



**Official
BEACH
VOLLEYBALL
Rules
2009-2012**



**Офіційні
Правила
ПЛЯЖНОГО
ВОЛЕЙБОЛУ
2009-2012**

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
- 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)

Зміст

ХАРАКТЕРИСТИКА ГРИ

Глава I

СПОРУДИ І ОБЛАДНАННЯ

1 ІГРОВЕ ПОЛЕ (Схема 1)

- 1.1 Розміри
- 1.2 Ігрова поверхня
- 1.3 Лінії на майданчику
- 1.4 Зона подачі
- 1.5 Погода
- 1.6 Освітлення

2 СІТКА ТА СТІЙКИ (Схема 2)

- 2.1 Сітка
- 2.2 Бокові стрічки
- 2.3 Антени
- 2.4 Висота сітки
- 2.5 Стійки
- 2.6 Додаткове обладнання

3 М'ЯЧ

- 3.1 Характеристики
- 3.2 Одноманітність м'ячів
- 3.3 Система трьох м'ячів

Глава II

УЧАСНИКИ

4 КОМАНДИ

- 4.1 Склад та реєстрація
- 4.2 Капітан

5 ЕКІПРОВКА ГРАВЦІВ

- 5.1 Екіпіровка
- 5.2 Дозволені зміни
- 5.3 Заборонені предмети та форма

6 ПРАВА І ОБОВ'ЯЗКИ УЧАСНИКІВ

- 6.1 Обидва гравці
- 6.2 Капітан
- 6.3 Розміщення учасників (Схема 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

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

Глава III

ВИГРАШ ОЧКА, ПАРТІЇ І МАТЧУ

7 СИСТЕМА НАБОРУ ОЧОК

7.1 Виграш матчу

7.2 Виграш партії

7.3 Виграш розіграшу

7.4 Неявка та неповна команда

Глава IV

ПІДГОТОВКА ДО МАТЧУ, СТРУКТУРА ГРИ

8 ПІДГОТОВКА ДО МАТЧУ

8.1 Жеребкування

8.2 Розминка

9 РОЗТАШУВАННЯ КОМАНДИ

9.1 Гравці

9.2 Заміни

10 ПОЗИЦІЇ ГРАВЦІВ

10.1 Позиції

10.2 Порядок подачі

10.3 Порушення порядку подачі

Глава V

ІГРОВІ ДІЇ

11 СТАН ГРИ

11.1 М'яч у грі

11.2 М'яч поза грою

11.3 М'яч "в майданчику"

11.4 М'яч "за"

12 ІГРОВІ ПОМИЛКИ

12.1 Визначення

12.2 Наслідки помилки

13 ГРА З М'ЯЧЕМ

13.1 Удари команди

13.2 Одночасні торкання

13.3 Удар за підтримки

13.4 Характеристики удару

13.5 Помилки при грі з м'ячем

14 М'ЯЧ БІЛЯ СІТКИ

14.1 М'яч, що перетинає сітку

14.2	Ball touching the net	14.2	М'яч, що торкається сітки
14.3	Ball in the net	14.3	М'яч у сітці
15	PLAYER AT THE NET	15	ГРАВЕЦЬ БІЛЯ СІТКИ
15.1	Reaching beyond the net	15.1	Проникнення через сітку
15.2	Penetration into the opponent's space, court, and/or free zone	15.2	Проникнення в простір, на майданчик та/або у вільну зону суперника
15.3	Contact with the net	15.3	Торкання сітки
15.4	Player's faults at the net	15.4	Помилки гравця біля сітки
16	SERVICE	16	ПОДАЧА
16.1	Definition	16.1	Визначення
16.2	First service in a set	16.2	Перша подача в партії
16.3	Service order	16.3	Порядок подачі
16.4	Authorization of the service	16.4	Дозвіл подачі
16.5	Execution of the service	16.5	Виконання подачі
16.6	Screening	16.6	Заслон
16.7	Serving faults	16.7	Помилки при подачі
16.8	Serving faults after hitting the ball	16.8	Помилки при подачі після удару по м'ячу
17	ATTACK HIT	17	АТАКУЮЧИЙ УДАР
17.1	Definition	17.1	Визначення
17.2	Attack-hit faults	17.2	Помилки при атакуючому ударі
18	BLOCK	18	БЛОК
18.1	Definition	18.1	Визначення
18.2	Hits by the blocker	18.2	Удари блокуючого
18.3	Block within the opponent's space	18.3	Блок у просторі суперника
18.4	Blocking contact	18.4	Торкання при блокуванні
18.5	Blocking faults	18.5	Помилки блокування
Chapter VI		Глава VI	
TIME-OUT AND DELAY		ТАЙМ-АУТ ТА ЗАТРИМКА	
19	TIME-OUTS	19	ТАЙМ-АУТИ
19.1	Definition	19.1	Визначення
19.2	Number of time-outs	19.2	Кількість тайм-аутів
19.3	Requests for time-out	19.3	Запити тайм-ауту
19.4	Improper requests	19.4	Неправильні запити
20	DELAYS TO THE GAME	20	ЗАТРИМКИ ГРИ
20.1	Types of delay	20.1	Види затримки
20.2	Sanctions for delays	20.2	Санкції за затримки
21	EXCEPTIONAL GAME INTERRUPTIONS	21	ВИНЯТКОВІ ЗУПИНКИ У ГРІ
21.1	Injury	21.1	Травма
21.2	External interference	21.2	Зовнішня перешкода

21.3	Prolonged interruption	21.3	Довготривала зупинка
22	COURT SWITCHES AND INTERVALS	22	ЗМІНИ СТОРІН ТА ІНТЕРВАЛИ
22.1	Court switches	22.1	Зміни сторін
22.2	Intervals	22.2	Інтервали
	Chapter VII		Глава VII
23	MISCONDUCT	23	НЕПРАВИЛЬНА ПОВЕДІНКА
23.1	Categories	23.1	Категорії
23.2	Sanctions	23.2	Санкції
23.3	Sanction scale (Diagram 7)	23.3	Шкала санкцій (Схема 7)
23.4	Misconduct before and between sets	23.4	Неправильна поведінка до та між партіями
	Chapter VIII		Глава VIII
24	REFEREEING CORPS AND PROCEDURES	24	СУДДІВСЬКА БРИГАДА ТА ПРОЦЕДУРИ
24.1	Composition	24.1	Склад
24.2	Procedures	24.2	Процедури
25	FIRST REFEREE	25	ПЕРШИЙ СУДДЯ
25.1	Location	25.1	Місцезнаходження
25.2	Authority	25.2	Повноваження
25.3	Responsibilities	25.3	Обов'язки
26	SECOND REFEREE	26	ДРУГИЙ СУДДЯ
26.1	Location	26.1	Місцезнаходження
26.2	Authority	26.2	Повноваження
26.3	Responsibilities	26.3	Обов'язки
27	SCORER	27	СЕКРЕТАР
27.1	Location	27.1	Місцезнаходження
27.2	Responsibilities	27.2	Обов'язки
28	LINEJUDGES	28	СУДДІ НА ЛІНІЯХ
28.1	Location	28.1	Місцезнаходження
28.2	Responsibilities	28.2	Обов'язки
29	OFFICIALS' SIGNALS	29	ЖЕСТИ СУДДІВ
29.1	Referees' hand signals (Diagram 8)	29.1	Жести суддів (Схема 8)
29.2	Linejudges flag signals (Diagram 9)	29.2	Сигнали прапорцем суддів на лініях (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 |
-

Додатки

СХЕМИ

-
- | | |
|---|---|
| 1 | Ігрове поле |
| 2 | Ескіз сітки |
| 3 | Перетин м'ячем вертикальної площини сітки |
| 4 | Заслон |
| 5 | Здійснений блок |
| 6 | Розміщення суддівської бригади та їх помічників |
| 7 | Шкала санкцій за неправильну поведінку |
| 8 | Офіційні жести суддів |
| 9 | Офіційні жести суддів на лініях |
-

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 ГРИ

Пляжний волейбол - це спорт, де грають дві команди, які складаються з двох гравців кожна, на піщаному майданчику, розділеному сіткою. Для певних умов існують різні варіанти гри з тим, щоб її багатогранність була доступна кожному.

Мета гри - направити м'яч над сіткою для приземлення його на майданчику суперника і запобігти такій же спробі супернику.

Команді надається три удари для повернення м'яча (включаючи торкання на блоці).

М'яч вводиться в гру подачею: подаючий гравець ударом направляє м'яч через сітку суперникові. Розіграш триває до приземлення м'яча на ігровому майданчику, виходу м'яча "за" або помилки команди при поверненні м'яча.

В пляжному волейболі команда, що виграла розіграш, отримує очко (Система "Розіграш-Очко"). Коли приймаюча команда виграє розіграш, вона отримує очко і право подавати. Кожного разу, коли це відбувається, подаючий гравець повинен мінятися.

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 16x8m, surrounded by a free zone with a minimum of 3m wide and with a space free from any obstruction up to a height of a minimum of 7m 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 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

Глава I

СПОРУДИ І ОБЛАДНАННЯ

1 ІГРОВЕ ПОЛЕ (Схема 1)

Ігрове поле включає ігровий майданчик і вільну зону.

1.1 РОЗМІРИ

- 1.1.1 Ігровий майданчик є прямокутником розмірами 16x8м, оточений вільною зоною, шириною мінімум 3м. Вільний від будь-яких перешкод простір над ігровою поверхнею має бути заввишки мінімум 7м.
- 1.1.2 *Для світових змагань ФІВБ ігровий майданчик є прямокутником розмірами 16x8м, оточений вільною зоною мінімум 5м та максимум 6м від лицьових та бокових ліній. Вільний від будь-яких перешкод простір повинен бути заввишки мінімум 12,5м від ігрової поверхні.*

1.2 ІГРОВА ПОВЕРХНЯ

- 1.2.1 Ігрова поверхня повинна представляти собою вирівняний пісок, плаский та однорідний наскільки це можливо, без камінців, мушлі та інших включень, які можуть становити небезпеку порізів або травм гравців.
- 1.2.2 *Для світових змагань ФІВБ пісок повинен бути глибиною не менше 40см і складається з дрібних, слабо ущільнених піщин.*
- 1.2.3 Ігрова поверхня не повинна представляти жодної небезпеки травмування гравців.
- 1.2.4 *Пісок повинен бути просіяний до прийнятного розміру піщин, не занадто великих, без каменів і небезпечних часток. Він не повинен бути занадто дрібним, щоб не створювати пил і не прилипати до шкіри.*
- 1.2.5 *Для світових змагань ФІВБ для накриття центрального майданчика у випадку дощу рекомендується мати брезент.*

1.3 ЛІНІЇ НА МАЙДАНЧИКУ

- 1.3.1 Дві бокові та дві лицьові лінії позначають ігровий майданчик. І бокові, і лицьові лінії

dimensions of the playing court.

входять в розміри ігрового майданчика.

1.3.2 There is NO centerline.

1.3.2 Центральна лінія ВІДСУТНЯ.

1.3.3 All lines are 5-8 cm wide.

1.3.3 Всі лінії мають ширину 5-8 см.

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

1.3.4 Лінії мають бути такого кольору, який різко контрастує з кольором піску.

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

1.3.5 Лінії майданчику – це відрізки стрічки, що виготовлені з міцного матеріалу. Будь-які відкриті кріплення ліній повинні бути з м'якого, еластичного матеріалу.

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.

1.4 ЗОНА ПОДАЧІ

Зона подачі – це ділянка за лицьовою лінією між продовженнями бокових ліній. По глибині зона подачі простягається до кінця вільної зони.

1.5 WEATHER

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

1.5 ПОГОДА

Погода не повинна представляти жодної небезпеки травмування гравців.

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.

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.

1.6 ОСВІТЛЕННЯ

Для офіційних міжнародних змагань, що проводяться ввечері, освітлення ігрового поля, виміряне на висоті 1 м від ігрової поверхні, повинно бути від 1000 до 1500 люкс.

Для світових змагань ФІВБ технічний супервайзер, суддівський делегат та директор турніру повинні прийняти рішення, чи не становить будь-яка з вищеперерахованих умов будь-якої небезпеки травмування гравців.

2 NET AND POSTS (Diagram 2)

2 СІТКА ТА СТІЙКИ (Схема 2)

2.1 NET

The net is 8.5 m long and 1 m (+/- 3cm) 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.

2.1 СІТКА

Сітка завдовжки 8,5м та шириною 1м (± 3 см) у натягнутому стані розташована вертикально над центральною віссю майданчика.

Сітка складається із комірок розмірами 10x10см. Зверху та знизу сітки є горизонтальні стрічки шириною 7-10см, кожна представляє собою складене вдвічі полотно, краще темно-синього або яскравих кольорів, прошите по всій довжині сітки. Кожен кінець верхньої стрічки має отвір, через який пропущений шнур, що кріпить верхню стрічку до стійки для натягнення верхнього краю сітки.

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.

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 sideline. 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 2.43m 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

Всередині стрічок знаходяться: у верхній-гнучкий трос, у нижній-шнур для кріплення сітки до стійок та підтримки її верхнього та нижнього країв в натягнутому стані. На горизонтальних стрічках сітки дозволяється розміщення реклами.

Для світових змагань ФІВБ може використовуватися сітка довжиною 8,0 м з комічками менших розмірів та з розташованими між бічними краями сітки і стійками брендингів за умови, що зберігається огляд для спортсменів і суддів. На зазначених брендингах може розміщуватися реклама відповідно до інструкцій ФІВБ.

2.2 БОКОВІ СТРИЧКИ

Дві кольорові стрічки, шириною 5-8 см (такої ж ширини, як лінії майданчика) і довжиною 1 м, кріпляться вертикально до сітки і розташовані над кожною боковою лінією. Вони вважаються частиною сітки. На бокових стрічках дозволене розміщення реклами.

2.3 АНТЕНИ

Антенa – це гнучкий прут завдовжки 1,8 м і діаметром 10 мм, виготовлений зі скловолокна або подібного до нього матеріалу. Дві антени прикріплюються із зовнішнього краю кожної бокової стрічки та розміщуються на протилежних сторонах сітки (Схема 2).

Кожна антенa здійснюється над сіткою на 80см і розмічена смугами завширшки 10см контрастних кольорів, переважно червоного і білого.

Антени вважаються частиною сітки та обмежують з боків площину перетину (Схема 3, Правило 14.1.1).

2.4 ВИСОТА СІТКИ

Висота сітки повинні бути 2,43м для чоловіків та 2,24 м для жінок.

Коментар: висота сітки може бути змінена для конкретних вікових груп наступним чином:

Вікові групи	Дівчата	Хлопці
16 років і молодше	2,24 м	2,24 м
14 років і молодше	2,12 м	2,12 м
12 років і молодше	2,00 м	2,00 м

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.

Висота сітки вимірюється в середині ігрового майданчика вимірювальною планкою. Обидва краї сітки (над боковими лініями) повинні бути на однаковій висоті, яка не повинна перевищувати офіційну висоту сітки більш ніж 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.

2.5 СТІЙКИ

Стойки, що підтримують сітку, повинні бути круглі і гладкі, висотою 2,55 м, переважно регульовані по висоті. Вони повинні бути закріплені в ґрунті на однаковій відстані (0,7-1,0 м) від кожної з бокових ліній до м'якого захисту стійки. Кріплення стійок до ґрунту за допомогою тросів заборонено. Не повинно бути небезпечних пристроїв або таких, що перешкоджають грі. Сійки повинні мати м'який захист.

2.6 ADDITIONAL EQUIPMENT

All additional equipment is determined by FIVB regulations.

2.6 ДОДАТКОВЕ ОБЛАДНАННЯ

Все додаткове обладнання визначається регламентом ФІВБ.

3 BALL

3 М'ЯЧ

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).

3.1 ХАРАКТЕРИСТИКИ

М'яч повинен бути сферичним, виготовленим з еластичного матеріалу (шкіра, штучна шкіра або подібне до неї), який не вбирає вологу, тобто найбільш придатний для умов на відкритому повітрі, оскільки матчі можуть відбуватися під дощем. Всередині м'яча знаходиться камера з гуми або аналогічного матеріалу. Затвердження синтетичного матеріалу шкіри визначається регламентом ФІВБ.

Колір: яскраві кольори (такі, як жовтий, помаранчевий, рожевий, білий, тощо).

Окружність: 66 до 68 см для міжнародних змагань під егідою ФІВБ.

Вага: 260-280 г.

Внутрішній тиск: 171-221 мбар або 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.

3.2 ОДНОМАНІТНІСТЬ М'ЯЧІВ

Всі м'ячі, які використовуються в матчі, повинні мати однакові характеристики щодо кольору, окружності, ваги, тиску, типу, тощо.

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).

Official international competitions must be played with FIVB homologated balls.

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

Офіційні міжнародні змагання повинні гратися затвердженими ФІВБ м'ячами.

3.3 СИСТЕМА ГРИ ТРЬОМА М'ЯЧАМИ

На змаганнях під егідою ФВУ повинні використовуватися три м'ячі. В цьому випадку шість подавальників м'ячів розташовуються по одному в кожному куті вільної зони та позаду кожного із суддів (Схема 6).

Офіційні міжнародні змагання повинні гратися затвердженими ФІВБ м'ячами.

Глава II

УЧАСНИКИ

4 КОМАНДИ

4.1 СКЛАД ТА РЕЄСТРАЦІЯ

- 4.1.1 Команда складається виключно з двох гравців.
- 4.1.2 Тільки два гравці, записані в протоколі, можуть брати участь в матчі.
- 4.1.3 *На світових змаганнях участь тренера в ході матчу не допускається.*

4.2 КАПІТАН

Капітан команди повинен бути вказаний в протоколі.

5 ЕКІПІРОВКА ГРАВЦІВ

5.1 ЕКІПІРОВКА

- 5.1.1 Форма гравців складається із шортів або купального костюма. Майка або футболка необов'язкові, за винятком, коли передбачені Регламентом турніру. Гравці можуть грати в головному уборі.
- 5.1.2 *На змаганнях під егідою ФВУ гравці команди повинні грати у формі однакового кольору та фасону відповідно до регламенту турніру.*
- 5.1.3 Форма гравців повинна бути чистою.
- 5.1.4 Гравці повинні грати босоніж, за винятком, коли інше дозволено суддями.
- 5.1.5 Майки гравців (або шорти, якщо гравцям

play without shirt) must be numbered 1 and 2. The number must be placed on the chest (or on the front of the shorts).

- 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:
- to play with socks and/or shoes,
 - 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.
- 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.

дозволено грати без майок) повинні бути пронумеровані 1 і 2. Номер повинен бути розташований на грудях (або попереду на шортах).

- 5.1.6 Номери повинні бути контрастними до кольору майок та висотою мінімум 10см. Ширина смужки, що формує номер, повинна бути мінімум 1,5см.

5.2 ДОЗВОЛЕНІ ЗМІНИ

- 5.2.1 Якщо обидві команди прибули на матч у майках однакового кольору, має бути проведено жеребкування для визначення команди, яка повинна змінити форму.
- 5.2.2 Перший суддя може дозволити одному або кільком гравцям:
- грати у шкарпетках та/або взутті;
 - змінювати мокрі майки між партіями, за умови, що нові майки також відповідають регламенту турніру та вимогам ФІВБ (Правило 5.1.5 і 5.1.6).
- 5.2.3 На прохання гравця суддя може дозволити йому грати в футболці, надягненій під майку та у тренувальних штанах.

5.3 ЗАБОРОНЕНІ ПРЕДМЕТИ ТА ФОРМА

- 5.3.1 Заборонено носити будь-які предмети, які можуть спричинити травму гравцю, такі як: шпильки, браслети, гіпсові пов'язки, тощо.
- 5.3.2 Гравці можуть на свій власний ризик носити окуляри.
- 5.3.3 Заборонено грати у формі без офіційних номерів (Правило 5.1.5 і 5.1.6)

6 ПРАВА ТА ОБОВ'ЯЗКИ УЧАСНИКІВ

6.1 ОБИДВА ГРАВЦІ

- 6.1.1 Учасники повинні знати Офіційні правила пляжного волейболу і дотримуватися їх.
- 6.1.2 Учасники повинні з повагою приймати рішення суддів, не обговорюючи їх. У разі сумнівів, дозволяється запитувати роз'яснення.
- 6.1.3 Учасники повинні поводитися шанобливо і ввічливо в дусі ЧЕСНОЇ ГРИ не тільки по відношенню до суддів, але також стосовно інших офіційних осіб, свого партнера по команді, суперників та глядачів.

<p>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.</p> <p>6.1.5 Participants must refrain from actions aimed at delaying the game.</p> <p>6.1.6 Communication between team members during the match is permitted.</p> <p>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: <ul style="list-style-type: none"> • 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.</p> <p>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).</p>	<p>6.1.4 Учасники повинні утримуватися від дій або позицій, що мають на меті вплинути на рішення суддів або приховати помилки, здійснені їх командою.</p> <p>6.1.5 Учасники повинні утримуватися від дій, спрямованих на затримку гри.</p> <p>6.1.6 Спілкування між членами команди протягом матчу дозволяється.</p> <p>6.1.7 Під час матчу обидва гравці мають право говорити з суддями, коли м'яч знаходиться поза грою (правило 6.1.2) у трьох наступних випадках: а. Запитувати роз'яснення про застосування або тлумачення правил. Якщо роз'яснення не задовольняє гравців, будь-який з них повинен негайно заявити першому судді про своє бажання почати протокол протесту. б. Запитувати дозвіл: <ul style="list-style-type: none"> • змінити форму або екіпіровку, • підтвердити номер гравця, що подає, • перевірити сітку, м'яч, ігрову поверхню, тощо, • вирівняти лінію майданчика. в. Запитувати тайм-аути (Правило 19.3). Примітка: Гравці повинні одержати дозвіл судді, щоб покинути ігровий майданчик.</p> <p>6.1.8 Наприкінці матчу: а. Обидва гравці дякують суддів та суперників: б. Якщо будь-хто з гравців попередньо заявляв першому судді про протокол протесту, він/вона має право підтвердити це як протест, записавши його в протокол (Правило 6.1.7 а).</p>
<p>6.2 CAPTAIN</p> <p>6.2.1 Prior to the match, the team captain: a. Signs the scoresheet. b. Represents his/her team in the cointoss.</p> <p>6.2.2 At the end of the match, the team captain verifies the results by signing the scoresheet.</p>	<p>6.2 КАПІТАН</p> <p>6.2.1 Перед матчем капітан команди: а) Підписує протокол; б) Представляє свою команду при жеребкуванні.</p> <p>6.2.2 По закінченні матчу капітан команди підтверджує результати, підписуючи протокол.</p>
<p>6.3 LOCATION OF PARTICIPANTS (Diagram 1)</p> <p>The player's chairs must be 5 m from the sideline, and no closer than 3 m from the scorer's table.</p>	<p>6.3 РОЗМІЩЕННЯ УЧАСНИКІВ (Схема 1)</p> <p>Стільці для гравців повинні бути на відстані 5м від бокової лінії та не ближче 3м від</p>

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 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

Глава III

ВИГРАШ ОЧКА, ПАРТІЇ І МАТЧУ

7 СИСТЕМА НАБОРУ ОЧОК

7.1 ВИГРАШ МАТЧУ

- 7.1.1 Переможцем матчу є команда, яка виграє дві партії.
- 7.1.2 При рівному рахунку партій 1-1, вирішальна (третя) партія грається до 15 очок з мінімальною перевагою у 2 очки.

7.2 ВИГРАШ ПАРТІЇ

- 7.2.1 Партію (за винятком вирішальної третьої партії) виграє команда, яка першою набирає 21 очко з перевагою мінімум в два очки. У випадку рівного рахунку 20-20, гра триває до досягнення переваги у два очки (22-20, 23-21 і т.д.).
- 7.2.2 Вирішальна партія грається відповідно до правила 7.1.2.

7.3 ВИГРАШ РОЗІГРАШУ

Кожного разу, коли команді не вдається правильно виконати подачу або повернути м'яч суперникові, чи вона робить будь-яку іншу помилку, протилежна команда виграє розіграш з одним із нижченаведених наслідків:

- 7.3.1 Якщо протилежна команда подавала, вона набирає очко і продовжує подавати.
- 7.3.2 Якщо протилежна команда отримує подачу, вона набуває право подавати, а також набирає очко.

7.4 НЕЯВКА ТА НЕПОВНА КОМАНДА

- 7.4.1 Якщо команда відмовляється грати після вимоги зробити це, вона оголошується командою, що не з'явилася та програє матч із результатом 0-2 у матчі та 0-21, 0-21 у партіях.
- 7.4.2 Команда, яка вчасно не з'явилась на ігровий майданчик, оголошується

as in Rule 7.4.1 above.

- 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.

For FIVB World Competitions whenever the Pool Play format is implemented, Rule 7.4 above may be subject to modifications as stated in the Specific Competition Regulations issued by the FIVB in due time, establishing the modality to be followed for treating the default and incomplete team cases.

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:

- Either the right to serve or receive the service or
- 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.

командою, яка не з'явилась з тим же результатом, як у правилі 7.4.1.

- 7.4.3 Команда, що оголошена неповною в партії або матчі, програє партію або матч (правило 9.1). Протилежній команді надаються очки, або очки та партії, необхідні для виграшу партії або перемоги в матчі. Неповна команда зберігає свої очки та партії.

Для змагань під егідою ФВУ, у яких застосовується формат, що включає ігри в групах, Правило 7.4 може бути змінено у відповідності до спеціального регламенту змагання, який видається ФВУ, та встановлює зміни до цього правила, яких необхідно дотримуватися у випадку неявки та неповної команди.

Глава IV

ПІДГОТОВКА ДО МАТЧУ, СТРУКТУРА ГРИ

8 ПІДГОТОВКА ДО МАТЧУ

8.1 ЖЕРЕБКУВАННЯ

Перед офіційною розминкою, перший суддя проводить жеребкування в присутності капітанів команд, де це доречно. Переможець жеребкування вибирає:

- Право подавати або приймати подачу; або
- Сторону майданчика.

Той хто програв приймає вибір, що залишився.

У другій партії той, хто програв жеребкування в першій партії, буде мати вибір а) або б).

Нове жеребкування буде проведене для вирішальної партії.

8.2 РОЗМИНКА

Якщо команди попередньо мали у своєму розпорядженні інший ігровий майданчик, їм перед матчем надається 3 хвилинна розминка біля сітки, якщо ж ні, вони можуть мати 5 хвилин.

9 TEAM LINE-UP

9.1 PLAYERS

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

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).

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.

9 РОЗТАШУВАННЯ КОМАНДИ

9.1 ГРАВЦІ

Обидва гравці кожної команди (правило 4.1.1) завжди повинні бути у грі.

9.2 ЗАМІНИ

НЕ ІСНУЄ замін або заміщення гравців.

10 ПОЗИЦІЇ ГРАВЦІВ

10.1 ПОЗИЦІЇ

10.1.1 В момент удару по м'ячу гравцем, що подає, кожна команда повинна знаходитися в межах свого власного майданчика (за виключенням гравця, що подає).

10.1.2 Гравці вільно вибирають свої позиції. НЕ ІСНУЄ встановлених позицій на майданчику.

10.1.3 НЕ ІСНУЄ позиційних помилок.

10.2 ПОРЯДОК ПОДАЧІ

Порядок подачі повинен зберігатися протягом партії (як визначено капітаном команди відразу після жеребкування).

10.3 ПОРУШЕННЯ ПОРЯДКУ ПОДАЧІ

10.3.1 Порухення порядку подачі відбувається, якщо подача виконана не відповідно до порядку подачі.

10.3.2 Секретар повинен правильно вказувати порядок подачі та виправляти будь-якого невідповідного гравця.

10.3.3 Порухення порядку подачі карається програшем розіграшу (правило 12.2.1).

Глава V

ІГРОВІ ДІЇ

11 СТАН ГРИ

11.1 М'ЯЧ У ГРІ

Розіграш починається зі свистком судді. Проте, м'яч знаходиться у грі з моменту

удару на подачі.

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:

falls on the ground completely outside the boundary lines (without touching them);

touches an object outside the court, the ceiling or a person out of play;

touches the antennae, ropes, posts or the net itself outside the side bands and antennae;

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.

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 opponent 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

11.2 М'ЯЧ ПОЗА ГРОЮ

Розіграш закінчується свистком судді. Однак, якщо свисток звучить внаслідок помилки, зробленої в грі, м'яч перебуває поза грою з моменту здійснення помилки (правило 12.2.2).

11.3 М'ЯЧ "В МАЙДАНЧИКУ"

М'яч "в майданчику", коли він торкається поверхні ігрового майданчика, включаючи обмежувальні лінії (правило 1.3).

11.4 М'ЯЧ "ЗА"

М'яч "за", коли він:

падає на поверхню повністю за межами обмежувальних ліній (не торкаючись їх);

торкається предмета за межами майданчика, стелі або будь-якої людини, яка не бере участі у грі;

торкається антен, шнурів, стійок або сітки за межами бічних стрічок і антен;

повністю перетинає вертикальну площину сітки цілком або навіть частково за межами площини перетину під час подачі (правило 14.1.3, схема 3) або після третього удару команди.

12 ІГРОВІ ПОМИЛКИ

12.1 ВИЗНАЧЕННЯ

12.1.1 Будь-яка ігрова дія, що суперечить правилам, є ігровою помилкою.

12.1.2 Судді визначають помилки та встановлюють покарання відповідно до цих правил.

12.2 НАСЛІДКИ ПОМИЛКИ

12.2.1 Завжди існує покарання за помилку: суперник команди, який зробив помилку, виграє розіграш відповідно до правила 7.3.

12.2.2 Якщо дві або більше помилок зроблені послідовно, тільки перша з них береться до уваги.

12.2.3 Якщо дві або більше помилки здійснені двома суперниками одночасно, це

counted and the rally is replayed.

вважається ПОДВІЙНОЮ ПОМИЛКОЮ та розіграш переграється.

13 PLAYING THE BALL

Each team must play within its own playing area and playing space (except Rule 14.1.2). The ball may, however, be retrieved from beyond the free zone.

13 ГРА З М'ЯЧЕМ

Кожна команда повинна грати в межах власного ігрового поля та ігрового простору (виключення: Правило 14.1.2). Проте, м'яч може бути повернутий із-за меж вільної зони.

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).

13.1 УДАРИ КОМАНДИ

- 13.1.1 Кожна команда має право максимум на три удари для повернення м'яча через сітку.
- 13.1.2 Ці удари команди включають не тільки навмисні удари гравця, але також ненавмисні торкання м'яча.
- 13.1.3 Гравець не може вдарити м'яч двічі поспіль (виключення див. Правила: 13.4.3 а), б) та 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 hits (except at blocking, Rule 18.4.2).

13.2 ОДНОЧАСНІ ТОРКАННЯ

- 13.2.1 Два гравці можуть торкатися м'яча одночасно.
- 13.2.2 Коли два гравці однієї команди торкаються м'яча одночасно, то це вважається як два удари (за винятком блокування, Правило 18.4.2).

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

Якщо два гравці однієї команди тягнуться до м'яча, але тільки один гравець торкається м'яча, зараховується один удар.

If players collide, no fault is committed.

Якщо гравці зіштовхуються, це не є помилкою.

- 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.

- 13.2.3 Якщо після одночасного торкання м'яча двома суперниками над сіткою м'яч залишається в грі, то команді, що приймає м'яч, дається право ще на три удари. Якщо в такий м'яч іде "за", це є помилкою команди, що знаходиться на протилежній стороні.

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

Якщо одночасні торкання двома суперниками м'яча над сіткою призводять до "затримки м'яча", це НЕ вважається помилкою.

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.

13.3 УДАР ЗА ПІДТРИМКИ

У межах ігрового поля гравцеві не дозволяється користуватися підтримкою партнера по команді або будь-якою

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.

конструкцією/предметом, щоб дотягтися до м'яча. Однак гравець, який знаходиться на межі здійснення помилки (торкання сітки або перешкода суперникові, тощо), може бути зупинений або утриманий партнером.

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.
- 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

13.4 ХАРАКТЕРИСТИКИ УДАРУ

- 13.4.1 М'яч може торкатися будь-якої частини тіла.
- 13.4.2 М'яч повинен бути відбитий без захвата чи кидка. Він може відскочити в будь-якому напрямку.

Виключення:

- a) У захисних діях від сильно направленого м'яча. У такому випадку м'яч може бути короткочасно затриманий при прийомі зверху пальцями
- б) Якщо одночасні торкання двома суперниками м'яча над сіткою призводять до "затримки м'яча".
- 13.4.3 М'яч може торкатися різних частин тіла, тільки якщо такі торкання відбуваються одночасно.

Виключення:

- a) При блокуванні послідовні торкання (Правило 18.4.2) одним або декількома блокуючими дозволяються за умови, що вони відбуваються під час однієї дії.
- б) При першому командному ударі, окрім виконаного зверху пальцями (виняток Правило 13.4.2), м'яч може торкатися різних частин тіла послідовно, за умови, що торкання відбуваються під час однієї дії.

13.5 ПОМИЛКИ ПРИ ГРІ З М'ЯЧЕМ

- 13.5.1 **ЧОТИРИ УДАРИ:** команда торкається м'яча чотири рази, перш ніж повернути його (Правило 13.1.1).
- 13.5.2 **УДАР ЗА ПІДТРИМКИ:** у межах ігрового поля гравець використовує підтримку партнера по команді або будь-яку конструкцію /предмет, щоб дотягтися до м'яча (Правило 13.3).
- 13.5.3 **ЗАТРИМКА М'ЯЧА:** гравець не вдаряє по м'ячу (Правило 13.4.2), за виключеннями при захисних діях від сильно направленого

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).

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.

14.3 BALL IN THE NET

м'яча (Правило 13.4.2-а) або коли одночасне торкання двох суперників над сіткою приводять до короточасної "затримки м'яча" (Правило 13.4.2-б).

13.5.4 **ПОДВІЙНЕ ТОРКАННЯ:** гравець б'є по м'ячу двічі поспіль або м'яч торкається різних частин його/її тіла послідовно (Правило 13.1.3, 13.4.3).

14 М'ЯЧ БІЛЯ СІТКИ

14.1 М'ЯЧ, ЩО ПЕРЕТИНАЄ СІТКУ

14.1.1 М'яч, направлений на майданчик суперника, повинен пройти над сіткою в межах площини перетину (Схема 3). Площина перетину – це частина вертикальної площини сітки, обмежена у такий спосіб:

- а) Знизу – верхнім краєм сітки,
- б) з боків – антенами та їх уявним продовженням,
- в) зверху – стелею або конструкцією (при наявності таких).

14.1.2 М'яч, який перетнув вертикальну площину сітки у вільну зону суперника (Правило 15) повністю або частково за межами площини перетину, може бути повернутий в межах кількості ударів команди за умови, що:

- м'яч, що повертається, знову перетинає площину сітки повністю або частково за межами площини перетину на тій же стороні майданчика.

Команда суперника не може перешкоджати таким діям.

14.1.3 М'яч "за", коли він повністю перетинає нижню площину під сіткою (схема 3).

14.1.4 Проте, гравець може заступити на майданчик суперника, щоб зіграти м'яч перш, ніж м'яч повністю перетне нижню площину або пройде за межами площини перетину (Правило 15.2).

14.2 М'ЯЧ, ЩО ТОРКАЄТЬСЯ СІТКИ

При перетинанні сітки (Правило 14.1.1) м'яч може торкатися сітки.

14.3 М'ЯЧ У СІТЦІ

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

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.

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).

14.3.1 М'яч, що вдарився в сітку, може бути залишений у грі в межах трьох командних ударів.

14.3.2 Якщо м'яч розриває комірку сітки або викликає її падіння, розіграш анулюється та переграється.

15 ГРАВЕЦЬ БІЛЯ СІТКИ

15.1 ПРОНИКНЕННЯ ЧЕРЕЗ СІТКУ

15.1.1 При блокуванні гравець, що блокує, може торкатися м'яча по іншу сторону сітки за умови, що він/вона не заважає грі суперника до або під час нападаючого удару суперника (Правило 18.3).

15.1.2 Після атакуючого удару гравцю дозволяється переносити руку через сітку за умови, що його/її контакт із м'ячем відбувся в межах власного ігрового простору.

15.2 ПРОНИКНЕННЯ В ПРОСТІР, НА МАЙДАНЧИК ТА/АБО ВІЛЬНУ ЗОНУ СУПЕРНИКА

Гравець може проникати в простір, на майданчик і/або у вільну зону суперника за умови, що це не заважає грі суперника.

15.3 ТОРКАННЯ СІТКИ

15.3.1 Торкання сітки гравцем не є помилкою, за винятком, коли воно відбувається під час ігрової дії з м'ячем або воно заважає грі. Випадкове торкання сітки волоссям ніколи не є помилкою.

Деякі ігрові дії з м'ячем можуть включати дії, у яких гравці фактично не торкаються м'яча.

15.3.2 Після того, як гравець вдарив по м'ячу, він/вона може торкатися стійки, шнурів або будь-якого іншого предмету за межами загальної довжини сітки за умови, що ця дія не заважає грі.

15.3.3 Коли м'яч потрапляє в сітку, яка в наслідок цього торкається суперника, це не є помилкою.

15.4 ПОМИЛКИ ГРАВЦЯ БІЛЯ СІТКИ

15.4.1 Гравець торкається м'яча або суперника в просторі суперника до або під час атакуючого удару суперника (Правило

		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).	15.4.2	Гравець проникає в простір, на майданчик і/або у вільну зону суперника, заважаючи грі суперника (Правило 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).	15.4.3	Гравець торкається сітки або антени під час своєї ігрової дії з м'ячем або заважає грі (Правило 15.3.1).
16	SERVICE	16	ПОДАЧА
16.1	DEFINITION	16.1	ВИЗНАЧЕННЯ
	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.		Подача – ця дія введення м'яча в гру гравцем, що не порушує порядок подачі, який, знаходячись в зоні подачі, завдає удару по м'ячу однієї кистю або рукою.
16.2	FIRST SERVICE IN A SET	16.2	ПЕРША ПОДАЧА В ПАРТІЇ
	The first service of a set is executed by the team determined by the coin toss (Rule 8.1).		Перша подача в партії виконується командою, визначеною жеребкуванням (Правило 8.1).
16.3	SERVICE ORDER	16.3	ПОРЯДОК ПОДАЧІ
	After the first service in a set, the player to serve is determined as follows:		Після першої подачі в партії гравець, що подає визначається у такий спосіб:
	a) when the serving team wins the rally, the player who served before, serves again.		a) якщо команда, що подає, виграє розіграш, гравець, що подавав подає знову;
	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.		б) коли приймаюча команда виграє розіграш, вона набуває право подавати та гравець, який не подавав останнього разу, повинен подавати.
16.4	AUTHORIZATION OF THE SERVICE	16.4	ДОЗВІЛ ПОДАЧІ
	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).		Перший суддя дозволяє подачу після перевірки того, що відповідний гравець володіє м'ячем, перебуваючи за лицьовою лінією, і, що команди готові грати (Схема 8, мал.1).
16.5	EXECUTION OF THE SERVICE	16.5	ВИКОНАННЯ ПОДАЧІ
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.	16.5.1	Гравець, що подає може вільно пересуватися в межах зони подачі. В момент подачі або відштовхування для подачі у стрибку гравець, що подає, не повинен торкатися ні майданчика (включаючи лицьову лінію), ні поверхні поза зоною подачі. Його/її стопа не має проникати під лінію. Після удару гравець, що подає, може заступити або приземлитися за межами зони подачі або на майданчик.

- 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.
- 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.
- 16.5.2 Якщо лінія переміщується піском, який зрушив гравець, що подає, то це не вважається помилкою.
- 16.5.3 Гравець, що подає, повинен ударити по м'ячу протягом п'яти секунд після свистка першого судді на подачу.
- 16.5.4 Подача, виконана до свистка судді, скасовується і повторюється.
- 16.5.5 Удар по м'ячу повинен бути нанесений однієї кистю або будь-якою частиною руки після того, як м'яч підкинуто або випущено та до того, як він торкнеться ігрової поверхні.
- 16.5.6 Якщо м'яч, підкинутий або випущений гравцем, що подає, приземляється без удару по ньому або спійманий гравцем, що подає, то це зараховується як подача.
- 16.5.7 Додаткова спроба подачі не дозволяється.

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:

- violates the service order (Rule 16.3),
- 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:

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

17 ATTACK HIT

17.1 DEFINITION

- 17.1.1 All actions to direct the ball towards the opponent

16.6 ЗАСЛОН

Партнер гравця, що подає, не повинен за допомогою заслону заважати лютому з суперників бачити гравця, що подає або траєкторію м'яча. На прохання суперника він повинен переміститися вбік (Схема 4).

16.7 ПОМИЛКИ ПРИ ПОДАЧІ

Наступні помилки призводять до переходу подачі. Гравець, що подає:

- порушує порядок подачі (Правило 16.3),
- не виконує подачу належним чином (Правило 16.5).

16.8 ПОМИЛКИ ПРИ ПОДАЧІ ПІСЛЯ УДАРУ ПО М'ЯЧУ

Після того, як удар по м'ячу виконаний правильно, подача стає помилковою, якщо м'яч:

- торкається гравця команди, яка подає, або не перетинає вертикальну площину сітки,
- виходить "за" (Правило 11.4).

17 АТАКУЮЧИЙ УДАР

17.1 ВИЗНАЧЕННЯ

- 17.1.1 Усі дії, в результаті яких м'яч

except when serving and blocking, are considered attack-hits.

- 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).

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.

направляється на сторону суперника, за винятком подачі та блокування, вважаються атакуючими ударами.

- 17.1.2 Атакуючий удар є завершеним у той момент, коли м'яч повністю перетинає вертикальну площину сітки або його торкається блокуючий.
- 17.1.3 Будь-який гравець може виконувати атакуючий удар на будь-якій висоті за умови, що його/її контакт із м'ячем відбувся в межах власного ігрового простору (виключення: Правило 17.2.4).

17.2 ПОМИЛКИ ПРИ АТАКУЮЧОМУ УДАРІ

- 17.2.1 Гравець б'є по м'ячу в межах ігрового простору команди-суперника (Правило 15.1.2).
- 17.2.2 Гравець направляє м'яч "за" (Правило 11.4).
- 17.2.3 Гравець завершує атакуючий удар, використовуючи легке торкання м'яча розкритою кистю, направляючи м'яч пальцями.
- 17.2.4 Гравець завершує атакуючий удар безпосередньо з подачі суперника, коли м'яч повністю вище верхнього краю сітки.
- 17.2.5 Гравець завершує атакуючий удар, використовуючи передачу зверху пальцями, яка має траєкторію не перпендикулярну лінії його плечей, за винятком, коли виконується передача своєму партнерові.

18 БЛОК

18.1 ВИЗНАЧЕННЯ

Блокування – це дія гравців поблизу сітки для перехоплення м'яча, що летить від суперника, простягаючись вище верхнього краю сітки (Схема 5).

18.2 УДАРИ БЛОКУЮЧОГО

Перший удар після блоку може бути виконаний будь-яким гравцем, включаючи того, хто торкнувся м'яча на блоці.

18.3 БЛОК У ПРОСТОРІ СУПЕРНИКА

При блокуванні гравець може переносити свої кисті та руки по іншу сторону сітки за умови, що його/її дія не заважає грі

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.

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

суперника. Таким чином, не дозволяється торкатися м'яча на стороні суперника раніше, чим виконаний атакуючий удар суперника.

18.4 ТОРКАННЯ ПРИ БЛОКУВАННІ

- 18.4.1 Торкання при блокуванні рахується ударом команди. Після торкання на блоці блокуюча команда має право виконати лише два удари.
- 18.4.2 Послідовні (швидкі і тривалі) торкання можуть відбуватися в одного або кількох блокуючих, за умови, що такі торкання відбуваються під час однієї дії. Ці торкання зараховуються тільки як один удар команди (Правило 18.4.1).
- 18.4.3 Ці торкання можуть відбуватися з будь-якою частиною тіла.

18.5 ПОМИЛКИ ПРИ БЛОКУВАННІ

- 18.5.1 Блокуючий торкається м'яча в просторі суперника до або одночасно з атакуючим ударом суперника (Правило 18.3).
- 18.5.2 Гравець блокує м'яч у просторі суперника із зовнішньої сторони антени.
- 18.5.3 Гравець блокує подачу суперника.
- 18.5.4 М'яч від блоку виходить "за".

Глава VI

ТАЙМ-АУТ ТА ЗАТРИМКА

19 ТАЙМ-АУТИ

19.1 ВИЗНАЧЕННЯ

Тайм-аут – це звичайна ігрова перерва, що триває 30 секунд.
На світових змаганнях ФІВБ один додатковий технічний тайм-аут тривалістю 30 секунд призначається автоматично в першій та другій партіях, коли сума набраних командами очок дорівнює 21.

19.2 КІЛЬКІСТЬ ТАЙМ-АУТІВ

Кожній команді надається максимум один тайм-аут у партії.

19.3 ЗАПИТИ ТАЙМ-АУТУ

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).

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

Гравці можуть запитувати тайм-ауті, тільки коли м'яч перебуває поза грою та до свистка на подачу, показавши відповідний жест рукою (Схема 8, мал. 4). Тайм-ауті можуть бути один за одним без необхідності відновлення гри.

Гравці повинні отримати дозвіл суддів щоб залишити ігрове поле.

19.4 НЕПРАВИЛЬНІ ЗАПИТИ

Серед іншого, неправильно просити тайм-аут:

- a) під час розіграшу або в момент чи після свистка, що дозволяє подачу (Правило 19.3);
- б) після використання дозволеного тайм-ауту (Правило 19.2). Будь-який неправильний запит, який не впливає на гру або не затримує її, має бути відхилено без будь-якої санкції, якщо не повторюється в тій же партії (Правило 20.1 б).

20 ЗАТРИМКИ ГРИ

20.1 ВИДИ ЗАТРИМОК

Неправильна дія команди, яка відстрочує відновлення гри, є затримкою і включає, серед іншого:

- a) продовження тайм-ауту після вказівки відновити гру;
- б) повторення неправильного запиту в тій же партії (Правило 19.4);
- в) затягування гри (у звичайних ігрових умовах час між закінченням розіграшу та свистком на подачу має бути не більше 12 секунд).

20.2 САНКЦІЇ ЗА ЗАТРИМКИ

20.2.1 Перша затримка командою в партії карається "ПОПЕРЕДЖЕННЯМ ЗА ЗАТРИМКУ".

20.2.2 Друга та наступні затримки будь-якого виду в тій же партії тією ж командою є порушенням та караються "ЗАУВАЖЕННЯМ ЗА ЗАТРИМКУ": програш розіграшу.

21 ВИНЯТКОВІ ЗУПИНКИ В ГРІ

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 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 reestablish normal conditions.

21.1 ТРАВМА

21.1.1 Якщо відбувається серйозний нещасний випадок, коли м'яч знаходиться в грі, суддя повинен негайно зупинити гру.

Розіграш м'яча потім переграється.

21.1.2 Для відновлення травмований гравець отримує максимум 5 хвилин один раз в матчі. Суддя повинен дозволити акредитованому належним чином медичному персоналу увійти на майданчик для огляду гравця. Тільки суддя може дозволити гравцю залишити ігрове поле без покарання. Після закінчення наданих для відновлення 5 хвилин, суддя має дати свисток та запропонувати гравцю продовжити гру. Тільки сам гравець може вирішити, чи може він/вона поновити гру.

Якщо після закінчення наданого для відновлення часу гравець не відновився або не повертається до ігрового поля, його/її команда оголошується неповною (Правило 7.4.3, 9.1).

У надзвичайних обставинах лікар змагання та технічний супервайзер мають право перешкодити поверненню в гру травмованого гравця.

Примітка: Час для відновлення починається, коли співробітник(и) акредитованого належним чином медичного персоналу змагання прибуває на ігровий майданчик для огляду гравця. Якщо у розпорядженні немає акредитованого медичного персоналу, відлік часу для відновлення гравця починається з тієї хвилини, коли суддя дав дозвіл на таке відновлення.

21.2 ЗОВНІШНЯ ПЕРЕШКОДА

Якщо під час гри виникає зовнішня перешкода, гра повинна бути зупинена та розіграш м'яча переграється.

21.3 ДОВГОТРИВАЛА ЗУПИНКА

Якщо непередбачені обставини зупиняють матч, перший суддя, організатор та Контрольний Комітет, якщо він є, повинні визначити заходи, які повинні бути зроблені для відновлення нормальних умов.

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.

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.

21.3.1 Якщо відбувається одна або декілька зупинок, які не перевищують у цілому 4 години, матч поновлюється при досягнутому рахунку, незалежно від того, матч продовжиться на тому ж майданчику або на іншому.

21.3.2 Якщо відбувається одна або декілька зупинок, які перевищують у цілому 4 години, увесь матч повинен бути переграний.

22 ЗМІНИ СТОРІН ТА ІНТЕРВАЛИ

22.1 ЗМІНИ СТОРІН

22.1.1 Після кожних 7 розіграних очок (Партії 1 і 2) та 5 очок (Партія 3) команди міняються сторонами.

22.2 ІНТЕРВАЛИ

22.2.1 Інтервал між будь-якими партіями триває одну хвилину.

Під час інтервалу перед вирішальною партією перший суддя проводить жеребкування відповідно до Правила 8.1.

22.2.2 Під час зміни сторін (Правило 22.1) команди повинні мінятися негайно, без затримки.

22.2.3 Якщо зміна сторін не зроблена в належний час, вона має бути зроблена відразу, як тільки виявлено цю помилку.

Рахунок на момент здійснення такої зміни сторін залишається тим же.

Глава VII

НЕПРАВИЛЬНА ПОВЕДІНКА

23 НЕПРАВИЛЬНА ПОВЕДІНКА

Некоректна поведінка члена команди по відношенню до офіційних осіб, суперників, партнера по команді або глядачів підрозділяється на чотири категорії відповідно до серйозності провини.

23.1 КАТЕГОРІЇ

23.1.1 **Неспортивна поведінка:** суперечки, залякування тощо.

23.1.2 **Груба поведінка:** дії всупереч хорошему тону або нормам моралі, вираз

		презирства.	
23.1.3	Offensive conduct: defamatory or insulting words or gestures.	23.1.3	Образлива поведінка: наклепницькі або образливі слова або жести.
23.1.4	Aggression: physical attack or intended aggression.	23.1.4	Агресія: фізичний напад або навмисні агресивні дії.
23.2	SANCTIONS	23.2	САНКЦІЇ
	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):		Залежно від серйозності некоректної поведінки та відповідно до рішення першого судді застосовуються наступні санкції (вони повинні бути зареєстровані в протоколі):
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.	23.2.1	ПОПЕРЕДЖЕННЯ ЗА НЕПРАВИЛЬНУ ПОВЕДІНКУ: за неспортивну поведінку санкція не застосовується, але в тій же партії відповідний член команди застерігається від повторення некоректної поведінки.
23.2.2	MISCONDUCT PENALTY: for rude conduct or repeated unsportsmanlike conduct, the team is sanctioned with the loss of a rally.	23.2.2	ЗАУВАЖЕННЯ ЗА НЕПРАВИЛЬНУ ПОВЕДІНКУ: за грубу поведінку або за повторення неспортивної поведінки команда карається програвшем розіграшу.
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).	23.2.3	ВИЛУЧЕННЯ: повторна груба поведінка або образлива поведінка карається вилученням. Член команди, покараний вилученням, повинен залишити ігрове поле, а його команда оголошується неповною в цій партії (Правило 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).	23.2.4	ДИСКВАЛІФІКАЦІЯ: за агресію гравець повинен залишити ігрове поле, а його/її команда оголошується неповною в матчі (Правило 7.4.3, 9.1).
23.3	SANCTION SCALE (DIAGRAM 7)	23.3	ШКАЛА САНКЦІЙ (СХЕМА 7)
	MISCONDUCT is sanctioned as shown in the sanction scale (Diagram 7).		НЕПРАВИЛЬНА ПОВЕДІНКА карається, як показано в шкалі санкцій (Схема 7).
	A player may receive more than one MISCONDUCT PENALTY in a set.		В партії гравець може одержати більше одного ЗАУВАЖЕННЯ ЗА НЕПРАВИЛЬНУ ПОВЕДІНКУ.
	Sanctions are cumulative in nature only within an individual set.		Санкції застосовують послідовно в зростаючому порядку тільки в межах окремої партії.
	DISQUALIFICATION due to aggression does not require a prior sanction.		ДИСКВАЛІФІКАЦІЯ зумовлена агресією не вимагає попередньої санкції.
23.4	MISCONDUCT BEFORE AND BETWEEN SETS	23.4	НЕПРАВИЛЬНА ПОВЕДІНКА ДО ТА МІЖ ПАРТІЯМИ
	Any misconduct occurring before or between sets is sanctioned according to the sanction scale (Diagram 7) and the sanction is applied in the following set.		Будь-яка неправильна поведінка до або між партіями карається згідно до шкали санкцій (Схема 7) та ця санкція застосовується в наступній партії.

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).

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).

Глава VIII

СУДДІВСЬКА БРИГАДА ТА ПРОЦЕДУРИ

24 СУДДІВСЬКА БРИГАДА ТА ПРОЦЕДУРИ

24.1 СКЛАД

Суддівська бригада на матч складається з наступних офіційних осіб:

- перший суддя;
- другий суддя;
- секретар;
- чотири (два) судді на лініях.

Їх розташування показане на Схемі 6.

24.2 ПРОЦЕДУРИ

24.2.1 Тільки перший і другий суддя можуть давати свисток під час матчу:

- a) перший суддя дає сигнал на подачу, яка починає розіграш м'яча;
- б) перший і другий судді дають сигнал про закінчення розіграшу м'яча, за умови, що вони впевнені в тому, що була здійснена помилка і вони визначили її характер.

24.2.2 Судді можуть давати свисток під час перерви в грі, щоб вказати, що вони дозволяють або відхиляють запит команди.

24.2.3 Безпосередньо після свистка, що сигналізує закінчення розіграшу м'яча, вони повинні показати офіційними жестами (Правило 29.1):

- a) команду, яка повинна подавати;
- б) характер помилки (при необхідності);
- в) гравця, що зробив помилку (при необхідності).

25 ПЕРШИЙ СУДДЯ

25.1 МІСЦЕЗНАХОДЖЕННЯ

Перший суддя виконує свої обов'язки, сидячи або стоячи на суддівській вишці, яка розташована на одній з сторін сітки. Рівень його очей повинен бути приблизно на 50см вище сітки (Схема 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.

25.3 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,

25.2 ПОВНОВАЖЕННЯ

25.2.1 Перший суддя керує матчем від початку до кінця. Перший суддя має повноваження над усіма офіційними особами та членами команд.

Під час матчу рішення першого судді є остаточними. Він має право скасувати рішення інших офіційних осіб, якщо вважає такі рішення помилковими.

Перший суддя може замінити офіційних осіб, які не виконують свої обов'язки належним чином.

25.2.2 Перший суддя також контролює роботу подавальників м'ячів.

25.2.3 Перший суддя має право вирішувати будь-які питання, пов'язані з грою, в тому числі не передбачені Правилами.

25.2.4 Перший суддя не повинен дозволити жодних обговорень своїх рішень. Проте, на прохання гравця, перший суддя повинен дати роз'яснення з питань застосування або тлумачення правил, на підставі яких він прийняв своє рішення.

Якщо гравець не згоден з поясненням та офіційно заявляє протест, перший суддя повинен дозволити почати Протокол Протесту.

25.2.5 Перший суддя відповідає за визначення до і під час матчу чи відповідають ігрове поле та умови проведення матчу ігровим вимогам.

25.3 ОБОВ'ЯЗКИ

25.3.1 Перед матчем перший суддя:

- a) перевіряє стан ігрового поля, м'ячі та інше обладнання,
- б) проводить жеребкування з капітанами команд,
- в) контролює розминку команд.

25.3.2 Під час матчу тільки перший суддя має право:

- a) застосовувати санкції за неправильну поведінку та затримки;

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.

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

б) приймати рішення:

- про помилки гравця, що подає;
- про заслон команди, що подає;
- про помилки у грі з м'ячем;
- про помилки над сіткою та біля верхньої частини сітки.

25.3.3 По закінченню матчу перший суддя перевіряє протокол та підписує його.

26 ДРУГИЙ СУДДЯ

26.1 МІСЦЕЗНАХОДЖЕННЯ

Другий суддя виконує свої обов'язки, стоячи за межами ігрового майданчика біля стійки, на протилежному боці від першого судді, обличчям до нього (Схема 6).

26.2 ПОВНОВАЖЕННЯ

26.2.1 Другий суддя є помічником першого судді, але також має свою власну сферу повноважень (Правило 26.3). Якщо перший суддя виявляється не в змозі продовжувати виконання своїх обов'язків, другий суддя повинен замінити першого суддю.

26.2.2 Другий суддя може без свистка вказувати на помилки, що не відносяться до його сфери повноважень, але не може наполягати на прийнятті таких сигналів першим суддею.

26.2.3 Другий суддя контролює роботу секретаря.

26.2.4 Другий суддя дозволяє тайм-аути та зміни сторін, контролює їх тривалість та відхиляє неправильні запити.

26.2.5 Другий суддя контролює кількість тайм-аутів, використаних кожною командою в кожній з партій, та після завершення тайм-ауту надає цю інформацію першому судді та гравцям.

26.2.6 У разі травми гравця другий суддя надає час для відновлення (Правило 21.1.2).

26.2.7 Другий суддя протягом матчу перевіряє, що м'ячі як і раніше відповідають вимогам правил.

26.3 ОБОВ'ЯЗКИ

26.3.1 During the match, the second referee decides, whistles and signals:

- a) the faulty 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 totally or partly outside the crossing space to the opponent court 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.

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,

26.3.1 Під час матчу другий суддя приймає рішення, дає свисток та показує жестом:

- a) помилкове торкання гравцем нижньої частини сітки і антени з боку другого судді (Правило 15.3.1),
- б) перешкоду в результаті проникнення на майданчик та в простір суперника під сіткою (Правило 15.2),
- в) перетинання м'ячем сітки повністю або частково за межами площини перетину на майданчик суперника або торкання м'ячем антени на стороні другого судді (Правило 11.4),
- г) контакт м'яча зі стороннім предметом (Правило 11.4).

26.3.2 По закінченню матчу другий суддя підписує протокол.

27 СЕКРЕТАР

27.1 МІСЦЕЗНАХОДЖЕННЯ

Секретар виконує свої обов'язки, сидячи за столом секретаря на протилежній від першого судді стороні майданчика обличчям до нього (Схема 6).

27.2 ОБОВ'ЯЗКИ

Секретар веде протокол відповідно до Правил, співпрацюючи з другим суддею.

27.2.1 Перед матчем і партією секретар реєструє дані матчу і команд відповідно до чинних процедур і отримує підписи капітанів.

27.2.2 Під час матчу секретар:

- a) записує набрані очки та забезпечує, щоб табло відображало правильний рахунок,
- б) контролює черговість подачі, коли кожен гравець виконує свою подачу в партії;
- в) вказує порядок подачі кожної команди, показуючи таблички з номером 1 або 2, відповідним до номера гравця, який повинен подавати. Секретар негайно вказує суддям на будь-яке порушення,
- г) реєструє тайм-аути, перевіряючи їх кількість та інформує другого суддю,

- 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 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 into opponent's court, 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.

- d) the linejudges in charge of the end lines signal the

д) повідомляє суддів про запит тайм-ауту, який є неправильним (Правило 19.4);

е) сповіщає суддів про закінчення партій та зміну сторін.

27.2.3 Наприкінці матчу секретар:

- а) записує остаточний результат,
- б) підписує протокол, отримує підписи капітанів команд, а потім суддів,
- в) за наявності протесту (Правило 6.1.7а) записує або дозволяє зацікавленому в протесті гравцю записати в протокол зміст опротестованого епізоду.

28 СУДДІ НА ЛІНІЯХ

28.1 МІСЦЕЗНАХОДЖЕННЯ

28.1.1 В офіційних матчах обов'язкова наявність двох суддів на лініях. Вони стоять у протилежних кутах по діагоналі майданчика на відстані 1-2 метрів від кута.

Кожен контролює обидві (бокову і лицьову) лінії на своїй стороні (Схема 6).

Якщо використовується чотири судді на лініях, вони стоять у вільній зоні на відстані від 1 до 3 метрів від кожного кута майданчика, на уявному продовженні лінії, яку вони контролюють (Схема 6).

28.2 ОБОВ'ЯЗКИ

28.2.1 Судді на лініях виконують свої обов'язки, використовуючи прапорці (30 x 30 см), як показано на Схемі 9:

- а) вони сигналізують "м'яч в майданчику" і "за" кожного разу, коли м'яч приземляється біля їх лінії (ліній),
- б) вони сигналізують про торкання м'яча, що вийшов "за" від приймаючої команди,
- в) вони сигналізують, коли м'яч пересікає сітку за межами площини перетину на майданчик суперника, торкання антени тощо (Правило 14.1.1).

Відповідальним за цей сигнал у першу чергу є той суддя, хто знаходиться ближче всіх до траєкторії м'яча.

- г) судді на лініях, що контролюють лицьові

foot faults of the server (Rule 16.5.1).

лінії, сигналізують про заступ гравця, що подає (Правило 16.5.1).

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

г) *На прохання першого судді суддя на лінії повинен повторити свій сигнал.*

29 OFFICIALS' SIGNALS

29 ЖЕСТИ СУДДІВ

29.1 REFEREES' HAND SIGNALS (DIAGRAM 8)

29.1 ЖЕСТИ СУДДІВ (СХЕМА 8)

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

Судді офіційними жестами повинні показувати причину зупинки гри в наступній послідовності:

29.1.1 The referee indicates the team having the next service.

29.1.1 Суддя вказує команду, що буде подавати наступною.

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.

29.1.2 Потім суддя, якщо необхідно, показує характер зафіксованої помилки або призначення дозволеної зупинки. Жест витримується якийсь час, і, якщо він виконується однією рукою, то рука відповідає стороні команди, що зробила помилку або запит.

29.1.3 When necessary, the referee finally indicates the player who committed the fault or the team that made the request.

При необхідності суддя, нарешті, вказує гравця, який зробив помилку, або команду, що зробила запит.

29.2 LINEJUDGES FLAG SIGNALS (DIAGRAM 9)

29.2 СИГНАЛИ ПРАПОРЦЕМ СУДДІВ НА ЛІНІЯХ (СХЕМА 9)

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

Судді на лініях повинні показувати офіційним сигналом прапорцем характер помилки та витримувати сигнал деякий час.

