

Структурное подразделение, реализующего общеобразовательные программы дополнительного образования детей "ДЮСШ " государственное бюджетное общеобразовательное учреждение Самарской области средняя общеобразовательная школа "Центр образования" пос. Варламово муниципальный район Сызранский Самарская область 446073, Самарская область, Сызранский район, п. Варламово, ул. Специалистов, 2. Телефон (факс) 8(8464)99-81-00; электронный адрес: sr-dush@samara.edu.ru.

Методическая разработка: Правила соревнований по волейболу

Составитель: методист СП «ДЮСШ»: Красовская Анна Олеговна

2018 г.

ПРАВИЛА СОРЕВНОВАНИЙ ПО ВОЛЕЙБОЛУ.

1. Игровое поле

1.1.2 Игровое поле включает игровую площадку и свободную зону. Оно должно быть прямоугольным и симметричным. Размеры свободной зоны и высота свободного пространства над игровым полем в обычных залах зачастую не соответствуют стандартам, поэтому можно заранее оговорить, что считать, а что не считать касанием постороннего предмета..

1.1.3 На открытых площадках разрешен уклон 5 мм на 1 м для дренажа. Линии площадки, изготовленные из твердых материалов, запрещены. Для разметки площадки на воздухе лучше взять 54 метра (для пляжки 48 метров) киперной ленты шириной 4-5 см и закрепить её по углам скобами из проволоки. **Площадка.** Площадка представляет собой прямоугольник длиной 18 м и шириной 9 м. Препятствия следует удалить от ее границ не менее чем на 2,5 м (если речь идет о площадках летних) и на 1,5 м (в помещениях). Размер площадки можно уменьшить до 15 м в длину и 7,5 м в ширину (лицевыми) и длинными (боковыми). Лицевые и боковые линии образуют прямые углы. Перпендикулярно к лицевой линии в 3 м от правого угла за площадкой проводят линию длиной 15 см. Такую же линию проводят вне поля от правого угла как продолжение боковой. Вместе с боковой эти линии образуют зону подачи. Середины боковых линий соединяют прямой, называемой средней линией. Она делит площадку пополам. На каждой половине площадки в 3 м от оси средней линии и параллельно ей проводят линию нападения. Часть площадки, заключенная между линиями нападения, средней и боковыми, называется площадью нападения.

1.3 Линии на площадке

1.3.1 Ширина всех линий 5 см. Линии должны быть светлыми и отличаться по цвету от пола и любых других линий.

1.3.2 Две боковые и две лицевые линии ограничивают игровую площадку. Боковые и лицевые линии входят в размеры игровой площадки. Этот пункт надо учитывать при подаче, т.к., во-первых, если хоть часть стопы игрока принимающей команды находится за линией, то игрок считается вне поля и его команде засчитывается ошибка. А во-вторых, если подающий игрок наступил на линию, то это уже подача с поля и тоже ошибка.

1.3.3 Ось средней линии разделяет игровую площадку на две равные площадки размером 9 х 9 м каждая. Эта линия проведена под сеткой от одной боковой линии до другой. А вот на эту линию наступать (касаться рукой) можно. Ошибкой считается, если игрок её полностью переступил или переступив, оторвал пятку от пола.

1.3.4 На каждой площадке линия атаки наносится в 3-х метрах сзади от средней линии. Данная линия относится к зоне нападения и, поэтому, если при нападающем ударе из зоны защиты Вы коснётесь её ступнёй, то судья засчитает Вам ошибку.

1.4 Зоны и места

1.4.2 Зона подачи - это участок шириной 9 м позади каждой лицевой линии. Она ограничена по бокам двумя короткими линиями длиной 15 см. каждая, нанесенными на расстоянии 20 см. от лицевой линии, позади ее, как продолжение боковых линий. Обе короткие линии включены в ширину зоны подачи.

1.4.3 Зона замены - это часть свободной зоны, ограниченная продолжением обеих линий нападения до столика секретаря. Если попроще, то меняйтесь с той стороны поля, где нет главного судьи (судьи на вышке) в пределах 3-х метровой зоны.

1.5 Температура

Минимальная температура не должна быть ниже 10 град. по Цельсию.

2. Сетка и стойки

2.1 Высота сетки. Поперек площадки над средней линией натягивают веревочную сетку шириной 1 м и длиной 9,5 м. Ячейки сетки представляют собой квадраты размером 10X 10 см. Сетку укрепляют при помощи троса толщиной до 5 мм или веревкой на двух стойках, расположенных в 0,5—1,5 м от боковых линий. Верхний край сетки устанавливается по различной высоте (см. табл.). Для смешанных команд (в любом соотношении) верхний край сетки устанавливают на высоте соответственно возрастной группе или по договоренности. Для юных волейболистов высота сетки определяется по таблице:

Возраст юных волейболистов

11—12 лет

13-14 лет

15—16 лет

17-18 лет

Мальчики и юноши

2,20 м

2,30 м

2,40 м

2,43 м

Левочки и девушки

2,00 м

2,10 м

2,20 м

2,24 м

2.1.1 Сетка устанавливается вертикально над осью средней линии. Верхний край сетки устанавливается на высоте 2,43 м для мужчин и 2,24 м для женщин.

2.1.2 Высота сетки измеряется в середине игровой площадки. Высота сетки (над двумя боковыми линиями) должна быть совершенно одинаковой и не должна превышать установленную высоту более чем на 2 см.

2.4 Антенны

Антенна представляет собой гибкий стержень длиной 1,8 м и диаметром 10 мм. Две антенны прикрепляются с внешнего края каждой ограничительной ленты и расположены на противоположных сторонах сетки. Каждая антенна возвышается над сеткой на 80 см. и окрашена полосами контрастных цветов шириной 10 см., предпочтительно красного и белого. Антенны считаются частью сетки и ограничивают по бокам плоскость перехода. *При проведении соревнований устанавливать антенны надо обязательно, этим экономятся нервы участников и упрощается задача судьи при определении где прошёл мяч - в игровой зоне или вне её.*

3. Мячи Мяч должен быть круглым, с длиной окружности 66+1 см и весить 270+10 г. Наружная оболочка мяча из кожи или из ее заменителей. Для мальчиков и девочек 11—12 и 13—14 лет вес мяча должен составлять 200—250 г. Встречу можно проводить одним мячом.

3.1 Окружность мяча 65-67 см. и его вес 260-280 г. Его внутреннее давление должно быть от 0,30 до 0,325 кг/ см². (от 294,3 до 318,82 мбар или гПа.

ГЛАВА 2. УЧАСТНИКИ

4. Команды

4.1 Состав команды Участников соревнований делят на следующие возрастные группы: юношеские— 11-12, 13—14, 15—16, 17—18 лет; взрослые— 19--35 лет; старшие от 36 лет.

С разрешения врача юношей и девушек младшей возрастной группы допускают к участию в играх за команды «ближайших» по возрасту групп.

Составы команд, замены игроков. В игре участвуют две команды. В команде вместе с запасными игроками должно быть не более двенадцати человек. Основными считаются шесть игроков, которые вступают в игру в начале партии. В ходе партии команда может заменить любого основного игрока запасным.

Замена игроков и взятие перерыва по требованию капитана или тренера команды должны проводиться в моменты, когда мяч выходит из игры. Заменять игрока можно только с разрешения судьи.

Игрок, выходящий из игры или входящий в игру, должен получить соответствующее разрешение судьи.

Игрок, удаленный судьей до конца встречи, вернуться в игру в этой встрече **не** имеет права.

Если в одной из команд осталось менее шести человек и для замены использованы все запасные, игра прекращается и этой команде засчитывается в данной партии поражение.

При несчастном случае с игроком судья обязан — по заявлению капитана команды (если у команды к этому моменту уже исчерпаны все возможности замены) — прервать игру и разрешить команде замену травмированного игрока любым другим, ранее уже участвовавшим в игре. Если в команде всего 6 игроков, то в этом случае предоставляется перерыв в данной партии на 3 мин.

Расстановка игроков. Перед каждой подачей мяча игроки обеих команд располагаются на своих сторонах площадки в две линии по три человека. Если в составе команды пять игроков, то на задней линии находятся два из них. Стоящие у сетки называются игроками передней линии (зоны), остальные — игроками задней линии (зоны). Перед подачей игроки задней линии не должны находиться впереди игроков соответствующей передней зоны (относительно сетки). Менять расстановку игроков не разрешается до конца партии. Изменить расстановку и состав основных игроков команды могут только перед началом новой партии.

4.1.1 Команда может состоять максимум из 12 игроков.

4.1.2 Один из игроков является капитаном команды, и должен быть отмечен в протоколе.

Либеро не может быть капитаном команды. *Даже при играх любителей игроки должны свято чтить правило - к судье обращается только капитан. Поэтому он (капитан), помимо авторитета в команде, должен довольно хорошо ориентироваться в основных пунктах Правил, что бы апеллировать к судье со знанием дела.*

4.1.3 Только игроки, записанные в протокол, могут выйти на площадку и играть в матче.

Когда тренер и капитан команды подписали протокол, записанные игроки не могут быть изменены. *Очень часто протокол любительских турниров представляет собой колонки цифр от 1-го до 30-ти и никакой информации об игроках не содержит. Поэтому обычно следить следует только за тем, чтобы игрок не играл за две команды в рамках одного турнира.*

4.3 Игровая форма

4.3.1 Цвет и дизайн футболок, трусов и носков для команды должен быть однообразным (кроме Либеро) и форма должна быть чистой у всей команды. *Если Вы собрались играть на турнирах, то обязательно приобретите себе единую форму (или хотя бы футболки). Во-первых, это красиво, во-вторых, это способствует тому, что вы чувствуете себя действительно единой командой.*

4.3.3 Футболки игроков должны быть пронумерованы от 1 до 24. 4.3.3.1 Номер должен быть расположен на футболке по центру на груди и на спине. Цвет и яркость номеров должны контрастировать с цветом и яркостью футболок.

4.3.4 Капитан команды должен иметь на своей футболке полоску 8 x 2 см., подчеркивающую номер. *Не забудьте эту полосочку, она так же важна для игрока, обличённого вашим доверием, как и капитанская повязка в других видах спорта.*

4.5 Запрещенные предметы

4.5.1 Запрещено носить предметы, которые могут привести к травме, или дать искусственное преимущество игроку. *Большие перстни, серьги и браслеты могут нанести серьёзную травму и Вам и сопернику, так что их лучше снять. А самую толстую золотую цепь могут случайно порвать и, что бы потом не тратился на ремонт, снимите и её.*

4.5.2 Игроки могут играть в очках на свой собственный риск. *А лучше, если у Вас нет аллергии на линзы, приобретите их. Сами заметите, как улучшится качество игры и пропадёт панический страх перед мячом, летящим в лицо, и Вы перестанете закрывать глаза при приеме даже сильных мячей и на блоке.*

5. Руководители команды

Капитан команды и тренер отвечают за поведение и дисциплину членов их команды. *Ну, а сам капитан должен быть эталоном поведения и вовремя одёргивать не корректно ведущего по отношению к судьям, соперникам (а иногда и к своим игрокам) со товарища.*

5.1 Капитан

5.1.1 Перед матчем капитан команды подписывает протокол и представляет свою команду на жеребьевке. *Во время жеребьевки не забудьте представиться судье и капитану соперников.*

5.1.2 Во время матча капитан команды действует как игровой капитан, когда он в игре. *Когда капитан команды не играет на площадке, тренер или сам капитан назначает другого игрока на площадке, но не Либеро, принять на себя обязанности игрового капитана. Игровой капитан сохраняет свои функции до замены, возвращения капитана команды в игру, или до окончания партии. Когда мяч находится вне игры, только игровому капитану разрешено обратиться к судьям:*

5.1.2.1 спрашивать разъяснение применения Правил и представлять просьбы или вопросы партнеров. Если разъяснение не удовлетворит игрового капитана, он должен немедленно сообщить судье свое несогласие. Этим резервируется право записать официальный протест в протокол в конце матча;

5.1.2.2 запрашивать разрешения: б)- проверить расстановки команд, в)- проверить пол, сетку, мяч и т.д.,

5.1.2.3 просить тайм-ауты и замены.

5.1.3 В КОНЦЕ МАТЧА капитан команды:

5.1.3.1 благодарит судей и подписывает протокол, подтверждая результат матча;

5.1.3.2 если он (или игровой капитан) предварительно выразил несогласие с первым судьей, это несогласие может быть подтверждено и записано в протокол как официальный протест.

5.2 Тренер (хоть и редко, но и у любителей бывают тренеры, поэтому данный пункт оставим)

5.2.1 На протяжении матча тренер руководит игрой своей команды, находясь за пределами игровой площадки. Он определяет стартовые составы и расстановки, замены и берет тайм-ауты. По этим вопросам он контактирует со вторым судьей.

5.2.3 ВО ВРЕМЯ МАТЧА тренер:

5.2.3.3 запрашивает тайм-ауты и замены.

5.2.3.4 может давать инструкции игрокам на площадке. Тренер может давать эти инструкции, стоя или двигаясь в пределах свободной зоны от скамейки его команды до места разминки, не мешая и не задерживая матч.

ГЛАВА 3. ИГРОВОЙ ФОРМАТ

6. Набор очка, выигрыш партии и матча

6.1 Набор очка

6.1.1 Команда набирает очко:

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

6.1.2 Всякий раз, когда команда совершает ошибку, судьи фиксируют ее и определяют наказания в соответствии с настоящими Правилами.

6.1.2.1 Если две (или более) ошибки совершены последовательно, то принимается во внимание только первая ошибка. Это касается и случая, когда ошибки совершают последовательно игроки разных команд. Наказывается только та команда, игрок которой ошибся раньше.

6.1.2.2 Если две (или более) ошибки совершены соперниками одновременно, то это считается **ОБОЮДНОЙ ОШИБКОЙ** и мяч переигрывается.

6.1.2.3 Последствия выигрыша розыгрыша мяча - розыгрышем мяча является игровые действия с момента удара при подаче до того, как мяч выйдет из игры.

6.1.2.3.1 Если подающая команда выигрывает розыгрыш мяча, она набирает очко и продолжает подавать;

6.1.2.3.2 Если принимающая команда выигрывает розыгрыш мяча, она набирает очко и получает право подавать.

6.2 Выигрыш партии

6.2.1 Партия (кроме решающей 5-ой) выигрывается командой, которая первой набирает 25 очков с преимуществом минимум в 2 очка. В случае равного счета 24-24, игра продолжается до достижения преимущества в 2 очка (26-24, 27-25, ...).

6.3 Выигрыш матча

6.3.1 Победителем матча является команда, которая выигрывает три партии.

6.3.2 В случае равного счета 2-2, решающая (пятая) партия играется до 15 очков с минимальным преимуществом в 2 очка..

6.4 Неявка и неполная команда

6.4.1 Если команда отказывается играть после требования сделать это, она объявляется не явившейся и проигрывает матч с результатом 0-3 в матче и 0-25 в каждой партии..

6.4.3 Команда, объявленная **НЕПОЛНОЙ** в партии или в матче проигрывает партию или матч. Команда-соперник получает очки, или очки и партии, необходимые для победы в партии или в матче. Неполная команда сохраняет свои очки и партии.

7. Структура игры

7.1 Жеребьевка

Перед матчем первый судья проводит жеребьевку по определению первой подачи и сторон площадки в первой партии. *Ещё раз обращаю внимание капитанов на то, что представиться судье и своему визави среди любителей считается правилом хорошего тона.* Если играет решающая партия, то должна быть проведена новая жеребьевка.

7.1.1 Жеребьевка происходит в присутствии двух капитанов команд. Победитель жеребьевки выбирает ЛЮБОЕ ИЗ ДВУХ:

7.1.2.1 право подавать или принимать подачу или

7.1.2.2 сторону площадки.

При подсчёте очков по схеме "подача-очко" лучше выбирать "Приём", т.к. очко можно выиграть сразу и с большими шансами. Если очки считаете по "старым" Правилам, то выбирайте подачу, т.к. при проигрыше мяча очко не теряете, а в случае успешного розыгрыша запишете его на себя.

Проигравший принимает оставшуюся альтернативу.

7.2 Разминка

7.2.1 Если команды предварительно имели в своем распоряжении игровую площадку, то каждая команда будет иметь 3-х минутную разминку на сетке перед матчем, если нет - то каждая команда будет иметь 5-минутную разминку на сетке. На турнирах любителей, стеснённых во времени, время разминки надо жёстко ограничивать. Игроки должны разминаться без мяча заранее, а на разминку на поле обычно отводят максимум 10 минут, из которых примерно 2/3 разминка с мячом и 1/3 - нападающие удары и подачи.

7.4 Позиции

В момент удара по мячу подающим, игроки каждой команды должны находиться в пределах своей собственной площадки и в порядке перехода (исключая подающего). Сзади стоящие игроки следят за игроками, стоящими перед ними и, при необходимости, предупреждают об ошибках в расстановке. Напоминаю, что игрок считается находящимся вне поля, если хотя бы часть его стопы вышла за пределы лицевой или боковой линий.

7.4.2 Соответствующие позиции между игроками:

7.4.2.1 Каждый игрок задней линии должен быть расположен дальше от сетки, чем соответствующий игрок передней линии.

7.4.2.2 Игроки передней линии и игроки задней линии должны, соответственно, быть расположены горизонтально в порядке 2-3-4 или 5-6-1.

7.4.3 Положения игроков определяются и контролируются в соответствии с расположением их стоп, контактирующих с поверхностью, следующим образом:

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

7.4.3.2 по крайней мере, часть стопы каждого правого (левого) бокового игрока должна быть ближе к правой (левой) боковой линии, чем стопы центрального игрока его линии. 7.4.4 После подачи мяча игроки могут перемещаться повсюду и занимать любое место на своей площадке и в свободной зоне.

7.5 Ошибка в расстановке

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

7.5.2 Если подающий совершает ошибку на подаче при ее выполнении, то ошибка подающего превалирует над позиционной ошибкой.

7.5.3 Если подача становится ошибочной после удара на подаче, то засчитывается позиционная ошибка.

7.5.4 Позиционная ошибка приводит к следующим последствиям:

7.5.4.1 команда наказывается проигрышем розыгрыша;

7.5.4.2 игроки занимают свои правильные позиции.

7.7 Ошибки при переходе

7.7.1 Ошибка при переходе считается совершенной, когда ПОДАЧА не выполнена в соответствии с порядком перехода. Это приводит к следующим последствиям:

7.7.1.1 команда наказывается проигрышем розыгрыша;

7.7.1.2 порядок перехода игроков исправляется.

7.7.2 Дополнительно, секретарь должен определить точный момент совершения ошибки и все очки, набранные командой после совершения ошибки, должны быть аннулированы. Очки соперника сохраняются. Если этот момент не может быть определен, аннулирование очков не производится и единственной санкцией является проигрыш розыгрыша. *Обычно именно так в играх среди любителей и поступают, т.к. определить момент нарушения очередности подачи без "нормального" протокола практически не возможно.*

8. Замена игроков

Замена - это акт, при котором игрок вступает в игру на место другого игрока, который должен покинуть площадку (кроме Либера). Замена требует разрешения судьи. *Не тяните время, отведённое на замену. Один раз это ещё "прокатит", но вот в последующем судья может вам объявить предупреждение и каждая последующая задержка будет наказываться замечанием, потерей права на подачу и очка.*

8.1 Ограничения замен

8.1.1 В каждой партии команде разрешено максимум 6 замен. Одновременно могут быть заменены один или более игроков.

8.1.2 Игрок начальной расстановки может выйти из игры и возвратиться, но только один раз в партии и только на позицию заменившего его игрока.

8.1.3 Заменяющий игрок может войти в игру только один раз в партии на место игрока начальной расстановки, и может быть заменен игроком, которого он заменил. *Что бы судье не путаться, кто кого и когда менял, на турнирах любителей обычно количество замен не ограничено, а т.к. число запасных игроков в команде обычно 1-2, то следить за правильным проведением замен (особенно обратных) судья может поручить капитанам команд.*

8.2 Исключительная замена

Травмированный игрок (кроме Либера), который не может продолжать играть, должен быть заменен согласно правилам замены. Если это невозможно, команде дается право сделать ИСКЛЮЧИТЕЛЬНУЮ замену сверх ограничений. Исключительная замена означает, что любой игрок (кроме Либера), не находившийся в момент травмы на площадке, может заменить травмированного игрока. Замененному травмированному игроку не разрешается вернуться в игру.

8.3 Замена при удалении или дисквалификации

Удалённый или дисквалифицированный игрок должен быть заменен по правилам замены игроков. Если это невозможно, то команда объявляется неполной.

ГЛАВА 4. ИГРОВЫЕ ДЕЙСТВИЯ

9. Состояния игры

9.2 Мяч вне игры

Мяч находится вне игры с момента ошибки, которая зафиксирована свистком одного из судей.

9.3 Мяч "в площадке"

Мяч считается "в площадке", когда он касается ее поверхности, включая ограничительные линии. *Мяч (а не его проекция, как многие не верно считают) должен именно коснуться площадки.*

9.4 Мяч "за"

Мяч считается "за" когда:

9.4.1 часть мяча, которая касается пола, находится полностью за ограничительными линиями;

9.4.2 он касается предмета за пределами площадки, потолка или не участвующего в игре человека;

9.4.3 он касается антенн, шнуров, стоек или сетки за пределами боковых лент;

9.4.4 он пересекает вертикальную плоскость сетки, целиком или частично находясь за пределами плоскости перехода. *Исключение есть и оно описано ниже.*

9.4.5 он полностью пересекает плоскость под сеткой.

10. Игра мячом

Каждая команда должна играть в пределах ее собственного игрового поля и пространства. Мяч может, тем не менее, быть возвращен в игру из-за пределов свободной зоны. *Как из своей, так и из свободной зоны соперника, т.е., если мяч перелетел через сетку к сопернику за антеннами, игрок вашей команды может его вернуть на свою половину, но тоже за пределами зоны, ограниченной антеннами.*

10.1 Удары (касания) команды (к этим пунктам комментариев не будет, т.к. они являются основой волейбола, и что-либо менять в них не рекомендуется)

Команде дано право максимум на 3 удара (в дополнение к блокированию) для возвращения мяча. Если использовано более 3 ударов, команда совершает ошибку "ЧЕТЫРЕ УДАРА".

Ударами команды считаются не только преднамеренные удары игроков, но, также, неумышленные соприкосновения с мячом.

10.1.1 Игрок не может ударить мяч два раза подряд (исключая игру на блоке и при первом приёме мяча, о чём будет ниже).

10.1.2 Два или три игрока могут касаться мяча одновременно.

10.1.2.1 Когда два (три) партнера касаются мяча одновременно, то это считается как два (три) удара (исключая блокирование). Если они пытаются дотянуться до мяча, но только один из них касается его, то засчитывается один удар. Столкновение игроков не считается ошибкой.

10.1.2.2 Когда два соперника касаются мяча одновременно над сеткой, и мяч остается в игре, то команде, принимающей мяч, дается право еще на три удара. Если такой мяч уходит "за", то это считается ошибкой команды на противоположной стороне.

10.1.2.3 Если одновременные соприкосновения двумя соперниками приводят к "ЗАХВАТУ", то это является "ОБОЮДНОЙ ОШИБКОЙ" и розыгрыш повторяется.

10.1.3 В пределах игрового поля игроку не разрешается использовать поддержку партнера по команде или любого устройства/предмета для того, чтобы дотянуться до мяча. Однако игрок, который находится на грани совершения ошибки (касание сетки, или переход средней линии и т.д.) может быть остановлен или удержан партнером по команде.

10.2 Характеристики удара (касания)

10.2.1 Мяч может касаться любой части тела.

10.2.2 Мяч должен быть ударен, а не схвачен и/или брошен. Он может отскочить в любом направлении. Этот пункт тоже можно заранее оговорить и с соперником и с судьёй, особенно если уровень команд не высок. Для повышения зрелищности зачастую договариваются вообще не обращать внимания на качество приёма сверху при подаче и нападающем ударе. А вот в отношении выполнения второй передачи и скидок надо придерживаться выполнения этого пункта неукоснительно.

10.2.3 Мяч может касаться различных частей тела, только если соприкосновения происходят одновременно. Исключения:

10.2.3.1 При блокировании последовательные соприкосновения могут быть сделаны одним или более блокирующим(ими), при условии, что соприкосновения состоялись во время одного действия;

10.2.3.2 При первом ударе команды мяч может касаться различных частей тела последовательно, при условии, что эти касания случаются во время одного действия.

1. Мяч у сетки

11.1 Мяч в игровом пространстве

11.1.2 Мяч, который пересек плоскость сетки в свободную зону соперника, полностью или частично через внешнее пространство, может быть возвращен, не нарушая правила 3-х касаний, и при условии, что:

11.1.2.1 не было касания площадки соперника игроком;

11.1.2.2 возвращаемый мяч вновь пересекает плоскость сетки полностью или частично через внешнее пространство на этой же стороне площадки.

Команда соперника не может препятствовать такому действию.

11.2 Мяч, касающийся сетки

При переходе через сетку мяч может касаться ее. Это нововведение прижилось и среди любителей, так что даже если вы считаете очки по "старым" Правилам, то этот пункт можно и нужно оставить - игра от этого станет более непредсказуема.

12 Игрок у сетки

12.1 Перенос рук через сетку

12.1.1 При блокировании, блокирующий может касаться мяча по другую сторону сетки, при условии, что он не мешает игре соперника, до или во время нападающего удара последнего.

12.1.2 Игроку разрешено переносить руку через сетку после атакующего удара, при условии, что сам удар был выполнен в пределах его собственного игрового пространства. *Добавить нечего, да и не за чем...*

12.2 Проникновение под сеткой

12.2.1 Разрешено проникать в пространство соперника под сеткой, при условии, что это не мешает его игре.

12.2.2 Переход на площадку соперника через среднюю линию:

12.2.2.1 разрешено касаться площадки соперника стопой (стопами) или кистью (кистями) при условии, что какая-нибудь часть переносимой стопы (стоп) или кисти (кистей) касается средней линии или находится прямо над ней.

12.2.2.2 запрещено касаться площадки соперника любой другой частью тела.

12.2.3 Игрок может заступить на площадку соперника после выхода мяча из игры.

12.2.4 Игроки могут проникать в свободную зону соперника, при условии, что они не мешают его игре.

12.3 Соприкосновение с сеткой

12.3.1 Соприкосновение с сеткой или антенной не является ошибкой, исключая, когда игрок касается их во время игрового действия мячом, или это мешает игре. Некоторые игровые действия с мячом могут включать в себя такие действия, в которых игрок фактически не касается мяча. *Имеется ввиду, в первую очередь, игра на блоке.*

12.3.2 После того как игрок ударил мяч, он может касаться стоек, шнуров или любого другого предмета за пределами общей длины сетки, при условии, что это не мешает игре.

12.3.3 Когда мяч попадает в сетку, которая по этой причине касается соперника, то это не является ошибкой.

13. Подача

13.3 Разрешение на подачу

Первый судья разрешает подачу после проверки того, что подающий владеет мячом и что команды готовы играть..

13.4 Выполнение подачи

13.4.1 Удар по мячу должен быть нанесен одной кистью или любой частью руки после того, как он будет подброшен или выпущен с руки (рук).

13.4.2 Разрешается только один раз подбросить мяч для подачи. Допускается перед подачей постукивание мячом и перемещение его в руках.

13.4.3 В момент удара по мячу при подаче или прыжка (подача в прыжке), подающий не должен касаться ни игровой площадки (включая лицевую линию), ни поверхности за пределами зоны подачи. После удара подающий игрок может входить или приземляться за пределами зоны подачи или на игровой площадке.

13.4.4 Подающий должен нанести удар по мячу в течение 8 секунд после свистка первого судьи на подачу.

13.4.5 Подача, совершенная до свистка судьи, не засчитывается и повторяется.

13.5 Заслон

13.5.1 Игроки подающей команды не должны мешать принимающим игрокам соперника, с помощью индивидуального или группового заслона, видеть подающего или траекторию мяча. *Что бы судья не наказал вашу команду за данное действие не стойте перед подающим(если находитесь на задней линии) и не размахивайте руками, а также не подпрыгивайте, стоя у сетки. Все остальные действия судье будет очень сложно отнести к данной категории нарушений.*

13.5.2 Игрок или группа игроков подающей команды ставят заслон, размахивая руками, прыгая или перемещаясь в стороны, во время выполнения подачи или образуют группу, с целью скрыть полет мяча.

13.7 Ошибки, совершенные после подачи и позиционные ошибки

13.7.1 Если подающий совершает ошибку при подаче (неправильное выполнение, нарушение очередности и т.д.), а соперник нарушает расстановку, то фиксируется и наказывается ошибка при подаче.

13.7.2 Если само выполнение подачи было правильным, но подача впоследствии становится ошибочной (выход "за", заслон и т.д.), то первой фиксируется и наказывается ошибка в расстановке игроков на приеме.

14. Атакующий удар

14.1 Атакующий удар

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

14.1.2 Как разновидность атакующего удара разрешается обман, при условии, что мяч не брошен и нет длительного сопровождения мяча рукой.

14.1.3 Атакующий удар завершается в момент, когда мяч полностью пересекает вертикальную плоскость сетки или касается игрока соперника.

14.2 Ограничения при атакующем ударе

14.2.1 Игрок передней линии может выполнять атакующий удар на любой высоте, при условии, что контакт с мячом осуществляется в пределах игрового пространства его команды (исключение - нападение по мячу, поданному соперником, об этом ниже).

14.2.2 Игрок задней линии может выполнять атакующий удар на любой высоте с места, находящегося позади передней зоны:

14.2.2.1 при прыжке стопа (стопы) игрока не должны ни касаться, ни переходить за линию нападения.

14.2.2.2 после удара игрок может приземляться в пределах передней зоны.

14.2.3 Игрок задней линии может, также, завершить атакующий удар из передней зоны, если в момент касания любая часть мяча находится ниже верхнего края сетки.

14.2.4 Игроку не разрешено выполнять атакующий удар непосредственно после подачи соперника, когда мяч находится в передней зоне и полностью над верхним краем сетки.

14.3 Ошибки при атакующем ударе

14.3.5 Либоро завершает атакующий удар, если в момент удара мяч находится полностью над верхним краем сетки.

14.3.6 Игрок завершает атакующий удар выше верхнего края сетки, когда мяч был послан ему Либоро пальцами сверху из своей передней зоны.

15.1 Блокирование

15.1.1 Блокирование - это действие игроков вблизи сетки для перехвата мяча, идущего от соперника, осуществляемое выносом любой части тела блокирующих выше верхнего края сетки. Только игрокам передней линии разрешено участвовать в состоявшемся блоке.

15.1.2 Попытка блока - это действие по блокированию без касания мяча.

15.1.3 Блок считается состоявшимся, всякий раз, когда мяч задет блокирующим.

15.1.4 Коллективный блок выполняется двумя или тремя игроками, находящимися близко друг к другу, и является состоявшимся, когда один из них касается мяча.

15.2 Касание мяча при блокировании.

Последовательные (быстрые и продолжительные) касания могут происходить у одного или более блокирующих при условии, что эти касания сделаны во время одного действия.

15.3 Блок в пространстве соперника

При блокировании игрок может переносить кисти и руки по ту сторону сетки, при условии, что это действие не мешает игре соперника. Так, не разрешено касаться мяча на стороне соперника раньше, чем выполняется атакующий удар соперника.

15.4 Блок и касания команды

15.4.1 Касание на блоке не считается за касание команды. Следовательно, после касания на блоке команде предоставляется три касания для возвращения мяча.

15.4.2 Первое касание после блока может быть выполнено любым игроком, включая игрока, который касался мяча на блоке.

15.5 Блокирование подачи

Блокировать подачу соперника запрещается.

15.6 Ошибки при блокировании

15.6.1 Блокирующий касается мяча в пространстве соперника до или одновременно с атакующим ударом соперника.

15.6.2 Игрок задней линии или Либоро совершает блокирование или принимает участие в состоявшемся блоке

15.6.3 Блокирование подачи соперника.

15.6.4 Мяч от блока уходит "за".

15.6.5 Блокирование мяча в пространстве соперника за пределами антенн.

15.6.6 Попытка Либери совершить индивидуальный или коллективный блок.

ГЛАВА 5. ПЕРЕРЫВЫ И ЗАДЕРЖКИ

16. Обычные перерывы в игре

Обычными перерывами в игре являются ТАЙМ-АУТЫ и ЗАМЕНЫ ИГРОКОВ.

16.1 Количество обычных перерывов

Каждой команде дано право максимум на два тайм-аута и на шесть замен игроков в каждой партии.

16.2 Запрос обычных перерывов

16.2.1 Перерывы могут быть запрошены тренером или игровым капитаном и только ими.

Запрос осуществляется соответствующим жестом, когда мяч находится вне игры и до свистка на подачу.

16.2.2 Запрос замены до начала партии разрешается. Эта замена фиксируется как обычная замена в этой партии.

16.3 Последовательность перерывов

16.3.1 Запрос одного или двух тайм-аутов и один запрос о замене игрока любой команды могут следовать один за другим, без необходимости возобновить игру.

16.3.2 Однако, команде не разрешается последовательно просить замену игрока в течение одного перерыва в игре. Два или более игроков могут быть заменены во время одного перерыва.

16.4 Тайм-ауты и технические тайм-ауты

16.4.1 Все Тайм-ауты, которые запрашиваются, длятся 30 сек.

16.4.2 Во время тайм-аутов игроки, находившиеся на площадке, должны подойти к своей скамейке.

16.5 Замена игрока

16.5.1 Замена должна проводиться в пределах зоны замены.

16.5.2 Замена должна длиться столько времени, сколько необходимо для записи замены в протокол и разрешения игрокам выйти и войти на игровую площадку.

16.5.3 В момент запроса замены заменяющий игрок(и), должен быть готов к ней и находиться рядом с зоной замены. Если эти требования не выполнены, замена не предоставляется, а команда подвергается санкции за задержку игры.

16.5.4 Если тренер намерен сделать более одной замены, он должен показать количество замен во время их запроса. В этом случае замены должны быть сделаны последовательно, одна пара игроков за другой.

16.6 Неправильные запросы

16.6.2 Первый неправильный запрос, который не влияет на игру и ее не задерживает, должен быть отклонен без каких-либо последствий.

16.6.3 Повторение неправильного запроса в матче определяется как задержка.

18. Исключительные перерывы в игре

18.1 Травма

18.1.1 Если в игре происходит серьезный несчастный случай, судья должен немедленно остановить игру и разрешить медицинскому персоналу выйти на площадку. Розыгрыш мяча повторяется.

18.1.2 Если травмированный игрок не может быть заменен по правилам или в порядке исключения, то игрок получает 3 минуты времени для восстановления, но не более одного раза для одного и того же игрока в матче. Если игрок не восстановился, его команда объявляется в неполном составе.

18.2 Внешняя помеха

Если игра прерывается извне, то розыгрыш мяча останавливается и затем повторяется. Это в основном касается ситуации, когда на поле оказывается два мяча. Для того, что бы она не повторялась и не мешала игре, надо четко оговорить условия разминки других команд, если игры проводятся одна за другой. Как уже упоминалось выше, игроки могут разминаться во время матча, но без мяча и не совершая больших перемещений по залу.

19. Перерывы и смена площадок

19.1 Перерывы

Все перерывы между партиями продолжаются 3 минуты. В течение этого времени происходит смена площадок и запись расстановки в протокол. По просьбе организаторов перерыв между 2-й и 3-й партиями может быть увеличен компетентным лицом до 10-ти минут. *Три минуты даётся на все действия игроков после команды судьи на смену сторон, а не на отдых.*

19.2 Смена площадок

19.2.1 После каждой партии команды меняются площадками, за исключением решающей партии.

19.2.2 В решающей партии, по достижении одной командой 8 очков, команды без задержки меняются площадками, и расстановка игроков остается прежней. Если смена сторон не была выполнена в момент, когда лидирующая команда набрала 8 очков, то она должна быть произведена сразу после выявления этой погрешности. Счет, достигнутый ко времени смены сторон площадки остается прежним.

ГЛАВА 6. ИГРОК ЛИБЕРО

20. Игрок Либери

20.1 Назначение Либери

20.1.1 Каждая команда имеет право назначить среди 12-ти игроков одного специализированного защитного игрока "Либери". *Команды, пренебрегающие возможностями либери, много теряют, т.к. этот игрок значительно улучшает качество игры даже в плане её азартности и зрелищности.*

20.1.2 Либери должен быть записан в протокол перед матчем в специальной колонке, отведенной для этого. Его номер должен быть также записан в карточку расстановки на 1-ю партию.

20.1.3 Либери не может быть ни капитаном команды, ни игровым капитаном.

20.2 Игровая форма

Либери должен носить форму, у которого, как минимум, футболка должна быть контрастна по цвету с другими футболками членов команды. Форма Либери может иметь другой дизайн, но должна быть пронумерована аналогично форме других членов команды.

20.3 Разрешенные действия Либери

20.3.1 Игровые действия

20.3.1.1 Либери разрешается заменять любого игрока на задней линии.

20.3.1.2 Он ограничен играть, как игрок задней линии и ему не разрешается выполнять завершённый атакующий удар с любого места, если в момент касания мяч находился полностью выше верхнего края сетки.

20.3.1.3 Он не может подавать, блокировать или пытаться блокировать.

20.3.1.4 Игрок не может завершить атакующий удар по мячу, находящему выше верхнего края сетки, если пас направлен Либери пальцами сверху из своей передней зоны. Мяч может быть свободно атакован, если Либери совершает аналогичные действия, находясь позади передней зоны.

20.3.2 Замещения игроков

20.3.2.1 Замещения Либери не считаются как обычные замены. Их число не ограничено, но между двумя из них должен быть проведен розыгрыш мяча. Либери может быть замещен только тем игроком, которого он заменил ранее.

20.3.2.2 Замещения могут иметь место перед свистком на подачу:

а) в начале каждой партии после проверки 2-м судьей стартовой расстановки;

б) пока мяч находится вне игры.

20.3.2.3 Замещение, совершенное после свистка на подачу, но перед подающим ударом, не должно отменяться, но должно явиться предметом устного предупреждения после окончания розыгрыша мяча. Последующие аналогичные замещения должны быть предметом наказания за задержку.

20.3.2.4 Либери и замещаемый игрок может выходить или покидать площадку только через боковую линию перед скамейкой его команды между линией зоны атаки и лицевой линией.

ГЛАВА 7. ПОВЕДЕНИЕ УЧАСТНИКОВ

21. Требования к поведению

21.1 Спортивное поведение

21.1.2 Участники должны по-спортивному принимать решения судей, без их обсуждения. В случае сомнения, пояснения могут быть запрошены только через игрового капитана.

21.1.3 Участники должны воздерживаться от действий или поз, имеющих целью повлиять на решения судей или скрыть ошибки, совершенные их командой.

22. Неправильное поведение и санкции за него

22.1 Незначительное неправильное поведение

Проступки незначительного неправильного поведения не являются предметом для наказания (санкций). Обязанность первого судьи - предупредить команду о возможном применении санкций, используя устное (или жестом руки) предупреждение для команды через игрового капитана. Это предупреждение не является наказанием и не имеет немедленных последствий. Оно не записывается в протокол.

22.2 Неправильное поведение, приводящее к санкциям

Неправильное поведение члена команды по отношению к официальным лицам, соперникам, партнерам или зрителям подразделяется на 3 категории, в соответствии со степенью проступка.

22.2.1 Грубое поведение: действия вопреки хорошему тону или нормам морали, выражение презрения;

22.2.2 Оскорбительное поведение: клеветнические или оскорбительные слова или жесты;

22.2.3 Агрессия (нападение): физическое нападение или намеренные агрессивные действия.

22.3 Шкала санкций

22.3.1 Замечание

Первое грубое поведение в матче любым членом команды наказывается проигрышем розыгрыша.

22.3.2 Удаление

22.3.2.1 Член команды, на которого наложена санкция - удаление, не может играть до конца партии и должен остаться сидеть на месте для наказанных позади скамейки команды без других последствий.

Удаленный тренер теряет право вмешиваться в игру до конца партии и должен остаться сидеть на месте для наказанных позади скамейки команды.

22.3.2.2 Первое оскорбительное поведение члена команды наказывается удалением без других последствий.

22.3.2.3 Второе грубое поведение в этом же матче тем же членом команды наказывается удалением без других последствий.

22.3.3 Дисквалификация

22.3.3.1 Член команды, на которого наложена санкция - дисквалификация, должен покинуть Контрольную Зону Соревнований до конца матча без других последствий.

22.3.3.2 Первое агрессивное поведение (нападение) наказывается дисквалификацией без других последствий.

22.3.3.3 Второе оскорбительное поведение в этом же матче тем же членом команды наказывается дисквалификацией без других последствий.

22.3.3.4 Третье грубое поведение в этом же матче тем же членом команды наказывается дисквалификацией без других последствий.

22.6 Карточки для санкций

Предупреждение: устно или жестом руки, без карточки

Замечание: желтая карточка

Удаление: красная карточка

Дисквалификация: желтая + красная карточки (вместе)

РАЗДЕЛ 2. СУДЬИ, ИХ ОБЯЗАННОСТИ И ОФИЦИАЛЬНЫЕ СИГНАЛЫ

23. Судейская бригада и процедуры

23.1 Состав. Обычно, на играх любителей судей максимум два - первый и второй (он же секретарь) и их функции могут распределяться не так, как в Правилах. Поэтому, досконально изучать их нет смысла, перед игрой судьи сами оговаривают, кто и за что отвечает.

28.1 Жесты судей А вот жесты судей надо выучить всем, это можно сделать, заглянув на официальный сайт РФВ, где помимо этого есть и полная версия Правил со схемами.

4. СПИСОК ИСПОЛЬЗУЕМОЙ ЛИТЕРАТУРЫ:

- Б. И. Загорский, И. П. Залетаев, Ю. П. Пузырь и др. “Физическая культура”, Высшая школа 1989 г.
Ю. Д. Железняк “Юный волейболист”, Учебное пособие для тренеров. Москва. Физкультура и спорт, 1988 год.
Н. К. Коробейников, А. А. Михеев, Н. Г. Николаенко “Физическое воспитание”, Учебное пособие для средних специальных учебных заведений. Высшая школа 1984 г.
Волейбол. Пер. с нем. Под общ. Ред. М. Фидлер. – М.: Физкультура и спорт, 1972
Мондозолевский Г.Г. Щедрость игрока. – М.: Физкультура и спорт, 1984
Основы волейбола./Сост. О.Чехов. М.: Физкультура и спорт, 1979
Правдин В.А. и др. Волейбол – игра для всех – М.: Физкультура и спорт, 1966
Спортивные игры; Учеб. для студентов пед. ин-тов по спец. № 2114 «Физ. воспитание» / В.Д. Ковалева. – М.: Просвещение, 1988
Фурманов А.Г., Болдырев Д.М. Волейбол. – М.: Физкультура и спорт

Составитель: методист СП «ДЮСШ» Красовская А.О.

Октябрь, 2018 г.