



FIVB[™]

FÉDÉRATION INTERNATIONALE
DE VOLLEYBALL

ΕΠΙΣΗΜΟΙ ΚΑΝΟΝΙΣΜΟΙ ΜΠΙΤΣ ΒΟΛΕΪ 2017-2020

Εγκρίθηκαν από το 35^ο Συνέδριο της FIVB το 2016

ΕΠΙΣΗΜΟΙ ΚΑΝΟΝΙΣΜΟΙ ΜΠΙΤΣ ΒΟΛΕΪ 2017-2020

Published by FIVB in 2016 – www.fivb.org

Design and layout: Samuel Chesaux

Illustrations: © FIVB 2016

Μετάφραση-Επιμέλεια: Βασίλης Ράπτης
Χαράλαμπος Παπαδογούλας



ΕΠΙΣΗΜΟΙ ΚΑΝΟΝΙΣΜΟΙ ΜΠΙΤΣ ΒΟΛΕΪ 2017-2020

Εγκρίθηκαν από το 35^ο Συνέδριο της FIVB του 2016

Προς εφαρμογή σε όλες τις διοργανώσεις από την 1^η Ιανουαρίου 2017

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ	7
ΜΕΡΟΣ 1: ΦΙΛΟΣΟΦΙΑ ΤΩΝ ΚΑΝΟΝΙΣΜΩΝ ΚΑΙ ΔΙΑΙΤΗΣΙΑ	8
ΜΕΡΟΣ 2 - ΤΜΗΜΑ 1: ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ	11
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 1: ΕΓΚΑΤΑΣΤΑΣΕΙΣ ΚΑΙ ΕΞΟΠΛΙΣΜΟΣ	12
1 ΑΓΩΝΙΣΤΙΚΟΣ ΧΩΡΟΣ.....	12
1.1 ΔΙΑΣΤΑΣΕΙΣ	12
1.2 ΕΠΙΦΑΝΕΙΑ ΑΓΩΝΙΣΤΙΚΟΥ ΧΩΡΟΥ.....	12
1.3 ΓΡΑΜΜΕΣ ΣΤΟ ΓΗΠΕΔΟ.....	13
1.4 ΖΩΝΕΣ ΚΑΙ ΠΕΡΙΟΧΕΣ	13
1.5 ΚΑΙΡΟΣ	13
1.6 ΦΩΤΙΣΜΟΣ	13
2 ΦΙΛΕ ΚΑΙ ΣΤΥΛΟΒΑΤΕΣ	13
2.1 ΥΨΟΣ ΤΟΥ ΦΙΛΕ	13
2.2 ΚΑΤΑΣΚΕΥΗ	14
2.3 ΠΛΑΓΙΕΣ ΤΑΙΝΙΕΣ	14
2.4 ΑΝΤΕΝΕΣ	14
2.5 ΣΤΥΛΟΒΑΤΕΣ.....	15
2.6 ΣΥΜΠΛΗΡΩΜΑΤΙΚΟΣ ΕΞΟΠΛΙΣΜΟΣ	15
3 ΜΠΑΛΕΣ	15
3.1 ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ	15
3.2 ΟΜΟΙΟΜΟΡΦΙΑ ΣΤΙΣ ΜΠΑΛΕΣ	15
3.3 ΣΥΣΤΗΜΑ ΜΕ ΤΡΕΙΣ ΜΠΑΛΕΣ	15
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 2: ΣΥΜΜΕΤΕΧΟΝΤΕΣ	16
4 ΟΜΑΔΕΣ	16
4.1 ΣΥΝΘΕΣΗ ΟΜΑΔΑΣ	16
4.2 ΘΕΣΗ ΤΗΣ ΟΜΑΔΑΣ	16
4.3 ΕΞΟΠΛΙΣΜΟΣ	16
4.4 ΑΛΛΑΓΗ ΕΞΟΠΛΙΣΜΟΥ	17
4.5 ΑΠΑΓΟΡΕΥΜΕΝΑ ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΑ	17
5 ΕΠΙΚΕΦΑΛΗΣ ΟΜΑΔΑΣ	17
5.1 ΑΡΧΗΓΟΣ	17

6	ΝΙΚΗΤΗΣ ΠΟΝΤΟΥ, ΣΕΤ ΚΑΙ ΑΓΩΝΑ	19
6.1	ΝΙΚΗΤΗΣ ΠΟΝΤΟΥ.....	19
6.2	ΝΙΚΗΤΗΣ ΣΕΤ.....	20
6.3	ΝΙΚΗΤΗΣ ΑΓΩΝΑ	20
6.4	ΑΠΟΥΣΑ ΚΑΙ ΕΛΛΙΠΗΣ ΟΜΑΔΑ	20
7	ΔΟΜΗ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ.....	20
7.1	Η ΚΛΗΡΩΣΗ	20
7.2	ΕΠΙΣΗΜΗ ΔΙΑΡΚΕΙΑ ΠΡΟΘΕΡΜΑΝΣΗΣ	21
7.3	ΠΑΡΑΤΑΞΗ ΟΜΑΔΑΣ	21
7.4	ΘΕΣΕΙΣ	21
7.5	ΛΑΘΟΣ ΘΕΣΕΙΣ	21
7.6	ΣΕΙΡΑ ΣΤΟ ΣΕΡΒΙΣ	21
7.7	ΛΑΘΟΣ ΣΕΙΡΑ ΣΤΟ ΣΕΡΒΙΣ	21

8	ΦΑΣΕΙΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ.....	22
8.1	ΜΠΑΛΑ ΕΝΤΟΣ ΠΑΙΔΙΑΣ	22
8.2	ΜΠΑΛΑ ΕΚΤΟΣ ΠΑΙΔΙΑΣ.....	22
8.3	ΜΠΑΛΑ “ΜΕΣΑ”.....	22
8.4	ΜΠΑΛΑ “ΕΞΩ”.....	22
9	ΤΟ ΠΑΙΞΙΜΟ ΤΗΣ ΜΠΑΛΑΣ.....	23
9.1	ΧΤΥΠΗΜΑΤΑ ΤΗΣ ΟΜΑΔΑΣ	23
9.2	ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ ΤΟΥ ΧΤΥΠΗΜΑΤΟΣ	24
9.3	ΣΦΑΛΜΑΤΑ ΣΤΟ ΠΑΙΞΙΜΟ ΤΗΣ ΜΠΑΛΑΣ	24
10	ΜΠΑΛΑ ΣΤΟ ΦΙΛΕ	24
10.1	Η ΜΠΑΛΑ ΔΙΑΣΧΙΖΕΙ ΤΟ ΦΙΛΕ	24
10.2	Η ΜΠΑΛΑ ΑΚΟΥΜΠΑ ΤΟ ΦΙΛΕ	25
10.3	ΜΠΑΛΑ ΣΤΟ ΦΙΛΕ	25
11	ΠΑΙΚΤΗΣ ΣΤΟ ΦΙΛΕ	25
11.1	ΕΠΑΦΗ ΠΕΡΑ ΑΠΟ ΤΟ ΦΙΛΕ	25
11.2	ΠΕΡΑΣΜΑ ΣΤΟ ΑΝΤΙΠΑΛΟ ΔΙΑΣΤΗΜΑ, ΓΗΠΕΔΟ ΚΑΙ/Η ΕΛΕΥΘΕΡΗ ΖΩΝΗ.....	25
11.3	ΕΠΑΦΗ ΜΕ ΤΟ ΦΙΛΕ	25
11.4	ΣΦΑΛΜΑΤΑ ΤΩΝ ΠΑΙΚΤΩΝ ΣΤΟ ΦΙΛΕ	26
12	ΣΕΡΒΙΣ.....	26
12.1	ΠΡΩΤΟ ΣΕΡΒΙΣ ΣΤΟ ΣΕΤ	26
12.2	ΣΕΙΡΑ ΣΤΟ ΣΕΡΒΙΣ	26
12.3	ΕΝΤΟΛΗ ΓΙΑ ΣΕΡΒΙΣ	27
12.4	ΕΚΤΕΛΕΣΗ ΤΟΥ ΣΕΡΒΙΣ	27

12.5	ΠΡΟΠΕΤΑΣΜΑ.....	27
12.6	ΣΦΑΛΜΑΤΑ ΚΑΤΑ ΤΗΝ ΔΙΑΡΚΕΙΑ ΤΟΥ ΣΕΡΒΙΣ	27
13	ΕΠΙΘΕΤΙΚΟ ΧΤΥΠΗΜΑ	28
13.1	ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ ΕΠΙΘΕΤΙΚΟΥ ΧΤΥΠΗΜΑΤΟΣ	28
13.2	ΠΕΡΙΟΡΙΣΜΟΙ ΤΟΥ ΕΠΙΘΕΤΙΚΟΥ ΧΤΥΠΗΜΑΤΟΣ	28
14	ΜΠΛΟΚ	28
14.1	ΟΡΙΣΜΟΣ	28
14.2	ΕΠΑΦΗ ΣΤΟ ΜΠΛΟΚ	29
14.3	ΜΠΛΟΚ ΣΤΗΝ ΠΕΡΙΟΧΗ ΤΩΝ ΑΝΤΙΠΑΛΩΝ	29
14.4	ΜΠΛΟΚ ΚΑΙ ΧΤΥΠΗΜΑΤΑ ΟΜΑΔΑΣ	29
14.5	ΜΠΛΟΚ ΣΤΟ ΣΕΡΒΙΣ	29
14.6	ΣΦΑΛΜΑΤΑ ΣΤΟ ΜΠΛΟΚ	29

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 5: ΔΙΑΚΟΠΕΣ, ΚΑΘΥΣΤΕΡΗΣΕΙΣ ΚΑΙ ΔΙΑΛΛΕΙΜΜΑΤΑ

30

15	ΔΙΑΚΟΠΕΣ	30
15.1	ΑΡΙΘΜΟΣ ΚΑΝΟΝΙΚΩΝ ΑΡΙΘΜΩΝ ΑΓΩΝΑ	30
15.2	ΔΙΑΔΟΧΙΚΕΣ ΔΙΑΚΟΠΕΣ ΑΓΩΝΑ	30
15.3	ΑΙΤΗΜΑΤΑ ΓΙΑ ΚΑΝΟΝΙΚΕΣ ΔΙΑΚΟΠΕΣ	30
15.4	ΤΑΙΜ-ΑΟΥΤ ΚΑΙ ΤΕΧΝΙΚΑ ΤΑΙΜ-ΑΟΥΤ.....	30
15.5	ΑΝΤΙΚΑΝΟΝΙΚΑ ΑΙΤΗΜΑΤΑ	31
16	ΚΑΘΥΣΤΕΡΗΣΕΙΣ ΑΓΩΝΑ	31
16.1	ΤΥΠΟΙ ΚΑΘΥΣΤΕΡΗΣΕΩΝ	31
16.2	ΤΙΜΩΡΙΕΣ ΚΑΘΥΣΤΕΡΗΣΕΩΝ	31
17	ΚΑΤ' ΕΞΕΡΕΣΗ ΔΙΑΚΟΠΕΣ ΑΓΩΝΑ	32
17.1	ΤΡΑΥΜΑΤΙΣΜΟΣ/ΑΣΘΕΝΕΙΑ	32
17.2	ΕΞΩΤΕΡΙΚΗ ΠΑΡΕΜΒΑΣΗ	32
17.3	ΠΑΡΑΤΕΤΑΜΕΝΕΣ ΔΙΑΚΟΠΕΣ	32
18	ΔΙΑΛΛΕΙΜΜΑΤΑ ΚΑΙ ΑΛΛΑΓΕΣ ΓΗΠΕΔΟΥ	33
18.1	ΔΙΑΛΛΕΙΜΜΑΤΑ	33
18.2	ΑΛΛΑΓΕΣ ΓΗΠΕΔΟΥ	33

19	ΑΠΑΙΤΟΥΜΕΝΗ ΣΥΜΠΕΡΙΦΟΡΑ	34
19.1	ΑΘΛΗΤΙΚΗ ΣΥΜΠΕΡΙΦΟΡΑ	34
19.2	ΕΥ ΑΓΩΝΙΖΕΣΘΑΙ	34
20	ΚΑΚΗ ΣΥΜΠΕΡΙΦΟΡΑ ΚΑΙ ΟΙ ΤΙΜΩΡΙΕΣ ΤΗΣ	34
20.1	ΕΛΑΧΙΣΤΗ ΑΠΡΕΠΗΣ ΣΥΜΠΕΡΙΦΟΡΑ	34
20.2	ΑΠΡΕΠΗΣ ΣΥΜΠΕΡΙΦΟΡΑ ΠΟΥ ΣΥΝΕΠΑΓΕΤΑΙ ΤΙΜΩΡΙΑ	35
20.3	ΚΛΙΜΑΚΑ ΤΙΜΩΡΙΩΝ	35
20.4	ΚΑΚΗ ΣΥΜΠΕΡΙΦΟΡΑ ΠΡΙΝ ΚΑΙ ΜΕΤΑΞΥ ΤΩΝ ΣΕΤ	35
20.5	ΣΥΝΟΨΗ ΤΩΝ ΚΑΚΩΝ ΣΥΜΠΕΡΙΦΟΡΩΝ ΚΑΙ ΤΩΝ ΚΑΡΤΩΝ	36

21	ΣΩΜΑ ΔΙΑΙΤΗΤΩΝ ΚΑΙ ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΕΣ	38
21.1	ΣΥΝΘΕΣΗ	38
21.2	ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΕΣ	38
22	1 ^{ος} ΔΙΑΙΤΗΤΗΣ	39
22.1	ΘΕΣΗ	39
22.2	ΔΙΚΑΙΟΔΟΣΙΑ	39
22.3	ΚΑΘΗΚΟΝΤΑ	40
23	2 ^{ος} ΔΙΑΙΤΗΤΗΣ	40
23.1	ΘΕΣΗ	40
23.2	ΔΙΑΚΑΙΟΔΟΣΙΑ	40
23.3	ΚΑΘΗΚΟΝΤΑ	41
24	ΣΗΜΕΙΩΤΗΣ	42
24.1	ΘΕΣΗ	42
24.2	ΚΑΘΗΚΟΝΤΑ	42
25	ΒΟΗΘΟΣ ΣΗΜΕΙΩΤΗΣ	43
25.1	ΘΕΣΗ	43
25.2	ΚΑΘΗΚΟΝΤΑ	43
26	ΕΠΟΠΤΕΣ ΓΡΑΜΜΩΝ	43
26.1	ΘΕΣΗ	43
26.2	ΚΑΘΗΚΟΝΤΑ	44
27	ΕΠΙΣΗΜΕΣ ΧΕΙΡΟΣΗΜΑΝΣΕΙΣ	44
27.1	ΧΕΙΡΟΣΗΜΑΝΣΕΙΣ ΔΙΑΙΤΗΤΩΝ	44
27.2	ΣΗΜΑΤΑ ΕΠΟΠΤΩΝ ΓΡΑΜΜΩΝ ΜΕ ΤΗ ΣΗΜΑΙΑ	44

ΜΕΡΟΣ 2 - ΤΜΗΜΑ 3: ΔΙΑΓΡΑΜΜΑΤΑ	45
Δ1 Ο ΑΓΩΝΙΣΤΙΚΟΣ ΧΩΡΟΣ	46
Δ2 ΤΟ ΓΗΠΕΔΟ	47
Δ3 ΔΟΜΗ ΤΟΥ ΦΙΛΕ	48
Δ4α ΜΠΑΛΑ ΠΟΥ ΔΙΑΣΧΙΖΕΙ ΤΟ ΚΑΤΑΚΟΡΥΦΟ ΕΠΙΠΕΔΟ ΤΟΥ ΦΙΛΕ ΠΡΟΣ ΤΟ ΑΝΤΙΠΑΛΟ ΓΗΠΕΔΟ.....	49
Δ4β ΜΠΑΛΑ ΠΟΥ ΔΙΑΣΧΙΖΕΙ ΤΟ ΚΑΤΑΚΟΡΥΦΟ ΕΠΙΠΕΔΟ ΠΡΟΣ ΤΗΝ ΕΛΕΥΘΕΡΗ ΖΩΝΗ ΤΩΝ ΑΝΤΙΠΑΛΩΝ.....	50
Δ5 ΠΡΟΠΕΤΑΣΜΑ	51
Δ6 ΟΛΟΚΛΗΡΩΜΕΝΟ ΜΠΛΟΚ	51
Δ7 ΠΡΟΛΗΨΕΙΣ ΚΑΙ ΤΙΜΩΡΙΕΣ	52
Δ7α ΚΛΙΜΑΚΑ ΤΙΜΩΡΙΩΝ	52
Δ7β ΥΠΟΔΕΙΞΕΙΣ ΠΡΟΕΙΔΟΠΟΙΗΣΕΩΝ ΚΑΙ ΠΟΙΝΩΝ ΚΑΘΥΣΤΕΡΗΣΗΣ.....	52
Δ8 ΘΕΣΗ ΤΟΥ ΣΩΜΑΤΟΣ ΤΩΝ ΔΙΑΙΤΗΤΩΝ ΚΑΙ ΤΩΝ ΒΟΗΘΩΝ ΤΟΥΣ	53
Δ9 ΕΠΙΣΗΜΕΣ ΧΕΙΡΟΣΗΜΑΝΣΕΙΣ ΔΙΑΙΤΗΤΩΝ	54-60
Δ10 ΕΠΙΣΗΜΑ ΣΗΜΑΤΑ ΕΠΟΠΤΩΝ ΓΡΑΜΜΩΝ ΜΕ ΣΗΜΑΙΑ	61-62
ΜΕΡΟΣ 3: ΟΡΙΣΜΟΙ	63
ΕΥΡΕΤΗΡΙΟ	66





ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Το Μπιτς Βόλεϊ είναι ένα άθλημα που παίζεται από δύο ομάδες σε ένα γήπεδο με άμμο που χωρίζεται από ένα φιλέ.

Η ομάδα έχει στη διάθεσή της τρία χτυπήματα για να επιστρέψει τη μπάλα (συμπεριλαμβανομένης της επαφής στο μπλοκ).

Στο άθλημα του Μπιτς Βόλεϊ, η ομάδα που κερδίζει το ράλλυ σκοράρει έναν πόντο (Σύστημα Συνεχούς Καταγραφής Πόντων). Όταν η ομάδα που υποδέχεται κερδίζει το ράλλυ, σκοράρει έναν πόντο και το δικαίωμα να σερβίρει. Ο παίκτης που σερβίρει θα πρέπει να εναλλάσσεται κάθε φορά που συμβαίνει αυτό.

ΜΕΡΟΣ 1
**ΦΙΛΟΣΟΦΙΑ ΤΩΝ ΚΑΝΟΝΙΣΜΩΝ
ΚΑΙ ΔΙΑΙΤΗΣΙΑ**

ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Το Μπιτς Βόλεϊ είναι από τα πιο επιτυχημένα, δημοφιλή, ανταγωνιστικά και ψυχαγωγικά αθλήματα στον κόσμο. Είναι **γρήγορο, συναρπαστικό** και η δράση είναι **εκρηκτική**. Το Μπιτς βόλεϊ αποτελείται από αρκετά σημαντικά αλληλοεπικαλυπτόμενα στοιχεία, των οποίων οι **αλληλεπιδράσεις** το καθιστούν μοναδικό ανάμεσα στα αθλήματα.



Τα τελευταία χρόνια η FIVB έκανε μεγάλα βήματα σε μια προσπάθεια να προσαρμόσει το άθλημα σε ένα σύγχρονο κοινό.

Το κείμενο αυτό απευθύνεται σε ένα ευρύ κοινό που ασχολείται με το Βόλεϊ – παίκτες, προπονητές, διαιτητές, θεατές, εκφωνητές – για τους ακόλουθους λόγους:

- με την καλύτερη κατανόηση των κανονισμών, επιτυγχάνεται καλύτερη ποιότητα παιχνιδιού – οι προπονητές είναι σε θέση να χτίσουν πιο σωστά τη δομή της ομάδας τους και να τις τακτικές τους, επιτρέποντας με αυτό τον τρόπο στους παίκτες να εκμεταλλευτούν στο έπακρο τις δυνατότητές τους.
- η καλύτερη κατανόηση των σχέσεων που έχουν μεταξύ τους οι κανονισμοί επιτρέπει στους διαιτητές να παίρνουν καλύτερες αποφάσεις.

Η εισαγωγή αυτή αρχικά εστιάζεται στο Μπιτς Βόλεϊ σαν ένα ανταγωνιστικό άθλημα, προτού εξεταστεί τα σημαντικότερα στοιχεία που είναι απαραίτητα για μια επιτυχημένη διατησία.

ΤΟ ΜΠΙΤΣ ΒΟΛΕΪ FIVB ΕΙΝΑΙ ΕΝΑ ΑΝΤΑΓΩΝΙΣΤΙΚΟ ΑΘΛΗΜΑ

Ο ανταγωνισμός ξυπνά κρυμμένες δυνατότητες. Αναδεικνύει ότι καλύτερο υπάρχει στους τομείς της ικανότητας, του πνεύματος, της δημιουργικότητας και της αισθητικής του αθλήματος. Οι κανονισμοί είναι δομημένοι με τέτοιο τρόπο ούτως ώστε να επιτρέπουν την ανάπτυξη όλων αυτών των δυνατοτήτων. Με ελάχιστες εξαιρέσεις, το Μπιτς Βόλεϊ επιτρέπει σε όλους τους παίκτες να δρουν τόσο στο φιλέ (στην επίθεση), όσο και στο πίσω μέρος του γηπέδου (στην άμυνα ή στο σέρβις).

Οι πρωτεργάτες στις παραλίες της Καλιφόρνια, θα το αναγνώριζαν ακόμα και σήμερα για τον λόγο ότι το Μπιτς Βόλεϊ διατήρησε συγκεκριμένα χαρακτηριστικά και βασικά στοιχεία κατά τη διάρκεια αυτών των ετών. Μερικά από αυτά είναι κοινά σε άλλα αθλήματα τα οποία περιλαμβάνουν τη χρήση διχτυού/μπάλας/ρακέτας όπως:

- Το σέρβις
- Η περιστροφή (η εκτέλεση του σέρβις με τη σειρά)
- Η επίθεση
- Η άμυνα

Το Μπιτς Βόλεϊ όμως αποτελεί μοναδική περίπτωση ανάμεσα στα άλλα αθλήματα που χρησιμοποιούν φιλέ, με την έννοια ότι η μπάλα βρίσκεται συνεχώς εν πτήση – μια ιπτάμενη μπάλα – και στο ότι επιτρέπει σε κάθε ομάδα τη δυνατότητα να πασάρει μεταξύ της προτού επιστρέψει τη μπάλα στους αντίπαλους.

Οι αλλαγές στον κανονισμό του σέρβις έχουν μετατρέψει την ενέργεια του σέρβις από απλά έναν τρόπο να τίθεται η μπάλα εν παιδιά σε ένα επιθετικό όπλο.

Η έννοια της "περιστροφής" έχει καθιερωθεί για να επιτρέψει την πολύπλευρη ανάπτυξη και συμμετοχή των αθλητών. Ο κανονισμός που αφορά στις θέσεις των παιχτών θα πρέπει να επιτρέπει στις ομάδες να έχουν περισσότερη ευελιξία και να αναπτύσσουν και να εφαρμόζουν πιο ενδιαφέρουσες τακτικές.

Οι συμμετέχοντες χρησιμοποιούν αυτό το πλαίσιο ούτως ώστε να συναγωνίζονται σε θέματα τεχνικών, τακτικών αλλά και δύναμης. Το πλαίσιο αυτό επίσης δίνει την ευκαιρία έκφρασης στους παίκτες, κάτι το οποίο ενθουσιάζει τους θεατές.

Έτσι η εικόνα του Μπιτς Βόλεϊ σαν άθλημα συνεχώς βελτιώνεται.

Η ΘΕΣΗ ΤΟΥ ΔΙΑΙΤΗΤΗ ΜΕΣΑ ΣΕ ΑΥΤΟ ΤΟ ΠΛΑΙΣΙΟ

Η ουσία ενός καλού διαιτητή έγκειται στην έννοια της δικαιοσύνης και της συνέπειας:

- να **είναι** δίκαιος με όλους τους συμμετέχοντες,
- να **παρουσιάζεται** δίκαιος προς τους θεατές.

Αυτό απαιτεί ένα πολύ μεγάλο βαθμό εμπιστοσύνης – ο διαιτητής θα πρέπει να τυγχάνει εμπιστοσύνης ούτως ώστε να μπορεί να επιτρέψει στους παίκτες να προσφέρουν θέαμα:

- με το να είναι **ακριβής** στην **κρίση** του,
- να **κατανοεί το λόγο που συντάχθηκε ο κάθε κανονισμός**,
- με το να είναι ένας **ικανός οργανωτής**,
- με το να επιτρέπει στον αγώνα να έχει μια συνέχεια και **καθοδηγώντας** τον προς μια κατάληξη,
- με το να είναι ένας **εκπαιδευτής** – χρησιμοποιώντας τους κανονισμούς για να τιμωρεί μια άδικη ενέργεια και να επιπλήττει μια αγενή συμπεριφορά,
- με το να **προωθεί** το άθλημα – **επιτρέποντας στα θεαματικά στοιχεία** του αθλήματος να λάμψουν και στους αθλητές να κάνουν αυτό που γνωρίζουν καλύτερα: να **ψυχαγωγήσουν** το κοινό.

Τελικά, θα μπορούσαμε να πούμε ότι ένας καλός διαιτητής χρησιμοποιεί τους κανονισμούς για να καταστήσει τον αγώνα μια ολοκληρωμένη εμπειρία για **όλους** τους παρευρισκόμενους.

Για όσους έχουν διαβάσει μέχρι αυτό το σημείο, δέστε τους κανονισμούς που ακολουθούν σαν τις τρέχουσες εξελίξεις ενός υπέροχου παιχνιδιού, αλλά κρατήστε στο μυαλό σας ότι οι λίγες παράγραφοι που έχουν προηγηθεί μπορεί να έχουν μεγάλη σημασία σε εσάς σε σχέση με τη θέση που έχετε μέσα στο παιχνίδι.

Get involved!
Keep the ball flying!

ΜΕΡΟΣ 2
ΤΜΗΜΑ 1: ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 1

ΕΓΚΑΤΑΣΤΑΣΕΙΣ ΚΑΙ ΕΞΟΠΛΙΣΜΟΣ

Δείτε
Κανονισμούς

1 ΑΓΩΝΙΣΤΙΚΟΣ ΧΩΡΟΣ

Ο αγωνιστικός χώρος περιλαμβάνει το γήπεδο και την ελεύθερη ζώνη. Πρέπει να είναι ορθογώνιος και συμμετρικός.

1.1, Δ1

1.1 ΔΙΑΣΤΑΣΕΙΣ

- 1.1.1 Το γήπεδο είναι ένα ορθογώνιο παραλληλόγραμμο με διαστάσεις 16x8μ., και περιβάλλεται από ελεύθερη ζώνη πλάτους τουλάχιστον 3μ. 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 7μ. ύψος από την αγωνιστική επιφάνεια.
- 1.1.2 **Για Παγκόσμιες Διοργανώσεις της FIVB, η ελεύθερη ζώνη πρέπει να είναι τουλάχιστον 5μ. και το μέγιστο 6μ. από τις πλάγιες / τελικές γραμμές. Το ελεύθερο αγωνιστικό διάστημα πρέπει να έχει τουλάχιστον 12,5μ. ύψος από την αγωνιστική επιφάνεια.**

Δ2

1.2 ΕΠΙΦΑΝΕΙΑ ΑΓΩΝΙΣΤΙΚΟΥ ΧΩΡΟΥ

- 1.2.1 Ο αγωνιστικός χώρος πρέπει να είναι από επίπεδη άμμο, όσο πιο ομοιόμορφη γίνεται, χωρίς πέτρες, κοχύλια και οτιδήποτε άλλο που θα εγκυμονούσε κινδύνους για κοψίματα και τραυματισμούς των παικτών.
- 1.2.2 **Για Παγκόσμιες Διοργανώσεις της FIVB η άμμος πρέπει να έχει 40 εκ. βάθος και να αποτελείται από ελαφρά συμπιεσμένους κόκκους.**
- 1.2.3 Ο αγωνιστικός χώρος δεν πρέπει να παρουσιάζει κανένα κίνδυνο τραυματισμού για τους παίκτες.
- 1.2.4 **Για Παγκόσμιες Διοργανώσεις της FIVB η άμμος πρέπει να είναι επίσης κοσκινισμένη έως ένα αποδεκτό μέγεθος, όχι πολύ χονδρό, χωρίς πέτρες και επικίνδυνα κομμάτια. Δεν πρέπει να είναι πολύ λεπτή ώστε να δημιουργεί σκόνη που να επικολλάται στο δέρμα.**
- 1.2.5 **Για Παγκόσμιες Διοργανώσεις της FIVB προτείνεται ένα αδιάβροχο πανί που να καλύπτει το κεντρικό γήπεδο σε περίπτωση βροχής.**

1.3 ΓΡΑΜΜΕΣ ΣΤΟ ΓΗΠΕΔΟ

Δ2

- 1.3.1 Όλες οι γραμμές έχουν πλάτος 5 εκ. Οι γραμμές πρέπει να έχουν χρώμα το οποίο να έρχεται σε έντονη αντίθεση με το χρώμα της άμμου.

- 1.3.2 Γραμμές οριοθέτησης του γηπέδου

Δύο πλάγιες γραμμές και δύο τελικές γραμμές οριοθετούν το γήπεδο. Δεν υπάρχει κεντρική γραμμή. Τόσο οι πλάγιες όσο και οι τελικές γραμμές τοποθετούνται μέσα στις διαστάσεις του γηπέδου.

Οι γραμμές του γηπέδου πρέπει να είναι κορδέλες κατασκευασμένες από ανθεκτικό υλικό και οποιαδήποτε εκτεθειμένα στηρίγματα θα πρέπει να είναι κατασκευασμένα από μαλακό και εύκαμπτο υλικό.

1.4 ΖΩΝΕΣ ΚΑΙ ΠΕΡΙΟΧΕΣ

Υπάρχει μόνο ο αγωνιστικός χώρος, η ζώνη του σερβίς, και η ελεύθερη ζώνη που περιβάλλει τον αγωνιστικό χώρο.

- 1.4.1 Η ζώνη του σερβίς είναι μία περιοχή πλάτους 8μ. πίσω από κάθε τελική γραμμή, η οποία εκτείνεται μέχρι το τέλος της ελεύθερης ζώνης.

1.5 ΚΑΙΡΟΣ

Οι καιρικές συνθήκες δεν πρέπει να παρουσιάζουν κανένα κίνδυνο τραυματισμού στους παίκτες.

1.6 ΦΩΤΙΣΜΟΣ

Για Παγκόσμιες Διοργανώσεις της FIVB που διεξάγονται κατά τη διάρκεια της νύχτας, ο φωτισμός του αγωνιστικού χώρου πρέπει να είναι 1000 - 1500 lux και πρέπει να μετράται 1μ. πάνω από την επιφάνεια του αγωνιστικού χώρου.

2 ΦΙΛΕ ΚΑΙ ΣΤΥΛΟΒΑΤΕΣ

Δ3

2.1 ΥΨΟΣ ΤΟΥ ΦΙΛΕ

- 2.1.1 Τοποθετημένο κάθετα πάνω το κέντρο του γηπέδου, βρίσκεται ένα φιλέ του οποίου το πάνω μέρος βρίσκεται σε ύψος 2,43μ. για τους άνδρες και 2,24μ. για τις γυναίκες.

Σημείωση: Το ύψος του φιλέ μπορεί να διαφέρει για συγκεκριμένες ηλικιακές ομάδες ως ακολούθως:

Ηλικίες	Γυναίκες	Άνδρες
16 χρονών και κάτω	2.24 μ.	2.24 μ.
14 χρονών και κάτω	2.12 μ.	2.12 μ.
12 χρονών και κάτω	2.00 μ.	2.00 μ.

- 2.1.2 Το ύψος του μετριέται στο κέντρο του αγωνιστικού χώρου με μια ράβδο μέτρησης. Το ύψος του φιλέ (πάνω από τις δύο πλάγιες γραμμές) πρέπει να είναι ακριβώς το ίδιο και να μην υπερβαίνει το επίσημο ύψος περισσότερο από 2εκ.

2.2 ΔΟΜΗ

Το φιλέ έχει μήκος 8,5μ. και 1μ (+/- 3εκ.) πλάτος, όταν είναι τετρωμένο, τοποθετημένο κάθετα πάνω από τον κεντρικό άξονα του γηπέδου.

Δ3

Είναι κατασκευασμένο από τετράγωνο πλέγμα των 10εκ. Στην κορυφή και στη βάση του υπάρχουν δύο οριζόντιες ταινίες πλάτους 7-10εκ. κατασκευασμένες από αναδιπλούμενο καμβά, κατά προτίμηση σκούρου μπλε ή ανοικτού χρώματος, ραμμένες σε όλο το μήκος τους. Κάθε άκρο της επάνω ταινίας έχει μια τρύπα, μέσα από την οποία περνά ένα κορδόνι που στερεώνει την επάνω ταινία στους στυλοβάτες και διατηρεί το επάνω μέρος του φιλέ τετρωμένο.

Διαμέσου των ταινιών υπάρχει ένα εύκαμπτο καλώδιο στην πάνω ταινία και ένα κορδόνι στην κάτω ταινία για να στερεώνουν το φιλέ στους στυλοβάτες και να διατηρούν το επάνω και το κάτω μέρος του τετρωμένα. Επιτρέπεται να υπάρχουν διαφημίσεις στις οριζόντιες ταινίες του φιλέ.

Για Παγκόσμιες Διοργανώσεις της FIVB, μπορεί να χρησιμοποιηθεί ένα φιλέ μήκους 8μ. με μικρότερα πλέγματα και διαφημίσεις μεταξύ των τελικών πλευρών του φιλέ και των στυλοβατών, νοουμένου ότι διαφυλάσσεται η ορατότητα των αθλητών και των διαιτητών. Η διαφήμιση μπορεί να τυπωθεί στα πιο πάνω μέρη σύμφωνα με τους κανονισμούς της FIVB.

2.3 ΠΛΑΓΙΕΣ ΤΑΙΝΙΕΣ

Δύο χρωματιστές ταινίες, πλάτους 5εκ. (ίδιο πλάτος με τις γραμμές του γηπέδου) και μήκους 1μ., είναι στερεωμένες κάθετα στο φιλέ και τοποθετημένες πάνω από κάθε πλάγια γραμμή. Θεωρούνται μέρος του φιλέ.

14.1.1, Δ3

Οι διαφημίσεις επιτρέπονται στις πλάγιες ταινίες.

2.4 ΑΝΤΕΝΕΣ

Η αντένα είναι μία εύκαμπτη ράβδος, μήκους 1,80 μ. και διαμέτρου 10χιλ., κατασκευασμένη από fiberglass ή παρόμοιο υλικό.

Η αντένα στερεώνεται στο εξωτερικό μέρος κάθε πλάγιας ταινίας. Οι αντένες τοποθετούνται στις αντίθετες πλευρές του φιλέ.

Τα 80 πάνω εκατοστά κάθε αντένας προεξέχουν πάνω από το φιλέ και είναι σημειωμένα με λωρίδες των 10 εκ. με χρώματα που δημιουργούν αντίθεση, κατά προτίμηση κόκκινο και λευκό.

Οι αντένες θεωρούνται μέρος του φιλέ και πλευρικά καθορίζουν το οριοθετημένο διάστημα.

2.5 ΣΤΥΛΟΒΑΤΕΣ

Δ2, Δ3

- 2.5.1 Οι στυλοβάτες που στηρίζουν το φιλέ στερεώνονται στο έδαφος σε απόσταση 0,70-1,00μ. έξω από τις πλάγιες γραμμές μέχρι τη βάση του στυλοβάτη. Έχουν ύψος 2,55μ., και είναι κατά προτίμηση ρυθμιζόμενοι.

Για Παγκόσμιες, Επίσημες και Διοργανώσεις της FIVB, οι στυλοβάτες που στηρίζουν το φιλέ τοποθετούνται σε απόσταση 1μ. από τις πλάγιες γραμμές.

- 2.5.2 Οι στυλοβάτες είναι κυλινδρικοί και λείοι, τοποθετημένοι στο έδαφος χωρίς σύρματα. Δεν πρέπει να υπάρχουν επικίνδυνοι μηχανισμοί ή μηχανισμοί που να παρεμβάλλουν εμπόδια. Οι στυλοβάτες πρέπει να είναι καλυμμένοι με μαλακό υλικό.

2.6 ΣΥΜΠΛΗΡΩΜΑΤΙΚΟΣ ΕΞΟΠΛΙΣΜΟΣ

Όλος ο συμπληρωματικός εξοπλισμός καθορίζεται από τους κανονισμούς της FIVB.

3 ΜΠΑΛΕΣ**3.1 ΠΡΟΔΙΑΓΡΑΦΕΣ**

3.2

Η μπάλα πρέπει να είναι σφαιρική, φτιαγμένη από εύκαμπτο υλικό (δέρμα ή συνθετικό δέρμα ή παρόμοιο), το οποίο να μην απορροφά υγρασία, δηλαδή να είναι πιο κατάλληλο για συνθήκες εξωτερικών χώρων, αφού αγώνες μπορεί να διεξάγονται και υπό βροχή. Η μπάλα έχει στο εσωτερικό της μια συμπτρέλα από λάστιχο ή παρόμοιο υλικό. Η έγκριση του συνθετικού δέρματος καθορίζεται από τους κανονισμούς της FIVB.

Χρώμα: φωτεινά χρώματα ή συνδυασμός χρωμάτων.

Περιφέρεια: 66 έως 68εκ.

Βάρος: 260 έως 280γρ.

Εσωτερική πίεση: 0,175 μέχρι 0,225Kg/cm² (171 έως 221 mbar ή hPa).

3.2 ΙΣΟΜΟΡΦΙΑ ΣΤΙΣ ΜΠΑΛΕΣ

Όλες οι μπάλες που χρησιμοποιούνται σε έναν αγώνα πρέπει να έχουν τα ίδια πρότυπα σε ότι αφορά την περιφέρεια, το βάρος, την πίεση, τον τύπο, το χρώμα, κλπ.

Για Παγκόσμιες Διοργανώσεις της FIVB θα πρέπει να χρησιμοποιούνται μπάλες εγκεκριμένες από την FIVB, εκτός αν υπάρχει η συγκατάθεση της FIVB.

3.1, 26.2.7

3.3 ΣΥΣΤΗΜΑ ΜΕ ΤΡΙΣ ΜΠΑΛΕΣ

Για Παγκόσμιες Διοργανώσεις της FIVB θα χρησιμοποιούνται τρεις μπάλες. Σε αυτή την περίπτωση, τοποθετούνται έξι επαναφορές της μπάλας, ένας σε κάθε γωνία της ελεύθερης ζώνης και ένας πίσω από κάθε διαιτητή.

Δ8

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 2

ΣΥΜΜΕΤΕΧΟΝΤΕΣ

Δείτε
Κανονισμούς

4 ΟΜΑΔΕΣ

4.1 ΣΥΝΘΕΣΗ ΟΜΑΔΑΣ

- 4.1.1 Μια ομάδα αποτελείται αποκλειστικά από δύο παίκτες-τριες.
- 4.1.2 Μόνο οι δύο παίκτες-τριες που αναγράφονται στο φύλλο αγώνα επιτρέπεται να συμμετέχουν στον αγώνα.
- 4.1.3 Ένας από τους παίκτες είναι ο αρχηγός της ομάδας, ο οποίος πρέπει να δηλώνεται στο φύλλο αγώνα.
- 4.1.4 **Για τις Παγκόσμιες Διοργανώσεις της FIVB, οι παίκτες δεν επιτρέπεται να λαμβάνουν εξωτερική βοήθεια ή καθοδήγηση κατά τη διάρκεια του αγώνα (Εξαιρέσεις: βλ. Ειδικούς Κανονισμούς για τους Αναπτυξιακούς αγώνες και για τις φάσεις 1 και 2 του Continental Cup).**

4.2 ΘΕΣΗ ΤΗΣ ΟΜΑΔΑΣ

Οι περιοχές των ομάδων (συμπεριλαμβανομένων και 2 καρεκλών στην κάθε μια) θα πρέπει να βρίσκονται 5μ. από κάθε πλάγια γραμμή, και όχι πιο κοντά από 3μ. από το τραπέζι του σημειωτή.

4.3 ΕΞΟΠΛΙΣΜΟΣ

- Ο εξοπλισμός ενός παίκτη αποτελείται από ένα παντελονάκι ή ένα μαγιό. Μια φανέλα ή ένα "tank-top" είναι προαιρετικά εκτός εάν διευκρινίζεται στους Κανονισμούς της Διοργάνωσης. Οι παίκτες επιτρέπεται να φορούν καπέλο / κάλυμμα για το κεφάλι.
- 4.3.1 **Για Παγκόσμιες Διοργανώσεις της FIVB οι παίκτες μιας ομάδας πρέπει να φορούν στολές του ίδιου χρώματος και στυλ σύμφωνα με τους κανονισμούς της διοργάνωσης. Οι στολές των παικτών πρέπει να είναι καθαρές.**
- 4.3.2 Οι παίκτες πρέπει να παίζουν ξυπόλητοι, εκτός εάν επιτραπεί διαφορετικά από τον 1^ο διαιτητή.
- 4.3.3 Τα φανελάκια των παικτών (ή τα παντελονάκια εάν οι παίκτες επιτρέπεται να παίζουν χωρίς φανελάκι) πρέπει να έχουν αρίθμηση 1 και 2.
- 4.3.3.1 Ο αριθμός πρέπει να βρίσκεται στο στήθος (ή στο μπροστινό μέρος στο παντελονάκι).
- 4.3.3.2 Οι αριθμοί πρέπει να έχουν χρώμα που να έρχεται σε αντίθεση με τις φανέλες και να έχουν ύψος το λιγότερο 10εκ. Οι γραμμές που σχηματίζουν τους αριθμούς πρέπει να έχουν πλάτος το λιγότερο 1,5εκ.

4.1.1

4.4 ΑΛΛΑΓΗ ΣΤΟΝ ΕΞΟΠΛΙΣΜΟΥ

Εάν και οι δύο ομάδες εμφανιστούν στο γήπεδο φορώντας φανέλες του ίδιου χρώματος, θα πρέπει να γίνει κλήρωση για να αποφασιστεί ποια ομάδα θα αλλάξει.

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

- 4.4.1 να παίξουν με κάλτσες και/ή παπούτσια,
- 4.4.2 να αλλάξουν βρεγμένες φανέλες ανάμεσα στα σέτ με την προϋπόθεση ότι και οι καινούριες θα ακολουθούν τους κανόνες της διοργάνωσης και της FIVB.
- 4.4.3 Εάν ζητηθεί από έναν παίκτη, ο πρώτος διαιτητής μπορεί να του/της επιτρέψει να παίξει με φανέλα και παντελόνι της προπόνησης.

4.3.3

4.5 ΑΠΑΓΟΡΕΥΜΕΝΑ ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΑ

- 4.5.1 Απαγορεύεται να φορούν οι παίκτες αντικείμενα που μπορεί να προκαλέσουν τραυματισμό ή να τους δώσουν πλεονέκτημα.
- 4.5.2 Οι παίκτες μπορούν να φορούν γυαλιά ή φακούς επαφής με δική τους ευθύνη.
- 4.5.3 Μανίκια συμπίεσης (βοηθήματα προστασίας από τραυματισμούς) μπορούν να φορεθούν για προστασία ή στήριξη.

Για Παγκόσμιες Διοργανώσεις της FIVB αυτά τα βοηθήματα ή ορατά ισοθερμικά, θα πρέπει να είναι του ίδιου χρώματος με το χρώμα της στολής.

5 ΕΠΙΚΕΦΑΛΗΣ ΟΜΑΔΑΣ

Ο αρχηγός της ομάδας είναι υπεύθυνος για την συμπεριφορά και την πειθαρχία των μελών της ομάδας του.

5.1 ΑΡΧΗΓΟΣ

- 5.1.1 ΠΡΙΝ ΤΟΝ ΑΓΩΝΑ, ο αρχηγός της ομάδας:
 - α) Υπογράφει το φύλλο αγώνα.
 - β) Αντιπροσωπεύει την ομάδα του/της στην κλήρωση.
- 5.1.2 Κατά τη διάρκεια του αγώνα, μόνο ο αρχηγός μπορεί να μιλήσει στους διαιτητές όταν η μπάλα είναι εκτός παιδιάς στις τρεις παρακάτω περιπτώσεις:
 - 5.1.2.1 να ζητήσει επεξήγηση σε σχέση με την εφαρμογή ή την ερμηνεία των Κανονισμών. Εάν η επεξήγηση δεν ικανοποιήσει τον αρχηγό, ο αρχηγός θα πρέπει αμέσως να δηλώσει την επιθυμία του στον 1^ο διαιτητή να ακολουθηθεί το Πρωτόκολλο Ένστασης (Protest),
 - 5.1.2.2 να ζητήσει εξουσιοδότηση για:
 - α) αλλαγή στολών ή εξοπλισμού,
 - β) επιβεβαίωση του αριθμού του παίκτη που σερβίρει,
 - γ) να ελεγχθεί το φιλέ, η μπάλα, η αγωνιστική επιφάνεια κλπ,
 - δ) ευθυγράμμιση μιας γραμμής του γηπέδου,

8.2

5.1.2.3 να ζητήσει τάιμ-άουτ.

15.2.1, 15.4.1

Σημείωση: οι παίκτες πρέπει να έχουν εξουσιοδότηση από τους διαιτητές για να φύγουν από τον αγωνιστικό χώρο.

5.1.3 ΣΤΟ ΤΕΛΟΣ ΤΟΥ ΑΓΩΝΑ:

5.1.3.1 Και οι δύο παίκτες ευχαριστούν τους διαιτητές και τους αντίπαλους. Ο Αρχηγός υπογράφει το φύλλο αγώνα επικυρώνοντας το αποτέλεσμα,

5.1.3.2 Εάν προηγουμένως ο αρχηγός αιτήθηκε Πρωτόκολλο Ένστασης (Protest Protocol) μέσω του 1^{ου} διαιτητή, και αυτό δεν επιλύθηκε επιτυχώς τη στιγμή του συμβάντος, έχει το δικαίωμα να το επιβεβαιώσει σαν επίσημη γραπτή διαμαρτυρία, καταγράφοντας την στο φύλλο αγώνα στο τέλος του αγώνα.

5.1.2.1



ΚΕΦΑΛΑΙΟ 3

ΜΟΡΦΗ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Δείτε
Κανονισμούς

6 ΚΑΤΑΚΤΗΣΗ ΠΟΝΤΟΥ, ΝΙΚΗΤΗΣ ΣΙΤ ΚΑΙ ΝΙΚΗΤΗΣ ΑΓΩΝΑ

6.1 ΚΑΤΑΚΤΗΣΗ ΠΟΝΤΟΥ

6.1.1 Πόντος

Μία ομάδα κερδίζει πόντο:

6.1.1.1 με επιτυχημένο χτύπημα της μπάλας στο γήπεδο των αντιπάλων,

Δ9 (14)

6.1.1.2 όταν η αντίπαλη ομάδα διαπράξει σφάλμα,

6.1.1.3 όταν η αντίπαλη ομάδα τιμωρηθεί με ποινή.

6.1.2 Σφάλμα

Μία ομάδα υποπίπτει σε σφάλμα όταν κάνει μια ενέργεια αντίθετη με τους κανονισμούς (ή όταν τους παραβιάζει με κάποιον άλλον τρόπο). Οι διαιτητές κρίνουν τα σφάλματα και καθορίζουν τις συνέπειες σύμφωνα με τους κανονισμούς:

6.1.2.1 αν διαπραχθούν δύο ή περισσότερα σφάλματα διαδοχικά, τότε υπολογίζεται μόνο το πρώτο,

6.1.2.2 αν διαπραχθούν δύο ή περισσότερα σφάλματα από αντιπάλους ταυτόχρονα, δίνεται ΔΙΠΛΟ ΣΦΑΛΜΑ και η φάση επαναλαμβάνεται.

Δ9 (23)

6.1.3 Φάση (ράλλυ) και ολοκληρωμένη φάση

Μια **φάση** είναι η ακολουθία των αγωνιστικών ενεργειών από τη στιγμή του χτυπήματος του σέρβις μέχρις ότου η μπάλα τεθεί εκτός παιδιάς. Μια **ολοκληρωμένη φάση** είναι η ακολουθία των αγωνιστικών ενεργειών που έχει ως αποτέλεσμα την απονομή ενός πόντου. Αυτό περιλαμβάνει:

8.1, 8.2,
12.2.2.1,
12.4.4,
22.3.2.2

- την επιβολή ποινής

- απώλεια σερβίς για σερβίς που πραγματοποιήθηκε μετά την πάροδο της χρονικής προθεσμίας εκτέλεσης.

6.1.3.1 Αν η ομάδα που σερβίρει κερδίζει μια φάση, κερδίζει έναν πόντο και συνεχίζει να σερβίρει,

6.1.3.2 αν η ομάδα που υποδέχεται κερδίζει μια φάση, κερδίζει έναν πόντο και πρέπει να σερβίρει στη συνέχεια.

6.2 ΝΙΚΗΤΗΣ ΕΝΟΣ ΣΕΤ

Ένα σετ (εκτός του αποφασιστικού 3^{ου} σετ) κερδίζεται από την ομάδα που θα σκοράρει πρώτη 21 πόντους με ελάχιστο προβάδισμα δύο πόντων. Σε περίπτωση ισοπαλίας 20-20, ο αγώνας συνεχίζεται έως ότου επιτευχθεί διαφορά δύο πόντων (22-20, 23-21, κτλ).

Δ9 (9)

6.3 ΝΙΚΗΤΗΣ ΑΓΩΝΑ

6.3.1 Ο αγώνας κερδίζεται από την ομάδα που κερδίζει δύο σετ.

Δ9 (9)

6.3.2 Σε περίπτωση ισοπαλίας 1-1, το αποφασιστικό 3^ο σετ παίζεται στους 15 πόντους με ελάχιστο προβάδισμα 2 πόντων.

6.4 ΑΠΟΚΛΕΙΣΜΟΣ ΚΑΙ ΕΛΛΙΠΗΣ ΟΜΑΔΑ

6.4.1 Εάν μια ομάδα αρνηθεί να παίξει ενώ έχει κληθεί να το κάνει, δηλώνεται απούσα και χάνει τον αγώνα με σκορ 0-2 για τον αγώνα και 0-21 για κάθε σετ.

6.4.2 Μια ομάδα που δεν εμφανίζεται στον αγωνιστικό χώρο στην προκαθορισμένη ώρα δηλώνεται απούσα.

6.4.1

6.4.3 Μια ομάδα που δηλώνεται ΕΛΛΙΠΗΣ για το σετ ή για τον αγώνα χάνει το σετ ή τον αγώνα. Η αντίπαλη ομάδα παίρνει τους πόντους ή τους πόντους και τα σετ που χρειάζεται για να κερδίσει το σετ ή τον αγώνα. Η ελλιπής ομάδα διατηρεί τους πόντους και τα σετ της.

6.2, 6.3, 7.3.1

Για Παγκόσμιες Διοργανώσεις της FIVB όπου εφαρμόζεται η δομή του Pool Play, ο Κανονισμός 6.4 πιο πάνω μπορεί να επιδέχεται αλλαγές σύμφωνα με τους Κανονισμούς της Συγκεκριμένης Διοργάνωσης που εκδίδονται από την FIVB σε εύθετο χρόνο, και οι οποίοι θεμελιώνουν τη δομή που θα ακολουθηθεί σε περιπτώσεις απούσας και ελλιπούς ομάδας.

7 ΔΟΜΗ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

7.1 Η ΚΛΗΡΩΣΗ

Πριν από την επίσημη προθέρμανση, ο 1^{ος} διαιτητής κάνει την κλήρωση για να αποφασιστεί ποια ομάδα θα σερβίρει πρώτη και οι πλευρές του γηπέδου στο πρώτο σετ.

7.1.1 Η κλήρωση γίνεται με την παρουσία των δύο αρχηγών των ομάδων, όπου ενδείκνυται.

7.1.2 Ο νικητής της κλήρωσης επιλέγει:

ΕΙΤΕ

7.1.2.1 το δικαίωμα να σερβίρει ή να υποδεχθεί το σέρβις

Ή

- 7.1.2.2 την πλευρά του γηπέδου.
Ο χαμένος της κλήρωσης παίρνει την επιλογή που απομένει.
- 7.1.2.3 Στο δεύτερο σετ ο χαμένος της κλήρωσης του πρώτου σετ θα έχει τη επιλογή 7.1.2.1 ή 7.1.2.2.

Νέα κλήρωση γίνεται για το καθοριστικό σετ.

7.2 ΕΠΙΣΗΜΗ ΔΙΑΡΚΕΙΑ ΠΡΟΘΕΡΜΑΝΣΗΣ

Πριν τον αγώνα, αν οι ομάδες είχαν στη διάθεση τους άλλο γήπεδο, τότε δικαιούνται 3 λεπτά επίσημη περίοδο προθέρμανσης στο φιλέ. Εάν όχι, τότε έχουν στη διάθεσή τους 5 λεπτά.

7.3 ΠΑΡΑΤΑΞΗ ΟΜΑΔΑΣ

- 7.3.1 Και οι δύο παίκτες κάθε ομάδας πρέπει πάντοτε να αγωνίζονται.

4.1.1

7.4 ΘΕΣΕΙΣ

Τη στιγμή κατά την οποία ο παίκτης που σερβίρει χτυπά τη μπάλα, κάθε ομάδα θα πρέπει να βρίσκεται μέσα στο δικό της γήπεδο (εκτός από τον παίκτη που σερβίρει).

- 7.4.1 Οι παίκτες μπορούν να πάρουν όποια θέση θέλουν. ΔΕΝ υπάρχουν καθορισμένες θέσεις στο γήπεδο.

7.5 ΛΑΘΟΣ ΘΕΣΕΙΣ

- 7.5.1 ΔΕΝ υπάρχουν λάθος θέσεις.

7.6 ΣΕΙΡΑ ΣΤΟ ΣΕΡΒΙΣ

- 7.6.1 Η σειρά στο σέρβις θα πρέπει να διατηρείται κατά τη διάρκεια του σετ (όπως καθορίζεται από τον αρχηγό της ομάδας αμέσως μετά την κλήρωση).
- 7.6.2 Όταν η ομάδα που έχει την υποδοχή κερδίσει το δικαίωμα να σερβίρει, οι παίκτες της "περιστρέφονται" κατά μία θέση.

7.7 ΛΑΘΟΣ ΣΕΙΡΑ ΣΤΟ ΣΕΡΒΙΣ

- 7.7.1 Λάθος στη σειρά του σέρβις διαπράττεται όταν το σέρβις δεν εκτελείται σύμφωνα με τη σειρά του σέρβις. Η ομάδα τιμωρείται με έναν πόντο και σέρβις στην αντίπαλη ομάδα.
- 7.7.2 Ο σημειωτής θα πρέπει να υποδείξει σωστά τη σειρά στο σέρβις και να διορθώσει όποιον παίκτη είναι λάθος.

Δ9 (13)

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 4

ΕΝΕΡΓΕΙΕΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

8 ΦΑΣΕΙΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ	Δείτε Κανονισμούς
8.1 ΜΠΑΛΑ ΕΝΤΟΣ ΠΑΙΔΙΑΣ	
Η μπάλα είναι εντός παιδιάς από τη στιγμή του χτυπήματος του σέρβις το οποίο εξουσιοδοτήθηκε από τον 1^ο διαιτητή.	12, 12.3
8.2 ΜΠΑΛΑ ΕΚΤΟΣ ΠΑΙΔΙΑΣ	
Η μπάλα είναι εκτός παιδιάς από τη στιγμή του σφάλματος που σφυρίζεται από έναν από τους διαιτητές. Στην απουσία σφάλματος, τη στιγμή του σφυρίγματος.	
8.3 ΜΠΑΛΑ "ΜΕΣΑ"	
Η μπάλα είναι «μέσα», αν σε οποιαδήποτε στιγμή της επαφής της με την άμμο, κάποιο μέρος της μπάλας έρθει σε επαφή με τον κυρίως αγωνιστικό χώρο, συμπεριλαμβανομένων των οριοθετικών γραμμών.	Δ9 (14), Δ10 (1)
8.4 ΜΠΑΛΑ "ΕΞΩ"	
Η μπάλα είναι "έξω" όταν:	
8.4.1 πέφτει στο έδαφος εντελώς έξω από τις γραμμές που οριοθετούν το γήπεδο (χωρίς να τις αγγίζει),	1.3.2, Δ9 (15), Δ10 (2)
8.4.2 ακουμπά κάποιο αντικείμενο εκτός γηπέδου ή κάποιο άτομο εκτός αγώνα,	Δ9 (15), Δ10 (4)
8.4.3 ακουμπά τις αντένες, τα σχοινιά, τους στυλοβάτες ή το ίδιο το φιλέ έξω από τις πλάγιες ταινίες,	2.3, Δ3, Δ4α, Δ9 (15), Δ10 (4)
8.4.4 διασχίσει το κατακόρυφο επίπεδο του φιλέ ολικά ή μερικά έξω από το οριοθετημένο διάστημα κατά την εκτέλεση του σέρβις ή κατά τη διάρκεια του τρίτου χτυπήματος της ομάδας (εξαιρέση: Κανονισμός 10.1.2).	2.3, 10.1.2, Δ4α, Δ9 (15), Δ10 (4)
8.4.5 διασχίσει εντελώς το επίπεδο κάτω από το φιλέ.	Δ4α, Δ9 (22)

9 ΤΟ ΠΑΙΞΙΜΟ ΤΗΣ ΜΠΑΛΑΣ

Κάθε ομάδα πρέπει να παίζει την μπάλα μέσα στον δικό της αγωνιστικό χώρο και διάστημα (με εξαίρεση τον Κανονισμό 10.1.2).

10.1.2

Η μπάλα όμως επιτρέπεται να επαναφερθεί και πέραν από την ελεύθερη ζώνη.

9.1 ΧΤΥΠΗΜΑΤΑ ΤΗΣ ΟΜΑΔΑΣ

Χτύπημα είναι κάθε επαφή με την μπάλα ενός παίκτη που αγωνίζεται.

Η ομάδα δικαιούται να κάνει το πολύ τρία χτυπήματα για να επιστρέψει την μπάλα πάνω από το φιλέ. Εάν γίνουν περισσότερα χτυπήματα, τότε η ομάδα υποπίπτει στο σφάλμα των "ΤΕΣΣΑΡΩΝ ΧΤΥΠΗΜΑΤΩΝ".

Αυτά τα χτυπήματα περιλαμβάνουν όχι μόνο τα εκούσια χτυπήματα, αλλά και τις ακούσιες επαφές με τη μπάλα.

9.1.1 ΣΥΝΕΧΟΜΕΝΕΣ ΕΠΑΦΕΣ

Ένας παίκτης δεν πρέπει να χτυπήσει την μπάλα δύο συνεχόμενες φορές (με εξαίρεση τους Κανονισμούς 9.2.3, 14.2 και 14.4.2).

9.2.3, 14.2,
14.4.2, Δ9 (17)**9.1.2 ΤΑΥΤΟΧΡΟΝΕΣ ΕΠΑΦΕΣ**

Δύο παίκτες επιτρέπεται να ακουμπήσουν την μπάλα την ίδια στιγμή.

9.1.2.1 Όταν δύο συμπαίκτες ακουμπήσουν την μπάλα ταυτόχρονα, τότε υπολογίζονται ως δύο χτυπήματα (με εξαίρεση της ενέργειας του μπλοκ).

14.2

Εάν προσπαθούν να παίξουν τη μπάλα, αλλά μόνο ένας από αυτούς την ακουμπήσει, τότε υπολογίζεται ως ένα χτύπημα.

Η σύγκρουση παικτών δεν θεωρείται σφάλμα.

9.1.2.2 Όταν δύο αντίπαλοι ακουμπήσουν τη μπάλα ταυτόχρονα επάνω από το φιλέ και η μπάλα συνεχίσει να βρίσκεται εντός παιδιάς, η ομάδα που δέχεται την μπάλα έχει το δικαίωμα τριών ακόμη χτυπημάτων. Εάν αυτή η μπάλα βγει "έξω", τότε το σφάλμα είναι της ομάδας που βρίσκεται στην αντίπαλη πλευρά.**9.1.2.3 Αν ταυτόχρονα χτυπήματα μεταξύ δύο αντιπάλων πάνω από το φιλέ οδηγήσουν σε παρατεταμένη επαφή με τη μπάλα, το παιχνίδι συνεχίζεται.**

9.1.2.2

9.1.3 ΥΠΟΒΟΗΘΟΥΜΕΝΟ ΧΤΥΠΗΜΑ

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

Όμως, ένας παίκτης που πρόκειται να υποπέσει σε σφάλμα (να ακουμπήσει το φιλέ ή να εμποδίσει κάποιον αντίπαλο, κλπ.) επιτρέπεται να βοηθηθεί ή να τραβηχτεί από τον συμπαίκτη του.

9.2 ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ ΤΟΥ ΧΤΥΠΗΜΑΤΟΣ 9.2.1 Η μπάλα επιτρέπεται να ακουμπήσει σε οποιοδήποτε μέρος του σώματος. 9.2.2 Η μπάλα δεν πρέπει να πιαστεί ή να μεταφερθεί. Μπορεί να αναπηδήσει προς οποιαδήποτε κατεύθυνση. 9.2.2.1 Ταυτόχρονης επαφής: Η μπάλα μπορεί να αγγίξει διάφορα μέρη του σώματος, υπό την προϋπόθεση ότι οι επαφές πραγματοποιούνται ταυτόχρονα. 9.2.2.2 Διαδοχικές επαφές: Στο πρώτο χτύπημα της ομάδας, (με την προϋπόθεση ότι δεν γίνεται με δάχτυλα) επιτρέπονται συνεχόμενες επαφές εφόσον οι επαφές θα γίνουν κατά τη διάρκεια μίας ενέργειας. Στο πρώτο χτύπημα της ομάδας, εάν παίζεται με δάχτυλα, η μπάλα ΔΕΝ μπορεί να έρχεται σε επαφή με τους αγκώνες / τα χέρια διαδοχικά, ακόμη και αν οι επαφές προκύπτουν κατά τη διάρκεια μίας ενέργειας. 9.2.2.3 Ωστόσο, στο μπλοκ, συνεχόμενες επαφές από έναν ή περισσότερους παίκτες επιτρέπονται, εφόσον γίνουν κατά τη διάρκεια μίας ενέργειας. 9.2.2.4 Εκτεταμένες επαφές: Σε αμυντική προσπάθεια hard driven ball, η επαφή της μπάλας μπορεί να επεκταθεί στιγμιαία, ακόμα και αν χρησιμοποιηθούν δάχτυλα. 9.3 ΣΦΑΛΜΑΤΑ ΣΤΟ ΠΑΙΞΙΜΟ ΤΗΣ ΜΠΑΛΑΣ 9.3.1 ΤΕΣΣΕΡΑ ΧΤΥΠΗΜΑΤΑ: μία ομάδα χτυπά την μπάλα τέσσερις φορές πριν την επιστρέψει. 9.3.2 ΥΠΟΒΟΗΘΟΥΜΕΝΟ ΧΤΥΠΗΜΑ: ένας παίκτης υποβοηθείται από κάποιον συμπαίκτη ή κάποια κατασκευή/αντικείμενο εντός του αγωνιστικού χώρου για να χτυπήσει τη μπάλα μέσα στον αγωνιστικό χώρο. 9.3.3 ΠΙΑΣΤΟ: η μπάλα πιάνεται και /ή μεταφέρεται, δεν αναπηδά από το χτύπημα. (Εξαιρέσεις κανονισμοί 9.2.2.1 και 9.2.2.2). 9.3.4 ΔΙΠΛΗ ΕΠΑΦΗ: ένας παίκτης χτυπά την μπάλα δύο φορές διαδοχικά ή η μπάλα έρχεται σε επαφή με διαφορετικά μέρη του σώματος του διαδοχικά. <tr> <td data-bbox="860 114 1010 1471"> 9.3.3 14.2 9.1, Δ9 (18) 9.1.3 9.2.2.1, 9.2.2.2, Δ9 (16) 9.1.1, 9.2.3, Δ9 (17) </td></tr> <tr> <td data-bbox="123 1136 860 1471"> 10 ΜΠΑΛΑ ΣΤΟ ΦΙΛΕ 10.1 ΜΠΑΛΑ ΠΟΥ ΔΙΑΣΧΙΖΕΙ ΤΟ ΦΙΛΕ 10.1.1 Η μπάλα που στέλνεται στο γήπεδο του αντιπάλου θα πρέπει να περάσει πάνω από το φιλέ μέσα από το οριοθετημένο διάστημα. Το οριοθετημένο διάστημα είναι το μέρος του κάθετου επιπέδου του φιλέ το οποίο οριοθετείται ως εξής: 10.1.1.1 κάτω, από την κορυφή του φιλέ, 10.1.1.2 στα πλάγια, από τις αντένες και τη νοητή προέκτασή τους, 10.1.1.3 πάνω, από την οροφή ή κάποια άλλη κατασκευή (εάν υπάρχει). </td></tr>	9.3.3 14.2 9.1, Δ9 (18) 9.1.3 9.2.2.1, 9.2.2.2, Δ9 (16) 9.1.1, 9.2.3, Δ9 (17)	10 ΜΠΑΛΑ ΣΤΟ ΦΙΛΕ 10.1 ΜΠΑΛΑ ΠΟΥ ΔΙΑΣΧΙΖΕΙ ΤΟ ΦΙΛΕ 10.1.1 Η μπάλα που στέλνεται στο γήπεδο του αντιπάλου θα πρέπει να περάσει πάνω από το φιλέ μέσα από το οριοθετημένο διάστημα. Το οριοθετημένο διάστημα είναι το μέρος του κάθετου επιπέδου του φιλέ το οποίο οριοθετείται ως εξής: 10.1.1.1 κάτω, από την κορυφή του φιλέ, 10.1.1.2 στα πλάγια, από τις αντένες και τη νοητή προέκτασή τους, 10.1.1.3 πάνω, από την οροφή ή κάποια άλλη κατασκευή (εάν υπάρχει).
9.3.3 14.2 9.1, Δ9 (18) 9.1.3 9.2.2.1, 9.2.2.2, Δ9 (16) 9.1.1, 9.2.3, Δ9 (17)		
10 ΜΠΑΛΑ ΣΤΟ ΦΙΛΕ 10.1 ΜΠΑΛΑ ΠΟΥ ΔΙΑΣΧΙΖΕΙ ΤΟ ΦΙΛΕ 10.1.1 Η μπάλα που στέλνεται στο γήπεδο του αντιπάλου θα πρέπει να περάσει πάνω από το φιλέ μέσα από το οριοθετημένο διάστημα. Το οριοθετημένο διάστημα είναι το μέρος του κάθετου επιπέδου του φιλέ το οποίο οριοθετείται ως εξής: 10.1.1.1 κάτω, από την κορυφή του φιλέ, 10.1.1.2 στα πλάγια, από τις αντένες και τη νοητή προέκτασή τους, 10.1.1.3 πάνω, από την οροφή ή κάποια άλλη κατασκευή (εάν υπάρχει).		

10.1.2	Η μπάλα που έχει περάσει το κατακόρυφο επίπεδο του φιλέ προς την ελεύθερη ζώνη της αντίπαλης ομάδας ολικά ή μερικά έξω από το οριοθετημένο διάστημα, μπορεί να παικτεί προς τα πίσω μέσα στα επιτρεπόμενα χτυπήματα της ομάδας, με τις προϋποθέσεις ότι:	9.1, Δ4β
10.1.2.1	Η μπάλα όταν παίζεται προς τα πίσω, διασχίζει το κατακόρυφο επίπεδο του φιλέ, ξανά ολικά ή μερικά έξω από το οριοθετημένο διάστημα, από την ίδια πλευρά του γηπέδου. Η αντίπαλη ομάδα δεν επιτρέπεται να εμποδίσει μια τέτοια ενέργεια.	Δ4β
10.1.3	Η μπάλα είναι "έξω" όταν διασχίσει εντελώς το διάστημα κάτω από το φιλέ.	
10.1.4	Κάποιος παίκτης, όμως, επιτρέπεται να εισέλθει στο γήπεδο των αντιπάλων για να παίξει τη μπάλα προτού αυτή διασχίσει εντελώς το διάστημα κάτω από το φιλέ ή περάσει έξω από το οριοθετημένο διάστημα.	10.1.3
10.2 ΜΠΑΛΑ ΠΟΥ ΑΚΟΥΜΠΑ ΤΟ ΦΙΛΕ		
	Η μπάλα διασχίζοντας το φιλέ, επιτρέπεται να το αγγίξει.	10.1.1
10.3 ΜΠΑΛΑ ΣΤΟ ΦΙΛΕ		
10.3.1	Μπάλα που χτυπά στο φιλέ μπορεί να επαναφερθεί μέσα στα όρια των τριών χτυπημάτων της ομάδας.	9.1
10.3.2	Εάν η μπάλα σχίσει το πλέγμα του φιλέ ή αν το ρίξει κάτω, η φάση ακυρώνεται και επαναλαμβάνεται.	
11 ΠΑΙΚΤΗΣ ΣΤΟ ΦΙΛΕ		
11.1 ΕΠΑΦΗ ΠΕΡΑ ΑΠΟ ΤΟ ΦΙΛΕ		
11.1.1	Στο μπλοκ, ένας παίκτης επιτρέπεται να ακουμπήσει τη μπάλα πέρα από το φιλέ, με την προϋπόθεση ότι δεν εμποδίζει το παίξιμο του αντιπάλου πριν ή κατά τη διάρκεια του επιθετικού χτυπήματος του τελευταίου.	14.1, 14.3
11.1.2	Μετά από επιθετικό χτύπημα, ο παίκτης επιτρέπεται να περάσει τα χέρια του πέρα από το φιλέ, με την προϋπόθεση ότι η επαφή με την μπάλα έγινε στο δικό του αγωνιστικό διάστημα.	
11.2 ΠΕΡΑΣΜΑ ΣΤΟ ΓΗΠΕΔΟ ΚΑΙ / Ή ΤΗΝ ΕΛΕΥΘΕΡΗ ΖΩΝΗ ΤΩΝ ΑΝΤΙΠΑΛΩΝ		
11.2.1	Ένας παίκτης επιτρέπεται να περάσει στο αντίπαλο γήπεδο και/ή στην ελεύθερη ζώνη, με την προϋπόθεση ότι δεν εμποδίζει το παίξιμο του αντιπάλου.	10.1.4
11.3 ΕΠΑΦΗ ΜΕ ΤΟ ΦΙΛΕ		
11.3.1	Η επαφή ενός παίκτη με το φιλέ ανάμεσα στις αντένες, κατά τη διάρκεια της ενέργειας για παίξιμο της μπάλας, είναι σφάλμα. Η ενέργεια για παίξιμο της μπάλας περιλαμβάνει (μεταξύ άλλων) το άλμα, το χτύπημα (ή την προσπάθεια) και την προσγείωση.	11.4.3, 22.3.2.3.γ, 24.3.2.4, Δ3

- 11.3.2 Οι παίκτες επιτρέπεται να έρθουν σε επαφή με το στυλοβάτη, τα σχοινιά ή οποιοδήποτε άλλο αντικείμενο έξω από τις αντένες, συμπεριλαμβανομένου του ίδιου του φιλέ, με την προϋπόθεση ότι αυτή η ενέργεια δεν αποτελεί παρέμβαση στο παιχνίδι.
- 11.3.3 Όταν η μπάλα οδηγείται στο φιλέ και αυτό προκαλεί επαφή του φιλέ με κάποιον αντίπαλο, τότε δεν υπάρχει σφάλμα.

11.4 ΣΦΑΛΜΑΤΑ ΠΑΙΚΤΩΝ ΣΤΟ ΦΙΛΕ

- 11.4.1 Ένας παίκτης ακουμπά την μπάλα ή κάποιον αντίπαλο στο χώρο των αντιπάλων πριν ή κατά τη διάρκεια του επιθετικού χτυπήματος των αντιπάλων.
- 11.4.2 Ένας παίκτης παρεμβαίνει στο παιχνίδι του αντιπάλου όταν εισέρχεται στον χώρο των αντιπάλων κάτω από το φιλέ.
- 11.4.3 Ένας παίκτης παρεμβαίνει στο παιχνίδι όταν (μεταξύ άλλων):
- ακουμπά το φιλέ ανάμεσα στις αντένες ή την ίδια την αντένα κατά την ενέργειά του να παίξει την μπάλα,
 - χρησιμοποιεί το φιλέ ανάμεσα στις αντένες σαν βοήθημα για να στηριχτεί ή να σταθεροποιηθεί,
 - δημιουργεί κάποιο αθέμιτο πλεονέκτημα σε βάρος του αντιπάλου ακουμπώντας το φιλέ,
 - κάνει ενέργειες που παρεμποδίζουν την επιτρεπόμενη προσπάθεια των αντιπάλων να παίξουν την μπάλα,
 - πιάνει / κρατιέται από το φιλέ.
- Παίκτες που βρίσκονται κοντά στην μπάλα όσο αυτή παίζεται, ή που προσπαθούν να παίξουν την μπάλα, θεωρείται ότι βρίσκονται στην ενέργεια για παιχνίδι της μπάλας, ακόμα κι αν δεν έρθουν σε επαφή με την μπάλα.
- Ωστόσο, η επαφή με το φιλέ έξω από τις αντένες δεν θεωρείται σφάλμα (εκτός από τον Καν. 9.1.3).

Δ9 (20)

11.3.1, Δ3

12 ΣΕΡΒΙΣ

Το σέρβις είναι η ενέργεια να τεθεί η μπάλα εντός παιδιάς, από τον σωστό παίκτη, που βρίσκεται στη ζώνη του σέρβις.

12.1 ΠΡΩΤΟ ΣΕΡΒΙΣ ΣΤΟ ΣΕΤ

- 12.1.1 Το πρώτο σέρβις ενός σετ εκτελείται από την ομάδα που καθορίζεται από την κλήρωση.

6.3.2, 7.1

12.2 ΣΕΙΡΑ ΣΕΡΒΙΣ

- 12.2.1 Οι παίκτες πρέπει να ακολουθούν τη σειρά στο σέρβις όπως αυτή καταγράφεται στο φύλλο αγώνα.
- 12.2.2 Μετά το πρώτο σέρβις σε ένα σετ, ο παίκτης που θα σερβίρει καθορίζεται ως ακολούθως:
- 12.2.2.1 όταν η ομάδα που σερβίρει κερδίζει τη φάση, ο παίκτης που σερβίρει προηγουμένως, θα σερβίρει ξανά,
- 12.2.2.2 όταν η ομάδα που έχει υποδοχή κερδίζει τη φάση, αποκτά το δικαίωμα να σερβίρει και ο παίκτης που δεν σερβίρει τελευταίος, τώρα θα σερβίρει.

12.3 ΕΞΟΥΣΙΟΔΟΤΗΣΗ ΓΙΑ ΣΕΡΒΙΣ

Ο 1^{ος} διαιτητής εξουσιοδοτεί το σέρβις, αφού έχει ελέγξει ότι οι ομάδες είναι έτοιμες να αγωνιστούν και ότι ο παίκτης που θα σερβίρει έχει στην κατοχή του τη μπάλα.

Δ9 (1)

12.4 ΕΚΤΕΛΕΣΗ ΤΟΥ ΣΕΡΒΙΣ

12.4.1 Η μπάλα πρέπει να χτυπηθεί με μια παλάμη ή οποιοδήποτε σημείο του βραχίονα αφού έχει ριχθεί ή απελευθερωθεί από το(α) χέρι(α).

Δ9 (10)

12.4.2 Μόνο μία φορά επιτρέπεται να ριχθεί ή να απελευθερωθεί η μπάλα. Το παίξιμο της με τα χέρια επιτρέπεται.

12.4.3 Ο παίκτης που σερβίρει μπορεί να κινείται ελεύθερα μέσα στη ζώνη του σέρβις. Τη στιγμή του χτυπήματος του σέρβις ή της απογείωσης για ένα σέρβις με άλμα, ο παίκτης που σερβίρει δεν πρέπει να ακουμπήσει το γήπεδο (συμπεριλαμβανομένης και της τελικής γραμμής) ή το έδαφος εκτός της ζώνης του σέρβις. Το πόδι του δεν επιτρέπεται να πάει κάτω από την τελική γραμμή.

1.4.2, Δ9 (22),
Δ10 (4)

Μετά το χτύπημα, ο παίκτης επιτρέπεται να πατήσει, ή να προσγειωθεί έξω από τη ζώνη του σέρβις, ή μέσα στο γήπεδο. Στην περίπτωση που η γραμμή μετακινηθεί λόγω της άμμου που σπρώχθηκε από τον παίκτη που εκτέλεσε το σέρβις, αυτό δεν θεωρείται σφάλμα.

12.4.4 Ο παίκτης που σερβίρει πρέπει να χτυπήσει την μπάλα μέσα σε 5 δευτερόλεπτα από το σφύριγμα του 1^{ου} διαιτητή για σέρβις.

Δ9 (11)

12.4.5 Το σέρβις που εκτελείται πριν το σφύριγμα του διαιτητή ακυρώνεται και επαναλαμβάνεται.

Δ9 (23)

12.4.6 Εάν η μπάλα, αφού έχει πεταχτεί ή απελευθερωθεί από τον παίκτη που σερβίρει, πέσει στο έδαφος χωρίς να την ακουμπήσει ή να την πιάσει ο παίκτης που σερβίρει, αυτό θεωρείται σαν σέρβις.

12.4.7 Δεν επιτρέπεται άλλη προσπάθεια για σέρβις.

12.5 ΠΡΟΠΕΤΑΣΜΑ

Δ9 (12)

12.5.1 Παίκτης της ομάδας που σερβίρει δεν πρέπει να εμποδίζει τους αντιπάλους του, με ατομικό προπέτασμα, από το να βλέπουν τον παίκτη που σερβίρει ΚΑΙ την τροχιά της μπάλας.

Δ5

12.5.2 Ένας παίκτης της ομάδας που σερβίρει πραγματοποιεί προπέτασμα με το να κουνά τα χέρια, να πηδά ή να κινείται πλάγια κατά την εκτέλεση του σέρβις για να κρύψει τον παίκτη που σερβίρει και την τροχιά της μπάλας.

Δ5

12.6 ΣΦΑΛΜΑΤΑ ΠΟΥ ΓΙΝΟΝΤΑΙ ΚΑΤΑ ΤΗ ΔΙΑΡΚΕΙΑ ΤΟΥ ΣΕΡΒΙΣ

12.6.1 Σφάλματα στο σέρβις

Τα ακόλουθα σφάλματα οδηγούν σε αλλαγή του σέρβις. Ο παίκτης που σερβίρει:

12.6.1.1 παραβιάζει τη σειρά του σέρβις,

12.2, Δ9 (13)

12.6.1.2 δεν εκτελεί το σέρβις σωστά.

12.4

12.6.2 Σφάλματα μετά το χτύπημα στο σέρβις.

Αφού η μπάλα έχει χτυπηθεί σωστά, το σέρβις μετατρέπεται σε σφάλμα εάν η μπάλα:

12.6.2.1 ακουμπήσει κάποιον παίκτη της ομάδας που σερβίρει ή δεν περάσει το κατακόρυφο επίπεδο του φιλέ εξ' ολοκλήρου μέσα από το οριοθετημένο διάστημα, Δ9 (19)

12.6.2.2 καταλήξει "έξω", 8.4, Δ9 (15)

12.6.2.3 περάσει πάνω από προπέτασμα. Δ5

13 ΕΠΙΘΕΤΙΚΟ ΧΤΥΠΗΜΑ

13.1 ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ ΕΠΙΘΕΤΙΚΟΥ ΧΤΥΠΗΜΑΤΟΣ

13.1.1 Όλες οι ενέργειες που κατευθύνουν την μπάλα προς τους αντιπάλους, εκτός από το σέρβις και το μπλοκ, θεωρούνται επιθετικά χτυπήματα.

13.1.2 Ένα επιθετικό χτύπημα ολοκληρώνεται τη στιγμή που η μπάλα διασχίζει εξ' ολοκλήρου το κατακόρυφο επίπεδο του φιλέ ή όταν έρχεται σε επαφή με έναν αντίπαλο.

13.1.3 Οποιοσδήποτε παίκτης επιτρέπεται να ολοκληρώσει ένα επιθετικό χτύπημα από οποιοδήποτε ύψος, με την προϋπόθεση ότι η επαφή με την μπάλα έγινε στο δικό του αγωνιστικό διάστημα (με εξαίρεση τους Κανονισμούς 13.2.4 και 13.2.5 παρακάτω). 13.2.4, 13.2.5

13.2 ΣΦΑΛΜΑΤΑ ΣΤΟ ΕΠΙΘΕΤΙΚΟ ΧΤΥΠΗΜΑ

13.2.1 Ένας παίκτης χτυπά την μπάλα μέσα στο αγωνιστικό διάστημα της αντίπαλης ομάδας. 13.1.2, Δ9 (20)

13.2.2 Ένας παίκτης χτυπά την μπάλα "έξω" 8.4, Δ9 (15)

13.2.3 Ένας παίκτης ολοκληρώνει ένα επιθετικό χτύπημα κάνοντας μια ενέργεια με ανοικτά δάχτυλα ή χρησιμοποιώντας τις άκρες των δαχτύλων του που δεν είναι άκαμπτα και μαζι. Δ9 (21)

13.2.4 Ένας παίκτης ολοκληρώνει ένα επιθετικό χτύπημα στο σέρβις των αντιπάλων, όταν η μπάλα είναι ολόκληρη πάνω από την κορυφή του φιλέ. Δ9 (21)

13.2.5 Ένας παίκτης ολοκληρώνει ένα επιθετικό χτύπημα με πάσα με τα δάχτυλα να βρίσκονται ψηλότερα σε σχέση με τους καρπούς (overhand), η οποία δεν έχει κάθετη τροχιά προς τη γραμμή των ώμων του. Εξαίρεση αποτελεί η περίπτωση όπου ο παίκτης προσπαθεί να κάνει πάσα στον συμπαίχτη του. Δ9 (21)

14 ΜΠΛΟΚ

14.1 ΜΠΛΟΚ

14.1.1 Μπλοκ είναι η ενέργεια των παικτών κοντά στο φιλέ να ανακόψουν τη μπάλα που έρχεται από την αντίπαλη ομάδα με το να φτάσουν ψηλότερα από την κορυφή του φιλέ, ανεξάρτητα από το ύψος της επαφής της μπάλας. Κατά τη στιγμή της επαφής με την μπάλα, ένα μέρος του σώματος πρέπει να είναι ψηλότερα από την κορυφή του φιλέ.

14.1.2 Προσπάθεια για μπλοκ

Προσπάθεια για μπλοκ είναι η ενέργεια του μπλοκ χωρίς να υπάρξει επαφή με την μπάλα.

14.1.3 Ολοκληρωμένο μπλοκ

Ένα μπλοκ ολοκληρώνεται όταν η μπάλα έρχεται σε επαφή με έναν μπλοκέρ.

14.1.4 Ομαδικό μπλοκ

Ένα ομαδικό μπλοκ εκτελείται από δύο παίκτες ο ένας κοντά στον άλλο, και ολοκληρώνεται όταν ένας από αυτούς ακουμπήσει τη μπάλα.

Δ6

14.2 ΕΠΑΦΗ ΣΤΟ ΜΠΛΟΚ

Διαδοχικές (γρήγορες και συνεχείς) επαφές με την μπάλα επιτρέπεται να γίνουν από έναν ή περισσότερους μπλοκέρ, με την προϋπόθεση ότι οι επαφές γίνονται κατά τη διάρκεια μίας ενέργειας. Αυτές μετρούν σαν ένα χτύπημα της ομάδας. Αυτές οι επαφές μπορούν να γίνουν με οποιοδήποτε μέρος του σώματος.

9.1.1, 9.2.3

14.3 ΜΠΛΟΚ ΣΤΟ ΓΗΠΕΔΟ ΤΟΥ ΑΝΤΙΠΑΛΟΥ

Στο μπλοκ, ο παίκτης μπορεί να τοποθετήσει τα χέρια του και τους βραχίονές του πέρα από το φιλέ, με την προϋπόθεση ότι αυτή η ενέργεια δεν παρεμβαίνει στο παιχνίδι της αντίπαλης ομάδας. Όμως, δεν επιτρέπεται να ακουμπήσει τη μπάλα πέραν από το φιλέ, μέχρις ότου κάποιος αντίπαλος πραγματοποιήσει ένα επιθετικό χτύπημα.

13.1.1

14.4 ΜΠΛΟΚ ΚΑΙ ΧΤΥΠΗΜΑΤΑ ΟΜΑΔΑΣ

14.4.1 Η επαφή στο μπλοκ μετρά στα χτυπήματα της ομάδας. Συνεπώς, μετά από μια επαφή στο μπλοκ, μια ομάδα δικαιούται ακόμα δύο χτυπήματα.

14.4.2 Το πρώτο χτύπημα μετά από το μπλοκ μπορεί να γίνει από οποιονδήποτε παίκτη, συμπεριλαμβανομένου και εκείνου που ακούμπησε την μπάλα κατά τη διάρκεια του μπλοκ.

14.5 ΜΠΛΟΚ ΣΤΟ ΣΕΡΒΙΣ

Το μπλοκ στο σέρβις των αντιπάλων απαγορεύεται.

Δ9 (12)

14.6 ΣΦΑΛΜΑΤΑ ΣΤΟ ΜΠΛΟΚ

14.6.1 Ο μπλοκέρ ακουμπά την μπάλα που βρίσκεται στο χώρο των ΑΝΤΙΠΑΛΩΝ είτε πριν είτε ταυτόχρονα με το επιθετικό χτύπημα των αντιπάλων.

14.3, Δ9 (20)

14.6.2 Το μπλοκ στο αντίπαλο διάστημα έξω από την αντένα.

14.6.3 Μπλοκ στο σέρβις των αντιπάλων.

Δ9 (12)

14.6.4 Η μπάλα από το μπλοκ καταλήγει "έξω".

Δ9 (24)

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 5

ΔΙΑΚΟΠΕΣ, ΚΑΘΥΣΤΕΡΗΣΕΙΣ ΚΑΙ ΔΙΑΛΕΙΜΜΑΤΑ

Δείτε
Κανονισμούς

15 ΔΙΑΚΟΠΕΣ

Διακοπή του αγώνα θεωρείται ο χρόνος ανάμεσα σε μια ολοκληρωμένη φάση και στο σφύριγμα του 1^{ου} διαιτητή για το επόμενο σέρβις.

Οι μόνες **κανονικές διακοπές** σε έναν αγώνα είναι τα ΤΑΪΜ-ΑΟΥΤ.

Δ9 (4)

15.1 ΑΡΙΘΜΟΣ ΚΑΝΟΝΙΚΩΝ ΔΙΑΚΟΠΩΝ ΑΓΩΝΑ

Κάθε ομάδα δικαιούται το μέγιστο ένα τάιμ-άουτ σε κάθε σετ.

15.2 ΔΙΑΔΟΧΙΚΕΣ ΔΙΑΚΟΠΕΣ ΑΓΩΝΑ

15.2.1 Αιτήματα για τάιμ-άουτ από τις δύο ομάδες μπορούν να ακολουθούν το ένα το άλλο, κατά τη διάρκεια μιας διακοπής.

15.2.2 Δεν υπάρχουν αλλαγές.

15.3 ΑΙΤΗΜΑΤΑ ΓΙΑ ΚΑΝΟΝΙΚΕΣ ΔΙΑΚΟΠΕΣ ΑΓΩΝΑ

Κανονικές διακοπές αγώνα επιτρέπεται να ζητηθούν μόνο από τον αρχηγό.

15.4 ΤΑΪΜ-ΑΟΥΤ ΚΑΙ ΤΕΧΝΙΚΑ ΤΑΪΜ-ΑΟΥΤ

15.4.1 Τα αιτήματα για τάιμ-άουτ πρέπει να γίνονται υποδεικνύοντας την αντίστοιχη χειροσήμανση, όταν η μπάλα βρίσκεται εκτός παιδιάς και πριν το σφύριγμα για σέρβις. Όλα τα αιτούμενα τάιμ-άουτ διαρκούν 30 δευτερόλεπτα.

Δ9 (4)

15.4.2 Για Παγκόσμιες Διοργανώσεις της FIVB στα σετ 1 και 2 εφαρμόζεται ένα επιπλέον "Τεχνικό Τάιμ-Αουτ" διάρκειας 30 δευτερολέπτων, αυτόματα όταν το άθροισμα των κερδισμένων πόντων των δύο ομάδων ισοδυναμεί με 21 πόντους.

15.4.3 Στο αποφασιστικό (3^ο) σετ, δεν υπάρχουν "Τεχνικά Τάιμ-Αουτ", αλλά μόνο ένα τάιμ-άουτ των 30 δευτερολέπτων, στη διάθεση κάθε ομάδας.

15.4.4 Κατά τη διάρκεια όλων των κανονικών διακοπών του αγώνα και στα διαστήματα ανάμεσα στα σετ, οι παίκτες πρέπει να πάνε στην περιοχή που είναι καθορισμένη γι' αυτούς.

15.5, 16.1

15.5 ΑΝΤΙΚΑΝΟΝΙΚΑ ΑΙΤΗΜΑΤΑ

Ανάμεσα σε άλλα, είναι αντικανονικό να ζητηθεί τάιμ-άουτ:

- 15.5.1 κατά τη διάρκεια μιας φάσης ή τη στιγμή, ή μετά το σφύριγμα για σέρβις, 6.1.3
- 15.5.2 από μη εξουσιοδοτημένο μέλος της ομάδας,
- 15.5.3 αφού έχει εξαντληθεί ο επιτρεπόμενος αριθμός των τάιμ-άουτ. 15.1
- 15.5.4 Οποιοδήποτε άλλο αντικανονικό αίτημα στον αγώνα από την ίδια ομάδα συνιστά καθυστέρηση. Δ9 (25)

16 ΚΑΘΥΣΤΕΡΗΣΕΙΣ ΑΓΩΝΑ

16.1 ΤΥΠΟΙ ΚΑΘΥΣΤΕΡΗΣΕΩΝ

Μια αντικανονική ενέργεια ομάδας που καθυστερεί τη συνέχιση του αγώνα θεωρείται καθυστέρηση και περιλαμβάνει, μεταξύ άλλων:

- 16.1.1 παράταση των τάιμ-άουτ, μετά από εντολή για συνέχιση του αγώνα,
- 16.1.2 επανάληψη αντικανονικού αιτήματος, 15.5
- 16.1.3 καθυστέρηση του αγώνα (ο μεγαλύτερος χρόνος από το τέλος μιας φάσης μέχρι το σφύριγμα για σέρβις θα πρέπει να είναι 12 δευτερόλεπτα υπό κανονικές αγωνιστικές συνθήκες),
- 16.1.4 καθυστέρηση του αγώνα από ένα μέλος της ομάδας.

16.2 ΤΙΜΩΡΙΕΣ ΚΑΘΥΣΤΕΡΗΣΕΩΝ

- 16.2.1 Η "προειδοποίηση καθυστέρησης" και η "ποινή καθυστέρησης" είναι ομαδικές τιμωρίες.
- 16.2.1.1 Οι τιμωρίες καθυστέρησης παραμένουν σε ισχύ όλο τον αγώνα.
- 16.2.1.2 Όλες οι τιμωρίες καθυστέρησης καταγράφονται στο φύλλο αγώνα.
- 16.2.2 Η πρώτη καθυστέρηση στον αγώνα από κάποιο μέλος της ομάδας τιμωρείται με "ΠΡΟΕΙΔΟΠΟΙΗΣΗ ΚΑΘΥΣΤΕΡΗΣΗΣ". Δ9 (25), Δ7β
- 16.2.3 Η δεύτερη και οι επόμενες καθυστερήσεις κάθε τύπου από οποιοδήποτε μέλος της ίδιας ομάδας στον ίδιο αγώνα, συνιστούν σφάλμα και τιμωρούνται με μια "ΠΟΙΝΗ ΚΑΘΥΣΤΕΡΗΣΗΣ": **πόντος και σέρβις στους αντιπάλους**. Δ9 (25), Δ7β
- 16.2.4 Τιμωρίες καθυστέρησης που επιβάλλονται πριν ή μεταξύ των σετ, ισχύουν στο επόμενο σετ.

17 ΚΑΤ' ΕΞΑΙΡΕΣΗ ΔΙΑΚΟΠΕΣ ΑΓΩΝΑ

17.1 ΤΡΑΥΜΑΤΙΣΜΟΣ / ΑΣΘΕΝΕΙΑ

- 17.1.1 Σε περίπτωση σοβαρού ατυχήματος ενώ η μπάλα βρίσκεται εντός παιδιάς, ο διαιτητής πρέπει να σταματήσει τον αγώνα αμέσως και να επιτρέψει την είσοδο ιατρικής βοήθειας στο γήπεδο.

Η φάση ακολούθως επαναλαμβάνεται.

- 17.1.2 Στον τραυματισμένο παίκτη δίνονται το μέγιστον 5 λεπτά χρόνου ανάρρωσης, μια φορά στον αγώνα. Ο διαιτητής πρέπει να επιτρέψει στο διαπιστευμένο ιατρικό προσωπικό να μπει στον αγωνιστικό χώρο για να περιθάλψει τον παίκτη. Μόνο ο 1^{ος} διαιτητής μπορεί να επιτρέψει στον παίκτη να φύγει από τον αγωνιστικό χώρο χωρίς ποινή. Όταν η περίθαλψη ολοκληρωθεί ή όταν δεν μπορεί να παρασχεθεί περίθαλψη, ο αγώνας πρέπει να συνεχιστεί. Ο 2^{ος} διαιτητής θα σφυρίξει και θα ζητήσει από τον παίκτη να συνεχίσει. Σε αυτό το σημείο, μόνο ο παίκτης μπορεί να κρίνει κατά πόσο είναι ικανός να συνεχίσει να αγωνίζεται.

Εάν ο παίκτης δεν συνέλθει ή δεν επιστρέψει στον αγωνιστικό χώρο με τη λήξη του χρόνου ανάρρωσης, η ομάδα του μένει ελλιπής.

6.4.3, 7.3.1

Σε εξαιρετικές περιπτώσεις, ο γιατρός της διοργάνωσης μπορεί να αντιταχθεί στην επιστροφή ενός τραυματισμένου παίκτη.

Σημείωση: ο χρόνος ανάρρωσης θα αρχίσει όταν το(α) διαπιστευμένο(α) μέλος(η) της ομάδας του ιατρικού προσωπικού της διοργάνωσης φτάσει(ουν) στο γήπεδο για να περιθάλψει(ουν) τον παίκτη. Σε περίπτωση που δεν υπάρχει διαπιστευμένο ιατρικό προσωπικό, ή σε περιπτώσεις που ο παίκτης επιλέξει να έχει περίθαλψη από το δικό του ιατρικό προσωπικό, ο χρόνος θα αρχίσει από τη στιγμή που ο διαιτητής εξουσιοδοτήσει την έναρξη του χρόνου ανάρρωσης.

17.2 ΕΞΩΤΕΡΙΚΗ ΠΑΡΕΜΒΑΣΗ

Αν υπάρξει εξωτερική παρέμβαση κατά τη διάρκεια του αγώνα, ο αγώνας θα πρέπει να σταματήσει και η φάση να επαναληφθεί.

17.3 ΠΑΡΑΤΕΤΑΜΕΝΕΣ ΔΙΑΚΟΠΕΣ

- 17.3.1 Αν απρόβλεπτες καταστάσεις διακόψουν τον αγώνα, ο 1^{ος} διαιτητής, ο διοργανωτής και η Επιτροπή Ελέγχου, αν υπάρχει, θα αποφασίσουν για τα μέτρα που θα πρέπει να ληφθούν, ώστε να επανέρθουν οι φυσιολογικές συνθήκες.
- 17.3.2 Σε περίπτωση που συμβούν μία ή περισσότερες διακοπές, που δεν υπερβαίνουν σε συνολικό χρόνο τις 4 ώρες, το παιχνίδι θα συνεχιστεί με το υφιστάμενο σκορ, ασχέτως εάν θα συνεχιστεί στο ίδιο ή σε διαφορετικό γήπεδο.
- 17.3.3 Αν συμβούν μία ή περισσότερες διακοπές που υπερβαίνουν συνολικά τις 4 ώρες, τότε ολόκληρος ο αγώνας θα επαναληφθεί.

18 ΔΙΑΛΕΙΜΜΑΤΑ ΚΑΙ ΑΛΛΑΓΕΣ ΓΗΠΕΔΩΝ

18.1 ΔΙΑΛΕΙΜΜΑΤΑ

- 18.1.1 Διάλειμμα είναι η διακοπή μεταξύ των σετ. Όλα τα διαλείμματα διαρκούν ένα λεπτό.

Κατά τη διάρκεια αυτής της χρονικής περιόδου, πραγματοποιείται η αλλαγή των γηπέδων (εφόσον έχει ζητηθεί) και καταγράφεται η σειρά του σέρβις για τις δύο ομάδες στο φύλλο αγώνα.

Δ9 (3)

Κατά τη διάρκεια του διαστήματος πριν από το καθοριστικό σετ, οι διαιτητές διεξάγουν μια κλήρωση σύμφωνα με τον Κανονισμό 7.1.

18.2 ΑΛΛΑΓΕΣ ΓΗΠΕΔΟΥ

- 18.2.1 Οι ομάδες αλλάζουν γήπεδα κάθε 7 κερδισμένους πόντους (Σετ 1 και 2) και κάθε 5 κερδισμένους πόντους (Σετ 3).

Δ9 (3)

- 18.2.2 Κατά τη διάρκεια των αλλαγών γηπέδων οι ομάδες πρέπει να αλλάζουν γήπεδα αμέσως χωρίς καθυστέρηση.

Αν η αλλαγή δεν πραγματοποιηθεί τη σωστή στιγμή, τότε θα πραγματοποιηθεί μόλις γίνει αντιληπτό το λάθος.

Το αποτέλεσμα κατά τη στιγμή της αλλαγής παραμένει το ίδιο.



ΚΕΦΑΛΑΙΟ 6

ΣΥΜΠΕΡΙΦΟΡΑ ΣΥΜΜΕΤΕΧΟΝΤΩΝ

Δείτε
Κανονισμούς

19 ΑΠΑΙΤΟΥΜΕΝΗ ΣΥΜΠΕΡΙΦΟΡΑ

19.1 ΑΘΛΗΤΙΚΗ ΣΥΜΠΕΡΙΦΟΡΑ

19.1.1 Οι συμμετέχοντες πρέπει να γνωρίζουν τους "Επίσημους Κανονισμούς Μπιτς Βόλεϊ" και να συμμορφώνονται με αυτούς.

19.1.2 Οι συμμετέχοντες πρέπει να δέχονται τις αποφάσεις των διαιτητών με αθλητική συμπεριφορά, χωρίς να τις αμφισβητούν.

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

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

19.2 ΕΥ ΑΓΩΝΙΖΕΣΘΑΙ

19.2.1 Οι συμμετέχοντες πρέπει να συμπεριφέρονται κόσμια και με σεβασμό προς το πνεύμα του ΕΥ ΑΓΩΝΙΖΕΣΘΑΙ, όχι μόνο προς τους διαιτητές, αλλά επίσης προς τα άλλα μέλη του σώματος της διαιτησίας, τους αντιπάλους, τους συμπαίκτες τους και τους θεατές.

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

20 ΚΑΚΗ ΣΥΜΠΕΡΙΦΟΡΑ ΚΑΙ ΟΙ ΤΙΜΩΡΙΕΣ ΤΗΣ

20.1 ΕΛΑΧΙΣΤΟΥ ΕΠΙΠΕΔΟΥ ΚΑΚΗ ΣΥΜΠΕΡΙΦΟΡΑ

Ελάχιστου επιπέδου κακή συμπεριφορά δεν οδηγεί σε τιμωρία. Είναι καθήκον του 1^{ου} διαιτητή να αποτρέψει τις ομάδες να φτάσουν στο επίπεδο των τιμωριών. 5.1.2, 21.3

Αυτό γίνεται σε δύο στάδια:

Στάδιο 1: απευθύνοντας προφορική προειδοποίηση μέσω του αρχηγού,

Στάδιο 2: με τη χρήση της ΚΙΤΡΙΝΗΣ ΚΑΡΤΑΣ σε μέλος της ομάδας. Αυτή η επίσημη προειδοποίηση δεν αποτελεί τιμωρία αλλά μια ένδειξη ότι το μέλος της ομάδας (και κατά προέκταση η ομάδα) έχει φτάσει στο επίπεδο τιμωριών για τον αγώνα. Καταγράφεται στο φύλλο αγώνα αλλά δεν έχει άμεσες συνέπειες. Δ9 (5)

20.2	ΚΑΚΗ ΣΥΜΠΕΡΙΦΟΡΑ ΠΟΥ ΣΥΝΕΠΑΓΕΤΑΙ ΤΙΜΩΡΙΑ	
	Η απρεπής συμπεριφορά από ένα μέλος μιας ομάδας προς μέλη του σώματος της διαιτησίας, αντιπάλους, συμπαίκτες ή θεατές κατατάσσεται σε τρεις κατηγορίες ανάλογα με τη σοβαρότητα του παραπτώματος.	4.1.1
20.2.1	Απρεπής συμπεριφορά: ενέργεια αντίθετη τους καλούς τρόπους ή τις ηθικές αρχές.	
20.2.2	Προσβλητική συμπεριφορά: δυσφημιστικές ή υβριστικές λέξεις ή χειρονομίες ή οποιοδήποτε ενέργεια έκφρασης περιφρόνησης.	
20.2.3	Επίθεση: πραγματική σωματική επίθεση ή επιθετική ή απειλητική συμπεριφορά.	
20.3	ΚΛΙΜΑΚΑ ΤΙΜΩΡΙΩΝ	
	Σύμφωνα με την κρίση του 1^{ου} διαιτητή και ανάλογα με τη σοβαρότητα του παραπτώματος, οι τιμωρίες που επιβάλλονται και καταγράφονται στο φύλλο αγώνα, είναι: Ποινή, Αποβολή ή Αποκλεισμός.	Δ7α
20.3.1	Ποινή	
	Για απρεπή συμπεριφορά ή για την πρώτη επανάληψη απρεπούς συμπεριφοράς στο ίδιο σετ από τον ίδιο παίκτη. Σε κάθε μια από τις δύο περιπτώσεις, η ομάδα τιμωρείται με έναν πόντο και σέρβις στους αντίπαλους. Η τρίτη απρεπής συμπεριφορά από παίκτη στο ίδιο σετ τιμωρείται με αποβολή. Τιμωρίες απρεπούς συμπεριφοράς μπορούν όμως να δοθούν στον ίδιο παίκτη στα επόμενα σετ.	Δ9 (6)
20.3.2	Αποβολή	
	Η πρώτη προσβλητική συμπεριφορά μέλους ομάδας, τιμωρείται με αποβολή. Ο παίκτης που τιμωρείται με αποβολή θα πρέπει να εγκαταλείψει την αγωνιστική περιοχή και η ομάδα του μένει ελλιπής για το σετ.	6.4.3, 7.3.1, Δ9 (7)
20.3.3	Αποκλεισμός	
	Η πρώτη σωματική επίθεση ή υπονοούμενη ή απειλούμενη έκφραση επιθετικότητας τιμωρείται με αποκλεισμό. Ο παίκτης που τιμωρείται με αποκλεισμό θα πρέπει να εγκαταλείψει την αγωνιστική περιοχή και η ομάδα του μένει ελλιπής για τον αγώνα.	6.4.3, 7.3.1, Δ9 (8)
	Η ΚΑΚΗ ΣΥΜΠΕΡΙΦΟΡΑ τιμωρείται όπως φαίνεται στην κλίμακα των τιμωριών.	Δ7α
20.4	ΚΑΚΗ ΣΥΜΠΕΡΙΦΟΡΑ ΠΡΙΝ ΚΑΙ ΜΕΤΑΞΥ ΤΩΝ ΣΕΤ	
	Κάθε κακή συμπεριφορά, που συμβαίνει πριν ή μεταξύ των σετ, τιμωρείται σύμφωνα με την κλίμακα τιμωριών και η τιμωρία εφαρμόζεται στο επόμενο σετ.	Δ7α

20.5 ΣΥΝΟΨΗ ΤΩΝ ΚΑΚΩΝ ΣΥΜΠΕΡΙΦΟΡΩΝ ΚΑΙ ΤΩΝ ΚΑΡΤΩΝ

Δ9 (5, 6, 7, 8)

Προειδοποίηση: καμία τιμωρία – Στάδιο 1: προφορική προειδοποίηση
Στάδιο 2: υπόδειξη Κίτρινης κάρτας

20.1

Ποινή: τιμωρία – υπόδειξη Κόκκινης κάρτας

20.3.1, Δ7α

Αποβολή: τιμωρία – υπόδειξη Κόκκινης + Κίτρινης κάρτας μαζί

20.3.2, Δ7α

Αποκλεισμός: τιμωρία – υπόδειξη Κόκκινης + Κίτρινης κάρτας ξεχωριστά

20.3.3, Δ7α



ΜΕΡΟΣ 2
ΤΜΗΜΑ 2:
**ΟΙ ΔΙΑΙΤΗΤΕΣ, ΤΑ
ΚΑΘΗΚΟΝΤΑ ΚΑΙ ΟΙ
ΕΠΙΣΗΜΕΣ
ΧΕΙΡΟΣΗΜΑΝΣΕΙΣ**

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 7

ΔΙΑΙΤΗΤΕΣ

Δείτε
Κανονισμούς

21 ΣΩΜΑ ΔΙΑΙΤΗΤΩΝ ΚΑΙ ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΕΣ

21.1 ΣΥΝΘΕΣΗ

Το σώμα των διαιτητών ενός αγώνα, αποτελείται από τους παρακάτω:

- τον 1^ο διαιτητή,
- τον 2^ο διαιτητή,
- τον σημειωτή,
- τέσσερις (δύο) επόπτες γραμμών.

Η θέση τους φαίνεται στο Διάγραμμα 8.

Για Παγκόσμιες Διοργανώσεις της FIVB είναι υποχρεωτική η παρουσία ενός βοηθού σημειωτή.

21.2 ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΕΣ

21.2.1 Μόνο ο 1^{ος} και ο 2^{ος} διαιτητής μπορούν να χρησιμοποιούν σφυρίχτρα κατά τη διάρκεια του αγώνα:

21.2.1.1 ο 1^{ος} διαιτητής δίνει το σήμα για το σέρβις που ξεκινά μια φάση,

Δ9 (1)

21.2.1.2 ο 1^{ος} ή ο 2^{ος} διαιτητής δίνουν το σύνθημα του τέλους της φάσης, με την προϋπόθεση ότι είναι σίγουροι πως έχει συμβεί κάποιο σφάλμα και έχουν διαπιστώσει το είδος του.

21.2.2 Μπορούν να σφυρίξουν όταν η μπάλα βρίσκεται εκτός παιδιάς για να υποδείξουν ότι εγκρίνουν ή απορρίπτουν κάποιο αίτημα μίας ομάδας.

21.2.3 Αμέσως μετά το σφύριγμα του διαιτητή για **την ολοκλήρωση** μιας φάσης, οι διαιτητές πρέπει να δείξουν με την επίσημη χειροσήμανση:

22.2.1.2, 28.1

21.2.3.1 Αν το σφάλμα σφυρίζεται από τον 1^ο διαιτητή, αυτός/ή θα δείξει κατά σειρά:

α) την ομάδα που θα σερβίρει,

Δ9 (2)

β) το είδος του σφάλματος,

γ) τον(τους) αθλητή(ές) που υπέπεσε(αν) σε σφάλμα (αν είναι αναγκαίο).

21.2.3.2 Αν το σφάλμα σφυρίζεται από τον 2^ο διαιτητή, αυτός/ή 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 1^{ου} διαιτητή. Δ9 (2)

Σε αυτή την περίπτωση ο 1^{ος} διαιτητής δεν δείχνει **ούτε το είδος του σφάλματος ούτε και τον παίκτη που υπέπεσε στο σφάλμα, αλλά μόνο την ομάδα που θα σερβίρει.**

21.2.3.3 Σε περίπτωση διπλού σφάλματος και οι δύο διαιτητές δείχνουν κατά σειρά: Δ9 (23)

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 1^{ος} διαιτητής. Δ9 (2)

22 1^{ος} ΔΙΑΙΤΗΤΗΣ

22.1 ΘΕΣΗ

Ο 1^{ος} διαιτητής εκτελεί τα καθήκοντά του/της όρθιος/α πάνω στη σκάλα του/της διαιτητή που είναι τοποθετημένη στο ένα άκρο του φιλέ απέναντι από τον σημειωτή. Τα μάτια του/της πρέπει να βρίσκονται περίπου 50εκ. πάνω από το φιλέ. Δ1, Δ8

22.2 ΔΙΚΑΙΟΔΟΣΙΑ

22.2.1 Ο 1^{ος} διαιτητής διευθύνει τον αγώνα από την αρχή έως το τέλος του. Έχει την εξουσία να αποφασίζει σε όλα τα μέλη του σώματος των διαιτητών και στα μέλη των ομάδων.

Κατά τη διάρκεια του αγώνα οι αποφάσεις του/της είναι οριστικές. Έχει την εξουσία να απορρίπτει τις αποφάσεις των άλλων μελών του σώματος των διαιτητών, αν αντιληφθεί ότι έχουν κάνει λάθος.

Μπορεί ακόμη και να αντικαταστήσει ένα άλλο μέλος του σώματος των διαιτητών, το οποίο δεν εκτελεί τα καθήκοντά του/της σωστά.

22.2.2 Ελέγχει επίσης την εργασία των επαναφορέων της μπάλας.

22.2.3 Έχει την εξουσία να αποφασίζει για κάθε θέμα που αφορά στον αγώνα, συμπεριλαμβανομένων και των θεμάτων που δεν αναφέρονται στους Κανονισμούς.

22.2.4 Δεν επιτρέπει καμιά συζήτηση για τις αποφάσεις του/της.

Όμως, μετά από αίτημα του αρχηγού, ο 1^{ος} διαιτητής θα δώσει επεξήγηση για την εφαρμογή και ερμηνεία των κανονισμών στους οποίους βασίστηκε η απόφασή του/της.

Αν ο αρχηγός του αγώνα δεν συμφωνεί με την επεξήγηση αυτή και επιλέξει να υποβάλλει ένσταση κατά της απόφασης, ο 1^{ος} διαιτητής θα πρέπει να εξουσιοδοτήσει την έναρξη του Protest Protocol.

- 22.2.5 Ο 1^{ος} διαιτητής είναι υπεύθυνος για να αποφασίσει πριν και κατά τη διάρκεια του αγώνα αν ο αγωνιστικός χώρος και οι συνθήκες ανταποκρίνονται στις απαιτήσεις του αγώνα.

22.3 ΚΑΘΗΚΟΝΤΑ

- 22.3.1 Πριν από τον αγώνα, ο 1^{ος} διαιτητής:

- 22.3.1.1 επιθεωρεί τις συνθήκες του αγωνιστικού χώρου, τις μπάλες και τον άλλον εξοπλισμό,

- 22.3.1.2 κάνει την κλήρωση με τους αρχηγούς των ομάδων,

- 22.3.1.3 ελέγχει την προθέρμανση των ομάδων.

- 22.3.2 Κατά την διάρκεια του αγώνα, έχει την εξουσία:

- 22.3.2.1 να προειδοποιήσει τις ομάδες,

- 22.3.2.2 να τιμωρήσει για παραπτώματα και καθυστερήσεις,

- 22.3.2.3 να αποφασίσει για:

α) λάθη του παίκτη που σερβίρει και το προπέτασμα της ομάδας που σερβίρει, Δ5

β) τα λάθη στο παίξιμο της μπάλας,

γ) τα λάθη πάνω από το φιλέ και την αντικανονική επαφή παίκτη με το φιλέ, κυρίως στην πλευρά των επιτιθέμενων,

δ) την μπάλα που διασχίζει εξ' ολοκλήρου το επίπεδο κάτω από το φιλέ, Δ9 (22)

ε) την μπάλα από σερβίς και το 3^ο χτύπημα που περνά πάνω ή έξω από την αντένα στην μεριά του.

- 22.3.3 Στο τέλος του αγώνα ελέγχει το φύλλο αγώνα και το υπογράφει.

23 2^{ος} ΔΙΑΙΤΗΤΗΣ

23.1 ΘΕΣΗ

Ο 2^{ος} διαιτητής εκτελεί τα καθήκοντά του/της όρθιος έξω από το γήπεδο κοντά στον στυλοβάτη, στην απέναντι πλευρά και έχοντας πρόσωπο προς τον 1^ο διαιτητή. Δ1, Δ8

23.2 ΔΙΚΑΙΟΔΟΣΙΑ

- 23.2.1 Ο 2^{ος} διαιτητής είναι ο βοηθός του 1^{ου} διαιτητή, αλλά έχει και τις δικές του/της δικαιοδοσίες. 23.3

Σε περίπτωση που ο 1^{ος} διαιτητής δεν είναι ικανός να συνεχίσει το έργο του/της, ο 2^{ος} διαιτητής μπορεί να τον/την αντικαταστήσει.

23.2.2	Μπορεί, χωρίς να σφυρίζει, να υποδείξει λάθη εκτός της δικαιοδοσίας του/της, αλλά δεν επιτρέπεται να επιμένει για αυτά στον 1° δαιτητή.	
23.2.3	Ελέγχει την εργασία του(ων) σημειωτή(ών).	
23.2.4	Αναφέρει τυχόν κακή συμπεριφορά στον 1° δαιτητή.	
23.2.5	Δίνει εξουσιοδότηση για τάιμ-άουτ και αλλαγές γηπέδων, ελέγχει τη διάρκεια τους και απορρίπτει αντικανονικά αιτήματα.	Δ9 (3, 4)
23.2.6	Ελέγχει τον αριθμό των τάιμ-άουτ που χρησιμοποιήθηκαν από κάθε ομάδα και αναφέρει στον 1° δαιτητή και στους παίκτες που τους αφορά μετά την ολοκλήρωση του τάιμ-άουτ τους.	
23.2.7	Σε περίπτωση τραυματισμού αθλητή ο 2ος δαιτητής εξουσιοδοτεί την έναρξη και βοηθά στον έλεγχο του χρόνου ανάρρωσης.	17.1.2
23.2.8	Ελέγχει κατά τη διάρκεια του αγώνα, ότι οι μπάλες ανταποκρίνονται ακόμη στις προδιαγραφές των κανονισμών.	
23.2.9	Διεξάγει την κλήρωση ανάμεσα στο 2° και το 3° σέτ εάν παραστεί ανάγκη. Ακολουθώντας θα πρέπει να μεταβιβάσει όλες τις σχετικές πληροφορίες στον σημειωτή.	
23.3 ΚΑΘΗΚΟΝΤΑ		
23.3.1	Στην αρχή κάθε σέτ και όποτε κρίνεται αναγκαίο, ο 2ος δαιτητής ελέγχει τη δουλειά του σημειωτή και ότι ο σωστός παίκτης που έχει σειρά να σερβίρει έχει στην κατοχή του τη μπάλα.	
23.3.2	Κατά τη διάρκεια του αγώνα ο 2ος δαιτητής αποφασίζει, σφυρίζει και υποδεικνύει για:	
23.3.2.1	παρέμβαση λόγω περάσματος στο γήπεδο των αντιπάλων και στο χώρο κάτω από το φιλέ,	11.2, Δ9 (22)
23.3.2.2	αντικανονική επαφή παίκτη με το φιλέ, κυρίως στη μεριά του μπλοκέρ και με την αντένα που είναι στην πλευρά του/της,	11.3.1
23.3.2.3	την επαφή της μπάλας με κάποιο εξωτερικό αντικείμενο,	8.4.2, 8.4.3 Δ9 (15), Δ10 (4)
23.3.2.4	την μπάλα που διασχίζει ολικά ή μερικά το φιλέ έξω από το οριοθετημένο διάστημα προς το γήπεδο των αντιπάλων ή αγγίζει την αντένα από την πλευρά του/της, συμπεριλαμβανομένου και κατά την εκτέλεση του σέρβις.	8.4.3, 8.4.4, Δ3, Δ4α, Δ9 (15)
23.3.2.5	την επαφή της μπάλας με την άμμο όταν ο 1ος δαιτητής δεν είναι σε θέση να δει την επαφή,	
23.3.2.6	τη μπάλα που επαναφέρεται εντελώς από την πλευρά του αντίπαλου κάτω από το φιλέ.	Δ9 (22)
23.3.3	Στο τέλος του αγώνα, ελέγχει και υπογράφει το φύλλο αγώνα.	

24 ΣΗΜΕΙΩΤΗΣ

24.1 ΘΕΣΗ

Ο σημειωτής εκτελεί τα καθήκοντά του/της, καθισμένος στο τραπέζι της γραμματείας στην αντίθετη πλευρά του γηπέδου και με πρόσωπο στον 1° διαιτητή.

Δ1, Δ8

24.2 ΚΑΘΗΚΟΝΤΑ

Συμπληρώνει το φύλλο αγώνα σύμφωνα με τους Κανονισμούς, σε συνεργασία με τον 2° διαιτητή.

Χρησιμοποιεί μία κόρνα ή κάποια άλλη ηχητική συσκευή για να επισημάνει κάτι το αντικανονικό ή για να δώσει σήματα στους διαιτητές στη βάση των καθηκόντων του/της.

24.2.1 Πριν τον αγώνα και τα σετ, ο σημειωτής:

24.2.1.1 καταγράφει τα δεδομένα του αγώνα και των ομάδων, σύμφωνα με τις διαδικασίες που ισχύουν και λαμβάνει τις υπογραφές των αρχηγών,

24.2.1.2 καταγράφει τη σειρά του σέρβις για κάθε ομάδα.

24.2.2 Κατά την διάρκεια του αγώνα ο σημειωτής:

24.2.2.1 καταγράφει τους πόντους που κερδίζονται,

24.2.2.2 ελέγχει τη σειρά του σέρβις για κάθε ομάδα και υποδεικνύει οποιοδήποτε σφάλμα στους διαιτητές πριν από το χτύπημα του σέρβις,

24.2.2.3 σημειώνει τα τάιμ-άουτ, ελέγχει τον αριθμό τους και ενημερώνει σχετικά τον 2° διαιτητή,

24.2.2.4 ενημερώνει τους διαιτητές για αίτημα για τάιμ-άουτ που είναι αντικανονικό,

24.2.2.5 ανακοινώνει στους διαιτητές τις αλλαγές των γηπέδων και το τέλος των σετ,

24.2.2.6 καταγράφει τις τιμωρίες και τα αντικανονικά αιτήματα,

24.2.2.7 καταγράφει κάθε άλλο γεγονός όπως του υποδεικνύεται από τον 2° διαιτητή, π.χ. χρόνο ανάρρωσης, παρατάσεις διακοπών, εξωτερικές παρεμβάσεις κτλ.,

24.2.2.8 ελέγχει το διάστημα μεταξύ των σετ.

24.2.3 Στο τέλος του αγώνα, ο σημειωτής:

24.2.3.1 καταγράφει το τελικό αποτέλεσμα,

24.2.3.2 σε περίπτωση ένστασης, και αφού πάρει την εξουσιοδότηση του 1^{ου} διαιτητή, καταγράφει ή επιτρέπει στον αρχηγό της ομάδας που τον αφορά να γράψει στο φύλλο αγώνα μία δήλωση για το περιστατικό, για το οποίο υποβάλλει ένσταση,

24.2.3.3 υπογράφει ο/η ίδιος/α το φύλλο αγώνα, προτού λάβει τις υπογραφές των αρχηγών των ομάδων και ακολουθώντας των διαιτητών.

15.5

5.1.2.1, 5.1.3.2

25 ΒΟΗΘΟΣ ΣΗΜΕΙΩΤΗΣ

25.1 ΘΕΣΗ

Δ1, Δ8

Ο βοηθός σημειωτής ασκεί τα καθήκοντά του/της καθισμένος/η δίπλα από τον σημειωτή στο τραπέζι της γραμματοείας.

25.2 ΚΑΘΗΚΟΝΤΑ

Βοηθά στα διαχειριστικά καθήκοντά του τον σημειωτή.

Αν ο/η σημειωτής δεν μπορεί να συνεχίσει το έργο του/της, ο/η βοηθός σημειωτής τον/την αντικαθιστά.

25.2.1 Πριν τον αγώνα και το σέτ, ο βοηθός σημειωτής:

25.2.1.1 ελέγχει ότι όλες οι πληροφορίες που αναγράφονται στον (στους) πίνακα(ες) του σκορ είναι σωστές,

25.2.2 Κατά τη διάρκεια του αγώνα, ο βοηθός σημειωτής:

25.2.2.1 υποδεικνύει τη σειρά του σέρβις κάθε ομάδας με τη βοήθεια μιας πινακίδας που είναι αριθμημένη με 1 και 2 ανάλογα με τον παίκτη που έχει σειρά να σερβίρει και,

25.2.2.2 ενημερώνει τους διαιτητές αμέσως για κάθε σφάλμα, χρησιμοποιώντας την κόρνα,

25.2.2.3 χειρίζεται τον χειροκίνητο πίνακα του σκορ στο τραπέζι της γραμματοείας,

25.2.2.4 ελέγχει ότι οι πίνακες του σκορ συμφωνούν,

25.2.2.5 αρχίζει και λήγει τη χρονομέτρηση των Τεχνικών Τάιμ-άουτ,

25.2.2.6 αν χρειαστεί, ενημερώνει το εφεδρικό φύλλο αγώνα και το δίνει στον σημειωτή.

25.2.3 Στο τέλος του αγώνα, ο βοηθός σημειωτής:

25.2.3.1 υπογράφει το φύλλο αγώνα.

26 ΕΠΟΠΤΕΣ ΓΡΑΜΜΩΝ

26.1 ΘΕΣΗ

Δ1, Δ8

Είναι υποχρεωτικό να υπάρχουν δύο επόπτες γραμμών σε διεθνείς αγώνες. Στέκονται στις γωνίες του γηπέδου προς το δεξι χέρι κάθε διαιτητή, διαγωνίως στα 1 έως 2μ. από τη γωνία.

Ο/η κάθε ένας/μία ελέγχει και την τελική γραμμή και την πλάγια γραμμή της πλευράς του/της.

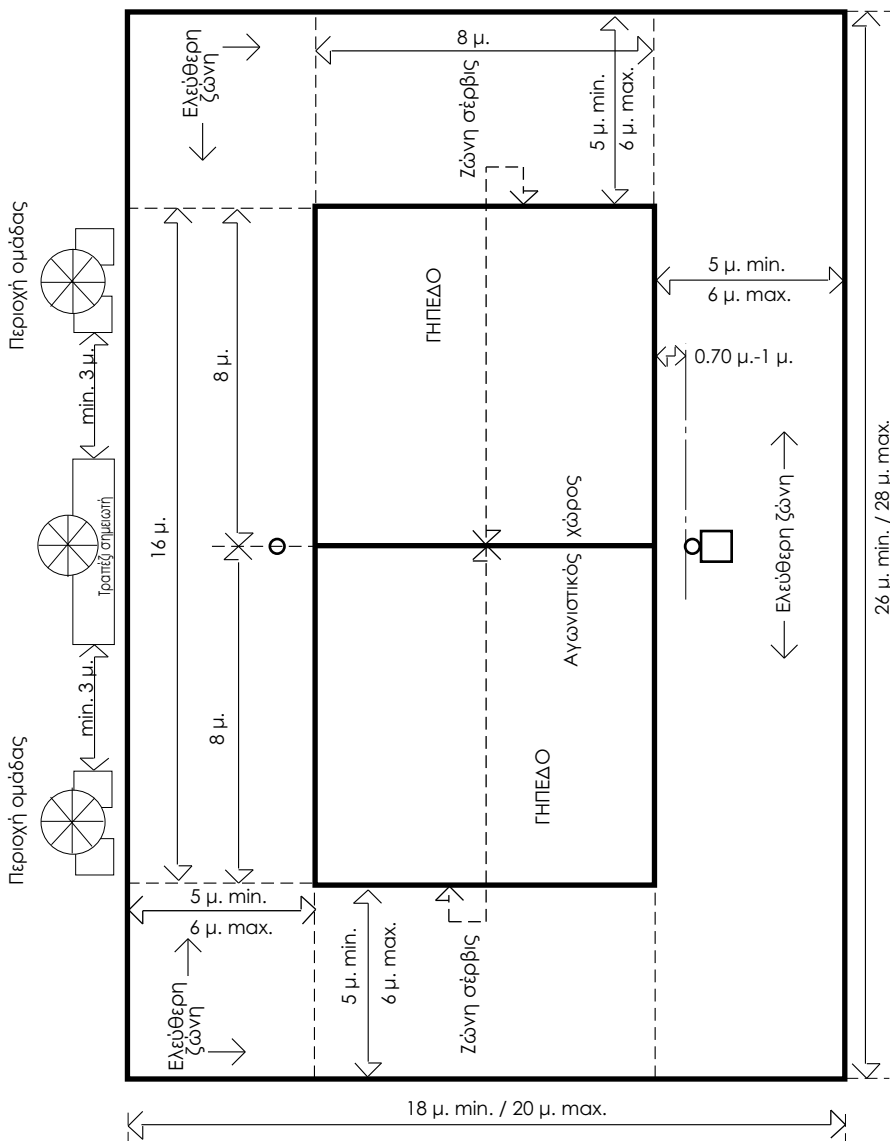
Για Παγκόσμιες Διοργανώσεις της FIVB είναι υποχρεωτική η ύπαρξη τεσσάρων εποπτών γραμμών στους ημιτελικούς και τελικούς αγώνες, στέκονται στην ελεύθερη ζώνη 1 έως 3μ. από κάθε γωνία του γηπέδου, στη νοητή προέκταση της γραμμής που ελέγχουν.

26.2 ΚΑΘΗΚΟΝΤΑ	
26.2.1 Οι επόπτες γραμμών εκτελούν τα καθήκοντά τους χρησιμοποιώντας σημαίες (40x40εκ.) για να δείχνουν:	Δ10
26.2.1.1 τη μπάλα "μέσα" και "έξω", όποτε η μπάλα προσγειωθεί κοντά στη(στις) γραμμή(ές) τους. (Σημείωση: είναι πρωτίστως ευθύνη του επόπτη γραμμών που βρίσκεται πιο κοντά στην πορεία της μπάλας να κάνει την υπόδειξη),	8.3, 8.4 Δ10 (1, 2)
26.2.1.2 τις επαφές της μπάλας που πηγαίνει "έξω", με αθλητή της ομάδας που υποδέχεται τη μπάλα,	8.4, Δ10 (3)
26.2.1.3 όταν η μπάλα ακουμπήσει την αντένα, όταν η μπάλα μετά από σέρβις ή η μπάλα μετά το τρίτο χτύπημα της ομάδας περάσει εκτός του οριοθετημένου διαστήματος κλπ.,	8.4.3, 8.4.4, 10.1.1, Δ4α, Δ10 (4)
26.2.1.4 αν κάποιος παίκτης (εκτός του παίκτη που σερβίρει) πατάει έξω από το γήπεδό του, τη στιγμή της εκτέλεσης του σέρβις,	7.4, 12.4.3, Δ10 (4)
26.2.1.5 το λάθος πάτημα του παίκτη που σερβίρει,	12.4.3, Δ10 (4)
26.2.1.6 κάθε επαφή με τα πάνω 80εκ. της αντένας από την πλευρά τους, από οποιονδήποτε παίκτη που προσπαθεί να παίξει τη μπάλα ή παρεμβαίνει στο παιχνίδι,	11.3.1, 11.4.4, Δ3, Δ10 (4)
26.2.1.7 όταν η μπάλα διασχίζει το φιλέ έξω από το οριοθετημένο διάστημα προς το γήπεδο των αντιπάλων ή αγγίζει την αντένα από την πλευρά του/της	10.1.1, Δ4α, Δ10 (4)
26.2.1.8 τις επαφές της μπάλας με το μπλοκ κατά τη διάρκεια της φάσης.	
26.2.2 Μετά από αίτημα του 1 ^{ου} διαιτητή, ένας/μία επόπτης γραμμών πρέπει να επαναλάβει την υπόδειξή του/της.	
27 ΕΠΙΣΗΜΕΣ ΧΕΙΡΟΣΗΜΑΝΣΕΙΣ	
27.1 ΧΕΙΡΟΣΗΜΑΝΣΕΙΣ ΔΙΑΙΤΗΤΩΝ	Δ9
Οι διαιτητές πρέπει να υποδεικνύουν με την επίσημη χειροσήμανση τον λόγο του σφυρίγματος (το είδος του σφάλματος που σφυρίχτηκε ή την αιτία της διακοπής που εγκρίθηκε). Η χειροσήμανση πρέπει να διατηρείται για μια στιγμή, και, αν υποδεικνύεται με ένα χέρι, το χέρι αντιστοιχεί στην πλευρά της ομάδας που έχει κάνει το σφάλμα ή το αίτημα.	
27.2 ΣΗΜΑΤΑ ΕΠΟΠΤΩΝ ΓΡΑΜΜΩΝ ΜΕ ΤΗ ΣΗΜΑΙΑ	Δ10
Οι επόπτες γραμμών πρέπει να υποδεικνύουν με την επίσημη σήμανση με σημαία, το είδος του σφάλματος που υποδείχτηκε, και να διατηρούν τη σήμανση για μια στιγμή.	

ΜΕΡΟΣ 2
ΤΜΗΜΑ 3:
ΔΙΑΓΡΑΜΜΑΤΑ

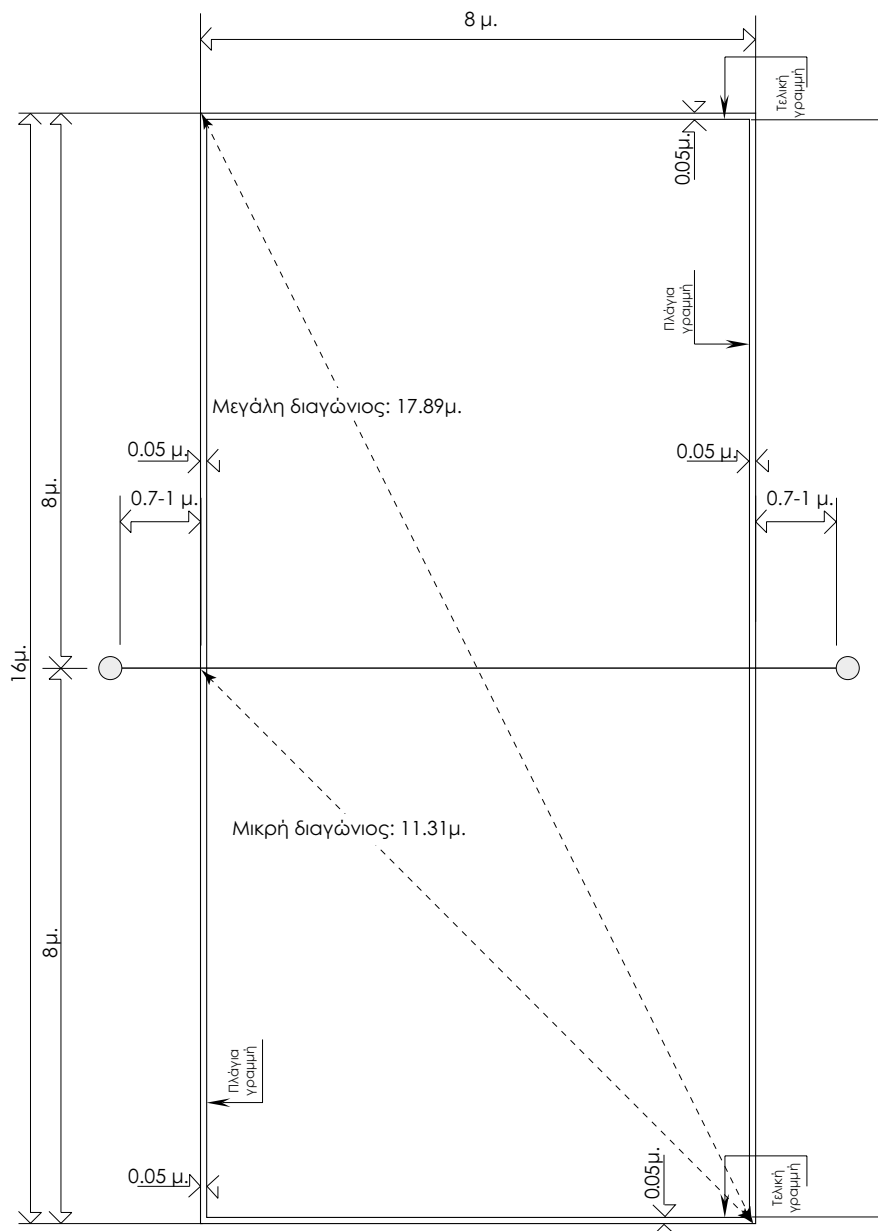
ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 1: Ο ΑΓΩΝΙΣΤΙΚΟΣ ΧΩΡΟΣ

Σχετικοί κανονισμοί: 1, 22.1, 23.1, 24.1, 25.1, 26.1



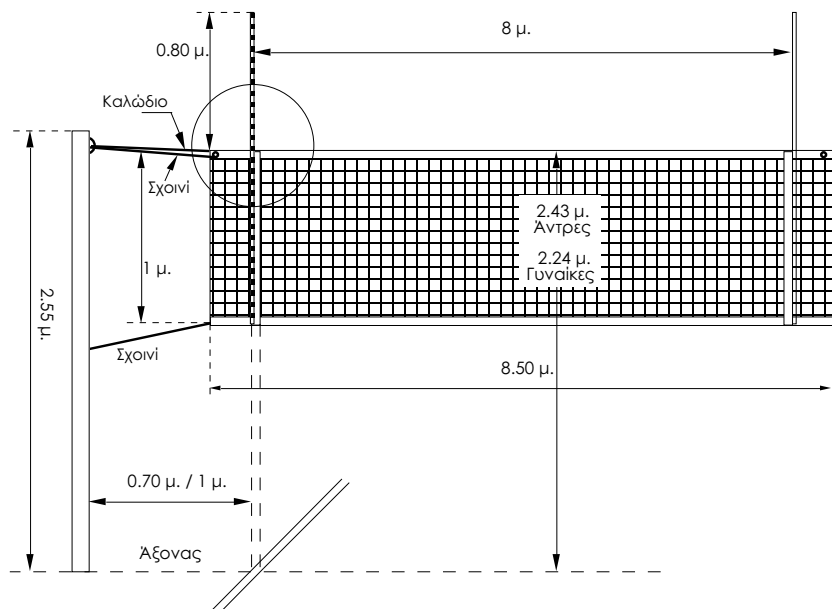
ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 2: ΤΟ ΓΗΠΕΔΟ

Σχετικοί κανονισμοί: 1.1, 1.3, 2.5

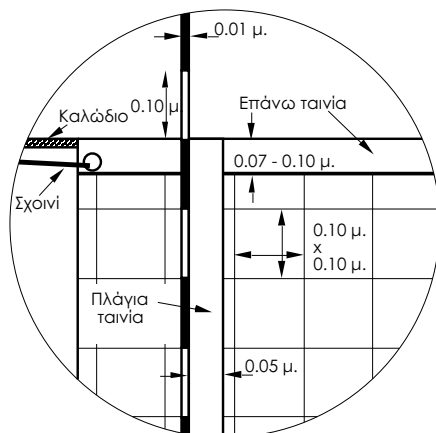


ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 3: ΔΟΜΗ ΦΙΛΕ

Σχετικοί κανονισμοί: 2, 8.4.3

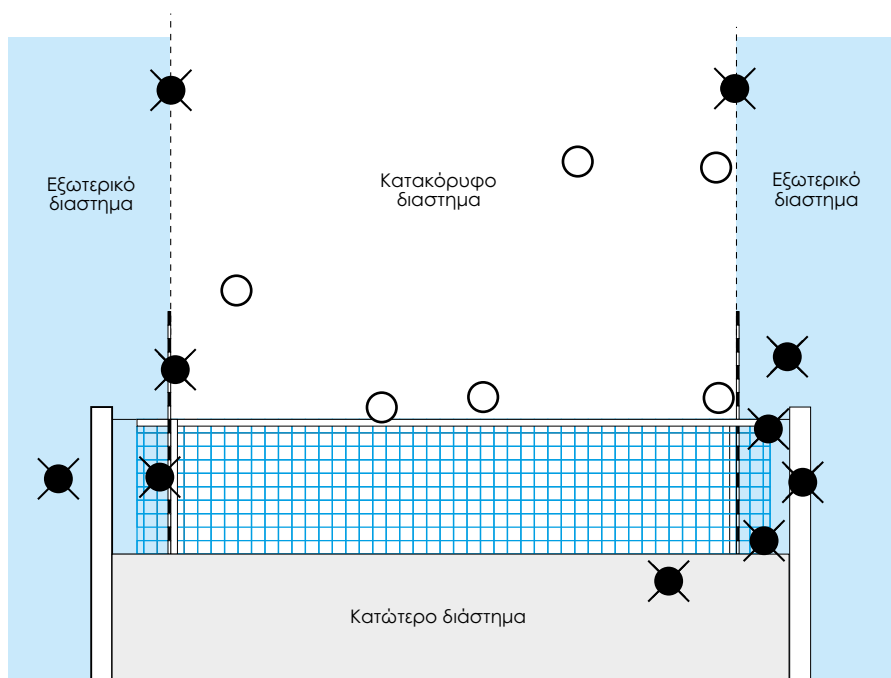


Για Παγκόσμιες Διοργανώσεις της FIVB, το φιλέ μπορεί να προσαρμόζεται σύμφωνα με τον κανονισμό 2.1.



ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 4α: ΜΠΑΛΑ ΠΟΥ ΔΙΑΣΧΙΖΕΙ ΤΟ ΚΑΤΑΚΟΡΥΦΟ ΕΠΙΠΕΔΟ ΤΟΥ ΦΙΛΕ ΠΡΟΣ ΤΟ
ΠΡΟΣ ΤΟ ΑΝΤΙΠΑΛΟ ΓΗΠΕΔΟ

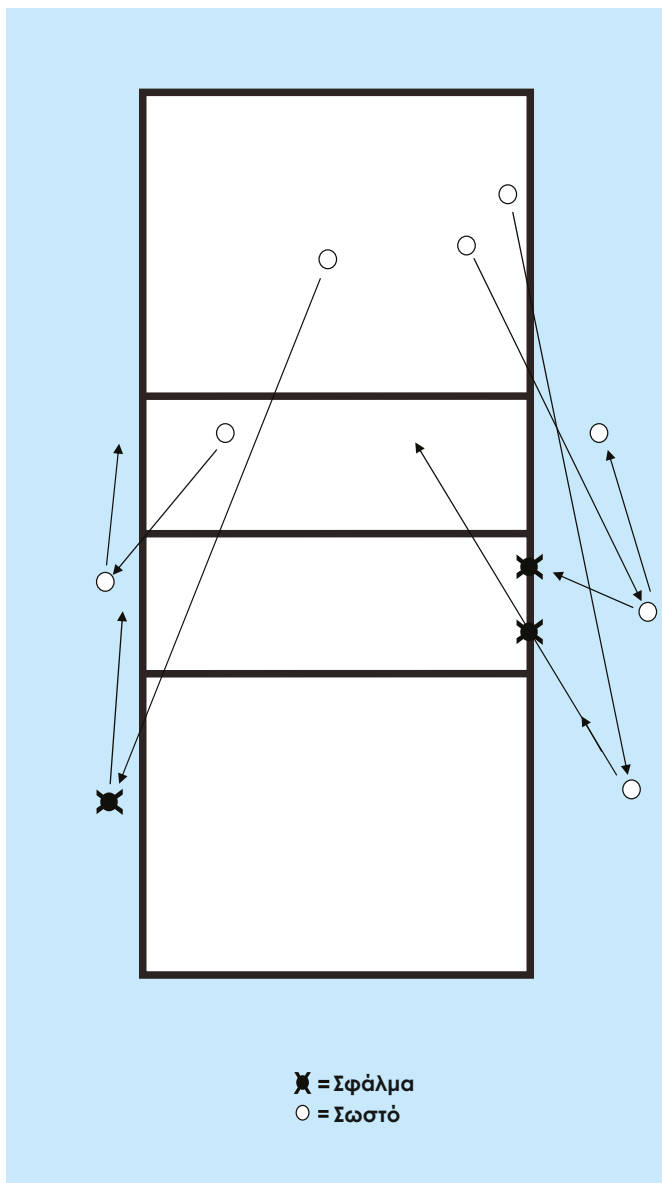
Σχετικοί κανονισμοί: 8.4.3, 8.4.4, 8.4.5, 10.1.1, 23.3.2.4, 26.2.1.3, 26.2.1.7



⊗ = Σφάλμα
○ = Σωστό πέρασμα

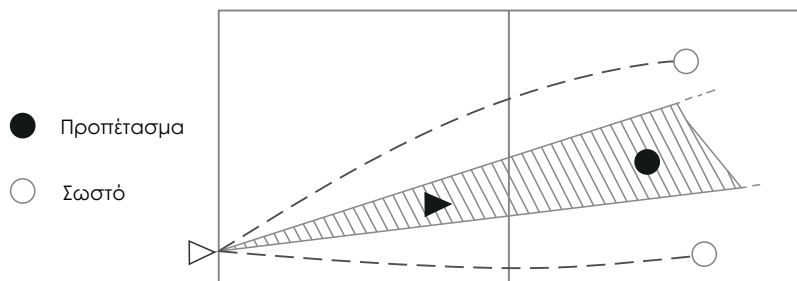
**ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 4β: ΜΠΑΛΑ ΠΟΥ ΔΙΑΣΧΙΖΕΙ ΤΟ ΚΑΤΑΚΟΡΥΦΟ ΕΠΙΠΕΔΟ ΠΡΟΣ ΤΗΝ ΕΛΕΥΘΕΡΗ
ΖΩΝΗ ΤΩΝ ΑΝΤΙΠΑΛΩΝ**

Σχετικοί κανονισμοί: 10.1.2, 10.1.2.1



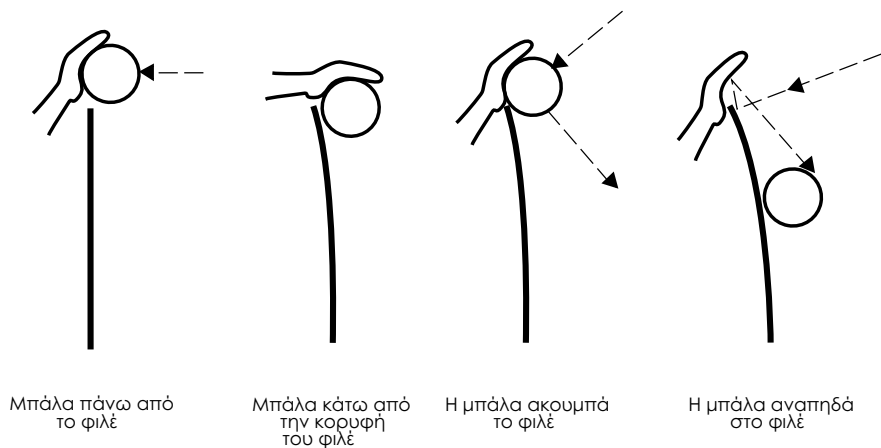
ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 5: ΠΡΟΠΕΤΑΣΜΑ

Σχετικοί κανονισμοί: 12.5.1, 12.5.2, 12.6.2.3, 22.3.2.3



ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 6: ΟΛΟΚΛΗΡΩΜΕΝΟ ΜΠΛΟΚ

Σχετικοί κανονισμοί: 14.1.3



ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 7: ΠΡΟΛΗΨΕΙΣ ΚΑΙ ΤΙΜΩΡΙΕΣ

7α: ΚΛΙΜΑΚΑ ΤΙΜΩΡΙΩΝ ΚΑΙ ΣΥΝΕΠΕΙΣ

Σχετικοί κανονισμοί: 20.3, 20.4, 20.5

ΚΑΤΗΓΟΡΙΕΣ	ΕΜΦΑΝΙΣΗ	ΜΕΛΟΣ ΣΕ ΠΑΡΑΠΤΩΜΑ	ΤΙΜΩΡΙΑ	ΚΑΡΤΕΣ	ΣΥΝΕΠΕΙΑ
ΛΙΓΟΤΕΡΟ ΑΠΡΕΠΗΣ ΣΥΜΠΕΡΙΦΟΡΑ	Πρώτο στάδιο	Οποιοδήποτε μέλος	Δεν εξετάζεται ως τιμωρία	Καμία	Μόνο πρόληψη
	Δεύτερο στάδιο			Κίτρινη	
	οποιαδήποτε επανάληψη		εξετάζεται ως απρεπής	όπως παρακάτω	όπως παρακάτω
ΑΠΡΕΠΗΣ ΣΥΜΠΕΡΙΦΟΡΑ (στο ίδιο σετ)	Πρώτη	Οποιοδήποτε μέλος	Ποινή	Κόκκινη	Πόντος και σέρβις στους αντιπάλους
	Δεύτερη	Το ίδιο μέλος	Ποινή	Κόκκινη	Πόντος και σέρβις στους αντιπάλους
	Τρίτη	Το ίδιο μέλος	Αποβολή	Κόκκινη + κίτρινη μαζί	Η ομάδα μένει ελλιπής για το σετ
ΑΠΡΕΠΗΣ ΣΥΜΠΕΡΙΦΟΡΑ (νέο σετ)	Πρώτη	Οποιοδήποτε μέλος	Ποινή	Κόκκινη	Πόντος και σέρβις στους αντιπάλους
ΕΠΙΘΕΤΙΚΗ ΣΥΜΠΕΡΙΦΟΡΑ	Πρώτη	Το ίδιο μέλος	Αποβολή	Κόκκινη + κίτρινη μαζί	Η ομάδα μένει ελλιπής για το σετ
	Δεύτερη	Το ίδιο μέλος	Αποκλεισμός	Κόκκινη + κίτρινη ξεχωριστά	Η ομάδα μένει ελλιπής για τον αγώνα
ΕΠΙΘΕΣΗ	Πρώτη	Οποιοδήποτε μέλος	Αποκλεισμός	Κόκκινη + κίτρινη ξεχωριστά	Η ομάδα μένει ελλιπής για τον αγώνα

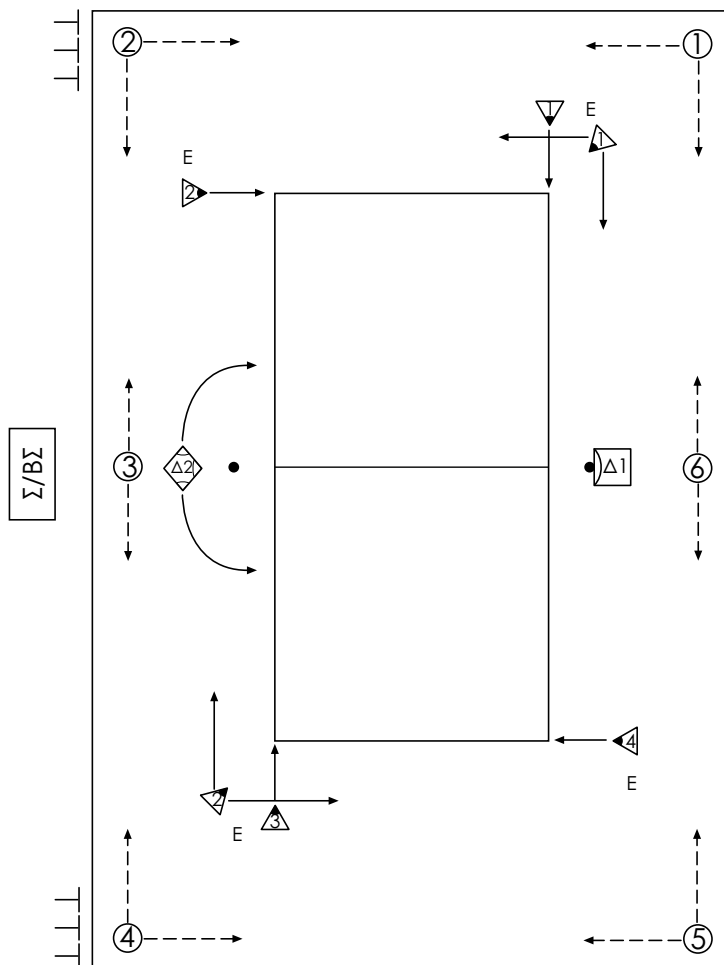
7β: ΚΛΙΜΑΚΑ ΤΙΜΩΡΙΩΝ ΚΑΘΥΣΤΕΡΗΣΕΩΝ ΚΑΙ ΣΥΝΕΠΕΙΣ

Σχετικοί κανονισμοί: 16.2.2, 16.2.3

ΚΑΤΗΓΟΡΙΕΣ	ΕΜΦΑΝΙΣΗ	ΜΕΛΟΣ ΣΕ ΠΑΡΑΠΤΩΜΑ	ΠΡΟΛΗΨΗ ή ΤΙΜΩΡΙΑ	ΚΑΡΤΕΣ	ΣΥΝΕΠΕΙΑ
ΚΑΘΥΣΤΕΡΗΣΗ	Πρώτη	Οποιοδήποτε μέλος	Προειδοποίηση Καθυστέρησης	Χειροσήμανση Αρ. 25 με Κίτρινη κάρτα	Πρόληψη - καμία ποινή
	Δεύτερη και επακόλουθες	Οποιοδήποτε μέλος	Ποινή Καθυστέρησης	Χειροσήμανση Αρ. 25 με Κόκκινη κάρτα	Πόντος και σέρβις στους αντιπάλους

ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 8: ΘΕΣΗ ΤΟΥ ΣΩΜΑΤΟΣ ΤΩΝ ΔΙΑΙΤΗΤΩΝ ΚΑΙ ΤΩΝ ΒΟΗΘΩΝ ΤΟΥΣ

Σχετικοί κανονισμοί: 3.3, 21.1, 22.1, 23.1, 24.1, 25.1, 26.1



- = Πρώτος Διαιτητής
- = Δεύτερος Διαιτητής
- Σ/ΒΣ = Σημειωτής / Βοηθός Σημειωτής
- = Επόπτες Γραμμών (αριθμοί 1-4 ή 1-2)
- = Επαναφορείς Μπάλας (αριθμοί 1-6)
- = Υπεύθυνοι για το ίσιωμα της άμμου

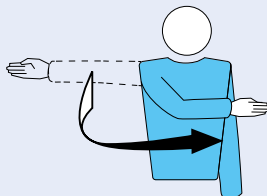
ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 9: ΕΠΙΣΗΜΕΣ ΧΕΙΡΟΣΗΜΑΝΣΕΙΣ ΔΙΑΙΤΗΤΩΝ

Υπόμνημα: 1^{ος} 2^{ος} Ο(Οι) διαιτητής(ές) που υποδεικνύει(ουν) τη χειροσήμανση σύμφωνα με τις συνήθεις αρμοδιότητες τους.
 1^{ος} 2^{ος} Ο(Οι) διαιτητής(ές) που υποδεικνύει(ουν) τη χειροσήμανση σε ειδικές περιπτώσεις

1 ΕΞΟΥΣΙΟΔΟΤΗΣΗ ΓΙΑ ΣΕΡΒΙΣ

Σχετικοί κανονισμοί: 12.3, 21.2.1.1

Προτείνεται το χέρι για να υποδείξετε την κατεύθυνση του σερβίς

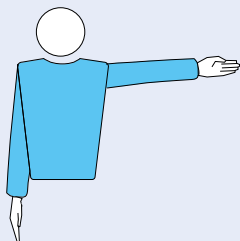


1^{ος}

2 ΟΜΑΔΑ ΠΟΥ ΘΑ ΣΕΡΒΙΡΕΙ

Σχετικοί κανονισμοί: 12.3, 21.2.3.1α, 21.2.3.2γ, 21.2.3.3γ

Εκτείνετε τον βραχίονα προς την πλευρά της ομάδας που θα σερβίρει

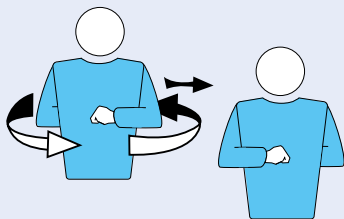


1^{ος} 2^{ος}

3 ΑΛΛΑΓΗ ΓΗΠΕΔΩΝ

Σχετικοί κανονισμοί: 18.2, 23.2.5

Υψώστε τους βραχίονες μπροστά και πίσω και στρίψτε τους γύρω από το σώμα

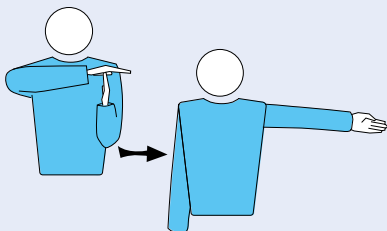


1^{ος} 2^{ος}

4 ΤΑΪΜ-ΑΟΥΤ

Σχετικοί κανονισμοί: 15, 23.2.5

Τοποθετήστε την παλάμη του ενός χεριού πάνω από τα δάχτυλα του άλλου κάθετα (σχηματίζοντας ένα T) και ακολουθώντας υποδείξετε την ομάδα που έκανε το αίτημα



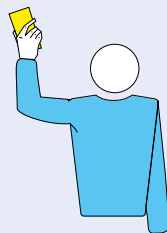
1^{ος} 2^{ος}

5 ΠΡΟΕΙΔΟΠΟΙΗΣΗ ΚΑΚΗΣ ΣΥΜΠΕΡΙΦΟΡΑΣ

Σχετικοί κανονισμοί: 20.1, 20.5

Δείξτε μια κίτρινη κάρτα για προειδοποίηση

1^{ος}

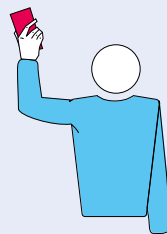


6 ΠΟΙΝΗ ΚΑΚΗΣ ΣΥΜΠΕΡΙΦΟΡΑΣ

Σχετικοί κανονισμοί: 20.3.1, 20.5

Δείξτε μια κόκκινη κάρτα για ποινή

1^{ος}



7 ΑΠΟΒΟΛΗ

Σχετικοί κανονισμοί: 20.3.2, 20.5

Δείξτε και τις δύο κάρτες μαζί για αποβολή

1^{ος}

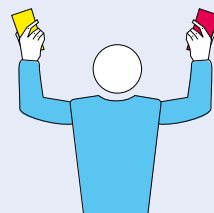


8 ΑΠΟΚΛΕΙΣΜΟΣ

Σχετικοί κανονισμοί: 20.3.3, 20.5

Δείξτε την κόκκινη και την κίτρινα κάρτα ξεχωριστά για αποκλεισμό

1^{ος}



9 ΤΕΛΟΣ ΤΟΥ ΣΕΤ (Η ΤΟΥ ΑΓΩΝΑ)

Σχετικοί κανονισμοί: 6.2, 6.3

Σταυρώστε τους βραχίονες μπροστά από το στήθος, με τα χέρια ανοικτά

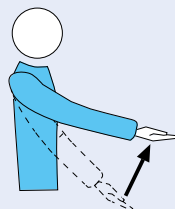


1^{ος}

10 Η ΜΠΑΛΑ ΔΕΝ ΡΙΧΘΗΚΕ Ή ΔΕΝ ΑΠΕΛΕΥΘΕΡΩΘΗΚΕ ΚΑΤΑ ΤΗΝ ΕΚΤΕΛΕΣΗ ΤΟΥ ΣΕΡΒΙΣ

Σχετικοί κανονισμοί: 12.4.1

Υψώστε το τεντωμένο χέρι, με την παλάμη προς τα πάνω



1^{ος}

11 ΚΑΘΥΣΤΕΡΗΣΗ ΣΤΟ ΣΕΡΒΙΣ

Σχετικοί κανονισμοί: 12.4.4

Υψώστε πέντε δάχτυλα ανοικτά

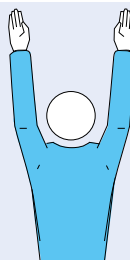


1^{ος}

12 ΣΦΑΛΜΑ ΣΤΟ ΜΠΛΟΚ Ή ΠΡΟΠΕΤΑΣΜΑ

Σχετικοί κανονισμοί: 12.5, 14.5, 14.6.3

Υψώστε και τους δύο βραχίονες κάθετα, με τις παλάμες προς τα μπροστά



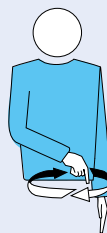
1^{ος}

13 ΛΑΘΟΣ ΘΕΣΕΙΣ Ή ΛΑΘΟΣ ΠΕΡΙΣΤΡΟΦΗΣ

Σχετικοί κανονισμοί: 7.7.1, 12.6.1.1

Κάντε μια κυκλική κίνηση με τον δείκτη

1^{ος} 2^{ος}

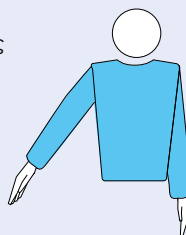


14 ΜΠΑΛΑ " ΜΕΣΑ"

Σχετικοί κανονισμοί: 6.1.1.1, 8.3

Δείξτε με τον βραχίονα και τα δάχτυλα προς το έδαφος

1^{ος} 2^{ος}



15 ΜΠΑΛΑ " ΕΞΩ"

Σχετικοί κανονισμοί: 8.4.1, 8.4.2, 8.4.3, 8.4.4, 12.6.2.2, 13.2.2

Υψώστε τους βραχίονες κάθετα, με ανοικτά τα χέρια, με τις παλάμες προς το σώμα

1^{ος} 2^{ος}



16 ΠΙΑΣΤΗ ΜΠΑΛΙΑ

Σχετικοί κανονισμοί: 6.1.2, 9.3.3, 22.3.2.3β

Αργά υψώστε τον βραχίονα, με την παλάμη του χεριού προς τα πάνω

1^{ος}

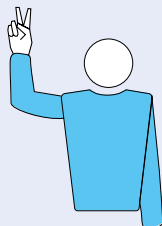


17 ΔΙΠΛΗ ΕΠΑΦΗ

Σχετικοί κανονισμοί: 6.1.2, 9.1.1, 9.3.4, 22.3.2.3β

Υψώστε δύο δάχτυλα ανοικτά

1^{ος} 2^{ος}

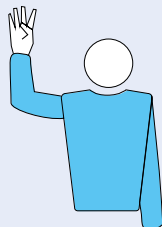


18 ΤΕΣΣΕΡΑ ΧΤΥΠΗΜΑΤΑ

Σχετικοί κανονισμοί: 9.3.1

Υψώστε τέσσερα δάχτυλα ανοικτά

1^{ος}

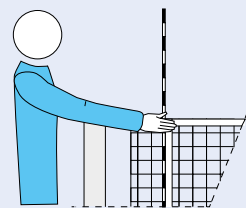


19 ΕΠΑΦΗ ΤΟΥ ΔΙΧΤΥΟΥ ΑΠΟ ΠΑΙΚΤΗ – ΜΠΑΛΑ ΑΠΟ ΣΕΡΒΙΣ ΠΟΥ ΔΕΝ ΠΕΡΑΣΕ ΣΤΟ ΑΝΤΙΠΑΛΟ ΓΗΠΕΔΟ ΜΕΣΑ ΑΠΟ ΤΟ ΟΡΙΟΘΕΤΗΜΕΝΟ ΔΙΑΣΤΗΜΑ

Σχετικοί κανονισμοί: 12.6.2.1

Υποδείξτε τη σχετική πλευρά του φιλέ με το αντίστοιχο χέρι

1^{ος} 2^{ος}

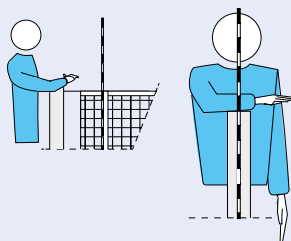


20 ΥΠΕΡΒΑΣΗ ΠΕΡΑ ΑΠΟ ΤΟ ΦΙΛΕ

Σχετικοί κανονισμοί: 11.4.1, 13.2.1

Τοποθετήστε ένα χέρι πάνω από το φιλέ με την παλάμη προς τα κάτω

1^{ος}



21 ΣΦΑΛΜΑ ΣΤΟ ΕΠΙΘΕΤΙΚΟ ΧΤΥΠΗΜΑ

- από παίκτη που ολοκληρώνει ένα επιθετικό χτύπημα με ανοικτά δάχτυλα, ή αν χρησιμοποιεί τις άκρες των δακτύλων, αυτές δεν είναι άκαμπτες και μαζι.
- από παίκτη που ολοκληρώνει ένα επιθετικό χτύπημα στο σέρβις του αντίπαλου, όταν η μπάλα είναι εξ' ολοκλήρου πάνω από την κορυφή του φιλέ.
- από παίκτη που ολοκληρώνει ένα επιθετικό χτύπημα χρησιμοποιώντας πάσα με τα δάκτυλα και τους καρπούς προς τα κάτω (overhand), και της οποίας η τροχιά δεν είναι παράλληλη με τους ώμους, εκτός στην περίπτωση που προσπαθεί να υψώσει στον συμπαίκτη του.

Σχετικοί κανονισμοί: 13.2.3, 13.2.4, 13.2.5

Κάνετε μια κίνηση προς τα κάτω τον βραχίονα, με το χέρι ανοικτό

1^{ος}



22 ΠΑΡΕΜΒΑΣΗ ΛΟΓΩ ΔΙΕΙΣΔΥΣΗΣ ΣΤΟ ΑΝΤΙΠΑΛΟ ΓΗΠΕΔΟ ΚΑΙ ΔΙΑΣΤΗΜΑ ΚΑΤΩ ΑΠΟ ΤΟ ΦΙΛΕ
Η ΜΠΑΛΑ ΔΙΑΣΧΙΖΕΙ ΕΝΤΕΛΩΣ ΤΟ ΚΑΤΩΤΕΡΟ ΕΠΙΠΕΔΟ ΤΟΥ ΦΙΛΕ
Ο ΠΑΙΚΤΗΣ ΠΟΥ ΣΕΡΒΙΡΕΙ ΑΚΟΥΜΠΑ ΤΟ ΓΗΠΕΔΟ (ΣΥΜΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΟΜΕΝΗΣ ΚΑΙ ΤΗΣ
ΤΕΛΙΚΗΣ ΓΡΑΜΜΗΣ) Ή ΤΟ ΕΔΑΦΟΣ ΕΞΩ ΑΠΟ ΤΗ ΖΩΝΗ ΤΟΥ ΣΕΡΒΙΣ
ΕΚΤΟΣ ΑΠΟ ΤΟΝ ΠΑΙΚΤΗ ΠΟΥ ΣΕΡΒΙΡΕΙ, Ο ΠΑΙΚΤΗΣ ΠΑΤΑ ΕΞΩ ΑΠΟ ΤΟ ΓΗΠΕΔΟ ΤΟΥ
ΤΗ ΣΤΙΓΜΗ ΤΗΣ ΕΚΤΕΛΕΣΗΣ ΤΟΥ ΣΕΡΒΙΣ

Σχετικοί κανονισμοί: 8.4.5, 11.2.1, 12.4.3, 23.3.2.1, 23.3.2.6

Υποδείξτε το γήπεδο κάτω από το φιλέ ή τη σχετική γραμμή

1^{ος}

2^{ος}



23 ΔΙΠΛΟ ΣΦΑΛΜΑ ΚΑΙ ΕΠΑΝΑΛΗΨΗ ΤΗΣ ΦΑΣΗΣ

Σχετικοί κανονισμοί: 6.1.2.2, 12.4.5

Υψώστε και τους δύο αντίχειρες κάθετα

1^{ος}

2^{ος}



24 ΑΓΓΙΓΜΑ ΤΗΣ ΜΠΑΛΑΣ

Σχετικοί κανονισμοί: 14.6.4

Τρίψτε την παλάμη του ενός χεριού
στα δάχτυλα του άλλου, κάθετα

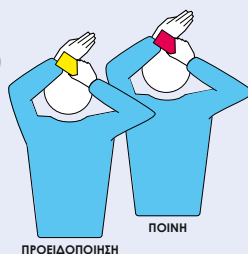
1^{ος}



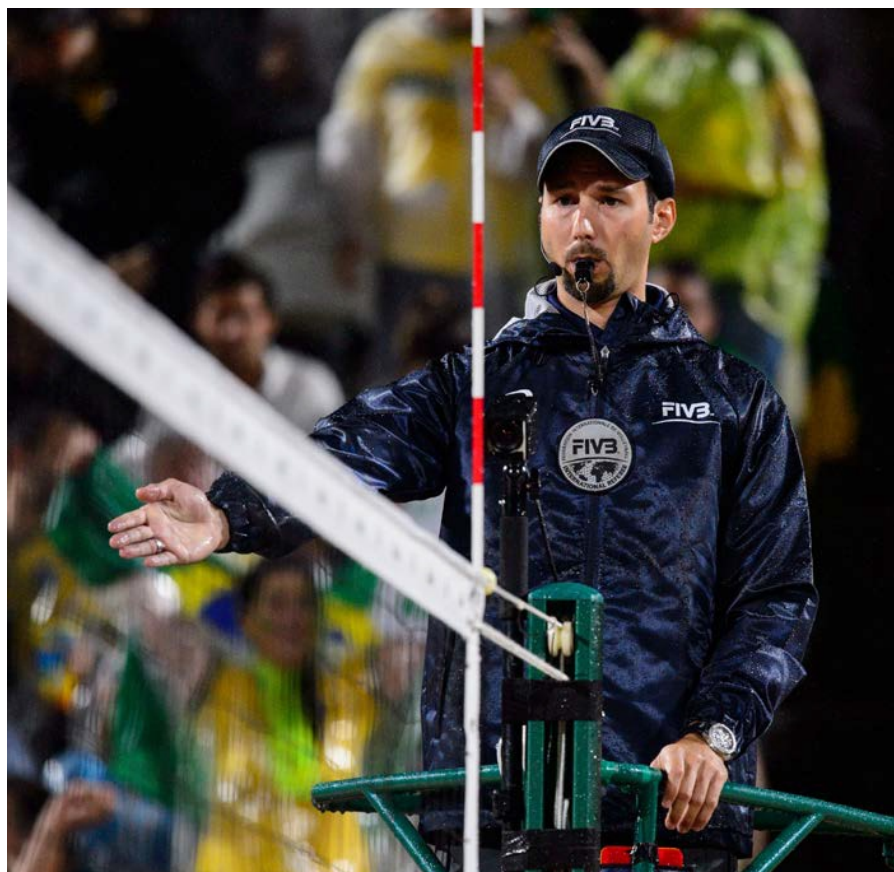
25 ΠΡΟΕΙΔΟΠΟΙΗΣΗ ΚΑΘΥΣΤΕΡΗΣΗΣ/ΠΟΙΝΗ ΚΑΘΥΣΤΕΡΗΣΗΣ

Σχετικοί κανονισμοί: 15.5.5, 16.2.2, 16.2.3

Καλύψτε τον καρπό με μια κίτρινη κάρτα (προειδοποίηση)
και με μια κόκκινη κάρτα (ποινή)



1ος



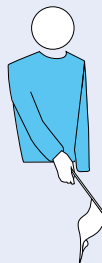
ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 10: ΕΠΙΣΗΜΑ ΣΗΜΑΤΑ ΕΠΟΠΤΩΝ ΓΡΑΜΜΩΝ ΜΕ ΣΗΜΑΙΑ

1 ΜΠΑΛΑ " ΜΕΣΑ "

Σχετικοί κανονισμοί: 8.3, 26.2.1.1

Δείξτε κάτω με τη σημαία

E

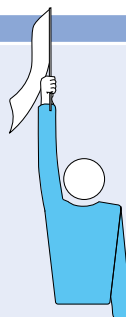


2 ΜΠΑΛΑ " ΕΞΩ "

Σχετικοί κανονισμοί: 8.4.1, 26.2.1.1

Υψώστε τη σημαία κάθετα

E



3 ΑΓΓΙΓΜΑ ΤΗΣ ΜΠΑΛΑΣ

Σχετικοί κανονισμοί: 26.2.1.2

Υψώστε τη σημαία και ακουμπήστε το πάνω μέρος της με την παλάμη του ελεύθερου χεριού

E



4 ΣΦΑΛΜΑΤΑ ΣΤΟ ΠΕΡΑΣΜΑ ΤΗΣ ΜΠΑΛΑΣ ΕΞΩ ΑΠΟ ΤΟ ΟΡΙΟΘΕΤΗΜΕΝΟ ΔΙΑΣΤΗΜΑ, Η ΜΠΑΛΑ ΑΚΟΥΜΠΑ ΕΝΑ ΕΞΩΤΕΡΙΚΟ ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΟ Ή ΣΦΑΛΜΑ ΣΤΗ ΘΕΣΗ ΤΟΥ ΠΟΔΙΟΥ ΟΠΟΙΟΥΔΗΠΟΤΕ ΠΑΙΚΤΗ ΤΗ ΣΤΙΓΜΗ ΤΗΣ ΕΚΤΕΛΕΣΗΣ ΤΟΥ ΣΕΡΒΙΣ

Σχετικοί κανονισμοί: 8.4.2, 8.4.3, 8.4.4, 12.4.3, 26.2.1.3, 26.2.1.4, 26.2.1.5, 26.2.1.6, 26.2.1.7

Κουνήστε τη σημαία πάνω από το κεφάλι και υποδείξτε την αντένα ή τη σχετική γραμμή

E



5 ΑΠΟΦΑΣΗ ΑΔΥΝΑΤΗ

Υψώστε και σταυρώστε τους δύο βραχίονες
και τα χέρια μπροστά από το στήθος



E





ΜΕΡΟΣ 3 ΟΡΙΣΜΟΙ

ΧΩΡΟΣ ΕΛΕΓΧΟΥ ΔΙΟΡΓΑΝΩΣΗΣ

Ο Χώρος Ελέγχου της Διοργάνωσης είναι ένας διάδρομος γύρω από το γήπεδο και την ελεύθερη ζώνη, ο οποίος περιλαμβάνει όλους τους χώρους μέχρι τα εξωτερικά εμπόδια ή την όποια άλλη οριοθέτηση. Βλέπε διάγραμμα 1α.

ΖΩΝΕΣ

Είναι τμήματα μέσα στον αγωνιστικό χώρο (δηλαδή γήπεδο και την ελεύθερη ζώνη) που ορίζονται για συγκεκριμένο σκοπό (ή με ειδικούς περιορισμούς) μέσω του κειμένου των κανονισμών. Περιλαμβάνουν: τη Ζώνη του Σέρβις & την Ελεύθερη Ζώνη.

ΚΑΤΩΤΕΡΟ ΔΙΑΣΤΗΜΑ

Είναι το διάστημα που ορίζεται στο ανώτερο μέρος του από το κάτω μέρος του φιλέ και το κορδόνι που το ενώνει με τους στυλοβάτες, στα πλάγια από τους στυλοβάτες και κάτω από την αγωνιστική επιφάνεια.

ΟΡΙΟΘΕΤΗΜΕΝΟ ΔΙΑΣΤΗΜΑ

Το οριοθετημένο διάστημα ορίζεται από:

- Την οριζόντια ταινία στην κορυφή του φιλέ
- Τις αντένες και την προέκτασή τους
- Την οροφή

Η μπάλα πρέπει να περάσει στο ΓΗΠΕΔΟ των αντιπάλων διαμέσου του οριοθετημένου διαστήματος.

ΕΞΩΤΕΡΙΚΟ ΔΙΑΣΤΗΜΑ

Το εξωτερικό διάστημα είναι το κάθετο επίπεδο του φιλέ έξω από το οριοθετημένο και το κατώτερο διάστημα.

ΕΚΤΟΣ ΜΕ ΤΗ ΣΥΜΦΩΝΗ ΓΝΩΜΗ ΤΗΣ FIVB

Αυτή η δήλωση αναγνωρίζει ότι, παρά το γεγονός ότι υπάρχουν ρυθμίσεις για τα πρότυπα σχετικά με τις προδιαγραφές του εξοπλισμού και των εγκαταστάσεων, υπάρχουν περιπτώσεις κατά τις οποίες η FIVB δύναται να προβεί σε ειδικές διευθετήσεις, προκειμένου να προωθήσει το άθλημα του Μπιτς Βόλεϊ ή να δοκιμάσει νέες συνθήκες.

ΠΡΟΤΥΠΑ ΤΗΣ FIVB

Οι τεχνικές προδιαγραφές ή περιορισμοί όπως καθορίζονται από την FIVB για τους κατασκευαστές του εξοπλισμού.

ΣΦΑΛΜΑ

- Μια αγωνιστική ενέργεια αντίθετη στους κανονισμούς.
- Μια παράβαση του κανονισμού εκτός από αγωνιστική ενέργεια.

ΤΕΧΝΙΚΟ ΤΑΪΜ-ΑΟΥΤ

Αυτό το ειδικό υποχρεωτικό тайм-аут, επιπλέον από τα κανονικά тайм-аут, χρησιμεύει για την προώθηση του Μπιτς Βόλεϊ, της ανάλυση του αγώνα και για να δοθεί η ευκαιρία για περισσότερες διαφημίσεις. Τα Τεχνικά Тайм-Аут είναι υποχρεωτικά για Παγκόσμιες Διοργανώσεις της FIVB.

ΕΠΑΝΑΦΟΡΕΙΣ ΤΗΣ ΜΠΑΛΑΣ

Αυτοί είναι προσωπικό του γηπέδου, των οποίων ο ρόλος τους είναι να διατηρούν τη ροή του παιχνιδιού με το να δίνουν τη μπάλα στον παίκτη που σερβίρει ανάμεσα στις φάσεις.

ΣΥΣΤΗΜΑ ΣΥΝΕΧΟΥΣ ΚΑΤΑΓΡΑΦΗΣ ΠΟΝΤΩΝ

Είναι το σύστημα όπου σε κάθε φάση καταγράφεται ένας πόντος για την ομάδα που την κερδίζει.

ΔΙΑΚΟΠΗ

Ο χρόνος ανάμεσα στα σετ. Η αλλαγή των γηπέδων στο τρίτο (αποφασιστικό) σετ δεν θα πρέπει να θεωρείται ως διακοπή.

ΠΑΡΕΜΒΑΣΗ

Κάθε ενέργεια η οποία δημιουργεί πλεονέκτημα απέναντι στην αντίπαλη ομάδα ή κάθε ενέργεια η οποία εμποδίζει κάποιον αντίπαλο από του να παίξει τη μπάλα.

ΕΞΩΤΕΡΙΚΟ ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΟ

Ένα αντικείμενο ή άτομο, το οποίο ενώ βρίσκεται έξω από το γήπεδο ή κοντά στα όρια του αγωνιστικού χώρου παρεμποδίζει την πορεία της μπάλας. Για παράδειγμα: προβολείς, η σκάλα του διαιτητή, τηλεοπτικός εξοπλισμός, τραπέζι της γραμματείας και στυλοβάτες. Οι αντένες δεν αποτελούν εξωτερικά αντικείμενα αφού θεωρούνται σαν μέρος του δικτυού.

ΥΠΕΥΘΥΝΟΙ ΓΙΑ ΤΟ ΙΣΙΩΜΑ ΤΗΣ ΑΜΜΟΥ

Αυτό το βοηθητικό προσωπικό του γηπέδου χρησιμοποιούν τσουγκράνες ή μακριά κοντάρια με ισιωμένα άκρα με σκοπό να ομαλοποιήσουν την επιφάνεια της άμμου, ειδικότερα γύρω από τις γραμμές του γηπέδου και κατά μήκος του κεντρικού άξονα του γηπέδου ανάμεσα στους στυλοβάτες.



A

Αγωνιστική επιφάνεια	12
Αγωνιστικός χώρος	12, 46
Αθλητική συμπεριφορά	34
Αλλαγές γηπέδων	33, 54
Αλλαγή στον εξοπλισμό	17
Αντένες	14
Αντικανονικά αιτήματα	31
Απαγορευμένα αντικείμενα	17
Απαιτούμενη συμπεριφορά	34
Αποκλεισμός και ελλιπής ομάδα	20
Αριθμός κανονικών διακοπών του παιχνιδιού	30
Αρχηγός	17

Γ

Γραμμές του γηπέδου	13
---------------------------	----

Δ

Δεύτερος Διαιτητής	40
- Δικαιοδοσία	40
- Θέση	40
- Καθήκοντα	41
Διαδοχικές διακοπές του αγώνα	32
Διακοπές του αγώνα	30
Διαλείμματα	33
Διαλείμματα και αλλαγές γηπέδων	33
Διαστάσεις	12
Δομή	14
Δομή του αγώνα	20

E

Εκτέλεση του σέρβις	27
Ελάχιστη απρεπής συμπεριφορά	34
Εξοπλισμός	16
Εξουσιοδότηση για σέρβις	27
Εξωτερική παρέμβαση	32
Επαφή με το φιλέ	25
Επαφή πέρα από το φιλέ	25, 58
Επαφή στο μπλοκ	29
Επιθετικό χτύπημα	28
Επικεφαλής των ομάδων	17
Επίσημες Χειροσημάνσεις	44, 54-60, 61-62
Επίσημη περίοδος προθέρμανσης	21
Επόπτες γραμμών	43, 61-62
- Θέση	43
- Καθήκοντα	44
Ευ αγωνίζεσθαι	34

Z

Ζώνες και περιοχές	13
--------------------------	----

Θ

Θέσεις	21
Θέση της ομάδας	16

K

Καθυστερήσεις αγώνα	31
Καιρικές συνθήκες	13
Κακή συμπεριφορά και οι τιμωρίες της	34
Κακή συμπεριφορά που συνεπάγεται τιμωρία	35
Κακή συμπεριφορά πριν και μεταξύ των σετ	35
Κάρτες κυρώσεων	36, 52, 55
Κατ' εξαίρεση διακοπές του αγώνα	32
Κατάκτηση πόντου	19
Κατάκτηση πόντου, νικητής σετ και νικητής αγώνα	19
Καταστάσεις του παιχνιδιού	22
Κλήρωση	20
Κλίμακα τιμωρών	35, 52
Τιμωρίες καθυστέρησης	31

Λ

Λάθος θέσεις	21
Λάθος περιστροφή	57
Λάθος στη σειρά του σέρβις	27

M

Μπάλα εκτός παιδίας	22
Μπάλα εντός παιδίας	22
Μπάλα "έξω"	22, 57, 61
Μπάλα "μέσα"	22, 57, 61
Μπάλα που ακουμπά το φιλέ	25
Μπάλα που διασχίζει το φιλέ	24
Μπάλα στο φιλέ	25
Μπάλες	15
Μπλοκ	28, 56
Μπλοκ και χτυπήματα ομάδας	29
Μπλοκ στο γήπεδο του αντίπαλου	29
Μπλοκ στο σέρβις	29

N

Νικητής ενός σετ	20
Νικητής του αγώνα	21

O

Ομάδες	16
Ομοιομορφία στις μπάλες	15

Π

Παίξιμο της μπάλας	23
Παρατεταμένες διακοπές	32
Πλάγιες ταινίες	14
Προδιαγραφές	15
Προπέτασμα	27, 56
Πρώτο σέρβις στο σετ	26
Πρώτος Διαιτητής	39
- Δικαιοδοσία	39
- Θέση	39
- Καθήκοντα	40

Σ

Σειρά στο σέρβις	21
Σέρβις	26
Σήματα εποπτών γραμμών με σημαία	44, 61-62
Σημειωτής	42
- Θέση	42
- Καθήκοντα	42
Στυλοβάτες	15
Συμπληρωματικός εξοπλισμός	15
Σύνθεση ομάδας	16
Σύστημα τριών μπάλων	15
Σφάλματα που γίνονται κατά την εκτέλεση του σέρβις	27
Σφάλματα παιχτών στο φιλέ	26
Σφάλματα στο επιθετικό χτύπημα	28
Σφάλματα στο μπλοκ	29
Σφάλματα στο παίξιμο της μπάλας	24

Τ

Τάιμ-άουτ και Τεχνικά Τάιμ-άουτ	30
Το σώμα των διαιτητών	38, 53
- Διαδικασίες	38
- Καθήκοντα	40, 41, 42, 43, 44
Τραυματισμός / Ασθένεια	32
Τύποι καθυστερήσεων	31

Υ

Ύψος του φιλέ	13
---------------------	----

Φ

Φωτισμός	13
Φιλέ και στυλοβάτες	13

Χ

Χαρακτηριστικά του επιθετικού χτυπήματος	28
Χαρακτηριστικά του χτυπήματος	24
Χειροσημάνσεις διαιτητών	44, 54-60
Χτυπήματα της ομάδας	23, 29



Handwriting practice lines consisting of 20 sets of three horizontal dashed lines.



fivb.org