

КРАТКИЕ ВОЛЕЙБОЛЬНЫЕ ПРАВИЛА*

1. Игровое поле. Игровое поле включает игровую площадку и свободную зону. Оно должно быть прямоугольным и симметричным. Игровая площадка – размером 18 x 9 метров. Свободная зона – минимум 3 м со всех сторон. Линии, шириной 5 см, входят в размеры площадки. Передняя зона площадки – 3 м. Зона подачи – шириной 9 м.
2. Сетка и стойки. Высота сетки: 243 см – для мужчин и 224 см – для женщин. Измеряется в центре, на краях может быть выше на 2 см. Длина сетки 9,5-10 м. Ширина – 1 м. Ячейки 10x10 см. Антенны длиной 1,8 м (в т.ч. 80 см над сеткой). Стойки круглые, без растяжек, высотой 255 см.
3. Мячи. Мяч однотонный светлый или комбинация цветов. Сделан из синтетической кожи. Окружность – 65-67 см. Вес – 260-280 г. Внутреннее давление 0,30-0,325 кг/кв.см.
4. Команды. Команда может состоять максимум из 12 игроков, одного тренера, одного помощника тренера, одного массажиста и одного врача. Один из игроков – капитан. Экипировку игрока составляют футболка, трусы, носки (форма) и спортивная обувь. Форма должна быть одинаковой (кроме либеро). Номера с 1 по 18. Запрещено носить предметы, которые могут привести к травме или дать искусственное преимущество игроку. Очки или линзы носить можно.
5. Руководитель команды. Капитан подписывает протокол, участвует в жеребьевке. Когда он на площадке – является игровым капитаном. Когда не на площадке – тренер или сам капитан назначает другого игрока на площадке (кроме либеро) игровым капитаном. Только игровому капитану разрешено обращаться к судьям с вопросами и за разъяснениями. Игровой капитан и тренер могут просить тайм-ауты и замены. Перед матчем тренер подписывает протокол. Только тренер может двигаться во время розыгрыша перед скамейкой своей команды. Либеро не может быть капитаном команды.
6. Набор очка, выигрыш партии и матча. Очко дается за выигрыш каждого розыгрыша или когда соперник получает замечание. Если ошибок несколько – только первая принимается во внимание. Если ошибки совершены соперниками одновременно, то очко никому не начисляется и розыгрыш переигрывается. Партия (за исключением решающей 5-й партии) выигрывается командой, которая первой набирает 25 очков с преимуществом минимум в два очка. В случае равного счета 24-24, игра продолжается до достижения преимущества в 2 очка (26-24; 27-25...). Победителем матча является команда, которая выигрывает три партии. При равном счете 2-2 решающая партия (5-я) играется до 15 очков с минимальным преимуществом в 2 очка.
7. Структура игры. Жеребьевка определяет, кто подает первым и стороны команд. Перед решающей партией проводится новая жеребьевка. После каждой партии (кроме 4-й) команды меняются сторонами. В игре всегда должны быть 6 игроков от каждой команды. Начальная расстановка определяет порядок перехода игроков по номерам зон (с 1 по 6). Этот порядок сохраняется на всю партию. В момент удара на подаче все игроки должны стоять в правильной расстановке. После подачи они могут перемещаться свободно. Позиции игроков определяются положением их стоп.
8. Состояния игры. Мяч считается «в площадке», когда он касается поверхности игровой площадки, включая ограничительные линии. Мяч считается «за», когда: часть мяча, которая касается пола, находится полностью за ограничительными линиями; он касается предмета за пределами площадки, потолка или не участвующего в игре человека; он касается антенн, шнуров, стоек или сетки за пределами ограничительных лент; он пересекает вертикальную плоскость сетки целиком или частично за пределами площади перехода (возвращать мяч своей команде из-за стойки можно); он полностью пересекает нижнюю площадку под сеткой.
9. Игровые действия с мячом. Любой контакт игрока с мячом (в т.ч. неумышленный) считается ударом. Команда имеет право на 3 удара максимум (блок за удар не считается). Игрок не может ударить мяч 2 раза подряд. 2-3 одновременных касания игроками считаются за 2-3 касания. Если игроки сталкиваются, но только один касался мяча, то считается одно касание. «Спорных» мячей над сеткой – нет (игра продолжается). В момент удара игрок не может использовать поддержку. Мяч может касаться любой части тела (в т.ч. и при приеме, и атакующем ударе). Мяч нельзя бросать, он должен отскочить от места контакта. Мяч может касаться тела игрока несколько раз подряд на блоке и при первом ударе команды (во время одного действия).
10. Мяч у сетки. Мяч должен пройти над сеткой между антеннами. Мяч может касаться сетки (в т.ч. на подаче).
11. Игрок у сетки. Касаться мяча на стороне соперника может только блокирующий (после атакующего удара соперника). Заступ на площадку соперника – ошибка, кроме случаев, когда стопа(ы) ~~касается~~ касаются средней линии или находятся прямо над ней. Касание сетки – не ошибка, кроме случая, когда это произошло во время игрового действия с мячом или это мешает игре. Если сетка касается игрока из-за попадания в нее мячом – не ошибка. Касаться стоек и шнуров за пределами длины сетки – можно.
12. подача. подача – удар по мячу любой частью одной руки после того, как мяч выпущен или подброшен. Разрешается только одна подача в течение 8 сек. Игрок в момент подачи должен быть в зоне подачи или (при подаче в прыжке) должен оттолкнуться из зоны подачи.
13. Атакующий удар. Любые касания мяча (в т.ч. неумышленные), любой частью тела, в результате которых мяч направляется на сторону соперника (кроме подачи и блока), считаются атакующими ударами. Контакт с мячом при атакующем ударе должен быть в своем игровом пространстве. Игрок задней линии может атаковать выше сетки, если он оттолкнулся в задней зоне (в передней зоне он может атаковать, если мяч не выше сетки). Либеро может атаковать отовсюду, только если мяч не выше сетки. Если либеро дал пас пальцами из своей передней зоны, то такой мяч может быть атакован, только если он не выше сетки.
14. Блок. Блокирование является действием игроков вблизи сетки для перехвата мяча, идущего от соперника (т.е. атакующего удара), осуществляемое выносом любой части тела выше верхнего края сетки. Только игрокам передней линии разрешено участвовать в состоявшемся блоке. Если мяч задел хотя бы одним игроком на блоке, то блок считается состоявшимся. Если не задел – это попытка блока. Либеро не может ни блокировать, ни пытаться блокировать. Передачи (не атакующие удары) блокировать нельзя. Блок не считается за удар команды. Блокировать подачу запрещено.
15. Обычные перерывы в игре. Одна команда может взять два тайм-аута (по 30 сек.) и сделать 6 замен в партии. На крупных соревнованиях применяются Технические тайм-ауты по 60 сек. (2 раза в партии, кроме 5-й, дополнительно к обычным).
16. Задержки игры. Задержки наказываются предупреждением (за первый случай) и замечанием (за второй и последующие случаи). Замечание означает присуждение очка сопернику.
17. Исключительные перерывы в игре. Игра останавливается в случае травмы игрока, внешней помехи, других непредвиденных обстоятельств. Мяч затем переигрывается.
18. Перерывы и смена площадок. Перерыв между партиями (всеми) – 3 мин. В решающей партии команды меняются сторонами при достижении счета 8.
19. Либеро. Иметь или не иметь либеро – право каждой команды. Форма либеро – контрастная. Либеро замещает только игрока задней линии. Либеро не может быть игровым капитаном. Либеро не подает. Число замещений либеро – не ограничено.
20. Требования к поведению. Участники должны без обсуждения принимать решения судей. В случае сомнения, пояснения могут быть запрошены только через игрового капитана. За неправильное поведение член команды может быть наказан очком (карточка), удален на партию (два картонки) либо дисквалифицирован на матч (две картонки вместе).
- 21-28. Судьи. Судейская бригада матча состоит из 1 судьи (на вышке), 2 судьи (у стойки), 2(4) линейных судей (с флагом в углах площадки), секретаря (ведет протокол). Первому судье подчинены все другие члены бригады. Только 1 и 2 судьи имеют право давать свисток. Судьи используют официальные жесты для обозначения своих решений.

*В изложении, на основе Официальных волейбольных правил, утвержденных в 2004 г. с дополнениями Конгресса ФИВБ в Токио в 2006 г. Подготовлено Всероссийской коллегией судей по волейболу. Редактор – С.В. Титов.