



به نام خدا

کمیته ملی پارالمپیک جمهوری اسلامی ایران

قوانین داوری والیبال نشسته

۲۰۱۷-۲۰۲۰

این قوانین در کلیه مسابقات جهانی، بین المللی، ملی و مسابقات لیگ از تاریخ ۱۱ خرداد ۱۳۹۶ لازم الاجراء می باشند.

این قوانین توسط کمیته تابع فنی هیئت رئیسه پاراولیبال جهانی تایید شده است.

فهرست مطالب

ویژگی های مسابقات

قسمت اول: فلسفه قوانین و داوری

قسمت دوم: قوانین

بخش یک: بازی

فصل یک: تسهیلات در سالن های ورزشی و تجهیزات مربوطه

۱- محل بازی

۱-۱- ابعاد

۱-۲- سطح زمین بازی

۱-۳- خطوط زمین بازی

۱-۴- مناطق و محل ها

۱-۵- دما و درجه حرارت در زمین بازی

۱-۶- میزان نور و روشنایی در زمین بازی

۲- تور و میله های تور

۲-۱- بلندی و ارتفاع تور

۲-۲- ساختار

۲-۳- باندهای (نوارهای) کناری

۲-۴- آنتن های تور

۲-۵- میله های تور (تیرک ها)

۲-۶- لوازم و تجهیزات اضافی

۳- توپ ها

۳-۱- استانداردها

۳-۲- همسان بودن توپ ها

۳-۳- سیستم سه توپ

فصل دو: شرکت کنندگان (بازیکنان و اعضای تیم)

۴- تیم‌ها

۱-۴- ترکیب تیم‌ها

۲-۴- محل و استقرار تیم

۳-۴- لوازم و تجهیزات

۴-۴- تعویض لوازم و تجهیزات

۵-۴- اشیاء ممنوعه

۵- مسئولین تیم‌ها

۱-۵- کاپیتان

۲-۵- مربی

۳-۵- کمک مربی

فصل سه: روش و نحوه بازی

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

۱-۶- کسب امتیاز

۲-۶- برنده شدن (بردن) در یک ست

۳-۶- برنده شدن (بردن) در یک مسابقه

۴-۶- تیم ناقص و خطاکار (خاطی)

۷- ساختار بازی

۱-۷- شیر یا خط

۲-۷- مرحله رسمی گرم کردن بازیکنان

۳-۷- ثبت اسامی بازیکنان در برگ آرنج

۴-۷- قرارگیری بازیکنان در جاهای مربوطه

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

۶-۷- 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)

۱-۱۳- ویژگی های ضربه حمله

۲-۱۳- محدودیت های حمله

۳-۱۳- خطاهای حمله

۱۴- دفاع و بلوکه کردن توپ

۱-۱۴- دفاع و بلوکه کردن توپ

۲-۱۴- تماس بازیکنان در حین دفاع

۳-۱۴- دفاع توپ در زمین (فضای) حریف

۴-۱۴- دفاع و ضربات تیمی

۵-۱۴- دفاع بر روی سرویس

۶-۱۴- خطاهای دفاع

فصل پنجم: موارد قطع بازی، فواصل زمانی بین ست ها و تاخیر در آن ها

۱۵- موارد قطع قانونی بازی

۱-۱۵- موارد قطع قانونی بازی

۲-۱۵- ترتیب و توالی موارد قطع بازی

۳-۱۵- درخواست جهت قطع قانونی بازی

۴-۱۵- تایم اوت و تایم اوت های فنی

۵-۱۵- تعویض بازیکنان

۶-۱۵- محدودیت تعویض ها

۷-۱۵- تعویض در موارد استثنایی

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

۹-۱۵- تعویض غیر قانونی

۱۰-۱۵- مراحل (روند) تعویض

۱۱-۱۵- درخواست ناصحیح

۱۶- تأخیر در بازی

۱-۱۶- انواع تأخیر

۲-۱۶- جرایم مربوط به تأخیرات

۱۷- توقف های استثنایی در بازی

۱-۱۷- مصدوم شدن / مریض شدن بازیکن

۲-۱۷- دخالت های (تداخل) خارج از بازی

۳-۱۷- تأخیرهای مداوم و طولانی

۱۸- فاصله بین ست ها و تعویض زمین

۱-۱۸- فاصله بین ست ها

۲-۱۸- تعویض زمین

فصل شش: بازیکن لیبرو

۱۹- بازیکن لیبرو

۱-۱۹- تعیین بازیکن لیبرو

۲-۱۹- لوازم و تجهیزات

۳-۱۹- اقدامات مربوط به بازیکن لیبرو

۴-۱۹- تعیین یک لیبرو جدید

۵-۱۹- خلاصه مطالب این قسمت

فصل هفت: اخلاق و رفتار شرکت کنندگان

۲۰- ضرورت های اخلاق و رفتار خوب

۱-۲۰- اخلاق و رفتار ورزشکارانه

۲-۲۰- بازی منصفانه

۲۱- بدرفتاری و جرایم مربوطه

۱-۲۱- بدرفتاری جزئی

۲-۲۱- بدرفتاری که منجر به جریمه می گردد

۳-۲۱- مقیاس و نوع جریمه

۴-۲۱- اعمال جرایم بد رفتاری

۵-۲۱- بدر رفتاری قبل از سِت‌ها و در بین سِت‌ها

۶-۲۱- کارت‌های جریمه (کارت زرد، قرمز)

❖ بخش دو: داوران، مسئولیت‌های آنها و علائم رسمی که با حرکات دست مشخص می شود.

فصل هشتم: داوران

۲۲- هیئت داوران و مراحل مربوطه

۱-۲۲- ترکیب داوران

۲-۲۲- مراحل مربوطه

۲۳- داور اول

۱-۲۳- محل استقرار داور اول

۲-۲۳- اختیارات

۳-۲۳- مسئولیت‌ها

۲۴- داور کنار (دوم)

۱-۲۴- محل استقرار داور دوم

۲-۲۴- اختیارات

۳-۲۴- مسئولیت‌ها

۲۵- امتیاز دهنده

۱-۲۵- محل استقرار

۲-۲۵- مسئولیت‌ها

۲۶- دستیار (کمک) امتیاز دهنده

۱-۲۶- محل استقرار

۲-۲۶- مسئولیت‌ها

۲۷- داوران خط

۱-۲۷- محل استقرار

۲-۲۷- مسئولیت‌ها

۲۸- علائم رسمی

۱-۲۸- علامت‌های دستی داوران

۲-۲۸- علامت پرچم‌های 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 می شود. این رشته ورزشی به انواع مختلف با توجه به شرایط خاص افراد برگزار می شود تا امکان بهره مندی برای افراد مختلف مهیا شود. 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 می تواند برای برگشت دادن توپ (علاوه بر تماس با توپ در هنگام دفاع)، به آن سه ضربه بزند.

توپ به وسیله یک سرویس در جریان بازی قرار می گیرد، بدین صورت که توپ توسط زننده سرویس از بالای تور به زمین حریف زده می شود. رد و بدل شدن توپ تا زمانی ادامه می یابد که توپ به زمین بازی برخورد نماید یا از زمین بازی خارج شود یا این که یک تیم نتواند توپ را به طور صحیح برگشت دهد.

در والیبال تیمی که برنده یک رالی (رفت و برگشت توپ) شده است یک امتیاز کسب می نماید (به آن سیستم امتیاز رالی می گویند). زمانی که تیم دریافت کننده توپ، برنده یک رالی می شود، این تیم یک امتیاز می گیرد و حق زدن سرویس را به دست می آورد و بازیکنان این تیم، موقعیت (جای گیری) خود را در جهت عقبه های ساعت به صورت چرخشی تغییر می دهند.

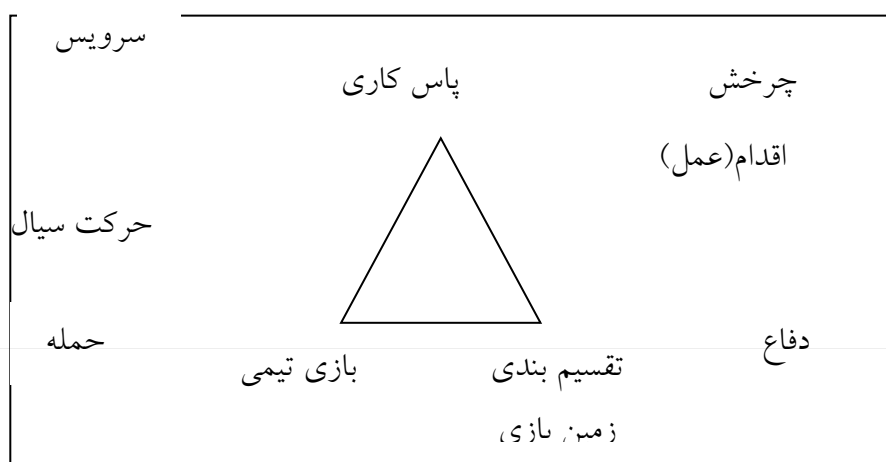
فلسفه قوانین و قوانین داوری پاراوالیبال جهانی همسو با قوانین فدراسیون جهانی والیبال (FIVB) می باشد که در صفحات بعدی مورد اشاره قرار گرفته است.

بخش یک

فلسفه قوانین و داوری

مقدمه

والیبال نشسته یکی از موفق ترین و معروف ترین رشته‌های ورزشی رقابتی و تفریحی در جهان بوده و یکی از تعداد محدود 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 و شراکتی می‌باشد که این تعاملات تیمی و همراستا و منسجم، باعث می‌شود این ورزش از جایگاهی منحصر به فرد در میان بازی‌های رالی برخوردار باشد.



در سال‌های اخیر، فدراسیون جهانی والیبال (FIVB) و فدراسیون جهانی پارا والیبال گام‌های بزرگی را در راستای تطبیق دادن بازی والیبال با مخاطبان امروزی برداشته است.

این متن با هدف جلب نظر فراتر از جامعه والیبال – بازیکنان، مربیان، داوران، تماشاچیان و یا مفسران به دلایل زیر تدوین شده است:

- دانستن 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.
 - دانستن ارتباطات 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، بر روی والیبال به عنوان یک ورزش رقابتی تمرکز می‌نماید.

والیبال به عنوان یک رشته ورزشی رقابتی

مسابقه از توان و استعداد نهفته ورزشکاران بهره‌گیری می‌نماید. رقابت نشان دهنده 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. به غیر از چند مورد استثناء، والیبال به تمامی بازیکنان امکان می‌دهد که روی تور (در زمان حمله) و هم در عقب زمین (برای دفاع و زدن سرویس) عمل نمایند.

ویلیام مورگان، 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 سال‌های متمادی حفظ کرده است. برخی از ویژگی‌های مشترکی که والیبال با دیگر بازی‌های دارای تور/توپ/راکت، دارد عبارتند از:

- سرویس
- چرخش (نوبت انجام 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» تأکید 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. بازیکنان 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 این که سیمای والیبال روز به روز بهتر و بهتر می‌شود.

همزمان با تکامل این بازی، تردیدی وجود ندارد که این رشته ورزشی تغییر خواهد یافت، حتی بهتر، قوی‌تر و سریع‌تر نیز خواهد شد.

جایگاه داور در این چارچوب

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

- داور با تمامی شرکت‌کنندگان با انصاف و عدالت برخورد کند.
- داور 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 سازمان دهنده 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، باید بگوئیم 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

س. بظنص: اخصدها ق" 4ه" 1' "

۱- غرقة 1' 1' ن

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 و طول آن ۱۰ متر و عرض آن ۶ متر می باشد. این زمین به وسیله منطقه آزادی که پهنای آن حداقل ۳ متر در هر طرف می باشد، احاطه شده است.

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

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

۲-۱- سطح زمین بازی

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

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

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

در مسابقات قهرمانی های منطقه ای و مسابقات جهانی و رسمی فدراسیون جهانی پاراولیبال رنگ خطوط سفید می باشد. برای زمین بازی و منطقه آزاد از رنگ های مختلفی که به راحتی از یکدیگر تمایز داده می شوند، استفاده می کنند.

۳-۲-۱- سطح زمین روباز (سالن های روباز) می تواند به ازای هر متر، ۵ میلی متر سرایشی داشته و کشیدن خطوط زمین بازی از لوازم و مواد سفت و سخت ممنوع می باشد.

۳-۱- خطوط زمین بازی (شکل ۲)

۱-۳-۱- پهنای کلیه خطوط ۵ سانتی متر می باشد. 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 می‌شوند.

۱-۳-۳- خط مرکزی

محور خط مرکزی، زمین بازی را به دو قسمت مساوی و به ابعاد ۵×۶ متر تقسیم می‌کند ولی کل پهناى 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). در مسابقات جهانی و رسمی فدراسیون جهانی پاراولیبال و مسابقات قهرمانی منطقه ای، خط حمله با اضافه نمودن خطوط شکسته از خطوط کناری زمین با پنج خط کوتاه ۱۵ سانتی متری با پهناى 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 شکسته ای 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.

۱-۴-۴- مناطق و نواحی (شکل 1b 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

پهناى منطقه سرویس ۶ متر بوده و در پشت خط انتهایی قرار دارد.

این منطقه از نظر جانبی به وسیله ۲ خط کوتاه و ۱۵ سانتی متری که در پشت خط پایان و در امتداد خطوط کناری کشیده شده‌اند، محدوده شده و این ۲ خط جزو پهناى منطقه سرویس محسوب می‌شوند.

توجه داشته باشید که منطقه سرویس در عمق، به انتهای منطقه آزاد امتداد یافته است. (شکل ۱-۱)

۱-۴-۳- منطقه تعویض بازیکنان

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 انتهایی 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 پاراوالیبال حدوداً 3×3 متر بوده و در دو گوشه منطقه نیمکت و در بیرون منطقه آزاد قرار دارد، در غیر این صورت توسط نماینده فنی مشخص می‌شود. (شکل 1a,1b).

۱-۴-۶- منطقه جریمه

اندازه منطقه جریمه تقریباً 1×1 متر بوده و دارای ۲ صندلی می‌باشد. توجه داشته باشید که این منطقه در پشت نیمکت هر یک از تیم‌ها قرار داشته و می‌تواند به وسیله خطوط قرمز رنگ و ۵ سانتی متری مشخص شوند. (شکل 1a,1b)

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 پاراوالیبال 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 پاراوالیبال بایستی میزان نور و روشنایی زمین بازی 1000×1500 لوکس بوده و میزان این روشنایی را یک متر 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.

۲-۱-۲- 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 سانتی‌متر تجاوز کند.

۲-۲- ساختار (شکل ۳)

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

در مسابقات قهرمانی منطقه‌ای و مسابقات جهانی و رسمی فدراسیون جهانی پاراوالیبال، تور باید ۷ متر طول داشته باشد.

یک باند (نوار) ۷ سانتی‌متری 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 (به‌طور افقی) نگهدارند.

در قسمت پایینی تور یک باند افقی دیگر به پهنای ۵ سانتیمتر، مانند قسمت بالا وجود دارد که از میان آن طنابی رد شده و بایستی آن را به تیرک‌ها ببندید تا این که قسمت پایینی تور را سفت و محکم نگهدارید.

۱-۳- نوارهای (باندهای) کناری

دو (۲) نوار سفید رنگی را به صورت عمودی بر روی تور بسته و در بالای هر یک 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.

۲-۳- آنتن‌ها

هر یک 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.

هر یک از آنتن‌ها را در جهت مخالف تور و در بخش خارجی لبه هر یک از باندهای کناری قرار می‌دهند (شکل ۳).

توجه داشته باشید که ۸۰ سانتی‌متر از هر یک از آنتن‌ها در بالای تور قرار گرفته و ۱۰ سانتی‌متر آن با نوارهای رنگی (ترجیحا 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).

۳-۳- تیرک‌ها

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

در مسابقات قهرمانی منطقه‌ای و مسابقات جهانی و رسمی فدراسیون جهانی پاراولیبال تیرک‌های نگهدارنده تور را در فاصله یک متری قسمت خارجی خطوط کناری نصب می‌کنند و باید لایبی داشته باشند. تیرک‌ها باید در زمین فرو رفته باشند، مگر آن که فدراسیون جهانی پاراولیبال برای آن مسابقه اجازه دهد تیرک‌ها آزاد نصب شوند.

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

۴-۳- لوازم و تجهیزات اضافی

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

۴- توپ‌ها

۱-۴- 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 پاراوالیبال از توپ‌های رنگی که جنس آنها از چرم مصنوعی بوده و توسط استانداردهای فدراسیون جهانی پاراوالیبال تأیید شده است، استفاده نمائید.

محیط توپ ۶۷-۶۵ سانتی متر و وزن آن ۲۸۰-۲۶۰ گرم می باشد.

بایستی فشار داخلی توپ ۳۰۰-۰ تا ۳۲۵-۰ کیلوگرم - سانتی متر مربع باشد. (۴.۲۶ psi 4.61 to)

(to 318.82 mbar or hPa ۲۹۴.۳)

۲-۴- هم شکل بودن توپ ها

کلیه توپ هایی که در مسابقات بکار برده می شوند، بایستی از نظر استانداردهائی از قبیل محیط، وزن، فشار، نوع و غیره یکسان باشند.

در مسابقات جهانی، بین المللی، کشوری و لیگ از توپ های مورد تأیید مسؤلین فدراسیون جهانی پاراوالیبال استفاده می شود مگر اینکه این مسأله قبلا با فدراسیون جهانی پاراوالیبال هماهنگ شده باشد. (۱-۳)

۳-۴- سیستم پنج توپ

در مسابقات قهرمانی منطقه‌ای و مسابقات جهانی و رسمی فدراسیون جهانی پاراوالیبال از پنج توپ استفاده می شود. در این صورت، شش توپ را در مناطق ذیل قرار می دهند: یک عدد توپ در هر یک از گوشه‌های منطقه آزاد و یک عدد توپ در پشت هر داور (شکل ۱۰).

فصل ۲: شرکت کنندگان (بازیکنان و اعضای تیم)

۴- تیم‌های شرکت کننده

۱-۴- ترکیب تیم

۱-۱-۴- هر یک از تیم‌ها می‌توانند حداکثر ۱۲ بازیکن با کلاسبندی بین‌المللی "تأیید شده" یا "تحت‌بازنگری" شامل حداکثر ۲ بازیکن با کلاسبندی "حداقل معلولیت" (MD/VS2) داشته باشند. یک مربی، حداکثر دو کمک مربی، یک فیزیوتراپ و یک پزشک نیز می‌توانند همراه باشند.

توجه: از اول ژانویه ۲۰۱۸ و بر اساس قوانین جدید کلاسبندی فدراسیون جهانی، که می‌بایست این قوانین منطبق با آیین‌نامه‌های کلاسبندی IPC می‌شد، کلاسبندی‌های D و MD تبدیل به VS1 و VS2 شدند.

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

سرپرست تیم یا خبرنگار تیم نمی‌توانند در منطقه کنترل بنشینند یا پشت نیمکت بایستند.

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

۱-۱-۴- به غیر از بازیکن لیبرو، بازیکن دیگری را به عنوان کاپیتان تیم معرفی کرده و نام وی را در برگ امتیازات ثبت می‌کنند.

۱-۲-۴- فقط آن دسته از بازیکنانی که اسامی آنها در برگ امتیازات قید شده است می‌توانند 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 نمی‌توانند اسامی بازیکنان را تغییر دهند.

۲-۴- محل استقرار اعضای تیم

۱-۲-۴- بایستی آن دسته از بازیکنانی که بازی نمی‌کنند بر روی نیمکت تیم خودشان نشسته و یا اینکه در محل گرم کردن ورزشکاران مربوطه حضور داشته باشند. مربی و سایر اعضای تیم بر روی نیمکت بنشینند ولی توجه داشته باشید که می‌توانند به طور موقتی از روی نیمکت بلند شوند (قانون ۳-۲-۵).

نیمکت‌های تیم‌ها در کنار میز ثبت امتیازات و بیرون از منطقه آزاد قرار دارند (شکل 1a, 1b).

۲-۲-۴- فقط اعضای ترکیب تیم می‌توانند در طول مسابقات بر روی نیمکت نشسته و در جلسه گرم نمودن حضور داشته باشند.

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

۱-۳-۲-۴- در طول بازی: در مناطق warm-up

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

۲-۴-۴- در فاصله بین ست‌ها بازیکنان می‌توانند جهت گرم نمودن خود در منطقه آزاد از توپ استفاده نمایند. اگر در بین ست ۲ و ۳ فاصله با مدت زمان اضافه تر داده شد، بازیکنان می‌توانند از زمین خودشان نیز استفاده کنند، البته اگر برنامه دیگری در آن انجام نشود.

۳-۴. لوازم و تجهیزات

لوازم هر یک از بازیکنان به شرح زیر می‌باشد:

پیراهن، شلوارک کوتاه یا بلند، جوراب همشکل و کفش ورزشی. بازیکنان می‌توانند 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:

- از شورت / شلوارک بلندتر نباشد.
 - هم رنگ شورت یا سفید یا مشکی یا یک رنگ خنثی باشد.
 - تمامی اعضاء آن تیم که از شلوارک کوتاه استفاده می کنند، از یک نوع و ترکیب هماهنگ و یکسان برخوردار باشند.
- یک لباس چسبان، بدون لایی، زیر شلوارک بلند می توان پوشید. بازیکنانی که در آن تیم از شلوارک بلند استفاده می کنند، باید همه یک شکل و یکسان باشند.

بازیکنان مجاز به نشستن روی یک ماده (پارچه) ضخیم یا پوشیدن شورت ها یا شلوارهای ضخیم نمی باشند.

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

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

در مسابقات جهانی و رسمی و منطقه ای فدراسیون جهانی پاراولیبال، نباید از کفش های دارای علامت (خطوط) استفاده نمود.

۳-۳-۴- پیراهن های بازیکنان از شماره ۱ الی ۲۰ شماره گذاری گردد.

۱-۳-۳-۴- شماره را در وسط قسمت جلو و پشت پیراهن نوشته و رنگ و روشنایی شماره ها با رنگ و روشنایی پیراهن ها متفاوت باشد.

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

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

۵-۳-۴- بازیکنان نمی توانند لباس هایی را که فاقد شماره های رسمی بوده و یا اینکه رنگ آنها با رنگ سایر بازیکنان متفاوت می باشد، (به غیر از بازیکن لیبرو) بپوشند.

۴-۴- تغییر و تعویض لوازم و تجهیزات

داور اول می تواند از یک و یا چند بازیکن بخواهد که:

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

۲-۴-۴- لباس های خیس یا پاره شده خود را در بین ست ها و یا پس از تعویض، عوض کنند، به شرطی که رنگ، طرح و شماره لباس (لباس های) جدید یکسان باشد.

۳-۴-۴- با لباس تمرین و گرمکن در هوای سرد بازی کند، به شرطی که رنگ لباس ها و طرح آنها بر طبق قانون ۳-۳-۴ با سایر بازیکنان یکسان باشد (به غیر از بازیکن لیبرو).

۴-۵-۱- پوشیدن وسایلی که باعث جراحت و یا افزایش قدرت بدنی ورزشکار شوند، ممنوع می‌باشد. ورزشکاران می‌توانند از باند (نوار) استفاده کنند ولی استفاده از اقلام خطرناک مجاز نیست.

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

۴-۵-۳- می‌توان از پد های فشرده شده (پد هایی که برای روی زخم مانند سر زانو یا آرنج استفاده می‌شوند) به عنوان یک حفاظ یا پشتیبانی استفاده کرد. این نوع وسایل باید هم رنگ پوشش همان قسمتی باشد که استفاده می‌شود. در هر حال رنگ مشکی یا سفید یا یک رنگ خنثی می‌توان استفاده کرد، اما به طور کلی باید تمام تیم از یک رنگ استفاده کنند.

۵- مدیران و مسئولین تیم ها

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

بازیکن لیبرو نمی‌تواند کاپیتان تیم یا کاپیتان بازی باشد.

۵-۱- کاپیتان

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

۵-۱-۲- کاپیتان تیم در طول مسابقه (زمانی که خودش بازی می‌کند) به عنوان کاپیتان بازی انجام وظیفه می‌کند. زمانی که کاپیتان بازی نمی‌کند،

وی یا مربی موظف هستند که یکی از بازیکنان (به غیر از لیبرو) 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 اولیه (اصلی) به بازی برگشته باشد و یا این که ست پایان یافته باشد.

زمانی که توپ در حرکت نیست، از بین کلیه اعضای تیم، فقط کاپیتان بازی می‌تواند با داورها صحبت نموده 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 مطرح کند. اگر کاپیتان بازی از تفسیر و

توضیحات داور اول راضی نباشد، می‌تواند به آن تصمیم اعتراض کند و فوراً به داور اول بگوید این حق را برای خود محفوظ می‌داند که در انتهای

بازی، یک اعتراض رسمی روی برگه امتیازات بگذارد.

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

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

b- بازبینی موقعیت و جایگیری تیم‌ها،

c- بررسی کف زمین بازی، تور، توپ و غیره

۵-۱-۲-۳- درخواست تعویض و تایم اوت در غیاب مربی

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

۵-۱-۳-۱- از داورها تشکر نموده، برگ امتیازات را امضاء نموده و بدین وسیله نتیجه حاصله را تایید می‌نماید،

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

در مسابقات قهرمانی منطقه ای و جهانی پاراولیبال، هر یک از اعتراض ها به زبان انگلیسی تهیه و تنظیم گردد.

۵-۲- مربی

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

۵-۲-۲- مربی قبل از شروع بازی، اسامی و شماره های بازیکنان تیم خود را در برگه امتیازات نوشته و یا کنترل نموده و سپس برگ امتیازات را امضاء می نماید.

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

۵-۲-۳-۱- قبل از هر ست، 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 مسئول ثبت امتیازات است، نشسته و گاهی به طور موقت از روی آن بلند شود،

۵-۲-۳-۳- تایم اوت ها و تعویض ها را در خواست نماید،

۵-۲-۳-۴- وی می تواند همانند سایر اعضای تیم در حالی که 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 راهنمائی هایی 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 جهانی و مسابقات رسمی پارا والیبال، در تمام مدت مسابقه مربی از پشت خط محدودده خود به کارهای خود بپردازد.

۵-۳- کمک مربی

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

۵-۳-۲- چنانچه مربی مجبور است به هر دلیلی مانند جریمه تیم خود را ترک کند، کمک مربی می تواند بدون آن که مانند بازیکن وارد زمین شود

بنا به درخواست کاپیتان بازی و با اجازه داور مسؤولیت های مربی را در زمان غیبت او بر عهده بگیرد.

«فصل ۳: نحوه بازی»

۶- کسب امتیاز، برد یک ست و برد بازی

۶-۱- کسب یک امتیاز

۶-۱-۱- امتیاز

هر یک از تیم‌ها می‌توانند با توجه به شرایط ذیل، امتیاز کسب نمایند:

۶-۱-۱-۱- اینکه بتواند توپ را با موفقیت در زمین بازی حریف بخواباند،

۶-۱-۱-۲- زمانی که تیم حریف مرتکب خطا شده باشد،

۶-۱-۱-۳- زمانی که تیم حریف جریمه می‌شود.

۶-۱-۲- خطا

زمانی که بازیکنان تیمی حرکتی انجام دهند که برخلاف قانون باشد (یا هر روشی که خلاف قانون محسوب گردد)، داوران خطاها را تشخیص داده و

نوع جرایم را براساس قوانین ذیل تعیین می‌کنند:

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

۶-۱-۲-۲- اگر حریف‌ها به طور همزمان مرتکب دو یا چندین خطا شوند، خطای دوبرگ محسوب شده و رالی دوباره بازی می‌شود.

۶-۱-۳- رالی و رالی تکمیلی

رالی عبارت از ترتیب اعمال بازی بوده و از لحظه ای که زننده سرویس، سرویس را زده است آغاز و به محض توقف توپ پایان می‌پذیرد.

رالی تکمیلی یک توالی حرکات و اعمال بازی است که به گرفتن یک امتیاز منجر می‌شود.

این شامل موارد ذیل است:

• جریمه شدن یک تیم

• از دست دادن سرویس به دلیل آن که بعد از زمان مخصوص سرویس زده شده است.

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

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

۶-۲- برد یک ست (شکل ۱۱)

اگر تیمی در هر ستی (به غیر از ست پنجم) زودتر از حریف خود ۲۵ امتیاز کسب کرده و حداقل ۲ امتیاز با تیم مقابل تفاوت داشته باشد به عنوان برنده

ست 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 و غیره).

۶-۳- برنده مسابقه (شکل ۱۱)

۶-۱-۳- اگر تیمی سه ست برده باشد به عنوان برنده محسوب می‌گردد.

۶-۳-۲- اگر هر یک از تیم‌ها ۲ ست برده باشند و نتیجه ۲-۲ مساوی باشد، ست 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 قاصر (قصور کننده) و ناقص

۶-۴-۱- اگر تیمی برای بازی به زمین خوانده شود و از بازی سر باز زند، جریمه شده و مسابقه را با نتیجه ۰-۳ و هر ست 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 ست، تعداد بازیکنان تیمی کم (ناقص) شود، تیم مذکور ست یا مسابقه را می‌بازد. امتیازات یا ست‌ها و امتیازات مورد نیاز برای بردن آن ست یا بازی به تیم حرف داده می‌شود. تیم ناقص بقیه امتیازات و ست‌های خود را نگه می‌دارد.

۷- ساختار بازی

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

قبل از شروع بازی، داور اول جهت تعیین زمین و زننده اولین سرویس در ست اول، شیر یا خط می‌اندازد.

در ست پنجم (ست نهائی) 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.

۷-۲-۲- 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 تنها ۶ دقیقه فرصت دارند که خود را

در کنار تور آماده نمایند، در غیر این صورت هر یک از تیم‌ها ۱۰ دقیقه فرصت جهت warm-up خواهند داشت.

در مسابقات مورد تایید پاراوالیبال جهانی و قهرمانی جهان و قهرمانی منطقه ای، تیم‌ها می‌توانند با هم ۱۰ دقیقه در کنار تور خود را گرم کنند.

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 به مدت ۳ دقیقه یا به مدت ۵ دقیقه خود را گرم کند.

در مسابقات مورد تایید پاراوالیبال جهانی و قرمانی جهان و قهرمانی منطقه ای، تیم‌ها می‌توانند به طور جداگانه ۵ دقیقه در کنار تور خود را گرم کنند.

۷-۲-۳- 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.

۳-۷- برگه ارنج تیم

۳-۷-۱- هر یک از تیم‌ها با شش بازیکن در زمین بازی حضور داشته باشند و حداکثر یکی از این شش بازیکن به عنوان حداقل معلولیت (MD/VS2) کلاسبندی شده باشد. اگر بازیکن لیبرو نیز در زمین حضور داشته باشد، باز هم قانون ۶ بازیکن از این قانون تبعیت کنند.

توجه: از اول ژانویه ۲۰۱۸ و بر اساس قوانین جدید کلاسبندی فدراسیون جهانی، که می‌بایست این قوانین منطبق با آیین نامه های کلاسبندی IPC می‌شد، کلاسبندی های D و MD تبدیل به VS1 و VS2 شدند.

برگ ارنج ارائه شده توسط هر تیم، بیانگر ترتیب چرخش بازیکنان هر تیم در زمین بازی بوده و ترتیب چرخش بازیکنان را در طول ست رعایت نمایند. ۳-۷-۲- مربی تیم موظف است که قبل از شروع هر ست، ارنج تیم خود را در برگه مربوطه یا دستگاه الکترونیکی (اگر در بازی وجود داشت) قید نموده و این برگ را پس از تکمیل کردن، امضاء نموده و تحویل داور دوم و یا مسوول ثبت امتیازات بدهد یا به صورت خودکار به دست مسوول ثبت امتیازات می‌رسد.

۳-۷-۳- آن دسته از ورزشکارانی که اسامی آنها در برگه ارنج قید نشده است، به عنوان بازیکنان تعویضی آن لیست تلقی می‌شوند.

(به استثناء بازیکن لیبرو)

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

۳-۷-۵- در صورت عدم هماهنگی اسامی بازیکنان قید شده در برگه ارنج و موقعیت آنها در زمین بازی، موارد ذیل رقم می‌خورد:

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

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

۳-۷-۵-۳- اما اگر مربی بازیکن (بازیکنان) بخواهد بازیکن (بازیکنان) ثبت نشده در برگه ارنج در زمین حضور داشته باشند، بایستی به صورت عادی و با علامت دست، تقاضای تعویض (تعویض‌های) قانونی کند و مسلماً این تعویض (تعویض‌ها) در برگ امتیازات قید خواهد شد.

چنانچه بعداً جایگیری بازیکنان با آنچه که در برگه ارنج نوشته شده است مغایرت مشاهده شود، بازیکنان تیم خاطی باید در جایگاه صحیح خود قرار گیرند. امتیازات تیم رقیب به قوت خود باقی خواهد ماند و همچنین آنان یک امتیاز گرفته و سرویس بعدی نیز به ایشان داده خواهد شد. تمامی امتیازاتی که تیم خاطی از زمان خطا تا زمان مشخص شدن خطا دریافت نموده ابطال خواهد شد.

۳-۷-۵-۴- چنانچه بازیکنی در زمین باشد که نام او در برگه امتیازات درج نشده است، امتیازات تیم رقیب به قوت خود باقی خواهد ماند و همچنین آنان یک امتیاز گرفته و سرویس بعدی نیز به ایشان داده خواهد شد. تیم خاطی تمام امتیازات گرفته شده و/یا ست های خود (۰-۲۵) را، چنانچه لازم باشد،

از زمان ورود بازیکن ثبت نام نشده به زمین از دست خواهد داد و این تیم باید یک برگه ارنج جدید ارائه داده و یک بازیکن ثبت نام شده جدید در همان جایگاه بازیکن ثبت نام نشده به زمین بفرستد.

۷-۴- محل استقرار بازیکنان

لحظه‌ای که سرویس به وسیله زنده 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 زنده سرویس)

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

۷-۴-۱-۱- سه بازیکنی که در طول تور هستند، به عنوان 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

۷-۴-۱-۲- 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

۷-۴-۲- محل‌های مربوط بین بازیکنان

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

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

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

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

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

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

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

۷-۴-۵-۱- اگر در حین سرویس یکی از بازیکنان در جای اصلی خود قرار نگرفته باشد، به عنوان خطا (خطای محل استقرار) تلقی می‌گردد. اگر بازیکن از طریق یک تعویض غیر قانونی در زمین باشد و بازی شروع شود، این خطا به عنوان یک خطای جایگیری تلقی شده و جریمه آن مانند یک تعویض غیر قانونی است.

۷-۵-۲- اگر زنده سرویس در حین اجرای سرویس مرتکب خطا شده باشد، خطای زنده سرویس قبل از خطای محل استقرار در نظر گرفته خواهد شد.

۷-۵-۳- اگر سرویس پس از زدن سرویس خطا شود، فقط خطای استقرار گرفته می شود.

۷-۵-۴- جرایم خطای محل استقرار به شرح زیر می باشد:

۷-۵-۴-۱- تیم خاطی به یک امتیاز جریمه شده و سرویس را به حریف واگذار خواهند کرد.

۷-۵-۴-۲- محل استقرار بازیکنان را مرتب می نمایند.

۷-۶-۶- چرخش بازیکنان در زمین

۷-۶-۱- ترتیب چرخش بازیکنان بر اساس برگه ارنج تیم صورت گرفته و در طول ست به وسیله ترتیب سرویس و محل استقرار بازیکنان کنترل می گردد.

۷-۶-۲- زمانی که تیم دریافت کننده قرار است سرویس بزند، بازیکنان این تیم در سمت عقربه ساعت و به این ترتیب می چرخند: بازیکنی که در محل استقرار شماره ۲ بوده به محل استقرار شماره ۱ و جهت زدن سرویس می رود (می چرخد)، بازیکنی که در محل استقرار شماره ۱ بود به محل استقرار شماره ۶ رفته و بقیه بازیکنان نیز به این صورت می چرخند.

۷-۷-۷- جریمه چرخش نادرست (شکل ۱۱)

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

۷-۷-۱-۱- مسئول ثبت امتیاز با دیدن در سوت بازی را ننگه می دارد و تیم مذکور یک امتیاز و سرویس را به حریف واگذار خواهد کرد.

اگر تنها بعد از اتمام یک رالی که با یک خطای چرخش شروع شده، خطای چرخش مشخص شود، فقط یک امتیاز، بدون در نظر گرفتن نتایج آن رالی، به تیم حریف داده می شود.

۷-۷-۱-۲- سپس ترتیب چرخش بازیکنان تیم خاطی دوباره مرتب شود.

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 می کنند ولی امتیازات تیم مقابل تغییر نیافته و به قوت خود باقی می ماند.

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 می باشد.

فصل ۴: حالت های اجرای بازی

۸- نحوه بازی

۸-۱- توپ در حال بازی (جریان)

زمانی که داور اول دستور زدن سرویس را صادر می کند، توپ در حال بازی (جریان) می باشد.

۸-۲- توپ در خارج از بازی

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

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

زمانی که توپ با زمین بازی و حتی خطوط آن تماس پیدا می کند، داخل محسوب می گردد.

۸-۴- Ball out خارج یا اوت بودن توپ (شکل ۱۱ و ۱۲)

توپ زمانی خارج و یا اوت می باشد که:

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

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

۸-۴-۳- توپ با آنتن ها، طناب ها، تیرک ها و یا بخشی از تور در بیرون از خطوط کناری تماس پیدا کند (شکل ۵، ۱۲)

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

(قانون ۲-۱-۱۰).

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

۹- بازی با توپ

هر یک از تیم ها موظف هستند در زمین و محوطه خود بازی کنند (به غیر از قانون ۲-۱-۱۰) ولی یادآور شویم بازیکنان می توانند توپ را از اطراف

منطقه آزاد خود نیز جمع آوری کنند.

۹-۱- ضربات تیم

یک ضربه عبارت است از هرگونه تماس با توپ توسط یک بازیکن در خلال بازی.

هر یک از تیم ها می توانند جهت برگرداندن توپ به زمین حریف، حداکثر سه ضربه (علاوه بر دفاع) بر توپ وارد کنند. اگر تیمی ضربات بیشتری وارد

کند، تیم مذکور مرتکب خطای چهار ضربه می گردد.

۹-۱-۱- تماس های (ضربات) مداوم و پی در پی

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

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

۹-۱-۲-۱- زمانی که ۲ (۳) بازیکن هم تیمی 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.

۹-۱-۲-۲- 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.

۹-۱-۲-۳- اگر ۲ حریف هم زمان با یکدیگر در بالای تور به توپ ضربه بزنند و توپ را نگهدارند، خطای دوبل محسوب شده و این رالی 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)، نگه داشتن کوتاه توپ مجاز است.

۹-۱-۳- 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 اگر بازیکنی در حال ارتکاب خطا باشد، (در حال تماس با تور بوده و غیره) بازیکنان هم تیمی 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 اعضاء بدن تماس پیدا کند.

۹-۲-۲- یادآور می‌شویم تنها 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.

موارد استثنائی:

۹-۲-۳-۱- در حین دفاع، یک یا چند بازیکن دفاعی می‌توانند ضربات مداوم 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 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.

۹-۳- خطا در حین بازی

۹-۳-۱- چهار ضربه: تیمی که قبل از برگرداندن توپ، چهار ضربه بر آن وارد می‌کند.

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 آن را هل می‌دهد (پرت می‌کند). (شکل ۱۱)

۹-۳-۴- تماس دابل: بازیکن پشت سر هم دو ضربه بر توپ وارد کرده و یا توپ پشت سر هم با دو عضو (بخش) از بدن وی تماس گرفته است.

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 (به غیر از قانون ۱-۴-۹).

۹-۴-۴- تماس با زمین بازی

۹-۴-۱- در طول مدت مسابقه، در خلال حرکات بازی، بازیکنان 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 این که 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

۱۰-۱-۱- عبور کردن توپ از تور

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

۱۰-۱-۱-۱-۱- از پایین، تا لبه بالائی تور،

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

۱۰-۱-۱-۱-۳- از بالا، تا سقف.

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

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

۱۰-۱-۲-۲- زمانی که توپ برمی‌گردد، مجدداً کاملاً از سطح تور یا از قسمتی از بیرون فضای خارجی همان سمت زمین، عبور کرده باشد.

تیم حریف نباید جلوی چنین حرکتی را بگیرند.

۱۰-۱-۳- توپی که از محل فضای پایینی در حال رفتن به سمت زمین حریف باشد تا زمانی در حال بازی به حساب می‌آید که کاملاً از سطح عمودی تور بگذرد.

۱۰-۲-۱- تماس و برخورد توپ با تور

در زمان عبور توپ از تور می‌تواند با آن تماس داشته باشد.

۱۰-۳-۱- قرار گرفتن توپ در داخل تور

۱۰-۳-۱- می‌توانید توپی را که با تور برخورد کرده است با تعداد ضربات محدود تیمی (سه ضربه) به زمین حریف برگردانید.

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

۱۱- قرار گرفتن بازیکن در کنار 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.

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

۱۱-۲- عبور 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- عبور از خط مرکزی به زمین حریف و تماس هر قسمت از بدن با زمین حریف مجاز است به شرط آن که این عمل در بازی حریف مداخله نداشته باشد.

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

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 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 تأثیری در بازی نداشته باشد.

۱۱-۳-۳- زمانی که توپ با تور برخورد نموده 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 تأثیر گذاشته باشد (قانون ۱-۲-۱۱).

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

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

- به وسیله تماس با باند بالای تور بین آنتن‌ها یا خود آنتن‌ها در حین بازی اش با توپ یا اقدام برای شروع بازی،
- همزمان با بازی با توپ از تور کمک بگیرد،
- به وسیله تماس با تور، نسبت به حریف مزیت و فایده‌ای را به دست آورد،
- حرکتی را انجام دهد که مانع تلاش قانونی حریف برای بازی با توپ شود،

• نگهداشتن یا گرفتن روی تور

بازیکنی که در کنار یک "توپ در حال حرکت" است و سعی می کند با آن توپ بازی کند، به معنای آن است که دارد یک عمل و حرکت "بازی با توپ" را انجام می دهد، حتی اگر هیچ تماسی با توپ پیدا نکند.

اما تماس با تور در خارج از آنتن ها خطا محسوب نمی شود (به غیر از قانون ۹.۱.۳)

۱۲- [یقنن الله

سرویس عبارت است از جریان انداختن توپ به وسیله بازیکن عقب سمت راستی که در منطقه سرویس مستقر شده است.

۱۲-۱- اولین سرویس در ست

۱۲-۱-۱- زنده اولین سرویس در ست اول و ست نهایی (پنجم) را به وسیله شیر یا خط تعیین می کنند (قانون ۷-۱ و ۶-۳-۲).

۱۲-۱-۲- ست های بعدی با سرویس تیمی آغاز می گردد که در ست قبلی اولین سرویس را زنده است.

۱۲-۲- ترتیب انجام سرویس

۱۲-۲-۱- بازیکنان موظف هستند که ترتیب زدن سرویس را بر اساس مواردی که در برگه ارنج قید شده است رعایت نمایند

(قانون ۷-۳-۲ و ۷-۳-۱).

۱۲-۲-۲- پس از اولین سرویس در هر ست، زنده سرویس بعدی بر اساس موارد ذیل تعیین می گردد:

۱۲-۲-۲-۱- اگر تیمی سرویس زده و آن رالی به نفع همان تیم ختم شده باشد، بازیکنی که قبلا سرویس زده بود (و یا فردی که به جای وی وارد زمین شده است)، مجددا سرویس بعدی را می زند.

۱۲-۲-۲-۲- اگر رالی به نفع تیم دریافت کننده (گیرنده) سرویس ختم شده باشد، سرویس بعدی را پس از چرخش بازیکنان می زند. بازیکنی که از قسمت جلویی و سمت راست زمین به منطقه عقب زمین می رود (حرکت می کند) سرویس خواهد زد.

۱۲-۳- صدور دستور داور جهت زدن سرویس

پس از این که داور اول از آمادگی دو تیم جهت بازی و همچنین استقرار زنده سرویس در منطقه سرویس (توپ) مطمئن شد، دستور زدن سرویس را صادر می کند (شکل ۱۱).

۱۲-۴- نحوه زدن سرویس (شکل ۱۱)

۱۲-۴-۱- پس از اینکه زنده سرویس توپ را از دستهای خود به هوا پرتاب (رها) نماید می تواند با یک دست و یا قسمتی از دستش (انگشتان، مچ، ساعد، بازو) بر توپ ضربه وارد کند.

۱۲-۴-۲- فقط یک بار بالا انداختن یا آزاد کردن توپ (به هنگام زدن سرویس) مجاز می باشد. دریل یا حرکت دادن توپ در دستها مجاز می باشد.

۱۲-۴-۳- در لحظه زدن سرویس، باسن زنده سرویس نباید با زمین بازی (شامل خط انتهایی زمین) یا زمین خارج از منطقه سرویس تماس پیدا کند.

قسمت کف پا (پاها)، قسمت بالای مچ پا (پاها) یا دست (دستهای) زنده سرویس می توانند با زمین بازی و یا منطقه آزاد خارج منطقه سرویس تماس داشته باشد (شکل ۱۲).

زننده سرویس بعد از زدن ضربه، می تواند به خارج از منطقه سرویس یا داخل زمین برود.

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 نمی گیرد و تکرار می شود.

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 می زند، ممانعت و حفاظ را در حین اجرای سرویس با حرکاتی از قبیل تکان دادن دستها یا حرکت به طرفین انجام می دهند و یا می توانند به صورت گروهی کنار هم بنشینند تا این که بازیکنان تیم مقابل نتوانند تا زمانی که توپ به فضای عمودی تور برسد، زننده سرویس را دیده و مسیر توپ را تشخیص دهند (شکل ۶).

۱۲-۶- خطاهایی که در حین سرویس رخ می دهند.

۱۲-۶-۱- خطاهای سرویس

اگر زننده سرویس مرتکب یکی از خطاهای ذیل شود، سرویس را به تیم مقابل می دهند، 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.

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

۱۲-۶-۱-۳- کپل های خود را از زمین بلند کند،

۱۲-۶-۲- خطاهایی که پس از زدن سرویس رخ می دهند.

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

۱۲-۶-۲-۱- سرویس (توپ) با یکی از بازیکنان تیم زننده سرویس تماس پیدا کرده و یا این که کاملاً از فضای عبور سطح عمودی تور عبور نکرده باشد (شکل ۱۱).

۱۲-۶-۲-۲- توپ به بیرون از زمین رفته باشد (شکل ۱۱).

۱۲-۶-۲-۳- توپ از مانع عبور کرده باشد (قانون ۵-۱۲).

۱۲-۷- خطاهای سرویس و عدم استقرار صحیح بازیکنان در محل های مربوطه رخ می دهند.

۱۲-۷-۱- اگر زننده سرویس در حین زدن سرویس مرتکب خطا شود (سرویس 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 زننده سرویس جریمه می شود.

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 ارجحیت داشته و خطای عدم استقرار صحیح را اعلام می نمایند.

۱۳- تیراچه

۱-۱۳- مشخصات ضربه حمله

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

۱-۱-۱۳-۲- 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.

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

۱-۱-۱۳-۴- حمله به سمت سرویس حریف مجاز است.

۱-۱۳-۲- محدودیت هائی برای ضربه حمله

۱-۱-۱۳-۱- 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.

۱-۱-۱۳-۲- بازیکن قسمت عقب زمین می‌تواند در شرایط ذیل در هر ارتفاعی، ضربه حمله را از پشت منطقه جلو تکمیل نماید.

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

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

۱-۱-۱۳-۳- 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. (شکل D8)

۱-۱۳-۳- خطاهای ضربه حمله

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

۱-۱-۱۳-۳-۲- بازیکن توپ را با ضربه خود به بیرون از زمین هدایت می‌کند (قانون ۴-۸).

۱-۱-۱۳-۳-۳- لحظه ای که توپ کاملا در بالای تور قرار گرفته است و بازیکن قسمت عقب زمین، از قسمت جلوئی زمین بر توپ ضربه می‌زند.

۱-۱-۱۳-۳-۴- بازیکن در حین ضربه زدن، کپل‌های خود را از زمین بلند می‌کند (قانون ۴-۲-۹، شکل ۱۱).

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

۱-۱-۱۳-۳-۶- زمانی که بازیکن لیبرو پاس را با انگشتان خود به منطقه جلوئی (قانون ۴-۱-۳-۱۹) و در بالای توپ فرستاده و یکی از بازیکنان هم تیم خود بر آن ضربه می‌زند (شکل ۱۱).

۱۴- گداز

۱-۱۴-۱- دفاع کردن

۱-۱-۱۴-۱- دفاع عبارت از عملی است که بازیکنان کنار تور دستهای خود 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 جلوئی 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 با توپ تماس نگرفته باشد، تصمیم جهت دفاع تلقی می‌گردد.

۱۴-۱-۳- دفاع کامل

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

۱۴-۱-۴- دفاع گروهی

زمانی که 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 تماس های متوالی (سریع و مداوم) با توپ داشته باشند به شرطی که این تماس ها در حین اجرای یک عمل صورت گرفته باشند.

۱۴-۳- دفاع در زمین (فضای) حریف

بازیکن می‌تواند در حین دفاع دست ها و بازوهای خود را در آن سوی تور و زمین حریف قرار دهد به شرطی که این عمل تاثیری در بازی تیم مقابل نداشته باشد. بنابراین زمانی که 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 ۹-۱). بنابراین، هر تیم می‌تواند سه ضربه دیگر پس از دفاع، جهت برگرداندن توپ بر آن وارد کند.

۱۴-۴-۲- 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:

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

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

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

۱۴-۶-۴- توپ پس از دفاع، بیرون رفته باشد (قانون ۴-۸).

۱۴-۶-۵- زمانی که مدافع توپ را در زمین حریف و بیرون از آنتن دفاع کرده باشد.

۱۴-۶-۶- بازیکن لیبرو برای ایجاد یک سد (دفاع)، فردی یا گروهی تلاش می‌کند.

فصل ۵: توقف ها و تاخیرات

۱۵- توقف های قانونی در بازی

توقف به زمان بین یک رالی کامل و سوت داور اول برای سرویس بعدی اطلاق می شود.

تنها تعویض و تایم اوت ها به عنوان توقف های قانونی بازی محسوب می شوند.

۱۵-۱- تعداد تعلیق های قانونی

هر یک از تیم ها می توانند در طول هر ست، حداکثر دو (۲) تایم اوت گرفته و شش (۶) تعویض داشته باشند.

در مسابقات رسمی و جهانی پارا والیبال، می توان طبق توافق با حامیان مالی، بخش رسانه و بازاریابی تعداد تایم اوت ها را تا یک عدد تقلیل دهند.

۱۵-۲- ترتیب و توالی تعویض ها

۱۵-۲-۱- هر یک از تیم ها می توانند 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.

۱۵-۲-۲- توجه داشته باشید که یک تیم نمی تواند در طول تعویض بازیکن، درخواست های مداومی را جهت تعویض بازیکنان ارائه داده و توجه داشته باشید که ۲ یا سه بازیکن می توانند در طول یک تعلیق، تعویض شوند (قانون ۱-۶-۱۵، ۵-۵-۱۵).

۱۵-۲-۳- بین دو درخواست تعویض از یک تیم یک رالی کامل خواهیم داشت (به استثناء یک تعویض اجباری که بدلیل آسیب و یا اخراج از مسابقه است). (۱۵-۸ / ۱۵-۷ / ۱۵-۵-۲)

۱۵-۳- درخواست جهت توقف قانونی

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

۱۵-۳-۲- تعویض قبل از استارت ست مجاز است و بعنوان یک تعویض صحیح در آن ست ثبت می گردد.

۱۵-۴- تایم اوت و تایم اوت فنی

۱۵-۴-۱- این درخواست با نشان دادن علائم دستی مربوطه صورت می گیرد و در این لحظه توپ نباید در جریان بوده (در اوت باشد) و داور سوت را جهت سرویس نزنده باشد.

کلیه تایم اوت های مورد درخواست ۳۰ ثانیه می باشند.

در مسابقات جهانی و قهرمانی منطقه ای، استفاده از زنگ (buzzer) و سپس علامت دست برای درخواست تایم اوت الزامی است.

در مسابقات جهانی و قهرمانی منطقه ای در ست های ۱ تا ۴ و زمانی که تیم برتر به امتیاز ۸ و ۱۶ می رسد دو زمان اضافه ۶۰ ثانیه ای "تایم اوت های فنی" بطور خودکار اعمال می شود.

در ست تعیین کننده نتیجه بازی (ست پنجم)، وقت استراحت فنی وجود ندارند، فقط هر تیم می تواند دو تایم اوت (وقت استراحت) ۳۰ ثانیه ای را درخواست نماید.

۱۵-۴-۲- بازیکنان موظف هستند که در طول کلیه تایم اوت ها (اعم از تایم اوت های فنی) به منطقه آزادی که در کنار نیمکت مربوطه است، بروند.

۱۵-۵- تعویض و جایگزینی بازیکنان

۱۵-۵-۱- تعویض عبارت از این است که اسم بازیکن ذخیره (به استثناء بازیکن لیبرو) را در برگه امتیازات نوشته و این بازیکن بجای بازیکنی که قرار است زمین را ترک کند، وارد زمین می شود.

۱۵-۵-۲- زمانی که تعویض بدلیل آسیب جسمی برای یک بازیکن در زمان بازی ایجاد می شود این کار با نشان دادن علامت دست مربی (و یا کاپیتان بازی) انجام می شود.

۱۵-۶- تعداد و محدودیت های تعویض

۱۵-۶-۱- بازیکنی که اسم او در برگه ارنج تیم قید شده است می تواند از زمین خارج شده و مجدداً به زمین برگردد ولی بایستی توجه داشته باشید که این عمل فقط یکبار در طول ست صورت گرفته و در حین برگشت به زمین، به محل استقرار قبلی خود برمی گردد.

۱۵-۶-۲- یک بازیکن ذخیره می تواند بجای بازیکنی که اسم او در برگه ارنج قید شده است وارد زمین گردد ولی توجه داشته باشید که این عمل فقط یکبار در طول ست صورت گرفته و در حین تعویض ایشان فقط بجای بازیکنی وارد زمین می شود که وی در حین تعویض از زمین خارج شده است.

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

۱۵-۷- تعویض استثنائی

بازیکنی (به غیر از بازیکن لیبرو) که نمی تواند به دلیل جراحت یا بیماری به بازی ادامه دهد بایستی بطور قانونی تعویض گردد ولی اگر این امر ممکن نباشد، تیم مذکور می تواند از تعویض استثنائی و بدون توجه به تعداد تعویض های قید شده در قانون ۶-۱۵ بهره مند شود. لطفاً توجه داشته باشید که بایستی پس از تعویض استثنائی، برگه ارنج با قانون ۱-۳-۷ مطابقت داشته باشد.

تعویض استثنائی یعنی لحظه ای که بازیکنی در زمین مجروح می شود، (به غیر از بازیکن لیبرو و جایگزین وی) بازیکن دیگری که می خواهد جایگزین وی (بازیکن زخمی) شود، نباید در زمین باشد. بازیکن زخمی تعویض شده مجاز نیست مجدداً وارد مسابقه شود.

تعویض استثنائی را نمی توان در هر مورد به عنوان یک تعویض عادی به حساب آورد لیکن در برگه امتیازات بعنوان تعویض های آن ست مسابقه ثبت می شوند.

۱۵-۸- تعویض بازیکن خاطی

بازیکن خاطی بطور قانونی تعویض می گردد. اگر این امر غیر ممکن باشد، تیم به عنوان تیم ناقص تلقی می گردد.

۱۵-۹- تعویض غیر قانونی

۱۵-۹-۱- اگر تعداد تعویض ها بیش از تعداد تعویض های قید شده در مواد قانونی ۶-۱۵ و ۱-۳-۷ باشند آنگاه به عنوان تعویض غیر قانونی تلقی می گردد (به غیر از موارد مندرج در قانون ۷-۱۵).

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

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

۱۵-۹-۲-۲- تعویض را تصحیح می کنند.

۱۵-۹-۲-۳- امتیازاتی را که تیم خاطی از لحظه خطا بدست آورده است، حذف می کنند. امتیازات تیم مقابل تغییر نکرده و همچنان به قوت خود باقی می ماند.

۱۵-۱۰-۱- تعویض بازیکنان

۱۵-۱۰-۱-۱- تعویض در منطقه تعویض انجام می شود. (قانون ۳-۴-۱، شکل 1b).

۱۵-۱۰-۲- زمان مورد نیاز جهت تعویض عبارتند از ثبت بازیکن تعویضی در ست امتیازات و اجازه ورود و خروج بازیکنان از زمین بازی می باشد.

a۳-۱۵-۱۰- درخواست واقعی تعویض زمانی است که در خلال یک توقف قانونی، بازیکن یا بازیکنان تعویضی به منطقه تعویض وارد شده، آماده بازی باشند. مربی برای انجام تعویض نیازی به علامت دادن تعویض ندارد مگر آنکه تعویض بدلیل آسیب جسمی و یا قبل از شروع ست باشد.

b۳-۱۵-۱۰- چنانچه این مراحل انجام نگیرد، دستور تعویض صادر نشده و تیم مذکور به خاطر همین تاخیر، جریمه می شود. (قانون ۲-۱۶).

c۳-۱۵-۱۰- تایید و اعلام درخواست تعویض توسط مسئول ثبت امتیاز یا داور دوم به ترتیب و به وسیله زنگ یا سوت افراد مربوطه انجام می شود. داور دوم تعویض را انجام می دهد.

در مسابقات قهرمانی منطقه ای و مسابقات جهانی WOVD، جهت تسهیل تعویض از تابلوهای شماره دار استفاده می کنند

(زمانی که از ادوات الکترونیک استفاده می شود).

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

می گردد. در این صورت، این تعویض ها به ترتیب، یک جفت از بازیکنان بعد از جفت دیگر، انجام گیرند. چنانچه یک و یا چند تعویض غیر قانونی باشد آنگاه تعویض قانونی انجام می شود و موارد غیر قانونی مردود خواهد بود و طبق تاخیر انجام شده منجر به محرومیت می شوند.

۱۵-۱۱-۱- درخواست های بی مورد

۱۵-۱۱-۱-۱- درخواست تعویض های ذیل به عنوان تعویض بی مورد در بازی تلقی می شوند:

۱۵-۱۱-۱-۱-۱- در طول بازی و یا در حین سوت داور جهت زدن سرویس و یا پس از آن

۱۵-۱۱-۱-۲- به وسیله یکی از اعضای غیر مجاز تیم

۱۵-۱۱-۳- در تعویض دوم توسط همان تیم در زمان توقف به استثناء موارد بیماری / آسیب جسمی بازیکن حاضر در زمین

۱۵-۱۱-۴- پس از اتمام تایم اوت ها و تعویض های قانونی.

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

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

۱۶ - تاخیر در بازی

۱-۱۶ - انواع تاخیر

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

۱-۱۶-۱ - تاخیر در تعویض،

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

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

۱-۱۶-۴ - تکرار درخواست های بی مورد (قانون ۳-۱۱-۱۵)،

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

۱-۱۶-۲ - جرایم تاخیر

۱-۱۶-۲-۱ - "جریمه تاخیر" و "اخطار تاخیر" کل اعضاء تیم را در بر می‌گیرد.

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

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

۱-۱۶-۲-۲ - جریمه اولین تاخیر توسط هر یک از اعضای تیم‌ها در طول مسابقه "اخطار تاخیر" می‌باشد.

۱-۱۶-۲-۳ - دومین تاخیر و یا تاخیرهای بعدی توسط هر یک از اعضای همان تیم در طول همان ست خطا محسوب شده و جریمه آن جریمه تاخیر

بوده و یک امتیاز و سرویس بعدی به حریف داده می‌شود.

۱-۱۶-۲-۴ - جرایم تاخیر بین ست‌ها و یا قبل از آنها به قوت خود باقی مانده و در ست‌های بعدی تاثیر می‌گذارند.

۱۷- تعویض‌های استثنائی در بازی

۱۷-۱- مصدوم (مجروح) شدن بازیکن

۱۷-۱-۱- اگر در طول بازی (زمانی که 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 سه دقیقه به ایشان فرصت می‌دهند تا این که بهبود نماید

لیکن توجه داشته باشید که هر یک از بازیکنان فقط یک بار می‌توانند از این موقعیت در طول مسابقه استفاده نمایند.

اگر بازیکن بهبود نیابد و تیم مذکور نتواند بازیکن دیگری را جایگزین وی کند، تیم به عنوان تیم ناقص تلقی می‌گردد.

۱۷-۲- عوامل خارجی که در بازی تاثیر می‌گذارند.

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 نماید.

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:

۱۷-۳-۱-۱- اگر بخواهند مسابقه را در همان زمین آغاز کنند، سِتی را که در آن وقفه به وجود آمده بود، به طور عادی و با همان امتیازات قبلی و بازیکنان (به استثنای بازیکنان اخراجی) و محل های مربوطه ادامه می‌دهند. لازم به توضیح است که امتیازات سِت های قبلی نیز به قوت خود باقی می‌مانند.

۱۷-۳-۲-۲- ولی اگر بخواهند مسابقه را در زمین بازی دیگری آغاز کنند، سِتی را که در آن وقفه به وجود آمده بود، لغو کرده ولی بازی را با همان افراد و همان ارنج آغاز می‌کنند. لازم به توضیح است که امتیازات سِت های 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 لغو نموده و مسابقه دیگری را از اول آغاز می‌کنند.

۱۸- تعویض زمین بازی و فاصله بین سِت‌ها

۱۸-۱- فاصله بین سِت‌ها

فاصله زمانی به زمان بین سِت ها اطلاق می‌شود. تمامی این فاصله ها سه دقیقه طول می‌کشد.

در طول این فاصله، زمین ها 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 سِت های دوم و سوم را تا ۱۰ دقیقه افزایش دهند.

۱۸-۲- تعویض زمین

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

۱۸-۲-۲- در سِت 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 می‌تواند از میان لیست بازیکنان خود حداکثر دو بازیکن دفاعی خود را به عنوان بازیکن لیبرو تعیین نماید.

۱۹-۱-۲- نام همه بازیکنان لیبرو باید قبل از مسابقه در برگه امتیازات و در محل مشخص شده ثبت گردد.

۱۹-۱-۳ بازیکن لیبرو که قبل از شروع مسابقه توسط مربی تعیین می شود، به عنوان بازیکن عمل کننده لیبرو تلقی خواهد شد. چنانچه بازیکن دیگری به عنوان لیبرو باشد، این بازیکن به عنوان لیبرو رزرو خواهد بود.

در تمام مدت تنها یک لیبرو 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. (قانون ۳-۴).

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

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) نمی باشد. (قوانین ۲-۲-۱۳ و ۵-۳-۱۳).

۱۹-۳-۱-۳- بازیکن لیبرو نمی تواند سرویس بزند، دفاع نماید یا برای انجام دفاع (ایجاد سد) تلاش نماید.

(قوانین ۱-۴-۱۲ و ۲-۶-۱۴ و ۶-۶-۱۴).

۱۹-۳-۱-۴- اگر توپ از پاس سرانگشتی بازیکن لیبرو در منطقه جلو وی بیاید، بازیکن نمی تواند یک ضربه حمله را از بالای تور کامل نماید، اگر بازیکن لیبرو همان عمل را از پشت منطقه جلو یا از بیرون از آن انجام دهد، می تواند آزادانه به توپ ضربه بزند. (قانون ۶-۳-۱۳).

۱۹-۳-۲- جابجائی بازیکنان

۱۹-۳-۲-۱- تعویض بازیکن لیبرو به عنوان تعویض عادی به حساب نمی آید. (قانون ۵-۱۵).

این قبیل تعویض ها دارای محدودیت نمی باشند، اما باید یک رالی کامل بین دو مورد تعویض بازیکن لیبرو وجود داشته باشد (مگر آنکه جریمه منجر به چرخش لیبرو به موقعیت ۴ شود و یا لیبرو قادر به انجام بازی نباشد و سبب ناقص نمودن رالی شود).

۱۹-۳-۲-۲- تعویض مرتب بازیکن را می توان انجام داد و می توان این کار را با هر لیبرو انجام داد. لیبرو تنها می تواند با بازیکن جایگزین برای آن پست و یا لیبرو رزرو تعویض شود.

۱۹-۳-۲-۳- در آغاز هر ست، بازیکن لیبرو نمی تواند وارد زمین بازی شود مگر اینکه داور دوم ارنج شروع را کنترل نموده باشد و اجازه تعویض لیبرو را با یک بازیکن داده باشد (قوانین ۲-۳-۷ و ۱-۱۲).

۱۹-۳-۲-۴- سایر تعویض ها فقط قبل از سوت سرویس و یا زمانی که توپ در خارج از بازی است صورت می گیرند.

۱۹-۳-۲-۵- تعویضی که بعد از سوت برای زدن سرویس اما قبل از زدن سرویس انجام شود، نباید رد شود، اما بعد از پایان رالی کاپیتان بازی باید در جریان قرار گیرد که این کار یک رویه مجاز نیست و تکرار آن منجر به جریمه تاخیر در بازی می شود.

۱۹-۳-۲-۶- تعویض‌های همراه با تاخیر فوراً باعث تاخیر و توقف در بازی شده و باعث جریمه تاخیر می شوند. انتخاب تیمی که باید سرویس بعدی را بزند، بر اساس نتیجه جریمه تاخیر مشخص خواهد شد. (قانون ۲-۱۶).

۱۹-۳-۲-۷- بازیکن لیبرو و بازیکن جایگزین شونده فقط می‌توانند از منطقه تعویض (جابجایی) لیبرو وارد زمین شده یا از آن خارج شوند (قانون D.la).

۱۹-۳-۲-۸- تعویض لیبرو باید در برگه کنترل لیبرو (چنانچه یک مرتبه استفاده شود) و یا در برگه امتیاز الکترونیک ثبت شود.

۱۹-۳-۲-۹- تعویض غیر قانونی شامل موارد ذیل می‌گردد (همراه با سایر موارد):

- بین تعویض لیبروها رالی کامل انجام نشده باشد.

- لیبرو با یک بازیکن غیر از لیبرو رزرو و یا بازیکن معمولی جایگزین شده باشد.

تعویض غیر قانونی لیبرو به همان صورت روند تعویض غیر قانونی بازیکنان مد نظر قرار می‌گیرد.

چنانچه تعویض غیر قانونی لیبرو پیش از آغاز رالی بعدی اعلام شود آنگاه این کار توسط داوران تصحیح می‌شود و تیم مذکور بدلیل تاخیر ایجاد شده جریمه می‌شود.

چنانچه تعویض غیر قانونی لیبرو پس از ضربه سرویس اعلام شود آنگاه پیامدهای آن همانند تعویض غیر قانونی است.

۱۹-۴-۱- تعیین مجدد یک بازیکن لیبرو جدید

۱۹-۴-۱-۱- چنانچه لیبرو بدلیل آسیب دیدگی، بیماری، اخراج از بازی قادر به بازی نباشد.

از سوی مربی اعلام شود که بازیکن لیبرو به هر دلیلی قادر به بازی نیست و در غیاب مربی کاپیتان تیم اجازه چنین کاری را دارد.

۱۹-۴-۲- تیم همراه با یک لیبرو

۱۹-۴-۲-۱- در زمانی که تنها یک لیبرو طبق قانون ۱-۴-۱۹ برای تیم موجود باشد و یا تیم تنها یک ثبت نام داشته باشد و این لیبرو قادر به انجام بازی نباشد آنگاه مربی (و یا کاپیتان تیم در غیاب مربی) می‌تواند برای ادامه بازی هر یک از بازیکنانی که در لحظه تعیین مجدد در زمین نمی‌باشند را بعنوان لیبرو انتخاب نماید (به استثناء تعویض بازیکن).

۱۹-۴-۲-۲- چنانچه لیبرو قادر به انجام بازی نباشد آنگاه وی با یک بازیکن معمولی دیگر تعویض می‌شود و یا فوراً و بطور مستقیم با یک لیبرو تعیین شده مجدداً تعویض می‌گردد. هر چند بازیکن لیبرویی که تحت تعیین مجدد باشد نمی‌تواند در مدت باقی مانده در زمین بازی نماید.

چنانچه لیبرو در زمان اعلام ناتوانی در ادامه بازی در زمین حضور نداشته نباشد آنگاه وی نیز تحت تعیین مجدد قرار می‌گیرد. بازیکن لیبرویی که اعلام شده است قادر به ادامه بازی نیست نمی‌تواند در ادامه بازی در زمین حضور داشته باشد.

۱۹-۴-۲-۳- مربی و یا در غیاب وی کاپیتان تیم با داور دوم ارتباط می‌گیرد و وی را در جریان تعیین مجدد قرار می‌دهد.

۱۹-۴-۲-۴- چنانچه لیبرو تعیین شده مجدداً اعلام نماید که قادر به انجام بازی نیست آنگاه انجام انتخاب لیبرو تعیین شده مجدداً امکان پذیر است.

۱۹-۴-۲-۵- چنانچه مربی درخواست نماید که کاپیتان تیم باید بعنوان لیبرو تعیین شود آنگاه این کار مجاز است لیکن کاپیتان تیم باید از حقوق هدایت تیم چشم پوشی نماید.

۱۹-۴-۲-۶- در موضوع تعیین مجدد لیبرو تعداد بازیکنان تعیین شده بعنوان لیبرو باید در برگه امتیازات در بخش توضیحات و برگه کنترل لیبرو ثبت شود (و یا چنانچه از یک مورد استفاده می شود از برگه امتیازات الکترونیک استفاده شود).

۱۹-۴-۳- تیم دارای ۲ لیبرو

۱۹-۴-۳-۱- زمانی که تیم در برگه امتیاز خود دو لیبرو ثبت نموده باشد لیکن یک نفر از آنها قادر به بازی نباشد آنگاه تیم حق داشتن انجام بازی تنها با یک لیبرو را دارد.

در این مواقع تعیین مجدد میسر نمی باشد لیکن مگر آنکه لیبرو دیگر قادر به ادامه بازی نباشد.

۱۹-۵- خلاصه

۱۹-۵-۱- چنانچه لیبرو از زمین مسابقه اخراج شود آنگاه وی فوراً با لیبرو رزرو جایگزین می گردد. چنانچه تیم تنها یک لیبرو داشته باشد آنگاه حق انجام تعیین مجدد را دارا است.

فصل ۷: اخلاق و رفتار شرکت کنندگان

۲۰- الزامات اخلاقی

۲۰-۱- اخلاق و رفتار ورزشکارانه

۲۰-۱-۱- شرکت کنندگان موظف هستند از قوانین رسمی والیبال نشسته مطلع بوده و از آن ها تبعیت نمایند.

۲۰-۱-۲- بازیکنان موظف هستند با اعمال و رفتار ورزشکارانه خود و بدون اینکه با داوران بحث کنند، تصمیمات آنها 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- شرکت‌کنندگان 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 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 جریمه های مربوط به آن

۲۱-۱- بدرفتاری جزئی

اگر بدرفتاری فردی جزئی و معمولی باشد، جریمه‌ای در بر نداشته و داور اول موظف است تیم‌ها را از نزدیک شدن به سطح جریمه دور نماید. این کار از طریق ۲ مرحله انجام می‌شود:

مرحله اول: بواسطه تذکر شفاهی به کاپیتان تیم

مرحله دوم: با استفاده از کارت زرد به یکی از اعضای تیم مربوطه. تذکر رسمی به خودی خود جریمه محسوب نمی‌شود لیکن نشانه آن است که عضو تیم به سطح جریمه شدن در مسابقه رسیده است. تذکر مربوطه در برگه امتیاز ثبت می‌گردد لیکن از پیامد فوری برخوردار نمی‌باشد.

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: مغایر شئون اخلاق و رفتار خوب بوده و ضمناً هر عملی که اهانت آمیز می‌باشد.

۲۱-۲-۲- رفتار اهانت‌آمیز: شامل کلمات و حرکات ناسزا و افترا می‌باشد.

۲۱-۲-۳- تهاجم: درگیریهای 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:

۲۱-۳-۱- جریمه (شکل ۶-۱۱)

اخطار: بدون جریمه - مرحله اول: بصورت شفاهی

مرحله دوم: با نشان دادن کارت زرد

جریمه: محرومیت - با نشان دادن کارت قرمز

رد صلاحیت: اعمال محرومیت - با نشان دادن کارت قرمز + همراه با کارت زرد

اخراج: اعمال محرومیت - با نشان دادن کارت قرمز + کارت زرد بصورت جداگانه

بخش ۲: داوران، مسئولیت‌های آنها و علائم دستی رسمی

فصل ۸: داوران

۲۲- هیئت داوران و مراحل مربوطه

۱-۲۲- ترکیب

هیئت داوران یک مسابقه از مسئولین ذیل تشکیل می‌گردد:

- داور اول
- داور دوم
- مسئول ثبت امتیازات (منشی)
- چهار (۲) داور خط نگهدار

محل استقرار آنها در نمودار ۱۰ نشان داده شده است.

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

۲۲-۲- دستورالعمل

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 رالی را اعلام کنند به شرطی 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 رالی را اعلام کرد، آنها موظف هستند که از علائم دستی رسمی (قانون ۱-۲۸) استفاده کرده و به شکل ذیل عمل کنند:

۲۲-۲-۳-۱- 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.

۲۲-۲-۳-۲- 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.

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

۲۲-۲-۳-۴- 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 به وسیله داور اول جهت زدن سرویس مشخص شده است.

۲۳- داور اول

۱-۲۳- محل استقرار

داور اول وظایف خود را به طور ایستاده و در کنار یکی از تیرک‌های یک طرف از تور انجام می‌دهد (شکل 1a, 1b).

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 در حین مسابقه متوجه شود همکاران او (داور دوم و سایرین) اشتباه می‌کنند، می‌تواند نظریه آنها را رد کرده و تصحیح نماید.

ضمناً اگر داور اول تشخیص بدهد یکی از همکاران او (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 نیز تصمیم‌گیری نماید.

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

شایان ذکر است اگر کاپیتان تیمی نسبت به تصمیم اتخاذ شده توضیحاتی بخواهد داور می‌تواند توضیحاتی را با توجه 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 ۲-۳-۱-۵ و ۲-۳-۲-۲۵).

۵-۲-۲۳- مسئولیت بررسی زمین بازی، لوازم و تجهیزات، شرایط و ویژگی‌های محل بازی در حین مسابقه و قبل از آن برعهده داور اول می‌باشد.

۳-۲۳- مسئولیت‌های داور اول

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

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

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

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

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

۱-۲-۳-۲۳- اخطارها را به تیم‌ها نشان دهد.

۲-۲-۳-۲۳- جرایم تأخیرها و بدرفتاری‌ها را مشخص نماید.

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

A - خطاهای زنده سرویس، محل استقرار بازیکنان تیم زنده 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 عمدتاً در قسمت بازیکن مهاجم

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 لیبرو

H- توپی که در حین عبور از سطح عمودی تور، بخشی از توپ و یا همه آن از بیرون فضای عبور، گذشته باشد و با آنتن تور در سمت زمین بازی تماس داشته باشد.

I - توپ سرویس زده شده و سومین ضربه عبور نموده و یا خارج از آنتن تور در سمت زمین

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 1a, 1b و ۱۰).

۲۴-۲- اختیارات

۲۴-۲-۱- 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.

۲۴-۲-۲- 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.

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

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

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

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

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

۲۴-۲-۸- 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 بهبود بازیکن مربوطه را می‌دهد (قانون ۲-۱-۱۷).

۲۴-۲-۹- 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.

۲۴-۲-۱۰- داور دوم رفتار اعضای تیم را در مناطق خطا نظارت کرده و رفتارهای ناشایست آنها را به داور اول گزارش می‌کند (قانون ۶-۴-۱).

در مسابقات قهرمانی منطقه ای، مسابقات جهانی و WOVD و همچنین منطقه ای وظایف مندرج در ۲-۵-۲۴ و ۱۰-۲-۲۴ توسط داور رزرو انجام می‌شود.

۲۴-۳- وظایف و مسئولیت‌های داور دوم

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

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

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

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

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

۲۴-۳-۲-۴- 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 لیبرو.

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

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

۲۴-۳-۲-۷- توپی که به طور کامل یا بطور 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.

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

۲۴-۳-۲-۹- توپ سرویس زده شده و سومین ضربه در بالا و یا خارج از آنتن تور در سمت زمین خود.

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

۲۵- مسئول ثبت امتیازات (منشی)

۲۵-۱- 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 1a, 1b و ۱۰).

۲۵-۲- وظایف و مسئولیت‌های منشی

وی با همکاری داور دوم لیست امتیازات را 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.

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

۲۵-۲-۱-۱- 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.

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

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

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

۲۵-۲-۲-۱- امتیازات به دست آمده را ثبت می‌کند.

۲۵-۲-۲-۲- ترتیب زدن سرویس را برای هر تیم کنترل نماید و فوراً پس از زدن سرویس هر گونه خطا را به داوران اعلام نماید.

۲۵-۲-۲-۳- 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.

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

۲۵-۲-۲-۵- پایان ست‌ها، شروع و پایان هر یک از تایم اوت‌های فنی و همچنین کسب هشتمین امتیاز را در ست نهایی به داوران اعلام می‌کند.

۲۵-۲-۲-۶- همه جریمه‌ها و درخواست‌های بی‌مورد و نابجا را ثبت نماید.

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

تعویض‌های استثنایی (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.

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

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

۲۵-۲-۳-۱- نتایج نهایی را ثبت کرده،

۲۵-۲-۳-۲- 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.

۲۵-۲-۳-۳- پس از اینکه خودش لیست امتیازات را امضا کرد، 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 ست 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) 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 قهرمانی منطقه ای، مسابقات جهانی و OVD، و مسابقات منطقه ای از برگه الکترونیک امتیازات استفاده می

شود. دستیار امتیازات بعنوان اعلام کننده تعویض برای راهنمایی داور دوم به تیم درخواست کننده توقف و تعیین تعویض

لیبرو عمل می‌نماید.

۲۷- داوران خط

۱-۲۷- محل استقرار

اگر در طول مسابقات از ۲ خط نگهدار استفاده کنند، افراد فوق موظف هستند که در ۱-۲ 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 1a, 1b و 1c).

در مسابقات قهرمانی منطقه‌ای و مسابقات جهانی WOVD، 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).

۲۷-۲- مسئولیت‌ها

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

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

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

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

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

۲۷-۲-۵- خطاهای کپل مربوط به زنده سرویس.

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

۲۷-۲-۷- 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.

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

۲۸- علائم رسمی

۲۸-۱- 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 به مدت چند لحظه نگهداشته و اگر این علامت با استفاده یک‌دست نشان داده می‌شود، باید تیم خاطی و درخواست‌کننده را با همان دست نشان دهد.

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

خط‌نگهدارها موظفند با استفاده از علائم رسمی پرچم، نوع خطا را مشخص کرده و این علامت را به مدت چند لحظه نگهدارند.

بخش سوم: اشکال

تعاریف

* **محوطه:** مناطق، قسمت هایی از کف زمین مسابقه در خارج از منطقه آزاد می باشند که براساس قوانین دآوری وظایف داراری وظایف خاص می باشند. این مناطق شامل منطقه گرم کردن و منطقه جرمه می باشند:

* **جمع کنندگان توپ:** این افراد، پرسنلی هستند که وظیفه آنها حفظ جریان بازی از طریق دادن توپ به زنده سرویس در فواصل بین رالی ها می باشد.

* **نظافت کنندگان:** افرادی هستند که شغل آنها تمیز نگاه داشتن کف زمین مسابقه است. آنها پیش از شروع مسابقه و در بین زمان مسابقه آن را تمیز می نمایند و در صورت لزوم پس از مسابقه نیز این کار را انجام می دهند.

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

* **فضای عبور:** فضای عبور به صورت ذیل تعریف می شود:

- 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.

دریبل: دریبل به معنای به زمین زدن توپ (معمولاً برای آمادگی جهت زدن سرویس) می باشد. سایر اقدامات و اعمال ویژه آمادگی می تواند 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 می باشد.

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

* **تداخل:** به هر گونه حرکتی اطلاق می شود که سبب ایجاد برتری بر علیه تیم حریف می گردد و یا حرکتی که مانع از بازی حریف با توپ می گردد.

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

* **فضای پایینی:** فضای پایینی، همان فضایی است که قسمت بالایی این فضا، لبه پایین تور و سیم (طناب) متصل کننده تور به تیرک های تور می باشد و تیرک های تور قسمت های کناری این فضا را تشکیل می دهند و قسمت پایینی این فضا همان سطح زمین بازی است. (فضای پایینی همان فضای زیر تور می باشد).

* **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 می آورند. به طور مثال، لامپ های بالای سر، تجهیزات تلویزیونی، میز امتیازات، تیرک های تور. اشیاء خارجی شامل آنتن تور نمی شود، زیرا که قسمتی از تور به حساب می آیند.

* **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.

تعیین مجدد: این کاری است که برای لیبرو انجام می‌شود که قادر به ادامه بازی نیست و وظیفه بازیکن دیگری را بر عهده می‌گیرد (به استثناء

تعویض مرتب بازیکن) که در لحظه تعیین مجدد در زمین نیست.

تعویض: این کار برای بازیکنی / لیبرویی (چنانچه بیش از یک نفر باشد) انجام می‌شود که زمین را ترک نموده است. این کار همچنین شامل

تعویض لیبرو نیز می‌شود. بازیکن معمولی می‌تواند با لیبرو نیز تعویض شود. در بین تعویض‌ها شامل لیبروها نیز باید یک رالی بطور کامل انجام

شود.

* **تعویض:** این کار برای بازیکنی انجام می‌شود که زمین مسابقه را ترک می‌نماید و بازیکن دیگر جای وی را می‌گیرد.

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

* **طبق موافقت با WOVD:** این عبارت بدین معناست که هرچند 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.

* **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 فرصت‌های تجاری بیشتر را فراهم سازد. تایم اوت‌های فنی برای مسابقات جهانی و رسمی WOVD اجباری

می‌باشند.

* **استانداردهای پارا والیبال جهانی:** مشخصه‌های فنی و یا محدودیت‌های تعریف شده از سوی پارا والیبال جهانی برای تولید کنندگان

قطعات.

* **مناطق:** 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.

بخش سوم:

نمودارها و جداول از صفحه ۱ الی ۲۳ فایل اصلی (در انتهای قوانین و مقررات)

