

# ВОЛЕЙБОЛ

Часть 2

ПРАВИЛА ИГРЫ

# Перерывы и интервалы

- Перерыв – это время между состоявшимся розыгрышем и свистком судьи для следующей подачи. Перерывами являются тайм-ауты и замены, которые запрашиваются тренером (в отсутствии тренера – капитаном команды) у судьи, когда мяч находится вне игры и до свистка судьи на подачу.
- В каждой партии команда имеет право на 2 тайм-аута (перерыва), длительностью 30 секунд, а также на 6 прямых и 6 обратных замен.
- Интервал – это время между партиями. Все интервалы длятся три минуты.

- В момент удара по мячу подающим каждая команда должна находиться в пределах своей площадки в порядке перехода (исключая подающего).
- Позиции игроков пронумерованы следующим образом:
- три игрока вдоль сетки являются игроками передней линии и занимают позиции 4 (передний – левый), 3 (передний – центральный) и 2 (передний – правый);
- другие три игрока являются игроками задней линии, занимая позиции 5 (задний – левый), 6 (задний – центральный) и 1 (задний – правый)



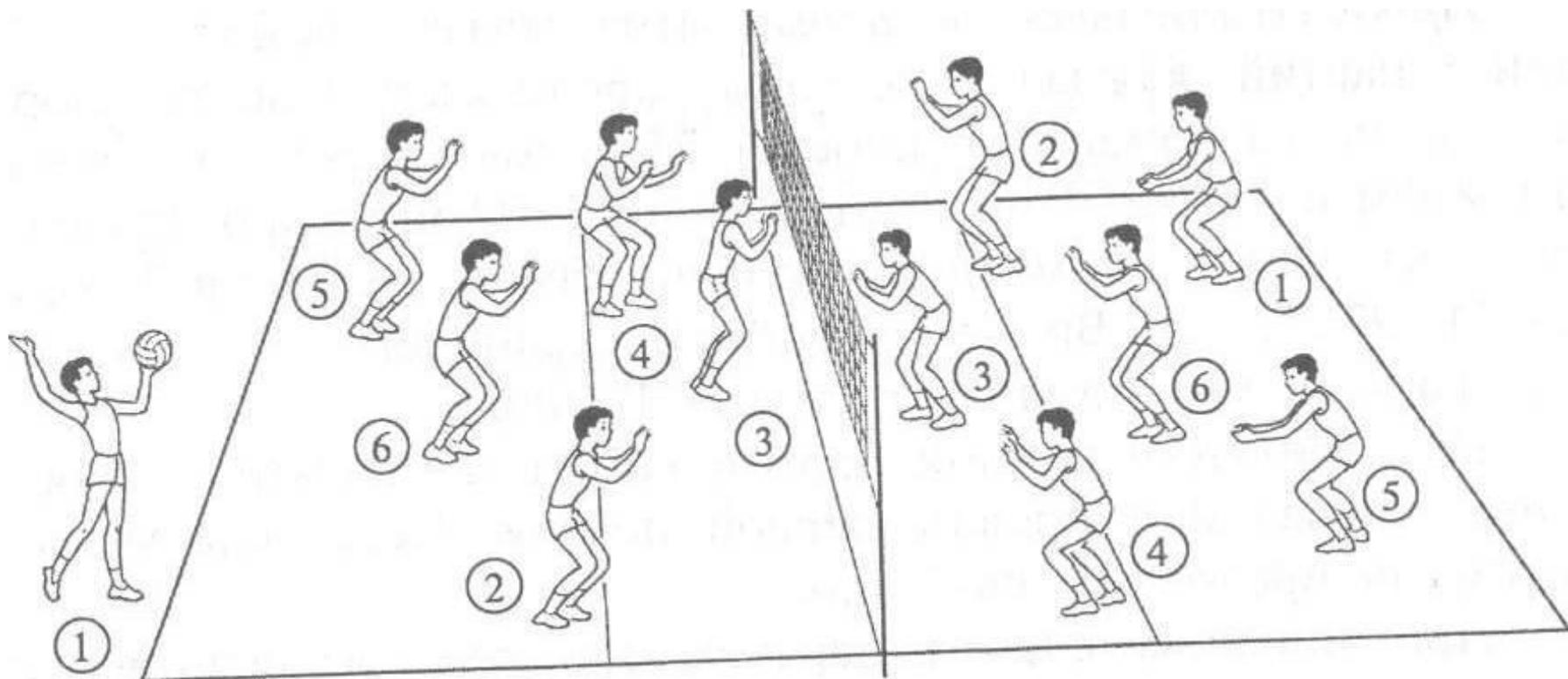
Взаимное соответствие позиций игроков:

каждый игрок задней линии должен быть расположен дальше от средней линии, чем соответствующий игрок передней линии;

По крайней мере, часть стопы каждого игрока передней линии должна быть ближе к средней линии, чем стопы соответствующего игрока задней линии;

По крайней мере, часть стопы каждого правого (левого) бокового игрока должна быть ближе к правой (левой) боковой линии, чем стопы центрального игрока его линии.

После удара на подаче игроки могут перемещаться повсюду и занимать любое место на своей площадке и в свободной зоне.



Команда совершает **позиционную ошибку**, если любой игрок не находится в своей правильной позиции в момент удара по мячу подающим.

Позиционная ошибка приводит к следующим последствиям:  
команда наказывается очком и подачей соперника;  
игроки занимают свои правильные позиции.

## Ошибка в расстановке принимающей команды

### Пример А:

Определение позиций между игроком передней линии и соответствующим игроком задней линии



## **Выигрыш сета и матча**

Цель игры – заставить мяч упасть (коснуться площадки) на стороне противника, или заставить противника нарушить правила. В этом случае команда получает очко.

Команда выигрывает сет (партию), если набирает 25 очков (за исключением решающей 5-ой партии), с преимуществом минимум в 2 очка.

При равном счете 24:24 игра продолжается до достижения какой-либо командой преимущества в 2 очка (26:24, 27:25 и т.д.).

Сколько сетов в волейболе?

Победителем матча становится команда, которая выигрывает три сета.

При равном счете по партиям 2:2, играется решающая, пятая партия, до 15 очков, с минимальным преимуществом в 2 очка.

Таким образом, счет в матче может быть: 3:0, 3:1 или 3:2.

# Команда набирает очко

- при успешном приземлении мяча на площадке соперника;
- когда команда соперника совершает ошибку;
- когда команда соперника получает замечание.

## **Ошибка:**

Команда совершает ошибку, выполняя игровое действие вопреки правилам (или иным образом нарушая их). Судьи оценивают ошибки и определяют последствия в соответствии с Правилами:

если две или более ошибки совершены последовательно, только первая ошибка принимается во внимание.

если две или более ошибки совершены соперниками одновременно, это считается **ОБОЮДНОЙ ОШИБКОЙ** и розыгрыш переигрывается.

Розыгрышем является последовательность игровых действий с момента удара при выполнении подачи подающим до того, как мяч выйдет из игры.

Состоявшимся розыгрышем является последовательность игровых действий, в результате которых присуждается очко. Это включает: – наложение Замечания – потерю подачи вследствие удара на подаче, выполненного по истечении лимита времени.

Если подающая команда выигрывает розыгрыш, она набирает очко и продолжает подавать. Если принимающая команда выигрывает розыгрыш, она набирает очко и должна подавать следующей.

# Игровые действия. Мяч в игре

- Мяч, посланный на площадку соперника, должен пройти над сеткой в пределах площади перехода. Площадь перехода – это часть вертикальной плоскости сетки, ограниченная следующим образом:
  - снизу – верхним краем сетки;
  - по бокам – антеннами и их воображаемым продолжением;
  - сверху – потолком.
- Мяч считается «в площадке», если при контакте с полом любая часть мяча касается площадки, включая ограничительные линии (разметку).
- Мяч считается «за» когда:
  - все части мяча, который контактирует с полом, находятся полностью за ограничительными линиями разметки;
  - он касается предмета за пределами площадки, потолка или не участвующего в игре человека;
  - он касается ограничительных антенн, шнуров, стоек;
  - он пересекает вертикальную плоскость сетки частично или полностью за пределами площади перехода;
  - он полностью пересекает нижнюю площадь под сеткой;
- При пересечении сетки мяч может касаться ее.
- Мяч, попавший в сетку, может быть оставлен в игре, если не превышен лимит трех ударов команды.

# Удар. Характеристика. Ошибки.

- **Удары команды**

- Ударом называется любой контакт игрока с мячом во время игры.
- Для возвращения мяча на сторону соперника команда может использовать максимум три удара (блок в эти три удара не входит). Если использовано более 3-х ударов, команда совершает ошибку «ЧЕТЫРЕ УДАРА».
- Один игрок не может ударить мяч два раза подряд.

- **Ошибки при ударе**

- **ЧЕТЫРЕ УДАРА:** команда касается мяча четыре раза до его возврата на сторону соперника.
- **ЗАХВАТ:** мяч схвачен и/или брошен; он не отскакивает при ударе.
- **ДВОЙНОЕ КАСАНИЕ:** игрок касается мяча дважды подряд, или мяч касается различных частей его/ее тела последовательно.

- **Характеристики удара**

- Мяч может касаться любой части тела.
- Мяч не должен быть схвачен и/или брошен.
- Мяч может касаться различных частей тела, при условии, что касания происходят одновременно. Исключения:
  - при блокировании последовательные касания могут быть совершены одним игроком или несколькими игроками, при условии, что касания происходят во время одного действия;
  - при первом ударе команды мяч может касаться различных частей тела последовательно, при условии, что эти касания происходят во время одного действия.

## Подача

Подача - это введение мяча в игру правым игроком задней линии, находящимся в зоне подачи.

- **Первая подача в партии и порядок подачи**
- Команда, которая будет подавать первой в первой партии, а также в решающей пятой партии, определяется жеребьевкой. В других партиях первой подает команда, которая не подавала первой в предыдущей партии.
- После первой подачи в партии подающий игрок определяется следующим образом:
- когда подающая команда выигрывает розыгрыш, игрок, который подавал до этого, подает вновь;
- когда принимающая команда выигрывает розыгрыш, она получает право подавать и делает переход перед выполнением подачи. Подавать будет игрок, который переходит с правой позиции передней линии (2) на правую позицию задней линии (1).
- **Выполнение подачи**
- подача выполняется после разрешающего свистка судьи. На выполнение подачи игроку дается после свистка 8 секунд. подача, выполненная до свистка судьи, не засчитывается и повторяется.
- Удар по мячу должен быть нанесен кистью или другой частью одной руки после того, как он подброшен или выпущен с руки (рук).
- На выполнение подачи дается одна попытка, то есть мяч разрешается подбросить или выпустить только один раз.
- В момент удара по мячу или отталкивания при подаче в прыжке подающий игрок не должен касаться площадки (в том числе лицевой линии) и поверхности пола за пределами зоны подачи.
- После удара подающий игрок может заступить за лицевую линию, или приземлиться за пределами зоны подачи, или на площадке.

# Ошибки при подаче

- **Ошибки при подаче**
- Подающий игрок нарушает порядок подачи (не был выполнен переход, либо он был выполнен неправильно, и в результате подачу совершил не тот игрок).
- подача выполняется не правильно (мяч не подброшен, удар совершен не одной рукой, удар совершен после 8-ми секунд).
- После подачи мяч касается игрока подающей команды, попадает в сетку, уходит «за» (что значит «за», или пересекает сетку за пределами площади перехода).

## Атакующий удар

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

- **Ограничения атакующего удара**

- Игрок передней линии может завершать атакующий удар на любой высоте при условии, что контакт с мячом осуществлен на своей стороне площадки.
- Игрок задней линии может завершать атакующий удар на любой высоте с места, находящегося позади передней зоны:
  - при отталкивании для прыжка стопа (стопы) игрока не должны ни касаться линии атаки, ни переходить за нее;
  - после своего удара игрок может приземляться в передней зоне.
- Игрок задней линии может, также, завершать атакующий удар из передней зоны, если в момент касания часть мяча находится ниже верхнего края сетки.
- Игроку не разрешено завершать атакующий удар непосредственно после подачи СОПЕРНИКА, когда мяч находится в передней зоне и полностью выше верхнего края сетки.

# Ошибки при атакующем ударе

- Игрок ударяет по мячу на стороне противника.
- Игрок направляет мяч «за».
- Игрок задней линии завершает атакующий удар из передней зоны, когда в момент удара мяч находится полностью выше верхнего края сетки.
- Игрок завершает атакующий удар по поданному соперником мячу, когда мяч находится в передней зоне и полностью выше верхнего края сетки.
- Либоро завершает атакующий удар, когда в момент удара мяч находится полностью выше верхнего края сетки.
- Игрок завершает атакующий удар по мячу, находящемуся выше верхнего края сетки, когда передача на удар выполнена Либоро пальцами сверху в своей передней зоне.

# блок

- Блокированием является действие игроков вблизи сетки для перехвата мяча, идущего от соперника, осуществляемое выносом любой части тела выше верхнего края сетки, независимо от высоты контакта с мячом. Только игрокам передней линии разрешено участвовать в состоявшемся блоке, и в момент контакта с мячом часть тела должна быть выше верхнего края сетки.
- При блокировании игрок может переносить кисти и руки по другую сторону сетки, при условии, что это действие не мешает игре соперника. Так, не разрешено касаться мяча на стороне соперника раньше, чем соперником выполнен атакующий удар.
- Касание на блоке не считается за удар команды. Следовательно, после контакта на блоке команде предоставляется три удара для возвращения мяча.
- Первый удар после блока может быть выполнен любым игроком, включая игрока, который касался мяча на блоке.
- Блокировать подачу соперника запрещается.

# Ошибки блокирования

- Блокирующий касается мяча на стороне СОПЕРНИКА до или одновременно с атакующим ударом соперника.
- Игрок задней линии или Либеро совершает блокирование или участвует в состоявшемся блоке.
- Блокирование подачи соперника.
- Мяч от блока выходит "за".
- Блокирование мяча в пространстве соперника за антенной.
- Попытка Либеро блокировать индивидуально или коллективно.

# Игрок у сетки

## **Перенос через сетку**

- При блокировании игрок может касаться мяча по другую сторону сетки, при условии что он/она не мешает игре соперника до или во время его атакующего удара.
- После атакующего удара игроку разрешено переносить руку по другую сторону сетки, при условии что контакт состоялся в пределах его/ее собственного игрового пространства.

## **Проникновение под сеткой**

- Разрешено проникать в пространство соперника под сеткой, при условии, что это не мешает игре соперника.
- Переход на площадку соперника через среднюю линию:
- разрешено касаться площадки соперника стопой (стопами), при условии, что какая-либо часть переносимой стопы (стоп) касается средней линии или находится непосредственно над ней (проекция стопы касается средней линии);
- разрешено касаться площадки соперника любой частью тела выше стоп, при условии, что это не мешает игре соперника.

## **Контакт с сеткой**

- Контакт игрока с сеткой между антеннами во время игрового действия с мячом является ошибкой. Игровое действие с мячом включает (среди прочего) отталкивание, удар (или попытку) и безопасное приземление в готовности к новому действию.
- Игроки могут касаться стойки, шнуров, или любого другого предмета за антеннами, включая сетку, при условии, что это не мешает игре.
- Когда мяч попадает в сетку, которая по этой причине касается соперника, это не является ошибкой.

## **Ошибки игрока у сетки**

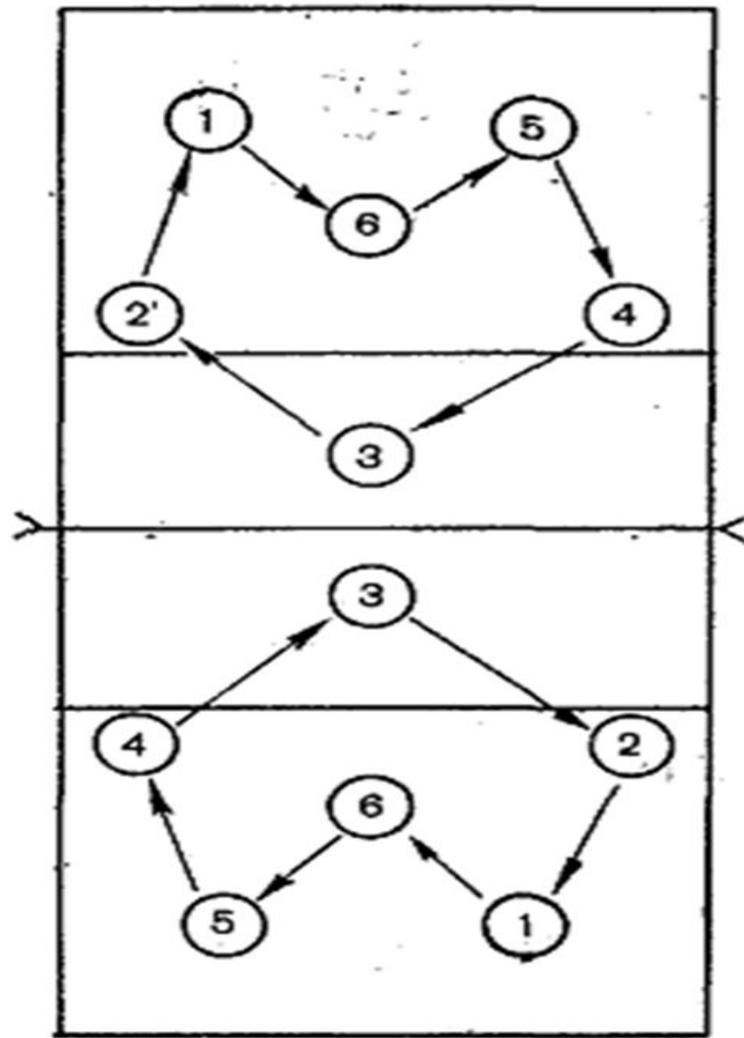
- Игрок касается мяча или соперника в пространстве соперника до или во время атакующего удара соперника.
- Игрок мешает игре соперника, проникая в пространство соперника под сеткой.
- Стопа (стопы) игрока полностью переходит на площадку соперника.

# Игрок ЛИБЕРО

- **Назначение, экипировка и замещения Либери**
- Каждая команда имеет право иметь в своем составе до двух специализированных защитных игроков Либери (но на площадке может находиться только один).
- Его назначение – игра в защите. Для этого он может менять (замещать) любого игрока задней линии (обычно это центральный блокирующий, но может быть и любой другой игрок, слабо играющий в защите).
- Игрок Либери должен иметь форму, резко отличающуюся по цвету от формы остальных игроков команды (контрастную).
- Замещения Либери не считаются заменами (не входят в число разрешенных 6-ти прямых и 6-ти обратных замен). Они не ограничены, но должен быть состоявшийся розыгрыш между двумя замещениями Либери.
- Например, Либери заменил игрока 1, состоялся розыгрыш и затем игрок 1 опять вышел на площадку (вместо Либери). После этого Либери не может сразу выйти на площадку вместо игрока 2, а должен состояться розыгрыш. После розыгрыша Либери вновь может выйти на площадку вместо любого игрока задней линии (в том числе и игрока 1).
- Либери и замещенный игрок могут выходить на площадку или покидать ее только через Зону Замещения Либери (зона между линией атаки и лицевой линией со стороны размещения тренера и запасных игроков).

# Действия, касающиеся Либеро

- Либеро разрешено замещать любого игрока на задней линии.
- Он/она ограничен играть как игрок задней линии, и ему не разрешено завершать атакующий удар из любого места, если в момент контакта мяч полностью выше верхнего края сетки.
- Он/она не может подавать, блокировать или пытаться блокировать.
- Игрок не может завершать атакующий удар, когда мяч полностью выше верхнего края сетки, если передачу на удар выполнял Либеро, находящийся в передней зоне, способом верхней передачи (нижней передачей можно). Мяч может быть атакован свободно, если Либеро выполняет то же самое действие за пределами своей передней зоны.



# Нарушения правил

## При подаче

- Игрок заступил ногой на пространство площадки.
- Игрок подбросил и поймал мяч.
- Мяч касается антенны, игрока подающей команды или не пересекает вертикальную плоскость сетки полностью через площадь перехода, выходит в аут.
- подача, совершённая до свистка судьи, не засчитывается и повторяется.
- По истечении 8 секунд после свистка судьи мяч передаётся команде соперников.

## **При розыгрыше**

- Сделано более трёх касаний (не учитывая блок).
- Касание игроком сетки между антеннами, касание антенны.
- Заступ игроком задней трёхметровой линии при атаке.
- Ошибка на приёме: двойное касание или задержка мяча.
- Переход центральной линии.

## **Регламент**

- Нарушение расстановки.
- Неспортивное поведение одного из игроков или тренера.

# Дополнительно

На XXXI конгрессе FIVB в Дубае были утверждены изменения в правилах, вступившие в силу с сезона 2009 года. Теперь заявка команды в официальных международных встречах составляет 14 игроков, 2 из которых либеро. Также изменено толкование ошибок «касание сетки» и «заступ» на игровую половину противника, уточнено определение блокирования, внесены процедурные изменения, касающиеся функций судей и порядка проведения замен.

