

## قوانین دآوری والیبال نشسته

۲۰۱۳-۲۰۱۶

این قوانین در کلیه مسابقات جهانی، بین‌المللی، ملی و مسابقات لیگ لازم‌الاجراء خواهد بود. این قوانین در اول

ماه اکتبر ۲۰۱۳ (مهر ۹۲) به روز شده‌اند.

این قوانین توسط اعضاء اجرایی پاراولیبال جهانی تایید شده است.

## فهرست مطالب

### ویژگیهای بازی والیبال نشسته

#### قسمت اول: فلسفه قوانین و داوری

#### قسمت دوم: قوانین

#### بخش یک: بازی

#### فصل یک: سالن‌های ورزشی و تجهیزات مربوطه

##### ۱- محل بازی

۱-۱- ابعاد

۱-۲- سطح زمین بازی

۱-۳- خطوط زمین بازی

۱-۴- مناطق و محل‌ها

۱-۵- دما و درجه حرارت در زمین بازی

۱-۶- میزان نور و روشنایی در زمین بازی

##### ۲- تور و میله‌های تور

۲-۱- بلندی و ارتفاع تور

۲-۲- ساختار

۲-۳- باندهای (نوارهای) کناری

۲-۴- آنتن‌های تور

۲-۵- میله‌های تور (تیرک‌ها)

۲-۶- لوازم و تجهیزات اضافی

##### ۳- توپ

۳-۱- استانداردها

۳-۲- شکل توپ‌ها

۳-۳- سیستم سه توپ

## فصل دو: شرکت کنندگان (بازیکنان و اعضای تیم)

### ۴- تیم‌ها

۴-۱- ترکیب تیم‌ها

۴-۲- محل و استقرار تیم

۴-۳- لوازم و تجهیزات

۴-۴- تعویض لوازم و تجهیزات

۴-۵- اشیاء ممنوعه

### ۵- مسئولین (رهبران) تیم‌ها

۵-۱- کاپیتان

۵-۲- مربی

۵-۳- کمک مربی

## فصل سه: روش و نحوه بازی

### ۶- کسب امتیاز، برنده شدن در یک ست و مسابقه

۶-۱- کسب امتیاز

۶-۲- برنده شدن (بردن) در یک ست

۶-۳- برنده شدن (بردن) در یک مسابقه

۶-۴- تیم ناقص و خطاکار (خاطی)

### ۷- ساختار بازی

۷-۱- شیر یا خط جهت انتخاب زمین و یا سرویس

۷-۲- مرحله رسمی گرم کردن بازیکنان

۷-۳- ثبت اسامی بازیکنان در برگ آرنج و ارائه آن به منشی و مسئولین مربوطه

۷-۴- قرارگیری بازیکنان در جاهای مربوطه

۷-۵- خطای بازیکن در صورت عدم قرارگیری صحیح در زمین

۷-۶- حرکت چرخشی بازیکنان

۷-۷- خطای بازیکنان در حرکت چرخشی

## فصل چهارم: حرکات مربوط به بازی

### ۸- نحوه بازی

۸-۱- توپ در حال بازی و جریان

۸-۲- توپی که در جریان نیست (بازی به مدت چند لحظه متوقف شده)

۸-۳- داخل بودن توپ "Ball in"

۸-۴- خارج بودن توپ "Ball out"

### ۹- بازی با توپ

۹-۱- تعداد ضرباتی که هر یک از تیم‌ها می‌توانند بر توپ وارد کنند

۹-۲- شرایط و ویژگی‌های هر ضربه

۹-۳- مرتکب شدن خطا در حین بازی

۹-۴- تماس با زمین بازی

### ۱۰- قرار گرفتن توپ در نزدیکی تور

۱۰-۱- عبور کردن توپ از تور

۱۰-۲- تماس توپ با تور

۱۰-۳- قرار گرفتن توپ در تور

### ۱۱- قرار گرفتن بازیکن در نزدیکی تور

۱۱-۱- عبور بازیکن از تور

۱۱-۲- عبور بازیکن از زیر تور

۱۱-۳- تماس بازیکن با تور

۱۱-۴- خطاهای بازیکن در نزدیکی تور

### ۱۲- نحوه زدن سرویس

۱۲-۱- زدن اولین سرویس در یک ست

۱۲-۲- ترتیب زدن سرویس

۱۲-۳- صدور علامت از جانب داور جهت زدن سرویس

۱۲-۴- زدن سرویس

۱۲-۵- ایجاد حفاظ و مانع

۱۲-۶- مرتکب شدن خطا در حین زدن سرویس

۱۲-۷- خطاهای حاصله پس از زدن سرویس و عدم قرارگیری صحیح بازیکنان در زمین

### ۱۳- حمله (ضربه حمله و آبشار)

۱۳-۱- ضربه حمله

۱۳-۲- محدودیت‌های حمله

۱۳-۳- خطاهای حمله

### ۱۴- دفاع و بلوکه کردن توپ

۱۴-۱- دفاع و بلوکه کردن توپ

۱۴-۲- تماس بازیکنان در حین دفاع

۱۴-۳- دفاع توپ در زمین (فضای) حریف

۱۴-۴- دفاع و ضربات تیمی

۱۴-۵- دفاع بر روی سرویس

۱۴-۶- خطاهای دفاع

## فصل پنجم: موارد قطع بازی، فواصل زمانی بین ست ها

### ۱۵- موارد قطع قانونی بازی

۱۵-۱- موارد قطع قانونی بازی

۱۵-۲- ترتیب و توالی موارد قطع بازی

۱۵-۳- درخواست جهت قطع قانونی بازی

۱۵-۴- تایم اوت و تایم اوت‌های فنی

۱۵-۵- تعویض بازیکنان

۱۵-۶- محدودیت تعویض ها

۱۵-۷- تعویض استثنایی

۱۵-۸- تعویض برای اخراج یا رد صلاحیت از ادامه بازی

۱۵-۹- تعویض غیر قانونی

۱۵-۱۰- مراحل (روند) تعویض

۱۵-۱۱- درخواست ناصحیح

### ۱۶- تأخیر در بازی

۱۶-۱- انواع تأخیر

۱۶-۲- جرایم مربوط به تأخیرات

## ۱۷- توقف های استثنایی در بازی

۱۷-۱- مصدوم شدن / مریض شدن بازیکن

۱۷-۲- دخالت های (تداخل) خارج از بازی

۱۷-۳- تأخیرهای مداوم و طولانی

## ۱۸- فاصله بین سِت ها و تعویض زمین

۱۸-۱- فاصله بین سِت ها

۱۸-۲- تعویض زمین

## فصل نَشس: بازیکن لیبرو

### ۱۹- بازیکن لیبرو

۱۹-۱- تعیین بازیکن لیبرو

۱۹-۲- لوازم و تجهیزات

۱۹-۳- اقدامات در برگیرنده بازیکن لیبرو

۱۹-۴- تعیین یک لیبرو جدید

۱۹-۵- خلاصه مطالب این قسمت

## فصل هفت: اخلاق و رفتار شرکت کنندگان

### ۲۰- ضرورت های اخلاق و رفتار خوب

۲۰-۱- اخلاق و رفتار ورزشکارانه

۲۰-۲- بازی منصفانه

### ۲۱- بدرفتاری و جرایم مربوطه

۲۱-۱- بدرفتاری جزئی

۲۱-۲- بدرفتاری که منجر به جریمه می گردد

۲۱-۳- مقیاس و نوع جریمه

۲۱-۴- اعمال جرایم بدرفتاری

۲۱-۵- مرتکب شدن بدرفتاری قبل از سِت ها و در بین سِت ها

۲۱-۶- کارت های جریمه (کارت زرد، قرمز)

## ❖ بخش دو: داوران، مسئولیت‌های آنها و علائم رسمی

### فصل هشت: داوران

#### ۲۲- هیئت داوران و مراحل مربوطه

۲۲-۱- ترکیب

۲۲-۲- مراحل مربوطه

#### ۲۳- داور اول

۲۳-۱- محل استقرار داور اول

۲۳-۲- اختیارات

۲۳-۳- مسئولیت‌ها

#### ۲۴- داور کنار (دوم)

۲۴-۱- محل استقرار داور دوم

۲۴-۲- اختیارات: طبق بند ۲۴/۲/۵ و ۲۴/۲/۱۰، در مسابقات پاراوالیبال جهانی و رسمی، و همچنین مسابقات منطقه ای، وظایف داور کنار، به داور رزرو محول می شود.

۲۴-۳- مسئولیت‌ها

#### ۲۵- امتیاز دهنده

۲۵-۱- محل استقرار

۲۵-۲- مسئولیت‌ها

#### ۲۶- دستیار (کمک) امتیاز دهنده

۲۶-۱- محل استقرار

۲۶-۲- مسئولیت‌ها

#### ۲۷- داوران خط

۲۷-۱- محل استقرار

۲۷-۲- مسئولیت‌ها

#### ۲۸- علائم رسمی

۲۸-۱- علامت‌های دستی داوران

۲۸-۲- علامات پرچم های دوران خط

### بخش سه: تصاویر

### بخش سه: تعاریف

## قسمت اول: ویژگیهای بازی والیبال نشسته

والیبال ورزشی است که توسط دو تیم در یک زمین بازی که به وسیله یک تور به دو نیمه تقسیم شده، انجام می‌گیرد. روش‌های مختلف انجام این بازی با توجه به شرایط خاص افراد وجود دارد تا امکان دسترسی و بهره‌مندی این رشته ورزشی را برای تمام افراد امکان پذیر سازد. هدف این بازی این است که توپ را از بالای تور عبور داده و در زمین تیم حریف وارد نماید و از انجام این اقدام توسط تیم حریف جلوگیری کند. هر تیم می‌تواند برای برگشت دادن توپ، به آن سه ضربه بزند (علاوه بر تماس با توپ در هنگام دفاع). توپ به وسیله یک سرویس در جریان بازی قرار می‌گیرد، بدین صورت که توپ توسط زنده سرویس از بالای تور به زمین حریف زده می‌شود. رالی (رد و بدل شدن) توپ تا زمانی ادامه می‌یابد که توپ به زمین بازی برخورد نماید، به خارج از زمین بازی برود، یا اینکه یک تیم توان برگشت دادن صحیح توپ را نداشته باشد. در رشته والیبال، تیمی که برنده یک رالی (رفت و برگشت توپ) می‌شود، یک امتیاز به دست می‌آورد (سیستم امتیاز رالی). زمانی که تیم دریافت‌کننده توپ، برنده یک رالی می‌شود، این تیم نیز یک امتیاز می‌گیرد و حق زدن سرویس را به دست می‌آورد و بازیکنان این تیم، موقعیت (جای‌گیری) خود را در جهت عقربه‌های ساعت به صورت چرخشی تغییر می‌دهند.

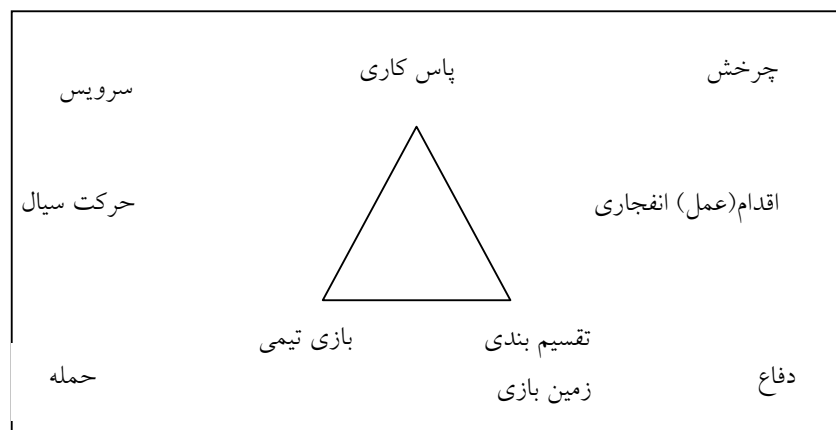
فلسفه پاراولیبال جهانی در خصوص این قوانین و قوانین داوری، موافقت و تبعیت از قوانین فدراسیون بین‌المللی والیبال (FIVB) می‌باشد همانگونه که در صفحات بعدی مورد اشاره قرار گرفته است.

### بخش یک

#### فلسفه قوانین و داوری:

##### مقدمه:

والیبال نشسته یکی از موفق‌ترین و معروف‌ترین رشته‌های ورزشی رقابتی و تفریحی در جهان بوده و یکی از رشته‌های ورزشی معلولین است که در آن ورزشکاران به تکنولوژی و تجهیزات متکی نیستند. این ورزش، سریع و مهیج بوده و عملکرد آن انفجاری است. با این وجود، والیبال دارای چندین عنصر حیاتی می‌باشد که مجموع فعل و انفعالات آنها، نشان‌دهنده جایگاه منحصر به فرد این ورزش در میان بازیهای رالی می‌باشد.





در سالهای اخیر، فدراسیون بین‌المللی والیبال (FIVB) و فدراسیون جهانی پاراولیبال گامهای بزرگی را در راستای تطبیق دادن بازی والیبال با تماشاگران امروزی (مدرن) برداشته است. هدف از نگارش این متن این است که مطالب ذیل را در میان مخاطبان فراوان رشته والیبال، بازیکنان، مربیان، داوران، تماشاگران یا مفسران این رشته ورزشی منعکس نماید:

درک اینکه قوانین به انجام بهتر این بازی کمک می‌نماید، مربیان می‌توانند ساختار تیمی و تاکتیک‌های بهتری را به کار گیرند و بازیکنان امکان می‌یابند که مهارت‌های خود را به طور کامل به منصف ظهور برسانند.

درک اینکه ارتباط میان قوانین، به داوران و مسئولین امکان تصمیم‌گیری بهتر را می‌دهد.

این مقدمه قبل از اینکه کیفیت‌های اصلی مورد نیاز برای داوری موفق را مشخص و تدوین کند، روی والیبال به عنوان یک ورزش رقابتی تمرکز می‌نماید.

### والیبال به عنوان ورزشی رقابتی

مسابقه (رقابت) از توان و استعداد نهفته ورزشکاران بهره‌گیری می‌نماید. رقابت نشان‌دهنده بهترین توانایی، روحیه، خلاقیت و هنرنمایی ورزشکار می‌باشد. این قوانین به گونه‌ای تدوین می‌گردند که امکان به ظهور رساندن تمامی این کیفیت‌ها را فراهم نمایند. با توجه به چند مورد استثناء، والیبال به تمامی بازیکنان اجازه می‌دهد که هم روی تور (در حمله) و هم در عقب زمین (برای دفاع و زدن سرویس) عمل نمایند. WILLIAM MORGAN، خالق ورزش والیبال، هنوز هم این رشته را به رسمیت خواهد شناخت چرا که والیبال عناصر و مشخصه‌های خاص متمایز و اصلی خود را طی گذشت سالهای متمادی حفظ کرده است. برخی از ویژگیهای مشترکی که والیبال با دیگر بازیهای دارای تور/توپ/راکت، دارد عبارتند از: سرویس، چرخش (برای زدن سرویس)، حمله، دفاع.

اما والیبال در میان بازیهای دارای تور، ورزشی منحصر به فرد است چرا که این رشته روی حرکت مستمر توپ در هوا، «توپ در حال پرواز» تاکید دارد و به هر تیم اجازه می‌دهد که تا حد مشخصی توپ را بین بازیکنان خود پاس کاری نماید، قبل از اینکه آن را به زمین تیم حریف برگرداند.

معرفی یک بازیکن متخصص دفاع بنام لیبرو (یا بازیکن آزاد)، بازی والیبال را از نظر مدت زمان رالی و بازی چند مرحله‌ای، به سمت جلو سوق داده است. اصلاحات در قانون سرویس، عمل سرویس را از یک روش ساده برای به جریان انداختن توپ، به یک سلاح تهاجمی تغییر داده است. ایده چرخش با این هدف پیاده شده که بازیکنان امکان چرخش در تمامی نقاط زمین را داشته باشند. قوانین مربوط به موقعیت‌های بازیکنان در زمین، به تیم‌ها اجازه می‌دهد تا دارای قدرت انعطاف‌پذیری باشند و بتوانند تاکتیک‌های جالبی را در بازی پیاده کنند.

ورزشکاران از این چارچوب برای مقابله با تکنیک‌ها، تاکتیک‌ها و توان (حریف) استفاده می‌نمایند. این چارچوب به بازیکنان اجازه می‌دهد که تماشاگران و بینندگان را به وجد آورند. و خلاصه اینکه سیمای والیبال روز به روز بهتر و بهتر می‌شود. همزمان با تکامل این بازی، تردیدی وجود ندارد که این رشته تغییر خواهد یافت، حتی بهتر، قوی‌تر و سریع‌تر نیز خواهد شد.

### جایگاه داور در این چارچوب

جوهره یک داوری خوب در عدالت و ثبات (درستی) رای می‌باشد:

داور باید با تمامی شرکت‌کنندگان با انصاف و عدالت برخورد کند.

داور باید در نظر تماشاگران عادل و منصف نگریسته شود.

این موارد نیازمند عنصر مهم و حیاتی اعتماد می‌باشد. باید نسبت به داور اعتماد وجود داشته باشد تا داور با رعایت موارد ذیل، به بازیکنان امکان رقابت را بدهد:

دقت نظر در قضاوت.

درک اینکه چرا قانون نوشته شده است.

عمل نمودن به عنوان یک سازماندهنده کارآمد.

اجازه دادن به تداوم جریان مسابقه و هدایت کردن مسابقه به یک نتیجه.

عمل نمودن به عنوان یک آموزش دهنده، از طریق استفاده از قوانین برای جریمه کردن رفتارها و اقدامات ناعادلانه و برخورد با رفتارهای غیرورزشی.

ترویج و ارتقاء بازی از طریق فراهم نمودن زمینه بروز عناصر جذاب و دیدنی بازی و امکان دادن به بهترین ورزشکاران برای به ظهور رساندن بهترین توانایی‌هایشان و شاد و سرگرم نمودن عموم.

و آخرین نکته ای که می‌توانیم بیان نماییم این است که یک داور خوب از قوانین برای تبدیل کردن مسابقه به یک میدانی برای عملی نمودن تجربیات تمامی افراد دست اندرکار، استفاده خواهد کرد.

خطاب به آن دسته از افرادی که این مطالب را مطالعه نموده‌اید، می‌گوییم که این قوانین را به عنوان مرجع و مبنای فعلی توسعه این رشته ورزشی بزرگ، مد نظر قرار دهید ولی توجه داشته باشید که این چند پاراگراف ارائه شده قبل از قوانین ممکن است از اهمیتی برابر با قوانین برای شما (داوران)، با توجه به جایگاهتان در این ورزش، برخوردار باشد.

## بخش دوم

### قسمت یک

#### بازی

#### «فصل یک: امکانات و تجهیزات»

#### ۱- منطقه (زمین) بازی

این منطقه شامل زمین بازی و منطقه آزاد بوده و بایستی به شکل مستطیل، متقارن و یکسان باشد.

#### ۱-۱- ابعاد (شکل ۲)

زمین بازی به شکل مستطیل بوده که طول آن ۱۰ متر و عرض آن ۶ متر می‌باشد. این زمین به وسیله منطقه آزادی که پهنای آن حداقل ۳ متر در هر طرف می‌باشد، احاطه شده است.

فضای آزاد بازی عبارت از فضای بالای منطقه بازی بوده و فاقد هرگونه مانع می‌باشد. بلندی و ارتفاع فضای آزاد بازی از سطح زمین بازی، حداقل ۷ متر می‌باشد.

اندازه منطقه آزاد در مسابقات قهرمانی منطقه‌ای و مسابقات جهانی و رسمی فدراسیون جهانی پاراولیبال، حداقل ۴ متر از خطوط کناری (جانبی) و ۶ متر از خطوط انتهایی می‌باشد. شایان ذکر است که ارتفاع فضای آزاد در مسابقات جهانی حداقل ۱۰ متر از سطح زمین بازی می‌باشد.

#### ۱-۲- سطح زمین بازی

۱-۲-۱- بایستی سطح زمین بازی صاف، افقی و مسطح بوده و طوری طراحی شده باشد که هیچگونه خطری برای بازیکنان نداشته باشد. بازی بر روی سطوح (زمین‌های) ناصاف و لغزنده ممنوع می‌باشد.

سطح زمین بازی در مسابقات قهرمانی منطقه‌ای و مسابقات جهانی و رسمی فدراسیون جهانی پاراولیبال فقط از مواد مصنوعی و یا لایه‌های چوبی (تخته‌ای) تشکیل شده و بایستی این سطوح قبل از مسابقات فوق، به وسیله مسئولین فدراسیون جهانی پاراولیبال تأیید شده باشد.

۱-۲-۲- در میداین سرپوشیده، بایستی رنگ سطح زمین بازی، روشن باشد.

رنگ خطوط در قهرمانی‌های منطقه‌ای و مسابقات جهانی و رسمی فدراسیون جهانی پاراولیبال سفید می‌باشد. برای زمین بازی و منطقه آزاد از رنگ‌های مختلفی که به راحتی از یکدیگر تمایز داده می‌شوند، استفاده می‌کنند.

۱-۲-۳- سطح زمین روباز (سالن‌های روباز) می‌تواند به ازای هر متر، ۵ میلی‌متر سراسیمی داشته و کشیدن خطوط زمین بازی از لوازم و مواد سفت و سخت ممنوع می‌باشد.

#### ۱-۳- خطوط زمین بازی (شکل ۲)

۱-۳-۱- پهنای کلیه خطوط ۵ سانتی‌متر می‌باشد. این خطوط بایستی به رنگ روشن بوده و رنگ آنها با رنگ سطح زمین و خطوط دیگر متفاوت باشد.

#### ۱-۳-۲- خطوط مرزی

دو خط کناری و دو خط انتهایی، زمین بازی را مشخص کرده و این خطوط جزو ابعاد زمین بازی محسوب (کشیده) می‌شوند.

#### ۱-۳-۳- خط مرکزی (شکل ۲)

محور خط مرکزی، زمین بازی را به دو قسمت مساوی و به ابعاد  $6 \times 5$  متر تقسیم می‌کند ولی کل پهنای این خط به طور مساوی به هر دو نیمه زمین بازی تعلق دارد. این خط از زیر تور، از یک خط کناری تا خط کناری دیگر زمین بازی امتداد یافته است.

#### ۱-۳-۴- خط حمله

در هر زمینی، خط حمله که لبه پشتی آن به فاصله ۲ متر از پشت خط مرکزی امتداد یافته است، بیانگر منطقه جلو می‌باشد (شکل ۲). برای مسابقات جهانی و رسمی فدراسیون جهانی پاراولیبال و مسابقات قهرمانی منطقه‌ای، خط حمله با اضافه نمودن خطوط شکسته از خطوط کناری زمین با پنج خط کوتاه ۱۵ سانتی متری با پهنای ۵ سانتیمتر امتداد می‌یابد که این خطوط کوتاه با فاصله ۲۰ سانتیمتر از یکدیگر و مجموعاً به طول ۱/۷۵ متر کشیده می‌شوند. خط محدوده مربی (به صورت یک خط شکسته‌ای که از خط حمله تا انتهای زمین به موازات خط جانبی و با فاصله ۱/۷۵ متر از آن) شامل خطوط کوتاه ۱۵ سانتیمتری است که با فاصله ۲۰ سانتیمتر از یکدیگر برای مشخص نمودن محدوده فعالیت مربی کشیده می‌شود.

#### ۱-۴- مناطق و نواحی (شکل ۱b و ۲)

#### ۱-۴-۱- منطقه جلویی

در هر زمینی، منطقه جلویی را به وسیله محور خط مرکزی و لبه پشتی خط حمله مشخص (محدود) می‌کنند.

منطقه جلویی از خطوط کناری تا انتهای منطقه آزاد امتداد می‌یابد.

#### ۱-۴-۲- منطقه سرویس

پهنای منطقه سرویس ۶ متر بوده و در پشت خط انتهایی قرار دارد. این منطقه از نظر جانبی به وسیله ۲ خط کوتاه و ۱۵ سانتی‌متری که در پشت خط پایان و در امتداد خطوط کناری کشیده شده‌اند، محدود شده و این ۲ خط جزو پهنای منطقه سرویس محسوب می‌شوند. توجه داشته باشید که منطقه سرویس در عمق، به انتهای منطقه آزاد امتداد یافته است. (شکل ۱b)

#### ۱-۴-۳- منطقه تعویض بازیکنان (شکل ۱b)

منطقه تعویض از امتداد ۲ خط حمله تا میز منشی و ثبت امتیازات محدود می‌گردد. (فاصله بین ۲ خط حمله و میز ثبت امتیازات)

#### ۱-۴-۴- منطقه جایگزینی (تعویض) لیبرو

منطقه جایگزینی (تعویض) لیبرو قسمتی از منطقه آزاد در همان طرف نیمکت تیم است که با امتداد خط حمله تا خط انتهای زمین مشخص و محدود شده است.

#### ۱-۴-۵- منطقه گرم کردن بازیکنان (Warm-up)

اندازه این منطقه در مسابقات قهرمانی منطقه‌ای و مسابقات جهانی و رسمی فدراسیون جهانی پاراولیبال حدوداً ۳×۳ متر بوده و در دو گوشه منطقه نیمکت و در بیرون منطقه آزاد قرار دارد. (شکل ۱a, ۱b).

#### ۱-۴-۶- منطقه جریمه (محلی که بازیکن خاطی در آنجا می‌نشیند).

اندازه منطقه جریمه تقریباً ۱×۱ متر بوده و دارای ۲ صندلی می‌باشد. توجه داشته باشید که این منطقه در پشت نیمکت هریک از تیم‌ها قرار داشته (شکل ۱) و احتمالاً به وسیله خطوط قرمز رنگ و ۵ سانتی‌متری مشخص (محدود) می‌شوند. (شکل ۱a, ۱b)

#### ۱-۵- دما و درجه حرارت زمین بازی

دمای زمین بازی نباید کمتر از ۱۰ درجه سانتی‌گراد (۵۰ درجه فارنهایت) باشد.

در مسابقات قهرمانی منطقه‌ای و مسابقات جهانی و رسمی فدراسیون جهانی پاراولیبال دمای زمین بازی نباید بیش از ۲۵ درجه سانتی‌گراد (۷۷ درجه فارنهایت) و کمتر از ۱۶ درجه سانتی‌گراد (۶۱ درجه فارنهایت) باشد.

#### ۱-۶- نور و روشنایی

در مسابقات قهرمانی منطقه‌ای و مسابقات جهانی و رسمی فدراسیون جهانی پاراولیبال بایستی میزان نور و روشنایی زمین بازی ۱۰۰۰×۱۵۰۰ لوکس بوده و میزان این روشنایی را یک‌متر بالاتر از سطح زمین بازی اندازه می‌گیرند.

#### ۲- تور و تیرک‌ها (شکل ۳)

##### ۲-۱- ارتفاع و بلندی تور

۲-۱-۱- تور به صورت عمودی و در بالای خط مرکزی زمین قرار گرفته و بلندی آن برای مردان ۱ متر و ۱۵ سانتی‌متر و برای بانوان ۱ متر و ۵ سانتی‌متر می‌باشد.

۱-۲- ارتفاع تور را از مرکز زمین بازی اندازه گرفته و بایستی بلندی آن در بالای خطوط کناری دقیقاً یکسان بوده و نباید از ارتفاع رسمی و بیش از ۲ سانتی متر تجاوز کند.

### ۲-۲- ساختار (شکل ۳)

عرض تور ۸۰ سانتی متر، طول آن ۶ متر و ۵۰ سانتی متر الی ۷ متر بوده (پهنای باند در هر طرف ۲۵-۵۰ سانتی متر میباشد) و اندازه سوراخ‌های مربعی شکل آن ۱۰ سانتی متر بوده و از نخ مشکی تهیه شده است.

یک باند (نوار) ۷-۵ سانتی متری در قسمت بالای تور قرار داشته و از کرباس سفید رنگ و دو لایه تشکیل یافته و در سراسر آن دوخته شده است؛ در هریک از طرفین انتهایی باند یک سوراخ وجود داشته تا این که طناب تور را از آن عبور داده و سپس به تیرک‌ها می‌بندند تا این که قسمت بالایی تور را سفت و محکم نگهدارد.

شایان ذکر است که در داخل باند، یک کابل (سیم) قابل ارتجاعی وجود دارد تا اینکه تور را به وسیله آن به تیرک‌ها بسته و در نتیجه قسمت بالایی تور را سفت و محکم (به طور افقی) نگهدارند.

یادآور می‌شویم که در قسمت پایینی تور (بدون باند افقی) طنابی وجود دارد که به سوراخ‌های تور دوخته شده و بایستی آن را به تیرک‌ها ببندید تا اینکه قسمت پایینی تور را سفت و محکم نگهدارید.

### ۲-۳- نوارهای (باندهای) کناری

دو (۲) نوار سفید رنگی را به صورت عمودی بر روی تور بسته و در بالای هریک از خطوط کناری قرار می‌دهند. (شکل ۳)  
پهنای این باندها ۵ سانتی متر و بلندی آنها ۸۰ سانتی متر بوده و به عنوان بخشی از تور محسوب می‌شوند.

### ۲-۴- آنتن‌ها

هریک از آنتن‌ها از یک فلز قابل ارتجاعی که از جنس فایبرگلاس و یا امثال آن می‌باشد تشکیل شده و قطر آن ۱۰ میلی متر و طول آن ۱ متر و ۶۰ سانتی متر می‌باشد.

هریک از آنتن‌ها را در جهت مخالف تور و در بخش خارجی لبه هریک از باندهای کناری قرار می‌دهند (شکل ۳).  
توجه داشته باشید که ۸۰ سانتی متر از هریک از آنتن‌ها در بالای تور قرار گرفته و ۱۰ سانتی متر آن با نوارهای رنگی (ترجیحاً قرمز و سفید) مشخص شده است.

آنتن‌ها به عنوان بخشی از تور محسوب شده و فضای عبور توپ از طرفین تور را مشخص می‌کند (شکل ۳ و ۵).

### ۲-۵- تیرک‌ها

۱-۲-۵- تیرک‌ها جهت نگهداشتن تور به کار برده شده و در فاصله ۵-۰ متری الی ۱ متری و در قسمت خارجی خطوط کناری نصب می‌شوند. بلندی تیرک‌ها ۱ متر و ۲۵ سانتی متر بوده و ترجیحاً قابل تنظیم می‌باشند. (شکل ۳)

در مسابقات قهرمانی منطقه‌ای و مسابقات جهانی و رسمی فدراسیون جهانی پاراولیبال تیرک‌های نگهدارنده تور را در فاصله ۱ متری قسمت خارجی خطوط کناری نصب می‌کنند ولی اگر بخواهند این فاصله را کمتر کنند بایستی مسئولین WOVD تأیید نمایند.

۲-۵-۲- تیرک‌ها به صورت مدور و صاف بوده و بدون سیم در زمین نصب می‌شوند (قرار می‌گیرند). نباید در این محوطه موانع و یا لوازم خطرناک وجود داشته باشد.

## ۶-۲- لوازم و تجهیزات اضافی

کلیه لوازم و تجهیزات اضافی به وسیله قوانین و مقررات فدراسیون جهانی پاراولیبال تعیین می‌شوند.

### ۳- توپ‌ها

#### ۱-۳- استانداردها

بایستی توپ به شکل کروی بوده و از چرم نرم و یا مصنوعی ساخته شده و کیسه داخلی آن از لاستیک و یا موادی نظیر آن تهیه شده باشد. رنگ توپ روشن و یک رنگ بوده و یا اینکه از چندین رنگ تشکیل می‌گردد.

بایستی در مسابقات رسمی و مسابقات جهانی فدراسیون جهانی پاراولیبال از توپ‌های رنگی که جنس آنها از چرم مصنوعی بوده و توسط استانداردهای فدراسیون جهانی پاراولیبال تأیید شده است، استفاده نمائید.

محیط توپ ۶۷-۶۵ سانتی‌متر و وزن آن ۲۸۰-۲۶۰ گرم می‌باشد. بایستی فشار داخلی توپ ۳۰۰-۰ تا ۳۲۵-۰ کیلوگرم-سانتی‌متر مربع باشد. ( ۸۲- ۳۱۸ تا ۳-۲۹۴ mbar یا hpa می‌باشد).

#### ۲-۳- هم شکل بودن توپ‌ها

کلیه توپ‌هایی که در طول مسابقات به کار برده می‌شوند، بایستی از نظر استانداردهائی از قبیل محیط، وزن، فشار، نوع و غیره یکسان باشند. بایستی مسابقات جهانی، بین المللی، کشوری و لیگ را با توپ‌هایی که به وسیله مسئولین فدراسیون جهانی پاراولیبال تأیید شده‌اند، بازی کنند، مگر اینکه این مسأله قبلاً هماهنگ شده باشد.

#### ۳-۳- سیستم سه توپ

در قهرمانی‌های منطقه‌ای و مسابقات جهانی و رسمی فدراسیون جهانی پاراولیبال از سه توپ استفاده کرده و در این مرحله، شش توپ را در مناطق ذیل قرار می‌دهند:

۱ عدد توپ در هریک از گوشه‌های منطقه آزاد و ۱ عدد توپ در پشت هر داور (شکل ۱۰).

## «فصل ۲: شرکت کنندگان (بازیکنان و اعضای تیم)»

### ۴- تیم‌های شرکت کننده

#### ۱-۴- ترکیب تیم

۱-۴-۱- هریک از تیم‌ها می‌توانند حداکثر ۱۲ بازیکن شامل حداکثر ۲ بازیکن با کلاسبندی "حداقل معلولیت"، یک مربی، حداکثر دو کمک مربی، یک فیزیوتراپ و یک پزشک می‌باشند.

تنها نام افرادی که در ورقه امتیازات درج شده است می‌توانند به منطقه مسابقه/کنترل وارد شده و در بازی و بخش رسمی گرم کردن شرکت کنند.

در مسابقات قهرمانی منطقه‌ای و مسابقات جهانی و رسمی فدراسیون جهانی پاراولیبال بایستی پزشک تیم و فیزیوتراپ قبلاً به وسیله مسئولین فدراسیون جهانی پاراولیبال تأیید شده باشد.

۴-۱-۲- به غیر از بازیکن Libero، بازیکن دیگری را به عنوان کاپیتان تیم معرفی کرده و اسم وی را در برگ امتیازات ثبت می کنند.

۴-۱-۳- فقط آن دسته از بازیکنانی که اسامی آنها در برگ امتیازات قید شده است می توانند وارد زمین شده و در مسابقه شرکت کنند. پس از اینکه مربی و کاپیتان تیم برگ امتیازات را امضا کردند (لیست تیم در ورقه امتیازی الکترونیکی)، دیگر نمی توانند اسامی بازیکنان را تغییر دهند.

#### ۴-۲- محل استقرار اعضای تیم

۴-۲-۱- بایستی آن دسته از بازیکنانی که بازی نمی کنند بر روی نیمکت تیم خودشان نشسته و یا اینکه در منطقه Warm-up (محل گرم کردن ورزشکاران) مربوطه حضور داشته باشند (قانون ۴-۴-۱).

بایستی مربی و سایر اعضای تیم بر روی نیمکت بنشینند ولی توجه داشته باشید که می توانند به طور موقتی از روی نیمکت بلند شوند (قانون ۳-۲-۵). نیمکت های تیمها در کنار میز ثبت امتیازات و بیرون از منطقه آزاد قرار دارند (شکل ۱a, ۱b).

۴-۲-۲- فقط اعضای ترکیب تیم می توانند در طول مسابقات بر روی نیمکت نشسته و در جلسه Warm-up (منطقه) حضور داشته باشند (قانون ۱-۴-۱).

۴-۲-۳- آن دسته از بازیکنانی که بازی نمی کنند می توانند خود را بدون توپ و به شرح زیر گرم کنند:

۴-۲-۳-۱- در طول بازی: در مناطق warm-up (قانون ۴-۴-۱).

۴-۲-۳-۲- در طول تایم اوتها و تایم اوت های فنی: در منطقه آزاد و در پشت منطقه بازی خود.

۴-۲-۴- در فاصله بین سِت ها، بازیکنان می توانند جهت گرم کردن خود در منطقه آزاد از توپ استفاده نمایند.

#### ۴-۳. لوازم و تجهیزات

لوازم هریک از بازیکنان به شرح زیر می باشد:

پیراهن، شورت و/یا شلوار بلند، جوراب هم شکل و کفش ورزشی. بازیکنان می توانند بدون کفش بازی کنند. همچنین بازیکنان می توانند از شورت یا جوراب شلواری تنگ و چسبان (مانند آنچه در دوچرخه سواری پوشیده می شود) در زیر شورت یا شلوار خود استفاده نمایند، به این شرط که هم رنگ شورت نباشد.

بازیکنان می توانند از شلوار بلند یا شورت و جوراب شلواری و شورت تنگ و چسبان (مانند آنچه در دوچرخه سواری پوشیده می شود) استفاده نمایند، البته مادامی که تمامی اعضاء آن تیم از یک نوع و ترکیب هماهنگ و یکسان برخوردار باشند. بازیکنان مجاز به نشستن روی یک ماده (پارچه) ضخیم یا پوشیدن شورت ها یا شلوارهایی که مخصوصا ضخیم تهیه شده اند، نمی باشند.

۴-۳-۱- به غیر از بازیکن Libero، پیراهن، شورت، شلوار بلند، جوراب شلواری یا شورت تنگ و چسبان (مانند آنچه در دوچرخه سواری پوشیده می شود) و طرح و رنگ جوراب هریک از بازیکنان تیمها باید یکسان باشد. یونیفرم های بازیکنان باید تمیز باشد.

۴-۳-۲- کفشها باید نرم و سبک بوده و کف (تخته زیرین) آنها از لاستیک و یا کامپوزیت و بدون پاشنه باشند.

برای مسابقات جهانی و رسمی و منطقه ای فدراسیون جهانی پاراولیبال، استفاده از کفش های دارای علامت (خطوط) مشکی ممنوع می باشد.

۴-۳-۳- بایستی پیراهن های بازیکنان از شماره یک الی ۲۰ شماره گذاری گردد.

۱-۳-۳-۴- بایستی شماره را در وسط قسمت جلویی و پشت پیراهن نوشته و بایستی رنگ و روشنایی شمارهها با رنگ و روشنایی پیراهن‌ها متفاوت (متمایز) باشد.

۲-۳-۳-۴- بلندی و اندازه شماره بر روی سینه حداقل ۱۵ سانتی متر و در پشت پیراهن حداقل ۲۰ سانتی متر می‌باشد. پهنای نواری که شماره به وسیله آن نوشته می‌شود، حداقل ۲ سانتی متر می‌باشد.

۴-۳-۴- بایستی کاپیتان تیم یک نوار ۸\*۲ سانتی متری را در زیر شماره سینه خود بچسباند.

۵-۳-۴- بازیکنان نمی‌توانند لباسهایی را که فاقد شماره‌های رسمی بوده و یا اینکه رنگ آنها با رنگ سایر بازیکنان متفاوت می‌باشد، (به غیر از بازیکن (Liberio) بپوشند.

#### ۴-۴- تغییر و تعویض لوازم و تجهیزات

سر داور می‌تواند از یک (۱) و یا چند بازیکن بخواهد که:

۱-۴-۴- بدون کفش بازی کند. در مسابقات قهرمانی منطقه ای، مسابقات جهانی و پاراوالیبال جهانی بازی با پای برهنه ( بدون جوراب) ممنوع است.

۲-۴-۴- لباس‌های خیس یا آسیب دیده خود را در بین سیت‌ها و یا پس از تعویض، عوض کنند، به شرطی که رنگ، طرح و شماره لباس (لباس‌های) جدید یکسان باشد.

۳-۴-۴- با لباس تمرین و گرمکن (لباس هوای سرد) بازی کند، به شرطی که رنگ لباس‌ها و طرح آنها برطبق قانون ۳-۳-۴ با سایر بازیکنان یکسان باشد (به غیر از بازیکن آزاد (Liberio)).

#### ۴-۵- اشیاء ممنوعه

۱-۴-۵- پوشیدن وسایلی که باعث جراحت شده و یا اینکه قدرت بدنی ورزشکار را افزایش دهد، ممنوع می‌باشد.

ورزشکاران می‌توانند از باند (نوار) استفاده کنند ولی آنها نمی‌توانند از باندهای خطرناک استفاده نمایند.

۲-۴-۵- بازیکنان می‌توانند در طول بازی از عینک و یا لنز استفاده کرده و مسئولیت این امر بر عهده خودشان می‌باشد.

#### **۵- رهبران و روسای تیم‌ها**

مسئولیت کنترل رهبری تیم‌ها مبنی بر رفتار بازیکنان و همچنین رعایت قوانین بر عهده مربی و کاپیتان هر یک از تیم‌ها می‌باشد.

بازیکن Liberio نمی‌تواند کاپیتان تیم و بازی باشد.

#### ۵-۱- کاپیتان

۱-۵-۱- کاپیتان تیم قبل از شروع بازی، برگ امتیازات را امضاء کرده و نماینده تیم خود در حین انتخاب زمین (شیر یا خط) می‌باشد.

۲-۵-۱- کاپیتان تیم در طول مسابقه (زمانی که خودش بازی می‌کند) به عنوان کاپیتان گیم انجام وظیفه می‌کند. زمانی که کاپیتان بازی نمی‌کند، وی یا مربی موظف هستند که یکی از بازیکنان (به غیر از Liberio) را به عنوان کاپیتان انتخاب کنند تا اینکه به جای کاپیتان گیم انجام وظیفه نماید. از این لحظه به بعد، مسئولیت تیم بر عهده کاپیتان جدید می‌باشد، مگر اینکه وی تعویض شده باشد، کاپیتان اولی (اصلی) به بازی برگشته باشد و یا اینکه سیت پایان یافته باشد.



زمانی که توپ در حرکت نبوده و بازی به مدت چند ثانیه متوقف شده است، از بین کلیه اعضای تیم، فقط کاپیتان گیم می‌تواند با داورها صحبت کرده و مسائل ذیل را با آنها مطرح نماید:

۵-۱-۲-۱- توضیح و تفسیر قوانین را از آنها پرسیده و یا اینکه سئوالات و درخواست‌های اعضای تیم خود را تحویل دهد (مطرح کند). اگر کاپیتان گیم از تفسیر و توضیحات داور اول راضی نباشد بایستی بلافاصله پس از اتمام مسابقه کتبا اعتراض رسمی خود را در برگ امتیازات قید نماید (قانون ۲۴-۲-۴).

۵-۱-۲-۲- در رابطه با موارد ذیل اجازه بگیرد:

a- تعویض همه و یا بخشی از لوازم و تجهیزات،

b- بررسی موقعیت تیم‌ها،

c- کف زمین بازی، تور، توپ و غیره را بررسی نماید.

۵-۱-۲-۳- در غیاب مربی، در خواست تعویض و تایم اوت نماید.

۵-۱-۳- وظایف کاپیتان تیم در پایان مسابقه به شرح زیر می‌باشد:

۵-۱-۳-۱- از داورها تشکر کرده، برگ امتیازات را امضاء نموده و نتیجه حاصله را تایید نماید،

۵-۱-۳-۲- اگر در زمان مقرر، نسبت به قضاوت داور اول مبنی بر تفسیر و اجرای قوانین معترض باشد، می‌تواند اعتراضیه رسمی خود را در رابطه با این مسئله تهیه کرده و در لیست امتیازات درج نماید.

**در مسابقات قهرمانی منطقه ای و پاراوالیبال جهانی، همه اعتراضیه‌ها باید به زبان انگلیسی تهیه و تنظیم گردد.**

**۵-۲- مربی**

۵-۲-۱- مربی در بیرون از زمین بازی حضور داشته و کنترل تیم خود را در طول بازی بر عهده می‌گیرد. او بازیکنان تیم خود را در برگ ارنج قید کرده، افراد تعویضی را تعیین کرده و تایم اوت‌هایی را جهت راهنمایی بازیکنان تیم خود در خواست می‌نماید. وی بایستی مسائل فوق را با داور دوم در میان بگذارد.

۵-۲-۲- مربی قبل از شروع بازی، اسامی و شماره‌های بازیکنان تیم خود را در برگ امتیازات نوشته و یا چک کرده و سپس برگ امتیازات را امضاء می‌نماید.

۵-۲-۳- وظایف مربی در طول بازی به شرح زیر می‌باشد:

۵-۲-۳-۱- برگ ارنج امتیازات را به موقع امضاء کرده و قبل از شروع بازی تحویل داور دوم و یا مسوول ثبت امتیازات بدهد،

۵-۲-۳-۲- بر روی نیمکت تیم خود که در نزدیکی مسوول ثبت امتیازات است، نشسته و گاهی به طور موقت از روی آن بلند شود،

۵-۲-۳-۳- تایم اوت‌ها و تعویض‌ها را در خواست نماید،

۵-۲-۳-۴- وی می‌تواند همانند سایر اعضای تیم در حالیکه در منطقه آزاد که در جلوی نیمکت تیم خود قرار دارد (از امتداد خط حمله تا منطقه warm-up) بطور ایستاده و یا قدم زنان یک سری راهنمایی‌هایی را به بازیکنان تیم خود بدهد، به شرطی که این مسائل هیچگونه مزاحمتی برای مسابقه بوجود نیاورده و یا باعث تأخیر آن نشود.

در مسابقات قهرمانی منطقه ای، مسابقات رسمی و پاراولیبال جهانی، مربی باید از پشت خط محدوده خود به کارهایش بپردازد.

### ۳-۵- کمک مربی

۳-۵-۱- کمک مربی بر روی نیمکت تیم خود نشسته و نمی‌تواند در مسابقه دخالت نماید.

۳-۵-۲- چنانچه مربی مجبور است به هر دلیلی مانند جریمه تیم خود را ترک کند، کمک مربی می‌تواند بنا به درخواست کاپیتان بازی و با اجازه داور اول، مسئولیت‌های مربی را در زمان غیبت او بر عهده بگیرد؛ البته پس از آنکه این مسئله از سوی کاپیتان بازی به داور اعلام شود و تأییدیه داور را داشته باشد.

## «فصل ۳: نحوه بازی»

### ۶- کسب امتیاز، برد یک ست و مسابقه

#### ۶-۱- کسب یک امتیاز

##### ۱-۱-۶- امتیاز

هریک از تیم‌ها می‌توانند با توجه به شرایط ذیل، امتیاز کسب نمایند،

۱-۱-۱-۶- اینکه بتوانند، توپ را با موفقیت در زمین بازی حریف، بخوابانند،

۱-۱-۲-۶- زمانیکه تیم حریف، مرتکب خطا شده باشد (شکل ۱۱)،

۱-۱-۳-۶- زمانیکه تیم حریف جریمه می‌شود.

##### ۲-۱-۶- خطا

زمانیکه بازیکنان تیمی با حرکات ناشایست و نامربوط ورزشی و یا با نقض قوانین مرتکب خطا شده باشند داوران خطاها را تشخیص داده و نوع جرایم را براساس قوانین ذیل تعیین می‌کنند:

۲-۱-۲-۶- اگر دو یا چند خطا پشت سرهم صورت بگیرد، فقط اولین خطا محسوب می‌گردد.

۲-۱-۲-۶- اگر حریفها بطور آنی مرتکب دو یا چندین خطا شوند، خطای دوبر محسوب شده و سرویس را به تیمی که قبل از این خطاها زده بود، واگذار می‌کنند.

#### ۳-۱-۶- Rally و Rally تکمیلی

یک Rally عبارت از ترتیب اعمال بازی بوده و از لحظه ایکه زنده سرویس، سرویس را زده است شروع شده و زمانیکه توپ به علی متوقف می‌گردد، پایان می‌پذیرد. Rally تکمیلی یک توالی حرکات و اعمال بازی است که به گرفتن یک امتیاز منجر می‌شود.

۱-۳-۱-۶- اگر تیمی که سرویس زده است، Rally را ببرد، یک امتیاز کسب کرده و به زدن سرویس ادامه می‌دهد،

۲-۳-۱-۶- اگر تیم دریافت کننده سرویس، Rally را ببرد، یک امتیاز کسب کرده و بایستی سرویس بعدی را بزند.

### ۲-۶- برد یک ست

اگر تیمی در یک سیتی (به غیر از سیت پنجم) زودتر از حریف خود ۲۵ امتیاز کسب کرده و حداقل ۲ امتیاز با تیم مقابل تفاوت داشته باشد به عنوان برنده سیت محسوب می‌گردد. اگر امتیاز هر دو تیم ۲۴ (۲۴-۲۴) بوده و با یکدیگر مساوی باشند، بازی را ادامه می‌دهند تا اینکه نتایج هر دو تیم حداقل ۲ امتیاز با یکدیگر تفاوت داشته باشد (۲۴-۲۶ یا ۲۵-۲۷).

### ۶-۳- برنده مسابقه

۶-۳-۱- اگر تیمی سه سیت برده باشد به عنوان برنده محسوب می‌گردد.  
۶-۳-۲- اگر هر یک از تیم‌ها ۲ سیت برده باشند و نتیجه ۲-۲ مساوی باشد، سیت نتیجه و نهایی (ست پنجم) را آغاز می‌کنند و اگر تیمی با اختلاف ۲ امتیاز زودتر از حریف خود، ۱۵ امتیاز کسب کند به عنوان برنده محسوب می‌گردد.

### ۶-۴- تیم قصور کننده و ناقص

۶-۴-۱- اگر از تیمی بخواهند که در وقت معینی جهت اجرای بازی در زمین حضور داشته باشد ولی تیم مذکور در همان وقت تعیین شده در زمین حضور نداشته و یا اینکه به عللی قصور کرده باشد، جریمه شده و مسابقه را با نتیجه ۳-۰ و هر سیت را با امتیاز ۰-۲۵ می‌بازد.  
۶-۴-۲- اگر تیمی بدون دلیل منطقی و معقولانه‌ای در وقت تعیین شده در زمین حضور نداشته باشد، به عنوان تیم قاصر (قصور کننده) محسوب شده و مسابقه را با نتایج قید شده در قانون ۱-۴-۶ می‌بازد.  
۶-۴-۳- اگر در هر لحظه‌ای از مسابقه و یا سیت تعداد بازیکنان تیمی کم (ناقص) باشد (قانون ۱-۳-۷) تیم مذکور سیت و یا مسابقه را باخته و امتیازات سیت‌ها و مسابقه مربوطه را به تیم مقابل (حریف) داده و تیم ناقص امتیازات و سیت‌های بدست آورده خود را (زمانی که تعداد بازیکنان کامل بود) حفظ می‌کند.

### ۷- ساختار بازی

#### ۷-۱- تعیین زمین بازی و تیمی که اولین سرویس را در سیت اول می‌زند (شیر یا خط)

قبل از شروع مسابقه، داور اول جهت تعیین زمین و زننده اولین سرویس در سیت اول، شیر یا خط می‌اندازد. در سیت پنجم (ست نهایی) نیز، مجدداً جهت تعیین زمین و زننده اولین سرویس، شیر یا خط می‌اندازد.

۷-۱-۱- شیر یا خط با حضور کاپیتان‌های هر دو تیم صورت می‌گیرد.

۷-۱-۲- برنده شیر یا خط می‌تواند یکی از مراحل ذیل را انتخاب نماید:

۷-۱-۲-۱- سرویس بزند یا سرویس دریافت بکند،

۷-۱-۲-۲- زمین بازی را انتخاب کند.

دومین انتخاب، از آن بازنده شیر یا خط می‌باشد.

۷-۱-۳- اگر تعداد جلسات warm-up مداوم و پی در پی باشد، تیمی که زننده اولین سرویس است، اولین چرخش را در کنار تور انجام می‌دهد.

#### ۷-۲- جلسه رسمی warm-up

۷-۲-۱- اگر قبل از شروع مسابقه، زمین بازی را در اختیار تیم‌های شرکت‌کننده قرار داده باشند، هر یک از تیم‌ها فقط ۶ دقیقه فرصت دارند که خود را در کنار تور گرم (warm-up) کنند، در غیر این صورت هر یک از تیم‌ها ۱۰ دقیقه فرصت جهت warm-up خواهند داشت.

۷-۲-۲- اگر هر یک از کاپیتان‌های تیم‌ها تقاضای گرم کردن به صورت جداگانه (پشت سر هم) در کنار تور را داشته باشند، در این صورت هر تیم می‌تواند براساس قانون ۷-۲-۱، به مدت سه دقیقه یا به مدت ۵ دقیقه خود را گرم کنند.

۷-۲-۳- در مواردی که گرم کردن به طور مستمر صورت گیرد، تیمی که اولین سرویس را دارد حق گرم کردن در کنار تور را دارد.

### ۷-۳- ارائه برگ آرنج و ترتیب چرخش بازیکنان در بازی

۷-۳-۱- بایستی هر یک از تیم‌ها شش بازیکن در زمین بازی داشته باشند. حداکثر یکی از این شش بازیکن به عنوان حداقل معلولیت کلاسبندی شده است. اگر بازیکن Libero نیز در زمین حضور داشته باشد، باز هم، بایستی ۶ بازیکن از این قانون تبعیت کنند.

تیم‌هایی که برگ آرنج خود را ارائه می‌دهند، بیانگر ترتیب چرخش بازیکنان خود در زمین بازی بوده و بایستی ترتیب چرخش بازیکنان را در طول سِت رعایت نمایند.

۷-۳-۲- مربی تیم موظف است که قبل از شروع هر سِت، آرنج تیم خود را در برگ مربوطه قید نموده و این برگ را پس از تکمیل کردن، امضاء نموده و تحویل داور دوم و یا مسوول ثبت امتیازات بدهد.

۷-۳-۳- آندسته از ورزشکارانیکه اسامی آنها در برگ آرنج قید نشده است، بعنوان بازیکنان تعویضی آن لیست تلقی می‌شوند (به غیر از بازیکن Libero)

۷-۳-۴- زمانی که برگ آرنج را تحویل داور دوم و یا مسوول ثبت امتیازات دادید، دیگر نمی‌توانید تغییری در آن بدهید، مگر اینکه تعویض قانونی (عادی) صورت بگیرد.

۷-۳-۵- عدم هماهنگی اسامی بازیکنان قید شده در برگ آرنج و موقعیت آنها در زمین بازی

۷-۳-۵-۱- اگر قبل از شروع سِت، ناهماهنگی بین اسامی بازیکنان قید شده در برگ آرنج و موقعیت آنها در زمین بازی مشاهده گردد، بایستی جای بازیکنان را بر طبق برگ آرنج مرتب کرده و هیچگونه جریمه‌ای متوجه تیم مذکور نمی‌گردد.

۷-۳-۵-۲- اگر قبل از شروع سِت داورها و مسوولین مربوطه متوجه بشوند که بازیکنی در زمین حضور دارد ولی اسم او در برگ آرنج قید نشده است، بایستی او را با بازیکنی که اسم وی در برگ آرنج قید شده است تعویض کرده و هیچگونه جریمه‌ای متوجه تیم مذکور نمی‌گردد.

۷-۳-۵-۳- لازم به توضیح است که اگر مربی بازیکن (بازیکنان) مذکور در بند ۷-۳-۵-۲ بخواند که این بازیکن (بازیکنان) در زمین حضور داشته باشند، بایستی تقاضای تعویض (تعویض‌های) قانونی کرده باشد و مسلماً این تعویض (تعویض‌ها) در برگ امتیازات قید خواهد شد.

چنانچه بعداً مغایرت موقعیت بازیکنان و لیست اسامی بازیکنان مشخص شود، تیم متخلف باید در موقعیتهای صحیح خود قرار گیرد. علاوه بر آنکه امتیازات تیم حریف حفظ خواهند شد، یک امتیاز گرفته و سرویس بعدی را خواهند زد. تمام امتیازات بدست آمده تیم متخلف از لحظه خطا مشخص شده و از تیم کسر خواهند شد.

۷-۳-۵-۴- هر گاه مشخص شود بازیکنی که در زمین است نامش در لیست بازیکنان قید نشده است، ضمن حفظ امتیازات برای تیم حریف، یک امتیاز و یک سرویس را به آن تیم (تیم حریف) خواهند داد. تیم متخلف تمام امتیازاتش را از لحظه ورود به زمین بازیکن ثبت نشده از دست خواهد داد (و در صورت لزوم آن سِت را ۰-۲۵ واگذار خواهد نمود.) و تیم باید برگه اسامی تیم را مجدداً تکمیل نموده و بازیکن جدیدی را به جای بازیکن ثبت نشده وارد زمین کند.

## ۴-۷- محل استقرار بازیکنان

لحظه‌ای که سرویس بوسیله زننده سرویس صورت می‌گیرد، بایستی کلیه بازیکنان هر یک از تیم‌ها در محل اصلی خود و بر طبق قانون چرخشی حضور داشته باشند (به غیر از زننده سرویس)

۱-۴-۷- محل استقرار بازیکنان بشرح زیر شماره گذاری (تعیین) می‌گردد:

۱-۴-۷-۱- سه بازیکنی که در طول تور هستند، بعنوان بازیکنان ردیف جلو تلقی شده و شماره‌های (محل‌های) ذیل را تصاحب (اشغال) می‌نمایند:

شماره ۴: ردیف جلو، سمت چپ

شماره ۳: ردیف جلو، وسط

شماره ۲: ردیف جلو، سمت راست

۲-۴-۷-۱- سه بازیکن دیگر به عنوان بازیکنان ردیف عقب تلقی شده و شماره‌های (محل‌های) ذیل را تصاحب (اشغال) می‌کنند:

شماره ۵: ردیف عقب، سمت چپ

شماره ۶: ردیف عقب، وسط

شماره ۱: ردیف عقب، سمت راست

۲-۴-۷- محل‌های مربوط بین بازیکنان

۱-۴-۷-۲- هر یک از بازیکنان ردیف عقبی موظف هستند که نسبت به بازیکنان جلوئی مربوطه دورتر از تور قرار بگیرند.

۲-۴-۷-۲- بازیکنان ردیف جلو و عقب موظف هستند که بر طبق قانون ۱-۴-۷ در زمین قرار بگیرند.

۳-۴-۷- محل استقرار بازیکنان را بر طبق موارد ذیل و بر اساس نحوه تماس کپل‌های آنها با زمین تعیین کرده و کنترل می‌نمایند:

۱-۴-۷-۳- بایستی هر یک از بازیکنان ردیف جلوئی حداقل بخشی از کپل‌های خود را نسبت به کپل‌های بازیکن ردیف عقبی مربوطه، نزدیک خط مرکزی نگهدارد.

۲-۴-۷-۳- بایستی هر یک از بازیکنان سمت راست (چپ) حداقل بخشی از کپل‌های خویش را نسبت به کپل‌های بازیکن میانی ردیف خود، نزدیک خط کناری راست (چپ) نگهدارد.

۴-۴-۷- به محض اینکه سرویس زده شد، بازیکنان می‌توانند در زمین خود و منطقه آزاد پراکنده شده و در جاهای مختلف مستقر شوند.

۵-۴-۷- جرایم تیمی که بازیکنان آن در جای اصلی خود مستقر نشده‌اند (شکل ۱۱).

۱-۵-۷- اگر در حین سرویس یکی از بازیکنان تیمی در جای اصلی خود قرار نگرفته باشد، به عنوان خطا (خطای محل استقرار) تلقی می‌گردد (قوانین

۷-۴ و ۷-۳). **این خطا زمانی روی می‌دهد که بازیکن به طور قانونی وارد زمین نشده باشد.**

۲-۵-۷- اگر زننده سرویس در حین اجرای سرویس مرتکب خطا شده باشد (قوانین ۴-۱۳ و ۱-۷-۱۳) خطای زننده سرویس بر خطای محل استقرار ارجحیت داشته و فقط خطای زننده سرویس را در نظر می‌گیرند.

۳-۵-۷- اگر سرویس پس از زدن سرویس خطا باشد (قانون ۲-۷-۱۳) و در همان لحظه بازیکنی در محل اصلی خود مستقر نباشد، خطای این بازیکن نسبت به خطای سرویس ارجحیت خواهد داشت.

۴-۵-۷- جرایم خطای محل استقرار بشرح زیر می‌باشد:

۷-۵-۴-۱- اگر بازیکنان تیمی بطور صحیح در جاهای مربوطه استقرار نیافته باشند، یک امتیاز و سرویس را به حریف واگذار خواهند کرد.

۷-۵-۴-۲- سپس محل استقرار بازیکنان را مرتب می‌نمایند.

### ۷-۶- چرخش بازیکنان در زمین

۷-۶-۱- ترتیب چرخش بازیکنان بوسیله برگ ارنج تیم صورت گرفته و در طول سِت بوسیله ترتیب سرویس و محل استقرار بازیکنان کنترل می‌گردد.

۷-۶-۲- زمانی که تیمی‌گیرنده سرویس بوده و با کسب امتیاز جدیدی می‌خواهد سرویس بزند، بازیکنان این تیم در سمت عقربه ساعت و به شکل زیر می‌چرخند: بازیکنی که در محل استقرار شماره ۲ بوده به محل استقرار شماره ۱ و جهت زدن سرویس می‌رود (می‌چرخد)، بازیکنی که در محل استقرار شماره ۱ بود به محل استقرار شماره ۶ رفته و بقیه بازیکنان نیز به این صورت می‌چرخند.

### ۷-۷- جریمه چرخش نادرست (شکل ۱۱)

۷-۷-۱- اگر سرویس تیمی بر اساس ترتیب چرخش بازیکنان صورت نگرفته باشد (قانون ۷-۶-۱) خطای چرخشی محسوب شده و جرایم آن به شرح زیر می‌باشد:

۷-۷-۱-۱- تیم مذکور یک امتیاز و سرویس را به حریف واگذار خواهد کرد. (قانون ۳-۱-۶).

۷-۷-۱-۲- سپس ترتیب چرخش بازیکنان را مرتب می‌کنند.

۷-۷-۲- علاوه بر این، مسئول ثبت امتیازات موظف است که زمان دقیق خطای مذکور را معین کرده و کلیه امتیازاتی را که تیم مذکور پس از خطای فوق بدست آورده است حذف می‌کنند ولی امتیازات تیم مقابل تغییر نیافته و به قوت خود باقی می‌ماند.

اگر تشخیص زمان دقیق خطای فوق غیر ممکن باشد، هیچگونه امتیازی (امتیازاتی) را حذف نکرده و برای تیم مذکور فقط یک امتیاز و دادن سرویس به حریف تنها جریمه می‌باشد.

## «فصل ۴: حالت‌های (اعمال) بازی»

### ۸- نحوه بازی

۸-۱- توپ در حال بازی (جریان)

زمانی که داور اول دستور زدن سرویس را صادر می‌کند، توپ در حال بازی (جریان) می‌باشد.

اندازه و رنگ این خط با سایر خطها مطابقت داشته باشد.

۸-۲- توپ در خارج از بازی

زمانی که یکی از داوران به علت بروز خطا و یا امثال آن بر سوت خود می‌دمد، در آن لحظه، توپ در خارج از بازی تلقی می‌گردد.

۸-۳- Ball in (داخل بودن توپ (شکل ۱۱ و ۱۲))

زمانی که توپ با زمین بازی و حتی خطوط آن تماس پیدا می‌کند، داخل محسوب می‌گردد (قانون ۲-۳-۱).

۸-۴- Ball out (خارج یا اوت بودن توپ (شکل ۱۱))

توپ زمانی خارج و یا اوت می‌باشد که:

۱-۴-۸- بخشی از توپ که با زمین تماس پیدا می‌کند، کاملاً بیرون از خطوط کناری باشد (شکل ۱۲)،

۲-۴-۸- توپ با اشیاء خارج از زمین، از قبیل سقف و یا افراد بیرون از زمین تماس پیدا کند (شکل ۱۲)،

۳-۴-۸- توپ با آنتن‌ها، طناب‌ها، تیرک‌ها و یا بخشی از تور که در بیرون از خطوط کناری است، تماس پیدا کند (شکل ۱۲، ۵)

۴-۴-۸- به غیر از قانون ۱-۲-۱۱، توپ در حین عبور از سطح عمودی تور، بخشی از توپ و یا همه آن از بیرون فضای عبور، گذشته باشد (قانون ۱-۲-۱۰).

۵-۴-۸- توپ کاملاً از فضای زیر تور عبور کند.

## ۹- بازی با توپ

هر یک از تیم‌ها موظف هستند که در زمین و محوطه خود بازی کنند (به غیر از قانون ۱-۲-۱۰) ولی یادآور می‌شویم که بازیکنان می‌توانند توپ را از اطراف منطقه آزاد نیز جمع‌آوری کنند (برگردانند).

### ۹-۱- ضربات تیم

یک ضربه عبارت است از هرگونه تماس با توپ توسط یک بازیکن در خلال بازی. هر یک از تیم‌ها می‌توانند جهت برگرداندن توپ به زمین حریف، حداکثر سه ضربه (علاوه بر دفاع، قانون ۱-۴-۱۴) بر توپ وارد کنند. اگر تیمی ضربات بیشتری وارد کند، تیم مذکور مرتکب خطای چهار ضربه می‌گردد.

ضربات تیم نه تنها شامل ضربات عمدی، بلکه شامل تماسهای غیر عمدی نیز می‌گردد.

۱-۱-۹- تماس‌های (ضربات) مداوم و پی در پی

یک بازیکن نمی‌تواند دو ضربه مداوم بر توپ وارد کند (به غیر از قوانین ۳-۲-۹-۱۴ و ۲-۴-۱۴).

۲-۱-۹- تماس‌های هم زمان

ممکن است که ۲ یا ۳ بازیکن در یک لحظه و هم زمان با یکدیگر با توپ تماس پیدا کنند.

۱-۲-۹- زمانی که ۲ (۳) بازیکن هم تیم در یک لحظه با توپ تماس پیدا می‌کنند، همان تماسها به عنوان ۲ (۳) ضربه تلقی می‌شوند (به غیر از دفاع). اگر این بازیکنان هم زمان با یکدیگر به توپ برسند ولی فقط یکی از آنها با توپ تماس پیدا کند، به عنوان یک ضربه تلقی شده و تصادم و برخورد بازیکنان به عنوان خطا محسوب نمی‌گردد.

۲-۲-۹- زمانی که ۲ حریف (بازیکن) هم زمان با یکدیگر توپ را در بالای تور لمس کرده و توپ پس از آن لحظه به جریان می‌افتد (بازی ادامه پیدا می‌کند)، تیمی که گیرنده توپ است می‌تواند سه ضربه دیگر نیز بر توپ وارد کند. اگر چنین تویی به بیرون از زمین برود، خطای تیم مقابل به شمار می‌آید.

۳-۲-۹- اگر ۲ حریف هم زمان با یکدیگر در بالای تور به توپ ضربه بزنند و توپ را نگهدارند، خطای دوبل محسوب شده و این Rally مجدداً تکرار می‌شود. اما زمانی که این تماس اضافی آن قدر کوتاه باشد که در روند و تداوم بازی خللی ایجاد نکند (بازی را متوقف نکند)، ننگ داشتن کوتاه توپ مجاز است.

۳-۱-۹- ضربه کمکی

هیچ یک از بازیکنان نمی‌توانند در زمین بازی جهت ضربه به توپ از افراد هم تیم خود و یا اشیای دیگر کمک گرفته و یا حمایت شوند. شایان ذکر است که اگر بازیکنی در حال (تقریباً) ارتکاب خطا باشد، (در حال تماس با تور بوده و غیره) بازیکنان هم تیم او می‌توانند او را متوقف کرده و یا به عقب برگردانند.

## ۹-۲- خصوصیات و ویژگی‌های ضربه

۹-۲-۱- توپ می‌تواند با هر یک از اعضای بدن تماس پیدا کند.

۹-۲-۲- یادآور می‌شویم که بایستی فقط ضربه به توپ وارد کنید، لذا مجاز نیستید توپ را گرفته و یا هل بدهید. می‌توانید توپ را در هر مسیری بلند کنید.

۹-۲-۳- توپ می‌تواند با قسمت‌های مختلف بدن تماس پیدا کند، به شرطی که این تماس‌ها هم زمان با یکدیگر باشند.

استثنائات:

۹-۲-۳-۱- در حین دفاع، یک یا چند بازیکن دفاعی می‌توانند ضربات مداوم (قانون ۲-۱۴) بر توپ وارد کنند، به شرطی که این تماس‌ها در حین اجرای یک عمل صورت گرفته باشند.

۹-۲-۳-۲- توپ می‌تواند در اولین ضربه تیم (قوانین ۱-۹ و ۱-۴-۱۴) با اعضای مختلف بدن و هم زمان با یکدیگر تماس پیدا کند به شرطی که این تماس‌ها در حین اجرای یک عمل صورت گرفته باشند.

۹-۲-۴- بازیکنان موظف هستند که در تمام لحظات بازی (زمانی که توپ در جریان است) بخشی از بدن خود بین کپل‌ها تا شانه‌هایشان (کتف‌هایشان) را بر روی زمین قرار دهند (بچسبانند). لطفاً توجه داشته باشید به غیر از سرویس، بازیکنان می‌توانند در طول بازی، لحظه‌ای بدنشان را از زمین جدا کنند. ایستادن، بلند کردن بدن و راه رفتن در طول بازی ممنوع می‌باشد.

## ۹-۳- خطاها در حین بازی

۹-۳-۱- چهار ضربه تیمی که قبل از برگرداندن توپ چهار ضربه بر آن وارد می‌کند (قانون ۱-۹، شکل ۱۱).

۹-۳-۲- ضربه کمکی: بازیکنی که جهت ضربه به توپ در زمین بازی، از هم تیمی‌های خود و یا اشیاء موجود در زمین، کمک می‌گیرد.

۹-۳-۳- گرفتن توپ: بازیکن بر توپ ضربه وارد نکرده و به جای آن توپ را گرفته و یا آنرا هل می‌دهد (پرت می‌کند) (قانون ۲-۲-۹، شکل ۱۱).

۹-۳-۴- تماس دوپل: بازیکن در یک لحظه دو ضربه بر توپ وارد کرده و یا اینکه توپ در یک لحظه با دو عضو (بخش) از بدن وی تماس گرفته است (قانون ۳-۲-۹، شکل ۱۱).

۹-۳-۵- بلند کردن بدن از زمین (بلند شدن): زمانی که بازیکن در حال بازی کردن با توپ بوده و یا اینکه سعی می‌کند با آن بازی کند، بخشی از بدن وی، یعنی بخشی از کپل‌ها تا شانه‌هایش از زمین بلند می‌شود (قانون ۴-۲-۹).

## ۹-۴- تماس با زمین بازی

۹-۴-۱- در طول مدت مسابقه، در خلال حرکات بازی، بازیکنان باید از طریق قسمتی از بدن خود، بین باسن و شانه‌ها با زمین بازی تماس داشته باشند، اما به هنگام حرکات بازی با توپ قطع کوتاه این تماس با زمین بازی مجاز می‌باشد، مگر اینکه این حرکات شامل ضربه سرویس، دفاع یا یک



ضربه حمله در زمانی که توپ کاملاً بالاتر از نوک تور است، باشد، (قطع تماس باسن با زمین بازی در هنگام زدن سرویس، انجام دفاع یا حمله در زمان قرار داشتن توپ بالاتر از نوک تور، مجاز نمی‌باشد)

۹-۴-۲- به هنگام بلند شدن، بالا آوردن بدن یا قدم زدن (در زمین بازی) مجاز نمی‌باشد.

## ۱۰- قرار گرفتن توپ در کنار (نزدیک) تور

### ۱۰-۱- عبور کردن توپ از تور

۱۰-۱-۱- توپی که به زمین حریف فرستاده می‌شود، بایستی از بالای تور و فضای عبور بگذرد (شکل ۵). فضای عبور بخشی از سطح عمودی تور بوده و به شرح زیر محدود می‌گردد:

۱۰-۱-۱-۱- از پایین، تا لبه بالائی تور (شکل ۵)،

۱۰-۱-۱-۲- از طرفین، به وسیله آنتن‌ها و امتداد فرضی آنها،

۱۰-۱-۱-۳- از بالا، به وسیله سقف.

۱۰-۱-۲- اگر توپی از سطح تور کاملاً به منطقه آزاد رفته و یا اینکه بخشی از آن به فضای خارجی رفته باشد، می‌توانید آنرا با ضربات تیم برگردانید، به شرطی که:

۱۰-۱-۲-۱- بازیکن با زمین حریف تماس پیدا نکند،

۱۰-۱-۲-۲- زمانیکه توپ برمی‌گردد، مجدداً سطح تور را از بیرون فضای خارجی همان سمت زمین، عبور کرده باشد.

۱۰-۱-۳- توپی که از محل فضای پایینی در حال رفتن به سمت زمین حریف باشد تا زمانی که در حال بازی به حساب می‌آید که

### کاملاً از سطح عمودی تور بگذرد.

۱۰-۲- تماس و برخورد توپ با تور

زمانیکه توپ از تور عبور می‌کند (قانون ۱۰-۱-۱) با آن تماس بگیرد.

۱۰-۳- قرار گرفتن توپ در داخل تور

۱۰-۳-۱- می‌توانید توپی را که با تور برخورد کرده است (در داخل تور می‌افتد) با تعداد ضربات محدود تیمی به زمین حریف برگردانید (قانون ۱-۹).

۱۰-۳-۲- اگر توپ از سوراخ تور عبور کرده و یا تور را پاره کند، Rally را کنسل کرده و مجدداً آغاز می‌کنند.

## ۱۱- قرار گرفتن بازیکن در کنار (نزدیک) تور

۱۱-۱- عبور از خطوط مرزی تور

۱۱-۱-۱- مدافع می‌تواند در حین دفاع، توپ را در اطراف تور لمس کند به شرطی که وی در آخرین ضربه حمله حریف و یا قبل از آن با بازیکنان تیم مقابل برخورد نکند (قانون ۳-۱۴).

۱۱-۱-۲- بازیکن می‌تواند پس از ضربه حمله دستش را به آنسوی تور ببرد به شرطی که تماس با توپ در فضای بازی زمین خود صورت گرفته باشد.

### ۱۱-۲- عبور (نفوذ) از زیر تور

۱۱-۲-۱- بازیکنان می‌توانند بخشهایی از بدنشان را از زیر تور وارد فضای (زمین) حریف کنند به شرطی که با این عمل در بازی حریف مداخله نکرده باشند.

۱۱-۲-۲- تماس قسمتهای بدن پشت خط وسط برای نفوذ به زمین حریف در صورتی مجاز است که تداخلی را در بازی حریف ایجاد نکند. (قانون ۱۱.۳.۳ و D.۱۱ (۲۲))

۱۱-۲-۳- پس از اینکه توپ اوت (خارج) شد، بازیکن می‌تواند وارد زمین حریف گردد (قانون ۸-۲).

۱۱-۲-۴- بازیکنان می‌توانند وارد منطقه آزاد حریف شوند، به شرطی که در بازی تیم مقابل مداخله نکرده باشند.

### ۱۱-۳- تماس با تور

۱۱-۳-۱- تماس با تور توسط یک بازیکن یک خطا به حساب نمی‌آید، مگر اینکه این تماس در بازی تداخل ایجاد نماید.

۱۱-۳-۲- بازیکن می‌تواند با طناب، تیرک و یا اشیائی که در بیرون از طول تور قرار دارند و شامل خود تور تماس پیدا کند، به شرطی که این عمل تاثیری در بازی نداشته باشد.

۱۱-۳-۳- زمانی که توپ با تور برخورد کرده و باعث می‌شود که تور با بدن حریف تماس پیدا کند، خطا محسوب نمی‌گردد.

### ۱۱-۴- خطاهای بازیکن در کنار تور

۱۱-۴-۱- بازیکنی که در طول حمله حریفان و یا قبل از حمله حریفان، با حریف و یا توپ در فضای حریفان تماس گرفته باشد (شکل ۱۱).

۱۱-۴-۲- بازیکنی از زیر تور وارد فضای حریف شده و بر روی بازی حریف تاثیر گذاشته باشد (قانون ۱۱-۲-۱).

۱۱-۴-۳- بازیکنی که وارد زمین حریفان خود شده و بر بازی حریف خود تاثیر گذاشته باشد. (قانون ۱۱-۲-۲).

۱۱-۴-۴- بازیکنی که (در کنار دیگر عوامل) به وسیله عوامل ذیل بر بازی حریف تاثیر گذاشته باشد :

- به وسیله تماس با باند بالای تور یا ۱۰۰ سانتیمتر بالای آنتن ها در حین بازی اش با توپ، یا
- همزمان با بازی با توپ از تور کمک بگیرد، یا
- نسبت به حریف مزیت و فایده ای را به دست آورد، یا
- حرکاتی را انجام دهد که مانع تلاش قانونی حریف برای بازی با توپ شود.

### ۱۲- سرویس

سرویس عبارت است از جریان انداختن توپ به وسیله بازیکن عقب سمت راستی که در منطقه سرویس مستقر شده است (قانون ۱۲-۴-۱).

#### ۱۲-۱- اولین سرویس در سِت

۱۲-۱-۱- زننده اولین سرویس در سِت اول و سِت نهایی (پنجم) را به وسیله شیر یا خط تعیین می‌کنند (قانون ۷-۱ و ۶-۳-۲).

۱۲-۱-۲- سِت‌های بعدی با سرویس تیمی آغاز می‌گردد که در سِت قبلی اولین سرویس را نزده است.

#### ۱۲-۲- ترتیب زدن سرویس

۱۲-۲-۱- بازیکنان موظف هستند که ترتیب زدن سرویس را بر اساس مواردی که در برگ ارنج قید شده است رعایت نمایند (قانون ۷-۳-۲ و ۳-۱-۳).

(۷)

۱۲-۲-۲- پس از اولین سرویس در هر سِت، زننده سرویس بعدی بر اساس موارد ذیل تعیین می‌گردد:

۱۲-۲-۲-۱- اگر تیمی سرویس زده و آن Rally به نفع همان تیم ختم شده باشد، بازیکنی که قبلاً سرویس زده بود (و یا فردیکه به جای وی وارد زمین شده است)، مجدداً سرویس بعدی را می‌زند.

۱۲-۲-۲-۲- اگر Rally به نفع تیم دریافت کننده (گیرنده) سرویس ختم شده باشد، سرویس بعدی را پس از چرخش بازیکنان می‌زند (قانون ۲-۶-۷) - بازیکنی که از قسمت جلوئی و سمت راست زمین به منطقه عقب زمین می‌رود (حرکت می‌کند) سرویس خواهد زد.

### ۱۲-۳- صدور دستور داور جهت زدن سرویس

پس از اینکه داور اول از آمادگی دو تیم جهت بازی و همچنین استقرار زننده سرویس در منطقه سرویس (توپ) مطمئن شد، دستور زدن سرویس را صادر می‌کند (شکل ۱۱).

### ۱۲-۴- نحوه زدن سرویس (شکل ۱۱)

۱۲-۴-۱- پس از اینکه زننده سرویس توپ را از دستهایش (دستش) به هوا پرتاب (رها) کرد می‌تواند با یک دست و یا قسمتی از دستش (انگشتان، مچ، ساعد، بازو) بر توپ ضربه وارد کند.

۱۲-۴-۲- فقط یکبار بالا انداختن یا آزاد کردن توپ (به هنگام زدن سرویس) مجاز می‌باشد. دریبل یا حرکت دادن توپ در دستها مجاز می‌باشد

۱۲-۴-۳- در لحظه زدن سرویس، باسن زننده سرویس نباید با زمین بازی (شامل خط انتهائی زمین) یا زمین خارج از منطقه سرویس تماس پیدا کند. قسمت کف پا (پاها)، قسمت بالای مچ پا (پاها) یا دست (دستهای) زننده سرویس می‌توانند با زمین بازی و یا منطقه آزاد خارج منطقه سرویس تماس داشته باشد (شکل ۱۲).

۱۲-۴-۴- زننده سرویس باید ظرف ۸ ثانیه بعد از اولین سوت داور برای سرویس، سرویس بزند (شکل ۱۱).

۱۲-۴-۵- سرویسی که قبل از سوت داور، زده شود، مورد قبول قرار نمی‌گیرد و تکرار می‌شود.

### ۱۲-۵- ایجاد مانع و حفاظ در حین زدن سرویس (شکل ۱۱)

۱۲-۵-۱- بازیکنان تیم زننده سرویس نباید بازیکنان تیم مقابل را به طور انفرادی و یا گروهی از دیدن مسیر توپ و زننده سرویس، جلوگیری کرده و ممانعت نمایند.

۱۲-۵-۲- یک یا گروهی از بازیکنان تیمی که سرویس می‌زند، ممانعت و حفاظ را در حین اجرای سرویس با حرکاتی از قبیل تکان دادن دستها، پریدن، حرکت به طرفین و یا حتی ایستادن، انجام میدهند تا اینکه بازیکنان تیم مقابل نتوانند مسیر توپ را تشخیص دهند (شکل ۶).

### ۱۲-۶- خطاهایی که در حین سرویس رخ می‌دهند.

۱۲-۶-۱- خطاهای سرویس

اگر زننده سرویس مرتکب یکی از خطاهای ذیل شود، سرویس را به تیم مقابل می‌دهند حتی اگر بازیکنان تیم مقابل در جاهای اصلی خود مستقر نشده باشند. زننده سرویس:

۱۲-۶-۱-۱- ترتیب زدن سرویس را نقض کرده باشد (قانون ۲-۱۲).

۱۲-۶-۱-۲- سرویس را به طور صحیح و مناسب زده باشد (قانون ۴-۱۲)،

۱-۳-۱-۱۲-۶-۱۲- کپل‌های خود را از زمین بلند کند (قانون ۴-۲-۹)،

۱۲-۶-۲- خطاها تیکه پس از زدن سرویس رخ می‌دهند.

پس از اینکه سرویس به طور صحیح زده شد، اگر توپ (سرویس) یکی از شرایط ذیل را داشته باشد خطا محسوب می‌گردد (به غیر از اینکه بازیکن در محل اصلی خود مستقر نشده باشد) (قانون ۲-۷-۱۲):

۱-۲-۶-۲-۱- سرویس (توپ) با یکی از بازیکنان تیم زنده سرویس تماس پیدا کرده و یا اینکه کاملاً از فضای عبور سطح عمودی تور عبور نکرده باشد (قوانین ۴-۴-۸، ۴-۵-۸ و ۱-۱-۱۰، شکل ۱۱).

۱۲-۶-۲-۲- توپ به بیرون از زمین رفته باشد (قانون ۴-۸)،

۱۲-۶-۲-۳- توپ از مانع و یا خطاهای انفرادی یا گروهی عبور کرده باشد (قانون ۵-۱۲).

۱۲-۷- خطاهای سرویس و عدم استقرار صحیح بازیکنان در محل‌های مربوطه رخ می‌دهند.

۱۲-۷-۱- اگر زنده سرویس در حین زدن سرویس مرتکب خطا شود (سرویس غلط و نادرست، عدم چرخش صحیح و غیره) و بازیکنان تیم مقابل در جاهای اصلی خود مستقر نشده باشند، به عنوان خطای سرویس تلقی شده و تیم زنده سرویس جریمه می‌شود.

۱۲-۷-۲- ولی اگر سرویس را به طور صحیح بزنند و سپس خطا شده باشد (بیرون از زمین برود، از مانع عبور کرده و غیره) عدم استقرار صحیح بازیکنان بر خطای سرویس ارجعیت داشته و خطای آنرا (عدم استقرار صحیح را) می‌گیرند.

### ۱۳- ضربه حمله

#### ۱۳-۱- مشخصات ضربه حمله

۱۳-۱-۱- کلیه حرکات به غیر از سرویس و دفاع که باعث می‌شوند توپ به زمین حریف هدایت شود به عنوان ضربات حمله محسوب می‌شوند.

۱۳-۱-۲- اگر در حین حمله، ضربه آشکار بر توپ وارد کرده و یا توپ را با دست نگرفته و یا پرتاب نکرده باشند، می‌توانید یک ضربه آهسته بر توپ وارد کنید.

۱۳-۱-۳- لحظه ای که توپ کاملاً از سطح عمودی تور عبور کرده و یا اینکه با حریف مقابل تماس پیدا می‌کند، عمل ضربه حمله تکمیل می‌گردد.

#### ۱۳-۲- محدودیت‌هایی برای ضربه حمله

۱۳-۲-۱- بازیکن قسمت جلوئی زمین می‌تواند در هر ارتفاعی، اقدام به ضربه حمله نماید به شرطی که در فضای بازی خود با توپ تماس گرفته باشد.

۱۳-۲-۲- بازیکن قسمت عقب زمین می‌تواند در شرایط ذیل در هر ارتفاعی، ضربه حمله را از پشت منطقه جلو تکمیل نماید.

۱۳-۲-۲-۱- در حین ضربه، کپل‌های بازیکن نباید با خط حمله تماس پیدا کرده و یا از بالای آن عبور کند.

۱۳-۲-۲-۲- بازیکن می‌تواند پس از ضربه حمله، کپل‌هایش را در داخل منطقه جلوئی قرار دهد (وارد کند) (قانون ۱-۴-۱).

۱۳-۲-۳- بازیکن قسمت عقبی نیز می‌تواند ضربه حمله را در منطقه جلوئی تکمیل نماید به شرطی که در لحظه تماس وی با توپ، قسمتی از توپ پایین تر از بالای لبه تور باشد.

#### ۱۳-۳- خطاهای ضربه حمله

۱۳-۳-۱- بازیکن توپ را در زمین (فضای) بازی تیم مقابل ضربه می‌زند (قانون ۱-۲-۱۳).

۱۳-۳-۲- بازیکن توپ را با ضربه خود به بیرون از زمین هدایت می‌کند (قانون ۴-۸).

۱۳-۳-۳- لحظه ایکه توپ کاملا در بالای تور قرار گرفته است و بازیکن قسمت عقب زمین، از قسمت جلویی زمین بر توپ ضربه می‌زند (قانون ۳-۱۳-۲، ۱۳-۲).

شکل (۱۱).

۱۳-۳-۴- بازیکن در حین ضربه زدن، کپل‌هایش را از زمین بلند می‌کند (قانون ۴-۲-۹، شکل ۱۱).

۱۳-۳-۵- لحظه ایکه توپ کاملا در بالای تور قرار گرفته و بازیکن Libero بر آن ضربه وارد می‌کند (شکل ۱۱ و قانون ۲-۱-۳-۱۹).

۱۳-۳-۶- زمانیکه بازیکن Libero پاس را با انگشتانش به منطقه جلویی (قانون ۴-۱-۳-۱۹) و در بالای توپ فرستاده و یکی از بازیکنان هم تیم خود بر آن ضربه می‌زند (شکل ۱۱).

## ۱۴- دفاع

### ۱۴-۱- دفاع کردن

۱۴-۱-۱- دفاع عبارت از عملی است که بازیکنان کنار تور دستهایشان را در بالای تور نگه می‌دارند تا اینکه بدون در نظر گرفتن ارتفاع تماس با توپ از آمدن توپ از زمین حریف جلوگیری نمایند. فقط بازیکنان قسمت جلویی زمین می‌توانند دفاع کنند، اما در لحظ تماس با توپ، قسمتی از بدن باید بالاتر از بالای تور باشد.

۱۴-۱-۲- تصمیم و اقدام بازیکن جهت دفاع

اگر بازیکنی اقدام به دفاع نموده ولی باتوپ تماس نگرفته باشد، تصمیم جهت دفاع تلقی می‌گردد.

۱۴-۱-۳- دفاع کامل

زمانیکه توپ با مدافع (دفاع کننده) تماس پیدا می‌کند، دفاع کامل می‌گردد. (شکل ۷).

۱۴-۱-۴- دفاع گروهی

زمانیکه ۲ یا سه بازیکن جلویی نزدیک هم دفاع کرده و توپ با یکی از آنها برخورد می‌کند، دفاع گروهی محسوب می‌گردد.

### ۱۴-۲- تماس دفاع

یک یا چند مدافع می‌توانند تماسهای متوالی (سریع و مداوم) با توپ داشته باشند به شرطی که این تماسها در حین اجرای یک عمل صورت گرفته باشند.

### ۱۴-۳- دفاع در زمین (فضای) حریف

بازیکن می‌تواند در حین دفاع دستها و بازوهایش را در آنسوی تور و زمین حریف قرار دهد به شرطی که این عمل تاثیری در بازی تیم مقابل نداشته باشد. بنابراین زمانیکه حریف حمله را انجام نداده است نمی‌توانید توپ را در آن سوی تور (زمین حریف) لمس نمائید.

### ۱۴-۴- دفاع و ضربات تیم

۱۴-۴-۱- دفاع (تماس دفاع) به عنوان ضربه تیم محسوب نمی‌گردد (قانون ۱-۹). بنابراین، هر تیم می‌تواند سه ضربه دیگر پس از دفاع، جهت برگرداندن توپ بر آن وارد کند.

۴-۱۴- اولین ضربه پس از دفاع، می‌تواند به وسیله هر یک از بازیکنان از جمله فردی که در حین دفاع با توپ تماس گرفته است، صورت بگیرد.

#### ۱۴-۵- دفاع بر روی سرویس

می‌توانید بر روی سرویس حریف دفاع کنید.

#### ۱۴-۶- خطاهای دفاع (شکل ۱۱)

خطاهای دفاع به شرح زیر می‌باشند:

۱-۴-۶-۱- مدافع توپ را در زمین حریف و همزمان با ضربه حمله حریف و یا قبل از آن، لمس کرده باشد (قانون ۳-۱۴).

۲-۴-۶-۱- یکی از بازیکنان قسمت عقب زمین و یا بازیکن Libero دفاع کرده و یا در عمل دفاع شرکت کرده و در آن سهمیم باشد (قوانین ۱-۱۴، ۵-۱۴ و ۳-۱۳-۱۹).

۳-۴-۶-۱- زمانیکه مدافع در حین دفاع و یا در حین تکمیل دفاع، کپل‌هایش را از زمین بلند کند (قوانین ۴-۲-۹، ۳-۱۴ و ۴-۱۴).

۴-۴-۶-۱- توپ پس از دفاع، بیرون رفته باشد (قانون ۴-۸).

۵-۴-۶-۱- زمانیکه مدافع توپ را در زمین حریف و بیرون از آنتن دفاع کرده باشد.

۶-۴-۶-۱- بازیکن Libero برای ایجاد یک سد (دفاع)، فردی یا گروهی تلاش می‌کند.

### «فصل ۵: توقف‌ها و تاخیرات»

#### ۱۵- توقف‌های قانونی در بازی

یک توقف زمانی است که بین یک Rally کامل و سوت داور اول برای سرویس بعدی صورت می‌گیرد.

**توقفهای قانونی در بازی تنها تایم اوت و تعویض را در بر می‌گیرند.**

#### ۱-۱۵- تعداد تعلیقه‌های قانونی

هر یک از تیم‌ها می‌توانند در طول هر سِت حداکثر دو (۲) تایم اوت گرفته و شش (۶) تعویض داشته باشند.

#### ۲-۱۵- ترتیب و توالی تعویضهای قانونی

۱-۲-۱۵- هر یک از تیم‌ها می‌توانند ۱ یا ۲ درخواست جهت تایم اوت و یک درخواست جهت تعویض بازیکنان را یکی پس از دیگری انجام داده و نیاز نیست که بازی را از سر بگیرند ارائه نمایند.

۲-۲-۱۵- توجه داشته باشید که یک تیم نمی‌تواند در طول تعویض بازیکن، درخواستهای مداومی را جهت تعویض بازیکنان ارائه داده و توجه داشته باشید که ۲ یا سه بازیکن می‌توانند در طول یک تعلیق، تعویض شوند (قانون ۱-۱۵-۶، ۵-۱۵).

**۳-۲-۱۵- بین دو درخواست تعویض جداگانه از یک تیم باید یک Rally کامل برگزار شود.**

#### ۳-۱۵- درخواست جهت تعلیق (تعویض) قانونی

۱-۳-۱۵- درخواست توقف قانونی بازی فقط توسط مربی یا در در زمان غیبت مربی توسط کاپیتان تیم می‌تواند انجام گیرد.

۲-۳-۱۵- درخواست تعویض قبل از شروع سِت امکان پذیر بوده و بایستی آنرا به عنوان تعویض قانونی در آن سِت قید نمایند.

۱۵-۴-۱- درخواست‌های تایم اوت با نشان دادن علائم دستی مربوطه صورت گرفته انجام می‌شود که در این زمان توپ باید خارج از بازی بوده و قبل از زدن سوت سرویس توسط داور باشد.

زمان هر یک از تایم اوت‌های درخواستی ۳۰ ثانیه می‌باشد.

**در مسابقات قهرمانی جهانی، فدراسیون جهانی پارا والیبال و مسابقات منطقه ای استفاده از زنگ اجباری است و پس از آن دست به نشانه تایم اوت بالا می‌رود.**

برای مسابقات جهانی و پاراوالیبال جهانی و مسابقات قهرمانی منطقه ای در سِت‌های یک تا چهار دو وقت استراحت فنی ۶۰ ثانیه ای اضافی بطور اتوماتیک، زمانیکه تیم برتر به امتیازات ۸ و ۱۶ می‌رسد، استفاده می‌شود.

در سِت تعیین‌کننده نتیجه بازی (سِت پنجم)، وقت استراحت فنی وجود ندارند، فقط هر تیم می‌تواند دو تایم اوت (وقت استراحت) ۳۰ ثانیه ای را درخواست نماید.

۱۵-۴-۲- بازیکنان موظف هستند که در طول کلیه تایم اوت‌ها به منطقه آزادی که در کنار نیمکت مربوطه است، بروند.

#### ۱۵-۵- تعویض و جایگزینی بازیکنان

تعویض عبارت از این است که اسم بازیکن ذخیره را در برگ امتیازات نوشته و این بازیکن بجای بازیکنی که قرار است زمین را ترک کند، وارد زمین می‌شود (به غیر از بازیکن Libero). شایان ذکر است که تعویض با دستور داور صورت می‌گیرد (لطفا جهت کسب اطلاعات بیشتر در زمینه تعویض به قانون ۱۰-۱۵ و ۲-۳-۱۹ مراجعه فرمایید).

#### ۱۵-۶- تعداد و محدودیت‌های تعویض

۱۵-۶-۱- بازیکنی که اسم او در برگ آرنج تیم قید شده است می‌تواند از زمین خارج شده و مجدداً به زمین برگردد ولی بایستی توجه داشته باشید که این عمل فقط یکبار در طول سِت صورت گرفته و در حین برگشت به زمین، به محل استقرار قبلی خود برمی‌گردد.

۱۵-۶-۲- یک بازیکن ذخیره می‌تواند بجای بازیکنی که اسم او در برگ آرنج قید شده است وارد زمین گردد ولی توجه داشته باشید که این عمل فقط یکبار در طول سِت صورت گرفته و در حین تعویض ایشان فقط بجای بازیکنی وارد زمین می‌شود که وی در حین تعویض از زمین خارج شده است.

۱۵-۶-۳- تعویضی که منجر به شکستن و نقض قوانین کلاسبندی (قانون ۱-۳-۷) گردد، غیر قانونی می‌باشد. (قانون ۲-۹-۱۵).

#### ۱۵-۷- تعویض استثنائی

بازیکنی (به غیر از بازیکن Libero) که نمی‌تواند به دلیل جراحت یا بیماری به بازی ادامه دهد بایستی بطور قانونی تعویض گردد ولی اگر این امر غیرممکن باشد، تیم مذکور می‌تواند از تعویض استثنائی و بدون توجه به تعداد تعویض‌های قید شده در قانون ۶-۱۵ بهره مند شود. لطفاً توجه داشته باشید که بایستی پس از تعویض استثنائی، برگ آرنج با قانون ۱-۳-۷ مطابقت داشته باشد.

تعویض استثنائی، یعنی لحظه‌ای که بازیکنی در زمین مجروح می‌شود، (به غیر از بازیکن Libero و جایگزین وی) بازیکن دیگری که می‌خواهد جایگزین وی (بازیکن زخمی) شود، نباید در زمین باشد. بازیکن زخمی تعویض شده مجاز نیست مجدداً وارد مسابقه شود.

یک تعویض استثنائی را نمی‌توان در هر مورد به عنوان یک تعویض نرمال (عادی) به حساب آورد؛ لیکن باید در برگیره امتیازات به عنوان بخشی از تعداد کل تعویض‌های انجام شده در آن ست و مسابقه ثبت شود.

#### ۸-۱۵- تعویض بازیکن خاطی و نالایق

بایستی بازیکن خاطی و نالایق بطور قانونی تعویض گردد. اگر این امر غیر ممکن باشد، تیم به عنوان تیم ناقص تلقی می‌گردد (قانون ۳-۴-۶ و ۱-۳-۳-۷).

#### ۹-۱۵- تعویض غیر قانونی

۱-۹-۱۵- اگر تعداد تعویض‌ها بیش از تعداد تعویض‌های قید شده در قانون ۶-۱۵ باشد، به عنوان تعویض غیر قانونی تلقی می‌گردد (به غیر از مورد قید شده در قانون ۷-۱۵).

۲-۹-۱۵- اگر تیمی یک تعویض غیرقانونی انجام داده باشد و بازی نیز ادامه داشته باشد (قانون ۱-۸) تصمیمات ذیل را به مورد اجرا خواهند گذاشت:

۱-۲-۹-۱۵- تیم مربوطه جریمه شده و یک امتیاز و سرویس به حریف خود می‌دهد. (قانون ۳-۱-۶)،

۲-۲-۹-۱۵- تعویض را تصحیح می‌کنند،

۳-۲-۹-۱۵- امتیازاتی را که تیم خاطی از لحظه خطا بدست آورده است، حذف می‌کنند.

امتیازات تیم مقابل تغییر نکرده و همچنان به قوت خود باقی می‌ماند.

#### ۱۰-۱۵- تعویض بازیکنان

۱-۱۰-۱۵- تعویض باید در منطقه تعویض انجام شود. (قانون ۳-۴-۱، شکل ۱b).

۲-۱۰-۱۵- زمان مورد نیاز جهت تعویض، عبارت است از ثبت بازیکن تعویضی در ست امتیازات و اجازه ورود و خروج بازیکنان از زمین بازی می‌باشد.

۳-۱۰-۱۵- a درخواست واقعی تعویض زمانی است که در خلال یک توقف قانونی، بازیکن یا بازیکنان تعویضی به منطقه تعویض وارد شده، آماده

بازی باشند. مری برای انجام تعویض نیازی به دادن علامت ندارد و تنها زمانی که تعویض بدلیل آسیب دیدگی و یا قبل از شروع ست باشد باید با دست علامت می‌دهد.

۳-۱۰-۱۵- b چنانچه این مراحل انجام نگیرد، دستور تعویض صادر نشده و تیم مذکور به خاطر همین تاخیر، جریمه می‌شود. (قانون ۲-۱۶).

۳-۱۰-۱۵- c تایید و اعلام درخواست تعویض توسط مسئول ثبت امتیاز یا داور دوم به ترتیب، و به وسیله زنگ یا سوت افراد مربوطه انجام می‌شود.

داور دوم دستور انجام تعویض را می‌دهد.

در مسابقات قهرمانی منطقه ای و مسابقات جهانی پاراولیبال جهانی، جهت تسهیل تعویض از تابلوهای شماره دار استفاده می‌کنند.

۴-۱۰-۱۵- اگر یک تیم قصد انجام بیش از یک تعویض بطور همزمان را داشته باشد، تعداد تعویض‌ها باید در زمان درخواست انجام تعویض مشخص

شود. در اینصورت، این تعویض‌ها باید به ترتیب، یک جفت از بازیکنان بعد از جفت دیگر، انجام گیرند. چنانچه یک و یا چندین تعویض غیر قانونی

وجود داشته باشد، موارد قانونی اجازه داده می‌شوند ولی موارد غیر قانونی رد می‌شوند و طبق قوانین محرومیت‌های تاخیری با آنها برخورد می‌شود.

#### ۱۱-۱۵- درخواستهای بی جا و بی مورد



۱-۱۱-۱۵- درخواست تعویض‌های ذیل به عنوان تعویض بی مورد در بازی تلقی می‌شوند:

۱-۱۱-۱۵-۱- در طول بازی و یا در حین سوت داور جهت زدن سرویس و یا پس از آن (قانون ۱-۲-۱۵)،

۱-۱۱-۱۵-۲- به وسیله یکی از اعضای غیر مجاز تیم (قانون ۱-۲-۱۵).

**۱-۱۱-۱۵-۳- دومین تعویض یک تیم و در زمان توقف، به استثنای زمانی که برای بازیکن حادثه / بیماری روی دهد.**

۱-۱۱-۱۵-۴- پس از اتمام تایم اوتها و تعویضهای قانونی.

۱-۱۱-۱۵-۲- اولین درخواست نابجا از طرف یک تیم در مسابقه که بر بازی تأثیری نمی‌گذارد یا باعث تاخیر در آن نمی‌شود، باید بدون هیچگونه عواقب (پی آمدهای) دیگر رد شود.

۱-۱۱-۱۵-۳- هر گونه درخواست نابجای بیشتر در بازی توسط همان تیم که منجر به تاخیر شده باشد.

## ۱۶ - تاخیرها در بازی

### ۱۶-۱ - انواع تاخیر

عمل بی مورد تیمی که باعث تعویق ادامه بازی می‌گردد "تاخیر" نامیده شده و شامل مراحل ذیل می‌باشد:

#### ۱-۱-۱۶ - تاخیر در توقف های قانونی بازی

۱-۱-۱۶-۲ - ادامه تعلیق (معطل کردن) پس از صدور دستور داور جهت شروع بازی،

۱-۱-۱۶-۳ - درخواست تعویض غیر قانونی (قانون ۹-۱۵)،

۱-۱-۱۶-۴ - تکرار درخواستهای بی مورد (قانون ۲-۱۱-۱۵)،

۱-۱-۱۶-۵ - تاخیر بازی به وسیله بازیکنان و اعضای تیم.

#### ۲-۱۶ - جریم تاخیر

۱-۲-۱۶ - "جریمه تاخیر" و "اخطار تاخیر" شامل تیم می‌گردد (انفرادی نبوده و گروهی می‌باشد).

۱-۲-۱۶-۱ - جریم تاخیر در طول مسابقه به قوت خود باقی می‌ماند.

۱-۲-۱۶-۲ - کلیه جریم تاخیر در بازی از جمله اخطارها را در لیست امتیازات درج می‌کنند.

۲-۲-۱۶ - جریمه اولین تاخیر توسط هر یک از اعضای تیم‌ها در طول مسابقه "اخطار تاخیر" می‌باشد (شکل ۲۵-۱۱).

۳-۲-۱۶ - دومین تاخیر و یا تاخیرهای بعدی توسط هر یک از اعضای همان تیم در طول همان سِت خطا محسوب شده و جریمه آن "جریمه تاخیر"

بوده و یک امتیاز و سرویس بعدی به حریف داده می‌شود. (شکل ۲۵-۱۱).

۴-۲-۱۶ - جریم تاخیر بین سِت‌ها و یا قبل از آنها به قوت خود باقی مانده و در سِت‌های بعدی تأثیر می‌گذارند.

## ۱۷- تعویض‌های استثنائی در بازی

### ۱-۱۷- مصدومیت / بیماری بازیکن

۱-۱۷-۱- اگر در طول بازی (زمانیکه توپ در جریان است) حادثه ای شدید رخ داده و بازیکنی مجروح شود، داور موظف است که بازی را فوراً

نگهداشته و به دستیار پزشکی اجازه بدهد که جهت مداوای بازیکن مصدوم وارد زمین شود. پس از مداوای بازیکن، بازی را شروع می‌کنند.

۱۷-۱-۲- اگر بازیکن مصدوم نتواند از طریق تعویضهای قانونی و استثنائی تعویض شود (قانون ۱-۸ و ۲-۸) سه دقیقه به ایشان فرصت می‌دهند تا اینکه تسکین پیدا کند، ولی توجه داشته باشید که هر یک از بازیکنان فقط یک بار می‌توانند از این موقعیت در طول مسابقه استفاده نمایند. اگر بازیکن تسکین پیدا نکرده و تیم مذکور نتواند بازیکن دیگری را جایگزین وی کند، تیم به عنوان تیم ناقص تلقی میگردد (قوانین ۳-۴-۶ و ۱-۳-۷).

### ۱۷-۲- عوامل خارجی که در بازی تاثیر می‌گذارند (تداخل می‌کنند).

اگر هر گونه عامل خارجی در طول بازی رخ داده و در بازی تاثیر بگذارد، داور موظف است که بازی را متوقف کرده و پس از رفع این مشکل، بازی را با تکرار سرویس قبلی آغاز کند.

### ۱۷-۳- تاخیرهای مداوم و طولانی

۱۷-۳-۱- اگر عوامل غیرمترقبه ای باعث تأخیر مسابقه شوند، داور اول به همراه مسئولین برگزارکننده مسابقات و در صورت امکان با حضور یکی از اعضای کمیته کنترل مسابقات، موظف هستند که تصمیماتی را نسبت به برقراری شرایط عادی، اتخاذ نمایند.

۱۷-۳-۲- اگر یک و یا چند مورد تأخیر رخ داده و مدت زمان آنها کمتر از ۴ ساعت باشد به شرح زیر عمل می‌کنند:

۱۷-۳-۲-۱- اگر بخواهند مسابقه را در همان زمین آغاز کنند، سیتی را که در آن وقفه به وجود آمده بود، به طور عادی و با همان امتیازات قبلی و بازیکنان و محللهای مربوطه ادامه می‌دهند. لازم به توضیح است که امتیازات ستهای قبلی نیز به قوت خود باقی می‌مانند.

۱۷-۳-۲-۲- ولی اگر بخواهند مسابقه را در زمین بازی دیگری آغاز کنند، سیتی را که در آن وقفه به وجود آمده بود، کنسل کرده ولی بازی را با همان افراد و همان ارنج آغاز می‌کنند. لازم به توضیح است که امتیازات ستهای قبلی همچنان به قوت خود باقی می‌مانند.

۱۷-۳-۳- ولی اگر یک و یا چند مورد تأخیر رخ داده و مدت زمان آنها بیش از ۴ ساعت باشد، این مسابقه را کنسل کرده و مسابقه دیگری را از اول آغاز می‌کنند.

### ۱۸- تعویض زمین بازی و فاصله بین ستهای

#### ۱۸-۱- فاصله بین ستهای

فاصله زمانی است بین ستهای . تمامی این فاصله ها سه دقیقه طول می‌کشد.

در طول این فاصله، زمینها را تعویض کرده و ارنج جدید تیمها را در لیست امتیازات ثبت می‌کنند.

باتوجه به درخواست مسئولین برگزارکننده مسابقات، تیمهای شرکت کننده می‌توانند فاصله بین ستهای دوم و سوم را تا ۱۰ دقیقه افزایش دهند.

#### ۱۸-۲- تعویض زمین (شکل ۳-۱۱)

۱۸-۲-۱- به غیر از ست پنجم (نهایی) تیمها موظف هستند که پس از هر ست زمین را عوض کنند.

۱۸-۲-۲- در ست نهایی (پنجم) به محض اینکه یکی از تیمها به امتیاز ۸ دست یافت، تیمها بدون تأخیر زمینها را تعویض کرده و بازیکنان در همان محل مربوطه مستقر می‌شوند.

اگر این تعویض را در وقت مناسب (امتیاز ۸) انجام ندهند، به محض اینکه متوجه این اشتباه شدند، زمینها را تعویض می‌کنند، امتیازات را در حین تغییر زمینها تغییر نداده و همچنان به قوت خود باقی می‌مانند.

## «فصل ۶: بازیکن لیبرو»

### ۱۹- بازیکن لیبرو

#### ۱۹-۱- تعیین بازیکن لیبرو

۱۹-۱-۱- هر تیم حق دارد از میان لیست ۱۲ نفری بازیکنان خود، تا حداکثر دو بازیکن متخصص دفاعی را به عنوان بازیکن لیبرو تعیین نماید. (به قانون ۴-۱-۱ مراجعه نمایید).

۱۹-۱-۲- نام بازیکنان لیبرو قبل از مسابقه در برگه امتیازات، در محل مشخص شده، ثبت می شود.

در مسابقات قهرمانی منطقه ای، مسابقات جهانی پاراوالیبال جهانی، نام بازیکنان Libero قبل از مسابقه در برگه امتیازات و تنها در محل مشخص شده، ثبت می گردد.

۱۹-۱-۳- بازیکن Libero به عنوان بازیکن عمل کننده Libero تلقی خواهد شد. چنانچه بازیکن دومی به عنوان Libero باشد، این بازیکن به عنوان Libero دوم خواهد بود.

در تمام مدت بازی تنها یک بازیکن Libero می تواند در زمین حضور داشته باشد.

#### ۱۹-۲- تجهیزات

بازیکن لیبرو باید یک یونیفرم (یا پیراهن-پیش بند ویژه بازیکن لیبرو) بپوشد و پیراهن این بازیکن حداقل باید از نظر رنگ با پیراهن دیگر اعضای تیم متمایز باشد. یونیفرم بازیکن لیبرو می تواند دارای طرح متفاوت با دیگر بازیکنان باشد اما باید همانند یونیفرم دیگر اعضای تیم شماره گذاری شود. (به قانون ۴-۳ مراجعه نمایید).

در مسابقات قهرمانی منطقه ای، مسابقات جهانی و پاراوالیبال جهانی، Libero دوم باید شماره خود را داشته، اما نوع و رنگ پیراهنش باید مانند Libero اصلی باشد.

#### ۱۹-۳- اقدامات در برگیرنده بازیکن لیبرو

##### ۱۹-۳-۱- اقدامات (اعمال) بازی

۱۹-۳-۱-۱- بازیکن لیبرو می تواند جایگزین هر یک از بازیکنان ردیف عقب شود. (به قوانین ۷-۳-۱ و ۷-۴-۱-۲ و ۷-۴-۱-۳ مراجعه نمایید).

۱۹-۳-۱-۲- اگر در لحظه تماس با توپ، توپ کاملاً بالاتر از نقطه بالائی تور باشد بازیکن لیبرو محدود به عمل کردن به عنوان یک بازیکن ردیف عقب بوده و مجاز به کامل کردن یک حمله از هر جا (شامل زمین بازی و منطقه آزاد) نمیباشد. (به قوانین ۱۳-۲-۲ و ۱۳-۳-۵ و ۱۳-۳-۶ مراجعه نمایید).

۱۹-۳-۱-۳- یک بازیکن لیبرو نمی تواند سرویس بزند، دفاع نماید یا برای انجام دفاع (ایجاد سد) تلاش نماید. (به قوانین ۱۲-۴-۱ و ۱۴-۶-۲ و ۱۴-۶-۶ مراجعه نمایید).

۱۹-۳-۱-۴- اگر توپ از پاس سرانگشتی بازیکن لیبرو در منطقه جلو وی بیاید، یک بازیکن نمی تواند یک ضربه حمله را از بالای تور کامل نماید، اگر بازیکن لیبرو همان عمل را از پشت منطقه جلو انجام دهد، می تواند آزادانه به توپ ضربه بزند.

#### ۱۹-۳-۲- جایجانی بازیکنان Libero

۱-۲-۳-۱۹- جابجائی بازیکن لیبرو به عنوان تعویض به حساب نمی‌آیند.

این قبیل جابجائیها دارای محدودیت نمی‌باشند، اما باید یک رالی (Rally) کامل بین دو مورد تعویض بازیکن لیبرو وجود داشته باشد (مگر آن که یک پناستی موجب یک چرخش اجباری به پست ۴ شود و یا بازیکن لیبرو قادر به ادامه بازی نباشد و Rally نیمه تمام باقی بماند).

۱-۲-۳-۱۹- امکان جابجایی قانونی بازیکن وجود دارد و می‌تواند با یک بازیکن لیبرو دیگر جابجا شود. بازیکن عمل کننده به عنوان لیبرو تنها می‌تواند بوسیله بازیکن تعویضی برای یک پست مشخص و یا با لیبروی دوم جابجا شود.

۱-۲-۳-۱۹- در آغاز هر ست، بازیکن لیبرو نمی‌تواند وارد زمین بازی شود مگر اینکه داور دوم ارنج شروع را چک کرده باشد و مجوز جایگزینی یک بازیکن لیبرو با یک بازیکن آغاز کننده بازی را بدهد. ( به قوانین ۲-۳-۷ و ۱-۱۲-۱ مراجعه نمائید).

۱-۲-۳-۱۹- سایر تعویض ها تنها زمانی انجام می‌شود که توپ خارج از زمین و قبل از دمیده شدن سوت توسط داور باشد.

۱-۲-۳-۱۹- پس از زدن سوت داور برای انجام سرویس، جابجایی بازیکن لیبرو انجام می‌شود؛ لیکن در صورتیکه این کار قبل از زدن سرویس انجام شود معنی ندارد؛ لازم بذکر است در پایان رالی این مسئله به کاپیتان بازی تذکر داده می‌شود و در صورت تکرار منجر به جریمه تاخیر می‌گردد.

۱-۲-۳-۱۹- تعویض‌های همراه با تاخیر فوراً باعث تاخیر و توقف در بازی شده و باعث اعمال جریمه تاخیر می‌شوند. انتخاب تیمی که باید سرویس بعدی را بزند، بر اساس نتیجه جریمه تاخیر مشخص خواهد شد. ( به قانون ۲-۱۶-۲ مراجعه نمائید).

۱-۲-۳-۱۹- بازیکن لیبرو و بازیکن جایگزین شونده فقط می‌توانند از منطقه تعویض (جابجایی) Libero، وارد زمین شده یا از آن خارج شوند. ( به قانون D.1a مراجعه نمائید).

۱-۲-۳-۱۹- تعویض بازیکن لیبرو باید در برگه کنترل لیبروها ( و در صورت استفاده) و یا در تابلوی الکترونیک امتیازات ثبت شود.

۱-۲-۳-۱۹- جابجایی غیر قانونی لیبرو شامل موارد زیر می‌شود:

• در صورتیکه بین زمان جابجایی لیبروها یک رالی کامل انجام نشود. ( قانون ۱.۳-۶)

• به جای آنکه لیبرو با یک لیبروی دوم و یا بطور قانونی تعویض شود با یک بازیکن تعویض می‌شود.

جابجایی غیر قانونی باید به منزله یک تعویض غیر قانونی تلقی شود.

چنانچه جابجایی لیبرو غیر قانونی قبل از رالی بعدی اعلام شود، و سپس این مسئله از سوی داوران اصلاح می‌شود و تیم به دلیل تاخیر ایجاد کرده جریمه می‌شود. ( قانون D۹)

چنانچه جابجایی لیبرو غیر قانونی پس از زدن سرویس اعلام شود، جریمه آن همانند تعویض غیرقانونی خواهد بود.

#### ۱۹-۴- تحویل پست به یک لیبرو جدید

۱-۴-۱۹- چنانچه لیبرو مصدوم / بیمار شود باید از زمین اخراج و یا حتی کنار گذاشته می‌شود. ( قانون ۲۱.۳.۲، ۲۱.۳.۳ و D۹ )

مربی می‌تواند در هر زمان اعلام نماید که بازیکن لیبرو به دلایل مختلف قادر به ادامه بازی نیست؛ در غیاب وی این کار توسط کاپیتان انجام می‌شود.

۱-۴-۱۹- تیم دارای یک بازیکن لیبرو

۱-۲-۴-۱۹- در صورتی که طبق قانون ۱۹۴۰۱ تنها یک بازیکن لیبرو در زمین باشد، و یا در تیم تنها یک نفر به عنوان لیبرو ثبت شده باشد، و همین یک نفر نیز قادر به بازی نباشد مربی ( در غیاب وی کاپیتان تیم) می تواند در زمان باقیمانده بازی به یکی از بازیکنانی که در لحظه تحویل پست در زمین نیست پست لیبرو را تحویل دهد ( جایجایی بازیکن از این مسئله مستثنی است)؛

۲-۲-۴-۱۹- چنانچه بازیکن عمل کننده به عنوان بازیکن لیبرو قادر به بازی نباشد؛ می توان وی را با یک بازیکن به شکل قانونی و یا فوراً وی را با یک لیبرو جدید تعویض نمود. لازم بذکر است فردی که پست لیبرویی خود را تحویل می دهد دیگر نمی تواند در ادامه بازی شرکت کند. هر گاه بازیکن لیبرو در بیرون از زمین ناتوانی خود را برای ادامه بازی اعلام نماید؛ این مسئله تابع شرایط تحویل پست لیبرویی می باشد. بازیکن لیبرو مذکور دیگر اجازه ادامه بازی را نخواهد داشت.

۳-۲-۴-۱۹- مربی و یا کاپیتان تیم در غیاب وی می تواند موضوع تحویل پست را به داور دوم اعلام نماید. ( قانون ۵۰۱۰۲ و ۵۰۲۰۱)

۴-۲-۴-۱۹- چنانچه بازیکن لیبرو جدید نیز مصدوم و یا قادر به ادامه بازی نباشد می توان پست لیبرو را تحویل فرد دیگری داد. ( قانون ۱۹۴۰۱)

۵-۲-۴-۱۹- چنانچه مربی درخواست تحویل پست لیبرو به کاپیتان تیم را بدهد، این موضوع مجاز است؛ لیکن کاپیتان تیم در صورت تحویل پست امتیازات هدایت تیم را دیگر نخواهد داشت. ( قانون ۵۰۱۰۲ و ۱۹۴۰۱)

۶-۲-۴-۱۹- در مواقعی که جایجایی پست لیبرو را داریم تعداد تحویل پستها باید در قسمت توضیحات برگه امتیازات و برگه کنترل لیبرو ثبت شود ( و یا در صورت استفاده در تابلوی الکترونیکی امتیازات) ( قانون ۲۵۰۲۰۷ و ۲۶۰۲۰۱)

۳-۴-۱۹- تیم دارای دو بازیکن لیبرو

۱-۳-۴-۱۹- هر گاه در برگه امتیازات تیم دو لیبرو ثبت شده باشند و یکی از آنها قادر به بازی نباشد؛ تیم می تواند با همان یک لیبرو بازی را ادامه دهد. ( قانون ۴۰۱۰۱ و ۱۹۰۱۰۱)

امکان تحویل پست جدید به بازیکن دیگری وجود ندارد؛ مگر آنکه لیبروی باقیمانده در تیم قادر به ادامه بازی نباشد. ( قانون ۱۹۰۴)

#### ۱۹-۵- خلاصه مطالب

۱-۵-۱۹- چنانچه لیبرو از زمین رد صلاحیت و یا اخراج شود؛ فوراً وی با لیبرو دوم تیم جایجا می شود. چنانچه تیم تنها یک لیبرو داشته باشد؛ می توان پست لیبرو را تحویل بازیکن دیگری داد. ( قانون ۱۹۰۴ و ۲۱۰۳۰۲ و ۲۱۰۳۰۳)

## فصل ۷: اخلاق و رفتار شرکت کنندگان

### ۲۰- ضرورت‌های اخلاق و رفتار خوب

#### ۲۰-۱- اخلاق و رفتار ورزشکارانه

- ۲۰-۱-۱- شرکت کنندگان موظف هستند که از قوانین رسمی والیبال نشسته مطلع بوده و از آن‌ها تبعیت نمایند.
- ۲۰-۱-۲- بازیکنان موظف هستند که با اعمال و رفتار ورزشکارانه خود و بدون اینکه با داوران بحث کنند، تصمیمات آنها (داوران) را بپذیرند.
- اگر بازیکنان نسبت به تصمیم داور مشکوک باشند، فقط کاپیتان تیم می‌تواند نسبت به این مسئله معترض بوده و این مسئله را با داور در میان بگذارد.
- ۲۰-۱-۳- شرکت کنندگان موظف هستند از اعمال و رفتارهایی که در تصمیم‌گیری داوران تأثیر می‌گذارند، خودداری کرده و نباید به خطاهای تیم خود سرپوش بگذارند.

#### ۲۰-۲- بازی عادلانه و منصفانه

- ۲۰-۲-۱- اخلاق و رفتار بازیکنان باید جهت ایفای یک بازی عادلانه و منصفانه، محترمانه و مؤدبانه بوده و نه تنها این مسأله را در حین برخورد با داوران رعایت کرده، بلکه شامل سایر مسئولین، حریفان، افراد هم تیم و تماشاچیان نیز می‌گردد.
- ۲۰-۲-۲- اعضای تیم می‌توانند در طول بازی با یکدیگر صحبت کنند (قانون ۴-۳-۲-۵).

### ۲۱- بدرفتاری و جریمه‌های مربوط به آن

#### ۲۱-۱- بدرفتاری جزئی

- اگر بدرفتاری فردی جزئی و معمولی باشد، جریمه‌ای دربر نداشته و داور اول موظف است از جریمه شدن تیم جلوگیری نماید.
- این کار در دو مرحله صورت می‌گیرد:
- مرحله اول: به طور شفاهی به کاپیتان تیم گفته می‌شود.
- مرحله دوم: به عضو (اعضای) مربوطه تیم کارت زرد نشان می‌دهد. این تذکر به منزله جریمه نیست ولی نشانه آن است که آن عضو (و حتی در مواردی کل تیم) تیم به مرحله جریمه برای آن مسابقه رسیده است. این مورد در برگه امتیازات ثبت می‌شود ولی عواقبی فوری را در بر ندارد.
- ۲۱-۲- بدرفتاری‌هایی که منجر به جریمه می‌شوند.

اگر اعضای تیمی نسبت به مسئولین، حریفان، افراد هم تیم و یا تماشاچیان بدرفتاری نادرستی داشته باشند، جریمه آن را نسبت به شدت بدرفتاری، به سه دسته ذیل تقسیم کرده‌اند:

- ۲۱-۲-۱- رفتار بی‌ادبانه و جسورانه: معایر با شئون اخلاق و رفتار خوب بوده است.
- ۲۱-۲-۲- رفتار اهانت‌آمیز: شامل کلمات و حرکات ناسزا و افترا می‌باشد و یا انجام کاری خلاف اخلاق
- ۲۱-۲-۳- تهاجم: درگیریهایی فیزیکی واقعی یا رفتارهای تهاجمی و تهدید آمیز.
- ۲۱-۳- میزان جریمه و تنبیه

میزان جریمه و تنبیه بستگی به شدت حمله و نظریه (قضاوت) داور اول داشته و آنها را به سه حالت جریمه، اخراج و رد صلاحیت و اخراج از دور مسابقات به شرح ذیل در لیست امتیازات قید می‌کنند:

۱-۳-۲۱- جریمه (شکل ۶-۱۱)

اگر هریک از اعضای تیم برای اولین بار مرتکب بدرفتاری شوند تیم مذکور جریمه شده و در نتیجه یک امتیاز به حریف اضافه شده و سرویس نیز به حریف داده می‌شود. (قانون ۱-۲-۲۱ و ۱-۱-۴).

۲-۳-۲۱- اخراج

۱-۳-۲۱- اگر یکی از اعضای تیمی بالاتکلیف شود، موظف هست که بقیه سیت را بدون تبعات بعدی در منطقه جریمه‌ای که در پشت نیمکت تیم خود می‌باشد، باقی بماند (قانون ۵-۴-۱، شکل ۱b، ۱a).

اگر مربی تیمی اخراج شود، حق خود برای دخالت در آن ست از بازی‌ها را از دست داده و باید در منطقه جریمه باقی بماند. (قانون ۵-۴-۱، شکل ۱a، ۱b).

۲-۳-۲۱- اگر یکی از اعضای تیمی برای اولین بار حرکت و رفتار تهاجمی داشته باشد، بالاتکلیف شده و هیچگونه عواقب جانبی (بعدی) نخواهد داشت.

۳-۳-۲۱- اگر یکی از اعضای تیم برای دومین بار در یک مسابقه رفتار بی ادبانه داشته باشد، اخراج شده و هیچگونه عواقب جانبی (بعدی) نخواهد داشت.

۳-۳-۲۱- رد صلاحیت و اخراج از مسابقات

۱-۳-۲۱- اگر یکی از اعضای تیم صلاحیت ادامه شرکت در مسابقه را از دست بدهد (اخراج گردد) موظف است که محل کنترل مسابقه را تا اتمام همان مسابقه ترک کند (شکل ۱a).

۲-۳-۲۱- اگر فردی برای اولین بار حمله فیزیکی یا حرکتی تهاجمی تهدید آمیز یا حتی تظاهر برای یک حرکت تهاجمی داشته باشد، بدون هیچ عواقب دیگری از مسابقه اخراج می‌گردد.

۳-۳-۲۱- اگر یکی از اعضای تیمی برای دومین بار در یک مسابقه رفتار اهانت‌آمیز داشته باشد، بدون عواقب بعدی از مسابقه اخراج می‌گردد.

۴-۳-۲۱- اگر یکی از اعضای تیمی برای سومین بار در یک مسابقه رفتار جسورانه و بی ادبانه داشته باشد، بدون عواقب بعدی از مسابقه اخراج می‌گردد.

#### ۴-۲۱- اعمال جرایم اتخاذ شده.

۱-۴-۲۱- کلیه جرایم بدرفتاری فقط مختص افرادی است که مرتکب این عمل ناشایست می‌شوند. گفتنی است که این جرایم در لیست امتیازات قید شده و تا پایان مسابقه به قوت خود باقی خواهند ماند.

۲-۴-۲۱- اگر یکی از اعضای تیمی رفتار ناشایست خود را در همان مسابقه تکرار کند، بر طبق قوانین مندرج در بند ۳-۲۱ و شکل ۹ تنبیه خواهد شد (برای هریک از اعضای تیم جریمه‌ای را به ازای خطاهای مکرر مشخص می‌کنند).

۳-۴-۲۱- اخراج یا رد صلاحیت اعضای تیم به خاطر حمله یا حرکت تهاجمی نیاز به تصمیم (جریمه) قبلی ندارد.

## ۲۱-۵- بدرفتاری در بین‌سِت‌ها و یا قبل از آنها

اگر فردی در بین‌سِت‌ها و یا قبل از آنها مرتکب حرکت ناشایست شود، جرایم آن‌را برطبق قانون ۳-۲۱ مشخص کرده و در سِت بعدی به مورد اجرا می‌گذارند.

## ۲۱-۶- کارت‌هایی که جرایم را مشخص می‌کنند:

**اخطار:** بدون جریمه - مرحله اول: تذکر شفاهی (قانون ۲۱.۱)

مرحله دوم: نشان دادن کارت زرد

**جریمه:** جریمه - نشان دادن کارت قرمز (قانون ۲۱.۳.۱)

**اخراج:** جریمه - نشان دادن کارت قرمز + به‌مراه کارت زرد (قانون ۲۱.۳.۲)

رد صلاحیت از مسابقه: کارت زرد و قرمز را با همدیگر به‌کار می‌برند (نشان می‌دهند) (قانون ۲۱.۳.۳)

(لطفا جهت کسب اطلاعات بیشتر در این زمینه به شکل ۸-۷-۶-۱۱ مراجعه فرمایید).

## ❖ بخش ۲: داوران، مسؤلیت‌های آنها و علائم دستی رسمی

### «فصل ۸: داوران»

## ۲۲- هیئت داوران و مراحل مربوطه

### ۲۲-۱- ترکیب

هیئت داوران یک مسابقه از مسؤلین ذیل تشکیل می‌گردد:

● داور اول ● داور دوم ● مسؤل ثبت امتیازات (منشی) ● (۲)۴ داور خط نگهدار

محل استقرار آنها در نمودار ۱۰ نشان داده شده است.

در مسابقات قهرمانی منطقه‌ای و مسابقات جهانی پارا والیبال جهانی وجود فردی به‌عنوان دستیار ثبت امتیازات الزامی است.

### ۲۲-۲- مراحل مربوطه

۲۲-۲-۱- فقط داور اول و داور دوم می‌توانند در طول مسابقه سوت‌زده و به شرح زیر عمل می‌کنند:

۲۲-۲-۱-۱- داور اول دستور زدن سرویس را برای تیم مربوطه صادر می‌کند،

۲۲-۲-۱-۲- داور اول و دوم می‌توانند پایان Rally را اعلام کنند به‌شرطی که هر دو مطمئن باشند که خطایی رخ داده و علت آن را مشخص نمایند.

۲۲-۲-۲- زمانی که توپ در جریان نیست، آنها می‌توانند سوت بزنند تا اینکه با این عمل، موافقت و یا عدم موافقت خود با درخواست تیمی را نشان دهند.

۲۲-۲-۳- به محض اینکه داور با سوت خود کامل شدن (خاتمه) Rally را اعلام کرد، آنها موظف هستند که از علائم دستی رسمی (قانون ۱-۲۸) استفاده کرده و به شکل ذیل عمل کنند:



۱-۳-۲-۲۲- اگر خطا توسط سوت داور اول مشخص شده باشد، وی موارد ذیل را به ترتیب نشان خواهد داد:

A - تیمی که باید سرویس بزند،

B - علت و نوع خطا،

C - بازیکن خاطی (در صورت نیاز).

داور دوم علائم دستی داور اول را تکرار خواهد کرد.

۲-۳-۲-۲۲- اگر خطا توسط سوت داور دوم مشخص شده باشد وی موارد ذیل را نشان خواهد داد:

A - علت و نوع خطا،

B - بازیکن خاطی (در صورت نیاز)،

C - پس از تکرار حرکات داور اول، تیمی که باید سرویس بزند.

در چنین مواردی داور اول نه نوع خطا و نه بازیکن خاطی را نشان نداده و فقط تیمی را که زنده سرویس بعدی است، نشان می‌دهد.

۳-۳-۲-۲۲- در مورد خطای ضربه تهاجمی (حمله) توسط بازیکنان عقب زمین یا بازیکنان Libero، هر دو داور بر اساس دو قانون بالا ۱-۳-۲-۲۲ و

۲-۳-۲-۲۲ عمل خواهند کرد.

۴-۳-۲-۲۲- اگر خطای دوبل رخ داده باشد، هر دو داور موارد ذیل را به ترتیب نشان می‌دهند:

A - علت و نوع خطا،

B - بازیکنان خاطی (در صورت نیاز)،

C - تیمی که به‌وسیله داور اول جهت زدن سرویس مشخص شده است.

## ۲۳- داور اول

### ۱-۲۳- محل استقرار

داور اول وظایف خود را به‌طور ایستاده و در کنار یکی از تیرک‌های یک طرف از تور در جهت خلاف با مسئول امتیاز انجام می‌دهد (شکل ۱a, ۱b).

### ۲-۲۳- اختیارات

۱-۲-۲۳- داور اول مسابقه را از ابتدا تا انتها کنترل کرده و بر روی کلیه مسئولین و اعضای تیم‌ها تسلط دارد. در طول مسابقه، تصمیمات داور اول

به‌عنوان تصمیم نهایی محسوب می‌شوند. اگر داور اول متوجه بشود که سایر همکارانش (داور دوم و سایرین) اشتباه می‌کنند، می‌تواند نظریه آنها را رد

کرده و تصحیح نماید.

ضمناً اگر داور اول تشخیص بدهد که یکی از همکارانش (مسئولین) نمی‌تواند به نحو احسن انجام وظیفه نماید، می‌تواند وی را تعویض کند.

۲-۲-۲۳- ضمناً داور اول، کار توپ جمع‌کن‌ها و نظافتچی‌های کف زمین بازی را کنترل می‌کند.

۳-۲-۲۳- داور اول می‌تواند در رابطه با مسائل بازی و حتی بعضی از مواردی که در این قوانین قید نشده‌اند، تصمیم بگیرد.

۴-۲-۲۳- داور اول نباید اجازه بدهد که دیگران نسبت به تصمیمات وی بحث و مذاکره نمایند.

شایان ذکر است که اگر کاپیتان تیمی نسبت به تصمیم اتخاذ شده توضیحاتی بخواهد داور می‌تواند توضیحاتی را باتوجه به قوانین موجود و تصمیم اتخاذ شده ارائه دهد.

اگر کاپیتان تیم با توضیحات داور اول متقاعد نشود، می‌تواند نسبت به تصمیم وی معترض باشد به شرطی که پس از (فورا) اتمام مسابقه اعتراض خود را در همانجا تکمیل کرده و تحویل مسئولین مربوطه بدهد. داور اول موظف است که این حق را به کاپیتان تیم بدهد (قوانین ۱-۲-۵ و ۲-۳-۵ و ۲-۳-۲۵).

۲-۲-۲۳- مسئولیت بررسی زمین بازی، لوازم و تجهیزات، شرایط و ویژگی‌های محل بازی در حین مسابقه و قبل از آن برعهده داور اول می‌باشد.

### ۲۳-۳- مسئولیت‌های داور اول

۲۳-۳-۱- وظایف و مسئولیت‌های داور اول قبل از شروع مسابقه به شرح زیر می‌باشد:

۲۳-۳-۱-۱- شرایط و ویژگی‌های زمین بازی، توپ و لوازم دیگر را بررسی کرده،

۲۳-۳-۱-۲- با حضور کاپیتان‌های تیم، شیر یا خط انداخته،

۲۳-۳-۱-۳- منطقه warm-up (محل گرم کردن بازیکنان) تیم‌ها را کنترل کند.

۲۳-۳-۲- در طول مسابقه، مسئولیت‌های ذیل فقط برعهده داور اول می‌باشد:

۲۳-۳-۲-۱- اخطارها را به تیم‌ها نشان داده،

۲۳-۳-۲-۲- جرایم تأخیرها و بدرفتاری‌ها را مشخص نموده،

۲۳-۳-۲-۳- در رابطه با مسائل ذیل تصمیم‌گیری نماید:

A - خطاهای زنده سرویس، محل استقرار بازیکنان تیم‌زنده سرویس مبنی بر ایجاد مانع و حفاظ،

B - خطاهایی که در حین بازی صورت می‌گیرند (خطاهای توپ)،

C - خطاهای بالای تور و **خطای تماس بازیکن با تور و بویژه در سمت تیم حریف**

D- ضربه حمله (تهاجمی) بازیکن لیبرو و ضربه حمله خطای بازیکنان عقب زمین،

E- یک ضربه حمله (تهاجمی) کامل که توسط یک بازیکن از بالای ارتفاع تور بر روی یک توپی که از پاس سرانگشت توسط بازیکن لیبرو در منطقه جلوی این بازیکن می‌آید، صورت گیرد،

F - عبور توپ به طور کامل از قسمت زیرین تور (قانون ۵-۴-۸).

G - ایجاد یک سد کامل توسط بازیکنان عقب زمین یا کوشش برای ایجاد سد توسط Libero

۲۳-۳-۳- داور اول موظف هست که در پایان بازی لیست امتیازات را بررسی کرده و سپس امضا نماید.

### ۲۴- داور دوم

#### ۲۴-۱- محل استقرار

داور دوم وظایف خود را بطور ایستاده و در بیرون از زمین و در کنار تیرکی که در روبروی داور اول قرار دارد، انجام می‌دهد (شکل ۱a, ۱b و ۱۰).

#### ۲۴-۲- اختیارات

۱-۲-۲۴- داور دوم به عنوان دستیار داور اول بوده ولی یک سری اختیاراتی را جهت قضاوت در حین بازی داشته و به شرح زیر می‌باشند (قانون ۳-۲۴):

اگر داور اول به عللی نتواند به کار خود ادامه دهد، داور دوم به جای وی انجام وظیفه می‌نماید.

۲-۲-۲۴- داور دوم می‌تواند بدون اینکه سوت بزند، خطاهایی را که در حیطه اختیارات او نیستند بگیرد ولی نمی‌تواند نظریه خود را در این موارد نسبت به داور اول تحمیل نماید.

۳-۲-۲۴- داور دوم کار مسئول (مسئولین) ثبت امتیازات (منشی) را کنترل می‌کند.

۴-۲-۲۴- داور دوم اعمال و حرکات اعضای تیم‌هایی را که بر روی نیمکت نشسته‌اند، نظارت کرده و هرگونه بدرفتاری را به داور اول گزارش می‌دهد.

۵-۲-۲۴- داور دوم بازیکنان را در منطقه warm-up کنترل می‌کند (قانون ۳-۲-۴).

۶-۲-۲۴- داور دوم اجازه توقف بازی را صادر کرده، مدت زمان آنها را کنترل نموده و درخواست‌های بی‌مورد را رد می‌کند.

۷-۲-۲۴- داور دوم تعداد تایم اوت‌ها و تعویض‌هایی را که هریک از تیم‌ها استفاده کرده‌اند، کنترل نموده و دومین تایم اوت، پنجمین و ششمین تعویض را به داور اول و همچنین مربی تیم مربوطه گزارش (اعلام) می‌کند.

۸-۲-۲۴- اگر بازیکنی در حین بازی مجروح شده باشد، داور دوم دستور تعویض استثنایی را صادر کرده (قانون ۷-۱۵) و یا اینکه سه دقیقه فرصت جهت تسکین بازیکن مربوطه را می‌دهد (قانون ۲-۱-۱۷).

۹-۲-۲۴- داور دوم شرایط زمین، خصوصاً قسمت جلویی زمین را کنترل کرده و ضمناً باید توجه داشته باشد که شرایط توپ در حین بازی برطبق قوانین و مقررات مربوطه می‌باشد.

۱۰-۲-۲۴- داور دوم رفتار اعضای تیم را در مناطق خطا نظارت کرده و رفتارهای ناشایست آنها را به داور اول گزارش می‌کند (قانون ۵-۴-۱).

**در مسابقات رسمی و جهانی پارا والیبال جهانی، همینطور در مسابقات منطقه ای وظایف تعیین شده ماده ۲۴.۲.۵ و**

**۲۴.۲.۱۰ بر عهده داور رزرو خواهد بود.**

### **۳-۲۴- وظایف و مسئولیت‌های داور دوم**

۱-۳-۲۴- داور دوم در شروع هر سِت، در حین تعویض زمین‌ها در سِت نهایی (پنجم) و یا در موارد الزامی، محل استقرار (اصلی) بازیکنان را که براساس برگ ارنج مشخص شده است، کنترل می‌کند.

۲-۳-۲۴- داور دوم در طول بازی در رابطه با مسائل ذیل تصمیم گرفته، سوت زده و علائم مربوطه را نشان می‌دهد:

۱-۲-۳-۲۴- نفوذ به داخل زمین حریف و فضای زیر تور،

۲-۲-۳-۲۴- خطاهای محل استقرار تیمی که سرویس را دریافت می‌کند،

۳-۲-۳-۲۴- خطا با تور از قسمت پائینی آن یا تماس با آنتن از طرف زمین بازیکن مربوطه،

۴-۲-۳-۲۴- هرگونه سد دفاع) کامل توسط بازیکنان عقب یا تلاش برای ایجاد سد دفاع) توسط بازیکن لیبرو یا خطای ضربه حمله توسط بازیکنان

عقب زمین یا بازیکن Libero.

۵-۲-۳-۲۴- تماس توپ با یک شیئی در خارج زمین بازی .

۶-۲-۳-۲۴ - تماس توپ با کف زمین در زمانی که داور اول در موقعیتی نیست که این تماس را مشاهده نماید.

۷-۲-۳-۲۴ - توپی که به طور کامل یا بطو ناقص (تا اندازه‌ای) از خارج از فضای عبور، از روی تور عبور می‌کند و وارد فضای زمین حریف می‌شود و یا با آنتن تور نیمه زمین مربوط به داور دوم تماس پیدا می‌کند.

۸-۲-۳-۲۴ - خطاهای بلند شدن به ویژه به وسیله بازیکنان دفاع کننده.

۳-۳-۲۴ - داور دوم در انتهای بازی برگ امتیازات را امضاء می‌نماید.

## ۲۵- مسئول ثبت امتیازات (منشی)

### ۱-۲۵- محل استقرار

مسئول ثبت امتیازات در کنار زمین و در روبروی داور اول و بر روی صندلی (میزی که مخصوص مسئول ثبت امتیازات است) نشسته و انجام وظیفه می‌نماید (شکل ۱a, ۱b و ۱۰).

### ۲-۲۵- وظایف و مسئولیت‌های منشی

وی با همکاری داور دوم لیست امتیازات را بر طبق قوانین مربوطه تکمیل می‌کند.

وی با توجه به مسئولیت‌های خود و با استفاده از زنگ و یا وسایل صوتی دیگر موارد خلاف قانون را اعلام کرده یا علائمی را به داوران نشان می‌دهد.

۱-۲۵-۲- وظایف منشی قبل از شروع سِت و مسابقه به شرح زیر می‌باشد:

۱-۱-۲۵-۲- اطلاعات و سوابق مسابقه و تیم‌ها، شامل نام و شماره بازیکن لیبرو را بر طبق دستورالعمل‌های جاری ثبت می‌نماید و امضای کاپیتانها و مربیان تیم‌ها را می‌گیرد.

۲-۱-۲۵-۲- شماره بازیکنان را از روی برگ ارنج ثبت کرده و کنترل می‌کند،

اگر وی به‌عللی (قصور و کوتاهی مربی تیم‌ها) نمی‌تواند برگ ارنج تیم‌ها را به موقع دریافت کند، بایستی این امر را فوراً به اطلاع داور دوم برساند.

۳-۱-۲۵-۲- نام و شماره بازیکن Libero را ثبت می‌کند.

۲-۲-۲۵- وظایف منشی در طول مسابقه به شرح زیر می‌باشد:

۱-۲-۲۵-۲- امتیازات به‌دست آمده را ثبت می‌کند.

۳-۲-۲۵- مسئول تایید و اعلام درخواست‌ها برای تعویض بازیکنان به وسیله استفاده از یک وسیله صوتی و کنترل شماره‌های آنان، و مسئول ثبت تعویض‌های انجام شده و تایم اوت‌ها و اطلاع رسانی به داور دوم است.

۴-۲-۲۵- درخواست تعویق بی‌مورد را به اطلاع داوران می‌رساند،

۵-۲-۲۵- پایان سِت‌ها، شروع و پایان هریک از تایم اوت‌های فنی و همچنین کسب هشتمین امتیاز را در سِت نهایی به داوران اعلام می‌کند.

۶-۲-۲۵- همه جریمه‌ها و درخواست‌های بی‌مورد و نابجا را ثبت کرده،

۷-۲-۲۵- همه موارد ذیل را که به‌وسیله داور دوم اعلام شده‌اند، ثبت کند:

تعویض‌های استثنايي (قانون ۷-۱۵).

زمان و فرصتی را که برای تسکین یافتن بازیکن مجروح می‌دهند (قانون ۲-۱-۱۷).

تعویق‌های درازمدت (قانون ۳-۱۷).

دخالت‌های خارجی (قانون ۲-۱۷) و غیره.

## ۸-۲-۲۵ فواصل زمانی بین ست‌های مسابقه را کنترل می‌نماید.

۳-۲-۲۵- وظایف منشی پس از اتمام مسابقه به شرح زیر می‌باشد:

۱-۳-۲-۲۵- نتایج نهایی را ثبت کرده،

۲-۳-۲-۲۵- اگر کاپیتان تیمی نسبت به مسأله‌ای معترض باشد، با کسب اجازه قبلی از داور اول، از کاپیتان تیم مربوطه می‌خواهد که جمله‌ای را دال بر اعتراض خود در لیست امتیازات بنویسد.

۳-۳-۲-۲۵- پس از اینکه خودش لیست امتیازات را امضا کرده، لیست مذکور را به امضا کاپیتان‌ها و سپس داورها می‌رساند.

## ۲۶- دستیار(کمک) امتیاز دهنده

### ۱-۲۶- محل استقرار

دستیار منشی مسابقه وظایف خود را در کنار منشی و در محل میز منشی انجام می‌دهد.

### ۲-۲۶- مسئولیت‌های دستیار منشی:

دستیار منشی نسبت به ثبت جایگزینی (تعویض) بازیکنان شامل بازیکن لیبرو اقدام می‌کند. وی در انجام وظایف اداری (دفتری) به منشی کمک می‌کند. در صورتی که منشی قادر به ادامه کار نباشد، دستیار منشی جایگزین وی می‌شود.

۱-۲-۲۶- دستیار منشی قبل از شروع مسابقه و سبب اقدامات ذیل را انجام می‌دهد.

۱-۱-۲-۲۶- برگه کنترل بازیکن لیبرو را تهیه می‌نماید.

۲-۱-۲-۲۶- برگه رزرو برای ثبت امتیازات را تهیه می‌نماید.

۲-۲-۲۶- دستیار منشی در خلال مسابقه اقدامات ذیل را انجام می‌دهد:

۱-۲-۲-۲۶- جزئیات جایگزینی‌های (تعویض‌های) / تحویل پست بازیکن لیبرو را ثبت می‌نماید.

۲-۲-۲-۲۶- هرگونه خطا در رابطه با جایگزینی (تعویض) بازیکن لیبرو را با استفاده از صدای زنگ به داوران اعلام می‌نماید.

۳-۲-۲-۲۶- شروع و پایان تایم اوت‌های فنی را اعلام می‌نماید.

۴-۲-۲-۲۶- تابلو امتیازات دستی روی میز منشی را فعال می‌نماید (امتیازات تیم‌ها را با این تابلو نشان می‌دهد).

۵-۲-۲-۲۶- هماهنگ بودن تابلوهای امتیازات را کنترل کرده و امتیاز صحیح را مشخص می‌نماید.

۶-۲-۲-۲۶- در صورت لزوم، برگه امتیازات رزرو را به روز (تکمیل) نموده و آن را در اختیار منشی قرار می‌دهد.

۳-۲-۲۶- دستیار منشی در پایان مسابقه اقدامات ذیل را انجام می‌دهد:

۱-۳-۲-۲۶- برگه کنترل بازیکن لیبرو را امضاء کرده و آن را برای کنترل تحویل می‌دهد.

۲-۳-۲-۲۶- برگه امتیازات را امضاء می‌نماید.

**در مسابقات رسمی و جهانی پارا والیبال جهانی؛ همینطور مسابقات قهرمانی منطقه ای که از تابلو الکترونیکی امتیازات**

**استفاده می‌شود، دستیار امتیازات به همراه مسئول امتیاز تعویض را انجام می‌دهد و نام افراد جایجا شده به عنوان لیبرو را**

**اعلام می‌کند.**

## ۲۷- داوران خط

## ۱-۲۷- محل استقرار

اگر در طول مسابقات از ۲ خط نگهدار استفاده کنند، افراد فوق موظف هستند که در ۲-۱ متری گوشه زمین بازی و در سمت راست هریک از داورها مستقر شوند. هریک از این خطنگهدارها خطوط کناری و پایانی سمت خود را کنترل می‌کنند (شکل ۱a, ۱b و ۱۰). در مسابقات قهرمانی منطقه‌ای و مسابقات جهانی پارا والیبال جهانی، حضور ۴ خط نگهدار الزامی است. آنها در منطقه آزاد و در فاصله یک تا سه متری هریک از گوشه‌های زمین بازی و در امتداد فرضی خطی که کنترل می‌کنند، می‌ایستند (شکل ۱۰).

## ۲-۲۷- مسئولیت‌ها

۱-۲۷-۲-۱- داوران خط وظایف خود را با استفاده از یک پرچم (۴۰×۴۰ سانتی‌متری) همانگونه که در نمودار ۱۲ نشان داده شده، برای نشان دادن موارد ذیل، انجام می‌دهند:

۱-۲۷-۲-۱-۱- داخل بودن و خارج بودن توپ، در زمانیکه توپ در نزدیکی خط (خطوط) آنها به زمین برخورد می‌نماید.

۱-۲۷-۲-۱-۲- تماس‌های توپ‌های اوت با تیم دریافت کننده توپ (شکل ۳-۱۲).

۱-۲۷-۲-۱-۳- توپی که به آنتن برخورد می‌کند، توپ سرویس که خارج از فضای قانونی عبور، از روی تور عبور می‌نماید و غیره.

۱-۲۷-۲-۱-۴- هر بازیکنی (به غیر از زنده سرویس) که حداقل قسمتی از باسن وی خارج از زمین بازی اش در لحظه زدن سرویس می‌باشد.

۱-۲۷-۲-۱-۵- خطاهای باسن مربوط به زنده سرویس.

۱-۲۷-۲-۱-۶- هرگونه برخورد هریک از بازیکنان در زمینشان با آنتن در خلال انجام بازی با توپ یا دخالت (مشارکت) در بازی.

۱-۲۷-۲-۱-۷- توپی که خارج از فضای قانونی عبور، از روی تور به طرف زمین حریف عبور می‌کند و در زمین تیم خودی به آنتن برخورد می‌نماید.

۱-۲۷-۲-۲- بنا به درخواست داور اول یک داور خط باید علامت خود را تکرار نماید.

## ۲۸- علائم رسمی

### ۱-۲۸- علامت‌های دستی داوران (شکل ۱۱).

داورها موظف هستند که با استفاده از علائم دستی رسمی، علت سوت زدن (نوع خطا و یا علت متوقف کردن بازی) خود را اعلام نمایند و باید این علامت را به‌مدت چند لحظه نگهداشته و اگر این علامت با استفاده یک‌دست نشان داده می‌شود، باید تیم خاطی و درخواست‌کننده را با همان دست نشان دهد.

### ۲-۲۸- علامت‌های پرچم داوران خط (شکل ۱۲)

خطنگهدارها موظف هستند که با استفاده از علائم رسمی پرچم، نوع خطا را مشخص کرده و این علامت را به‌مدت چند لحظه نگهدارند.

## «تعاریف»

\* مناطق (Areas): مناطق، قسمت‌هایی از کف زمین مسابقه در خارج از منطقه آزاد می‌باشند که براساس قوانین داوری وظایف داراری وظایف خاص می‌باشند. این مناطق شامل منطقه گرم کردن و منطقه جریمه می‌باشند:

\* جمع‌کنندگان توپ: این افراد، پرسنلی هستند که وظیفه آنها حفظ جریان بازی از طریق دادن توپ به زنده سرویس در فواصل بین رالی‌ها می‌باشد.

\* اخطار: یک نوع توبیخ (اخطار) شفاهی ملایم که توسط داور اول به کاپیتان تیم در رابطه با جایگزینی همراه با تاخیر بازیکن لیبرو داده می‌شود.

\* منطقه کنترل مسابقه: منطقه کنترل مسابقه یک کریدوری دور تا دور زمین بازی و منطقه آزاد می‌باشد که شامل تمامی فضاها تا قسمت موانع بیرونی یا حصارهای تعیین کننده محدوده زمین می‌باشد (به نمودار شکل ۱۰ مراجعه نمایید).

\* فضای عبور: فضای عبور به صورت ذیل تعریف می‌شود:

- نوار افقی در قسمت فوقانی تور

- آنتن تور و قسمت های امتداد یافته آن

- سقف

توپ باید از طریق فضای عبور به طرف زمین تیم حریف عبور نماید.

- عمل دریبل / گرم کردن: دریبل به معنای به زمین زدن توپ (معمولاً برای آمادگی جهت زدن سرویس) می‌باشد. سایر اقدامات و اعمال ویژه آمادگی می‌تواند شامل حرکت دادن توپ در دستها (دست به دست کردن توپ) باشد.

\* فضای خارجی: فضای خارجی در سطح عمودی تور در خارج از فضاهای عبور توپ و فضای پایین تور می‌باشد.

\* خطا: ۱- انجام عملی در بازی که مغایر با قوانین باشد. ۲- سرپیچی از قوانین به غیر مواردی که مربوط به حرکات بازی می‌باشد.

\* استانداردهای WOVD/FIVB: خصوصیات ۷ محدودیت های فنی که توسط FIVB/WOVD برای سازندگان تجهیزات تعریف می‌شود.

\* فاصله بین پست ها: Interval همان فاصله زمانی بین پست های بازی است. تغییر زمین در پست تعیین کننده پنجم به عنوان یک Interval تلفی نمی‌شود.

\* فضای پایینی: فضای پایینی، همان فضایی است که قسمت بالایی این فضا، لبه پایین تور و سیم (طناب) متصل کننده تور به تیرک‌های تور می‌باشد و تیرک‌های تور قسمت‌های کناری این فضا را تشکیل می‌دهند و قسمت پایینی این فضا همان سطح زمین بازی است. (فضای پایینی همان فضای زیر تور می‌باشد).

\* شی بیرونی: یک شی یا شخصی که در خارج از زمین بازی یا نزدیک به محدوده فضای آزاد بازی هستند که مانعی برای پرواز (حرکت) توپ در حال حرکت به وجود می‌آورند. به طور مثال، لامپ های بالای سر، تجهیزات تلویزیونی، میز امتیازات، تیرک های تور. اشیاء خارجی شامل آنتن تور نمی‌شود، زیرا که قسمتی از تور به حساب می‌آیند.

\* منطقه جریمه (پنالتی): در هر نیمه از منطقه کنترل مسابقه، یک منطقه جریمه وجود دارد که در قسمت عقب امتداد یافته خط انتهایی زمین، در خارج از منطقه آزاد واقع شده است. هر منطقه جریمه باید حداقل ۱/۵ متر پشت لبه عقبی نیمکت تیم در نظر گرفته شود.

\* امتیاز رالی: این یک سیستم امتیاز دهی است که هر زمانی که یک تیم یک رالی را می‌برد، یک امتیاز به دست می‌آورد.

\* منطقه تعویض: منطقه تعویض، بخشی از منطقه آزاد زمین است که تعویض‌ها از آنجا انجام می‌گیرد.

\* تایم اوت فنی: تایم اوت فنی یک نوع تایم اوت اجباری ویژه علاوه بر تایم اوت‌های معمولی می‌باشد که تا امکان ترویج (توسعه) والیبال را از طریق تحلیل و بررسی بازی و ایجاد فرصت های تجاری بیشتر را فراهم ساز. تایم اوت‌های فنی برای مسابقات جهانی و رسمی WOVD اجباری می‌باشند.

\* مگر بنا به موافقت WOVD: این عبارت بدین معناست که هر چند مقرراتی در خصوص استانداردها و ویژگیهای تجهیزات و سالن‌های مسابقات وجود دارد، اما مواردی هستند که WOVD می‌تواند به منظور ترویج بازی والیبال و تست نمودن شرایط جدید، ترتیبات خاصی را صورت دهد.

\* مناطق (ZONES): منظور از مناطق، بخش‌هایی در سالن مسابقه (شامل زمین بازی و منطقه آزاد) هستند که برای هدفی خاص (یا براساس محدودیت‌های ویژه) در چارچوب قوانین تعریف شده‌اند، این مناطق شامل منطقه جلو، منطقه سرویس، منطقه تعویض، منطقه آزاد، منطقه عقب و منطقه تعویض بازیکن لیبرو می‌باشند.