

Определения

Определение розыгрыша	Розыгрышем является последовательность игровых действий с момента удара при выполнении подачи подающим до того, как мяч выйдет из игры.
Определение состоявшегося розыгрыша	Состоявшимся розыгрышем является последовательность игровых действий, в результате которых присуждается очко.
Мяч в игре	Мяч находится в игре с момента удара на подаче, разрешенной 1ым судьей
Мяч вне игры	Мяч находится вне игры с момента ошибки, которая зафиксирована свистком одного из судей; в отсутствие ошибки, с момента свистка.
Мяч «в площадке»	Мяч считается "в площадке", если в любой момент его контакта с полом какая-либо часть мяча касается площадки, включая ограничительные линии.
Четыре удара	Команда касается мяча четыре раза до его возврата.
Захват	Мяч схвачен и/или брошен; он не отскакивает при ударе.
Удар при поддержке	Игрок использует поддержку партнера по команде или любое устройство/предмет в пределах игрового поля, чтобы ударить по мячу
Двойное касание	Игрок касается мяча дважды подряд, или мяч касается различных частей его/ее тела последовательно.
Площадь перехода	Площадь перехода – это часть вертикальной плоскости сетки, ограниченная следующим образом: снизу – верхним краем сетки; по бокам – антеннами и их воображаемым продолжением; сверху – потолком.
Подача	Подача – это действие введения мяча в игру правым игроком задней линии, находящимся в зоне подачи.
Атакующий удар	Все действия, в результате которых мяч направляется на сторону соперника, исключая подачу и блок, считаются атакующими ударами
Завершённый атакующий удар	Атакующий удар является завершённым в момент, когда мяч полностью пересекает вертикальную плоскость сетки или задет соперником
Блокирование	Блокирование является действием игроков вблизи сетки для перехвата мяча, идущего от соперника, осуществляемое выносом любой части тела выше верхнего края сетки, независимо от высоты контакта с мячом
Попытка блока	Попытка блока является действием блокирования без касания мяча
Состоявшийся блок	Блок является состоявшимся, если мяч задет блокирующим
Коллективный блок	Коллективный блок выполняется двумя или тремя игроками, находящимися близко друг к другу, и является состоявшимся, когда один из них касается мяча.
Перерыв	Перерыв – это время между состоявшимся розыгрышем и свистком 1го судьи для следующей подачи

Обычные игровые перерывы	Обычными игровыми перерывами являются только ТАЙМ-АУТЫ и ЗАМЕНЫ
Замена	Замена является действием, которым игрок, иной чем Либеро или замещенный им/ею игрок, после записи секретарем, входит в игру, чтобы занять позицию другого игрока, который должен покинуть площадку в этот момент
Исключительная замена	Игрок (кроме Либеро), который не может продолжать играть вследствие травмы или болезни, должен быть заменен в соответствии с правилами замены. Если это невозможно, команде дается право сделать ИСКЛЮЧИТЕЛЬНУЮ замену сверх ограничений
Неправомерная замена	Замена является неправомерной, если она превышает ограничения, указанные в Правиле 15.6 (исключая случай Правила 15.7), или в ней участвует незарегистрированный игрок.
Задержка игры	Неправильное действие команды, которое затягивает возобновление игры, является задержкой и, среди прочего, включает: <ul style="list-style-type: none"> - затягивание обычных игровых перерывов; - затягивание перерывов после указания возобновить игру; - запрос неправомерной замены; - повторение неправильного запроса; - задержка игры членом команды
Санкции за задержку	"Предупреждение за задержку" и "замечание за задержку" являются командными санкциями
Внешняя помеха	Если имеет место любая внешняя помеха во время игры, игра должна быть остановлена и розыгрыш переигран
Интервал	Интервал – это время между партиями. Все интервалы длятся три минуты
Либеро	Каждая команда имеет право назначить из состава игроков в протоколе до двух специализированных защитных игроков