

WOVD

ΕΠΙΣΗΜΟΙ ΚΑΝΟΝΙΣΜΟΙ ΒΟΛΛΕΪ ΚΑΘΗΜΕΝΩΝ

2001 - 2004

Προς εφαρμογή
Σε όλες τις επίσημες Παγκόσμιες και Διεθνείς
Διοργανώσεις
καθώς και σε Εθνικές Διοργανώσεις από 1^η
Ιανουαρίου 2001
(Ενημερώθηκαν την 19^η Ιουλίου 2001)

ΣΗΜΕΙΩΣΗ :-

Όλα τα διαγράμματα αναφέρονται στα διαγράμματα
FIVB.

Νέα διαγράμματα WOVD πρόκειται να
δημιουργηθούν.

Την μετάφραση των κανονισμών στην ελληνική
γλώσσα πραγματοποίησε ο διεθνής ECV διαιτητής και
πρόεδρος του Συνδέσμου Διαιτητών Πετοσφαίρισης Δ.
Αττικής και Πειραιά Γιώργος Θ. Διαμαντόπουλος.

ΕΠΙΣΗΜΟΙ ΚΑΝΟΝΙΣΜΟΙ SITTING ΒΟΛΛΕΪ ΕΓΚΕΚΡΙΜΕΝΟΙ ΑΠΟ ΤΗΝ WOVF

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ ΑΘΛΗΜΑΤΟΣ

ΤΜΗΜΑ Ι ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ

Κεφάλαιο Πρώτο Εγκαταστάσεις και Εξοπλισμός

1. Αγωνιστικός Χώρος (Διαγράμματα 1a, 1b & 2)

- 1.1 Διαστάσεις
- 1.2 Επιφάνεια αγωνιστικού χώρου
- 1.3 Γραμμές στον αγωνιστικό χώρο
- 1.4 Ζώνες και περιοχές
- 1.5 Θερμοκρασία
- 1.6 Φωτισμός

2. Φιλές και στυλοβάτες (Διάγραμμα 3)

- 2.1 Ύψος του φιλέ
- 2.2 Κατασκευή
- 2.3 Πλάγιες ταινίες
- 2.4 Αντένες
- 2.5 Στυλοβάτες
- 2.6 Συμπληρωματικός εξοπλισμός

3 Μπάλες

- 3.1 Πρότυπα
- 3.2 Ομοιομορφία στις μπάλες
- 3.3 Σύστημα με τρεις μπάλες

Κεφάλαιο Δεύτερο Συμμετέχοντες

4. Ομάδες

- 4.1 Σύνθεση ομάδας
- 4.2 Θέση της ομάδας
- 4.3 Εξοπλισμός
- 4.4 Αλλαγή στον εξοπλισμό
- 4.5 Απαγορευμένα αντικείμενα

5. Επικεφαλής των ομάδων

- 5.1 Αρχηγός
- 5.2 Προπονητής
- 5.3 Βοηθός προπονητή

Κεφάλαιο Τρίτο **Μορφή Αγώνα**

6. Κατάκτηση πόντου, νικητής ενός σετ και νικητής του αγώνα

- 6.1 Κατάκτηση πόντου
- 6.2 Νικητής ενός σετ
- 6.3 Νικητής του αγώνα
- 6.4 Αποκλεισμός και ελλιπής ομάδα

7. Δομή του αγώνα

- 7.1 Κλήρωση
- 7.2 Περίοδος προθέρμανσης
- 7.3 Αρχική παράταξη ομάδας
- 7.4 Θέσεις
- 7.5 Λάθος θέσεις
- 7.6 Περιστροφή
- 7.7 Λάθος περιστροφή

8. Αλλαγή των παικτών

- 8.1 Περιορισμοί στις αλλαγές
- 8.2 Κατ' εξαίρεση αλλαγή
- 8.3 Αλλαγή λόγω αποβολής ή αποκλεισμού
- 8.4 Αντικανονική αλλαγή

Κεφάλαιο Τέταρτο **Ενέργειες Παιχνιδιού**

9. Αγωνιστικές καταστάσεις

- 9.1 Μπάλα εντός παιδιάς
- 9.2 Μπάλα εκτός παιδιάς
- 9.3 Μπάλα «ΜΕΣΑ»
- 9.4 Μπάλα «ΕΞΩ»

10. Το παίξιμο της μπάλας

- 10.1 Κτυπήματα της ομάδας
- 10.2 Χαρακτηριστικά κτυπημάτων
- 10.3 Σφάλματα στο κτύπημα της μπάλας

11. Μπάλα στο φιλέ

- 11.1 Μπάλα που διασχίζει το φιλέ
- 11.2 Μπάλα που ακουμπά το φιλέ
- 11.3 Μπάλα στο φιλέ

12. Παίκτης στο φιλέ

- 12.1 Επαφή πέρα από το φιλέ
- 12.2 Πέρασμα κάτω από το φιλέ
- 12.3 Επαφή με το φιλέ
- 12.4 Σφάλματα παικτών στο φιλέ

13. Σερβίς

- 13.1 Πρώτο σερβίς σε σετ
- 13.2 Σειρά στο σερβίς
- 13.3 Έγκριση για σερβίς
- 13.4 Εκτέλεση του σερβίς
- 13.5 Προπέτασμα
- 13.6 Σφάλματα κατά τη διάρκεια του σερβίς
- 13.7 Σφάλματα μετά το σερβίς και σφάλματα στις θέσεις.

14. Επιθετικό κτύπημα

- 14.1 Επιθετικό κτύπημα
- 14.2 Περιορισμοί στο επιθετικό κτύπημα
- 14.3 Σφάλματα στο επιθετικό κτύπημα

15. Μπλοκ

- 15.1 Μπλοκ
- 15.2 Επαφή στο μπλοκ
- 15.3 Μπλοκ στην περιοχή του αντιπάλου
- 15.4 Μπλοκ και κτυπήματα ομάδας
- 15.5 Μπλοκ στο σερβίς
- 15.6 Σφάλματα στο μπλοκ

Κεφάλαιο Πέμπτο

Διακοπές και καθυστερήσεις

16. Κανονικές διακοπές του αγώνα

- 16.1 Αριθμός κανονικών διακοπών
- 16.2 Αίτημα για κανονικές διακοπές
- 16.3 Διαδοχικές διακοπές
- 16.4 Τάιμ-άουτ και τεχνικά Τάιμ-άουτ
- 16.5 Αλλαγή παίκτη
- 16.6 Αντικανονικά αιτήματα

17. Καθυστερήσεις αγώνα

- 17.1 Τύποι καθυστερήσεων
- 17.2 Τιμωρίες για καθυστερήσεις

18. Κατ' εξαίρεση διακοπές του αγώνα

- 18.1 Τραυματισμός
- 18.2 Εξωτερική παρέμβαση
- 18.3 Παρατεταμένες διακοπές

- 19. Διαλείμματα και αλλαγή γηπέδων**
- 19.1 Διαλείμματα
- 19.2 Αλλαγή γηπέδων

Κεφάλαιο Έκτο **Ο παίκτης Λίμπερο**

- 20. Ο παίκτης Λίμπερο**
- 20.1 Προσδιορισμός του Λίμπερο
- 20.2 Ένδυση
- 20.3 Ενέργειες του Λίμπερο

Κεφάλαιο Έβδομο **Συμπεριφορά συμμετεχόντων**

- 21. Απαιτήσεις συμπεριφοράς**
- 21.1 Αθλητική συμπεριφορά
- 21.2 Ευ αγωνίζεσθαι
- 22. Κακή συμπεριφορά και τιμωρίες**
- 22.1 Αντιαθλητική συμπεριφορά
- 22.2 Κακή συμπεριφορά που συνεπάγεται τιμωρίες
- 22.3 Κλίμακα τιμωριών
- 22.4 Εφαρμογή των τιμωριών κακής συμπεριφοράς
- 22.5 Κακή συμπεριφορά πριν και μεταξύ των σετ
- 22.6 Κάρτες τιμωριών

ΤΜΗΜΑ II ΟΙ ΔΙΑΙΤΗΤΕΣ, ΤΑ ΚΑΘΗΚΟΝΤΑ ΤΟΥΣ ΚΑΙ ΕΠΙΣΗΜΑ ΣΗΜΑΤΑ

Κεφάλαιο Όγδοο **Διαιτητές**

- 23. Σώμα Διαιτητών και διαδικασίες**
- 23.1 Σύνθεση
- 23.2 Διαδικασίες
- 24. Πρώτος διαιτητής**
- 24.1 Θέση
- 24.2 Εξουσία
- 24.3 Καθήκοντα

25. Δεύτερος διαιτητής

25.1 Θέση

25.2 Εξουσία

25.3 Καθήκοντα

26. Σημειωτής

26.1 Θέση

26.2 Καθήκοντα

27. Κριτές γραμμών

27.1 Θέση

27.2 Καθήκοντα

28. Επίσημα σήματα

28.1 Χειροσήμανση διαιτητών (Διάγραμμα 11)

28.2 Σήματα κριτών γραμμών με σημαία (Διάγραμμα 12)

ΤΜΗΜΑ ΙΙΙ

ΔΙΑΓΡΑΜΜΑΤΑ

ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ ΤΟΥ ΑΘΛΗΜΑΤΟΣ

Το Βόλλεϋ είναι ένα άθλημα που παίζεται από δύο ομάδες σε ένα γήπεδο το οποίο χωρίζεται από ένα φιλέ (δίχτυ). Υπάρχουν διάφορες εκδοχές για συγκεκριμένες περιπτώσεις ώστε να προσφέρουν στον καθένα την δυνατότητα να παίξει το άθλημα διαφορετικά.

Ο σκοπός του αγώνα είναι το πέρασμα της μπάλας πάνω από το φιλέ ώστε να κτυπήσει στο έδαφος μέσα στο γήπεδο της αντίπαλης ομάδας, καθώς και να εμποδιστεί η προσπάθεια της αντίπαλης ομάδας να κάνει το ίδιο. Η ομάδα έχει τρία κτυπήματα (συν την επαφή του μπλοκ) για να επιστρέψει την μπάλα.

Η μπάλα αρχίζει να παίζεται με το σερβίς : κτύπημα από τον παίκτη που σερβίρει να στείλει την μπάλα πάνω από το φιλέ στην περιοχή του αντιπάλου. Η φάση συνεχίζεται έως ότου η μπάλα κτυπήσει στο έδαφος, βγει «άουτ» ή όταν κάποια ομάδα αποτύχει να την επιστρέψει σωστά.

Στο Βόλλεϋ, η ομάδα που κερδίζει τη φάση, κερδίζει και πόντο (Σύστημα συνεχούς καταγραφής πόντων). Όταν η ομάδα που δέχεται το σερβίς κερδίζει τη φάση, κερδίζει πόντο και το δικαίωμα να σερβίρει και οι παίκτες της περιστρέφονται κατά μία θέση προς τα δεξιά, όπως οι δείκτες του ρολογιού.

ΤΜΗΜΑ Ι

ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ

ΚΕΦΑΛΑΙΟ ΠΡΩΤΟ ΕΓΚΑΤΑΣΤΑΣΕΙΣ ΚΑΙ ΕΞΟΠΛΙΣΜΟΣ

1. ΑΓΩΝΙΣΤΙΚΟΣ ΧΩΡΟΣ

1.1
Δ1a, Δ.1b,
Δ.2

Ο αγωνιστικός χώρος περιλαμβάνει τον κυρίως αγωνιστικό χώρο και την ελεύθερη ζώνη. Θα πρέπει να είναι ορθογώνιος και συμμετρικός.

1.1 ΔΙΑΣΤΑΣΕΙΣ

Δ.2

Ο κυρίως αγωνιστικός χώρος είναι ένα ορθογώνιο παραλληλόγραμμο με διαστάσεις 10 X 6 μ., περιβαλλόμενος από μία ελεύθερη ζώνη με πλάτος 3 μ. τουλάχιστον προς όλες τις πλευρές.

Το ελεύθερο αγωνιστικό διάστημα είναι το διάστημα πάνω από τον αγωνιστικό χώρο το οποίο είναι ελεύθερο από οποιοδήποτε εμπόδιο. Το ελεύθερο αυτό διάστημα πρέπει να έχει τουλάχιστον 7 μ. ύψος από την επιφάνεια του γηπέδου.

Για παγκόσμιες διοργανώσεις της WOVD και για πρωταθλήματα ζωνών, η ελεύθερη ζώνη θα πρέπει να είναι τουλάχιστον 4 μ. από τις πλάγιες γραμμές και 6 μ. από τις τελικές γραμμές. Το ελεύθερο αγωνιστικό διάστημα πρέπει να έχει τουλάχιστον 10 μ. ύψος από την επιφάνεια του γηπέδου.

1.2 ΕΠΙΦΑΝΕΙΑ ΑΓΩΝΙΣΤΙΚΟΥ ΧΩΡΟΥ

- 1.2.1 Η επιφάνεια πρέπει να είναι επίπεδη, οριζόντια και ομοιόμορφη. Δεν πρέπει να παρουσιάζει κανέναν κίνδυνο για τραυματισμό των παικτών. Απαγορεύεται να διεξάγεται ο αγώνας σε ανώμαλες ή ολισθηρές επιφάνειες.

Για παγκόσμιες διοργανώσεις της WOVD και για πρωταθλήματα ζωνών, επιτρέπονται μόνο ξύλινες ή συνθετικές επιφάνειες. Κάθε επιφάνεια πρέπει να εγκρίνεται προηγουμένως από την WOVD.

- 1.2.2 Σε κλειστά γήπεδα, η επιφάνεια του αγωνιστικού χώρου θα πρέπει να έχει ανοικτό χρώμα.

Για παγκόσμιες διοργανώσεις της WOVD και για πρωταθλήματα ζωνών, είναι απαραίτητο οι γραμμές να είναι λευκού χρώματος. Είναι επίσης απαραίτητο ο αγωνιστικός χώρος και η ελεύθερη ζώνη να είναι άλλου χρώματος και τα χρώματα αυτά να διαφέρουν μεταξύ τους.

1.1,1.3

- 1.2.3 Σε ανοικτά γήπεδα, επιτρέπεται κλίση 5 χιλ. ανά μέτρο για αποστράγγιση. Απαγορεύεται οι γραμμές του αγωνιστικού χώρου να είναι κατασκευασμένες από στερεό υλικό.

1.3

1.3 ΓΡΑΜΜΕΣ ΣΤΟΝ ΑΓΩΝΙΣΤΙΚΟ ΧΩΡΟ

Δ.2

- 1.3.1 Όλες οι γραμμές έχουν πλάτος 5 εκ. Πρέπει να έχουν ανοικτό χρώμα και διαφορετικό από το χρώμα του δαπέδου και από οποιεσδήποτε άλλες γραμμές. 1.2.2
- 1.3.2 Οριοθετικές γραμμές
Δύο πλάγιες γραμμές και δύο τελικές γραμμές σχηματίζουν τον αγωνιστικό χώρο. Τόσο οι πλάγιες όσο και οι τελικές γραμμές συμπεριλαμβάνονται στις διαστάσεις του αγωνιστικού χώρου. 1.1
- 1.3.3 Κεντρική γραμμή
Ο άξονας της κεντρικής γραμμής χωρίζει τον αγωνιστικό χώρο σε δύο ίσες περιοχές, με διαστάσεις 6X5 μ. η κάθε μία. Αυτή η γραμμή επεκτείνεται κάτω από το φιλέ από τη μία πλάγια γραμμή μέχρι την άλλη. Δ.2
- 1.3.4 Γραμμή επίθεσης
Σε κάθε πλευρά του αγωνιστικού χώρου, μια γραμμή επίθεσης, είναι χαραγμένη 2μ. από τον άξονα της κεντρικής γραμμής, το πλάτος της συμπεριλαμβάνεται στην ζώνη επίθεσης και οριοθετεί την μπροστινή ζώνη. 1.3.3, 1.4.1

Για παγκόσμιες διοργανώσεις της WOVD και για πρωταθλήματα ζωνών, η γραμμή επίθεσης επεκτείνεται με την προσθήκη διακεκομμένων γραμμών από τις πλάγιες γραμμές, με πέντε διακεκομμένες γραμμές μήκους 15 εκ. και πλάτους 5 εκ. που η καθεμιά απέχει από την άλλη 20 εκ. έτσι, ώστε το συνολικό μήκος να είναι 1,75 μ. Δ.2

1.4 ΖΩΝΕΣ ΚΑΙ ΠΕΡΙΟΧΕΣ

Δ.1b, Δ.2

- 1.4.1 Μπροστινή ζώνη
- Σε κάθε πλευρά του αγωνιστικού χώρου, η μπροστινή ζώνη οριοθετείται από τον άξονα της κεντρικής γραμμής και τη γραμμή επίθεσης. 1.3.3, 1.3.4
- Η μπροστινή ζώνη θεωρείται ότι επεκτείνεται πέραν των πλαγίων γραμμών ως το τέλος της ελεύθερης ζώνης. 1.1, 1.3.2
- 1.4.2 Ζώνη σερβίς
- Η ζώνη του σερβίς είναι μία περιοχή πλάτους 6 μ. πίσω από κάθε τελική γραμμή.
- Περιορίζεται κάθετα από δύο μικρές γραμμές, μήκους 15 εκ. η κάθε μία, σχεδιασμένες 20 εκ. πίσω από την τελική γραμμή ως επέκταση των πλαγίων γραμμών. Και οι δύο μικρές γραμμές συμπεριλαμβάνονται στο πλάτος της ζώνης σερβίς. 1.3.2, Δ.1b
- Σε βάθος, η ζώνη σερβίς επεκτείνεται ως το τέλος της ελεύθερης ζώνης. 1.1
- 1.4.3 Ζώνη αλλαγής

Η ζώνη αλλαγής οριοθετείται από την επέκταση των δύο γραμμών επίθεσης 1.3.4, έως το τραπέζι του σημειωτή. Δ.1b

1.4.4 Περιοχή προθέρμανσης

Για παγκόσμιες διοργανώσεις της WOVD και για πρωταθλήματα ζωνών, οι περιοχές προθέρμανσης, διαστάσεων 3 X 3 μ. περίπου, βρίσκονται στις δύο γωνίες προς τις πλευρές των πάγκων, έξω από την ελεύθερη ζώνη. Δ.1a, Δ.1b

1.4.5 Περιοχή ποινής

Μια περιοχή ποινής, διαστάσεων περίπου 1x1 μ. και εφοδιασμένη με δύο καρέκλες, βρίσκεται στην ελεγχόμενη περιοχή, έξω από την προέκταση της τελικής γραμμής. Αυτές πρέπει να οριοθετούνται από κόκκινη γραμμή πλάτους 5 cm.

1.5 ΘΕΡΜΟΚΡΑΣΙΑ

Η ελάχιστη θερμοκρασία δεν πρέπει να είναι κάτω από 10°C (50°F).

Για παγκόσμιες διοργανώσεις της WOVD και για πρωταθλήματα ζωνών, η μέγιστη θερμοκρασία δεν πρέπει να υπερβαίνει τους 25°C (77°F) και η ελάχιστη δεν πρέπει να είναι κάτω από 16°C (61°F).

1.6 ΦΩΤΙΣΜΟΣ

Για παγκόσμιες διοργανώσεις της WOVD και για πρωταθλήματα ζωνών, ο φωτισμός του αγωνιστικού χώρου πρέπει να είναι 1000 έως 1500 lux υπολογιζόμενος στο 1 μέτρο πάνω από την επιφάνεια του αγωνιστικού χώρου. 1

2. ΦΙΛΕΣ ΚΑΙ ΣΤΥΛΟΒΑΤΕΣ Δ.3

2.1 ΥΨΟΣ ΤΟΥ ΦΙΛΕ

2.1.1 Τοποθετημένος κάθετα πάνω από την κεντρική γραμμή, υπάρχει ένας φιλέ, του οποίου η πάνω πλευρά βρίσκεται σε ύψος 1,15 μ. για τους άνδρες και 1,05 μ. για τις γυναίκες. 1.3.3

2.1.2 Το ύψος του μετριέται από το κέντρο του αγωνιστικού χώρου. Το ύψος του φιλέ (πάνω από τις δύο πλάγιες γραμμές) πρέπει να είναι ακριβώς το ίδιο και δεν πρέπει να υπερβαίνει το επίσημο ύψος πέραν των 2 εκατοστών. 1.1, 1.3.2, 2.1.1

2.2 ΚΑΤΑΣΚΕΥΗ

Ο φιλέ έχει πλάτος 0.80 μέτρα και μήκος 6,50 έως 7 μέτρα (με πλάτος 25 έως 50 εκ. για κάθε πλευρά έξω από της πλάγιες ταινίες), είναι δε κατασκευασμένος από τετράγωνο μαύρο πλέγμα 10 εκατοστών. Δ.3

Στην κορυφή του υπάρχει μια οριζόντια ταινία, πλάτους 5 έως 7 εκατοστών,

κατασκευασμένη από αναδιπλούμενο λευκό καναβάτσο και ραμμένη καθ' όλο το μήκος της. Κάθε άκρο της ταινίας έχει μία τρύπα, μέσα από την οποία περνά ένα κορδόνι που δένει την ταινία στους στυλοβάτες ώστε να διατηρείται η κορυφή της τεντωμένη.

Μέσα από την ταινία ένα εύκαμπτο καλώδιο δένει το φιλέ στους στυλοβάτες και κρατά την κορυφή του τεντωμένη.

Στο κάτω μέρος του φιλέ δύναται να υπάρχει μια άλλη οριζόντια ταινία, πλάτους 5 εκατοστών, όμοια με αυτήν της κορυφής του φιλέ, μέσω της οποίας είναι περασμένο ένα σχοινί, ή μόνο ένα σχοινί περασμένο μέσα από το πλέγμα. Το σχοινί αυτό δένει το φιλέ στους στυλοβάτες και διατηρεί το κάτω μέρος του τεντωμένο.

2.3 ΠΛΑΓΙΕΣ ΤΑΙΝΙΕΣ

Δύο λευκές ταινίες είναι δεμένες κάθετα στο φιλέ και τοποθετημένες ακριβώς επάνω από κάθε πλάγια γραμμή. 1.3.2, Δ.3

Αυτές έχουν πλάτος 5 εκατοστά και μήκος 0,80 μ. και θεωρούνται μέρη του φιλέ.

2.4 ANTENES

Η αντένα είναι μια εύκαμπτη ράβδος, μήκους 1,80 μέτρου και διαμέτρου 10 χιλιοστών, κατασκευασμένη από φάιμπερ γκλας ή παρόμοιο υλικό.

Η αντένα τοποθετείται στο εξωτερικό μέρος κάθε πλάγιας ταινίας. Οι αντένες τοποθετούνται στις αντίθετες πλευρές του φιλέ. 2.3, Δ.3

Τα 100 άνω εκατοστά κάθε αντένας προεξέχουν πάνω από το φιλέ και είναι σημειωμένα με λωρίδες των 10 εκατοστών σε χρωματισμό που να δημιουργεί αντίθεση, κατά προτίμηση κόκκινο και λευκό.

Οι αντένες θεωρούνται μέρος του φιλέ και πλευρικά καθορίζουν το οριοθετημένο διάστημα. 11.1.1 Δ.3, Δ.5

2.5 ΣΤΥΛΟΒΑΤΕΣ

- 2.5.1 Οι στυλοβάτες που στηρίζουν το φιλέ, τοποθετούνται σε απόσταση 0,50 - 1,00 μέτρο έξω από τις πλάγιες γραμμές. Έχουν ύψος 1,55 μέτρα και κατά προτίμηση είναι ρυθμιζόμενοι. Δ.3

Για παγκόσμιες διοργανώσεις της WOVD και για πρωταθλήματα ζωνών, οι στύλοι που στηρίζουν το φιλέ βρίσκονται τοποθετημένοι σε απόσταση 1 μ. από τις πλάγιες γραμμές.

- 2.5.2 Οι στυλοβάτες είναι κυλινδρικοί και ομαλοί, τοποθετημένοι στο έδαφος χωρίς σύρματα. Δεν πρέπει να υπάρχουν επικίνδυνες ή εμποδίζουσες κατασκευές στήριξης.

2.6 ΣΥΜΠΛΗΡΩΜΑΤΙΚΟΣ ΕΞΟΠΛΙΣΜΟΣ

Όλος ο συμπληρωματικός εξοπλισμός καθορίζεται από τους κανονισμούς της WOVD.

3. ΜΠΑΛΕΣ

3.1 ΠΡΟΤΥΠΑ

Η μπάλα πρέπει να είναι σφαιρική, κατασκευασμένη εξωτερικά από εύκαμπτο δέρμα ή συνθετικό δέρμα, μέσα στο οποίο υπάρχει σαμπρέλα από λάστιχο ή παρόμοιο υλικό.

Το χρώμα της πρέπει να είναι ομοιόμορφο ανοικτό ή συνδυασμός χρωμάτων .

Το συνθετικό δέρμα και οι συνδυασμοί χρωμάτων στις μπάλες που χρησιμοποιούνται σε παγκόσμιες διοργανώσεις της WOVD και σε πρωταθλήματα ζωνών πρέπει να είναι σύμφωνα με τα πρότυπα της WOVD.

Η περιφέρειά της είναι 65-67 εκατοστά και το βάρος της 260-280 γραμμάρια.

Η εσωτερική της πίεση πρέπει να είναι 0,30 έως 0,325 κιλά ανά τετρ. εκατοστό (4,26 έως 4,61psi) (294,3 έως 318,82 mbar ή hPa).

3.2 ΟΜΟΙΟΜΟΡΦΙΑ ΣΤΙΣ ΜΠΑΛΕΣ

Όλες οι μπάλες που χρησιμοποιούνται σε έναν αγώνα πρέπει να έχουν τα ίδια 3.1 πρότυπα σχετικά με την περιφέρεια, το βάρος, την πίεση, τον τύπο, το χρώμα, κ.λ.π.

Στις παγκόσμιες διοργανώσεις της WOVD και στα πρωταθλήματα ζωνών, όπως επίσης και στα Εθνικά Πρωταθλήματα, πρέπει να χρησιμοποιούνται μπάλες εγκεκριμένες από την WOVD, εκτός αν υπάρχει η συμφωνία της WOVD.

3.3 ΣΥΣΤΗΜΑ ΜΕ ΤΡΕΙΣ ΜΠΑΛΕΣ

Για παγκόσμιες διοργανώσεις της WOVD και για πρωταθλήματα ζωνών, Δ.10 θα χρησιμοποιούνται τρεις μπάλες. Σε αυτή την περίπτωση, τοποθετούνται έξι επαναφορείς της μπάλας, ένας σε κάθε γωνία της ελεύθερης ζώνης και ένας πίσω από κάθε διαιτητή.

ΚΕΦΑΛΑΙΟ ΔΕΥΤΕΡΟ ΣΥΜΜΕΤΕΧΟΝΤΕΣ

4. ΟΜΑΔΕΣ

4.1 ΣΥΝΘΕΣΗ ΟΜΑΔΑΣ

- 4.1.1 Μία ομάδα μπορεί να αποτελείται το μέγιστο από 12 παίκτες, συμπεριλαμβανομένων το πολύ δύο παικτών με «ελάχιστη αναπηρία» έναν προπονητή, έναν βοηθό προπονητή, έναν γυμναστή και έναν ιατρό. 5.2,5.3

Για παγκόσμιες διοργανώσεις της WOVD και για πρωταθλήματα ζωνών, ο ιατρός πρέπει να έχει προηγουμένως πάρει διαπίστευση από την WOVD.

- 4.1.2 Ένας από τους παίκτες, εκτός του Λίμπερο, είναι ο αρχηγός της ομάδας, ο οποίος πρέπει ν' αναφέρεται στο φύλλο αγώνος. 5.1, 20.1.3
- 4.1.3 Μόνο οι παίκτες που είναι εγγεγραμμένοι στο φύλλο αγώνα μπορούν να μπουν στον αγωνιστικό χώρο και να αγωνιστούν στον αγώνα. Από τη στιγμή που ο προπονητής και ο αρχηγός της ομάδας υπογράψουν το φύλλο αγώνα, οι εγγεγραμμένοι παίκτες δεν μπορούν να αλλαχτούν. 1, 5.1.1, 5.2.52

4.2 ΘΕΣΗ ΤΗΣ ΟΜΑΔΑΣ

- 4.2.1 Οι παίκτες που δεν συμμετέχουν στον αγώνα πρέπει είτε να κάθονται στον πάγκο της ομάδας τους, είτε να βρίσκονται στο χώρο προθέρμανσής τους. Ο προπονητής και τα άλλα μέλη της ομάδας κάθονται στον πάγκο, αλλά μπορούν προσωρινά να τον εγκαταλείπουν 1.4.4, 5.2.3, 7.3.3
- Οι πάγκοι για τις ομάδες βρίσκονται δίπλα στο τραπέζι του σημειωτή έξω από την ελεύθερη ζώνη Δ.1a, Δ.1b
- 4.2.2 Μόνο τα μέλη των ομάδων επιτρέπεται να κάθονται στον πάγκο κατά τη διάρκεια του αγώνα και να συμμετέχουν στην προθέρμανση. 4.1.1, 7.2
- 4.2.3 Οι παίκτες που δεν συμμετέχουν στον αγώνα μπορούν να προθερμαίνονται χωρίς μπάλες ως ακολούθως:
- 4.2.3.1 κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού: στο χώρο προθέρμανσης. 1.4.4, 9.1, Δ.1a, Δ.1b,
- 4.2.3.2 κατά τη διάρκεια των τάιμ-άουτ και των τεχνικών τάιμ-άουτ: στην ελεύθερη ζώνη πίσω από το γήπεδό τους. 1.3.3, 16.4
- 4.2.4 Κατά τη διάρκεια των διαλειμμάτων μεταξύ των σετ, οι παίκτες μπορούν να 19.1

προθερμαίνονται χρησιμοποιώντας μπάλες στην ελεύθερη ζώνη.

4.3 ΕΞΟΠΛΙΣΜΟΣ

Ο εξοπλισμός ενός παίκτη αποτελείται από μία φανέλα, παντελονάκι, κάλτσες (η στολή) και αθλητικά παπούτσια.

Οι παίκτες επιτρέπεται να φορούν μακριά παντελόνια. Οι παίκτες δεν επιτρέπεται να κάθονται σε παχιά υλικά ή να φορούν ειδικά φτιασμένα παχιά παντελονάκια ή μακριά παντελόνια.

- 4.3.1 Το χρώμα και το σχέδιο στις φανέλες, τα παντελονάκια και τις κάλτσες θα πρέπει να είναι ομοιόμορφα (εκτός του Λίμπερο), και καθαρά για όλη την ομάδα. 4.1, 20.2
- 4.3.2 Τα αθλητικά παπούτσια θα πρέπει να είναι ελαφριά και ευλύγιστα με λαστιχένιες ή δερμάτινες σόλες χωρίς τακούνια.
- 4.3.3 Οι φανέλες των παικτών πρέπει να είναι αριθμημένες από το 1 ως το 18.
- 4.3.3.1 Ο αριθμός πρέπει να είναι τοποθετημένος πάνω στη φανέλα στο κέντρο της μπροστινής και της πίσω πλευράς. Το χρώμα και η φωτεινότητα των αριθμών πρέπει να έρχονται σε αντίθεση με το χρώμα και τη φωτεινότητα των φανέλων.
- 4.3.3.2 Ο αριθμός πρέπει να έχει ύψος 15 εκ. τουλάχιστον στο στήθος και 20 εκ. στην πλάτη. Η λωρίδα που σχηματίζει τους αριθμούς πρέπει να έχει πλάτος τουλάχιστον 2 εκατοστά.
- 4.3.4 Ο αρχηγός της ομάδας πρέπει να έχει στη φανέλα του/της μια λωρίδα 8 X 2 εκατοστά που θα υπογραμμίζει τον αριθμό στο στήθος. 5.1
- 4.3.5 Απαγορεύεται να φοράει ένας παίκτης (εκτός από τον Λίμπερο) στολή διαφορετικού χρώματος από τους άλλους παίκτες, και/ή χωρίς τους επίσημους αριθμούς. 20.2

4.4 ΑΛΛΑΓΗ ΣΤΟΝ ΕΞΟΠΛΙΣΜΟ

Ο πρώτος διαιτητής μπορεί να επιτρέψει σε έναν ή περισσότερους παίκτες: 24

- 4.4.1 να παίζει ξυπόλητος,
- 4.4.2 ν' αλλάξει βρεγμένες στολές μεταξύ των σετ ή μετά από αλλαγή, με την προϋπόθεση το χρώμα, το σχέδιο και ο αριθμός της νέας στολής να είναι τα ίδια. 4.3, 8
- 4.4.3 να παίζουν με τις φόρμες τους, λόγω ψυχρού καιρού, με την προϋπόθεση ότι έχουν το ίδιο χρώμα και σχέδιο για όλη την ομάδα (εκτός από τον Λίμπερο) και είναι αριθμημένες σύμφωνα με τον Κανόνα 4.3.3. 4.1.1, 20.2

4.5 ΑΠΑΓΟΡΕΥΜΕΝΑ ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΑ

4.5.1 Απαγορεύεται να φορούν οι παίκτες αντικείμενα που μπορεί να προκαλέσουν τραυματισμό, ή να δώσουν άδικο τεχνητό πλεονέκτημα στον παίκτη. Επίδεσμοι μπορούν να φορεθούν, αλλά οτιδήποτε που μπορεί να καταστεί επικίνδυνο απαγορεύεται.

4.5.2 Οι παίκτες μπορούν να φορούν γυαλιά ή φακούς με δική τους ευθύνη.

5. ΕΠΙΚΕΦΑΛΗΣ ΤΩΝ ΟΜΑΔΩΝ

Τόσο ο αρχηγός της ομάδας όσο και ο προπονητής είναι υπεύθυνοι για την συμπεριφορά και την πειθαρχία των μελών της ομάδας τους.

Ο Λίμπερο δεν μπορεί να είναι αρχηγός της ομάδας. 20.1.3

5.1 ΑΡΧΗΓΟΣ

5.1.1 ΠΡΙΝ ΤΟΝ ΑΓΩΝΑ, ο/η αρχηγός της ομάδας υπογράφει το φύλλο αγώνος και εκπροσωπεί την ομάδα του/της στην κλήρωση. 7.1, 26.2.1.1

5.1.2 ΚΑΤΑ ΤΗ ΔΙΑΡΚΕΙΑ ΤΟΥ ΑΓΩΝΑ, και ενόσω συμμετέχει στον αγώνα, ο αρχηγός της ομάδας είναι ο αρχηγός του αγώνα. Όταν ο αρχηγός της ομάδας δεν αγωνίζεται, τότε ο προπονητής ή ο αρχηγός της ομάδας πρέπει να ορίσει έναν άλλον παίκτη εντός του αγωνιστικού χώρου, εκτός του Λίμπερο, ο οποίος θα αναλάβει το ρόλο του αρχηγού του αγώνα. Αυτός ο/η αρχηγός του αγώνα διατηρεί τις υποχρεώσεις του/της, έως ότου αντικατασταθεί ή επιστρέψει στον αγώνα ο/η αρχηγός της ομάδας ή έως ότου τελειώσει το σετ. 6.2, 20.1.3

Όταν η μπάλα είναι εκτός παιδιάς, μόνο ο αρχηγός του αγώνα έχει το δικαίωμα να απευθυνθεί στους διαιτητές : 9.2

5.1.2.1 για να ζητήσει επεξήγηση για την εφαρμογή ή την ερμηνεία των Κανονισμών, και ακόμα για να μεταφέρει αιτήματα ή ερωτήματα των συμπαικτών του/της. Αν ο αρχηγός του αγώνα δεν συμφωνεί με την επεξήγηση του πρώτου διαιτητή, έχει τη δυνατότητα να υποβάλλει ένσταση κατά της απόφασης και αμέσως επισημαίνει στον πρώτο διαιτητή ότι διατηρεί το δικαίωμα να υποβάλει γραπτώς επίσημη ένσταση στο φύλλο αγώνα με τη λήξη του αγώνα. 24.2.4

5.1.2.2 για να ζητήσει έγκριση :

α) για αλλαγή όλου ή μέρους του εξοπλισμού, 4.3,4.4.2

β) για την επιβεβαίωση των θέσεων των ομάδων, 7.4

γ) για τον έλεγχο του δαπέδου, του φιλέ, της μπάλας, κ.λ.π. 1.2,2, 3

5.1.2.3 να ζητήσει τάιμ - άουτ και αλλαγές παικτών. 8,16.2.1, 16.4

- | | | |
|---------|---|----------------------|
| 5.1.3 | ΣΤΟ ΤΕΛΟΣ ΤΟΥ ΑΓΩΝΑ, ο αρχηγός της ομάδας. | 6.3 |
| 5.1.3.1 | ευχαριστεί τους διαιτητές και υπογράφει το φύλλο αγώνα επιβεβαιώνοντας έτσι το αποτέλεσμα | 26.2.3.3 |
| 5.1.3.2 | εφόσον αυτό έχει επισημανθεί την σωστή χρονική στιγμή στον πρώτο διαιτητή, έχει τη δυνατότητα να επιβεβαιώσει και να καταγράψει στο φύλλο αγώνα την επίσημη ένσταση σε ό,τι αφορά στην εφαρμογή ή ερμηνεία των Κανονισμών από τον διαιτητή. | 5.1.2.1,
26.2.3.2 |

Στις παγκόσμιες διοργανώσεις της WOVD και για πρωταθλήματα ζωνών, κάθε ένσταση που έχει γίνει πρέπει να καταγραφεί στα Αγγλικά.

5.2 ΠΡΟΠΟΝΗΤΗΣ

- | | | |
|---------|---|------------------------|
| 5.2.1 | Κατά την διάρκεια του αγώνα, ο προπονητής κατευθύνει το παιχνίδι της ομάδας του/της, έξω από τον κυρίως αγωνιστικό χώρο. Επιλέγει την αρχική παράταξη, τις αλλαγές, και παίρνει τάιμ άουτ. Για αυτές τις λειτουργίες, ο επίσημος που αναφέρεται, είναι ο δεύτερος διαιτητής. | 1.1, 7.3.2,
8, 16.4 |
| 5.2.2 | ΠΡΙΝ ΤΟΝ ΑΓΩΝΑ, ο προπονητής καταγράφει ή ελέγχει τα ονόματα και τους αριθμούς των παικτών του/της στο φύλλο αγώνα, και κατόπιν το υπογράφει. | 4.1,
26.2.1.1 |
| 5.2.3 | ΚΑΤΑ ΤΗ ΔΙΑΡΚΕΙΑ ΤΟΥ ΑΓΩΝΑ, ο προπονητής : | |
| 5.2.3.1 | πριν αρχίσει κάθε σετ, δίνει στο σημειωτή ή στο δεύτερο διαιτητή το φύλλο παράταξης πλήρως συμπληρωμένο και υπογεγραμμένο. | 7.3.2 |
| 5.2.3.2 | κάθεται στον πάγκο, πλησιέστερα στο σημειωτή, αλλά μπορεί να αφήνει την θέση του. | 4.2 |
| 5.2.3.3 | ζητά τάιμ άουτ και αλλαγές παικτών | 8, 16.4 |
| 5.2.3.4 | μπορεί, όπως και τα άλλα μέλη της ομάδας, να δίνει οδηγίες στους παίκτες που αγωνίζονται. Ο προπονητής μπορεί να δίνει οδηγίες ενώ είναι όρθιος ή περπατώντας στην ελεύθερη ζώνη μπροστά από τον πάγκο της ομάδας του/της, από την προέκταση της γραμμής επίθεσης μέχρι την περιοχή προθέρμανσης, χωρίς να εμποδίζει ή να καθυστερεί τον αγώνα. | 1.3.4,
1.4.4 |

5.3 ΒΟΗΘΟΣ ΠΡΟΠΟΝΗΤΗ

- | | | |
|-------|---|---------------|
| 5.3.1 | Ο βοηθός προπονητή κάθεται στον πάγκο της ομάδας, αλλά δεν έχει το δικαίωμα να παρεμβαίνει στον αγώνα. | |
| 5.3.2 | Σε περίπτωση που ο προπονητής είναι υποχρεωμένος να εγκαταλείψει την ομάδα του/της, ο βοηθός προπονητή δύναται να αναλάβει τα καθήκοντα του προπονητή κατόπιν αιτήματος του αρχηγού του αγώνα και με την έγκριση του πρώτου διαιτητή. | 5.1.2,
5.2 |

ΚΕΦΑΛΑΙΟ ΤΡΙΤΟ ΜΟΡΦΗ ΑΓΩΝΑ

6. ΚΑΤΑΚΤΗΣΗ ΠΟΝΤΟΥ, ΝΙΚΗΤΗΣ ΕΝΟΣ ΣΕΤ ΚΑΙ ΝΙΚΗΤΗΣ ΤΟΥ ΑΓΩΝΑ

6.1 ΚΑΤΑΚΤΗΣΗ ΠΟΝΤΟΥ

6.1.1 Πόντος

Μία ομάδα κερδίζει πόντο:

- 6.1.1.1 με επιτυχημένο χτύπημα της μπάλας στο δάπεδο των αντιπάλων. 9.3, 11.1.1
- 6.1.1.2 όταν η αντίπαλη ομάδα διαπράττει σφάλμα. 6.1.2, Δ.11(23)
- 6.1.1.3 όταν η αντίπαλη ομάδα τιμωρείται με ποινή. 17.2.3, 22.3.1

6.1.2 Σφάλμα

Μία ομάδα υποπίπτει σε σφάλμα όταν μια ενέργεια του παιχνιδιού της είναι αντίθετη με τους κανονισμούς (ή τους παραβιάζει με κάποιον άλλον τρόπο). Οι διαιτητές κρίνουν τα σφάλματα και καταλογίζουν τις συνέπειες σύμφωνα με τους Κανονισμούς:

- 6.1.2.1 Αν πραγματοποιηθούν δύο ή περισσότερα σφάλματα διαδοχικά, τότε υπολογίζεται μόνο το πρώτο.
- 6.1.2.2 Αν δύο ή περισσότερα σφάλματα γίνουν ταυτόχρονα από τους αντιπάλους, δίνεται ΔΙΠΛΟ ΣΦΑΛΜΑ και η φάση επαναλαμβάνεται.
- 6.1.3 Συνέπειες του να κερδίσει μια ομάδα μια φάση

Μια φάση είναι οι διαδοχικές ενέργειες παιχνιδιού από τη στιγμή που πραγματοποιείται το χτύπημα του σερβίς μέχρις ότου η μπάλα βρεθεί εκτός παιδιάς. 9.1, 9.2

- 6.1.3.1 αν η ομάδα που σερβίρει κερδίσει τη φάση, κερδίζει έναν πόντο και συνεχίζει να σερβίρει,
- 6.1.3.2 αν η ομάδα που υποδέχεται κερδίσει τη φάση, κερδίζει έναν πόντο και πρέπει να σερβίρει στη συνέχεια.

6.2 ΝΙΚΗΤΗΣ ΕΝΟΣ ΣΕΤ

Δ. 11 (9)

Ένα σετ (εκτός από το αποφασιστικό -5^ο-σετ) κερδίζεται από την ομάδα που θα 6.3.2

κερδίζει πρώτη 25 πόντους με ελάχιστη διαφορά δύο πόντων. Σε περίπτωση ισοπαλίας 24-24, ο αγώνας συνεχίζεται έως ότου επιτευχθεί διαφορά δύο πόντων (26-24, 27-25,...).

6.3 ΝΙΚΗΤΗΣ ΤΟΥ ΑΓΩΝΑ

Δ. 11 (9)

6.3.1 Ο αγώνας κερδίζεται από την ομάδα που θα κερδίσει τρία σετ.)

6.2

6.3.2 Σε περίπτωση ισοπαλίας 2-2, το αποφασιστικό (5^ο) σετ, παίζεται στους 15 πόντους με ελάχιστη διαφορά 2 πόντων.

7.1,
16.4.1

6.4 ΑΠΟΚΛΕΙΣΜΟΣ ΚΑΙ ΕΛΛΙΠΗΣ ΟΜΑΔΑ

6.4.1 Αν κάποια ομάδα αρνείται να αγωνιστεί, αφού έχει κληθεί προς τούτο, τότε θεωρείται ότι απέχει και χάνει τον αγώνα με αποτέλεσμα 0-3 για τον αγώνα και 0-25 για κάθε σετ.

6.2, 6.3

6.4.2 Αν κάποια ομάδα, χωρίς εύλογη αιτία, δεν εμφανιστεί στον αγωνιστικό χώρο εγκαίρως, τότε θεωρείται ότι απέχει με το ίδιο αποτέλεσμα, όπως στον Κανόνα 6.4.1.

6.4.3 Μία ομάδα που χαρακτηρίζεται «ΕΛΛΙΠΗΣ» για το σετ ή τον αγώνα, χάνει το σετ ή τον αγώνα. Στην αντίπαλη ομάδα δίνονται οι πόντοι ή οι πόντοι και τα σετ που χρειάζονται για να κερδίσει το σετ ή τον αγώνα. Η ελλιπής ομάδα κρατά τους πόντους της και τα σετ της.

6.2, 6.3,
7.3.1

7. ΔΟΜΗ ΤΟΥ ΑΓΩΝΑ

7.1 ΚΛΗΡΩΣΗ

Πριν την έναρξη του αγώνα, ο πρώτος διαιτητής πραγματοποιεί την κλήρωση για να αποφασιστεί το πρώτο σερβίς και οι πλευρές του αγωνιστικού χώρου στο πρώτο σετ.

13.1.1

Εάν παιχθεί αποφασιστικό (5^ο) σετ, πρέπει να πραγματοποιηθεί νέα κλήρωση.

6.3.2

7.1.1 Η κλήρωση πραγματοποιείται παρουσία των αρχηγών των δύο ομάδων.

5.1

7.1.2 Ο νικητής της κλήρωσης επιλέγει :

ΕΙΤΕ

7.1.2.1 το δικαίωμα να σερβίρει ή να υποδεχθεί το σερβίς,

13.1.1

Ή

7.1.2.2 την πλευρά του γηπέδου.

Ο χαμένος λαμβάνει την επιλογή που απομένει.

- 7.1.3 Σε περίπτωση ξεχωριστής προθέρμανσης των ομάδων, η ομάδα που έχει το 7.2
πρώτο σερβίς πηγαίνει πρώτη στο φιλέ.

7.2 ΠΕΡΙΟΔΟΣ ΠΡΟΘΕΡΜΑΝΣΗΣ

- 7.2.1 Πριν τον αγώνα, αν οι ομάδες είχαν στη διάθεσή τους ένα αγωνιστικό χώρο, τότε κάθε ομάδα έχει μία περίοδο προθέρμανσης 3 λεπτών στο φιλέ. Αν όχι, τότε η κάθε μία έχει 5 λεπτά.
- 7.2.2 Αν και οι δύο αρχηγοί συμφωνούν για ταυτόχρονη προθέρμανση στο φιλέ, οι ομάδες μπορούν να την πραγματοποιήσουν εντός 6 ή 10 λεπτών, σύμφωνα με τον Κανόνα 7.2.1.

7.3 ΑΡΧΙΚΗ ΠΑΡΑΤΑΞΗ ΟΜΑΔΑΣ

- 7.3.1 Πρέπει να υπάρχουν πάντοτε έξι παίκτες από κάθε ομάδα στον αγώνα. 6.4.3
- Στους έξι παίκτες εντός του γηπέδου πρέπει να περιλαμβάνεται το μέγιστο ένας παίκτης με 'ελάχιστη αναπηρία'. Εάν στο γήπεδο συμμετέχει λίμπερο, οι έξι παίκτες πρέπει ακόμη να ικανοποιούν αυτή την προϋπόθεση. 8.1.4
- Η αρχική παράταξη της ομάδας υποδεικνύει τη σειρά περιστροφής των παικτών στον αγωνιστικό χώρο. Αυτή η σειρά πρέπει να διατηρείται καθ' όλη τη διάρκεια του σετ. 7.6
- 7.3.2 Πριν την έναρξη κάθε σετ, ο προπονητής πρέπει να παρουσιάζει την αρχική παράταξη της ομάδας του/της σε ένα φύλλο αρχικής παράταξης. Το φύλλο παραδίδεται συμπληρωμένο και υπογεγραμμένο στο δεύτερο διαιτητή ή στο σημειωτή. 5.2.3.1, 20.1.2, 25.3.1, 26.2.1.2
- 7.3.3 Οι παίκτες που δεν περιλαμβάνονται στην αρχική παράταξη ενός σετ είναι οι αναπληρωματικοί γι' αυτό το σετ (εκτός από τον Λίμπερο). 7.3.2, 8, 20.1.2
- 7.3.4 Όταν παραδοθεί το φύλλο της αρχικής παράταξης στο δεύτερο διαιτητή ή στο σημειωτή, καμία αλλαγή στην αρχική παράταξη δεν εγκρίνεται χωρίς κανονική αλλαγή. 8, 16.2.2
- 7.3.5 Διαφορά ανάμεσα στο φύλλο αρχικής παράταξης και της θέσης των παικτών στο γήπεδο 25.3.1
- 7.3.5.1 Η διαπίστωση τέτοιας διαφοράς πριν την έναρξη του σετ, οδηγεί σε διόρθωση των θέσεων των παικτών στο γήπεδο σύμφωνα με το φύλλο αρχικής παράταξης, χωρίς καμιά τιμωρία. 7.3.2
- 7.3.5.2 Όταν πριν την έναρξη του σετ υπάρχει παίκτης στο γήπεδο που δεν αναγράφεται στο φύλλο αρχικής παράταξης, τότε αυτός ο παίκτης αντικαθίσταται σύμφωνα με το φύλλο αρχικής παράταξης, χωρίς καμιά τιμωρία. 7.3.2

- 7.3.5.3 Όμως, αν ο προπονητής επιθυμεί να κρατήσει τον μη αναγραφόμενο στο φύλλο αρχικής παράταξης παίκτη/ες στο γήπεδο, τότε πρέπει να ζητήσει κανονική αλλαγή/ες, που καταγράφεται/ονται στο φύλλο αγώνα. 16.2.2

7.4 ΘΕΣΕΙΣ

Τη στιγμή που ο παίκτης που σερβίρει χτυπάει τη μπάλα, κάθε ομάδα πρέπει να βρίσκεται μέσα στο δικό της γήπεδο και στη σειρά περιστροφής (εκτός από τον παίκτη που σερβίρει). 7.6.1, 9.1, 13.4

7.4.1 Οι θέσεις των παικτών είναι αριθμημένες ως εξής :

7.4.1.1 Οι τρεις παίκτες κατά μήκος του φιλέ είναι οι παίκτες της μπροστινής γραμμής και καταλαμβάνουν τις θέσεις 4 (μπροστά-αριστερά), 3 (μπροστά-κέντρο) και 2 (μπροστά-δεξιά).

7.4.1.2 Οι άλλοι τρεις είναι οι παίκτες της πίσω γραμμής καταλαμβάνοντας τις θέσεις 5 (πίσω-αριστερά), 6 (πίσω-κέντρο) και 1 (πίσω-δεξιά).

7.4.2 Καθορισμός θέσεων μεταξύ παικτών

7.4.2.1 κάθε παίκτης της πίσω γραμμής πρέπει να βρίσκεται σε απόσταση από το φιλέ μεγαλύτερη από ό,τι ο αντίστοιχος παίκτης της μπροστινής γραμμής

7.4.2.2 Οι παίκτες της μπροστινής γραμμής και της πίσω γραμμής, αντίστοιχα, θα πρέπει να είναι τοποθετημένοι πλάγιως σύμφωνα με τη σειρά που υποδεικνύεται στον Κανόνα 7.4.1.

7.4.3 Οι θέσεις των παικτών καθορίζονται και ελέγχονται βάσει της επαφής των πελμάτων τους με το δάπεδο, ως εξής:

7.4.3.1 κάθε παίκτης της μπροστινής γραμμής πρέπει να έχει ένα τουλάχιστον μέρος της έδρας του/της πιο κοντά προς την κεντρική γραμμή από την έδρα του αντίστοιχου παίκτη της πίσω γραμμής 1.3.3

7.4.3.2 κάθε δεξιός (αριστερός) πλάγιος παίκτης πρέπει να έχει τουλάχιστον ένα μέρος της έδρας του/της πιο κοντά προς τη δεξιά (αριστερή) πλάγια γραμμή από την έδρα του κεντρικού παίκτη της σειράς του. 1.3.2

7.4.4 Μετά το κτύπημα του σερβίς, οι παίκτες μπορούν να κινούνται και να καταλαμβάνουν οποιαδήποτε θέση του γηπέδου τους και της ελεύθερης ζώνης. 12.2.2

7.5 ΛΑΘΟΣ ΘΕΣΕΙΣ

Δ.11 (13)

7.5.1 Η ομάδα πραγματοποιεί σφάλμα στις θέσεις, όταν κάποιος παίκτης δεν βρίσκεται στη σωστή θέση του/της τη στιγμή που η μπάλα κτυπιέται από τον παίκτη που κάνει το σερβίς. 7.3, 7.4

7.5.2 Αν ο παίκτης που σερβίρει κάνει σφάλμα την στιγμή που χτυπάει την μπάλα στο σερβίς, το σφάλμα αυτό προηγείται του σφάλματος των λάθος θέσεων. 13.4, 13.7.1

7.5.3 Αν το σερβίς καταστεί λανθασμένο μετά το κτύπημα του σερβίς, τότε προηγείται το λάθος των θέσεων. 13.7.2

7.5.4 Ένα λάθος στις θέσεις έχει τις ακόλουθες συνέπειες :

7.5.4.1 η ομάδα τιμωρείται με απώλεια της φάσης 6.1.3

7.5.4.2 Οι θέσεις των παικτών διορθώνονται. 7.3, 7.4

7.6 ΠΕΡΙΣΤΡΟΦΗ

7.6.1 Η σειρά περιστροφής καθορίζεται από την αρχική παράταξη της ομάδας και ελέγχεται με τη σειρά του σερβίς και τις θέσεις των παικτών κατά τη διάρκεια του σετ. 7.3.1, 7.4.1, 13.2

13.2.2.2

7.6.2 Όταν η ομάδα που δέχεται το σερβίς κερδίζει το δικαίωμα να σερβίρει, οι παίκτες της περιστρέφονται προς τα δεξιά, σύμφωνα με τους δείκτες του ρολογιού, κατά μία θέση: ο παίκτης της θέσης 2 πηγαίνει στη θέση 1 για να σερβίρει, ο παίκτης της θέσης 1 πηγαίνει στη θέση 6, κ.λ.π.

7.7 ΛΑΘΟΣ ΠΕΡΙΣΤΡΟΦΗ Δ. 11(13)

7.7.1 Μία λάθος περιστροφή πραγματοποιείται όταν το ΣΕΡΒΙΣ δεν εκτελείται σύμφωνα με τη σειρά περιστροφής. Αυτό έχει τις ακόλουθες συνέπειες: 7.6.1, 13

7.7.1.1 η ομάδα τιμωρείται με απώλεια της φάσης 6.1.3

7.7.1.2 οι θέσεις των παικτών διορθώνονται. 7.6.1

7.7.2 Επιπλέον, ο σημειωτής θα πρέπει να προσδιορίσει τη συγκεκριμένη στιγμή που έγινε το λάθος και όλοι οι πόντοι που κερδίσθηκαν από τη στιγμή που η ομάδα υπέπεσε στο λάθος, πρέπει να ακυρωθούν. Οι πόντοι της αντίπαλης ομάδας παραμένουν σε ισχύ. 26.2.2.2

Αν η στιγμή αυτή δεν μπορεί να προσδιοριστεί, δεν ακυρώνονται οι πόντοι, και η μόνη ποινή είναι η απώλεια της φάσης. 6.1.3

8. ΑΛΛΑΓΗ ΤΩΝ ΠΑΙΚΤΩΝ

Αλλαγή είναι η ενέργεια κατά την οποία κάποιος παίκτης, αφού καταγραφεί από το σημειωτή, εισέρχεται στον αγώνα και καταλαμβάνει τη θέση κάποιου άλλου παίκτη που εξέρχεται του γηπέδου (εκτός από τον Λίμπερο). Η αλλαγή παίκτη προϋποθέτει την άδεια του διαιτητή. 16.5, 20.3.2

8.1 ΠΕΡΙΟΡΙΣΜΟΙ ΣΤΙΣ ΑΛΛΑΓΕΣ

8.1.1 Έξι αλλαγές σε κάθε σετ, είναι ο μέγιστος αριθμός αλλαγών που επιτρέπονται σε κάθε σετ για κάθε ομάδα. Μπορούν να αντικατασταθούν ένας ή περισσότεροι παίκτες ταυτόχρονα.

- 8.1.2 Ένας παίκτης της αρχικής παράταξης μπορεί να εγκαταλείψει τον αγώνα και να επιστρέψει, αλλά μόνο μία φορά σε κάθε σετ, και μόνο στην προηγούμενη θέση που είχε στην αρχική παράταξη. 7.3.1
- 8.1.3 Ένας αναπληρωματικός παίκτης μπορεί να εισέλθει στον αγώνα στη θέση ενός παίκτη της αρχικής παράταξης, αλλά μόνο μία φορά σε κάθε σετ, και μπορεί να αντικατασταθεί μόνο από τον ίδιο παίκτη της αρχικής παράταξης. 7.3.1
- 8.1.4 Η αλλαγή, η οποία έχει ως αποτέλεσμα την καταστρατήγηση του κανόνα της κατηγοριοποίησης, είναι αντισυνταγματική και δεν επιτρέπεται. 7.3.1, 8.4.2

8.2 ΚΑΤ' ΕΞΑΙΡΕΣΗ ΑΛΛΑΓΗ

Ένας τραυματισμένος παίκτης (εκτός από τον Λίμπερο), ο οποίος δεν μπορεί να συνεχίσει τον αγώνα, θα πρέπει να αντικατασταθεί κανονικά. Αν αυτό δεν είναι δυνατόν, τότε η ομάδα έχει το δικαίωμα να κάνει μία κατ' εξαίρεση αλλαγή, πέραν των περιορισμών του Κανόνα 8.1. Ωστόσο, μετά την κατ' εξαίρεση αλλαγή, η αρχική παράταξη της ομάδας πρέπει να συμφωνεί ακόμη με τον Κανόνα 7,3,11 8.1, 20.3.3, 7.3.1

Μια κατ' εξαίρεση αλλαγή σημαίνει ότι κάθε παίκτης που δεν αγωνίζεται τη στιγμή του τραυματισμού, εκτός από τον Λίμπερο και τον παίκτη που αυτός έχει αντικαταστήσει, μπορεί να αντικαταστήσει τον τραυματισμένο παίκτη στον αγώνα. Ο αντικατασταθείς τραυματισμένος παίκτης δεν επιτρέπεται να επανέλθει στον αγώνα.

Μια κατ' εξαίρεση αλλαγή δεν προσμετράται ποτέ ως κανονική αλλαγή.

8.3 ΑΛΛΑΓΗ ΛΟΓΩ ΑΠΟΒΟΛΗΣ Ή ΑΠΟΚΛΕΙΣΜΟΥ

Ένας παίκτης που ΑΠΟΒΑΛΛΕΤΑΙ ΑΠΟ ΤΟ ΣΕΤ ή ΑΠΟΚΛΕΙΕΤΑΙ ΑΠΟ ΤΟΝ ΑΓΩΝΑ πρέπει να αντικατασταθεί με κανονική αλλαγή. Αν αυτό δεν είναι δυνατόν, η ομάδα καθίσταται ΕΛΛΙΠΗΣ. 6.4.3, 7.3.1, 8.1, 22.3.2, 22.3.3

8.4 ΑΝΤΙΚΑΝΟΝΙΚΗ ΑΛΛΑΓΗ

- 8.4.1 Μία αλλαγή είναι αντισυνταγματική, αν υπερβαίνει τους περιορισμούς που καθορίζονται στον Κανόνα 8.1 (εκτός από την περίπτωση του Κανόνα 8.2).
- 8.4.2 Όταν μια ομάδα έχει πραγματοποιήσει μια αντισυνταγματική αλλαγή και ο αγώνας συνεχίστηκε, τότε εφαρμόζεται η ακόλουθη διαδικασία: 9.1
- 8.4.2.1 η ομάδα τιμωρείται με απώλεια της φάσης. 6.1.3
- 8.4.2.2 η αλλαγή διορθώνεται
- 8.4.2.3 οι πόντοι που έχουν κερδηθεί από την στιγμή που η ομάδα υπέπεσε στο λάθος, ακυρώνονται. Οι πόντοι της αντίπαλης ομάδας παραμένουν σε ισχύ.

ΚΕΦΑΛΑΙΟ ΤΕΤΑΡΤΟ ΕΝΕΡΓΕΙΕΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

9. ΑΓΩΝΙΣΤΙΚΕΣ ΚΑΤΑΣΤΑΣΕΙΣ

9.1 ΜΠΑΛΑ ΕΝΤΟΣ ΠΑΙΔΙΑΣ 13.3

Η μπάλα είναι εντός παιδιάς από τη στιγμή του κτυπήματος στο σερβίς, που έγινε μετά από έγκριση του πρώτου διαιτητή.

9.2 ΜΠΑΛΑ ΕΚΤΟΣ ΠΑΙΔΙΑΣ

Η μπάλα είναι εκτός παιδιάς από τη στιγμή του λάθους που θα σφυριχτεί από έναν από τους διαιτητές. Σε περίπτωση που δεν υπάρχει λάθος, από τη στιγμή του σφυρίγματος.

9.3 ΜΠΑΛΑ «ΜΕΣΑ» Δ.11(14), Δ.12(1)

Η μπάλα είναι «ΜΕΣΑ» όταν ακουμπήσει το δάπεδο του αγωνιστικού χώρου συμπεριλαμβανομένων των οριοθετικών γραμμών. 1.1, 1.3.2

9.4 ΜΠΑΛΑ «ΕΞΩ» Δ.11(15)

Η μπάλα είναι «έξω» όταν :

- 9.4.1 το μέρος της μπάλας που έρχεται σε επαφή με το δάπεδο είναι πλήρως εκτός των οριοθετικών γραμμών. 1.3.2, D. 12(2)
- 9.4.2 ακουμπά κάποιο αντικείμενο εκτός αγωνιστικού χώρου, την οροφή ή κάποιο άτομο εκτός αγώνος. Δ. 12(4)
- 9.4.3 ακουμπά τις αντένες, τα σχοινιά, τους στυλοβάτες ή τον ίδιο το φιλέ έξω από τις πλάγιες ταινίες. 2.3, D.5, 12(4)
- 9.4.4 περνά το κάθετο επίπεδο του φιλέ, είτε μερικά είτε ολικά, έξω από το οριοθετημένο διάστημα, εκτός από την περίπτωση του Κανόνα 11.1.2. 11.1.1, Δ.5, Δ.12(4)
- 9.4.5 διασχίζει εξ ολοκλήρου το επίπεδο κάτω από το φιλέ. 24.3.2.3, Δ.5, Δ.11(22)

10. ΤΟ ΠΑΙΞΙΜΟ ΤΗΣ ΜΠΑΛΑΣ

Κάθε ομάδα πρέπει να παίζει την μπάλα εντός του δικού της αγωνιστικού χώρου και διαστήματος (εκτός από τον Κανόνα 11.1.2). Όμως, η μπάλα μπορεί να παιχθεί και πέρα από την ελεύθερη ζώνη.

10.1 ΚΤΥΠΗΜΑΤΑ ΤΗΣ ΟΜΑΔΑΣ

Η ομάδα μπορεί να κάνει το πολύ τρία κτυπήματα (συν την επαφή στο μπλοκ, Κανόνας 15.4.1), για να επιστρέψει την μπάλα. Εάν γίνουν περισσότερα από τρία κτυπήματα, τότε η ομάδα υποπίπτει στο λάθος των «ΤΕΣΣΑΡΩΝ ΚΤΥΠΗΜΑΤΩΝ».

Τα κτυπήματα της ομάδας περιλαμβάνουν όχι μόνο τα ηθελημένα κτυπήματα από τους παίκτες αλλά και τις ακούσιες επαφές με την μπάλα.

10.1.1 ΣΥΝΕΧΟΜΕΝΕΣ ΕΠΑΦΕΣ

Ένας παίκτης δεν πρέπει να κτυπήσει την μπάλα δύο συνεχόμενες φορές (εκτός από τους Κανόνες 10.2.3, 15.2 και 15.4.2).

10.1.2 ΤΑΥΤΟΧΡΟΝΕΣ ΕΠΑΦΕΣ

Δύο ή τρεις παίκτες μπορούν να ακουμπήσουν την μπάλα την ίδια στιγμή.

10.1.2.1 Όταν δύο (τρεις) συμπαίκτες ακουμπήσουν την μπάλα ταυτόχρονα, τότε υπολογίζονται ως δύο (τρία) κτυπήματα (εκτός από την περίπτωση του μπλοκ). Αν πηγαίνουν για την μπάλα, αλλά μόνο ένας από αυτούς την ακουμπήσει, τότε υπολογίζεται ως ένα κτύπημα. Η σύγκρουση παικτών δεν υπολογίζεται ως σφάλμα.

10.1.2.2 Όταν δύο αντίπαλοι ακουμπήσουν την μπάλα ταυτόχρονα πάνω από το φιλέ και η μπάλα συνεχίσει να παίζεται, η ομάδα που δέχεται την μπάλα έχει το δικαίωμα τριών ακόμη κτυπημάτων. Αν αυτή η μπάλα βγει έξω (άουτ), τότε το λάθος υπολογίζεται εναντίον της ομάδας που βρίσκεται στην άλλη πλευρά.

10.1.2.3 Αν η ταυτόχρονη επαφή μεταξύ δύο αντιπάλων οδηγήσει σε «ΠΙΑΣΤΟ», τότε υπολογίζεται ως «ΔΙΠΛΟ ΣΦΑΛΜΑ» και η φάση επαναλαμβάνεται. 6.1.2.2, 10.2.2, Δ.11(23)

10.1.3 ΥΠΟΒΟΗΘΟΥΜΕΝΟ ΚΤΥΠΗΜΑ

Μέσα στον αγωνιστικό χώρο, ένας παίκτης δεν επιτρέπεται να δέχεται βοήθεια από κάποιον συμπαίκτη του ή κάποια κατασκευή / αντικείμενο για να φθάσει την μπάλα. 1

Όμως, έναν παίκτη που πρόκειται να υποπέσει σε σφάλμα (να ακουμπήσει το φιλέ ή να περάσει την κεντρική γραμμή κ.λ.π.) επιτρέπεται να τον σταματήσει ή να τον τραβήξει προς τα πίσω ένας συμπαίκτης του.

10.2 ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ ΚΤΥΠΗΜΑΤΩΝ

10.2.1 Η μπάλα μπορεί να ακουμπήσει σε οποιοδήποτε μέρος του σώματος.

10.2.2 Η μπάλα πρέπει να κτυπηθεί, να μην πιαστεί και/ή να μη ριχτεί. Μπορεί να

αναπηδήσει προς οποιαδήποτε κατεύθυνση.

- 10.2.3 Η μπάλα μπορεί να ακουμπήσει σε διαφορετικά μέρη του σώματος, υπό τον όρο ότι οι επαφές γίνονται ταυτόχρονα.

Εξαιρέσεις :

- 10.2.3.1 Στο μπλοκ, συνεχόμενες επαφές μπορεί να γίνουν από έναν ή περισσότερους παίκτες υπό τον όρο ότι οι επαφές γίνονται κατά τη διάρκεια μίας ενέργειας. 15.1.1, 15.2
- 10.2.3.2 Στο πρώτο κτύπημα της ομάδας, η μπάλα μπορεί να κτυπήσει σε διάφορα σημεία του σώματος διαδοχικά υπό τον όρο ότι οι επαφές γίνονται κατά τη διάρκεια μίας ενέργειας. 10.1, 15.4.1
- 10.2.4 Κάθε φορά κατά τη διάρκεια όλων των ενεργειών του παιχνιδιού, οι παίκτες πρέπει να ακουμπούν το γήπεδο με κάποιο μέρος του σώματος μεταξύ της έδρας και των ώμων, εξαιρέτως επιτρέπεται ένα μικρό χάσιμο της επαφής με το δάπεδο του γηπέδου όταν παίζεται η μπάλα, χωρίς να συμπεριλαμβάνεται το σερβίς, το μπλοκ και το επιθετικό χτύπημα όταν η μπάλα είναι εξολοκλήρου ψηλότερα από τη κορυφή του φιλέ. Το να στέκεται όρθιος, να ανασηκώνει το σώμα ή να βηματίζει κάποιος απαγορεύεται.

10.3 ΣΦΑΛΜΑΤΑ ΣΤΟ ΠΑΙΞΙΜΟ ΤΗΣ ΜΠΑΛΑΣ

- 10.3.1 ΤΕΣΣΕΡΑ ΚΤΥΠΗΜΑΤΑ : μία ομάδα κτυπά την μπάλα τέσσερις φορές πριν την επιστρέψει 10.1, Δ11(18)
- 10.3.2 ΥΠΟΒΟΗΘΟΥΜΕΝΟ ΚΤΥΠΗΜΑ : ένας παίκτης υποβοηθείται από κάποιον συμπαίκτη ή κάποια κατασκευή / αντικείμενο για να φθάσει την μπάλα μέσα στον αγωνιστικό χώρο 10.1.3
- 10.3.3 ΠΙΑΣΤΟ : ένας παίκτης δεν κτυπά την μπάλα, και η μπάλα πιάνεται και/ή ρίχνεται. 10.2.2, Δ11(16)
- 10.3.4 ΔΙΠΛΗ ΕΠΑΦΗ : ένας παίκτης κτυπά την μπάλα δύο φορές συνεχόμενα ή η μπάλα έρχεται σε επαφή με διαφορετικά μέρη του σώματος συνεχόμενα. 10.2.3, Δ11(17)
- 10.3.5 ΑΝΥΨΩΣΗ: το μέρος, του σώματος του παίκτη, μεταξύ της έδρας και των ώμων χάνει την επαφή με το γήπεδο όταν αυτός/ή παίζει ή προσπαθεί να παίζει τη μπάλα. 10.2.4

11. ΜΠΑΛΑ ΣΤΟ ΦΙΛΕ

11.1 ΜΠΑΛΑ ΠΟΥ ΔΙΑΣΧΙΖΕΙ ΤΟ ΦΙΛΕ

- 11.1.1 Η μπάλα που στέλνεται στο γήπεδο του αντιπάλου θα πρέπει να περάσει πάνω από το φιλέ εντός του οριοθετημένου διαστήματος. Το οριοθετημένο διάστημα είναι το μέρος του κάθετου επιπέδου του φιλέ, το οποίο οριοθετείται ως εξής :
- 11.1.1.1 κάτω, από την κορυφή του φιλέ, 2.2

11.1.1.2 στα πλάγια, από τις αντένες και τη νοητή προέκταση αυτών, 2.4

11.1.1.3 επάνω, από την οροφή.

11.1.2 Η μπάλα που έχει περάσει ολικά ή μερικά το κατακόρυφο επίπεδο του φιλέ 10.1 προς την ελεύθερη ζώνη της αντίπαλης ομάδας έξω από το οριοθετημένο διάστημα, μπορεί να κτυπηθεί προς τα πίσω μέσα στα επιτρεπόμενα κτυπήματα της ομάδας, με την προϋπόθεση ότι :

1.1.2.1 ο παίκτης δεν έχει έλθει σε επαφή με τον κυρίως αγωνιστικό χώρο της 12.2.2 αντίπαλης ομάδας

11.1.2.2 η μπάλα όταν παίχτηκε προς τα πίσω, διέσχισε ολικά ή μερικά το επίπεδο του φιλέ, ξανά έξω από το οριοθετημένο διάστημα, από την ίδια πλευρά του γηπέδου.

Η αντίπαλη ομάδα δεν επιτρέπεται να εμποδίσει αυτή την ενέργεια.

11.2 ΜΠΑΛΑ ΠΟΥ ΑΚΟΥΜΠΗ ΤΟ ΦΙΛΕ

Όταν η μπάλα διασχίζει το φιλέ, μπορεί να τον ακουμπήσει. 11.1.1

11.3 ΜΠΑΛΑ ΣΤΟ ΦΙΛΕ

11.3.1 Η μπάλα που κτυπά στο φιλέ μπορεί να επαναφερθεί εντός των ορίων των 10.1 τριών κτυπημάτων της ομάδας

11.3.2 Αν η μπάλα σχίσει το πλέγμα του φιλέ ή τον ρίξει κάτω, η φάση ακυρώνεται και επαναλαμβάνεται .

12. ΠΑΙΚΤΗΣ ΣΤΟ ΦΙΛΕ

12.1 ΕΠΑΦΗ ΠΕΡΑ ΑΠΟ ΤΟ ΦΙΛΕ

12.1.1 Στο μπλοκ, ένας παίκτης μπορεί να ακουμπήσει την μπάλα πέρα από το φιλέ, με 15.1, την προϋπόθεση ότι δεν εμποδίζει το παίξιμο του αντιπάλου πριν ή κατά τη 15.3 διάρκεια του επιθετικού κτυπήματος του τελευταίου.

12.1.2 Ένας/Μια παίκτης/τρια επιτρέπεται να περάσει το χέρι του/της πέραν του φιλέ μετά από επιθετικό κτύπημα, με την προϋπόθεση ότι η επαφή έγινε στο δικό του/της αγωνιστικό διάστημα.

12.2 ΠΕΡΑΣΜΑ ΚΑΤΩ ΑΠΟ ΤΟ ΦΙΛΕ

12.2.1 Επιτρέπεται το πέρασμα στον αντίπαλο χώρο κάτω από το φιλέ, με την προϋπόθεση ότι δεν εμποδίζεται το παίξιμο του αντιπάλου.

12.2.2 Πέρασμα στο γήπεδο των αντιπάλων, πέραν της κεντρικής γραμμής 1.3.3, Δ11(22)

- 12.2.2.1 a) Η επαφή του γηπέδου της αντίπαλης ομάδας με το(τα) πέλμα(τα) ή το(τα) πόδι(α) επιτρέπεται, με την προϋπόθεση ότι ο παίκτης δεν εμποδίζει το παίξιμο του αντιπάλου. 1.3.3
- b) Η επαφή του γηπέδου της αντίπαλης ομάδας με τη(τις) παλάμη(ες) επιτρέπεται, με την προϋπόθεση ότι κάποιο μέρος της(των) παλάμης(παλαμών) που περνάει, παραμένει είτε σε επαφή, είτε είναι ακριβώς πάνω από την κεντρική γραμμή. 1.3.3
- 12.2.2.2 Η επαφή με το γήπεδο των αντιπάλων με οποιοδήποτε άλλο μέρος του σώματος, απαγορεύεται.
- 12.2.3 Ένας παίκτης μπορεί να εισέλθει στο γήπεδο των αντιπάλων όταν η μπάλα είναι εκτός παιδιάς 9.2
- 12.2.4 Ένας παίκτης μπορεί να περάσει στην ελεύθερη ζώνη των αντιπάλων με την προϋπόθεση ότι δεν εμποδίζει το παιχνίδι τους.

12.3 ΕΠΑΦΗ ΜΕ ΤΟ ΦΙΛΕ

- 12.3.1 Η επαφή ενός παίκτη με το φιλέ, δεν είναι σφάλμα, εκτός αν γίνει κατά τη διάρκεια της ενέργειας του παιχνιδιού της μπάλας ή αν αποτελεί παρέμβαση στο παιχνίδι. 12.4.4, 25.3.2.3

Κάποιες προσπάθειες παιχνιδιού της μπάλας περιλαμβάνουν κινήσεις που τελικά δεν φέρνουν τους παίκτες σε επαφή με την μπάλα.

- 12.3.2 Όταν ο παίκτης έχει κτυπήσει την μπάλα, μπορεί να ακουμπήσει το στυλοβάτη, το σχοινί ή οποιοδήποτε αντικείμενο εκτός του συνολικού μήκους του φιλέ, με την προϋπόθεση ότι δεν παρεμβαίνει στο παιχνίδι.
- 12.3.3 Όταν η μπάλα πηγαίνει στο φιλέ και αυτό προκαλεί επαφή του φιλέ με κάποιον αντίπαλο, τότε δεν υπάρχει σφάλμα.

12.4 ΣΦΑΛΜΑΤΑ ΠΑΙΚΤΩΝ ΣΤΟ ΦΙΛΕ

- 12.4.1 Ένας παίκτης ακουμπά την μπάλα ή κάποιον αντίπαλο στο χώρο των αντιπάλων πριν ή κατά τη διάρκεια επιθετικού κτυπήματος των αντιπάλων. 12.1.1, Δ11(20)
- 12.4.2 Ένας παίκτης εισέρχεται στο χώρο των αντιπάλων κάτω από το φιλέ, εμποδίζοντας το παίξιμο τους 12.2.1
- 12.4.3 Ένας παίκτης εισέρχεται στο γήπεδο των αντιπάλων 12.2.2.2
- 12.4.4 Ένας παίκτης ακουμπά το φιλέ ή την αντένα κατά τη διάρκεια της ενέργειας του παιχνιδιού της μπάλας ή παρεμβαίνοντας στο παιχνίδι. 12.3.1, Δ11(19)

13. ΣΕΡΒΙΣ

Το σερβίς είναι η ενέργεια κτυπήματος της μπάλας για να τη βάλει εντός παιδιάς, από τον πίσω-δεξιό παίκτη, που βρίσκεται στη ζώνη του σερβίς. 9.1, 13.4.1

13.1 ΠΡΩΤΟ ΣΕΡΒΙΣ ΣΕ ΕΝΑ ΣΕΤ

- 13.1.1 Το πρώτο σερβίς, του πρώτου σετ, όπως και εκείνο του αποφασιστικού σετ (5^ο) εκτελείται από την ομάδα που καθορίζεται από την κλήρωση. 6.3.2, 7.1
- 13.1.2 Τα άλλα σετ ξεκινούν με το σερβίς της ομάδας που δεν σέρβιρε πρώτη στο προηγούμενο σετ.

13.2 ΣΕΙΡΑ ΣΤΟ ΣΕΡΒΙΣ

- 13.2.1 Οι παίκτες πρέπει να ακολουθούν τη σειρά περιστροφής στο σερβίς που αναφέρεται στο φύλλο της αρχικής παράταξης 7.3.1, 7.3.2
- 13.2.2 Μετά το πρώτο σερβίς σε ένα σετ, ο παίκτης που θα σερβίρει καθορίζεται ως εξής: 13.1
- 13.2.2.1 Όταν η ομάδα που σερβίρει κερδίζει τη φάση, ο παίκτης (ή ο αντικαταστάτης του) που σέρβιρε πριν, σερβίρει ξανά 6.1.3, 8
- 13.2.2.2 Όταν η ομάδα που δέχεται το σερβίς κερδίζει τη φάση, αποκτά το δικαίωμα να σερβίρει και περιστρέφεται πριν σερβίρει. Ο παίκτης που θα σερβίρει είναι αυτός που μετακινείται από την μπροστινή-δεξιά στην πίσω-δεξιά θέση 6.1.3, 7.6.2

13.3 ΕΓΚΡΙΣΗ ΓΙΑ ΣΕΡΒΙΣ

Ο πρώτος διαιτητής εγκρίνει το σερβίς εφόσον έχει ελέγξει ότι οι δύο ομάδες είναι έτοιμες να αγωνιστούν και ότι ο παίκτης που σερβίρει έχει στην κατοχή του την μπάλα. 13, Δ.11(1,2)

13.4 ΕΚΤΕΛΕΣΗ ΤΟΥ ΣΕΡΒΙΣ

Δ.11 (10)

- 13.4.1 Η μπάλα πρέπει να κτυπηθεί με την μια παλάμη ή οποιοδήποτε σημείο του βραχίονα αφού έχει υψωθεί ή απελευθερωθεί από το(α) χέρι(α).
- 13.4.2 Μόνο μια φορά επιτρέπεται να υψωθεί ή απελευθερωθεί η μπάλα.. Το χτύπημα της μπάλας στο δάπεδο ή το παίξιμο της με τα χέρια επιτρέπεται.
- 13.4.3 Τη στιγμή του κτυπήματος του σερβίς, η έδρα του παίκτη που σερβίρει δεν πρέπει να ακουμπάει τον κυρίως αγωνιστικό χώρο (συμπεριλαμβανομένης της τελικής γραμμής) ή το χώρο εκτός της ζώνης σερβίς. Το πέλμα(τα), πόδι(α) ή η παλάμη(ες), του παίκτη που σερβίρει μπορεί να ακουμπούν τον κυρίως αγωνιστικό χώρο ή το χώρο εκτός της ζώνης σερβίς. 1.4.2, Δ. 12 (4)

Μετά το κτύπημα, ο παίκτης επιτρέπεται να κινηθεί εκτός της ζώνης σερβίς, ή εντός του αγωνιστικού χώρου.

- 13.4.4 Ο παίκτης που σερβίρει πρέπει να κτυπήσει την μπάλα εντός 8 δευτερολέπτων 13.3,

μετά το σφύριγμα του πρώτου διαιτητή για σερβίς. Δ.11(11)

13.4.5 Το σερβίς που εκτελείται πριν το σφύριγμα του διαιτητή ακυρώνεται και επαναλαμβάνεται. 13.3

13.5 ΠΡΟΠΕΤΑΣΜΑ Δ.11(12)

13.5.1 Οι παίκτες της ομάδας που σερβίρει δεν πρέπει να εμποδίζουν τους αντιπάλους τους, με ατομικό ή ομαδικό προπέτασμα, στο να βλέπουν τον παίκτη που σερβίρει ή την τροχιά της μπάλας. 13.5.2

13.5.2 Ένας παίκτης ή ομάδα παικτών της ομάδας που σερβίρει πραγματοποιούν προπέτασμα εφόσον κουνούν τα χέρια, τους, πηδούν ή κινούνται προς τα πλάγια, κατά τη διάρκεια πραγματοποίησης του σερβίς ή εφόσον στέκονται κοντά ο ένας στον άλλο με σκοπό να αποκρύψουν την τροχιά της μπάλας. 13.4, Δ.6

13.6 ΣΦΑΛΜΑΤΑ ΚΑΤΑ ΤΗ ΔΙΑΡΚΕΙΑ ΤΟΥ ΣΕΡΒΙΣ

13.6.1 Σφάλματα στο σερβίς :

Τα ακόλουθα σφάλματα οδηγούν σε αλλαγή του σερβίς, ακόμα και όταν ο αντίπαλος βρίσκεται σε λάθος θέση. Ο παίκτης που σερβίρει : 13.2.2.2, 13.7.1

13.6.1.1 παραβιάζει τη σειρά του σερβίς 13.2

13.6.1.2 δεν εκτελεί το σερβίς σωστά 13.4

13.6.1.3 ανυψώνει την έδρα του/της. 10.2.4

13.6.2 Σφάλματα μετά το κτύπημα στο σερβίς :

Εφόσον η μπάλα έχει κτυπηθεί σωστά, το σερβίς μετατρέπεται σε σφάλμα (εκτός αν κάποιος παίκτης βρίσκεται σε λάθος θέση) αν η μπάλα: 13.4, 13.7.2

13.6.2.1 ακουμπήσει κάποιον παίκτη της ομάδας που σερβίρει ή δεν περάσει το κάθετο επίπεδο του φιλέ εξ ολοκλήρου μέσα από το οριοθετημένο διάστημα, 9.4.4, 9.4.5, 11.1.1, Δ.11(19) 9.4

13.6.2.2 καταλήξει «έξω» 13.5

13.6.2.3 περάσει πάνω από προπέτασμα

13.7 ΣΦΑΛΜΑΤΑ ΜΕΤΑ ΤΟ ΣΕΡΒΙΣ ΚΑΙ ΣΦΑΛΜΑΤΑ ΘΕΣΕΩΝ

13.7.1 Αν ο παίκτης που σερβίρει υποπέσει σε σφάλμα τη στιγμή του χτυπήματος του σερβίς (αντικανονική εκτέλεση, λάθος σειρά περιστροφής, κ.λ.π.) και ο αντίπαλος είναι σε λάθος θέση, τότε τιμωρείται το λάθος σερβίς. 7.5.1, 7.5.2, 13.6.1

13.7.2 Αντιθέτως, αν η εκτέλεση του σερβίς είναι σωστή, αλλά το σερβίς έχει 7.5.3,

ανεπιτυχή κατάληξη (βγήκε έξω, έγινε προπέτασμα, κ.λ.π.), τότε προηγείται το σφάλμα στις θέσεις και είναι αυτό που τιμωρείται. 13.6.2

14. ΕΠΙΘΕΤΙΚΟ ΚΤΥΠΗΜΑ

14.1 ΕΠΙΘΕΤΙΚΟ ΚΤΥΠΗΜΑ

14.1.1 Όλες οι ενέργειες που κατευθύνουν την μπάλα προς τους αντιπάλους, εκτός από το σερβίς και το μπλοκ, θεωρούνται ως επιθετικά κτυπήματα. 13, 15.1.1

14.1.2 Κατά τη διάρκεια ενός επιθετικού κτυπήματος, το πέρασμα με τα δάκτυλα επιτρέπεται, αν το κτύπημα είναι καθαρό και η μπάλα δεν κρατιέται και δεν ρίχνεται. 10.2.2

14.1.3 Ένα επιθετικό κτύπημα ολοκληρώνεται τη στιγμή που η μπάλα διασχίζει εντελώς το κάθετο επίπεδο του φιλέ ή όταν έρθει σε επαφή με κάποιον αντίπαλο.

14.2 ΠΕΡΙΟΡΙΣΜΟΙ ΣΤΟ ΕΠΙΘΕΤΙΚΟ ΚΤΥΠΗΜΑ

14.2.1 Ένας παίκτης της μπροστινής γραμμής μπορεί να ολοκληρώσει ένα επιθετικό κτύπημα από οποιοδήποτε ύψος, με την προϋπόθεση ότι η επαφή με την μπάλα έγινε στο δικό του αγωνιστικό χώρο. 7.4.1.1

14.2.2 Ένας παίκτης της πίσω γραμμής μπορεί να ολοκληρώσει ένα επιθετικό κτύπημα από οποιοδήποτε ύψος πίσω από την μπροστινή ζώνη: 1.4.1, 7.4.1.2, 20.3.1.2, Δ.8

14.2.2.1 κατά το άλμα του, η έδρα του παίκτη δεν πρέπει να έχει ακουμπήσει ούτε περάσει τη γραμμή επίθεσης 1.3.4

14.2.2.2 μετά το κτύπημά του/της, ο παίκτης μπορεί να μετακινήσει την έδρα του/της μέσα στην μπροστινή ζώνη 1.4.1

14.2.3 Ένας παίκτης της πίσω γραμμής μπορεί επίσης να ολοκληρώσει ένα επιθετικό κτύπημα από την μπροστινή ζώνη, εφόσον τη στιγμή της επαφής, η μπάλα δεν βρίσκεται εξ' ολοκλήρου ψηλότερα από την κορυφή του φιλέ 1.4.1, 7.4.1.2, Δ.8

14.3 ΣΦΑΛΜΑΤΑ ΣΤΟ ΕΠΙΘΕΤΙΚΟ ΚΤΥΠΗΜΑ

14.3.1 Ένας παίκτης κτυπά την μπάλα που βρίσκεται μέσα στον αγωνιστικό χώρο της αντίπαλης ομάδας. 14.2.1

14.3.2 Ένας παίκτης κτυπά την μπάλα «έξω». 9.4

14.3.3 Ένας παίκτης της πίσω γραμμής ολοκληρώνει ένα επιθετικό κτύπημα από την μπροστινή ζώνη, εάν τη στιγμή του κτυπήματος η μπάλα βρίσκεται εξ' ολοκλήρου ψηλότερα από την κορυφή του φιλέ 1.4.1, 7.4.1.2, 14.2.3, Δ.11 (21)

- | | | |
|--------|--|------------------------|
| 14.3.4 | Ένας παίκτης ανυψώνει την έδρα του τη στιγμή που χτυπά τη μπάλα. | 10.2.4,
Δ.11 (26) |
| 14.3.5 | Ο Λίμπερο ολοκληρώνει ένα επιθετικό κτύπημα και τη στιγμή του κτυπήματος η μπάλα βρίσκεται εξ' ολοκλήρου ψηλότερα από την κορυφή του φιλέ. | 20.3.1.2,
Δ.11 (21) |
| 14.3.6 | Ένας παίκτης ολοκληρώνει ένα επιθετικό χτύπημα ψηλότερα από την κορυφή του φιλέ, όταν η μπάλα έρχεται από πάσα με δάκτυλα από τον Λίμπερο, που βρίσκεται στην μπροστινή ζώνη | 20.3.1.4,
Δ.11 (21) |

15. ΜΠΛΟΚ

15.1 ΜΠΛΟΚ

- | | | |
|--------|--|-------|
| 15.1.1 | Μπλοκ είναι η ενέργεια των παικτών κοντά στο φιλέ να εμποδίσουν να περάσει η μπάλα που έρχεται από την αντίπαλη ομάδα τοποθετώντας τα χέρια τους ψηλότερα από την κορυφή του φιλέ. Μόνον παίκτες της μπροστινής γραμμής επιτρέπεται να ολοκληρώσουν ένα μπλοκ. | 7.4.1 |
| 15.1.2 | <p>Προσπάθεια για μπλοκ</p> <p>Προσπάθεια για μπλοκ είναι η ενέργεια του μπλοκ χωρίς να υπάρξει επαφή με την μπάλα.</p> | |
| 15.1.3 | <p>Ολοκληρωμένο μπλοκ</p> <p>Ένα μπλοκ ολοκληρώνεται όταν η μπάλα έρχεται σε επαφή με έναν μπλοκέρ</p> | |
| 15.1.4 | <p>Ομαδικό μπλοκ</p> <p>Ένα ομαδικό μπλοκ εκτελείται από δύο ή τρεις παίκτες ο ένας κοντά στον άλλο και ολοκληρώνεται όταν ένας από αυτούς ακουμπήσει την μπάλα.</p> | Δ.7 |

15.2 ΕΠΑΦΗ ΣΤΟ ΜΠΛΟΚ

- | | |
|--------|---|
| 15.2.1 | Διαδοχικές (γρήγορες και συνεχείς) επαφές μπορούν να γίνουν από έναν ή περισσότερους μπλοκέρ με την προϋπόθεση ότι οι επαφές πραγματοποιούνται κατά τη διάρκεια μίας ενέργειας. |
|--------|---|

15.3 ΜΠΛΟΚ ΣΤΗΝ ΠΕΡΙΟΧΗ ΤΟΥ ΑΝΤΙΠΑΛΟΥ

- | | |
|--|--------|
| <p>Στο μπλοκ, ο παίκτης μπορεί να τοποθετήσει τα χέρια του και τους βραχίονές του πέραν του φιλέ με την προϋπόθεση ότι με αυτή την ενέργεια δεν παρεμβαίνει στο παιχνίδι της αντίπαλης ομάδας. Όμως, δεν επιτρέπεται να έλθει σε επαφή με την μπάλα πέραν του φιλέ, αν δεν έχει προηγουμένως πραγματοποιήσει ένα επιθετικό κτύπημα κάποιος αντίπαλος</p> | 14.1.1 |
|--|--------|

15.4 ΜΠΛΟΚ ΚΑΙ ΚΤΥΠΗΜΑΤΑ ΟΜΑΔΑΣ

15.4.1 Η επαφή στο μπλοκ δεν μετράει ως ένα κτύπημα της ομάδας. Συνεπώς, μετά από μία επαφή στο μπλοκ, η ομάδα δικαιούται τρία κτυπήματα για να επιστρέψει την μπάλα 10.1

15.4.2 Το πρώτο κτύπημα μετά από το μπλοκ μπορεί να εκτελεστεί από οποιονδήποτε παίκτη, συμπεριλαμβανομένου και εκείνου που ακούμπησε την μπάλα κατά τη διάρκεια του μπλοκ.

15.5 ΜΠΛΟΚ ΣΤΟ ΣΕΡΒΙΣ

Μπλοκ στο σερβίς των αντιπάλων επιτρέπεται.

15.6 ΣΦΑΛΜΑΤΑ ΣΤΟ ΜΠΛΟΚ

Δ.11(12)

15.6.1 Ο μπλοκέρ ακουμπά την μπάλα που βρίσκεται στο χώρο των αντιπάλων είτε πριν είτε ταυτόχρονα με το επιθετικό κτύπημα του αντιπάλου 15.3

15.6.2 Ένας παίκτης της πίσω γραμμής ή ο Λίμπερο ολοκληρώνει ένα μπλοκ ή συμμετέχει σε ένα ολοκληρωμένο μπλοκ 15.1, 15.5, 20.3.1.3

15.6.3 Ο/η μπλοκέρ ανυψώνει την έδρα του/της όταν ολοκληρώνει ένα μπλοκ ή συμμετέχει σε ολοκληρωμένο μπλοκ. 10,2,4, 15.1,3, 15,1,4

15.6.4 Η μπάλα στέλνεται «έξω» από το μπλοκ 9.4

15.6.5 Μπλοκ στο χώρο του αντιπάλου έξω από την αντένα.

15.6.6 Ο Λίμπερο κάνει προσπάθεια για ατομικό ή ομαδικό μπλοκ 15.1, 20.3.1.3

ΚΕΦΑΛΑΙΟ ΠΕΜΠΤΟ

ΔΙΑΚΟΠΕΣ ΚΑΙ ΚΑΘΥΣΤΕΡΗΣΕΙΣ

16. ΚΑΝΟΝΙΚΕΣ ΔΙΑΚΟΠΕΣ ΤΟΥ ΑΓΩΝΑ

Οι κανονικές διακοπές σε έναν αγώνα είναι τα ΤΑΪΜ ΑΟΥΤ και ΟΙ ΑΛΛΑΓΕΣ ΤΩΝ ΠΑΙΚΤΩΝ. 16.4, 16.5

16.1 ΑΡΙΘΜΟΣ ΚΑΝΟΝΙΚΩΝ ΔΙΑΚΟΠΩΝ

Κάθε ομάδα δικαιούται το πολύ δύο τάιμ άουτ και έξι αλλαγές παικτών σε κάθε σετ. 6.2, 16.4, 16.5

16.2 ΑΙΤΗΜΑ ΓΙΑ ΚΑΝΟΝΙΚΕΣ ΔΙΑΚΟΠΕΣ

16.2.1 Διακοπές μπορούν να ζητηθούν από τον προπονητή ή τον αρχηγό του αγώνα, και μόνον από αυτούς. 5.1.2, 5.2, 16

Το αίτημα γίνεται με το δείξιμο της αντίστοιχης χειροσήμανσης, όταν η μπάλα βρίσκεται εκτός παιδιάς και πριν το σφύριγμα για σερβίς 9.2, 13.3, Δ.11 (4,5)

16.2.2 Αίτημα για αλλαγή παίκτη πριν την έναρξη ενός σετ επιτρέπεται, και θα πρέπει να καταγραφεί ως κανονική αλλαγή σε αυτό το σετ. 7.3.4

16.3 ΔΙΑΔΟΧΙΚΕΣ ΔΙΑΚΟΠΕΣ

16.3.1 Το αίτημα για ένα ή δύο τάιμ άουτ, και ένα αίτημα για αλλαγή παίκτη από οποιαδήποτε ομάδα, μπορεί να ακολουθεί το ένα το άλλο, χωρίς να απαιτείται να αρχίσει ξανά το παιχνίδι. 16.4, 16.5

16.3.2 Όμως, μία ομάδα δεν έχει το δικαίωμα να κάνει διαδοχικά αιτήματα για αλλαγές παικτών κατά την διάρκεια της ίδιας διακοπής του αγώνα. Δύο ή περισσότεροι παίκτες μπορούν να αντικατασταθούν κατά την διάρκεια της ίδιας διακοπής 8.1.1, 16.5

16.4 ΤΑΪΜ ΑΟΥΤ ΚΑΙ ΤΕΧΝΙΚΑ ΤΑΪΜ ΑΟΥΤ

16.4.1 Όλα τα τάιμ άουτ που ζητούνται διαρκούν 30 δευτερόλεπτα. Δ.11(4)

Για παγκόσμιες διοργανώσεις της WOVD και για πρωταθλήματα ζωνών, στα σετ 1-4, είναι δυνατόν να υπάρξουν επιπροσθέτως δύο «Τεχνικά Τάιμ Άουτ» διάρκειας 60 δευτερολέπτων το καθένα, που δίνονται αυτόματα όταν η ομάδα που προηγείται φθάσει τους 8 πόντους και τους 16 πόντους. 6.3.1

Στο αποφασιστικό (5ο) σετ, δεν υπάρχουν «Τεχνικά Τάιμ Άουτ». Μόνο δύο τάιμ άουτ διάρκειας 30 δευτερολέπτων είναι δυνατόν να ζητηθούν από κάθε ομάδα. 6.3.2

- 16.4.2 Κατά την διάρκεια όλων των τάιμ άουτ, οι παίκτες που αγωνίζονται πρέπει να πηγαίνουν στην ελεύθερη ζώνη κοντά στους πάγκους τους.

16.5 ΑΛΛΑΓΗ ΠΑΙΚΤΗ

Δ.11(5)

(για περιορισμούς βλέπε Κανόνα 8.1)

(Για αντικαταστάσεις του Λίμπερο βλέπε Κανόνες 20.3.2 & 20.3.3)

- 16.5.1 Η αλλαγή πρέπει να γίνεται μέσα στη ζώνη αλλαγής. 1.4.3, Δ.1b
- 16.5.2 Η αλλαγή διαρκεί μόνο όσο χρόνο χρειάζεται για να καταγραφεί στο φύλλο αγώνος και να επιτραπεί η είσοδος και έξοδος των παικτών. 16.5.3, 26.2.2.3
- 16.5.3 Τη στιγμή που θα ζητηθεί η αλλαγή, ο (οι) αντικαταστάτης(ες) πρέπει να είναι έτοιμος(οι) να εισέλθει(ουν) στο γήπεδο, κοντά στη ζώνη αλλαγών 1.4.3, 7.3.3, 8.1.3

Σε περίπτωση που δεν γίνει έτσι, η αλλαγή δεν εγκρίνεται και η ομάδα τιμωρείται για καθυστέρηση 17.2

Για παγκόσμιες διοργανώσεις της WOVD και για πρωταθλήματα ζωνών, χρησιμοποιούνται αριθμημένες ταμπέλες για να διευκολύνουν τις αλλαγές.

- 16.5.4 Αν μια ομάδα προτίθεται να κάνει ταυτόχρονα περισσότερες από μία αλλαγές, πρέπει να υποδειχθεί ο αριθμός τους τη στιγμή του αιτήματος. Σε αυτή την περίπτωση, οι αλλαγές πρέπει να γίνουν διαδοχικά, το ένα ζευγάρι παικτών μετά το άλλο. 5.2, 16.2.1, 16.3.2

16.6 ΑΝΤΙΚΑΝΟΝΙΚΑ ΑΙΤΗΜΑΤΑ

- 16.6.1 Είναι αντικανονικό να ζητηθεί μία διακοπή: 16
- 16.6.1.1 κατά τη διάρκεια μίας φάσης ή τη στιγμή, ή μετά το σφύριγμα για σερβίς 6.1.3, 16.2.1
- 16.6.1.2 από κάποιο μη εξουσιοδοτημένο μέλος της ομάδας 16.2.1
- 16.6.1.3 για αλλαγή παίκτη πριν αρχίσει ξανά ο αγώνας μετά από προηγούμενη αλλαγή από την ίδια ομάδα. 16.3.2
- 16.6.1.4 όταν έχει εξαντληθεί ο δικαιούμενος αριθμός των τάιμ άουτ και των αλλαγών των παικτών. 16.1
- 16.6.2 Το πρώτο αντικανονικό αίτημα στον αγώνα που δεν επηρεάζει ή καθυστερεί το παιχνίδι απορρίπτεται χωρίς καμιά άλλη συνέπεια 17.1
- 16.6.3 Επαναλαμβανόμενο αντικανονικό αίτημα στον αγώνα, συνεπάγεται 17 καθυστέρηση.

17. ΚΑΘΥΣΤΕΡΗΣΕΙΣ ΑΓΩΝΑ

17.1 ΤΥΠΟΙ ΚΑΘΥΣΤΕΡΗΣΕΩΝ

Μία αντικανονική ενέργεια μιας ομάδας η οποία εμποδίζει τη συνέχιση του αγώνα, είναι καθυστέρηση και περιλαμβάνει, εκτός των άλλων:

- | | | |
|--------|--|--------|
| 17.1.1 | καθυστέρηση μιας αλλαγής, | 16.5.2 |
| 17.1.2 | παράταση άλλων διακοπών, μετά την εντολή για συνέχιση του αγώνα, | 16 |
| 17.1.3 | αίτημα αντικανονικής αλλαγής | 8.4 |
| 17.1.4 | επανάληψη αντικανονικού αιτήματος | 16.6.2 |
| 17.1.5 | καθυστέρηση του αγώνα από ένα μέλος της ομάδας. | |

17.2 ΤΙΜΩΡΙΕΣ ΓΙΑ ΚΑΘΥΣΤΕΡΗΣΕΙΣ

- | | | |
|----------|--|----------------------|
| 17.2.1 | Η «Προειδοποίηση για καθυστέρηση» και η «ποινή για καθυστέρηση» είναι ομαδικές τιμωρίες. | |
| 17.2.1.1 | Οι τιμωρίες καθυστέρησης παραμένουν σε ισχύ σ' όλο τον αγώνα. | 6.3 |
| 17.2.1.2 | Όλες οι τιμωρίες καθυστέρησης καταγράφονται στο φύλλο αγώνα. | 26.2.2.6 |
| 17.2.2 | Η πρώτη καθυστέρηση στον αγώνα από ένα μέλος της ομάδας τιμωρείται με «ΠΡΟΕΙΔΟΠΟΙΗΣΗ ΓΙΑ ΚΑΘΥΣΤΕΡΗΣΗ» | 4.1.1, 6.3, Δ.11(25) |
| 17.2.3 | Η δεύτερη και οι επόμενες καθυστερήσεις παντός τύπου από οποιοδήποτε μέλος της ίδιας ομάδας στον ίδιο αγώνα, αποτελούν σφάλμα και τιμωρούνται με μία «ΠΟΙΝΗ ΓΙΑ ΚΑΘΥΣΤΕΡΗΣΗ» : χάσιμο της φάσης. | 6.1.3, Δ.11(25) |
| 17.2.4 | Τιμωρίες καθυστέρησης που επιβάλλονται πριν ή μεταξύ των σετ έχουν ισχύ στο σετ που ακολουθεί. | 6.3, 19.1 |

18. ΚΑΤ' ΕΞΑΙΡΕΣΗ ΔΙΑΚΟΠΕΣ ΤΟΥ ΑΓΩΝΑ

18.1 ΤΡΑΥΜΑΤΙΣΜΟΣ

- | | | |
|--------|--|---------------|
| 18.1.1 | Σε περίπτωση που συμβεί σοβαρό ατύχημα, ενώ η μπάλα παίζεται, ο διαιτητής πρέπει να σταματήσει τον αγώνα αμέσως και να επιτρέψει να εισέλθει στον αγωνιστικό χώρο ιατρική βοήθεια. | 9.1 |
| | Κατόπιν η φάση στη συνέχεια επαναλαμβάνεται. | 6.1.3 |
| 18.1.2 | Αν ένας τραυματισμένος παίκτης δεν μπορεί να αντικατασταθεί, κανονικά ή κατ' εξαίρεση, δίνεται στον παίκτη χρόνος 3 λεπτών για να συνέλθει, αλλά όχι περισσότερο από μία φορά για τον ίδιο παίκτη στον ίδιο αγώνα. | 6.3, 8.1, 8.2 |

Αν ο παίκτης δεν συνέλθει, η ομάδα του/της χαρακτηρίζεται «ελλιπής» 6.4.3,
7.3.1

18.2 ΕΞΩΤΕΡΙΚΗ ΠΑΡΕΜΒΑΣΗ

Αν υπάρξει οποιαδήποτε εξωτερική παρέμβαση κατά τη διάρκεια του αγώνα, 6.1.3
πρέπει να σταματήσει το παιχνίδι και η φάση να επαναληφθεί.

18.3 ΠΑΡΑΤΕΤΑΜΕΝΕΣ ΔΙΑΚΟΠΕΣ

18.3.1 Αν απρόβλεπτες καταστάσεις διακόψουν τον αγώνα, ο πρώτος διαιτητής, ο διοργανωτής και η Αγωνόδικος Επιτροπή, αν υπάρχει, θα αποφασίσουν για τα μέτρα, που θα ληφθούν, ώστε να επανέλθουν οι φυσιολογικές συνθήκες.

18.3.2 Σε περίπτωση που συμβούν μία ή περισσότερες διακοπές, που δεν υπερβαίνουν 18.3.1
σε συνολικό χρόνο τις 4 ώρες:

18.3.2.1 αν ο αγώνας αρχίσει ξανά στον ίδιο αγωνιστικό χώρο, το σετ που έχει διακοπεί 1, 7.3
θα συνεχιστεί κανονικά με το ίδιο αποτέλεσμα, τους ίδιους παίκτες και τις ίδιες θέσεις. Τα σετ που παίχτηκαν, διατηρούν τα αποτελέσματά τους,

18.3.2.2 αν ο αγώνας αρχίσει ξανά σε άλλον αγωνιστικό χώρο, το σετ που διακόπηκε 7.3
ακυρώνεται και επαναλαμβάνεται με τα ίδια μέλη των ομάδων και την ίδια αρχική σειρά περιστροφής. Τα σετ που έχουν ήδη παιχτεί, διατηρούν τα αποτελέσματά τους

8.3.3 Αν συμβούν μία ή περισσότερες διακοπές που υπερβαίνουν συνολικά τις 4 6.3
ώρες, τότε ολόκληρος ο αγώνας επαναλαμβάνεται.

19. ΔΙΑΛΕΙΜΜΑΤΑ ΚΑΙ ΑΛΛΑΓΗ ΓΗΠΕΔΩΝ

19.1 ΔΙΑΛΕΙΜΜΑΤΑ

Όλα τα διαλείμματα μεταξύ των σετ διαρκούν τρία λεπτά. 6.2

Κατά τη διάρκεια αυτής της χρονικής περιόδου, πραγματοποιείται η αλλαγή 19.2,
των γηπέδων και η καταγραφή της αρχικής παράταξης των ομάδων στο φύλλο 26.2.1.2
αγώνα.

Το διάλειμμα μεταξύ του δευτέρου και τρίτου σετ μπορεί να παραταθεί μέχρι 10 λεπτά μετά από αίτημα του διοργανωτή.

19.2 ΑΛΛΑΓΗ ΓΗΠΕΔΩΝ Δ.11(3)

19.2.1 Μετά από κάθε σετ, οι ομάδες αλλάζουν γήπεδα, εκτός του αποφασιστικού σετ 7.1

19.2.2 Στο αποφασιστικό σετ, μόλις κάποια ομάδα φθάσει τους 8 πόντους, οι ομάδες 6.3.2,
αλλάζουν γήπεδα χωρίς καθυστέρηση και οι θέσεις των παικτών παραμένουν 7.4.1
ως έχουν.

Αν η αλλαγή δεν πραγματοποιηθεί την στιγμή κατά την οποία η ομάδα που

προηγείται φθάσει τους 8 πόντους, τότε θα πραγματοποιηθεί μόλις γίνει αντιληπτό το λάθος. Το αποτέλεσμα κατά τη στιγμή της αλλαγής παραμένει ως έχει.

ΚΕΦΑΛΑΙΟ ΕΚΤΟ Ο ΠΑΙΚΤΗΣ ΛΙΜΠΕΡΟ

20. Ο ΠΑΙΚΤΗΣ ΛΙΜΠΕΡΟ

20.1 ΠΡΟΣΔΙΟΡΙΣΜΟΣ ΤΟΥ ΛΙΜΠΕΡΟ

- 20.1.1 Κάθε ομάδα έχει το δικαίωμα να προσδιορίσει από τη λίστα των 12 παικτών έναν (1) εξειδικευμένο αμυντικά παίκτη ως Λίμπερο. 4.1.1
- 20.1.2 Ο Λίμπερο πρέπει να καταγράφεται στο φύλλο αγώνα πριν την έναρξη αυτού στην ειδική θέση που υπάρχει γι' αυτόν. Ο αριθμός του/της πρέπει επίσης να καταγραφεί στο φύλλο αρχικής παράταξης του 1^{ου} σετ.. 7.3.2
- 20.1.3 Ο Λίμπερο δεν μπορεί να είναι αρχηγός της ομάδας ή αρχηγός του αγώνα 5

20.2 ΕΝΔΥΣΗ

Ο Λίμπερο πρέπει να φορά στολή (ή καζάκα με ή χωρίς μανίκια για τον επαναπροσδιοριζόμενο Λίμπερο), της οποίας τουλάχιστον η φανέλα πρέπει να είναι αντιθέτου χρώματος από τις στολές της υπόλοιπης ομάδας. Η στολή του Λίμπερο μπορεί να είναι διαφορετικού σχεδίου αλλά η αρίθμησή της πρέπει να είναι ίδια με την υπόλοιπη ομάδα.. 4.3

20.3 ΕΝΕΡΓΕΙΕΣ ΤΟΥ ΛΙΜΠΕΡΟ

- 20.3.1 Ενέργειες παιχνιδιού
- 20.3.1.1 Ο Λίμπερο επιτρέπεται να αντικαταστήσει οποιονδήποτε παίκτη της πίσω ζώνης. 7.3.1, 7.4.1.2
- 20.3.1.2 Αυτός/ή περιορίζεται να εκτελεί καθήκοντα παίκτη της πίσω ζώνης και δεν του επιτρέπεται να ολοκληρώσει επίθεση από οπουδήποτε (συμπεριλαμβανομένου του κυρίως αγωνιστικού χώρου και της ελεύθερης ζώνης), αν κατά τη στιγμή της επαφής η μπάλα είναι εξ ολοκλήρου ψηλότερα από την κορυφή του φιλέ. 14.2.2, 14.2.3, 14.3.5
- 20.3.1.3 Δεν επιτρέπεται να σερβίρει, να πραγματοποιήσει μπλοκ ή να κάνει προσπάθεια για μπλοκ. 13, 15.1, 15.6.2, 15.6.6
- 20.3.1.4 Ένας παίκτης δεν επιτρέπεται να ολοκληρώσει ένα επιθετικό χτύπημα ψηλότερα από την κορυφή του φιλέ, αν δέχεται την μπάλα από πάσα του Λίμπερο με τα δάχτυλα, όταν ο Λίμπερο βρίσκεται στην επιθετική ζώνη. Η μπάλα μπορεί ελεύθερα να χτυπηθεί αν ο Λίμπερο κάνει την ίδια ενέργεια ευρισκόμενος πίσω από την προστινή ζώνη. 14.3.6
- 20.3.2 Αντικαταστάσεις παικτών

- 20.3.2.1 Οι αντικαταστάσεις στις οποίες συμμετέχει ο Λίμπερο δεν υπολογίζονται ως 8
κανονικές αλλαγές.
- Είναι απεριόριστες, αλλά πρέπει να μεσολαβεί μια φάση μεταξύ δύο αντικαταστάσεων του Λίμπερο.
- Ο Λίμπερο μπορεί να αντικατασταθεί μόνο από τον παίκτη που αυτός/ή αντικατέστησε.
- 20.3.2.2 Οι αντικαταστάσεις πρέπει να γίνονται όταν η μπάλα είναι εκτός πεδιάς και 13.3
πριν από το σφύριγμα για σερβίς.
- Στην αρχή κάθε σετ, ο Λίμπερο δεν μπορεί να μπει στον αγωνιστικό χώρο έως 7.3.2, 13.1
ότου ο δεύτερος διαιτητής έχει ελέγξει την αρχική παράταξη των παικτών.
- 20.3.2.3 Αντικατάσταση που έγινε μετά το σφύριγμα για σερβίς αλλά πριν το χτύπημα 13.3, 13.4,
του σερβίς, δεν αναιρείται αλλά οδηγεί σε μία προφορική προειδοποίηση μετά 22.1
το τέλος της φάσης.
- Επαναλαμβανόμενες καθυστερημένες αντικαταστάσεις υπόκεινται σε τιμωρία 17.2
καθυστερήσης.
- 20.3.2.4 Η είσοδος και η έξοδος στον αγωνιστικό χώρο του Λίμπερο και του παίκτη που Δ.1a
αντικαθίσταται πρέπει να γίνεται μόνο από την πλάγια γραμμή μπροστά στον
πάγκο της ομάδας τους και μεταξύ της γραμμής επίθεσης και της τελικής
γραμμής.
- 20.3.3 Επαναπροσδιορισμός ενός νέου Λίμπερο:
- 20.3.3.1 Σε περίπτωση τραυματισμού του αρχικώς προσδιορισμένου Λίμπερο, και με 7.3.1
την προηγούμενη έγκριση του πρώτου διαιτητή, ο προπονητής μπορεί να
επαναπροσδιορίσει ως νέο Λίμπερο, έναν από τους παίκτες, που τη στιγμή του
επαναπροσδιορισμού, δεν αγωνίζεται.
- Ο Λίμπερο που τραυματίστηκε δεν έχει το δικαίωμα να επανέλθει στο παιχνίδι
για το υπόλοιπο του αγώνα.
- Ο παίκτης που επαναπροσδιορίστηκε σαν νέος Λίμπερο, πρέπει να παραμείνει
Λίμπερο για το υπόλοιπο του αγώνα.
- 20.3.3.2 Σε περίπτωση επαναπροσδιορισμού Λίμπερο, ο αριθμός αυτού του παίκτη 7.3.2,
πρέπει να καταγραφεί στο φύλλο αγώνα στο χώρο των παρατηρήσεων και να 20.1.2,
σημειωθεί στο φύλλο αρχικής παράταξης του επομένου σετ. 26.2.2.7

ΚΕΦΑΛΑΙΟ ΕΒΔΟΜΟ

ΣΥΜΠΕΡΙΦΟΡΑ ΣΥΜΜΕΤΕΧΟΝΤΩΝ

21. ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ ΣΥΜΠΕΡΙΦΟΡΑΣ

21.1 ΑΘΛΗΤΙΚΗ ΣΥΜΠΕΡΙΦΟΡΑ

- 21.1.1 Οι συμμετέχοντες πρέπει να γνωρίζουν τους «Επίσημους Κανονισμούς Πετοσφαίρισης» και να τους εφαρμόζουν.
- 21.1.2 Οι συμμετέχοντες πρέπει να δέχονται με αθλητική συμπεριφορά τις αποφάσεις των διαιτητών, χωρίς να τις αμφισβητούν.

Σε περίπτωση αμφιβολίας, διευκρίνιση μπορεί να ζητηθεί μόνο μέσω του αρχηγού αγώνα. 5.1.2.1

- 21.1.3 Οι συμμετέχοντες πρέπει να απέχουν από ενέργειες ή συμπεριφορές, που αποσκοπούν να επηρεάσουν τις αποφάσεις των διαιτητών ή να καλύψουν σφάλματα της ομάδας τους.

21.2 ΕΥ ΑΓΩΝΙΖΕΣΘΑΙ

- 21.2.1 Οι συμμετέχοντες πρέπει να συμπεριφέρονται κόσμια και με σεβασμό προς το πνεύμα του «ΕΥ ΑΓΩΝΙΖΕΣΘΑΙ», όχι μόνο προς τους διαιτητές, αλλά επίσης προς τους άλλους επίσημους, τους αντιπάλους, τους συμπαίκτες και τους θεατές.

- 21.2.2 Η επικοινωνία μεταξύ των μελών μιας ομάδας, κατά τη διάρκεια του αγώνα, επιτρέπεται. 5.2.3.4

22. ΚΑΚΗ ΣΥΜΠΕΡΙΦΟΡΑ ΚΑΙ ΤΙΜΩΡΙΕΣ

22.1 ΑΝΤΙΑΘΛΗΤΙΚΗ ΣΥΜΠΕΡΙΦΟΡΑ

Ένα μικρό παράπτωμα αντιαθλητικής συμπεριφοράς δεν υπόκειται σε τιμωρία. 5.1.2, 22.3
Είναι καθήκον του πρώτου διαιτητή να εμποδίσει τις ομάδες να φτάσουν στο επίπεδο (κλίμακα) των τιμωριών, απευθύνοντας προειδοποίηση προφορικά ή με χειροσήμανση σε ένα μέλος της ομάδας ή στην ομάδα μέσω του αρχηγού του αγώνα.

Αυτή η προειδοποίηση δεν είναι τιμωρία, και δεν έχει καμιά άμεση συνέπεια. Δεν πρέπει να αναγράφεται στο φύλλο αγώνα.

22.2 ΚΑΚΗ ΣΥΜΠΕΡΙΦΟΡΑ ΠΟΥ ΣΥΝΕΠΑΓΕΤΑΙ ΤΙΜΩΡΙΕΣ

Η απρεπής συμπεριφορά από ένα μέλος μιας ομάδας προς τους επίσημους, 4.1.1

αντιπάλους, συμπαίκτες ή θεατές κατατάσσεται σε τρεις κατηγορίες ανάλογα με τη σοβαρότητα του παραπτώματος

- 22.2.1 Αγενής συμπεριφορά: ενέργεια αντίθετη στους καλούς τρόπους ή τις ηθικές αρχές ή έκφραση περιφρόνησης.
- 22.2.2 Προσβλητική συμπεριφορά: δυσφημιστικές ή υβριστικές λέξεις ή χειρονομίες.
- 22.2.3 Επίθεση: φυσική επίθεση ή πρόθεση επίθεσης.

22.3 ΚΛΙΜΑΚΑ ΤΙΜΩΡΙΩΝ

Δ.9

Σύμφωνα με την κρίση του πρώτου διαιτητή και ανάλογα με τη σοβαρότητα του παραπτώματος, οι τιμωρίες που επιβάλλονται και καταγράφονται στο φύλλο αγώνα, είναι:

22.2, 26.2.2.6

22.3.1 Ποινή

Η πρώτη αγενής συμπεριφορά στον αγώνα από οποιοδήποτε μέλος της ομάδας, τιμωρείται με την απώλεια της φάσης.

4.1.1, 22.2.1

22.3.2 Προσωρινός Αποκλεισμός

Δ.11(7)

- 22.3.2.1 Ένα μέλος μιας ομάδας που τιμωρείται με προσωρινό αποκλεισμό, δεν επιτρέπεται να αγωνιστεί στο υπόλοιπο του σετ και πρέπει να παραμείνει καθισμένο στην περιοχή ποινής, χωρίς άλλες συνέπειες.

1.4.5, 4.1.1, 5.2.1, 5.3.2, Δ.1a, Δ.1b

Ένας προπονητής, που τιμωρείται με προσωρινό αποκλεισμό, χάνει το δικαίωμα να παρεμβαίνει στο σετ και πρέπει να παραμείνει καθισμένος στην περιοχή ποινής.

- 22.3.2.2 Η πρώτη προσβλητική συμπεριφορά μέλους ομάδας, τιμωρείται με προσωρινό αποκλεισμό χωρίς άλλες συνέπειες.

4.1.1, 22.2.2

- 22.3.2.3 Η δεύτερη αγενής συμπεριφορά στον ίδιο αγώνα από το ίδιο μέλος ομάδας, τιμωρείται με προσωρινό αποκλεισμό, χωρίς άλλες συνέπειες

4.1.1, 22.2.2

22.3.3 Οριστικός Αποκλεισμός

Δ.11(8)

- 22.3.3.1 Το μέλος ομάδας που τιμωρείται με οριστικό αποκλεισμό, πρέπει να εγκαταλείψει όλο το χώρο ελέγχου διεξαγωγής του αγώνα, για το υπόλοιπο του αγώνα χωρίς άλλες συνέπειες.

4.1.1, Δ.1a

- 22.3.3.2 Η πρώτη επίθεση τιμωρείται με οριστικό αποκλεισμό χωρίς άλλες συνέπειες.

22.2.3

- 22.3.3.3 Η δεύτερη προσβλητική συμπεριφορά στον ίδιο αγώνα, από το ίδιο μέλος ομάδας, τιμωρείται με οριστικό αποκλεισμό χωρίς άλλες συνέπειες.

4.1.1, 22.2.2

- 22.3.3.4 Η τρίτη αγενής συμπεριφορά στον ίδιο αγώνα, από το ίδιο μέλος ομάδας, τιμωρείται με οριστικό αποκλεισμό χωρίς άλλες συνέπειες. 4.1.1, 22.2.1

22.4 ΕΦΑΡΜΟΓΗ ΤΩΝ ΤΙΜΩΡΙΩΝ ΚΑΚΗΣ ΣΥΜΠΕΡΙΦΟΡΑΣ

- 22.4.1 Όλες οι τιμωρίες κακής συμπεριφοράς είναι ατομικές, παραμένουν σε ισχύ για το υπόλοιπο του αγώνα, και καταγράφονται στο φύλλο αγώνα. 22.3, 26.2.2.6
- 22.4.2 Η επανάληψη κακής συμπεριφοράς από το ίδιο μέλος ομάδας στον ίδιο αγώνα, τιμωρείται προοδευτικά (το μέλος της ομάδας τιμωρείται με μια βαρύτερη τιμωρία για κάθε επαναλαμβανόμενο παράπτωμα). 4.1.1, 22.2, 22.3, Δ. 9
- 22.4.3 Ο προσωρινός ή οριστικός αποκλεισμός εξαιτίας προσβλητικής συμπεριφοράς ή επίθεσης δεν απαιτεί μια προηγούμενη τιμωρία. 22.2, 22.3

22.5 ΚΑΚΗ ΣΥΜΠΕΡΙΦΟΡΑ ΠΡΙΝ ΚΑΙ ΜΕΤΑΞΥ ΤΩΝ ΣΕΤ

Κάθε κακή συμπεριφορά, που συμβαίνει πριν ή μεταξύ των σετ, τιμωρείται σύμφωνα με τον κανόνα 22.3 και οι τιμωρίες εφαρμόζονται στο επόμενο σετ. 19.1, 22.2, 22.3

22.6 ΚΑΡΤΕΣ ΤΙΜΩΡΙΩΝ

Δ.11
(6,7,8)

Προειδοποίηση:	προφορικά ή με χειροσήμανση, χωρίς Κάρτα	22.1
Ποινή:	κίτρινη κάρτα	22.3.1
Προσωρινός Αποκλεισμός:	κόκκινη κάρτα	22.3.2
Οριστικός Αποκλεισμός:	κίτρινη και κόκκινη κάρτα(μαζί)	22.3.3

ΤΜΗΜΑ ΙΙ

**ΟΙ ΔΙΑΙΤΗΤΕΣ,
ΤΑ ΚΑΘΗΚΟΝΤΑ ΤΟΥΣ
ΚΑΙ
ΕΠΙΣΗΜΑ ΣΗΜΑΤΑ**

ΚΕΦΑΛΑΙΟ ΟΓΔΟΟ

ΔΙΑΙΤΗΤΕΣ

23. ΣΩΜΑ ΔΙΑΙΤΗΤΩΝ ΚΑΙ ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΕΣ

23.1 ΣΥΝΘΕΣΗ

Το σώμα των διαιτητών ενός αγώνα, αποτελείται από τα παρακάτω επίσημα μέλη:

- τον πρώτο διαιτητή 24
- το δεύτερο διαιτητή 25
- το σημειωτή 26
- τέσσερις (δύο) κριτές γραμμών 27

Η θέση τους φαίνεται στο *Διάγραμμα 10*.

Για Παγκόσμιες και Επίσημες διοργανώσεις της WOVD, είναι υποχρεωτικό να υπάρχει και ένας βοηθός σημειωτής.

23.2 ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΕΣ

- 23.2.1 Μόνο ο πρώτος και ο δεύτερος διαιτητής μπορούν να χρησιμοποιούν σφυρίχτρα κατά τη διάρκεια του αγώνα :
 - 23.2.1.1 ο πρώτος διαιτητής δίνει το σήμα για το σερβίς που ξεκινά τη φάση 6.1.3, 13.3
 - 23.2.1.2 ο πρώτος και ο δεύτερος διαιτητής δίνουν το σύνθημα του τέλους της φάσης, με την προϋπόθεση ότι είναι σίγουροι πως έχει συμβεί κάποιο σφάλμα και έχουν διαπιστώσει το είδος αυτού.
- 23.2.2 Μπορούν να σφυρίξουν όταν η μπάλα είναι εκτός παιδιάς για να υποδείξουν ότι εγκρίνουν ή απορρίπτουν κάποιο αίτημα μίας ομάδας. 5.1.2, 9.2
- 23.2.3 Αμέσως μετά το σφύριγμα του διαιτητή για το τέλος της φάσης, οι διαιτητές πρέπει να δείξουν με την επίσημη χειροσήμανση: 23.2.1.2, 28.1
 - 23.2.3.1 Άν το σφάλμα σφυρίζεται από τον πρώτο διαιτητή, αυτός/ή θα δείξει:
 - α) την ομάδα που θα σερβίρει 13.2.2
 - β) το είδος του σφάλματος,

γ) τον παίκτη που υπέπεσε σε σφάλμα(αν είναι αναγκαίο).

Ο δεύτερος διαιτητής πρέπει να ακολουθεί τα χειροσήματα του πρώτου διαιτητή επαναλαμβάνοντας αυτά.

23.2.3.2 Αν το σφάλμα σφυρίζεται από το δεύτερο διαιτητή, αυτός θα δείξει:

α) το είδος του σφάλματος,

β) τον παίκτη που υπέπεσε σε σφάλμα (αν είναι αναγκαίο).

γ) την ομάδα που θα σερβίρει, ακολουθώντας τη χειροσήμανση του πρώτου διαιτητή.

Σ' αυτή την περίπτωση ο πρώτος διαιτητής δεν δείχνει καθόλου το σφάλμα και τον παίκτη που υπέπεσε στο σφάλμα, αλλά μόνο την ομάδα που θα σερβίρει.

23.2.3.3 Σε περίπτωση διπλού σφάλματος και οι δύο διαιτητές δείχνουν:

α) το είδος του σφάλματος,

β) τους παίκτες που υπέπεσαν σε σφάλμα (αν είναι αναγκαίο).

γ) την ομάδα που θα σερβίρει, όπως την υποδεικνύει ο πρώτος διαιτητής.

24. ΠΡΩΤΟΣ ΔΙΑΙΤΗΤΗΣ

24.1 ΘΕΣΗ

Ο πρώτος διαιτητής εκτελεί τα καθήκοντά του/της όρθιος/α στο ένα άκρο του φιλέ. Δ.1a, Δ.1b, Δ.10

24.2 ΕΞΟΥΣΙΑ

24.2.1 Ο πρώτος διαιτητής διευθύνει τον αγώνα από την αρχή έως το τέλος του. Έχει την εξουσία πάνω σε όλους τους διαιτητές και στα μέλη των ομάδων. 4.1.1, 6.3

Κατά τη διάρκεια του αγώνα οι αποφάσεις του πρώτου διαιτητή είναι οριστικές. Αυτός/ή έχει την εξουσία να απορρίπτει τις αποφάσεις άλλων μελών του σώματος των διαιτητών, αν παρατηρηθεί ότι έχουν σφάλει.

Ο πρώτος διαιτητής μπορεί ακόμη και να αντικαταστήσει έναν μέλος του σώματος των διαιτητών, το οποίο δεν εκτελεί τα καθήκοντά του/της σωστά.

24.2.2 Ο πρώτος διαιτητής ελέγχει επίσης την εργασία των επαναφορέων της μπάλας, και των ανθρώπων που καθαρίζουν και σκουπίζουν το δάπεδο. 3.3

24.2.3 Ο πρώτος διαιτητής έχει την εξουσία να αποφασίζει για κάθε θέμα που αφορά

στον αγώνα συμπεριλαμβανομένων και των θεμάτων που δεν αναφέρονται στους Κανόνες.

24.2.4	Ο πρώτος διαιτητής δεν πρέπει να επιτρέπει καμιά συζήτηση για τις αποφάσεις του.	21.1.2
	Όμως, με αίτημα του αρχηγού του αγώνα, ο πρώτος διαιτητής θα επεξηγήσει για την εφαρμογή και ερμηνεία των Κανονισμών στους οποίους βασίστηκε η απόφασή του/της.	5.1.2.1
	Αν ο αρχηγός του αγώνα δεν συμφωνεί με την επεξήγηση του πρώτου διαιτητή και επιλέξει να υποβάλλει ένσταση κατά της απόφασης, αυτός/ή πρέπει αμέσως να δηλώσει ότι διατηρεί το δικαίωμα να υποβάλει και να καταγράψει αυτή την ένσταση στο τέλος του αγώνα. Ο πρώτος διαιτητής υποχρεούται να εγκρίνει αυτό το δικαίωμα του αρχηγού αγώνα	5.1.2.1, 5.1.3.2, 26.2.3.2
24.2.5	Ο πρώτος διαιτητής είναι υπεύθυνος για να αποφασίσει πριν και κατά τη διάρκεια του αγώνα αν ο αγωνιστικός χώρος, ο εξοπλισμός και οι συνθήκες συμφωνούν με τις προϋποθέσεις για τη διεξαγωγή του αθλήματος.	Κεφάλαιο I
24.3 ΚΑΘΗΚΟΝΤΑ		
24.3.1	Πριν τον αγώνα, ο πρώτος διαιτητής :	
24.3.1.1	επιθεωρεί τις συνθήκες του αγωνιστικού χώρου, τις μπάλες και τον άλλο εξοπλισμό,	Κεφάλαιο I
24.3.1.2	κάνει την κλήρωση με τους αρχηγούς των ομάδων,	7.1
24.3.1.3	ελέγχει την προθέρμανση των ομάδων.	7.2
24.3.2	Κατά τη διάρκεια του αγώνα, μόνο ο πρώτος διαιτητής έχει την εξουσία:	
24.3.2.1	να προειδοποιεί τις ομάδες,	22.1
24.3.2.2	να τιμωρεί για κακή συμπεριφορά και καθυστερήσεις.	17.2, 2.2
24.3.2.3	να αποφασίζει για :	
	α) τα λάθη του παίκτη που σερβίρει, τις θέσεις της ομάδας που σερβίρει, και για το προπέτασμα,	7.4, 13.4, 13.5, 13.7.1
	β) τα λάθη στο παίξιμο της μπάλας,	10.3
	γ) τα λάθη πάνω από το φιλέ και στο πάνω μέρος του	12.4.1, 12.4.4
	δ) το επιθετικό κτύπημα του Λίμπερο και το αντικανονικό επιθετικό κτύπημα των παικτών της πίσω ζώνης,	14.3.3, 14.3.5

ε) το επιθετικό κτύπημα από παίκτη που δέχτηκε τη μπάλα από πάσα με δάκτυλα από τον Λίμπερο που βρίσκεται στην μπροστινή ζώνη 14.3.6

στ) την μπάλα που διασχίζει το επίπεδο κάτω από το φιλέ. 9.4.5

24.3.3 Στο τέλος του αγώνα αυτός/ή ελέγχει το φύλλο αγώνα και το υπογράφει. 26.2.3.3

25. ΔΕΥΤΕΡΟΣ ΔΙΑΙΤΗΤΗΣ

25.1. ΘΕΣΗ

Ο δεύτερος διαιτητής εκτελεί τα καθήκοντά του/της όρθιος, έξω από τον αγωνιστικό χώρο, κοντά στο στυλοβάτη, απέναντι από τον πρώτο διαιτητή. Δ1a, Δ.1b, Δ.10

25.2 ΕΞΟΥΣΙΑ

25.2.1 Ο δεύτερος διαιτητής είναι ο βοηθός του πρώτου διαιτητή, αλλά έχει και τις δικές του/της δικαιοδοσίες. 25.3

Σε περίπτωση που ο πρώτος διαιτητής δεν μπορεί να συνεχίσει το έργο του/της, ο δεύτερος διαιτητής μπορεί να τον αντικαταστήσει.

25.2.2 Ο δεύτερος διαιτητής μπορεί, χωρίς να σφυρίζει, να υποδείξει λάθη εκτός της δικαιοδοσίας του/της, αλλά δεν πρέπει να επιμένει για αυτά στον πρώτο διαιτητή. 25.3

25.2.3 Ο δεύτερος διαιτητής ελέγχει την εργασία του(των) σημειωτή (ών). 26.2

25.2.4 Ο δεύτερος διαιτητής επιβλέπει τα μέλη των ομάδων στους πάγκους και αναφέρει για κακή συμπεριφορά τους στον πρώτο διαιτητή. 4.2.1

25.2.5 Ο δεύτερος διαιτητής ελέγχει τους παίκτες στους χώρους προθέρμανσης 4.2.3

25.2.6 Ο δεύτερος διαιτητής εγκρίνει τις διακοπές, ελέγχει τη διάρκειά τους και απορρίπτει αντικανονικά αιτήματα. 16, 16.6, 26.2.2.3

25.2.7 Ο δεύτερος διαιτητής ελέγχει τον αριθμό των τάιμ άουτ και των αλλαγών που χρησιμοποιήθηκαν από κάθε ομάδα και αναφέρει το δεύτερο τάιμ άουτ και την 5^η και 6^η αλλαγή στον πρώτο διαιτητή και στον προπονητή που τον αφορά. 16.1, 26.2.2.3

25.2.8 Σε περίπτωση τραυματισμού ενός παίκτη, ο δεύτερος διαιτητής επιτρέπει μία κατ' εξαίρεση αλλαγή ή δίνει 3 λεπτά για να συνέλθει ο παίκτης 8.2, 18.1.2

25.2.9 Ο δεύτερος διαιτητής ελέγχει την κατάσταση του αγωνιστικού χώρου, κυρίως την μπροστινή ζώνη. Επίσης, ελέγχει, κατά τη διάρκεια του αγώνα, ότι οι μπάλες ανταποκρίνονται ακόμη στις προδιαγραφές. 1.2.1, 3

25.2.10 Ο δεύτερος διαιτητής ελέγχει τα μέλη των ομάδων στην περιοχή ποινών και 1.4.5,

αναφέρει τυχόν κακή συμπεριφορά τους στον πρώτο διαιτητή. 22.3.2

25.3 ΚΑΘΗΚΟΝΤΑ

- 25.3.1 Στη αρχή κάθε σετ, στην αλλαγή των γηπέδων στο αποφασιστικό σετ και όποτε κρίνεται αναγκαίο, ελέγχει ότι οι πραγματικές θέσεις των παικτών στον αγωνιστικό χώρο, αντιστοιχούν σε αυτές των φύλλων αρχικής παράταξης. 5.2.3.1, 7.3.2, 7.3.5, 19.2.2
- 25.3.2 Κατά τη διάρκεια του αγώνα, ο δεύτερος διαιτητής, αποφασίζει, σφυρίζει και δείχνει για:
- 25.3.2.1 το πέρασμα μέσα στο γήπεδο των αντιπάλων, και στο χώρο κάτω από το φιλέ, 12.2
- 25.3.2.2 τις λάθος θέσεις της ομάδας που δέχεται το σερβίς, 7.5
- 25.3.2.3 την λανθασμένη επαφή των παικτών με το κάτω μέρος του φιλέ, ή με την αντένα που είναι στην πλευρά του, 12.3.1
- 25.3.2.4 κάθε ολοκληρωμένο μπλοκ από αμυντικό παίκτη ή προσπάθεια για μπλοκ από τον Λίμπερο, 14.3.3, 15.6.2, 15.6.6
- 25.3.2.5 την επαφή της μπάλας με κάποιο εξωτερικό αντικείμενο ή με το δάπεδο, όταν ο πρώτος διαιτητής δεν είναι σε θέση να δει την επαφή. 9.4.1, 9.4.2, 9.4.3, 9.4.4, 26.2.3.3
- 25.3.3 Στο τέλος του αγώνα, υπογράφει το φύλλο αγώνα

26. ΣΗΜΕΙΩΤΗΣ

26.1 ΘΕΣΗ

Ο σημειωτής εκτελεί τα καθήκοντά του/της, καθισμένος στο τραπέζι της γραμματείας, απέναντι από τον πρώτο διαιτητή. Δ.1a, Δ.1b, Δ.10

26.2 ΚΑΘΗΚΟΝΤΑ

Συμπληρώνει το φύλλο αγώνος σύμφωνα με τους Κανονισμούς, σε συνεργασία με τον δεύτερο διαιτητή.

Χρησιμοποιεί μία κόρνα ή κάποια άλλη ηχητική συσκευή για να δώσει σήματα στους διαιτητές με βάση τα καθήκοντά του/της.

- 26.2.1 Πριν τον αγώνα και τα σετ, ο σημειωτής:
- 26.2.1.1 καταγράφει τα δεδομένα του αγώνα και των ομάδων, σύμφωνα με τις 4.1, 5.1.1,

	διαδικασίες που ισχύουν και λαμβάνει τις υπογραφές των αρχηγών και προπονητών.	5.2.2
26.2.1.2	καταγράφει την αρχική παράταξη κάθε ομάδας από το φύλλο αρχικής παράταξης. Αν δεν μπορέσει να λάβει τα φύλλα αρχικής παράταξης εγκαίρως, ενημερώνει αμέσως γι αυτό το δεύτερο διαιτητή.	5.2.3.1, 7.3.2
26.2.1.3	καταγράφει τον αριθμό και το όνομα του Λίμπερο.	7.3.2, 20.1.2, 20.3.3.2
26.2.2	Κατά τη διάρκεια του αγώνα ο σημειωτής :	
26.2.2.1	καταγράφει τους πόντους που κερδίζονται και επιβεβαιώνει ότι ο πίνακας αποτελέσματος υποδεικνύει το σωστό αποτέλεσμα,	6.1
26.2.2.2	ελέγχει τη σειρά του σερβίς για κάθε ομάδα και υποδεικνύει κάθε σφάλμα στους διαιτητές αμέσως μετά το κτύπημα του σερβίς,	13.2
26.2.2.3	καταγράφει τα τάιμ άουτ και τις αλλαγές των παικτών, ελέγχοντας τον αριθμό τους, και ενημερώνει το δεύτερο διαιτητή,	16.1, 16.4.1, 25.2.6, 25.2.7
26.2.2.4	ενημερώνει τους διαιτητές για ένα αίτημα διακοπής που δεν επιτρέπεται να γίνει,	16.6
26.2.2.5	ανακοινώνει στους διαιτητές το τέλος των σετ, την αρχή και το τέλος των Τεχνικών Τάιμ-άουτ και τον 8 ^ο πόντο στο αποφασιστικό σετ,	6.2, 16.4.1, 19.2.2
26.2.2.6	καταγράφει τις τιμωρίες,	17.2, 22.3
26.2.2.7	καταγράφει όλα τα γεγονότα όπως υποδεικνύονται από το δεύτερο διαιτητή, π.χ. κατ' εξαίρεση αλλαγές, χρόνο ανάρρωσης, παρατάσεις διακοπών, εξωτερικές επιδράσεις κ.ά.	8.2, 18.1.2, 18.2, 18.3
26.2.3	Στο τέλος του αγώνα, ο σημειωτής:	
26.2.3.1	καταγράφει το τελικό αποτέλεσμα,	6.3
26.2.3.2	σε περίπτωση ένστασης, με την προηγούμενη έγκριση του πρώτου διαιτητή, γράφει ή επιτρέπει στον αρχηγό της ομάδας να γράψει στο φύλλο αγώνα μία δήλωση για το περιστατικό για το οποίο υποβάλλει ένσταση,	5.1.2.1, 5.1.3.2, 24.2.4
26.2.3.3	αφού υπογράψει ο/η ίδιος/α το φύλλο αγώνος, λαμβάνει τις υπογραφές των αρχηγών ομάδων και κατόπιν των διαιτητών.	5.1.3.1, 24.3.3, 25.3.3

27. ΚΡΙΤΕΣ ΓΡΑΜΜΩΝ

27.1 ΘΕΣΗ

Αν χρησιμοποιούνται μόνο δύο κριτές γραμμών, τότε αυτοί στέκονται στις γωνίες του αγωνιστικού χώρου προς το δεξί χέρι κάθε διαιτητή, διαγωνίως στα 1 ως 2 μέτρα από την γωνία. Δ.1a, Δ.1b, Δ.10

Ο καθένας απ' αυτούς, ελέγχει την τελική γραμμή και την πλάγια γραμμή της πλευράς του/της.

Για Παγκόσμιες διοργανώσεις της WOVD και πρωταθλήματα ζωνών είναι υποχρεωτική η ύπαρξη τεσσάρων κριτών γραμμών.

Στέκονται στην ελεύθερη ζώνη 1 έως 3 μέτρα από κάθε γωνία του αγωνιστικού χώρου, στην νοητή προέκταση της γραμμής που ελέγχουν. Δ.10

27.2 ΚΑΘΗΚΟΝΤΑ

- 27.2.1 Οι κριτές γραμμών εκτελούν τα καθήκοντά τους χρησιμοποιώντας μία σημαία (40 X 40 εκ.) όπως υποδεικνύεται στο *Διάγραμμα 12* για να δείξουν:
- 27.2.1.1 την μπάλα «μέσα» ή «έξω» όποτε η μπάλα κτυπήσει στο έδαφος κοντά στη γραμμή(ές) τους. 9.3, 9.4
- 27.2.1.2 τις επαφές της μπάλας που πηγαίνει «έξω», από παίκτη της ομάδας που δέχεται την μπάλα 9.4, Δ.12(3)
- 27.2.1.3 όποτε η μπάλα ακουμπήσει την αντένα, όποτε η μπάλα που σερβίρεται περάσει εκτός του οριοθετημένου χώρου του φιλέ, κ.λ.π. 9.4.3, 9.4.4
- 27.2.1.4 κάποιο παίκτη (εκτός από τον παίκτη που σερβίρει) που έχει τουλάχιστον ένα μέρος της έδρας του έξω από τον κυρίως αγωνιστικό χώρο του/της, τη στιγμή του σερβίς. 7.4
- 27.2.1.5 τα λάθη ως προς την έδρα του παίκτη που πραγματοποιεί σερβίς. 13.4.3
- 27.2.1.6 κάθε επαφή με την αντένα από την πλευρά του, από κάθε παίκτη κατά τη διάρκεια της ενέργειάς του/της να παίζει την μπάλα ή να παρέμβει στο παιχνίδι. 12.3.1
- 27.2.1.7 όταν η μπάλα κατευθύνεται στο αντίπαλο γήπεδο εκτός του οριοθετημένου διαστήματος ή αγγίζει την αντένα από την πλευρά του/της 11.1.1
- 27.2.2 Κατόπιν αιτήματος του πρώτου διαιτητή, ο κριτής γραμμών πρέπει να επαναλάβει την υπόδειξή του/της.

28. ΕΠΙΣΗΜΑ ΣΗΜΑΤΑ

28.1 ΧΕΙΡΟΣΗΜΑΝΣΗ ΔΙΑΙΤΗΤΩΝ

Δ.11

Οι διαιτητές πρέπει να υποδεικνύουν με την επίσημη χειροσήμανση την αιτία των σφυριγμάτων τους (το είδος του σφάλματος που σφυρίχτηκε ή την αιτία της διακοπής που εγκρίθηκε). Η σήμανση πρέπει να διατηρείται για μία στιγμή, και αν υποδεικνύεται με ένα χέρι, το χέρι αντιστοιχεί στην πλευρά της ομάδας που έχει κάνει το σφάλμα ή το αίτημα.

28.2 ΣΗΜΑΤΑ ΚΡΙΤΩΝ ΓΡΑΜΜΩΝ ΜΕ ΣΗΜΑΙΑ

Δ.12

Οι κριτές γραμμών πρέπει να υποδεικνύουν με την επίσημη σήμανση με σημαία, το είδος του σφάλματος που υποδείχτηκε, και να διατηρούν τη σήμανση για μία στιγμή.

ΤΜΗΜΑ ΙΙΙ

ΔΙΑΓΡΑΜΜΑΤΑ