

Методика обучения судейства в волейболе

Методические рекомендации

Новокузнецк
2014

Рецензент
Доцент кафедры физического воспитания НФИКемГУ
Г.А. Обыденников

Методика обучения судейства в волейболе:
Метод. Рекомендации./
Сост. Тренер-преподаватель Е.Е. Григораш;
Новокузнецк, 2014г. – 16с.

В методическом указании подробно изложена методика обучения судейства в волейболе с учетом уровня подготовки. Цель данного пособия – помочь разобраться в тонкостях правил игры обучающимся и судьям по волейболу.

Оглавление

1. Введение.....	4
2. Сооружения и оборудование.....	4
3. Основные правила игры.....	7
4. Структура игры.....	8
5. Перерыв, задержки и интервалы в соревнованиях.....	14
6. Судьи их обязанности и жесты.....	17
7. Заключение.....	19
8. Список используемых источников.....	20

1. Введение

Волейбол - это спорт, в котором соревнуются две команды на игровой площадке, разделенной сеткой. Для разных обстоятельств предусмотрены различные варианты игры с тем, чтобы ее многогранность была доступна каждому.

Цель игры - направить мяч над сеткой для приземления его на площадке соперника и предотвратить, такую же попытку соперника. Команда имеет три удара для возвращения мяча (в дополнение к касанию на блоке).

Мяч вводится в игру подачей: подающий игрок ударом направляет мяч над сеткой сопернику. Розыгрыш продолжается до приземления мяча на игровой площадке, выхода его «за» или нарушение команды при возвращении мяча.

В волейболе команда выигравшая розыгрыш получает. Когда принимающая команда выигрывает розыгрыш, она получает очко и право подавать: и ее игроки переходят на одну позицию по часовой стрелке.

2. Сооружения и оборудование

Кроме основных знаний игры, при судействе обязательно нужно знать специфику сооружений и оборудования на игровой площадке. Самое первое это игровое поле. Игровое поле включает игровую площадку и свободную зону. Оно должно быть прямоугольным и симметричным. Игровая площадка представляет собой прямоугольник размерами 18 x 9 м, окруженный со всех сторон свободной зоной шириной минимум 3 метра. Свободным игровым пространством является пространство над игровым полем, которое свободно от любых препятствий. Минимальная высота свободного игрового пространства над игровым полем составляет 7 м от игровой поверхности. Свободное игровое пространство должно быть высотой минимум 12,5 м от игровой поверхности. Игровая площадка должна быть плоской, однообразной и не должна представлять опасности для игроков. Запрещено играть на неровных или скользких поверхностях. Ширина всех линий на площадке должна составлять 5 см. Линии должны быть светлыми и отличаться по цвету от пола и любых других линий.

На площадке находятся ограничительные линии, средние линии, линии атаки. Две боковые и две лицевые линии ограничивают игровую площадку. Боковые и лицевые линии входят в размеры игровой площадки. Ось средней линии разделяет игровую площадку на две равные площадки размером 9 x 9 м каждая: так же считается, что вся ширина этой линии принадлежит и той, и другой площадке в равной степени. Эта линия проведена под сеткой от одной боковой линии до другой. Линия атаки на каждой площадке это задний край, которой нанесен на расстоянии 3 м от оси средней линии и ограничивает переднюю зону.

Особенно важно обратить внимание на установление сетки перед проведением соревнований. Сетка должна быть установлена вертикально над осью средней линии. Верхний край сетки устанавливается на высоте 2,43 м для мужчин и 2,24 м для женщин. Высота сетки измеряется в середине игровой площадки. Высота сетки (над двумя боковыми линиями) должна быть совершенно одинаковой и не должна превышать официальную высоту более чем на 2 см. Сетка шириной 1 метр и длиной 9,50-10 метров состоит из черных ячеек в форме квадрата со стороной 10 см.

В соревнованиях особенно важным элементом, без которого игра не сможет состояться, является мяч. Мяч должен быть сферическим с покрытием, сделанным из эластичной натуральной или синтетической кожи, и внутренней камерой, сделанной из резины или подобного ей материала. Его окружность 65-67 см и его вес 260-280 г. Его внутреннее давление должно быть от 0,30 до 0,325 кг/кв.см.

Когда площадка для соревнований подготовлена, нужно перейти к участникам соревнований. На матч команда может иметь в составе до 12 игроков.

Один из игроков, кроме либеро, является капитаном команды, который должен быть отмечен в протоколе. Только игроки, записанные в протокол, могут выйти на площадку и участвовать в соревнованиях. Когда тренер и капитан команды подписали протокол (список команды), записанные игроки не могут быть изменены (игроки, находящиеся на замене включаются в этот список). Не участвующие в игре игроки должны сидеть на скамейке команды или находиться в своем месте разминки. Тренер и другие члены команды сидят на скамейке, но могут временно покинуть ее.

3. Основные правила игры

После изучения сооружений и оборудования в волейболе, нужно изучить основные правила для игры в волейбол.

Команда набирает очко: при успешном приземлении мяча на площадке соперника; когда команда соперника совершает ошибку; когда команда соперника получает замечание. К ошибкам команд относят игровое действие, выполненное вопреки правилам (или иным образом нарушая их). Судья оценивает ошибки и определяет последствия в соответствии с правилами:

- если две или более ошибки совершены последовательно, только первая ошибка принимается во внимание;

- если две или более ошибки совершены соперниками одновременно, это считается «обоюдной ошибкой» и с розыгрыш переигрывается;

После некоторых ошибок команды разыгрывают мяч. Розыгрышем является последовательность игровых действий с момента удара при выполнении подачи подающим до того как мяч выйдет из игры. Состоявшимся розыгрышем является последовательность игровых действий, в результате которых присуждается очко.

Если подающая команда выигрывает розыгрыш, она набирает очко и продолжает подавать. Если принимающая команда выигрывает розыгрыш, она набирает очко и подает следующей.

Игра проходит в несколько партий. Партия, (за исключением решающей 5-ой партии) выигрывается командой, которая первой набирает 25 очков с преимуществом минимум в два очка. В случае равного счета 24-24 игра продолжается до достижения преимущества в 2 очка (26-24; 27-25; ...).

Победителем матча является команда, которая выигрывает три партии. При равном счете 2-2, решающая партия 5-я играется до 15 очков и минимального преимущества в 2 очка.

Если на соревнованиях команда не явилась или 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. Команда которая без уважительных причин не выходит вовремя на игровую площадку объявляется не явившейся с тем

же результатом. Если команда пришла в неполном составе она проигрывает партию или матч. Команда - соперник получает очки или очки и партии необходимые для выигрыша партии или матча. Неполная команда сохраняет свои очки и партии.

4. СТРУКТУРА ИГРЫ

Перед матчем судья проводит жеребьевку для определения первой подачи и сторон площадки в первой партии.

Если будет играть решающая партия должна быть проведена новая жеребьевка. Жеребьевка происходит в присутствии двух капитанов команд. Победитель жеребьевки выбирает: или право подавать или принимать подачу; или сторону площадки; Проигравший принимает оставшийся вариант.

Если команды предварительно имели игровую площадку в своем распоряжении перед матчем им предоставлена 6-минутная совместная официальная разминка на сетке, если нет - они могут иметь 10 минут. Если любой из капитанов просит о отдельной (последовательной) официальной разминке на сетке, то судья предоставляет командам по 3 минуты каждой, или 5 минут каждой.

При судействе партий, нужно хорошо знать позиции игроков на игровом поле.

В момент удара по мячу подающим каждая команда должна находиться в пределах своей площадки в порядке перехода (исключая подающего). Позиции игроков пронумерованы следующим образом: три игрока вдоль сетки являются игроками передней линии и занимают позиции 4 (передний - левый), 3 (передний - центральный) и 2 (передний - правый); другие три игрока являются игроками задней линии, занимая позиции 5 (задний - левый), 6 (задний - центральный) и 1 (задний - правый). Взаимное соответствие позиций игроков: каждый игрок задней линии должен быть расположен дальше от средней линии, чем соответствующий игрок передней линии; игроки передней линии и игроки задней линии должны, соответственно, быть расположены параллельно средней линии. Позиции игроков определяются и контролируются в соответствии с расположением их стоп контактирующих с поверхностью, следующим образом: часть стопы каждого игрока передней линии должна быть ближе к средней линии, чем стопы соответствующего

игрока задней линии. После удара подачи, игроки могут передвигаться по свободным зонам своего поля.

Главными позиционными ошибками игроков во время подачи являются: если любой игрок не находится на своей правильной позиции на игровой площадке; если подающий совершает при подаче ошибку, эта ошибка превалирует над позиционной ошибкой; если подача становится ошибочной после удара на подаче; Такие позиционные ошибки приводят к следующим последствиям: команда наказывается очком и подачей меча соперниками; игроки занимают свои правильные позиции.

Порядок перехода в игре, определенный начальной расстановкой команды и контролируемый порядком подачи и позициями игроков, сохраняется на протяжении партии. Когда принимающая команда получает право подавать ее игроки переходят на одну позицию по часовой стрелке: игрок позиции 2 переходит на позицию 1 для подачи, игрок позиции 1 переходит на позицию 6 и т.д.

Очень важно не забывать при судействе, что ошибки совершаются даже при переходе. Ошибка при переходе считается совершенной, когда подача не выполнена в соответствии с порядком перехода. Это приводит к следующим последствиям: команда наказывается очком и подачей соперника и порядок перехода игроков исправляется. Дополнительно, секретарь соревнований должен определить точный момент совершения ошибки, и все очки, набранные впоследствии командой, совершившей ошибку, должны быть аннулированы. Очки соперника сохраняются. Если этот момент не может быть определен, аннулирование очка(ов) не производится и единственной мерой воздействия является очко и подача соперника.

Мяч находится в игре с момента удара на подаче, разрешенной судьей. Мяч находится вне игры с момента ошибки, которая зафиксирована свистком судьи; в отсутствие ошибки, с момента свистка.

Мяч считается "в площадке", когда он касается поверхности игровой площадки, включая ограничительные линии.

Мяч считается "за" когда:

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

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

- он касается антенн, шнуров стоек или сетки за боковыми лентами;

- когда пересекает вертикальную плоскость сетки частично или полностью за пределами площади перехода;

- он полностью пересекает нижнюю площадь под сеткой;

Каждая команда должна играть в пределах собственного игрового поля и пространства. Так же мяч может быть возвращен из-за пределов свободной зоны.

Игроки команды могут наносить удары только после подачи. Ударом является любой контакт с мячом игрока в игре. Команда имеет право максимум на три удара (в дополнение к блокированию) для возвращения мяча. Если использовано более 3 ударов, команда совершает ошибку. Игрок не может ударить мяч два раза подряд. При этом игроки могут совершать одновременные контакты. Когда два (или три) партнера касаются мяча одновременно это считается как два (или три) удара (исключая блокирование). Если они пытаются дотянуться до мяча, но только один из них касается его засчитывается один удар. Столкновение игроков не считается ошибкой. Когда два соперника касаются мяча одновременно над сеткой и мяч остается в игре команде принимающей мяч дается право еще на три удара. Если такой мяч уходит "за пределы", это является ошибкой команды на противоположной стороне. Если одновременное касание мяча двумя соперниками над сеткой приводит к длительному контакту с мячом, игра продолжается. Игроку не разрешено использовать поддержку партнера по команде или любое устройство/предмет в качестве поддержки, для того чтобы ударить мяч. 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. В игре допускается касание мяча любой частью тела. Мяч не должен быть схвачен и/или брошен.

Мяч может касаться различных частей тела, при условии что соприкосновения происходят одновременно.

Исключения:

- при блокировании последовательные касания могут быть сделаны одним или более игроком (игроками) при условии, что касания происходят во время одного действия;

- при первом ударе команды мяч может касаться различных частей тела последовательно при условии, что эти касания происходят во время одного действия. При приеме подачи сверху пальцами ошибкой является совершить двойное касание или захват. Мяч попавший в сетку, может быть оставлен в игре, если не превышен лимит трех ударов команды или если мяч прорывает ячейку сетки или вызывает ее падение, розыгрыш аннулируется и переигрывается.

При блокировании игрок может касаться мяча по другую сторону сетки, при условии, что он/она не мешает игре соперника до или во время его атакующего удара. После атакующего удара игроку разрешено переносить руку по другую сторону сетки при условии, что контакт состоялся в пределах его/ее собственного игрового пространства. Разрешено проникать в пространство соперника под сеткой, при условии, что это не мешает игре соперника.

Переход на площадку соперника через среднюю линию: разрешено касаться площадки соперника стопой (стопами), при условии, что какая-либо часть переносимой стопы (стоп) касается средней линии или находится непосредственно над ней; разрешено касаться площадки соперника любой частью тела выше стоп при условии, что это не мешает игре соперника. Игрок может заступить на площадку соперника после выхода мяча из игры. Игроки могут проникать в свободную зону соперника при условии, что они не мешают игре соперника.

Одними из главных ошибок игрока играющего у сетки считается касание мяча или соперника в пространстве соперника до или во время атакующего удара соперника. Так же если игрок мешает игре соперника, проникая в пространство соперника под сеткой, то есть стопа (стопы) игрока полностью переходит на площадку соперника. Игрок мешает игре соперника - касаясь верхней ленты сетки или верхних 80 см антенны во время его/ее игрового действия с мячом, или используя сетку в качестве поддержки и одновременно играя мяч или создавая

преимущество над соперником касанием сетки, или совершая действия, которые препятствуют правомерной попытке соперника сыграть мяч.

Подача - это действие введения мяча в игру правым игроком задней линии находящимся в зоне подачи. Первая подача в первой партии, а так же в решающей 5-ой партии, выполняется командой, определяемой жеребьевкой. В других партиях подает та команда, которая не подавала в прошлой партии. Порядок подачи во время игры определяется расстановкой команды на площадке. После подачи в партии подающий игрок определяется следующим образом: если команда выигрывает розыгрыш, то игрок, который подавал до этого, подает еще раз, а если принимающая команда выигрывает розыгрыш, то она получает право подавать мяч и совершает переход перед выполнением подачи по часовой стрелке. Судья разрешает подачу только после того как убедиться, что команды готовы играть и подающий владеет мячом.

Удар по мячу должен быть нанесен одной кистью или любой частью руки после того, как он подброшен или выпущен с руки (рук). Только один раз разрешено подбросить или выпустить мяч. Постукивание мячом (дриблинг) или перемещение его в руках разрешается. В момент удара по мячу при подаче или отталкивания для подачи в прыжке подающий не должен касаться площадки (включая лицевую линию) или поверхности за пределами зоны подачи. После удара он/она может заступить, или приземлиться за пределами зоны подачи или на площадке. Подающий должен ударить по мячу в течение 8 секунд после свистка судьи на подачу. подача, выполненная до свистка судьи, не засчитывается и повторяется.

Игроки подающей команды не должны индивидуальным или групповым заслоном мешать своим соперникам видеть подающего и траекторию полета мяча. Игрок или группа игроков подающей команды ставят заслон, размахивая руками, прыгая или перемещаясь вдоль сетки во время выполнения подачи, или образуют группу, чтобы скрыть подающего и траекторию полета мяча.

Судья в праве считать ошибкой при подаче мяча и назначить переход мяча, если нарушен порядок подачи, подача выполняется неправильно, были совершены

ошибки после удара по мячу на подаче, мяч не пересекает сетку или касается игрока подающей команды, проходит над заслоном или выходит за пределы игрового поля.

Все действия, в результате которых мяч направляется на сторону соперника, исключая подачу и блок, считаются атакующими ударами. Во время атакующего удара разрешена скидка, при условии, что удар по мячу нанесен чисто и мяч не схвачен или брошен. Атакующий удар является завершенным в момент, когда мяч полностью пересекает вертикальную плоскость сетки или задет соперником.

Атакующий удар имеет свои ограничения. Игрок передней линии может завершать атакующий удар на любой высоте, при условии, что контакт с мячом осуществлен в пределах собственного игрового пространства. Игрок задней линии может завершать атакующий удар на любой высоте с места, находящегося позади передней зоны при отталкивании для прыжка стопа (стопы) игрока не должны ни касаться линии атаки, ни переходить за нее. После своего удара игрок может приземляться в передней зоне.

Игрок задней линии может, также, завершать атакующий удар из передней зоны если в момент касания, часть мяча находится ниже верхнего края сетки. Игроку не разрешено завершать атакующий удар непосредственно после подачи соперника, когда мяч находится в передней зоне и полностью выше верхнего края сетки.

Ошибками при атаке принято считать, если игрок ударяет мяч противоположной команды. Игрок направляет мяч "за пределы" в игровом пространстве. Игрок задней линии завершает атакующий удар из передней зоны, когда в момент удара мяч находится полностью выше верхнего края сетки. Игрок завершает атакующий удар по поданному соперником мячу, когда мяч находится в передней зоне и полностью выше верхнего края сетки. Либери завершает атакующий удар, когда в момент удара мяч находится полностью выше верхнего края сетки. Игрок завершает атакующий удар по мячу, находящемуся выше верхнего края сетки, когда передача на удар выполнена либеро пальцами сверху в своей передней зоне.

Блокирование является действием игроков вблизи сетки для перехвата мяча идущего от соперника, осуществляемое выносом любой части тела выше верхнего края сетки, независимо от высоты контакта с мячом. Только игрокам передней линии разрешено участвовать в состоявшемся блоке, и в момент контакта с мячом часть тела должна быть выше верхнего края сетки. Попытка блока является действием блокирования без касания мяча. Блок является состоявшимся, если мяч задет блокирующим. Коллективный блок выполняется двумя или тремя игроками находящимися близко друг к другу, и является состоявшимся, когда один из них касается мяча. Последовательные (быстрые и продолжительные) соприкосновения с мячом могут происходить у одного или более блокирующих при условии, что эти соприкосновения состоялись во время одного действия.

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

Касание на блоке не считается за удар команды. Следовательно, после контакта на блоке команде предоставляется три удара для возвращения мяча. Первый удар после блока может быть выполнен любым игроком, включая игрока, который касался мяча на блоке. Блокировать подачу соперника запрещено.

5. Перерыв, задержки и интервалы в соревнованиях

Перерыв - это время между состоявшимся розыгрышем и свистком судьи для следующей подачи. Обычными игровыми перерывами являются только тайм-ауты и замены.

Каждая команда может запросить максимум два тайм-аута и шесть замен в партии.

Запрос одного или двух тайм-аутов и один запрос замены любой командой могут следовать один за другим в одном и том же перерыве. Однако, команде не разрешены последовательные запросы замены во время одного и того же перерыва. Два или более игрока могут быть заменены в одно и то же время в рамках одного

запроса. Должен быть состоявшийся розыгрыш между двумя отдельными запросами замены одной и той же команды.

Обычные игровые перерывы могут быть запрошены тренером, или в отсутствие тренера игровым капитаном, и только ими. Запросы тайм-аута должны осуществляться показом специального жеста, когда мяч находится вне игры и еще не был подан свисток на подачу, а в решающей 5-ой партии нет «технических тайм-футов», есть всего два по 30 секунд.

Замена является действием, которым игрок, входит в игру, чтобы занять позицию другого игрока, который должен покинуть площадку в этот момент. Когда замена является вынужденной вследствие травмы игрока, находящегося в игре, она может сопровождаться показом соответствующего жеста тренером (или игровым капитаном).

Игрок начальной расстановки может выйти из игры, но только один раз в партии, и войти вновь, но только один раз в партии и только на свою прежнюю позицию в расстановке. Заменяющий игрок может войти в игру на место игрока начальной расстановки, но только один раз в партии, и может быть заменен только этим же стартовым игроком.

Игрок, который не может продолжать играть вследствие травмы или болезни, должен быть заменен в соответствии с правилами замены. Если это невозможно команде дается право сделать исключительную замену сверх ограничений. Исключительная замена означает, что любой игрок, который не находится на площадке во время травмы/заболевания, кроме замещенного ими игрока. Замена проводится в пределах зоны замены и при разрешении судьи.

Неправильное действие команды которое затягивает возобновление игры. является задержкой и, включает:

- затягивание обычных игровых перерывов;
- затягивание перерывов после получения указания возобновить игру;
- запрос неправомерной замены;
- повторение неправильного запроса;
- задержка игры членом команды.

Все эти действия судья облагает санкциями. Предупреждение за задержку и замечание за задержку являются командными санкциями. Санкции за задержку остаются в силе в течение всего матча. Все санкции за задержку записываются в протоколе. Первая задержка в матче членом команды влечет наложение санкции «Предупреждение за задержку». Вторая и последующие задержки любого вида любым членом одной и той же команды в том же матче являются ошибкой и влекут наложение санкции «Замечание за задержку» очко и подача соперника. Санкции за задержку наложенные до или между партиями, применяются в следующей партии.

При происхождении серьезных несчастных случаев, когда мяч находится в игре, судья должен немедленно остановить игру. Розыгрыш затем переигрывается. Если травмированный/заболевший игрок не может быть заменен по правилам обычной или исключительной замены, игроку предоставляется 3 минуты - время для восстановления, но не более одного раза для одного и того же игрока в матче. Если игрок не восстановился его/ее команда объявляется неполной и судья снимает ее с соревнований.

Если имеет место любая внешняя помеха во время игры, игра должна быть остановлена и розыгрыш переигран. Если непредвиденные обстоятельства прерывают матч, судья, должен определить меры, которые должны быть предприняты для восстановления нормальных условий. Когда происходит одно или несколько прерываний матча, не превышающих, в целом, 4 часа: если матч возобновлен на той же игровой площадке, прерванная партия должна быть продолжена обычным порядком с прежними счетом, игроками (кроме удаленных и дисквалифицированных) и расстановкой.

Интервал - это время между партиями. Все интервалы делятся три минуты. В течение этого периода времени происходит смена площадок. Интервал между второй и третьей партиями может быть увеличен до 10 минут компетентным органом (судьей) по просьбе организатора. После каждой партии команды меняются площадками, за исключением решающей партии. В решающей партии, как только лидирующая команда набирает 8 очков, команды без задержки меняются площадками и позиции игроков остаются теми же. Если смена не была сделана по

достижении лидирующей командой 8 очков, она должна быть произведена сразу, как только выявлена эта погрешность. Счет, достигнутый к моменту, когда такая смена производится, остается тем же.

Есть определенная шкала санкций, по которым судья определяет меру наказания для игроков. В соответствии с решением судьи и в зависимости от серьезности проступка применяются и записываются в протокол следующие санкции: замечание, удаление или дисквалификация. Замечание это первое грубое поведение в матче любого члена команды наказывается очком и подачей соперника. Удаление члена команды, игрок на которого наложена санкция удаление не должен участвовать в игре в оставшейся части партии должен быть заменен в соответствии с правилами замены немедленно, если находится на площадке, и должен сидеть на месте для удаленных без других последствий.

Удаленный тренер теряет свое право вмешиваться в ход партии и должен сидеть на месте для удаленных. Первое оскорбительное поведение члена команды наказывается удалением без других последствий. Второе грубое поведение одного и того же члена команды в том же матче наказывается удалением без других последствий. Дисквалификация члена команды, на которого наложена санкция «дисквалификация» должен быть заменен в соответствии с правилами.

6. Судьи их обязанности и жесты

Судейская бригада матча состоит из следующих официальных лиц: судья, (при крупных соревнованиях добавляются) - 2й судья, - секретарь, - четыре (два) линейных.

Только судья может давать свисток во время матча: судья дает сигнал на подачу, которым начинает розыгрыш; судья дает сигнал об окончании розыгрыша, при условии, что они уверены в совершении ошибки и определили ее характер. Они могут давать свисток, когда мяч вне игры, для обозначения того, что они разрешают или отклоняют запрос команды. Сразу после свистка судьи, сигнализирующего об окончании состоявшегося розыгрыша, они должны показать официальными

жестами. Если зафиксирована ошибка судья подает сигнал свистком. В случаях ошибок судья обязан показать команды которая будет подавать, характер ошибки, игрока совершившего ошибку (если потребуется).

Во время игры, судья должен находиться на судейской вышке. Он руководит матчем от начала до конца. Он/она имеет власть над всеми членами команд. Во время матча решения судьи являются окончательными. Он/она имеет право отменять решения других членов судейской бригады (если имеются), если замечено, что они ошибочны. Однако, по просьбе игрового капитана судья должен дать пояснение применения или интерпретации правил, на которых он/она основывал свое решение. Если игровой капитан не согласен с этим разъяснением и собирается опротестовать это решение, он/она должен немедленно зарезервировать право зарегистрировать этот протест по окончании матча. Судья должен разрешить реализовать это право игрового капитана. Так же судья отвечает за определение до и во время матча соответствия оборудования игрового поля и условий игровых требований. Перед матчем судья:

- проверяет состояние игрового поля, мячи и другое оборудование;
- проводит жеребьевку с капитанами команд;
- контролирует разминку команд.

Во время матча судья имеет право: предупреждать команды, налагать санкции за неправильное поведение и задержки, принимать решения о ошибках подающего и в расстановке подающей команды, включая заслон. А так же о ошибках в игре с мячом, ошибках над сеткой, и ошибочном контакте игрока с сеткой, главным образом на стороне атакующего, ошибках при атакующем ударе либеро и игроков задней линии, завершеном атакующем ударе, выполненном игроком по мячу, находящемуся выше сетки, направленному игроком либеро пальцами сверху, находящимся в своей передней зоне, полном пересечении мячом нижней площади под сеткой, состоявшемся блоке игрока задней линии или попытке блока игрока либеро. Судьи должны показывать официальными жестами причину их свистка (характер ошибки, зафиксированной свистком или цель разрешенного перерыва). Жест должен выдерживаться некоторое время и, если он выполняется одной рукой,

рука соответствует стороне команды, которая совершила ошибку или сделала запрос. По окончании матча он/она проверяет протокол и подписывает его.

7. Заключение

Совершенствование теоретических знаний и проявление их на практике способствует выработке и умений контактировать с игроками и честно судить на соревнованиях. Результат обучения при условии соблюдения регламента, рекомендованного учебным планом, соответствует запланированному уровню приобретенного навыка и гарантирует более быструю адаптацию к судейской деятельности.

8. Список используемых источников

1. Артамонов О.В. Проблемы спорта высших достижений и подготовки спортивного резерва: Материалы Респ. науч.-практ.конф. 17-18 дек. 1996 г. Гл. ред. Рыженков В.Н. 4.2. — Минск: Четыре четверти, 1997. -С.61-63.
2. Кунянский В. А. Волейбол. Практикум для судей:- М.: ТВТ Дивизион, 2004. — 178с.
3. Губенко Л. Я. Организация и судейство соревнований по волейболу. - М.: Физкультура и спорт, 1988.
4. Всероссийская федерация футбола [Электронный ресурс] // Режим доступа: <http://www.volley.ru/pages/83/>
5. Основные волейбольные правила 2013-2016 [Электронный ресурс] // Режим доступа: <http://www.volley.ru/documents/42/p1/1437/>