

شكل اللعب

6 تسجيل نقطة والفوز بالشوط وال المباراة

1.6 تسجيل نقطة

1.1.6 النقطة

يسجل الفريق نقطة:

- 1.1.1.6 عند هبوط الكرة بنجاح على ملعب المنافس.
- 2.1.1.6 عندما يرتكب الفريق المنافس خطأ.
- 3.1.1.6 عندما يجازي الفريق المنافس بإذار.

2.1.6 الخطأ

يرتكب الفريق خطأ بجعل اللعب مخالفًا للقواعد (أو بانتهاكها بطريقة أخرى)، يقدر الحكم الأخطاء ويحددو النتائج طبقاً للقواعد.

- 1.2.1.6 إذا أرتكب خطأ أو أكثر على التوالي، يحسب الخطأ الأول فقط.
- 2.2.1.6 إذا أرتكب خطأ أو أكثر بواسطة المتسابقين في وقت واحد، يحسب خطأ مزدوجاً ويعاد التداول.

3.1.6 التداول والتداول المكتمل

التداول عبارة عن تبعات حركات اللعب من لحظة ضربة الأرسال بواسطة المرسل حتى تكون الكرة خارج اللعب. التداول المكتمل عبارة عن تبعات حركات اللعب وتكون نتيجتها الحصول على نقطة. يتضمن هذا:

- التداول المكتمل يشمل الإنتظار.
- خسارة المرسل أو خطأ تنفيذ الإرسال بعد الوقت المحدد.

- 1.3.1.6 إذا فاز الفريق المرسل بالتداول يحرز نقطة ويستمر بالإرسال.

- 2.3.1.6 إذا فاز الفريق المستقبل بالتداول يحرز نقطة ويجب أن يقوم بالإرسال التالي.

2.6 الفوز بالشوط

يفوز بالشوط الفريق الذي يسجل 25 نقطة أولاً ويتقدم نقطتين على الأقل (ما عدا في الشوط الفاصل - الخامس)، وفي حالة التعادل 24-24، يستمر اللعب حتى يصل الفارق نقطتين (24-26، 25-27... إلخ).

للفوز بالمباراة 3.6

يفوز بالمباراة الفريق الذي يفوز بثلاثة أشواط.

في حالة التعادل 2-2 يلعب الشوط الفاصل (الخامس) إلى 15 نقطة وبتقدم نقطتين كحد أدنى.

التخلف والفريق غير المكتمل 4.6

عندما يرفض الفريق اللعب بعد أن يطلب منه ذلك، فإنه يعلن مت الخلف ويُخسر المباراة بنتيجة 3-0 لل المباراة 0-25 لكل شوط.

إذا لم يتواجد الفريق على أرض الملعب في الوقت المحدد دون مبرر معقول، فإنه يعتبر مت الخلف وبنفس النتيجة كما هو في القاعدة 6.4.1.

7.3.1 إذا أعلن الفريق غير مكتمل للشوط أو المباراة، فإنه يخسر الشوط أو المباراة ويعطى الفريق المنافس النقاط أو النقاط والأشواط المطلوبة للفوز بالشوط أو المباراة ويحتفظ الفريق غير المكتمل بنقاطه وأشواطه.

نظام اللعب 7

القرعة 1.7

يقوم الحكم الأول قبل المباراة بإجراء القرعة يتحدد بموجبها الإرسال الأول وجانبي الملعب في الشوط الأول.

إذا تقرر لعب الشوط الفاصل، فإنه يتم إجراء قرعة جديدة.

تجري القرعة في حضور رئيسي الفريقين.

يختار الفائز بالقرعة:

إما

1.2.1.7 الحق في الإرسال أو استقبال الإرسال.

أو

2.2.1.7 جانب الملعب.

يأخذ الخاسر الإختيار المتبقى.

فترة الإحماء الرسمية 2.7

قبل المباراة، إذا كان لدى الفريقين ملعب آخر تحت تصرفهما مسبقاً، تعطى فترة إحماء 6 دقائق معاً عند الشبكة، وإذا لم يكن فإنه يحق لهما 10 دقائق.

لمسابقات الاتحاد الدولي لكرة الطائرة العالمية والرسمية يسمح الإحماء على الشبكة للفريقين معاً لمدة 10 دقائق.

إذا طلب أي رئيس للفريق إحماء رسمي منفصل (على التوالي) عند الشبكة، فيجوز للفريقين بذلك لثلاث دقائق أو خمس دقائق لكل فريق.

في حالة تعاقب فترات الإحماء الرسمي، يأخذ الفريق الذي له الإرسال الأول دوره أولاً عند الشبكة.

3.7 ترتيب الدوران الأساسي للفريق

يجب أن يتواجد دائما ستة لاعبين لكل فريق في الملعب.

يوضح الترتيب الأساسي للفريق ترتيب دوران اللاعبين في الملعب، ويجب المحافظة على هذا الترتيب طوال الشوط.

قبل بداية كل شوط يقدم المدرب ترتيب الدوران الأساسي لفريقه على ورقة ترتيب الدوران أو عن طريق جهاز إلكتروني إذا استخدم، وتسلم هذه الورقة مستوفاة وموقعه إلى الحكم الثاني أو المسجل أو إرسالها إلكترونياً مباشرة إلى المسجل الإلكتروني.

اللاعبون غير المسجلين في ترتيب الدوران الأساسي للشوط هم البلاط لذلك الشوط (ماعدا اللاعبان الحران).

بمجرد تسليم ورقة ترتيب الدوران للحكم الثاني أو المسجل، لا يجوز السماح بأى تغيير بدون تبديل عادي.

التعارضات بين مراكز اللاعبين في الملعب وما في ورقة ترتيب الدوران يراعى التالي:

عندما يكتشف مثل هذا التعارض قبل بداية الشوط، يجب تصحيح مراكز اللاعبين طبقاً لما هو موجود بورقة ترتيب الدوران، ولا يكون هناك جراء.

قبل بداية الشوط إذا وجد لاعب في الملعب غير مسجل في ورقة ترتيب الدوران لذلك الشوط، يجب تبديل هذا اللاعب طبقاً لورقة ترتيب الدوران، ولا يكون هناك جراء.

وعلى أي حال، إذا رغب المدرب في إبقاء مثل هذا اللاعب (اللاعبين) غير المسجل في الملعب، يجب عليه طلب تبديل (تبديلات) عادي عن طريق استخدام إشارة اليد المعنية لذلك والذي سيسجل بعدد على استماره التسجيل.

وإذا اكتشف تعارض فيما بعد بين مراكز اللاعبين وورقة ترتيب الدوران، يجب على الفريق المخطئ العودة إلى المراكز الصحيحة، وتبقى نقاط المنافس سارية بالإضافة إلى أنه يحصل على نقطة والإرسال التالي، ويجب إلغاء جميع النقاط التي سجلها الفريق عند الخطأ من اللحظة الصحيحة للخطأ حتى اكتشاف الخطأ.

عندما يتواجد اللاعب في الملعب ولكنه غير مسجل ضمن قائمة الفريق على استماره التسجيل، تبقى نقاط المنافس سارية، بالإضافة إلى أنه يكسب نقطة والإرسال، والفريق المخطئ سيفقد جميع النقاط و/أو الأشواط (0:25 إذا لزم الأمر) المكتسبة منذ لحظة دخول اللاعب الغير مسجل إلى الملعب، وسيتعين تقديم ورقة ترتيب دوران معدلة وإرسال اللاعب المسجل الجديد إلى الملعب بمركز اللاعب الغير مسجل.

في اللحظة التي تضرب بها الكرة بواسطة المرسل، يجب أن يكون كل فريق داخل ملعبه وفقاً لترتيب الدوران (فيما عدا المرسل).

1.4.7 ترقم مراكز اللاعبين كالتالي:

1.1.4.7 اللاعبون الثلاثة على طول الشبكة هم لاعبو الصف الأمامي يشغلون المراكز 4 (أمامي أيسر)، 3 (أمامي أوسط) و 2 (أمامي أيمن).

2.1.4.7 أما الثلاثة الآخرون فهم لاعبو الصف الخلفي الذين يشغلون المراكز 5 (خلفي أيسر)، 6 (خلفي أوسط) و 1 (خلفي أيمن).

2.4.7 الصلة بين مراكز اللاعبين.

1.2.4.7 يجب على كل لاعب صاف خلفي أن يكون في مركز أبعد من خط المنتصف من اللاعب المماثل له في الصف الأمامي.

2.2.4.7 يجب أن يكون لاعبو الصف الأمامي ولاعبو الصف الخلفي على التوالي في وضع جانبي وفقاً للترتيب الموضح في القاعدة 7.4.1.

3.4.7 تحدد مراكز اللاعبين وتتم مراقبتها طبقاً ل الواقع أقربهم الملائمة للأرض كالتالي:

1.3.4.7 يجب أن يكون جزء على الأقل من قدم أي من لاعبي الصف الأمامي أقرب إلى خط المنتصف من قدمي لاعب الصف الخلفي المماثل له.

2.3.4.7 يجب أن يكون جزء على الأقل من قدم لاعب الجانب الأيمن (الأيسر) أقرب إلى الخط الجانبي الأيمن (الأيسر) من قدمي لاعب الوسط في ذلك الصف.

4.4.7 يحق للاعبين بعد إرسال الكرة التحرك وشغل أي مركز في ملعبهم والمنطقة الحرة.

خطا المركز

5.7

1.5.7 يرتكب الفريق خطأ المركز إذا لم يكن أي لاعب في مركزه الصحيح في لحظة ضرب المرسل الكرة. عندما يتواجد اللاعب بالملعب من خلال تبديل غير قانوني، ويستأنف اللعب، يحسب هذا خطأً مركز مع النتائج المترتبة على التبديل غير القانوني.

2.5.7 عندما يرتكب المرسل خطأ إرسال في لحظة ضربة الإرسال فإن خطأ المرسل يحسب قبل خطأ المركز.

3.5.7 عندما يصبح الإرسال خاطئاً بعد ضربة الإرسال فإن خطأ المركز هو الذي يحتسب.

4.5.7 يؤدي خطأ المركز إلى النتائج التالية:

1.4.5.7 يجازي الفريق ب نقطة والإرسال للمنافس.

2.4.5.7 تصحيح مراكز اللاعبين.

	الدوران	6.7
7.3.1, 7.4.1, 12.2	يحدد ترتيب الدوران بواسطة الترتيب الأساسي للفريق، وتم مراقبته من خلال ترتيب الإرسال ومرانز اللاعبين طوال الشوط.	1.6.7
12.2.2.2	عندما يكسب الفريق المستقبل الحق في الإرسال، يدور لاعبوه مركزا واحدا في اتجاه عقرب الساعة: يدور اللاعب في مركز 2 إلى مركز 1 ليرسل، ويدور اللاعب في مركز 1 إلى مركز 6 .. إلخ.	2.6.7
D11 (13)		خطاً الدوران
7.6.1, 12	يرتكب خطأ الدوران عندما لا يؤدي الإرسال طبقا لترتيب الدوران ويؤدي إلى النتائج التالية:	1.7.7
6.1.3	<p>يوقف المسجل اللعب بواسطة الجرس، ويكسب المنافس نقطة والإرسال التالي.</p> <p>إذا تم اكتشاف خطأ الدوران بعد إنتهاء التداول والتي بدأت بخطأ الدوران تمنع فقط نقطة للمنافس بغض النظر عن ما ألت إليه نتيجة التداول.</p>	1.1.7.7
7.6.1	يجب تصحيح ترتيب دوران اللاعبين للفريق المخطئ.	2.1.7.7
25.2.2.2	بالإضافة إلى ذلك، يتعين على المسجل أن يحدد بدقة اللحظة التي يرتكب فيها الخطأ، ويجب إلغاء جميع النقاط التالية لذلك والمسجلة بواسطة الفريق المخطئ، وتظل نقاط الفريق المنافس كما هي.	2.7.7
6.1.3	عندما يتذرع تحديد تلك اللحظة، لا يتم إلغاء النقطة (النقط) والجزاء الوحيد هو نقطة والإرسال للمنافس.	.

