

ФУТВОЛЕЙ

ПРАВИЛА ИГРЫ



ПАРАГРАФ I. ПЛОЩАДКА И ИНВЕНТАРЬ.

1. ТРЕБОВАНИЯ К ИГРОВОЙ ПЛОЩАДКЕ

Игровая площадка включает в себя игровой корт и свободную зону. Она должна быть прямоугольной и симметричной.

1.1 РАЗМЕРЫ ИГРОВОЙ ЗОНЫ

1.1.1 Игровой корт представляет собой прямоугольник размером 16x8 метров, окруженный буферной зоной, представляющей собой пространство шириной минимум 1 (один) метр с каждой боковой стороны. Буферная зона - это пространство за игровым кортом, свободное от любых препятствий. Если игровой корт располагается в помещении, высота от игровой поверхности до потолка должна быть не менее 7 (семи) метров.

1.1.2 Для международных официальных соревнований буферная зона составляет не менее 3 (трёх) метров от боковых линий игрового корта. Высота потолков должна быть не менее 12 (двенадцати) метров от игровой поверхности.

1.2 ИГРОВАЯ ПОВЕРХНОСТЬ

1.2.1 Игровая поверхность должна состоять из выровненного песка, как можно более ровного и однородного, свободного от осколков, раковин и прочих предметов и частиц, представляющих опасность порезов или травм для игроков.

1.2.2 Для международных официальных соревнований песок должен быть глубиной не менее 40 (сорока) сантиметров.

1.3 РАЗМЕТКА КОРТА

1.3.1 Ширина всех линий разметки должна быть 5 (пять) сантиметров. Линии должны быть такого цвета, который резко контрастирует с цветом песка.

1.3.2 Две боковые линии и две задние линии ограничивают игровой корт. Любые линии разметки внутри игрового корта запрещены.

1.3.3 Линии разметки должны из прочного материала, а любые элементы их крепления должны быть из мягкого, гибкого материала, не представляющего опасности для игроков.

1.4 ЗОНА ПОДАЧИ

1.4.1 Зона подачи представляет собой зону шириной 1 (один) метр от задней линии игрового корта.

1.5 ПОГОДНЫЕ УСЛОВИЯ

1.5.1 Погодные условия во время игры не должны представлять опасности для жизни и здоровья игроков.

1.6 ОСВЕЩЕНИЕ

1.6.1 Для международных официальных соревнований, проходящих в тёмное время суток или в помещениях, освещение игрового корта должно составлять от 1000 до 1500 люкс, измеряемых на высоте 1 (один) метр над игровой поверхностью.

ФУТВОЛЕЙ

ПРАВИЛА ИГРЫ



ПАРАГРАФ I. ПЛОЩАДКА И ИНВЕНТАРЬ.

2. ТРЕБОВАНИЯ К СЕТКЕ И СТОЛБАМ

2.1 СЕТКА

2.1.1 Сетка имеет длину 8,5 метров и ширину 1 метр (+/- 5 сантиметров). Необходимо обеспечить натяжение сетки без малейшего провисания верхнего троса. Сетка размещается вертикально подвешенной в центре игрового корта.

2.1.2 Сетка выполнена из квадратных ячеек с равной длиной сторон 10 сантиметров. В её верхней и нижней частях расположены две горизонтальные полосы (тросы - верхний и нижний) шириной 7-10 сантиметров из прочного материала, предпочтительно белого или яркого цвета, контрастирующего с цветом песка.

2.1.3 Внутри верхнего и нижнего троса должен находиться гибкий кабель или шнур для крепления сетки к столбам и удержания ее оптимального натяжения.

2.1.4 Допускается размещение рекламы на верхнем и нижнем тросах сетки.

2.1.5 Для международных официальных соревнований допускается использование сетки размером 8,0 метров состоящей из ячеек меньшего размера и брендированием при условии сохранения достаточной видимости сквозь сетку для спортсменов и арбитров. Реклама может быть напечатана на верхнем и нижнем тросах, а также на боковых вертикальных линиях под антеннами.

2.2 БОКОВАЯ ВЕРТИКАЛЬНАЯ РАЗМЕТКА НА СЕТКЕ

2.2.1 Две цветные полосы шириной 5 сантиметров (такая же ширина, как у боковых линий на поверхности игрового корта) и длиной 1 метр (+/- 5 сантиметров), от нижнего троса до верхнего, прикреплены вертикально к сетке и расположены точно над каждой боковой линией поверхности игрового корта. Являются составной частью сетки.

2.2.2 Размещение рекламы на боковых вертикальных линиях допускается.

2.3 АНТЕННЫ

2.3.1 Антенна представляет собой гибкий стержень длиной 1,80 метра и диаметром 10 миллиметров, изготовленный из стекловолокна, пластика или аналогичного безопасного материала.

2.3.2 Антенны закрепляются на внешнем краю каждой боковой вертикальной полосы по двум сторонам сетки.

2.3.3 Верхние части каждой антенны возвышаются над сеткой на 80 сантиметров и окрашены полосами контрастного цвета, предпочтительно красного и белого, шириной по 10 сантиметров каждая.

2.4 ВЫСОТА СЕТКИ

2.4.1 Для проведения официальных соревнований высота сетки определена 2,20 м для мужчин и 2,10 м для женщин.

2.4.2 Под высотой сетки подразумевается высота верхней точки верхнего троса сетки над поверхностью песка.

2.4.3 Высота сетки может отличаться для младших возрастных групп на усмотрение организаторов соревнований.

ФУТВОЛЕЙ

ПРАВИЛА ИГРЫ



ПАРАГРАФ I. ПЛОЩАДКА И ИНВЕНТАРЬ.

2. ТРЕБОВАНИЯ К СЕТКЕ И СТОЛБАМ

2.4.4 Высота сетки измеряется перед каждым матчем измерительным стержнем (линейкой) в трёх точках. Высота сетки (по двум боковым вертикальным линиям и в центре игрового корта) должна быть абсолютно одинаковой и не должна превышать официальную регламентную высоту более чем на 2 сантиметра.

2.5 СТОЛБЫ

2.5.1 Столбы, поддерживающие сетку, расположены на расстоянии от 70 сантиметров до 1 метра от каждой боковой линии разметки за пределами игрового корта. Они имеют высоту 2,55 метра и предпочтительно должны быть регулируемы.

2.5.2 Для международных официальных соревнований столбы, поддерживающие сетку, размещаются на расстоянии 1 метра от боковых линий разметки за пределами игрового корта.

2.5.2 Столбы рекомендованы закругленные и гладкие, закрепленные в грунт без торчащих наружу тросов и канатов. Рекомендуется использовать мягкие защитные покрытия (чехлы) на столбы во избежание травм игроков и арбитров в случае непреднамеренного контакта в ходе матча со столбами.

3. ТРЕБОВАНИЯ К ИГРОВОМУ МЯЧУ

3.1 ОБЯЗАТЕЛЬНЫЕ СТАНДАРТЫ

3.1.1 Игровой мяч должен быть сферическим, изготовленным из мягкого материала (кожи, синтетической кожи или аналогичного материала) с влагоотталкивающей обработкой поверхности, подходящим для условий игры на открытом воздухе с целью обеспечения возможности проведения матчей в условиях выпадения осадков в виде дождя.

3.1.2 Игровой мяч должен иметь внутри баллон (камеру) из резины или аналогичного материала.

3.1.3 Требования к характеристикам игровых мячей для проведения официальных соревнований:

цвет: светлые цвета или сочетание контрастных цветов;

размер: №5 для мужчин и женщин и №4 для юношеских соревнований;

окружность: от 68 до 70 см;

вес: от 410 до 440 грамм;

внутреннее давление: от 0,255 до 0,295 кг/см².

3.2 ОДНОРОДНОСТЬ ИГРОВЫХ МЯЧЕЙ

3.2.1 Все игровые мячи, используемые во время соревнований, должны иметь одинаковые стандарты в отношении размера, окружности, веса, давления и цвета.

3.3 ПРАВИЛО "ТРЕХ МЯЧЕЙ"

3.3.1 Для проведения международных официальных соревнований должны использоваться три одинаковых игровых мяча на каждом игровом корте.

ФУТВОЛЕЙ

ПРАВИЛА ИГРЫ



ПАРАГРАФ II. УЧАСТНИКИ.

4. КОМАНДЫ

4.1 СОСТАВ КОМАНДЫ

- 4.1.1 Команда состоит исключительно из двух игроков.
- 4.1.2 Право на участие в матче имеют только два игрока, внесённых в протокол. Замены не допускаются.
- 4.1.3 Один игрок в команде определён в качестве капитана, который должен быть указан в протоколе.

4.2 ЭКИПИРОВКА (ИГРОВАЯ ФОРМА) УЧАСТНИКОВ

- 4.2.1 Экипировка (игровая форма) игроков состоит из шорт или спортивных плавок. Майка или необязательны, если иное не определено регламентом конкретного турнира. Игроки могут использовать головной убор.
- 4.2.2 На международных официальных соревнованиях игроки команд должны носить форму одинакового цвета и стиля в соответствии с регламентом турнира. Игровая форма перед стартом матча должна быть чистой.
- 4.2.3 Игроки должны участвовать в матче босиком, за исключением случаев, когда иное разрешено регламентом или арбитром в специальных случаях. Например, могут быть разрешены к использованию специальные спортивные носки для игры на песке.
- 4.2.4 Майки игроков и/или (если игрокам разрешено играть без майки) шорты должны быть пронумерованы цифрами 1 и 2 соответственно.
- 4.2.5 Номера должны быть размещены на груди и спине игровой майки и/или на передней части шорт.
- 4.2.6 Цифры номеров должны быть контрастного цвета с майками/шортами и иметь высоту не менее 10 сантиметров. Ширина полосы, образующей цифры, должна составлять не менее 1,5 сантиметров. Для обеспечения видимости цифр для арбитра.

4.3 СМЕНА ЭКИПИРОВКИ (ИГРОВОЙ ФОРМЫ)

- 4.3.1 В случае, если обе команды приезжают на матч, одетые в майки одного цвета, должна быть проведена жеребьёвка, чтобы определить, какая команда обязана будет сменить игровую форму.
- 4.3.2 Игроки имеют право сменить влажные предметы игровой формы на сухие исключительно в перерывах между сетами и/или матчами.
- 4.3.3 По просьбе игрока главный арбитр может согласовать ношение термобелья под игровой формой.

4.4 ЗАПРЕЩЕННЫЕ ПРЕДМЕТЫ ЭКИПИРОВКИ И ДОПУЩЕНИЯ

- 4.4.1 Запрещается надевать и носить во время игры предметы, которые могут нанести травму самому игроку или партнёру или обеспечить искусственное преимущество в игре.
- 4.4.2 Игроки могут носить очки или линзы. В случае травм, полученных в следствии ношения очков или линз, ответственность за своё здоровье несёт сам игрок.
- 4.4.3 Допускается использование элементов экипировки, снижающих риск получения травм - суппорты голеностопных суставов, наколенники, эластичные бинты.

ФУТВОЛЕЙ

ПРАВИЛА ИГРЫ



ПАРАГРАФ II. УЧАСТНИКИ.

5. ПРАВА И ОБЯЗАННОСТИ УЧАСТНИКОВ МАТЧА И КАПИТАНА КОМАНДЫ

5.1 ПРАВА И ОБЯЗАННОСТИ КАПИТАНА КОМАНДЫ

Первоочередная задача капитана - поддержание спортивного поведения и дисциплины в команде.

5.1.1 ПЕРЕД МАТЧЕМ капитан команды обязан:

- а) подписать заявочный лист и протокол;
- б) представить свою команду во время жеребьёвки.

5.1.2 ВО ВРЕМЯ МАТЧА капитан имеет право обращаться к арбитрам по следующим ситуациям:

5.1.2.1 запрашивать разъяснения относительно применения или толкования правил игры или регламента турнира, и, если объяснение его не удовлетворит, капитан должен немедленно сообщить главному арбитру о своем желании подать протест, а арбитр обязан зафиксировать этот факт в протоколе матча;

5.1.2.2 запрашивать разрешение:

- а) сменить грязную, повреждённую, влажную игровую форму;
- б) проверить правильную очередность подающего игрока из команды соперника;
- в) проверить на соответствие регламенту игровой корт, песок, разметку, высоту сетки, характеристики мяча;
- г) поправить разметку игрового корта;

5.1.2.3 запрашивать тайм-аут (минутный перерыв).

5.1.3 ПО ОКОНЧАНИИ МАТЧА капитан обязан:

5.1.3.1 ознакомиться и подписать протокол, чтобы подтвердить результат матча;

5.1.3.2 Если капитан ранее подавал протест на решение арбитра и этот протест не был удовлетворён на момент возникновения и, по мнению капитана команды, оказал существенное влияние на результат матча, капитан имеет право оформить его как официальный письменный протест, который в дальнейшем выносится на обсуждение коллегии арбитров для вынесения решения.

5.2. ОБЩИЕ ПРАВА И ОБЯЗАННОСТИ УЧАСТНИКОВ

5.2.1 Участники матча (турнира) должны знать и соблюдать правила игры в футволей и регламент турнира.

5.2.2 Решения арбитров признаются без противоречий (только капитан может опротестовать решения арбитра).

5.2.3 Участники обязаны придерживаться принципов fair-play и вести себя дружелюбно и вежливо по отношению к партнёрам, соперникам, арбитрам, организаторам и зрителям.

5.2.4 Игроки не должны влиять на решения судей, воздействовать на них каким-либо образом.

5.2.5 Участники не должны намеренно затягивать ход матча (турнира).

ФУТВОЛЕЙ

ПРАВИЛА ИГРЫ



ПАРАГРАФ III. ЦЕЛИ ИГРЫ.

6. НАБОР ОЧКОВ, ПОБЕДА В СЕТЕ И МАТЧЕ

6.1 НАБОР ОЧКОВ

6.1.1 Команда набирает очки:

- 6.1.1.1 путем успешного завершения собственной атаки падением мяча на площадке соперника;
- 6.1.1.2 когда команда соперника совершает ошибку (падение мяча на собственной половине, аут);
- 6.1.1.3 когда команда соперника совершает нарушение правил игры и получает наказание от арбитра.

6.1.2 Нарушение правил игры

6.1.2.1 Команда совершает ошибку, совершая игровое действие, противоречащее правилам (или нарушая их каким-либо другим способом), арбитры принимают решение с учётом следующих правил:

- 6.1.2.1.1 Если две или более ошибок совершаются в одном розыгрыше, учитывается только первая из них;
- 6.1.2.1.2 Если противники одновременно совершают ошибку (например, одновременное касание сетки в одном игровом эпизоде), это называется "двойная ошибка" и розыгрыш переигрывается сначала без применения санкций к командам.

6.1.3 Розыгрыш (ралли).

6.1.3.1 Розыгрыш (ралли) - это последовательность игровых действий с момента подачи до выхода мяча из игры. Завершение розыгрыша (ралли) - это последовательность игровых действий, которая приводит к набору очка одной из команд.

6.1.3.2 Если подающая команда успешно завершает розыгрыш, она набирает очко и продолжает подавать.

6.1.3.3 Если принимающая команда успешно завершает розыгрыш, она набирает очко и получает право подачи.

6.2 ПОБЕДА В ПАРТИИ (СЕТЕ).

6.2.1 Победу в партии (сете) (за исключением решающей 3-й партии, если её проведение необходимо) одерживает команда, которая первой набирает 18 очков при минимальном отрыве в 2 (два) очка. В случае равенства в счёте 17-17 игра продолжается до тех пор, пока не будет достигнут двухочковый отрыв в счёте.

6.3 ПОБЕДА В МАТЧЕ

6.3.1 Матч выигрывает команда, которая выигрывает две партии (сета).

6.3.2 В случае равенства побед в партиях (1-1) решающий 3-й сет разыгрывается до 15 очков до минимального преимущества одной из команд в 2 (два) очка.

6.4 ТЕХНИЧЕСКИЙ РЕЗУЛЬТАТ

6.4.1 Если команда не является вовремя к началу матча или отказывается играть после вызова арбитром на игровой корт, она объявляется проигравшей со счётом 0-2 по партиям и 0-18, 0-18 по очкам в каждой партии.

6.4.2 Регламентное время ожидания опаздывающей команды составляет 5 (пять) минут, если иное не предусмотрено регламентом конкретного турнира.

ФУТВОЛЕЙ

ПРАВИЛА ИГРЫ



ПАРАГРАФ IV. ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС.

7. ПОДГОТОВКА К НАЧАЛУ МАТЧА

7.1 ЖЕРЕБЬЁВКА

Перед началом предматчевой разминки главный арбитр проводит жеребьёвку посредством подброса монеты (жетона) для принятия решения о праве первой подачи и выборе сторон корта для каждой команды в первой партии матча.

7.1.1 Подброс монеты (жетона) производится обязательно в присутствии капитанов обеих команд.

7.1.2 Победитель жеребьёвки выбирает:

7.1.2.1 право первой подачи для своей команды или соперников;

7.1.2.2 половину игрового корта для расположения своей команды или соперников.

7.1.2.3 Проигравший принимает выбор победителя жеребьёвки.

7.1.2.4 Перед началом второй партии (сета) право выбора очередности подачи или половины игрового корта передаётся проигравшей предматчевую жеребьёвку стороне.

7.1.2.5 При необходимости проведения третьей партии для определения победителя матча, проводится повторная жеребьёвка путём подброса главным арбитром монеты (жетона).

7.2 ПРЕДМАТЧЕВАЯ РАЗМИНКА

В случае, если команды ранее имели в своем распоряжении разминочный игровой корт, им будет предоставлен 3-минутный период для предматчевой разминки на игровом корте; если нет, у них может быть до 5 минут в распоряжении, на усмотрение главного арбитра матча.

7.3 НАЧАЛО МАТЧА

После стартового свистка оба игрока каждой команды всё игровое время вплоть до финального свистка обязаны находиться в пределах игровой площадки (игрового корта и технической зоны).

7.4 ПОЗИЦИИ ИГРОКОВ ПРИ ВЫПОЛНЕНИИ ПОДАЧИ

7.4.1 В момент подачи мяча подающим игроком все игроки обеих команд (кроме, конечно, подающего игрока) должны находиться в пределах своей части игрового корта.

7.4.2 Игроки команд свободны в выборе конкретной точки для позиционирования на своей части игрового корта при выполнении подачи. Правилами не предусмотрены ограничения в выборе позиций игроками.

7.5 ПОРЯДОК ПЕРЕХОДА ПРАВА ПОДАЧИ

7.5.1 Порядок перехода права подачи от одного игрока к другому поддерживается на протяжении всего матча.

7.5.2 Игроки команд передают право подачи друг другу поочередно. Арбитр отслеживает верную очередность.

7.6 НАРУШЕНИЕ ПОРЯДКА ПЕРЕХОДА ПРАВА ПОДАЧИ

7.6.1 В случае, если нарушается очередность выполнения подачи игроками одной команды, ошибка исправляется, к выполнению подачи приступает другой игрок. Команда не наказывается потерей очков.

ФУТВОЛЕЙ

ПРАВИЛА ИГРЫ



ПАРАГРАФ IV. ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС.

8. ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС

8.1 МЯЧ В ИГРЕ

Мяч находится в игре с момента выполнения первой подачи, после стартового свистка главного арбитра матча.

8.2 ОСТАНОВКА ИГРЫ

Игра останавливается со свистком главного арбитра матча в результате успешно завершённой атаки одной из команд, либо совершенной ими ошибки.

8.3 УСПЕШНОЕ ЗАВЕРШЕНИЕ АТАКИ

В результате успешно завершённой атаки одной из команд мяч касается поверхности игрового корта, включая линии разметки игрового корта.

8.4 ВИДЫ ОШИБОК

8.4.1 Мяч падает на песок за линиями разметки игрового корта (не касаясь этих линий).

8.4.2 При розыгрыше мяч касается предмета вне корта или человека, не из числа членов играющих команд.

8.4.3 Мяч касается антенн, натяжительных канатов, столбов или самой сетки за пределами боковых линий.

8.4.4 Мяч полностью переходит на половину корта соперника под сеткой во время розыгрыша.

9. ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ ИГРОКОВ С МЯЧОМ

Каждая команда должна взаимодействовать в пределах своей половины игрового корта. Однако игроки могут доставать мяч (возвращать в игру) из-за пределов своей половины игрового корта пока он в воздухе.

9.1 ДОПУСТИМОЕ КОЛИЧЕСТВО КАСАНИЙ МЯЧА

Касание - это любой контакт игрока с мячом во время розыгрыша. Каждая команда имеет право максимум на три касания до перехода мяча через сетку на половину соперника. Если используется больше, команда совершает ошибку "лишнее касание". Касаниями считаются не только умышленные взаимодействия игроков с мячом, но и непреднамеренные контакты.

9.2 ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНЫЕ КАСАНИЯ

Один и тот же игрок не может касаться мяча два раза подряд (только после выполнения блока игрок может повторно коснуться мяча).

9.3 ОДНОВРЕМЕННЫЕ КАСАНИЯ

Два игрока могут коснуться мяча одновременно.

9.3.1 При одновременном касании мяча двумя товарищами по команде, это касание засчитывается как два касания (за исключением блока - блок за касание не считается). Если игроки при этом сталкиваются, это не считается ошибкой и не штрафует.

ФУТВОЛЕЙ

ПРАВИЛА ИГРЫ



ПАРАГРАФ IV. ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС.

9. ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ ИГРОКОВ С МЯЧОМ

9.3.2 Если два игрока соперничающих команд касаются мяча одновременно над сеткой и мяч остается в игре, команда, на чью половину игрового корта попадает мяч, имеет право совершить три касания. Если же после такого одновременного касания мяч попадет «в аут», это считается ошибкой "атакующей" команды (с противоположной половины игрового корта).

9.4 ХАРАКТЕРИСТИКИ КАСАНИЯ МЯЧА

В результате правильного касания мяч должен отскочить от игрока.

9.4.1 Мяча можно касаться любой частью тела, кроме рук ниже плечевого пояса.

9.4.2 Мяч не может быть пойман или брошен. Он может отскочить в любом направлении.

9.5 ОШИБКИ ПРИ КАСАНИИ МЯЧА

9.5.1 ЛИШНЕЕ КАСАНИЕ: команда касается мяча четыре раза, прежде чем вернуть его на половину корта соперника.

9.5.2 ЗАПРЕЩЁННОЕ КАСАНИЕ: игрок получает помощь от партнера по команде или любой структуры/объекта (толчок, подъём тела), чтобы выполнить касание мяча в пределах игровой зоны.

9.5.3 ЛОВЛЯ МЯЧА: мяч ловят и/или бросают, он не отскакивает от игрока в результате касания.

9.5.4 ДВОЙНОЕ КАСАНИЕ: один игрок касается мяча два раза подряд или мяч контактирует с различными частями его тела последовательно намеренно или ненамеренно.

10. ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ МЯЧА И СЕТКИ

10.1 ПРАВИЛЬНЫЙ ПЕРЕВОД МЯЧА ЧЕРЕЗ СЕТКУ

10.1.1 Мяч, отправленный на половину корта соперника, должен перелететь через неё в пределах установленного правилами пространства:

10.1.1.1 выше верхнего горизонтального троса сетки;

10.1.1.2 в пределах пространства ограниченного антеннами и их воображаемым продолжением;

10.1.1.3 ниже потолка или потолочных конструкций, если такие имеются, не коснувшись их.

10.1.2.1 Засчитывается "аут", если мяч в результате командных действий полностью пересекает нижнее пространство под сеткой и оказывается на половине игрового корта соперника.

10.1.2.2 Игрок, однако, имеет право пересечь пространство половины игрового корта соперников под сеткой, чтобы достать мяч до того, как он полностью пересечет нижнее пространство под сеткой и попадёт на половину игрового корта соперников. Это не считается нарушением.

10.2 КАСАНИЕ СЕТКИ МЯЧОМ

При переходе на половину игрового корта соперника мяч может коснуться сетки. Это не является ошибкой.

ФУТВОЛЕЙ

ПРАВИЛА ИГРЫ



ПАРАГРАФ IV. ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС.

10. ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ МЯЧА И СЕТКИ

10.3 ОСКОК МЯЧА ОТ СЕТКИ

10.3.1 Если мяч при попытке его перевода на половину игрового корта соперника попал в сетку и вернулся обратно на ту же половину корта, розыгрыш может быть продолжен при условии, что команда к этому моменту не израсходовала все три касания (тогда розыгрыш может быть продолжен в пределах оставшихся у команды касаний).

10.3.2 Если мяч после попадания в сетку срывает ее, розыгрыш отменяется и воспроизводится сначала.

11. ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ ИГРОКОВ С СЕТКОЙ

12.1 КАСАНИЕ МЯЧА, НАХОДЯЩЕГОСЯ НАД ВЕРХНИМ ТРОСОМ

12.1.1 При выполнении блока игрок может коснуться мяча, находящегося над верхним тросом сетки при условии, что это касание будет выполнено после того, как игрок соперника выполнит атакующее касание мяча, направляя его на другую половину игрового корта.

12.2 ПРОНИКНОВЕНИЕ НА ПОЛОВИНУ ИГРОВОГО КОРТА ИЛИ БУФЕРНУЮ ЗОНУ ПРОТИВНИКА

12.2.1 Во время розыгрышей игроки могут проникать на половину игрового корта или буферную зону соперника, при условии, что они физически не мешают комбинационно игре соперника.

12.3 КОНТАКТ ИГРОКА С СЕТКОЙ

12.3.1 Если игрок задевает сетку при выполнении игровых действий, это является ошибкой. Под игровыми действиями подразумевается перемещение по своей половине корта, фаза полёта у сетки и приземление.

12.3.2 При выполнении игровых действий, игроки могут касаться столбов, тросов натяжения или любой другой части сетки за пределами пространства между антеннами, при условии, что это не мешает сопернику.

12.3.3 В случае, если мяч в результате сильного удара попадает в сетку, вытягивает её на сторону соперника и в результате этого сетка задевает игрока соперника, такое касание сетки игроком не считается ошибкой. Игра продолжается.

12. ПРАВИЛА ВЫПОЛНЕНИЯ ПОДАЧИ

Подача - это игровое действие по вводу мяча в игру подающим игроком, выполненное верно из зоны подачи.

12.1 ПЕРВАЯ ПОДАЧА В ПАРТИИ (СЕТЕ).

12.1.1 Первая подача в стартовой партии выполняется игроком команды, определённой жеребьёвкой.

12.2 ОЧЕРЕДНОСТЬ ВЫПОЛНЕНИЯ ПОДАЧИ

12.2.1 Игроки должны соблюдать очередность выполнения подачи, зафиксированную в протоколе матча.

12.2.2 После выполнения первой подачи в стартовой партии, далее подающий игрок определяется:

12.2.2.1 если подающая команда побеждает в розыгрыше, подавать продолжает тот же игрок;

12.2.2.2 если подающая команда проигрывает розыгрыш, право подачи переходит к игроку соперника.

ФУТВОЛЕЙ

ПРАВИЛА ИГРЫ



ПАРАГРАФ IV. ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС.

12. ПРАВИЛА ВЫПОЛНЕНИЯ ПОДАЧИ

12.3 СИГНАЛ К ПОДАЧЕ

Главный арбитр, удостоверившись, что все игроки готовы к началу матча, сигнализирует свистком и жестом, приглашая подающего выполнить подачу.

12.4 ВЫПОЛНЕНИЕ ПОДАЧИ

12.4.1 подача производится с песочной насыпи (горки) ногой.

12.4.2 Подающий игрок может свободно перемещаться в пределах зоны подачи. В момент выполнения подачи игрок должен находиться за пределами игрового корта. Касаться при выполнении подачи задней линии игрового корта запрещено.

12.4.3 После свистка главного арбитра у подающего игрока есть 5 секунд на выполнение подачи. Если подающий игрок умышленно затягивает выполнение подачи, арбитр устно предупреждает его. При повторном затягивании этой же подачи, право подачи переходит к сопернику (при этом начисляется очко команде соперника).

12.4.4 подача, выполненная до свистка арбитра, отменяется и выполняется заново.

12.4.5 Если мяч до подачи скатывается вниз с песочной насыпи (горки), арбитр сигнализирует об ошибке. Подающий должен снова установить мяч на песочную насыпь и приступить к выполнению подачи.

12.4.6 Если мяч после подачи касается игрока своей команды и затем перелетает на половину игрового корта соперника, это считается ошибкой. подача выполняется тем же подающим игроком снова.

12.4.7 Если мяч после выполнения подачи касается верхнего троса сетки и затем попадает на половину игрового корта соперника, это не считается ошибкой.

12.5 ПЕРЕКРЫТИЕ ОБЗОРА ПРИ ПОДАЧЕ

12.5.1 Второй игрок подающей команды не может перекрывать для игроков соперника видимость подающего игрока и траектории полёта мяча при выполнении подачи.

13. АТАКУЮЩИЙ УДАР

13.1 ХАРАКТЕРИСТИКА АТАКУЮЩЕГО УДАРА

13.1.1 Все игровые действия, которые направляют мяч на половину игрового корта соперника, за исключением подачи и блокировки, считаются атакующими ударами.

13.1.2 Атакующий удар считается выполненным, если мяч полностью пересекает пространство над игровой сеткой между антеннами и/или соперник касается мяча.

13.1.3 Любой игрок может совершить атакующий удар первым, вторым или третьим касанием на любой высоте при условии, что его контакт с мячом был осуществлен из пределов собственной половины игрового корта.

ФУТВОЛЕЙ

ПРАВИЛА ИГРЫ



ПАРАГРАФ IV. ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС.

14. БЛОКИРУЮЩИЕ ДЕЙСТВИЯ

14.1 БЛОК

14.1.1 Блокирование - защитные действия игроков над сеткой, направленные на остановку атаки соперника. В момент контакта с мячом часть тела блокирующего должна находиться выше верхнего троса сетки.

14.1.2 Попытка выполнения блока: действие блокировки без касания мяча.

14.1.3 Завершенный блок: блок завершается всякий раз, когда мяч касается части тела блокирующего игрока.

14.1.4 Коллективный блок: исполняется двумя близкими друг к другу игроками, и завершается, когда один из них касается мяча.

14.2 БЛОКИРОВКА В ИГРОВОМ ПРОСТРАНСТВЕ СОПЕРНИКА

14.2.1 При выполнении блока игрок может частично (ногой, головой) оказаться в игровом пространстве соперника над сеткой - это допускается. Но, при этом он не может касаться мяча до момента выполнения атакующего касания игроком соперника.

14.3 РАЗВИТИЕ РОЗЫГРЫШЕЙ ПОСЛЕ ВЫПОЛНЕНИЯ БЛОКА

14.3.1 Блокирующее касание считается командным касанием мяча. После того, как блокирующий игрок коснулся мяча, у команды остаётся только 2 касания до перевода мяча на половину корта соперника.

14.3.2 Следующее касание мяча после блока может быть выполнено любым игроком, включая игрока, выполнившего блок.

14.4 БЛОКИРОВКА ПОДАЧИ

14.4.1 Блокировать подачу соперника запрещено.