.

Цель игры – направить мяч над сеткой для приземления его на площадке соперника и предотвратить такую же попытку соперника.

Команде предоставлено три удара для возвращения мяча (включая касание блока).

Мяч вводится в игру подачей: подающий игрок ударом направляет мяч через сетку сопернику. Розыгрыш продолжается до приземления мяча на игровой площадке, выхода мяча "за" или ошибки команды при возвращении мяча.

В пляжном волейболе выигравшая розыгрыш команда получает очко (Система "Розыгрыш–Очко"). Когда принимающая команда выигрывает розыгрыш, она получает очко и право подавать. Каждый раз, когда это происходит, подающий игрок должен меняться.

Chapter I

FACILITIES AND EQUIPMENT

1 PLAYING AREA (Diagram 1)

The playing area includes the playing court and the free zone.

1.1 DIMENSIONS

1.1.1 The playing court is a rectangle measuring 16 x 8 m, surrounded by a free zone with a minimum of 3 m wide and with a space free from any obstruction up to a height of a minimum of 7 m from the playing surface.

1.1.2 *For FIVB World Competitions, the playing court is a rectangle measuring 16 x 8 m, surrounded by a free zone with a minimum of 5m and a maximum of 6m from the end lines/side lines and with a space free from any obstruction up to a minimum height of 12.5 m from the playing surface.*

1.2 PLAYING SURFACE

1.2.1 The terrain must be composed of leveled sand, as flat and uniform as possible, free of rocks, shells and anything else, which can represent risks of cuts or injuries to the players.

1.2.2 *For FIVB World Competitions the sand must be at least 40 cm deep and composed of fine loosely compacted grains.*

1.2.3 The playing surface must not present any danger of injury to the players.

1.2.4 *For FIVB World Competitions the sand should also be sifted to an acceptable size not too coarse, free*

Глава I

СООРУЖЕНИЯ И ОБОРУДОВАНИЕ

1 ИГРОВОЕ ПОЛЕ (Схема 1)

Игровое поле включает игровую площадку и свободную зону.

1.1 РАЗМЕРЫ

1.1.1 Игровая площадка представляет собой прямоугольник размерами 16 x 8 м, окруженный свободной зоной шириной минимум 3 м. Свободное от любых помех пространство над игровой поверхностью должно быть высотой минимум 7 м.

1.1.2 *Для ФИВБ Мировых Соревнований игровая площадка – прямоугольник размерами 16 x 8 м, окруженный свободной зоной шириной минимум 5 м и максимум 6 м вдоль лицевых/боковых линий. Свободное от любых помех пространство над игровой поверхностью должно быть высотой минимум 12,5 м.*

1.2 ИГРОВАЯ ПОВЕРХНОСТЬ

1.2.1 Игровая поверхность должна представлять собой горизонтально выставленный песок и быть, насколько это возможно, плоской и однородной, без камней, ракушек и других включений, которые могут представлять опасность порезов или травмирования игроков.

1.2.2 *Для ФИВБ Мировых Соревнований песок должен быть глубиной не менее 40 см и состоять из мелких, не слежавшихся, рыхлых песчинок.*

1.2.3 Игровая поверхность не должна представлять никакой опасности травмирования игроков.

1.2.4 *Для ФИВБ Мировых Соревнований песок должен быть просеян до приемлемого размера песчинок, не*

of stones and dangerous particles. It should not be too fine to cause dust and stick to the skin.

1.2.5 *For FIVB World Competitions a tarp to cover the central court is recommended in case of rain.*

1.3 LINES ON THE COURT

1.3.1 Two sidelines and two end lines mark the playing court. Both side and end lines are placed inside the dimensions of the playing court.

1.3.2 There is NO centerline.

1.3.3 All lines are 5-8 cm wide.

1.3.4 The lines must be of a color, which contrasts sharply with the color of the sand.

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

1.4 SERVICE ZONE

The service zone is the area behind the end line and between the extensions of the two sidelines. In depth, the service zone extends to the end of the free zone.

1.5 WEATHER

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

1.6 LIGHTING

For official international competitions played during the night, the lighting on the playing area should be 1,000 to 1,500 lux measured at 1m above the playing surface.

слишком крупных, без камней и опасных частиц. Он не должен быть слишком мелким, чтобы не создавать пыль и не прилипать к коже.

1.2.5 *На ФИВБ Мировых Соревнованиях для укрывания центральной площадки в случае дождя рекомендуется иметь брезент.*

1.3 ЛИНИИ НА ПЛОЩАДКЕ

1.3.1 Две боковые и две лицевые линии ограничивают игровую площадку. И боковые, и лицевые линии входят в размеры игровой площадки.

1.3.2 Центральная линия **ОТСУТСТВУЕТ**.

1.3.3 Все линии имеют ширину 5-8 см.

1.3.4 Линии должны иметь цвет резко контрастный по отношению к цвету песка.

1.3.5 Линии площадки представляют собой отрезки ленты, изготовленной из прочного материала. Любые открытые крепления линий должны быть из мягкого, упругого материала.

1.4 ЗОНА ПОДАЧИ

Зона подачи – это участок за лицевой линией между продолжениями боковых линий. В длину зона подачи – до конца свободной зоны.

1.5 ПОГОДА

Погода не должна представлять никакой опасности травмирования игроков.

1.6 ОСВЕЩЕНИЕ

Для официальных международных соревнований, проводимых вечером, освещение игрового поля, измеряемое на расстоянии 1 м от игровой поверхности, должно быть от 1000 до 1500 люкс.

For FIVB World Competitions, the technical supervisor, the referee delegate, and the tournament director shall decide if any of the above conditions present any danger of injury to the players.

2 NET AND POSTS (Diagram 2)

2.1 NET

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

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

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

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

В ФИВБ Мировых Соревнованиях технический супервайзер, судья-представитель ФИВБ и директор турнира должны решить, не представляет ли любое из вышеперечисленных условий какой-либо опасности травмирования игроков.

2 СЕТКА И СТОЙКИ (Схема 2)

2.1 СЕТКА

Сетка длиной 8,5 м и шириной 1 м (± 3 см) в натянутом состоянии расположена вертикально над центральной осью площадки.

Сетка состоит из ячеек размерами 10 x 10 см. Сверху и снизу сетки – горизонтальные ленты шириной 7-10 см, каждая представляет собой сложенное вдвое полотно предпочтительно темно-синего или ярких цветов, пришитое вдоль всей длины сетки. Каждый конец верхней ленты имеет отверстие, через которое продевается шнур, привязывающий верхнюю ленту к стойке, чтобы удерживать верх сетки в натянутом состоянии.

Внутри лент имеются: в верхней – гибкий трос, в нижней – шнур, для прикрепления сетки к стойкам и поддержания верха и низа сетки в натянутом состоянии. На горизонтальных лентах сетки допускается размещение рекламы.

Для ФИВБ Мировых Соревнований может использоваться сетка длиной 8,0 м с ячейками меньших размеров и с вывешенными между боковыми краями сетки и стойками табличками-брендингами при условии, что сохраняется обзор для спортсменов и судей. На указанных брендингах может размещаться реклама в соответствии с инструкциям ФИВБ.

2.2 SIDE BANDS

Two color bands, 5-8 cm wide (same width as the court lines) and 1 m long, are fastened vertically to the net and placed above each side-line. They are considered part of the net. Advertising is permitted on the side bands.

2.3 ANTENNAE

An antenna is a flexible rod, 1.8 m long and 10 mm in diameter. It is made of fiberglass or similar material. Two antennae are fastened to the outer edge of each side band and placed on opposite sides of the net (Diagram 2).

The top 80 cm of each antenna extend above the net and are marked with 10 cm stripes of contrasting colors, preferably red and white.

The antennae are considered part of the net and laterally delimit the crossing space (Diagram 3, Rule 14.1.1).

2.4 HEIGHT OF THE NET

The height of the net shall be 2.43 m for men and 2.24 m for women.

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

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

It is measured from the center of the playing court with a measuring rod. The two ends of the net (over the side lines) must both be the same height and may not exceed the official height by more than 2 cm.

2.2 БОКОВЫЕ ЛЕНТЫ

Две цветные ленты шириной 5-8 см (той же ширины, что и линии площадки) и длиной 1 м прикреплены вертикально к сетке и расположены непосредственно над каждой из боковых линий. Они считаются частью сетки. На боковых лентах допускается размещение рекламы.

2.3 АНТЕННЫ

Антенна представляет собой гибкий стержень длиной 1,8 м и диаметром 10 мм. Она сделана из стекловолокна или подобного материала. Две антенны прикрепляются с внешнего края каждой боковой ленты на противоположные стороны сетки (Схема 2).

Каждая антенна возвышается над сеткой на 80 см, где размечена полосами шириной 10 см контрастных цветов, предпочтительно красного и белого.

Антенны считаются частью сетки и ограничивают по бокам площадь перехода (Схема 3, Правило 14.1.1).

2.4 ВЫСОТА СЕТКИ

Высота сетки для мужчин – 2,43 м и для женщин – 2,24 м.

Примечание: Высота сетки может меняться для определенных возрастных групп следующим образом:

Возрастные группы	Девочки	Мальчики
16 лет и младше	2,24 м	2,24 м
14 лет и младше	2,12 м	2,12 м
12 лет и младше	2,00 м	2,00 м

Высота сетки измеряется в середине игровой площадки измерительной планкой. Оба края сетки (над боковыми линиями) должны быть на одинаковой высоте, которая не должна превышать официальную высоту сетки более чем на 2 см.

2.5 POSTS

The posts supporting the net must be rounded and smooth, with a height of 2.55 m, preferably adjustable. They must be fixed to the ground at an equal distance of 0.7-1 m from each sideline to the post padding. Fixing the posts to the ground by means of wires is forbidden. All dangerous or obstructing devices must be eliminated. Posts must be padded.

2.6 ADDITIONAL EQUIPMENT

All additional equipment is determined by FIVB regulations.

3 BALL

3.1 CHARACTERISTICS

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

Color: bright colors (such as orange, yellow, pink, white, etc.)

Circumference: 66 to 68 cm for FIVB international competitions

Weight: 260 to 280 g

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

2.5 СТОЙКИ

Стойки, поддерживающие сетку, должны быть округленные и гладкие высотой 2,55 м, предпочтительно регулируемые по высоте. Они должны быть установлены в грунте за боковыми линиями на одинаковом расстоянии 0,7-1,0 м от каждой из них до мягкой защиты стойки. Крепление стоек к грунту с помощью тросов запрещено. Все опасные и мешающие приспособления должны быть исключены. Стойки должны иметь специальную мягкую защиту.

2.6 ДОПОЛНИТЕЛЬНОЕ ОБОРУДОВАНИЕ

Все дополнительное оборудование определено инструкциями ФИВБ.

3 МЯЧ

3.1 ХАРАКТЕРИСТИКИ

Мяч должен быть сферическим, из эластичного материала (кожи, синтетической кожи или подобного материала), который не впитывает влагу, то есть наиболее пригоден для условий открытого воздуха, так как матчи могут проводиться во время дождя. Мяч имеет внутри камеру, изготовленную из резины или аналогичного материала. Применение синтетического материала санкционировано правилами ФИВБ.

Цвет: яркие цвета (такие как: оранжевый, желтый, розовый, белый и т.д.).

Окружность: 66-68 см для ФИВБ международных соревнований.

Вес: 260-280 г.

Внутреннее давление: 171-221 мбар или гПа (0,175-0,225 кг/см²).

3.2 UNIFORMITY OF BALLS

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

Official international competitions must be played with FIVB homologated balls.

3.3 THREE-BALLS SYSTEM

For FIVB World Competitions three balls shall be used. In this case, six ball retrievers are stationed at each corner of the free zone and behind each referee (Diagram 6).

3.2 ЕДИНООБРАЗИЕ МЯЧЕЙ

Все мячи, используемые в матче, должны иметь одинаковые параметры, это касается цвета, окружности, веса, давления, типа и т.д.

На официальных международных соревнованиях должны использоваться мячи, утвержденные ФИВБ.

3.3 СИСТЕМА ТРЕХ МЯЧЕЙ

На ФИВБ Мировых Соревнованиях должны использоваться три мяча. В этом случае шесть подавальщиков мячей располагаются по одному в каждом углу свободной зоны и по одному позади каждого судьи (Схема 6).

Chapter II

PARTICIPANTS

4 TEAMS

4.1 COMPOSITION AND REGISTRATION

- 4.1.1 A team is composed exclusively of two players.
- 4.1.2 Only the two players recorded on the scoresheet may participate in the match.
- 4.1.3 *For FIVB World Competitions, coaching is not allowed during a match.*

4.2 CAPTAIN

The team captain shall be indicated on the scoresheet.

5 PLAYERS' EQUIPMENT

5.1 EQUIPMENT

- 5.1.1 A player's equipment consists of shorts or a bathing suit. A jersey or "tank-top" is optional except when specified in Tournament Regulations. Players may wear a hat.
- 5.1.2 *For FIVB World Competitions players of a given team must wear uniforms of the same color and style according to tournament regulations.*
- 5.1.3 Player's uniforms must be clean.
- 5.1.4 Players must play barefoot except when authorized by the referees.
- 5.1.5 Player's jerseys (or shorts if players are allowed to play without shirt) must be numbered 1 and 2. The number must be placed on the chest (or on the front of the shorts).

Глава II

УЧАСТНИКИ

4 КОМАНДЫ

4.1 СОСТАВ И РЕГИСТРАЦИЯ

- 4.1.1 Команда состоит исключительно из двух игроков.
- 4.1.2 Только два игрока, зарегистрированные в протоколе, могут участвовать в матче.
- 4.1.3 *На ФИВБ Мировых Соревнованиях участие тренера в ходе матча не допускается.*

4.2 КАПИТАН

Капитан команды должен быть отмечен в протоколе.

5 ЭКИПИРОВКА ИГРОКОВ

5.1 ЭКИПИРОВКА

- 5.1.1 Форма игроков состоит из шорт или купального костюма. Майка или футболка необязательны, за исключением, когда предусмотрены Регламентом турнира. Игроки могут играть в головном уборе.
- 5.1.2 *На ФИВБ Мировых Соревнованиях игроки команды должны играть в форме одинакового цвета и фасона в соответствии с регламентом турнира.*
- 5.1.3 Форма игроков должна быть чистой, опрятной.
- 5.1.4 Игроки должны играть босиком, если иное не разрешено судьями.
- 5.1.5 Майки игроков (или шорты, если игрокам разрешено играть без маек) должны иметь номера 1 и 2. Номер должен находиться на груди (или спереди на шортах).

5.1.6 The numbers must be of a contrasting color to the jerseys and a minimum of 10 cm in height. The stripe forming the numbers shall be a minimum of 1.5 cm wide.

5.2 AUTHORIZED CHANGES

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

5.2.2 The first referee may authorize one or more players:

- a) to play with socks and/or shoes,
- b) to change wet jerseys between sets provided that the new ones also follow tournament and FIVB regulations (Rules 5.1.5 and 5.1.6 above).

5.2.3 If requested by a player, the first referee may authorize him to play with undershirts and training pants.

5.3 FORBIDDEN OBJECTS AND UNIFORMS

5.3.1 It is forbidden to wear any object that may cause an injury to a player, such as pins, bracelets, casts, etc.

5.3.2 Players may wear glasses at their own risk.

5.3.3 It is forbidden to wear uniforms without official numbers (Rules 5.1.5 and 5.1.6 above).

6 RIGHTS AND RESPONSIBILITIES OF THE PARTICIPANTS

6.1 BOTH PLAYERS

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

5.1.6 Номера должны быть контрастного по отношению к майке цвета, высотой минимум 10 см. Полоса, формирующая номер, должна быть шириной минимум 1,5 см.

5.2 РАЗРЕШЕННЫЕ ИЗМЕНЕНИЯ

5.2.1 Если обе команды прибывают на матч в майках одинакового цвета, следует провести жеребьевку для определения команды, которая должна сменить форму.

5.2.2 Первый судья может разрешить одному или нескольким игрокам:

- a) играть в носках и/или обуви;
- б) между партиями сменить влажную майку на сухую, при условии, что последняя соответствует регламентам турнира и ФИВБ (Правило 5.1.5 и 5.1.6).

5.2.3 По просьбе игрока судья может разрешить ему играть в надетой под майку футболке и в тренировочных брюках.

5.3 ЗАПРЕЩЕННЫЕ ПРЕДМЕТЫ И ФОРМА

5.3.1 Запрещено носить любые предметы, которые могут привести к травме, такие как: заколки, браслеты, гипсовые повязки и т.д.

5.3.2 Игроки могут на свой собственный риск играть в очках.

5.3.3 Запрещено играть в форме без официальных номеров (Правило 5.1.5 и 5.1.6).

6 ПРАВА И ОБЯЗАННОСТИ УЧАСТНИКОВ

6.1 ОБА ИГРОКА

6.1.1 Участники должны знать Официальные Правила Пляжного Волейбола и соблюдать их.

- 6.1.2 Participants must accept referees' decisions with respectful conduct, without disputing them. In case of doubt, clarification may be requested.
- 6.1.3 Participants must behave respectfully and courteously in the spirit of FAIR PLAY, not only towards the referees, but also towards other officials, their teammate, the opponents, and spectators.
- 6.1.4 Participants must refrain from actions or attitudes aimed at influencing the decisions of the referees or covering up faults committed by their team.
- 6.1.5 Participants must refrain from actions aimed at delaying the game.
- 6.1.6 Communication between team members during the match is permitted.
- 6.1.7 During the match, both players are authorized to speak to the referees while the ball is out of play (Rule 6.1.2) in the 3 following cases:
- a) To ask for an explanation on the application or interpretation of the Rules. If the explanation does not satisfy the players, either one must immediately indicate to the first referee their wish to institute a Protest Protocol.
 - b) To ask authorization:
 - to change uniforms or equipment,
 - to verify the number of the serving player,
 - to check the net, the ball, the surface etc.,
 - to realign a court line.
 - c) To request time-outs (Rule 19.3).

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

- 6.1.2 Участники должны с уважением принимать решения судей без их обсуждения. В случае сомнения разрешается запрашивать разъяснение.
- 6.1.3 Участники должны вести себя уважительно и вежливо в духе ЧЕСТНОЙ ИГРЫ не только по отношению к судьям, но и по отношению к другим официальным лицам, партнеру, соперникам и зрителям.
- 6.1.4 Участники должны воздерживаться от действий или позиций, цель которых – повлиять на решения судей или скрыть ошибки, совершенные их командой.
- 6.1.5 Участники должны воздерживаться от действий, целью которых является задержка игры.
- 6.1.6 Общение между членами команды во время матча разрешается.
- 6.1.7 Во время матча, когда мяч находится вне игры, обоим игрокам разрешается обращаться к судьям (Правило 6.1.2) в трех следующих случаях:
- a) Спрашивать разъяснение применения или интерпретации Правил. Если разъяснение не удовлетворяет игроков, любой из них немедленно должен заявить первому судье о своем желании начать Протест Протокол.
 - б) Запрашивать разрешение:
 - сменить форму или экипировку,
 - уточнить номер подающего игрока,
 - проверить сетку, мяч, игровую поверхность и т.д.,
 - поправить линию площадки.
 - в) Запрашивать тайм-ауты (Правило 19.3).

Примечание: Игроки должны получить разрешение судей, чтобы покинуть площадку.

6.1.8 At the end of the match:

- a) Both players thank the referees and the opponents.
- b) If either player previously requested a Protest Protocol to the first referee, he/she has the right to confirm it as a protest, having it recorded on the scoresheet (Rule 6.1.7 a) above).

6.2 CAPTAIN

6.2.1 Prior to the match, the team captain:

- a) Signs the scoresheet.
- b) Represents his/her team in the coin toss.

6.2.2 At the end of the match, the team captain verifies the results by signing the scoresheet.

6.3 LOCATION OF PARTICIPANTS (Diagram 1)

The player's chairs must be 5 m from the sideline, and no closer than 3 m from the scorer's table.

6.1.8 В конце матча:

- а) оба игрока благодарят судей и соперников;
- б) если кто-либо из игроков предварительно заявлял первому судье о запросе Протест Протокола, он/она имеет право подтвердить это в качестве протеста, зарегистрированного в протоколе (Правило 6.1.7 а).

6.2 КАПИТАН

6.2.1 Перед матчем капитан команды:

- а) подписывает протокол;
- б) представляет свою команду в жеребьевке.

6.2.2 По окончании матча капитан команды заверяет результаты, подписывая протокол.

6.3 РАЗМЕЩЕНИЕ УЧАСТНИКОВ (Схема 1)

Стулья для игроков должны быть на расстоянии 5 м от боковой линии и не ближе 3 м к столу секретаря.

Chapter III

POINT, SET AND MATCH WINNER

7 SCORING SYSTEM

7.1 TO WIN A MATCH

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

7.2 TO WIN A SET

- 7.2.1 A set (except the deciding 3rd set) is won by the team that first scores 21 points with a minimum lead of two points. In the case of a 20-20 tie, play is continued until a two-point lead is reached (22-20, 23-21 etc).
- 7.2.2 The deciding set is played according to Rule 7.1.2 above.

7.3 TO WIN A RALLY

Whenever a team fails in its service or fails to return the ball, or commits any other fault, the opposing team wins the rally, with one of the following consequences:

- 7.3.1 If the opposing team served, it scores a point and continues to serve.
- 7.3.2 If the opposing team received the service, it gains the right to serve and also scores a point.

7.4 DEFAULT AND INCOMPLETE TEAM

- 7.4.1 If a team refuses to play after being summoned to do so, it is declared in

Глава III

ВЫИГРЫШ ОЧКА, ПАРТИИ И МАТЧА

7 СИСТЕМА НАБОРА ОЧКОВ

7.1 ВЫИГРЫШ МАТЧА

- 7.1.1 Победителем матча является команда, которая выигрывает две партии.
- 7.1.2 При равном счете партий 1-1, решающая (третья) партия играется до 15 очков и минимального преимущества в 2 очка.

7.2 ВЫИГРЫШ ПАРТИИ

- 7.2.1 Партию (за исключением решающей третьей партии) выигрывает команда, которая первой набирает 21 очко, имея преимущество, как минимум, два очка. В случае равного счета 20-20, игра продолжается до достижения преимущества в два очка (22-20, 23-21 и т. д.).
- 7.2.2 Решающая партия играется в соответствии с Правилем 7.1.2.

7.3 ВЫИГРЫШ РОЗЫГРЫША

Если команде не удастся правильно выполнить подачу или не удастся вернуть мяч сопернику, либо она совершает любую другую ошибку, команда-соперник выигрывает розыгрыш со следующими последствиями:

- 7.3.1 Если команда-соперник подавала, она получает очко и продолжает подавать.
- 7.3.2 Если команда-соперник принимала подачу, она получает право подавать и набирает очко.

7.4 НЕЯВКА И НЕПОЛНАЯ КОМАНДА

- 7.4.1 Если команда отказывается играть после требования сделать это, она

default and forfeits the match with the result 0-2 for the match and 0-21, 0-21 for the sets.

- 7.4.2 A team that does not appear on the playing court on time is declared in default with the same result as in Rule 7.4.1 above.

For FIVB World Competitions whenever the Pool Play format is implemented, Rules 7.4.1 and 7.4.2 above may be subject to modifications as stated at the Specific Competition Regulations in due time issued by the FIVB, establishing the modality to be followed for treating the forfeit cases.

- 7.4.3 A team declared incomplete for the set or for the match loses the set or the match (Rule 9.1). The opposing team is given the points, or the points and the sets needed to win the set or the match. The incomplete team keeps its points and sets.

объявляется не явившейся и проигрывает матч с результатом 0-2 в матче и 0-21, 0-21 в партиях.

- 7.4.2 Команда, которая вовремя не является на площадку, объявляется не явившейся с тем же результатом, что и в Правиле 7.4.1.

Для ФИВБ Мировых Соревнований, в которых применяется формат соревнования, включающий игры в группах, Правила 7.4.1 и 7.4.2 могут быть изменены в соответствии со Специальным Регламентом Соревнования, своевременно издаваемым ФИВБ, устанавливающим в указанных правилах изменения, которым необходимо следовать в случаях отказа играть и неявки.

- 7.4.3 Команда, объявленная неполной в партии или в матче, проигрывает партию или матч (Правило 9.1). Команда-соперник получает очки, или очки и партии, необходимые для выигрыша партии или победы в матче. Неполная команда сохраняет свои очки и партии.

Chapter IV

PREPARATION OF THE MATCH, STRUCTURE OF PLAY

8 PREPARATION OF THE MATCH

8.1 COIN TOSS

Before the official warm up, the first referee conducts the coin toss in the presence of the team captains, where appropriate. The winner of the coin toss chooses:

- a) Either the right to serve or receive the service or
- b) The side of the court

The loser takes the remaining choice.

In the second set the loser of the coin toss in the first set will have the choice of a) or b).

A new coin toss will be conducted for the deciding set.

8.2 WARM-UP SESSION

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

9 TEAM LINE-UP

9.1 PLAYERS

Both players of each team (Rule 4.1.1) must always be in play.

Глава IV

ПОДГОТОВКА К МАТЧУ, СТРУКТУРА ИГРЫ

8 ПОДГОТОВКА К МАТЧУ

8.1 ЖЕРЕБЬЕВКА

Перед официальной разминкой первый судья проводит жеребьевку в присутствии капитанов команд там, где это соответствует ситуации. Выигравший жеребьевку выбирает:

- a) право либо подавать, либо принимать подачу; или
- б) сторону площадки.

Проигравший принимает оставшийся выбор.

Во второй партии проигравшему жеребьевку в первой партии предоставляется право выбирать вариант а) или б).

Для решающей партии должна быть проведена новая жеребьевка.

8.2 РАЗМИНКА

Если команды предварительно имели в своем распоряжении другую площадку, им перед матчем предоставляется 3-х минутная разминка у сетки, если нет, они могут разминаться в течение 5 минут.

9 РАССТАНОВКА КОМАНДЫ

9.1 ИГРОКИ

Оба игрока каждой команды (Правило 4.1.1) неизменно должны быть в игре.

9.2 SUBSTITUTIONS

There are NO substitutions or replacement of players.

10 PLAYERS' POSITIONS

10.1 POSITIONS

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

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

10.1.3 There are NO positional faults.

10.2 SERVICE ORDER

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

10.3 SERVICE ORDER FAULT

10.3.1 A service order fault is committed when the service is not made according to the service order.

10.3.2 The scorer must correctly indicate the service order and correct any incorrect player.

10.3.3 A service order fault is punished by loss of rally (Rule 12.2.1).

9.2 ЗАМЕНЫ

НЕ СУЩЕСТВУЕТ замен или замещения игроков.

10 ПОЗИЦИИ ИГРОКОВ

10.1 ПОЗИЦИИ

10.1.1 В момент удара по мячу подающим игроком каждая команда должна находиться в пределах своей площадки (исключая подающего).

10.1.2 Игроки свободны в выборе своих позиций. Установленных позиций на площадке НЕ СУЩЕСТВУЕТ.

10.1.3 Позиционных ошибок НЕ СУЩЕСТВУЕТ.

10.2 ПОРЯДОК ПОДАЧИ

Порядок подачи (установленный капитаном команды сразу же следом за жеребьевкой) должен сохраняться в течение партии.

10.3 НАРУШЕНИЕ ПОРЯДКА ПОДАЧИ

10.3.1 Нарушение порядка подачи происходит, если подача выполнена не в соответствии с порядком подачи.

10.3.2 Секретарь должен правильно указывать порядок подачи и поправлять любого готового нарушить порядок подачи игрока.

10.3.3 Нарушение порядка подачи наказывается проигрышем розыгрыша (Правило 12.2.1).

Chapter V

PLAYING ACTIONS

11 STATES OF PLAY

11.1 BALL IN PLAY

The rally begins with the referee's whistle. However, the ball is in play from the service hit.

11.2 BALL OUT OF PLAY

The rally ends with the referee's whistle. However, if the whistle is due to a fault made in play, the ball is out of play from the moment the fault was committed (Rule 12.2.2).

11.3 BALL "IN"

The ball is "in" when it touches the ground of the playing court including the boundary lines (Rule 1.3).

11.4 BALL "OUT"

The ball is "out" when it:

- a) falls on the ground completely outside the boundary lines (without touching them);
- b) touches an object outside the court, the ceiling or a person out of play;
- c) touches the antennae, ropes, posts or the net itself outside the side bands and antennae;
- d) crosses completely the vertical plane of the net, totally or even partly outside the crossing space during service (Rule 14.1.3, Diagram 3) or the third hit of the team.

Глава V

ИГРОВЫЕ ДЕЙСТВИЯ

11 СОСТОЯНИЕ ИГРЫ

11.1 МЯЧ В ИГРЕ

Розыгрыш мяча начинается со свистком судьи. Однако мяч находится в игре с момента удара по мячу при выполнении подачи.

11.2 МЯЧ ВНЕ ИГРЫ

Розыгрыш мяча заканчивается со свистком судьи. Однако, если свисток звучит вследствие ошибки, совершенной в игре, мяч находится вне игры с момента совершения ошибки (Правило 12.2.2).

11.3 МЯЧ «В ПЛОЩАДКЕ»

Мяч считается «в площадке», когда он касается поверхности игровой площадки, включая ограничительные линии.

11.4 МЯЧ «ЗА»

Мяч считается «за», когда он:

- a) падает на поверхность полностью за пределами ограничительных линий (не касаясь их);
- б) касается предмета за пределами площадки, потолка или не участвующего в игре человека;
- в) касается антенн, шнуров, стоек или сетки за пределами боковых лент и антенн;
- г) полностью пересекает вертикальную плоскость сетки целиком или частично за пределами площади перехода во время подачи (Правило 14.1.3, Схема 3) или после третьего удара команды.

12 PLAYING FAULTS

12.1 DEFINITION

- 12.1.1 Any playing action contrary to the Rules is a playing fault.
- 12.1.2 The referees judge the faults and determine the penalties according to these Rules.

12.2 CONSEQUENCE OF A FAULT

- 12.2.1 There is always a penalty for a fault: the opponents of the team committing the fault wins the rally according to Rule 7.3.
- 12.2.2 If two or more faults are committed successively, only the first one is counted.
- 12.2.3 If two or more faults are committed by the two opponents simultaneously, a DOUBLE FAULT is counted and the rally is replayed.

13 PLAYING THE BALL

13.1 TEAM HITS

- 13.1.1 Each team is entitled to a maximum of three hits for returning the ball over the net.
- 13.1.2 These team hits include not only intentional hits by the player, but also unintentional contacts with the ball.
- 13.1.3 A player may not hit the ball two times consecutively (exceptions, see Rules: 13.4.3 a), b) and 18.2).

13.2 SIMULTANEOUS CONTACTS

- 13.2.1 Two players may touch the ball at the same moment.
- 13.2.2 When two teammates touch the ball simultaneously, it is counted as two

12 ИГРОВЫЕ ОШИБКИ

12.1 ОПРЕДЕЛЕНИЕ

- 12.1.1 Любое игровое действие, противоречащее Правилам, является игровой ошибкой.
- 12.1.2 Судьи определяют ошибки и устанавливают наказания в соответствии с настоящими Правилами.

12.2 ПОСЛЕДСТВИЕ ОШИБКИ

- 12.2.1 Следствием ошибки всегда является наказание: соперник команды, совершившей ошибку, выигрывает розыгрыш в соответствии с Правилom 7.3.
- 12.2.2 Если две или более ошибки совершаются последовательно, только первая из них принимается во внимание.
- 12.2.3 Если две или более ошибки соперники совершают одновременно, это считается ОБОЮДНОЙ ОШИБКОЙ и розыгрыш переигрывается.

13 ИГРА С МЯЧОМ

13.1 УДАРЫ КОМАНДЫ

- 13.1.1 Каждая команда имеет право максимум на три удара для возвращения мяча через сетку.
- 13.1.2 Эти удары команды включают не только преднамеренные удары, совершаемые игроком, но также его неумышленные соприкосновения с мячом.
- 13.1.3 Игроку не разрешается ударять мяч два раза подряд (исключения: см. Правила: 13.4.3 а), б) и 18.2).

13.2 ОДНОВРЕМЕННЫЕ КАСАНИЯ

- 13.2.1 Два игрока могут касаться мяча одновременно.
- 13.2.2 Если два игрока команды касаются мяча одновременно, считается, что

hits (except at blocking, Rule 18.4.2).

If two teammates reach for the ball but only one player touches it, one hit is counted.

If players collide, no fault is committed.

- 13.2.3 If there are simultaneous contacts by the two opponents over the net and the ball remains in play, the team receiving the ball is entitled to another three hits. If such a ball goes “out”, it is the fault of the team on the opposite side.

If simultaneous contacts by the two opponents over the net lead to a “held ball”, it is NOT considered a fault.

13.3 ASSISTED HIT

Within the playing area, a player is not permitted to take support from a teammate or any structure/object in order to reach the ball. However, the player who is about to commit a fault (touch the net or interfere with an opponent, etc.) may be stopped or held back by a teammate.

13.4 CHARACTERISTICS OF THE HIT

- 13.4.1 The ball may touch any part of the body.
- 13.4.2 The ball must be hit, not caught or thrown. It can rebound in any direction.

Exceptions:

- a) In defensive action of a hard driven ball. In this case, the ball can be held momentarily overhand with the fingers.

выполнено два удара (исключение: при блокировании, Правило 18.4.2).

Если два партнера пытаются дотянуться до мяча, но только один игрок касается мяча, засчитывается один удар.

Если игроки сталкиваются, это не является ошибкой.

- 13.2.3 Если после одновременного соприкосновения двух соперников с мячом над сеткой мяч остается в игре, принимающая мяч команда имеет право выполнить еще три удара. Если в такой ситуации мяч уходит «за», это является ошибкой команды, находящейся на противоположной стороне.

Если одновременные соприкосновения двух соперников с мячом над сеткой приводят к «задержке мяча», это НЕ считается ошибкой.

13.3 УДАР ПРИ ПОДДЕРЖКЕ

В пределах игрового поля игроку не разрешается использовать поддержку партнера по команде или любую конструкцию/предмет, чтобы дотянуться до мяча. Однако игрок, который находится на грани совершения ошибки (касание сетки или помеха сопернику и т.д.), может быть остановлен или удержан партнером.

13.4 ХАРАКТЕРИСТИКИ УДАРА

- 13.4.1 Мяч может касаться любой части тела.
- 13.4.2 По мячу должен быть нанесен удар без захвата или броска. Мяч может отскочить в любом направлении.

Исключения:

- a) В защитных действиях от сильно направленного мяча. В этом случае мяч может быть задержан временно при приеме сверху пальцами.

- b) If simultaneous contacts by the two opponents leads to a “held ball”.

13.4.3 The ball may touch various parts of the body, only if the contacts take place simultaneously.

Exceptions:

- a) At blocking, consecutive contacts (Rule 18.4.2) by one or more blockers are authorized, provided that they occur during one action.
- b) At the first hit of the team, unless it is played overhand using fingers (exception Rule 13.4.2 a), the ball may contact various parts of the body consecutively, provided that the contacts occur during one action.

13.5 FAULTS AT PLAYING THE BALL

13.5.1 **FOUR HITS:** a team hits the ball four times before returning it (Rule 13.1.1).

13.5.2 **ASSISTED HIT:** a player takes support from a teammate or any structure/object in order to reach the ball within the playing area (Rule 13.3).

13.5.3 **HELD BALL:** a player does not hit the ball (Rule 13.4.2) unless when in defensive action of a hard driven ball (Rule 13.4.2 a) or when simultaneous contacts by the two opponents over the net lead to a momentary “held ball” (Rule 13.4.2 b).

13.5.4 **DOUBLE CONTACT:** a player hits the ball twice in succession or the ball touches various parts of his/her body successively (Rule 13.1.3, 13.4.3).

- б) Если одновременные соприкосновения двух соперников с мячом над сеткой приводят к «задержке мяча».

13.4.3 Мяч может соприкасаться с различными частями тела, только если эти соприкосновения одновременные.

Исключения:

- a) При блокировании разрешаются последовательные соприкосновения с мячом одного или более блокирующих при условии, что они происходят во время одного действия.
- б) При первом ударе команды, кроме выполненного сверху пальцами (исключение: Правило 13.4.2 а), мяч может касаться различных частей тела последовательно при условии, что эти касания происходят во время одного действия.

13.5 ОШИБКИ ПРИ ИГРЕ С МЯЧОМ

13.5.1 **ЧЕТЫРЕ УДАРА:** команда касается мяча четыре раза, прежде чем вернуть его (Правило 13.1.1).

13.5.2 **УДАР ПРИ ПОДДЕРЖКЕ:** в пределах игрового поля игрок использует поддержку партнера по команде или любую конструкцию /предмет, чтобы дотянуться до мяча (Правило 13.3).

13.5.3 **ЗАДЕРЖКА МЯЧА:** игрок не ударяет мяч (Правило 13.4.2), исключениями являются: защитное действие от сильно направленного мяча (Правило 13.4.2 а) или, когда одновременные соприкосновения двух соперников с мячом над сеткой приводят к кратковременной «задержке мяча» (Правило 13.4.2 б).

13.5.4 **ДВОЙНОЕ КАСАНИЕ:** игрок ударяет мяч дважды подряд или мяч касается различных частей его/ее тела последовательно (Правило 13.1.3, 13.4.3).

14 BALL AT NET

14.1 BALL CROSSING THE NET

14.1.1 The ball sent to the opponent's court must go over the net within the crossing space (Diagram 3). The crossing space is the part of the vertical plane of the net limited as follows:

- a) below, by the top of the net,
- b) at the sides, by the antennae and their imaginary extension,
- c) above, by a ceiling or structure (if any).

14.1.2 The ball that has crossed the vertical plane of the net to the opponent's free zone (Rule 15) totally or partly outside of the crossing space, may be played back within the team hits provided that:

- The ball when played back crosses the vertical plane of the net again outside, or partly outside, the crossing space on the same side of the court.

The opposing team may not prevent such action.

14.1.3 The ball is "out" when it crosses completely the lower space under the net (Diagram 3).

14.1.4 A player, however, may enter the opponents' court in order to play the ball before it crosses completely the lower space or passes outside the crossing space (Rule 15.2).

14.2 BALL TOUCHING THE NET

While crossing the net (Rule 14.1.1 above), the ball may touch the net.

14 МЯЧ У СЕТКИ

14.1 МЯЧ ПЕРЕСЕКАЮЩИЙ СЕТКУ

14.1.1 Мяч, посланный на площадку соперника, должен пройти над сеткой в пределах площади перехода (Схема 3). Площадь перехода – это часть вертикальной плоскости сетки, ограниченная следующим образом:

- a) снизу: верхним краем сетки;
- б) по бокам: антеннами и их воображаемым продолжением;
- в) сверху: потолком или конструкцией (при наличии таковых).

14.1.2 Мяч, который пересек вертикальную плоскость сетки в свободную зону соперника (Правило 15) полностью или частично за пределами площади перехода, может быть возвращен без нарушения количества ударов команды при условии, что:

- возвращаемый мяч пересекает вертикальную плоскость сетки вновь за пределами или частично за пределами площади перехода на той же стороне площадки.

Команда соперника не должна мешать такому действию.

14.1.3 Мяч считается «за», когда он полностью пересекает под сеткой нижнюю площадь плоскости сетки (Схема 3).

14.1.4 Игрок, тем не менее, может войти на площадку соперника, чтобы сыграть мяч прежде, чем он полностью пересечет нижнюю площадь или пройдет за пределами площади перехода (Правило 15.2).

14.2 МЯЧ, КАСАЮЩИЙСЯ СЕТКИ

При переходе через сетку (Правило 14.1.1) мяч может касаться сетки.

14.3 BALL IN THE NET

- 14.3.1 A ball driven into the net may be recovered within the limits of the three team hits.
- 14.3.2 If the ball rips the mesh of the net or tears it down, the rally is cancelled and replayed.

15 PLAYER AT THE NET

Each team must play within its own court and playing space. The ball may, however, be retrieved from beyond the free zone.

15.1 REACHING BEYOND THE NET

- 15.1.1 In blocking, a blocker may touch the ball beyond the net, provided that he/she does not interfere with the opponent's play, before or during the latter's attack-hit (Rule 18.3).
- 15.1.2 A player is permitted to pass his/her hand beyond the net after his/her attack-hit, provided that his/her contact has been made within his/her own playing space.

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

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

15.3 CONTACT WITH THE NET

- 15.3.1 Contact with the net by a player is not a fault, unless it is made during the action of playing the ball, or it interferes with the play. Incidental contact of the hair is never a fault.

14.3 МЯЧ В СЕТКЕ

- 14.3.1 Мяч, ударившийся в сетку, может быть оставлен в игре без превышения лимита трех ударов команды.
- 14.3.2 Если мяч прорывает ячейку сетки или вызывает падение сетки, розыгрыш аннулируется и переигрывается.

15 ИГРОК У СЕТКИ

Каждая команда должна играть в пределах собственного игрового поля и игрового пространства. Тем не менее, мяч может быть возвращен из-за пределов свободной зоны.

15.1 ПЕРЕНОС ЧЕРЕЗ СЕТКУ

- 15.1.1 При блокировании блокирующий может касаться мяча по другую сторону сетки при условии, что он/она не мешает игре соперника до или во время нападающего удара соперника (Правило 18.3).
- 15.1.2 После атакующего удара игроку разрешается переносить руку по другую сторону сетки при условии, что его/ее контакт с мячом состоялся в пределах собственного игрового пространства.

15.2 ПРОНИКНОВЕНИЕ В ПРОСТРАНСТВО, НА ПЛОЩАДКУ И/ИЛИ СВОБОДНУЮ ЗОНУ СОПЕРНИКА

Игрок может проникать в пространство соперника, войти на площадку и/или в свободную зону соперника при условии, что это не мешает игре соперника.

15.3 КОНТАКТ С СЕТКОЙ

- 15.3.1 Контакт игрока с сеткой не является ошибкой, за исключением, когда он происходит во время игрового действия с мячом или он мешает игре. Случайный контакт волос с сеткой не является ошибкой.

Some actions of playing the ball may include actions in which the players do not actually touch the ball.

15.3.2 Once the player has hit the ball, he/she may touch the post, rope or any other object outside the total length of the net provided that this action does not interfere with play.

15.3.3 When the ball is driven into the net and causes it to touch an opponent, no fault is committed.

15.4 PLAYER'S FAULTS AT THE NET

15.4.1 A player touches the ball or an opponent in the opponent's space before or during the opponent's attack hit (Rule 15.1.1).

15.4.2 A player penetrates into the opponent's space, court and /or free zone interfering with the latter's play (Rule 15.2).

15.4.3 A player touches the net or the antenna during his/her action of playing the ball or interferes with the play (Rule 15.3.1).

16 SERVICE

16.1 DEFINITION

The service is the act of putting the ball into play by the correct serving player who, positioned in the service zone, hits the ball with one hand or arm.

16.2 FIRST SERVICE IN A SET

The first service of a set is executed by the team determined by the coin toss (Rule 8.1).

16.3 SERVICE ORDER

After the first service in a set, the player to serve is determined as follows:

Некоторые игровые действия с мячом могут включать действия, в которых игроки фактически не касаются мяча.

15.3.2 После того, как игрок ударил по мячу, он/она может касаться стойки, шнуров или любого другого предмета за пределами общей длины сетки при условии, что это действие не мешает игре.

15.3.3 Когда мяч попадает в сетку, которая по этой причине касается соперника, это не является ошибкой.

15.4 ОШИБКИ ИГРОКА У СЕТКИ

15.4.1 Игрок касается мяча или соперника в пространстве соперника до или во время атакующего удара соперника (Правило 15.1.1).

15.4.2 Игрок проникает в пространство, на площадку и/или в свободную зону соперника, мешая игре соперника (Правило 15.2).

15.4.3 Игрок касается сетки или антенны во время его/ее игрового действия с мячом, или касание сетки мешает игре (Правило 15.3.1).

16 ПОДАЧА

16.1 ОПРЕДЕЛЕНИЕ

Подача – это действие введения мяча в игру не нарушающим порядок подачи игроком, который, находясь в зоне подачи, наносит удар по мячу одной кистью или рукой.

16.2 ПЕРВАЯ ПОДАЧА В ПАРТИИ

Первая подача в партии выполняется командой, определяемой жеребьевкой (Правило 8.1).

16.3 ПОРЯДОК ПОДАЧИ

После первой подачи в партии подающий игрок определяется следующим образом:

- a) when the serving team wins the rally, the player who served before, serves again.
- b) when the receiving team wins the rally, it gains the right to serve and the player who did not serve last time will serve.

16.4 AUTHORIZATION OF THE SERVICE

The first referee authorizes the service after having checked that the correct server is in possession of the ball behind the end line and that the teams are ready to play (Diagram 8, fig. 1).

16.5 EXECUTION OF THE SERVICE

- 16.5.1 The server may move freely within the service zone. At the moment of the service hit or take-off for a jump service, the server must not touch the court (the end line included) nor the ground outside the zone. His/her foot may not go under the line. After his/her hit, the server may step or land outside the zone, or inside the court.
- 16.5.2 If the line moves because of the sand pushed by the server, it is not considered a fault.
- 16.5.3 The server must hit the ball within 5 seconds after the first referee whistles for service.
- 16.5.4 A service executed before the referee's whistle is cancelled and repeated.
- 16.5.5 The ball shall be hit with one hand or any part of the arm after being tossed or released and before it touches the playing surface.

- a) если подающая команда выигрывает розыгрыш, тот игрок, который подавал, подает вновь;
- б) когда принимающая команда выигрывает розыгрыш, она получает право подавать и игрок, который не подавал в предыдущий раз, должен подавать.

16.4 РАЗРЕШЕНИЕ ПОДАЧИ

Первый судья разрешает подачу, только убедившись, что не нарушающий порядок подачи игрок владеет мячом, находясь за лицевой линией, и, что команды готовы играть (Схема 8, рис 1).

16.5 ВЫПОЛНЕНИЕ ПОДАЧИ

- 16.5.1 Подающий игрок может свободно передвигаться в пределах зоны подачи. В момент подачи или оттапливания для подачи в прыжке подающий не должен касаться ни площадки (включая лицевую линию), ни поверхности вне зоны подачи. Его/ее нога не должна проникать под линию. После удара подающий может заступать или приземляться и за пределами зоны подачи, и на площадке.
- 16.5.2 Если линия сдвигается вместе с песком, сдвинутым подающим, это не считается ошибкой.
- 16.5.3 Подающий должен ударить по мячу в течение пяти секунд после свистка первого судьи, разрешающего подачу.
- 16.5.4 подача, выполненная до свистка судьи, не засчитывается и повторяется.
- 16.5.5 Удар по мячу должен быть нанесен одной кистью или любой частью руки после того, как мяч подброшен или выпущен подающим, и до того, как он коснется игровой поверхности.

16.5.6 If the ball, after having been tossed or released by the server, lands without being touched or caught by the server, it is considered as a service.

16.5.7 No further service attempt will be permitted.

16.6 SCREENING

The teammate of the server must not prevent either opponent, through screening, from seeing the server or the path of the ball. On the opponent's request, they must move sideways (Diagram 4).

16.7 SERVING FAULTS

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

- a) violates the service order (Rule 16.3),
- b) does not execute the service properly (Rule 16.5).

16.8 SERVING FAULTS AFTER HITTING THE BALL

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

- a) touches a player of the serving team or fails to cross the vertical plane of the net,
- b) goes "out" (Rule 11.4).

17 ATTACK HIT

17.1 DEFINITION

17.1.1 All actions to direct the ball towards the opponent except when serving and blocking, are considered attack-hits.

16.5.6 Если мяч, будучи подброшенным или выпущенным подающим, приземляется без удара по нему или пойман подающим, это засчитывается как подача.

16.5.7 Дополнительная попытка подачи не разрешается.

16.6 ЗАСЛОН

Партнер подающего не должен с помощью заслона мешать любому из соперников видеть подающего или траекторию мяча. По просьбе соперника он должен переместиться в сторону (Схема 4).

16.7 ОШИБКИ ПРИ ВЫПОЛНЕНИИ ПОДАЧИ

Следующие ошибки подающего приводят к переходу подачи. Если подающий:

- a) нарушает порядок подачи (Правило 16.3);
- б) не выполняет подачу правильно (Правило 16.5).

16.8 ОШИБКИ ПРИ ПОДАЧЕ ПОСЛЕ УДАРА ПО МЯЧУ

После того, как удар по мячу выполнен правильно, подача становится ошибочной, если мяч:

- a) касается игрока подающей команды или не пересекает вертикальную плоскость сетки,
- б) выходит «за» (Правило 11.4).

17 АТАКУЮЩИЙ УДАР

17.1 ОПРЕДЕЛЕНИЕ

17.1.1 Все действия, в результате которых мяч направляется на сторону соперника, исключая подачу и блокирование, считаются атакующими ударами.

17.1.2 An attack-hit is completed the moment the ball completely crosses the vertical plane of the net or is touched by the blocker.

17.1.3 Any player may carry out an attack-hit at any height, provided that his/her contact with the ball has been made within the player's own playing space (except Rule 17.2.4 below).

17.2 ATTACK-HIT FAULTS

17.2.1 A player hits the ball within the playing space of the opposing team (Rule 15.1.2).

17.2.2 A player hits the ball "out" (Rule 11.4).

17.2.3 A player completes an attack-hit using an "open-handed tip or dink" directing the ball with the fingers.

17.2.4 A player completes an attack-hit on the opponent's service, when the ball is entirely above the top of the net.

17.2.5 A player completes an attack-hit using an overhand pass, which has a trajectory not perpendicular to the line of the shoulders, except when setting his or her teammate.

18 BLOCK

18.1 DEFINITION

Blocking is the action of players close to the net to intercept the ball coming from the opponent by reaching higher than the top of the net (Diagram 5).

17.1.2 Атакующий удар является завершённым в тот момент, когда мяч полностью пересекает вертикальную плоскость сетки или его касается блокирующий.

17.1.3 Любой игрок может выполнять атакующий удар на любой высоте при условии, что его/ее контакт с мячом осуществляется в пределах собственного игрового пространства (исключение: Правило 17.2.4).

17.2 ОШИБКИ ПРИ АТАКУЮЩЕМ УДАРЕ

17.2.1 Игрок ударяет мяч в игровом пространстве команды-соперника (Правило 15.1.2).

17.2.2 Игрок направляет мяч «за» (Правило 11.4).

17.2.3 Игрок завершает атакующий удар, используя легкое соприкосновение с мячом раскрытой кистью, направляя мяч пальцами.

17.2.4 Игрок завершает атакующий удар непосредственно после подачи соперника, когда мяч полностью выше верхнего края сетки.

17.2.5 Игрок завершает атакующий удар, используя передачу сверху пальцами, которая имеет траекторию не перпендикулярную линии его плеч, исключая ситуации, когда выполняется передача для удара своему партнеру.

18 БЛОК

18.1 ОПРЕДЕЛЕНИЕ

Блокирование – это действие игроков вблизи сетки для перехвата мяча, идущего от соперника, осуществляемое выносом любой части тела выше верхнего края сетки (Схема 5).

18.2 HITS BY THE BLOCKER

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

18.3 BLOCK WITHIN THE OPPONENT'S SPACE

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

18.4 BLOCKING CONTACT

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

18.4.2 Consecutive (quick and continuous) contacts may occur by one or more blockers provided that the contacts are made during one action. These are counted as only one team hit (Rule 18.4.1 above).

18.4.3 These contacts may occur with any part of the body.

18.5 BLOCKING FAULTS

18.5.1 The blocker touches the ball in the opponent's space either before or simultaneously with the opponent's attack-hit (Rule 18.3, above).

18.5.2 A player blocks the ball in the opponent's space from outside the antenna.

18.5.3 A player blocks the opponent's service.

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

18.2 КАСАНИЯ БЛОКИРУЮЩЕГО

Первый удар после блока может быть выполнен любым игроком, включая игрока, который коснулся мяча при блокировании.

18.3 БЛОК В ПРОСТРАНСТВЕ СОПЕРНИКА

При блокировании игрок может переносить кисти и руки по другую сторону сетки при условии, что это его/ее действие не мешает игре соперника. Таким образом, не разрешается касаться мяча на стороне соперника раньше, чем выполнен атакующий удар соперником.

18.4 КОНТАКТ ПРИ БЛОКИРОВАНИИ

18.4.1 Контакт блокирующего с мячом считается ударом команды. После контакта при блокировании блокирующая команда имеет право выполнить еще только два удара.

18.4.2 Последовательные (быстрые и продолжительные) соприкосновения с мячом могут происходить у одного или более блокирующих при условии, что эти соприкосновения происходят во время одного действия. Эти соприкосновения засчитываются как один удар команды (Правило 18.4.1).

18.4.3 Эти соприкосновения могут происходить с любой частью тела.

18.5 ОШИБКИ ПРИ БЛОКИРОВАНИИ

18.5.1 Блокирующий касается мяча в пространстве соперника до или одновременно с атакующим ударом соперника (Правило 18.3).

18.5.2 Игрок блокирует мяч в пространстве соперника за антенной.

18.5.3 Игрок блокирует подачу соперника.

18.5.4 Мяч от блока выходит «за».

Chapter VI

TIME-OUT AND DELAY

19 TIME-OUTS

19.1 DEFINITION

A Time-out is a regular game interruption and it lasts for 30 seconds.

For FIVB World Competitions, in sets 1 and 2, one additional 30 second Technical Time-out is automatically allocated when the sum of the points scored by the teams equals 21 points.

19.2 NUMBER OF TIME-OUTS

Each team is entitled to a maximum of one time-out per set.

19.3 REQUESTS FOR TIME-OUT

Time-outs may be requested by the players only when the ball is out of play and before the whistle for service, by showing the corresponding hand signal (Diagram 8, fig. 4). Time-outs may follow one another with no need to resume the game.

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

19.4 IMPROPER REQUESTS

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

- a) during a rally or at the moment of, or after the whistle to serve (Rule 19.3 above),
- b) after having exhausted the authorized time-out (Rule 19.2 above). Any improper request that does not affect or delay the game shall be rejected without any sanction unless repeated in the same set (Rule 20.1 b).

Глава VI

ТАЙМ-АУТ И ЗАДЕРЖКА

19 ТАЙМ-АУТЫ

19.1 ОПРЕДЕЛЕНИЕ

Тайм-аут – это обычный игровой перерыв продолжительностью 30 секунд.

На ФИВБ Мировых Соревнованиях в 1-ой и 2-ой партиях один дополнительный продолжительностью 30 секунд Технический Тайм-аут применяется автоматически, когда сумма набранных командами очков равна 21.

19.2 КОЛИЧЕСТВО ТАЙМ-АУТОВ

Каждой команде предоставляется максимум один тайм-аут в партии.

19.3 ЗАПРОСЫ ТАЙМ-АУТА

Игроки могут запрашивать тайм-ауты, когда мяч находится вне игры и до свистка, разрешающего подачу, выполнив соответствующий жест (Схема 8, рис. 4). Тайм-ауты могут следовать один за другим без необходимости возобновлять игру.

Игроки должны получить разрешение судей, чтобы покинуть игровое поле.

19.4 НЕПРАВИЛЬНЫЕ ЗАПРОСЫ

Среди прочих, неправильными являются запросы тайм-аута:

- a) во время розыгрыша мяча, либо в момент или после свистка для подачи (Правило 19.3);
- б) после использования разрешенного тайм-аута (Правило 19.2). Любой неправильный запрос, который не влияет на игру или не задерживает ее, должен быть отклонен без какой-либо санкции, если не повторяется в той же партии (Правило 20.1 б).

20 DELAYS TO THE GAME

20.1 TYPES OF DELAY

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

- a) prolonging time-outs, after having been instructed to resume the game,
- b) repeating an improper request in the same set (Rule 19.4),
- c) delaying the game (12 seconds shall be the maximum time from the end of a rally to the whistle for service under normal playing conditions).

20.2 SANCTIONS FOR DELAYS

20.2.1 The first delay by a team in a set is sanctioned with a DELAY WARNING.

20.2.2 The second and subsequent delays of any type by the same team in the same set constitute a fault and are sanctioned with a DELAY PENALTY: loss of a rally.

21 EXCEPTIONAL GAME INTERRUPTIONS

21.1 INJURY

21.1.1 Should a serious accident occur while the ball is in play, the referee must stop the game immediately.

The rally is then replayed.

21.1.2 An injured player is given a maximum of 5-minutes recovery time one time a match. The referee must authorize the properly accredited medical staff to enter the playing court to attend the player. Only the

20 ЗАДЕРЖКИ ИГРЫ

20.1 ВИДЫ ЗАДЕРЖКИ

Неправильное действие команды, которое затягивает возобновление игры, является задержкой, среди прочих, к числу таких действий относятся:

- a) продолжение тайм-аута после указания возобновить игру;
- б) повторение неправильного запроса в той же партии (Правило 19.4);
- в) затягивание игры (в нормальных игровых условиях время между окончанием розыгрыша и свистком для подачи должно быть максимум 12 секунд).

20.2 САНКЦИИ ЗА ЗАДЕРЖКИ

20.2.1 Первая задержка, совершенная командой в партии, влечет наложение санкции ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ ЗА ЗАДЕРЖКУ.

20.2.2 Вторая и последующие задержки любого вида в той же партии, совершенные той же командой, являются нарушением и влекут наложение санкции ЗАМЕЧАНИЕ ЗА ЗАДЕРЖКУ: проигрыш розыгрыша.

21 ИСКЛЮЧИТЕЛЬНЫЕ ПЕРЕРЫВЫ В ИГРЕ

21.1 ТРАВМА

21.1.1 Если серьезный несчастный случай происходит, когда мяч находится в игре, судья немедленно должен остановить игру.

Этот розыгрыш затем переигрывается.

21.1.2 Травмированному игроку предоставляется максимум 5 минут для восстановления один раз в матче. Судья должен разрешить имеющему аккредитацию медицинскому персоналу войти на площадку, что-

referee may authorize that a player may leave the playing area without penalty. At the conclusion of the 5-minute recovery, the referee will whistle and request the player to continue. At this time, only the player can judge whether he/she is fit to play.

If the player does not recover or return to the playing area at the conclusion of the recovery time, his/her team is declared incomplete (Rules 7.4.3, 9.1).

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

Note: the recovery time will begin when the properly accredited medical staff member(s) of the competition arrives at the playing court to attend to the player. In the event that no accredited medical staff is available, the time will begin from the moment the recovery time was authorized by the referee.

21.2 EXTERNAL INTERFERENCE

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

21.3 PROLONGED INTERRUPTION

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

бы осмотреть игрока. Только судья может позволить игроку покинуть игровое поле без наказания. По истечении предоставляемых для восстановления 5 минут судья должен дать свисток и предложить игроку продолжить игру. Только сам игрок может решать, способен ли он/она играть к этому времени.

Если игрок не восстановился или не возвращается в игровое поле по истечении предоставленного для восстановления времени, его/ее команда объявляется неполной (Правило 7.4.3, 9.1).

В чрезвычайных обстоятельствах врач соревнований и технический супервайзер могут воспрепятствовать возвращению в игру травмированного игрока.

Примечание: Время для восстановления начинается, когда сотрудник(и) аккредитованного медицинского персонала соревнований прибывает на игровую площадку для осмотра игрока. В том случае, когда нет в распоряжении аккредитованного медицинского персонала, время для восстановления начинается с того момента, когда оно было санкционировано судьей.

21.2 ВНЕШНЯЯ ПОМЕХА

Если во время игры возникает внешняя помеха, игра должна быть остановлена и розыгрыш переигран.

21.3 ПРОДОЛЖИТЕЛЬНЫЙ ПЕРЕРЫВ

Если непредвиденные обстоятельства прерывают матч, первый судья, организатор и Контрольный Комитет, если таковой имеется, должны определить меры, которые следует предпринять для восстановления нормальных условий.

- 21.3.1 Should one or several interruptions occur not exceeding 4 hours in total, the match is resumed with the score acquired, regardless of whether it continues on the same court or another court.
- 21.3.2 Should one or several interruptions occur, exceeding 4 hours in total, the whole match shall be replayed.

22 COURT SWITCHES AND INTERVALS

22.1 COURT SWITCHES

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

22.2 INTERVALS

- 22.2.1 The interval between each set lasts 1 minute.
- During the interval before a deciding set, the first referee carries out a coin toss in accordance with Rule 8.1.
- 22.2.2 During court switches (Rule 22.1 above) the teams must change immediately without delay.
- 22.2.3 If the court switch is not made at the proper time, it will take place as soon as the error is noticed.

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

- 21.3.1 Если происходит одно или несколько прерываний игры, не превышающие в целом 4 часа, матч возобновляется при достигнутом счете, независимо, на той же площадке или на другой продолжится матч.
- 21.3.2 Если происходит один или несколько перерывов, превышающие в общей сложности 4 часа, весь матч должен быть переигран.

22 СМЕНА СТОРОН ПЛОЩАДКИ И ПЕРЕРЫВЫ

22.1 СМЕНА СТОРОН

После каждых набранных командами 7 очков (Партии 1 и 2) и 5 очков (Партия 3) команды меняются сторонами площадки.

22.2 ПЕРЕРЫВЫ

- 22.2.1 Перерыв между любыми партиями длится одну минуту.
- Во время перерыва перед решающей партией первый судья проводит жеребьевку в соответствии с Правилем 8.1.
- 22.2.2 Во время смены сторон (Правило 22.1) команды должны сразу же без задержки меняться сторонами площадки.
- 22.2.3 Если смена сторон не сделана в надлежащее время, она должна быть произведена сразу, как только выявлена эта погрешность.
- Счет на тот момент, когда такая смена сторон производится, остается достигнутым.

Chapter VII

MISCONDUCT

23 MISCONDUCT

Incorrect conduct by a team member towards officials, opponents, their teammate or spectators is classified in four categories according to the degree of the offense.

23.1 CATEGORIES

- 23.1.1 **Unsportsmanlike conduct:** argumentation, intimidation, etc.
- 23.1.2 **Rude conduct:** acting contrary to good manners or moral principles, expressing contempt.
- 23.1.3 **Offensive conduct:** defamatory or insulting words or gestures.
- 23.1.4 **Aggression:** physical attack or intended aggression.

23.2 SANCTIONS

Depending on the degree of the incorrect conduct, according to the judgment of the first referee, the sanctions to be applied are (they must be recorded on the scoresheet):

- 23.2.1 **MISCONDUCT WARNING:** for unsportsmanlike conduct, no sanction is given but the team member concerned is warned against repetition in the same set.
- 23.2.2 **MISCONDUCT PENALTY:** for rude conduct or repeated unsportsmanlike conduct, the team is sanctioned with the loss of a rally.

Глава VII

НЕПРАВИЛЬНОЕ ПОВЕДЕНИЕ

23 НЕПРАВИЛЬНОЕ ПОВЕДЕНИЕ

Некорректное поведение члена команды по отношению к официальным лицам, соперникам, партнеру или зрителям подразделяется на четыре категории в соответствии с серьезностью проступка.

23.1 КАТЕГОРИИ

- 23.1.1 **Неспортивное поведение:** спор, запугивание и т.п.
- 23.1.2 **Грубое поведение:** действия вопреки хорошему тону или нормам морали, выражение презрения.
- 23.1.3 **Оскорбительное поведение:** клеветнические или оскорбительные слова или жесты.
- 23.1.4 **Агрессия:** физическое нападение или намеренные агрессивные действия.

23.2 САНКЦИИ

В зависимости от серьезности некорректного поведения первый судья принимает решение о применении следующих санкций (они должны быть зарегистрированы в протоколе):

- 23.2.1 **ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ ЗА НЕПРАВИЛЬНОЕ ПОВЕДЕНИЕ:** за неспортивное поведение санкция не налагается, но соответствующий член команды предостерегается от повторения некорректного поведения в той же партии.
- 23.2.2 **ЗАМЕЧАНИЕ ЗА НЕПРАВИЛЬНОЕ ПОВЕДЕНИЕ:** за грубое поведение или повторения неспортивного поведения налагается санкция, последствием которой является проигрыш розыгрыша.

23.2.3 **EXPULSION:** repeated rude conduct or offensive conduct, is sanctioned by expulsion. The team member who is sanctioned with expulsion must leave the playing area and their team is declared incomplete for the set (Rules 7.4.3, 9.1).

23.2.4 **DISQUALIFICATION:** for aggression, the player must leave the playing area and his/her team is declared incomplete for the match (Rule 7.4.3, 9.1).

23.3 SANCTION SCALE (DIAGRAM 7)

MISCONDUCT is sanctioned as shown in the sanction scale (Diagram 7).

A player may receive more than one MISCONDUCT PENALTY in a set.

Sanctions are cumulative in nature only within an individual set.

DISQUALIFICATION due to aggression does not require a prior sanction.

23.4 MISCONDUCT BEFORE AND BETWEEN SETS

Any misconduct occurring before or between sets is sanctioned according to (Diagram 7) and the sanction is applied in the following set.

23.2.3 **УДАЛЕНИЕ:** повторение грубого поведения или оскорбительное поведение влечет наложение санкции – удаление. Член команды, наказанный удалением, должен покинуть игровое поле, и его команда объявляется неполной в данной партии (Правило 7.4.3, 9.1).

23.2.4 **ДИСКВАЛИФИКАЦИЯ:** за агрессию игрок должен покинуть игровое поле, и его/ее команда объявляется неполной в матче (Правило 7.4.3, 9.1).

23.3 ШКАЛА САНКЦИЙ (СХЕМА 7)

НЕПРАВИЛЬНОЕ ПОВЕДЕНИЕ влечет наложение санкций, как показано в шкале санкций (Схема 7).

Игрок может получить более одного ЗАМЕЧАНИЯ ЗА НЕПРАВИЛЬНОЕ ПОВЕДЕНИЕ в партии.

Санкции налагаются последовательно в возрастающем порядке только в пределах отдельной партии.

ДИСКВАЛИФИКАЦИЯ вследствие агрессии не требует предварительной санкции.

23.4 НЕПРАВИЛЬНОЕ ПОВЕДЕНИЕ ДО И МЕЖДУ ПАРТИЯМИ

Любое неправильное поведение, имевшее место до или между партиями, влечет наложение санкции в соответствии со шкалой санкций (Схема 7) и санкция применяется в следующей партии.

Chapter VIII

REFEREEING CORPS AND PROCEDURES

24 REFEREEING CORPS AND PROCEDURES

24.1 COMPOSITION

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

- the first referee
- the second referee
- the scorer
- four (two) linejudges

Their location is shown in Diagram 6.

24.2 PROCEDURES

24.2.1 Only the first and second referees may blow a whistle during the match:

- a) the first referee gives the signal for the service that begins the rally,
- b) provided that they are sure that a fault has been committed and they have identified its nature, the first and second referees signal the end of the rally.

24.2.2 They may blow the whistle during an interruption of play to indicate that they authorize or reject a team request.

24.2.3 Immediately after the referee blows the whistle to signal the end of the rally, they have to indicate with the official hand signals (Rule 29.1):

- a) the team to serve,
- b) the nature of the fault (when necessary),
- c) the player at fault (when necessary).

Глава VIII

СУДЕЙСКАЯ БРИГАДА И ПРОЦЕДУРЫ

24 СУДЕЙСКАЯ БРИГАДА И ПРОЦЕДУРЫ

24.1 СОСТАВ

Судейская бригада матча состоит из следующих официальных лиц:

- первый судья;
- второй судья;
- секретарь;
- четыре (два) судьи на линии.

Их расположение показано на Схеме 6.

24.2 ПРОЦЕДУРЫ

24.2.1 Только первый и второй судья могут давать свисток во время матча:

- a) первый судья дает сигнал для подачи, которым начинает розыгрыш;
- б) при условии, что они уверены в совершении ошибки и определили ее характер, первый и второй судья сигнализируют об окончании розыгрыша.

24.2.2 Они могут давать свисток во время паузы в игре, чтобы дать понять, что они удовлетворяют или отклоняют запрос команды.

24.2.3 Непосредственно после свистка, сигнализирующего окончание розыгрыша, они должны показать официальными жестами (Правило 29.1):

- a) команду, которой предстоит подавать;
- б) характер ошибки (при необходимости);
- в) игрока, совершившего ошибку (при необходимости).

25 FIRST REFEREE

25.1 LOCATION

The first referee carries out his/her functions seated or standing on a referee's stand located at one end of the net. His/her view must be approximately 50 cm above the net (Diagram 6).

25.2 AUTHORITY

25.2.1 The first referee directs the match from the start until the end. The first referee has authority over all officials and team members.

During the match, the first referee's decisions are final. He/she is authorized to overrule the decisions of other officials, if he/she judges that the latter are mistaken.

The first referee may replace officials who are not performing their functions properly.

25.2.2 The first referee also supervises the work of the ball retrievers.

25.2.3 The first referee has the power to decide on any matters involving the game, including those not provided for in the Rules.

25.2.4 The first referee shall not permit any discussion about his/her decisions. However, at the request of a player, the first referee will give an explanation on the application or interpretation of the rules upon which he/she has based his/her decision.

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

25.2.5 The first referee is responsible for determining before and during the match whether the playing area and the conditions meet playing requirements.

25 ПЕРВЫЙ СУДЬЯ

25.1 МЕСТОНАХОЖДЕНИЕ

Первый судья выполняет свои обязанности, сидя или стоя на судейской вышке, расположенной у одного из концов сетки. Уровень его/ее глаз должен быть приблизительно на 50 см выше сетки (Схема 6).

25.2 ПОЛНОМОЧИЯ

25.2.1 Первый судья руководит матчем от начала до конца. Первый судья имеет власть над всеми судьями и членами команд.

Во время матча решения первого судьи являются окончательными. Он/она имеет право отменять решения других судей, если он/она считает, что эти решения ошибочны.

Первый судья может заменить тех судей матча, кто не выполняет свои обязанности должным образом.

25.2.2 Первый судья контролирует также работу подавальщиков мяча.

25.2.3 Первый судья имеет право решать любые вопросы, касающиеся игры, включая и те, которые не предусмотрены в Правилах.

25.2.4 Первый судья не должен допускать никакого обсуждения своих решений. Однако по просьбе игрока первый судья должен дать пояснение применения или интерпретации правил, на основании которых он/она принял решение.

Если игрок не согласен с этим разъяснением и официально заявляет протест, первый судья должен разрешить начало Протест Протокола.

25.2.5 Определять до и во время матча, соответствуют ли игровое поле и условия проведения матча игровым требованиям – является обязанностью первого судьи.

25.3 RESPONSIBILITIES

- 25.3.1 Prior to the match, the first referee:
- a) inspects the conditions of the playing area, the ball and other equipment,
 - b) performs the coin toss with the team captains,
 - c) controls the teams' warming-up.
- 25.3.2 During the match, only the first referee is authorized:
- a) to sanction misconduct and delays,
 - b) to decide upon:
 - the faults of the server,
 - the screen of the serving team,
 - the faults in playing the ball,
 - the faults above the net and at its upper part.
- 25.3.3 At the end of the match, he/she checks the scoresheet and signs it.

26 SECOND REFEREE

26.1 LOCATION

The second referee performs his/her functions standing at the post outside the playing court on the opposite side of and facing the first referee (Diagram 6).

26.2 AUTHORITY

- 26.2.1 The second referee is the assistant of the first referee, but has also his/her own range of jurisdiction (Rule 26.3 below). Should the first referee be unable to continue officiating, the second referee may replace him/her.
- 26.2.2 The second referee may, without whistling, also signal faults outside his/her jurisdiction, but must not persist in such signals to the first referee.

25.3 ОБЯЗАННОСТИ

- 25.3.1 Перед матчем первый судья:
- a) проверяет состояние игрового поля, мячи и другое оборудование;
 - б) проводит жеребьевку с капитанами команд;
 - в) контролирует разминку команд.
- 25.3.2 Во время матча только первый судья имеет право:
- a) налагать санкции за неправильное поведение и задержки;
 - б) принимать решение:
 - об ошибках подающего,
 - о заслоне подающей команды,
 - об ошибках при игре с мячом,
 - об ошибках над сеткой и у ее верхней части.
- 25.3.3 По окончании матча он/она проверяет протокол и подписывает его.

26 ВТОРОЙ СУДЬЯ

26.1 МЕСТОНАХОЖДЕНИЕ

Второй судья выполняет свои обязанности, стоя вблизи стойки вне игровой площадки на противоположной стороне от первого судьи лицом в его сторону (Схема 6).

26.2 ПОЛНОМОЧИЯ

- 26.2.1 Второй судья является помощником первого судьи, но имеет также свою собственную сферу полномочий (Правило 26.3). Если первый судья оказывается не в состоянии продолжать выполнение своих обязанностей, второй судья должен заменить его/ее.
- 26.2.2 Второй судья может без свистка сигнализировать о не относящихся к его/ее сфере полномочий ошибках, но не может настаивать на их принятии первым судьей.

- 26.2.3 The second referee supervises the work of the scorer.
- 26.2.4 The second referee authorizes the time-outs and court switches, controls the duration of such and rejects improper requests.
- 26.2.5 The second referee checks the number of time-outs used by each team and reports to the first referee and the players concerned after completion of their time-out in each applicable set.
- 26.2.6 In the case of an injury of a player, the second referee authorizes recovery time (Rule 21.1.2).
- 26.2.7 The second referee checks during the match that the balls still meet the requirements of the regulations.

26.3 RESPONSIBILITIES

- 26.3.1 During the match, the second referee decides, whistles and signals:
- a) the contact of the player with the lower part of the net and the antenna on the second referee's side of the court (Rule 15.3.1),
 - b) interference due to penetration into the opponent's court and space under the net (Rule 15.2),
 - c) the ball that crosses the net outside the crossing space or touches the antenna on their side of the court (Rule 11.4),
 - d) the contact of the ball with an outside object (Rule 11.4).
- 26.3.2 At the end of the match, he/she signs the scoresheet.

- 26.2.3 Второй судья контролирует работу секретаря.
- 26.2.4 Второй судья разрешает тайм-ауты и смены сторон, контролирует их продолжительность и отклоняет неправильные запросы.
- 26.2.5 Второй судья контролирует количество тайм-аутов, используемых каждой командой, и после завершения ее тайм-аута сообщает эту информацию первому судье и соответствующим игрокам в каждой из играющихся партий.
- 26.2.6 В случае травмы игрока второй судья дает разрешение на предоставление времени для восстановления (Правило 21.1.2).
- 26.2.7 Второй судья в течение матча проверяет, что мячи по-прежнему соответствуют требованиям правил.

26.3 ОБЯЗАННОСТИ

- 26.3.1 Во время матча второй судья принимает решения, дает свисток и показывает жестом:
- а) ошибочный контакт игрока с нижней частью сетки и антенной на стороне второго судьи (Правило 15.3.1);
 - б) помеху в результате проникновения на площадку и в пространство соперника под сеткой (Правило 15.2);
 - в) пересечение мячом сетки за пределами площадки перехода или касание мячом антенны на стороне второго судьи (Правило 11.4);
 - г) контакт мяча с посторонним предметом (Правило 11.4).
- 26.3.2 По окончании матча он/она подписывает протокол.

27 SCORER

27.1 LOCATION

The scorer performs his/her functions seated at the scorer's table on the opposite side of and facing the first referee (Diagram 6).

27.2 RESPONSIBILITIES

The scorer fills in the scoresheet according to the Rules, in cooperation with the second referee.

27.2.1 Prior to the match and set, the scorer registers the data of the match and teams, according to procedures in force and obtains the signatures of the captains.

27.2.2 During the match, the scorer:

- a) records the points scored and ensures that the scoreboard indicates the right score,
- b) monitors the serving order as each player performs his/her service in the set,
- c) indicates the serving order of each team by displaying a sign numbered 1 or 2 corresponding to the player to serve. The scorer indicates any error to the referees immediately,
- d) records the time-outs checking the number of such, and informs the second referee,
- e) notifies the referees of a request for time-out that is improper (Rule 19.4),
- f) announces to the referees the end of the sets and the court switches.

27.2.3 At the end of the match, the scorer:

- a) records the final result,
- b) signs the scoresheet, obtains the

27 СЕКРЕТАРЬ

27.1 МЕСТОНАХОЖДЕНИЕ

Секретарь выполняет свои обязанности, сидя за столом секретаря на противоположной от первого судьи стороне лицом к нему (Схема 6).

27.2 ОБЯЗАННОСТИ

Секретарь ведет протокол в соответствии с Правилами, взаимодействуя со вторым судьей.

27.2.1 Перед матчем и партией секретарь регистрирует данные матча и команд в соответствии с действующими процедурами и получает подписи капитанов.

27.2.2 Во время матча секретарь:

- a) записывает набранные очки и следит, чтобы на табло отображался правильный счет;
- б) контролирует очередность подачи, когда каждый игрок выполняет свою подачу в партии;
- в) указывает порядок подачи каждой команды, показывая таблички с номером 1 или 2, соответствующим номеру игрока, который должен подавать. Секретарь немедленно обращает внимание судьей на любое нарушение порядка подачи;
- г) регистрирует тайм-ауты, проверяя их количество, и информирует второго судью;
- д) уведомляет судей о запросе тайм-аута, который является неправильным (Правило 19.4);
- е) извещает судей об окончании партий и сменах сторон.

27.2.3 В конце матча секретарь:

- a) записывает окончательный результат;
- б) подписывает протокол, получает

signatures of the team captains and then the referees,

- c) in the case of a protest (Rule 6.1.7.a), writes or permits the person concerned to write remarks on the scoresheet pertaining to the incident being protested.

28 LINEJUDGES

28.1 LOCATION

28.1.1 It is compulsory to have two linejudges in official international matches. They stand at diagonally opposite corners of the court, at 1 to 2 m from the corner.

Each controls both the end line and sideline on their side (Diagram 6).

28.1.2 If four linejudges are used, they stand in the free zone at 1 to 3 m from each corner of the court, on the imaginary extension of the line that they control (Diagram 6).

28.2 RESPONSIBILITIES

28.2.1 The linejudges perform their functions by using flags (30 x 30 cm), as shown in Diagram 9:

- a) they signal the ball “in” and “out” whenever the ball lands near their line(s),
- b) they signal the touches of “out” balls by the team receiving the ball,
- c) they signal when the ball crosses the net outside the crossing space, touching the antenna, etc. (Rule 14.1.1).

It is primarily the linejudge closest to the path of the ball who is responsible for the signal.

подписи капитанов команд и затем судей;

- в) в случае протеста (Правило 6.1.7 а) записывает или позволяет заинтересованному в протесте игроку сделать записи в протоколе относительно опротестовываемого эпизода.

28 СУДЬИ НА ЛИНИИ

28.1 МЕСТОНАХОЖДЕНИЕ

28.1.1 В международных официальных матчах обязательно наличие двух судей на линии. Они стоят у противоположных углов по диагонали площадки на расстоянии 1-2 метров от угла.

Каждый контролирует ицевую, и боковую линии на собственной стороне (Схема 6).

28.1.2 Если используются четыре судьи на линии, они стоят в свободной зоне в 1-3 метрах от каждого угла площадки на воображаемом продолжении линии, которую контролируют (Схема 6).

28.2 ОБЯЗАННОСТИ

28.2.1 Судьи на линии выполняют свои обязанности, используя флаги (30 x 30 см), как показано на Схеме 9:

- а) они сигнализируют «мяч в площадке» и «за», когда мяч приземляется вблизи их линии(й);
- б) они сигнализируют о касаниях вышедшего «за» мяча командой, принимающей мяч;
- в) они сигнализируют, когда мяч пересекает сетку за пределами площади перехода, касается антенны и т.д. (Правило 14.1.1).

Ответственным за этот сигнал в первую очередь является тот судья на линии, кто ближе всех к траектории мяча.

- d) the linejudges in charge of the end lines signal the foot faults of the server (Rule 16.5.1).

On the first referee's request, a linejudge must repeat his/her signal.

29 OFFICIALS' SIGNALS

29.1 REFEREES' HAND SIGNALS (DIAGRAM 8)

The referees must indicate by official hand signals the purpose of the interruption of the game, in the following manner.

- 29.1.1 The referee indicates the team having the next service.
- 29.1.2 When necessary, the referee then indicates the nature of the fault called or the purpose of the interruption authorized. The signal is maintained for a moment, and if it is indicated with one hand, the hand used corresponds to the side of the team, which has made a fault or a request.
- 29.1.3 When necessary, the referee finally indicates the player who committed the fault or the team that made the request.

29.2 LINEJUDGES FLAG SIGNALS (DIAGRAM 9)

The linejudges must indicate by an official flag signal the nature of the fault called, and maintain the signal for a moment.

- г) судьи на линии, контролирующие лицевые линии, сигнализируют заступ подающего (Правило 16.5.1).

По просьбе первого судьи судья на линии должен повторить свой сигнал.

29 СИГНАЛЫ СУДЕЙ

29.1 ЖЕСТЫ СУДЕЙ (СХЕМА 8)

Официальными жестами судьи должны показывать цель остановки игры в следующей последовательности:

- 29.1.1 Судья указывает команду, которой предстоит подавать.
- 29.1.2 Затем судья, при необходимости, показывает характер зафиксированной ошибки либо назначение разрешаемого перерыва. Жест выдерживается некоторое время и, если он выполняется одной рукой, рука соответствует стороне команды, совершившей ошибку или сделавшей запрос.
- 29.1.3 В заключение, при необходимости, судья указывает игрока, совершившего ошибку, либо команду, сделавшую запрос.

29.2 СИГНАЛЫ ФЛАГОМ СУДЕЙ НА ЛИНИИ (СХЕМА 9)

Официальными сигналами флагом судьи на линии должны показывать характер сигнализируемой ошибки и выдерживать сигнал некоторое время.

APPENDIXES

ПРИЛОЖЕНИЯ

DIAGRAMS

СХЕМЫ

THE PLAYING AREA / ИГРОВОЕ ПОЛЕ

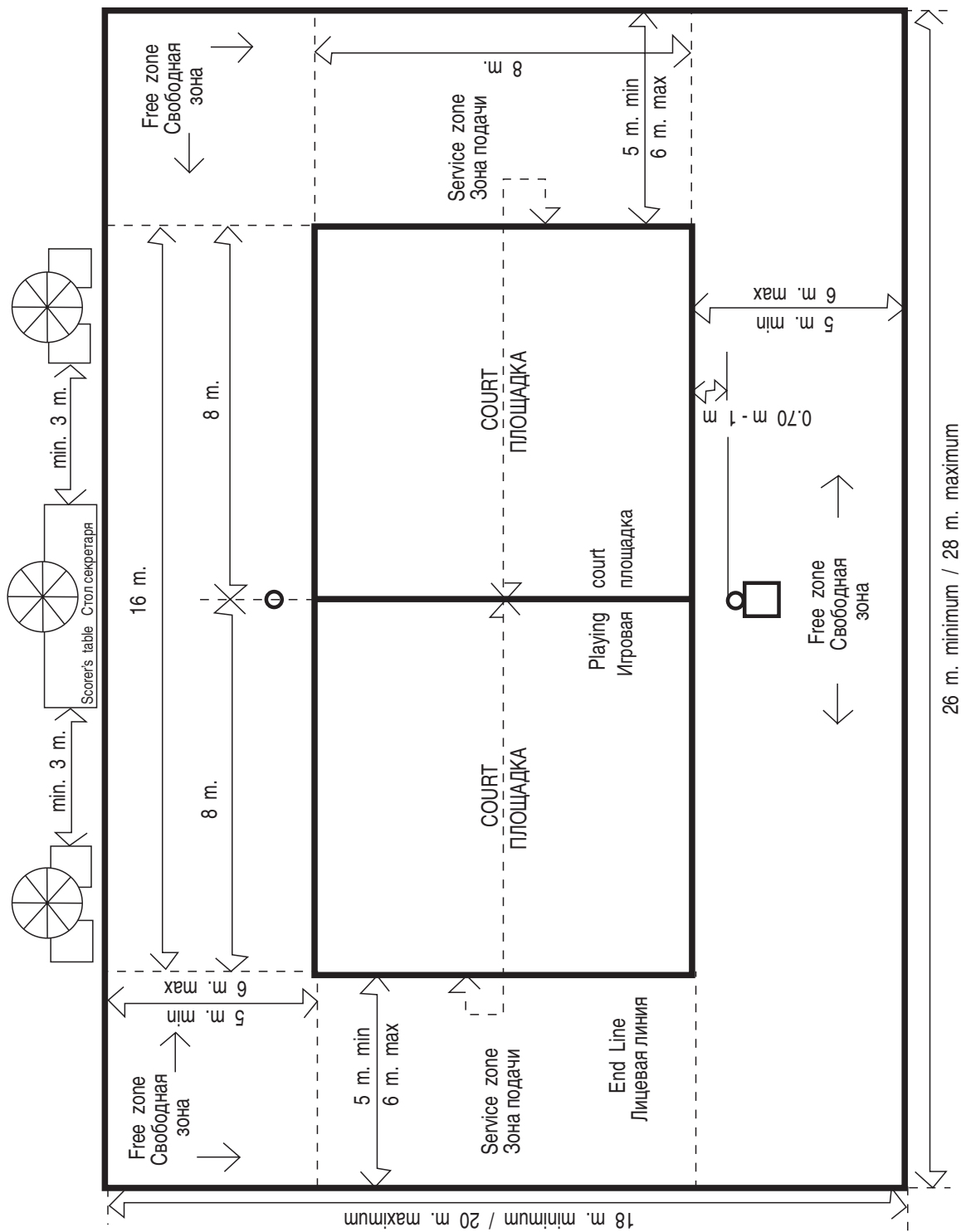
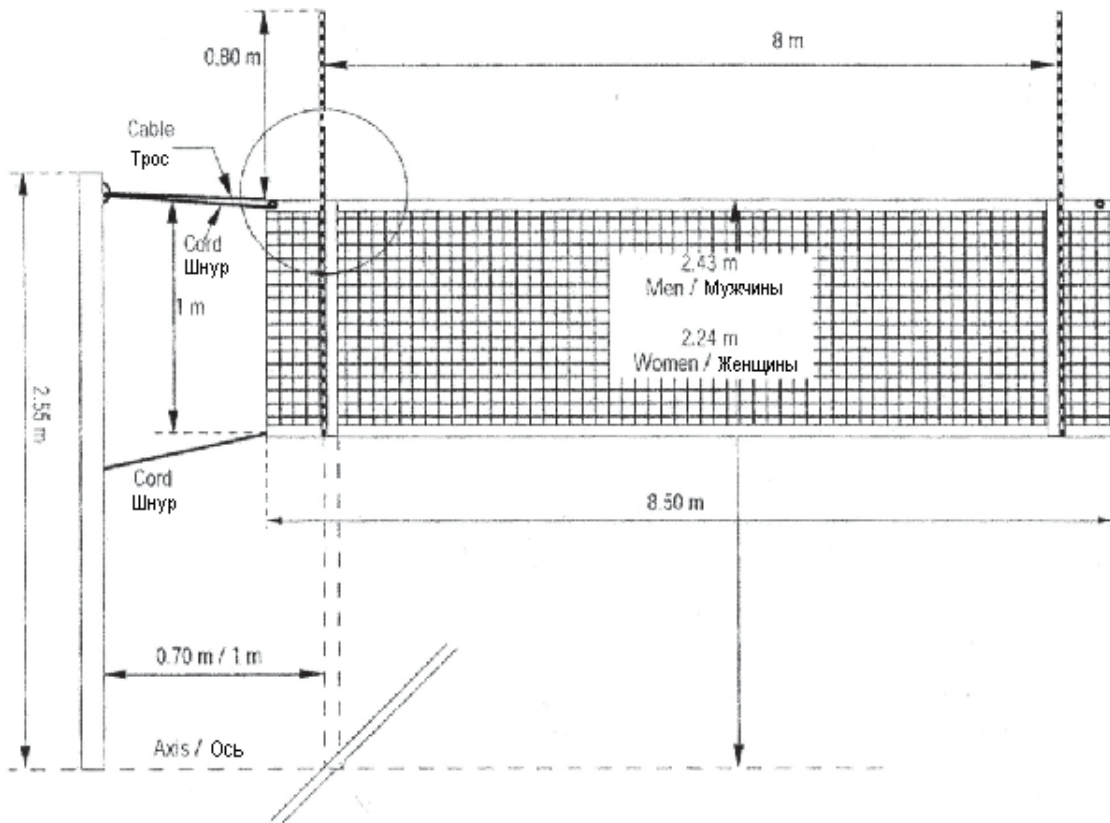


Diagram 1 / R. 1; 6,3
 Схема 1 / П. 1; 6,3

DESIGN OF THE NET / ЭСКИЗ СЕТКИ



For FIVB World Competitions the net may be adjusted according 2.1 above.

Для ФИВБ Мировых Соревнований может устанавливаться сетка, соответствующая Правилу 2.1

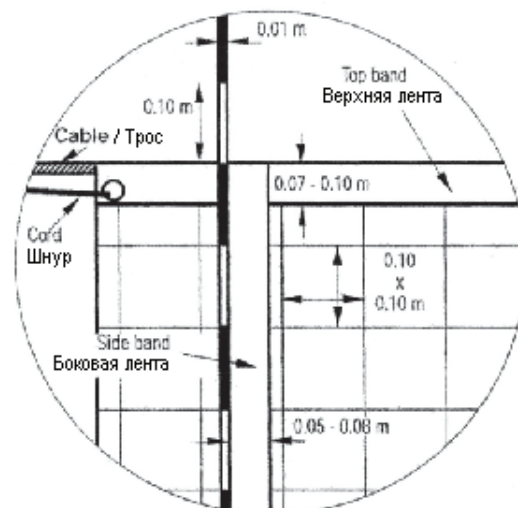
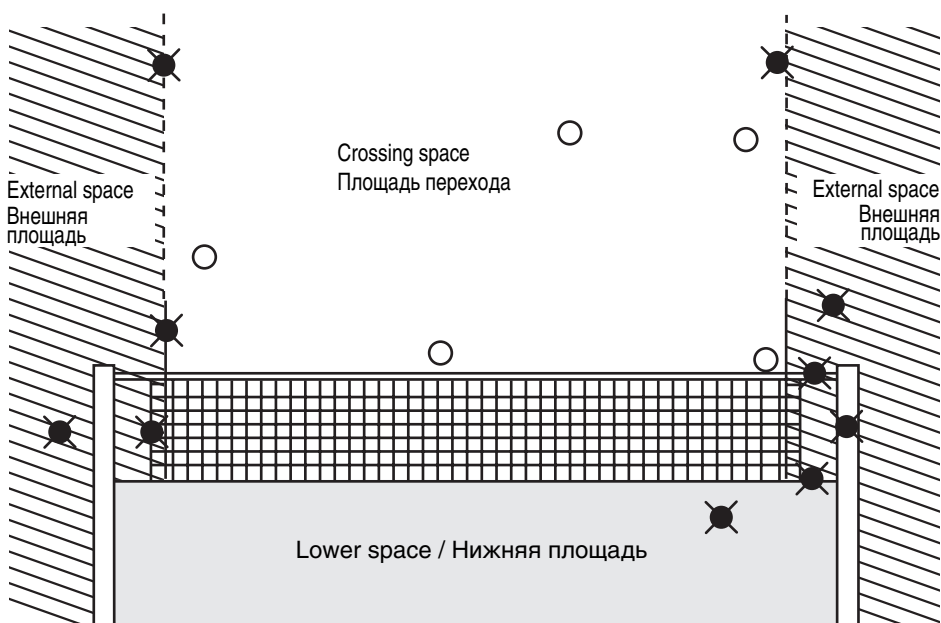


Diagram 2 / Схема 2

BALL CROSSING THE VERTICAL PLANE OF THE NET
 ПЕРЕСЕЧЕНИЕ МЯЧОМ ВЕРТИКАЛЬНОЙ ПЛОСКОСТИ СЕТКИ



- ⊗ = Fault / Ошибка
- = Correct crossing / Правильный переход

Diagram 3 / R. 2.3; 11.4; 14.1

Схема 3 / П. 2.3; 11.4; 14.1

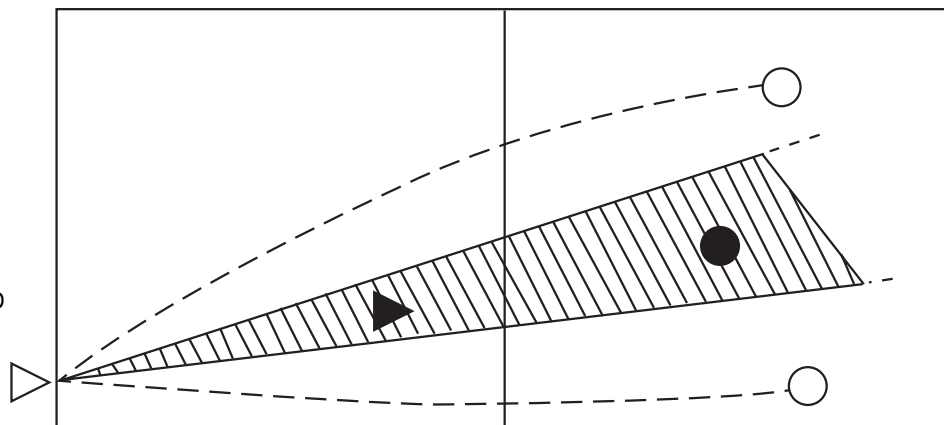
SCREEN
ЗАСЛОН

Diagram 4 / R. 16.6

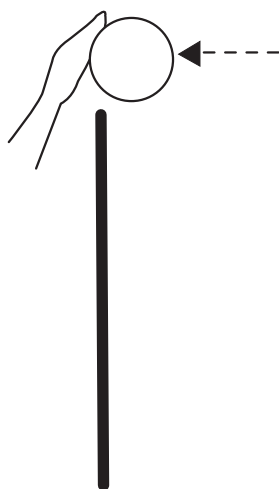
Схема 4 / П. 16.6

● - Screen / Заслон

○ - Correct / Правильно



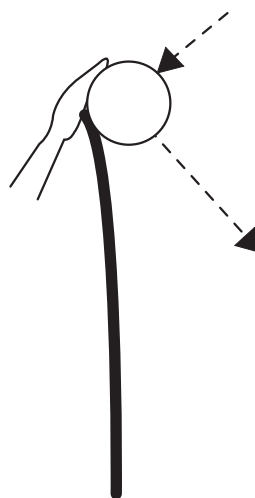
COMPLETED BLOCK
СОСТОЯВШИЙСЯ БЛОК



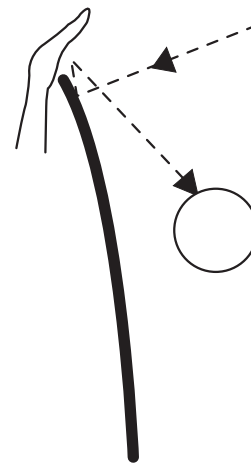
Ball above the net
Мяч выше сетки



Ball lower than the top
of the net
Мяч ниже верхнего
края сетки



Ball touches the net
Мяч касается сетки

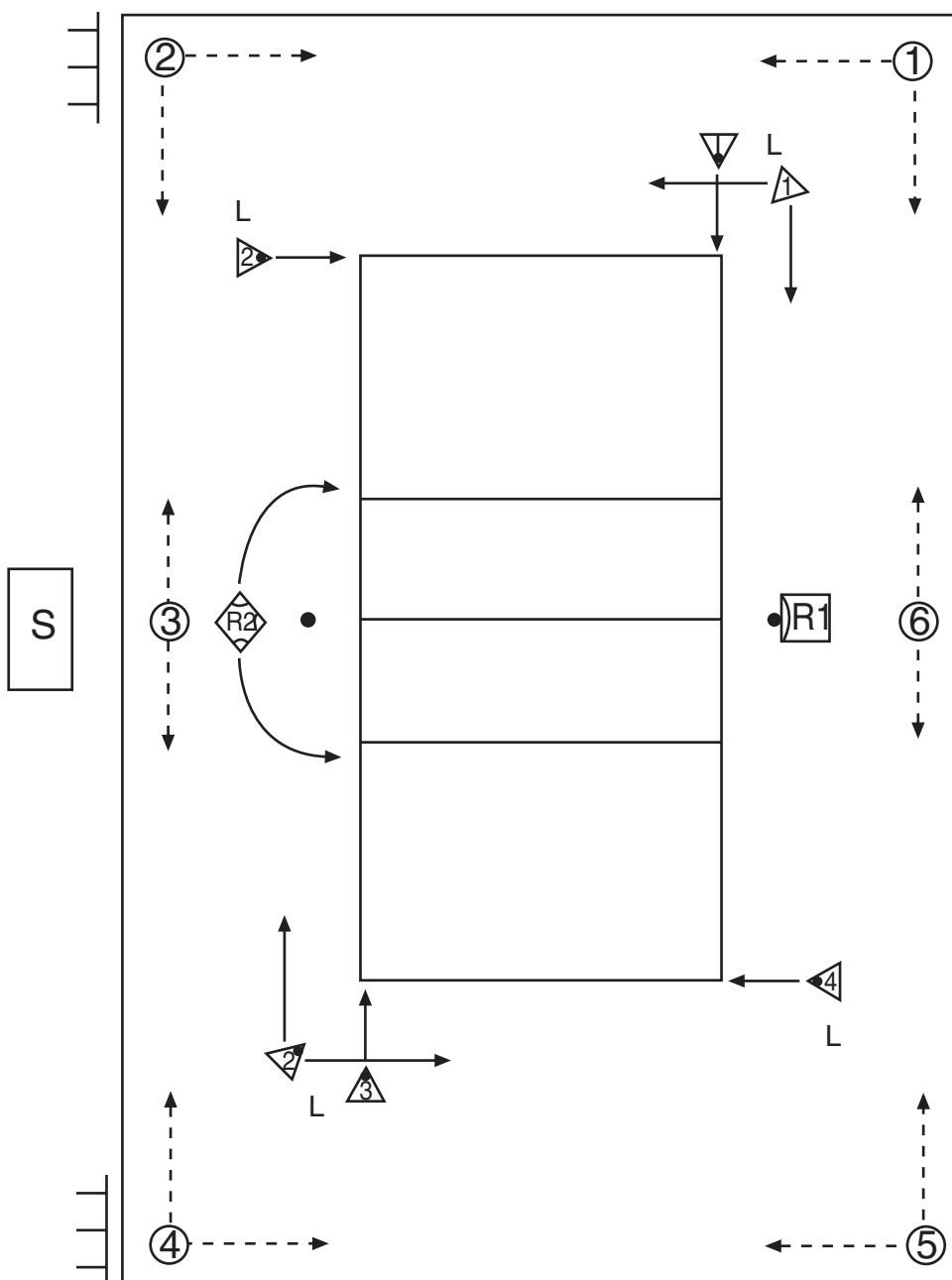


Ball bounces off the net
Мяч отскакивает
от сетки

Diagram 5 / R. 18.1

Схема 5 / П. 18.1

LOCATION OF THE REFEREEING CORPS AND THEIR ASSISTANTS
 РАСПОЛОЖЕНИЕ СУДЕЙСКОЙ БРИГАДЫ И ИХ ПОМОЩНИКОВ



- R1 = First Referee / Первый судья
- ◆ R2 = Second Referee / Второй судья
- S = Scorer / Секретарь
- ▶ = Line Judges / Судьи на линии (numbers 1-4 or 1-2 / номера 1-4 или 1-2)
- ④ = Ball Retrievers / Подавальщики мяча (numbers 1-6 / номера 1-6)
- | = Sand Levelers / Разравниватели песка

Diagram 6 / R. 3.3; 24; 25; 26; 27; 28

Схема 6 / П. 3.3; 24; 25; 26; 27; 28

MISCONDUCT SANCTION SCALE

Categories	Times	Sanction	Cards to Show	Consequence
1. Unsportsmanlike conduct	First	Warning	Yellow	Prevention no penalty
	2 and subs.	Penalty	Red	Loss of rally
2. Rude conduct	First	Penalty	Red	Loss of rally
	Second	Expulsion	Both together	Team declared incomplete for the set. Loss of set
3. Offensive conduct	First	Expulsion	Both together	Team declared incomplete for the set. Loss of set
4. Aggression	First	Disqualification	Both separately	Team declared incomplete for the match. Loss of match

ШКАЛА САНКЦИЙ ЗА НЕПРАВИЛЬНОЕ ПОВЕДЕНИЕ

Категории	Случай	Санкция	Карточки	Последствия
1. Неспортивное поведение	Первый	Предупреждение	Желтая	Предупреждение без наказания
	Второй и последующие	Замечание	Красная	Проигрыш розыгрыша
2. Грубое поведение	Первый	Замечание	Красная	Проигрыш розыгрыша
	Второй	Удаление	Обе вместе	Команда объявляется неполной в партии. Проигрыш партии.
3. Оскорбительное поведение	Первый	Удаление	Обе вместе	Команда объявляется неполной в партии. Проигрыш партии.
4. Агрессия	Первый	Дисквалификация	Обе отдельно	Команда объявляется неполной в матче. Проигрыш матча.

Diagram 7 / R. 23

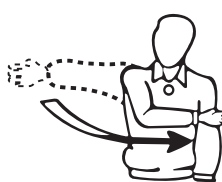
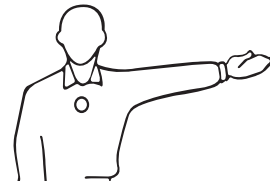
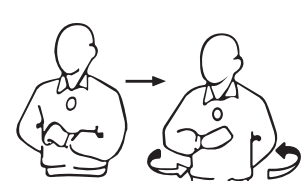


Схема 7 / П. 23

REFEREES' OFFICIAL HAND SIGNALS

ОФИЦИАЛЬНЫЕ ЖЕСТЫ СУДЕЙ

Diagram 8.1 - 8.5

Схемы 8.1 - 8.5






Situations to be indicated	Hand signals be executed by	Жест выполняет	Ситуации выполнения
	First referee 1 Second referee 2	Первый судья Второй судья	
Authorisation to serve R: 16.4	1 Move the hand to indicate the direction of service	1  Движением руки указать направление подачи	Разрешение подачи П: 16.4
Team to serve R: 7.3 R: 24.2.3.a	1 2 Extend the arm to the side of team that will serve	2  Вытянуть руку в сторону команды, которая должна подавать	Подающая команда П: 7.3 П: 24.2.3.a
Change of courts R: 22.1	1 Raise the forearms front and back and twist them around the body	3  Поднять предплечья впереди и сзади и повернуть их вокруг корпуса	Смена сторон площадки П: 22.1
Time-out R: 19.3	1 2 Place the palm of one hand over the fingers of the other, held vertically (forming a T)	4  Расположить ладонь одной руки над пальцами другой, находящейся вертикально (в форме Т)	Тайм-аут П: 19.3
Delay Warning R: 20.2.1 Delay Penalty R: 20.2.2	1 Point the wrist with yellow (warning) or red (Penalty) Card.	5  Указать на запястье желтой (предупреждение) или красной (замечание) карточкой	Предупреждение за задержку П: 20.2.1 Замечание за задержку П: 20.2.2

REFEREES' OFFICIAL HAND SIGNALS

ОФИЦИАЛЬНЫЕ ЖЕСТЫ СУДЕЙ

Diagram 8.6 - 8.10

Схемы 8.6 - 8.10






Situations to be indicated	Hand signals be executed by	Жест выполняет	Ситуации выполнения
	First referee 1	Первый судья	
	Second referee 2	Второй судья	
Misconduct Warning R: 23.2.1 or Penalty R: 23.2.2	1 Show a yellow card for warning and a red card for penalty	6  Показать желтую карточку для предупреждения или красную карточку для замечания	1 Предупреждение за неправильное поведение П: 23.2.1 или Замечание П: 23.2.2
Expulsion R: 23.2.3	1 Show both cards together for expulsion	7  Показать обе карточки вместе для удаления	1 Удаление П: 23.2.3
Disqualification R: 23.2.4	1 Show both cards separately for disqualification	8  Показать обе карточки отдельно для дисквалификации	1 Дисквалификация П: 23.2.4
End of set (or match) R: 7.1 R: 7.2	1 2 Cross the forearms in front of the chest, hands open.	9  Скрестить предплечья с открытыми кистями перед грудью	1 2 Конец партии (или матча) П: 7.1 П: 7.2
Ball not tossed or released at the service hit R: 16.5.5	1 Lift the extended arm, the palm of the hand facing upwards.	10  Поднять вытянутую руку с ладонью, обращенной вверх	1 Мяч не подброшен или не выпущен при выполнении подачи П: 16.5.5

REFEREES' OFFICIAL HAND SIGNALS

ОФИЦИАЛЬНЫЕ ЖЕСТЫ СУДЕЙ

Diagram 8.11 - 8.15

Схемы 8.11 - 8.15






Situations to be indicated	Hand signals be executed by	Жест выполняет	Ситуации выполнения
	First referee 1 Первый судья Second referee 2 Второй судья		
Delay in Service R: 16.5.3	1 Raise five fingers, spread open	11 	1 Задержка при подаче П: 16.5.3 Поднять пять разведенных пальцев
Screening R: 16.6	1 2 Raise both arms vertically, palms forward.	12 	1 2 Заслон П: 16.6 Поднять обе руки вертикально, ладонями вперед
Ball touched	1 2 Brush with the palm of one hand the fingers of the other, held vertically.	13 	1 2 Касание мяча Провести ладонью одной руки по пальцам другой, расположенной вертикально
Ball "in" R: 11.3	1 2 Point the arm and finger(s) towards the court.	14 	1 2 Мяч "в площадке" П: 11.3 Указать рукой и пальцем (пальцами) на площадку
Ball "out" R: 11.4	1 2 Raise the forearms vertically, hands open, palms towards the body.	15 	1 2 Мяч "за" П: 11.4 Поднять вертикально предплечья с открытыми кистями и ладонями, обращенными к корпусу

REFEREES' OFFICIAL HAND SIGNALS

Diagram 8.16 - 8.20

ОФИЦИАЛЬНЫЕ ЖЕСТЫ СУДЕЙ

Схемы 8.16 - 8.20




Situations to be indicated	Hand signals be executed by		Жест выполняет	Ситуации выполнения
	First referee 1 Первый судья			
	Second referee 2 Второй судья			
<p>Held ball</p> <p>R: 13.5.3</p>	<p>1</p> <p>Slowly lift the forearm, palm of the hand facing upwards.</p>	<p>16</p> 	<p>1</p> <p>Медленно поднять предплечье с ладонью, обращенной вверх</p> <p>П: 13.5.3</p>	
<p>Double contact</p> <p>R: 13.5.4</p>	<p>1 2</p> <p>Raise two fingers, spread open</p>	<p>17</p> 	<p>1 2</p> <p>Поднять два разведенных пальца</p> <p>П: 13.5.4</p>	
<p>Four hits</p> <p>R: 13.5.1</p>	<p>1 2</p> <p>Raise four fingers, spread open.</p>	<p>18</p> 	<p>1 2</p> <p>Поднять четыре разведенных пальца</p> <p>П: 13.5.1</p>	
<p>Net touched by a player</p> <p>R: 15.4.3</p>	<p>1 2</p> <p>Touch the top of the net or its side, according to the fault.</p>	<p>19</p> 	<p>1 2</p> <p>Коснуться верха сетки или ее стороны в соответствии с ошибкой</p> <p>П: 15.4.3</p>	
<p>Reaching beyond the net</p> <p>R: 15.4.1</p>	<p>1</p> <p>Place a hand above the net, palm facing downwards.</p>	<p>20</p> 	<p>1</p> <p>Расположить руку над сеткой ладонью вниз</p> <p>П: 15.4.1</p>	

REFEREES' OFFICIAL HAND SIGNALS

ОФИЦИАЛЬНЫЕ ЖЕСТЫ СУДЕЙ

Diagram 8.21 - 8.23

Схемы 8.21 - 8.23









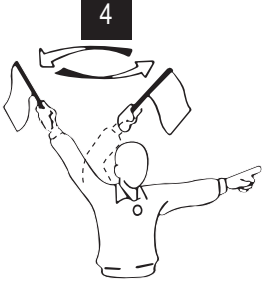


Situations to be indicated	Hand signals be executed by	Жест выполняет	Ситуации выполнения
	First referee 1	Первый судья	
	Second referee 2	Второй судья	
<p>Attack hit fault R: 17.2.3 R: 17.2.5</p> <p>or on the opponent's service R: 17.2.4</p>	<p>1 2</p> <p>Make a downward motion with the forearm, hand open</p>	<p>21</p> 	<p>1 2</p> <p>Сделать предплечьем с открытой кистью движение вниз</p> <p>Ошибка при атакующем ударе П: 17.2.3 П: 17.2.5</p> <p>или атака по подаче соперника П: 17.2.4</p>
<p>Interference by penetration into the opponent's court or ball crossing the lower space under the net R: 15.2 R: 14.1.3</p>	<p>1 2</p> <p>Point to the court centre.</p>	<p>22</p> 	<p>1 2</p> <p>Указать на середину площадки</p> <p>Помеха при переходе на площадку соперника или пересечение мячом нижней площадки под сеткой П: 15.2 П: 14.1.3</p>
<p>Double fault and replay R: 12.2.3</p>	<p>1</p> <p>Raise both thumbs vertically.</p>	<p>23</p> 	<p>1</p> <p>Поднять большие пальцы вертикально</p> <p>Обоюдная ошибка и переигровка П: 12.2.3</p>

LINE JUDGES' OFFICIAL FLAG SIGNALS

ОФИЦИАЛЬНЫЕ СИГНАЛЫ ФЛАГОМ СУДЕЙ НА ЛИНИИ

Diagram 9.1 - 9.5

Схемы 9.1 - 9.5

Situations to be indicated	Flag signals to be executed by Linejudge 	Сигнал флагом выполняет Судья на линии	Ситуации выполнения
<p>Ball "in"</p> <p>R: 11.3</p>	<p></p> <p>Point down with flag.</p>	<p> 1</p> <p>Указать флагом вниз</p>	<p>Мяч "в площадке"</p> <p>П: 11.3</p>
<p>Ball "out"</p> <p>R: 11.4</p>	<p></p> <p>Raise flag vertically.</p>	<p> 2</p> <p>Поднять флаг вертикально</p>	<p>Мяч "за"</p> <p>П: 11.4</p>
<p>Ball touched</p> <p>R: 28.2.1.b</p>	<p></p> <p>Raise flag and touch the top with the palm of the free hand.</p>	<p> 3</p> <p>Поднять флаг и коснуться его вершины ладонью свободной руки</p>	<p>Касание мяча</p> <p>П: 28.2.1.6</p>
<p>Ball passing outside the crossing space or server's foot fault</p> <p>R: 11.4 R: 16.5.1</p>	<p></p> <p>Wave flag over the head and point to the antenna or to the respective line.</p>	<p> 4</p> <p>Махать флагом над головой и указывать на антенну или соответствующую линию</p>	<p>Переход мяча за пределами площадки перехода или заступ подающего</p> <p>П: 11.4 П: 16.5.1</p>
<p>Judgement impossible</p>	<p></p> <p>Raise and cross both arms and hands in front of the chest.</p>	<p> 5</p> <p>Поднять и скрестить перед грудью оба предплечья</p>	<p>Невозможность принятия решения</p>

