



قوانین رسمی والیبال نشسته

۲۰۲۵-۲۰۲۸

این قوانین در کلیه مسابقات جهانی، بین‌المللی، ملی و مسابقات لیگ از تاریخ ۱۳ بهمن ماه ۱۴۰۳ لازم الاجراء می باشند.

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

بروز رسانی ترجمه: خرداد ماه ۱۴۰۵

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

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 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

۷-۲- مرحله رسمی گرم کردن بازیکنان

۷-۳- ثبت اسامی بازیکنان در برگ آرنج

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 چهار: 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- بدرفتاری قبل از ست‌ها و در بین ست‌ها

۶-۲۱- کارت‌های جریمه (کارت زرد، قرمز)

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

فصل هشت: 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- داور چالش

۱-۲۵- محل استقرار

۲-۲۵- مسئولیت

۲۶- داور ذخیره

۱-۲۶- محل استقرار

۲-۲۶- مسئولیت

۲۷- امتیاز دهنده

۱-۲۷- محل استقرار

۲-۲۷- مسئولیت‌ها

۲۸- دستیار (کمک) امتیاز دهنده

۱-۲۸- محل استقرار

۲-۲۸- مسئولیت‌ها

۲۹- داوران خط

۱-۲۹- محل استقرار

۲-۲۹- مسئولیت‌ها

۳۰- علائم رسمی

۱-۳۰- علامت‌های دستی داوران

۲-۳۰- علامات پرچم‌های دوران خط

بخش سه: تصاویر

بخش سه: تعاریف

قسمت اول: ویژگیهای بازی والیبال نشسته

والیبال رشته ورزشی است که با حضور دو تیم در یک زمین بازی انجام می شود که به وسیله یک تور به دو نیمه تقسیم شده است. این رشته ورزشی با توجه به شرایط خاص افراد به شکل های مختلف 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 شود و در زمین تیم حریف فرود آید و همچنین 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 عقربه 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.

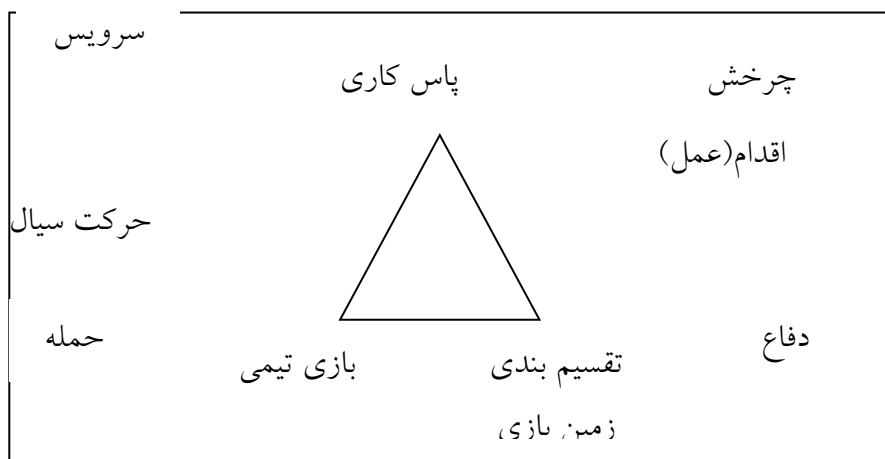
بخش یک

فلسفه قوانین و داوری

مقدمه

والیبال از همه جوانب یکی از برترین ورزش های جهان محسوب می شود - فدراسیون های زیر مجموعه بسیاری دارد، آمار بینندگان تلویزیونی آن بیشمار است، در رسانه های اجتماعی دنبال کنندگان زیادی دارد، تعداد بازیکنان رسمی و تفریحی آن از تقریباً از هر ورزش دیگری بیشتر است و تصویری پویا، تمیز و منقش ارائه می دهد که ترکیبی از ورزشی بسیار رقابتی و رویت در سطح بالا است. والیبال نشسته یکی از موفق ترین و

محبوب ترین ورزش های رقابتی و تفریحی معلولین در جهان و یکی از معدود رشته های ورزشی معلولین است که در آن ورزشکاران به فناوری و تجهیزات وابسته نیستند.



ویلیام مورگان؛ خالق این بازی هنوز هم آن را شاخص می داند زیرا والیبال مولفه های متمایز و اساسی را در این سال ها حفظ نموده است.

برخی از این مولفه ها با سایر بازی های تور/توپ/راکت مشترک است: سرویس - چرخش (نوبتی زدن سرویس) - حمله - دفاع - بازیکنانی که می توانند در تور و در عقب زمین بازی کنند. اما این ورزش پیشرفت نموده است. این ورزش انفجاری، تماشایی، سریع و روان است و بازیکنان ورزشکاری دارد که در زمین و در مکان های شلوغ کارهای شگفت انگیزی انجام می دهند.

افزون بر آن والیبال در میان بازی های روی تور، از این نظر منحصر به فرد است چرا که توپ دائماً در حال پرواز می باشد - یک توپ در جریان - و به تیم مقابل امکان پاس بین بازیکنان خود قبل از اینکه توپ به حریف برگردانده شود را می دهد؛ به نوعی اشتراک گذاری توپ ایجاد می کند تا فرصت های برابر برای کسب امتیاز ایجاد شود.

در سال های اخیر، فدراسیون جهانی والیبال و پارا والیبال جهانی اقدامات بزرگی در تطبیق این بازی با مخاطبان جدید انجام داده اند، معیارهای کنترل توپ را از محدودیت خارج نموده اند، حداکثر دو بازیکن دفاعی «لیبرو» را معرفی کرده اند، فناوری سیستم چالش ویدیویی را برای ایجاد برابری در تلاش ورزشکاران معرفی نموده اند و خط مشی را در پیش گرفته اند که بازی روانی را برای سرگرمی عامه مردم چه در محل برگزاری و چه روی صفحه نمایش ترویج می دهند.

متن قوانین

این محتوی برای جامعه والیبال اعم از بازیکنان، مربیان، داوران، تماشاگران، مفسران و دیگران تدوین شده است، زیرا درک قوانین شرایط بازی بهتر و رضایت شخصی را فراهم می‌کند - مربیان می‌توانند ساختار و تاکتیک‌های تیمی بهتری ایجاد کنند و به بازیکنان اختیار کامل برای نمایش مهارت‌های خود را بدهند و درک رابطه بین قوانین کتبی و اقدامات واقعی در زمین به داوران اجازه می‌دهد تا تصمیمات بهتری بگیرند.

والیبال دو جنبه تفریحی و رقابتی دارد. ورزش تفریحی با روح انسان همراه می‌گردد و زندگی سرگرم‌کننده و سالمی را ترویج می‌دهد. رقابت به افراد این امکان را می‌دهد که بالاترین حد توانایی، خلاقیت، آزادی و روحیه رقابت طلبی خود را به نمایش بگذارند. قوانین به گونه ای طراحی شده اند که به همه این جنبه‌ها اجازه رشد نیز بدهند.

ماهیت یک داور خوب در مفهوم عدالت، برابری و ثبات نهفته است (قرار گرفتن در وسط هر دو زمین بازی نمادی از تعادل است). این موارد در کنار هم به بازیکنان اجازه می‌دهد تا به رفتار داور اعتماد نمایند. با این حال، داور یک تسهیل گر است نه یک کنترل‌کننده، یک رهبر ارکستر می‌باشد نه یک دیکتاتور و یک ترویج کننده کارآمد است نه یک تنبیه کننده.

با درک دلیل نگارش یک قانون و با روشن بودن هدف آن در چارچوب نمایش بازی؛ داور به بخش بزرگی از اجرای موفق کلی تبدیل می‌شود این در حالی است که عمدتاً در پشت صحنه خود را حفظ می‌نماید و تنها در صورت لزوم مداخله می‌کند. می‌توان گفت یک داور خوب از قوانین استفاده می‌کند تا مسابقه را به یک تجربه رضایت بخش برای همه افراد درگیر مبدل نماید.

به کسانی که تا اینجا این مطلب خوانده اند توصیه می‌نمائیم قوانین ذکر شده را به عنوان وضعیت فعلی توسعه یک بازی عالی در نظر بگیرید، اما به خاطر داشته باشید که چرا این چند پاراگراف ممکن است برای شما در جایگاه خودتان در این ورزش از اهمیت یکسانی برخوردار باشند.

بازی را درک کنید! با آن مشارکت نمائید! توپ را همچنان در هوا نگه دارید!

بخش دوم
قسمت یک
قوانین بازی

فصل یک: امکانات و تجهیزات

۱- محوطه 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 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. ممکن است که زمین بازی رنگ های مختلفی داشته باشد تا اینکه منطقه جلو و عقب را متمایز کند.

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

۳-۱- خطوط زمین بازی (شکل ۲)

۳-۱-۱- 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.

۳-۲- خطوط مرزی

دو خط کناری و دو خط انتهایی، زمین بازی را مشخص کرده و این خطوط جزو ابعاد زمین بازی محسوب می شوند.

۳-۳-۱- خط مرکزی

محور خط مرکزی، زمین بازی را به دو قسمت مساوی و به ابعاد 5×6 متر تقسیم می کند 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.

۳-۴-۱- 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 می باشد (شکل ۲). در مسابقات جهانی و رسمی فدراسیون جهانی پاراوالیال و مسابقات قهرمانی منطقه ای، خط حمله با اضافه نمودن خطوط شکسته از خطوط کناری زمین با پنج خط کوتاه ۱۵ سانتی متری با پهنای ۵ سانتیمتر امتداد می یابد که این خطوط کوتاه با فاصله ۲۰ سانتیمتر از یکدیگر و مجموعاً به طول $1/75$ متر کشیده می شوند.

۳-۵-۱- خط محدوده نیمکت

در جلوی هر نیمکت، یک محدوده مشخص شده نیمکت **برای بازیکنان ذخیره** وجود دارد که در فاصله ۰.۷۵ متری جلوی هر نیمکت تیم، با خطوط شکسته برای کل طول نیمکت تیم مشخص شده است. خط منطقه نیمکت با یک سری خطوط شکسته به طول ۱۵ سانتی متر و عرض ۵ سانتی متر، با فواصل ۲۰ سانتی متر از یکدیگر مشخص خواهند شد.

۴-۱- مناطق و نواحی (شکل ۱b و ۲)

۴-۱-۱- منطقه جلویی

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

منطقه جلویی از خطوط کناری تا انتهای منطقه آزاد امتداد می یابد.

۴-۲-۱- 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 سانتی متری که در پشت خط پایان و در امتداد خطوط کناری کشیده شده اند، محدوده شده و این ۲ خط جزو پهنای منطقه سرویس محسوب می شوند.

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

۴-۳-۱- منطقه تعویض بازیکنان

منطقه تعویض از امتداد ۲ خط حمله تا میز منشی و ثبت امتیازات محدود می گردد. (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 پاراولیبال حدوداً ۳×۳ متر بوده و در دو گوشه منطقه نیمکت و در بیرون منطقه آزاد قرار دارد، که توسط نماینده فنی مشخص می‌شود. (شکل ۱a, ۱b).

در مسابقات پارا والیبال، جهانی و رسمی (شامل مسابقات قهرمانی منطقه‌ای) مناطق گرم کردن حدوداً ۳ در ۳ متر اندازه دارند در راستای نیمکت‌ها قرار می‌گیرند. اندازه و محل واقعی منطقه گرم کردن با طول نیمکت و وسعت محوطه آزاد تعیین می‌شود (مگر اینکه نماینده فنی طور دیگری مشخص کرده باشد).



۱-۴-۶-۱ محدوده نیمکت

در مسابقات جهانی پاراولیبال، جهانی و رسمی (همچنین مسابقات قهرمانی منطقه‌ای) محوطه نیمکت با ابعاد تقریبی ۰.۷۵ در ۴ متر در جلوی نیمکت هر دو تیم و در داخل منطقه آزاد قرار دارند (مگر اینکه توسط نماینده فنی طور دیگری مشخص شده باشد). همه بازیکنان در زمان مسابقه به جز در زمان تعویض یا تایم اوت باید پشت این خط می‌باشند. هر بازیکنی که به دلیل خارج بودن از این منطقه تعیین شده اخطار بگیرد، ملزم به نشستن روی نیمکت یا رفتن به منطقه گرم کردن خواهد بود.

هر بازیکنی که بیش از یک بار اخطار بگیرد با "تأخیر" جریمه خواهد شد.

۱-۵-۵ دما

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 ۱۵۰۰×۱۵۰۰ 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

عرض تور ۸۰ سانتی‌متر، طول آن ۶ متر و ۵۰ سانتی‌متر الی ۷ متر بوده (پهنای باند در هر طرف ۲۵-۵۰ 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 پاراولیبال، 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.

۳-۲- 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 سانتی‌متر و بلندی آنها ۸۰ سانتی‌متر بوده و به عنوان بخشی از تور محسوب می‌شوند.

۴-۲- 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 میلی‌متر و طول آن ۱ متر و ۶۰ سانتی‌متر می‌باشد.

هر یک 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 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).

۲-۵- تیرک‌ها

۲-۵-۱- 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.

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

۲-۵-۲- 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.

۲-۶- لوازم و تجهیزات اضافی

کلیه لوازم و تجهیزات اضافی به‌وسیله قوانین و مقررات فدراسیون جهانی پاراوالیبال 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 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 می‌باشد.

بایستی فشار داخلی توپ ۳۰۰- تا ۳۲۵- کیلوگرم - سانتی‌متر مربع باشد. (۴.۲۶ psi ۴,۶۱ to)

(۲۹۴.۳ mbar or hPa ۳۱۸,۸۲ to)

۲-۳- هم شکل بودن توپ‌ها

کلیه توپ‌هایی که در مسابقات بکار برده می‌شوند، بایستی از نظر استانداردهائی از قبیل محیط، وزن، فشار، نوع و غیره یکسان باشند.

در مسابقات جهانی، بین المللی، کشوری و لیگ از توپ‌های مورد تأیید مسئولین فدراسیون جهانی پاراوالیبال استفاده می‌شود مگر

اینکه این مسأله قبلا با فدراسیون جهانی پاراوالیبال هماهنگ شده باشد. (۳-۱)

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

فصل ۲: شرکت‌کنندگان (بازیکنان و اعضای تیم)

۴- تیم‌های شرکت‌کننده

۴-۱- ترکیب تیم

۴-۱-۱- هر یک از تیم‌ها می‌توانند حداکثر ۱۲ بازیکن با کلاسبندی بین المللی "تایید شده" یا "تحت بازنگری" شامل حداکثر ۲ بازیکن با کلاسبندی "حداقل معلولیت" (VS_2) داشته باشند. یک مربی، حداکثر دو کمک مربی، یک فیزیوتراپ و یک پزشک نیز می‌توانند همراه باشند.

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.

۴-۱-۲- یکی از بازیکنان را به عنوان کاپیتان تیم معرفی کرده و نام وی را در برگ امتیازات ثبت می‌کنند.

۴-۱-۳- 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.

۴-۲- محل استقرار اعضای تیم

۴-۲-۱- 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 ۱a, ۱b).

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

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

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

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

۴-۲-۴. در فاصله بین ست‌ها بازیکنان می‌توانند جهت گرم نمودن خود در منطقه آزاد از توپ استفاده نمایند.

۴-۳. 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 می‌توانند از شورت یا جوراب شلواری تنگ و چسبان (مانند آنچه در دوچرخه سواری پوشیده می‌شود) در زیر شورت یا شلوار خود استفاده نمایند، به این شرط که:

- هم‌رنگ شورت یا سفید یا مشکی یا یک رنگ خنثی باشد.

یک لباس چسبان، بدون لایی، زیر شلوارک بلند می‌توان پوشید. بازیکنانی که در آن تیم از شلوارک بلند استفاده می‌کنند، باید همه یک شکل و یکسان باشند.

بازیکنان مجاز به نشستن روی یک ماده (پارچه) ضخیم یا پوشیدن شورت‌ها یا شلوارهای ضخیم نمی‌باشند.

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

۴-۳-۲- کفش‌ها 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 کفش‌های دارای علامت (خطوط) استفاده نمود.

۴-۳-۳- پیراهن‌های بازیکنان از شماره ۱ الی ۹۹ شماره گذاری گردد.

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

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

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

۴-۴- تغییر و تعویض لوازم و تجهیزات

داور اول می‌تواند از یک و یا چند بازیکن بخواهد که:

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

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

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

۴-۵- اشیاء ممنوعه

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 تیم‌ها

مسئولیت کنترل رهبری تیم‌ها بر رفتار بازیکنان و همچنین رعایت قوانین بر عهده مربی و کاپیتان هر یک از تیم‌ها 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 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 سؤالات 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- بازیابی 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،

۵-۱-۳-۲- 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 جهانی پاراولیبال، هر یک از اعتراض‌ها 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 می‌گیرد. او بازیکنان تیم خود را در برگ آرنج 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 برگه امتیازات نوشته و یا کنترل نموده و سپس برگ امتیازات را امضاء می‌نماید.

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

۵-۲-۳-۱- قبل از هر ست، برگ آرنج 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 اوت‌ها و تعویض‌ها را در خواست نماید،

۵-۲-۳-۴- وی می‌تواند همانند سایر اعضای تیم در حالی که در منطقه آزاد که در جلوی نیمکت تیم خود قرار دارد (از امتداد خط حمله تا منطقه

آزاد) بطور ایستاده و یا قدم زنان یک سری راهنمایی‌هایی را به بازیکنان تیم خود بدهد بشرطی که مزاحمت و یا تاخیری در مسابقه بوجود نیآورده و مانع دید داوران خط نشود.

رعایت موارد زیر برای کادر مربیگری تیم الزامی است:

- ۱) تمام پیراهن های کادر مربی گری باید تمیز و از نظر رنگ و مدل یکدست باشند، و
 - ۲) تمام شلوارها/شلوارک ها یا دامن ها / شلوارهای تمرینی کادر مربی گری باید تمیز و از نظر رنگ و مدل یکدست باشند.
- تراپیست تیم می تواند کت و شلوار و پیراهن تمرینی تیم را بپوشد.
- کادر مربیگری می تواند کت و شلوار رسمی، پیراهن یقه دار، کراوات (برای آقایان) و شلوار/دامن رسمی همرنگ بپوشد.

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 مسئولیت 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 تیم ها می توانند 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 بر خلاف 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 دابل 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)

۶-۳-۱- 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- 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 پاراولیبال 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 پاراولیبال 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.

۷-۳- برگه ارنج تیم

۷-۳-۱- هر یک از تیم‌ها با شش بازیکن در زمین بازی حضور داشته باشند و حداکثر یکی از این شش بازیکن به عنوان حداقل معلولیت (VS^2) کلاسبندی شده باشد. اگر بازیکن لیبرو نیز در زمین حضور داشته باشد، باز هم قانون ۶ بازیکن از این قانون تبعیت کنند.

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.

۷-۳-۲- 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 می رسد.

۷-۳-۳- 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)

۷-۳-۴- 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.

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

۷-۳-۵-۱- 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.

۷-۳-۵-۲- اگر قبل از شروع ست، داورها و مسئولین 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.

۷-۳-۵-۳- 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.

۷-۳-۵-۴- 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 ست‌های خود

(۲۵-۰) 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 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)

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- در زمان زدن سرویس تیم‌ها باید در زمین خود (به جز زننده سرویس) مستقر باشند. بازیکنان تیم گیرنده سرویس باید در زمان زدن سرویس به ترتیب چرخشی قرار بگیرند. با این حال، بازیکنان تیم سرویس دهنده می‌توانند در هر موقعیتی در زمان زدن سرویس قرار بگیرند.

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

۷-۵-۱- 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 زننده سرویس در حین اجرای سرویس مرتکب خطا شده باشد، خطای زننده 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 می‌شود.

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

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

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

۷-۶- 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 می‌گردد.

۷-۶-۲- زمانی که تیم دریافت کننده قرار است سرویس بزند، بازیکنان این تیم در سمت عقربه ساعت و به این ترتیب 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 خطای چرخشی محسوب شده و جرایم آن به شرح زیر می‌باشد:

۷-۷-۱-۱- مسئول ثبت امتیاز با دمیدن در سوت بازی را نگه می‌دارد 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 می‌شود.

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 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: 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 دمد، در آن لحظه، توپ در خارج از بازی تلقی می گردد.

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

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 ۱۲، ۵)

۸-۴-۴- به غیر از قانون ۱-۲-۱۰، 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).

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

۹- بازی با توپ

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

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) بر توپ وارد کنند. اگر تیمی ضربات بیشتری وارد کند، تیم مذکور مرتکب خطای چهار ضربه می‌گردد.

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

یک بازیکن نمی‌تواند دو ضربه مداوم بر توپ وارد کند (به غیر از قوانین ۹.۲.۳ و ۱۴.۲ و ۱۴.۴.۲).

۹-۱-۲- تماس‌های هم‌زمان

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

۹-۱-۲-۱- زمانی که ۲ (۳) بازیکن هم‌تیمی در یک لحظه با توپ تماس پیدا می‌کنند، همان تماس‌ها به عنوان ۲ (۳) ضربه تلقی می‌شوند (به غیر از دفاع). اگر این بازیکنان هم‌زمان 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) هم‌زمان 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 هم‌زمان 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 هم‌تیم 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 هم‌تیمی 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 هم‌زمان با یکدیگر باشند.

موارد استثنائی:

۹-۳-۲-۱- 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.

۹-۳-۲-۲- توپ می‌تواند در اولین ضربه تیم با اعضای مختلف بدن و هم‌زمان با یکدیگر تماس پیدا کند به شرطی که این تماس‌ها در حین اجرای یک عمل صورت گرفته باشند.

۹-۳-۳- خطا در حین بازی

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

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

۹-۳-۳-۳- 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)

۹-۳-۳-۴- تماس دوبل: 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 ۹-۴-۱).

۹-۴-۱- تماس با زمین بازی

۹-۴-۱-۱- 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،

زمانیکه توپ در حالت دفاع بوده (در حین تماس ۱، ۲ یا ۳) و اگر تماس زمانی ایجاد شود که توپ کاملاً بالاتر از بالای تور نباشد، بلند شدن در سراسر زمین مجاز می‌باشد.

باسن بازیکنان می‌تواند در هر زمان و در هر منطقه‌ای از زمین، به جز هنگام انجام یک حرکت تهاجمی، برای مدت کوتاهی از زمین جدا شود.

قطع تماس به عنوان واکنشی پس از انجام حرکت مجاز است. اگر پس از حرکت دفاعی، توپ به طور قانونی از صفحه عمودی تور عبور کند

همچنان بازی ادامه می‌یابد.

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

۱۰-۱- 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،

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

۱۰-۱-۳- از بالا، تا سقف.

۱۰-۱-۲- 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- اگر چنین نباشد آنگاه توپ خارج محسوب می‌گردد.

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- تماس و برخورد توپ با تور

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

۱۰-۳- 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 ببرد 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 تاثیری 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 تاثیر گذاشته باشد (قانون ۱-۲-۱۱).

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

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 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،
 - حرکاتی 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 می‌کند با آن توپ بازی کند، به معنای آن است که دارد یک عمل و حرکت "بازی با توپ" را انجام می‌دهد، حتی اگر هیچ تماسی با توپ پیدا نکند.
- اما تماس با تور در خارج از آنتن‌ها خطا محسوب نمی‌شود (به غیر از قانون ۹.۱.۳)

۱۲- سرویس

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

۱۲-۱-۲- ست‌های بعدی با سرویس تیمی آغاز می‌گردد که در ست قبلی اولین سرویس را نزده 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 ۲-۳-۷ و ۱-۳-۷).

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

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

۱۲-۲-۲- اگر رالی به نفع تیم دریافت کننده (گیرنده) سرویس ختم شده باشد، سرویس بعدی را پس از چرخش بازیکنان می‌زند. 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 این که 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 دسته‌های خود به هوا پرتاب (رها) نماید می‌تواند با یک دست و یا قسمتی از دستش (انگشتان، میچ، ساعد، بازو) بر توپ ضربه وارد کند.

انجام سرویس بدون پرتاب یا رها کردن توپ تنها برای بازیکنان کلاسبندی شده دارای معلولیت دست مجاز است.

۱۲-۴-۲- فقط یک بار 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 (پاهای)، قسمت بالای میچ پا (پاهای) یا دست (دسته‌های) زننده سرویس می‌توانند با زمین بازی و یا منطقه آزاد خارج منطقه سرویس تماس داشته باشد (شکل ۱۲).

زننده سرویس بعد از زدن ضربه، می‌تواند 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 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 زدن 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 یا حرکت به طرفین انجام می‌دهند و یا می‌توانند به صورت گروهی کنار هم بنشینند تا این که بازیکنان تیم مقابل نتوانند تا زمانی که توپ به فضای عمودی تور برسد، زدن سرویس را دیده و مسیر توپ را تشخیص دهند (شکل ۶). اگر برای تیم دریافت

کننده قابل مشاهده باشد، این عمل ایجاد مانع محسوب نمی‌شود؛ به جز قانون ۱۲.۵.۳.

۱۲-۵-۳- هیچ بازیکنی از تیم سرویس زننده حق ندارد در حین زدن سرویس، تا زمان زدن سرویس، دست های خود را بالای سر ببرد. هیچ بازیکنی در خط عقب زمین نمی تواند دست یا بازوی خود را بالای شانه هایش نگه دارد. داور اول می تواند در صورت مشکوک شدن به مانع شدن عمدی یک تیم، از طریق کاپیتان بازی به او اخطار دهد.

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 نزده 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 ارجعیت داشته و خطای عدم استقرار صحیح را اعلام می نمایند.

۱۳- ضربه حمله

۱۳-۱- مشخصات ضربه حمله

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

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، می توانید 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.

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

۱۳-۲- محدودیت هائی 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 (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 پایین‌تر از بالای لبه تور باشد. (شکل D^۸)

۱۳-۳- خطاهای ضربه حمله

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

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

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

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

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

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- دفاع

۱۴-۱- دفاع کردن

۱۴-۱-۱- 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 لحظه 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 می کند، دفاع کامل می گردد. (شکل ۷).

۱۴-۱-۴- دفاع گروهی

زمانی که ۲ یا سه بازیکن جلوئی نزدیک هم دفاع کرده و توپ با یکی از آنها برخورد می کند، دفاع گروهی محسوب می گردد.

۱۴-۲- تماس دفاع

یک یا چند مدافع می توانند 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 می تواند 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 نمی توانید قبل از اینکه حریف حمله را انجام نداده است توپ را در آن سوی تور (زمین حریف) لمس نمایید.

۱۴-۴- دفاع و ضربات تیم

۱۴-۴-۱- دفاع (تماس دفاع) به عنوان ضربه تیم محسوب نمی گردد (قانون ۹-۱). بنابراین، هر تیم می تواند سه ضربه دیگر پس از دفاع، جهت برگرداندن توپ بر آن وارد کند.
۱۴-۴-۲- اولین ضربه پس از دفاع، می تواند 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

می توانید بر روی سرویس حریف دفاع کنید.

۱۴-۶- خطاهای دفاع (شکل ۱۱)

خطاهای دفاع به شرح زیر می باشند:

۱۴-۶-۱- مدافع، قبل از حمله حریف، توپ را در زمین حریف لمس کرده باشد (قانون ۱۴-۳).

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 ۱-۵، ۱۴-۱۴ و ۳-۱-۳-۱۹).

۱۴-۶-۳- زمانی که مدافع در حین دفاع و یا در حین تکمیل دفاع، کپل های خود را از زمین بلند کند. اگر مدافع در حین دفاع، بدون اینکه با توپ تماس پیدا کند، کپل های خود را از زمین بلند کند، کار اشتباهی نیست (قدغن نیست).

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

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 می کند.

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، پخش 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، ۵-۱۵).

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). (۲-۱۵ / ۷-۱۵ / ۸-۱۵)

۱۵-۲-۴- پس از رد شدن درخواست و تایید آن با اخطار تاخیر در همان وقفه (یعنی قبل از پایان رالی تکمیل شده بعدی) درخواست هرگونه وقفه منظم بازی مجاز نیست.

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 نزده 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.

۱۵-۴-۲- بازیکنان موظف هستند که در طول کلیه تایم اوت ها 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 می‌شود.

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

۱۵-۶- تعداد و محدودیت های تعویض

۱۵-۶-۱- بازیکنی که اسم او در برگ ارنج 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 ست 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 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 می‌شود که وی در حین تعویض از زمین خارج شده است.

۱۵-۷- تعویض استثنائی

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

تعویض استثنائی به این معنی است که هر بازیکنی که در زمان مصدومیت/بیماری، اخراج/ محرومیت در زمین حضور نداشته باشد، به جز لیبرو، لیبروی دوم یا بازیکن جایگزین آنها، می‌تواند به جای بازیکن مصدوم/بیمار، اخراج/ محروم، وارد زمین شود. بازیکن مجروح / مریض و محروم شده اجازه ورود مجدد به مسابقه را ندارد.

تعویض استثنائی را نمی‌توان در هر مورد به عنوان یک تعویض عادی به حساب آورد لیکن در برگه امتیازات بعنوان تعویض های آن ست مسابقه ثبت می‌شوند.

۱۵-۸- تعویض بازیکن خاطی

بازیکن خاطی باید بطور قانونی تعویض گردد. اگر این امکان پذیر نباشد، تیم حق دارد یک تعویض استثنائی انجام دهد. اگر این امر غیر ممکن باشد، تیم به عنوان تیم ناقص تلقی می‌گردد.

۱۵-۹- تعویض غیر قانونی

۱۵-۹-۱- اگر تعداد تعویض‌ها بیش از تعداد تعویض‌های قید شده در مواد قانونی ۱۵-۶ و ۱-۳-۷ باشند آنگاه به عنوان تعویض غیر قانونی تلقی می‌گردد (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 ۱b).

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 -اگر در حین درخواست بازیکن حاضر و آماده نباشد، 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.

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

۱۵-۱۱-۱-۳ در تعویض دوم توسط همان تیم در زمان توقف به استثناء موارد بیماری / جراحت / اخراج / و محرومیت بازیکن حاضر در زمین

۱۵-۱۱-۱-۴ 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 نمی‌گذارد یا باعث تاخیر در آن نمی‌شود، 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:

۱-۱-۱۶- تاخیر در تعویض،

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

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

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

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

۲-۱۶- جرایم تاخیر

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

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

۲-۱-۲-۱۶- کلیه جرایم 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.

۳-۲-۱۶- 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.

۴-۲-۱۶- جرایم تاخیر بین ست ها و یا قبل از آنها به قوت خود باقی مانده و در ست های بعدی تاثیر می‌گذارند.

۱۷- تعویض های استثنائی در بازی

۱-۱۷- مصدوم (مجروح) شدن بازیکن

۱-۱-۱۷- 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.

۲-۱-۱۷- اگر بازیکن مصدوم نتواند از طریق تعویض های 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.

۲-۱۷- 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 می کنند:

۱۷-۳-۲-۱- 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 می دهند. لازم به توضیح است که امتیازات سِت های قبلی نیز به قوت خود باقی می مانند.

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 می کنند. لازم به توضیح است که امتیازات سِت های قبلی همچنان به قوت خود باقی می مانند.

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 می کنند.

۱۸- تعویض زمین بازی و فاصله بین سِت ها

۱۸-۱- فاصله بین سِت ها

فاصله زمانی به زمان بین سِت ها اطلاق می شود. تمامی این فاصله ها سه دقیقه طول می کشد.

در طول این فاصله، زمین ها را تعویض کرده و ارنج جدید تیم ها را در لیست امتیازات ثبت می کنند.

باتوجه به درخواست مسئولین برگزارکننده مسابقات، تیم های شرکت کننده می توانند 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) تیم ها موظف هستند که پس از هر سِت زمین را عوض کنند.

۱۸-۲-۲- در سِت نهایی (پنجم) به محض اینکه یکی از تیم ها به امتیاز ۸ دست یافت، تیم ها بدون تأخیر زمین ها را تعویض کرده و بازیکنان در همان محل مربوطه مستقر می شوند.

اگر این تعویض را در وقت مناسب (امتیاز ۸) انجام ندهند، به محض اینکه متوجه این اشتباه شدند، زمین ها را تعویض می کنند، امتیازات را در حین تغییر زمین ها تغییر نداده و همچنان به قوت خود باقی می مانند.

فصل ۶: بازیکن لیبرو

۱۹- بازیکن لیبرو

۱۹-۱- تعیین بازیکن لیبرو

۱۹-۱-۱- هر تیم می تواند 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 لباس هر دو بازیکن لیبرو می

تواند باهمدیگر و همچنین با سایر بازیکنان هم تیم خود متفاوت باشد. اما باید همانند یونیفرم دیگر اعضای تیم شماره گذاری شود.

(قانون ۳-۴).

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 ۲-۱۳ و ۱۳-۲)

(۱۳-۳-۵).

۱۹-۳-۳- 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 ۶-۶-۶).

۱۹-۳-۱-۴- اگر توپ از پاس سرانگشتی بازیکن لیبرو در منطقه جلو وی بیاید، بازیکن نمی‌تواند 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، می‌تواند آزادانه به توپ ضربه بزند. (قانون ۶-۳-۱۳).

۱۹-۳-۲- جابجائی بازیکنان

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

این قبیل تعویض‌ها دارای محدودیت نمی‌باشند، 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- تعویض مرتب بازیکن را می‌توان انجام داد و می‌توان این کار را با هر لیبرو انجام داد. لیبرو تنها می‌تواند با بازیکن جایگزین برای آن پست و یا لیبرو رزرو تعویض شود.

۱۹-۳-۳- در آغاز هر ست، بازیکن لیبرو نمی‌تواند 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).

۱۹-۳-۴- سایر تعویض‌ها فقط قبل از سوت سرویس و یا زمانی که توپ در خارج از بازی است صورت می‌گیرند.

۱۹-۳-۵- 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 می‌شود.

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

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

(قانون D.la).

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

۱۹-۳-۹- 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- تعیین مجدد یک بازیکن لیبرو جدید

۱۹-۴-۱- 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) می تواند برای ادامه بازی هر یک از بازیکنانی که در لحظه تعیین مجدد در زمین نمی باشند 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 می شود و یا فوراً و بطور مستقیم با یک لیبرو تعیین شده مجدداً تعویض می گردد. هر چند بازیکن لیبرویی که تحت تعیین مجدد باشد نمی تواند 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 می گیرد. بازیکن لیبرویی که اعلام شده است قادر به ادامه بازی نیست نمی تواند در ادامه بازی در زمین حضور داشته باشد.

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

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 .

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

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 می تواند نسبت به این مسئله معترض بوده و این مسئله را با داور درمیان بگذارد.

۲۰-۱-۳- شرکت کنندگان موظف هستند از اعمال و رفتارهایی که در تصمیم گیری داوران تأثیر می گذارند، 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 درحین برخورد با داوران رعایت کرده، بلکه شامل سایر مسئولین، حریفان، افراد هم تیم و تماشاچیان نیز می گردد.

۲۰-۲-۲- اعضای تیم می توانند 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، جریمه ای در بر نداشته و داور اول موظف است تیم ها را از نزدیک شدن به سطح جریمه دور نماید.

این کار از طریق ۲ مرحله انجام می شود:

مرحله اول: بواسطه تذکر شفاهی به کاپیتان تیم

مرحله دوم: با استفاده از کارت زرد به یکی از اعضاء تیم مربوطه. تذکر رسمی به خودی خود جریمه محسوب نمی شود لیکن نشانه آن است که عضو تیم به سطح جریمه شدن در مسابقه رسیده است. تذکر مربوطه در برگه امتیاز ثبت می گردد لیکن از پیامد فوری برخوردار نمی باشد.

۲۱-۲- بدرفتاری‌هایی که منجر به جریمه می‌شوند.

اگر اعضاء 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 بی ادبانه و جسورانه: مغایر شئون اخلاق و رفتار خوب بوده و ضمناً هر عملی که اهانت آمیز می‌باشد.

۲۱-۲-۲- رفتار اهانت آمیز: 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 می‌کند:

۲۱-۳-۱- جریمه (شکل ۶-۱۱)

اگر هر یک 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 می شود. (قانون ۱-۲۱ و ۱-۱-۴).

۲۱-۳-۲- اخراج

۲۱-۳-۲-۱- بازیکن تیمی که اخراج وی تایید شده است ، موظف است که تا پایان همان ست و بدون عواقب دیگر به رختکن تیم خود برود.

باید به رختکن تیم تا مسابقه ست در حال انجام بدون عواقب دیگری برود.

اگر مربی تیمی اخراج شود، حق خود برای دخالت در آن ست از بازی ها را از دست داده و باید تا پایان همان ست به رختکن تیم برود.

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

۲۱-۳-۲-۳- 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.

۲۱-۳-۳- رد صلاحیت و اخراج از مسابقات

۲۱-۳-۳-۱- اگر یکی از اعضاء تیم صلاحیت ادامه شرکت در مسابقه را از دست بدهد (اخراج گردد) باید به شکل قانونی / استثنایی تعویض گردد و اگر در زمین است باید محل مسابقه را تا اتمام همان مسابقه ترک نموده و تا پایان همان مسابقه و بدون عواقب دیگر به رختکن تیم خود برود.

۲۱-۳-۳-۲- 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 می گردد.

۲۱-۳-۳-۳- اگر یکی از اعضای تیمی برای دومین بار در یک مسابقه رفتار اهانت آمیز داشته باشد، بدون عواقب بعدی از مسابقه اخراج می گردد.

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

۲۱-۴- اعمال جرایم اتخاذ شده

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

۲۱-۴-۲- 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 می کنند).

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

۲۱-۵- بدرفتاری در بین ست‌ها و یا قبل از آنها

اگر فردی در بین ست‌ها و یا قبل از آنها مرتکب حرکت ناشایست شود، جرایم آن را بر طبق قانون ۳-۲۱ مشخص کرده و در ست بعدی به مورد اجرا می گذارند.

۲۱-۶- کارتهایی که جرایم را مشخص می کنند:

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

۲۲-۱- ترکیب

تیم داوران یک مسابقه از مسئولین ذیل تشکیل می‌گردد:

● داور اول ● داور دوم ● داور چالش ● داور ذخیره ● 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 افرادی به‌عنوان داور چالش، داور ذخیره و دستیار ثبت امتیازات الزامی است.

۲۲-۲- دستورالعمل

۲۲-۲-۱- فقط داور اول و داور دوم می‌توانند در طول مسابقه سوت زده 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 زننده 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 ۱-۳-۲-۲-۳-۲-۲- 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

۲۳-۱- محل استقرار

داور اول وظایف خود را به طور ایستاده و در کنار یکی از تیرک‌های یک طرف از تور انجام می‌دهد (شکل ۱a, ۱b).

۲۳-۲- اختیارات

۲۳-۲-۱- 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.

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

۲۳-۲-۳- داور اول می‌تواند در رابطه با مسائل بازی و حتی بعضی از مواردی که در این قوانین قید نشده‌اند نیز تصمیم‌گیری نماید.

۲۳-۲-۴- 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 (فوراً) 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 ۱-۲-۱ و ۵-۱-۳-۲ و ۲-۳-۲-۲۵).

۲۳-۲-۵- 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 نماید.

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 بر عهده داور اول می‌باشد:

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

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

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

A - خطاهای زننده سرویس، محل استقرار بازیکنان تیم زننده 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 (اما نه منحصر) 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

۳-۳-۲۳- 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.

۲۴-۷-۲- 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 هفتمین مربی تیم مربوطه گزارش (اعلام) می‌کند.

۲۴-۸-۲- 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).

۲۴-۹-۲- 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.

۲۴-۳- وظایف و مسئولیت‌های داور دوم

۲۴-۱-۳- 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.

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

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

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

۲۴-۳-۳-۳- خطا با تور (اما نه منحصر) در سمت بازیکن حمله و تماس با آنتن،

۲۴-۴-۲-۳- 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.

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

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

۲۴-۷-۲-۳- 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.

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

۲۴-۹-۲-۳- 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- داور چالش

در مسابقات پارا والیبال جهانی، جهانی و مورد تأیید (شامل مسابقات قهرمانی منطقه‌ای)، در صورت استفاده از سیستم چالش ویدیویی آنگاه حضور داور چالش الزامی است.

۲۵-۱- محل استقرار

داور چالش در اتاقک چالش؛ در یک موقعیت جداگانه تعیین شده از سوی نماینده فنی پارا والیبال جهانی وظایف خود را انجام می‌دهد.

۲-۲۵-مسئولیت ها

۱-۲۵-۲- وی بر روند اعتراض نظارت می کند تا یقین نماید طبق آیین نامه اعتراض جاری پیش می رود.

۲-۲۵-۲- داور چالش در حین انجام وظایف خود یونیفرم رسمی بر تن خواهد داشت.

۳-۲۵-۲- پس از فرایند چالش وی داور اول را در جریان ماهیت خطای صورت گرفته قرار می دهد.

۴-۲۵-۲- در پایان مسابقه وی برگه امتیازات را امضاء می نماید.

۲۶-داور ذخیره

در مسابقات پارا والیبال جهانی، جهانی و مورد تأیید (شامل مسابقات قهرمانی منطقه ای) حضور داور ذخیره الزامی است.

۲۶-۱-محل استقرار

داور ذخیره وظایف خود را در یک مکان مجزا تعیین شده از سوی پارا والیبال جهانی انجام می دهد.

۲۶-۲-مسئولیت ها

داور ذخیره ملزم به انجام اقدامات زیر می باشد:

۲۶-۲-۱- پوشیدن لباس رسمی داوری در زمان انجام وظایف

۲-۲۶-۲- در صورت غیبت داور دوم یا در صورتی که او قادر به ادامه کار خود نباشد؛ همچنین در صورتی که داور دوم به عنوان داور اول انتخاب شود آنگاه جایگزین وی می شود.

۳-۲۶-۲- قبل از مسابقه و بین ست ها، راکت های تعویض (در صورت استفاده) را کنترل می نماید.

۴-۲۶-۲- در صورت وجود مشکل، عملکرد تبلت های رومیزی را قبل و بین ست ها بررسی می نماید.

۵-۲۶-۲- به داور دوم در حفظ محوطه آزاد کمک می نماید.

۶-۲۶-۲- به داور دوم در دستور دادن به عضو تیم اخراج شده /محروم شده تیم برای رفتن به رختکن تیم کمک می نماید.

۷-۲۶-۲- بازیکنان تعویضی را در محل گرم کردن و روی نیمکت نیز کنترل می کند.

۸-۲۶-۲- بلافاصله پس از معرفی بازیکنان شروع کننده مسابقه چهار توپ را برای داور دوم می آورد و پس از اتمام بررسی موقعیت بازیکنان توسط داور دوم، یک توپ مسابقه به او می دهد.

۹-۲۶-۲- به داور اول در راهنمایی مسئولین تیمی زدن کمک می کند.

۲۷- مسئول ثبت امتیازات (منشی)

۲۷-۱- 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 ۱۵، ۱۶ و ۱۰).

۲۷-۲- 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.

۲۷-۲-۱- وظایف منشی قبل از شروع ست و مسابقه به شرح زیر می‌باشد:

۲۷-۲-۱-۱- 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.

۲۷-۲-۱-۲- 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.

۲۷-۲-۲- وظایف منشی در طول مسابقه به شرح زیر می‌باشد:

۲۷-۲-۲-۱- امتیازات به دست آمده را ثبت می‌کند.

۲۷-۲-۲-۲- ترتیب زدن سرویس را برای هر تیم کنترل نماید و فوراً پس از زدن سرویس هر گونه خطا را به داوران اعلام نماید.

۲۷-۲-۲-۳- 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.

۲۷-۲-۲-۴- درخواست تعویق بی‌مورد را به اطلاع داوران می‌رساند،

۲۷-۲-۲-۵- پایان ست‌ها، شروع و پایان هر یک از تایم اوت‌های فنی و همچنین کسب هشتمین امتیاز را در ست نهایی به داوران اعلام می‌کند.

۲۷-۲-۲-۶- همه جریمه‌ها و درخواست‌های بی‌مورد و نابجا را ثبت نماید.

۲۷-۲-۲-۷- تمام وقایع دیگر را طبق دستور داور دوم ثبت می‌کند؛ مانند تعویض‌های استثنایی، زمان ریکاوری، وقفه‌های طولانی، مداخلات خارجی، تغییر در تعیین بازیکنان و غیره؛

۲۷-۲-۲-۸- فواصل زمانی بین ست‌های مسابقه را کنترل می‌نماید.

۲۷-۲-۳- وظایف منشی پس از اتمام مسابقه به شرح زیر می‌باشد:

۲۷-۳-۱- نتایج نهایی را ثبت کرده،

۲۷-۳-۲- 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.

۲۷-۳-۳- پس از اینکه خودش لیست امتیازات را امضا کرد، لیست مذکور را به امضا کاپیتان‌ها و سپس داورها می‌رساند.

۲۸- دستیار(کمک) امتیاز دهنده

۲۸-۱- محل استقرار

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

۲۸-۲- 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.

۲۸-۲-۱- دستیار منشی قبل از شروع مسابقه و ست اقدامات ذیل را انجام می‌دهد.

۲۸-۲-۱-۱- برگه کنترل بازیکن لیبرو را تهیه می‌نماید.

۲۸-۲-۱-۲- برگه رزرو برای ثبت امتیازات را تهیه می‌نماید.

۲۸-۲-۲- دستیار منشی در خلال مسابقه اقدامات ذیل را انجام می‌دهد:

۲۸-۲-۲-۱- جزئیات جایگزینی‌های (تعویض‌های) بازیکن لیبرو را ثبت می‌نماید.

۲۸-۲-۲-۲- هرگونه خطا در رابطه با جایگزینی (تعویض) بازیکن لیبرو را با استفاده از صدای زنگ به داوران اعلام می‌نماید.

۲۸-۲-۲-۳- تابلو امتیازات دستی روی میز منشی را فعال می‌نماید (امتیازات تیم‌ها را با این تابلو نشان می‌دهد).

۲۸-۲-۲-۴- هماهنگ بودن تابلوهای امتیازات را کنترل کرده و امتیاز صحیح را مشخص می‌نماید

۲۸-۲-۲-۵- در صورت لزوم، برگه امتیازات رزرو را به روز (تکمیل) نموده و آن را در اختیار منشی قرار می‌دهد.

۲۸-۲-۳- دستیار منشی در پایان مسابقه اقدامات ذیل را انجام می‌دهد:

۲۸-۳-۱- برگه کنترل بازیکن لیبرو را امضاء کرده و آن را برای کنترل تحویل می‌دهد.

۲۸-۳-۲- برگه امتیازات را امضاء می‌نماید.

در مسابقات قهرمانی منطقه ای، مسابقات جهانی و OVD، و مسابقات منطقه ای از برگه الکترونیک امتیازات استفاده می‌شود. دستیار

امتیازات بعنوان اعلام کننده تعویض برای راهنمایی داور دوم به تیم درخواست کننده توقف و تعیین تعویض لیبرو عمل می‌نماید.

۲۹- داوران خط

۲۹-۱- 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 ۱a, ۱b و ۱۰).

در مسابقات قهرمانی منطقه‌ای و مسابقات جهانی WOVD، حضور ۴ خط‌نگهدار 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).

۲۹-۲- مسئولیت‌ها

۲۹-۲-۱- 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:

۲۹-۲-۱-۱- داخل بودن و خارج بودن توپ، در زمانی که توپ در نزدیکی خط (خطوط) آنها به زمین برخورد می‌نماید.

۲۹-۲-۱-۲- تماس‌های توپ‌های اوت با تیم دریافت‌کننده توپ (شکل ۳-۱۲).

۲۹-۲-۱-۳- توپی که به آنتن برخورد می‌کند، توپ سرویس که خارج از فضای قانونی عبور، از روی تور عبور می‌نماید و غیره.

۲۹-۲-۱-۴- هر بازیکنی (به غیر از زننده سرویس) که حداقل قسمتی از باسن وی خارج از زمین بازی اش در لحظه زدن سرویس می‌باشد.

۲۹-۲-۱-۵- خطاهای کپل مربوط به زننده سرویس.

۲۹-۲-۱-۶- هرگونه برخورد هریک از بازیکنان در زمین خودی با آنتن در خلال انجام بازی با توپ یا دخالت (مشارکت) در بازی.

۲۹-۲-۱-۷- 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.

۲۹-۲-۲- بنا به درخواست داور اول یک داور خط باید علامت خود را تکرار نماید.

۳۰- علائم رسمی

۳۰-۱- 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.

۳۰-۲- 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



DIAGRAM 1a-1 (D1a): COMPETITION CONTROL AREA (WITHOUT MEDIA)

Relevant Rules: 1, 1.4.5, 4.2.1, 4.2.3.1, 15.4.4, 19.3.2.7, 21.3.2.1, 21.3.3.1, 23.1, 24.1, 27.1, 28.1

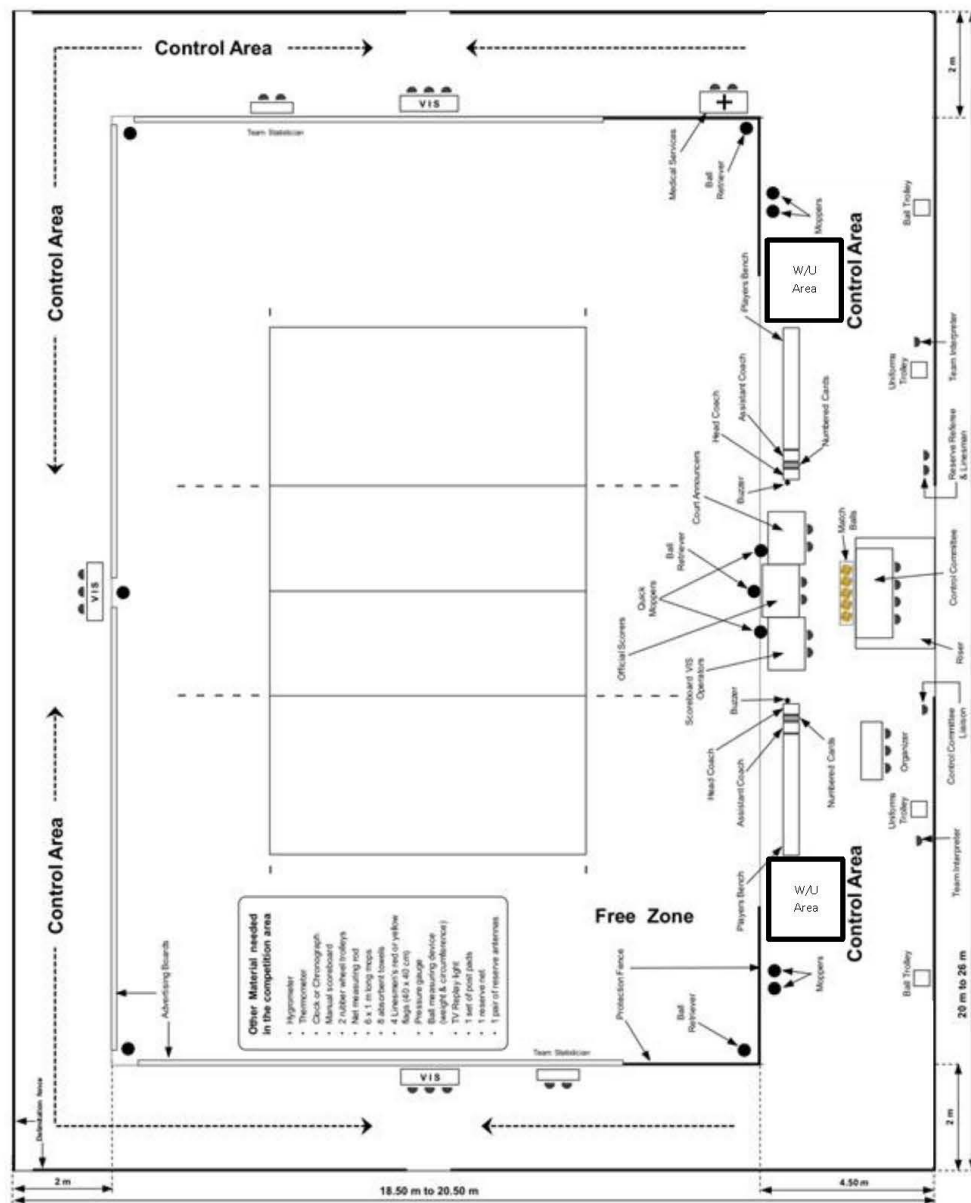
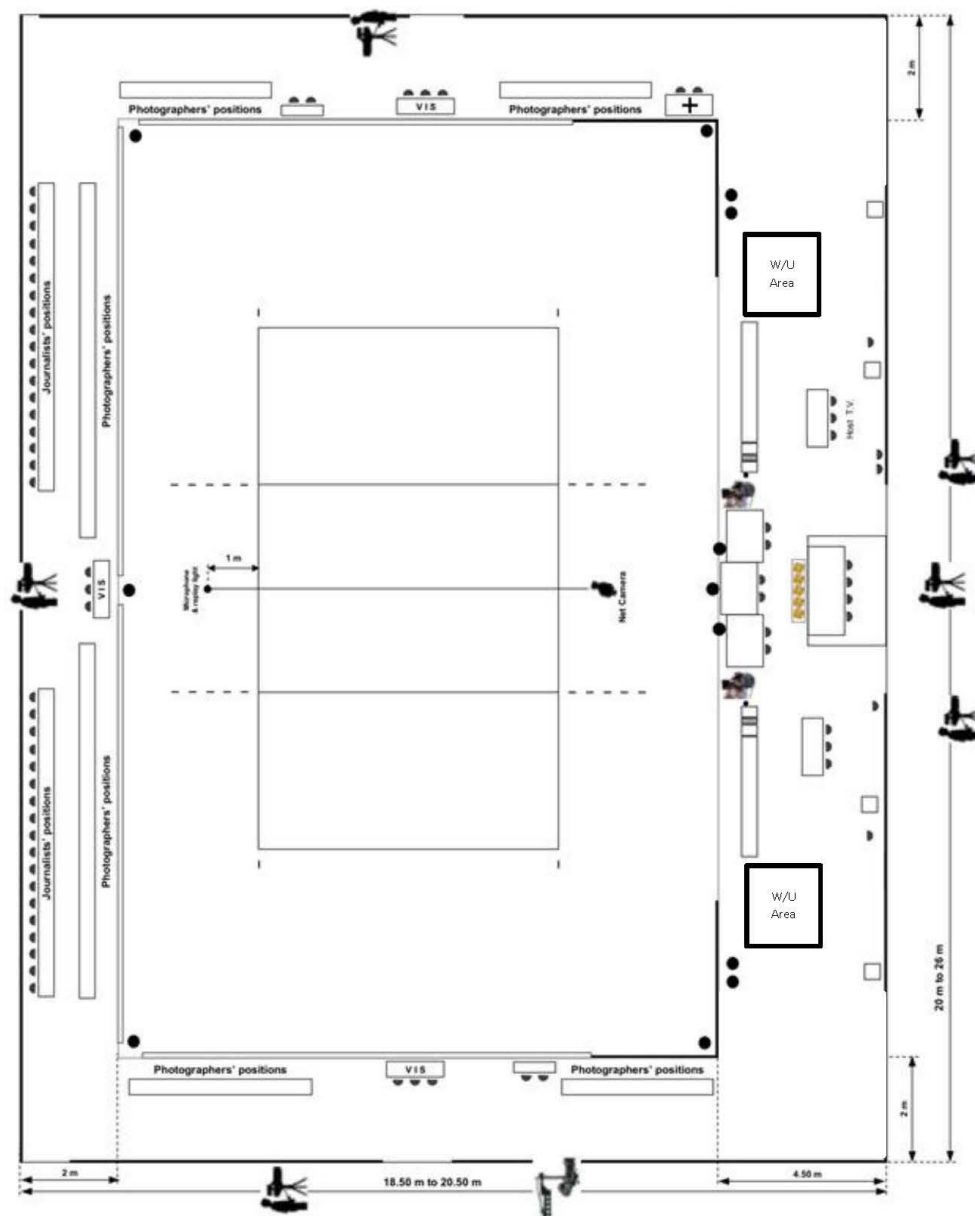
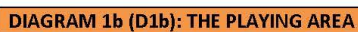




DIAGRAM 1a-2: COMPETITION CONTROL AREA (WITH MEDIA)

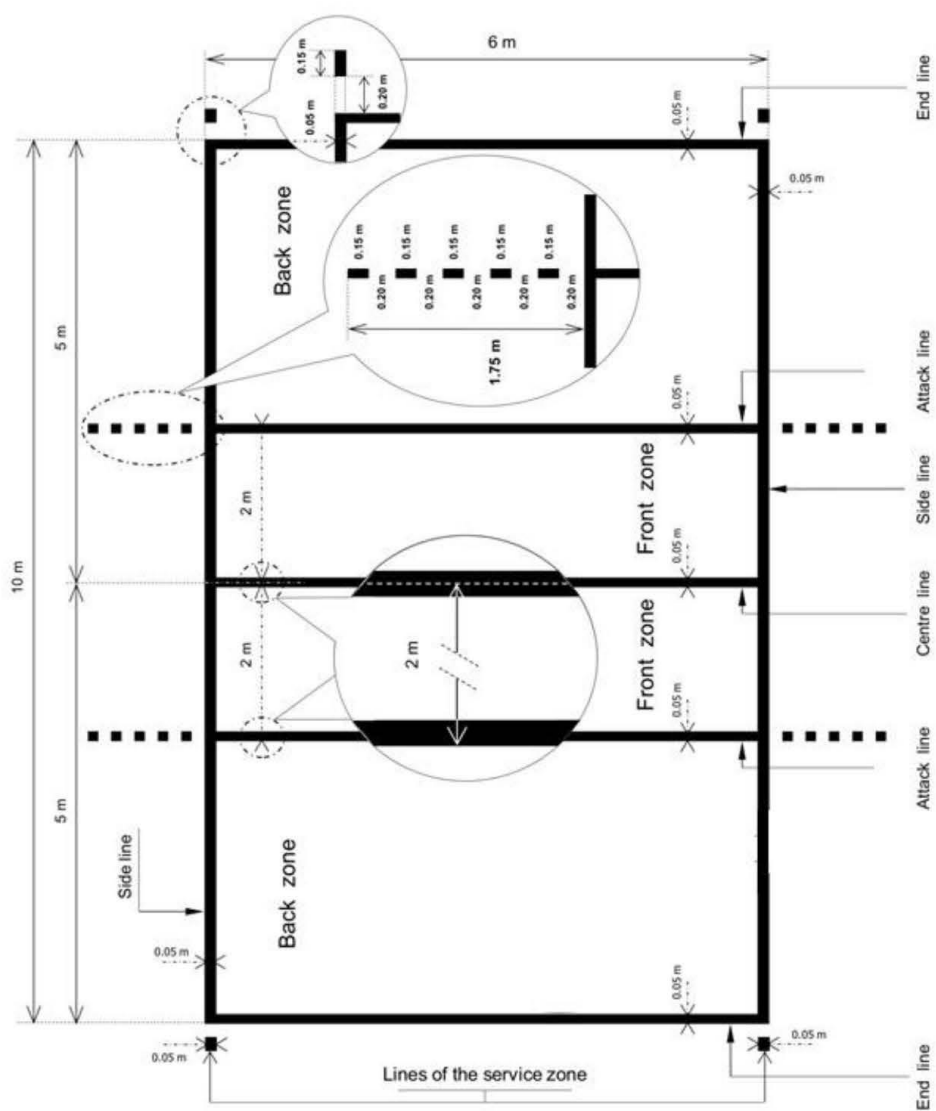




The diagram illustrates the layout of a volleyball court and its surrounding areas. The court itself is 16-22 m long and 6-8 m wide. It is divided into three main sections: the Back zone, Front zone, and Serving zone. The Back zone is 3-6 m high and 6 m wide. The Front zone is 3-6 m high and 6 m wide. The Serving zone is 3-6 m high and 6 m wide. The court is also divided into three sections: the Back zone, Front zone, and Serving zone. The Back zone is 3-6 m high and 6 m wide. The Front zone is 3-6 m high and 6 m wide. The Serving zone is 3-6 m high and 6 m wide. The court is also divided into three sections: the Back zone, Front zone, and Serving zone. The Back zone is 3-6 m high and 6 m wide. The Front zone is 3-6 m high and 6 m wide. The Serving zone is 3-6 m high and 6 m wide.

DIAGRAM 2 (D2): THE PLAYING COURT

Relevant Rules: 1.1, 1.3, 1.3.3, 1.3.4, 1.4.1, 5.2.3.4





Technical drawing of a rectangular structure, likely a stage or platform, with dimensions and labels:

- Overall Dimensions:**
 - Width: 6 m
 - Height: 1.25 m
- Internal Dimensions and Labels:**
 - Top-left corner: 0.80 m (vertical distance from top edge to a horizontal line).
 - Bottom-left corner: 0.50 - 1 m (horizontal distance from left edge to a vertical line).
 - Right side: 0.80 m (vertical distance from bottom edge to a horizontal line).
 - Bottom-right corner: 6.50 - 7 m (horizontal distance from left edge to right edge).
 - Right side: 0.67 m (horizontal distance from right edge to a vertical line).
 - Bottom-right corner: 0.99 m (horizontal distance from right edge to a vertical line).
- Structural Details:**
 - A **Cable** is shown attached to the top-left corner.
 - A **Cord** is shown attached to the bottom-left corner.
 - A **Grid** is shown on the right side, divided into two sections: **1.15 m Men** and **1.05 m Women**.
 - A **Axis** is indicated at the bottom right.

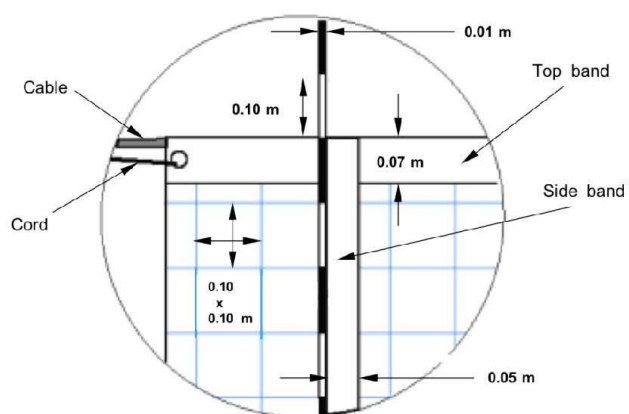
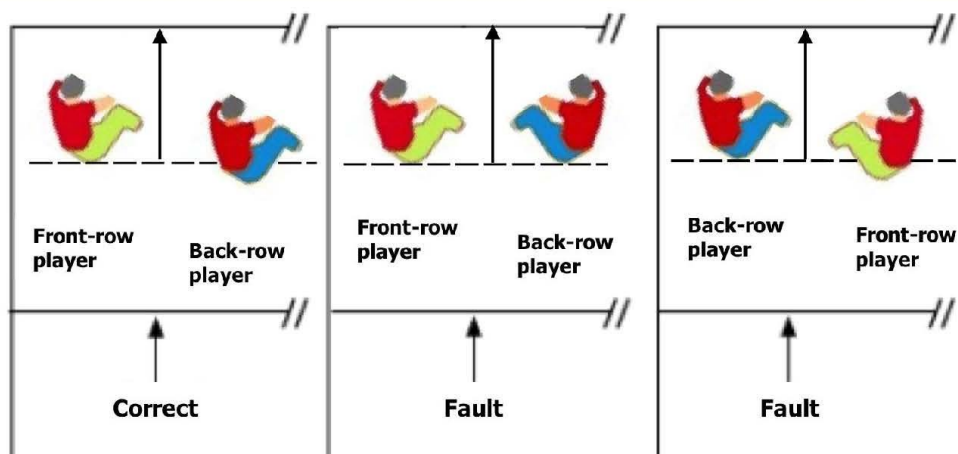




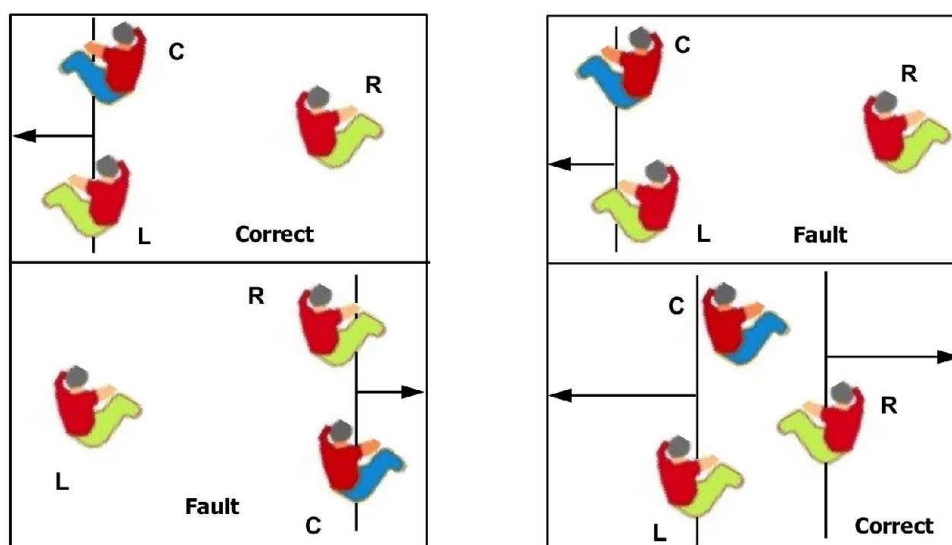
DIAGRAM 4 (D4): POSITION OF PLAYERS

Relevant Rules: 7.4, 7.4.3, 7.5, 23.3.2.3a, 24.3.2.2

EXAMPLE A: Determination of the positions between front-row player and the corresponding back-row player



EXAMPLE B: Determination of the positions between players in the same row

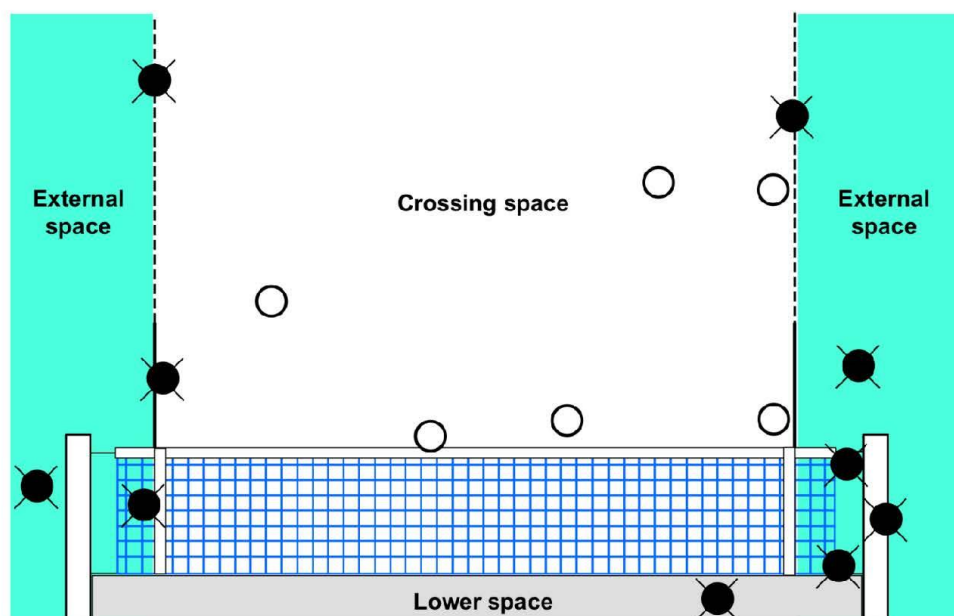


C = centre player R = right player L = left player



DIAGRAM 5a (D5a): BALL CROSSING THE VERTICAL PLANE OF THE NET TO THE OPPONENT COURT

Relevant Rules: 2.4, 8.4.3, 8.4.4, 8.4.5, 10.1.1, 10.1.3, 24.3.2.7, 29.2.1.3, 29.2.1.7



⊗ = Fault

○ = Correct crossing



DIAGRAM 5b (D5b): BALL CROSSING THE VERTICAL PLANE OF THE NET TO THE OPPONENT FREE ZONE

Relevant Rules: 10.1.2, 10.1.2.2, 24.3.2.7

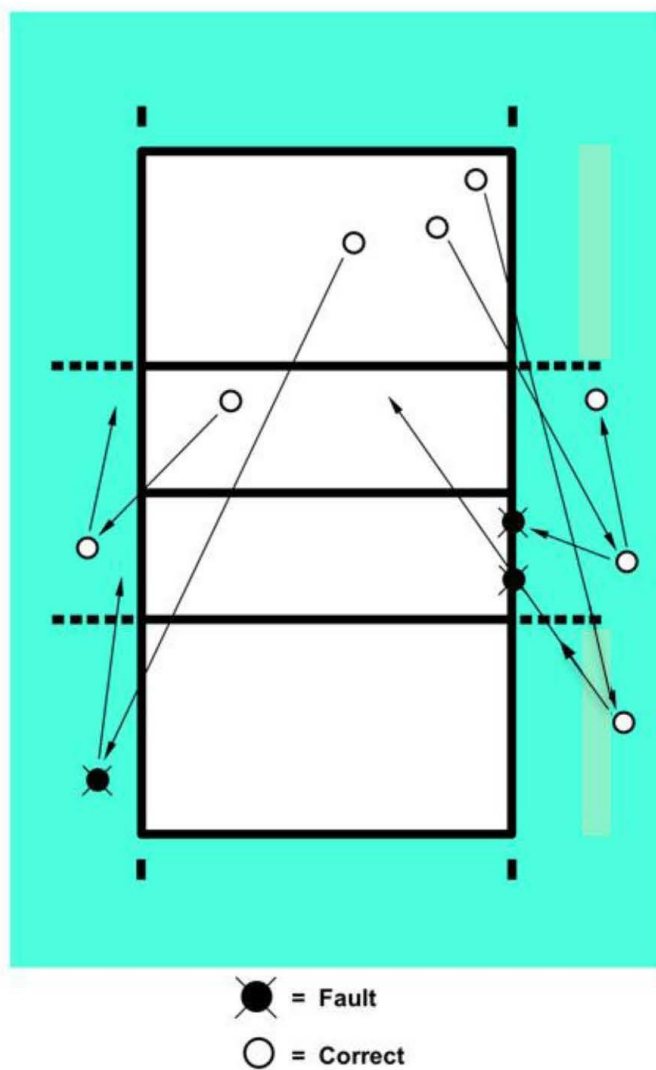
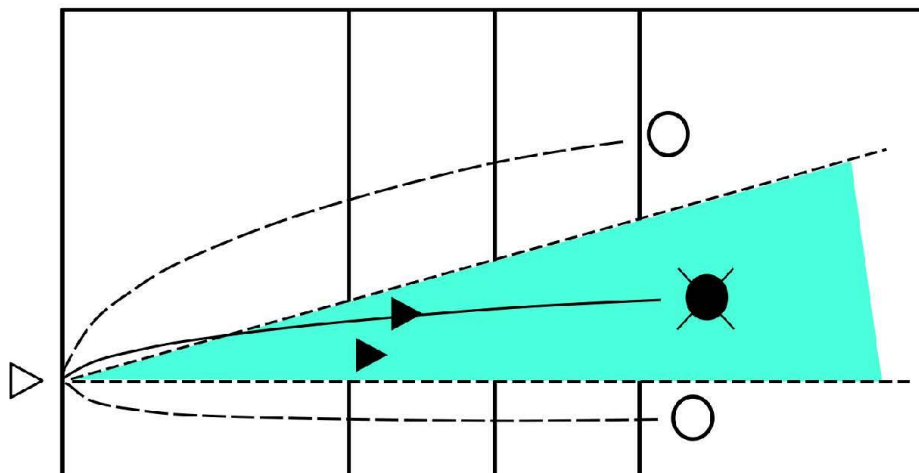




DIAGRAM 6 (D6): COLLECTIVE SCREEN

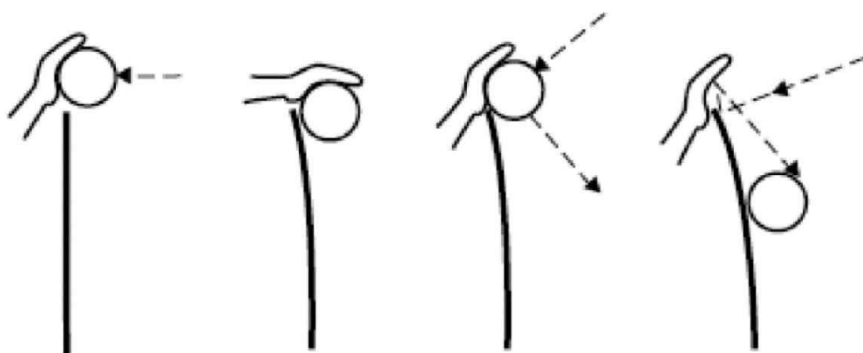
Relevant Rules: 10.1.2, 10.1.2.2, 24.3.2.7



○ = Correct ● = Fault

DIAGRAM 7 (D7): COMPLETED BLOCK

Relevant Rules: 14.1.3



Ball above
the net

Ball lower than
the top of the net

Ball touches
the net

Ball bounces
off the net



DIAGRAM 8 (D8): BACK-ROW PLAYER'S ATTACK

Relevant Rules: 13.2.2, 13.2.3, 23.3.2.3d, 24.3.2.4

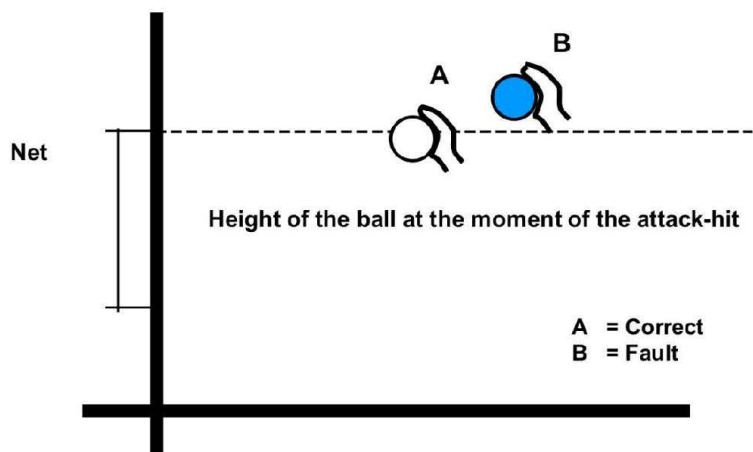
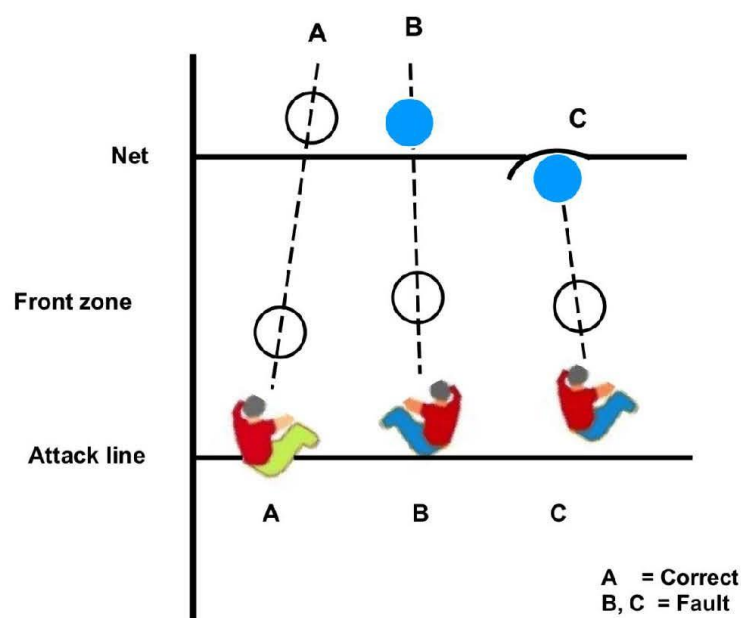




DIAGRAM 9 (D9): SANCTION SCALES

Relevant Rules: 16.2, 21.3, 21.4.2

9a: MISCONDUCT WARNINGS AND SANCTIONS

CATEGORIES	OCCURRENCE	OFFENDER	SANCTION	CARDS (SIGNAL)	CONSEQUENCE
MINOR MISCONDUCT	Stage 1	Any member	Not considered as sanction	None	Prevention only
	Stage 2			Yellow (D11, 6a)	
	Repetition any time		Penalty	As below	As below
RUDE CONDUCT	First	Any member	Penalty	Red (D11, 6b)	A point and service to the opponent
	Second	Same member	Expulsion	Red and Yellow jointly (D11, 7)	Player leaves playing area and stays in the team's dressing room for the remainder of the set
	Third	Same member	Disqualification	Red and Yellow separately (D11, 8)	Player leaves the Competition Control Area for the remainder of the match
OFFENSIVE CONDUCT	First	Any member	Expulsion	Red and Yellow jointly (D11, 7)	Player leaves playing area and stays in the team's dressing room for the remainder of the set
	Second	Same member	Disqualification	Red and Yellow separately (D11, 8)	Player leaves the Competition Control Area for the remainder of the match
AGGRESSION	First	Any member	Disqualification	Red and Yellow separately (D11, 8)	Player leaves the Competition Control Area for the remainder of the match

9b: DELAY WARNING SYMBOLS AND SANCTIONS

CATEGORIES	OCCURRENCE	OFFENDER	DETERRENT OR SANCTION	CARDS (SIGNAL)	CONSEQUENCE
DELAY	First	Any member of the team	Delay Warning	Yellow (D11, 25)	Prevention – no penalty
	Second and subsequent	Any member of the team	Delay Penalty	Red (D11, 25)	A point and service to the opponent



DIAGRAM 10 (D10): LOCATION OF REFEREEING CORPS AND THEIR ASSISTANTS

Relevant Rules: 3.3, 23.1, 24.1, 27.1, 28.1, 29.1

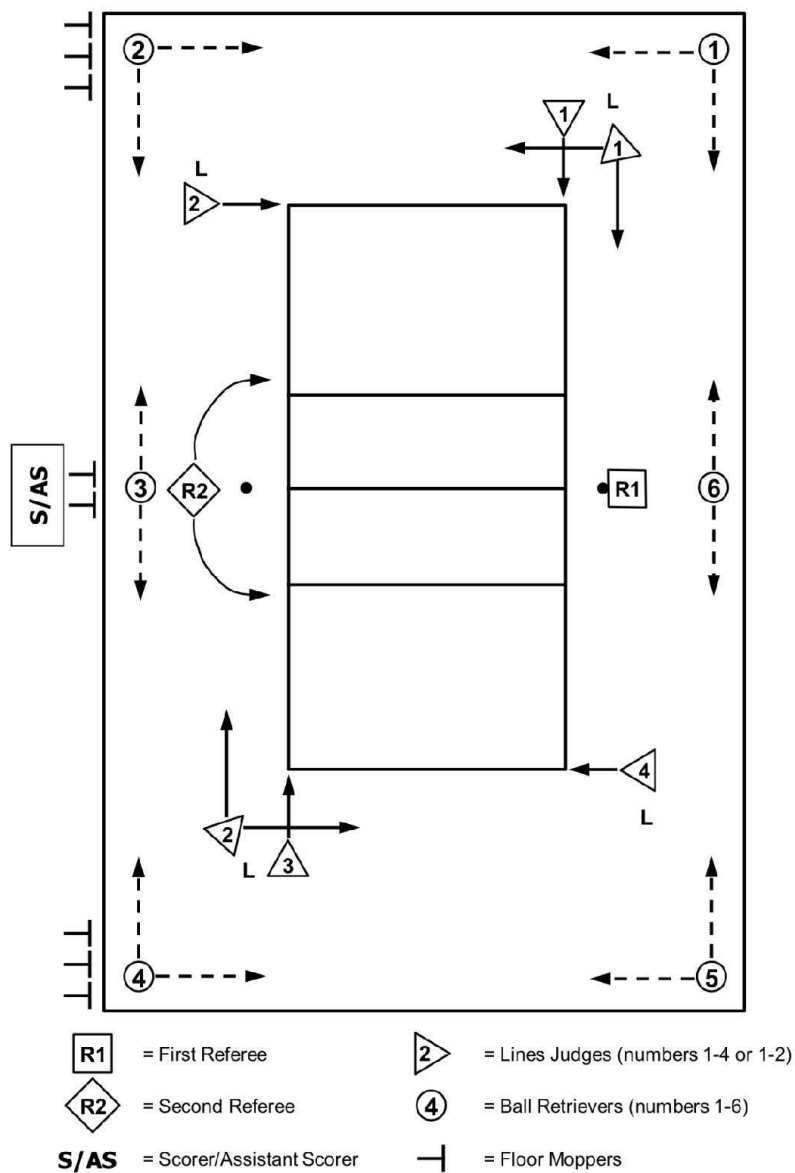




DIAGRAM 11 (D11): REFEREES' OFFICIAL HAND SIGNALS

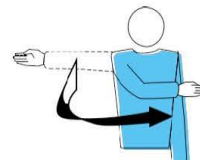
Legend: ① ② Referee(s) who must show the signal according to their regular responsibilities
① ② Referee(s) who show the signal in special situations

1 AUTHORIZATION TO SERVE

Relevant Rules: 12.3, 22.2.1.1

Move the hand to indicate the direction of service

①

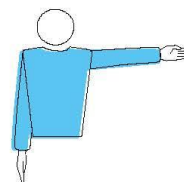


2 TEAM TO SERVE

Relevant Rules: 22.2.3.1, 22.2.3.2, 22.2.3.4

Extend the arm to the side of team that will serve

① ②

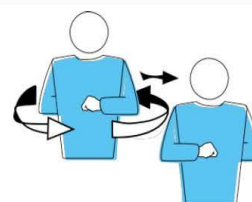


3 CHANGE OF COURTS

Relevant Rule: 18.2

Raise the forearms front and back and twist them around the body

①



4 TIME-OUT

Relevant Rule: 15.4.1

Place the palm of one hand over the fingers of the other, held vertically (forming a T) and then indicate the requesting team

① ②

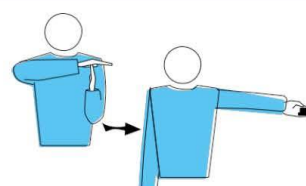




DIAGRAM 11 (D11): REFEREES' OFFICIAL HAND SIGNALS (CONTINUED)

Legend: ① ② Referee(s) who must show the signal according to their regular responsibilities
① ② Referee(s) who show the signal in special situations

5 SUBSTITUTION

Relevant Rules: 15.5.1, 15.5.2, 15.8

Circular motion of the forearms around each other

① ②



6a MISCONDUCT WARNING

Relevant Rules: 21.1, 21.6

Show a YELLOW card for warning

①



6b MISCONDUCT PENALTY

Relevant Rules: 21.3.1, 21.6, 23.3.2.2

Show a RED card for penalty

①



7 EXPULSION

Relevant Rules: 21.3.2, 21.6, 23.3.2.2

Show both cards jointly for expulsion

①





DIAGRAM 11 (D11): REFEREES' OFFICIAL HAND SIGNALS (CONTINUED)

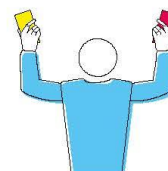
Legend: ① ② Referee(s) who must show the signal according to their regular responsibilities
① ② Referee(s) who show the signal in special situations

8 DISQUALIFICATION

Relevant Rules: 21.3.3, 21.6, 23.3.2.2

Show RED and YELLOW cards separately for disqualification

①



9 END OF SET (OR MATCH)

Relevant Rules: 6.2, 6.3

Cross the forearms in front of the chest, hands open

① ②

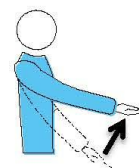


10 BALL NOT TOSSED OR RELEASED AT THE SERVICE HIT

Relevant Rule: 12.4.1

Lift the extended arm, the palm of the hand facing upwards

①



11 DELAY IN SERVICE

Relevant Rule: 12.4.4

Raise eight fingers, spread open

①





DIAGRAM 11 (D11): REFEREES' OFFICIAL HAND SIGNALS (CONTINUED)

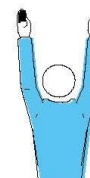
Legend: ① ② Referee(s) who must show the signal according to their regular responsibilities
 ① ② Referee(s) who show the signal in special situations

12 BLOCKING FAULT OR SCREENING

Relevant Rules: 12.5, 12.6.2.3, 14.6.3, 19.3.1.3, 23.3.2.3a/g, 24.3.2.4

Raise both arms vertically, palms forward

① ②



13 POSITIONAL OR ROTATIONAL FAULT

Relevant Rules: 7.5, 7.7, 23.3.2.3a, 24.3.2.2

Make a circular motion with the forefinger

① ②



14 BALL IN

Relevant Rule: 8.3

Point the arm and fingers towards the floor

① ②



15 BALL OUT

Relevant Rules: 8.4.1, 8.4.2, 8.4.3, 8.4.4, 23.3.2.3h/i, 24.3.2.5, 24.3.2.7

Raise the forearms vertically, hands open, palms towards the body

① ②





DIAGRAM 11 (D11): REFEREES' OFFICIAL HAND SIGNALS (CONTINUED)

Legend: ① ② Referee(s) who must show the signal according to their regular responsibilities
① ② Referee(s) who show the signal in special situations

16 CATCH

Relevant Rules: 9.2.2, 9.3.3, 23.3.2.3b

Slowly lift the forearm, palm of the hand facing upwards

①



17 DOUBLE CONTACT

Relevant Rules: 9.3.4, 23.3.2.3b

Raise two fingers, spread open

①



18 FOUR HITS

Relevant Rules: 9.3.1, 23.3.2.3b

Raise four fingers, spread open

①



19 NET TOUCHED BY PLAYER or

SERVED BALL TOUCHES THE NET BETWEEN THE ANTENNAE AND DOES NOT PASS THE VERTICAL PLANE OF THE NET

Relevant Rules: 11.4.4, 12.6.2.1

Indicate the relevant side of the net with the corresponding hand

① ②

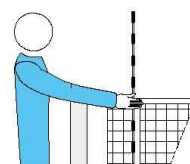




DIAGRAM 11 (D11): REFEREES' OFFICIAL HAND SIGNALS (CONTINUED)

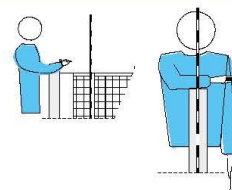
Legend: ① ② Referee(s) who must show the signal according to their regular responsibilities
 ① ② Referee(s) who show the signal in special situations

20 REACHING BEYOND THE NET

Relevant Rules: 11.4.1, 13.3.1, 14.3, 14.6.1, 23.3.2.3c

Place a hand above the net, palm facing downwards

①



21 ATTACK HIT FAULT

Relevant Rules:

- *by a back-row player or by a libero*
13.3.3, 13.3.4, 13.3.5, 23.3.2.3d/e, 24.3.2.4
- *on an overhead finger pass by the Libero in his/her front zone or its extension:*
13.3.6

Make a downward motion with the forearm, hand open

① ②



22 PENETRATION INTO THE OPPONENT COURT or BALL CROSSING THE LOWER SPACE or THE SERVER TOUCHES THE COURT (END LINE) WITH HIS/HER BUTTOCKS or THE PLAYER SITS OUTSIDE HIS/HER COURT AT THE MOMENT OF THE SERVICE HIT

Relevant Rules: 8.4.5, 11.2.2, 12.4.3, 23.3.2.3a/f, 24.3.2.1

Point to the center line or to the relevant line

① ②





DIAGRAM 11 (D11): REFEREES' OFFICIAL HAND SIGNALS (CONTINUED)

Legend: ① ② Referee(s) who must show the signal according to their regular responsibilities
 ① ② Referee(s) who show the signal in special situations

23 DOUBLE FAULT AND REPLAY

Relevant Rules: 6.1.2.2, 9.1.2.3, 17.2, 22.2.3.4

Raise both thumbs vertically

①



24 BALL TOUCHED

Relevant Rules: 23.3.2.3b, 24.2.2

Brush the palm of one hand with the fingers of the other, held vertically

①

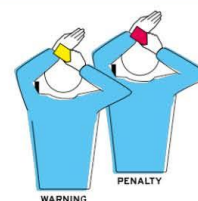


25 DELAY WARNING / DELAY PENALTY

Relevant Rules: 15.11.3, 16.2.2, 23.3.2.2

Cover the wrist with a YELLOW card (warning) or with a RED card (penalty)

①



26 LIFTING

Relevant Rules: 9.3.5, 9.4.1, 9.4.2, 23.3.2.3b, 24.3.2.8

Hold the hands horizontally, palms together and raise the upper palm from the lower palm

① ②





DIAGRAM 12 (D12): LINE JUDGES' OFFICIAL FLAG SIGNALS

1 BALL IN

Relevant Rules: 8.3, 29.2.1.1

Point down with the flag



2 BALL OUT

Relevant Rules: 8.4.1, 29.2.1.1

Raise the flag vertically



3 BALL TOUCHED

Relevant Rule: 29.2.1.2

Raise the flag and touch the top with the palm of the free hand



4 CROSSING SPACE FAULTS, BALL TOUCHED BY AN OUTSIDE OBJECT, OR FOOT FAULT BY ANY PLAYER DURING SERVICE

Relevant Rules: 8.4.2, 8.4.3, 8.4.4, 12.4.3, 29.2.1.3, 29.2.1.4, 29.2.1.6, 29.2.1.7

Wave flag over the head and point to the antenna or the respective line





DIAGRAM 12 (D12): LINE JUDGES' OFFICIAL FLAG SIGNALS (CONTINUED)

5 JUDGEMENT IMPOSSIBLE

Raise and cross both arms and hands in front of the chest



تعاریف

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

* **جمع کنندگان توپ:** این افراد، پرسنلی هستند که وظیفه آنها حفظ جریان بازی از طریق دادن توپ به زننده 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 فضاها 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.

* **زانو زدن:** زانو زدن یک حرکت طبیعی در زمان حرکت دفاعی است که مجاز می باشد - اما حرکت زانو ها در هر جهتی (و از دست دادن تماس با زمین بین باسن و شانه ها) برای رسیدن به توپ خطا محسوب می شود. زانو زدن در طول حرکت حمله خطا محسوب می شود.

* **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.

* **فضایی 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.

بلند کردن بدن: قانون ۱۲.۶.۱ - خطاهای انجام شده در زمان سرویس - قانون ۱۲.۶.۱.۳ - بلند نمودن باسن. داوران بتوانند تفاوت بین حرکت بلند کردن "جزئی" / طبیعی در حین سرویس که مجاز می باشد را در مقابل بلند کردن عمدی که "خطا" محسوب می شود، تشخیص دهند. در حین حرکت به سمت زمین پس از سرویس بازیکن می تواند بدن یا زانوی خود را به مدت کوتاهی بالا ببرد همانطور که در این لحظه در حال بازی با توپ نیست، البته در صورتی که بازیکن با "قدم برداشتن" امتیازی کسب نکند.

*** امتیاز رالی:** این یک سیستم امتیاز دهی است که هر زمانی که یک تیم یک رالی را می برد، یک امتیاز به دست می آورد. **تعیین مجدد:** این کاری است که برای لیبرو انجام می شود که قادر به ادامه بازی نیست و وظیفه بازیکن دیگری را بر عهده می گیرد (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 می شود که زمین را ترک نموده است. این کار همچنین شامل تعویض لیبرو نیز می شود. بازیکن معمولی می تواند با لیبرو نیز تعویض شود. در بین تعویض ها شامل لیبروها نیز باید یک رالی بطور کامل انجام شود.

*** تعویض:** این کار برای بازیکنی انجام می شود که زمین مسابقه را ترک می نماید و بازیکن دیگر جای وی را می گیرد.

*** منطقه تعویض:** منطقه تعویض، بخشی از منطقه آزاد زمین است که تعویض ها از آنجا انجام می گیرد.

*** گام برداشتن:** بدان معناست که بازیکن تلاش مشهودی برای ایستادن روی پاهای خود یا راه رفتن خرچنگی بواسطه دست ها و پاها برای ایجاد موقعیت جدید جهت بازی با توپ، مانند حرکت به موقعیت بعد از سرویس یا حرکت برای رسیدن به توپی که در فاصله ای از بازیکن قرار دارد، انجام دهد. ایستادن یا قدم برداشتن خطا محسوب می شود.

*** مگر با موافقت WOVD:** این عبارت بدین معناست که هرچند مقرراتی در خصوص استانداردها و ویژگیهای تجهیزات و سالن های مسابقات وجود دارد، اما مواردی هستند که WOVD می تواند به منظور ترویج بازی والیبال و تست نمودن شرایط جدید، ترتیبات خاصی را صورت دهد.

*** استانداردهای پارا والیبال جهانی:** مشخصه های فنی و یا محدودیت های تعریف شده از سوی پارا والیبال جهانی برای تولید کنندگان قطعات.

*** مناطق:** منظور از مناطق، بخش هایی در سالن مسابقه (شامل زمین بازی و منطقه آزاد) هستند که برای هدفی خاص (یا براساس محدودیت های ویژه) در چارچوب قوانین تعریف شده اند، این مناطق شامل منطقه جلو، منطقه سرویس، منطقه تعویض، منطقه آزاد، منطقه عقب و منطقه تعویض بازیکن لیبرو می باشند.