

Всероссийская федерация миниволей

**ОФИЦИАЛЬНЫЕ
ПРАВИЛА
МИНИВОЛЕЙ**



2025

ОГЛАВЛЕНИЕ

1. СООРУЖЕНИЯ И ОБОРУДОВАНИЕ

- 1.1 ИГРОВОЕ ПОЛЕ
- 1.2 СВОБОДНАЯ ИГРОВАЯ ЗОНА

2. СЕТКА И СТОЙКИ

- 2.1 СЕТКА
- 2.2 ВЫСОТА СЕТКИ
- 2.3 СТОЙКИ

3. МЯЧ

4. УЧАСТНИКИ

- 4.1 СОСТАВ КОМАНДЫ
- 4.2 ФОРМА ИГРОКОВ
- 4.3 ТРЕБОВАНИЯ К ИГРОКАМ
- 4.4 КАПИТАН КОМАНДЫ И КАПИТАН ИГРЫ
- 4.5 ТРЕНЕР

5. СТРУКТУРА ИГРЫ

- 5.1. СБОР УЧАСТНИКОВ
- 5.2. РАССТАНОВКА ИГРОКОВ
- 5.3. ЖЕРЕБЬЁВКА
- 5.4. ВЫХОД НА ПЛОЩАДКУ
- 5.5 ПРИВЕТСТВИЕ
- 5.6 РАЗМИНКА
- 5.7 НАЧАЛО ИГРЫ
- 5.8 СМЕНА ПЛОЩАДОК
- 5.9 КОНЕЦ ИГРЫ И ОБЪЯВЛЕНИЕ ПОБЕДИВШЕЙ И ПРОИГРАВШЕЙ СТОРОН
- 5.10 УХОД С ПЛОЩАДКИ

6. ИГРОВОЙ ФОРМАТ

- 6.1. НАБОР ОЧКА
- 6.2 ВЫИГРЫШ ПАРТИИ
- 6.3 ВЫИГРЫШ МАТЧА
- 6.4 НЕПОЛНАЯ КОМАНДА
- 6.5 НЕЯВКА КОМАНДЫ

7. РАССТАНОВКА ИГРОКОВ

- 7.1 РАССТАНОВКА НА НАЧАЛО ИГРЫ
- 7.2 НАРУШЕНИЕ РАССТАНОВКИ
- 7.3 РАССТАНОВКА СМЕШАННЫХ КОМАНД (МИКС)

8. ЗАМЕНА ИГРОКОВ

9. СМЕНА ПЛОЩАДКИ

9.1 УСЛОВИЯ СМЕНЫ СТОРОН.

9.2 ОБМЕН ПЛОЩАДКАМИ В ТРЕТЬЕЙ ПАРТИИ

10. ПЕРЕХОД

10.1 ПОРЯДОК ПЕРЕХОДА

11. ПРАВО ПОДАЧИ

12. ПОДАЧА

12.1 ИГРОК КОМАНДЫ ЗОНЫ 1, ОСУЩЕСТВЛЯЕТ ПОДАЧУ

12.2 ПОРЯДОК ВЫПОЛНЕНИЯ ПОДАЧИ

12.3 ОЧЕРЕДНОСТЬ ПОДАЧ

12.4 АУТ ПРИ ПОДАЧЕ

12.5 НАРУШЕНИЯ ПРИ ВЫПОЛНЕНИИ ПОДАЧИ

13. ЗАСЛОН ПОДАЮЩЕГО ИГРОКА

14. АТАКУЮЩИЙ УДАР

14.1 АТАКУЮЩИЕ ДЕЙСТВИЯ

14.2 ОГРАНИЧЕНИЯ ПРИ АТАКУЮЩЕМ УДАРЕ

15. БЛОКИРОВАНИЕ

16. РОЗЫГРЫШ МЯЧА

17. АУТ

18. СПОРНЫЙ МЯЧ

19. ТАЙМАУТ

20. ШТРАФЫ

20.1 НАЗНАЧЕНИЕ ШТРАФА ИГРОКАМ ИЛИ КОМАНДЕ.

20.2 ШТРАФ ПОКАЗЫВАЕТСЯ КАРТОЧКАМИ

20.3 ШТРАФ НАЗНАЧАЕТСЯ

20.4 СПОРНЫЙ МЯЧ ЗАСЧИТЫВАЕТСЯ В СЛЕДУЮЩИХ СЛУЧАЯХ

21. ИГРА С МЯЧОМ

22. ЗАДЕРЖКА МЯЧА

23. НАРУШЕНИЕМ ПРАВИЛ ЯВЛЯЮТСЯ СЛЕДУЮЩИЕ ДЕЙСТВИЯ

24. КАСАНИЕ СЕТКИ

25. СУДЬИ И СУДЕЙСТВО

25.1 СУДЕЙСКИЙ СОСТАВ

26. СИГНАЛЫ СУДЕЙ

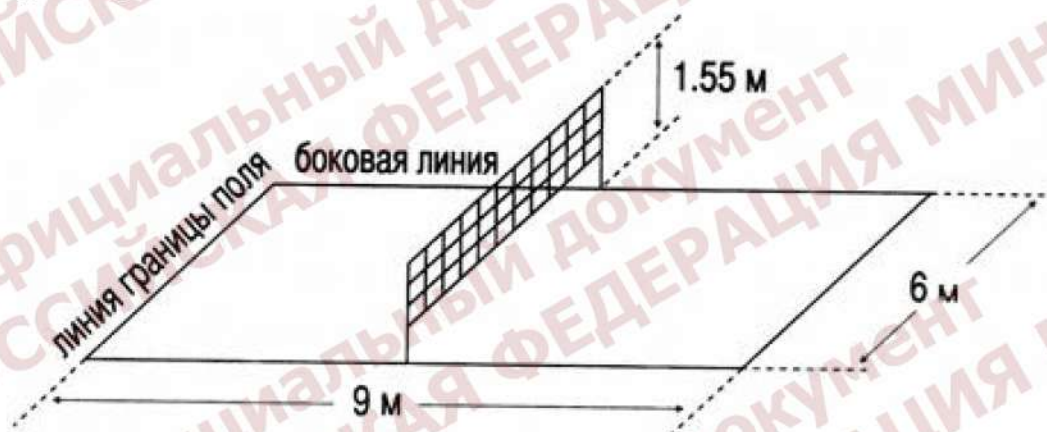
1. СООРУЖЕНИЯ И ОБОРУДОВАНИЕ

1.1 Игровое поле

Игровое поле включает игровую площадку и свободную зону. Оно должно быть прямоугольным и симметричным.

1.1.2 Размеры игрового поля

Площадка для игры представляет собой прямоугольник со сторонами 9 м x 6 м. Границы площадки обозначаются линиями шириной 5 см. Линия входит в размер площадки.



1.2 Свободная игровая зона.

1.2.1 Свободным игровым пространством является пространство над игровым полем, которое свободно от любых препятствий.

1.2.2 Свободная зона должна быть шириной 2 м от боковых и лицевых линий.

1.2.3 Свободное игровое пространство должно быть высотой минимум 5 м от игровой поверхности.

2. СЕТКА И СТОЙКИ

2.1 Сетка

для игры используется специальная сетка для миниволей или бадминтона.

2.2 Высота сетки

высота сетки должна быть 1,55 м. от вершины стоек, на которых она крепится.

2.3 Стойки

Для крепления сетки используются стойки для игры в бадминтон. Стойки устанавливаются на боковые линии. Они устанавливаются на поверхности без растяжек. Стойки являются ограничителями игрового пространства над сеткой.

3. МЯЧ

Во время игры используются официальные мячи Всероссийской федерации миниволей «ЭЙР БОЛЛ» («AIR BALL»). Стандартные размеры мяча: толщина материала 0,02 мм; вес 50 гр.; диаметр 35 см. в спущенном состоянии (сложенном состоянии); такой мяч является стандартным.

4. УЧАСТНИКИ

4.1 Состав команды

Команда состоит из 6 игроков (4 игрока на поле, 2 запасных игрока) и тренер. Капитаном команды является один из игроков.

4.2 Форма игроков

4.2.1 Форма игроков (цвет, дизайн футболок) одной команды должна быть однообразной.

4.2.2. Футболки игроков должны быть пронумерованы от 1 до 99; номер должен находиться на спине (не менее 15x15 см) или на груди (не менее 8x8 см), не запрещается если номер будет и на спине, и на груди соответствующих размеров.

4.2.3 Капитан команды должен иметь полосу на груди (1.5 см в высоту x 8 см в ширину).

4.2.4 Запрещено играть в предметах, которые могут привести к травме. Во избежание травм и повреждения мяча, спортсмены не должны надевать ювелирные изделия и часы, а также другие вещи, в которых нет крайней необходимости. Однако это ограничение не распространяется на вещи и предметы, подчёркивающие традиции игроков и/или жизненно необходимые вещи, для этого необходимо получить разрешение у главного судьи.

4.3 Требования к игрокам

4.3.1 Игроки должны знать правила и неизменно им следовать.

4.3.2 Члены команды не должны оскорблять судью или членов другой команды.

4.3.3 Игроки не должны высказывать недовольства по поводу судейства, возражать или критиковать решения судьи.

4.3.4 Игроки не должны вести себя грубо по отношению к игрокам противоположной команды.

4.3.5 Зрители также могут быть оштрафованы (удаление с места соревнований).

4.4 Капитан команды и капитан игры

4.4.1 Капитаном команды является один из игроков

4.4.2 Капитан команды ответственен за слова и поступки своей команды.

4.4.3 Если во время игры возникают вопросы по правилам, капитан должен спросить главного судью.

4.4.4 Капитан участвует в жеребьёвке (определяется право на подачу в первой партии)

4.4.5 Капитан имеет право обращаться к помощнику главного судьи за разрешением на замену игроков и таймаут.

4.4.6 Капитан имеет право обращаться к судье, если возникают спорные вопросы.

4.4.7 Когда капитан уходит на скамейку запасных, он может назначить капитана игры, уведомив об этом помощника судьи.

4.4.8 Капитан игры получает право капитана команды, если того нет в игре.

4.4.9 После окончания игры капитан благодарит судей и подписывает протокол, подтверждая результат матча.

4.5 Тренер

4.5.1 Тренер отвечает за слова и действия своей команды.

4.5.2 Тренер определяет состав команды и расстановку на партию.

4.5.3 Тренер может запросить таймаут или разрешение на замену игроков у помощника судьи.

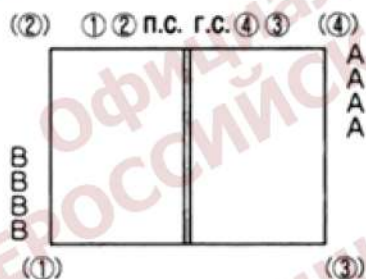
4.5.4 Тренер может давать указания только во время таймаута или перерыва между партиями. Указания могут даваться только за пределами площадки, так как тренер не может зайти на неё.

4.5.5 В том случае, если тренер зарегистрирован как игрок, он лишается прав тренера (если он находится на площадке).

5. СТРУКТУРА ИГРЫ

5.1 Сбор участников

5.1.1 Игроки обеих команд собираются в месте, назначенном главной судейской бригадой; капитан команды жмет руку главному судье, помощнику судьи и капитану противоположной команды.



5.2 Расстановка игроков

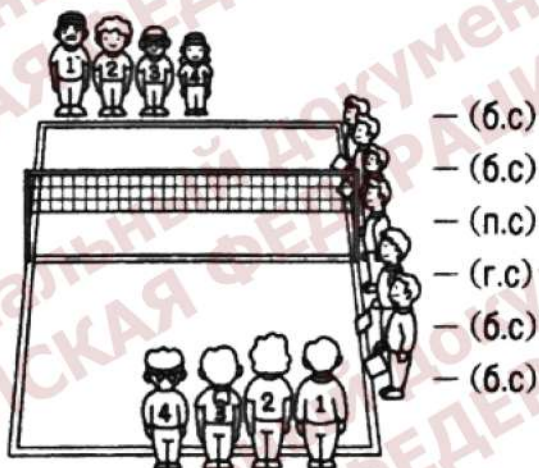
Тренер или капитан команды подает расстановку игроков в соответствии с их номерами судье.

5.3 Жеребьевка

Капитаны обеих команд по указанию судьи должны произвести жеребьевку и определить, кто будет подавать мяч первым, или на какой площадке они начнут игру. Капитан выигравший жребий имеет право выбора подачи или площадки.

5.4 Выход на площадку

Главный судья, помощник судьи, боковые судьи и члены команды выходят на площадку по очереди. Судьи выстраиваются вдоль боковой линии, игроки выстраиваются напротив друг друга вдоль задних линий площадки. Капитаны команды становятся справа от своей команды с небольшим отступом (команда выстраивается по росту).



5.5 Приветствие

Каждый член команды обменивается рукопожатием по команде главного судьи.

5.6 Разминка

5.6.1 Обе команды производят одновременную разминку в течении одной минуты в форме двухсторонней игры

5.6.2. Запасные игроки команды также могут принимать участие в разминке.

5.7 Начало игры

5.7.1 Игроки, принимающие участие в игре, выстраиваются за задней линией и выходят на площадку после свистка главного судьи.

5.7.2 Игру начинает команда, имеющая право на подачу после свистка главного судьи.

5.7.3 Без свистка судьи игра считается недействительной и начинается заново.

5.7.4 После свистка и подачи мяч считается в игре

5.8 Смена площадок

5.8.1 При смене площадки, игроки выстраиваются за задней линией после свистка судьи; после этого по свистку судьи переходят на противоположную площадку против часовой стрелки и выстраиваются за задней линией.

5.8.2 Выход на площадку производится по свистку судьи.

5.9 Конец игры и объявление победившей и проигравшей сторон

5.9.1 После окончания игры, игроки должны выстроиться за задней линией. Главный судья игры объявляет победителя, после чего команды обмениваются приветствиями и рукопожатиями (проходя вдоль сетки каждая команда со своей стороны).

6. ИГРОВОЙ ФОРМАТ

6.1 Набор очка

6.1.1 Если подающая команда выигрывает розыгрыш мяча, она набирает очко и продолжает подавать.

6.1.2 Если принимающая команда выигрывает розыгрыш мяча, она делает переход и получает право на подачу

6.1.3 Подсчет очков в третьей партии ведется: если подающая команда выигрывает розыгрыш мяча, она набирает очко и продолжает подавать. Если

принимающая команда выигрывает розыгрыш мяча, она набирает очко и получает право подавать.

6.2 Выигрыш партии

Команда, которая первой набирает 11 очков, выигрывает партию

6.3 Выигрыш матча

Победителем матча является команда, которая выигрывает две партии. При общем счете 1 – 1 команды играют третью партию до 11 очков.

6.4 Неполная команда

6.4.1 Если в команде не хватает игроков по какой-либо причине (удаление с поля, травма, нехватка игроков), то команда объявляется неполной в партии или матче и проигрывает партию или матч.

6.4.2 Команда-соперник получает очки, или очки и партии, необходимые для победы в партии или в матче. Неполная команда сохраняет свои очки и партии.

6.4.3 Если команда отказывается играть после требования сделать это, она объявляется не явившейся и проигрывает матч с результатом 0-2 в матче и 0-11 в каждой партии.

6.4.4 Команда, которая без уважительных причин не выходит вовремя на площадку, объявляется не явившейся с тем же результатом, что и в п.6.4.3

6.5 Неявка команды

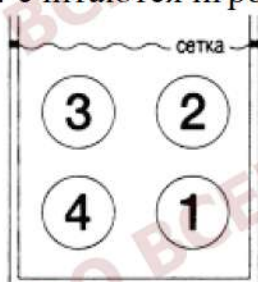
если команда отсутствует по какой-либо причине, противоположной команде будет засчитана победа в двух партиях с 11-ю очками в каждой партии.

7. РАССТАНОВКА ИГРОКОВ

7.1 Расстановка на начало игры

7.1.1 Позиция игроков: правый задний (зоны 1), правый передний (зоны 2), левый передний (зоны 3), левый задний (зоны 4); игроки должны находиться в своих зонах до подачи.

7.1.2 Игроки зоны 2 и 3 считаются игроками передней линии. Игроки зоны 1 и 4 считаются игроками задней линии.



7.1.3 Игроки, которые не включены в начальную расстановку на данную партию, являются в этой партии запасными.

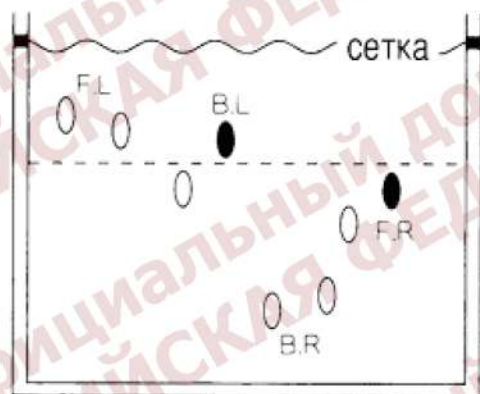
7.1.4 Игроки, исключая подающего, должны быть на площадке. Если еще кто-то из игроков, кроме подающего, находится за пределами площадки, то игра (подача) считается недействительной и право подачи передается противоположенной команде.

7.1.5. После введения мяча в игру, игроки могут двигаться свободно по площадке.

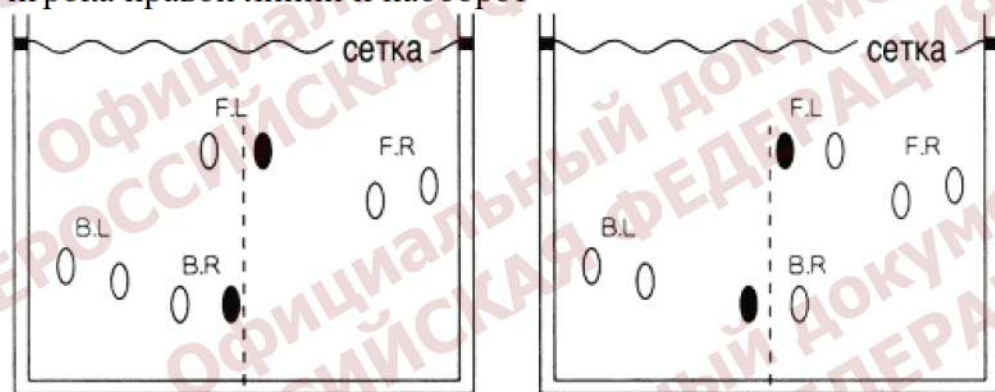
7.1.6 Игроки 1 и 4 зоны имеют право совершать игровые действия у сетки, в том числе выполнять блок и атакующий удар.

7.2 Нарушение расстановки при подаче:

7.2.1 Когда передняя нога игрока задней линии находится к сетке ближе, чем передняя нога игрока передней линии



7.2.2 Правая нога игрока левой линии не должна находиться правее правой ноги игрока правой линии и наоборот



7.2.3 Если игроки не уверены в порядке расстановки, капитан команды может спросить у помощника судьи.

7.2.4.Если, обнаружено расхождение между карточкой расстановки и действительными позициями игроков на площадке до начала партии, то позиции игроков должны быть поправлены в соответствии с карточкой расстановки. Фол за это не дается

7.2.5.Если игрок, вышедший на площадку, не внесен в карточку расстановки, то расстановка на площадке должна быть исправлена в соответствии с карточкой расстановки. Фол за это не дается.

7.2.6.Если тренер (капитан) желает оставить не внесенного игрока в расстановку на площадке, то он должен попросить обычную замену.

7.2.7 Если подающий совершает ошибку на подаче при ее выполнении, то ошибка подающего превалирует над ошибкой в расстановке.

7.2.8.Если подача становится ошибочной после удара по мячу, то засчитывается ошибка в расстановке.

7.2.9 Выход игроков принимающей команды за пределы площадки во время выполнения подачи является нарушением.

7.3 Расстановка смешанных команд (микс).

Мужчины и женщины, находящиеся в одной команде, должны стоять на противоположных позициях, но во время игры могут свободно перемещаться по площадке.

8. ЗАМЕНА ИГРОКОВ

8.1 Замена является действием, которым игрок, после записи секретарем, входит в игру, чтобы занять позицию другого игрока, который должен покинуть площадку в этот момент.

8.1.2 Игрок, покидая площадку, не может вернуться в игру в данной партии. Игрок, вышедший на площадку, участвует в игре до конца партии.

8.1.3 В одной партии можно произвести две замены

8.1.4 Замену запрашивать имеет право подающая сторона. Замена производится только при своей подаче.

8.1.5 Разрешается выполнять замену игрока, находящегося в 3.4. В команде «микс» 3.3 и 3.4

8.1.6 Только капитан или тренер команды могут просить о замене игрока

8.1.7 Перед следующей партией капитан или тренер команды, в случае замены игроков, должны подать расстановку главному судье с внесенными изменениями.

8.1.8 Перед третьей партией расстановка игроков подаётся перед жеребьёвкой.

8.1.9 Замена является вынужденной вследствие травмы игрока, находящегося в игре. Она сопровождается показом соответствующего жеста тренером или капитаном.

8.1.10 Недействительными считаются запросы на проведение замены игроков после свистка главного судьи, когда лимит замен исчерпан и при подаче соперника.

9. СМЕНА ПЛОЩАДКИ

9.1 После каждой партии команды меняются площадками, за исключением третьей партии.

9.2 Выбор площадки на третью партию определяется жеребьевкой после выбора права на подачу одной командой.

9.3. Обмен сторон в третьей партии.

9.3.1 По достижении одной командой 6 очков, команды без задержки меняются площадками, и расстановка игроков остается прежней

9.3.2 Если смена сторон не была выполнена в момент, когда лидирующая команда набрала 6 очков, то смена должна быть произведена сразу после выявления ошибки. Счет, достигнутый ко времени смены сторон площадки остается прежним.

10. ПЕРЕХОД

10.1 Порядок перехода, определенный начальной расстановкой команды и контролируемый порядком подачи и позициями игроков, сохраняется всю партию

10.2 Когда принимающая команда получает право подавать, ее игроки переходят на одну позицию по часовой стрелке: игрок позиции 1 переходит на позицию 4 и т.д.

10.2.1 Переход игроков команды осуществляется после получения права подачи.

10.2.2 Ошибка при переходе считается совершённой, когда подача не выполнена игроком, согласно очередности по карточки расстановки. Право подачи переходит сопернику.

11. ПРАВО ПОДАЧИ

11.1 Игрок вводит мяч в игру до тех пор, пока его команда не потеряет право на подачу.

11.2 Команда, которая не подавала первой в первой партии, подает первой во второй партии

11.3 Подающая команда определяется жеребьевкой, которую производят капитаны команд.

11.4 Право на подачу в третьей партии определяется жеребьевкой.

12. ПОДАЧА

12.1 Игрок команды зоны 1, осуществляет подачу.

12.2 После потери права на подачу, команда соперник делает переход, и игрок зоны 1 осуществляет подачу.

12.2.1 Игрок может подавать только один раз, встав за заднюю линию площадки, но находясь в пределах воображаемой боковой линии. В момент подачи игрок не считается находящимся вне игры.

12.2.2 Правильное место положение игрока в момент подачи определяется по положению его ног.

12.2.3 Во время подачи игрок должен выполнить подброс мяча и после этого произвести удар по мячу до линии подачи. Подброс и удар, выполненный над площадкой, обозначается как «подача с площадки» и считается ошибкой.

12.2.4 Если после свистка судьи подающий подкинул мяч для удара, но не произвел его, при этом мяч не коснулся подающего и мяч упал за заднюю линию, то он имеет право перепадать снова.

12.2.5 Если после свистка судьи подающий подкинул мяч для удара, но не произвел его, при этом мяч касается подающего или мяч падает на площадку, то подача считается выполненной и повторной попытки не предоставляется.

12.2.6 Касание мячом сетки при выполнении подачи является нарушением.

12.2.7 Подающий игрок не должен наступать на лицевую линию, заступать на площадку или выходить за пределы воображаемой боковой линии до удара по мячу.

12.2.8 Подающий игрок должен произвести подачу сразу после свистка судьи без задержек.

12.2.9 Постукивание мячом (дриблинг) до и после свистка запрещается.

12.3. Игроки должны соблюдать очередность подач, записанную в карточке расстановки.

12.3.1 Если судья заметил ошибку в переходе хода, то игроки должны встать в правильном порядке

12.3.2 Если ошибка была замечена после розыгрыша, то заработанное очко не засчитывается. Право подачи переходит к противоположной команде

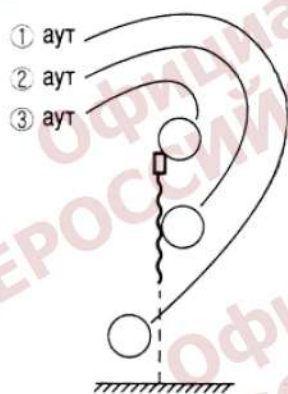
12.3.3 Порядок выхода игрока на подачу может уточнить капитан или тренер у помощника судьи.

12.4 Аут при подаче.

12.4.1. Если мяч после подачи попал на противоположную площадку, пролетев под сеткой, то он считается вышедшим в АУТ. (1)

12.4.2. Если мяч после подачи коснулся сетки - АУТ. (2)

12.4.3. Если мяч после подачи коснулся верхнего троса - АУТ. (3)



12.4.4 Если помощник судьи сказал об ошибке после того, как игрок произвел подачу, то игра продолжается.

12.5 Нарушения при выполнении подач

12.5.1 Заступ на лицевую линию площадки до выполнения подачи.



12.5.2 Заступ на воображаемое продолжение боковой линии во время подачи.

12.5.3 После удара по мячу при выполнении подачи игроком допускается заступ на площадку одной ногой.

12.5.4 Поддача, совершенная до свистка судьи, не засчитывается и повторяется.

12.5.5 Запрещено блокировать и атаковать подачу.

13. ЗАСЛОН ПОДАЮЩЕГО ИГРОКА

13.1 Если игроки команды становятся перед подающим игроком и поднимают руки не выше верхнего края сетки, то это не рассматривается, как умышленный заслон. Если поднятые руки выше верхнего края сетки, то это является заслоном.

14. АТАКУЮЩИЙ УДАР

14.1 Все действия, в результате которых мяч направляется в сторону соперника, по траектории сверху - вниз считается атакующими действиями.

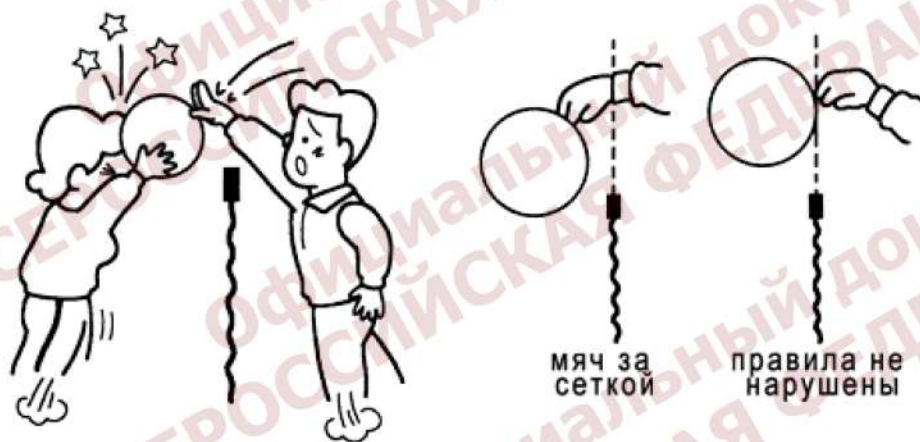
14.1.1 Разрешается сброс, при условии, что мяч не брошен и нет длительного сопровождения мяча рукой.

14.1.2 Выполнять атакующий удар могут все игроки, независимо от их нахождения на линиях.

14.2 Ограничения при атакующем ударе

14.2.1 Игрок может выполнить удар на любой высоте

14.2.2 Удар должен быть завершен на своей стороне, не перенося руки на сторону соперника.



15. БЛОКИРОВАНИЕ

15.1 Блокирование - это действие игроков вблизи сетки для перехвата мяча, идущего от соперника, осуществляемое выносом любой части тела блокирующим выше края сетки.

15.1.1 Разрешено участвовать в блоке игрокам как передней, так и задней линии.

15.1.2 Касание на блоке считается за касание команды. После касания на блоке команде предоставляется два касания для возвращения мяча.

15.1.3 Блокирующий не должен касаться мяча в пространстве соперника.



15.1.4 Перенос рук над сеткой на сторону противоположной команды запрещен.

16. РОЗЫГРЫШ МЯЧА

16.1 Можно выполнять удар по мячу любой частью тела, которая находится выше пояса.



16.1.2 Касание мяча нижней частью тела является нарушением

16.1.3 Во время розыгрыша мяча игроки одной команды могут произвести не более трёх касаний мяча

16.1.4 Касание мяча во время блока считается как один удар по мячу

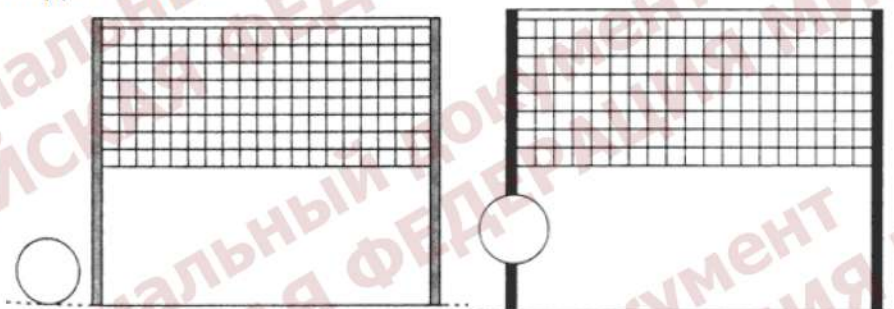
16.1.5 Игрок не должен касаться мяча два раза подряд за один розыгрыш, однако если мяч перелетел на противоположную площадку и там был разыгран, или если он коснулся игроков противоположной команды во время блока, этот же игрок опять может играть. В этом случае не важно, сколько раз мяч переходил от одной команды к другой (если при этом нет нарушения «над сеткой»).

16.1.6. Если после касания игроком, мяч коснувшись сетки, вернулся обратно к этому же игроку, то он может продолжить игру, выполнив третье касание.

17. АУТ.

17.1 Аутом считается следующее

17.1.1 Если мяч коснулся чего-либо за пределами площадки, а также стойки под сеткой.



17.1.2 Если подаваемый мяч коснулся сетки.

17.1.3 Если мяч полностью вылетел за пределы воображаемой линии стойки



17.1.4. Если мяч коснулся стойки и пола одновременно.

17.1.5. Если мяч пролетает под сеткой

17.1.6. Если мяч коснулся судей или судейской вышки, считается, что мяч коснулся предметов вне площадки, такая ситуация рассматривается как аут.

17.1.7. Аут присуждается команде, от которой мяч вылетел за пределы воображаемой линии стойки, даже если после этого его коснулся игрок противоположенной команды.

18. СПОРНЫЙ МЯЧ

18.1 Главный судья не может присудить очко команде, из-за разногласий в судействе с помощником судьи, назначают спорный мяч.

18.2 Мяч сдувается во время игры

18.3 Мячу нанесен ущерб во время игры

18.4 Когда игроки противоположных команд бьют по мячу одновременно и мяч вылетает за пределы площадки - очко не засчитывается, рассматривается как спорный.

18.5 Если ошибку совершают обе команды одновременно, то по решению судьи играется спорный мяч



18.6 Если мяч останавливается в момент, когда игроки противоположных команд бьют по нему над сеткой одновременно.



19. ТАЙМАУТ

19.1 Команды могут брать по два таймаута в каждой партии, запросив разрешение у помощника судьи. Таймаут можно брать только тогда, когда мяч находится вне игры.

19.2. Время таймаута 30 секунд.

19.3. Капитан или тренер команды могут попросить таймаут

19.4. Вовремя таймаута команда не может выходить за пределы площадки, тренер и запасные игроки в свою очередь не могут заходить на неё

19.5. Перед третьей партией судья может дать командам трёхминутный таймаут, при обоюдном согласии капитанов обеих команд.

19.6. Недействительными считаются запросы на таймаут, если делаются после свистка главного судьи или если лимит таймаутов исчерпан.

20. ШТРАФЫ

20.1 Когда игроки или команда нарушают правила, главный судья назначает штраф игрокам или команде.

20.2 Штраф показывается карточками

Жёлтая — предупреждение

Красная — противоположная команда получает одно очко и право подать

Жёлтая и красная — удаление с поля

20.3 Штраф назначается:

20.3.1 Умышленная задержка игры. (красная)

20.3.2 Умышленный удар мячом о пол. (желтая)

20.3.3 Умышленный захват или пинание мяча. (красная)

20.3.4 Неспортивное поведение во время игры (оскорбление и др. (желтая) и (красная)

20.3.5 Когда присуждается штраф, главный судья сообщает об этом капитану команды или показывает карточку игроку.

20.4. Спорный мяч засчитывается в следующих случаях:

20.4.1. Спорный мяч: если очко не присуждено, игра начинается с момента, на котором она была остановлена игра.

20.4.2. Если обе команды нарушают правила одновременно.

21. ИГРА С МЯЧОМ

21.1 Если один и тот же игрок касается мяча два раза подряд считается нарушением



21.2 Касание мяча, отскочившего от сетки, нарушением не является.

22. ЗАДЕРЖКА МЯЧА



22.1 По мячу должно быть совершенно ударное движение, а не схвачен или брошен.

22.2 Мяч останавливается между сеткой и телом игрока, это считается задержкой мяча.

23. НАРУШЕНИЕМ ПРАВИЛ ЯВЛЯЮТСЯ СЛЕДУЮЩИЕ ДЕЙСТВИЯ

23.1 Прикосновение к игроку другой команды, находясь частью тела на противоположной площадке



23.2 Препятствие свободной игре игроками противоположной команды, находясь частью тела на противоположной площадке.

23.3 Нахождение игрока целиком на площадке противника.

23.4 Нахождение игрока целиком на противоположной площадке за воображаемой боковой линией сетки, или препятствие игре противоположной команды.

23.5 Касание стойки ниже сетки.

23.6 Если во время розыгрыша игрок захватывает мяч, находящийся под сеткой, это рассматривается как «препятствие игре противоположной команды», считается как нарушение.

23.7 Судья принимает решение по положению тела игрока в момент касания мяча.

24. КАСАНИЕ СЕТКИ

24.1 касание сетки во время игры при выполнении любого действия игроком является нарушением.



25. СУДЬИ И СУДЕЙСТВО

25.1 Судейский состав: главный судья игры, помощник судьи, два боковых судьи.

Полномочия и обязанности судей.

25.1.2 Полномочия главного судьи игры.

Главный судья должен выполнять свои обязанности с начала до конца игры. Имеет полномочия над остальными судьями, обеими командами и зрителями. Когда решение судей было не верным или мнение их разошлись, главный судья принимает окончательное решение.

Главный судья имеет полномочия решать все возникающие во время игры вопросы.

25.1.3 Обязанности главного судьи игры:

Главный судья должен проверить состояние площадки и оборудования перед игрой

Если список игроков меняется до начала игры или после второго сета, судья должен иметь схему расположения игроков.

- Главный судья контролирует ход жеребьевки.

- Главный судья обозначает начало разминки.

- Главный судья должен следить за поведением и игрой игроков, и назначить наказания, если происходит нарушение правил.

- Главный судья принимает окончательное решение по всем нарушениям, включая выход мяча за поле (обсудив решение с остальными судьями).

- Главный судья обязан разъяснять правила, если его спрашивают капитаны команд.

- Главный судья принимает решение о том, какая команда является победителем.

Главный судья должен следить за травмами (5 минут судейского времени)

Главный судья должен предупреждать возможные проблемы в состоянии здоровья игроков.

Если после первой партии производится замена игроков, новый список игроков должен быть предоставлен главному судье, после чего он производит построение игроков перед началом второго сета. После того, как главный

судья убедится, что замена действительно была произведена, он разрешает начало игры.

Перед жеребьёвкой перед началом третьего сета, главный судья должен проверить схему расположения игроков. Если схема игроков поменялась, то главный судья игры должен проследить за заменой игроков.

Если игрок травмирован, главный судья игры должен осмотреть игрока, и принять одно из следующих решений:

- если судья решит, что игрок не может продолжать игру, и он не может быть заменён из-за отсутствия запасных игроков, судья объявляет игру завершённой, производит построение игроков и заканчивает игру.
- если главный судья решит, что необходима медицинская помощь, назначается 5-минутный судейский перерыв для того, чтобы оказать первую медицинскую помощь, помощник судьи засекает время. Если имеется запасной игрок, игра продолжается сразу.

25.1.4 Обязанности помощника главного судьи игры:

- Помощник главного судьи игры выполняет следующие обязанности:
- Помощник главного судьи заменяет главного судью, когда тот не может выполнять свои обязанности.

Следит за игрой обеих команд и сообщает главному судье о нарушениях. Следит за позицией игроков после обмена полями, во время игры, перед сетями.

Принимает запросы на тайм-аут или замену игроков, в моменты, когда мяч находится вне игры. Помощник судьи сообщает главному судье, если запрос является обоснованным; отклоняет необоснованные запросы.

Засекает время тайм-аута, во время тайм-аута мяч находится у помощника главного судьи.

Постоянно следит за состоянием мяча. Производит замену или подкачку мяча.

Извещает главного судью игры о нарушениях, которые не входят в его обязанности без свистка.

Извещает главного судью подав сигнал свистком о:

- нарушении порядка подающих игроков;
- нарушении порядка расположения игроков принимающей команды;
- касании сетки игроками;
- заступе игрока целиком на площадку соперника;
- заступе игроками на площадку противоположной команды под сеткой;
- касании игрока противоположной команды, преднамеренной задержке игры;
- касании стойки ниже сетки;
- заступе на площадку соперника за пределами сетки, препятствии игры игроков противоположной команды;
- касании мячом предметов за пределами площадки;
- сообщает главному судье игры о тайм-ауте или замене игроков;
- истечении времени тайм-аута или разминки;
- завершении проверки порядка перехода игроков;
- выходе игроков принимающей команды за пределы площадки во время игры;

Если главный судья не заметил сигнала бокового судьи, помощник главного судьи может остановить игру свистком.

Недействительными считаются запросы на тайм-аут или произведение замены игроков, если такие запросы делаются после свистка главного судьи, или если лимит тайм-аутов или замен исчерпан.

Решение о том, заступил ли игрок на противоположную площадку принимается в зависимости от того, где находился игрок в момент прикосновения к мячу.

25.1.5 Позиции и обязанности боковых судей

1) Позиция: боковые судьи должны находиться лицом к полю на его левой половине.

2) Обязанности:

Ассистировать главному судье и следить за нарушениями на лицевой и боковой линии.

Сигнализировать о том, что мяч ушёл в аут поднятием флажка, и о том, что мяч был в поле - опусканием флажка.

Также (кроме случаев описанных в предыдущем пункте) поднятием флажка извещать главного судью :

о том, что подающий нарушил правила при подаче (заступ);

о том, что мяч вышел за допустимые границы (аут);

Судья должен обращать особое внимание на местонахождение мяча во время касания пола.

При заступе судья одной рукой должен указать на заднюю линию, другой рукой интенсивно размахивать флажком (если ни главный судья, ни помощник главного судьи не заметят сигнала, боковой судья может выйти на поле и остановить игру).

Если мяч пролетел за пределами границ, обозначенных стойками, судья одной рукой должен указать на стойку, другой рукой интенсивно размахивать флажком (если ни главный судья, ни помощник главного судьи не заметят сигнала, боковой судья может выйти на поле и остановить игру).

Если главный судья не замечает сигнала бокового судьи, боковой судья должен размахивать флажком как можно интенсивнее.

Боковой судья также сигнализирует, если он заметил нарушение правил розыгрыша мяча на другой половине площадки.

25.1.6 Сигналы судей

1) Способы подачи сигналов:

Главный судья и помощник главного судьи сигнализируют свистком в конце розыгрыша мяча.

Сигналы подаются жестами рук.

При нарушении правил указывают на игрока, нарушившего правила.

Указывают на команду, имеющую право подачи.

2) Сигналы рук: детальное описание сигналов прилагается. Сигналы о нарушении правил подаются той рукой, со стороны которой находится команда, нарушившая правила.

26. СИГНАЛЫ СУДЕЙ

Сигналы главного судьи и помощника
главного судьи

1. Играть
(главный судья)



Указывает на подающую команду
рукой, вытянутой в сторону этой
команды, после чего поднимает руку
вертикально

2. Подача
(главный судья)



Указывает на команду, которая будет
подавать, поднеся руку к своему лицу,
задерживает в таком положении.

Во время подачи рука главного судьи
находится на верхней части сетки,
чтобы таким образом проверить, не
касается ли мяч сетки во время
подачи. После того, как мяч
перелетает на противоположную
площадку, судья убирает руку с сетки

3. Очки или переход подачи
(главный судья)



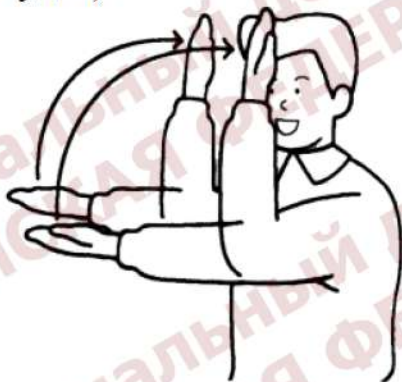
Судья вытягивает руку в
горизонтальном направлении,
указывая на команду,
которая будет подавать следующей.
(в это время он сгибает кисть руки,
указывая на сторону подающих).
Если команде присуждено очко,
главный судья проверяет общий счёт

4. Очко
(главный судья)



Главный судья указывает рукой в
центр площадки.
«Центр площадки» — это то место,
куда упал мяч.

5. Аут
(главный судья и помощник главного судьи)



Главный судья (помощник главного судьи) вытягивает обе руки вперёд горизонтально, ладонями кверху. После этого сгибает руки в локтях вертикально

6. Спорный мяч — не засчитывается
(главный судья)



Главный судья вытягивает обе руки вперёд, сжав ладони в кулаки и указывая большими пальцами рук вверх.

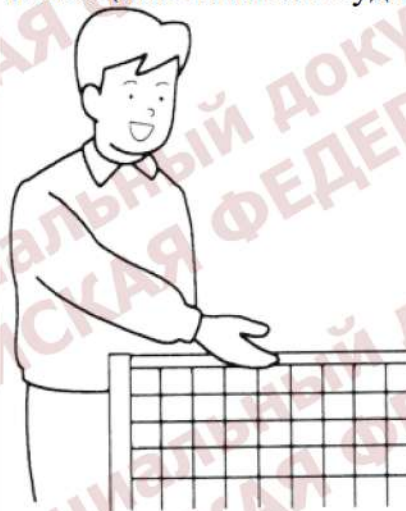
Должно быть точно указано расположение рук главного судьи. Когда судья выпрямляет руки, они должны быть выше головы. Нарушение правил показывается так же.

7. Нарушение правил розыгрыша мяча
(главный судья)



Главный судья прижимает большой палец к ладони и разгибает остальные четыре пальца ладони, после чего двигает рукой вперёд, вверх, а затем вбок

8. Касание сетки (главный судья и помощник главного судьи)



Судья касается сетки с той стороны, где находится команда, допустившая нарушение.

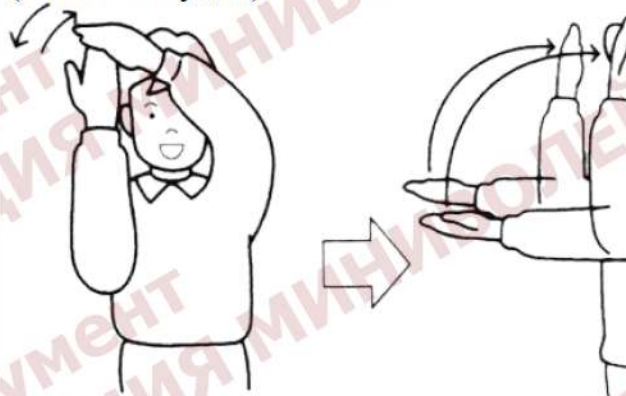
Так же указывает на игрока, нарушившего правила

9. Удар ногой по мячу
(главный судья)



Судья проводит ладонью по своей талии в прямом направлении, и затем вбок 2-3 раза, указывая таким образом на игрока, который нарушил правила

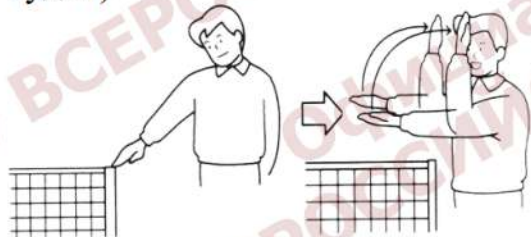
10. Мяч – аут (аут после касания мячом игрока)
(главный судья)



Судья проводит кончиками пальцев одной руки по кончикам пальцев другой руки, затем показывает сигнал аута.

Судья сгибает руку вертикально в сторону команды, нарушившей правила, затем поворачивает кисть руки к своему лицу, после чего проводит кончиками пальцев одной руки по кончикам пальцев другой руки.

11. Подача за пределы площадки —
вне сетки
(главный судья и помощник главного судьи)



Указывает на стойку и затем показывает знак аута

12. Захват
(главный судья)



Судья поднимает кисть одной руки вверх, после чего медленно ее сжимает. После этого судья указывает на игрока, нарушившего правила

13. Нарушение правил ведения мяча (главный судья)



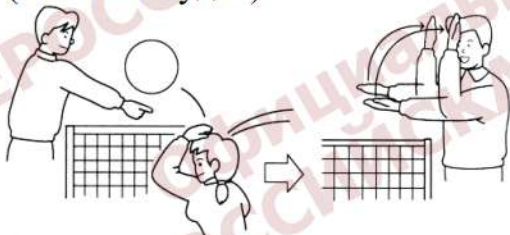
Судья показывает знак «V» указательным и средним пальцами руки, вытягивает руку по направлению вперед, вверх и затем вбок. После этого судья указывает на игрока, нарушившего правила.

14. Заслон (главный судья)



Судья вытягивает руки вперед, после чего сгибает их в локтях вертикально и двигает руки из стороны в сторону 2-3 раза.

15. Касание мячом игрока подающей команды или других предметов во время подачи (главный судья)



Указывает на игрока или на предмет, которого коснулся мяч. После этого показывает знак аут. Если мяч при подаче касается сетки, показывается тот же сигнал

16. Ошибка расстановки (главный судья и помощник главного судьи)



Рисует в воздухе круг 2-3 раза направленным вниз указательным пальцем.

17. Нарушение правила (главный судья и помощник главного судьи)



Судья сжимает руки на груди и указывает на игрока, нарушившего правила.

18. Заступ подающего (главный судья)



Судья указывает на кончик своей ноги, которая находится со стороны подающего, нарушившего правила.

19. Перенос рук на сторону соперника
(главный судья)



Судья под углом держит свою руку, которая находится со стороны команды, нарушившей правила, указывает на игрока, нарушившего правила.

20. Нарушение
(главный судья)



Судья выставляет ладони вперёд, затем двигает руки вперёд и разводит в стороны

21. Таймаут
(главный судья и помощник главного судьи)



Судья показывает букву «Т» двумя руками, затем показывает количество пальцев, соответствующее количеству минут таймаута.

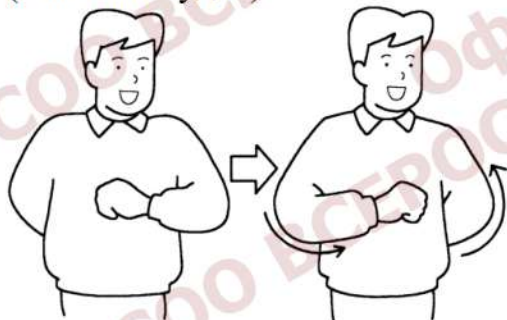
Судья ставит руку, которая находится со стороны команды, попросившей таймаут горизонтально, и затем приставляет другую руку снизу к центру ладони

22. Замена игрока
(главный судья и помощник главного судьи)



Судья совершает круговые движения рукой, находящейся на высоте его груди.

23. Смена площадок
(главный судья)



Главный судья рисует левой рукой полукруг сверху вниз, а правой снизу вверх.

24. Конец игры или сета
(главный судья)



Судья складывает руки на груди крестом, предварительно сжав ладони в кулаки

25. Заступ игроков (главный судья)

Судья выставляет обе ладони вперёд, выдвигает руки вперёд, и затем разводит руки в стороны

26. Приветствие, выход на площадку, проверка номеров игроков (главный судья)

Судья поднимает обе ладони вертикально, вытягивает руки горизонтально в направлении центра площадки, и затем раздвигает руки на ширину плеч.

Судья поворачивает ладони наружу, в случае если он проверяет номера игроков.

27. Приветствие после окончания игры (главный судья)

Судья делает шаг вперёд, складывает руки на груди.

28. Объявление победившей команды (главный судья)

Судья делает шаг вперёд, и показывает на победившую команду, направив руку в их сторону

Боковые судьи

1. Очко



Указывает флажком в центр площадки.
«Центр площадки» — это центральная часть пола ближайшей площадки

2. Аут



Судья поднимает флажок над головой

3. Прикосновение к мячу вне поля



Судья поднимает флажок вертикально, держа за верхушку флага

4. Поддача вне сетки

Судья показывает на шест, затем машет флажком влево — вправо над своей головой

5. Заступ



Судья указывает на заднюю или боковую линию, затем машет флажком из стороны в сторону над своей головой.

Если ни главный судья, ни помощник главного судьи не заметят сигнала, боковой судья может выйти на поле и остановить игру.