



Волейбол

Правила

Special Olympics





СОДЕРЖАНИЕ

1.	РУКОВОДЯЩИЕ ПРАВИЛА	3
2.	ОФИЦИАЛЬНЫЕ МЕРОПРИЯТИЯ	3
2.1	Набивание мяча руками	3
2.2	Волейбольный пас	3
2.3	Волейбольная подача	3
2.4	Соревнования по индивидуальным элементам	3
2.5	Волейбольные соревнования по групповым элементам	3
2.6	Командные соревнования	3
2.7	Командные соревнования юнифайд-спорта	3
2.8	Командные соревнования с изменениями	3
3.	ПЛОЩАДКА И ОБОРУДОВАНИЕ	3
3.1	Линия подачи	3
3.2	Высота сетки	3
3.3	Волейбольный мяч	3
3.4	Стандартные размеры площадки	4
3.5	Костюмы игроков	4
4.	ПРАВИЛА КОМАНДНЫХ СОРЕВНОВАНИЙ	4
4.1	Квалификация	4
4.2	Либеро	4
4.3	Адаптированные правила ФИВБ для соревнований	5
4.4	Поведение тренера на скамейке	5
4.5	Основные правила игры	5
4.6	Санкции	7
4.7	Протесты	7
5.	ПРАВИЛА КОМАНДНЫХ СОРЕВНОВАНИЙ ЮНИФАЙД-СПОРТА	7
5.1	Состав/расстановка	7
5.2	Тренер	8
5.3	Порядок подачи	8
6.	МОДИФИЦИРОВАННЫЕ ПРАВИЛА КОМАНДНЫХ СОРЕВНОВАНИЙ	8
6.1	Квалификация	8
6.2	Адаптированные правила соревнований	8
6.3	Основные правила игры	8
7.	ПРАВИЛА СОРЕВНОВАНИЙ ПО ЭЛЕМЕНТАМ	9
7.1	Индивидуальные элементы	9
7.2	Прочие задания для оценки навыков	13
8.	ЗАДАНИЯ ДЛЯ ОЦЕНКИ ВОЛЕЙБОЛЬНЫХ НАВЫКОВ (VSAT)	19
8.1	VSAT. подача	19
8.2	VSAT. Передача снизу	20
8.3	VSAT. Атакующий удар	21
8.4	VSAT. Прием мяча сверху и снизу	22



1. РУКОВОДЯЩИЕ ПРАВИЛА

Официальные правила Специальной Олимпиады по волейболу регулируют все соревнования, которые проводятся в рамках Специальной Олимпиады. Являясь международной спортивной программой, Специальная Олимпиада составила настоящие правила на основании правил Международной федерации волейбола (ФИВБ), размещенных по адресу: <http://www.fivb.org/>. Правила ФИВБ или Национального регулирующего органа (NGB) используются для всех случаев, если они не противоречат Официальным правилам Специальной Олимпиады по волейболу или статье I. В этих случаях применяются Официальные правила Специальной Олимпиады по волейболу.

Более подробная информация о требованиях к проведению, стандартам тренировок, медицинским требованиям и требованиям безопасности, квалификации, наградам, критериям допуска к соревнованиям более высокого уровня и юнифайд-спорте® приведены в статье 1 <http://media.specialolympics.org/resources/sports-essentials/general/Sports-Rules-Article-1.pdf>.

2. ОФИЦИАЛЬНЫЕ МЕРОПРИЯТИЯ

Для атлетов разных уровней возможностей проводится множество соревновательных мероприятий. Программы могут определять перечень предлагаемых мероприятий и, если необходимо, руководства по проведению таких мероприятий. Тренеры несут ответственность за тренировки и выбор мероприятий, подходящий уровню навыков и интересам атлетов.

Ниже приведен перечень официальных мероприятий Специальной Олимпиады:

- 2.1 Набивание мяча руками
- 2.2 Волейбольный пас
- 2.3 Волейбольная подача
- 2.4 Соревнования по индивидуальным элементам
- 2.5 Волейбольные соревнования по групповым элементам
- 2.6 Командные соревнования
- 2.7 Командные соревнования юнифайд-спорта
- 2.8 Командные соревнования с изменениями

3. ПЛОЩАДКА И ОБОРУДОВАНИЕ

- 3.1 Линия подачи
 - 3.1.1 Линия подачи может быть смещена ближе к сетке, но расстояние до сетки должно составлять не менее 4,5 метра (14 футов 9 дюймов). Примечание: на Всемирных играх Специальной Олимпиады модификации не допускаются.
- 3.2 Высота сетки
 - 3.2.1 Мужские соревнования и соревнования смешанных команд: 2,43 метра (7 футов 11 5/8 дюйма)
 - 3.2.2 Женские соревнования: 2,24 метра (7 футов 4 1/8 дюйма)
 - 3.2.3 Соревнования юнифайд-спорта
 - 3.2.3.1 Мужские соревнования и соревнования смешанных команд: 2,43 метра (7 футов 11 5/8 дюйма)
 - 3.2.3.2 Женские соревнования: 2,24 метра (7 футов 4 1/8 дюйма)
- 3.3 Волейбольный мяч
 - 3.3.1 Может использоваться модифицированный кожаный волейбольный мяч меньшего веса.
 - 3.3.2 Размер мяча не должен превышать 81 см (32 дюйма) в окружности; масса должна быть не более 226 г (8 унций).
 - 3.3.3 По размеру он должен быть, насколько возможно, подобен стандартному волейбольному мячу.
 - 3.3.4 На Всемирных играх Специальной Олимпиады используется только указанный стандартный мяч.



- 3.4 Стандартные размеры площадки
 - 3.4.1 18x9 метров плюс свободная зона размером не менее трех метров по всему периметру.
 - 3.4.2 На Всемирных играх Специальной Олимпиады свободная зона ограничена линиями, находящимися на расстоянии не менее пяти метров от боковых линий и восьми метров от лицевых линий.
- 3.5 Костюмы игроков
 - 3.5.1 На верхние части костюма игроков должны быть нанесены номера от 1 до 99. На Всемирных играх Специальной Олимпиады на верхние части костюма игроков должны быть нанесены номера от 1 до 20.
 - 3.5.2 Номера должны быть не менее 15 см (6 дюймов) в высоту спереди и не менее 20 см (8 дюймов) в высоту сзади.
 - 3.5.3 Рекомендуется (но не требуется), чтобы на одежде капитана ниже номера на груди была размещена лента.
 - 3.5.4 Цвет и фасон верхней части одежды, шорт и носков должен быть одинаковым у всех членов команды (кроме либеро). Костюмы не должны быть грязными.

4. ПРАВИЛА КОМАНДНЫХ СОРЕВНОВАНИЙ

- 4.1 Квалификация
 - 4.1.1 Перед соревнованиями главный тренер должен направить баллы, набранные каждым игроком при выполнении заданий для оценки волейбольных навыков, в которые входит подача, передача, атакующий удар и прием мяча снизу. (Эти задания необходимы только для оценки игроков/команд и не являются частью соревнования, за которые выдаются медали и памятные ленты. Информация о заданиях для оценки волейбольных навыков приведена в разделе D.)
 - 4.1.2 Главный тренер также должен определить шесть лучших игроков в зависимости от их игровых возможностей, поставив звездочку рядом с их именами в перечне для отбора.
 - 4.1.3 Балл команды определяется путем сложения очков восьми лучших игроков и деления суммы на восемь.
 - 4.1.4 Команды изначально разделяются на группы по баллу, полученному при оценке волейбольных навыков.
 - 4.1.5 Для завершения процесса разделения по группам проводится классификационный раунд. Возможные варианты:
 - 4.1.5.1 Проведение классификационного раунда, где команды играют один или несколько партий, которые длятся пять минут или до 10 очков. В каждой команде должны играть все участники команды.
 - 4.1.5.2 Проведение групповых этапов для разделения по группам.
 - 4.1.5.3 Руководителям турнира рекомендуется включать в программы требование о минимальном количестве времени, которое каждый игрок должен провести на площадке при отборе, или минимальном количестве очков, набранном при отборе.
- 4.2 Либеро
 - 4.2.1 Команда может назначить и указать в составе команды двух игроков либеро. Если либеро получает травму и не может продолжать игру, применяются специальные правила. Номер либеро должен быть указан в списке игроков первой партии наряду с номерами игроков стартовой шестерки. Форма либеро должна контрастировать по цвету и иметь другой фасон, нежели форма остальной команды, чтобы игрока можно было легко идентифицировать на площадке.
 - 4.2.2 Игровые действия либеро: либеро разрешено замещать любого игрока на задней линии. Либеро может играть только как игрок задней линии, и ему не разрешено завершать атакующий удар из любого места (включая игровую площадку и свободную зону), если в момент контакта мяч полностью выше верхнего края сетки. Игрок не может завершать атакующий удар, когда мяч полностью выше верхнего края сетки, если мяч направлен пальцами сверху либеро, находящимся в своей передней зоне. Мяч может быть атакован свободно, если либеро выполняет то же самое действие за пределами своей передней зоны.



- 4.2.3 Замещения либеро: замещения либеро не считаются заменами. Количество замещений либеро не ограничено. Либеро может быть замещен только игроком, которого замещает либеро. Замещение производится в начале партии после проверки вторым судьей начальной расстановки или когда мяч находится вне игры и до свистка первого судьи на подачу.
- 4.3 Адаптированные правила ФИВБ для соревнований
 - 4.3.1 Для каждой партии может быть установлен лимит длительности 30 минут (при наличии ограничений по времени).
 - 4.3.2 Разрешена замена нескольких игроков (кроме либеро) в следующих случаях:
 - 4.3.2.1 Неограниченное количество выходов на замену одного игрока в рамках 12 разрешенных команде замен.
 - 4.3.2.2 В партии может быть не более 12 замен.
 - 4.3.2.3 Количество замен одной и той же позиции не ограничено.
 - 4.3.2.4 Игрок первой партии может начать игру, выйти и повторно войти в игру, но только на свою позицию на начало партии. Подобным образом, замещающий игрок, вышедший из партии, может повторно войти в игру, но только на позицию, в которой играл ранее.
- 4.4 Поведение тренера на скамейке
 - 4.4.1.1 Тренер может вставать со скамейки и двигаться рядом с ней, если он не вмешивается в ход игры. Тренеру запрещено давать инструкции из-за лицевой линии или из-за боковой линии напротив скамейки.
 - 4.4.1.2 Тренер может помочь атлету встать в позицию для замены.
 - 4.4.1.3 Тренер может передать запрос на совершение замены. Запрос подтверждается судьей, даже если игрок еще не вошел в зону для замены.
- 4.5 Основные правила игры
 - 4.5.1 Игроки
 - 4.5.1.1 В начале любого матча на площадке должно присутствовать шесть игроков команды. На всех соревнованиях, кроме Всемирных игр Специальной Олимпиады, в случае травмы или заболевания игрока во время игры, когда количество игроков команды сокращается до пяти, команда может продолжать участвовать в соревновании. Если количество игроков становится менее пяти, команде засчитывается техническое поражение.
 - 4.5.1.2 Список команды, включая игроков замены, не должен превышать 12 игроков.
 - 4.5.2 подача
 - 4.5.2.1 Первую подачу в каждой партии совершает правый игрок задней линии. Затем на правую позицию задней линии перемещается правый игрок передней линии. Команда, принимающая первую подачу, перемещается после первой потери подачи.
 - 4.5.2.2 Команда продолжает подавать мяч до нарушения или до окончания партии.
 - 4.5.2.3 Право подачи мяча передается другой команде, когда подающая команда совершает нарушение. Мяч передается сопернику, который перемещается по часовой стрелке.
 - 4.5.2.4 Сторона, выигравшая при подбросе монетки, может сделать свой выбор в пользу подачи, приема или выбрать сторону площадки. Если в случае ничьи требуется проведение третьей или пятой партии, монетка подбрасывается еще раз с теми же возможностями выбора.
 - 4.5.2.5 подача осуществляется с линии подачи. Выступ за лицевую линию или на нее или выход за линию подачи, определенную боковыми линиями, до прикосновения к мячу, считается нарушением.



- 4.5.2.6 Подающий должен совершить подачу в течение восьми секунд после свистка на подачу первого судьи.
- 4.5.3 Игра
- 4.5.3.1 Удар по мячу может быть совершен любой частью тела.
- 4.5.3.2 Команда может коснуться мяча только три раза до того, как он перелетит через сетку. (Касание блока не считается первым контактом).
- 4.5.3.3 Касание сетки во время игрового действия с мячом является ошибкой. Полное пересечение центральной линии какой-либо частью тела, за исключением стоп, не является нарушением, за исключением случаев, когда игрок мешает сопернику. Полное пересечение центральной линии стопой или стопами является ошибкой.
- 4.5.3.4 При касании мячом потолка считается, что мяч остается в игре на стороне команды, совершившей такой удар в потолок, за исключением случаев, когда мяч пересекает линию сетки или касается потолка после третьего удара команды по мячу.
- 4.5.3.5 Мяч при ударе по боковой или задней стене считается «за» пределами площадки.
- 4.5.3.6 Если мяч приземляется на линию, мяч считается находящимся «в площадке».
- 4.5.3.7 Возврат подачи может осуществляться любым разрешенным приемом (для приема сильной передачи рекомендуется передача снизу).
- 4.5.4 Замена
- 4.5.4.1 Замена позиции осуществляется по адаптированным правилам ФИВБ (за исключением замены либеро).
- 4.5.5 Очки
- 4.5.5.1 Матч выигрывает команда, выигравшая большинство из трех или пяти партий. Матч из одной партии выигрывает команда, набравшая 15 (или 25) или более очков с преимуществом в два очка. При игре до 15 очков команды меняются сторонами, когда одна из команд набирает 8 очков. При игре до 25 очков команды меняются сторонами, когда одна из команд набирает 13 очков. В случае ничьи 1:1 или 2:2 по партиям, решающая партия (третья или пятая) играется до 15 очков без минимального преимущества. Команды меняются сторонами, когда одна из команд набирает 8 очков.
- 4.5.5.2 Партию выигрывает команда, первой набравшая 25 очков с минимальным преимуществом в два очка (за исключением решающей третьей или пятой партии). В случае ничьи 24:24, игра продолжается до достижения преимущества в два очка. Если заранее определено, что матч включает три партии, все три партии оцениваются как победа/поражение, и третья партия не считается решающей и играется до 25 очков.
- 4.5.5.3 Если команда совершает нарушение при подаче, возвращает мяч или совершает другую ошибку, очко засчитывается в пользу соперника. Если команда выигрывает подачу, ей присуждается очко, и она продолжает подавать мяч. Если подачу выигрывает соперник, ему присуждается очко, и к нему переходит право подачи мяча.
- 4.5.5.4 При касании мяча сетки с перелетом через сетку при подаче мяч остается в игре, и принимающая команда должна в три касания вернуть мяч сопернику.
- 4.5.5.5 Для всех ничьих во время соревнований применяется Международная система оценки ФИВБ (основана на выигранных матчах, партиях и соотношении очков).
- 4.5.6 Судьи
- 4.5.6.1 Судьи имеют полное право толковать правила. По всем дополнительным вопросам необходимо обращаться к Группе руководства соревнования.
- 4.5.6.2 Владение мячом учитывается согласно уровням способностей атлетов.
- 4.5.6.3 На игре должно присутствовать не менее двух линейных судей, стоящих на противоположных углах — в левом, заднем углу каждой площадки.



Линейные судьи несут ответственность за определение нахождения мяча в площадке или за ней на соответствующих лицевых и боковых линиях, а также наблюдают за другими касаниями мячом пола. В некоторых соревнованиях может использоваться система с четырьмя линейными судьями. В этом случае два линейных судьи несут ответственность за лицевые линии, а другие два — за боковые линии.

- 4.5.6.4 Рейтинг технических работников (судей)
- 4.5.6.4.1 Для каждого уровня соревнования составляются минимальные требования для технических работников. Технические работники с более высоким рейтингом могут участвовать на любом уровне соревнований.
- 4.5.6.4.2 Всемирные игры
- 4.5.6.4.2.1 Минимальные требования: национальная сертификация или высший эквивалентный рейтинг квалификации, присуждаемый Национальным регулирующим органом (NGB) по волейболу. Рекомендуется применять Международный рейтинг арбитров ФИВБ.
- 4.5.6.4.3 Региональные игры
- 4.5.6.4.3.1 Минимальные требования: национальная сертификация или высший эквивалентный рейтинг квалификации, присуждаемый Национальным регулирующим органом (NGB) по волейболу.
- 4.5.6.4.4 Национальные игры
- 4.5.6.4.4.1 Минимальные требования: национальная сертификация или эквивалентный рейтинг квалификации, присуждаемый Национальным регулирующим органом (NGB) по волейболу. Также возможен юниорский национальный или эквивалентный рейтинг квалификации, присуждаемый Национальным регулирующим органом (NGB) по волейболу.
- 4.5.6.4.5 Соревнования уровня ниже национальных
- 4.5.6.4.5.1 Минимальные требования: все технические работники должны быть сертифицированы (на любом уровне) Национальным регулирующим органом (NGB) по волейболу.
- 4.6 Санкции
- 4.6.1 При незначительном неправильном поведении может быть вынесено устное предупреждение и показана желтая карточка. Желтая карточка относится ко всей команде. После желтой карточки в случае дальнейшего нарушения может быть показана красная карточка, которая засчитывается как штрафное очко, и право подачи передается сопернику. Если одновременно показана красная и желтая карточка, игрок удаляется до конца партии. Если красная и желтая карточки показаны раздельно, игрок дисквалифицируется.
- 4.7 Протесты
- 4.7.1 Все протесты против судейства не рассматриваются.
- 4.7.2 Подать протест может только главный тренер до разрешения на следующую подачу. Если протест касается последнего очка в партии, протест должен быть подан в первые 60 секунд промежутка между партиями. Если протест касается последнего очка матча, протест должен быть зарегистрирован в течение 60 секунд после того, как засчитано последнее очко матча.
- 4.7.3 Рассматриваемые виды протестов: (1) неверное толкование правил игры, (2) неприменение судьей правильного правила в данной ситуации, (3) отсутствие наказания или санкции за ошибку.

5. ПРАВИЛА КОМАНДНЫХ СОРЕВНОВАНИЙ ЮНИФАЙД-СПОРТА

- 5.1 Состав/расстановка
- 5.1.1 В перечне должно быть указано пропорциональное количество атлетов и атлетов-партнеров.
- 5.1.2 Во время соревнования в составе команды может быть только три атлета и три атлета-партнера. После начала матча состав должен быть следующим:
3 атлета и 3 атлета-партнера
3 атлета и 2 атлета-партнера (в случае травмы или болезни)



- При несоблюдении данного правила команде засчитывают техническое поражение.
- 5.1.3 Замена либеро: атлеты могут заменять только атлетов, а атлеты-партнеры могут заменять только атлетов-партнеров.
 - 5.2 Тренер
 - 5.2.1 За составом и поведением команды во время соревнований должен следить взрослый не участвующий в играх тренер.
 - 5.3 Порядок подачи
 - 5.3.1 Порядок подачи и позиций на площадке при подаче должен быть таким, чтобы атлеты и атлеты-партнеры стояли попеременно.
 - 5.3.2 Если подающий забил три очка подряд, происходит смена позиции, и мяч подает следующий подающий.

6. МОДИФИЦИРОВАННЫЕ ПРАВИЛА КОМАНДНЫХ СОРЕВНОВАНИЙ

- 6.1 Квалификация
 - 6.1.1 Перед соревнованиями главный тренер должен направить баллы, набранные каждым игроком при выполнении трех заданий по индивидуальным элементам (передача и прием мяча сверху, подача и передача), которые не являются заданиями для оценки волейбольных навыков.
 - 6.1.2 Главный тренер также должен определить шесть лучших игроков в зависимости от их игровых возможностей, поставив звездочку рядом с их именами в перечне для отбора.
 - 6.1.3 Балл команды определяется путем сложения очков восьми лучших игроков и деления суммы на восемь.
 - 6.1.4 Команды изначально разделяются на группы по баллам, полученным при выполнении трех заданий по индивидуальным элементам.
 - 6.1.5 Для завершения процесса разделения по группам проводится классификационный раунд партий.
 - 6.1.5.1 В классификационном раунде команды играют один или несколько партий, которые длятся пять минут или до 10 очков.
 - 6.1.5.2 В каждой команде должны играть все участники команды.
- 6.2 Адаптированные правила соревнований
 - 6.2.1.1 Модифицированный размер площадки: 7,62 метра (25 футов) в ширину на 15,24 метра (50 футов) в длину.
 - 6.2.1.2 Сетка должна быть на высоте не менее 2,24 метра (7 футов 4 1/8 дюйма).
 - 6.2.1.3 Может использоваться модифицированный кожаный волейбольный мяч меньшего веса. Размер мяча не должен превышать 81 см (32 дюйма) в окружности; масса должна быть не более 226 г (8 унций).
 - 6.2.1.4 Если подающий забил три очка подряд, происходит смена позиции, и мяч подает следующий подающий.
 - 6.2.1.5 Антенны размещаются над боковой линией сетки.
 - 6.2.1.6 При проведении соревнований локального уровня организаторы соревнований могут НЕ применять правило о смене стороны площадки в середине решающей партии.
- 6.3 Основные правила игры
 - 6.3.1 Те же, как представлено в разделе 4.5 для командных соревнований.



7. ПРАВИЛА СОРЕВНОВАНИЙ ПО ЭЛЕМЕНТАМ

7.1 Индивидуальные элементы

7.1.1 Цель

7.1.1.1 Соревнования по индивидуальным элементам предназначены для атлетов, которые не могут пока участвовать в игре.

7.1.2 Очки

7.1.2.1 Окончательный балл определяется путем сложения очков по каждой из трех дисциплин.

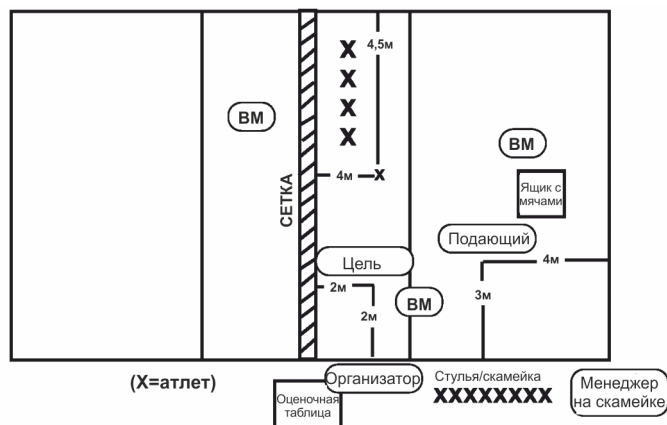
7.1.3 Персонал

7.1.3.1 Для каждой дисциплины составляется чертеж с указанием количества и местоположения волонтеров. Также предполагается, что для обеспечения единообразия в течение всего соревнования в каждой дисциплине участвует один и тот же подающий.

7.1.4 Задания

7.1.4.1 В соревнования по индивидуальным элементам входят три задания: передача мяча сверху (удары слета), подача и передача (передача снизу).

7.1.5 Задание № 1 соревнования по индивидуальным элементам: передача мяча сверху (удары слета)



7.1.5.1 Термины на схеме

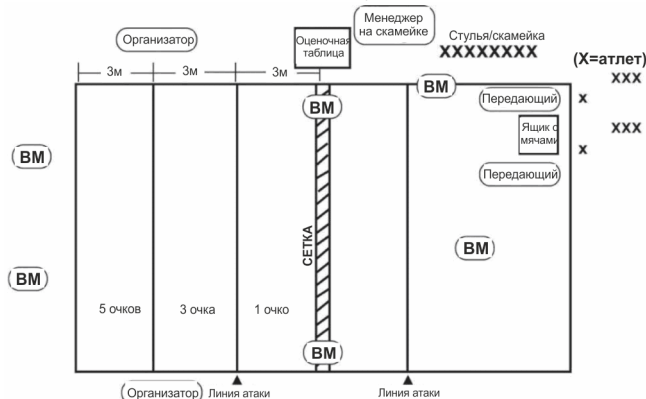
- Атлет
- Организатор
- Цель
- Волонтер, возвращающий мяч (ВМ)
- Подающий
- Оценочная таблица
- Менеджер на скамейке
- Стулья/скамейка
- Ящик с мячами
- Сетка



- 7.1.5.2 Цель
- 7.1.5.2.1 Измерить способность атлета передавать мяч сверху (ударять слета) без потерь и на высоте, на которой можно выполнить атакующий удар.
- 7.1.5.3 Оборудование
- 7.1.5.3.1 Стандартная площадка 18 метров (59 футов) в длину и 9 метров (29 футов 6 дюймов) в ширину, 4 волейбольных мяча (может использоваться модифицированный мяч), высота сетки — 2,24 метра (7 футов 4 1/8 дюйма) для женщин и 2,43 метра (7 футов 11 5/8 дюйма) для мужчин, опоры, антенны и ящик для мячей.
- 7.1.5.4 Описание
- 7.1.5.4.1 Игроку, находящемуся в центре передней линии, то есть в двух метрах (6 футов 6 3/4 дюйма) от сетки и 4,5 метра (14 футов 9 дюймов) от боковой линии, дается 10 попыток.
- 7.1.5.4.2 Игроку подбросом двумя руками снизу подается 10 мячей тренером/организатором, который находится на своей половине площадки в пределах четырех метров (13 футов 1 1/2 дюйма) от задней линии и трех метров (9 футов 10 дюймов) от боковой линии в позиции на задней линии слева.
- 7.1.5.4.3 Игрок направляет подброшенный мяч в цель (человеку, который держит руки над головой и стоит в двух метрах от сетки и двух метрах от боковой линии на передней линии слева).
- 7.1.5.4.4 Атлету подаются мячи, недостаточно высоко для передачи. Цель — отбить мяч так, чтобы высшая точка дуги поданного мяча находилась выше сетки.
- 7.1.5.5 Очки
- 7.1.5.5.1 Измеряется высшая точка дуги каждого переданного в цель мяча.
- 7.1.5.5.2 Игроку присуждается одно очко, если мяч при передаче проходит на высоте один метр (3 фута 3 1/3 дюйма) над головой атлета, и три очка, если высшая точка дуги мяча находится выше сетки.
- 7.1.5.5.3 Игрок получает ноль очков в следующих случаях: неразрешенный контакт, подача мяча ниже уровня головы, переброс мяча через сетку или за пределы площадки.
- 7.1.5.5.4 Окончательный балл атлета определяется путем суммирования всех очков по всем 10 попыткам. Предполагается, что высота каждой подачи определяется судьей, который сидит напротив сетки на высоком стуле.



7.1.6 Задание № 2 соревнования по индивидуальным элементам: подача



7.1.6.1 Термины на схеме

- Атлет
- Организатор
- Волонтер, возвращающий мяч (BM): передает мяч волонтеру, возвращающему мяч, который стоит у ящика для мячей
- Оценочная таблица
- Менеджер на скамейке
- Стулья/скамейка
- Мяч
- Ящик
- Сетка
- Линия атаки
- Передающий

7.1.6.2 Цель

- 7.1.6.2.1 Измерить способность атлета подавать волейбольный мяч выше сетки в пределы площадки соперника.

7.1.6.3 Оборудование

- 7.1.6.3.1 Стандартная площадка 18 метров (59 футов) в длину и 9 метров (29 футов 6 дюймов) в ширину, 5 волейбольных мячей (может использоваться модифицированный мяч), сетка, опоры, антенны, измерительная лента, напольная лента или мел и ящик для мячей.

7.1.6.4 Описание

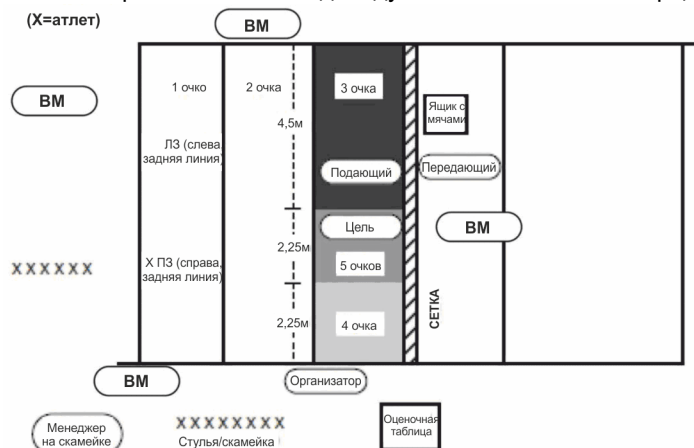
- 7.1.6.4.1 Атлет стоит на площадке в 1,5 метрах (4 футов 11 дюймов) от лицевой линии и совершает 10 подач на половину площадки соперника.

7.1.6.5 Очки

- 7.1.6.5.1 Площадка делится на три равные зоны по 3 метра (9 футов 10 дюймов) шириной. Каждой зоне соответствует разное количество очков. Балл атлета является суммой очков по всем 10 подачам. При попадании на линию засчитываются попадание в зону с большим количеством очков.



7.1.7 Задание № 1 соревнования по индивидуальным элементам: передача (передача снизу)



7.1.7.1 Термины на схеме

- Атлет Организатор
- Цель
- Оценочная таблица
- Волонтер, возвращающий мяч (ВМ)
- Подающий Передающий
- Менеджер на скамейке
- Стулья/скамейка
- Мяч
- Ящик
- Сетка
- ЛЗ (слева, задняя линия)
- ПЗ (справа, задняя линия)

7.1.7.2 Цель

7.1.7.2.1 Измерить точность, высоту и аккуратность передачи снизу.

7.1.7.3 Оборудование

7.1.7.3.1 Стандартная площадка 18 метров (59 футов) в длину и 9 метров (29 футов 6 дюймов) в ширину, 5 волейбольных мячей (может использоваться модифицированный мяч), сетка, опоры, измерительная лента, маркировочная лента и ящик для мячей.



7.1.7.4 Описание

7.1.7.4.1

Атлет стоит на задней линии справа в трех метрах (9 футов 10 дюймов) от правой боковой линии и в одном метре (3 фута 3 1/3 дюйма) от задней линии. Мяч подается подбросом двумя руками сверху тренером/организатором, который стоит на той же стороне сетки в середине передней линии в двух метрах (6 футов 6 3/4 дюйма) от сетки. Атлет принимает подброшенный мяч и совершает передачу в цель (человеку, который держит руки над головой и стоит на той же стороне в двух метрах [6 футов 6 3/4 дюйма] от сетки и в четырех метрах [13 футов 1 1/2 дюйма] от боковой линии не рядом с подающим). На передней линии размечаются целевые зоны с разными значениями очков. Задание выполняется еще раз, только атлет стоит на задней линии слева в трех метрах от левой боковой линии и в одном метре от задней линии.

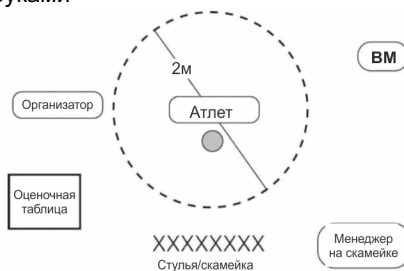
7.1.7.5 Очки

7.1.7.5.1

Для получения максимальных очков атлет должен передать мяч так, чтобы наивысшая точка дуги находилась хотя бы на высоте сетки. При попадании на линию засчитывается попадание в зону с большим количеством очков. Если мяч проходит ниже высоты сетки, засчитывается только одно очко, вне зависимости от точки приземления. Окончательный балл рассчитывается как сумма всех набранных очков за пять попыток на правой и пять попыток на левой позиции. Предполагается, что высота каждой передачи определяется судьей, который сидит напротив сетки на высоком стуле.

7.2 Прочие задания для оценки навыков

7.2.1 Набивание мяча руками



7.2.1.1 Термины на схеме

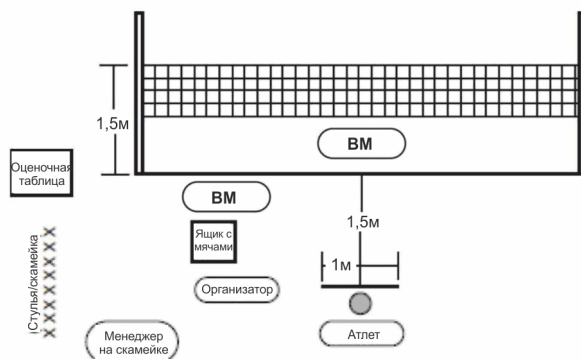
Атлет
Организатор
Волонтер, возвращающий мяч (ВМ)
Менеджер на скамейке
Оценочная таблица
Стулья/скамейка

7.2.1.2 Оборудование

- 7.2.1.2.1 Разрешено использовать резиновый мяч окружностью 60 см (24 дюйма) или кожаный модифицированный волейбольный мяч окружностью 81 см (32 дюйма) массой не более 226 г (8 унций).
- 7.2.1.2.2 Секундомер



- 7.2.1.2.3 Измерительная лента
- 7.2.1.2.4 Напольная лента или мел
- 7.2.1.2.5 Свисток
- 7.2.1.3 Подготовка
 - 7.2.1.3.1 На полу расчерчивают круг диаметром 2 метра (6 футов 6 3/4 дюйма).
- 7.2.1.4 Правила
 - 7.2.1.4.1 Атлет стоит или сидит в центре круга и держит мяч.
 - 7.2.1.4.2 По свистку атлет начинает набивать мяч руками.
 - 7.2.1.4.3 Атлет может при набивании использовать только руки и кисти рук.
 - 7.2.1.4.4 Атлет старается не уронить мяч на пол.
 - 7.2.1.4.5 Максимальное время выполнения задания — 60 секунд.
 - 7.2.1.4.6 Задание прекращается, если атлет ловит мяч, если мяч касается пола или по истечении 60 секунд.
- 7.2.1.5 Очки
 - 7.2.1.5.1 Ведется счет количества ударов по мячу атлетом.
 - 7.2.1.5.2 Если мяч подлетает вверх, атлету засчитывается одно очко.
 - 7.2.1.5.3 Если атлет не роняет мяч в течение 60 секунд, ему засчитывается пять дополнительных очков.
 - 7.2.1.5.4 Финальный балл атлета — это сумма количества ударов за 60 секунд плюс бонусные очки.
- 7.2.2 Волейбольный пас



- 7.2.2.1 Термины на схеме
 - Атлет
 - Организатор
 - Волонтер, возвращающий мяч (ВМ)
 - Менеджер на скамейке
 - Оценочная таблица
 - Стулья/скамейка
 - Ящик с мячами



7.2.2.2 Оборудование

7.2.2.2.1 Разрешено использовать резиновый мяч окружностью 60 см (1 фут 11 3/4 дюйма) или кожаный модифицированный волейбольный мяч окружностью 81 см (32 дюйма) массой не более 226 г (8 унций).

7.2.2.2.2 Сетка и опоры

7.2.2.2.3 Измерительная лента

7.2.2.2.4 Напольная лента или мел

7.2.2.2.5 Свисток

7.2.2.3 Подготовка

7.2.2.3.1 Высоту сетки устанавливают на уровне 1,5 метра (4 фута 11 дюймов).

7.2.2.3.2 Размечают линию для броска длиной 1 метр (3 фута 3 1/3 дюйма), параллельно сетке, и на расстоянии 1,5 метра (4 фута 11 дюймов) от сетки.

7.2.2.4 Правила

7.2.2.4.1 Атлет сидит или стоит за линией броска.

7.2.2.4.2 Атлет совершает попытку перебросить мяч через сетку.

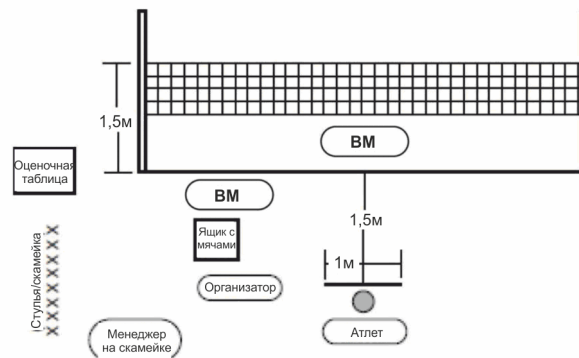
7.2.2.4.3 Атлет может бросать мяч одной или двумя руками.

7.2.2.4.4 Атлету дается пять попыток.

7.2.2.5 Очки

7.2.2.5.1 За каждое перебрасывание через сетку атлету засчитывается одно очко.

7.2.3 Волейбольная подача



7.2.3.1 Термины на схеме

Атлет

Организатор

Волонтер, возвращающий мяч (BM)

Менеджер на скамейке

Оценочная таблица

Стулья/скамейка

Ящик с мячами



7.2.5 Оборудование

- 7.2.5.1 Два стандартных волейбольных мяча или кожаных модифицированных волейбольных мяча окружностью 81 см (32 дюйма) массой не более 226 г (8 унций), по одному на каждую команду.
- 7.2.5.2 Стандартная площадка 18 метров (59 футов) в длину и 9 метров (29 футов 6 дюймов) в ширину.
- 7.2.5.3 Опоры для сетки и сетка на высоте 1,5 метра (4 фута 11 дюймов).
- 7.2.5.4 Измерительная лента
- 7.2.5.5 Напольная лента или мел
- 7.2.5.6 Свисток

7.2.6 Подготовка

- 7.2.6.1 На площадке размечают шесть позиций, как показано на схеме. Игроки стоят на расстоянии 2 метров (6 футов 6 3/4 дюйма) друг от друга. Игроки передней линии должны находиться на расстоянии 1,5 метра (4 фута 11 дюймов) от сетки. Игроки задней линии должны находиться на расстоянии 2 метров (6 футов 6 3/4 дюйма) от игроков передней линии.
- 7.2.6.2 Перед началом игры команды передают данные о своих составах в перечни для отбора.
- 7.2.6.3 На формы или майки участников команд должны быть нанесены номера.

7.2.7 Правила

- 7.2.7.1 Две команды по шесть игроков выстраиваются на своей части площадки.
- 7.2.7.2 Игра состоит из шести раундов. За игру игрокам предоставляется по одной попытке передачи в каждой части в каждой из шести точек. Для победы команда должна выиграть две игры из трех. Руководитель мероприятия вправе изменить количество игр.
- 7.2.7.3 Сначала организатор передает мяч игроку, стоящему в позиции № 1. Игра начинается по свистку.
- 7.2.7.4 Игрок в позиции № 1 перенаправляет мяч игроку в позиции № 2. Игрок в позиции № 2 совершает попытку ударом направить мяч на половину поля соперника.
- 7.2.7.5 Команда соперника может совершить попытку отбить мяч через сетку. Подающая команда не отбивает мяч.
- 7.2.7.6 Если команда соперника не перебрасывает мяч через сетку или не попадает в пределы площадки, очки не начисляются.
- 7.2.7.7 Организатор передает мяч игроку, стоящему в позиции № 6. Данный игрок ударяет по мячу ударом слета для передачи сверху игроку в позиции № 3. Игрок в позиции № 3 совершает попытку ударом направить мяч через сетку на половину поля соперника.
- 7.2.7.8 Затем организатор передает мяч игроку, стоящему в позиции № 5. Игрок в позиции № 5 с помощью передачи сверху направляет мяч игроку в позиции № 4, который затем совершает попытку перебросить мяч через сетку.
- 7.2.7.9 Раунд завершается, когда игроки в позициях № 1, № 6 и № 5 совершили свои попытки.
- 7.2.7.10 Теперь раунд начинает команда соперника, который заканчивается, когда игроки в позициях № 1, № 6 и № 5 совершили свои попытки.
- 7.2.7.11 При начале каждого раунда игроки команды переходят в другие позиции в порядке подачи (по часовой стрелке).
 - 7.2.7.11.1 Игрок в позиции № 1 переходит в позицию № 6.
 - 7.2.7.11.2 Игрок в позиции № 6 переходит в позицию № 5.

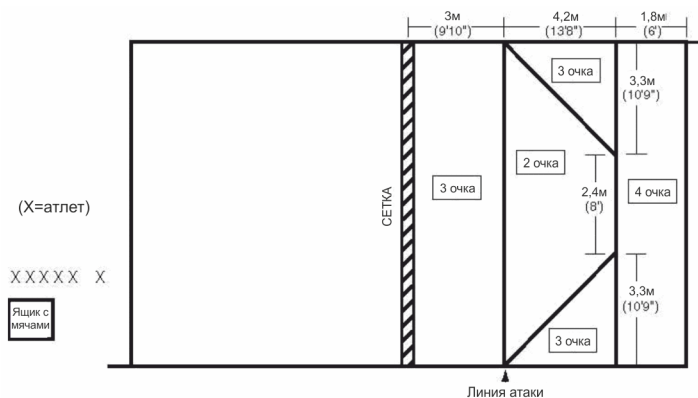


- 7.2.7.11.3 Игрок в позиции № 5 переходит в позицию № 4.
- 7.2.7.11.4 Игрок в позиции № 4 переходит в позицию № 3.
- 7.2.7.11.5 Игрок в позиции № 3 переходит в позицию № 2.
- 7.2.7.11.6 И игрок в позиции № 2 переходит в позицию № 1.
- 7.2.7.12 Игра продолжается до тех пор, пока все игроки не пройдут все позиции.
- 7.2.7.13 Менять игроков в игре можно только после завершения круга.
- 7.2.7.14 Тренеры должны стоять на боковых линиях в четырех метрах (13 футов 1 1/2 дюйма) в сторону от игроков в позиции № 1 и № 5. Тренеру разрешается передавать инструкции устно или жестами. Глухим атлетам может быть оказана помощь в постановке в правильную позицию.
- 7.2.8 Очки
 - 7.2.8.1 Подающая команда получает одно очко в следующих случаях:
 - 7.2.8.1.1 Игрок задней линии совершает успешную передачу мяча игроку передней линии.
 - 7.2.8.1.2 Игрок первой линии совершает удар по мячу.
 - 7.2.8.1.3 Игрок ударом направляет мяч через сетку и попадает в пределы площадки.
 - 7.2.8.2 Защищающаяся команда получает одно очко, если отбивает мяч и попадает в пределы площадки за не более чем две попытки.
 - 7.2.8.3 Максимальное количество очков за стандартную игру по шесть раундов в каждой составляет 72 очка.
 - 7.2.8.4 Для победы команда должна выиграть с преимуществом в два очка. Для определения победителя могут проводиться дополнительные раунды.



8. ЗАДАНИЯ ДЛЯ ОЦЕНКИ ВОЛЕЙБОЛЬНЫХ НАВЫКОВ (VSAT)

8.1 VSAT. Поддача



8.1.1 Термины на схеме

- Атлет
- Сетка
- Линия атаки
- Очки (количество очков)
- Ящик с мячами

8.1.2 Подготовка

- 8.1.2.1 Стандартная площадка 18 метров (59 футов) в длину и 9 метров (29 футов 6 дюймов) в ширину, 10 волейбольных мячей, высота сетки — 2,24 метра (7 футов 4 1/8 дюйма) для женщин и 2,43 метра (7 футов 11 5/8 дюйма) для мужчин, опоры, антенны, измерительная лента, лента и ящик для мячей.

8.1.3 Задание

- 8.1.3.1 Атлету дается 10 попыток совершить подачу с линии подачи.
8.1.3.2 Атлет может выполнить подачу как сверху, так и снизу.
8.1.3.3 На полу лентой или мелом размечают зоны, при попадании в которые игрок получает от двух до четырех очков.

8.1.4 Очки

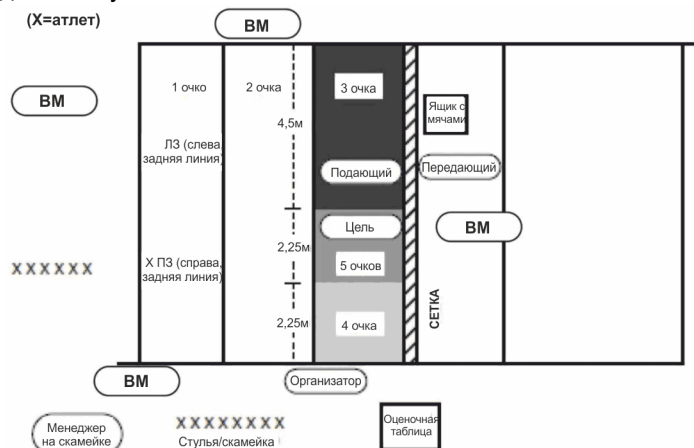
- 8.1.4.1 При попадании на линию засчитывается попадание в зону с большим количеством очков.
8.1.4.2 При контакте мяча с сеткой, антенной или приземлении вне пределов площадки очки не засчитываются.
8.1.4.3 Окончательный балл атлета определяется путем суммирования всех очков по всем 10 попыткам.

8.1.5 Расстановка

- 8.1.5.1 Волонтеры контролируют и не должны вмешиваться в выполнение задания.
8.1.5.2 Волонтер А проводит инструктаж для группы, которой предстоит выполнять задание, а волонтер В демонстрирует, как его выполнять. Волонтер С подает волейбольный мяч выполняющему атлету. Волонтеры ловят мячи после их приземления и по полу передают их волонтеру, который стоит у ящика для мячей. По завершении выполнения задания атлетом волонтер А передает данные о количестве очков волонтеру D, который ведет учет очков. Каждый волонтер контролирует выполнение задания только в своей области.



8.2 VSAT. Передача снизу



8.2.1 Термины на схеме

- Атлет
- Цель
- Подающий
- Линия атаки у сетки
- Очки (количество очков)
- Ящик с мячами
- ПЗ (справа, задняя линия)
- ЛЗ (слева, задняя линия)

8.2.2 Цель

8.2.2.1 Измерить точность, высоту и аккуратность передачи снизу.

8.2.3 Оборудование

8.2.3.1 Стандартная площадка 18 метров (59 футов) в длину и 9 метров (29 футов 6 дюймов) в ширину, 5 волейбольных мячей (может использоваться модифицированный мяч), сетка, опоры, измерительная лента, маркировочная лента и ящик для мячей.

8.2.4 Описание

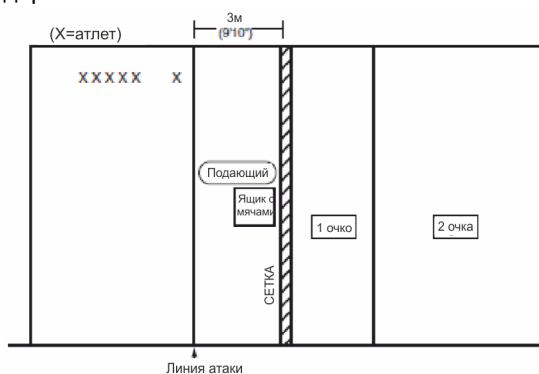
8.2.4.1 Атлет стоит на задней линии справа в трех метрах (9 футов 10 дюймов) от правой боковой линии и в одном метре (3 фута 3 1/3 дюйма) от задней линии. Мяч подается подбросом двумя руками сверху тренером/организатором, который стоит на той же стороне сетки в середине передней линии в двух метрах (6 футов 6 3/4 дюйма) от сетки. Атлет принимает подброшенный мяч и совершает передачу в цель (человеку, который держит руки над головой и стоит на той же стороне в двух метрах от сетки и в четырех метрах [13 футов 1 1/2 дюйма] от боковой линии не рядом с подающим). На передней линии размечаются целевые зоны с разными значениями очков. Задание выполняется еще раз, только атлет стоит на задней линии слева в трех метрах от левой боковой линии и в одном метре от задней линии.



8.2.5 Очки

8.2.5.1 Для получения максимальных очков атлет должен передать мяч так, чтобы наивысшая точка дуги находилась хотя бы на высоте сетки. При попадании на линию засчитывается попадание в зону с большим количеством очков. Если подача мяча осуществляется ниже высоты сетки, начисляется только одно очко вне зависимости от точки приземления мяча. Окончательный балл рассчитывается как сумма всех набранных очков за пять попыток на правой и пять попыток на левой позиции. Предполагается, что высота каждой передачи определяется судьей, который сидит напротив сетки на высоком стуле.

8.3 VSAT. Атакующий удар



8.3.1 Термины на схеме

- Атлет
- Подающий
- Сетка
- Линия атаки
- Ящик с мячами
- Очки (количество очков)

8.3.2 Подготовка

8.3.2.1 Стандартная площадка 18 метров (59 футов) в длину и 9 метров (29 футов 6 дюймов) в ширину, пять волейбольных мячей, высота сетки — 2,24 метра (7 футов 4 1/8 дюйма) для женщин и 2,43 метра (7 футов 11 5/8 дюйма) для мужчин, опоры, антенны, измерительная лента, напольная лента или мел и ящик для мячей.



8.3.3 Задание

8.3.3.1 Подающий подает мяч по направлению атлета на высоте 2 метра (6 футов 6 3/4 дюйма) выше сетки. Если подача не достигла нужной высоты, мяч подается еще раз. Атлет стоит на площадке на расстоянии 3,05–4,57 метра (10–15 футов) от сетки, подходит к линии атаки и направляет мяч атакующим ударом через сетку так, чтобы он попал в пределы передней линии соперника. Каждый атлет получает по 10 попыток.

8.3.4 Очки

8.3.4.1 Атлету начисляется два очка, если направленный атакующим ударом мяч приземляется за линией атаки на задней линии соперника, и одно очко, если направленный атакующим ударом мяч приземляется между сеткой и линией атаки на половине поля соперника. Мягкий (изящный) удар или удар не в полную силу не засчитывается как атакующий. Окончательный балл атлета рассчитывается как сумма очков за все 10 попыток.

8.3.5 Расстановка

8.3.5.1 Волонтеры контролируют и не должны вмешиваться в выполнение задания. Волонтер А проводит инструктаж для группы, которой предстоит выполнять задание, а волонтер В демонстрирует, как его выполнять. Волонтер С подает волейбольный мяч выполняющему атлету. Волонтеры ловят мячи после их приземления и по полу передают их волонтеру, который стоит у ящика для мячей. По завершении выполнения задания атлетом волонтер А передает данные о количестве очков волонтеру D, который ведет учет очков. Каждый волонтер контролирует выполнение задания только в своей области.

8.4 VSAT. Прием мяча сверху и снизу



8.4.1 Термины на схеме

Подбрасывание вверх и прием снизу
Прием сверху
Прием снизу

8.4.2 Подготовка

8.4.2.1 Задание выполняется на половине волейбольной площадки; сетка устанавливается на высоту не менее 2,24 метра (7 футов 4 1/8 дюйма). Требуется три волейбольных мяча.

8.4.3 Задание

8.4.3.1 Атлет попеременно принимает мяч снизу (нижняя передача) и сверху без остановки.

8.4.3.2 Атлет сначала подбрасывает волейбольный мяч в воздух и принимает его снизу.

8.4.3.3 Атлет затем должен перемещаться под мячом, чтобы попеременно принимать его снизу и сверху.

8.4.3.4 Атлет должен оставаться в пределах линий, ограничивающих половину площадки.



8.4.4 Очки

8.4.4.1 Атлету дается четыре попытки. Учитываются очки за лучшую попытку.

8.4.4.2 Максимально можно набрать 50 очков (25 приемов снизу и 25 приемов сверху).

8.4.4.3 Каждый правильно совершенный удар засчитывается как одно очко, если мяч пролетает выше уровня сетки.

8.4.4.4 Попытка завершается, когда атлет два раза подряд принимает мяч снизу или сверху, совершает неразрешенный удар, выходит за пределы площадки, чтобы ударить по мячу, или когда счет достигает 50 очков.

8.4.5 Расстановка

8.4.5.1 Волонтеры контролируют и не должны вмешиваться в выполнение задания. Волонтер А проводит инструктаж для группы, которой предстоит выполнять задание, а волонтер В демонстрирует, как его выполнять. Волонтер А передает волейбольный мяч атлету, выполняющему задание. Другие волонтеры ловят мяч, если он выходит за пределы площадки. По завершении выполнения задания игроком волонтер А передает данные о количестве очков волонтеру D, который ведет учет очков. Каждый волонтер контролирует выполнение задания только в своей области.