المكتبة الرياضية الشاملة www.sportsta4a.as

الإتحاد الدولي للكرة الطائرة

القواعد الرسمية للكرة الطائرة

2028-2025

المعتمدة بالجمعية العمومية رقم 39 للاتحاد الدولي 2024

تم التحميل من موقع

المكتبة الرياضية الشاملة

www.sport.ta4a.us

لمتابعتنا على جميع المنصات

Scan Me

القواعد الرسمية للكرة الطائرة 2025–2028

نشرت في عام 2025 من قبل FIVB–www.fivb.org

تصميم وتخطيط: صامويل شوزو

الرسوم التوضيحية: FIVB 2025 ©

الإتحاد الدولى للكرة الطائرة

القواعد الرسمية للكرة الطائرة
2028–2025

المعتمدة بالجمعية العمومية رقم 39 للاتحاد الدولي 2024

يتم التطبيق في البطولات ما بعد تاريخ 2025/1/1

المحـتـويـات

خصائص اللعبة 7

القسم الأول: فلسفة القواعد والتحكيم 8

القسم الثاني – الجزء الأول: اللعبة 11

الفصل الأول: التجهيزات والأدوات 12

1 منطقة اللعب 12
1.1 الأبعاد 12
2.1 سطح اللعب 12
3.1 الخطوط على الملعب 13
4.1 المساحات والمناطق 13
5.1 درجة الحرارة 14
6.1 الإضاءة 14

2 الشبكة والقوائم 14
1.2 إرتفاع الشبكة 14
2.2 التركيب 15
3.2 الأشرطة الجانبية 15
4.2 العصى الهوائية 15
5.2 القوائم 15
6.2 الأدوات الإضافية 16

3 لكرات 16
1.3 المقاييس 16
2.3 توحيد الكرات 16
3.3 نظام الخمس كرات 16

الفصل الثاني: المشاركون 17

4 الفرق 17
1.4 تكوين الفريق 17
2.4 مكان الفريق 18
3.4 الأدوات 18
4.4 تغيير الأدوات 19
5.4 الأشياء الممنوعة 19

5 قادة الفريق 19
1.5 رئيس الفريق 19
2.5 المدرب 20
3.5 مساعد المدرب 21

الفصل الثالث: شكل اللعب 22

6 لتسجيل نقطة والفوز بالشوط والمباراة 22
1.6 لتسجيل نقطة 22
2.6 للفوز بالشوط 22
3.6 للفوز بالمباراة 23
4.6 التخلف والفريق غير المكتمل 23
7 نظام اللعب 23
1.7 القرعة 23
2.7 فترة الإحماء الرسمية 23
3.7 ترتيب الدوران الأساسي للفريق 24
4.7 المراكز 25
5.7 خطأ المركز 25
6.7 الدوران 26
7.7 خطأ الدوران 26

الفصل الرابع: حركات اللعب 27

8 حالات اللعب 27
1.8 الكرة في اللعب 27
2.8 الكرة خارج اللعب 27
3.8 الكرة "داخل" 27
4.8 الكرة "خارج" 27
9 لعب الكرة 28
1.9 ضربات الفريق 28
2.9 خصائص الضربة 28
3.9 الأخطاء في لعب الكرة 29
10 الكرة عند الشبكة 29
1.10 عبور الكرة للشبكة 29
2.10 لمس الكرة للشبكة 30
3.10 الكرة في الشبكة 30
11 اللاعب عند الشبكة 30
1.11 الوصول خلف الشبكة 30
2.11 إجتياز أسفل الشبكة 30
3.11 لمس الشبكة 31
4.11 أخطاء اللاعب عند الشبكة 31
12 الإرسال 31
1.12 الإرسال الأول في الشوط 31
2.12 ترتيب الإرسال 32

3.12 السماح بالإرسال 32
4.12 تنفيذ الإرسال 32
5.12 الإخفاء 32
6.12 أخطاء تحدث أثناء الإرسال 33
7.12 أخطاء الإرسال وأخطاء المركز 33
13 الضربة الهجومية 33
1.13 خصائص الضربة الهجومية 33
2.13 قيود الضربة الهجومية 33
3.13 أخطاء الضربة الهجومية 34
14 الصد 34
1.14 أداء الصد 34
2.14 لمسة الصد 35
3.14 الصد داخل مجال المنافس 35
4.14 الصد وضربات الفريق 35
5.14 صد الإرسال 35
6.14 أخطاء أداء الصد 35

الفصل الخامس: التوقفات، فترات الراحة والتأخيرات 36

15 التوقفات 36
1.15 عدد توقفات اللعب العادية 36
2.15 تعاقب توقفات اللعب العادية 36
3.15 طلب توقفات اللعب العادية 36
4.15 الأوقات المستقطعة 37
5.15 التبديل 37
6.15 حدود التبديلات 37
7.15 التبديل الاستثنائي 37
8.15 التبديل بسبب الطرد أو الاستبعاد 38
9.15 التبديل غير القانوني 38
10.15 إجراء التبديل 38
11.15 الطلبات الخاطئة 39
16 تأخيرات اللعب 39
1.16 أنواع التأخيرات 39
2.16 جزاءات التأخير 40
17 توقفات اللعب الإستثنائية 40
1.17 الإصابة / المرض 40
2.17 التدخل الخارجي 40
3.17 التوقفات المطولة 40

18 فترات الراحة وتغيير الملاعب **41**
1.18 فترات الراحة 41
2.18 تغيير الملاعب 41

الفصل السادس: لملاعب الحر **42**

19 اللاعب الحر **42**
1.19 تعيين اللاعب الحر 42
2.19 الأدوات 42
3.19 الحركات المتعلقة باللاعب الحر 42
4.19 إعادة تعيين لاعب حر جديد 44
5.19 الخلاصة 45

الفصل السابع: سلوك المشاركين **46**

20 متطلبات السلوك **46**
1.20 السلوك الرياضي 46
2.20 اللعب النظيف 46
21 سوء السلوك وجزاءاته **46**
1.21 سوء السلوك البسيط 46
2.21 سوء السلوك المؤدي إلى الجزاءات 47
3.21 جدول الجزاء 47
4.21 تطبيق جزاءات سوء السلوك 48
5.21 سوء السلوك قبل وبين الأشراط 48
6.21 مختصر سوء السلوك والبطاقات المستخدمة 48

القسم الثاني – الجزء الثاني: الحـــكام مسئولياتهم وإشارات اليد الرسمية **49**

الفصل الثامن: الحكام **50**

22 فريق التحكيم والإجراءات **50**
1.22 التكوين 50
2.22 الإجراءات 50
23 الحكم الأول **51**
1.23 الموقع 51
2.23 السلطة 51
3.23 المسئوليات 52
24 الحكم الثاني **53**
1.24 الموقع 53
2.24 السلطة 53
3.24 المسؤوليات 54

25 حكم التحدي **54**
1.25 الموقع 54
2.25 المسئوليات 54
26 الحكم الاحتياط **55**
1.26 الموقع 55
2.26 المسئوليات 55
27 المسجل **56**
1.27 الموقع 56
2.27 المسئوليات 56
28 مساعد المسجل **57**
1.28 الموقع 57
2.28 المسئوليات 57
29 حكام الخطوط **58**
1.29 الموقع 58
2.29 المسئوليات 58
30 الإشارات الرسمية **59**
1.30 إشارات اليد للحكام 59
2.30 إشارات الراية لحكام الخطوط 59

القسم الثاني – الجزء الثالث: الأشكـال **61**

D1a منطقة مراقبة / المسابقة 62
D1b منطقة اللعب 63
D2 أرض اللعب 64
D3 تصميم الشبكة 65
D4 مراكز اللاعبين 66
D5a عبور الكرة المستوى العمودي للشبكة إلى ملعب المنافس 67
D5b عبور الكرة المستوى العمودي للشبكة إلى المنطقة الحرة للمنافس 68
D6 إخفاء جماعي 69
D7 الصد المكتمل 69
D8 هجوم لاعب الصف الخلفي 70
D9 جدول الجزاءات والتحذيرات وعواقبها 71
D9a جدول جزاء سوء السلوك 71
D9b جدول جزاء التأخير 71
D10 أماكن هيئة التحكيم ومساعديهم 72
D11 إشارات اليد الرسمية للحكام 73–79
D12 إشارات الراية الرسمية لمراقبي الخطوط 80–81

القسم الثالث: التعريفات **82**

الفهرس **85**

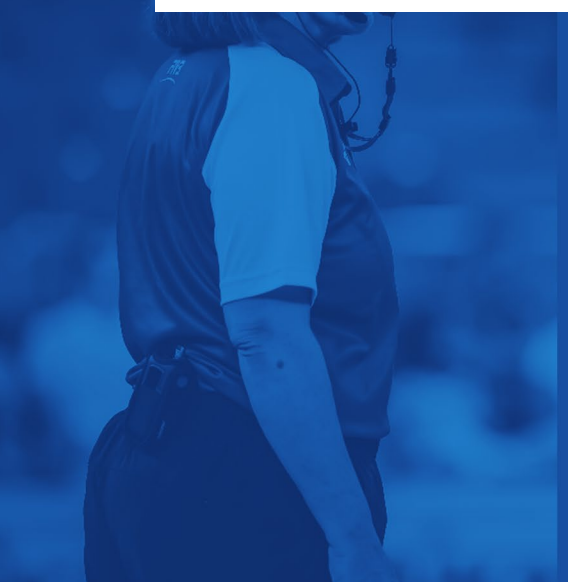
خصائص اللعبة

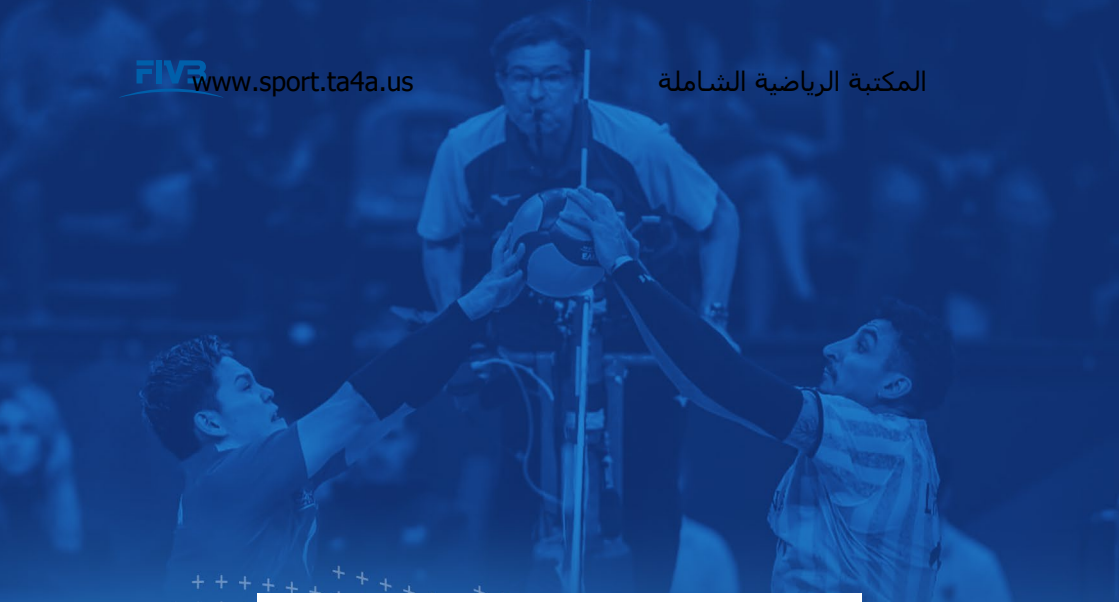
الكرة الطائرة هي رياضة تلعب بين فريقين على ملعب مقسم بواسطة شبكة، وهناك صيغ مختلفة متاحة لظروف معينة بغرض تقديم تعددية اللعبة لكل فرد.

الهدف من اللعبة هو إرسال الكرة فوق الشبكة بغرض إسقاطها على ملعب المنافس ومنع نفس المحاولة بواسطة المنافس، للفريق ثلاث ضربات لإعادة الكرة (بالإضافة إلى لمسة الصد).

توضع الكرة في اللعب بالإرسال، تضرب بواسطة المرسل فوق الشبكة إلى المنافس يستمر التداول حتى يتم إسقاط الكرة على الملعب أو تذهب «خارجا» أو يفشل الفريق في إعادتها بصورة صحيحة.

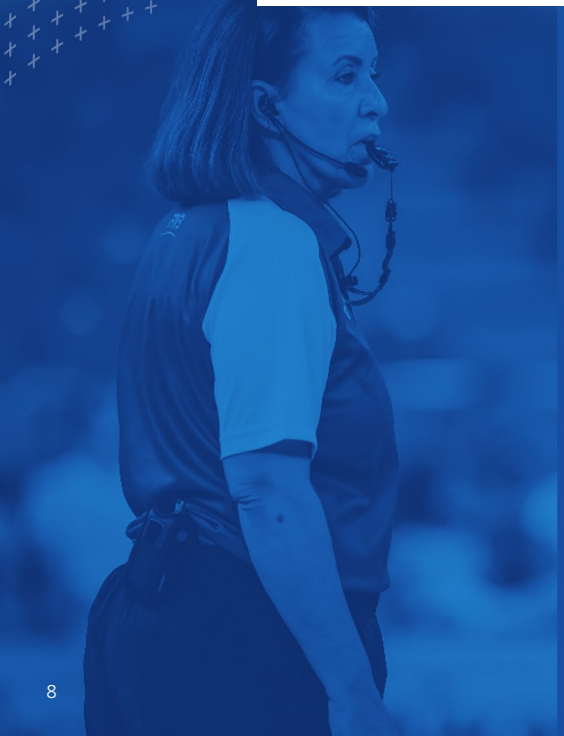
في الكرة الطائرة، الفريق الفائز بالتداول يسجل نقطة (نظام تتابع النقطة) عندما يفوز الفريق المستقبل بالتداول، فإنه يكسب نقطة والحق في الإرسال، ويدور لاعبوه مركزا واحدا باتجاه عقرب الساعة.





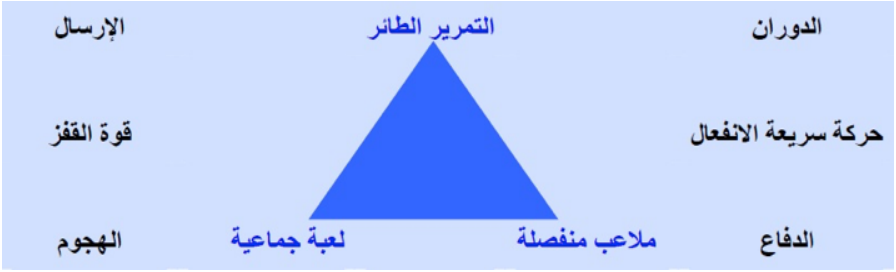
القسم الأول

فلسفة القواعد والتحكيم



المقدمة

بكل المقاييس تعد الكرة الطائرة واحدة من افضل الرياضات في العالم، فهي تضم عدداً أكبر من الاتحادات المنتسبة، وعدد أكبر من مشاهدي التلفزيون وأكبر عدد من المتابعين على وسائل التواصل الاجتماعي، وعدد أكبر من اللاعبين المسجلين والترفيهيين، أكثر من اي رياضة أخرى تقريباً، وصورة ديناميكية نظيفة وملونة، تجمع بين الرياضة شديدة التنافسية والعرض عالي المستوى.



سيظل وليام مورجان مبتكر اللعبة يدرك ذلك، لأن الكرة الطائرة قد حافظت على عناصر مميزة وأساسية معينة عبر السنين، وتشارك في ذلك الألعاب التي تستخدم فيها الشبكة/ الكرة والمضرب والارسال والدوران (التحرك للإرسال) والهجوم والدفاع اللاعبون قادرون على اللعب في الشبكة وفي الجزء الخلفي من الملعب. لكن الرياضة انتقلت، إنه متفجر ومذهل إنه سريع التدفق وحر، لديه لاعبون رياضيون يقومون بأشياء مثيرة في الملعب في أماكن مختلفة.

على كل حال، فالكرة الطائرة فريدة من بين الألعاب التي يكون للشبكة دور كبير فيها، حيث إن الكرة تكون في الطيران دائماً وذلك بالسماح لكل فريق بقدر من التمرير الداخلي قبل وجوب إرسال الكرة إلى الفريق المنافس. يخلق نوعاً من مشاركة الكرة مع المنافس لإنتاج فرص متساوية لتسجيل النقاط.

في السنوات الأخيرة، قام الاتحاد الدولي للكرة الطائرة بجهود عظيمة في تشكيل اللعبة لتناسب الجمهور الحديث. وتحرير معايير التعامل مع الكرة، وتقديم مايصل إلى أثنين من لاعبي الحر الدفاعيين المتخصصين، وادخال التكنولوجيا مع نظام تحدي الفيديو الذي يوفر الانصاف لجهود الرياضيين والسياسات المشجعة التي تعزز اللعب المتدفق للترفيه عند الجمهور، سواء في المكان أو على الشاشة.

نص القواعد

يستهدف هذا النص شعبية واسعة للكرة الطائرة، لاعبين، مدربين، حكام، متفرجين أو معلقين وغيرهم لان فهم القواعد التي تسمح بلعب أفضل، ويستطيع المدربون ابتكار تشكيلات وتكتيكات أفضل للفريق، بما يسمح للاعبين إظهار مهاراتهم الكاملة. وفهم العلاقة بين القواعد التي تسمح للرسميين لاتخاذ قرارات أفضل.

تعتبر الكرة الطائرة ترفيهية وتنافسية تستغل الرياضة الترفيهية روح الانسان وتعزز " المرح" والحياة الصحية. تشجع المنافسة للناس بأظهار أفضل القدرات والإبداع وحرية التعبير والروح القتالية. تم تصميم القواعد وهيكلها للسماح لكل هذه الجوانب بالازدهار.

دور الحكم في هذا الإطار

يكمن أساس الحكم الجيد في مفهوم العدالة والثبات (كونه في وسط كلا الملعبين هو رمز للتوازن).

هذة معاً تسمح للاعبين بالثقة في تصرفات الحكم. ومع ذلك، يجب أن يكون الحكم ميسراً وليس متحكماً ومديراً لأوركسترا بدلاً من ديكتاتور، ومروجاً فعالاً وليس معاقباً فعالاً.

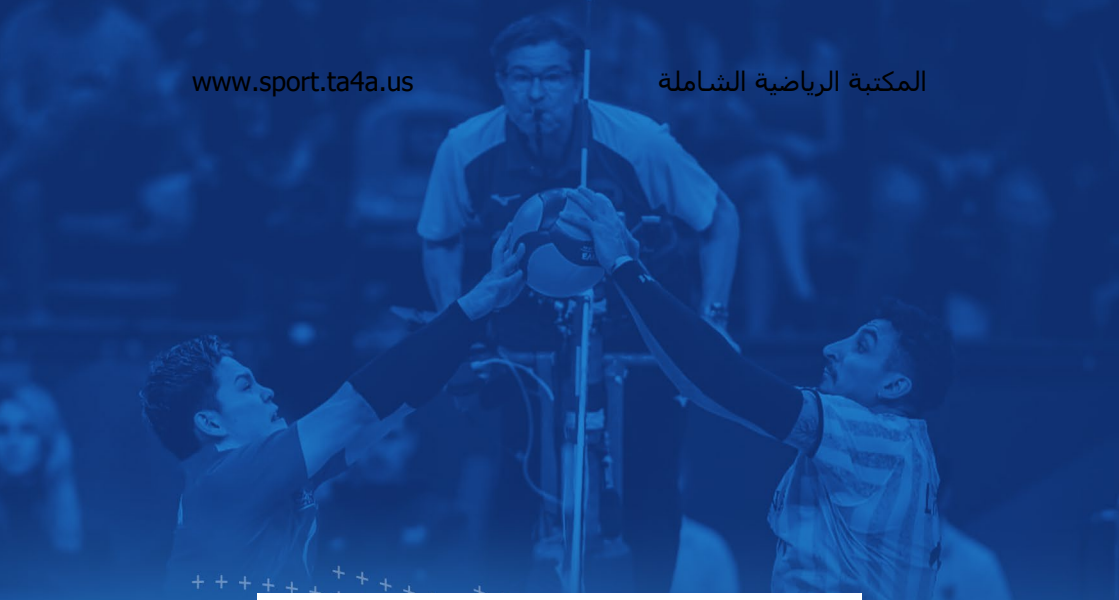
من خلال فهم سبب كتابة قاعدة ما وتوضيح الغرض منها في إطار " العرض"، يصبح الحكم جزءً كبيراً من الإنتاج الكلي الناجح، بينما يظل إلى حد كبير في الخلفية ويتدخل فقط عند الضرورة. يمكننا القول أن الحكم الجيد سيستخدم القواعد لجعل المنافسة تجربة مرضية لجميع المعنيين.

بالنسبة لإولئك الذين قرأوا حتى الآن، فإن النظر إلى القواعد الحالية توحي إلى تطوير لعبة عظيمة، مع الوضع في الاعتبار أن للفقرات السابقة نفس الأهمية لك ضمن موقعك في إطار الرياضة.

كن متصلاً

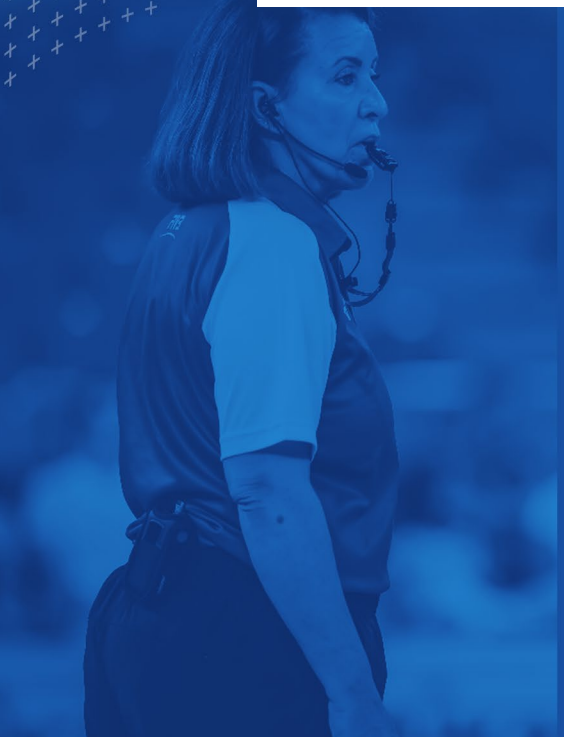
دع الكرة تكون طائرة

لفهم اللعبة



القسم الثاني

الجزء الأول: **اللعبة**



الفصل الأول

التجهيزات والأدوات

انظر القواعد

1 منطقة اللعب

1.1, D1a, D1b

تتضمن منطقة اللعب أرض الملعب والمنطقة الحرة، ويجب أن تكون مستطيلة الشكل ومتماثلة.

1.1 الأبعاد

D2

أرض الملعب عبارة عن مستطيل مقاساته 18 متر X 9 أمتار ومحاطة بمنطقة حرة لا يقل عرضها عن 3 أمتار من جميع الجوانب.

المجال الحر للعب هو المجال الموجود فوق منطقة اللعب وخال من أية عوائق ويجب ألا يقل قياس المجال الحر للعب في الإرتفاع عن 7 أمتار من سطح اللعب.

لمسابقات الاتحاد الدولي للكرة الطائرة العالمية يجب أن يكون قياس المنطقة الحرة 5 أمتار من الخطوط الجانبية و6.5 أمتار من خطوط النهاية.
ويجب ألا يقل إرتفاع المجال الحر للعب عن 12.5 متر من سطح اللعب.

2.1 مسطح اللعب

1.2.1 يجب أن يكون المسطح مستويا وأفقياً وموحداً، ويجب ألا يشكل أي خطر لإصابة اللاعبين، ويمنع اللعب على المسطحات الخشنة أو الزلقة.

لمسابقات الاتحاد الدولي للكرة الطائرة العالمية والرسمية، يسمح فقط بمسطح خشبي أو من المواد الصناعية، ويجب أن يكون أي مسطح معتمداً مسبقاً من الاتحاد الدولي للكرة الطائرة.

2.2.1 يجب أن يكون مسطح اللعب من لون فاتح في الملاعب المغطاة

1.1, 1.3

لمسابقات الاتحاد الدولي للكرة الطائرة العالمية والرسمية، يتطلب اللون الأبيض للخطوط، وتتطلب ألواناً أخرى مختلفة كل عن الآخر لأرض الملعب والمنطقة الحرة. قد يكون ملعب اللعب من ألوان مختلفة تميز المنطقة الأمامية والمنطقة الخلفية.

1.3

3.2.1 يسمح بميل قدره 5 ملم لكل متر في الملاعب المكشوفة لصرف المياه وتمنع خطوط الملعب المصنوعة من مواد صلبة

3.1	**الخطوط على الملعب**	D2
1.3.1	جميع الخطوط بعرض 5سم ويجب أن تكون بلون فاتح يختلف عن لون الأرض وأية خطوط أخرى.	1.2.2
2.3.1	الخطوط الحدودية	
	يحدد الملعب بخطين جانبين وخطين للنهاية ويرسم كل من خطي الجانب والنهاية داخل أبعاد أرض اللعب.	1.1
3.3.1	خط المنتصف	
	يقسم محور خط المنتصف أرض الملعب إلى ملعبين متساويين بقياس 9X9 أمتار لكل منهما، وعلى كل حال، يعتبر العرض الكلي للخط مختصاً للملعبين بالتساوي ويمتد هذا الخط أسفل الشبكة من الخط الجانبي إلى الخط الجانبي	D2
4.3.1	خط الهجوم	
	تتحدد المنطقة الأمامية في كل ملعب بخط الهجوم الذي ينتهي حده بثلاثة أمتار خلف محور خط المنتصف.	1.3.3, 1.4.1
	لمسابقات الاتحاد الدولي للكرة الطائرة العالمية والرسمية، يمتد خط الهجوم بخطوط متقطعة إضافية من الخطوط الجانبية، بخمسة خطوط قصيرة بطول 15سم وبعرض 5سم، يرسم على بعد 20سم كل عن الآخر بطول إجمالي 1.75 متر.	D2
4.1	**المساحات والمناطق**	D1b, D2
1.4.1	المنطقة الأمامية	19.3.1.4, 23.3.2.3e, D2
	تحدد المنطقة الأمامية في كل ملعب بواسطة محور خط المنتصف والحافة الخلفية لخط الهجوم.	1.3.3, 1.3.4, 19.3.1.4, 23.3.2.3e
	تعتبر المنطقة الأمامية ممتدة إلى ما وراء الخطوط الجانبية حتى نهاية المنطقة الحرة.	1.1, 1.3.2
2.4.1	منطقة الإرسال	
	تكون منطقة الإرسال بعرض 9 أمتار خلف خط النهاية.	
	تحدد جانبياً بخطين قصيرين طول كل منهما 15سم ويرسمان على بعد 20سم خلف خط النهاية كامتداد للخطين الجانبين، و كل من الخطين القصيرين من ضمن عرض منطقة الإرسال.	1.3.2, 12, D1b
	تمتد منطقة الإرسال في العمق إلى نهاية المنطقة الحرة.	1.1

3.4.1 منطقة التبديل

1.3.4, 15.10.1, D1b تحدد منطقة التبديل بامتداد خطي الهجوم حتى طاولة المسجل.

4.4.1 منطقة تغيير اللاعب الحر

19.3.2.7, D1b تكون منطقة تغيير اللاعب الحر كجزء من المنطقة الحرة من جهة مقعد الفريق، ومحددة بامتداد خط الهجوم حتى خط النهاية

5.4.1 منطقة الإحماء

24.2.5, D1a, D1b **لمسابقات الاتحاد الدولي للكرة الطائرة العالمية والرسمية، تكون مساحة مناطق الإحماء 3X3 أمتار تقريبا وتكون على كل من الركنين من مخطط الملعب بجانب المقاعد خارج المنطقة الحرة، حيث لن تعيق رؤية المتفرجين، أو خلف مقعد الفريق، حيث يبدأ المدرج على إرتفاع 2.5 متر من سطح الملعب.**

5.1 درجة الحرارة

لا يقل الحد الأدنى لدرجة الحرارة عن 10 درجات مئوية (50 درجة فهرنهيت).

لمسابقات الاتحاد الدولي للكرة الطائرة العالمية والرسمية، يتم تحديد درجة الحرارة القصوى من قبل المندوب الفني للإتحاد الدولي للكرة الطائرة للمباراة.

6.1 الإضاءة

1 يجب ألا تقل الإضاءة عن 300 وحدة لوكس.

لمسابقات الاتحاد الدولي للكرة الطائرة العالمية والرسمية، الإضاءة على منطقة اللعب يجب ألا تقل عن 2000 وحدة لوكس، تقاس على ارتفاع متر واحد فوق سطح منطقة اللعب.

2 الشبكة والقوائم

D3

1.2 إرتفاع الشبكة

1.1.2 توضع الشبكة عمودياً فوق خط المنتصف، وتكون حافتها العليا بارتفاع 2,43 متر للرجال و2,24 متر للسيدات 1.3.3, 2.1.2

2.1.2 يقاس إرتفاع الشبكة من منتصف أرض الملعب، ويجب أن يكون ارتفاع الشبكة (فوق الخطين الجانبيين) بالضبط نفسه ويجب ألا يزيد الارتفاع القانوني عن 2 سم. 1.1, 1.3.2, 2.1.1

2.2 التركيب

يكون عرض الشبكة متراً واحداً (+/− 3 سم) وطولها 9.5 إلى 10 أمتار (مع 25 إلى 50 سم من كل جانب من الأشرطة الجانبية)، مصنوعة بعيون مربعة سوداء بقياس 10سم. D3

لمسابقات الاتحاد الدولي للكرة الطائرة العالمية والرسمية و اقتراناً مع اللوائح المحددة للبطولة، قد يتم تعديل عيون الشبكة لتسهيل الإعلان وفقاً لإتفاقيات التسويق.

يوجد شريط أفقي عند حافتها العليا بعرض 7سم مصنوع من قطعتين مطويتين من القماش الأبيض مخيط بطول الشبكة بالكامل، ويوجد عند كل من نهايتي الشريط ثقب يمر من خلاله حبل لتثبيت الشريط بالقائمين للمحافظة على شد حافتها العليا.

يوجد سلك مرن داخل الشريط لتثبيت الشبكة بالقائمين والمحافظة على شد حافتها العليا.

أسفل الشبكة يوجد شريط أفقي آخر بعرض 5سم مشابه للشريط العلوي، يمر من خلاله حبل، وهذا الحبل لتثبيت الشبكة بالقائمين والمحافظة على إبقاء الجزء السفلي مشدوداً.

3.2 الأشرطة الجانبية

يثبت شريطان باللون الأبيض عمودياً على الشبكة ويوضعان مباشرة فوق كل خط جانبي. 1.3.2, D3

يبلغ عرضهما 5 سم وبطول متر واحد، ويعتبران جزءاً من الشبكة.

4.2 العصي الهوائية

العصا الهوائية عبارة عن قضيب مرن طوله 1.80متر وبقُطر 10ملم مصنوع من الألياف الزجاجية أو أية مادة مماثلة.

تثبت العصاتان الهوائيتان على الحد الخارجي لكل شريط جانبي وتوضعان على الجانبيين العكسيين للشبكة. 2.3, D3

يمتد الجزء العلوي من كل عصا بطول 80سم فوق الشبكة ويقسم إلى أجزاء بطول 10سم بلونين متباينين ويفضل الأحمر والأبيض.

تعتبر العصاتان الهوائيتان جزءاً من الشبكة وتحددان جانبياً مجال العبور. 10.1.1, D3, D5a, D5b

5.2 القوائم

1.5.2 يوضع القائمان المثبتان للشبكة على مسافة تتراوح ما بين 0,50–1,00 متر خارج الخطين الجانبيين وهما بإرتفاع 2.55 متر ويفضل أن يكونا قابلين للتعديل D3

لمسابقات الاتحاد الدولي للكرة الطائرة العالمية والرسمية، يوضع القائمان المثبتان للشبكة على بعد متر خارج الخطوط الجانبية، و يجب أن يكونا مبطنين.

2.5.2 يكون القائمان مستديرين وأملسين ويثبتان في الأرض بدون أسلاك وتحظر التجهيزات الخطرة أو المعرقلة.

6.2 الأدوات الإضافية

تحدد جميع الأدوات الإضافية بواسطة لوائح الاتحاد الدولي للكرة الطائرة

3 الكرات

1.3 المقاييس

يجب أن تكون الكرة مستديرة مصنوعة من جلد مرن أو جلد صناعي وبداخلها كيس هوائي مصنوع من المطاط أو مادة مماثلة.

يجب أن يكون لونها فاتحاً موحداً أو من تشكيلة من الألوان.

مادة الجلد المصنع منها الكرات و كذلك تشكيلة الألوان المستخدمة في المنافسات الدولية الرسمية، يجب أن تكون مطابقة لمقاييس الاتحاد الدولي للكرة الطائرة.

يكون محيط الكرة 65 – 67 سم، و وزنها 260 – 280 جرام

يكون ضغط الهواء الداخلي 0,30–0,325 كيلو جرام/سم2

(4,26–4,61 psi) (294,3–318,82 مليبار أو هكتو باسكال)

2.3 توحيد الكرات

3.1 يجب أن تكون جميع الكرات المستخدمة في المباراة بنفس المقاييس فيما يتعلق بالمحيط والوزن والضغط والنوع واللون إلى آخره...

لمسابقات الاتحاد الدولي للكرة الطائرة العالمية والرسمية وكذلك الوطنية أو بطولات الدوري، يجب أن يتم اللعب بكرات معتمدة من الاتحاد الدولي للكرة الطائرة، إلا إذا تمت الموافقة من قبل الاتحاد الدولي للكرة الطائرة.

3.3 نظام إستعادة الكرة

D10 **لمسابقات الاتحاد الدولي للكرة الطائرة العالمية والرسمية، يتم إستخدام خمس كرات، وفي هذه الحالة، يقف ستة جامعي كرات، واحد عند كل ركن من المنطقة الحرة و واحد خلف كل حكم.**

الفصل الثاني

المشاركون

انظر القواعد

4 الفرق

1.4 تكوين الفريق

1.1.4 للمباراة يجوز أن يتكون الفريق من 12 لاعب كحد أقصى، بالإضافة إلى: 5.2, 5.3

– – الطاقم التدريبي: مدرب واحد، و**عدد 2 مساعد مدرب كحد أقصى.**
– الطاقم الطبي: **معالج واحد**، طبيب بشري واحد.

عادةً يجوز فقط لهؤلاء المسجلين على استمارة التسجيل دخول منطقة المسابقة/ المراقبة والمشاركة في الإحماء الرسمي في المباراة.

لمسابقات الاتحاد الدولي للكرة الطائرة، العالمية والرسمية للكبار:

يجوز تسجيل حتى 14 لاعب في ورقة تسجيل المباراة ويلعبون في المباراة.

الحد الأقصى للرسميين خمسة يحق لهم الجلوس على مقاعد الاحتياط (بما فيهم المدرب) يتم تحديدهم من قبل المدرب نفسه، ويجب تسجيلهم في استمارة المباراة، ومسجلين أيضا في (bis)2–O.

مدير الفريق و/ أو صحفي الفريق لا يحق له الجلوس على مقعد البدلاء أو خلفه في منطقة المراقبة.

يجب أن يكون الطبيب البشري وإخصائي العلاج الطبيعي لمسابقات الاتحاد الدولي للكرة الطائرة، العالمية والرسمية من ضمن أعضاء الوفد ومعتمدين مسبقاً بواسطة الاتحاد الدولي للكرة الطائرة. ولكن لمسابقات الاتحاد الدولي للكرة الطائرة، العالمية والرسمية للكبار، إذا لم يكونوا من ضمن الأعضاء الذين يحق لهم الجلوس على مقاعد الاحتياط، يجب أن يجلسوا داخل منطقة المراقبة مقابل اللوحات الإعلانية أو الجلوس في مكان خاص مشار إليه في كتيب المسابقة الخاص بها، ويجوز لهم التدخل في حالة إستدعائهم من قبل الحكام للتعامل مع الحالات الطبية الطارئة للاعبين. ويمكن أن يشارك إخصائى العلاج الطبيعي (حتى لو لم يكن على مقعد الاحتياط) أن يساعد في حصة الإحماء إلى أن تبدأ فترة الأحماء الرسمي على الشبكة. D1a 7.2.1

يمكن الاطلاع على اللائحة الرسمية لكل حدث في الكتيب الخاص بالمسابقة المحددة.

2.1.4 يكون أحد اللاعبين ، رئيساً (كابتن) للفريق الذي يجب أن يشار إليه في إستمارة التسجيل. 5.1

3.1.4	يحق فقط للاعبين المسجلين في استمارة التسجيل دخول الملعب واللعب في المباراة، بمجرد توقيع المدرب وكابتن الفريق على إستمارة التسجيل (أو إستمارة التسجيل الإلكترونية)، لا يمكن تغيير اللاعبين المسجلين.	1, 4.1.1, 5.1.1, 5.2.2
2.4	**مكان الفريق**	
1.2.4	يجب أن يجلس اللاعبون غير المشاركين في اللعب، إما على مقعد الفريق أو التواجد في منطقة الإحماء الخاصة بهم، ويجلس المدرب وأعضاء الفريق الآخرين على المقعد، ولكن يمكنهم مغادرته مؤقتا.	1.4.5, 5.2.3, 7.3.3
	يكون موقع مقاعد الفريقين بجانب طاولة المسجل خارج المنطقة الحرة.	D1a, D1b
2.2.4	يسمح فقط لأعضاء الفريق بالدخول لمنطقة اللعب، والجلوس على مقاعد البدلاء أثناء المباراة والمشاركة في فترة الإحماء الرسمية.	4.1.1, 7.2
3.2.4	يحق للاعبين غير المشاركين في اللعب الإحماء بدون كرات على النحو التالي:	
1.3.2.4	أثناء اللعب: في مناطق الإحماء.	1.4.5, D1a, D1b
2.3.2.4	أثناء الأوقات المستقطعة: في المنطقة الحرة خلف ملعبهم.	1.3.3, 15.4
4.2.4	أثناء فترات الراحة بين الأشواط: يحق للاعبين الإحماء بالكرات في منطقتهم الحرة.	18.1
3.4	**الأدوات**	
	تتكون أدوات اللاعب من فانلة وشورت وجوارب (متماثلة) وحذاء رياضي.	
1.3.4	يجب أن يكون لون وتصميم الفانلات والشورتات والجوارب موحداً للفريق (ماعدا اللاعب الحر) ويجب أن تكون الملابس نظيفة.	4.1, 19.2
2.3.4	يجب أن تكون الأحذية خفيفة ومرنة وذات نعل مطاطي أو نعل مصنع من مواد متعددة بدون كعوب.	
3.3.4	يجب أن ترقم فانلات اللاعبين من 1 إلى 20.	4.3.3.2
	في مسابقات الاتحاد الدولي للكرة الطائرة العالمية والرسمية للكبار حيث عدد الفرق و اللاعبين يكون كبيراً يمكن زيادة أرقام الفانلات.	
1.3.3.4	يجب أن يوضع الرقم على الفانلة في المنتصف من الأمام ومن الخلف، ويجب أن تكون ألوان الأرقام متباينة (مختلفة) مع ألوان الفانلات وواضحة تماماً.	
2.3.3.4	يجب ألا يقل إرتفاع الرقم عن 15سم على الصدر و ألا يقل الإرتفاع عن 20سم على الظهر، ويكون عرض الشريط المكون للأرقام 2سم كحد أدنى.	
4.3.4	يجب أن يكون على فانلة كابتن الفريق شريط بقياس 8x2 سم يوضع تحت الرقم على الصدر.	5.1

5.3.4	يمنع إرتداء ملابس بلون مختلف عن اللاعبين الآخرين (ماعدا اللاعبين الحرين) أو بدون أرقام رسمية.	19.2
4.4	**تغيير الأدوات**	
	يحق للحكم الأول السماح للاعب أو أكثر:	23
1.4.4	باللعب حافي القدمين.	
2.4.4	تغيير الملابس المبتلة أو التالفة بين الأشواط أو بعد التبديل بشرط أن تكون الملابس الجديدة بنفس اللون والتصميم والرقم.	4.3, 15.5
3.4.4	اللعب ببدلات التدريب في الجو البارد، بشرط أن تكون بنفس اللون والتصميم لجميع أفراد الفريق (ما عدا اللاعبين الحرين) ومرقمة طبقا للقاعدة 3.3.4.	4.1.1, 19.2
5.4	**الأشياء الممنوعة**	
1.5.4	يمنع إرتداء الأشياء التي يمكن أن تسبب الإصابة أو تعطي ميزة إصطناعية للاعب.	
2.5.4	يحق للاعبين لبس النظارات أو عدسات على مسئوليتهم الخاصة.	
3.5.4	يحق ارتداء الضاغط للحماية أو المساعدة. (ضاغط طبي مبطن للحماية من الإصابة).	
	لمسابقات الاتحاد الدولي للكرة الطائرة العالمية والرسمية للكبار، يجب أن تكون هذه الضواغط الطبية بنفس لون الزي الرسمي، ويمكن إستخدام اللون الأسود، أو الأبيض، أو ألوان مختلفة بشرط أن يرتدي جميع اللاعبين المستخدمين نفس اللون.	
5	**قادة الفريق**	
	كل من رئيس (كابتن) الفريق والمدرب مسئولان عن سلوك وإنضباط أعضاء فريقهما.	20
	يمكن لأى من اللاعبين الحرين أن يكون كابتن للفريق أو كابتن للمباراة.	
1.5	**كابتن الفريق**	
1.1.5	قبل المباراة يمثل كابتن الفريق فريقه في القرعة، ثم يوقع على إستمارة التسجيل.	7.1, 25.2.1.1
2.1.5	أثناء المباراة ويتواجده في الملعب، يكون كابتن الفريق كابتن للمباراة، وعندما لا يتواجد كابتن الفريق في الملعب، يجب على المدرب أو كابتن الفريق تعيين لاعب آخر في الملعب، ليواصل القيام بدور كابتن الفريق، ويستمر كابتن المباراة هذا بمسئولياته لحين إستبداله أو عودة كابتن الفريق إلى اللعب أو بإنتهاء الشوط.	15.2.1

	عندما تكون الكرة خارج اللعب، يكون كابتن المباراة هو الوحيد المخول بالتحدث مع الحكام.	8.2
1.2.1.5	يطلب إيضاحاً حول تطبيق أو تفسير القواعد، ويقدم أيضا طلبات أو أسئلة زملائه، وإذا لم يقتنع كابتن المباراة بإيضاح الحكم الأول، يحق له أن يقرر الإحتجاج ضد مثل هذا القرار، ويشير للحكم الأول فوراً باحتفاظه بحق تسجيل إحتجاج رسمي على إستمارة التسجيل عند نهاية المباراة.	23.2.4
2.2.1.5	يطلب السماح بـ:	
	a – تغيير كل أو جزء من الأدوات.	4.3, 4.4.2
	b – التحقق من مراكز الفريقين.	7.4, 7.6
	c – فحص الأرضية والشبكة والكرة... إلى آخره.	1.2, 2, 3
3.2.1.5	في حالة غياب المدرب ما لم يكن لدى الفريق مساعد مدرب أسند إليه مهام المدرب، يطلب الأوقات المستقطعة والتبديلات.	5.2, 5.3, 15.3.1, 15.4.1, 15.5.2
3.1.5	عند نهاية المباراة يقوم كابتن الفريق:	6.3
1.3.1.5	يشكر الحكام ويوقع على إستمارة التسجيل لإقرار ما جاء بها.	25.2.3.3
2.3.1.5	عند الإشعار في الوقت المحدد للحكم الأول، يجوز التأكيد والتسجيل على استمارة التسجيل إحتجاجاً رسمياً بخصوص تطبيق الحكم أو تفسيره للقواعد.	5.1.2.1, 25.2.3.2
2.5	**المدرب**	
1.2.5	على مدى فترة المباراة، يقوم المدرب بتوجيه تحركات فريقه من خارج الملعب، ويختار ترتيب الدوران الأساسي والبدلاء ويطلب الأوقات المستقطعة، في هذه المهمات يكون ارتباطه مع الرسميين هو الحكم الثاني.	1.1, 7.3.2, 15.4.1, 15.5.2
2.2.5	قبل المباراة، يسجل المدرب أو يتأكد من أسماء وأرقام لاعبيه وقائمة الفريق على إستمارة التسجيل ثم التوقيع عليها.	4.1, 19.1.3, 25.2.1.1
3.2.5	أثناء المباراة، يقوم المدرب:	
1.3.2.5	يعطي قبل كل شوط الحكم الثاني أو المسجل ورقة ترتيب الدوران مستوفاة وموقعة، إذا تم إستخدام الجهاز اللوحي، فسيتم إعتبار الإرسال الإلكتروني للشوط تلقائياً.	7.3.2, 7.4, 7.6
2.3.2.5	يجلس على مقعد الفريق الأقرب إلى المسجل، ولكن يحق له مغادرته.	4.2
3.3.2.5	يطلب الأوقات المستقطعة والتبديلات.	15.4, 15.5

4.3.2.5 يحق له وكذلك أعضاء الفريق الآخرين إعطاء تعليمات للاعبين في الملعب، ويحق للمدرب إعطاء هذه التعليمات إما واقفاً أو ماشياً في حدود المنطقة الحرة أمام مقعد فريقه من إمتداد خط منطقة الهجوم حتى منطقة الإحماء، إذا كانت موجودةً في زاوية مراقبة المنافسة دون إزعاج أو تأخير للمباراة.
إذا كانت منطقة الإحماء تقع خلف مقعد الفريق، فقد ينتقل المدرب من إمتداد خط الهجوم حتى نهاية ملعب فريقه، ولكن دون إعاقة رؤية حكم الخط.

1.3.4, 1.4.5, D1a, D1b, D2

3.5 مساعد المدرب

1.3.5 يجلس مساعد المدرب على مقعد الفريق ولكن لا يحق له التدخل في المباراة.

4.2.1

2.3.5 إذا لزم ترك المدرب لفريقه لأي سبب ويشمل العقوبة، مع إستبعاد حالة دخوله الملعب كلاعب يجوز لمساعد المدرب وبناء على طلب من كابتن المباراة وموافقة الحكم الأول، القيام بمهام المدرب لفترة غيابه.

5.1.2.3, 5.2

الفصل الثالث

شكل اللعب

انظر القواعد

6 لتسجيل نقطة والفوز بالشوط والمباراة

1.6 لتسجيل نقطة

1.1.6 النقطة

يسجل الفريق نقطة بـ :

8.3 1.1.1.6 لمس الكرة ملعب المنافس بنجاح.

6.1.2 2.1.1.6 عندما يرتكب الفريق المنافس خطأ.

16.2.3, 21.3.1 3.1.1.6 عندما يجازي الفريق المنافس بإنذار.

2.1.6 الخطأ

يرتكب الفريق خطأ بجعل اللعب مخالفا للقواعد (أو عدم الاعتداد بها بطريقة أخرى)، يقدر الحكام الأخطاء و يحددون النتائج طبقاً للقواعد.

1.2.1.6 إذا أرتكب خطأ أو أكثر على التوالي، يحسب الخطأ الأول فقط.

D11 (23) 2.2.1.6 إذا أرتكب خطأ أو أكثر بواسطة المتنافسين في وقت واحد، يحسب خطأ مزدوج ويعاد التداول.

3.1.6 **التداول والتداول المكتمل**

8.1, 8.2, 12.2.2.1, 15.2.3, 15.11.1.3, 19.3.2.1, 19.3.2.9, 21.3.1, 12.4.4 **التداول** عبارة عن تبعات حركات اللعب من لحظة ضربة الإرسال بواسطة المرسل حتى تكون الكرة خارج اللعب، **التداول المكتمل** عبارة عن تبعات حركات اللعب وتكون نتيجتها الحصول على نقطة.

يتضمن هذا:
- **الحصول على الإنذار**.
- **خسارة الإرسال نتيجة لعبه بعد الزمن المحدد**.

1.3.1.6 إذا فاز الفريق المرسل بالتداول يحرز نقطة و يستمر بالإرسال.

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

2.6 للفوز بالشوط

D11 (9) 6.3.2 يفوز بالشوط الفريق الذي يسجل 25 نقطة أولا وبتقدم نقطتين على الأقل (ما عدا في الشوط الفاصل – الخامس)، وفي حالة التعادل 24–24، يستمر اللعب حتى يصل الفارق نقطتين (26–24، 27–25... إلى آخره).

D11 (9)	**3.6 للفوز بالمباراة**	
6.2	1.3.6 يفوز بالمباراة الفريق الذي يفوز بثلاثة أشواط.	
7.1	2.3.6 في حالة التعادل 2–2 يلعب الشوط الفاصل (الخامس) إلى 15 نقطة وبتقدم نقطتين كحد أدنى.	
	4.6 التخلف والفريق غير المكتمل	
6.2, 6.3	1.4.6 عندما يرفض الفريق اللعب بعد أن يطلب منه ذلك، فإنه يعلن متخلفاً ويخسر المباراة بنتيجة 3–صفر للمباراة و25–صفر لكل شوط.	
	2.4.6 إذا لم يتواجد الفريق على أرض الملعب في الوقت المحدد دون مبرر معقول، فإنه يعتبر متخلفاً وبنفس النتيجة كما هو في القاعدة 1.4.6.	
6.2, 6.3, 7.3.1	3.4.6 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.	
	7 نظام اللعب	
	1.7 القرعة	
12.1.1	يقوم الحكم الأول قبل المباراة بإجراء القرعة يتحدد بموجبها الإرسال الأول وجانبي الملعب في الشوط الأول.	
6.3.2	إذا تقرر لعب الشوط الفاصل، فإنه يتم إجراء قرعة جديدة.	
5.1	1.1.7 تجرى القرعة في حضور كل من كابتنى الفريقين.	
	2.1.7 يختار الفائز بالقرعة:	
	إما	
12.1.1	1.2.1.7 الحق في الإرسال أو إستقبال الإرسال.	
	أو	
	2.2.1.7 جانب الملعب.	
	يأخذ الخاسر الإختيار المتبقي.	
	2.7 فترة الإحماء الرسمية	
	1.2.7 قبل المباراة، إذا كان لدى الفريقين ملعب آخر تحت تصرفهما مسبقاً، تعطى فترة إحماء 6 دقائق معاً على الشبكة، وإذا لم يكن فإنه يحق لهما 10 دقائق.	
	لمسابقات الاتحاد الدولي لكرة الطائرة العالمية والرسمية، يسمح بالإحماء على الشبكة للفريقين معا لمدة 10 دقائق.	

2.2.7	إذا طلب أي كابتن فريق إحماءاً رسمياً منفصلاً على الشبكة (على التوالي)، يسمح لكل فريق بثلاث دقائق أو خمس دقائق.	7.2.1
3.2.7	في حالة تعاقب فترات الإحماء، يأخذ الفريق الذي له الإرسال الأول دوره أولاً على الشبكة. **لمسابقات الاتحاد الدولي للكرة الطائرة العالمية والرسمية، يجب على جميع اللاعبين إرتداء زي اللعب للبرتوكول الكامل والإحماء.**	7.1.2.1, 7.2.2

3.7 ترتيب الدوران الأساسي للفريق

1.3.7	يجب أن يتواجد دائماً ستة لاعبين لكل فريق في الملعب.	6.4.3
	يوضح الترتيب الأساسي للفريق ترتيب دوران اللاعبين في الملعب، ويجب المحافظة على هذا الترتيب طوال الشوط.	7.6
2.3.7	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 وموقعة إلى الحكم الثاني أو المسجل أو إلكترونيا مباشرة إلى المسجل الإلكتروني.	5.2.3.1, 24.3.1, 25.2.1.2
3.3.7	اللاعبون غير المسجلين في ترتيب الدوران الأساسي للشوط هم البدلاء لذلك الشوط (ماعدا اللاعبين الحرين).	7.3.2, 15.5
4.3.7	بمجرد تسليم ورقة ترتيب الدوران للحكم الثاني أو المسجل، لا يجوز السماح بأي تغيير بدون تبديل عادي.	15.2.2, 15.5, D11 (5)
5.3.7	التعارضات بين مراكز اللاعبين في الملعب وما في ورقة ترتيب الدوران يراعى التالي:	24.3.1
1.5.3.7	عندما يكتشف مثل هذا التعارض قبل بداية الشوط، يجب تصحيح مراكز اللاعبين طبقا لما هو موجود بورقة ترتيب الدوران، ولا يكون هناك جزاء.	7.3.2
2.5.3.7	قبل بداية الشوط إذا وجد لاعب في الملعب غير مسجل في ورقة ترتيب الدوران لذلك الشوط، يجب تبديل هذا اللاعب طبقا لورقة ترتيب الدوران، ولا يكون هناك جزاء.	7.3.2
3.5.3.7	وعلى أية حال، إذا أراد المدرب الإبقاء على هذا اللاعب (اللاعبين) غير المسجل في الملعب، يجب عليه طلب تبديل (تبديلات) عادي عن طريق استخدام إشارة اليد المعنية لذلك والذي سيسجل بعدئذ على استمارة التسجيل. وإذا أكتشف تعارض فيما بعد بين مراكز اللاعبين وورقة ترتيب الدوران، يجب على الفريق المخطىء العودة إلى المراكز الصحيحة، وتبقى نقاط المنافس سارية بالإضافة انه يحصل على نقطة والإرسال التالي، ويجب إلغاء جميع النقاط المسجلة بواسطة الفريق عند الخطأ من اللحظة الصحيحة للخطأ حتى اكتشاف الخطأ.	15.2.2, D11 (5)
4.5.3.7	عندما يتواجد اللاعب في الملعب ولكنه غير مسجل ضمن قائمة الفريق على استمارة التسجيل، تبقى نقاط المنافس سارية، بالإضافة انه يكسب نقطـــة والإرسال، والفريق المخطئ سيفقد جميع النقاط و/أو الأشواط (-25صفر إذا لزم الأمر) المكتسبة منذ لحظة دخول اللاعب غير المسجل إلى الملعب، وسيتعين تقديم ورقة ترتيب دوران معدلة وإرسال اللاعب المسجل الجديد إلى الملعب بمركز اللاعب غير المسجل.	6.1.2, 7.3.2

www.sport.ta4a.us المكتبة الرياضية الشاملة

D4	**4.7 المراكز**	
7.6.1, 8.1, 12.4	في لحظة ضرب الإرسال بواسطة المرسل يجب على كل فريق التواجد داخل الملعب الخاص به فيما عدا اللاعب المرسل، و يجب على لاعبى الفريق المستقبل الإلتزام بترتيب الدوران بالملعب لحظة ضرب الإرسال. أما لاعبو الفريق المرسل فلهم الحرية فى التواجد بأى مركز لحظة ضرب الإرسال.	
	1.4.7 يتم ترقيم مراكز اللاعبين كما يلى:	
	1.1.4.7 اللاعبون الثلاثة على طول الشبكة هم لاعبو الصف الأمامي يشغلون المراكز 4 (أمامي أيسر)، 3 (أمامي أوسط) و2 (أمامي أيمن).	
	2.1.4.7 أما الثلاثة الآخرون فهم لاعبو الصف الخلفي الذين يشغلون المراكز 5 (خلفي أيسر)، 6 (خلفي أوسط) و1 (خلفي أيمن).	
	2.4.7 الصلة بين مراكز اللاعبين;	
	1.2.4.7 يجب على كل لاعب صف خلفي أن يكون في مركز متساوٍ أو أبعد من خط المنتصف من اللاعب المماثل له في الصف الأمامي.	
	2.2.4.7 يجب أن يكون لاعب الصف الأمامي ولاعبو الصف الخلفي على التوالي في وضع جانبي وفقا للترتيب الموضح في القاعدة 1.4.7.	
D4	3.4.7 يتم تحديد مراكز اللاعبين ومراقبتها طبقاً لمواقع أقدامهم الملامسة للأرض (آخر اتصال بالأرض يحدد موقع اللاعب) كالتالي:	
1.3.3, 7.4.2.1, 7.4.3	1.3.4.7 كل لاعب في الصف الخلفي يجب أن يكون متساوياً مع أو يكون على الأقل جزء من قدم واحدة بعيداً عن خط المنتصف عن القدم الأمامية للاعب الصف الأمامي المقابل.	
1.3.2, 7.4.1.2, 7.4.2.2, 7.4.3	2.3.4.7 كل لاعب جانبي يمين (يسار) يجب أن يكون متساوياً أو لديه على الإقل جزء من قدم واحدة أقرب إلى الخط الجانبي الأيمن (الأيسر) من القدمين بعيداً عن الخط الجانبي الأيمن (الأيسر) للاعبين الآخرين في ذلك الصف.	
	4.4.7 بعد ضربة الإرسال يمكن لكل من لاعبى الفريقين التحرك، و التواجد بأى مركز داخل ملعبهم و المنطقة الحرة	
D4, D11 (13)	**5.7 خطأ المركز**	
7.3, 7.4, 15.9	1.5.7 يرتكب الفريق خطأ المركز إذا لم يكن اللاعب في مركزه الصحيح في اللحظة التي تضرب فيها الكرة بواسطة المرسل. عندما يكون اللاعب بالملعب من خلال تبديل غير قانوني، وأستؤنف اللعب، يحسب هذا كخطأ مركز مع النتائج المترتبة على التبديل غير القانوني.	
12.4, 12.7.1	2.5.7 عندما يرتكب المرسل خطأ إرسال في لحظة ضربة الإرسال فإن خطأ المرسل يحسب قبل خطأ المركز.	
12.7.2	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 بنقطة والإرسال للمنافس.	6.1.3
2.4.5.7	لابد من تصحيح مراكز اللاعبين.	7.3, 7.4

6.7 الدوران

1.6.7	يحدد ترتيب الدوران بواسطة الترتيب الأساسي للفريق، وتتم مراقبته من خلال ترتيب الإرسال ومراكز اللاعبين طوال الشوط.	7.3.1, 7.4.1, 12.2
2.6.7	عندما يكسب الفريق المستقبل الحق في الإرسال، يدور لاعبوه مركزا واحدا في إتجاه عقرب الساعة: يدور اللاعب في مركز 2 إلى مركز 1 ليرسل، ويدور اللاعب في مركز 1 إلى مركز 6, و هكذا.	12.2.2.2

7.7 خطأ الدوران

D11 (13)

1.7.7	يرتكب خطأ الدوران عندما لا يؤدي الإرسال طبقا لترتيب الدوران ويؤدي إلى النتائج التالية:	7.6.1, 12
1.1.7.7	يوقف المسجل اللعب بواسطة الجرس، ويكسب المنافس نقطة والإرسال التالي. إذا تم اكتشاف خطأ الدوران بعد إنتهاء التداول البادئ بخطأ الدوران، تمنح فقط نقطة للمنافس بغض النظر عما آلت إليه نتيجة التداول.	6.1.3
2.1.7.7	يجب تصحيح ترتيب دوران اللاعبين للفريق المخطئ.	7.6.1
2.7.7	علاوة على ذلك، يتعين على المسجل أن يحدد بدقة اللحظة التي إرتكب فيها الخطأ، ويجب إلغاء جميع النقاط التالية لذلك والمسجلة بواسطة الفريق المخطئ، وتظل نقاط الفريق المنافس كما هي. عندما يتعذر تحديد تلك اللحظة، لا يتم إلغاء النقطة (النقاط) والجزاء الوحيد هو نقطة والإرسال للمنافس.	25.2.2.2 6.1.3

الفصل الرابع
حركات اللعب

انظر القواعد

8 حالات اللعب

1.8 الكرة في اللعب

12, 12.3 تعتبر الكرة في اللعب منذ لحظة ضربة الإرسال المصرح بها بواسطة الحكم الأول.

2.8 الكرة خارج اللعب

تعتبر الكرة خارج اللعب عند لحظة الخطأ الذي أطلقت عليه الصافرة بواسطة أحد الحكمين، وفي حالة عدم وجود الخطأ، عند لحظة الصافرة.

3.8 الكرة "داخل"

D11 (14), D12 (1) تعتبر الكرة "داخل" عندما تلمس أرض الملعب بما في ذلك الخطوط الحدودية.

1.1, 1.3.2

4.8 الكرة "خارج"

تعتبر الكرة "خارج" عندما:

1.3.2, D11 (15), D12 (2) 1.4.8 جميع أجزاء الكرة التي تلمس الأرض خارج الخطوط الحدودية بالكامل.

D11 (15), D12 (4) 2.4.8 تلمس جسماً خارج الملعب أو السقف أو شخصاً خارج اللعب.

2.3, D3, D5a, D11 (15), D12 (4) 3.4.8 تلمس العصابتين الهوائيتين أو الحبال أو القائمين أو الشبكة نفسها خارج الأشرطة الجانبية.

2.3, D5a, D5b, D11 (15), D12 (4) 4.4.8 تعبر المستوى العمودي للشبكة كلياً أو حتى جزئياً خارج مجال العبور باستثناء الحالة في القاعدة 2.1.10.

23.3.2.3f, D5a, D11 (22) 5.4.8 تعبر بالكامل المجال السفلي تحت الشبكة.

9 لعب الكرة

D1b

يجب أن يلعب كل فريق في منطقة ومجال لعبه (باستثناء القاعدة 2.1.10)، ويجوز على كل حال إستعادة الكرة من **خلف** المنطقة الحرة الخاصة به وفوق طاولة التسجيل بإمتدادها الكامل.

1.9 ضربات الفريق

14.4.1

الضربة هي أي تلامس مع الكرة بواسطة لاعب في الملعب.

يسمح للفريق بثلاث ضربات كحد أقصى بالإضافة إلى الصد، لإعادة الكرة، وإذا أستخدم أكثر من ذلك يرتكب الفريق خطأ "أربع ضربات".

1.1.9 اللمسات المتتالية

9.2.3, 14.2, 14.4.2

لا يجوز لـلاعب ان يضـرب الكرة مرتين متتاليتين. (باستثناء القواعد 2.14, 3.2.9 و,2.4.14).

2.1.9 اللمسات المتزامنة

يحق أن يلمس لاعبان أو ثلاثة الكرة في نفس اللحظة.

1.2.1.9 عندما يلمس زميلان (ثلاثة) الكرة في نفس الوقت، يحتسب ذلك ضربتين (ثلاثة) (باستثناء الصد)، وعندما يحاولون الوصول إلى الكرة ولكن يلمسها أحدهم، تحتسب ضربة واحدة، ولا يشكل إصطدام اللاعبين خطأ.

2.2.1.9 عندما يلمس متنافسان الكرة في نفس الوقت فوق الشبكة، وتظل الكرة في اللعب، يكون للفريق المستقبل للكرة الأحقية في ثلاث ضربات أخرى، وعندما تذهب مثل تلك الكرة "خارجا"، فإنه خطأ الفريق الذي في الجهة العكسية.

3.2.1.9 إذا أدت اللمسات المتزامنة بواسطة متنافسين فوق الشبكة إلى إطالة اللمسة مع الكرة حتى لو كانت اللمسة قد تمت فوق ملعب المنافس فاللعب يستمر.

3.1.9 الضربة المساعدة

1

لا يسمح للاعب داخل منطقة اللعب أن يأخذ مساعدة من زميل أو أي عائق/ جسم بغرض ضرب الكرة.

1.3.3, 11.4.4

وعلى كل حال يجوز إيقاف أو مسلك اللاعب الذي يكون على وشك إرتكاب خطأ (لمس الشبكة أو عبور خط المنتصف) بواسطة زميله.

2.9 خصائص الضربة

1.2.9 يمكن أن تلمس الكرة أي جزء من الجسم.

9.3.3, D11 (16)

2.2.9 يجب أن لا تمسك/ أو ترمي الكرة، ويمكن أن ترتد في أي إتجاه.

3.2.9 يمكن أن تلمس الكرة أجزاءً مختلفةً من الجسم بشرط أن تكون تلك اللمسات متزامنة.

إستثناءات:

14.1.1, 14.2

1.3.2.9 يجوز عند الصد بلمسات متتالية من لاعب صد أو أكثر، بشرط أن تحدث اللمسات أثناء حركة واحدة.

9.1, 14.4

2.3.2.9 يجوز عند الضربة الأولى للفريق أن تلمس الكرة أجزاء مختلفة من الجسم على التوالي، بشرط أن تحدث هذه اللمسات أثناء حركة واحدة.

3.9 الأخطاء في لعب الكرة

9.1, D11 (18)

1.3.9 **الأربع لمسات:** يضرب الفريق الكرة أربع مرات قبل إرجاعها.

9.1.3

2.3.9 **الضربة المساعدة:** يأخذ اللاعب مساعدة من زميله أو أي عائق/ جسم داخل منطقة اللعب، بغرض ضرب الكرة.

9.2.2, D11 (16)

3.3.9 **المسك:** تمسك أو ترمى الكرة، ولا ترتد من الضربة.

9.2.3, D11 (17)

4.3.9 **اللمسة المزدوجة:** يضرب اللاعب الكرة مرتين متتاليتين، أو تلمس الكرة أجزاء مختلفة من جسمه على التوالي.

10 الكرة عند الشبكة

1.10 عبور الكرة للشبكة

2.4, 10.2, D5a

1.1.10 يجب أن تعبر الكرة المرسلة إلى ملعب المنافس فوق الشبكة من خلال مجال العبور، مجال العبور هو الجزء من المستوى العمودي للشبكة والمحدد كالتالي:

2.2

1.1.1.10 من الأسفل، بواسطة الحافة العليا للشبكة.

2.4

2.1.1.10 من الجانبين، بواسطة العصاتين الهوائيتين وإمتدادهما الوهمي.

3.1.1.10 من الأعلى، بواسطة السقف.

9.1, D5b

2.1.10 يمكن إعادة الكرة القادمة من اللمسة الأولى للفريق و التى عبرت مستوى الشبكة إلى المنطقة الحرة للمنافس كلياً أو جزئياً من خلال المجال الخارجى ضمن ضربات الفريق بالشروط الآتية:

11.2.2

1.2.1.10 عدم لمس اللاعب ملعب المنافس (باستثناء القاعدة 11.2.2.1)

11.4.4, D5b

2.2.1.10 تعبر الكرة عند إستعادتها مستوى الشبكة كلياً أو جزئياً مرة أخرى من خلال المجال الخارجي على نفس الجانب من الملعب، و إن لم يكن كذلك ستعتبر الكرة (خارج) ولا يحق للفريق المنافس منع هذا الأداء.

D5b

3.2.1.10 لا يمكن إستعادة الكرة القادمة من اللمسة الثانية أو الثالثة للفريق، و التى إتجهت للمنطقة الحرة للمنافس عبر المجال الخارجى كلياً أو جزئياً، و يتم الحكم عليها (خارج الملعب) فى لحظة عبورها مستوى الشبكة.

3.1.10	الكرة التي تتجه لملعب المنافس من خلال المجال السفلي تكون في اللعب حتى لحظة عبورها بالكامل المستوى العمودي للشبكة.	23.3.2.3f, D5a, D11 (22)
2.10	**لمس الكرة للشبكة**	
	يجوز أن تلمس الكرة الشبكة عند عبورها.	10.1.1
3.10	**الكرة في الشبكة**	
1.3.10	يجوز إستعادة الكرة التي تصطدم بالشبكة في حدود الضربات الثلاث للفريق.	9.1
2.3.10	إذا مزقت الكرة عيون الشبكة أو أسقطتها، يلغى التداول ويعاد.	
11	**اللاعب عند الشبكة**	
1.11	**الوصول خلف الشبكة**	
1.1.11	في عملية الصد، يحق للقائم بالصد لمس الكرة خلف الشبكة بشرط ألا يتداخل مع لعب المنافس قبل الضربة الهجومية للأخير.	14.1, 14.3
2.1.11	يسمح للاعب بتمرير يده خلف الشبكة بعد الضربة الهجومية، بشرط أن تكون اللمسة قد تمت داخل مجال لعبه و ألا تكون الكرة ممسوكة أو مرمية.	
2.11	**الاجتياز أسفل الشبكة**	
1.2.11	يسمح بالاجتياز إلى داخل مجال المنافس تحت الشبكة، بشرط ألا يتدخل ذلك مع لعب المنافس.	
2.2.11	الاجتياز إلى داخل ملعب المنافس وراء خط المنتصف:	1.3.3, 11.2.2.1, D11 (22)
1.2.2.11	يسمح بلمس ملعب المنافس بالقدم (بالأقدام) بشرط أن يبقى جزء من القدم (الأقدام) إما ملامساً أو مباشرة فوق خط المنتصف وهذة الحركة لا تتداخل مع لعب المنافس.	1.3.3, D11 (22)
2.2.2.11	يسمح بلمس ملعب المنافس باي جزء من الجسم فوق الأقدام بشرط ألا يتداخل هذا مع لعب المنافس.	1.3.3, 11.2.2.1, D11 (22)
3.2.11	يحق للاعب أن يدخل ملعب المنافس بعد أن تكون الكرة خارج اللعب.	8.2
4.2.11	يحق للاعبين الإجتياز إلى داخل المنطقة الحرة للمنافس بشرط ألا يتداخلوا مع لعب المنافس.	

3.11 لمس الشبكة

11.4.4, 23.3.2.3c, 24.3.2.3, D3

1.3.11 ملامسة اللاعب للشبكة بين الهوائيين (العصاتين)، أثناء حركة لعب الكرة، يعتبر خطأ.

إن حركة لعب الكرة من ضمن ما تشمل: الارتقاء، الضرب (أو المحاولة)، والهبوط بأمان، الاستعداد لبدء حركة جديدة.

D3

2.3.11 يجوز للاعبين لمس القائم، الحبال، أو أي جسم آخر خارج العصي الهوائية بما فيه الشبكة نفسها، بشرط أن هذا لا يتداخل مع اللعب.(ما عدا القاعدة: 3.1.9).

3.3.11 عندما تدفع الكرة الشبكة وينتج عن ذلك لمسها للمنافس، لا يوجد خطأ قد ارتكب.

4.11 أخطاء اللاعب عند الشبكة

11.1.1, D11 (20)

1.4.11 يلمس اللاعب الكرة أو المنافس في مجال المنافس قبل الضربة الهجومية للمنافس.

11.2.1

2.4.11 يتداخل اللاعب مع لعب المنافس أثناء إجتيازه إلى مجال المنافس تحت الشبكة.

11.2.2.2, D11 (22)

3.4.11 تجتاز قدم (أقدام) اللاعب بالكامل لملعب المنافس.

D11 (19)

4.4.11 يتداخل اللاعب في اللعب بواسطة:

11.3.1

– لمس الشبكة بين العصاتين أو العصا الهوائية نفسها أثناء حركته للعب الكرة.

– استخدام الشبكة بين العصي الهوائية كدعم أو للاستقرار.

– إيجاد ميزة مخادعة ضد المنافس بلمس الشبكة.

– عمل حركات تعيق المحاولة الصحيحة للمنافس للعب الكرة.

– لمس/ مسك الشبكة.

أي لاعب قريب من الكرة أثناء اللعب أو أثناء محاولة اللعب يعتبر في حركة اللعب حتى لو لم يلمس الكرة.
مع ذلك لمس الشبكة خارج حدود العصا الهوائية لا يعتبر خطأ (ما عدا القاعدة 3.1.9).

12 الإرسال

1.4.2, 8.1, 12.4.1

الإرسال هو حركة وضع الكرة في اللعب بواسطة اللاعب الخلفي الأيمن المتواجد في منطقة الإرسال.

1.12 الإرسال الأول في الشوط

6.3.2, 7.1

1.1.12 يؤدي الإرسال الأول في الشوط الأول وكذلك الذي في الشوط الحاسم (الخامس) بواسطة الفريق المحدد بواسطة القرعة.

2.1.12 تبدأ الأشواط الأخرى بإرسال الفريق الذي لم يقم بالإرسال أولاً في الشوط السابق.

2.12 ترتيب الإرسال

7.3.1, 7.3.2

1.2.12 يجب أن يتبع اللاعبون ترتيب الإرسال المسجل في ورقة ترتيب الدوران.

12.1

2.2.12 بعد الإرسال الأول في الشوط، يحدد اللاعب الذي يقوم بالإرسال كالتالي:

6.1.3, 15.5

1.2.2.12 عندما يفوز الفريق المرسل بالتداول، يؤدي اللاعب الذي أرسل من قبل (أو بديله) الإرسال مرة أخرى.

6.1.3, 7.6.2

2.2.2.12 عندما يفوز الفريق المستقبل بالتداول، فإنه يكسب الحق في الإرسال، ويدور قبل تأدية الإرسال، ويقوم بالإرسال اللاعب الذي يتحرك من المركز الأمامي الأيمن إلى المركز الخلفي الأيمن.

3.12 السماح بالإرسال

12, D11 (1)

يسمح الحكم الأول بالإرسال بعد التأكد من أن الفريقين مستعدين للعب وأن المرسل مستحوذ على الكرة.

4.12 تنفيذ الإرسال

D11 (10)

1.4.12 يجب أن تضرب الكرة بيد واحدة أو بأي جزء من الذراع بعد قذفها أو تركها من اليد (اليدين).

2.4.12 يسمح بقذفة أو ترك واحد للكرة فقط، ويكون ارتداد الكرة أو تحركها بين اليدين مسموحاً.

1.4.2, 29.2.1.4, D11 (22), D12 (4)

3.4.12 يجب على المرسل عند لحظة ضربة الإرسال أو الإرتقاء للإرسال بالقفز، عدم لمس الملعب (بما في ذلك خط النهاية) أو الأرض خارج منطقة الإرسال.

يحق له بعد الضربة أن ينزل خارج منطقة الإرسال أو داخل الملعب.

12.3, D11 (11)

4.4.12 يجب أن يضرب المرسل الكرة خلال 8 ثوان بعد صافرة الحكم الأول للإرسال.

12.3

5.4.12 يلغي الإرسال الذي ينفذ قبل صافرة الحكم ويعاد.

5.12 إخفاء الإرسال

D6, D11 (12)

12.5.2

1.5.12 يجب على لاعبي الفريق المرسل ألا يمنعوا منافسهم من خلال إخفاء إرسال فردي أو جماعي من رؤية ضربة الارسال ومسار طيران الكرة.

12.4, D6

2.5.12 يقوم لاعب أو مجموعة من اللاعبين من الفريق المرسل بإخفاء الإرسال بتحريك الأذرع أو القفز أو التحرك من جانب لآخر خلال تنفيذ الإرسال أو بالوقوف الجماعي، بحيث يتم إخفاء كلٍ من المرسل و مسار طيران الكرة حتى تصل المستوى العمودي للشبكة، أما إذا كانت مرئية للفريق المستقبل فهذا ليس بإخفاء.

12.4, 12.5.2, D6, D11 (12)

3.5.12 محظور على أى لاعب من الفريق المرسل أن يرفع يديه أعلى من رأسه أثناء الإرسال وحتى عبور الكرة للشبكة.

مسموح للحكم الأول بالتنبيه و نصح الفريق من خلال كابتن المباراة إذا ساوره الشك فى تعمد إخفاء الكرة

6.12 أخطاء تحدث أثناء الإرسال

1.6.12 أخطاء الإرسال.

تؤدي الأخطاء التالية إلى تغيير الإرسال حتى ولو كان المنافس في غير مركزه. 12.2.2.2, 12.7.1
المرسل:

1.1.6.12 يخل بترتيب الإرسال. 12.2

2.1.6.12 لم ينفذ الإرسال بصورة صحيحة. 12.4

2.6.12 أخطاء بعد ضرب الإرسال.

يصبح الإرسال خطأً بعد أن تضرب الكرة بصورة صحيحة (ما لم يكن اللاعب خارج مركزه) حيث أن الكرة: 12.4, 12.7.2

1.2.6.12 تلمس لاعباً من الفريق المرسل أو تفشل في عبور المستوى العمودي للشبكة كلياً من خلال مجال العبور: 8.4.4, 8.4.5, 10.1.1, D11 (19)

2.2.6.12 تذهب "خارجا". 8.4, D11 (15)

3.2.6.12 تعبر فوق الإخفاء. 12.5, D11 (12)

7.12 أخطاء الإرسال وأخطاء المركز

1.7.12 إذا ارتكب المرسل خطأ عند لحظة ضرب الإرسال (تنفيذ غير صحيح، ترتيب دوران خاطئ...) ويكون المنافس في غير مركزه، فإن خطأ الإرسال هو الذي يحتسب. 7.5.1, 7.5.2, 12.6.1

2.7.12 في حين أنه، إذا كان تنفيذ الإرسال صحيحاً وفيما بعد أصبح الإرسال خاطئاً، تذهب خارجاً، تذهب فوق إخفاء الإرسال... الخ) فإن خطأ المركز هو الذي حدث أولاً ويحتسب خطأ مركز. 7.5.3, 12.6.2

13 الضربة الهجومية

1.13 خصائص الضربة الهجومية 12, 14.1.1

1.1.13 تعتبر كل الحركات التي توجه الكرة نحو المنافس فيما عدا الإرسال أو الصد ضربات هجومية.

2.1.13 يسمح بالإسقاط أثناء الضربة الهجومية فقط إذا كانت الضربة واضحة، لم تمسك أو ترمى. 9.2.2

3.1.13 تعتبر الضربة الهجومية قد اكتملت في اللحظة التي تعبر فيها الكرة تماماً المستوى العمودي للشبكة أو تلمس بواسطة المنافس.

2.13 قيود الضربة الهجومية

1.2.13 يجوز للاعب الصف الأمامي أن يكمل الضربة الهجومية عند أي إرتفاع، بشرط أن يكون لمس الكرة قد تم داخل مجال لـعبه (باستثناء القاعدة 4.2.13 و 6.3.13). 7.4.1.1

2.2.13	يجوز للاعب الصف الخلفي أن يكمل الضربة الهجومية عند أي إرتفاع من خلف المنطقة الأمامية:	1.4.1, 7.4.1.2, 19.3.1.2, D8
1.2.2.13	يجب ألا تلمس قدم اللاعب (قدماه) عند إرتقائه خط الهجوم أو تتعداه.	1.3.4
2.2.2.13	يحق للاعب بعد ضربته أن ينزل داخل المنطقة الأمامية.	1.4.1
3.2.13	يحق للاعب الصف الخلفي أيضا أن يكمل الضربة الهجومية من المنطقة الأمامية إذا كان جزء من الكرة أسفل من الحافة العليا للشبكة عند لحظة اللمسة.	1.4.1, 7.4.1.2, D8
4.2.13	لا يسمح لأي لاعب أن يكمل الضربة الهجومية على إرسال المنافس عندما تكون الكرة في المنطقة الأمامية وأعلى كلية من الحافة العليا للشبكة.	1.4.1

3.13 أخطاء الضربة الهجومية

1.3.13	يضرب اللاعب الكرة داخل مجال لعب الفريق المنافس.	13.2.1, D11 (20)
2.3.13	يضرب اللاعب الكرة "خارجاً".	8.4, D11 (15)
3.3.13	يكمل لاعب الصف الخلفي الضربة الهجومية من المنطقة الأمامية عندما تكون الكرة عند لحظة الضرب كلية فوق الحافة العليا للشبكة.	1.4.1, 7.4.1.2, 13.2.3, D11 (21)
4.3.13	يكمل اللاعب الضربة الهجومية على إرسال الفريق المنافس، عندما تكون الكرة في المنطقة الأمامية كلية فوق الحافة العليا للشبكة.	1.4.1, 13.2.4, D11 (21)
5.3.13	يكمل اللاعب الحر الضربة الهجومية، إذا كانت الكرة عند لحظة الضربة كاملة فوق الحافة العليا للشبكة.	19.3.1.2, 23.3.2.3d, D11 (21)
6.3.13	يكمل اللاعب الضربة الهجومية أعلى كلياً من الحافة العليا للشبكة، عندما تكون الكرة قادمة من تمريرة من الأعلى بالأصابع بواسطة اللاعب الحر في منطقته الأمامية.	1.4.1, 19.3.1.4, 23.3.2.3e, D11 (21)

14 الصد

1.14 أداء الصد

1.1.14	الصد هو حركة اللاعبين القريبين من الشبكة، لإعتراض الكرة القادمة من المنافسين، وذلك بالوصول أعلى من الحافة العليا للشبكة بصرف النظر عن ارتفاع الكرة الملموسة، ويسمح فقط للاعبي الصف الأمامي بتكملة الصد، ولكن عند لحظة اللمسة مع الكرة، يجب أن يكون جزء من الجسم أعلى من قمة الشبكة.	7.4.1.1
2.1.14	محاولة الصد محاولة الصد هي حركة الصد بدون لمس الكرة.	

3.1.14 الصد المكتمل

D7 يكتمل الصد عندما تلمس الكرة بواسطة القائم بالصد.

4.1.14 الصد الجماعي

ينفذ الصد الجماعي بواسطة لاعبين أو ثلاثة قريبين من بعضهم البعض ويكتمل عندما يلمس أحدهم الكرة.

2.14 لمسة الصد

9.1.1, 9.2.3 يجوز أن تحدث لمسات متتالية (سريعة ومتصلة) بالكرة من لاعب صد أو أكثر، بشرط أن تؤدي اللمسات أثناء حركة واحدة.

3.14 الصد داخل مجال المنافس

D11 (20)

13.1.1 يحق للاعب الصد وضع يديه وذراعيه خلف الشبكة، بشرط ألا تتداخل هذه الحركة مع لعب المنافس، وهكذا لا يسمح بلمس الكرة خلف الشبكة قبل تنفيذ المنافس الضربة الهجومية.

4.14 الصد وضربات الفريق

9.1, 14.4.2 1.4.14 لا تحتسب لمسة الصد كضربة للفريق وبناء على ذلك يحق للفريق بعد لمسة الصد ثلاث ضربات لإعادة الكرة.

14.4.1 2.4.14 يجوز أن تؤدي الضربة الأولى بعد الصد بواسطة أي لاعب بما في ذلك اللاعب الذي لمس الكرة أثناء الصد.

5.14 صد الإرسال

12, D11 (12) يمنع صد إرسال المنافس.

6.14 أخطاء أداء الصد

D11 (20)

14.3 1.6.14 يلمس القائم بالصد الكرة في مجال المنافس قبل الضربة الهجومية للمنافس.

14.1, 14.5, 19.3.1.3 2.6.14 يكمل لاعب الصف الخلفي أو اللاعب الحر الصد أو يشترك في صد مكتمل.

14.5, D11 (12) 3.6.14 صد إرسال المنافس.

8.4 4.6.14 ترسل الكرة "خارجاً" من الصد

5.6.14 صد الكرة في مجال المنافس من خارج العصا الهوائية

14.1.1, 19.3.1.3 6.6.14 محاولة اللاعب الحر الصد سواء فردياً أو جماعياً.

الفصل الخامس

التوقفات، فترات الراحة والتأخيرات

انظر القواعد

15 التوقفات

6.1.3, 8.1, 8.2, 15.4, 15.5, 24.2.6

التوقف هو الوقت بين تداول مكتمل واحد وصافرة الحكم الأول للإرسال التالي.

توقفات اللعب العادية الوحيدة هي الأوقات المستقطعة وتبديلات اللاعبين.

1.15 عدد توقفات اللعب العادية

6.2, 15.4, 15.5

يحق لكل فريق طلب وقتين مستقطعين وستة تبديلات للاعبين كحد أقصى لكل شوط.

2.15 تعاقب توقفات اللعب العادية

15.4, 15.5

1.2.15 يجوز طلب وقت أو وقتين مستقطعين وطلب واحد للتبديل بواسطة أي فريق متبوعاً واحداً بعد الآخر خلال نفس التوقف.

15.5, 15.6.1

2.2.15 ومع ذلك، لا يسمح للفريق **بطلبات** متتالية للتبديل خلال نفس التوقف، ويجوز تبديل لاعبين أو أكثر في نفس الوقت ضمن نفس الطلب.

6.1.3, 15.5

3.2.15 يجب أن يكون هناك تداول مكتمل بين طلبين منفصلين للتبديل بواسطة نفس الفريق (الاستثناء إجراء تبديل إضطراري للإصابة أو الطرد أو الاستبعاد (8.15,7.15,2.5.15).

16.1.2

4.2.15 لا يجوز طلب أي توقف عادي للعب بعد رفض طلب سابق والمعاقبة بتحذير تأخير خلال نفس التوقف. (أي قبل نهاية التداول المكتمل التالي).

3.15 طلب توقفات اللعب العادية

5.1.2.3, 5.2.3.3, 5.3.2, 15

1.3.15 تطلب توقفات اللعب العادية بواسطة المدرب أو في غياب المدرب بواسطة رئيس الشوط وبواسطتهما فقط.

7.3.4

2.3.15 يسمح بطلب التبديل قبل بداية الشوط، ويجب تسجيله كتبديل عادي في ذلك الشوط.

4.15	**الأوقات المستقطعة**	
1.4.15	يجب أن تكون طلبات الوقت المستقطع بإظهار إشارة اليد اللازمة عندما تكون الكرة خارج اللعب وقبل صافرة الإرسال. الأوقات المستقطعة جميعها تستغرق 30 ثانية. **لمسابقات الاتحاد الدولي للكرة الطائرة العالمية والرسمية، يمكن تعديل طول الأوقات المستقطعة إذا وافق الاتحاد الدولي للكرة الطائرة على هذا الطلب بناء على الطلب المقدم من المنظم.** **لمسابقات الاتحاد الدولي للكرة الطائرة، العالمية والرسمية يكون استخدام الجرس إجباريا ثم إشارة اليد لطلب الوقت المستقطع.**	6.1.3, 8.2, 12.3, D11 (4)
2.4.15	خلال جميع الأوقات المستقطعة، يجب على جميع اللاعبين في الملعب الذهاب إلى المنطقة الحرة قرب مقاعدهم.	D1a
5.15	**التبديل**	
1.5.15	التبديل هو الإجراء الذي بموجبه يدخل اللاعب غير اللاعب الحر أو اللاعب المتغير معه في اللعب، بعد أن قام المسجل بتسجيله، ليشغل مركز لاعب آخر الذي يجب عليه مغادرة الملعب عند تلك اللحظة.	19.3.2.1, D11 (5)
2.5.15	عندما يفرض التبديل من خلال إصابة اللاعب في اللعب، يجب أن يتبع هذا إظهار إشارة اليد اللازمة بواسطة المدرب (أو كابتن المباراة).	5.1.2.3, 5.2.3.3, 6.1.3, 8.2, 12.3, D11 (5)
6.15	**حدود التبديلات**	
1.6.15	يحق للاعب الترتيب الأساسي للدوران مغادرة اللعب والعودة ولكن لمرة واحدة فقط في الشوط، ولمركزه السابق فقط في ترتيب الدوران.	7.3.1
2.6.15	يحق للاعب البديل أن يدخل اللعب مكان لاعب في الترتيب الأساسي للدوران لمرة واحدة في الشوط، ويمكن أن يستبدل فقط مع نفس اللاعب الأساسي.	7.3.1
7.15	**التبديل الاستثنائي**	
	يجب تبديل اللاعب (ما عدا اللاعب الحر) الذي لا يستطيع مواصلة اللعب بسبب الإصابة أو المرض أو الطرد/ الإستبعاد تبديلاً قانونياً، وإذا لم يكن ذلك ممكناً، يحق للفريق إجراء تبديل إستثنائي خارج حدود القاعدة 6.15. التبديل الإستثنائي يعني أن أي لاعب غير متواجد داخل الملعب عند وقت الإصابة/ المرض/ الطرد/ الإستبعاد ما عدا اللاعب الحر، اللاعب الحر الثاني أو اللاعب المتغير معهما، يجوز استبداله في اللعب بدلاً من اللاعب المصاب/ المريض/ المطرود/ المستبعد، لا يسمح للاعب المصاب/ المريض/ المطرود، بإعادة الدخول في المباراة.	15.6, 19.4.3, 21.3.2, 21.3.3, D11 (5)

لا يمكن أن يحتسب التبديل الاستثنائي بأي حال كتبديل عادي، ولكن يجب تسجيله على إستمارة التسجيل كجزء لمجموع التبديلات في الشوط والمباراة.

8.15 التبديل بسبب الطرد أو الاستبعاد

6.4.3, 7.3.1, 15.6, 15.7, 21.3.2, 21.3.3, D11 (5)

يجب أن يستبدل اللاعب المطرود أو المستبعد فورا من خلال تبديل قانوني، إذا لم يكن ذلك ممكناً، يحق للفريق إجراء تبديل إستثنائي. وإذا لم يكن هذا ممكناً، يعلن الفريق غير مكتمل.

9.15 التبديل غير القانوني

1.9.15 يكون التبديل غير قانوني إذا تجاوز الحدود المشار إليها في القاعدة 6.15 (ما عدا الحالة في القاعدة 7.15)، أو يشمل لاعب غير مسجل.

8.1, 15.6

2.9.15 عندما يؤدي الفريق تبديلاً غير قانوني وإستوٴنف اللعب، يجب تطبيق الإجراء التالي بالترتيب:

6.1.3

1.2.9.15 يجازي الفريق بنقطة والإرسال للمنافس.

2.2.9.15 يجب تصحيح التبديل.

3.2.9.15 تلغى النقاط التي سجلها الفريق المخطئ منذ إرتكاب الخطأ، وتبقى نقاط المنافس سارية.

10.15 إجراء التبديل

1.4.3, D1b

1.10.15 يجب إجراء التبديل من داخل منطقة التبديل.

15.10, 24.2.6, 25.2.2.3

2.10.15 يستغرق التبديل فقط الوقت اللازم لتسجيل التبديل في استمارة التسجيل، والسماح بدخول وخروج اللاعبين.

1.3.10.15 يبدأ الطلب الفعلي للتبديل عند لحظة دخول اللاعب (اللاعبين) البديل في منطقة التبديل، مستعداً للعب، خلال التوقف، ولا يحتاج المدرب أداء إشارة اليد فيما عدا إذا كان التبديل للإصابة أو قبل بداية الشوط.

16.2, D9

2.3.10.15 إذا لم يكن اللاعب مستعداً في لحظة تقديم الطلب، لا يمنح التبديل ويجازى الفريق بالتأخير.

24.2.6

3.3.10.15 يتم الإبلاغ عن طلب التبديل ويعلن بواسطة المسجل أو الحكم الثاني، بإستخدام جهاز الجرس أو الصافرة بالتعاقب، ويسمح الحكم الثاني بالتبديل.

لمسابقات الاتحاد الدولي والمسابقات الدولية والرسمية، تستخدم اللوحات المرقمة لتيسير عملية التبديل، (إلا عند إستخدام الأجهزة الإلكترونية لنقل البيانات إلى المسجل).

4.10.15	إذا أراد الفريق التبديل لأكثر من واحد على التوالي، يجب دخول جميع اللاعبين البدلاء لمنطقة التبديل في نفس الوقت ليؤخذ بعين الاعتبار في نفس الطلب، وفي هذه الحالة يجب إجراء التبديلات على التوالي، زوج من اللاعبين بعد الآخر، وإذا كان أحد منهم غير قانوني، يمنح التبديل (التبديلات) القانوني ويرفض غير القانوني ويكون سبباً لجزاء التأخير.	1.4.3, 15.2.2

11.15 الطلبات الخاطئة

1.11.15	يكون من الخطأ طلب أي توقف للعب:	15
1.1.11.15	أثناء التداول أو عند لحظة الصافرة للإرسال أو بعدها.	12.3
2.1.11.15	بواسطة عضو الفريق غير المصرح.	5.1.2.3, 5.2.3.3
3.1.11.15	لتبديل ثان بواسطة نفس الفريق خلال نفس التوقف (أي قبل نهاية انتهاء التداول المكتمل القادم)، ما عدا في حالة الإصابة/ المرض/ الطرد/ الإستبعاد للاعب في اللعب.	15.2.2, 15.2.3, 15.8, 16.1, 25.2.2.6
4.1.11.15	بعد إستنفاد العدد المسموح به للأوقات المستقطعة والتبديلات.	15.1
2.11.15	يجب رفض الطلب الخاطئ الأول في المباراة بواسطة الفريق والذي لا يؤثر أو يؤخر اللعب، ولكن يجب تسجيله على إستمارة التسجيل دون نتائج أخرى.	16.1, 25.2.2.6
3.11.15	أي طلب خاطئ آخر في المباراة بواسطة نفس الفريق يشكل تأخيراً.	16.1.4, D11 (25)

16 تأخيرات اللعب

1.16 أنواع التأخيرات

يكون الأداء الخاطئ للفريق الذي يؤجل إستئناف اللعب تأخيراً ويتضمن فيما بين:

1.1.16	تأخير توقفات اللعب العادية.	15.10.2
2.1.16	إطالة التوقفات بعد طلب استئناف اللعب.	15
3.1.16	طلب تبديل غير قانوني.	15.9
4.1.16	تكرار الطلب الخاطئ.	15.11.3
5.1.16	تأخير اللعب بواسطة عضو الفريق.	

2.16 جزاءات التأخير

D9

1.2.16	يكون لفت نظر للتأخير و"إنذار للتأخير" جزاءات للفريق.	
1.1.2.16	تظل جزاءات التأخير سارية المفعول طوال المباراة.	6.3
2.1.2.16	تسجل جميع جزاءات التأخير على استمارة التسجيل.	25.2.2.6

2.2.16	التأخير الأول في المباراة بواسطة عضو الفريق يجازى "بلفت نظر تأخير"	4.1.1, D11 (25)
3.2.16	يشكل التأخير الثاني والتأخيرات التالية من أي نوع بواسطة أي عضو لنفس الفريق وفي نفس المباراة خطأ ويجازي "إنذار تأخير": نقطة والإرسال للمنافس.	6.1.3, D11 (25)
4.2.16	تطبق جزاءات التأخير الموقعة قبل أو بين الأشواط في الشوط التالي.	18.1

17 توقفات اللعب الإستثنائية

1.17 الإصابة/ المرض

8.1

1.1.17 إذا وقع حادث خطير بينما الكرة في اللعب، يجب على الحكم إيقاف اللعب فوراً ويسمح للمساعدة الطبية بدخول الملعب.

يعاد بعدئذ التداول. 6.1.3

2.1.17 إذا تعذر تبديل اللاعب المصاب/ المريض قانونياً أو إستثنائياً، يعطي اللاعب 3 دقائق وقت للعلاج ولكن ليس لأكثر من مرة واحدة لنفس اللاعب في المباراة. 15.6, 15.7, 24.2.8

إذا لم يشف اللاعب، يعلن عدم إكتمال فريقه. 6.4.3, 7.3.1

2.17 التدخل الخارجي

إذا حدث أي تدخل خارجي أثناء اللعب، يوقف اللعب ويعاد التداول. 6.1.3, D11 (23)

3.17 التوقفات المطولة

1.3.17 إذا أدت ظروف غير متوقعة إلى إيقاف المباراة، يقرر الحكم الأول، المنظم، لجنة المراقبة، إذا تواجد أحدهم، الإجراءات التي تتخذ لإستعادة الظروف الطبيعية. 23.2.3

2.3.17 في حالة حدوث توقف واحد أو عدة توقفات لمدة لا تزيد في مجموعها عن 4 ساعات: 17.3.1

1.2.3.17 إذا إستؤنفت المباراة على نفس الملعب، يستمر الشوط المتوقف طبيعياً بنفس النتيجة واللاعبين (باستثناء المطرود والمستبعد) والمراكز، وستحتفظ الأشواط الملعوبة بنتائجها. 1, 7.3

2.2.3.17 إذا إستؤنفت المباراة على ملعب آخر، يلغي الشوط المتوقف ويعاد بنفس أعضاء الفريق ونفس ترتيب الدوران الأساسية (باستثناء المطرود والمستبعد) وتبقى الجزاءات جميعها باقية، وستحتفظ الأشواط الملعوبة بنتائجها. 7.3, 21.4.1, D9

3.3.17 في حالة حدوث توقف واحد أو عدة توقفات لمدة تزيد في مجموعها عن 4 ساعات، يجب أن تعاد المباراة بالكامل.

18 فترات الراحة وتغيير الملاعب

1.18 فترات الراحة

4.2.4

فترة الراحة هي الوقت بين الأشواط، وتستغرق فترات الراحة جميعها ثلاث دقائق.

7.3.2, 18.2, 25.2.1.2

يتم خلال هذه الفترة من الوقت تغيير الملاعب وتسجيل ترتيب الدوران للفريقين على استمارة التسجيل.

يمكن أن تمتد فترة الراحة بين الشوطين الثاني والثالث إلى 10 دقائق بواسطة الجهة المختصة عند طلب المنظم.

2.18 تغيير الملاعب

D11 (3)

7.1

1.2.18 يغير الفريقان ملعبيهما بعد كل شوط باستثناء الشوط الحاسم.

6.3.2, 7.4.1, 25.2.2.5

2.2.18 في الشوط الحاسم، بمجرد وصول الفريق المتقدم للنقطة 8، يغير الفريقان ملعبيهما بدون تأخير، وتظل مراكز اللاعبين كما هي.

إذا لم يجر التغيير بمجرد وصول الفريق المتقدم النقطة 8، يتم إجراؤه فور ملاحظة الخطأ، وتظل النتيجة كما هي في الوقت الذي أجري فيه التغيير.

الفصل السادس

اللاعب الحر

انظر القواعد

19 اللاعب الحر

1.19 تعيين اللاعب الحر

5

1.1.19 يحق لكل فريق بتعيين لاعبين مدافعين متخصصين إثنين ضمن قائمة اللاعبين على إستمارة التسجيل. 4.1.1

لمسابقات الإتحاد الدولي للكرة الطائرة، العالمية والرسمية للكبار، إذا سجل الفريق أكثر من 12 لاعب باستمارة تسجيل المباراة يكون إلزامياً من ضمنهم (2) لاعب حر.

2.1.19 يجب تسجيل اللاعبين الحرين على استمارة التسجيل على سطور خاصة محجوزة لهذا. 5.2.2, 25.2.1.1, 28.2.1.1

3.1.19 يكون اللاعب الحر في الملعب كلاعب حر فعلي، وإذا كان هناك لاعب حر آخر، سيكون كلاعب حر ثاني للفريق.

يتواجد لاعب حر واحد فقط في الملعب عند أي وقت.

2.19 الأدوات

4.3

يجب أن يرتدي اللاعبان الحران زياً (أو سترة/ صدرية لإعادة تعيين لاعب حر) مختلفاً من حيث اللون عن بقية الفريق، والزي يجب أن يكون متبايناً بوضوح عن بقية الفريق. يمكن أن يرتدي كل من اللاعبين الحرين زياً موحداً مختلفاً كل عن الآخر وعن باقي الفريق.

يجب أن يكون زي اللاعبين الحرين مرقماً مثل بقية الفريق.

لمسابقات الاتحاد الدولي للكرة الطائرة، العالمية والرسمية، يجب أن يرتدي اللاعب الحر المعاد تعيينه إن أمكن الفانلة بنفس التصميم واللون كما في اللاعب الحر الأصلي، ولكن يحتفظ برقمه.

3.19 الحركات المتعلقة باللاعب الحر

1.3.19 حركات اللعب.

1.1.3.19 يسمح أن يحل محل أي لاعب في مركز الصف الخلفي. 7.4.1.2

2.1.3.19 يكون محكوماً بآداء لاعب الصف الخلفي، ولا يسمح له بإكمال الضربة الهجومية من أي مكان (شاملاً الملعب والمنطقة الحرة) إذا كانت الكرة عند لحظة التلامس أعلى بالكامل من الحافة العليا للشبكة. 13.2.2, 13.2.3, 13.3.5

3.1.3.19	لا يحق له الإرسال أو الصد أو محاولة الصد.	12.4.1, 14.6.2, 14.6.6, D11 (12)
4.1.3.19	لا يحق للاعب تكملة الضربة الهجومية عندما تكون الكرة بالكامل أعلى من قمة الشبكة، إذا كانت الكرة قادمة من تمريرة من الأعلى بالأصابع بواسطة اللاعب الحر في المنطقة الأمامية الخاصة به، ويجوز أن تلعب الكرة هجومية بحرية إذا أدى اللاعب الحر نفس الحركة من خارج المنطقة الأمامية الخاصة به.	1.4.1, 13.3.6, 23.3.2.3d, e, D1b
2.3.19	تغييرات اللاعب الحر	
1.2.3.19	لا تحتسب تغييرات اللاعب الحر كتبديلات. إنها غير محدودة ولكن يجب أن يكون هناك تداول مكتمل بين تغييرين للاعب الحر (إلا إذا تسبب إنذار للمنافس في الدوران وانتقال اللاعب الحر إلى مركز 4، أو إذا أصبح اللاعب الحر الفعلي غير قادر على اللعب، يصبح التداول غير مكتمل).	6.1.3, 15.5
2.2.3.19	يجوز اللاعب المتغير العادي أن يتغير وإعادة تغييره بواسطة أي لاعب حر. يستطيع اللاعب الحر الفعلي أن يتغير فقط بواسطة تغيير عادي لذلك المركز أو مع اللاعب الحر الثاني.	
3.2.3.19	عند بداية كل شوط، لا يستطيع اللاعب الحر دخول الملعب حتى انتهاء الحكم الثاني من تدقيق ترتيب الدوران والسماح بتغيير اللاعب الحر مع اللاعب الأساسي.	7.3.2, 12.1
4.2.3.19	التغييرات الأخرى للاعب الحر يجب أن تؤدي فقط بينما تكون الكرة خارج اللعب وقبل صافرة الحكم للإرسال.	8.2, 12.3
5.2.3.19	يجب ألا يرفض تغيير اللاعب الحر بعد الصافرة للإرسال ولكن قبل ضربة الإرسال، على كل حال، بعد نهاية التداول، يجب إخطار رئيس الشوط بأن هذا ليس الإجراء المسموح، وتكرار ذلك سيكون سببا لجزاءات التأخير.	12.3, 12.4, D9
6.2.3.19	يجب أن تكون نتيجة تأخيرات اللاعب الحر اللاحقة إيقاف اللعب فوراً، وفرض جزاءات التأخير، وسيحدد الفريق المرسل التالي بواسطة درجة جزاء التأخير.	16.2, D9
7.2.3.19	يحق للاعب الحر واللاعب المتغير الدخول والخروج من الملعب فقط من خلال منطقة تغيير اللاعب الحر.	1.4.4, D1b
8.2.3.19	يجب تسجيل تغييرات اللاعب الحر على استمارة مراقبة اللاعب الحر أو إستمارة التسجيل الالكترونية (إذا استخدمت إحداها).	28.2.2.1, 28.2.2.2
9.2.3.19	يمكن أن يشمل التغيير غير القانوني اللاعب الحر (فيما بين التالي):	
	– لا يوجد تداول مكتمل بين تغييرات اللاعب الحر.	6.1.3
	– تغيير اللاعب الحر بواسطة لاعب آخر غير اللاعب الحر الثاني أو اللاعب المتغير العادي.	15.9
	يجب اعتبار تغيير اللاعب الحر غير القانوني بنفس الطريقة كتبديل غير قانوني.	15.9
	إذا تم الانتباه إلى التغيير غير القانوني للاعب الحر قبل بداية التداول التالي. عندئذ يتم التصحيح بواسطة الحكام، ويجازى الفريق بالتأخير.	D9

15.9 إذا تم الانتباه إلى التغيير غير القانوني للاعب الحر بعد ضربة الإرسال، تكون التبعات كما هي في التبديل غير القانوني.

4.19 إعادة تعيين لاعب حر جديد

21.3.2, 21.3.3, D9 1.4.19 **يصبح** اللاعب الحر غير قادر على اللعب إذا أصيب، مرض، طرد أو أستبعد.

5.1.2.1, 5.1.2.3, 5.2.1 يمكن الإعلان بأن اللاعب الحر غير قادر على اللعب لأي سبب بواسطة المدرب، أو مساعد المدرب أو بواسطة كابتن المباراة في غياب المدرب.

2.4.19 الفريق مع لاعب حر واحد.

5.1.2.3, 19.4, 19.4.1 1.2.4.19 عندما يتيسر لاعب حر واحد فقط للفريق طبقاً للقاعدة 1.4.19، أو تم تسجيل لاعب حر واحد فقط، وأعلن بأن هذا اللاعب الحر غير قادر على اللعب، يحق للمدرب (أو لمساعد المدرب أو كابتن المباراة في غياب المدرب) إعادة تعيين لاعب حر لبقية المباراة أي لاعب آخر (ما عدا اللاعب المتغير) غير متواجد في الملعب عند لحظة إعادة التعيين.

2.2.4.19 إذا أعلن بأن اللاعب الحر **الفعلي** غير قادر على اللعب، يحق له التغيير بواسطة اللاعب المتغير العادي أو فوراً **ومباشرة إلى الملعب** بواسطة إعادة تعيين اللاعب الحر، وعلى كل حال، إذا كان اللاعب الحر سببا في إعادة التعيين، لا يحق له اللعب لبقية المباراة.

إذا لم يكن اللاعب الحر متواجدا في الملعب عندما تم الإعلان بأنه غير قادر على اللعب، يجوز أن يكون سببا في إعادة التعيين.

اللاعب الحر الذي أعلن بأنه غير قادر على اللعب لا يحق له اللعب لبقية المباراة.

5.1.2.1, 5.1.2.3, 5.2.1 3.2.4.19 يتم الاتصال مع الحكم الثاني بواسطة المدرب أو مساعد المدرب أو كابتن المباراة في حالة غياب المدرب، لإبلاغه عن إعادة التعيين.

19.4.1 4.2.4.19 إذا أعلن بأن اللاعب الحر المعاد تعيينه غير قادر على اللعب بذلك يسمح أيضاً بإعادة تعيينات.

5.1.2, 19.4.1 5.2.4.19 إذا طلب المدرب إعادة تعيين رئيس الفريق كلاعب حر جديد، فإنه يسمح بذلك.

27.2.2.7, 28.2.2.1 6.2.4.19 في حالة إعادة تعيين اللاعب الحر، يجب تسجيل رقم اللاعب المعين كلاعب حر في ركن الملاحظات على إستمارة التسجيل وإستمارة مراقبة اللاعب الحر (أو إستمارة التسجيل الإلكترونية إذا استخدمت إحداها).

3.4.19 الفريق مع لاعبين حرين إثنين.

4.1.1, 19.1.1 1.3.4.19 عندما يتم تسجيل لاعبين حرين إثنين للفريق على إستمارة التسجيل، وأعلن بأن أحدهما غير قادر على اللعب، يحق للفريق اللعب بلاعب حر واحد.

19.4 لا يسمح بإعادة التعيين، على كل حال، إلا إذا أعلن بأن اللاعب الحر المتبقي غير قادر على اللعب في المباراة.

5.19 الخلاصة

19.4, 21.3.2, 21.3.3

إذا تم طرد أو استبعاد اللاعب الحر، يجوز أن يحل محله فوراً بواسطة اللاعب الحر الثاني للفريق. إذا كان للفريق لاعب حر واحد فقط، بذلك يحق للفريق بإجراء إعادة التعيين.

الفصل السابع

سلوك المشاركين

انظر القواعد

20 متطلبات السلوك

1.20 السلوك الرياضي

1.1.20 يجب على المشاركين الإلمام "بالقواعد الرسمية للكرة الطائرة" والإلتزام بها.

2.1.20 يجب أن يتقبل المشاركون قرارات الحكام بسلوك رياضي وبدون معارضتهم.

5.1.2.1 في حالة الشك، يجوز التوضيح فقط من خلال كابتن المباراة.

3.1.20 يجب على المشاركين تجنب الأفعال والمواقف التي تهدف إلى التأثير على قرارات الحكام أو تغطية الأخطاء التي ترتكبها فرقهم.

2.20 اللعب النظيف

1.2.20 يجب أن يتسم سلوك المشاركين بالإحترام والتهذيب وفقاً لروح اللعب النظيف، ليس فقط تجاه الحكام ولكن أيضا تجاه الرسميين الآخرين والمنافسين والزملاء والمتفرجين.

5.2.3.4 2.2.20 يسمح بالاتصال بين أعضاء الفريق خلال المباراة.

21 سوء السلوك وجزاءاته

1.21 سوء السلوك البسيط

5.1.2, 21.3 لا يكون سوء السلوك البسيط سبباً للجزاء، إنه من واجب الحكم الأول منع الفريقين من الإقتراب لمستوى الجزاء.

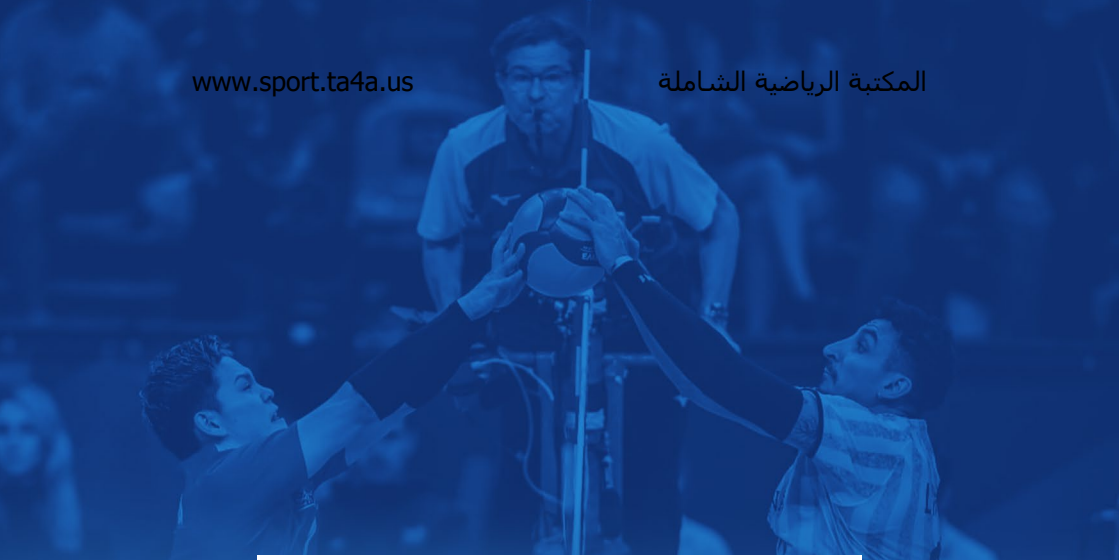
D9, D11 (6a) يتم هذا في مرحلتين:

المرحلة الأول: باستخدام لفت نظر شفوي من خلال كابتن المباراة.

المرحلة الثانية: باستخدام البطاقة الصفراء لعضو الفريق (الأعضاء) المعني، لفت النظر الرسمي هذا بحد ذاته ليس بجزاء، ولكنه يرمز بأن عضو الفريق (وشاملاً للفريق ككل) قد وصل إلى مستوى الجزاء في المباراة ويدون على إستمارة التسجيل ولا توجد تبعات فورية.

2.21	**سوء السلوك المؤدي إلى الجزاءات**	
	يصنف السلوك غير اللائق بواسطة عضو الفريق تجاه الرسميين، المنافسين، زملاء الفريق أو المتفرجين إلى ثلاث فئات طبقاً لدرجة الإساءة.	4.1.1
1.2.21	**سلوك غير مهذب:** حركة منافية للسلوك الحسن أو المبادئ الأخلاقية.	
2.2.21	**سلوك عدائي: كلمات مشوهة للسمعة أو إحتقار أو إيماءات أو أى فعل معبر عن الإزدراء.**	
3.2.21	**الإعتداء:** إعتداء بدني فعلي أو سلوك عدائي أو تهديدى.	
3.21	**جداول الجزاء**	D9
	طبقا لتقدير الحكم الأول وإستناداً إلى مدى حجم الإساءة، فإن الجزاءات التي تطبق وتسجل على إستمارة التسجيل هي: **الإنذار، الطرد أو عدم الأهلية.**	21.2, 25.2.2.6
1.3.21	**الإنذار**	D11 (6b)
	السلوك غير المهذب الأول في المباراة بواسطة أي عضو في الفريق، يجازى بنقطة والإرسال للمنافس.	4.1.1, 21.2.1
2.3.21	**الطرد**	D11 (7)
1.2.3.21	لا يحق لعضو الفريق المجازى بالطرد المشاركة لبقية الشوط ويجب عليه أن يذهب إلى غرفة ملابس الفريق حتى الإنتهاء من الشوط الجاري وبدون تبعات أخرى.	4.1.1, 5.2.1, 5.3.2, D1a, D1b
	المدرب المجازي بالطرد، يخسر حقوقه بالتدخل في الشوط ويجب عليه أن يذهب إلى غرفة ملابس الفريق حتى الإنتهاء من الشوط الجاري.	5.2.3.3
2.2.3.21	يجازي السلوك العدائي الأول بواسطة عضو الفريق بالطرد وبدون تبعات أخرى.	4.1.1, 21.2.2
3.2.3.21	يجازي السلوك غير المهذب الثاني في نفس المباراة بواسطة نفس عضو الفريق بالطرد، وبدون تبعات أخرى.	4.1.1, 21.2.1
3.3.21	**عدم الأهلية (إستبعاد نهائى)**	D11 (8)
1.3.3.21	يجب على عضو الفريق المجازي بعدم الأهلية (الإستبعاد النهائى) أن يستبدل قانونياً/ إستثنائياً وفوراً إذا كان في الملعب ويجب عليه أن يذهب إلى غرفة ملابس الفريق لبقية المباراة وبدون تبعات أخرى.	4.1.1, D1a
2.3.3.21	يجازي الإعتداء البدني الأول أو الضمنى أو التهديد الإستفزازي بالإستبعاد وبدون تبعات أخرى.	21.2.3
3.3.3.21	يجازي السلوك العدائي الثاني في نفس المباراة بواسطة نفس عضو الفريق بعدم الأهلية (بالإستبعاد النهائى)، وبدون تبعات أخرى.	4.1.1, 21.2.2
4.3.3.21	يجازي السلوك غير المهذب الثالث في نفس المباراة بواسطة نفس عضو الفريق بعدم الأهلية (بالإستبعاد النهائى)، وبدون تبعات أخرى.	4.1.1, 21.2.1

4.21	**تطبيق جزاءات سوء السلوك**	
1.4.21	تكون جزاءات سوء السلوك جميعها جزاءات فردية، وتظل سارية المفعول لكل المباراة، وتسجل على استمارة التسجيل.	21.3, 25.2.2.6
2.4.21	يجازي تكرار سوء السلوك بواسطة نفس عضو الفريق في نفس المباراة تصاعدياً (يتلقى عضو الفريق جزاءاً أشد لكل إساءة متتالية).	4.1.1, 21.2, 21.3, D9
3.4.21	لا يتطلب الطرد أو عدم الأهلية (الإستبعاد النهائى) الناجمان عن السلوك العدائي أو الإعتداء وجود جزاء سابق.	21.2, 21.3
5.21	**سوء السلوك قبل وبين الأشواط**	
	يجازي أي سوء سلوك يحدث قبل أو بين الأشواط وفقاً للقاعدة 3.21، وتطبق الجزاءات في الشوط التالي:	18.1, 21.2, 21.3
6.21	**مختصر سوء السلوك والبطاقات المستخدمة**	D11 (6a, 6b, 7, 8)
	لفت نظر: لا جزاء – المرحلة 1: لفت نظر شفوي. **المرحلة 2:** الرمز البطاقة الصفراء.	21.1
	الإنذار: الجزاء – الرمز البطاقة الحمراء.	21.3.1
	الطرد: الجزاء – الرمز البطاقتين الحمراء + الصفراء معاً.	21.3.2
	الإستبعاد: الجزاء – الرمز البطاقتين الحمراء + الصفراء منفصلتين.	21.3.3



القسم الثاني

الجزء الثاني:

الحـــكام

مسئولياتهم وإشارات اليد الرسمية

الفصل الثامن

الحكام

انظر القواعد

22 فريق التحكيم والإجراءات

1.22 التكوين

يتكون فريق التحكيم للمباراة من الرسميين التاليين:

23 – الحكم الأول

24 – الحكم الثاني

25 – حكم التحدي

26 – الحكم الإحتياط

27, 28 – المسجل

29 – أربعة (إثنان) حكام الخطوط

تكون أماكنهم موضحة في شكل 10.

25, 26, 28 **لمسابقات الإتحاد الدولي للكرة الطائرة، العالمية والرسمية حكم التحدي (إذا أستخدم نظام فيديو التحدي)، حكم الإحتياط ومساعد المسجل يكون وجودهم إلزامياً**

2.22 الإجراءات

1.2.22 يحق للحكمين الأول والثاني فقط إطلاق الصافرة أثناء المباراة:

6.1.3, 12.3, D11 (1) 1.1.2.22 يعطي الحكم الأول الإشارة للإرسال الذي يبدأ التداول.

2.1.2.22 يشير الحكمان الأول والثاني إلى نهاية التداول، بشرط أن يكونا متأكدين من أن هناك خطأ قد ارتكب وأنهما حددا طبيعته.

5.1.2, 8.2 2.2.22 يحق لهما إطلاق الصافرة أثناء توقف اللعب للتوضيح بأنهما وافقا أو رفضا طلب الفريق.

22.2.1.2, 30.1 3.2.22 فوراً و بعد صافرة الحكم للإشارة إلى اكتمال التداول، يجب عليهما التوضيح بإشارات اليد الرسمية:

www.sport.ta4a.us المكتبة الرياضية للطائرة

1.3.2.22 إذا أطلقت الصافرة على الخطأ بواسطة الحكم الأول، فسوف يشير بالترتيب:

12.2.2, D11 (2)

a – الفريق الذي سيقوم بالإرسال.

b – طبيعة الخطأ.

c – اللاعب (اللاعبون) المخطئ (إذا لزم).

2.3.2.22 إذا أطلقت الصافرة على الخطأ بواسطة الحكم الثاني فسوف يشير بالترتيب:

a – طبيعة الخطأ.

b – اللاعب المخطئ (إذا لزم).

12.2.2 c – اتباع الحكم الأول بإعادة إشارته للفريق الذي سيقوم بالإرسال.

D11 (2) في هذه الحالة، لا يؤشر الحكم الأول **إلى** طبيعة الخطأ أو اللاعب المخطئ ولكن فقط للفريق الذي سيرسل.

12.2.2, 13.3.3, 13.3.5, 19.3.1.2, 23.3.2.3d, e, D11 (21)

3.3.2.22 في حالة ضربة هجومية خاطئة أو صد خاطئ بواسطة لاعب الصف الخلفي أو اللاعب الحر يشير الحكمان طبقاً للقاعدتين 1.3.2.22 و 2.3.2.22 أعلاه.

4.3.2.22 في حالة الخطأ المزدوج، يشير الحكمان بالترتيب:

17.3, D11 (23) a – طبيعة الخطأ.

b – اللاعبون المخطئون (إذا لزم).

12.2.2, D11 (2) c – الفريق الذي سيرسل حسب إشارة الحكم الأول.

23 الحكم الأول

1.23 الموقع

D1a, D1b, D10 يؤدي الحكم الأول واجباته واقفاً على منصة الحكم الموجودة عند إحدى نهايتي الشبكة، ويجب أن يكون مستوى نظره فوق الشبكة بحوالي 50سم تقريبا.

2.23 السلطة

4.1.1, 6.3 1.2.23 يدير الحكم الأول المباراة من البداية وحتى النهاية، وله السلطة على جميع أعضاء هيئة التحكيم وأعضاء الفريقين.

تكون قراراته أثناء المباراة نهائية، وله السلطة في إلغاء قرارات أعضاء هيئة التحكيم الآخرين إذا إكتشف أنها خاطئة.

يجوز له أيضاً أن يستبدل أياً من أعضاء هيئة التحكيم الذي لا يؤدي واجباته بصورة صحيحة.

3.3 2.2.23 يراقب عمل ملتقطي الكرات والماسحين السريعين.

3.2.23	له السلطة في اتخاذ القرار في أي أمر متعلق باللعب بما في ذلك الأمور غير المنصوص عنها في القواعد.	
4.2.23	يجب ألا يسمح بأي نقاش حول قراراته.	20.1.2
	وعلى كل، يعطي الحكم الأول بطلب من كابتن المباراة، إيضاحاً حول تطبيق أو تفسير للقواعد التي استند إليها القرار.	5.1.2.1
	إذا لم يوافق كابتن المباراة على توضيح الحكم الأول وقرر الاحتجاج ضد مثل هذا القرار، يجب عليه فوراً الاحتفاظ بحق تقديم الاحتجاج عند نهاية المباراة، ويجب على الحكم الأول السماح بهذا الحق لكابتن المباراة.	5.1.2.1, 5.1.3.2, 25.2.3.2
5.2.23	يكون الحكم الأول مسئولاً قبل وأثناء المباراة عن تحديد ما إذا كانت منطقة اللعب والأدوات والظروف تفي بمتطلبات اللعب.	الفصل الأول, 23.3.1.1

3.23 المسئوليات

1.3.23	يقوم الحكم الأول قبل المباراة:	
1.1.3.23	فحص حالة منطقة اللعب والكرات والأدوات الأخرى.	الفصل الأول, 23.2.5
2.1.3.23	إجراء القرعة مع رئيسي الفريقين.	7.1
3.1.3.23	مراقبة إحماء الفريقين.	7.2
2.3.23	يكون للحكم الأول أثناء المباراة سلطة:	
1.2.3.23	إصدار لفت النظر للفريقين.	21.1
2.2.3.23	مجازاة سوء السلوك والتأخيرات.	16.2, 21.2, D9, D11 (6a, 6b, 7, 8, 25)
3.2.3.23	يقرر بشأن:	
	a – أخطاء المرسل ومراكز الفريق المرسل، بما في ذلك الإخفاء.	7.5, 12.4, 12.5, 12.7.1, D4, D6, D11 (12, 13, 22)
	b – الأخطاء في لعب الكرة.	9.3, D11 (16, 17, 18)
	c – الأخطاء فوق الشبكة، وخطأ ملامسة اللاعب للشبكة غالبا (ولكن ليس حصريًا) من جانب المهاجم.	11.3.1,11.4.1, 11.4.4, D11 (20)
	d – أخطاء الضربة الهجومية للاعب الحر، وللاعبي الصف الخلفي.	13.3.3, 13.3.5, 24.3.2.4, D8, D11 (21)
	e – الضربة الهجومية المكتملة والآتية من إعداد من أعلى بأصابع الليبرو المتواجد فى منطقته الأمامية و كانت الكرة لحظة ضربها أعلى كلياً من الحافة العليا للشبكة.	1.4.1, 13.3.6, 24.3.2.4, D11 (21)

8.4.5, 24.3.2.7, D5a, D11 (22)	f – عبور الكرة بالكامل المجال السفلي تحت الشبكة.	
14.6.2, 14.6.6, D11 (12)	g – الصد المكتمل للاعبي الصف الخلفي أو محاولة الصد بواسطة اللاعب الحر.	
D11 (15)	h – الكرة التي تعبر الشبكة كلياً أو جزئياً خارج مجال العبور متجهه لملعب الفريق المنافس أو تلمس العصا الهوائية من جانبه من الملعب.	
D11 (15)	i – الكرة القادمة من الإرسال و اللمسة الثانية واللمسة الثالثة التي تعبر فوق أو خارج العصا الهوائية من جانبه من الملعب.	
24.3.3, 25.2.3.3	عند نهاية المباراة، يدقق ويوقع على استمارة التسجيل.	3.3.23

24 الحكم الثاني

1.24 الموقع

D1a, D1b, D10 يؤدي الحكم الثاني واجباته واقفاً خارج الملعب قرب القائم في الجانب المقابل مواجهاً الحكم الأول.

2.24 السلطة

24.3	الحكم الثاني هو مساعد للحكم الأول، ولكن له أيضاً نطاق إختصاص خاص به.	1.2.24
	يحق له أن يحل محل الحكم الأول، في حالة عدم قدرة الحكم الأول على الاستمرار في عمله.	
24.3	يحق له أيضاً الإشارة بدون إطلاق الصافرة إلى أخطاء خارج نطاق سلطاته، ولكن لا يحق له الإصرار عليها للحكم الأول.	2.2.24
25.2, 28.2	يراقب عمل المسجل (المسجلين).	3.2.24
4.2.1	يشرف على أعضاء الفريق على مقعد الفريق، ويبلغ الحكم الأول عن سوء سلوكهم.	4.2.24
4.2.3	يراقب اللاعبين في منطقتي الإحماء.	5.2.24
15, 15.11, 25.2.2.3	يسمح بتوقفات اللعب العادية، ويراقب مدتها ويرفض الطلبات الخاطئة.	6.2.24
15.1, 25.2.2.3	يراقب عدد الأوقات المستقطعة والتبديلات المستخدمة بواسطة كل فريق، ويبلغ الحكم الأول والمدرب المعني عن الوقت المستقطع الثاني والتبديلين الخامس والسادس.	7.2.24
15.7, 17.1.2	يسمح في حالة إصابة اللاعب، بتبديل استثنائي أو يمنح 3 دقائق وقت للعلاج.	8.2.24
1.2.1, 3	يتأكد من حالة الأرضية خاصة في المنطقة الأمامية، ويتأكد أيضاً أثناء المباراة من أن الكرات مازالت مطابقة للقواعد.	9.2.24
26.2.6	**لمسابقات الإتحاد الدولي للكرة الطائرة العالمية والرسمية، فإن المهمة تحت بند 5.2.24 تنفذ بواسطة الحكم الإحتياط.**	10.2.24

3.24 المسئوليات

1.3.24 يتأكد عند بداية كل شوط وعند تغيير الملعبين في الشوط الحاسم ومتى ما كان ضرورياً، يتحقق الحكم الثاني من أن المراكز الفعلية للاعبين في الملعب مطابقة لورقة ترتيب الدوران. 5.2.3.1, 7.3.2, 7.3.5, 18.2.2

2.3.24 أثناء المباراة يقرر الحكم الثاني ويطلق الصافرة ويؤشر على:

1.2.3.24 الاجتياز داخل ملعب ومجال المنافس تحت الشبكة. 1.3.3, 11.2, D5a, D11 (22)

2.2.3.24 أخطاء المركز للفريق المستقبل. 7.5, D4, D11 (13)

3.2.3.24 خطأ ملامسة اللاعب للشبكة غالبا (ولكن ليس حصريًا) جهة الصد ومع العصا الهوائية التي بجانبه من الملعب. 11.3.1

4.2.3.24 الصد المكتمل بواسطة لاعبي الصف الخلفي أو محاولة الصد بواسطة اللاعب الحر، أو خطأ الضربة الهجومية بواسطة لاعبي الصف الخلفي أو بواسطة اللاعب الحر. 13.3.3, 14.6.2, 14.6.6, 23.3.2.3d, e, g, D8, D11 (12, 21)

5.2.3.24 ملامسة الكرة لجسم خارجي. 8.4.2, 8.4.3, D11 (15)

6.2.3.24 ملامسة الكرة الأرض عندما يكون الحكم الأول في وضع لا يمكنه من رؤية اللمسة. 8.3

7.2.3.24 الكرة التي تعبر الشبكة كلياً أو جزئياً خارج مجال العبور إلى ملعب المنافس أو تلمس العصا الهوائية من جانبه من الملعب. 8.4.3, 8.4.4, D5a, D11 (15)

8.2.3.24 الكرة القادمة من الإرسال و اللمسة الثانية واللمسة الثالثة التي تعبر فوق أو خارج العصا الهوائية من جانبه من الملعب. D11 (15)

3.3.24 عند نهاية المباراة يدقق ويوقع إستمارة التسجيل. 23.3.3, 25.2.3.3

25 حكم التحدي

لمسابقات الإتحاد الدولي للكرة الطائرة العالمية والرسمية، إذا كان نظام تحدي الفيديو (VCS) قيد الإستخدام، يكون وجود حكم التحدي إلزامياً.

1.25 الموقع

يقوم حكم التحدي بتنفيذ مهامه في مكان منفصل يحدده المندوب الفني للإتحاد الدولي.

2.25 المسئوليات

1.2.25 يشرف على عملية التحدي ويضمن أنها تسير وفقاً للائحة التحدي المعمول بها.

www.sport.ta4a.us المكتبة الرياضية المتكاملة

2.2.25 يجب أن يرتدي حكم التحدي الزي الرسمي للحكام أثناء إداء مهمامه.

3.2.25 بعد عملية التحدي يقوم بإبلاغ الحكم الأول بطبيعة الخطأ.

4.2.25 في نهاية المباراة يوقع على إستمارة تسجيل المباراة.

26 الحكم الإحتياط

لمسابقات الإتحاد الدولي للكرة الطائرة العالمية والرسمية، يكون وجود الحكم الإحتياط إلزامياً.

1.26 الموقع

يؤدي الحكم الإحتياط مهامه في موقع منفصل يحدده الاتحاد الدولي للكرة الطائرة من قبل بتصميم الملعب.

2.26 المسئوليات

يلتزم الحكم الإحتياط بما يلي:

1.2.26 إرتداء الزي الرسمي للحكم أثناء إداء مهامه.

2.2.26 يحل محل الحكم الثاني في حال غيابه أو في حال عدم قدرته على مواصلة عمله أو في حال أصبح الحكم الثاني هو الحكم الأول.

3.2.26 يتحقق من ألواح التبديل (إذا كانت قيد الإستخدام)، قبل المباراة وبين الأشواط.

4.2.26 يتحقق من تشغيل اللوحة الإلكترونية – تابلت مقاعد البدلاء قبل وبين الأشواط، إذا كانت هناك مشكلة.

5.2.26 مساعدة الحكم الثاني في إبقاء المنطقة الحرة خالية. 1.1

6.2.26 مساعدة الحكم الثاني في توجيه عضو الفريق المطرود/ المستبعد نهائياً لعدم الأهلية للمغادرة إلى غرفة تبديل ملابس الفريق. 21.3.2.1, 21.3.3.1

7.2.26 مراقبة اللاعبين في منطقة الأحماء ومقاعد البدلاء. 1.4.5, 24.2.5, 24.2.10

8.2.26 إحضار أربع كرات للمباراة للحكم الثاني، مباشرة بعد تقديم اللاعبين الأساسين وإعطاء الحكم الثاني كرة المباراة بعد إنتهائه من التحقق من مراكز اللاعبين. 24.3.1

9.2.26 مساعدة الحكم **الأول** في توجيه عمل الماسحين. 23.2.2

27 المسجل

1.27 الموقع

D1a, D1b, D10 يؤدي المسجل واجباته جالساً عند طاولة المسجل في الجانب المقابل للملعب مواجهاً الحكم الأول.

2.27 المسئوليات

يدون باستمارة التسجيل طبقاً للقواعد متعاوناً مع الحكم الثاني.

يستخدم الجرس الكهربائي أو جهاز صوتي آخر للإبلاغ عن ظروف غير عادية أو لإعطاء الإشارات للحكام وفقاً لمسئولياته.

1.2.27 قبل المباراة والشوط يقوم المسجل بما يلى:

4.1, 5.1.1, 5.2.2, 7.3.2, 19.1.2, 19.4.2.6 1.1.2.27 تسجيل بيانات المباراة والفريقين شاملة أسماء وأرقام اللاعبين الليبرو طبقاً للإجراءات المعمول بها، ويحصل على توقيعات رئيسي الفريقين والمدربين.

5.2.3.1, 7.3.2 2.1.2.27 تسجيل ترتيب الدوران الأساسي لكل فريق من ورقة ترتيب الدوران، أو التدقيق على البيانات المقدمة إلكترونياً.

5.2.3.1 إذا لم يستلم ورقة ترتيب الدوران في الوقت المحدد، يقوم بإبلاغ الحكم الثاني فوراً عن هذه الواقعة.

2.2.27 أثناء المباراة يقوم المسجل بما يلى:

6.1 1.2.2.27 تسجيل النقاط التي أحرزت.

12.2 2.2.2.27 مراقبة ترتيب الإرسال لكل فريق، ويشير إلى الحكام فوراً عن أي خطأ بعد ضربة الإرسال.

15.1, 15.4.1, 15.10.3.3, 24.2.6, 24.2.7 3.2.2.27 له السلطة للإعلان عن طلبات تبديل اللاعبين بإستخدام جهاز الجرس ويراقب عددها، ويدون التبديلات والأوقات المستقطعة وإبلاغ الحكم الثاني.

15.11 4.2.2.27 إبلاغ الحكام عن طلب توقف اللعب العادي غير الصحيح.

6.2, 15.4.1, 18.2.2 5.2.2.27 الإعلان بنهاية الأشواط للحكام، وعند نتيجة النقطة الثامنة في الشوط الحاسم.

15.11.3, 16.2, 21.3 6.2.2.27 تسجيل لفت نظر سوء السلوك، الجزاءات والطلبات الخاطئة.

15.7, 17.1.2, 17.2, 17.3, 19.4 7.2.2.27 تسجيل جميع ما يحدث حسب التعليمات بواسطة الحكم الثاني. أي التبديلات الإستثنائية، وقت العلاج، والانقطاعات الطويلة، والتدخل الخارجي، وإعادة التعيين، وما إلى ذلك.

18.1 8.2.2.27 يراقب فترات الراحة بين الأشواط.

3.2.27 عند نهاية المباراة يقوم المسجل:

1.3.2.27 تسجيل النتيجة النهائية. 6.3

2.3.2.27 في حالة الاحتجاج، مع الإقرار المسبق من الحكم الأول، يكتب او يسمح لرئيس الفريق/ رئيس الشوط بكتابة بيان على استمارة التسجيل عن الواقعة المحتج عليها. 5.1.2.1, 5.1.3.2, 23.2.4

3.3.2.27 يوقع بنفسه على استمارة التسجيل، قبل الحصول على توقيعات رئيسي الفريقين ثم الحكام. 5.1.3.1, 23.3.3, 24.3.3

28 مساعد المسجل

1.28 الموقع 22.1, D1a, D1b, D10

يؤدي مساعد المسجل واجباته جالساً بجانب المسجل عند طاولة المسجل.

لمسابقات الاتحاد الدولي للكرة الطائرة العالمية والرسمية، يكون مساعد المسجل إلزامياً.

2.28 المسئوليات 19.3

يدون التغييرات المتعلقة باللاعب الحر.

يساعد في الأعمال الإدارية لعمل المسجل.

إذا أصبح المسجل غير قادر على مواصلة عمله، يحل مساعد المسجل مكان المسجل.

1.2.28 قبل المباراة والشوط، يقوم مساعد المسجل:

1.1.2.28 إعداد استمارة مراقبة اللاعب الحر.

2.1.2.28 إعداد استمارة التسجيل الاحتياطية.

2.2.28 أثناء المباراة، يقوم مساعد المسجل:

1.2.2.28 يدون تفاصيل تغييرات اللاعب الحر/ إعادة التعيينات. 19.3.1.1, 19.4

2.2.2.28 يبلغ الحكام لأي خطأ عن تغيير اللاعب الحر باستخدام الجرس. 19.3.2

3.2.2.28 يعمل على لوحة النتيجة اليدوية على طاولة المسجل.

4.2.2.28 يدقق لوحة النتيجة للمطابقة. 27.2.2.1

5.2.2.28 إذا كان ضروريا، يجهز أولاً بأول استمارة التسجيل الاحتياطية ويعطيها للمسجل. 27.2.1.1

3.2.28 عند نهاية المباراة، يقوم مساعد المسجل:

1.3.2.28 يوقع استمارة مراقبة اللاعب الحر ويسلمها للتدقيق.

2.3.2.28 يوقع على استمارة تسجيل المباراة.

لمسابقات الإتحاد الدولي للكرة الطائرة، العالمية والرسمية والتي يتم إستخدام فيها التسجيل الإلكتروني، يقوم مساعد المسجل مع المسجل الإبلاغ عن التبديلات مباشرة للحكم الثاني ليوجهه إلى الفريق الذي طلب التوقف ومطابقة تغييرات اللاعب الحر.

29 حكام الخطوط

1.29 الموقع

D1a, D1b, D10

في حالة استخدام حكمين للخطوط فقط، فإنهما يقفان عند ركني الملعب الأقرب لليد اليمنى لكل حكم قطرياً، على بعد من 1 إلى 2 متر من الركن.

يراقب كل واحد منهما كلا من خطي النهاية والجانب من جانبه.

D10

لمسابقات الإتحاد الدولي للكرة الطائرة، العالمية والرسمية، إذا تم إستخدم أربعة حكام خطوط، فإنهم يقفون في المنطقة الحرة على بعد من 1 إلى 3 أمتار من كل ركن من أركان الملعب على الإمتداد الوهمي للخط الذي يقومون بمراقبته.

2.29 المسئوليات

D12

1.2.29 يؤدي حكام الخطوط واجباتهم باستخدام راية أبعادها (40x40 سم) للإشارة إلى:

8.3, 8.4, D12 (1, 2)

1.1.2.29 الكرة "داخل" و"خارج" كلما تسقط الكرة بالقرب من خطه (خطوطهم).

8.4, D12 (3)

2.1.2.29 الكرات الملموسة "الخارجة" من الفريق المستقبل للكرة.

8.4.3, 8.4.4, 10.1.1, D5a, D12 (4)

3.1.2.29 ملامسة الكرة العصا الهوائية، كرة الإرسال و اللمسة الثانية و اللمسة الثالثة للفريق تعبر الشبكة خارج مجال العبور... إلى آخره.

7.4, 12.4.3, D12 (4)

4.1.2.29 تخطي أي لاعب خارج أرض ملعبه (باستثناء المرسل) عند لحظة ضربة الإرسال.

12.4.3

5.1.2.29 أخطاء القدم للمرسل.

11.3.1, 11.4.4, D3, D12 (4)

6.1.2.29 أي تلامس مع الـ 80سم التي فوق الشبكة من العصا الهوائية على جانبهم من الملعب بواسطة اي لاعب أثناء حركته للعب الكرة أو يتداخل مع اللعب.

10.1.1, D5a, D12 (4)

7.1.2.29 الكرة التي تعبر الشبكة خارج مجال العبور إلى ملعب المنافس أو تلمس العصا الهوائية التي بجانبه من الملعب.

2.2.29 يجب على حكم الخط تكرار إشارته عند طلب الحكم الأول.

www.sport.ta4a.us
المكتبة الرياضية للتعاملة

30 الإشارات الرسمية

1.30 إشارات اليد للحكام

D11

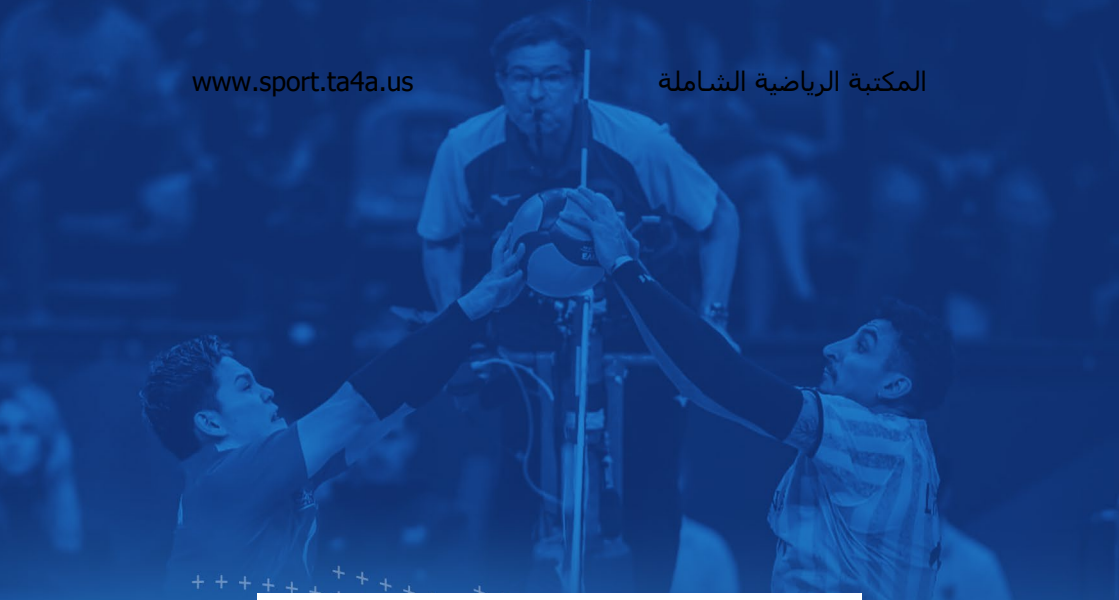
يجب على الحكام أن يوضحوا بإشارات اليد الرسمية سبب إطلاق صافرتهم (طبيعة الخطأ التي أطلقت عليها الصافرة، أو الغرض من التوقف المسموح)، ويجب الإبقاء على الإشارة لبرهة، وإذا نفذت بيد واحدة، فتستخدم اليد المواجهة لجانب الفريق الذي ارتكب الخطأ أو تقدم بالطلب.

2.30 إشارات الراية لحكام الخطوط

D12

يجب أن يشير حكام الخطوط بإشارة الراية الرسمية إلى طبيعة الخطأ المحتسب والاحتفاظ بالإشارة لبرهة.

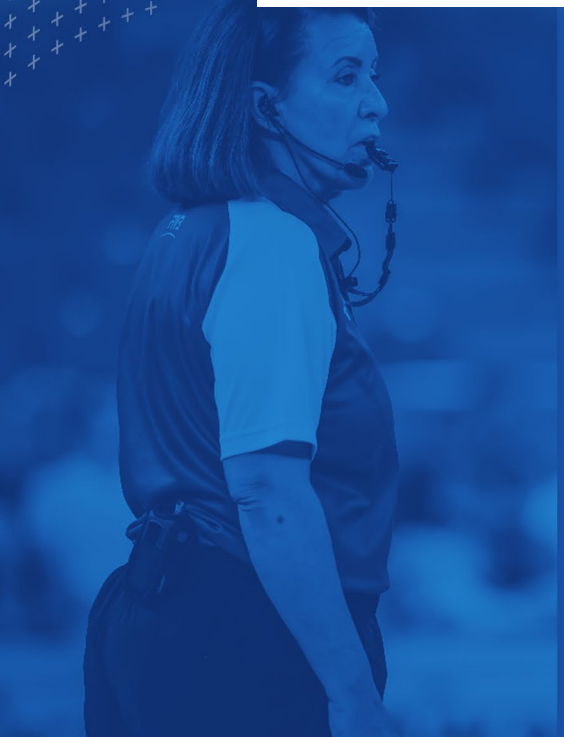
FIVB



القسم الثاني

الجزء الثالث:

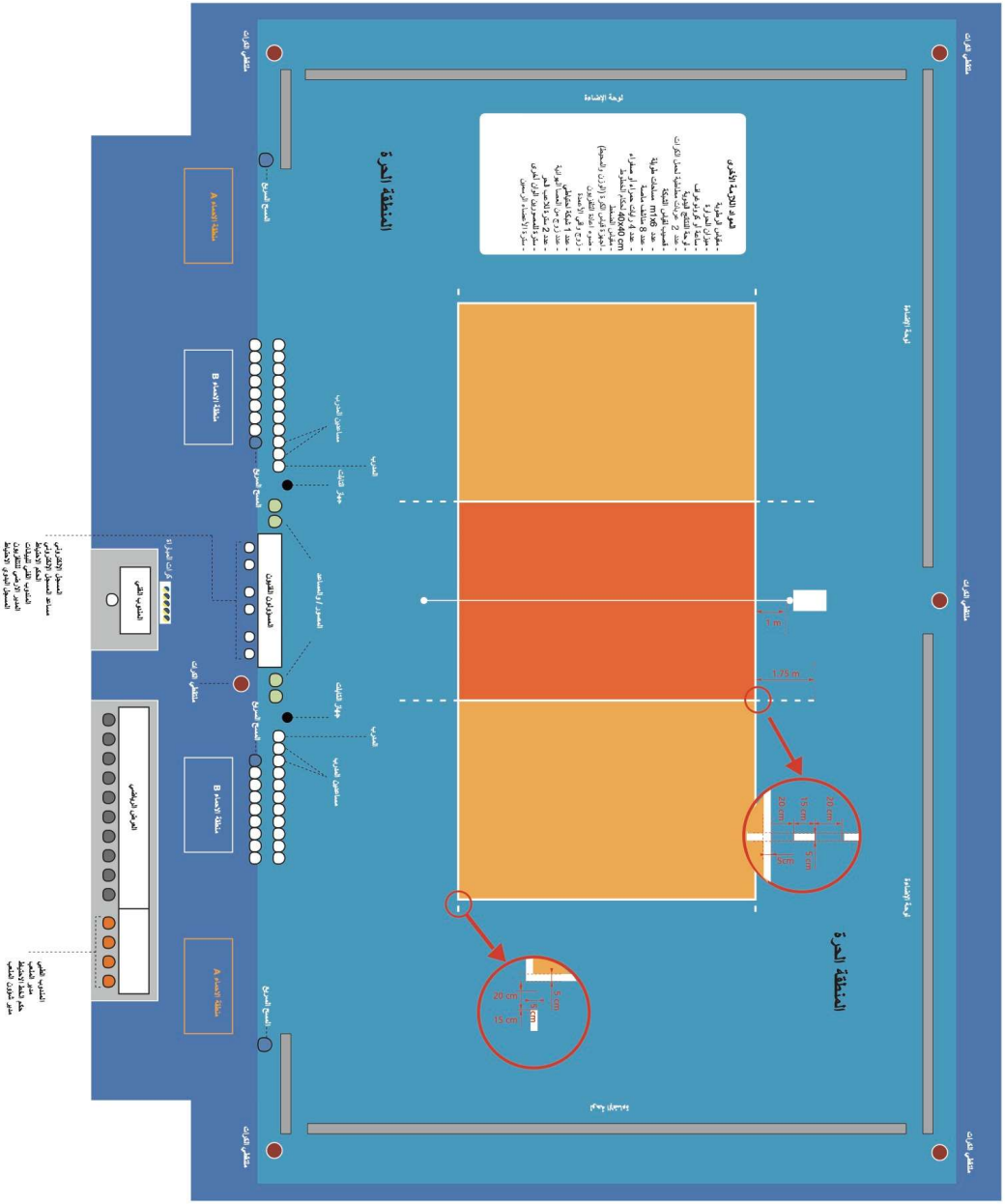
الأشكـال



شكل a1: منطقة المراقبة/ المسابقة

القواعد ذات الصلة: 1, 5.4.1, 1.2.4, 1.3.2.4, 2.4.15, 1.2.3.21, 1.3.3.21, 1.27, 1.28

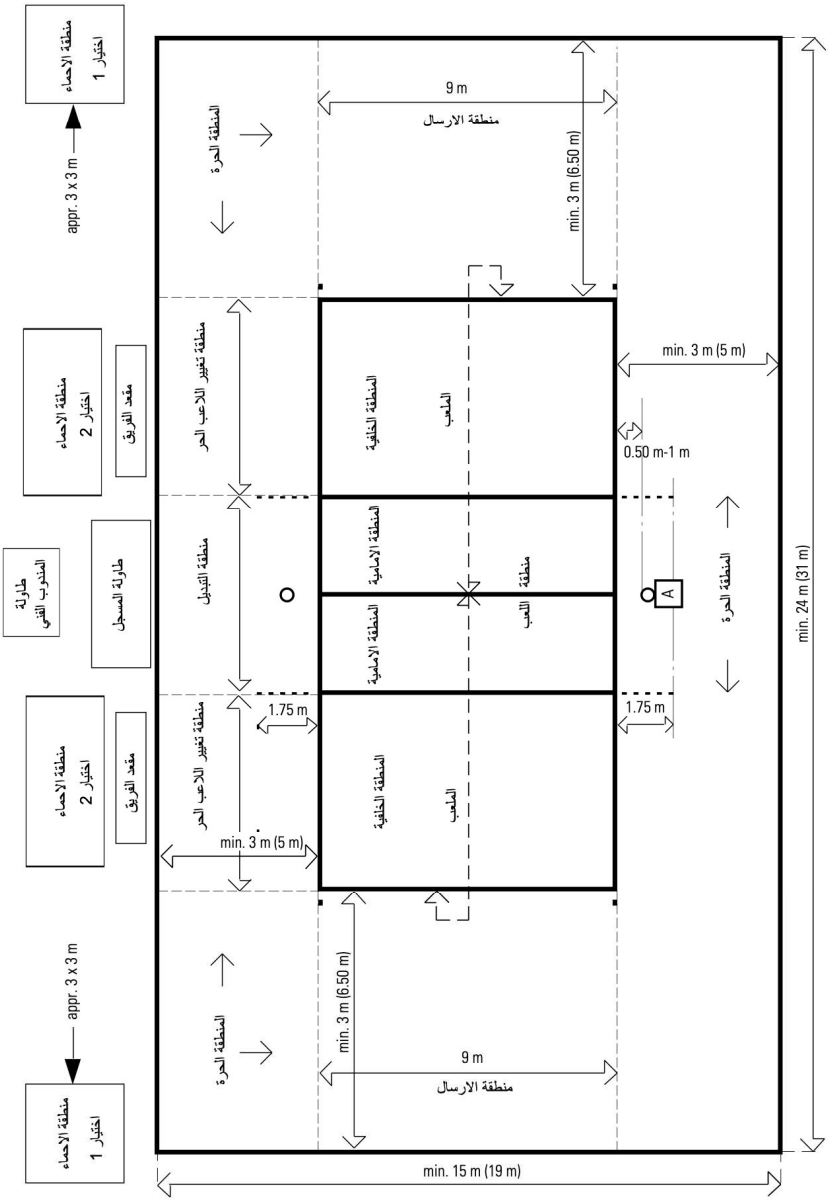
أهمية وقانونية الاتحاد الدولي لبطولات العالم والمسابقات الرسمية (...)



شكل b1: منطقة اللعب

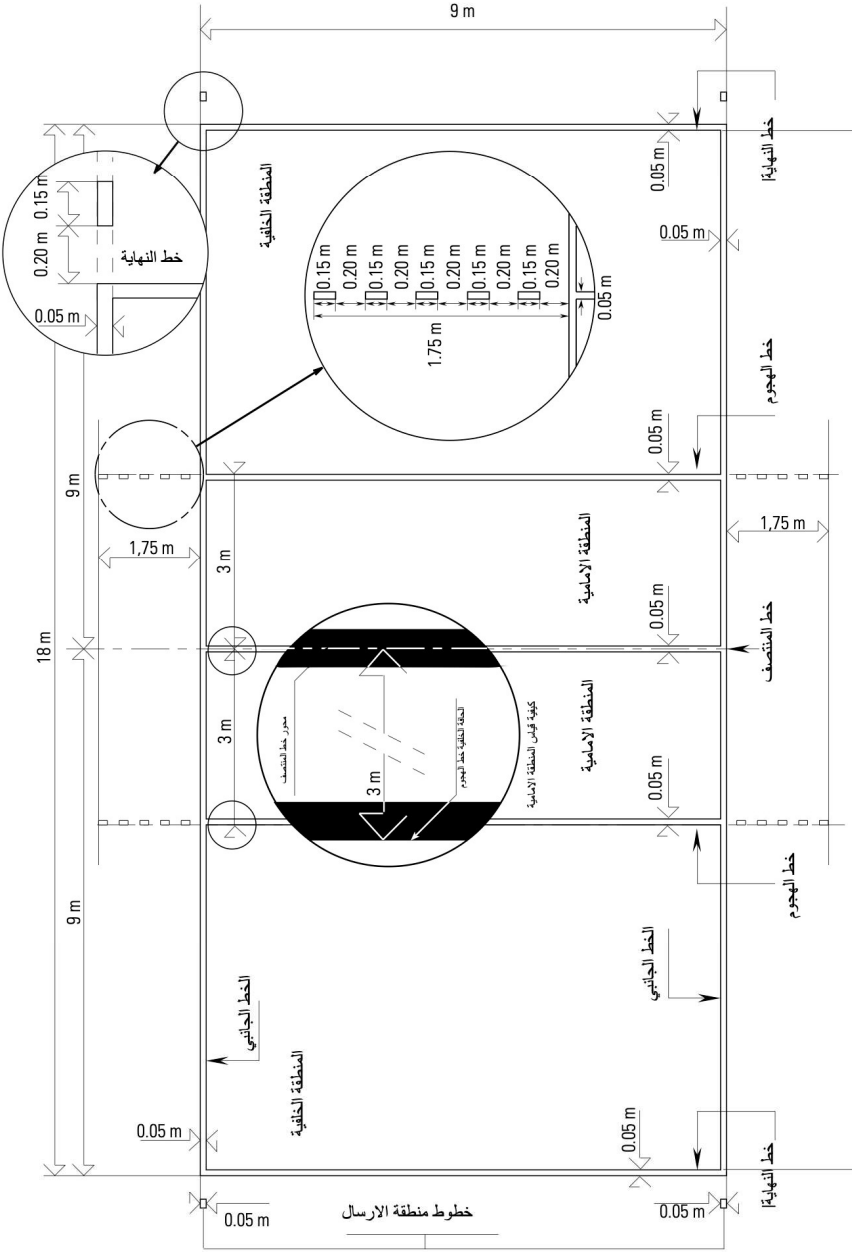
القواعد ذات الصلة: 1, 4.1, 2.4.1, 3.4.1, 4.4.1, 5.4.1, 1.2.4, 1.3.2.4, 1.10.15, 4.1.3.19, 7.2.3.19, 1.23, 1.24, 1.27, 1.28

أهمية وقانونية الاتحاد الدولي لبطولات العالم والمسابقات الرسمية (...)



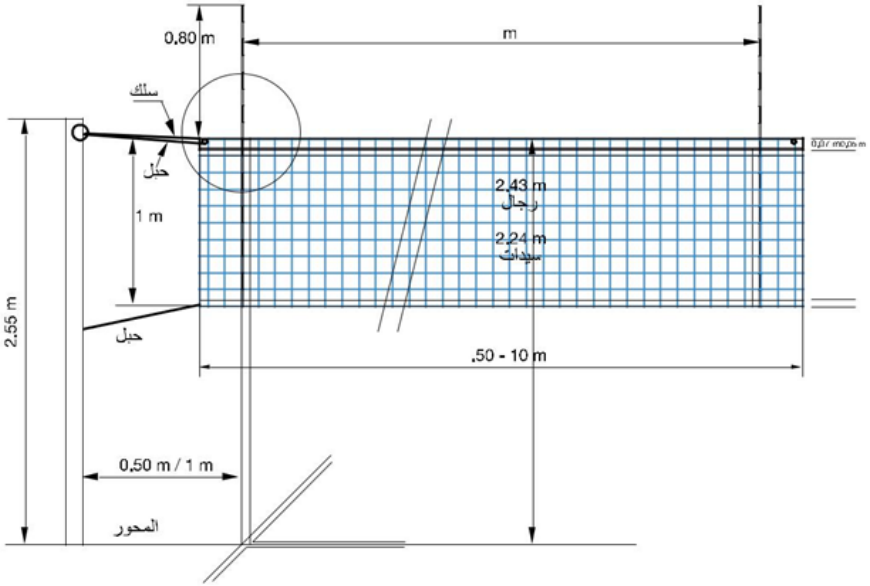
شكل 2: أرض اللعب

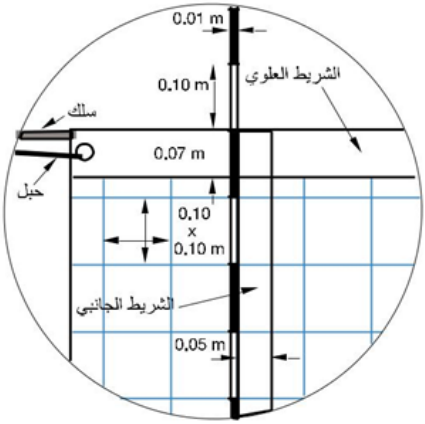
القواعد ذات الصلة: 1.1, 3.1, 3.3.1, 4.3.1, 1.4.1



شكل 3: تصميم الشبكة

القواعد ذات الصلة: 2, 2.2, 3.2, 4.2, 1.5.2, 1.3.11, 2.3.11, 6.1.2.29



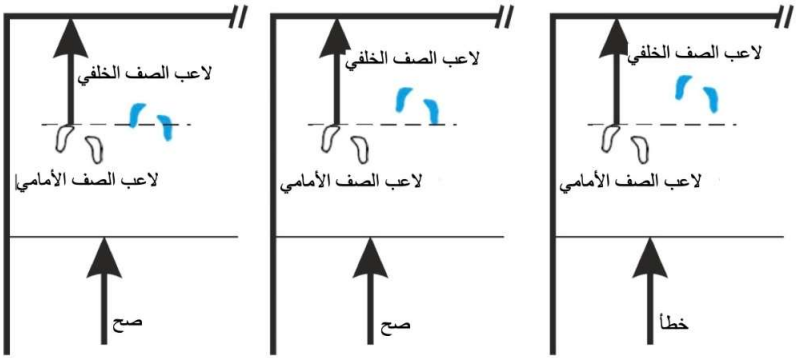


شكل 4: مراكز اللاعبين

القواعد ذات الصلة: 4.7, 3.4.7, 5.7, a3.2.3.23, 2.2.3.24

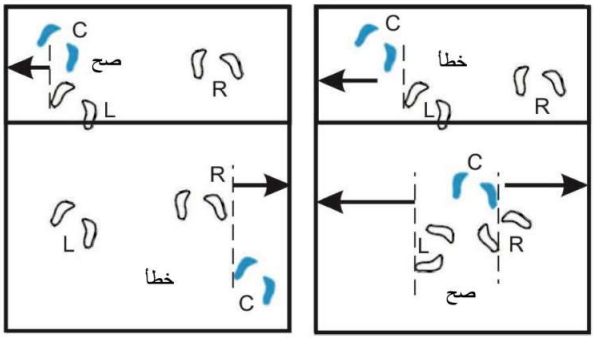
مثال: A

تحديد المراكز بين لاعب الصف الأمامي
والمقابل لاعب الصف الخلفي



مثال:B

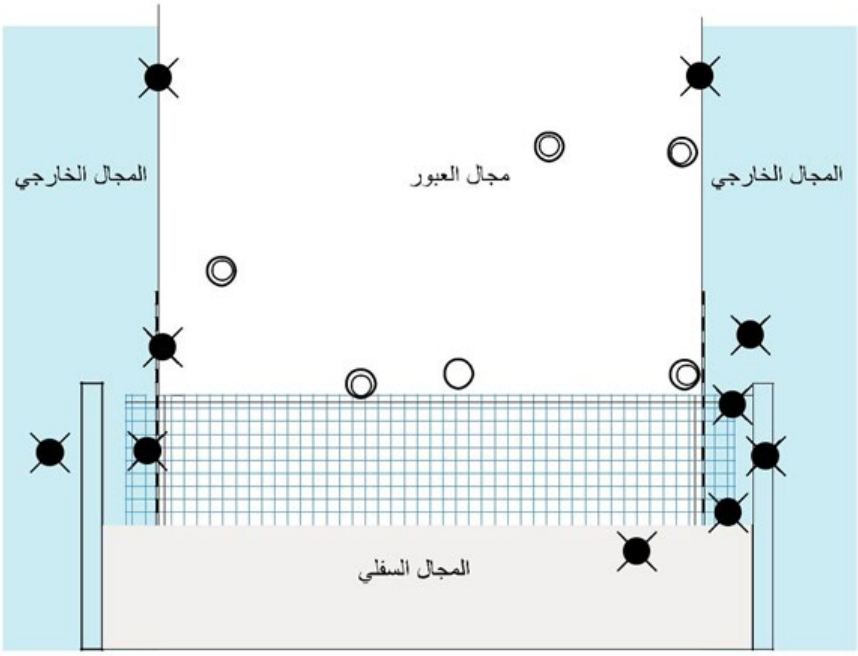
تحديد المراكز بين لاعبي نفس الصف



C (C) = لاعب الوسط
R (D) = لاعب الأيمن
L (G) = لاعب الأيسر

شكل a5: عبور الكرة المستوى العمودي للشبكة إلى ملعب للمنافس

القواعد ذات الصلة: 4.2, 3.4.8, 4.4.8, 5.4.8, 1.1.10, 3.2.1.10, 3.1.10, 7.2.3.24, 3.1.2.29, 7.1.2.29

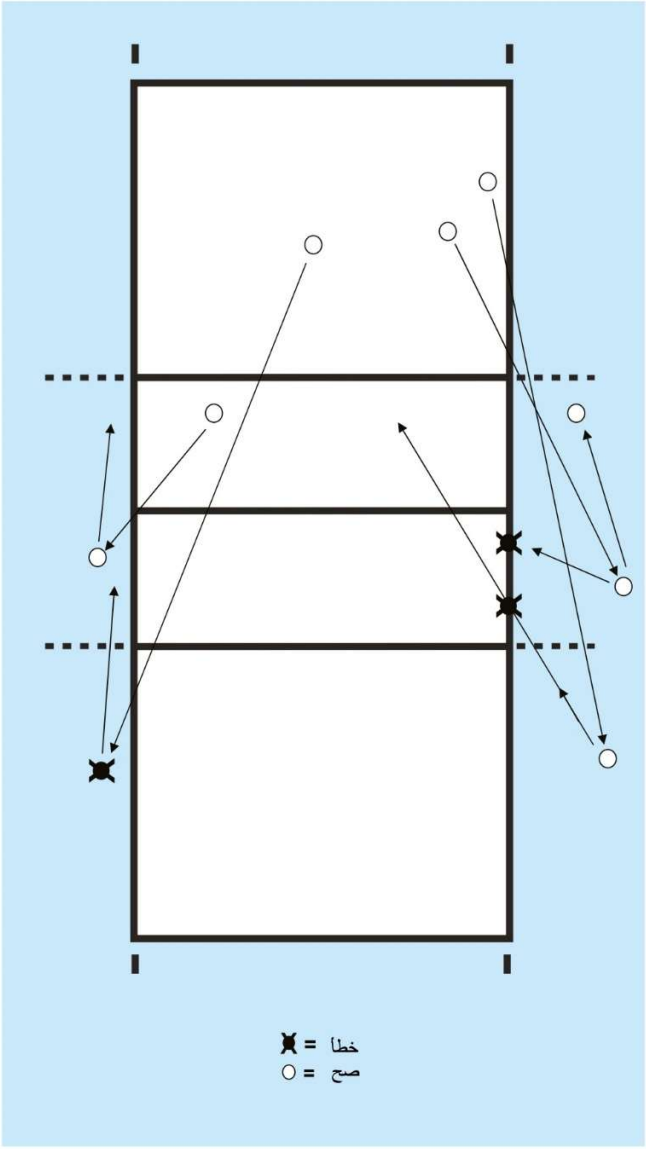


= خطأ

= عبور صحيح

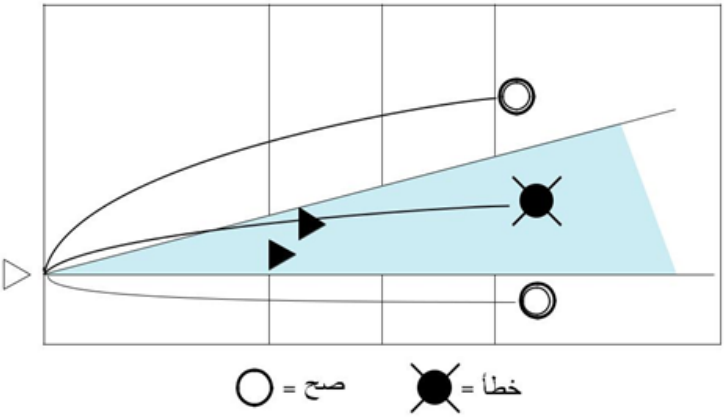
شكل b5: عبور الكرة المستوى العمودي للشبكة إلى المنطقة الحرة للمنافس

القواعد ذات الصلة: 2.1.10, 2.2.1.10, 7.2.3.24



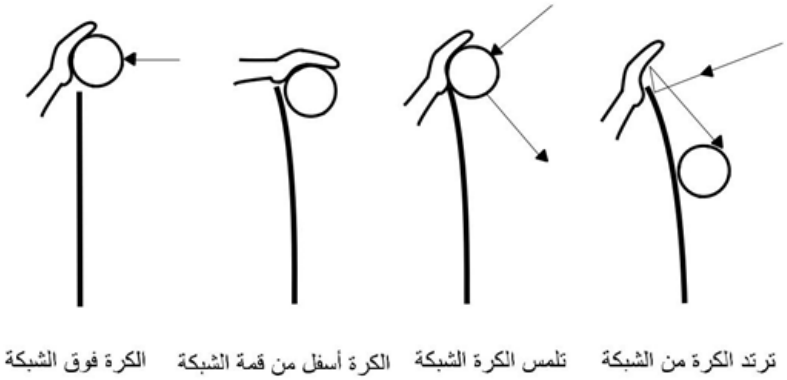
شكل 6: الإخفاء الجماعي

القواعد ذات الصلة: 5.12, 2.5.12, a3.2.3.23



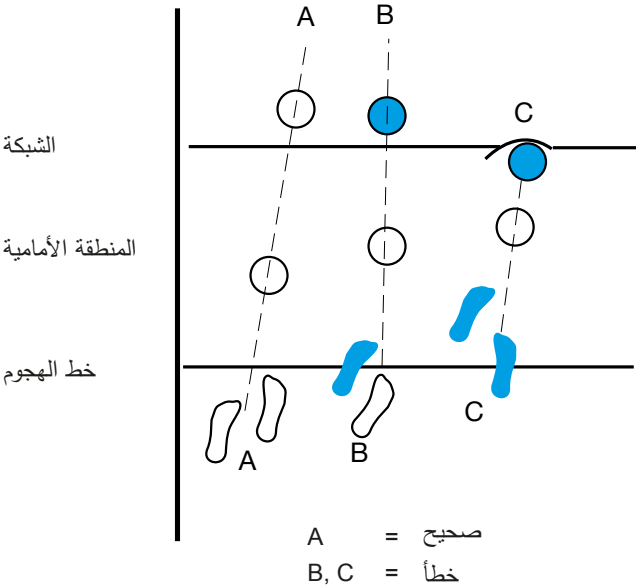
شكل 7: الصد المكتمل

القواعد ذات الصلة: 3.1.14



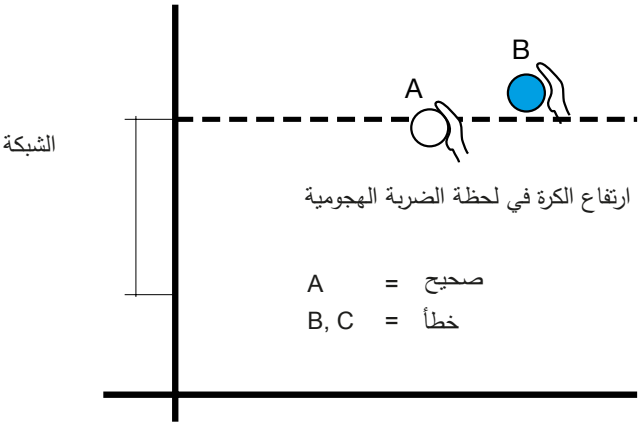
شكل 8: هجوم لاعب الصف الخلفي

القواعد ذات الصلة: 2.2.13, 3.2.13, d3.2.3.23, 4.2.3.24



A = صحيح

B, C = خطأ



A = صحيح

B, C = خطأ

شكل 9: جدول الجزاءات والتحذيرات وعواقبها

القواعد ذات الصلة: 2.16, 3.21, 2.4.21

a9: جدول جزاء سوء السلوك

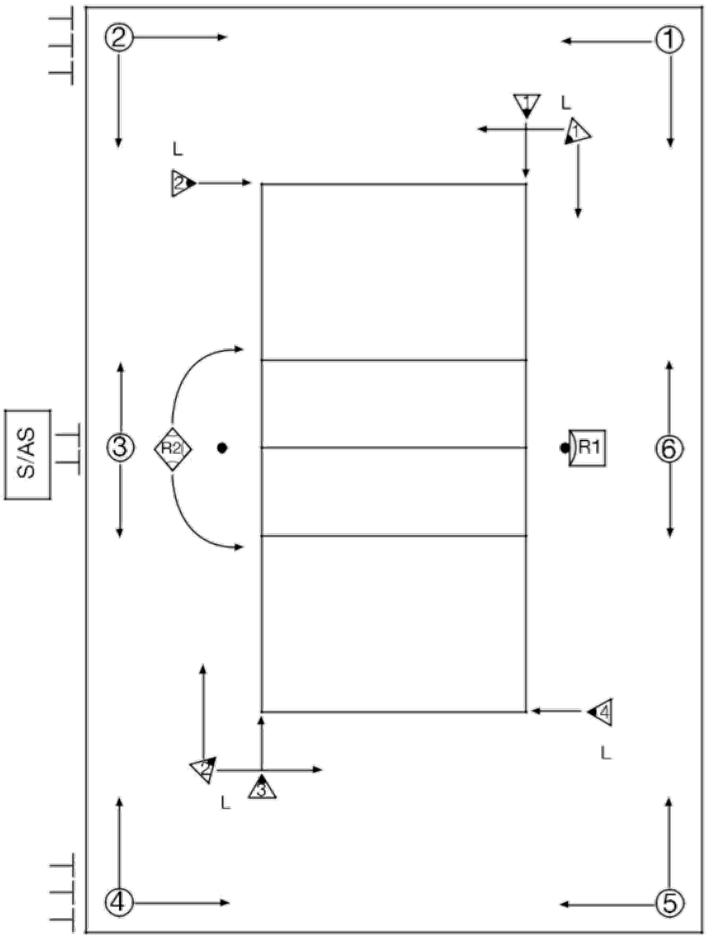
التبعات	البطاقات	الجزاء	المخطئ	الحدث	الفنات
سوء السلوك البسيط	**المرحلة الأولى 1**	أي عضو	لايعتبر جزاء	**لا شيء**	المنع
	المرحلة الثانية 2			**صفراء**	
	التكرار أي وقت		إنذار	**مثل إدناه**	مثل أدناه
السلوك غير المهذب	**الأول**	أي عضو	إنذار	**حمراء**	نقطة والإرسال للمنافس
	الثاني	نفس العضو	طرد	**حمراء + صفراء معاً**	يجب أن يذهب عضو الفريق غرفة تبديل ملابس الفريق لبقية الشوط
	الثالث	نفس العضو	إستبعاد	**حمراء + صفراء منفصلين**	يجب أن يذهب عضو الفريق غرفة تبديل ملابس الفريق لبقية المباراة
السلوك العدواني	**الأول**	أي عضو	طرد	**حمراء + صفراء معاً**	يجب أن يذهب عضو الفريق غرفة تبديل ملابس الفريق لبقية الشوط
	الثاني	نفس العضو	استبعاد	**حمراء + صفراء منفصلين**	يجب أن يذهب عضو الفريق غرفة تبديل ملابس الفريق لبقية المباراة
الإعتداء	**الأول**	أي عضو	إستبعاد	**حمراء + صفراء منفصلين**	يجب أن يذهب عضو الفريق غرفة تبديل ملابس الفريق لبقية المباراة

b9: جدول جزاء التأخير

التبعات	البطاقات	الجزاء	المخطئ	الحدث	الفنات
التأخير	**الأول**	أي عضو من الفريق	لفت نظر تأخير	صفراء إشارة اليد رقم 25	**المنع – بدون جزاء**
	الثاني وتبعاته	أي عضو من الفريق	إنذار تأخير	حمراء إشارة اليد رقم 25	**نقطة والإرسال للمنافس**

شكل 10: أماكن هيئة التحكيم ومساعديهم

القواعد ذات الصلة: 3.3, 1.23, 1.24, 1.27, 1.28, 1.29



R1 = الحكم الأول

R2 = الحكم الثاني

S/AS = المسجل/مساعد المسجل

= مراقبو الخطوط (الأرقام 1 - 4 أو 1 - 2)

④ = ملتقطو الكرات (الأرقام 1 - 6)

= مجففو الأرض

المكتبة الرياضية الشاملة www.sport.ta4a.us

شكل 11: إشارات اليد الرسمية للحكام

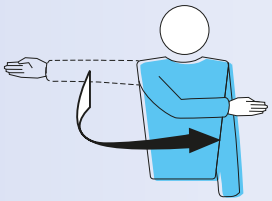
التفسير: Ⓕ Ⓢ الصورة الصحيحة التي سوف تظهر إشارة الحكام وفقا لمسؤولياتهم
ⒻⓈ الصورة الصحيحة التي تظهر إشارة الحكام في حالات خاصة

1 السماح بالإرسال

القواعد ذات الصلة: 3.12, 1.1.2.22

حرك اليد للإشارة إلى إتجاه الإرسال

Ⓕ

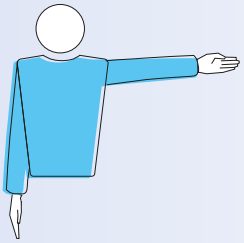


2 الفريق الذي سيرسل

القواعد ذات الصلة: 1.3.2.22, 2.3.2.22, 4.3.2.22

مد الذراع جانب الفريق الذي سيرسل

Ⓕ Ⓢ

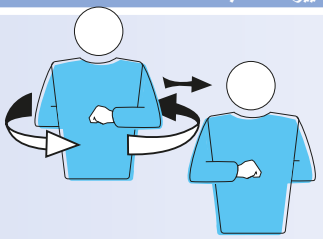


3 تغيير الملاعب

القواعد ذات الصلة: 2.18

إرفع الساعدين أماما وخلفا ولفهما حول الجسم

Ⓕ

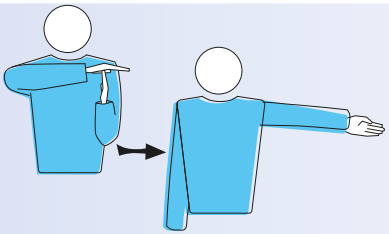


4 الوقت المستقطع

القواعد ذات الصلة: 1.4.15

ضع راحة إحدى اليدين على أصابع اليد الأخرى بوضع عمودي (مشكلا حرف T) ثم أشر للفريق الذي طلب

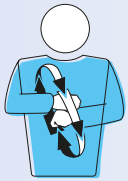
ⒻⓈ



5 التبديل

القواعد ذات الصلة: 8.15 ,2.5.15 ,1.5.15

حركة دائرية للساعدين حول بعضهما البعض

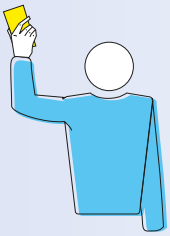


Ⓕ Ⓢ

a6 لفت نظر سوء السلوك

القواعد ذات الصلة: 2.2.3.23 ,6.21 ,1.21

إظهار البطاقة الصفراء للفت النظر

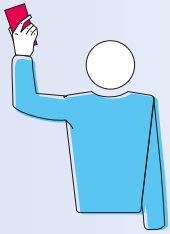


Ⓕ

b6 إنذار سوء السلوك

القواعد ذات الصلة: 2.2.3.23 ,6.21 ,1.3.21

إظهار البطاقة الحمراء للإنذار

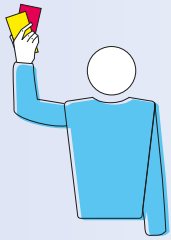


Ⓕ

7 الطرد

القواعد ذات الصلة: 2.2.3.23 ,6.21 ,2.3.21

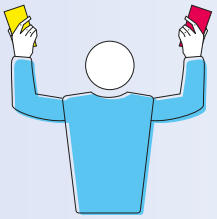
إظهار البطاقتين معاً للطرد



Ⓕ

www.sport.ta4a.us المكتبة الرياضية الشاملة

8 الاستبعاد



القواعد ذات الصلة: 2.2.3.23 ,6.21 ,3.3.21

إظهار البطاقتين الحمراء والصفراء منفصلتين للإستبعاد

F

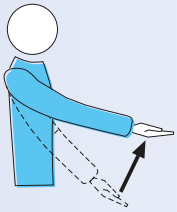
9 نهاية الشوط (أو المباراة)

القواعد ذات الصلة: 3.6 ,2.6

إجعل الساعدين متقاطعين أمام الصدر، اليدين مفتوحتين

F S

10 لم تقذف أو تحرر الكرة عند ضربة الإرسال

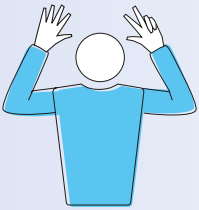


القواعد ذات الصلة: 1.4.12

ارفع الذراع الممدودة وراحتي اليد متجهة إلى أعلى

F

11 التأخير في الإرسال



القواعد ذات الصلة: 4.4.12

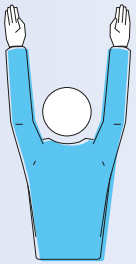
إرفع ثمانية أصابع مفرودة مفتوحة

F

12 خطأ الصد أو الإخفاء

القواعد ذات الصلة: 5.12, 3.2.6.12, 3.6.14, 3.1.3.19, a3.2.3.23, g, 4.2.3.24

إرفع كلتا الذراعين عمودياً وراحتي اليدين للأمام

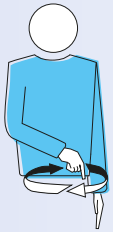


F S

13 خطأ المركز أو الدوران

القواعد ذات الصلة: 5.7, 7.7, a3.2.3.23, 2.2.3.24

أعمل حركة دائرية بالسبابة

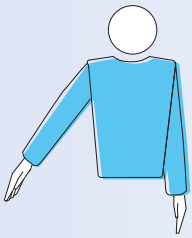


F S

14 الكرة "داخل"

القواعد ذات الصلة: 3.8

أشر بالذراع والأصابع نحو الأرض



F (S)

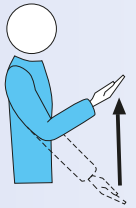
15 الكرة "خارج"

القواعد ذات الصلة: 1.4.8, 2.4.8, 3.4.8, 4.4.8, 5.2.3.24, 7.2.3.24, 8.2.3.24

ارفع الساعدين عمودياً واليدين مفتوحتين وراحتيهما تجاه الجسم

F S

16 المسك

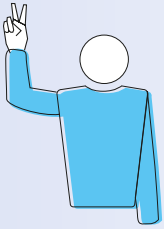


القواعد ذات الصلة: b3.2.3.23 ,3.3.9 ,2.2.9

أرفع الساعد ببطء وراحة اليد مواجهة للأعلى

F

17 اللمسة المزدوجة

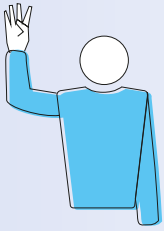


القواعد ذات الصلة: b3.2.3.23 ,4.3.9

إرفع إصبعين مفرودين مفتوحين

F

18 أربع ضربات

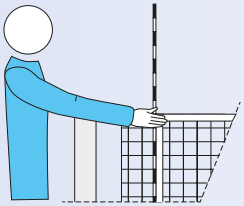


القواعد ذات الصلة: b3.2.3.23 ,1.3.9

أرفع أربعة أصابع مفرودة مفتوحة

F

19 لمس الشبكة بواسطة اللاعب، والكرة القادمة من الإرسال للشبكة بين العصى الهوائية، وفشل عبور الكرة المجال العمودي للشبكة.

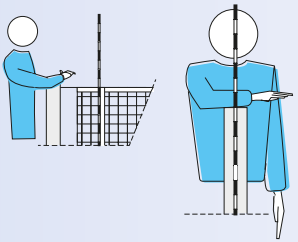


القواعد ذات الصلة: 1.2.6.12 ,4.4.11

أشر إلى الجهة ذات الصلة للشبكة مع اليد المطابقة

F S

20 الوصول خلف الشبكة



القواعد ذات الصلة: 1.4.11, 1.3.13, 3.14, 1.6.14, c3.2.3.23

ضع اليد فوق الشبكة، راحة اليد مواجهة للأسفل

F

21 خطأ الضربة الهجومية

القواعد ذات الصلة:

– بواسطة لاعب الصف الخلفي، بواسطة اللاعب الحر أو على إرسال المنافس 3.3.13, 4.3.13, 5.3.13, d3.2.3.23, e, 4.2.3.24

– على تمريرة من الأعلى بالأصابع بواسطة اللاعب الحر في المنطقة الأمامية الخاصة به أو إمتدادها: 6.3.13

أعمل حركة للأسفل بالساعد واليد مفتوحة

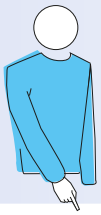
F S

22 الاجتياز داخل ملعب المنافس..

عبور الكرة المجال السفلي أو

يلمس المرسل الملعب (خط النهاية) أو

يخطو اللاعب خارج ملعبه عند لحظة ضربة الإرسال



القواعد ذات الصلة: 5.4.8, 2.2.11, 3.4.12, a3.2.3.23, f, 1.2.3.24

أشر إلى خط المنتصف أو الخط ذى الصلة

F S

23 خطأ مزدوج والإعادة

القواعد ذات الصلة: 2.2.1.6, 2.17, 4.3.2.22

إرفع كلا الإبهامين عموديا

F

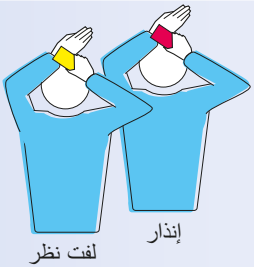
24 الكرة الملموسة

القواعد ذات الصلة: b3.2.3.23, 2.2.24

إمسح براحة اليد أصابع اليد الأخرى بوضع عمودي

F

25 لفت نظر تأخير/ إنذار تأخير



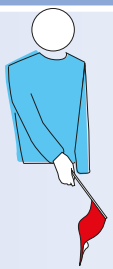
القواعد ذات الصلة: 3.11.15, 2.2.16, 3.2.16, 2.2.3.23

غط الرسغ بالبطاقة الصفراء (لفت نظر)
وبالبطاقة الحمراء (إنذار)

F

شكل 12: إشارات الراية الرسمية لمراقبي الخطوط

1 الكرة "داخل"

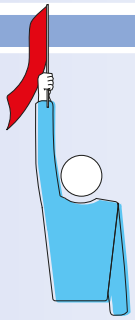


القواعد ذات الصلة: 1.1.2.29 ,3.8

أشر بالراية إلى الأسفل

L

2 الكرة "خارج"

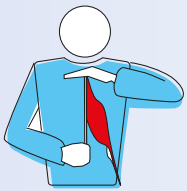


القواعد ذات الصلة: 1.1.2.29 ,1.4.8

إرفع الراية عمودي

L

3 الكرة الملموسة

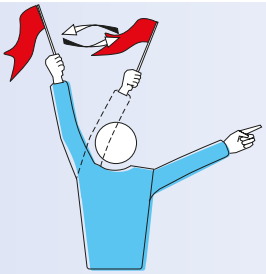


القواعد ذات الصلة: 2.1.2.29

إرفع الراية و المس أعلاها براحة اليد الحر

L

4 أخطاء إجتياز المجال: ملامسة الكرة لجسم خارجي أو خطأ القدم بواسطة أي لاعب أثناء الإرسال



القواعد ذات الصلة: 2.4.8, 3.4.8, 4.4.8, 3.4.12, 3.1.2.29
4.1.2.29, 6.1.2.29, 7.1.2.29

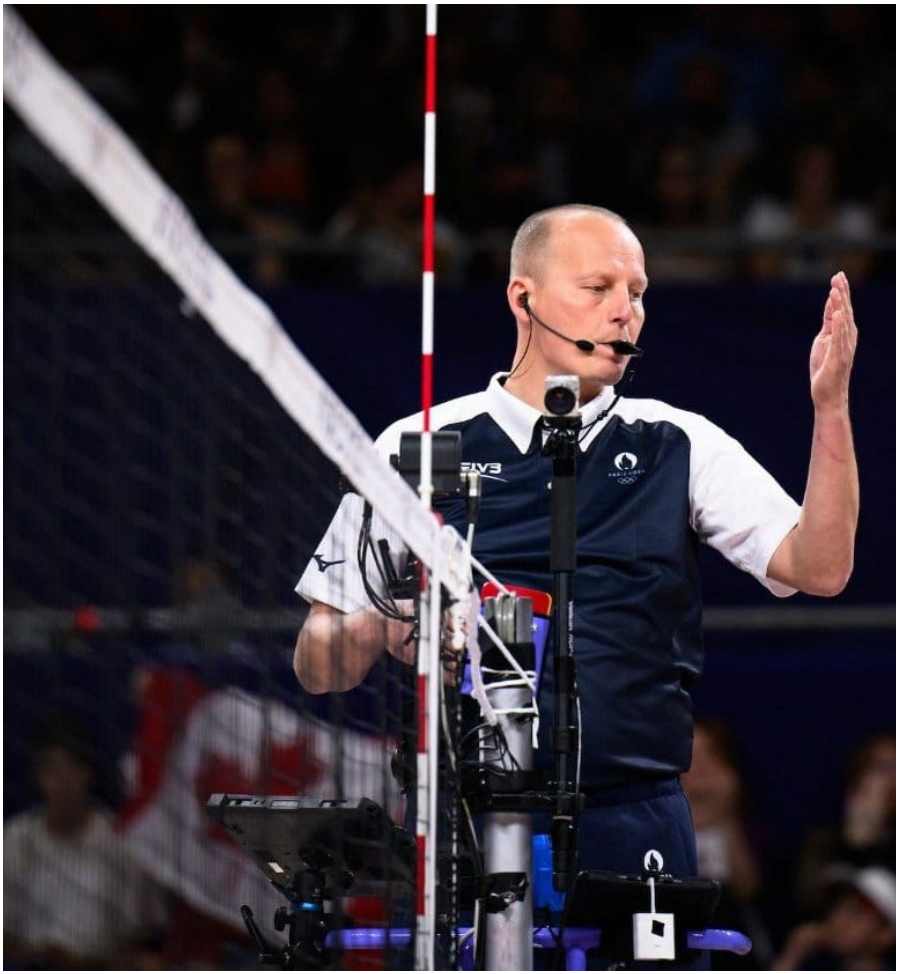
لوح بالراية فوق الرأس وأشر إلى العصا الهوائية أو الخط المعني

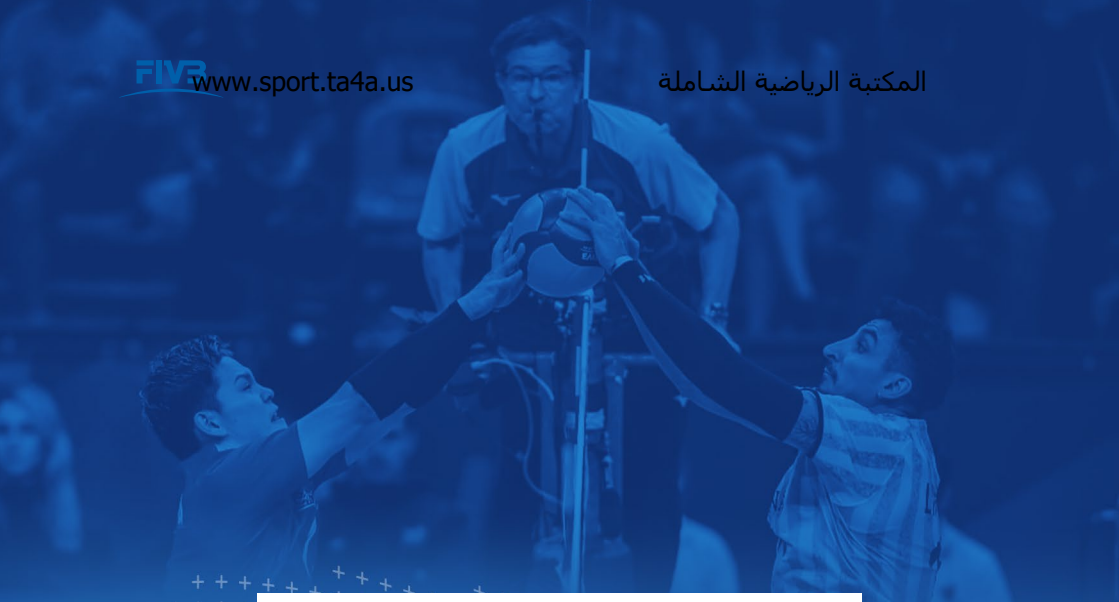
L

5 إستحالة الحكم

إرفع الذراعين واليدين متقاطعتين أمام الصدر

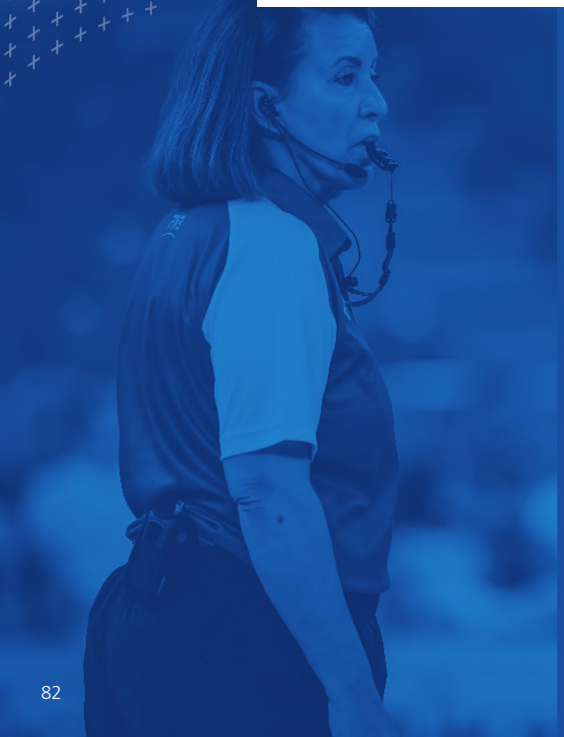
L





القسم الثالث

التعريفات



منطقة المراقبة – المسابقة

منطقة مراقبة المسابقة هي الدهليز المحاط بالملعب والمنطقة الحرة، والتي تشمل جميع المساحات إلى الحواجز الخارجية أو السياج المخطط (أنظر شكل 1a).

المناطق

هي أقسام داخل منطقة اللعب (تشمل الملعب والمنطقة الحرة) لتوضيح غرض محدد (أو مع قيود خاصة) ضمن نص القاعدة، وهي تشمل المنطقة الأمامية، منطقة الإرسال، منطقة التبديل، المنطقة الحرة، المنطقة الخلفية، ومنطقة تغيير اللاعب الحر.

المساحات

هي أقسام من الأرض خارج المنطقة الحرة، تتطابق بواسطة القواعد لوظيفة محددة، وهي تشمل منطقة الإحماء ومنطقة الجزاء.

المجال السفلي

يكون هذا المجال محدداً عند جزئها العلوي بواسطة أسفل الشبكة والحبل الذي يربطها بالقائمين، ومن الجوانب بواسطة القائمين، ومن الأسفل بواسطة سطح اللعب.

مجال العبور

يكون مجال العبور محدداً بواسطة:

– الشريط الأفقي عند قمة الشبكة.
– العصاتان الهوائيتان وامتدادهما.
– السقف.

يجب أن تعبر الكرة إلى ملعب المنافس من خلال مجال العبور.

المجال الخارجي

يكون المجال الخارجي من المستوى الرأسي للشبكة خارج مجال العبور والمجال السفلي.

منطقة التبديل

تكون هذه جزءاً من المنطقة الحرة والتي من خلالها يجري التبديل.

إلا بموافقة الاتحاد الدولي للكرة الطائرة

هذا التعبير يميز إنه طالما أن هناك لوائح للمقاييس والمواصفات للأدوات والتجهيزات، هناك مناسبات عندما يمكن عمل ترتيبات خاصة بواسطة الاتحاد الدولي للكرة الطائرة للإرتقاء بلعبة الكرة الطائرة أو لإختيار حالات جديدة.

مقاييس الإتحاد الدولي للكرة الطائرة

المواصفات الفنية أو المحددة والموضحة بواسطة الإتحاد الدولي للكرة الطائرة لصناعة الأدوات.

الخطأ

a – حركة اللاعب خلاف القواعد.
b – إنتهاك القاعدة خلاف حركة اللعب.

دحرجة الكرة

توجيه الكرة بضربات قصيرة وسريعة يعني ارتداد الكرة (عادة كما في الإعداد للقذفة والإرسال)، ويمكن أن تشمل الحركات التمهيدية الأخرى (فيما بين الأخريات) تحريك الكرة من يد إلى يد.

ملتقطو الكرات والمجففين السريعين

ملتقطو الكرات: هم الأشخاص الذين تكون وظائفهم المحافظة على متابعة اللعب بواسطة دحرجة الكرة للمرسل بين التداولات.

المجففين السريعين: هم الأفراد الذين تتمثل مهمتهم للحفاظ على أرضية نظيفة وجافة، إذا لزم الإمر، بعد كل تداول بإستخدام مناشف صغيرة.

نقطة التداول

هذا هو النظام لتسجيل نقطة كلما تم الفوز بالتداول.

فترة الراحة

هي الوقت بين الأشواط تغيير الملاعب في الشوط (الفاصل) الخامس لا يعتبر كفترة راحة.

إعادة التعيين

هذا هو القرار الذي بموجبه لا يستطيع اللاعب الحر المتابعة وأصبح بواسطة الفريق غير لائق على اللعب، واتخذت وظيفته بواسطة أي لاعب آخر (ما عدا اللاعب المتغير العادي) غير متواجد في الملعب عند لحظة إعادة التعيين.

التغيير

هذا هو العمل والذي بموجبه يترك اللاعب العادي الملعب وأي لاعب حر (إذا هناك أكثر من واحد) ليأخذ محله ويشمل هذا اللاعب الحر مع اللاعب الحر، ويستطيع اللاعب العادي أن يتغير مع اللاعب الحر، ويجب أن يكون تداول مكتمل بين التغييرات المتصلة بأي لاعب حر.

التداخل

أية حركة لإيجاد ميزة ضد الفريق المنافس أو أية حركة التي تمنع المنافس من لعب الكرة.

نموذج O–2bis

نموذج رسمي للاتحاد الدولي للكرة الطائرة لتسجيل اللاعبين ومسؤولي الفرق يحق تقديمه في الاجتماع التمهيدي.

الجسم الخارجي

الجسم أو الشخص الذي يكون خارج الملعب أو قريبا لحدود مجال اللعب الحر، مسببا إعاقة طيران الكرة. مثال: إضاءة السقف، كرسي الحكم، أدوات التلفزيون، طاولة المسجل وأعمدة الشبكة. الأجسام الخارجية لا تشمل العصي الهوائية حيث إنها تعتبر جزء من الشبكة.

التبديل

هذا العمل والذي بموجبه يترك لاعب عادي الملعب ويأخذ مكانه لاعب عادي آخر

الضربة الأولى للفريق

هناك أربع حالات، عندما يتم إعتبار حركة اللعب أول ضربة للفريق:

- إستقبال الأرسال.
- إستقبال الضربة الهجومية من الفريق المنافس.
- لعب الكرة المرتدة من صد الفريق.
- لعب الكرة المرتدة من صد المنافس.

البروتوكول

تسلسل الأحداث قبل بدء المباراة، بما في ذلك القرعة، وفترة الإحماء، وتقديم الفرق والحكام الموضحة في كتيب المسابقة المحددة.

الفهرس

A

الحركات المتعلقة باللاعب الحر 42
الأدوات الإضافية 16
العصي الهوائية 15
تطبيق جزاءات سوء السلوك 48
مساعد المدرب 21
مساعد المسجل 57
الموقع 57
المسؤوليات 57
الضربة الهجومية 33
السماح بالإرسال 32

B

الكرة عند الشبكة 29
عبور الكرة الشبكة 29
الكرة "داخل" 80,76,27
الكرة في اللعب 27
الكرة في الشبكة 30
الكرة "خارج" 80,76,27
الكرة خارج اللعب 27
نظام استرجاع الكرة 16
لمس الكرة الشبكة 30
الكرات 16
الصد 76,34
لمسة الصد 35
أداء الصد 76,34
الصد وضربات الفريق 35
أخطاء أداء الصد 35
صد الإرسال 35
الصد ضمن مجال المنافس 35

C

رئيس الفريق 19
حكم التحدي 54
الموقع 54
المسؤوليات 54
تغيير الملاعب 73,41
تغيير الأدوات 19
خصائص الضربة الهجومية 33
خصائص الضربة 28
المدرب 20
لمس الشبكة 31

D

التخلف والفريق غير المكتمل 23
جزاءات التأخير 39
تعيين اللاعب الحر 42
الابعاد 12

E

الأدوات 42,18
توقفات اللعب الاستثنائية 40
التبديل الاستثنائي 37
تنفيذ الإرسال 32
التدخل الخارجي 40

F

اللعب النظيف 46
الأخطاء في لعب الكرة 29
أخطاء تحدث أثناء الإرسال 33
أخطاء الضربة الهجومية 34
الحكم الأول 51
السلطة 51
الموقع 51
المسؤوليات 52
الإرسال الأول في الشوط 31
الأشياء الممنوعة 19

G

تأخيرات اللعب 39
توقفات اللعب 40,36

H

ارتفاع الشبكة 14

I

التبديل غير القانوني 38
الطلب الخاطئ 39
الإصابة/ المرض 40
التوقفات 36
فترات الراحة 41
فترات الراحة وتغيير الملاعب 41

L

الإضاءة 14
تحديد التبديلات 37
حكام الخطوط 81-80,58
إشارات الراية لحكام الخطوط 81-80,58
الموقع 58
المسؤوليات 58
الخطوط على الملعب 13
مكان الفريق 18

M

سوء السلوك البسيط 46
سوء السلوك وجزاءاته 46
سوء السلوك قبل وبين الأشواط 48
سوء السلوك المؤدي إلى الجزاءات 47

N

الشبكة والقوائم 14
عدد توقفات اللعب العادية 36

O

الإشارات الرسمية 81–80,79–73,59
فترة الإحماء الرسمي 23

P

اختراق تحت الشبكة 30
اللاعب على الشبكة 30
أخطاء اللاعب عند الشبكة 31
منطقة اللعب 63,12
سطح اللعب 12
لعب الكرة 28
المراكز 25
خطأ المركز 25
القوائم 15
التوقفات الطويلة 40

R

الوصول خلف الشبكة 78,30
فريق التحكيم 72,50
التكوين 50
الإجراءات 50
المسؤوليات 58,57,56,55,54,52
إشارات اليد الرسمية 79–73,58
طلب توقفات اللعب العادية 36
متطلبات السلوك 46
الحكم الإحتياط 55
الموقع 55
المسؤوليات 55
قيود الضربة الهجومية 33
الدوران 26
خطأ الدوران 76,26

S

بطاقات الجزاء 75,74,71,48
جداول الجزاء 71,47
المسجل 56
الموقع 56
المسؤوليات 56
الإخفاء 76,32
الحكم الثاني 53
السلطة 53
الموقع 53
المسؤوليات 54
الإرسال 31
ترتيب الإرسال 32
تعاقب توقفات اللعب العادية 36
أخطاء الإرسال وأخطاء المركز 33
الأشرطة الجانبية 15
السلوك الرياضي 46
المقاييس 16
حالات اللعب 27
التركيب 15
نظام اللعب 23
التبديل 37
التبديل بسبب الطرد أو الاستبعاد 38
إجراء التبديل 38

T

الفريق 17
تكوين الفريق 17
قادة الفريق 19
ضربات الفريق 35,28
ترتيب الدوران الأساسي 24
درجة الحرارة 14
اللاعب الحر 42
القرعة 23
الوقت المستقطع والوقت المستقطع الفني 37
لتسجيل نقطة 22
لتسجيل نقطة، الفوز بالشوط والمباراة 22
الفوز بالشوط 22
الفوز بالمباراة 23
أنواع التأخيرات 39

U

توحيد الكرات 16

Z

المساحات والمناطق 13

www.sport.ta4a.us المكتبة الرياضية الشاملة

fivb.com