OFFICIAL BEACH VOLLEYBALL RULES

قواعد الكرة الطائرة الشاطئية الرسمية

2009 - 2012

الإتحاد الدولي للكرة الطائرة

المحتويات .....

خصائص اللعبة	5	**6**	**حقوق ومسئوليات المشاركين**		10
الفصل الأول : التجهيزات والأدوات	6	6.1	اللاعبان معًا		10

1 منطقة اللعب (شكل 1) 6
1.1 الأبعاد 6
1.2 سطح اللعب 6
1.3 الخطوط على الملعب 6
1.4 منطقة الإرسال 7
1.5 الطقس 7
1.6 الإضاءة 7
2 الشبكة والقائمان (شكل 2) 7
2.1 الشبكة 7
2.2 الأشرطة الجانبية 7
2.3 العصي الهوائية 7
2.4 إرتفاع الشبكة 8
2.5 القائمان 8
2.6 الأدوات الإضافية 8
3 الكرة 8
3.1 المواصفات 8
3.2 توحيد الكرات 8
3.3 نظام الثلاث كرات 8
الفصل الثاني : المشاركون 9
4 الفرق 9
4.1 التشكيل والتسجيل 9
4.2 رئيس الفريق 9
5 أداوات اللاعبين 9
5.1 الأدوات 9
5.2 التغييرات المسموح بها 9
5.3 الأشياء الممنوعة والملابس 10
6.2 رئيس الفريق 11
6.3 مكان المشاركين (شكل 1) 11
الفصل الثالث : الفائز بالنقطة ، الشوط والمباراة 12
7 نظام التسجيل 12
7.1 الفوز بالمباراة 12
7.2 الفوز بالشوط 12
7.3 الفوز بالتداول 12
7.4 التخلف والفريق غير المكتمل 12
الفصل الرابع : الإعداد للمباراة ، نظام اللعب 13
8 الإعداد للمباراة 13
8.1 القرعة بالعملة المعدنية 13
8.2 فترة الإحماء 13
9 ترتيب دوران الفريق 13
9.1 اللاعبون 13
9.2 التبديلات 13
10 مراكز اللاعبان 13
10.1 المراكز 13
10.2 ترتيب الإرسال 13
10.3 خطأ ترتيب الإرسال 13
الفصل الخامس : حركات اللعب 14
11 حالات اللعب 14
11.1 الكرة في اللعب 14
11.2 الكرة خارج اللعب 14
11.3 الكرة " داخل " 14
11.4 الكرة " خارج " 14
12 أخطاء اللعب 14
12.1 التعريف 14
12.2 نتائج الخطأ 14
13 لعب الكرة 15
13.1 ضربات الفريق 15
13.2 اللمسات المتزامنة 15
13.3 الضربة المساعدة 15
13.4 خصائص الضربة 15
13.5 الأخطاء عند لعب الكرة 16
14 الكرة عند الشبكة 16
14.1 عبور الكرة الشبكة 16
14.2 لمس الكرة الشبكة 16
14.3 الكرة في الشبكة 16
15 اللاعب عند الشبكة 17
15.1 الوصول وراء الشبكة 17
15.2 اجتياز مجال المنافس, الملعب و/أو المنطقة الحرة 17
15.3 لمس الشبكة 17
18 الصد 19
18.1 التعريف 19
18.2 ضربات القائم بالصد 19
18.3 الصد داخل مجال المنافس 19
18.4 لمسة الصد 19
18.5 أخطاء الصد 20
الفصل السادس : الوقت المستقطع و التأخير 21
19 الأوقات المستقطعة 21
19.1 التعريف 21
19.2 عدد الأوقات المستقطعة 21
19.3 طلبات الوقت المستقطع 21
19.4 الطلبات الخاطئة 21
20 تأخيرات اللعب 21
20.1 أنواع التأخير 21
20.2 جزاءات التأخير 22
21 توقفات اللعب الإستثنائية 22

15.4 أخطاء اللاعب عند الشبكة 17
16 الإرسال 17
16.1 التعريف 17
16.2 الإرسال الأول في الشوط 17
16.3 ترتيب الإرسال 18
16.4 السماح بالإرسال 18
16.5 تنفيذ الإرسال 18
16.6 إخفاء الإرسال 18
16.7 أخطاء الإرسال 18
16.8 أخطاء الإرسال بعد ضرب الكرة 18
17 الضربة الهجومية 19
17.1 التعريف 19
17.2 أخطاء الضربة الهجومية 19

الفصل الثامن : هيئة التحكيم والإجراءات 25
24 هيئة التحكيم و الإجراءات 25
24.1 التكوين 25
24.2 الإجراءات 25
25 الحكم الأول 25
25.1 المكان 25
25.2 السُلطة 26
25.3 المسئوليات 26
26 الحكم الثاني 26
26.1 المكان 26
26.2 السُلطة 26
26.3 المسئوليات 27
27 المسجل 27
27.1 المكان 27
27.2 المسئوليات 27

21.1 الإصابة 22
21.2 التدخل الخارجي 22
21.3 التوقف الطويل 22
22 تغييرات الملاعب و فترات الراحة 22
22.1 تغييرات الملاعب 22
22.2 فترات الراحة 23

الفصل السابع : سوء السلوك 24

23 سوء السلوك 24
23.1 الفئات 24
23.2 الجزاءات 24
23.3 جدول الجزاء (شكل 7) 24
23.4 سوء السلوك قبل و بين الأشواط 24

28 مراقبو الخطوط 28
28.1 المكان 28
28.2 المسئوليات 28
29 الإشارات الرسمية 28
29.1 إشارات اليد للحكام (شكل 8) 28
29.2 إشارات الراية لمراقبي الخطوط (شكل 9) 28
الأشكال 29
1 منطقة اللعب 30
2 تصميم الشبكة 31
3 عبور الكرة المستوى الرأسي للشبكة 32
4 إخفاء الإرسال 33
5 الصد المكتمل 33
6 أماكن هيئة التحكيم ومساعديهم 34
7 جدول جزاءات سوء السلوك 35
8 إشارات اليد الرسمية للحكام 36
9 إشارات الراية الرسمية لمراقبي الخطوط 42

خصـائـص اللعبة

الكرة الطائرة الشاطئية هي لعبة تلعب بين فريقين بلاعبين اثنين لكل منهما على ملعب رملي 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 .
لكل فريق ثلاث ضربات لإعادة الكرة (تشمل لمسة الصد) .
توضع الكرة في اللعب بالإرسال : تضرب بواسطة المرسل فوق الشبكة إلى المنافس ، يستمر التداول حتى يتم إسقبال الكرة على الملعب أو تذهب خارجا ، أو يفشل الفريق في إعادتها بصورة صحيحه .
في الكرة الطائرة الشاطئية ، الفريق الفائز بالتداول يسجل نقطة (نظام تتابع النقطة) ، وعندما يفوز الفريق المستقبل بالتداول ، فإنه يكسب نقطة والحق في الإرسال ، ويجب على اللاعب المرسل أن يتناوب في أي مرة يحدث هذا .

الفصل الأول

التجـهيزات والأدوات

1 منطقة اللعب (شكل 1)

تتضمن منطقة اللعب أرض الملعب والمنطقة الحرة .

1.1 الأبعـاد

1.1.1 أرض الملعب عبارة عن مستطيل مقاساته 8 × 16 متر ومحاط بمنطقة حرة لا تقل عرضها عن 3 أمتار ، وفضاء خال من أي عائق بارتفاع 7 أمتار على الأقل من سطح اللعب.

1.1.2 للمسابقات العالمية للاتحاد الدولي للكرة الطائرة ، تكون أرض الملعب عبارة عن مستطيل مقاساته 8 × 16 متر ، ومحاط بمنطقة حرة لا تقل عن 5 أمتار وكحد أقصى عن 6 أمتار من خطوط النهاية / الخطوط الجانبية ، وبفضاء خال من أي عائق بارتفاع 12.5 متر على الأقل من سطح اللعب .

1.2 سطح اللعب

1.2.1 تتكون أرض الملعب من رمال مستوية ومسطحة وموحدة ما أمكن ذلك ، وخالية من الصخور والقواقع وأي شيء آخر يشكل خطر الجروح أو الإصابات للاعبين .

1.2.2 للسابقات العالمية للاتحاد الدولي للكرة الطائرة ، يجب أن لا يقل عمق الرمل عن 40 سم ، ومكون من ذرات ناعمة غير مضغوطة بشدة .

1.2.3 يجب أن لا يشكل سطح اللعب أي خطر لإصابة اللاعبين.

1.2.4 للمسابقات العالمية للاتحاد الدولي للكرة الطائرة ، يجب أن ينخل الرمل إلى حجم مقبول بحيث لا يكون خشنا وخال من الحجارة والأجسام الخطرة ، ويجب أن لا يكون شديد النعومة يسبب الغبار والالتصاق بالجلد .

1.2.5 للمسابقات العالمية للاتحاد الدولي للكرة الطائرة ، ينصح بوجود غطاء مشمع لتغطية الملعب المركزي في حالة الأمطار.

1.3 الخطوط على الملعب

1.3.1 يحدد الملعب بخطين جانبيين وخطين للنهاية ، ويوضع كل من خطي الجانب والنهاية داخل أبعاد الملعب.

1.3.2 لا يوجد خط وسط .

1.3.3 جميع الخطوط بعرض 5 – 8 سم .

1.3.4 يجب أن تكون الخطوط من لون يتباين تماما مع لون الرمل .

1.3.5 يجب أن تكون خطوط الملعب عبارة عن شرائط مصنوعة من مادة مقاومة ، وأن تكون المثبتات المكشوفة من مادة ناعمة ومرنة .

1.4 منطقة الإرسال

منطقة الإرسال هي المنطقة الواقعة خلف خط النهاية وبين امتداد الخطين الجانبيين ، وتمتد منطقة الإرسال في العمق إلى نهاية المنطقة الحرة .

1.5 الطقس

يجب أن لا يشكل الطقس أي خطر لإصابة اللاعبين .

1.6 الإضاءة

للمسابقات الدولية الرسمية التي تلعب خلال الليل ، يجب أن تكون الإضاءة على منطقة اللعب ما بين 1000 إلى 1500 لوكس مقاسه على ارتفاع متر واحد فوق سطح اللعب .

للمسابقات العالمية للاتحاد الدولي للكرة الطائرة ، يقرر المشرف الفني أو مشرف الحكام ومدير الدورة ما إذا كان أي من الظروف أعلاه يشكل أي خطر لإصابة اللاعبين .

2 الشبكة والقائمان (شكل 2)

2.1 الشبكة

يكون طول الشبكة 8.5 متر وعرضها متر واحد (+ / - 3 سم) عندما تكون مشدودة وموضوعة عموديا فوق محور منتصف الملعب .
تصنع من خيوط بعيون مربعة مقاسها 10 سم ، ويوجد عند حافتيها العليا والسفلي شريطان أفقيان بعرض 7 – 8 سم مصنوعان من قطعتين مطويتين من القماش ، ويفضل أن يكون باللون الأزرق الداكن أو من ألوان زاهية ومخاط بكامل طول الشبكة ، وعند كل من طرفي الشريط العلوي يوجد ثقب يمر من خلاله حبل لتثبيت الشريط العلوي بالقائمان ليحافظ على شد الحافة العليا للشبكة .
يوجد داخل الشريطين : سلك مرن بالشريط العلوي ، وحبل بالشريط السفلي ، لتثبيت الشبكة بالقائمين ، ليحافظ على شد الحافة العليا والسفلى ، ويسمح بوجود إعلانات على الشريطين الأفقيين للشبكة .
للمسابقات العالمية للاتحاد الدولي للكرة الطائرة ، يمكن استخدام شبكة 8 أمتار وبعيون أصغر ، ويمكن استخدام نهايتي جانبي الشبكة والقائمين بعرض علامات تجارية بشرط المحافظة على الرؤية للاعبين والرسميين ، ويجوز طباعة الدعاية على المواد المذكور أعلاه وفق لوائح الاتحاد الدولي للكرة الطائرة .

2.2 الأشرطة الجانبية

يثبت شريطان ملونان بعرض 5 – 8 سم (بنفس عرض خطوط الملعب) ، وبطول متر واحد رأسيا على الشبكة فوق كل خط جانبي ، ويعتبران جزءا من الشبكة ، ويسمح بالإعلان على الأشرطة الجانبية.

2.3 العصي الهوائية

العصا الهوائية عبارة عن قضيب مرن ، طوله 1.80 متر وبقطر 10 مم ، وتصنع من الألياف الزجاجية أو أي مادة مشابهة . تثبت عصا تين هوائيتين على الحد الخارجي لكل من شريطي الجانب ، وتوضعان على الجانبين العكسيين للشبكة (شكل 2) .
يمتد الجزء العلوي من كل عصا وطوله 80 سم فوق الشبكة ويقسم إلى أجزاء بطول 10 سم وبألوان متباينة ويفضل الأحمر والأبيض .
تعتبر العصي الهوائية جزءا من الشبكة وتحددان جانبيا مجال العبور (شكل 3 ، القاعدة رقم 1 : 1 : 14)

2.4 ارتفاع الشبكة

يجب أن يكون ارتفاع الشبكة 2.43 متر للرجال و 2.24 متر للسيدات .
تفسير : يجوز أن يكون ارتفاع الشبكة متغيرا للمجموعات العمرية المعينة كالتالي :

المجموعات العمرية	إناث	ذكور
16 سنة فما دون	2.24 متر	2.24 متر
14 سنة فما دون	2.12 متر	2.12 متر
12 سنة فما دون	2.00 متر	2.00 متر

يقاس ارتفاع الشبكة من منتصف أرض الملعب بواسطة قضيب قياس ، ويجب أن تكون نهايتا الشبكة (فوق الخطين الجانبيين) بنفس الارتفاع ، ولا يجوز أن تزيد عن الارتفاع القانوني بأكثر من 2 سم .

2.5 القائمان

يجب أن يكون القائمان المثبتان للشبكة مستديرين وأملسين وبارتفاع 2.55 متر، ويفضل أن يكونا قابلين للتعديل ، ويجب تثبيتهما بالأرض على مسافة متساوية تتراوح من 0.70 – 1 متر من كل خط جانبي إلى حشوة القائم . يمنع تثبيت القوائم بالأرض باستخدام الأسلاك ، ويجب إزالة كافة التجهيزات الخطرة أو المعرقلة . ويجب تغطية القوائم بحشوة .

2.6 الأدوات الإضافية

تحدد جميع الأدوات الإضافية بواسطة لوائح الاتحاد الدولي للكرة الطائرة .

3 الكرة

3.1 المواصفات

يجب أن تكون الكرة مستديرة الشكل ، مصنوعة من مادة مرنة (الجلد ، الجلد الصناعي أو ما يشابهه) لا تمتص الرطوبة أي تكون ملائمة لظروف الملاعب المكشوفة ، حيث إنه يمكن إجراء المباريات عندما يكون الجو ممطرا . يكون بداخل الكرة كيس هوائي من المطاط أو مادة مشابهة .

اللـون : ألوان زاهية (مثل البرتقالي ، الأصفر ، القرنفلي ، الأبيض ، ... الخ) .
المحيـط : 66 سم إلى 68 سم للمنافسات الدولية للاتحاد الدولي للكرة الطائرة .
الـوزن : 260 جرام إلى 280 جرام .
الضغط الداخلي : 171 – 221 ملليبار أو hpa (0.175 – 0.225 كجم/سم2) .

3.2 توحـيد الكـرات

يجب أن تكون جميع الكرات المستخدمة في المباراة بنفس المواصفات فيما يتعلق باللون والمحيط والوزن والضغط والنوع... الخ .
يجب أن تلعب المسابقات الدولية الرسمية بكرات معتمدة من الاتحاد الدولي للكرة الطائرة .

3.3 نظـام الثـلاث كـرات

للمسابقات العالمية للاتحاد الدولي للكرة الطائرة يجب استخدام ثلاث كرات ، وفي هذه الحالة يجب وضع ستة ملتقطي كرات عند كل ركن من المنطقة الحرة وخلف كل حكم (شكل رقم 6) .

المشاركون

4 الفرق

4.1 التشكيل والتسجيل

4.1.1 يتكون الفريق على وجه الحصر من لاعبين اثنين .

4.1.2 يجوز فقط للاعبين الاثنين المقيدين باستمارة التسجيل الاشتراك في المباراة .

4.1.3 للمسابقات العالمية للاتحاد الدولي للكرة الطائرة لا يسمح بإعطاء توجيهات من خارج الملعب خلال المباراة .

4.2 رئيس الفريق

يتم توضيح رئيس الفريق على استمارة التسجيل .

5 أدوات اللاعبين

5.1 الأدوات

5.1.1 تتكون أدوات اللاعبين من شورتات قصيرة أو لباس سباحة. يعتبر ارتداء الفانيلة اختياريا باستثناء عندما ينص على ذلك في لوائح الدورة ، ويجوز للاعبين ارتداء قبعات .

5.1.2 للمسابقات العالمية للاتحاد الدولي للكرة الطائرة ، يجب على لاعبي الفريق ارتداء ملابس بنفس اللون والتصميم طبقا للوائح السابقة.

5.1.3 يجب أن تكون ملابس اللاعب نظيفة.

5.1.4 يجب أن يلعب اللاعبون حفاة ، باستثناء عندما يأذن لهم الحكمان بغير ذلك.

5.1.5 يجب أن ترقم فانيلات اللاعبين (أو الشورتات إذا سمح للاعبين باللعب بدون فانيلة) بالرقمين 1 و 2 ويجب أن يوضع الرقم على الصدر (أو على الشورتات من الأمام).

5.1.6 يجب أن تكون الأرقام من ألوان مخالفة لألوان الفانيلات وبارتفاع لا يقل عن 10 سم ويكون الشريط المكون للأرقام بعرض لا يقل عن 1.5 سم.

5.2 التغييرات المسموح بها

5.2.1 إذا وصل كلا الفريقان للمباراة مرتديان فانيلات من نفس اللون ، يجب إجراء القرعة بالقطعة المعدنية لتحديد الفريق الذي عليه أن يغير .

5.2.2 يجوز للحكم الأول أن يسمح للاعب أو أكثر:

- اللعب بجوارب و / أو أحذية .
- تغيير الفانيلات المبتلة بين الأشواط بشرط أن تكون الفانيلات الجديدة أيضا وفقا للوائح الدورة والاتحاد الدولي للكرة الطائرة (القاعدتان 5 : 1 : 5 و 6 : 1 : 5 أعلاه) .

5.2.3 يجوز للحكم الأول أن يسمح للاعب اللعب بالفانيلة الداخلية وبنطلون التدريب إذا طلب اللاعب منه ذلك.

5.3 الأشياء الممنوعة والملابس

5.3.1 يمنع ارتداء أي شيء يمكن أن يسبب الإصابة للاعب مثل الساعات والدبابيس والأسورة والجبائر (الجبس) ... الخ.

5.3.2 يجوز أن يلبس اللاعبون نظارات على مسئوليتهم الخاصة.

5.3.3 يمنع ارتداء ملابس بدون أرقام قانونية (القاعدتان 5 . 1 . 5 و 6 . 1 . 5 أعلاه) .

6 حقوق ومسئوليات المشاركين

6.1 اللاعبان معا

6.1.1 يجب أن يلم المشاركون بالقواعد الرسمية للكرة الطائرة الشاطئية والإلتزام بها.

6.1.2 يجب أن يتقبل المشاركون قرارات الحكام بسلوك متسم بالإحترام وبدون جدال ، وفي حالة الشك يجوز طلب التوضيح.

6.1.3 يجب أن يتسم سلوك المشاركين بالاحترام والتهذيب وفقا لروح **اللعب النظيف** ليس فقط تجاه الحكام ولكن أيضا تجاه الرسميين الآخرين والمنافسين والزملاء والمتفرجين .

6.1.4 يجب على المشاركين تجنب الحركات والمواقف التي تهدف إلى التأثير على قرارات الحكام أو لتغطية الأخطاء المرتكبة من فريقهم .

6.1.5 يجب على المشاركين تجنب الأعمال التي تهدف إلى تأخير اللعب.

6.1.6 يسمح بالاتصال بين أعضاء الفريق خلال المباراة.

6.1.7 **يسمح** لكلا اللاعبين أثناء المباراة بالتحدث مع الحكام عندما تكون الكرة خارج اللعب (القاعدة 2. 1. 6) في الحالات الثلاث التالية :

أ : طلب توضيح حول تطبيق أو تفسير القواعد . إذا لم يقتنع اللاعبان بالتوضيح ، أي واحد يجب فورا الإشارة للحكم الأول عن رغبتهما بإجراء مراسم الاحتجاج .

ب : طلب السماح :

- بتغيير الملابس أو الأدوات .
- بالتحقق من رقم اللاعب المرسل .
- بفحص الشبكة والكرة والسطح ... الخ .
- بإعادة خط الملعب إلى استقامته .

ج : طلب الأوقات المستقطعة (القاعدة 3 . 19) .

ملاحظة : يجب أن يحصل اللاعبون على أذن من الحكم لكي يغادروا منطقة اللعب .

6.1.8 عند نهاية المباراة :

أ : يقوم كلا اللاعبان بتقديم الشكر للحكام والمنافسين .

ب : إذا كان أحدهما قد سبق طلب مراسم الاحتجاج إلى الحكم الأول ، فله الحق في تأكيد ذلك كاحتجاج يسجل على استمارة التسجيل (القاعدة 7 . 1 . 6) أعلاه .

6.2 رئيس الفريق

6.2.1 يقوم رئيس الفريق قبل المباراة بما يلي:

أ : التوقيع على استمارة التسجيل .

ب : تمثيل فريقه في عملية القرعة .

6.2.2 يقوم رئيس الفريق عند نهاية المباراة بالتأكيد على النتائج وذلك بالتوقيع على استمارة التسجيل.

6.3 مكان المشاركين (شكل 1)

يجب أن تكون كراسي اللاعبين على بعد 5 أمتار من الخط الجانبي وليس بأقرب من 3 أمتار من طاولة المسجل .

الفصل الثالث

الفائز بالنقطة والشوط والمباراة

7 نظام التسجيل

7.1 للفوز بالمباراة

7.1.1 يفوز بالمباراة الفريق الذي يفوز بشوطين.

7.1.2 في حالة التعادل 1 – 1 ، يلعب الشوط الفاصل (الثالث) إلى 15 نقطة وبتقدم نقطتين على الأقل .

7.2 للفوز بالشوط

7.2.1 يفوز بالشوط الفريق الذي يحرز 21 نقطة وبتقدم نقطتين على الأقل (ما عدا الشوط الفاصل " الثالث ") ، وفي حالة التعادل 20 – 20 يستمر اللعب حتى يتم الوصول إلى التقدم بنقطتين (21 – 23 ، 20 – 22 ... الخ) .

7.2.2 يلعب الشوط الفاصل طبقا للقاعدة 2 . 1 . 7 أعلاه .

7.3 للفوز بتداول الكرة

عندما يفشل الفريق في إرساله أو يفشل في إعادة الكرة أو يرتكب أي خطأ آخر ، يفوز الفريق المنافس بتداول الكرة مع إحدى النتائج التالية :

7.3.1 إذا أرسل الفريق المقابل ، فإنه يحرز نقطة ويستمر بالإرسال.

7.3.2 إذا أستقبل الفريق المنافس الإرسال ، فإنه يفوز بأحقية الإرسال ويحرز نقطة أيضا.

7.4 التخلف والفريق غير المكتمل

7.4.1 عندما يرفض الفريق اللعب بعد أن يطلب منه ذلك ، فإنه يعلن متخلفا ، ويخسر المباراة بنتيجة 2 – **0** للمباراة و 21 – 0 ، 21 - 0 للأشواط .

7.4.2 الفريق الذي لا يتواجد على أرض اللعب في الوقت المحدد ، يعلن متخلفا مع نفس النتيجة كما في القاعدة 1 . 4 . 7 أعلاه .

للمسابقات العالمية للاتحاد الدولي للكرة الطائرة ، عند تطبيق نظام اللعب بالمجموعات ، فإن القاعدة 7.4 المذكورة أعلاه قد تخضعان للتعديل كما هو منصوص عليه في اللوائح المحددة للمسابقة وفقاً للوقت الذي يحدده الاتحاد الدولي للكرة الطائرة التي تضع النموذج المتبع لمعالجة حالات التخلف والفريق غير المكتمل .

7.4.3 إعلان الفريق غير مكتمل للشوط أو المباراة ، فإنه يخسر الشوط أو المباراة (القاعدة 1 . 9) ويعطى الفريق المنافس النقاط ، أو النقاط والأشواط المطلوبة للفوز بالشوط أو المباراة ، ويحتفظ الفريق غير المكتمل بنقاطه وأشواطه .

الإعداد للمباراة ونظام اللعب

8 الإعداد للمباراة

8.1 القرعة بالقطعة المعدنية

قبل الإحماء الرسمي , يقوم الحكم الأول بإجراء القرعة بالعملة المعدنية بحضور رئيسي الفريقين في المكان المحدد .
يختار الفائز بالقرعة :
أ : إما الحق في الإرسال أو استقبال الإرسال . ب : جانب الملعب .
ويأخذ الخاسر الخيار المتبقي . في الشوط الثاني ، يحق لخاسر القرعة للقطعة المعدنية في الشوط الأول الخيار " أ " أو " ب " . تجرى قرعة جديدة بالقطعة المعدنية للشوط الفاصل .

8.2 فترة الإحماء

يعطى الفريقان قبل المباراة فترة إحماء على الشبكة مدتها 3 دقائق إذا كان لديهما من قبل ملعب آخر تحت تصرفهما ، أما إذا لم يتوفر يجوز لهما فترة 5 دقائق .

9 ترتيب دوران الفريق

9.1 اللاعبون

يجب أن يكون كِلا اللاعبان لكل فريق (القاعدة 1 . 1 . 4) دائما في اللعب .

9.2 التبديلات

لا توجد تبديلات أو تغييرات تكميلية للاعبين .

10 مراكز اللاعبين

10.1 المراكز

10.1.1 يجب أن يكون كل فريق داخل ملعبه (ماعدا المرسل) في اللحظة التي تضرب فيها الكرة بواسطة المرسل .
10.1.2 للاعبين الحرية في اتخاذ مراكزهم. لا توجد مراكز محددة بالملعب .
10.1.3 لا توجد أخطاء مراكز.

10.2 ترتيب الإرسال

يجب التقيد بترتيب الإرسال طوال الشوط (كما هو محدد بواسطة رئيس الفريق بعد القرعة للقعطة المعدنية مباشرة) .

10.3 خطأ ترتيب الإرسال

10.3.1 يرتكب خطأ ترتيب الإرسال عندما لا يؤدى الإرسال طبقا لترتيب الإرسال .
10.3.2 يجب على المسجل أن يحدد بالضبط ترتيب الإرسال ويصحح أي لاعب غير صحيح .
10.3.3 يجازى خطأ ترتيب الإرسال بخسارة تداول الكرة (القاعدة 1 . 2 . 12) .

الفصل الخامس

حركات اللعب

11 حالات اللعب

11.1 الكرة في اللعب

يبدأ تداول الكرة مع صافرة الحكم ، ومع ذلك تعتبر الكرة في اللعب ابتداء من ضربة الإرسال .

11.2 الكرة خارج اللعب

ينتهي تداول الكرة مع صافرة الحكم ، ومع ذلك إذا كانت الصافرة بسبب حدوث خطأ في اللعب ، فإن الكرة تعتبر خارج اللعب منذ لحظة ارتكاب الخطأ (القاعدة 12.2.2) .

11.3 الكرة " داخل "

تعتبر الكرة " داخل " عندما تلمس أرض الملعب بما في ذلك الخطوط الحدودية (القاعدة 1.3) .

11.4 الكرة " خارج "

تعتبر الكرة " خارجا " عندما :

أ : تسقط على الأرض بالكامل خارج الخطوط الحدودية (بدون ملامستها) .

ب : تلمس جسما خارج الملعب أو السقف أو شخصا خارج اللعب .

ج : تلمس العصي الهوائية أو الحبال أو القوائم أو الشبكة نفسها خارج الأشرطة الجانبية والعصي الهوائية .

د : تعبر بالكامل المستوى العمودي للشبكة كليا أو حتى جزئيا خارج مجال العبور أثناء الإرسال (القاعدة 14.1.3 شكل 2) أو الضربة الثالثة للفريق .

12 أخطاء اللعب

12.1 التعريف

12.1.1 تعتبر أي حركة لعب مخالفة للقواعد خطأ لعب.

12.1.2 يقدر الحكام الأخطاء ويحددون الجزاءات وفقا لهذه القواعد.

12.2 نتائج الخطأ

12.2.1 يوجد دائما جزاء للخطأ: يفوز منافس الفريق المرتكب للخطأ بتداول الكرة طبقا للقاعدة 7.3.

12.2.2 إذا أرتكب خطآن أو أكثر على التوالي ، فإن الخطأ الأول هو الذي يحتسب.

12.2.3 إذا أرتكب خطآن أو أكثر من متنافسين أثنين في نفس الوقت ، يتم احتساب **الخطأ المزدوج** ويعاد تداول الكرة.

13 لعب الكرة

13.1 ضربات الفريق

13.1.1 يسمح لكل فريق بثلاث ضربات كحد أقصى لإرجاع الكرة فوق الشبكة .

13.1.2 تشتمل ضربات الفريق هذه على الضربات المتعمدة للاعب واللمسات غير المتعمدة للكرة أيضا .

13.1.3 لا يجوز للاعب ضرب الكرة مرتين متتاليتين (ما عدا أنظر القواعد : ب وأ.13.4.3 و 18.2) .

13.2 اللمسات المتزامنة

13.2.1 يجوز أن يلمس لاعبان الكرة في نفس اللحظة .

13.2.2 عندما يلمس زميلان الكرة في نفس الوقت يعتبر ذلك ضربتين (ماعدا لدى الصد ، القاعدة 18.4.2) .
عندما يصل زميلان إلى الكرة ولكن يلمسها أحدهما ، فإن ذلك يحتسب ضربة واحدة .
إذا اصطدم اللاعبان فإنه لا يعتبر خطأ .

13.2.3 عندما تحدث اللمسات المتزامنة من قبل متنافسين فوق الشبكة ، وتظل الكرة في اللعب ، يحق للفريق المستقبل للكرة ثلاث ضربات أخرى ، وعندما تخرج تلك الكرة " خارجا " فإنه خطأ الفريق الذي في الجهة العكسية .
لا يعتبر خطأ عندما تؤدي اللمسات المتزامنة بين متنافسين فوق الشبكة إلى " الكرة المحمولة " .

13.3 الضربة المساعدة

لا يسمح للاعب داخل منطقة اللعب أن يأخذ مساعدة من زميل أو أي جسم / عائق بغرض الوصول إلى الكرة . ومع ذلك يجوز للاعب مسك أو إيقاف زميله عندما يكون على وشك ارتكاب خطأ (لمس الشبكة أو التداخل مع المنافس ... الخ) .

13.4 خصائص الضربة

13.4.1 يجوز أن تلمس الكرة أي جزء من الجسم .

13.4.2 يجب أن تضرب الكرة وأن لا تقبض أو تقذف ، ويمكن أن ترتد في أي اتجاه .
الاستثناءات :
أ : في الحركة الدفاعية للضربة الساحقة ، إذ يمكن في هذه الحالة حمل الكرة للحظة من أعلى بواسطة الأصابع .
ب : عندما تؤدي اللمسات المتزامنة بواسطة متنافسين أثنين إلى " الكرة المحمولة " .

13.4.3 يجوز أن تلمس الكرة أجزاء مختلفة من الجسم بشرط أن تحدث اللمسات في وقت واحد .
الاستثناءات :
أ : يسمح لدى الصد بلمسات متتالية (القاعدة 18.4.2) بواسطة لاعب أو أكثر بشرط أن تحدث اللمسات أثناء حركة واحدة .
ب : يجوز لدى الضربة الأولى للفريق ما لم تلعب من أعلى باستخدام الأصابع (باستثناء القاعدة أ .13.4.2) أن تلمس الكرة أجزاء مختلفة من الجسم على التوالي بشرط أن تحدث هذه اللمسات أثناء حركة واحدة .

13.5 الأخطاء عند لعب الكرة

13.5.1 **أربع ضربات:** يضرب الفريق الكرة أربع مرات قبل إرجاعها (القاعدة 13.1.1).

13.5.2 **الضربة المساعدة**: يأخذ اللاعب مساعدة من زميله أو أي جسم / عائق بغرض الوصول إلى الكرة داخل منطقة اللعب (القاعدة 13.3).

13.5.3 **الكرة المحمولة:** إذا لم يضرب اللاعب الكرة كما (القاعدة 13.4.2) باستثناء عندما يكون في حركة دفاعية لكرة الضربة الساحقة (القاعدة أ .13.4.2) أو عندما تؤدي اللمسات المتزامنة بواسطة متنافسين فوق الشبكة إلى "الكرة المحمولة" لبرهة وجيزة (القاعدة ب . 13.4.2) .

13.5.4 **اللمسة المزدوجة** : يضرب اللاعب الكرة مرتين متتاليتين ، أو تلمس الكرة أجزاء مختلفة من جسمه على التوالي (القاعدتان 13.1.3– 13.4.3) .

14 الكرة عند الشبكة

14.1 عبور الكرة الشبكة

14.1.1 يجب أن تعبر الكرة المرسلة إلى ملعب المنافس فوق الشبكة من خلال مجال العبور (شكل رقم 3) . مجال العبور هو جزء من المستوى العمودي للشبكة ومحدد كالتالي :
أ : من الأسفل بواسطة الحافة العليا للشبكة .
ب : من الجوانب بالعصي الهوائية وامتدادهما الوهمي .
ج : من الأعلى بالسقف أو عائق (إذا وجد) .

14.1.2 الكرة التي تعبر المستوى العمودي للشبكة إلى المنطقة الحرة للمنافس (القاعدة 15) كليا أو جزئيا خارج مجال العبور ، يمكن استعادتها ضمن ضربات الفريق بشرط أن :
* عبور الكرة عند استعادتها المستوى العمودي للشبكة مرة ثانية من الخارج ، أو جزئيا من خارج مجال العبور على نفس الجانب من الملعب .

لا يحق للفريق المنافس منع هذا الأداء .

14.1.3 تعتبر الكرة "خارجا" عندما تعبر تماما المجال السفلي تحت الشبكة (شكل 3) .

14.1.4 يجوز للاعب مع ذلك أن يدخل ملعب المنافس للعب الكرة قبل أن تعبر بالكامل المجال السفلي أو خارج مجال العبور (القاعدة 15.2).

14.2 لمس الكرة الشبكة

يجوز للكرة أن تلمس الشبكة عند عبورها للشبكة (القاعدة 14.1.1) .

14.3 الكرة في الشبكة

14.3.1 يجوز استعادة الكرة التي تصطدم بالشبكة في حدود اللمسات الثلاث للفريق.

14.3.2 عندما تمزق الكرة عيون الشبكة أو تسقطها ، يلغى تداول الكرة ويعاد.

15 اللاعب عند الشبكة

يجب على كل فريق أن يلعب في منطقة ومجال لعبه (ماعدا القاعدة 2 . 1 . 14) ، ومع ذلك ، يجوز استعادة الكرة من وراء المنطقة الحرة .

15.1 الوصول وراء الشبكة

15.1.1 يجوز للقائم بالصد أثناء الصد لمس الكرة وراء الشبكة بشرط أن لا يتداخل مع لعب المنافس قبل أو أثناء الضربة الهجومية للأخير (القاعدة 18.3).

15.1.2 يسمح للاعب بتمرير يده وراء الشبكة بعد ضربته الهجومية بشرط أن تكون لمسته قد تمت في مجال لعبه.

15.2 اجتياز مجال المنافس, الملعب و / أو المنطقة الحرة

يجوز للاعب أن يدخل إلى مجال المنافس وملعبه و / أو منطقته الحرة بشرط أن لا يتداخل ذلك مع لعب المنافس .

15.3 لمس الشبكة

15.3.1 لا يعتبر لمس الشبكة بواسطة اللاعب خطأ, ماعدا عندما تلمس خلال حركة لعب الكرة أو التداخل مع اللعب.

اللمسة العارضة للشعر لا تعتبر خطأ أبداً .

بعض حركات لعب الكرة , يجوز أن تشمل الحركات التي لا يلمس اللاعبون فيها الكرة فعلياً .

15.3.2 بمجرد أن يضرب اللاعب الكرة , يحق له أن يلمس القائم , الحبل أو أي جسم آخر خارج الطول الإجمالي للشبكة , بشرط ألا يتداخل ذلك مع اللعب .

15.3.3 لا يكون الخطأ قد إرتكب عندما تصطدم الكرة بالشبكة و ينتج عن ذلك لمس الشبكة للمنافس .

15.4 أخطاء اللاعب عند الشبكة

15.4.1 يلمس اللاعب الكرة أو المنافس في مجال المنافس قبل أو أثناء الضربة الهجومية للمنافس (القاعدة 15.1.1) .

15.4.2 يجتاز اللاعب مجال المنافس أو ملعبه و / أو المنطقة الحرة متداخلا مع لعب الأخير (القاعدة 15.2) .

15.4.3 يلمس اللاعب الشبكة أو العصا الهوائية أثناء حركته للعب الكرة أو التداخل مع اللعب .

16 الإرسال

16.1 التعريف

الإرسال هو وضع الكرة في اللعب بواسطة اللاعب المرسل الصحيح المتواجد في منطقة الإرسال الذي يضرب الكرة بيد واحدة أو بالذراع .

16.2 الإرسال الأول في الشوط

يؤدى الإرسال الأول في الشوط بواسطة الفريق المحدد بواسطة القرعة بالقطعة المعدنية (القاعدة 8.1) .

16.3 ترتيب الإرسال

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

أ : عندما يفوز الفريق المرسل بتداول الكرة ، يؤدي اللاعب الذي أرسل من قبل الإرسال مرة أخرى .

ب : عندما يفوز الفريق المستقبل بتداول الكرة ، فإنه يكسب الحق في الإرسال وسيؤدي الإرسال اللاعب الذي لم يرسل في المرة الأخيرة .

16.4 السماح بالإرسال

يسمح الحكم الأول بالإرسال بعد التأكد من أن المرسل الصحيح مستحوذ على الكرة خلف خط النهاية وأن الفريقين مستعدين للعب (شكل 7 ، رسم 1) .

16.5 تنفيذ الإرسال

16.5.1 يجوز للمرسل أن يتحرك بحرية داخل منطقة الإرسال ويجب عليه في لحظة ضربة الإرسال أو الارتقاء للإرسال بالقفز عدم لمس الملعب (بما في ذلك خط النهاية) أو الأرض خارج المنطقة. لا يجوز لقدمه أن تدخل تحت الخط . يجوز للمرسل بعد ضربته أن يخطو أو ينزل خارج المنطقة أو داخل الملعب .

16.5.2 لا يعتبر خطأ عندما يتحرك الخط بسبب دفع الرمل بواسطة المرسل.

16.5.3 يجب أن يضرب المرسل الكرة خلال خمس ثوان بعد صافرة الحكم الأول للإرسال.

16.5.4 يلغى الإرسال الذي يتم قبل صافرة الحكم ويعاد.

16.5.5 يجب أن تضرب الكرة بيد واحدة أو بأي جزء من الذراع بعد قذفها أو تحريرها وقبل أن تلمس سطح اللعب.

16.5.6 عندما تسقط الكرة على الأرض بعد أن تقذف أو تحرر بواسطة المرسل دون أن تلمس أو تقبض بواسطة المرسل فإن ذلك يعتبر كإرسال.

16.5.7 لا يسمح بمحاولة أخرى للإرسال.

16.6 إخفاء الإرسال

يجب على زميل المرسل أن لا يمنع أي من المنافسين من خلال إخفاء الإرسال من رؤية المرسل أو مسار الكرة . ويجب عليهما التحرك جانبا بناء على طلب المنافس . (شكل 4) .

16.7 أخطاء الإرسال

تؤدي الأخطاء التالية إلى تغيير الإرسال ، حيث أن المرسل :

أ : يخرق ترتيب الإرسال (القاعدة 16.3) . ب : لم ينفذ الإرسال بصورة صحيحة (القاعدة 16.5) .

16.8 أخطاء الإرسال بعد ضرب الكرة

بعد ضرب الكرة بصورة صحيحة ، يصبح الإرسال خطأ حيث أن الكرة :

أ : تلمس لاعبا من الفريق المرسل أو تفشل في أن تعبر المستوى العمودي للشبكة .

ب : تذهب " خارجا " (القاعدة 11.4) .

17 الضربة الهجومية

17.1 التعريف

17.1.1 تعتبر كل الحركات لتوجيه الكرة في اتجاه المنافس باستثناء عند الإرسال والصد ضربات هجومية.

17.1.2 تعتبر الضربة الهجومية قد اكتملت في اللحظة التي تعبر فيها الكرة تماما المستوى العمودي للشبكة أو تلمس بواسطة القائم بالصد.

17.1.3 يجوز لأي لاعب القيام بضربة هجومية من أي ارتفاع ، بشرط أن تكون لمسته للكرة قد تمت في مجال اللعب الخاص به (ما عدا القاعدة 17.2.4 أدناه).

17.2 أخطاء الضربة الهجومية

17.2.1 يضرب اللاعب الكرة داخل مجال لعب الفريق المنافس (القاعدة 15.1.2).

17.2.2 يضرب اللاعب الكرة "خارجا" (القاعدة 11.4).

17.2.3 يكمل اللاعب الضربة الهجومية مستخدما الإسقاط باليد المفتوحة موجها الكرة بالأصابع.

17.2.4 يكمل اللاعب الضربة الهجومية على إرسال المنافس عندما تكون الكرة كلية فوق الحافة العليا للشبكة.

17.2.5 يكمل اللاعب الضربة الهجومية مستخدما تمريرة من أعلى ذات مسار غير عمودي على خط الكتفين ، ما عدا عندما يمرر لزميله.

18 الصـــد

18.1 التعريـف

الصد هو حركة اللاعبين القريبين من الشبكة لاعتراض الكرة القادمة من المنافس وذلك بالوصول لأعلى من الحافة العليا للشبكة (شكل 5) .

18.2 ضربـات القـائم بالصـد

يجوز أن تلعب الضربة الأولى بعد الصد بواسطة أي لاعب ، بما في ذلك اللاعب الذي لمس الكرة عند الصد .

18.3 الصـد داخـل مجـال المنافـس

يجوز للاعب في الصد وضع يديه وذراعيه وراء الشبكة بشرط أن لا تتداخل حركته مع لعب المنافس ، وهكذا لا يسمح بلمس الكرة وراء الشبكة إلا بعد تنفيذ المنافس لضربة هجومية .

18.4 لمسـة الصـد

18.4.1 تحتسب لمسة الصد كضربة للفريق ، ويحق للفريق القائم بالصد ضربتين إضافيتين فقط بعد لمسة الصد.

18.4.2 يجوز أن تحدث لمسات متتالية (سريعة ومتصلة) من لاعب صد أو أكثر بشرط أن تحدث هذه اللمسات أثناء حركة واحدة وتحتسب هذه اللمسات كضربة واحدة فقط للفريق (القاعة 18.4.1 أعلاه).

18.4.3 يجوز أن تحدث هذه اللمسات بأي جزء من الجسم .

18.5 أخطـاء الصـد

18.5.1 يلمس القائم بالصد الكرة في مجال المنافس إما قبل أو بالتزامن مع الضربة الهجومية للمنافس (القاعدة 18.3 أعلاه) .

18.5.2 يصد اللاعب الكرة في مجال المنافس من خارج العصي الهوائية .

18.5.3 يصد اللاعب إرسال المنافس .

18.5.4 ترسل الكرة " خارجا " من الصد .

الفصل السادس

الوقت المستقطع والتأخير

19 الأوقات المستقطعة

19.1 التعريف

الوقت المستقطع هو توقف عادي للعب ويستغرق 30 ثانية .
للجولة العالمية للاتحاد الدولي للكرة الطائرة والمنافسات الرسمية ، في الشوطين الأول والثاني ، يحدد وقت مستقطع فني إضافي واحد آليا ، عندما يكون مجموع النقاط المسجلة بواسطة الفريقين يساوي 21 نقطة .

19.2 عدد الأوقات المستقطعة

يحق لكل فريق وقت مستقطع واحد في الشوط كحد أقصى .

19.3 طلبات الوقت المستقطع

يجوز طلب الأوقات المستقطعة بواسطة اللاعبين فقط عندما تكون الكرة خارج اللعب وقبل صافرة الإرسال، وذلك بإظهار إشارة اليد الدالة على الطلب (شكل7 ، رسم4) ، ويجوز تعاقب الأوقات المستقطعة دون الحاجة إلى استئناف اللعب .
يجب أن يحصل اللاعبون على إذن من الحكام لكي يغادروا منطقة اللعب .

19.4 الطلبات الخاطئة

فيما دون ذلك ، يكون من الخطأ طلب وقت مستقطع :
أ : أثناء تداول الكرة أو في لحظة أو بعد الصافرة للإرسال (القاعدة 19.3 أعلاه) .
ب : بعد استنفاذ العدد المسموح به للأوقات المستقطعة (القاعدة 19.2 أعلاه) . يرفض أي طلب خاطئ لا يؤثر في اللعب أو يؤخره بدون أي جزاء ما لم يتم تكراره في نفس الشوط (القاعدة ب.20.1) .

20 تأخيرات اللعب

20.1 أنواع التأخير

الأداء الخاطئ للفريق الذي يؤثر على استئناف اللعب يكون تأخيراً ويتضمن :
أ : إطالة الأوقات المستقطعة بعد أن يكون قد طلب منه استئناف اللعب .
ب : تكرار الطلب الخاطئ في نفس الشوط (القاعدة 19.4) .
ج : تأخير اللعب (يجب أن يكون الوقت 12 ثانية كحد أقصى من نهاية تداول الكرة إلى الصافرة للإرسال تحت ظروف اللعب العادية) .

20.2 جزاءات التأخيرات

20.2.1 يجازى التأخير الأول للفريق في الشوط **بلفت نظر تأخير**.
20.2.2 يشكل التأخير الثاني وما يليه من أي نوع لنفس الفريق في نفس الشوط خطأ، ويجازى **بإنذار تأخير**: خسارة تداول الكرة.

21 توقفات اللعب الإستثنائية

21.1 الإصابة

21.1.1 إذا وقع حادث خطير بينما الكرة في اللعب ، يجب على الحكم إيقاف اللعب فورا.
يعاد بعد ذلك تداول الكرة .
21.1.2 يعطى اللاعب المصاب مدة خمس دقائق كحد أقصى للعلاج في المباراة ، يجب على الحكم أن يسمح للهيئة الطبية المعتمدة بدخول الملعب لمعالجة اللاعب ويحق فقط للحكم أن يسمح للاعب بمغادرة منطقة اللعب بدون جزاء. يطلق الحكم الصافرة

لدى انقضاء مدة الخمس دقائق للعلاج ويطلب من اللاعب أن يستمر . ويقدر اللاعب وحده في هذا الوقت ما إذا كان لائقا للعب . إذا لم يشف اللاعب أو يرجع إلى منطقة اللعب بعد انقضاء مدة العلاج ، يعلن عن عدم اكتمال فريقه (القاعدتان 9.1 و 7.4.3) .

يمكن لطبيب المنافسة والمشرف الفني أن يعترضا على رجوع اللاعب المصاب في الحالات البالغة .

ملاحظة : يبدأ وقت العلاج عندما يصل عضو الهيئة الطبية المعتمدة للمنافسة إلى الملعب لمعالجة اللاعب . في حالة عدم وجود هيئة طبية معتمدة فإن الوقت سوف يبدأ من اللحظة التي يسمح فيها بمدة العلاج بواسطة الحكم .

21.2 التدخل الخارجي

إذا حدث أي تدخل خارجي أثناء اللعب ، يوقف اللعب ويعاد تداول الكرة .

21.3 التوقف الطويل

إذا أدت ظروف طارئة إلى إيقاف المباراة ، فسوف يقرر الحكم الأول والمنظم ولجنة المراقبة إذا تواجد أحدهم الإجراءات التي تتخذ لاستعادة الظروف الطبيعية .

21.3.1 في حالة حدوث توقف واحد أو عدة توقفات لمدة لا تزيد في مجموعها عن 4 ساعات يتم استئناف المباراة بنفس النتيجة المكتسبة بصرف النظر عما إذا تستمر على نفس الملعب أو على ملعب آخر .

.

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

22 تغييرات الملاعب وفترات الراحة

22.1 تغييرات الملاعب

22.1.1 يغير الفريقان بعد كل 7 نقاط (الشوطين الأول والثاني) و 5 نقاط (الشوط الثالث) إن لعب.

22.2 فترات الراحة

22.2.1 تستغرق فترة الراحة بين كل شوط " 1 " دقيقة واحدة .

أثناء فترة الراحة قبل الشوط الفاصل ، يجري الحكم الأول القرعة بالقطعة المعدنية طبقا للقاعدة (8.1) .

22.2.2 أثناء تغييرات الملاعب (القاعدة 22.1 أعلاه) ، يجب على الفريقين التغيير فورا بدون تأخير .

22.2.3 إذا لم يتم تغيير الملعب في الوقت الصحيح ، فسوف يتم إجراء ذلك حالما يكتشف الخطأ .

تظل النتيجة التي تمت وقت تغيير الملعب كما هي .

الفصل السابع

سوء السلوك

23 سوء السلوك

يصنف السلوك غير اللائق من عضو الفريق تجاه الحكام أو المنافسين أو زميله أو المتفرجين إلى أربعة فئات طبقا لدرجة الإساءة .

23.1 الفئات

23.1.1 السلوك غير الرياضي: الجدال والتهديد ... الخ.

23.1.2 السلوك غير المهذب: تصرف مناف للسلوك الحسن أو المبادئ الأخلاقية يعبر عن الاحتقار.

23.1.3 السلوك العدائي: كلمات أو إشارات جارحة ومهينة.

23.1.4 الاعتداء: اعتداء بدني أو الشروع في الاعتداء.

23.2 الجزاءات

استنادا إلى درجة السلوك غير اللائق وتبعا لتقدير الحكام الأول ، فإن الجزاءات التي تطبق (يجب تدوينها على استمارة التسجيل) هي :

23.2.1 **لفت نظر لسوء السلوك:** لا يعطى جزاء للسلوك غير الرياضي ولكن يلفت نظر عضو الفريق المعني بعدم التكرار في نفس الشوط.

23.2.2 **إنذار لسوء السلوك:** للسلوك غير المهذب أو تكرار السلوك غير الرياضي ، يجازى الفريق بخسارة تداول الكرة.

23.2.3 **الطرد:** يجازى تكرار السلوك غير المهذب أو السلوك العدائي بالطرد ، ويجب على عضو الفريق المجازى بالطرد مغادرة منطقة اللعب ويعلن عن عدم اكتمال فريقهما للشوط (القاعدتان 7.4.3 ، 9.1) .

23.2.4 **عدم الأهلية:** ويجب على اللاعب مغادرة منطقة اللعب ويعلن عن عدم اكتمال فريقه للمباراة (القاعدتان 7.4.3 ، 9.1)

23.3 جدول الجزاء

يجازى سوء السلوك تصاعديا كما هو موضح بجدول الجزاء (شكل رقم 7).
يجوز أن يتلقى اللاعب إنذار أو أكثر لسوء السلوك في الشوط .
تكون الجزاءات تصاعدية في طبيعتها فقط ضمن الشوط الواحد .
لا يتطلب عدم الأهلية الناشئ عن سلوك الاعتداء وجود جزاء مسبق .

23.4 سوء السلوك قبل وبين الأشواط

يجازى أي سوء سلوك يحدث قبل أو بين الأشواط وفقا لجدول الجزاء (شكل رقم 7) ويطبق الجزاء في الشوط التالي .

الفصل الثامن

هيئة التحكيم والإجراءات

24 هيئة التحكيم والإجراءات

24.1 التكوين

تتكون هيئة التحكيم للمباراة من الحكام التاليين :

* الحكم الأول .
* الحكم الثاني .
* المسجل .
* أربعة (اثنان) مراقبو خطوط .
* أماكنهم موضحة في الشكل 6 .

24.2 الإجراءات

24.2.1 يجوز للحكمين الأول والثاني فقط إطلاق الصافرة أثناء المباراة:

أ : يعطى الحكم الأول الإشارة للإرسال الذي يبدأ تداول الكرة .

ب : يشير الحكمان الأول والثاني إلى نهاية تداول الكرة بشرط أن يتأكدا من أن هنالك خطأ قد ارتكب وأنهما حددا طبيعته .

24.2.2 يجوز لهما إطلاق الصافرة أثناء توقف اللعب للتوضيح بأنهما وافقا أو رفضا طلب فريق.

24.2.3 بعد أن يطلق الحكم الصافرة للإشارة بنهاية تداول الكرة ، يجب عليهما فورا التوضيح بإشارات اليد الرسمية (القاعدة 29.1) عن :

أ : الفريق المرسل .

ب : طبيعة الخطأ (عند الضرورة) .

ج : اللاعب المخطئ (عند الضرورة) .

25 الحكم الأول

25.1 المكان

يؤدي الحكم الأول واجباته جالسا أو واقفا على منصة الحكم الموجودة عند إحدى نهايتي الشبكة ، ويجب أن يكون مستوى نظره فوق الشبكة بحوالي 50 سم تقريبا (شكل 6) .

25.2 السُلطة

25.2.1 يدير الحكم الأول المباراة من البداية وحتى النهاية وله السلطة على جميع الحكام وأعضاء الفريق.

تكون قرارات الحكم الأول نهائية خلال المباراة ، وله السلطة في إلغاء قرارات الحكام الآخرين عندما يقدر أنهم مخطئين يجوز للحكم الأول أن يستبدل الحكام الذين لا يؤدون وظائفهم بصورة صحيحة .

25.2.2 يشرف الحكم الأول أيضا على عمل ملتقطي الكرات.

25.2.3 للحكم الأول السلطة في اتخاذ القرار في أي من الأمور المتعلقة باللعب بما في ذلك تلك غير الواردة في القواعد.

25.2.4 لا يسمح الحكم الأول بأي نقاش حول قراراته ، ومع ذلك يعطى الحكم الأول بطلب من اللاعب ، توضيح حول تطبيق أو تفسير للقواعد التي استند إليها قراره.

عندما يختلف اللاعب مع التوضيح ويحتج رسميا ، يجب على الحكم الأول السماح ببدء مراسم الاحتجاج .

25.2.5 يكون الحكم الأول مسئولا قبل وأثناء المباراة عن تحديد ما إذا كانت منطقة اللعب والظروف تفي بمتطلبات اللعب.

25.3 المسئوليات

25.3.1 يقوم الحكم الأول قبل المباراة:

أ : بفحص حالة منطقة اللعب والكرة والأدوات الأخرى .

ب : بإجراء القرعة بالعملة المعدنية مع رئيسي الفريقين .

ج : بالأشراف على إحماء الفريقين .

25.3.2 أثناء المباراة ، يكون للحكم الأول فقط سُلطة:

أ : مجازاة سوء السلوك والتأخيرات .

ب : اتخاذ القرار حول :

* أخطاء المرسل .
* إخفاء الإرسال بواسطة الفريق المرسل .
* الأخطاء في لعب الكرة .
* الأخطاء فوق الشبكة وعند جزئها العلوي .

25.3.3 عند نهاية المباراة , يدقق ويوقع إستمارة التسجيل .

26 الحكم الثاني

26.1 المكان

يؤدي الحكم الثاني واجباته واقفا عند القائم خارج أرض الملعب في الجانب المقابل للحكم الأول ومواجها له (شكل 6) .

26.2 السُلطة

26.2.1 الحكم الثاني هو مساعد الحكم الأول ، ولكن له أيضا نطاق سُلطات خاصة به (القاعدة 26.3 أدناه) ، ويجوز أن يحل محل الحكم الأول في حالة عدم قدرة الأخير على الاستمرار في التحكيم.

26.2.2 يجوز للحكم الثاني أيضا الإشارة بدون إطلاق الصافرة إلى أخطاء خارج نطاق اختصاصاته ولكن يجب عليه عدم الإصرار في هذه الإشارات للحكم الأول.

26.2.3 يشرف الحكم الثاني على عمل المسجل.

26.2.4 يسمح الحكم الثاني بالأوقات المستقطعة وتغييرات الملعب ويشرف على مدتها ويرفض الطلبات الخاطئة.

26.2.5 يراجع الحكم الثاني عدد الأوقات المستقطعة التي استخدمت بواسطة كل فريق ويبلغ عن الوقت المستقطع الثاني للحكم الأول واللاعبين المعنيين.

26.2.6 يسمح الحكم الثاني بالوقت المحدد للعلاج في حالة إصابة لاعب (القاعدة 21.1.2) .

26.2.7 يتأكد الحكم الثاني أثناء المباراة من أن الكرات لاتزال تفي بمتطلبات اللوائح.

26.3 المسئوليات

26.3.1 يقرر الحكم الثاني أثناء المباراة ويطلق الصافرة ويؤشر على:

أ : التلامسالخاطئ للاعب للجزء السفلي من الشبكة والعصا الهوائية التي على جانب الحكم الثاني من الملعب (القاعدة 15.3.1)

ب : التداخل الناشئ عن الاحتجاز داخل ملعب ومجال المنافس تحت الشبكة (القاعدة 15.2) .

ج : الكرة التي تعبر الشبكة كلياً أو جزئياً خارج مجال العبور أو تلمس العصا الهوائية التي بجانبه من الملعب (القاعدة 11.4) .

د : ملامسة الكرة لجسم خارجي (القاعدة 11.4) .

26.3.2 عند نهاية المباراة , يوقع إستمارة التسجيل .

27 المسجل

27.1 المكان

يؤدي المسجل واجباته جالسا على طاولة المسجل في الجهة المقابلة للحكم الأول ومواجها له (شكل 6) .

27.2 المسئوليات

يملأ المسجل استمارة التسجيل طبقا للقواعد وذلك بالتعاون مع الحكم الثاني .

27.2.1 يقوم المسجل قبل المباراة والشوط بتسجيل البيانات الخاصة بالمباراة والفريقين طبقا للإجراءات المعمول بها ويحصل على توقيعات رئيسي الفريقين.

27.2.2 يقوم المسجل أثناء المباراة:

أ : بتسجيل النقاط التي أحرزت ، ويتأكد من أن لوحة النتائج توضح النتيجة الصحيحة .

ب : بمراقبة ترتيب الإرسال عندما يؤدي كل لاعب إرساله في الشوط .

ج : بتوضيح ترتيب الإرسال لكل فريق وذلك بإظهار لوحة مرقمة بالرقمين 1 أو 2 تدل على اللاعب الذي سيرسل ويشير المسجل فورا إلى الحكمين عن أي خطأ .

د : بتسجيل الأوقات المستقطعة ويتأكد من عددها ويخطر الحكم الثاني بذلك .

هـ: بإبلاغ الحكمين عن أي طلب خاطئ للوقت المستقطع (القاعدة 19.4) .

و : بالإعلان للحكمين عن نهاية الأشواط وتغييرات الملعب .

27.2.3 يقوم المسجل عند نهاية المباراة:

أ : بتسجيل النتيجة النهائية .

ب : بتوقيع استمارة التسجيل والحصول على توقيعات رئيسي الفريقين ثم الحكام .

ج : في حالة الاحتجاج (القاعدة أ.6.1.7) ، يكتب أو يسمح للشخص المعني بكتابة ملاحظات على استمارة التسجيل عن الواقعة مثار الاحتجاج .

28 مراقبو الخطوط

28.1 المكان

28.1.1 يعتبر وجود مراقبين أثنين للخطوط إجباريا في المباريات الدولية الرسمية ويقفان عند ركني الملعب المتقابلين قطريا على بعد 1 إلى 2 متر من الركن.

ويراقب كل منهما خطي النهاية والجانب من ناحيته (شكل 6) .

28.1.2 في حالة استخدام أربعة مراقبي خطوط ، فإنهم يقفون في المنطقة الحرة على بعد 1 إلى 3 أمتار من كل ركن للملعب على الامتداد الوهمي للخط الذي يراقبونه (شكل 6).

28.2 المسئوليات

28.2.1 يؤدي مراقبو الخطوط واجباتهم باستخدام رايات أبعادها (30 × 30سم) كما هو موضح بالشكل 8).

أ : يشيروا على الكرة "داخل" و "خارج" عندما تسقط الكرة قريبا من خطوطيهما (خطوطهم) .

ب : يشيروا للكرات الملموسة "الخارجة" من الفريق المستقبل للكرة .

ج : يشيروا عندما تعبر الكرة الشبكة خارج مجال العبور إلى ملعب المنافس ، أو ملامستها للعصا الهوائية ... الخ (القاعدة 14.1.1)

يكون مراقب الخط القريب من مسار الكرة هو المسئول أساسا عن الإشارة .

د : يشير مراقبو الخطوط المسئولون عن خطوط النهاية إلى أخطاء القدم للمرسل (القاعدة 16.5.1) .

يجب على مراقب الخط أن يكرر إشارته بناء على طلب من الحكم الأول .

29 الإشارات الرسمية

29.1 إشارات اليد للحكام (شكل 8)

يجب على الحكام ومراقبي الخطوط أن يوضحوا بإشارة اليد الرسمية سبب توقف اللعب وذلك بالطريقة التالية :

29.1.1 يشير الحكم للفريق الذي له الإرسال التالي.

29.1.2 عند الضرورة ، يشير الحكم بعد ذلك إلى طبيعة الخطأ المعلن أو سبب السماح بالتوقف ، وتظل الإشارة لبرهة ، وإذا نفذت بيد واحدة ، فتستخدم اليد المقابلة لجانب الفريق الذي أرتكب الخطأ أو تقدم بالطلب.

29.1.3 عند الضرورة ، يشير الحكم في النهاية إلى اللاعب الذي أرتكب الخطأ أو الفريق المتقدم بالطلب.

29.2 إشارات الراية لمراقبي الخطوط (شكل 9)

يجب أن يوضح مراقبو الخطوط بإشارة الراية الرسمية طبيعة الخطأ المحتسب والاحتفاظ بالإشارة لبرهة .