



Official BEACH VOLLEYBALL Rules 2013-2016

Approved by the 33 rd FIVB Congress 2012

To be implemented in all competitions from
1 st January 2013 and in all competitions which
are completed in 2013



Офіційні Правила ПЛЯЖНОГО ВОЛЕЙБОЛУ 2013-2016

Затверджено 33 конгресом ФІВБ 2012

Вводиться в дію на всіх змаганнях з
1-го січня 2013 та у всіх змаганнях, які будуть
завершені в 2013 році

Contents

GAME CHARACTERISTICS

PART 1: PHILOSOPHY OF RULES AND REFEREEING

PART 2 - SECTION 1: GAME

Chapter I: FACILITIES AND EQUIPMENT

- 1 PLAYING AREA
 - 1.1 DIMENSIONS
 - 1.2 PLAYING SURFACE
 - 1.3 LINES ON THE COURT
 - 1.4 ZONES AND AREAS
 - 1.5 WEATHER
 - 1.6 LIGHTING
- 2 NET AND POSTS
 - 2.1 HEIGHT OF THE NET
 - 2.2 STRUCTURE
 - 2.3 SIDE BANDS
 - 2.4 ANTENNAE
 - 2.5 POSTS
 - 2.6 ADDITIONAL EQUIPMENT
- 3 BALLS
 - 3.1 STANDARDS
 - 3.2 UNIFORMITY OF BALLS
 - 3.3 THREE-BALLS SYSTEM

Chapter II PARTICIPANTS

- 4 TEAMS
 - 4.1 TEAM COMPOSITION
 - 4.2 LOCATION OF THE TEAM
 - 4.3 EQUIPMENT
 - 4.4 CHANGE OF EQUIPMENT
 - 4.5 FORBIDDEN OBJECTS
- 5 TEAM LEADERS
 - 5.1 CAPTAIN

Зміст

ХАРАКТЕРИСТИКА ГРИ

ЧАСТИНА 1: ФІЛОСОФІЯ ПРАВИЛ ТА СУДДІВСТВА

ЧАСТИНА 2 - РОЗДІЛ 1: ГРА

Глава I: СПОРУДИ І ОБЛАДНАННЯ

- 1 ІГРОВЕ ПОЛЕ
 - 1.1 РОЗМІРИ
 - 1.2 ІГРОВА ПОВЕРХНЯ
 - 1.3 ЛІНІЇ НА МАЙДАНЧИКУ
 - 1.4 ЗОНИ ТА МІСЦЯ
 - 1.5 ПОГОДА
 - 1.6 ОСВІТЛЕННЯ
- 2 СІТКА ТА СТІЙКИ
 - 2.1 ВИСОТА СІТКИ
 - 2.2 СТРУКТУРА
 - 2.3 БОКОВІ СТРИЧКИ
 - 2.4 АНТЕНИ
 - 2.5 СТІЙКИ
 - 2.6 ДОДАТКОВЕ ОБЛАДНАННЯ
- 3 М'ЯЧІ
 - 3.1 СТАНДАРТИ
 - 3.2 ОДНОМАНІТНІСТЬ М'ЯЧІВ
 - 3.3 СИСТЕМА ГРИ ТРЬОМА М'ЯЧАМИ

Глава II УЧАСНИКИ

- 4 КОМАНДИ
 - 4.1 СКЛАД КОМАНДИ
 - 4.2 РОЗМІЩЕННЯ КОМАНДИ
 - 4.3 ЕКІПІРОВКА
 - 4.4 ЗМІНА ЕКІПІРОВКИ
 - 4.5 ЗАБОРОНЕНІ ПРЕДМЕТИ
- 5 КЕРІВНИЦТВО КОМАНДИ
 - 5.1 КАПІТАН

Chapter III PLAYING FORMAT

6	TO SCORE A POINT, TO WIN A SET AND THE MATCH
6.1	TO SCORE A POINT
6.2	TO WIN A SET
6.3	TO WIN THE MATCH
6.4	DEFAULT AND INCOMPLETE TEAM
7	STRUCTURE OF PLAY
7.1	THE TOSS
7.2	OFFICIAL WARM-UP SESSION
7.3	TEAM LINE-UP
7.4	POSITIONS
7.5	POSITIONAL FAULT
7.6	SERVICE ORDER
7.7	SERVICE ORDER FAULT

Глава III ІГРОВИЙ ФОРМАТ

6	ВИГРАШ ОЧКА, ПАРТІЇ ТА МАТЧУ
6.1	ВИГРАШ ОЧКА
6.2	ВИГРАШ ПАРТІЇ
6.3	ВИГРАШ МАТЧУ
6.4	НЕЯВКА ТА НЕПОВНА КОМАНДА
7	СТРУКТУРА ГРИ
7.1	ЖЕРЕБКУВАННЯ
7.2	ОФІЦІЙНА РОЗМИНКА
7.3	РОЗТАШУВАННЯ КОМАНДИ
7.4	ПОЗИЦІЇ
7.5	ПОМИЛКА В РОЗТАШУВАННІ
7.6	ПОРЯДОК ПОДАЧІ
7.7	ПОРУШЕННЯ ПОРЯДКУ ПОДАЧІ

Chapter IV PLAYING ACTIONS

8	STATES OF PLAY
8.1	BALL IN PLAY
8.2	BALL OUT OF PLAY
8.3	BALL "IN"
8.4	BALL "OUT"
9	PLAYING THE BALL
9.1	TEAM HITS
9.2	CHARACTERISTICS OF THE HIT
9.3	FAULTS IN PLAYING THE BALL
10	BALL AT THE NET
10.1	BALL CROSSING THE NET
10.2	BALL TOUCHING THE NET
10.3	BALL IN THE NET
11	PLAYER AT THE NET
11.1	REACHING BEYOND THE NET
11.2	PENETRATION INTO THE OPPONENT'S SPACE, COURT, AND/OR FREE ZONE
11.3	CONTACT WITH THE NET
11.4	PLAYER'S FAULTS AT THE NET
12	SERVICE

Глава IV ІГРОВІ ДІЇ

8	СТАН ГРИ
8.1	М'ЯЧ У ГРІ
8.2	М'ЯЧ ПОЗА ГРОЮ
8.3	М'ЯЧ "В МАЙДАНЧИКУ"
8.4	М'ЯЧ "ЗА"
9	ГРА З М'ЯЧЕМ
9.1	УДАРИ КОМАНДИ
9.2	ХАРАКТЕРИСТИКИ УДАРУ
9.3	ПОМИЛКИ ПРИ ГРІ З М'ЯЧЕМ
10	М'ЯЧ БІЛЯ СІТКИ
10.1	М'ЯЧ, ЩО ПЕРЕТИНАЄ СІТКУ
10.2	М'ЯЧ, ЩО ТОРКАЄТЬСЯ СІТКИ
10.3	М'ЯЧ У СІТЦІ
11	ГРАВЕЦЬ БІЛЯ СІТКИ
11.1	ПРОНИКНЕННЯ ЧЕРЕЗ СІТКУ
11.2	ПРОНИКНЕННЯ В ПРОСТІР, НА МАЙДАНЧИК ТА/АБО ВІЛЬНУ ЗОНУ СУПЕРНИКА
11.3	ТОРКАННЯ СІТКИ
11.4	ПОМИЛКИ ГРАВЦЯ БІЛЯ СІТКИ
12	ПОДАЧА

12.1	FIRST SERVICE IN A SET	12.1	ПЕРША ПОДАЧА В ПАРТІЇ
12.2	SERVICE ORDER	12.2	ПОРЯДОК ПОДАЧІ
12.3	AUTHORIZATION OF THE SERVICE	12.3	ДОЗВІЛ ПОДАЧІ
12.4	EXECUTION OF THE SERVICE	12.4	ВИКОНАННЯ ПОДАЧІ
12.5	SCREENING	12.5	ЗАСЛОН
12.6	FAULTS MADE DURING THE SERVICE	12.6	ПОМИЛКИ, ЗРОБЛЕНІ ПІД ЧАС ПОДАЧІ
13	ATTACK HIT	13	АТАКУЮЧИЙ УДАР
13.1	CHARACTERISTICS OF THE ATTACK HIT	13.1	ХАРАКТЕРИСТИКИ АТАКУЮЧОГО УДАРУ
13.2	FAULTS OF THE ATTACK HIT	13.2	ПОМИЛКИ ПРИ АТАКУЮЧОМУ УДАРІ
14	BLOCK	14	БЛОК
14.1	BLOCKING	14.1	БЛОКУВАННЯ
14.2	BLOCK CONTACT	14.2	ТОРКАННЯ ПРИ БЛОКУВАННІ
14.3	BLOCKING WITHIN THE OPPONENT'S SPACE	14.3	БЛОКУВАННЯ У ПРОСТОРИ СУПЕРНИКА
14.4	BLOCK AND TEAM HITS	14.4	БЛОК І КОМАНДНІ ТОРКАННЯ
14.5	BLOCKING THE SERVICE	14.5	БЛОКУВАННЯ ПОДАЧІ
14.6	BLOCKING FAULTS	14.6	ПОМИЛКИ ПРИ БЛОКУВАННІ

Chapter V INTERRUPTIONS, DELAYS AND INTERVALS

15	INTERRUPTIONS
15.1	NUMBER OF REGULAR GAME INTERRUPTIONS
15.2	SEQUENCE OF REGULAR GAME INTERRUPTIONS
15.3	REQUEST FOR REGULAR GAME INTERRUPTIONS
15.4	TIME-OUTS AND TECHNICAL TIME-OUTS
15.5	IMPROPER REQUESTS
16	GAME DELAYS
16.1	TYPES OF DELAYS
16.2	DELAY SANCTIONS
17	EXCEPTIONAL GAME INTERRUPTIONS
17.1	INJURY / ILLNESS
17.2	EXTERNAL INTERFERENCE
17.3	PROLONGED INTERRUPTIONS
18	INTERVALS AND CHANGE OF COURTS/SWITCHES

Глава V ПЕРЕРВИ, ЗАТРИМКИ І ІНТЕРВАЛИ

15	ПЕРЕРВИ
15.1	КІЛЬКІСТЬ ЗВИЧАЙНИХ ІГРОВИХ ПЕРЕРВ
15.2	ПОСЛІДОВНІСТЬ ІГРОВИХ ПЕРЕРВ
15.3	ЗАПИТ ЗВИЧАЙНИХ ІГРОВИХ ПЕРЕРВ
15.4	ТАЙМ – АУТИ І ТЕХНІЧНІ ТАЙМ-АУТИ
15.5	НЕПРАВИЛЬНІ ЗАПИТИ
16	ЗАТРИМКИ ГРИ
16.1	ВИДИ ЗАТРИМОК
16.2	САНКЦІЇ ЗА ЗАТРИМКИ
17	ВИНЯТКОВІ ЗУПИНКИ ГРИ
17.1	ТРАВМА / ЗАХВОРЮВАННЯ
17.2	ЗОВНІШНЯ ПЕРЕШКОДА
17.3	ДОВГОТРИВАЛА ЗУПИНКА
18	ІНТЕРВАЛИ І ЗМІНА МАЙДАНЧИКІВ ЗМІНИ СТОРІН

- 18.1 INTERVALS
18.2 COURT SWITCHES

- 18.1 ІНТЕРВАЛИ
18.2 ЗМІНИ СТОРІН

Chapter VI PARTICIPANTS' CONDUCT

- 19 REQUIREMENTS OF CONDUCT
19.1 SPORTSMANLIKE CONDUCT
19.2 FAIR PLAY
20 MISCONDUCT AND ITS SANCTIONS
20.1 MINOR MISCONDUCT
20.2 MISCONDUCT LEADING TO SANCTIONS
20.3 SANCTION SCALE
20.4 MISCONDUCT BEFORE AND BETWEEN SETS
20.5 SUMMARY OF MISCONDUCT AND CARDS USED

Глава VI ПОВЕДІНКА УЧАСНИКІВ

- 19 ВИМОГИ ДО ПОВЕДІНКИ
19.1 СПОРТИВНА ПОВЕДІНКА
19.2 ЧЕСНА ГРА
20 НЕПРАВИЛЬНА ПОВЕДІНКА ТА САНКЦІЇ ЗА НЕЇ
20.1 НЕЗНАЧНА НЕПРАВИЛЬНА ПОВЕДІНКА
20.2 НЕПРАВИЛЬНА ПОВЕДІНКА, ЩО ПРИЗВОДИТЬ ДО САНКЦІЙ
20.3 ШКАЛА САНКЦІЙ
20.4 НЕПРАВИЛЬНА ПОВЕДІНКА ДО ТА МІЖ ПАРТІЯМИ
20.5 ПІДСУМКИ ВИКОРИСТАННЯ КАРТОК ЗА НЕПРАВИЛЬНУ ПОВЕДІНКУ

PART 2 - SECTION 2:

ЧАСТИНА 2 - РОЗДІЛ 2:

THE REFEREES, THEIR RESPONSIBILITIES AND OFFICIAL HAND SIGNALS

СУДДІ, ЇХ ОБОВ'ЯЗКИ ТА ОФІЦІЙНІ ЖЕСТИ

Chapter VII THE REFEREES

- 21 REFEREEING CORPS AND PROCEDURES
21.1 COMPOSITION
21.2 PROCEDURES
22 1ST REFEREE
22.1 LOCATION
22.2 AUTHORITY
22.3 RESPONSIBILITIES
23 2ND REFEREE
23.1 LOCATION
23.2 AUTHORITY
23.3 RESPONSIBILITIES
24 SCORER
24.1 LOCATION
24.2 RESPONSIBILITIES
25 ASSISTANT SCORER

Глава VII СУДДІ

- 21 СУДДІВСЬКА БРИГАДА ТА ПРОЦЕДУРИ
21.1 СКЛАД
21.2 ПРОЦЕДУРИ
22 ПЕРШИЙ СУДДЯ
22.1 МІСЦЕЗНАХОДЖЕННЯ
22.2 ПОВНОВАЖЕННЯ
22.3 ОБОВ'ЯЗКИ
23 ДРУГИЙ СУДДЯ
23.1 МІСЦЕЗНАХОДЖЕННЯ
23.2 ПОВНОВАЖЕННЯ
23.3 ОБОВ'ЯЗКИ
24 СЕКРЕТАР
24.1 МІСЦЕЗНАХОДЖЕННЯ
24.2 ОБОВ'ЯЗКИ
25 ПОМІЧНИК СЕКРЕТАРА

25.1	LOCATION	25.1	МІСЦЕЗНАХОДЖЕННЯ
25.2	RESPONSIBILITIES	25.2	ОБОВ'ЯЗКИ
26	LINE JUDGES	26	СУДДІ НА ЛІНІЯХ
26.1	LOCATION	26.1	МІСЦЕЗНАХОДЖЕННЯ
26.2	RESPONSIBILITIES	26.2	ОБОВ'ЯЗКИ
27	OFFICIAL SIGNALS	27	ОФІЦІЙНІ ЖЕСТИ
27.1	REFEREES' HAND SIGNALS	27.1	ЖЕСТИ СУДДІВ
27.2	LINE JUDGES FLAG SIGNALS	27.2	СИГНАЛИ ПРАПОРЦЕМ СУДДІВ НА ЛІНІЯХ

PART 2

SECTION 1: GAME

Chapter I

FACILITIES AND EQUIPMENT

1 PLAYING AREA

The playing area includes the playing court and the free zone. It shall be rectangular and symmetrical.

1.1 DIMENSIONS

- 1.1.1 The playing court is a rectangle measuring 16 x 8 m, surrounded by a free zone, which is a minimum of 3 m wide on all sides.
The free playing space is the space above the playing area, which is free from all obstructions. The free playing space shall measure a minimum of 7 m in height from the playing surface.
- 1.1.2 **For FIVB, World and Official Competitions, the free zone is a minimum of 5 m and a maximum of 6 m from the end lines/side lines. The free playing space shall measure a minimum of 12.5 m in height from the playing surface.**

1.2 PLAYING SURFACE

- 1.2.1 The surface 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 and Official 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 and Official Competitions, the sand should also be sifted to an acceptable size, not too coarse, and 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 and Official Competitions, a tarp to cover the central court is recommended**

ЧАСТИНА 2

РОЗДІЛ 1: ГРА

Глава I

СПОРУДИ І ОБЛАДНАННЯ

1 ІГРОВЕ ПОЛЕ

Ігрове поле включає ігровий майданчик і вільну зону. Воно повинно бути прямокутним і симетричним.

1.1 РОЗМІРИ

- 1.1.1 Ігровий майданчик являє собою прямокутник розмірами 16x8м, оточений вільною зоною, яка завширшки не менше 3м з усіх боків.
Вільний ігровий простір є простір над ігровим полем, який вільний від всіх перешкод. Вільний ігровий простір має бути заввишки не менше 7м від ігрової поверхні.
- 1.1.2 **Для змагань ФІВБ, світових та офіційних змагань вільна зона має бути мінімум 5м та максимум 6м від лицьових ліній/бокових ліній. Вільний ігровий простір має бути заввишки не менше 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 змагань ФІВБ, світових та офіційних змагань 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 **Для змагань ФІВБ, світових та офіційних змагань пісок повинен бути просіяний до прийняттого розміру піщин, не занадто великих, та без каменів і небезпечних часток. Він не повинен бути занадто дрібним, щоб не створювати пил і не прилипати до шкіри.**
- 1.2.5 **Для змагань ФІВБ, світових та офіційних змагань для накриття центрального**

in case of rain.

майданчика у випадку дощу рекомендується мати брезент.

1.3 LINES ON THE COURT

1.3.1 All lines are 5 cm wide. The lines must be of a colour which contrasts sharply with the colour of the sand.

1.3.2 Boundary lines.

Two sidelines and two end lines mark the playing court. There is no center line. Both side and end lines are placed inside the dimensions of the playing court.

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

1.3 ЛІНІЇ НА МАЙДАНЧИКУ

1.3.1 Всі лінії мають ширину 5см. Лінії повинні бути такого кольору, який різко контрастує з кольором піску.

1.3.2 Обмежувальні лінії

Дві бокові та дві лицьові лінії позначають ігровий майданчик. Центральна лінія відсутня. І бокові, і лицьові лінії входять в розміри ігрового майданчика.

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

1.4 ZONES AND AREAS

There is only the court, service zone and the free zone surrounding the court.

1.4.1 The service zone is an 8 m wide area behind the end line which extends to the edge of the free zone.

1.4 ЗОНИ ТА МІСЦЯ

Існує тільки майданчик, зона подачі та вільна зона, що оточує майданчик.

1.4.1 Зона подачі – це ділянка за лицьовою лінією завширшки 8м., яка 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 FIVB, World and Official Competitions, played at night, the lighting on the playing area should be 1,000 to 1,500 lux measured at 1 m above the surface of the playing area.

1.6 ОСВІТЛЕННЯ

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

2 NET AND POSTS

2 СІТКА ТА СТІЙКИ

2.1 HEIGHT OF THE NET

2.1.1 Placed vertically over the middle of the court there is a net whose top is set at the height of 2.43 m for men and 2.24 m for women.

Note: 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

2.1 ВИСОТА СІТКИ

2.1.1 Над серединою майданчика вертикально розташована сітка, верхній край якої встановлено на висоті 2,43м для чоловіків та 2,24м для жінок

Примітка: 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 years and under 2.00 m 2.00 m

- 2.1.2 Its height is measured from the centre of the playing court with a measuring rod. The net height (over the two side lines) must be exactly the same and must not exceed the official height by more than 2 cm.

12 років і молодше 2,00 м 2,00 м

- 2.1.2 Висота сітки вимірюється в середині ігрового майданчика вимірною планкою. Висота сітки (над боковими лініями) повинна бути повністю однаковою та не повинна перевищувати офіційну висоту сітки більш ніж на 2 см.

2.2 STRUCTURE

The net is 8.5 m long and 1 m (+/- 3 cm) wide when it is hung taut, placed vertically over the narrow axis at the middle 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 colours, 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 taut.

Within the bands, there is 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 and Official Competitions an 8.0 m net with smaller meshes and brandings displayed between the ends of the net and the posts 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.

2.3 SIDE BANDS

Two coloured bands, 5 cm wide (same width as the court lines) and 1 m long, are fastened vertically to the net and placed above each side line. They are considered part of the net.

Advertising is permitted on the side bands.

2.4 ANTENNAE

An antenna is a flexible rod, 1.80 m long and 10 mm in diameter, made of fiberglass or similar material.

2.2 СТРУКТУРА

Сітка завдовжки 8,5м та шириною 1м (± 3 см) у натягнутому стані розташована вертикально над вузькою віссю в середині 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 зберігання верхнього краю сітки туго натягненим.

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

2.3 БОКОВІ СТРІЧКИ

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

На бокових стрічках дозволене розміщення реклами.

2.4 АНТЕНИ

Антенa – це гнучкий прут завдовжки 1,80 м і діаметром 10 мм, виготовлений зі скловолокна або подібного до нього матеріалу.

An antenna is fastened at the outer edge of each side band. The antennae are placed on opposite sides of the net.

The top 80 cm of each antenna extends above the net and is marked with 10 cm stripes of contrasting colour, preferably red and white.

The antennae are considered as part of the net and laterally delimit the crossing space.

Антенa прикріплюється із зовнішнього краю кожної бокової стрічки. Антени розміщуються на протилежних сторонах сітки.

Верхні 80см кожної антени здійснюються над сіткою та розмічені смугами, завширшки 10см, контрастних кольорів, переважно червоного і білого.

Антени вважаються частиною сітки та обмежують з боків площину перетину.

2.5 POSTS

2.5.1 The posts supporting the net are placed at a distance of 0.70-1.00 m from each side line to the post padding. They are 2.55 m high and preferably adjustable.

For FIVB, World and Official Competitions, the posts supporting the net are placed at a distance of 1 m outside the side lines.

2.5.2 The posts are rounded and smooth, fixed to the ground without wires. There shall be no dangerous or obstructing devices. Posts must be padded.

2.5 СТІЙКИ

2.5.1 Стьйки, що підтримують сітку, розташовані на відстані 0,70-1,00м від кожної з бокових ліній до м'якого захисту стійки. Вони є висотою 2,55м, переважно регульовані.

Для ФІВБ, світових та офіційних змагань стійки, що підтримують сітку, розташовані на відстані 1,00м від бокових ліній.

2.5.2 Стьйки повинні бути круглі і гладкі, закріплені в ґрунті без допомоги тросів. Не повинно бути небезпечних пристроїв або таких, що перешкоджають грі. Стьйки 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 BALLS

3.1 STANDARDS

The ball shall be spherical, made of a flexible material (leather, synthetic leather, or similar) which does not absorb moisture, 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.

Colour: light colours or a combination of colours.

Circumference: 66 to 68 cm.

Weight: 260 to 280 g.

3 М'ЯЧІ

3.1 СТАНДАРТИ

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. В середині м'яча знаходиться камера з гуми або аналогічного матеріалу. Затвердження синтетичного матеріалу шкіри визначається регламентом ФІВБ.

Колір: світлі кольори або комбінації кольорів.

Окружність: 66 - 68 см.

Вага: 260-280 г.

Inside pressure: 0.175 to 0.225 kg/cm² (171 to 221 mbar or hPa)

Внутрішній тиск: 0,175-0,225 кг/см² (171-221 мбар або гПа).

3.2 UNIFORMITY OF BALLS

All balls used in a match must have the same standards regarding circumference, weight, pressure, type, color, etc.

FIVB, World and Official Competitions must be played with FIVB approved balls, unless by agreement of FIVB.

3.2 ОДНОМАНІТНІСТЬ М'ЯЧІВ

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

Змагання ФІВБ, світові та офіційні змагання повинні гратися затвердженими ФІВБ м'ячами, за виключенням за згодою ФІВБ.

3.3 THREE-BALLS SYSTEM

For FIVB, World and Official Competitions three balls shall be used. In this case, six ball retrievers are stationed one at each corner of the free zone and one behind each referee.

3.3 СИСТЕМА ГРИ ТРЬОМА М'ЯЧАМИ

Для змагань ФІВБ, світових та офіційних змагань повинні використовуватися три м'ячі. В цьому випадку шість подавальників м'ячів розташовуються по одному в кожному куті вільної зони та по одному позаду кожного із суддів.

Chapter II

Глава II

PARTICIPANTS

УЧАСНИКИ

4 TEAMS

4 КОМАНДИ

4.1 TEAM COMPOSITION

4.1 СКЛАД КОМАНДИ

- 4.1.1 A team is composed exclusively of two players.
- 4.1.2 Only the two players recorded on the score sheet have the right to participate in the match.
- 4.1.3 One of the players is the team captain who shall be indicated on the score sheet.
- 4.1.4 **For FIVB, World and Official Competitions, players are not allowed to receive external assistance or coaching during a match.**

- 4.1.1 Команда складається виключно з двох гравців.
- 4.1.2 Тільки два гравці, записані в протоколі, мають право брати участь в матчі.
- 4.1.3 Один з гравців є капітаном команди, який має бути зазначений в протоколі.
- 4.1.4 **Для змагань ФІВБ, світових та офіційних змагань гравці не мають права на отримання зовнішніх підказок або тренерської допомоги під час матчу.**

4.2 LOCATION OF THE TEAM

The team's areas (including two chairs each) must be 5 m from the sideline, and no closer than 3 m from the scorer's table.

4.2 РОЗМІЩЕННЯ КОМАНДИ

Місця розміщення команд (кожне має два стільця) повинні знаходитись на відстані 5м від бокової лінії та не ближче 3м від столу секретаря.

4.3 EQUIPMENT

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/head covering.

4.3 ЕКІПРОВКА

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.

- 4.3.1 For FIVB, World and Official Competitions, players of a given team must wear uniforms of the same colour and style according to tournament regulations. Player's uniforms must be clean.
- 4.3.2 Players must play barefoot except when authorized by the 1st referee.
- 4.3.3 Player's jerseys (or shorts if players are allowed to play without shirt) must be numbered 1 and 2.
- 4.3.3.1 The number must be placed on the chest (or on the front of the shorts).
- 4.3.3.2 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.

4.4 CHANGE OF EQUIPMENT

If both teams arrive at a match dressed in jerseys of the same color, a toss shall be conducted to determine which team shall change.

The first referee may authorize one or more players:

- 4.4.1 to play with socks and/or shoes,
- 4.4.2 to change wet jerseys between sets provided that the new ones also follow tournament and FIVB regulations.
- 4.4.3 If requested by a player, the first referee may authorize him/her to play with undershirts and training pants.

4.5 FORBIDDEN OBJECTS

- 4.5.1 It is forbidden to wear objects which may cause injury or give an artificial advantage to the player.
- 4.5.2 Players may wear glasses or lenses at their own risk.

5 TEAM LEADERS

The team captain is responsible for maintaining team conduct and discipline.

5.1 CAPTAIN

- 5.1.1 PRIOR TO THE MATCH, the team captain:
- a) Signs the scoresheet;

- 4.3.1 На змаганнях ФІВБ, світових та офіційних змаганнях гравці однієї команди повинні грати у формі однакового кольору та фасону відповідно до регламенту турніру. Форма гравців повинна бути чистою.
- 4.3.2 Гравці повинні грати босоніж, за винятком, коли інше дозволено першим суддею.
- 4.3.3 Майки гравців (або шорти, якщо гравцям дозволено грати без майок) повинні бути пронумеровані 1 і 2.
- 4.3.3.1 Номер повинен бути розташований на грудях (або попереду на шортах).
- 4.3.3.2 Номери повинні бути контрастними до кольору майок та висотою мінімум 10см. Ширина смужки, що формує номер, повинна бути мінімум 1,5см.

4.4 ЗМІНА ЕКІПРОВКИ

Якщо обидві команди прибули на матч у майках однакового кольору, має бути проведено жеребкування для визначення команди, яка повинна змінити форму.

Перший суддя може дозволити одному або кільком гравцям:

- 4.4.1 грати у шкарпетках та/або взутті,
- 4.4.2 змінювати мокрі майки між партіями, за умови, що нові майки також відповідають регламенту турніру та вимогам ФІВБ.
- 4.4.3 На прохання гравця суддя може дозволити йому/їй грати в футболці, надягненій під майку та у тренувальних штанах.

4.5 ЗАБОРОНЕНІ ПРЕДМЕТИ

- 4.5.1 Заборонено носити предмети, які можуть спричинити травму або надати штучну перевагу гравцю.
- 4.5.2 Гравці можуть на свій власний ризик носити окуляри або лінзи.

5 КЕРІВНИЦТВО КОМАНДИ

Капітан команди несе відповідальність за підтримання поведінки і дисципліни команди.

5.1 КАПІТАН

- 5.1.1 ПЕРЕД МАТЧЕМ капітан команди:
- a) Підписує протокол;

- b) Represents his/her team in the cointoss.
- 5.1.2 During the match, only the captain is authorized to speak to the referees while the ball is out of play in the 3 following cases:
- 5.1.2.1 to ask for an explanation on the application or interpretation of the Rules; if the explanation does not satisfy the captain, the captain must immediately inform the 1st referee of his/her wish to Protest;
- 5.1.2.2 to ask authorization:
- 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;
- 5.1.2.3 to request time-outs.
- Note: the players must have authorization from the referees to leave the playing area.
- 5.1.3 AT THE END OF THE MATCH:
- 5.1.3.1 Both players thank the referees and the opponents. The Captain signs the score sheet to ratify the result;
- 5.1.3.2 If the captain previously requested a Protest Protocol via the 1st referee and this has not been successfully resolved at the time of the occurrence, he/she has the right to confirm it as a formal written protest, recorded on the score sheet at the end of the match.

Chapter III

PLAYING FORMAT

6 TO SCORE A POINT, TO WIN A SET AND THE MATCH

6.1 TO SCORE A POINT

6.1.1 Point

A team scores a point:

- б) Представляє свою команду на жеребкуванні.

- 5.1.2 Під час матчу тільки капітан має право говорити з суддями, коли м'яч знаходиться поза грою у трьох наступних випадках:
- 5.1.2.1 запитувати роз'яснення про застосування або тлумачення правил. Якщо роз'яснення не задовольняє капітана, капітан повинен негайно повідомити першого суддю про своє бажання ЗАЯВИТИ ПРОТЕСТ;
- 5.1.2.2 запитувати дозвіл:
- змінити форму або екіпіровку,
 - підтвердити номер гравця, що подає,
 - перевірити сітку, м'яч, ігрову поверхню, тощо,
 - вирівняти лінію майданчика;
- 5.1.2.3 запитувати тайм-аути.

Примітка: Гравці повинні одержати дозвіл суддів, щоб покинути ігровий майданчик.

5.1.3 ПО ЗАКІНЧЕННЮ МАТЧУ:

- 5.1.3.1 Обидва гравці дякують суддів та суперників. Капітан підписує протокол, підтверджуючи результат;
- 5.1.3.2 Якщо капітан попередньо заявляв ПРОТЕСТ ПРОТОКОЛ через першого суддю і це не було успішно вирішено на момент події, він/вона має право підтвердити його в якості офіційного письмового протесту, записавши його в протокол по закінченню матчу.

Глава III

ІГРОВИЙ ФОРМАТ

6 ВИГРАШ ОЧКА, ПАРТІЇ ТА МАТЧУ

6.1 ВИГРАШ ОЧКА

6.1.1 Очко

Команда виграє очко:

- | | |
|---|---|
| <p>6.1.1.1 by successfully grounding the ball on the opponent's court;</p> <p>6.1.1.2 when the opponent team commits a fault;</p> <p>6.1.1.3 when the opponent team receives a penalty.</p> <p>6.1.2 Fault</p> <p>A team commits a fault by making a playing action contrary to the rules (or by violating them in some other way). The referees judge the faults and determine the consequences according to the rules:</p> <p>6.1.2.1 if two or more faults are committed successively, only the first one is counted;</p> <p>6.1.2.2 if two or more faults are committed by opponents simultaneously, a DOUBLE FAULT is called and the rally is replayed.</p> <p>6.1.3 Rally and completed rally</p> <p>A rally is the sequence of playing actions from the moment of the service hit by the server until the ball is out of play. A completed rally is the sequence of playing actions which results in the award of a point.</p> <p>6.1.3.1 If the serving team wins a rally, it scores a point and continues to serve.</p> <p>6.1.3.2 If the receiving team wins a rally, it scores a point and it must serve next.</p> | <p>6.1.1.1 при успішному приземленні м'яча на майданчик суперника;</p> <p>6.1.1.2 коли команда суперника здійснює помилку;</p> <p>6.1.1.3 коли команда суперника отримує покарання.</p> <p>6.1.2 Помилка</p> <p>Команда здійснює помилку, виконавши ігрову дію всупереч правилам (або їх порушенням будь-яким іншим способом). Судді оцінюють помилки та визначають наслідки у відповідності з правилами:</p> <p>6.1.2.1 якщо дві або більше помилок зроблені послідовно, тільки перша з них береться до уваги.</p> <p>6.1.2.2 якщо дві або більше помилки здійснені суперниками одночасно, це вважається ПОДВІЙНОЮ ПОМИЛКОЮ та розігрування переграється.</p> <p>6.1.3 Розігрування та завершене розігрування</p> <p>Розігрування - це послідовність ігрових дій з моменту удару на подачі гравцем, що подає, до того моменту, коли м'яч вийде з гри. Завершене розігрування - це послідовність ігрових дій, що приводить до присудження очка;</p> <p>6.1.3.1 Якщо команда, що подає, виграє розігрування, то вона набирає очко і продовжує подавати.</p> <p>6.1.3.2 Якщо команда, що приймає, виграє розігрування, то вона набирає очко і повинна подавати наступною.</p> |
|---|---|

6.2 TO WIN A SET

A set (except the deciding 3rd set) is won by the team which 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 achieved (22-20; 23-21; etc).

6.2 ВИГРАШ ПАРТІЇ

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.).

6.3 TO WIN THE MATCH

- 6.3.1 The match is won by the team that wins two sets.
- 6.3.2 In the case of a 1-1 tie, the deciding 3rd set is played to 15 points with a minimum lead of 2 points.

6.3 ВИГРАШ МАТЧУ

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

6.4 DEFAULT AND INCOMPLETE TEAM

- 6.4.1 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 for each set.
- 6.4.2 A team that does not appear on the playing court on time is declared in default.
- 6.4.3 A team that is declared INCOMPLETE for the set or for the match, loses the set or the match. The opponent 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 and Official Competitions, whenever the Pool Play format is implemented, Rule 6.4 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.

6.4 НЕЯВКА ТА НЕПОВНА КОМАНДА

- 6.4.1 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 у кожній партії.
- 6.4.2 Команда, яка вчасно не з'явилась на ігровий майданчик, оголошується командою, що не з'явилась.
- 6.4.3 Команда, що оголошена НЕПОВНОЮ в партії або матчі, програє партію або матч. 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 ФІВБ, світових та офіційних змагань, у яких застосовується формат, що включає ігри в групах, Правило 6.4 може бути заздалегідь змінено у відповідності до спеціального регламенту змагань та встановлює зміни до цього правила, яких необхідно дотримуватися у випадку неявки та неповної команди.

7 STRUCTURE OF PLAY

7.1 THE TOSS

Before the official warm up, the 1st referee conducts the toss to decide upon the first service and the sides of the court in the first set.

- 7.1.1 The toss is taken in the presence of the two team captains, where appropriate.
- 7.1.2 The winner of the toss chooses:
- EITHER
- 7.1.2.1 the right to serve or receive the service
- OR
- 7.1.2.2 the side of the court.
- The loser takes the remaining choice.
- 7.1.2.3 In the second set the loser of the toss in the first set will have the choice of 7.1.2.1 or 7.1.2.2.

7 СТРУКТУРА ГРИ

7.1 ЖЕРЕБКУВАННЯ

Перед офіційною розминкою перший суддя проводить жеребкування для визначення першої подачі і сторін майданчика в першій партії.

- 7.1.1 Жеребкування проводиться в присутності капітанів двох команд, де це доречно.
- 7.1.2 Переможець жеребкування вибирає:
- АБО
- 7.1.2.1 право подавати або приймати подачу;
- АБО
- 7.1.2.2 сторону майданчика.
- Той, хто програв, приймає вибір, що залишився.
- 7.1.2.3 У другій партії той, хто програв жеребкування в першій партії, буде мати вибір 7.1.2.1 або 7.1.2.2.

A new toss will be conducted for the deciding set.

Нове жеребкування буде проведене для вирішальної партії.

7.2 OFFICIAL 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 official warm-up period at the net; if not, they may have 5 minutes.

7.2 ОФІЦІЙНА РОЗМИНКА

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

7.3 TEAM LINE-UP

7.3.1 Both players of each team must always be in play.

7.3 РОЗТАШУВАННЯ КОМАНДИ

7.3.1 Обидва гравці кожної команди завжди повинні бути у грі.

7.4 POSITIONS

At the moment the ball is hit by the server, each team must be within its own court (except the server).

7.4.1 The players are free to position themselves. There are NO determined positions on the court.

7.5.1 There are NO positional order faults.

7.4 ПОЗИЦІЇ

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

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

7.5.1 НЕ ІСНУЄ помилок в розташуванні.

7.6 SERVICE ORDER

7.6.1 Service order must be maintained throughout the set (as determined by the team captain immediately following the toss).

7.6.2 When the receiving team has gained the right to serve, its players "rotate" one position.

7.6 ПОРЯДОК ПОДАЧІ

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

7.6.2 Коли приймаюча команда отримує право подавати, її гравці "обертаються" на одну позицію.

7.7 SERVICE ORDER FAULT

7.7.1 A service order fault is committed when the service is not made according to the service order. The team is sanctioned with a point and service to the opponent.

7.7.2 The scorer(s) must correctly indicate the service order and correct any incorrect server.

7.7 ПОРУШЕННЯ ПОРЯДКУ ПОДАЧІ

7.7.1 Порухення порядку подачі відбувається, якщо подача виконана не відповідно до порядку подачі. Команда карається очком і подача переходить супернику.

7.7.2 Секретар(і) повинен (повинні) правильно вказувати порядок подачі та виправляти будь-якого невідповідного гравця, що подає.

Chapter IV

PLAYING ACTIONS

8 STATES OF PLAY

8.1 BALL IN PLAY

The ball is in play from the moment of the hit of the service authorized by the 1st referee.

8.2 BALL OUT OF PLAY

The ball is out of play at the moment of the fault which is whistled by one of the referees; in the absence of a fault, at the moment of the whistle.

8.3 BALL "IN"

The ball is "in" when it touches the surface of the playing court including the boundary lines.

8.4 BALL "OUT"

The ball is "out" when it:

- 8.4.1 falls on the ground completely outside the boundary lines (without touching them);
- 8.4.2 touches an object outside the court, or a person out of play;
- 8.4.3 touches the antennae, ropes, posts or the net itself outside the side bands;
- 8.4.4 crosses the vertical plane of the net either partially or totally outside the crossing space during service or during the third hit of the team (exception: Rule 10.1.2).
- 8.4.5 crosses completely the lower space under the net.

9 PLAYING THE BALL

Each team must play within its own playing area and playing space (except Rule 10.1.2).

The ball may, however, be retrieved from beyond the free zone.

Глава IV

ІГРОВІ ДІЇ

8 СТАН ГРИ

8.1 М'ЯЧ У ГРІ

М'яч знаходиться у грі з моменту удару на подачі, дозволеної першим суддею.

8.2 М'ЯЧ ПОЗА ГРОЮ

М'яч знаходиться поза грою з моменту помилки, яка зафіксована свистком одного з суддів; за відсутності помилки, з моменту свистка.

8.3 М'ЯЧ "В МАЙДАНЧИКУ"

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

8.4 М'ЯЧ "ЗА"

М'яч "за", коли він:

- 8.4.1 падає на поверхню повністю за межами обмежувальних ліній (не торкаючись їх);
- 8.4.2 торкається предмета за межами майданчика, або будь-якої людини, яка не бере участі у грі;
- 8.4.3 торкається антен, шнурів, стійок або сітки за межами бічних стрічок;
- 8.4.4 перетинає вертикальну площину сітки повністю або частково за межами площини перетину під час подачі або після третього удару команди (виняток: Правило 10.1.2).
- 8.4.5 повністю перетинає нижню площину під сіткою.

9 ГРА З М'ЯЧЕМ

Кожна команда повинна грати в межах власного ігрового поля та ігрового простору (виключення: Правило 10.1.2).

Проте, м'яч може бути повернений із-за меж вільної зони.

9.1 TEAM HITS

A hit is any contact with the ball by a player in play.

Each team is entitled to a maximum of three hits for returning the ball over the net. If more are used, the team commits the fault of "FOUR HITS".

These team hits include not only intentional hits by the player, but also unintentional contacts with the ball.

9.1.1 CONSECUTIVE CONTACTS

A player may not hit the ball two times consecutively (exceptions, see Rules: 9.2.3, 14.2 and 14.4.2).

9.1.2 SIMULTANEOUS CONTACTS

Two players may touch the ball at the same moment.

9.1.2.1 When two teammates touch the ball simultaneously, it is counted as two hits (with the exception of blocking).

If they reach for the ball but only one of them touches it, one hit is counted.

If players collide, no fault is committed.

9.1.2.2 When two opponents touch the ball simultaneously 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.

9.1.2.3 If simultaneous hits by two opponents over the net lead to an extended contact with the ball, play continues.

9.1.3 ASSISTED HIT

Within the playing area, a player is not permitted to take support from a teammate or any structure/object in order to hit the ball.

However, a 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.

9.1 УДАРИ КОМАНДИ

Удар – це будь-яке торкання гравцем м'яча в грі.

Кожна команда має право максимум на три удари для повернення м'яча через сітку. Якщо використано більше, команда здійснює помилку "ЧОТИРИ УДАРИ".

Ці удари команди включають не тільки навмисні удари гравця, але також ненавмисні торкання м'яча.

9.1.1 ПОСЛІДОВНІ ТОРКАННЯ

Гравець не може вдарити м'яч двічі поспіль (виключення див. Правила: 9.2.3, 14.2 та 14.4.2).

9.1.2 ОДНОЧАСНІ ТОРКАННЯ

Два гравці можуть торкатися м'яча одночасно.

9.1.2.1 Коли два гравці однієї команди торкаються м'яча одночасно, то це вважається як два удари (за винятком блокування).

Якщо вони тягнуться до м'яча, але тільки один з них торкається м'яча, зараховується один удар.

Якщо гравці зіштовхуються, це не є помилкою.

9.1.2.2 Коли два суперника одночасно торкаються м'яча над сіткою і 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.

9.1.2.3 Якщо одночасні торкання двома суперниками над сіткою призводять до тривалого контакту з м'ячем, то гра продовжується.

9.1.3 УДАР ЗА ПІДТРИМКИ

Гравцю не дозволяється використовувати підтримку партнера по команді або будь-який пристрій/предмет для того, щоб відбити м'яч в межах ігрового поля.

Однак гравець, який знаходиться на межі здійснення помилки (торкання сітки або перешкода суперникові, тощо), може бути зупинений або утриманий партнером.

9.2 CHARACTERISTICS OF THE HIT

- 9.2.1 The ball may touch any part of the body.
- 9.2.2 The ball must not be caught or thrown. It can rebound in any direction.

Exceptions:

- 9.2.2.1 in defensive action of a hard driven ball. In this case, the ball contact can be extended momentarily overhand with the fingers.
- 9.2.2.2 if simultaneous contacts with the ball over the net by the two opponents leads to an extended contact.
- 9.2.3 The ball may touch various parts of the body, provided that the contacts take place simultaneously.

Exceptions:

- 9.2.3.1 at blocking, consecutive contacts may be made by one or more players, provided that they occur during one action;
- 9.2.3.2 at the first hit of the team, unless it is played overhand using fingers (exception Rule 9.2.2.1), the ball may contact various parts of the body consecutively, provided that the contacts occur during one action.

9.3 FAULTS IN PLAYING THE BALL

- 9.3.1 **FOUR HITS:** a team hits the ball four times before returning it.
- 9.3.2 **ASSISTED HIT:** a player takes support from a teammate or any structure/object in order to hit the ball within the playing area.
- 9.3.3 **CATCH:** the ball is caught and/or thrown; it does not rebound from the hit. (Exceptions 9.2.2.1, 9.2.2.2).
- 9.3.4 **DOUBLE CONTACT:** a player hits the ball twice in succession or the ball contacts various parts of his/her body in succession.

9.2 ХАРАКТЕРИСТИКИ УДАРУ

- 9.2.1 М'яч може торкатися будь-якої частини тіла.
- 9.2.2 М'яч не повинен бути спійманий або кинутий. Він може відскочити в будь-якому напрямку.

Виключення:

- 9.2.2.1 у захисних діях від сильно направлено м'яча. У такому випадку контакт з м'ячем може бути короткочасно продовжений при прийомі зверху пальцями.
- 9.2.2.2 Якщо одночасні торкання м'яча двома суперниками над сіткою призводять до тривалого контакту.
- 9.2.3 М'яч може торкатися різних частин тіла, за умови, що торкання відбуваються одночасно.

Виключення:

- 9.2.3.1 при блокуванні послідовні торкання можуть бути зроблені одним або більше гравцями, за умови, що вони відбуваються під час однієї дії;
- 9.2.3.2 при першому командному ударі, окрім виконаного зверху пальцями (виняток Правило 9.2.2.1), м'яч може торкатися різних частин тіла послідовно, за умови, що торкання відбуваються під час однієї дії.

9.3 ПОМИЛКИ ПРИ ГРІ З М'ЯЧЕМ

- 9.3.1 **ЧОТИРИ УДАРИ:** команда торкається м'яча чотири рази, перш ніж повернути його.
- 9.3.2 **УДАР ЗА ПІДТРИМКИ:** гравець використовує підтримку партнера по команді або будь-який пристрій/предмет, щоб відбити м'яч в межах ігрового поля.
- 9.3.3 **ЗАХВАТ:** м'яч спійманий і/або кинутий; він не відскакує при ударі. (виняток Правило 9.2.2.1, 9.2.2.2).
- 9.3.4 **ПОДВІЙНЕ ТОРКАННЯ:** гравець б'є по м'ячу двічі поспіль або м'яч торкається різних частин його/її тіла послідовно.

10 BALL AT THE NET

10.1 BALL CROSSING THE NET

10.1.1 The ball sent to the opponent's court must go over the net within the crossing space. The crossing space is the part of the vertical plane of the net limited as follows:

10.1.1.1 below, by the top of the net;

10.1.1.2 at the sides, by the antennae and their imaginary extension;

10.1.1.3 above, by the ceiling or structure (if any).

10.1.2 The ball that has crossed the net plane to the opponent's free zone totally or partly through the external space, may be played back within the team hits, provided that:

10.1.2.1 The ball when played back crosses the vertical plane of the net again totally or partly through the external space on the same side of the court.

The opponent team may not prevent such action.

10.1.3 The ball is "out" when it crosses completely the lower space under the net.

10.1.4 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.

10.2 BALL TOUCHING THE NET

While crossing the net, the ball may touch it.

10.3 BALL IN THE NET

10.3.1 A ball driven into the net may be recovered within the limits of the three team hits.

10.3.2 If the ball rips the mesh of the net or tears it down, the rally is cancelled and replayed.

10 М'ЯЧ БІЛЯ СІТКИ

10.1 М'ЯЧ, ЩО ПЕРЕТИНАЄ СІТКУ

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

10.1.1.1 знизу – верхнім краєм сітки;

10.1.1.2 з боків – антенами та їх уявним продовженням;

10.1.1.3 зверху – стелею або конструкцією (при наявності таких).

10.1.2 М'яч, який перетнув площину сітки у вільну зону суперника повністю або частково через зовнішній простір, може бути повернений в межах кількості ударів команди, за умови, що:

10.1.2.1 м'яч, коли повертається, перетинає вертикальну площину сітки знову повністю або частково через зовнішній простір на тій же стороні майданчика.

Команда суперника не може перешкоджати таким діям.

10.1.3 М'яч "за", коли він повністю перетинає нижню площину під сіткою.

10.1.4 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.

10.2 М'ЯЧ, ЩО ТОРКАЄТЬСЯ СІТКИ

При перетинанні сітки м'яч може її торкатися.

10.3 М'ЯЧ У СІТЦІ

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

10.3.2 Якщо м'яч розриває комірку сітки або викликає її падіння, розігрування скасовується та переграється.

11 PLAYER AT THE NET

11.1 REACHING BEYOND THE NET

- 11.1.1 In blocking, a player 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.
- 11.1.2 After an attack hit, a player is permitted to pass his/her hand beyond the net, provided that the contact has been made within his/her own playing space.

11.2 PENETRATION INTO THE OPPONENT'S SPACE, COURT, AND/OR FREE ZONE

- 11.2.1 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.

11.3 CONTACT WITH THE NET

- 11.3.1 Contact with the net by a player is not a fault, unless it interferes with the play.
- 11.3.2 Players may touch the post, ropes or any other object outside the antennae, including the net itself, provided that it does not interfere with the play.
- 11.3.3 When the ball is driven into the net, causing it to touch an opponent, no fault is committed.

11.4 PLAYER'S FAULTS AT THE NET

- 11.4.1 A player touches the ball or an opponent in the opponent's space before or during the opponent's attack hit.
- 11.4.2 A player interferes with the opponent's play while penetrating into the opponent's space under the net.
- 11.4.3 A player interferes with the opponent's play by (amongst others):
- touching the top band of the net or the top 80 cm of the antenna during his/her action of playing the ball, or
 - taking support from the net simultaneously with playing the ball, or
 - creating an advantage over the opponent by touching the net, or

11 ГРАВЕЦЬ БІЛЯ СІТКИ

11.1 ПРОНИКНЕННЯ ЧЕРЕЗ СІТКУ

- 11.1.1 При блокуванні гравець може торкатися м'яча по іншу сторону сітки за умови, що він/вона не заважає грі суперника до або під час атакуючого удару останнього.
- 11.1.2 Після атакуючого удару гравцю дозволяється переносити руку через сітку, за умови, що удар був здійснений в межах свого власного ігрового простору.

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

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

11.3 ТОРКАННЯ СІТКИ

- 11.3.1 Торкання сітки гравцем не є помилкою, за винятком, коли воно заважає грі.
- 11.3.2 Гравці можуть торкатися стійки, шнурів або будь-якого іншого предмету за межами антени, включаючи саму сітку, за умови, що це не заважає грі.
- 11.3.3 Коли м'яч потрапляє в сітку, яка внаслідок цього торкається суперника, це не є помилкою.

11.4 ПОМИЛКИ ГРАВЦЯ БІЛЯ СІТКИ

- 11.4.1 Гравець торкається м'яча або суперника в просторі суперника до або під час атакуючого удару суперника.
- 11.4.2 Гравець заважає грі суперника під час проникнення в простір суперника під сіткою.
- 11.4.3 Гравець заважає грі суперника (серед іншого):
- торкаючись верхньої стрічки сітки або верхніх 80 см антени під час його / її ігрової дії з м'ячем, або
 - використовуючи сітку в якості підтримки і одночасно граючи м'яч, або
 - застосовуючи сітку для створення переваги над суперником, або

- making actions which hinder an opponent's legitimate attempt to play the ball.

- здійснюючи дії, які перешкоджають правомірній спробі суперника зіграти м'яч.

12 SERVICE

The service is the act of putting the ball into play by the correct serving player placed in the service zone.

12.1 FIRST SERVICE IN A SET

12.1.1 The first service of a set is executed by the team determined by the toss.

12.2 SERVICE ORDER

12.2.1 The players must follow the service order recorded on the score sheet.

12.2.2 After the first service in a set, the player to serve is determined as follows:

12.2.2.1 when the serving team wins the rally, the player who served before, serves again.

12.2.2.2 when the receiving team wins the rally, it gains the right to serve and the player who did not serve last time will serve.

12.3 AUTHORIZATION OF THE SERVICE

The 1st referee authorizes the service, after having checked that the teams are ready to play and that the server is in possession of the ball behind the end line.

12.4 EXECUTION OF THE SERVICE

12.4.1 The ball shall be hit with one hand or any part of the arm after being tossed or released from the hand(s).

12.4.2 Only one toss or release of the ball is allowed. Moving the ball in the hands is permitted.

12.4.3 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) or the ground outside the service zone. His/her foot may not go under the end line.

After the hit, he/she may step or land outside the

12 ПОДАЧА

Подача – ця дія введення м'яча в гру правильним гравцем, що подає, та який знаходиться в зоні подачі.

12.1 ПЕРША ПОДАЧА В ПАРТІЇ

12.1.1 Перша подача в партії виконується командою, визначеною жеребкуванням.

12.2 ПОРЯДОК ПОДАЧІ

12.2.1 Гравці повинні дотримуватись черговості подач, як записано в протоколі.

12.2.2 Після першої подачі в партії гравець, що подає визначається у такий спосіб:

12.2.2.1 коли команда, що подає, виграє розігрування, гравець, що подавав подає знову;

12.2.2.2 коли приймаюча команда виграє розігрування, вона набуває право подавати та гравець, який не подавав останнього разу, повинен подавати.

12.3 ДОЗВІЛ ПОДАЧІ

Перший суддя дозволяє подачу після перевірки того, що команди готові грати та гравець, що подає, володіє м'ячем, перебуваючи за лицьовою лінією.

12.4 ВИКОНАННЯ ПОДАЧІ

12.4.1 Удар по м'ячу повинен бути завданий однією кистю або будь-якою частиною руки після того, як м'яч підкинуто або випущено з руки (рук).

12.4.2 Дозволяється підкинути або випустити м'яч тільки один раз. Переміщення м'яча в руках дозволяється.

12.4.3 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 майданчика (включаючи лицьову лінію), або поверхні поза зоною подачі. Його/її стопа не має проникати під лицьову лінію.

Після удару гравець може заступити або

service zone, or inside the court. If the line moves because of the sand pushed by the server, it is not considered a fault.

- 12.4.4 The server must hit the ball within 5 seconds after the 1st referee whistles for service.
- 12.4.5 A service executed before the referee's whistle is cancelled and repeated.
- 12.4.6 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.
- 12.4.7 No further service attempt will be permitted.

12.5 SCREENING

- 12.5.1 A player of the serving team must not prevent the opponent, through individual screening, from seeing the server AND the flight path of the ball.
- 12.5.2 A player of the serving team makes a screen by waving arms, jumping or moving sideways during the execution of the service to hide the server and the flight path of the ball.

12.6 FAULTS MADE DURING THE SERVICE

- 12.6.1 Serving faults
- The following faults lead to a change of service. The server:
- 12.6.1.1 violates the service order,
- 12.6.1.2 does not execute the service properly.
- 12.6.2 Faults after the service hit
- After the ball has been correctly hit, the service becomes a fault if the ball:
- 12.6.2.1 touches a player of the serving team or fails to cross the vertical plane of the net completely through the crossing space,
- 12.6.2.2 goes "out",
- 12.6.2.3 passes over a screen.

приземлиться за межами зони подачі або на майданчик. Якщо лінія переміщується піском, який зрушив гравець, що подає, то це не вважається помилкою.

- 12.4.4 Гравець, що подає, повинен ударити по м'ячу протягом п'яти секунд після свистка першого судді на подачу.
- 12.4.5 подача, виконана до свистка судді, скасовується і повторюється.
- 12.4.6 Якщо м'яч, підкинутий або випущений гравцем, що подає, приземляється без удару по ньому або спійманий гравцем, що подає, то це зараховується як подача.
- 12.4.7 Додаткова спроба подачі не дозволяється.

12.5 ЗАСЛОН

- 12.5.1 Гравець команди, що подає, не повинен за допомогою індивідуального заслону перешкоджати супернику бачити гравця, що подає, ТА траєкторію польоту м'яча.
- 12.5.2 Гравець команди, що подає, застосовує заслон, розмахуючи руками, стрибаючи або рухаючись в сторони під час виконання подачі, щоб приховати гравця, що подає, та траєкторію польоту м'яча.

12.6 ПОМИЛКИ, ЗРОБЛЕНІ ПІД ЧАС ПОДАЧІ

- 12.6.1 Помилки при подачі
- Наступні помилки призводять до переходу подачі. Гравець, що подає:
- 12.6.1.1 порушує порядок подачі,
- 12.6.1.2 не виконує подачу належним чином.
- 12.6.2 Помилки після виконання подачі.
- Після того, як удар по м'ячу виконаний правильно, подача стає помилковою, якщо м'яч:
- 12.6.2.1 торкається гравця команди, яка подає, або не перетинає вертикальну площину сітки повністю через площину переходу,
- 12.6.2.2 виходить "за",
- 12.6.2.3 проходить над заслоном.

13 ATTACK HIT**13.1 CHARACTERISTICS OF THE ATTACK HIT**

- 13.1.1 All actions which direct the ball towards the opponent, with the exception of service and block, are considered as attack hits.
- 13.1.2 An attack-hit is completed the moment the ball completely crosses the vertical plane of the net or is touched by the opponent.
- 13.1.3 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 13.2.4, 13.2.5 below).

13.2 FAULTS OF THE ATTACK HIT

- 13.2.1 A player hits the ball within the playing space of the opposing team.
- 13.2.2 A player hits the ball "out".
- 13.2.3 A player completes an attack-hit using an open-handed finger action or if using finger tips that are not rigid and together.
- 13.2.4 A player completes an attack hit on the opponent's service, when the ball is entirely higher than the top of the net.
- 13.2.5 A player completes an attack-hit using an overhand pass which has a trajectory not perpendicular to the line of the shoulders. The exception is when the player is attempting to set to his or her teammate.

14 BLOCK**14.1 BLOCKING**

- 14.1.1 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, regardless of the height of the ball contact. At the moment of the contact with the ball, a part of the body must be higher than the top of the net.
- 14.1.2 Block Attempt
A block attempt is the action of blocking without

13 АТАКУЮЧИЙ УДАР**13.1 ХАРАКТЕРИСТИКИ АТАКУЮЧОГО УДАРУ**

- 13.1.1 Усі дії, які направляють м'яч на сторону суперника, за винятком подачі та блоку, вважаються атакуючими ударами.
- 13.1.2 Атакуючий удар завершується в момент, коли м'яч повністю перетинає вертикальну площину сітки або торкається суперника.
- 13.1.3 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: Правила 13.2.4; 13.2.5 нижче).

13.2 ПОМИЛКИ ПРИ АТАКУЮЧОМУ УДАРІ

- 13.2.1 Гравець б'є по м'ячу в межах ігрового простору команди-суперника.
- 13.2.2 Гравець направляє м'яч "за".
- 13.2.3 Гравець завершує атакуючий удар, направляючи м'яч пальцями розкритої кисті або використовує кінчики пальців, які не є з'єднаними та жорсткими.
- 13.2.4 Гравець завершує атакуючий удар безпосередньо з подачі суперника, коли м'яч повністю вище верхнього краю сітки.
- 13.2.5 Гравець завершує атакуючий удар, використовуючи передачу зверху пальцями, яка має траєкторію не перпендикулярну лінії плечей. Виняток, коли гравець намагається виконати передачу своєму партнеру.

14 БЛОК**14.1 БЛОКУВАННЯ**

- 14.1.1 Блокування – це дія гравців поблизу сітки для перехоплення м'яча, що летить від суперника, простягаючись вище верхнього краю сітки, не зважаючи на висоту при контакті з м'ячем. У момент контакту з м'ячем частина тіла повинна бути вище верхнього краю сітки.
- 14.1.2 Спроба блоку
Спроба блоку - це дія блокування без

touching the ball.

14.1.3 Completed Block

A block is completed whenever the ball is touched by a blocker.

14.1.4 Collective Block

A collective block is executed by two players close to each other, and is completed when one of them touches the ball.

торкання м'яча.

14.1.3 Здійснений блок

Блок вважається здійсненим, коли гравець, що блокує, торкається м'яча.

14.1.4 Колективний блок

Колективний блок виконується двома гравцями, що знаходяться близько один до одного, і є здійсненим, коли один з них торкається м'яча.

14.2 BLOCK CONTACT

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. These contacts may occur with any part of the body.

14.2 ТОРКАННЯ ПРИ БЛОКУВАННІ

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. Ці торкання можуть відбуватися з будь-якою частиною тіла.

14.3 BLOCKING WITHIN THE OPPONENT'S SPACE

In blocking, the player may place his/her hands and arms beyond the net, provided that this action does not interfere with the opponent's play. Thus, it is not permitted to touch the ball beyond the net until an opponent has executed an attack hit.

14.3 БЛОКУВАННЯ У ПРОСТОРИ СУПЕРНИКА

При блокуванні гравець може переносити свої кисті та руки по іншу сторону сітки за умови, що ця дія не заважає грі суперника. Таким чином, не дозволяється торкатися м'яча по інший бік сітки до завершення суперником атакуючого удару.

14.4 BLOCK AND TEAM HITS

14.4.1 A blocking contact is counted as a team hit. The blocking team will have only two more hits after a blocking contact.

14.4.2 The first hit after the block may be executed by any player, including the one who has touched the ball during the block.

14.4 БЛОК І КОМАНДНІ ТОРКАННЯ

14.4.1 Торкання при блокуванні рахується командним ударом. Після торкання на блоці блокуюча команда буде мати лише два удари.

14.4.2 Перше торкання після блоку може бути здійснене будь-яким гравцем, включаючи гравця, який торкався м'яча на блоці.

14.5 BLOCKING THE SERVICE

To block an opponent's service is forbidden.

14.5 БЛОКУВАННЯ ПОДАЧІ

Блокувати подачу суперника заборонено.

14.6 BLOCKING FAULTS

14.6.1 The blocker touches the ball in the OPPONENT'S space either before or simultaneously with the opponent's attack hit.

14.6.2 Blocking the ball in the opponent's space from outside the antenna.

14.6.3 A player blocks the opponent's service.

14.6.4 The ball is sent "out" off the block.

14.6 ПОМИЛКИ ПРИ БЛОКУВАННІ

14.6.1 Блокуючий торкається м'яча в просторі СУПЕРНИКА до або одночасно з атакуючим ударом суперника.

14.6.2 Блокування м'яча у просторі суперника із зовнішньої сторони антени.

14.6.3 Гравець блокує подачу суперника.

14.6.4 М'яч від блоку виходить "за".

Chapter V

INTERRUPTIONS, DELAYS AND INTERVALS

15 INTERRUPTIONS

An interruption is the time between one completed rally and the 1st referee's whistle for the next service.

The only regular **game interruptions** are TIME-OUTS.

15.1 NUMBER OF REGULAR GAME INTERRUPTIONS

Each team may request a maximum of one time-out per set.

15.2 SEQUENCE OF REGULAR GAME INTERRUPTIONS

15.2.1 Request for time-out by both teams may follow one another, within the same interruption.

15.2.2 There are no substitutions.

15.3 REQUEST FOR REGULAR GAME INTERRUPTIONS

Regular game interruptions may be requested only by the captain.

15.4 TIME-OUTS AND TECHNICAL TIME-OUTS

15.4.1 Time-out requests must be made by showing the corresponding hand signal, when the ball is out of play and before the whistle for service. All requested time-outs last for 30 seconds

15.4.2 **For FIVB, World and Official Competitions, in sets 1 and 2, one additional 30-second "Technical Time-Out" is applied automatically when the sum of the points scored by the teams equals 21 points.**

15.4.3 In the deciding (3rd) set, there are no "Technical Time-Outs"; only one time-out of 30 seconds duration may be requested by each team.

15.4.4 During all regular interruptions and set intervals, players must go to the designated players' area.

Глава V

ПЕРЕРВИ, ЗАТРИМКИ І ІНТЕРВАЛИ

15 ПЕРЕРВИ

Перерва - це час між завершеним розігруванням м'яча і свистком першого судді на наступну подачу.

Єдиними звичайними ігровими перервами є ТАЙМ-АУТИ.

15.1 КІЛЬКІСТЬ ЗВИЧАЙНИХ ІГРОВИХ ПЕРЕРВ

Кожна команда може запросити максимум один тайм-аут у партії.

15.2 ПОСЛІДОВНІСТЬ ІГРОВИХ ПЕРЕРВ

15.2.1 Запит тайм-ауту двома командами може слідувати один за іншим протягом однієї перерви.

15.2.2 Замін не існує.

15.3 ЗАПИТ ЗВИЧАЙНИХ ІГРОВИХ ПЕРЕРВ

Лише капітан може робити запит звичайних ігрових перерв.

15.4 ТАЙМ – АУТИ І ТЕХНІЧНІ ТАЙМ-АУТИ

15.4.1 Запит тайм-ауту повинен бути здійснений показом відповідного жесту рукою, коли м'яч знаходиться поза грою і до свистка на подачу. Всі запитані тайм-ауту тривають 30 секунд.

15.4.2 **Для змагань ФІВБ, світових та офіційних змагань один додатковий "Технічний Тайм-Аут" тривалістю 30 секунд призначається автоматично в першій та другій партіях, коли сума набраних командами очок дорівнює 21.**

15.4.3 У вирішальній (3-й) партії немає "Технічних Тайм-Аутів", тільки один тайм-аут тривалістю 30 секунд може бути запитаний кожною командою.

15.4.4 Під час всіх звичайних ігрових перерв та перерв між партіями гравці повинні знаходитись в визначених місцях розміщення команд.

15.5 IMPROPER REQUESTS

Among others, it is improper to request a time-out:

- 15.5.1 during a rally or at the moment of, or after the whistle to serve,
- 15.5.2 by a non-authorized team member,
- 15.5.3 after having exhausted the authorized time-outs.
- 15.5.4 Any improper request that does not affect or delay the game shall be rejected without any sanction unless repeated in the same match.
- 15.5.5 Any further improper request in the same match by the same team constitutes a delay.

15.5 НЕПРАВИЛЬНІ ЗАПИТИ

Серед іншого, неправильно просити тайм-аут:

- 15.5.1 під час розіграшу або в момент чи після свистка, що дозволяє подачу,
- 15.5.2 членом команди, який не має на це права,
- 15.5.3 після того, як вичерпані дозволені таймаути,
- 15.5.4 Будь-який неправильний запит, який не впливає на гру або не затримує її, повинен бути відхилений без будь-якої санкції, якщо не повторюється в тому ж матчі.
- 15.5.5 Будь-який наступний неправильний запит в тому ж матчі тією ж командою є затримкою.

16 GAME DELAYS

16.1 TYPES OF DELAYS

An improper action of a team that defers the resumption of the game is a delay and includes, among others:

- 16.1.1 prolonging time-outs, after having been instructed to resume the game;
- 16.1.2 repeating an improper request;
- 16.1.3 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);
- 16.1.4 delaying the game by a team member.

16.2 DELAY SANCTIONS

- 16.2.1 *"Delay warning"* and *"delay penalty"* are team sanctions.
- 16.2.1.1 Delay sanctions remain in force for the entire match.
- 16.2.1.2 All delay sanctions are recorded on the score sheet.
- 16.2.2 The first delay in the match by a team member is sanctioned with a "DELAY WARNING".
- 16.2.3 The second and subsequent delays of any type by any member of the same team in the same match

16 ЗАТРИМКИ ГРИ

16.1 ВИДИ ЗАТРИМОК

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

- 16.1.1 продовження тайм-ауту після вказівки відновити гру;
- 16.1.2 повторення неправильного запиту;
- 16.1.3 затягування гри (у звичайних ігрових умовах час між закінченням розігрування та свистком на подачу має бути не більше 12 секунд);
- 16.1.4 затримка гри членом команди.

16.2 САНКЦІЇ ЗА ЗАТРИМКИ

- 16.2.1 *"Попередження за затримку"* та *"зауваження за затримку"* є командними санкціями.
- 16.2.1.1 Санкції за затримку залишаються в силі на весь матч..
- 16.2.1.2 Всі санкції за затримку записуються в протокол.
- 16.2.2 Перша затримка в матчі членом команди карається "ПОПЕРЕДЖЕННЯМ ЗА ЗАТРИМКУ".
- 16.2.3 Друга і наступні затримки будь-якого виду, будь-яким членом однієї команди в тому ж

constitute a fault and are sanctioned with a "DELAY PENALTY": **a point and service to the opponent.**

16.2.4 Delay sanctions imposed before or between sets are applied in the following set.

матчі є помилкою та караються "ЗАУВАЖЕННЯМ ЗА ЗАТРИМКУ": **очко та подача супернику.**

16.2.4 Санкції за затримку, накладені до або між партіями, застосовуються в наступній партії.

17 EXCEPTIONAL GAME INTERRUPTIONS

17.1 INJURY / ILLNESS

17.1.1 Should a serious accident occur while the ball is in play, the referee must stop the game immediately and permit medical assistance to enter the court.

The rally is then replayed.

17.1.2 An injured/ill player is given a maximum of 5 minutes recovery time, one time in a match. The referee must authorize the properly accredited medical staff to enter the playing court to attend the player. Only the 1st referee may authorize a player to leave the playing area without penalty. When the treatment has been completed or if no treatment can be provided, play must resume. The 2nd 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

In extreme cases, the doctor of the competition 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 or in cases where the player chooses to be treated by his/her own medical personnel, the time will begin from the moment the recovery time was authorized by the referee.

17 ВИНЯТКОВІ ЗУПИНКИ ГРИ

17.1 ТРАВМА / ЗАХВОРЮВАННЯ

17.1.1 Якщо відбувається серйозний нещасний випадок, коли м'яч знаходиться в грі, суддя повинен негайно зупинити гру і дозволити медичному персоналу вийти на майданчик.

Розіграш м'яча потім переграється.

17.1.2 Травмований/хворий гравець отримує для відновлення максимум 5 хвилин один раз в матчі. Суддя повинен дозволити акредитованому належним чином медичному персоналу увійти на майданчик для огляду гравця. Тільки перший суддя може дозволити гравцю залишити ігрове поле без покарання. Коли лікування було завершено, або якщо лікування не може бути забезпечене, гра повинна відновитися. Другий суддя дає свисток та пропонує гравцю продовжити гру. В цей момент тільки сам гравець може вирішити, чи готовий він/вона грати.

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

У надзвичайних обставинах лікар змагання має 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, або у випадках, коли гравець вибирає лікування своїм власним медичним персоналом, відлік часу для відновлення гравця починається з того моменту, коли суддя

дав дозвіл на таке відновлення.

17.2 EXTERNAL INTERFERENCE

If there is any external interference during the game, the play has to be stopped and the rally is replayed.

17.2 ЗОВНІШНЯ ПЕРЕШКОДА

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

17.3 PROLONGED INTERRUPTIONS

17.3.1 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.

17.3.2 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.

17.3.3 Should one or several interruptions occur, exceeding 4 hours in total, the whole match shall be replayed.

17.3 ДОВГОТРИВАЛА ЗУПИНКА

17.3.1 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.

17.3.2 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.

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

18 INTERVALS AND CHANGE OF COURTS/SWITCHES

18 ІНТЕРВАЛИ І ЗМІНА МАЙДАНЧИКІВ ЗМІНИ СТОРІН

18.1 INTERVALS

18.1.1 An interval is the time between sets. All intervals last one minute.

During this period of time, the change of courts (if requested) and service order of the teams on the score sheet are made.

During the interval before a deciding set, the referees carry out a toss in accordance with Rule 7.1.

18.1 ІНТЕРВАЛИ

18.2.1 Інтервал - це час між партіями. Всі інтервали тривають одну хвилину.

Протягом цього періоду часу відбувається зміна майданчиків (якщо потрібно) та в протоколі записується порядок подачі команд.

Під час інтервалу перед вирішальною партією судді проводять жеребкування відповідно до Правила 7.1.

18.2 COURT SWITCHES

18.2.1 The teams switch after every 7 points (Set 1 and 2) and 5 points (Set 3) played.

18.2.2 During court switches the teams must change immediately without delay.

If the court switch is not made at the proper time, it

18.2 ЗМІНИ СТОРІН

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

18.2.2 Під час зміни сторін команди повинні мінятися негайно, без затримки.

Якщо зміна сторін не зроблена в належний

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 VI

PARTICIPANTS' CONDUCT

19 REQUIREMENTS OF CONDUCT

19.1 SPORTSMANLIKE CONDUCT

19.1.1 Participants must know the "Official Beach Volleyball Rules" and abide by them.

19.1.2 Participants must accept referees' decisions with sportsmanlike conduct, without disputing them.

In case of doubt, clarification may be requested only through the captain.

19.1.3 Participants must refrain from actions or attitudes aimed at influencing the decisions of the referees or covering up faults committed by their team.

19.2 FAIR PLAY

19.2.1 Participants must behave respectfully and courteously in the spirit of FAIR PLAY, not only towards the referees, but also towards other officials, the opponent, teammates and spectators.

19.2.2 Communication between team members during the match is permitted.

20 MISCONDUCT AND ITS SANCTIONS

20.1 MINOR MISCONDUCT

Minor misconduct offences are not subject to sanctions. It is the 1st referee's duty to prevent the teams from approaching the sanctioning level.

This is done in two stages:

Stage 1: by issuing a verbal warning through the captain;

час, вона має бути зроблена відразу, як тільки виявлено цю помилку.

Рахунок на момент здійснення такої зміни сторін залишається тим же.

Глава VI

ПОВЕДІНКА УЧАСНИКІВ

19 ВИМОГИ ДО ПОВЕДІНКИ

19.1 СПОРТИВНА ПОВЕДІНКА

19.1.1 Учасники повинні знати Офіційні правила пляжного волейболу і дотримуватися їх.

19.1.2 Учасники повинні по спортивному приймати рішення суддів, не обговорюючи їх.

У разі сумнівів, тільки через капітана дозволяється запитувати роз'яснення.

19.1.3 Учасники повинні утримуватися від дій або позицій, що мають на меті вплинути на рішення суддів або приховати помилки, здійснені їх командою.

19.2 ЧЕСНА ГРА

19.2.1 Учасники повинні поводитися шанобливо та ввічливо в дусі ЧЕСНОЇ ГРИ не тільки по відношенню до суддів, але також стосовно інших офіційних осіб, суперника, партнера по команді та глядачів.

19.2.2 Спілкування між членами команди протягом матчу дозволяється.

20 НЕПРАВИЛЬНА ПОВЕДІНКА ТА САНКЦІЇ ЗА НЕЇ

20.1 НЕЗНАЧНА НЕПРАВИЛЬНА ПОВЕДІНКА

Незначна неправильна поведінка не є предметом для санкцій. Це обов'язок першого судді запобігти наближенню команд до рівня застосування санкцій

Це робиться в два етапи:

Етап1: використовуючи усне попередження через капітана;

Stage 2: by use of a YELLOW CARD to a team member. This formal warning is not in itself a sanction but a symbol that the team member (and by extension the team) has reached the sanctioning level for the match. It is recorded in the score sheet but has no immediate consequences.

Етап 2: застосовуючи ЖОВТУ КАРТКУ до члена команди. Це офіційне попередження само по собі не являється санкцією, але є ознакою того, що член команди (і, відповідно, команда) досягли рівня застосування санкцій в матчі. Воно записується в протокол, але не має негайних наслідків.

20.2 MISCONDUCT LEADING TO SANCTIONS

Incorrect conduct by a team member towards officials, opponents, teammates or spectators is classified in three categories according to the seriousness of the offence.

- 20.2.1 Rude conduct: acting contrary to good manners or moral principles,
- 20.2.2 Offensive conduct: defamatory or insulting words or gestures including any action expressing contempt.
- 20.2.3 Aggression: actual physical attack **or aggressive or threatening behaviour.**

20.2 НЕПРАВИЛЬНА ПОВЕДІНКА, ЩО ПРИЗВОДИТЬ ДО САНКЦІЙ

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

- 20.2.1 Груба поведінка: дія всупереч хорошому тону або нормам моралі,
- 20.2.2 Образлива поведінка: наклепницькі або образливі слова або жести, включаючи будь-яку дію вираження презирства.
- 20.2.3 Агресія: реальний фізичний напад **або агресивна чи загрозна поведінка.**

20.3 SANCTION SCALE

According to the judgment of the 1st referee and depending on the seriousness of the offence, the sanctions to be applied and recorded on the score sheet are: Penalty, Expulsion or Disqualification.

- 20.3.1 Penalty:
For rude conduct or a single repetition of rude conduct in the same set by the same player. On each of the first two occasions, the team is sanctioned with a point and service to the opponents. A third rude conduct by a player in the same set is sanctioned by expulsion. Rude conduct sanctions may, however, be given to the same player in subsequent sets.
- 20.3.2 Expulsion:
The first offensive conduct is sanctioned by expulsion. The player who is sanctioned with expulsion must leave the playing area and his/her team is declared incomplete for the set.
- 20.3.3 Disqualification:
The first physical attack or implied or threatened aggression is sanctioned by disqualification. The player must leave the playing area and his/her team is declared incomplete for the match.

20.3 ШКАЛА САНКЦІЙ

Відповідно до рішення першого судді та залежно від серйозності провини, застосовуються і записуються в протокол наступні санкції: Зауваження, Вилучення, Дискваліфікація.

- 20.3.1 Зауваження:
За грубу поведінку або за одинарне повторення грубої поведінки тим же гравцем в одній партії. В кожному з перших двох випадків, команда карається очком і подача суперника. Третя груба поведінка тим же гравцем в одній партії карається вилученням. Проте, санкції за грубу поведінку можуть бути застосовані для того ж гравця в наступних партіях.
- 20.3.2 Вилучення:
Перша образлива поведінка карається вилученням. Гравець, покараний вилученням, повинен залишити ігрове поле, а його/її команда оголошується неповною в партії.
- 20.3.3 Дискваліфікація:
Перший фізичний напад або агресивна чи загрозна поведінка карається дискваліфікацією. Гравець повинен залишити ігрове поле, а його/її команда оголошується неповною в матчі.

MISCONDUCT is sanctioned as shown in the sanction scale.

20.4 MISCONDUCT BEFORE AND BETWEEN SETS

Any misconduct occurring before or between sets is sanctioned according to the sanction scale and the sanction is applied in the following set.

20.5 SUMMARY OF MISCONDUCT AND CARDS USED

Warning: no sanction

Stage 1: verbal warning

Stage 2: symbol Yellow card

Penalty: sanction – symbol Red card

Expulsion: sanction – symbol Red + Yellow cards jointly

Disqualification: sanction – symbol Red + Yellow card separately

НЕПРАВИЛЬНА ПОВЕДІНКА карається, як показано в шкалі санкцій.

20.4 НЕПРАВИЛЬНА ПОВЕДІНКА ДО ТА МІЖ ПАРТІЯМИ

Будь-яка неправильна поведінка до або між партіями карається згідно до шкали санкцій та ця санкція застосовується в наступній партії.

20.5 ПІДСУМКИ ВИКОРИСТАННЯ КАРТОК ЗА НЕПРАВИЛЬНУ ПОВЕДІНКУ

Попередження: санкція відсутня

Етап1: усне попередження

Етап 2: Жовта картка

Зауваження: санкція - Червона картка

Вилучення: санкція – Червона і Жовта картки разом

Дискваліфікація: санкція – Червона і Жовта картки окремо

PART 2 - SECTION 2:

**THE REFEREES,
THEIR RESPONSIBILITIES AND
OFFICIAL HAND SIGNALS**
Chapter VII
THE REFEREES
**21 REFEREEING CORPS AND
PROCEDURES**
21.1 COMPOSITION

The refereeing corps for a match is composed of the following officials:

- the 1st referee;
- the 2nd referee;
- the scorer;
- four (two) line judges.

Their location is shown in Diagram 8.

For FIVB, World and Official Competitions, an assistant scorer is compulsory.

21.2 PROCEDURES

21.2.1 Only the 1st and 2nd referees may blow a whistle during the match:

21.2.1.1 the 1st referee gives the signal for the service that begins the rally,

21.2.1.2 the 1st or 2nd referee signals the end of the rally, provided that they are sure that a fault has been committed and they have identified its nature.

21.2.2 They may blow the whistle when the ball is out of play to indicate that they authorize or reject a team request.

21.2.3 Immediately after the referee blows the whistle to signal the **completion** of the rally, they have to indicate with the official hand signals:

21.2.3.1 If the fault is whistled by the 1st referee, he/she will indicate in order:

- a) the team to serve,

ЧАСТИНА 2 - РОЗДІЛ 2:

**СУДДІ,
ЇХ ОБОВ'ЯЗКИ ТА
ОФІЦІЙНІ ЖЕСТИ**
Глава VII
СУДДІ
**21 СУДДІВСЬКА БРИГАДА ТА
ПРОЦЕДУРИ**
21.1 СКЛАД

Суддівська бригада на матч складається з наступних офіційних осіб:

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

Їх розташування показано на Схемі 8.

Для змагань ФІВБ, світових та офіційних змагань помічник секретаря є обов'язковим.

21.2 ПРОЦЕДУРИ

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

21.2.1.1 перший суддя дає сигнал на подачу, яка починає розігрування м'яча;

21.2.1.2 перший або другий судді дає сигнал про закінчення розігрування м'яча, за умови, що вони впевнені в тому, що була здійснена помилка і вони визначили її характер.

21.2.2 Судді можуть давати свисток, коли м'яч поза грою, щоб вказати, що вони дозволяють або відхиляють запит команди.

21.2.3 Негайно після свистка судді про **завершення** розігрування, вони повинні показати офіційними жестами:

21.2.3.1 Якщо помилка зафіксована свистком першого судді, він/вона покаже в наступному порядку:

- a) команду, яка буде подавати,

- b) the nature of the fault,
- c) the player(s) at fault (if necessary).

The 2nd referee will follow the 1st referee's hand signals by repeating them.

21.2.3.2 If the fault is whistled by the 2nd referee, he/she will indicate:

- a) the nature of the fault,
- b) the player at fault (if necessary).
- c) the team to serve following the hand signal of the first referee.

In this case, the 1st referee does not show **either the nature of the fault or the player at fault, but only the team to serve.**

21.2.3.3 In the case of a double fault both referees indicate in order:

- a) the nature of the fault,
- b) the players at fault (if necessary),
- c) the team to serve as directed by the first referee.

- б) характер помилки,
- в) гравця(гравців), що помилився (у разі необхідності).

Другий суддя повторює жести першого судді.

21.2.3.2 Якщо помилка зафіксована свистком другого судді, він/вона покаже:

- а) характер помилки,
- б) гравця, що помилився (у разі необхідності).
- в) команду, яка буде подавати, повторюючи жест першого судді.

В цьому випадку перший суддя не показує **ні характер помилки, ні гравця, що помилився, а тільки команду, яка буде подавати.**

21.2.3.3 У випадку подвійної помилки обидва судді показують в наступному порядку:

- а) характер помилки,
- б) гравців, що помилилися (у разі необхідності),
- в) команду, яка буде подавати, як вказує перший суддя.

22 1ST REFEREE

22.1 LOCATION

The 1st referee carries out his/her functions standing on a referee's stand located at one end of the net on the opposite side to the scorer. His/her view must be approximately 50 cm above the net.

22.2 AUTHORITY

22.2.1 The 1st referee directs the match from the start until the end. He/she has authority over all members of the refereeing corps and the members of the teams.

During the match his/her decisions are final. He/she is authorized to overrule the decisions of other members of the refereeing corps, if it is noticed that they are mistaken.

22 ПЕРШИЙ СУДДЯ

22.1 МІСЦЕЗНАХОДЖЕННЯ

Перший суддя виконує свої функції стоячи на суддівській вишці, яка розташована на протилежному від секретаря краю сітки. Рівень його/її очей повинен бути приблизно на 50см вище сітки.

22.2 ПОВНОВАЖЕННЯ

22.2.1 Перший суддя керує матчем від початку до кінця. Він/вона має повноваження над всіма членами суддівської бригади та членами команд.

Під час матчу його/її рішення є остаточними. Він/вона має право скасувати рішення інших членів суддівської бригади, якщо вважає, що вони помиляються.

He/she may even replace a member of the refereeing corps who is not performing his/her functions properly.

22.2.2 He/she also controls the work of the ball retrievers.

22.2.3 He/she has the power to decide any matters involving the game, including those not provided for in the Rules.

22.2.4 He/she shall not permit any discussion about his/her decisions.

However, at the request of the captain, the 1st referee will give an explanation on the application or interpretation of the rules upon which he/she has based his/her decision.

If the captain disagrees with the explanation and formally protests, the 1st referee must authorize the commencement of a Protest Protocol.

22.2.5 The 1st referee is responsible for determining before and during the match whether the playing area and the conditions meet playing requirements.

22.3 RESPONSIBILITIES

22.3.1 Prior to the match, the 1st referee:

22.3.1.1 inspects the conditions of the playing area, the balls and other equipment;

22.3.1.2 performs the toss with the team captains;

22.3.1.3 controls the teams' warming-up.

22.3.2 During the match, he/she is authorized:

22.3.2.1 to issue warnings to the teams;

22.3.2.2 to sanction misconduct and delays,

22.3.2.3 to decide upon:

a) the faults of the server and the screen of the serving team;

b) the faults in playing the ball;

c) the faults above the net, and the faulty contact of the player with the net, primarily on the attacker's side;

d) the ball crossing completely the lower space under

Він/вона може навіть замінити члена суддівської бригади, який не виконує свої функції належним чином.

22.2.2 Він/вона також контролює роботу подавальників м'ячів.

22.2.3 Він/вона має право вирішувати будь-які питання, що стосуються гри, в тому числі тих, які не передбачені Правилами.

22.2.4 Він/вона не повинен дозволяти жодних обговорень своїх рішень.

Проте, на прохання капітана, перший суддя повинен дати роз'яснення з питань застосування або тлумачення правил, на підставі яких він прийняв своє рішення.

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

22.2.5 До і під час матчу перший суддя відповідає за визначення, чи задовольняють ігрове поле та умови ігровим вимогам.

22.3 ОБОВ'ЯЗКИ

22.3.1 Перед матчем перший суддя:

22.3.1.1 перевіряє стан ігрового поля, м'ячі та інше обладнання;

22.3.1.2 проводить жеребкування з капітанами команд;

22.3.1.3 контролює розминку команд.

22.3.2 Під час матчу він/вона має право:

22.3.2.1 попереджувати команди;

22.3.2.2 застосовувати санкції за неправильну поведінку та затримки;

22.3.2.3 приймати рішення про:

a) помилки гравця, що подає, та заслон команди, що подає;

б) помилки у грі з м'ячем;

в) помилки над сіткою та неправильний контакт гравця з сіткою, в першу чергу з боку атакуючого;

г) м'яч, що повністю перетинає нижню

the net;

22.3.3 At the end of the match, he/she checks the scoresheet and signs it.

площину під сіткою;

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

23 2ND REFEREE

23.1 LOCATION

The 2nd referee performs his/her functions standing outside the playing court near the post, on the opposite side of and facing the 1st referee.

23.2 AUTHORITY

23.2.1 The 2nd referee is the assistant of the 1st referee, but has also his/her own range of jurisdiction.

Should the 1st referee be unable to continue his/her work, the 2nd referee may replace him/her.

23.2.2 He/she may, without whistling, also signal faults outside his/her range of jurisdiction, but must not insist upon them to the 1st referee.

23.2.3 He/she controls the work of the scorer(s).

23.2.4 He/she reports any misconduct to the 1st referee.

23.2.5 He/she authorizes the time-outs and court switches, controls the duration of such and rejects improper requests.

23.2.6 He/she checks the number of time-outs used by each team and reports to the 1st referee and the players concerned after completion of their time-out.

23.2.7 In the case of an injury of a player, the 2nd referee authorizes and assists in managing the recovery time.

23.2.8 He/she checks during the match that the balls still meet the requirements of the regulations.

23.2.9 He/she conducts the toss between sets 2 and 3, if applicable. He/she then must pass all relevant information to the scorer.

23 ДРУГИЙ СУДДЯ

23.1 МІСЦЕЗНАХОДЖЕННЯ

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

23.2 ПОВНОВАЖЕННЯ

23.2.1 Другий суддя є помічником першого судді, але також має свою власну сферу повноважень.

Якщо перший суддя не може продовжувати свою роботу, 2-й суддя може замінити його/її.

23.2.2 Другий суддя може без свистка показувати помилки, що не відносяться до його/її сфери повноважень, але не може наполягати на їх прийнятті першим суддею.

23.2.3 Він/вона контролює роботу секретаря(ів).

23.2.4 Він/вона повідомляє першого суддю про будь-яку неправильну поведінку.

23.2.5 Він/вона дозволяє тайм-аути та зміни сторін, контролює їх тривалість та відхиляє неправильні запити.

23.2.6 Він/вона контролює кількість тайм-аутів, використаних кожною командою, та доповідає першому судді та зацікавленим гравцям після завершення їх тайм-ауту.

23.2.7 У разі травми гравця другий суддя надає час для відновлення та допомагає провести його.

23.2.8 Він/вона протягом матчу перевіряє, що м'ячі, як і раніше, відповідають вимогам правил.

23.2.9 Він/вона проводить жеребкування між другою та третьою партіями, якщо це застосовано. Потім він/вона повинен передати всю необхідну інформацію секретарю.

23.3 RESPONSIBILITIES

- 23.3.1 At the start of each set, and whenever necessary, the 2nd referee controls the work of the scorer and checks that the correct server has the ball.
- 23.3.2 During the match, the 2nd referee decides, whistles and signals:
- 23.3.2.1 interference due to penetration into the opponent's court and space under the net;
- 23.3.2.2 the faulty contact of the player with the net primarily on the blocker's side and with the antenna on his/her side of the court;
- 23.3.2.3 the contact of the ball with an outside object
- 23.3.2.4 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, including during service;
- 23.3.2.5 the contact of the ball with the sand when the 1st referee is not in position to see the contact;
- 23.3.2.6 the ball recovered completely on the opponent's side under the net.
- 23.3.3 At the end of the match, he/she checks and signs the scoresheet.

23.3 ОБОВ'ЯЗКИ

- 23.3.1 На початку кожної партії, та при необхідності, другий суддя контролює роботу секретаря та перевіряє, що правильний подаючий має м'яч.
- 23.3.2 Під час матчу другий суддя приймає рішення, дає свисток та показує жестом:
- 23.3.2.1 перешкоду в результаті проникнення на майданчик та в простір суперника під сіткою;
- 23.3.2.2 помилкове торкання гравцем сітки, головним чином, з боку блокуючого або антени на його/її стороні майданчика;
- 23.3.2.3 контакт м'яча зі стороннім предметом;
- 23.3.2.4 м'яч, який перетинає сітку на майданчик суперника повністю або частково за межами площини перетину, або торкається антени на його/її стороні майданчика, в тому числі під час подачі
- 23.3.2.5 контакт м'яча з піском, коли перший суддя не в змозі побачити контакт;
- 23.3.2.6 м'яч повернено повністю на стороні противника під сіткою
- 23.3.3 По закінченню матчу другий суддя перевіряє та підписує протокол.

24 SCORER

24.1 LOCATION

The scorer performs his/her functions seated at the scorer's table on the opposite side of the court from and facing the 1st referee.

24.2 RESPONSIBILITIES

The scorer fills in the score sheet according to the Rules, cooperating with the 2nd referee.

He/she uses a buzzer or other sound device to notify irregularities or give signals to the referees on the basis of his/her responsibilities.

- 24.2.1 Prior to the match and set, the scorer:
- 24.2.1.1 registers the data of the match and teams,

24 СЕКРЕТАР

24.1 МІСЦЕЗНАХОДЖЕННЯ

Секретар виконує свої функції, сидячи за столом секретаря на протилежній від першого судді стороні майданчика обличчям до нього.

24.2 ОБОВ'ЯЗКИ

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

Він/вона використовує зумер або інший звуковий пристрій для повідомлення про невідповідності або для подачі сигналу суддям відповідно до своїх обов'язків.

- 24.2.1 Перед матчем і партією секретар:
- 24.2.1.1 реєструє дані матчу і команд відповідно до

according to procedures in force and obtains the signatures of the captains;	чинних процедур і отримує підписи капітанів;
24.2.1.2 records the service order of each team.	24.2.1.2 записує порядок подачі кожної команди.
24.2.2 During the match, the scorer:	24.2.2 Під час матчу секретар:
24.2.2.1 records the points scored,	24.2.2.1 записує набрані очки,
24.2.2.2 controls the serving order of each team and indicates any error before the service hit;	24.2.2.2 контролює порядок подачі кожної команди та вказує на будь-яку помилку перед ударом на подачі;
24.2.2.3 records the time-outs, checking the number of such, and informs the 2nd referee;	24.2.2.3 реєструє тайм-аути, перевіряючи їх кількість та інформує другого суддю;
24.2.2.4 notifies the referees of a request for time-out that is improper;	24.2.2.4 повідомляє суддів про запит тайм-ауту, який є неправильним;
24.2.2.5 announces to the referees the court switches and the end of the sets;	24.2.2.5 сповіщає суддів про зміну сторін та закінчення партій;
24.2.2.6 records any sanctions and improper requests;	24.2.2.6 записує будь-які санкції та неправильні запити;
24.2.2.7 records all other events as instructed by the 2nd referee, i.e. recovery time, prolonged interruptions, external interference, etc.;	24.2.2.7 записує всі інші події за вказівкою 2го судді, в т.ч. час для відновлення, довготривалі перерви, зовнішні перешкоди і т.д.;
24.2.2.8 controls the interval between sets.	24.2.2.8 контролює інтервали між партіями.
24.2.3 At the end of the match, the scorer:	24.2.3 Наприкінці матчу секретар:
24.2.3.1 records the final result,	24.2.3.1 записує остаточний результат,
24.2.3.2 in the case of a protest, with the previous authorization of the 1st referee, writes or permits the captain concerned to write on the score sheet a statement on the incident being protested;	24.2.3.2 за наявності протесту, з попереднього дозволу першого судді, записує або дозволяє зацікавленому в протесті капітану записати в протокол зміст опротестованого епізоду;
24.2.3.3 signs the score sheet, before he/she obtains the signatures of the team captains and then the referees.	24.2.3.3 підписує протокол, перш ніж він/вона отримує підписи капітанів команд, а потім – суддів.

25 ASSISTANT SCORER

25 ПОМІЧНИК СЕКРЕТАРА

25.1 LOCATION

The assistant scorer performs his/her functions seated beside the scorer at the scorer's table.

25.1 МІСЦЕЗНАХОДЖЕННЯ

Помічник секретаря виконує свої функції, сидячи за столом секретаря поряд з секретарем.

25.2 RESPONSIBILITIES

He/she assists with the administrative duties of the scorer's work.

25.2 ОБОВ'ЯЗКИ

Він/вона допомагає з адміністративними обов'язками роботи секретаря.

Should the scorer become unable to continue his/her work, the assistant scorer substitutes for the scorer.

Якщо секретар не в змозі продовжувати свою роботу, помічник секретаря замінює секретаря.

- | | |
|---|---|
| <p>25.2.1 Prior to the match and set, the assistant scorer:</p> <p>25.2.1.1 checks that all information displayed at the scoreboard(s) is correct;</p> <p>25.2.2 During the match, the assistant scorer:</p> <p>25.2.2.1 indicates the serving order of each team by displaying a sign numbered 1 or 2 corresponding to the player to serve and</p> <p>25.2.2.2 indicates by use of the buzzer any error to the referees immediately;</p> <p>25.2.2.3 operates the manual scoreboard on the scorer's table;</p> <p>25.2.2.4 checks that the scoreboards agree;</p> <p>25.2.2.5 starts and ends the timing of the Technical Time-outs;</p> <p>25.2.2.6 if necessary, updates the reserve score sheet and gives it to the scorer.</p> <p>25.2.3 At the end of the match, the assistant scorer:</p> <p>25.2.3.1 signs the score sheet.</p> | <p>25.2.1 Перед матчем і партією помічник секретаря:</p> <p>25.2.1.1 перевіряє, що вся інформація на табло відображається правильно;</p> <p>25.2.2 Під час матчу помічник секретаря:</p> <p>25.2.2.1 вказує порядок подачі кожної команди, показуючи таблички з номером 1 або 2, відповідним до номера гравця, який повинен подавати та</p> <p>25.2.2.2 негайно повідомляє суддів про будь-яку помилку, використовуючи зумер;</p> <p>25.2.2.3 працює з ручним табло на столику секретаря;</p> <p>25.2.2.4 перевіряє, чи на всіх табло однаковий рахунок;</p> <p>25.2.2.5 починає і закінчує відлік часу Технічних Тайм-аутів;</p> <p>25.2.2.6 при необхідності, оновляє запасний протокол та віддає його секретарю.</p> <p>25.2.3 Наприкінці матчу помічник секретаря:</p> <p>25.2.3.1 підписує протокол.</p> |
|---|---|

26 LINE JUDGES

26 СУДДІ НА ЛІНІЯХ

26.1 LOCATION

It is compulsory to have two line judges in official international matches. They stand at the corners of the court closest to the right hand of each referee, diagonally at 1 to 2 m from the corner.

Each controls both the end line and sideline on their side.

For FIVB, World and Official Competitions, it is compulsory to have four line judges at the semi final and final matches.

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.

26.1 МІСЦЕЗНАХОДЖЕННЯ

В офіційних матчах обов'язкова наявність двох суддів на лініях. Вони стоять у кутах майданчика ближче до правої руки кожного судді, по діагоналі на відстані 1-2 метрів від кута.

Кожен контролює обидві, бокову та лицьову, лінії на своїй стороні.

Для змагань ФІВБ, світових та офіційних змагань обов'язково мати чотирьох суддів на лініях в півфінальних та фінальних матчах.

Вони стоять у вільній зоні на відстані від 1 до 3 метрів від кожного кута майданчика, на уявному продовженні лінії, яку вони

26.2 RESPONSIBILITIES

- 26.2.1 The line judges perform their functions by using flags (40 x 40 cm), to signal:
- 26.2.1.1 the ball "in" and "out" whenever the ball lands near their line(s). (Note: it is primarily the line judge closest to the path of the ball who is responsible for the signal);
- 26.2.1.2 the touches of "out" balls by the team receiving the ball;
- 26.2.1.3 the ball touching the antenna, the served ball and the third hit of the team crossing the net outside the crossing space, etc.;
- 26.2.1.4 any player (except the server) stepping outside of his/her court at the moment of the service hit;
- 26.2.1.5 the foot faults of the server;
- 26.2.1.7 the ball crossing the net outside the crossing space into the opponent's court or touching the antenna on his/her side of the court;
- 26.2.1.8 the block touches during the rally.
- 26.2.2 On the first referee's request, a line judge must repeat his/her signal.

27 OFFICIAL SIGNALS

27.1 REFEREES' HAND SIGNALS

The referees will indicate with the official hand signal the reason for their whistle (the nature of the fault whistled or the purpose of the interruption authorized). The signal has to be maintained for a moment and, if it is indicated with one hand, the hand corresponds to the side of the team which has made the fault or the request.

27.2 LINE JUDGES FLAG SIGNALS

The line judges must indicate with the official flag signal the nature of the fault called, and maintain the signal for a moment.

контролюють.

26.2 ОБОВ'ЯЗКИ

- 26.2.1 Судді на лініях виконують свої функції, використовуючи прапорці (40 x 40 см), та сигналізують:
- 26.2.1.1 "м'яч в майданчику" і "за" кожного разу, коли м'яч приземляється біля їх лінії (ліній). (Примітка: Відповідальним за цей сигнал у першу чергу є той суддя на лінії, хто знаходиться ближче всіх до траєкторії м'яча.);
- 26.2.1.2 торкання м'яча, що вийшов "за" від приймаючої команди;
- 26.2.1.3 м'яч торкається антени, м'яч після подачі або третього торкання команди перетинає сітку за межами площини перетину, тощо;
- 26.2.1.4 заступ будь-якого гравця (виключаючи того, що подає) за свій майданчик у момент удару на подачі;
- 26.2.1.5 заступ гравця, що подає;
- 26.2.1.7 м'яч, що перетинає сітку за межами площини перетину на майданчик суперника або торкається антени на його/її стороні майданчика;
- 26.2.1.8 торкання на блоці під час розігрування.
- 26.2.2 На прохання першого судді суддя на лінії повинен повторити свій сигнал.

27 ОФІЦІЙНІ ЖЕСТИ

27.1 ЖЕСТИ СУДДІВ

Судді повинні показувати офіційними жестами причину своїх свистків (характер помилки, зафіксованої свистком, або мету дозволеної зупинки у грі). Жест повинен витримуватися деякий час і, якщо він показується однією рукою, то рука відповідає стороні команди, яка зробила помилку або запит.

27.2 СИГНАЛИ ПРАПОРЦЕМ СУДДІВ НА ЛІНІЯХ

Судді на лініях повинні показувати офіційним жестом - прапорцем характер зафіксованої помилки та витримувати сигнал деякий час.

