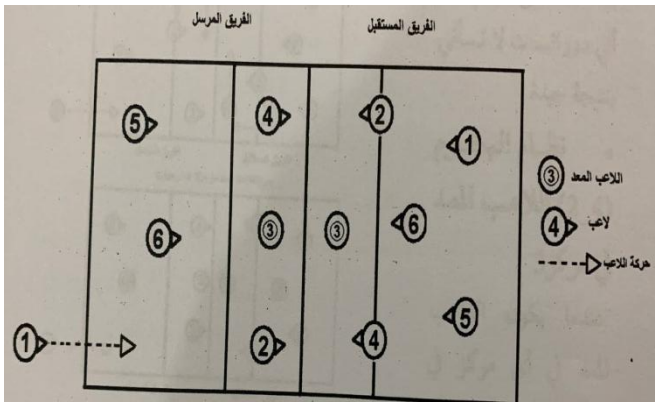
الأنظمة الهجومية Offensive Systems

أولا: نظام الهجوم (6_0) اللاعب المعد في مركز 3

هذا النظام يعتمد على فكرة أن جميع اللاعبين يتبادلون الأدوار فيما بينهم ويكونون مهاجمين وبنفس الوقت لاعبين معدين، بحيث أي لاعب يتواجد في منطقة الوسط الأمامي مركز 3 هو الذي يقوم بالأعداد لبقية اللاعبين، وهي أول الخطط التي يتعلمها اللاعب المبتدئ بعد إتقان المهارات الأساسية للعبة والبدء باللعب ولحد الأن اللاعبين لم يصلوا بعد إلى التخصص كلاعب معد أو مهاجم الخ...، وخلال هذا النظام يأخذ المدرب الفكرة الأولية عن التخصص ويبدأ بالبحث عن اللاعبين المناسبين لكل اختصاص وحسب إمكانياتهم المهارية والقدرات البدنية والحركية والقياسات الجسمية، كذلك يلعب بهذا النظام الممارسين للعبة لأجل التسلية وقضاء الوقت والترويح وأثناء الرحلات السياحية وعلى الشواطئ، والشكل (أدناه) يوضح لنا الوقفة الأساسية للفريق أثناء الإرسال والاستقبال.



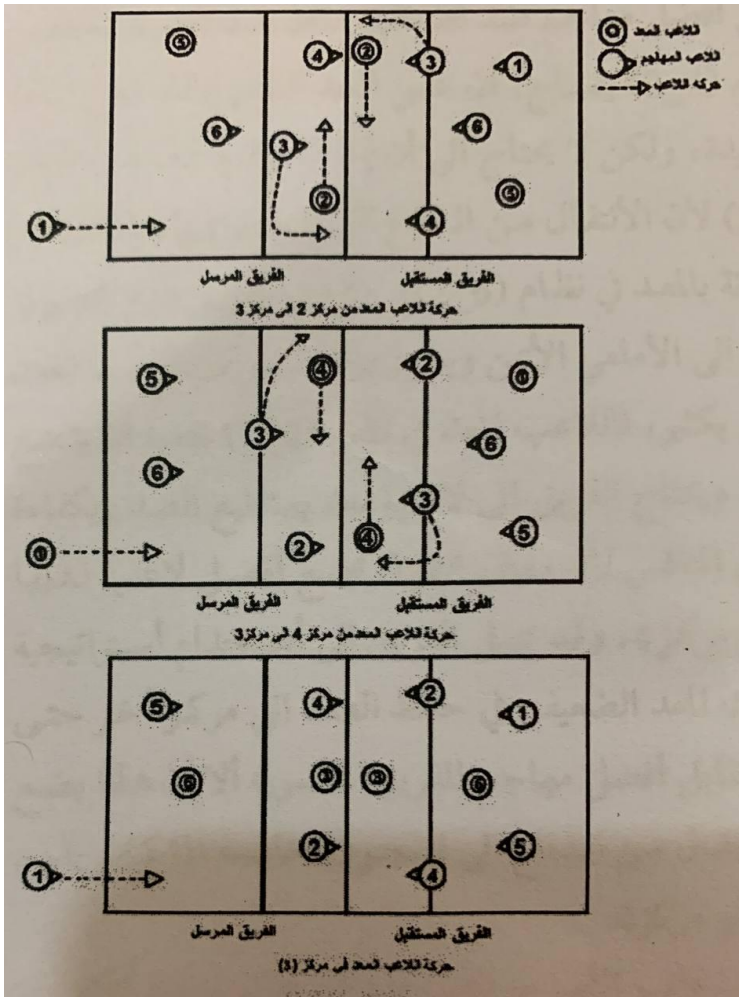
ثانيا: النظام الهجومي (4 _ 2) .

تفسير الخطة Explanation Of Tactics

إن هذا النظام يعد من أبسط الأنظمة الهجومية التنظيمية، ولقد استخدمت العديد من الفرق هذا النظام وبنجاح كبير وخصوصا في مستويات الناشئين ولكلا الجنسين، إن هذا النظام يعين لاعبين أثنين للأعداد واللذان يبدأن من مراكز متعاكسة، وأن المعدين يقومان بالأعداد من الصف الأمامي، ويمكن أداء هذا النظام بأسلوبين الأسلوب الأول عندما يكون اللاعب المعد في مركز3 ويقوم بالأعداد العالي الى الأمام في مركزه والى الخلف مركز 2 وذلك لعدم وجود لاعب سريع متخصص في مركز 3 أو لاعب حائط صد متخصص يتحرك إلى الجانبين لعمل حائط صد زوجي، ولهذا يستخدم هذا النظام مع فرق الناشئين وبعد إتقانهم نظام (6_صفر) ويعتمد هذا النظام على تصنيف اللاعبين الى تخصصين أساسيين هما (لاعب معد و مهاجم عالي) أمامي وخلفي بعد أن كانوا في طريقة (6_0) يقومون بجميع هذه الأدوار. أما الأسلوب الأخر(ويكون التخصص في هذا النظام إلى لاعب معد لاعب مهاجم عالي أمامي لاعب سريع) وهو عندما يكون اللاعب المعد في مركز 2 ويقوم بالأعداد السريع الى مركز 3 والأعداد العالي الى مركزة، ويأتي هذا الأسلوب بعد أن يتقن الفريق الأسلوب الأول ويبدأ

المدرب بإيجاد لاعب متخصص سريع في مركز 3، وهو البداية الحقيقية للعب بنظام (5_1) المتطور والذي تلعب به أكثر الفرق العالية من النساء والرجال، في الحقيقة يعتقد العديد من المدربين إن نظام (24) هو مزيج من نظامي (6_2) و(5_1) الهجوميين،

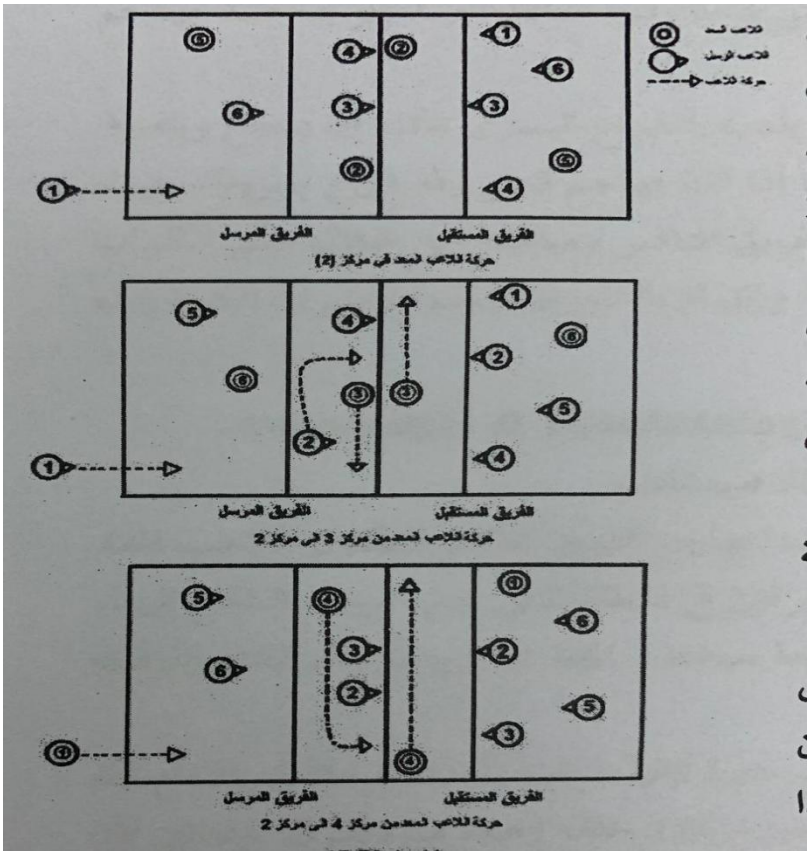
بأخذ نقاط التشابه بنظر الاعتبار لماذا تختار بعض الفرق نظام (4_2) بدلا من (6_2)؟ بصورة عامة يميل الفريق لاختيار نظام (24) إذا كان اللاعب المعد يمتلك مهارات هجومية ضعيفة ولا يوجد هناك لاعب احتياط يمتلك مهارات قوية كافية في الهجوم لكي يحل بديلا عن المعد (أن استخدام نظام (6-2) يعد أخيارة ناجحا فقط عندما يكون لاعبي الصف الأمامي الثلاثة يمتلكون مهارات هجومية جيدة). أن الهدف في هذا النظام هو أنجاز هجوم متوازن عند تحديد مراكز اللاعبين ضمن الفريق بالإضافة الى عدم أداء أي دوران لا تأتي بنتيجة جيدة. .



نظام الهجوم (4-2) اللاعب المعد في مركز 3

عندما يكون اللاعب المعد في أي مركز في الصف الأمامي يجب ان يتحرك و ينتقل الى المركز 3 لكي يقم بالأعداد كما في الشكل

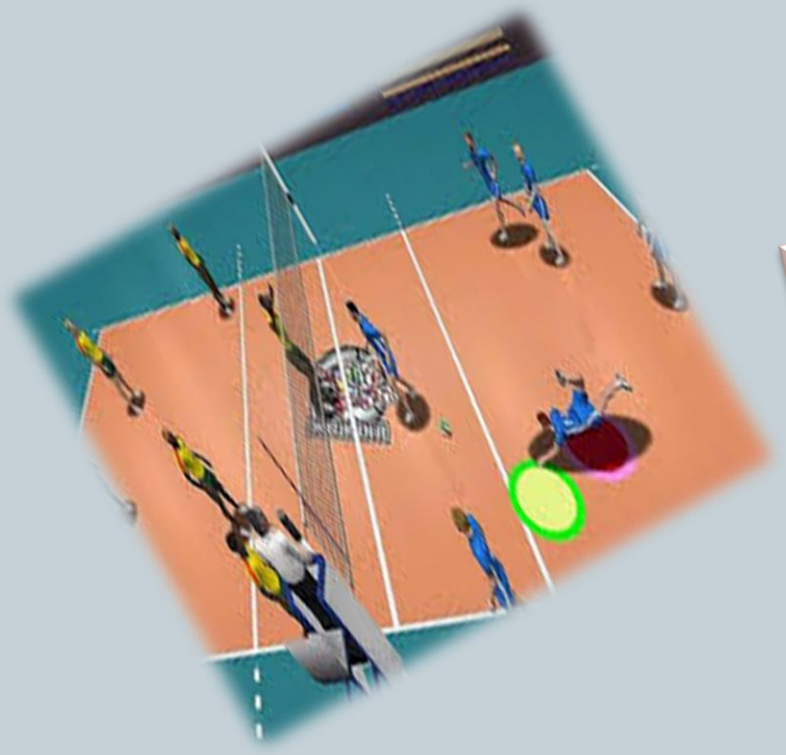
الذي يوضح الوقفة الأساسية للاعبين في أثناء الاستقبال والإرسال، حيث تكون حركة التبديل في المراكز للمهاجم بعيد عن الشبكة والمعد يكون الأقرب إلى الشبكة، ويكون مكان وقوف المعد عندما يكون في مركزي (4_2) في حالة الأستقبال قريب على الخط الجانبي ليفسح المجال للاعب مركز 3 بالاقتراب من الجانب كثيرا لكي يسهل عملية الهجوم العالي وكذلك المحافظة على تشكيلة الاستقبال.



نظام الهجوم (4-2) حركة اللاعب المعد في مركز 2

عندما يكون اللاعب المعد في أي مركز في الصف الأمامي يجب ان يتحرك وينتقل الى المركز 2 لكي يقوم بعملية الأعداد ، كما يوضحه الشكل في الوقفة الأساسية للاعبين إثناء الاستقبال الإرسال

الحكم الثاني



إعداد

م.د كرار عبد الله محسن

م.م حسن عبد الرزاق حسن

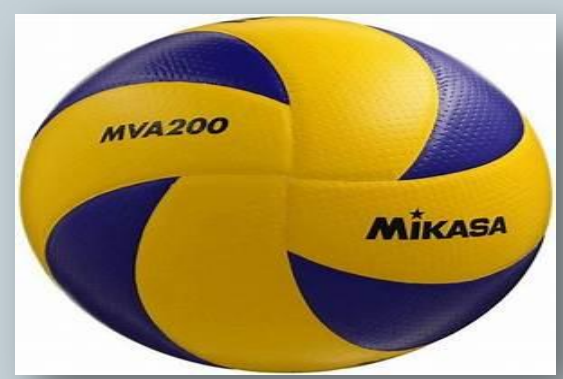
الحكم الثاني

الموقع

- يؤدي الحكم الثاني واجباته واقفا خارج الملعب قرب القائم في الجانب المقابل مواجهة الحكم الأول.

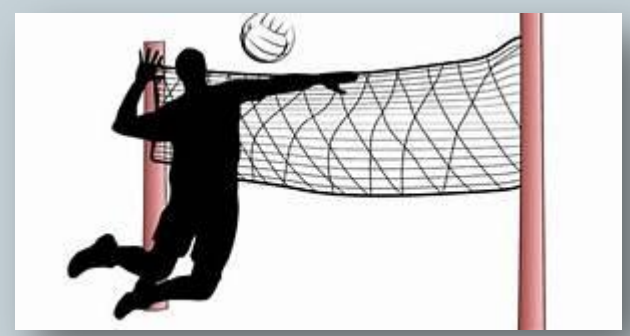
السلطة

- الحكم الثاني هو مساعد للحكم الأول، ولكن له أيضاً نطاق سلطة خاصة به. يحق له أن يحل محل الحكم الأول، في حالة عدم قدرة الحكم الأول على الاستمرار في عمله.
- يحق له أيضا الإشارة بدون إطلاق الصافرة إلى أخطاء خارج نطاق سلطاته، ولكن لا يحق له الإصرار عليها للحكم الأول.



- يراقب عمل المسجل (المسجلين).
- يشرف على أعضاء الفريق على مقعد الفريق، ويبلغ الحكم الأول عن سوء سلوكياتهم. يراقب اللاعبين في منطقتي الإحماء.
- يسمح بتوقفات اللعب العادية
- ويراقب مدتها ويرفض الطلبات الخاطئة.
- يراقب عدد الأوقات المستقطعة والتبديلات المستخدمة بواسطة كل فريق، ويبلغ الحكم الأول والمدرب المعني عن الوقت المستقطع الثاني والتبديلين الخامس والسادس
- يسمح في حالة إصابة اللاعب، بتبديل استثنائي أو يمنح ٣ دقائق وقت للعلاج.
- يتأكد من حالة الأرضية خاصة في المنطقة الأمامية، ويتأكد أيضا أثناء المباراة من أن الكرات مازالت مطابقة للوائح.
- يشرف على أعضاء الفريق في مناطق الجزاء، ويبلغ الحكم الأول عن سوء سلوكهم. المسابقات الإتحاد الدولي للكرة الطائرة، العالمية والرسمية، فإن المهمات تحت بندي

المسئوليات



- يتأكد عند بداية كل شوط وعند تغيير الملعبين في الشوط الفاصل ومتى ما كان ضرورية، يدقق الحكم الثاني بأن المراكز الفعلية للاعبين في الملعب مطابقة لورقة ترتيب الدوران.
- أثناء المباراة يقرر الحكم الثاني ويطلق الصافرة ويؤشر على
- الاجتياز داخل ملعب ومجال المنافس تحت الشبكة.
- أخطاء المركز للفريق المستقبل.
- خطأ ملامسة اللاعب للشبكة غالبة جهة الصد ومع العصا الهوائية التي بجانبه من
- الملعب.

- الصد المكتمل بواسطة لاعبي الصف الخلفي أو محاولة الصد بواسطة اللاعب الحر، أو خطأ الضربة الهجومية بواسطة لاعبي الصف الخلفي أو بواسطة اللاعب الحر.
- ملامسة الكرة الجسم خارجي.
- ملامسة الكرة الأرض عندما يكون الحكم الأول في وضع لا يمكنه من رؤية اللمسة.
- الكرة التي تعبر الشبكة كليا أو جزئيا خارج مجال العبور إلى ملعب المنافس أو تلمس العصا الهوائية من جانبه من الملعب.
- الكرة القادمة من الإرسال واللمسة الثالثة التي تعبر فوق أو خارج العصا الهوائية من جانبه من الملعب.
- عند نهاية المباراة
- يدقق ويوقع استمارة التسجيل.

المسجل

- ✓ الموقع يؤدي المسجل واجباته جالسا عند طاولة المسجل في الجانب المقابل للملعب مواجها الحكم الأول.
- ✓ المسؤوليات يملا استمارة التسجيل طبقا للقواعد متعاون مع الحكم الثاني.
- ✓ يستخدم الجرس الكهربائي أو جهاز صوتي آخر للإبلاغ عن ظروف غير عادية أو لإعطاء الإشارات الحكام وفقا لمسئولياته.
- ✓ يقوم المسجل قبل المباراة و الشوط:
- ✓ تسجيل بيانات المباراة و الفريقين شاملة أسماء وأرقام اللاعبين الحران طبقا للإجراءات المعمول بها، ويحصل على توقيعات رئيسي الفريقين والمدربين.

- تسجيل ترتيب الدوران الأساسي لكل فريق من ورقة ترتيب الدوران، أو التدقيق على البيانات المقدمة إلكترونيا.
- إذا لم يتسلم ورقة ترتيب الدوران في الوقت المحدد، يقوم بإبلاغ الحكم الثاني فورة عن هذه الواقعة. يقوم المسجل أثناء المباراة: تسجيل النقاط التي أحرزت. مراقبة ترتيب الإرسال لكل فريق، ويشير إلى الحكام فوراً عن أي خطأ بعد ضربة | الإرسال.
- اله السلطة للإعلان عن طلبات تبديل اللاعبين بإستخدام جهاز الجرس ويراقب عددها، ويدون التبديلات والأوقات المستقطعة وإبلاغ الحكم الثاني. إبلاغ الحكام عن طلب توقف اللعب العادي غير الصحيح. الإعلان بنهاية الأشواط للحكام، وعند نتيجة النقطة الثامنة في الشوط الفاصل.

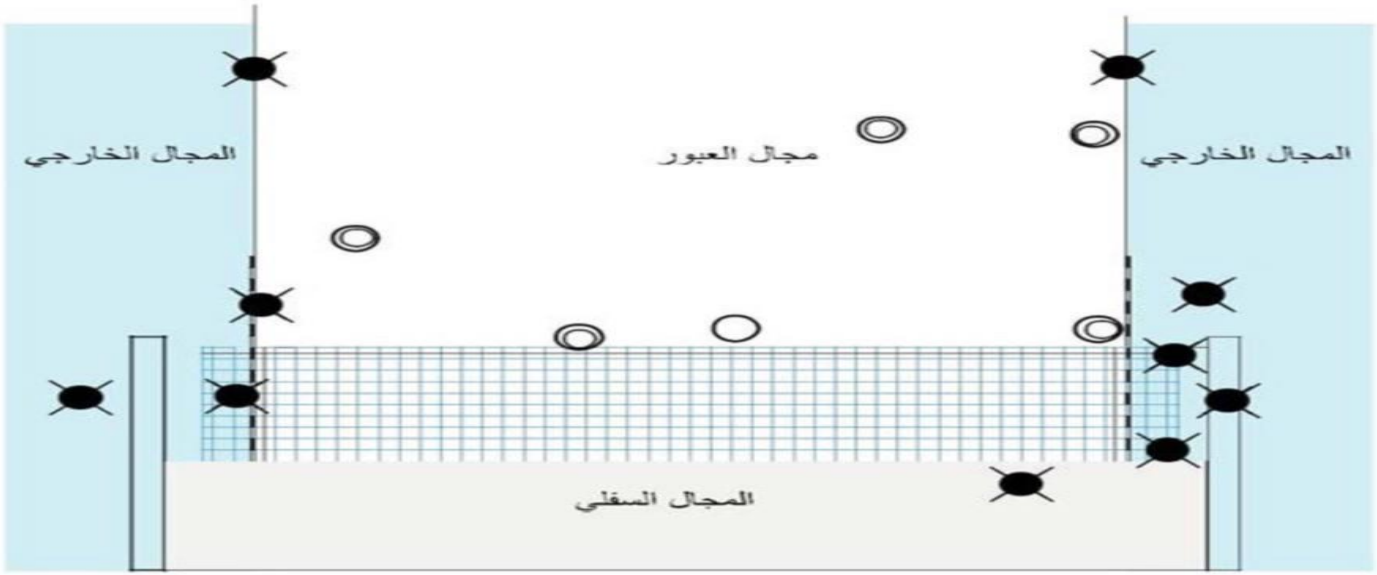
- تسجيل لفت نظر سوء السلوك، الجزاءات والطلبات الخاطئة.
- تسجيل جميع ما يحدث حسب التعليمات بواسطة الحكم الثاني. مثال: التبديل الإستثنائي، زمن العلاج، التوقفات الطويلة، التدخل الخارجي، إعادة التعيين... إلخ.
- يراقب فترة الراحة بين الأشواط.
- يقوم المسجل عند نهاية المباراة: تسجيل النتيجة النهائية.
- في حالة الاحتجاج، مع الإقرار المسبق من الحكم الأول، يكتب او يسمح لرئيس الفريق/ رئيس الشوط بكتابة بيان على استمارة التسجيل عن الواقعة المحتج عليها.
- يوقع بنفسه على استمارة التسجيل، قبل الحصول على توقيعات رئيسي الفريقين ثم الحكام.

الكرة الطائرة
المرحلة الثالثة

عبور الكرة المستوى العمودي للشبكة

شكل 5a: عبور الكرة المستوى العمودي للشبكة إلى ملعب للمنافس

القواعد ذات الصلة: 2.4, 8.4.3, 8.4.4, 8.4.5, 10.1.1, 10.1.3, 24.3.2.7, 27.2.1.3, 27.2.1.7



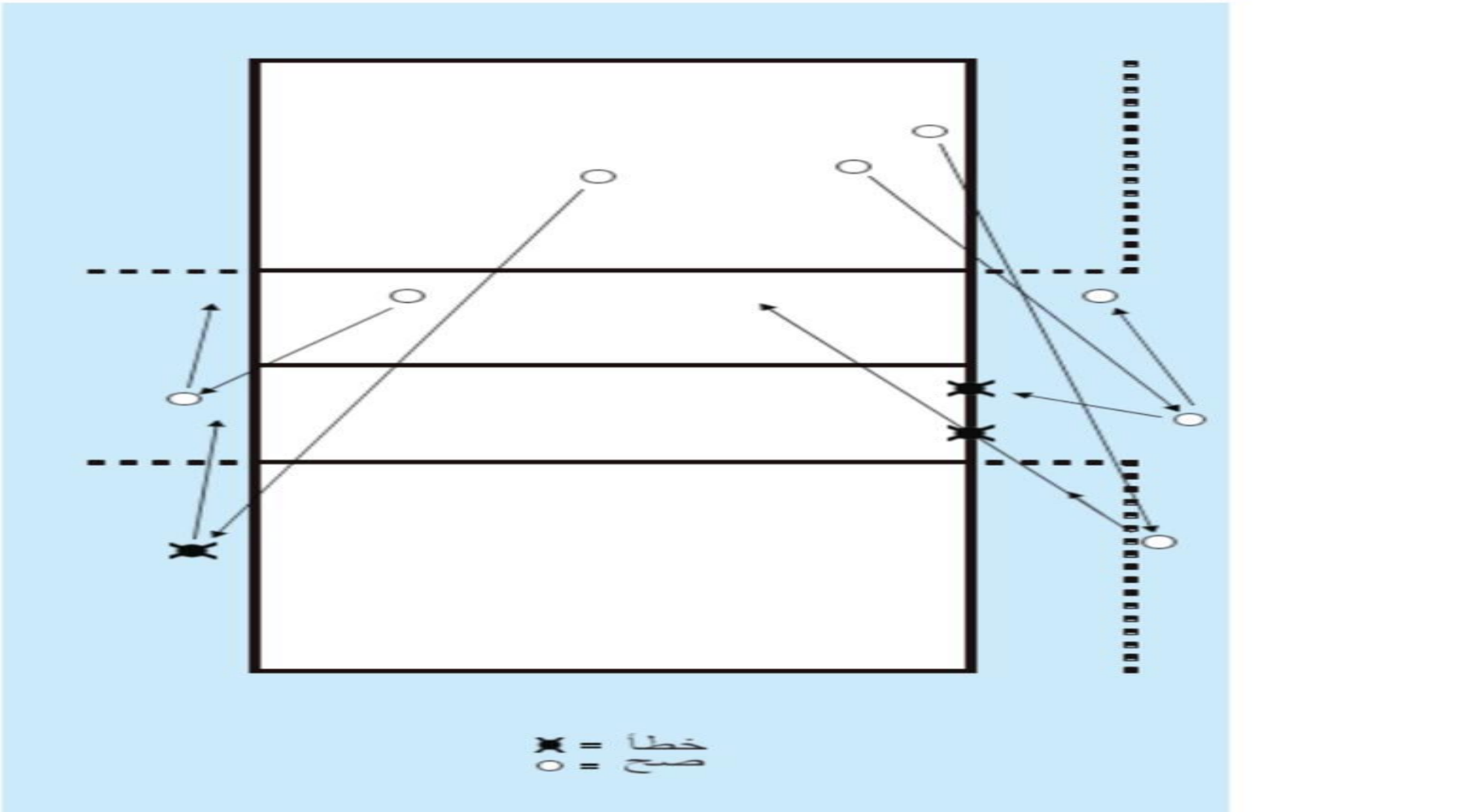
= خطأ

= عبور صحيح

عبور الكرة المستوى العمودي للشبكة إلى المنطقة الحرة للمنافس

شكل 5b: عبور الكرة المستوى العمودي للشبكة إلى المنطقة الحرة للمنافس

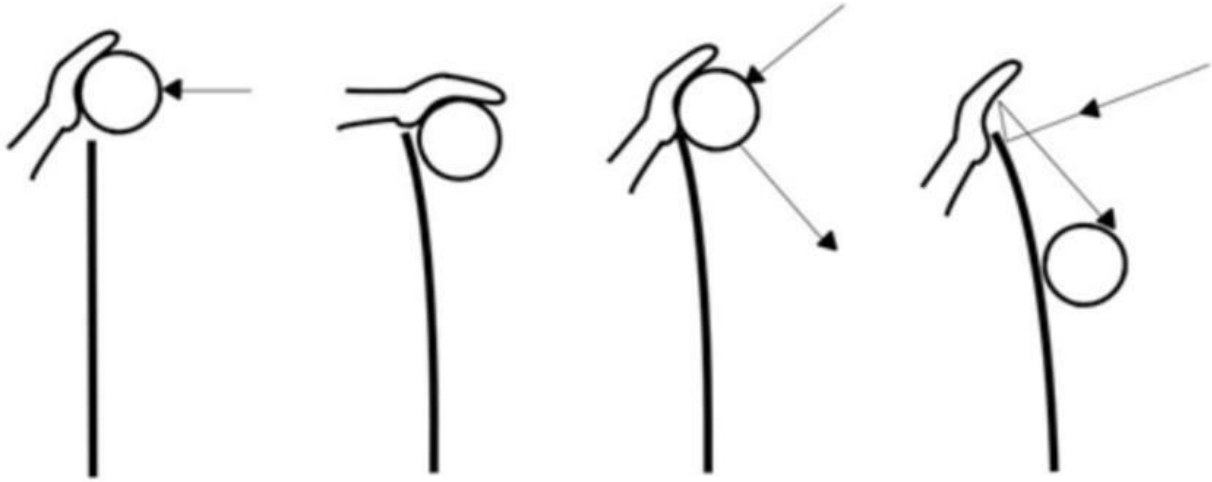
القواعد ذات الصلة: 7.2.3.2.4, 2.2.



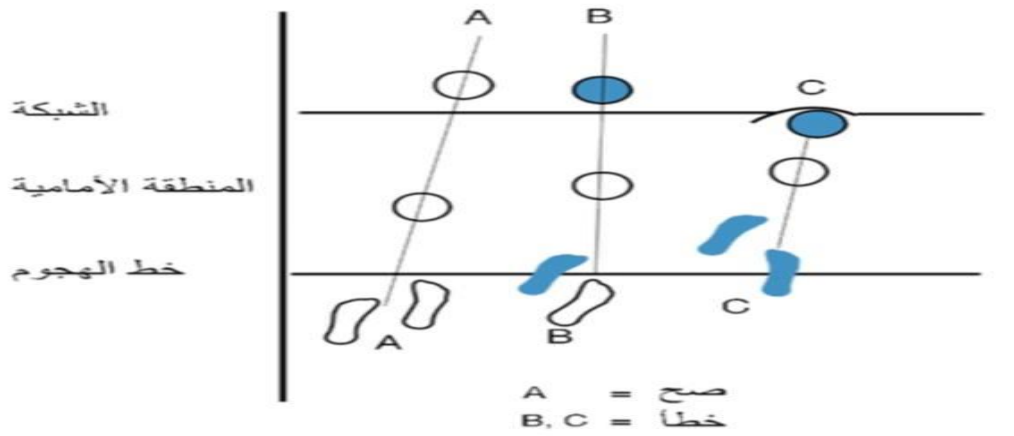
الصد المكتمل

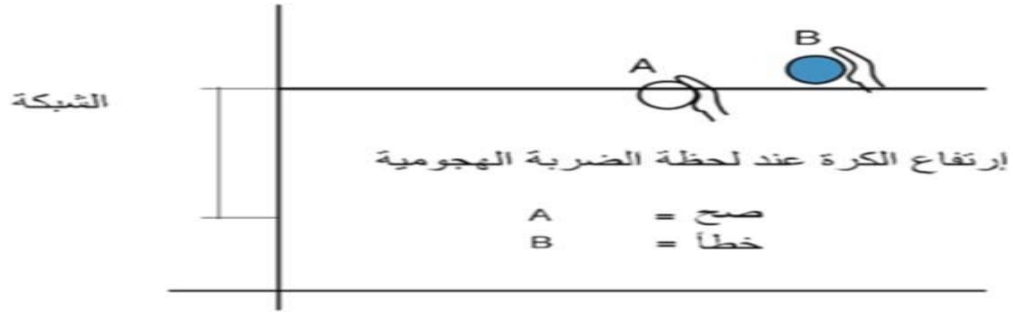
شكل 7: الصد المكتمل

القواعد ذات الصلة: 14.1.3



هجوم لاعب الصف الخلفي





سوء السلوك وجزاءاته

سوء السلوك البسيط

- لا يكون سوء السلوك البسيط سيبة للجزاء، أنه من واجب الحكم الأول منع الفريقين من الاقتراب لمستوى الجزاء. يتم هذا في مرحلتين:

- المرحلة الأولى: باستخدام لفت نظر شفوي من خلال رئيس الشوط

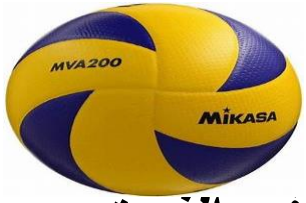
- المرحلة الثانية: باستخدام البطاقة الصفراء لعضو الفريق (الأعضاء) المعني، لفت النظر الشكلي هذا بحد ذاته ليس بجزاء، ولكنه يرمز بأن عضو الفريق أو شاملا [illegible]) قد وصل إلى مس[illegible]اة ويدون على اس[illegible]ل ولا توجد تب[illegible]

سوء السلوك المؤدي إلى الجزاءات

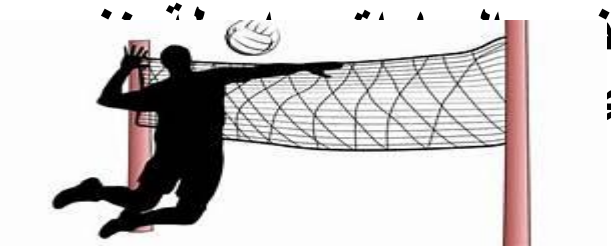
- يصنف السلوك غير اللائق بواسطة عضو الفريق تجاه الرسميين، المنافسين، زملاء الفريق أو المتفرجين إلى ثلاث فئات طبقا لدرجة الإساءة
- سلوك غير مهذب: حركة منافية للسلوك الحسن أو المبادئ الأخلاقية.
- سلوك عدائي: كلمات مشوهة للسمعة أو احتقار أو إيماءات أو أية حركة معبرة للإحتقار .
- الاعتداء: إعتداء بدني فعلي أو عدائي أو سلوك تهديد.

جداول الجزاء

- طبقا لتقدير استنادا إلى جدية الإساءة، فإن الجزاءات ل على استمارة التسجيل هي: الإنذار، الط



- **الإنذار**
- السلوك غير المهذب الأول في المباراة بواسطة أي عضو في الفريق، يجازى بنقطة والإرسال للمنافسه الطرد لا يحق لعضو الفريق المجازى بالطرد اللعب لبقية الشوط، ويجب أن يستبدل قانونية | وفورا إذا كان في الملعب، ويجب عليه البقاء في منطقة الجزاء وبدون تبعات أخرى. المدرب المجازي بالطرد ، يخسر حقوقه بالتدخل في الشوط ويجب عليه البقاء في منطقة الجزاء. يجازي السلوك العدائي الأول بواسطة عضو الفريق بالطرد و بدون تبعات أخرى،
- يجازي السلوك غير المهذب الثاني في نفس المباراة بواسطة نفس عضو الفريق بالطرد، و بدون تبعات أخرى
- **.الإستبعاد**
- يجب علي عضو الفريق المجازي بالاستبعاد أن يستبدل قانونيا وفورا إذا كان في الملعب ويجب عليه مغادرة منطقة مراقبة المسابقة لبقية المباراة وبدون تبعات آخرى يجازى الإعتداء البدني الأول أو التلميح أو التهديد الإستفزازي بالإستيعاد وبدون تبعات أخرى، |
- يجازي السلوك غير المهذب الثالث في نف
عضو الفريق بالاستبعاد، وبدون تبعات أخر



تطبيق جزاءات سوء السلوك

- تكون جزاءات سوء السلوك جميعها كجزاءات فردية، وتظل سارية المفعول لكل المباراة، وتسجل على استمارة التسجيل.
- يجازي تكرار سوء السلوك بواسطة نفس عضو الفريق في نفس المباراة تصاعدية يتلقى عضو الفريق جزاء أشد لكل إساءة متتالية). لا يتطلب الطرد أو الإستبعاد الناجم عن السلوك العدائي أو الإعتداء وجود جزاء سابق.

سوء السلوك قبل وبين الأشواط

- يجازي أي سوء سلوك يحدث قبل أو بين الأشواط ، و في الشوط التالي:

ملخص سوء السلوك والبطاقات المستخدمة

- لفت نظر: لا جزاء - المرحلة 1: لفت نظر شفوي.
- المرحلة 2: الرمز البطاقة الصفراء.
- الإنذار: الجزاء - الرمز البطاقة الحمراء. الطرد : الجزاء - الرمز البطاقتين الحمراء + الصفراء معا.
- الاستبعاد : الجزاء - الرمز البطاقتين الحمراء + الصفراء منفصلتين

الضربة الهجومية خصائص الضربة الهجومية

- تعتبر كل الحركات التي توجه الكرة نحو المنافس فيما عدا الإرسال أو الصد ضربات هجومية.
- يسمح بالإسقاط أثناء الضربة الهجومية فقط إذا كانت الضربة واضحة، لم تمسك أو ترمى
- تعتبر الضربة الهجومية قد اكتملت في اللحظة التي تعبر فيها الكرة تماما المستوى العمودي للشبكة أو تلمس بواسطة المنافس.

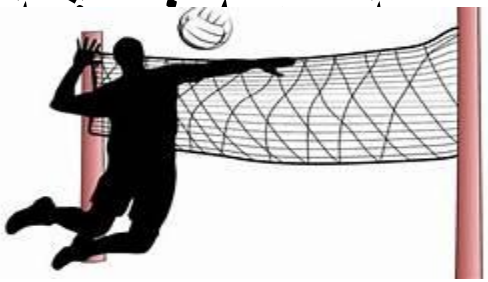
قيود الضربة الهجومية

- يجوز للاعب الصف الأمامي أن يكمل الضربة الهجومية عند أي إرتفاع، بشرط أن يكون لمس الكرة قد تم داخل مجال اللعب
- يحق للاعب الصف الخلفي أن يكمل الضربة الهجومية عند أي إرتفاع من خلف المنطقة الأمامية
- يجب أن لا تلمس قدم قدماه) عند إرتقائه خط الهجوم أو تتعداه

- يحق للاعب بعد ضربته أن ينزل داخل المنطقة الأمامية.
- يحق للاعب الصف الخلفي أيضا أن يكمل الضربة الهجومية من المنطقة الأمامية إذا كان جزء من الكرة أسفل من الحافة العليا للشبكة عند لحظة اللمسة
- لا يسمح لأي لاعب أن يكمل الضربة الهجومية على إرسال المنافس عندما تكون الكرة في المنطقة الأمامية وأعلى كليا من الحافة العليا للشبكة.

أخطاء الضربة الهجومية

- يضرب اللاعب الكرة خارجة
- يكمل لاعب الصف الخلفي الضربة الهجومية من المنطقة الأمامية عندما تكون الكرة عند لحظة الضرب كليا فوق الحافة العليا للشبكة
- يكمل اللاعب الضربة الهجومية على إرسال الفريق المنافس، عندما تكون الكرة في المنطقة الأمامية كليا فوق الحافة العليا للشبكة
- يكمل اللاعب الحر الضربة الهجومية، إذا كانت الكرة عند لحظة الضربة كاملة فوق الحافة العليا للشبكة.
- يكمل اللاعب الضربة ا[illegible] شبكة، عندما تكون الكرة قادمة من [illegible] سابع بواسطة اللاعب الحر في المنطقة



الصد

آداء الصد

- الصد هو حركة اللاعبين القريبين من الشبكة، الإعتراض الكرة القادمة من المنافسين وذلك بالوصول أعلى من الحافة العليا للشبكة بصرف النظر عن ارتفاع الكرة الملموسة، ويسمح فقط للاعبي الصف الأمامي بتكملة الصد و لكن عند لحظة اللمسة مع الكرة يجب أن يكون جزءا من الجسم أعلى من قمة الشيكة

محاولة الصد

- محاولة الصد هي حركة الصد بدون لمس الكر

الصد المكتمل

- يكتمل الصد عندما تلمس الكرة القائم بالصن.

الصد الجماعي

- ينفذ الصد الجماعي بواسطة لاعبين أو ثلاثة قريبين من بعضهم البعض ويكتمل عندما يلمس أحدهم الكرة

لمسة الصد

- **يجوز أن تحدث لمسات متتالية (سريعة ومتصلة) بالكرة من لاعب صد أو أكثر ، بشرط أن تؤدي اللمسات أثناء حركة واحدة.**

الصد داخل مجال المنافس

- **يحق للاعب الصد وضع يديه وذراعيه خلف الشبكة، بشرط ألا تتداخل هذه الحركة مع لعب المنافس، وهكذا لا يسمح بلمس الكرة خلف الشبكة إلا بعد تنفيذ المنافس الضربة الهجومية**

الصد وضربات الفريق

- **لا تحسب لمسة الصد كضربة للفريق وبناء على ذلك يحق للفريق بعد لمسة الصد ثلاث ضربات لإعادة الكرة**
- يجوز أن تؤدي الضربة الأولى بعد الصد بواسطة أي لاعب بما في ذلك اللاعب الذي لمس الكرة أثناء الصد.

صد الإرسال

- يمنع صد إرسال المنافس.
- أخطاء أداء الصد يلمس القائم بالصد الكرة في مجال المنافس إما قبل أو بالتزامن مع الضربة الهجومية للمنافس
- يكمل لاعب الصف الخلفي أو اللاعب الحر الصد أو يشترك في صد مكتمل.
- صد إرسال المنافس ترسل الكرة خارجاً من الصد.
- صد الكرة في مجال المنافس من خارج العصا الهوائية.
- لصد سواء فرديا أو جماعيا.

الاتحاد الدولي لكرة الطائرة

القواعد الرسمية للكرة الطائرة
2020–2017

المعتمدة من المؤتمر 35 للإتحاد الدولي للكرة الطائرة 2016

القواعد الرسمية للكرة الطائرة 2017–2020

نشرت في عام 2016 من قبل FIVB–www.fivb.org

تصميم وتخطيط: صامويل شوزو

الرسوم التوضيحية: FIVB 2016 ©

الاتحاد الدولي لكرة الطائرة

القواعد الرسمية للكرة الطائرة
2020–2017

المعتمدة من المؤتمر 35 للإتحاد الدولي للكرة الطائرة 2016

يتم التطبيق في البطولات ما بعد تاريخ 1 يناير 2017

المحتويات

خصائص اللعبة 7

القسم الأول: فلسفة القواعد والتحكيم 8

القسم الثاني – الجزء الأول: اللعبة 11

الفصل الأول: التجهيزات والأدوات 12

1 منطقة اللعب 12
1.1 الأبعاد 12
2.1 سطح اللعب 12
3.1 الخطوط على الملعب 13
4.1 المساحات والمناطق 13
5.1 درجة الحرارة 14
6.1 الإضاءة 14
2 الشبكة والقوائم 14
1.2 إرتفاع الشبكة 14
2.2 التركيب 15
3.2 الأشرطة الجانبية 15
4.2 العصى الهوائية 15
5.2 القوائم 15
6.2 الأدوات الإضافية 16
3 لكرات 16
1.3 المقاييس 16
2.3 توحيد الكرات 16
3.3 نظام الخمس كرات 16

الفصل الثاني: المشاركون 17

4 الفرق 17
1.4 تكوين الفريق 17
2.4 مكان الفريق 18
3.4 الأدوات 18
4.4 تغيير الأدوات 19
5.4 الأشياء الممنوعة 19
5 قادة الفريق 19
1.5 رئيس الفريق 19
2.5 المدرب 20
3.5 مساعد المدرب 21

الفصل الثالث: شكل اللعب 22

6 لتسجيل نقطة ، للفوز بالشوط والمباراة 22
1.6 لتسجيل نقطة 22
2.6 للفوز بالشوط 22
3.6 للفوز بالمباراة 23
4.6 التخلف والفريق غير المكتمل 23
7 نظام اللعب 23
1.7 القرعة 23
2.7 فترة الإحماء الرسمي 23
3.7 ترتيب الدوران الأساسي للفريق 24
4.7 المراكز 25
5.7 خطأ المركز 25
6.7 الدوران 26
7.7 خطأ الدوران 26

الفصل الرابع: حركات اللعب 27

8 حالات اللعب 27
1.8 الكرة في اللعب 27
2.8 الكرة خارج اللعب 27
3.8 الكرة «داخل» 27
4.8 الكرة «خارج» 27
9 لعب الكرة 28
1.9 ضربات الفريق 28
2.9 خصائص الضربة 28
3.9 الأخطاء في لعب الكرة 29
10 الكرة عند الشبكة 29
1.10 عبور الكرة للشبكة 29
2.10 لمس الكرة للشبكة 30
3.10 الكرة في الشبكة 30
11 اللاعب عند الشبكة 30
1.11 الوصول خلف الشبكة 30
2.11 إجتياز أسفل الشبكة 30
3.11 لمس الشبكة 31
4.11 أخطاء اللاعب عند الشبكة 31
12 الإرسال 31
1.12 الإرسال الأول في الشوط 31
2.12 ترتيب الإرسال 32

3.12 السماح بالإرسال 32
4.12 تنفيذ الإرسال 32
5.12 إخفاء 32
6.12 أخطاء تحدث أثناء الإرسال 33
7.12 أخطاء الإرسال وأخطاء المركز 33
13 الضربة الهجومية 33
1.13 خصائص الضربة الهجومية 33
2.13 قيود الضربة الهجومية 33
3.13 أخطاء الضربة الهجومية 34
14 الصد 34
1.14 أداء الصد 34
2.14 لمسة الصد 35
3.14 الصد داخل مجال المنافس 35
4.14 الصد وضربات الفريق 35
5.14 صد الإرسال 35
6.14 أخطاء أداء الصد 35

الفصل الخامس: التوقفات و التأخيرات وفترات الراحة 36

15 التوقفات 36
1.15 عدد توقفات اللعب العادية 36
2.15 تعاقب توقفات اللعب العادية 36
3.15 طلب توقفات اللعب العادية 36
4.15 الأوقات المستقطعة والأوقات المستقطعة الفنية 37
5.15 التبديل 37
6.15 تحديد التبديلات 37
7.15 التبديل الاستثنائي 37
8.15 التبديل بسبب الطرد أو الاستبعاد 38
9.15 التبديل غير القانوني 38
10.15 إجراءات التبديل 38
11.15 الطلبات الخاطئة 39
16 تأخيرات اللعب 39
1.16 أنواع التأخيرات 39
2.16 جزاءات التأخير 40
17 توقفات اللعب الإستثنائية 40
1.17 الإصابة / المرض 40
2.17 التدخل الخارجي 40
3.17 التوقفات الطويلة 40

18 فترات الراحة وتغيير الملاعب 41
1.18 فترات الراحة 41
2.18 تغيير الملاعب 41

الفصل السادس: اللاعب الحر 42

19 اللاعب الحر 42
1.19 تعيين اللاعب الحر 42
2.19 الأدوات 42
3.19 الحركات المتعلقة باللاعب الحر 42
4.19 إعادة تعيين لاعب حر جديد 44
5.19 الخلاصة 45

الفصل السابع: سلوك المشاركين 46

20 متطلبات السلوك 46
1.20 السلوك الرياضي 46
2.20 اللعب النظيف 46
21 سوء السلوك وجزاءاته 46
1.21 سوء السلوك البسيط 46
2.21 سوء السلوك المؤدي إلى الجزاءات 47
3.21 جدول الجزاء 47
4.21 تطبيق جزاءات سوء السلوك 48
5.21 سوء السلوك قبل وبين الأشراط 48
6.21 خلاصة سوء السلوك والبطاقات المستعملة 48

القسم الثاني – الجزء الثاني: الحكام ومسئولياتهم وإشارات اليد الرسمية 49

الفصل الثامن: الحكام 50

22 هيئة التحكيم والإجراءات 50
1.22 التكوين 50
2.22 الإجراءات 50
23 الحكم الأول 51
1.23 الموقع 51
2.23 السلطة 51
3.23 المسئوليات 52
24 الحكم الثاني 53
1.24 الموقع 53
2.24 السلطة 53
3.24 المسؤوليات 54

25 المسجل 55
1.25 الموقع 55
2.25 المسئوليات 55
26 مساعد المسجل 56
1.26 الموقع 56
2.26 المسئوليات 56
27 مراقبو الخطوط 56
1.27 الموقع 56
2.27 المسئوليات 56
28 الإشارات الرسمية 58
1.28 إشارات اليد للحكام 58
2.28 إشارات الراية لمراقبي الخطوط 58

القسم الثاني – الجزء الثالث: الأشكال 59

D1a منطقة مراقبة / المسابقة 60
D1b منطقة اللعب 61
D2 أرض اللعب 62
D3 تصميم الشبكة 63
D4 مراكز اللاعبين 64
D5a عبور الكرة المستوى العمودي للشبكة إلى ملعب المنافس 65
D5b عبور الكرة المستوى العمودي للشبكة إلى المنطقة الحرة للمنافس 66
D6 إخفاء جماعي 67
D7 الصد المكتمل 67
D8 هجوم لاعب الصف الخلفي 68
D9 جداول الجزاء 69
D9a عقوبات وسوء السلوك 69
D9b عقوبات وتحذيرات التأخير 69
D10 أماكن هيئة التحكيم ومساعديهم 70
D11 إشارات اليد الرسمية للحكام 71–77
D12 إشارات الراية الرسمية لمراقبي الخطوط 78–79

القسم الثالث: التعريفات 80

الفهرس 83

خصائص اللعبة

الكرة الطائرة هي رياضة تلعب بين فريقين على ملعب مقسم بواسطة شبكة، وهناك صيغ مختلفة متاحة لظروف معينة بغرض تقديم تعددية اللعبة لكل فرد.

الهدف من اللعبة هو إرسال الكرة فوق الشبكة بغرض إسقاطها على ملعب المنافس ومنع نفس المحاولة بواسطة المنافس، للفريق ثلاث ضربات لإعادة الكرة (بالإضافة إلى لمسة الصد).

توضع الكرة في اللعب بالإرسال، تضرب بواسطة المرسل فوق الشبكة إلى المنافس يستمر التداول حتى يتم إسقاط الكرة على الملعب أو تذهب «خارجا» أو يفشل الفريق في إعادتها بصورة صحيحة.

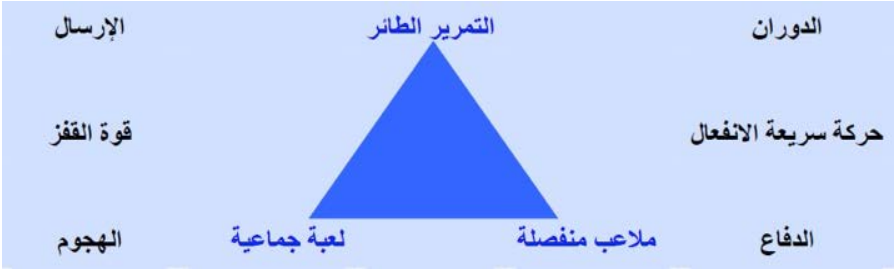
في الكرة الطائرة، الفريق الفائز بالتداول يسجل نقطة (نظام تتابع النقطة) عندما يفوز الفريق المستقبل بالتداول، فإنه يكسب نقطة والحق في الإرسال، ويدور لاعبوه مركزا واحدا باتجاه عقرب الساعة.

القسم الأول

فلسفة القواعد والتحكيم

المقدمة

تعتبر الكرة الطائرة من أنجح وأكثر الألعاب التنافسية شعبية وترويحية في العالم، فهي سريعة ومثيرة وممارستها سريعة الانفعال، ومع ذلك، تشمل الكرة الطائرة عدة عناصر حاسمة ومتلاحقة، وتفاعلاتها المتكاملة تجعلها فريدة بين ألعاب التداول.



في السنوات الأخيرة، قام الاتحاد الدولي للكرة الطائرة بجهود عظيمة في تشكيل اللعبة لتناسب الجمهور الحديث.

يستهدف هذا النص شعبية واسعة للكرة الطائرة، لاعبين، مدربين، حكام، متفرجين أو معلقين للأسباب التالية:

- فهم القواعد التي تسمح بلعب أفضل، ويستطيع المدربون ابتكار تشكيلات وتكتيكات أفضل للفريق، بما يسمح للاعبين إظهار مهاراتهم الكاملة.
- فهم العلاقة بين القواعد التي تسمح للرسميين لاتخاذ قرارات أفضل.

تركز هذه المقدمة في البداية على الكرة الطائرة كرياضة تنافسية قبل معرفة النوعيات الرئيسية المطلوبة للتحكيم الناجح.

الكرة الطائرة كرياضة تنافسية

تولد المنافسة مصادر قوة كامنة، فهي تظهر أفضل القدرات، الروح، والإبداع الفني، والقواعد تنظم السماح لكل هذه النوعيات مع استثناءات قليلة، ولذلك فإن الكرة الطائرة تسمح لجميع اللاعبين العمل معاً عند الشبكة (في الهجوم) وفي المنطقة الخلفية للملعب (للدفاع أو الإرسال).

ما زال وليام مورجان مبتكر اللعبة يدرك ذلك، لأن الكرة الطائرة قد حافظت على عناصر مميزة وأساسية معينة عبر السنين، وتشارك في ذلك الألعاب التي تستخدم فيها الشبكة/ الكرة والمضرب.

- الإرسال.
- الدوران (التحرك للإرسال).
- الهجوم.
- الدفاع.

على كل حال، فالكرة الطائرة فريدة من بين الألعاب التي يكون للشبكة دور كبير فيها، حيث إن الكرة تكون في الطيران دائماً وذلك بالسماح لكل فريق بقدر من التمرير الداخلي قبل وجوب إرسال الكرة إلى الفريق المنافس.

إن إيجاد لاعب الدفاع المتخصص «ليبرو» قد أدى إلى نقل اللعبة إلى الأمام من حيث زيادة مدة التداول ومراحل اللعب، وكذلك فإن التعديلات التي طرأت على قاعدة الإرسال قد غيرت عمل الإرسال من مجرد وسيلة لوضع الكرة في اللعب إلى سلاح هجومي.

فكرة ترتيب الدوران قد سمحت بدوران جميع اللاعبين، والقواعد التي تخص مراكز اللاعبين، هنا يجب إعطاء الفرق المرونة لإيجاد وتطوير في الخطط الهجومية.

يستخدم المنافسون إطار هذا العمل في زيادة القدرات الفنية والتكتيكية والقوة، وكذلك هذا الإطار يعطي اللاعبين الحرية في التعبير لإثارة الجمهور والمشاهدين، وبذلك تكون لعبة الكرة الطائرة باستمرار في حالة تحسن وتطور.

بلا شك إن هذه الخطوات سوف تؤدي إلى التغيير بل إلى الأفضل والأقوى والأسرع.

دور الحكم في هذا الإطار

يكمن أساس الحكم الجيد في مفهوم العدالة والثبات:

- أن يكون عادلاً مع جميع المشاركين.
- أن ينظر إليه كحكم عادل من الجمهور.

هذا يتطلب إلى عنصر الثقة، ويجب أن تتم الثقة بالحكم لكي يسمح للاعبين الاستمتاع والإبداع في اللعب:

- أن يكون صائباً في حكمه.
- أن يكون ملماً بأسباب توثيق القواعد.
- أن يكون منظما كفئاً.
- السماح بجريان المنافسة وتوجيهها إلى النهاية.
- أن يكون مربياً، وأن يستخدم القواعد لمعاقبة المخطئ أو مجازاة غير المؤدب.
- أن يشجع اللعبة، وذلك بالسماح لعناصر الجمهور بالتشجيع وإظهار اللاعبين أفضل ما لديهم لترفيه الجمهور.

أخيراً، يمكننا القول بأن الحكم الجيد يستخدم القواعد لجعل المسابقة مليئة بالخبرات لجميع المعنيين.

بناء على ما سبق، فإن النظر إلى القواعد الحالية توحي إلى تطوير لعبة عظيمة، مع الوضع في الاعتبار أن للفقرات السابقة نفس الأهمية لك ضمن موقعك في إطار الرياضة.

كن متصلاً!

دع الكرة تكون طائرة

القسم الثاني

الجزء الأول: **اللعبة**

الفصل الأول

التجهيزات والأدوات

انظر القواعد

1 منطقة اللعب

1.1, D1a, D1b

تتضمن منطقة اللعب أرض الملعب والمنطقة الحرة، ويجب أن تكون مستطيلة الشكل ومتماثلة

1.1 الأبعاد

D2

أرض الملعب عبارة عن مستطيل مقاساته 18 متر X9 أمتار ومحاطة بمنطقة حرة لا يقل عرضها عن 3 أمتار من جميع الجوانب

المجال الحر للعب هو المجال الموجود فوق منطقة اللعب وخال من أية عوائق ويجب أن لا يقل قياس المجال الحر للعب في الإرتفاع عن 7 أمتار من سطح اللعب.

لمسابقات الاتحاد الدولي للكرة الطائرة العالمية و الرسمية، يجب أن لا يقل قياس المنطقة الحرة عن 5 أمتار من الخطوط الجانبية و6.5 أمتار من خطوط النهاية ويجب أن لا يقل إرتفاع المجال الحر للعب عن 12.5 متر من مسطح اللعب.

2.1 مسطح اللعب

1.2.1 يجب أن يكون المسطح مستويا وأفقيا وموحدا، ويجب أن لا يشكل أي خطر لإصابة اللاعبين، ويمنع اللعب على المسطحات الخشنة أو الزلقة.

لمسابقات الاتحاد الدولي للكرة الطائرة العالمية و الرسمية، يسمح فقط بمسطح خشبي أو من المواد الصناعية، ويجب أن يكون أي مسطح معتمد مسبقا من الاتحاد الدولي للكرة الطائرة.

2.2.1 يجب أن يكون مسطح اللعب من لون فاتح في الملاعب المغطاة

1.1, 1.3

لمسابقات الاتحاد الدولي للكرة الطائرة العالمية و الرسمية، يتطلب اللون الأبيض للخطوط، وتتطلب ألوان أخرى مختلفة كل عن الآخر لأرض الملعب والمنطقة الحرة

1.3

3.2.1 يسمح بميل قدره 5 ملم لكل متر في الملاعب المكشوفة لصرف المياه وتمنع خطوط الملعب المصنوعة من مواد صلبة

3.1 الخطوط على الملعب

D2

1.2.2

1.3.1 جميع الخطوط بعرض 5 سم ويجب أن تكون بلون فاتح الذي يختلف عن لون الأرض وأية خطوط أخرى.

2.3.1 الخطوط الحدودية

1.1

يحدد الملعب بخطين جانبين وخطين للنهاية ويرسم كل من خطي الجانب والنهاية داخل أبعاد أرض اللعب.

3.3.1 خط المنتصف

D2

يقسم محور خط المنتصف أرض الملعب إلى ملعبين متساويين بقياس 9X9 أمتار لكل منهما، وعلى كل حال، يعتبر العرض الكلي للخط مختصاً للملعبين بالتساوي ويمتد هذا الخط أسفل الشبكة من الخط الجانبي إلى الخط الجانبي

4.3.1 خط الهجوم

1.3.3, 1.4.1

تتحدد المنطقة الأمامية في كل ملعب بخط الهجوم الذي ينتهي حده بثلاثة أمتار خلف محور خط المنتصف.

D2

لمسابقات الاتحاد الدولي للكرة الطائرة العالمية و الرسمية، يمتد خط الهجوم بخطوط متقطعة إضافية من الخطوط الجانبية، بخمسة خطوط قصيرة بطول 15 سم وبعرض 5 سم، يرسم على بعد 20 سم كل عن الآخر بطول إجمالي 1.75 متر. خط تقييد المدرب: (خطوط متقطعة ممتدة من خط الهجوم إلى نهاية الملعب، موازٍ الخط الجانبي وعلى بعد 1.75 متر منه) ويتكون من خطوط قصيرة 15 سم وترسم على بعد 20 سم من بعضها لبيان حدود منطقة تحركات المدرب.

4.1 المساحات والمناطق

D1b, D2

19.3.1.4, 23.3.2.3ه, D2

1.4.1 المنطقة الأمامية

1.3.3, 1.3.4, 19.3.1.4, 23.3.2.3ه

تحدد المنطقة الأمامية في كل ملعب بواسطة محور خط المنتصف وخط الهجوم والحافة الخلفية لخط الهجوم

1.1, 1.3.2

تعتبر المنطقة الأمامية ممتدة إلى ما وراء الخطوط الجانبية حتى نهاية المنطقة الحرة.

2.4.1 منطقة الإرسال

تكون منطقة الإرسال بعرض 9 أمتار خلف خط النهاية.

1.3.2, 12, D1b

تحدد جانبيا بخطين قصيرين طول كل منهما 15 سم ويرسمان على بعد 20 سم خلف خط النهاية كامتداد للخطين الجانبين، وكلا الخطين القصيرين من ضمن عرض منطقة الإرسال.

1.1

تمتد منطقة الإرسال في العمق إلى نهاية المنطقة الحرة.

3.4.1 منطقة التبديل

1.3.4, 15.6.1, D1b تحدد منطقة التبديل بامتداد خطي الهجوم حتى طاولة المسجل.

4.4.1 منطقة تغيير اللاعب الحر

19.3.2.7, D1b تكون منطقة تغيير اللاعب الحر كجزء من المنطقة الحرة من جهة مقعد الفريق، ومحددة بامتداد خط الهجوم حتى خط النهاية

5.4.1 منطقة الإحماء

24.2.5, D1a, D1b **لمسابقات الاتحاد الدولي للكرة الطائرة العالمية والرسمية، تكون مساحة مناطق الإحماء 3x3 أمتار تقريبا وتكون على كلا الركنين من مخطط الملعب بجانب المقاعد خارج المنطقة الحرة.**

6.4.1 منطقة الجزاء

21.3.2.1, D1a, D1b الحجم التقريبي لمنطقة الجزاء 1x1 متر ومجهزة بكرسيين ومكانها داخل منطقة المراقبة خارج امتداد كل خط نهاية، ويجوز تحديدهما بواسطة خط أحمر بعرض 5 سم

5.1 درجة الحرارة

يجب أن لا يقل الحد الأدنى لدرجة الحرارة عن 10 درجات مئوية (50 درجة فهرنهيت).

للمسابقات الاتحاد الدولي للكرة الطائرة العالمية والرسمية، لا يزيد أعلى درجة للحرارة عن 25 درجة مئوية (77 درجة فهرنهيت) ولا يقل الأدنى عن 16 درجة مئوية (61 درجة فهرنهيت).

6.1 الإضاءة

1 **لمسابقات الاتحاد الدولي للكرة الطائرة العالمية والرسمية، يجب أن تكون الإضاءة على منطقة اللعب ما بين 1000 إلى 1500 لوكس، تقاس على ارتفاع متر واحد فوق سطح منطقة اللعب.**

D3 # 2 الشبكة والقوائم

1.2 إرتفاع الشبكة

1.1.2 1.3.3 توضع الشبكة عمودياً فوق خط المنتصف، وتكون حافتها العليا بارتفاع 2,43 متر للرجال و2,24 متر للسيدات

2.1.2 1.1, 1.3.2, 2.1.1 يقاس إرتفاع الشبكة من منتصف أرض الملعب، ويجب أن يكون ارتفاع الشبكة (فوق الخطين الجانبيين) بالضبط نفسه ويجب أن لا يزيد عن الارتفاع القانوني عن 2 سم.

2.2 التركيب

D3

يكون عرض الشبكة متر واحد وطولها 9.5 إلى 10 أمتار (مع 25 إلى 50 سم من كل جانب من الأشرطة الجانبية)، مصنوعة بعيون مربعة سوداء بقياس 10 سم.

لمسابقات الاتحاد الدولي للكرة الطائرة العالمية و الرسمية و بالتزامن مع اللوائح المحددة للبطولة، قد يتم تعديل الشبكة لتسهيل الإعلان وفقاً لاتفاقيات التسويق.

يوجد شريط أفقي عند حافتها العليا بعرض 7 سم مصنوع من قطعتين مطويتين من القماش القنب الأبيض مخاط بطول الشبكة بالكامل، ويوجد عند كل من نهايتي الشريط ثقب يمر من خلاله حبل لتثبيت الشريط بالقائمين للمحافظة على شد حافتها العليا.

يوجد سلك مرن داخل الشريط لتثبيت الشبكة بالقائمين والمحافظة على شد حافتها العليا.

أسفل الشبكة يوجد شريط أفقي آخر بعرض 5 سم مشابه للشريط العلوي، يمر من خلاله حبل، وهذا الحبل لتثبيت الشبكة بالقائمين والمحافظة على إبقاء الجزء السفلي مشدوداً.

3.2 الأشرطة الجانبية

1.3.2, D3

يثبت شريطان باللون الأبيض عموديا على الشبكة ويوضعان مباشرة فوق كل خط جانبي. إنهما بعرض 5 سم وبطول متر واحد، ويعتبران جزءاً من الشبكة

4.2 العصي الهوائية

العصا الهوائية عبارة عن قضيب مرن طولها 1.80 متر وبقُطر 10 ملم مصنوعة من الألياف الزجاجية أو اية مادة مماثلة.

2.3, D3

تثبت العصاتان الهوائيتان على الحد الخارجي لكل من شريطي الجانب وتوضعان على الجانبين العكسيين للشبكة.

يمتد الجزء العلوي من كل عصا وطوله 80 سم فوق الشبكة ويقسم إلى أجزاء بطول 10 سم بلونين متباينين ويفضل الأحمر والأبيض.

10.1.1, D3, D5a, D5b

تعتبر العصاتان الهوائيتان جزءاً من الشبكة وتحددان جانبيا مجال العبور.

5.2 القوائم

D3

1.5.2 يوضع القائمان المثبتان للشبكة على مسافة تتراوح ما بين 0,50–1,00 متر خارج الخطين الجانبيين وهما بإرتفاع 2.55 متر ويفضل أن يكونا قابلين للتعديل

لمسابقات الاتحاد الدولي للكرة الطائرة العالمية والرسمية، يوضع القائمان المثبتان للشبكة على بعد متر خارج الخطوط الجانبية و يجب ان يكونا مبطنان.

2.5.2 يكون القائمان مستديرين وأملسين ويثبتان في الأرض بدون أسلاك وتحظر التجهيزات الخطرة أو المعرقلة.

6.2 الأدوات الإضافية

تحدد جميع الأدوات الإضافية بواسطة لوائح الاتحاد الدولي للكرة الطائرة

3 الكرات

1.3 المقاييس ١

يجب أن تكون الكرة مستديرة مصنوعة من جلد مرن أو جلد صناعي وبداخلها كيس هوائي مصنوع من المطاط أو مادة مماثلة.

يجب أن يكون لونها فاتحا موحدا أو من تشكيلة من الألوان.

الكرات المصنوعة من مادة الجلد الصناعي وذات تشكيلة من الألوان المستخدمة في المنافسات الدولية الرسمية، يجب أن تكون مطابقة لمقاييس الاتحاد الدولي للكرة الطائرة.

يكون محيط الكرة 65–67 سم، وزنها 260–280 جرام

يكون ضغط الهواء الداخلي 0,30–0,325 كيلو جرام/سم2

(4,26–4,61 psi) (294,3–318,82 مليبار أو هكتو باسكال)

2.3 توحيد الكرات

3.1 يجب أن تكون جميع الكرات المستخدمة في المباراة بنفس المقاييس فيما يتعلق بالمحيط والوزن والضغط والنوع واللون.. إلخ.

لمسابقات الاتحاد الدولي للكرة الطائرة العالمية والرسمية وكذلك الوطنية أو بطولات الدوري، يجب أن يتم اللعب بكرات معتمدة من الاتحاد الدولي للكرة الطائرة، إلا إذا تمت الموافقة من قبل الاتحاد الدولي للكرة الطائرة.

3.3 نظام الخمس كرات

D10 **لمسابقات الاتحاد الدولي للكرة الطائرة العالمية والرسمية ، يتم إستخدام خمس كرات. وفي هذه الحالة، يقف ستة ملتقطي كرات، واحد عند كل ركن من المنطقة الحرة وواحد خلف كل حكم.**

الفصل الثاني
المشاركون

انظر القواعد

4 الفرق

1.4 تكوين الفريق

1.1.4 للمباراة يجوز أن يتكون الفريق من 12 لاعب كحد أقصى، بالإضافة: 5.2, 5.3

– الطاقم التدريبي: مدرب واحد، **مساعد مدرب عدد اثنين كحد أقصى.**
– الطاقم الطبي: **معالج واحد**، طبيب بشري واحد.

يجوز فقط لهؤلاء المسجلين على استمارة التسجيل الدخول الى منطقة المسابقة/ المراقبة والمشاركة في الإحماء الرسمي و في المباراة.

لمسابقات الاتحاد الدولي للكرة الطائرة، العالمية والرسمية للكبار:

يجوز تسجيل 14 لاعب على ورقة تسجيل المباراة ويلعبون في المباراة.

الحد الأعلى للرسميين خمسة يحق لهم الجلوس على مقاعد البدلاء (بما فيهم المدرب) يتم تحديدهم من قبل المدرب نفسه، ويجب تسجيلهم في استمارة المباراة، ومسجلين أيضا في O-2 (bis)

مدير الفريق أو الصحفي لا يحق له الجلوس على أو خلف مقاعد البدلاء في منطقة المراقبة.

يجب أن يكون الطبيب البشري وإخصائي العلاج الطبيعي لمسابقات الاتحاد الدولي لكرة الطائرة، العالمية والرسمية من ضمن أعضاء الوفد ومعتمدين مسبقاً بواسطة الاتحاد الدولي لكرة الطائرة. لمسابقات الاتحاد الدولي لكرة الطائرة، العالمية والرسمية للكبار، إذا لم يكونوا من ضمن الأعضاء الذين يحق لهم الجلوس على مقاعد البدلاء. يجب أن يجلسوا داخل منطقة المراقبة مقابل اللوحات الإعلانية، ويجوز لهم التدخل في حالة استدعائهم من قبل الحكام للتعامل مع الحالات الطبية الطارئة للاعبين. ويمكن أن يشارك أخصائي العلاج الطبيعي (حتى لو لم يكن على مقعد البدلاء) أن يساعد في حصة الإحماء إلى ان تبدأ حصة الإحماء الرسمي على الشبكة. D1a 7.2.1

يمكن الاطلاع على اللائحة الرسمية لكل حدث في الكتيب الخاص بالمسابقة المحددة.

2.1.4 يكون أحد اللاعبين ما عدا اللاعب الحر، رئيسا للفريق الذي يجب أن يشار إليه في إستمارة التسجيل. 5.1, 19.1.3

3.1.4	يحق فقط للاعبين المسجلين في استمارة التسجيل دخول الملعب واللعب في المباراة. لا يمكن تغيير اللاعبين المسجلين بعد توقيع المدرب ورئيس الفريق على إستمارة التسجيل (قائمة الفريق على استمارة التسجيل الإلكتروني) .	1, 4.1.1, 5.1.1, 5.2.2
2.4	**مكان الفريق**	
1.2.4	يجب أن يجلس اللاعبون غير المشاركين في اللعب، إما على مقعد الفريق أو التواجد في منطقة الإحماء الخاصة بهم، ويجلس المدرب وأعضاء الفريق الآخرين على المقعد، ولكن يمكنهم مغادرته مؤقتا.	1.4.5, 5.2.3, 7.3.3
	يكون موقع مقاعد الفريقين بجانب طاولة المسجل خارج المنطقة الحرة.	D1a, D1b
2.2.4	يسمح فقط لأعضاء الفريق الجلوس على المقعد أثناء المباراة والمشاركة في فترة الإحماء.	4.1.1, 7.2
3.2.4	يحق للاعبين غير المشاركين في اللعب الإحماء بدون كرات على النحو التالي:	
1.3.2.4	أثناء اللعب: في مناطق الإحماء.	1.4.5, 8.1, D1a, D1b
2.3.2.4	أثناء الأوقات المستقطعة والأوقات المستقطعة الفنية: في المنطقة الحرة خلف ملعبهم.	1.3.3, 15.4
4.2.4	أثناء فترات الراحة: يحق للاعبين الإحماء بالكرات **في المنطقة الحرة، وأيضا أثناء الأوقات المطولة ما بين الشوط 3–2 (إذا طبق) يحق لهم استخدام ملعبهم.**	18.1
3.4	**الأدوات**	
	تتكون أدوات اللاعب من فانيلة وشورت وجوارب (متماثلة) وحذاء رياضي.	
1.3.4	يجب أن يكون لون وتصميم الفانيلات والشورتات والجوارب موحداً للفريق (ماعدا اللاعب الحر) ويجب أن تكون الملابس نظيفة.	4.1, 19.2
2.3.4	يجب أن تكون الأحذية خفيفة ومرنة وذات نعل مطاطي أو مركب بدون كعوب.	
3.3.4	يجب أن ترقم فانيلات اللاعبين من 1 إلى 20. **في مسابقات الاتحاد الدولي للكرة الطائرة العالمية والرسمية للكبار حيث عدد اللاعبين المشاركين يكون كبير يمكن زيادة أرقام الفانيلات.**	4.3.3.2
1.3.3.4	يجب أن يوضع الرقم على الفانيلات في المنتصف من الأمام ومن الخلف، ويجب أن يكون لون ووضوح الأرقام متباينا مع لون ووضوح الفانيلات.	
2.3.3.4	يجب أن لا يقل إرتفاع الرقم عن 15 سم على الصدر وأن لا يقل الإرتفاع عن 20 سم على الظهر، ويكون عرض الشريط المكون للأرقام 2 سم كحد أدنى.	

4.3.4 يجب أن يكون على فانيلة رئيس الفريق شريط بقياس 8x2 سم يوضع تحت يوضع تحت الرقم على الصدر. 5.1

5.3.4 يمنع إرتداء ملابس بلون مختلف عن اللاعبين الآخرين (ماعدا اللاعبان الحران) أو بدون أرقام رسمية. 19.2

4.4 تغيير الأدوات

يحق للحكم الأول السماح للاعب أو أكثر: 23

1.4.4 باللعب حافي القدمين.

2.4.4 تغيير الملابس المبتلة أو التالفة بين الأشواط أو بعد التبديل بشرط أن تكون الملابس الجديدة بنفس اللون والتصميم والرقم. 4.3, 15.5

3.4.4 اللعب ببدلات التدريب في الجو البارد، بشرط أن تكون بنفس اللون والتصميم لجميع أفراد الفريق (ما عدا اللاعبان الحران) ومرقمة طبقا للقاعدة 4.3.3. 4.1.1, 19.2

5.4 الأشياء الممنوعة

1.5.4 يمنع إرتداء الأشياء التي يمكن أن تسبب الإصابة أو تعطي ميزة إصطناعية للاعب.

2.5.4 يحق للاعبين لبس النظارات أو عدسات على مسؤوليتهم الخاصة.

3.5.4 يحق للاعبين ارتداء الضاغط للحماية (ضاغط طبي مبطن للحماية من الاصابة).

لمسابقات للاتحاد الدولي للكرة الطائرة العالمية والرسمية للكبار، يجب أن يكون الضاغط الطبي بنفس لون الزي، ويمكن أن يكون أسود أو أبيض أو الألوان المحايدة.

5 قادة الفريق

يكون رئيس الفريق والمدرب كلاهما مسؤولين عن سلوك وإنضباط أعضاء فريقهما. 20

لا يستطيع اللاعبان الحران أن يكونا رئيساً للفريق.

1.5 رئيس الفريق

1.1.5 قبل المباراة يوقع رئيس الفريق على إستمارة التسجيل ويمثل فريقه في القرعة. 7.1, 25.2.1.1

2.1.5 أثناء المباراة وبتواجده في الملعب، يكون رئيس الفريق رئيساً للشوط، وعندما لا يتواجد رئيس الفريق في الملعب، يجب على المدرب أو رئيس الفريق تعيين لاعبا آخر في الملعب بخلاف اللاعب الحر، ليواصل القيام بدور رئيس الشوط، ويستمر رئيس الشوط هذا بمسئولياته لحين إستبداله أو عودة رئيس الفريق إلى اللعب أو بإنتهاء الشوط. 15.2.1

	عندما تكون الكرة خارج اللعب، يكون رئيس الشوط هو الوحيد المخول بالتحدث مع الحكام.	8.2
1.2.1.5	يطلب إيضاحا حول تطبيق أو تفسير القواعد، ويقدم أيضا طلبات أو أسئلة زملائه، وإذا لم يقتنع رئيس الشوط بإيضاح الحكم الأول ، يحق له أن يقرر الإحتجاج ضد مثل هذا القرار، ويشير للحكم الأول فوراً إحتفاظه بحق تسجيل إحتجاج رسمي على إستمارة التسجيل عند نهاية المباراة.	23.2.4
2.2.1.5	يطلب السماح بـــ:	
	أ – تغيير كل أو جزء من الأدوات.	4.3, 4.4.2
	ب – التحقق من مراكز الفريقين.	7.4, 7.6
	ج – فحص الأرضية والشبكة والكرة.. إلخ.	1.2, 2, 3
3.2.1.5	يطلب الأوقات المستقطعة والتبديلات في حالة غياب المدرب.	15.3.1, 15.4.1, 15.5.2
3.1.5	عند نهاية المباراة يقوم رئيس الفريق:	6.3
1.3.1.5	يشكر الحكام ويوقع على إستمارة التسجيل لإقرار النتيجة.	25.2.3.3
2.3.1.5	عند الاشعار في الوقت المحدد للحكم الأول، يجوز التأكيد والتسجيل على استمارة التسجيل احتجاجا رسميا بخصوص تطبيق الحكم أو تفسيره للقواعد.	5.1.2.1, 25.2.3.2

2.5 المدرب

1.2.5	على مدى فترة المباراة، يقوم المدرب بتوجيه تحركات فريقه من خارج الملعب، ويختار ترتيب الدوران الأساسي والبدلاء ويطلب الأوقات المستقطعة، في هذه المهمات يكون ارتباطه مع الرسميين هو الحكم الثاني.	1.1, 7.3.2, 15.4.1, 15.5.2
2.2.5	قبل المباراة، يسجل المدرب أو يتأكد من أسماء وأرقام لاعبيه وقائمة الفريق على إستمارة التسجيل ثم التوقيع عليها.	4.1, 19.1.3, 25.2.1.1
3.2.5	أثناء المباراة، يقوم المدرب:	
1.3.2.5	يعطي قبل كل شوط الحكم الثاني أو المسجل ورقة ترتيب الدوران مستوفاة وموقعة.	7.3.2, 7.4, 7.6
2.3.2.5	يجلس على مقعد الفريق الأقرب إلى المسجل، ولكن يحق له مغادرته.	4.2
3.3.2.5	يطلب الأوقات المستقطعة والتبديلات.	15.4, 15.5
4.3.2.5	يحق له وكذلك أعضاء الفريق الآخرين إعطاء تعليمات للاعبين في الملعب، ويحق للمدرب إعطاء هذه التعليمات إما واقفا أو ماشيا في حدود المنطقة الحرة أمام مقعد فريقه من إمتداد خط منطقة الهجوم حتى منطقة الإحماء دون إزعاج أو تأخير للمباراة.	1.3.4, 1.4.5, D1a, D1b, D2
	لمسابقات الاتحاد الدولي للكرة الطائرة العالمية والرسمية، يتقيد المدرب لأداء وظيفته من خلف خط تقييد المدرب طوال المباراة.	D1a, D1b, D2

3.5 مساعد المدرب

1.3.5 يجلس مساعد المدرب على مقعد الفريق ولكن لا يحق له التدخل في المباراة.

2.3.5 إذا استوجب ترك المدرب لفريقه لأي سبب بما في ذلك العقوبة، يجوز لمساعد المدرب وبناء على طلب من رئيس الشوط وموافقة الحكم الأول، القيام بمهام المدرب لفترة غيابه و لا يمكن له دخول الملعب كلاعب. 5.1.2, 5.2

الفصل الثالث

شكل اللعب

انظر القواعد

6 لتسجيل نقطة والفوز بالشوط والمباراة

1.6 لتسجيل نقطة

1.1.6 النقطة

يسجل الفريق نقطة:

8.3, 10.1.1 1.1.1.6 عند هبوط الكرة بنجاح على ملعب المنافس.

6.1.2 2.1.1.6 عندما يرتكب الفريق المنافس خطأ.

16.2.3, 21.3.1 3.1.1.6 عندما يجازي الفريق المنافس بإنذار.

2.1.6 الخطأ

يرتكب الفريق خطأ بجعل اللعب مخالفا للقواعد (أو بانتهاكها بطريقة أخرى)، يقدر الحكام الأخطاء ويحددوا النتائج طبقا للقواعد.

1.2.1.6 إذا أرتكب خطأ أو أكثر على التوالي، يحسب الخطأ الأول فقط.

6.1.2, D11 (23) 2.2.1.6 إذا أرتكب خطأ أو أكثر بواسطة المتنافسين في وقت واحد، يحسب خطأ مزدوجا ويعاد التداول.

3.1.6 **التداول والتداول المكتمل**

8.1, 8.2, 12.2.2.1, 12.4.4, 15.2.3, 15.11.1.3, 19.3.2.1, 19.3.2.9, 21.3.1 **التداول** عبارة عن تبعات حركات اللعب من لحظة ضربة الأرسال بواسطة المرسل حتى تكون الكرة خارج اللعب. **التداول المكتمل** عبارة عن تبعات حركات اللعب وتكون نتيجتها الحصول على نقطة. يتضمن هذا:

- **التداول المكتمل يشمل الإنذار.**
- **خسارة المرسل أو خطأ تنفيذ الإرسال بعد الوقت المحدد.**

1.3.1.6 إذا فاز الفريق المرسل بالتداول يحرز نقطة ويستمر بالإرسال.

2.3.1.6 إذا فاز الفريق المستقبل بالتداول يحرز نقطة ويجب أن يقوم بالإرسال التالي.

D11 (9)

2.6 للفوز بالشوط

6.3.2 يفوز بالشوط الفريق الذي يسجل 25 نقطة أولا ويتقدم نقطتين على الأقل (ما عدا في الشوط الفاصل – الخامس)، وفي حالة التعادل 24–24، يستمر اللعب حتى يصل الفارق نقطتين (24–26، 25–27... إلخ).

3.6 للفوز بالمباراة

D11 (9)

1.3.6 يفوز بالمباراة الفريق الذي يفوز بثلاثة أشواط. 6.2

2.3.6 في حالة التعادل 2–2 يلعب الشوط الفاصل (الخامس) إلى 15 نقطة وبتقدم نقطتين كحد أدنى. 7.1

4.6 التخلف والفريق غير المكتمل

1.4.6 عندما يرفض الفريق اللعب بعد أن يطلب منه ذلك، فإنه يعلن متخلفا ويخسر المباراة بنتيجة 3–0 للمباراة و25–0 لكل شوط. 6.2, 6.3

2.4.6 إذا لم يتواجد الفريق على أرض الملعب في الوقت المحدد دون مبرر معقول، فإنه يعتبر متخلفا وبنفس النتيجة كما هو في القاعدة 6.4.1.

3.4.6 إذا أعلن الفريق غير مكتمل للشوط أو المباراة، فإنه يخسر الشوط أو المباراة ويعطى الفريق المنافس النقاط أو النقاط والأشواط المطلوبة للفوز بالشوط أو المباراة ويحتفظ الفريق غير المكتمل بنقاطه وأشواطه. 6.2, 6.3, 7.3.1

7 نظام اللعب

1.7 القرعة

يقوم الحكم الأول قبل المباراة بإجراء القرعة يتحدد بموجبها الإرسال الأول وجانبي الملعب في الشوط الأول. 12.1.1

إذا تقرر لعب الشوط الفاصل، فإنه يتم إجراء قرعة جديدة. 6.3.2

1.1.7 تجرى القرعة في حضور رئيسي الفريقين. 5.1

2.1.7 يختار الفائز بالقرعة:

إما

1.2.1.7 الحق في الإرسال أو إستقبال الإرسال. 12.1.1

أو

2.2.1.7 جانب الملعب.

يأخذ الخاسر الإختيار المتبقي.

2.7 فترة الإحماء الرسمية

1.2.7 قبل المباراة، إذا كان لدى الفريقين ملعب آخر تحت تصرفهما مسبقاً، تعطى فترة إحماء 6 دقائق معاً عند الشبكة، وإذا لم يكن فإنه يحق لهما 10 دقائق.

لمسابقات الاتحاد الدولي لكرة الطائرة العالمية والرسمية يسمح الإحماء على الشبكة للفريقين معا لمدة 10 دقائق.

2.2.7	إذا طلب أي رئيس للفريق إحماء رسمي منفصل (على التوالي) عند الشبكة، فيجوز للفريقين بذلك لثلاث دقائق أو خمس دقائق لكل فريق.	7.2.1
3.2.7	في حالة تعاقب فترات الإحماء الرسمي، يأخذ الفريق الذي له الإرسال الأول دوره أولا عند الشبكة.	7.1.2.1, 7.2.2
3.7	**ترتيب الدوران الأساسي للفريق**	
1.3.7	يجب أن يتواجد دائما ستة لاعبين لكل فريق في الملعب.	6.4.3
	يوضح الترتيب الأساسي للفريق ترتيب دوران اللاعبين في الملعب، ويجب المحافظة على هذا الترتيب طوال الشوط.	7.6
2.3.7	قبل بداية كل شوط يقدم المدرب ترتيب الدوران الأساسي لفريقه على ورقة ترتيب الدوران أو عن طريق جهاز إلكتروني إذا استخدم، وتسلم هذه الورقة مستوفاة وموقعه إلى الحكم الثاني أو المسجل أو إرسالها إلكترونيا مباشرة إلى المسجل الكتروني.	5.2.3.1, 24.3.1, 25.2.1.2
3.3.7	اللاعبون غير المسجلين في ترتيب الدوران الأساسي للشوط هم البدلاء لذلك الشوط (ماعدا اللاعبان الحران).	7.3.2, 15.5
4.3.7	بمجرد تسليم ورقة ترتيب الدوران للحكم الثاني أو المسجل، لا يجوز السماح بأي تغيير بدون تبديل عادي.	15.2.2, 15.5, D11 (5)
5.3.7	التعارضات بين مراكز اللاعبين في الملعب وما في ورقة ترتيب الدوران يراعى التالي:	24.3.1
1.5.3.7	عندما يكتشف مثل هذا التعارض قبل بداية الشوط، يجب تصحيح مراكز اللاعبين طبقا لما هو موجود بورقة ترتيب الدوران، ولا يكون هناك جزاء.	7.3.2
2.5.3.7	قبل بداية الشوط إذا وجد لاعب في الملعب غير مسجل في ورقة ترتيب الدوران لذلك الشوط، يجب تبديل هذا اللاعب طبقا لورقة ترتيب الدوران، ولا يكون هناك جزاء.	7.3.2
3.5.3.7	وعلى أي حال، إذا رغب المدرب في إبقاء مثل هذا اللاعب (اللاعبين) غير المسجل في الملعب، يجب عليه طلب تبديل (تبديلات) عادي عن طريق استخدام إشارة اليد المعنية لذلك والذي سيسجل بعدئذ على استمارة التسجيل. وإذا اكتشف تعارض فيما بعد بين مراكز اللاعبين وورقة ترتيب الدوران، يجب على الفريق المخطىء العودة إلى المراكز الصحيحة، وتبقى نقاط المنافس سارية بالإضافة الى انه يحصل على نقطة والإرسال التالي، ويجب إلغاء جميع النقاط التي سجلها الفريق عند الخطأ من اللحظة الصحيحة للخطأ حتى اكتشاف الخطأ.	15.2.2, D11 (5)
4.5.3.7	عندما يتواجد اللاعب في الملعب ولكنه غير مسجل ضمن قائمة الفريق على استمارة التسجيل، تبقى نقاط المنافس سارية، بالإضافة الى انه يكسب نقطة والإرسال، والفريق المخطئ سيفقد جميع النقاط و/أو الأشواط (0:25 إذا لزم الأمر) المكتسبة منذ لحظة دخول اللاعب الغير مسجل إلى الملعب، وسيتعين تقديم ورقة ترتيب دوران معدلة وإرسال اللاعب المسجل الجديد إلى الملعب بمركز اللاعب الغير مسجل.	6.1.2, 7.3.2

4.7 المراكز

D4

7.6.1, 8.1, 12.4 في اللحظة التي تضرب بها الكرة بواسطة المرسل، يجب أن يكون كل فريق داخل ملعبه وفقا لترتيب الدوران (فيما عدا المرسل).

1.4.7 ترقم مراكز اللاعبين كالتالي:

1.1.4.7 اللاعبون الثلاثة على طول الشبكة هم لاعبو الصف الأمامي يشغلون المراكز 4 (أمامي أيسر)، 3 (أمامي أوسط) و2 (أمامي أيمن).

2.1.4.7 أما الثلاثة الآخرون فهم لاعبو الصف الخلفي الذين يشغلون المراكز 5 (خلفي أيسر)، 6 (خلفي أوسط) و1 (خلفي أيمن).

2.4.7 الصلة بين مراكز اللاعبين.

1.2.4.7 يجب على كل لاعب صف خلفي أن يكون في مركز أبعد من خط المنتصف من اللاعب المماثل له في الصف الأمامي.

2.2.4.7 يجب أن يكون لاعبو الصف الأمامي ولاعبو الصف الخلفي على التوالي في وضع جانبي وفقا للترتيب الموضح في القاعدة 7.4.1.

D4 3.4.7 تحدد مراكز اللاعبين وتتم مراقبتها طبقا لمواقع أقدامهم الملامسة للأرض كالتالي:

1.3.3 1.3.4.7 يجب أن يكون جزء على الأقل من قدم أي من لاعبي الصف الأمامي أقرب إلى خط المنتصف من قدمي لاعب الصف الخلفي المماثل له.

1.3.2 2.3.4.7 يجب أن يكون جزء على الأقل من قدم لاعب الجانب الأيمن (الأيسر) أقرب إلى الخط الجانبي الأيمن (الأيسر) من قدمي لاعب الوسط في ذلك الصف.

4.4.7 يحق للاعبين بعد إرسال الكرة التحرك وشغل أي مركز في ملعبهم والمنطقة الحرة.

5.7 خطأ المركز

D4, D11 (13)

7.3, 7.4, 15.9 1.5.7 يرتكب الفريق خطأ المركز إذا لم يكن أي لاعب في مركزه الصحيح في لحظة ضرب المرسل الكرة. عندما يتواجد اللاعب بالملعب من خلال تبديل غير قانوني، ويستأنف اللعب، يحسب هذا كخطأ مركز مع النتائج المترتبة على التبديل غير القانوني.

12.4, 12.7.1 2.5.7 عندما يرتكب المرسل خطأ إرسال في لحظة ضربة الإرسال فإن خطأ المرسل يحسب قبل خطأ المركز.

12.7.2 3.5.7 عندما يصبح الإرسال خاطئاً بعد ضربة الإرسال فإن خطأ المركز هو الذي يحتسب.

4.5.7 يؤدي خطأ المركز إلى النتائج التالية:

6.1.3 1.4.5.7 يجازي الفريق بنقطة والإرسال للمنافس.

7.3, 7.4 2.4.5.7 تصحح مراكز اللاعبين.

6.7 الدوران

1.6.7 يحدد ترتيب الدوران بواسطة الترتيب الأساسي للفريق، وتتم مراقبته من خلال ترتيب الإرسال ومراكز اللاعبين طوال الشوط. 7.3.1, 7.4.1, 12.2

2.6.7 عندما يكسب الفريق المستقبل الحق في الإرسال، يدور لاعبوه مركزا واحدا في إتجاه عقرب الساعة: يدور اللاعب في مركز 2 إلى مركز 1 ليرسل، ويدور اللاعب في مركز 1 إلى مركز 6.. إلخ. 12.2.2.2

7.7 خطأ الدوران D11 (13)

1.7.7 يرتكب خطأ الدوران عندما لا يؤدي الإرسال طبقا لترتيب الدوران ويؤدي إلى النتائج التالية: 7.6.1, 12

1.1.7.7 يوقف المسجل اللعب بواسطة الجرس، ويكسب المنافس نقطة والإرسال التالي. 6.1.3

اذا تم اكتشاف خطأ الدوران بعد إنتهاء التداول والتي بدأت بخطا الدوران تمنح فقط نقطة للمنافس بغض النظر عن ما آلت إليه نتيجة التداول.

2.1.7.7 يجب تصحيح ترتيب دوران اللاعبين للفريق المخطئ. 7.6.1

2.7.7 بالإظافة إلى ذلك، يتعين على المسجل أن يحدد بدقة اللحظة التي إرتكب فيها الخطأ، ويجب إلغاء جميع النقاط التالية لذلك والمسجلة بواسطة الفريق المخطئ، وتظل نقاط الفريق المنافس كما هي. 25.2.2.2

عندما يتعذر تحديد تلك اللحظة، لا يتم إلغاء النقطة (النقاط) والجزاء الوحيد هو نقطة والإرسال للمنافس. 6.1.3

الفصل الرابع
حركات اللعب

انظر القواعد

8 حالات اللعب

1.8 الكرة في اللعب

12, 12.3 تعتبر الكرة في اللعب منذ لحظة ضربة الإرسال المصرح بها بواسطة الحكم الأول.

2.8 الكرة خارج اللعب

تعتبر الكرة خارج اللعب عند لحظة الخطأ الذي أطلقت عليه الصافرة بواسطة أحد الحكمين، وفي حالة عدم وجود الخطأ، عند لحظة الصافرة.

3.8 الكرة "داخل"

D11 (14), D12 (1)

1.1, 1.3.2 تعتبر الكرة "داخل" عندما تلمس أرض الملعب بما في ذلك الخطوط الحدودية.

4.8 الكرة "خارج"

تعتبر الكرة "خارج" عندما:

1.3.2, D11 (15), D12 (2) 1.4.8 عندما تكون جميع أجزاء الكرة التي تلمس الأرض خارج الخطوط الحدودية بالكامل.

D11 (15), D12 (4) 2.4.8 تلمس جسماً خارج الملعب أو السقف أو شخصاً خارج اللعب.

2.3, D3, D5a, D11 (15), D12 (4) 3.4.8 تلمس العصاتين الهوائيتين أو الحبال أو القائمين أو الشبكة نفسها خارج الأشرطة الجانبية.

2.3, D5a, D5b, D11 (15), D12 (4) 4.4.8 تعبر المستوى العمودي للشبكة كلياً أو حتى جزئياً خارج مجال العبور باستثناء الحالة في القاعدة 10.1.2.

23.3.2.3f, D5a, D11 (22) 5.4.8 تعبر بالكامل المجال السفلي تحت الشبكة.

9 لعب الكرة

يجب أن يلعب كل فريق في منطقة ومجال لعبه (باستثناء القاعدة 10.1.2)، ويجوز على كل حال إستعادة الكرة من المنطقة الحرة الخاصة به.

1.9 ضربات الفريق

14.4.1

الضربة هي أي تلامس مع الكرة بواسطة لاعب في الملعب.

يسمح للفريق بثلاث ضربات كحد أقصى (بالإضافة إلى الصد)، لإعادة الكرة، وإذا أستخدم أكثر من ذلك يرتكب الفريق خطأ "أربع ضربات".

1.1.9 اللمسات المتتالية

9.2.3, 14.2, 14.4.2

لا يجوز للاعب ان يضرب الكرة مرتين متتاليتين .

(باستثناء القواعد 9.2.3 و14.2 و14.4.2).

2.1.9 اللمسات المتزامنة

يحق أن يلمس لاعبان أو ثلاثة الكرة في نفس اللحظة.

1.2.1.9 عندما يلمس زميلان (ثلاثة) الكرة بالتزامن ، يحتسب ذلك ضربتين (ثلاثة) (باستثناء الصد)، وعندما يحاولون الوصول إلى الكرة ولكن يلمسها أحدهم، تحتسب ضربة واحدة، ولا يشكل إصطدام اللاعبين خطأ.

2.2.1.9 عندما يلمس متنافسان الكرة في نفس الوقت فوق الشبكة، وتظل الكرة في اللعب، يكون للفريق المستقبل للكرة الأحقية في ثلاث ضربات أخرى، وعندما تذهب مثل تلك الكرة "خارجا"، فإنه خطأ الفريق الذي في الجهة العكسية.

9.1.2.2 3.2.1.9 إذا أدت اللمسات المتزامنة بواسطة متنافسين فوق الشبكة إلى إطالة اللمسة مع الكرة، فاللعب يستمر.

3.1.9 الضربة المساعدة

1 لا يسمح للاعب داخل منطقة اللعب أن يأخذ مساعدة من زميل أو أي عائق/ جسم بغرض ضرب الكرة.

1.3.3, 11.4.4 وعلى كل حال يجوز إيقاف أو مسك اللاعب الذي يكون على وشك إرتكاب خطأ (لمس الشبكة أو عبور خط المنتصف) بواسطة زميله.

2.9 خصائص الضربة

1.2.9 يمكن أن تلمس الكرة أي جزء من الجسم.

9.3.3 2.2.9 يجب أن لا تمسك/ أو ترمي الكرة، ويمكن أن ترتد في أي إتجاه.

3.2.9 يمكن أن تلمس الكرة أجزاء مختلفة من الجسم، بشرط أن تحدث اللمسات على التوالي.

إستثناءات:

14.1.1, 14.2 1.3.2.9 يسمح عند الصد بلمسات متتالية من لاعب صد أو أكثر، بشرط أن تحدث اللمسات أثناء حركة واحدة.

9.1, 14.4.1 2.3.2.9 يجوز عند الضربة الأولى للفريق أن تلمس الكرة أجزاء مختلفة من الجسم على التوالي، بشرط أن تحدث هذه اللمسات أثناء حركة واحدة.

3.9 الأخطاء في لعب الكرة

9.1, D11 (18) 1.3.9 **الأربع لمسات:** يضرب الفريق الكرة أربع مرات قبل إرجاعها.

9.1.3 2.3.9 **الضربة المساعدة:** يأخذ اللاعب مساعدة من زميله أو أي عائق/ جسم داخل منطقة اللعب، بغرض ضرب الكرة.

9.2.2, D11 (16) 3.3.9 **المسك:** تمسك أو ترمى الكرة، ولا ترتد من الضربة.

9.2.3, D11 (17) 4.3.9 **اللمسة المزدوجة:** يضرب اللاعب الكرة مرتين متتاليتين، أو تلمس الكرة أجزاء مختلفة من جسمه على التوالي.

10 الكرة عند الشبكة

1.10 عبور الكرة للشبكة

2.4, 10.2, D5a 1.1.10 يجب أن تعبر الكرة المرسلة إلى ملعب المنافس فوق الشبكة من خلال مجال العبور، مجال العبور هو الجزء من المستوى العمودي للشبكة والمحدد كالتالي:

2.2 1.1.1.10 من الأسفل، بواسطة الحافة العليا للشبكة.

2.4 2.1.1.10 من الجانبين، بواسطة العصاتين الهوائيتين وإمتدادهما الوهمي.

3.1.1.10 من الأعلى، بواسطة السقف.

9.1, D5b 2.1.10 يحق إستعادة الكرة التي عبرت مستوى الشبكة إلى المنطقة الحرة للمنافس كليا أو جزئيا من خلال المجال الخارجي ضمن ضربات الفريق بشرط:

11.2.2 1.2.1.10 عدم لمس اللاعب ملعب المنافس.

11.4.4, D5b 2.2.1.10 تعبر الكرة عند إستعادتها مستوى الشبكة كلياً أو جزئياً مرة أخرى من خلال المجال الخارجي على نفس الجانب من الملعب.

لا يحق للفريق المنافس منع هذا الأداء.

23.3.2.3f, D5a, D11 (22)	3.1.10	الكرة التي تتجه لملعب المنافس من خلال المجال السفلي تكون في اللعب حتى لحظة عبورها بالكامل المستوى العمودي للشبكة.
	2.10	**لمس الكرة للشبكة**
10.1.1		يجوز أن تلمس الكرة الشبكة عند عبورها.
	3.10	**الكرة في الشبكة**
9.1	1.3.10	يجوز إستعادة الكرة التي تصطدم بالشبكة في حدود الضربات الثلاث للفريق.
	2.3.10	إذا مزقت الكرة عيون الشبكة أو أسقطتها، يلغى التداول ويعاد.
	11	**اللاعب عند الشبكة**
	1.11	**الوصول خلف الشبكة**
14.1, 14.3	1.1.11	في عملية الصد، يحق للقائم بالصد لمس الكرة خلف الشبكة بشرط ألا يتداخل مع لعب المنافس قبل أو أثناء الضربة الهجومية للأخير.
	2.1.11	يسمح للاعب بتمرير يده خلف الشبكة بعد الضربة الهجومية، بشرط أن تكون اللمسة قد تمت داخل مجال لعبه.
	2.11	**الاجتياز أسفل الشبكة**
	1.2.11	يسمح بالاجتياز إلى داخل مجال المنافس تحت الشبكة، بشرط ألا يتدخل ذلك مع لعب المنافس.
1.3.3, 11.2.2.1, D11 (22)	2.2.11	الاجتياز إلى داخل ملعب المنافس وراء خط المنتصف:
1.3.3, D11 (22)	1.2.2.11	يسمح بلمس ملعب المنافس بالقدم (بالأقدام) بشرط أن يبقى جزء من القدم (الأقدام) إما ملامساً أو مباشرة فوق خط المنتصف.
1.3.3, 11.2.2.1, D11 (22)	2.2.2.11	يسمح بلمس ملعب المنافس باي جزء من الجسم فوق الأقدام بشرط أن لا يتداخل هذا مع لعب المنافس.
8.2	3.2.11	يحق للاعب أن يدخل ملعب المنافس بعد أن تكون الكرة خارج اللعب.
	4.2.11	يحق للاعبين الإجتياز إلى داخل المنطقة الحرة للمنافس بشرط أن لا يتداخلوا مع لعب المنافس.

3.11 لمس الشبكة

11.4.4, 23.3.2.3c, 24.3.2.3, D3

1.3.11 **ملامسة اللاعب للشبكة بين الهوائيين (العصاتين)، أثناء حركة لعب الكرة، يعتبر خطأ.**

إن حركة لعب الكرة تشمل – بين أشياء أخرى – الصعود، الضرب (أو المحاولة)، والهبوط بأمان، الاستعداد لبدء حركة أخرى.

D3

2.3.11 يجوز للاعبين لمس القائم، الحبال، أو أي جسم آخر خارج العصي الهوائية بما فيه الشبكة نفسها، بشرط أن هذا لا يتداخل مع اللعب.

3.3.11 عندما تدفع الكرة الشبكة وينتج عن ذلك لمسها للمنافس، لا يوجد خطأ قد ارتكب.

4.11 أخطاء اللاعب عند الشبكة

11.1.1, D11 (20)

1.4.11 يلمس اللاعب الكرة أو المنافس في مجال المنافس قبل أو أثناء الضربة الهجومية للمنافس.

11.2.1

2.4.11 يتداخل اللاعب مع لعب المنافس بينما يجتاز إلى مجال المنافس تحت الشبكة.

11.2.2.2, D11 (22)

3.4.11 تجتاز قدم (أقدام) اللاعب بالكامل لملعب المنافس.

4.4.11 يتداخل اللاعب في اللعب بواسطة (من بين):

11.3.1

– ملامسة الشريط العلوي للشبكة أو العصا الهوائية أثناء حركته للعب الكرة.

D11 (19)

– استخدام الشبكة بين العصا الهوائية كدعم أو مساعدة على الاستقرار.

– إيجاد ميزة مخادعة ضد المنافس بلمس الشبكة.

– عمل حركات تعيق المحاولة الصحيحة للمنافس للعب الكرة.

– لمس/ مسك الشبكة.

اي لاعب قريب من الكرة أثناء اللعب أو أثناء محاولة الضرب يعتبر في حركة اللعب حتى لو لم يلمس الكرة.
مع ذلك لمس الشبكة خارج حدود العصا الهوائية لا يعتبر خطأ (ما عدا القاعدة 9.1.3).

12 الإرسال

1.4.2, 8.1, 12.4.1

الإرسال هو حركة وضع الكرة في اللعب بواسطة اللاعب الخلفي الأيمن المتواجد في منطقة الإرسال.

1.12 الإرسال الأول في الشوط

6.3.2, 7.1

1.1.12 يؤدى الإرسال الأول في الشوط الأول وكذلك الذي في الشوط الفاصل (الخامس) بواسطة الفريق المحدد عن طريق القرعة.

2.1.12 تبدأ الأشواط الأخرى بإرسال الفريق الذي لم يقم بالإرسال أولاً في الشوط السابق.

2.12 ترتيب الإرسال

7.3.1, 7.3.2

1.2.12 يجب أن يتبع اللاعبون ترتيب الإرسال المسجل في ورقة ترتيب الدوران.

12.1

2.2.12 بعد الإرسال الأول في الشوط، يحدد اللاعب الذي يقوم بالإرسال كالتالي:

6.1.3, 15.5

1.2.2.12 عندما يفوز الفريق المرسل بالتداول، يؤدي اللاعب الذي أرسل من قبل (أو بديله) الإرسال مرة أخرى.

6.1.3, 7.6.2

2.2.2.12 عندما يقوم الفريق المستقبل بالتداول، فإنه يكسب الحق في الإرسال، ويدور قبل تأدية الإرسال، ويقوم بالإرسال اللاعب الذي يتحرك من المركز الأمامي الأيمن إلى المركز الخلفي الأيمن.

3.12 السماح بالإرسال

12, D11 (1)

يسمح الحكم الأول بالإرسال بعد التأكد من أن الفريقين مستعدين للعب وأن المرسل مستحوذ على الكرة.

4.12 تنفيذ الإرسال

D11 (10)

1.4.12 يجب أن تضرب الكرة بيد واحدة أو بأي جزء من الذراع بعد قذفها أو تركها من اليد (اليدين).

2.4.12 يسمح بقذفة أو ترك واحد للكرة فقط، ويكون ارتداد الكرة أو تحركها بين اليدين مسموحاً.

1.4.2, 27.2.1.4, D11 (22), D12 (4)

3.4.12 يجب على المرسل عند لحظة ضربة الإرسال أو الإرتقاء للإرسال بالقفز، عدم لمس الملعب (بما في ذلك خط النهاية) أو الأرض خارج منطقة الإرسال.

يحق له بعد الضربة أن ينزل خارج منطقة الإرسال أو داخل الملعب.

12.3, D11 (11)

4.4.12 يجب أن يضرب المرسل الكرة خلال 8 ثوان بعد صافرة الحكم الأول للإرسال.

12.3

5.4.12 يلغى الإرسال الذي ينفذ قبل صافرة الحكم ويعاد.

5.12 إخفاء الإرسال

D6, D11 (12)

12.5.2

1.5.12 يجب على لاعبي الفريق المرسل ألا يمنعوا منافسهم خلال إخفاء إرسال فردي أو جماعي من رؤية المرسل و مسار الكرة.

12.4, D6

2.5.12 يقوم لاعب أو مجموعة من اللاعبين من الفريق المرسل بإخفاء الإرسال بتحريك الأذرع أو القفز أو التحرك من جانب لآخر، خلال تنفيذ الإرسال أو بالوقوف الجماعي لحجب المرسل و مسار طيران الكرة حتى تجاوزها كليا للمستوى العمودي للشبكة.

6.12 أخطاء تحدث أثناء الإرسال

1.6.12 أخطاء الإرسال:

تؤدي الأخطاء التالية إلى تغيير الإرسال حتى ولو كان المنافس في غير مركزه. 12.2.2.2, 12.7.1
المرسل:

1.1.6.12 يخل بترتيب الإرسال. 12.2

2.1.6.12 لم ينفذ الإرسال بصورة صحيحة. 12.4

2.6.12 أخطاء بعد ضرب الإرسال:

يصبح الإرسال خطأ بعد أن تضرب الكرة بصورة صحيحة (ما لم يكن اللاعب خارج مركزه) حيث أن الكرة: 12.4, 12.7.2

1.2.6.12 تلمس لاعباً من الفريق المرسل أو تفشل في عبور المستوى العمودي للشبكة كلياً من خلال مجال العبور: 8.4.4, 8.4.5, 10.1.1, D11 (19)

2.2.6.12 تذهب "خارجا". 8.4, D11 (15)

3.2.6.12 تعبر فوق الإخفاء . 12.5, D11 (12)

7.12 أخطاء الإرسال وأخطاء المركز

1.7.12 إذا ارتكب المرسل خطأ عند لحظة ضرب الإرسال (تنفيذ غير صحيح، ترتيب دوران خاطئ.. إلخ) ويكون المنافس في غير مركزه، فإنه يكون خطأ إرسال ويجازى. 7.5.1, 7.5.2, 12.6.1

2.7.12 وبدلاً من ذلك، إذا كان تنفيذ الإرسال صحيحاً وفيما بعد أصبح الإرسال خاطئاً، تذهب خارجاً، تذهب فوق إخفاء الإرسال.. الخ) فإن خطأ المركز هو الذي حدث أولاً ويجازى. 7.5.3, 12.6.2

13 الضربة الهجومية

1.13 خصائص الضربة الهجومية 12, 14.1.1

1.1.13 تعتبر كل الحركات التي توجه الكرة نحو المنافس فيما عدا الإرسال أو الصد ضربات هجومية.

2.1.13 يسمح بالإسقاط أثناء الضربة الهجومية فقط إذا كانت الضربة واضحة، لم تمسك أو ترمى. 9.2.2

3.1.13 تعتبر الضربة الهجومية قد اكتملت في اللحظة التي تعبر فيها الكرة تماماً المستوى العمودي للشبكة أو تلمس بواسطة المنافس.

2.13 قيود الضربة الهجومية

1.2.13 يجوز للاعب الصف الأمامي أن يكمل الضربة الهجومية عند أي إرتفاع، بشرط أن يكون لمس الكرة قد تم داخل مجال اللعب (باستثناء القاعدة 13.2.4, 13.3.6). 7.4.1.1

2.2.13	يحق للاعب الصف الخلفي أن يكمل الضربة الهجومية عند أي إرتفاع من خلف المنطقة الأمامية:	1.4.1, 7.4.1.2, 19.3.1.2, D8
1.2.2.13	يجب أن لا تلمس قدم اللاعب (قدماه) عند إرتقائه خط الهجوم أو تتعداه.	1.3.4
2.2.2.13	يحق للاعب بعد ضربته أن ينزل داخل المنطقة الأمامية.	1.4.1
3.2.13	يحق للاعب الصف الخلفي أيضا أن يكمل الضربة الهجومية من المنطقة الأمامية إذا كان جزء من الكرة أسفل من الحافة العليا للشبكة عند لحظة اللمسة.	1.4.1, 7.4.1.2, D8
4.2.13	لا يسمح لأي لاعب أن يكمل الضربة الهجومية على إرسال المنافس عندما تكون الكرة في المنطقة الأمامية وأعلى كليا من الحافة العليا للشبكة.	1.4.1

3.13 أخطاء الضربة الهجومية

1.3.13	يضرب اللاعب الكرة داخل مجال لعب الفريق المنافس.	13.2.1, D11 (20)
2.3.13	يضرب اللاعب الكرة "خارجاً".	8.4, D11 (15)
3.3.13	يكمل لاعب الصف الخلفي الضربة الهجومية من المنطقة الأمامية عندما تكون الكرة عند لحظة الضرب كليا فوق الحافة العليا للشبكة.	1.4.1, 7.4.1.2, 13.2.3, D11 (21)
4.3.13	يكمل اللاعب الضربة الهجومية على إرسال الفريق المنافس، عندما تكون الكرة في المنطقة الأمامية كليا فوق الحافة العليا للشبكة.	1.4.1, 13.2.4, D11 (21)
5.3.13	يكمل اللاعب الحر الضربة الهجومية، إذا كانت الكرة عند لحظة الضربة كاملة فوق الحافة العليا للشبكة.	19.3.1.2, 23.3.2.3d, D11 (21)
6.3.13	يكمل اللاعب الضربة الهجومية من أعلى قمة الشبكة، عندما تكون الكرة قادمة من تمريرة من الأعلى بالأصابع بواسطة اللاعب الحر في المنطقة الأمامية.	1.4.1, 19.3.1.4, 23.3.2.3e, D11 (21)

14 الصد

1.14 آداء الصد

1.1.14	الصد هو حركة اللاعبين القريبين من الشبكة، لإعتراض الكرة القادمة من المنافسين، وذلك بالوصول أعلى من الحافة العليا للشبكة بصرف النظر عن ارتفاع الكرة الملموسة، ويسمح فقط للاعبي الصف الأمامي بتكملة الصد و لكن عند لحظة اللمسة مع الكرة يجب أن يكون جزءا من الجسم أعلى من قمة الشبكة.	7.4.1.1
2.1.14	محاولة الصد محاولة الصد هي حركة الصد بدون لمس الكرة.	

3.1.14 الصد المكتمل

D7 يكتمل الصد عندما تلمس الكرة القائم بالصد.

4.1.14 الصد الجماعي

ينفذ الصد الجماعي بواسطة لاعبين أو ثلاثة قريبين من بعضهم البعض ويكتمل عندما يلمس أحدهم الكرة.

2.14 لمسة الصد

9.1.1, 9.2.3 يجوز أن تحدث لمسات متتالية (سريعة ومتصلة) بالكرة من لاعب صد أو أكثر، بشرط أن تؤدي اللمسات أثناء حركة واحدة.

3.14 الصد داخل مجال المنافس

13.1.1 يحق للاعب الصد وضع يديه وذراعيه خلف الشبكة، بشرط ألا تتداخل هذه الحركة مع لعب المنافس، وهكذا لا يسمح بلمس الكرة خلف الشبكة إلا بعد تنفيذ المنافس الضربة الهجومية.

4.14 الصد وضربات الفريق

9.1, 14.4.2 1.4.14 لا تحتسب لمسة الصد كضربة للفريق وبناء على ذلك يحق للفريق بعد لمسة الصد ثلاث ضربات لإعادة الكرة.

14.4.1 2.4.14 يجوز أن تؤدي الضربة الأولى بعد الصد بواسطة أي لاعب بما في ذلك اللاعب الذي لمس الكرة أثناء الصد.

5.14 صد الإرسال

12, D11 (12) يمنع صد إرسال المنافس.

6.14 أخطاء أداء الصد

D11 (20) 1.6.14 يلمس القائم بالصد الكرة في مجال المنافس إما قبل أو بالتزامن مع الضربة الهجومية للمنافس.

14.3 2.6.14 يكمل لاعب الصف الخلفي أو اللاعب الحر الصد أو يشترك في صد مكتمل.

14.1, 14.5, 19.3.1.3 3.6.14 صد إرسال المنافس.

14.5, D11 (12) 4.6.14 ترسل الكرة "خارجاً" من الصد.

8.4 5.6.14 صد الكرة في مجال المنافس من خارج العصا الهوائية.

6.6.14 محاولة اللاعب الحر الصد سواء فرديا أو جماعيا.

14.1.1, 19.3.1.3

الفصل الخامس

التوقفات فترات الراحة والتأخيرات

انظر القواعد

15 التوقفات

6.1.3, 8.1, 8.2, 15.4, 15.5, 24.2.6

التوقف هو الوقت بين تداول مكتمل واحد وصافرة الحكم الأول للإرسال التالي:

توقفات اللعب العادية الوحيدة هي الأوقات المستقطعة وتبديلات اللاعبين.

1.15 عدد توقفات اللعب العادية

6.2, 15.4, 15.5

يحق لكل فريق طلب وقتين مستقطعين وستة تبديلات للاعبين كحد أقصى لكل شوط.

لمسابقات الاتحاد الدولي للكرة الطائرة، العالمية والرسمية للكبار، يمكن أن يخفض عدد الأوقات المستقطعة الخاصة بالفرق أو عدد الأوقات المستقطعة الفنية حسب الاتفاقيات مع الممول والتسويق والبث.

2.15 تعاقب توقفات اللعب العادية

15.4, 15.5

1.2.15 يجوز طلب وقت أو وقتين مستقطعين وطلب واحد للتبديل بواسطة أي فريق متبوعاً واحداً بعد الآخر خلال نفس الوقت.

15.5, 15.6.1

2.2.15 على كل حال، لا يسمح للفريق بطلبات متتالية للتبديل خلال نفس التوقف، ويجوز تبديل لاعبين أو أكثر في نفس الوقت ضمن نفس الطلب.

6.1.3, 15.5

3.2.15 يجب أن يكون هناك تداول مكتمل بين طلبين منفصلين للتبديل بواسطة نفس الفريق (الاستثناء إجراء تبديل الإظطراري للإصابة أو الطرد أو الاستبعاد) (15.5.2, 15.7, 15.8).

3.15 طلب توقفات اللعب العادية

5.1.2, 5.2, 5.3.2, 15

1.3.15 يجوز طلب توقفات اللعب العادية من قبل المدرب أو عند غيابه من قبل رئيس الشوط و من قبلهما فقط.

7.3.4

2.3.15 يسمح بطلب التبديل قبل بداية الشوط، ويجب تسجيله كتبديل عادي في ذلك الشوط.

4.15 الأوقات المستقطعة والأوقات المستقطعة الفنية

1.4.15 يجب أن تكون طلبات الوقت المستقطع بإظهار إشارة اليد المناسبة عندما تكون الكرة خارج اللعب وقبل الصافرة للإرسال. 6.1.3, 8.2, 12.3, D11 (4)
الأوقات المستقطعة جميعها تستغرق 30 ثانية.

لمسابقات الاتحاد الدولي للكرة الطائرة، العالمية والرسمية يكون استخدام الجرس إجباريا ثم إشارة اليد لطلب الوقت المستقطع. D11 (4)

2.4.15 **لمسابقات الاتحاد الدولي للكرة الطائرة، العالمية والرسمية، يطبق آليا في الأشواط 1–4 "وقتان مستقطعان فنيان" 60 ثانية إضافيا عندما يصل الفريق المتقدم إلى النقطة 8 أو 16.** 26.2.2.3

3.4.15 **في الشوط الفاصل (الخامس) لا توجد "أوقات مستقطعة فنية" حيث يحق لكل فريق فقط طلب وقتين مستقطعين 30 ثانية.** 15.1

4.4.15 **يجب على اللاعبين في الملعب الذهاب إلى المنطقة الحرة قرب مقاعدهم خلال جميع الأوقات المستقطعة (بما في ذلك الأوقات المستقطعة الفنية).** D1a

5.15 التبديل

1.5.15 التبديل هو الإجراء الذي بموجبه يدخل اللاعب غير اللاعب الحر أو اللاعب المتغير معه في اللعب، بعد أن قام المسجل بتسجيله، ليشغل مركز لاعب آخر الذي يجب عليه مغادرة الملعب عند تلك اللحظة. 19.3.2.1, D11 (5)

2.5.15 عندما يفرض التبديل من خلال إصابة اللاعب في اللعب، يجب أن يتبع هذا إظهار إشارة اليد اللازمة بواسطة المدرب (أو رئيس الشوط). 5.1.2.3, 5.2.3.3, 6.1.3, 8.2, 12.3, D11 (5)

6.15 حدود التبديلات

1.6.15 يحق للاعب الترتيب الأساسي للدوران مغادرة اللعب والعودة ولكن لمرة واحدة فقط في الشوط، ولمركزه السابق فقط في ترتيب الدوران. 7.3.1

2.6.15 يحق للاعب البديل أن يدخل اللعب مكان لاعب في الترتيب الأساسي للدوران لمرة واحدة في الشوط، ويمكن أن يستبدل فقط مع نفس اللاعب الأساسي. 7.3.1

7.15 التبديل الاستثنائي

يجب تبديل اللاعب (ما عدا اللاعب الحر) الذي لا يستطيع مواصلة اللعب بسبب الإصابة أو المرض، تبديلاً قانونياً، وإذا لم يكن ذلك ممكنا، يحق للفريق إجراء تبديل استثنائي خارج حدود القاعدة 15.6. 6.1.3, 15.6, 19.4.3

التبديل الإستثنائي يعني أن أي لاعب غير متواجد في الملعب عند وقت الإصابة/ المرض ما عدا اللاعب الحر، اللاعب الحر الثاني أو اللاعب المتغير معهما، يجوز استبداله في اللعب بدلاً من اللاعب المصاب/ المريض، لا يسمح للاعب المصاب/ المريض بإعادة الدخول في المباراة.

لا يمكن أن يحتسب التبديل الاستثنائي بأي حال كتبديل عادي، ولكن يجب تسجيله على إستمارة التسجيل كجزء لمجموع التبديلات في الشوط أول المباراة.

8.15 التبديل بسبب الطرد أو الاستبعاد

6.4.3, 7.3.1, 15.6, 21.3.2, 21.3.3, D11 (5)

يجب أن يستبدل اللاعب المجازى بالطرد أو المستبعد فورا من خلال تبديل قانوني، وإذا لم يكن هذا ممكن، يعلن الفريق غير مكتمل.

9.15 التبديل غير القانوني

1.9.15 يكون التبديل غير قانوني إذا تجاوز الحدود المشار إليها في القاعدة 15.6 (ما عدا الحالة في القاعدة 15.7)، أو يشمل لاعب غير مسجل.

8.1, 15.6

2.9.15 عندما يقوم الفريق بتبديل غير قانوني ويستأنف اللعب، يجب تطبيق الإجراء التالي بالترتيب:

6.1.3

1.2.9.15 يجازى الفريق بنقطة والإرسال للمنافس.

2.2.9.15 يجب تصحيح التبديل.

3.2.9.15 تلغى النقاط التي سجلها الفريق المخطئ منذ إرتكاب الخطأ، وتبقى نقاط المنافس سارية.

10.15 إجراء التبديل

1.4.3, D1b

1.10.15 يجب إجراء التبديل من داخل منطقة التبديل.

15.10, 24.2.6, 25.2.2.3

2.10.15 يستغرق التبديل فقط الوقت اللازم لتسجيل التبديل في استمارة التسجيل، والسماح بدخول وخروج اللاعبين.

3.10.15أ يبدأ الطلب الفعلي للتبديل عند لحظة دخول اللاعب (اللاعبين) البديل في منطقة التبديل مستعداً للعب خلال التوقف، ولا يحتاج المدرب آداء إشارة اليد ما عدا إذا كان التبديل للإصابة أو قبل بداية الشوط.

16.2, D9

3.10.15ب إذا لم يكن اللاعب مستعداً، لا يمنح التبديل ويجازى الفريق بالتأخير.

3.10.15ج	يتم الإبلاغ عن طلب التبديل ويعلن بواسطة المسجل أو الحكم الثاني، بإستخدام الجرس أو الصافرة بالتعاقب، ويسمح الحكم الثاني بالتبديل. **لمسابقات الاتحاد الدولي والمسابقات العالمية والرسمية، تستخدم لوحات أرقام التبديل لتيسير عملية التبديل، حتى لو استخدم التسجيل الإلكتروني.**	24.2.6
4.10.15	إذا أراد الفريق التبديل لأكثر من واحد على التوالي، يجب دخول جميع اللاعبين البدلاء لمنطقة التبديل في نفس الوقت ليؤخذ بعين الاعتبار في نفس الطلب، وفي هذه الحالة يجب إجراء التبديلات على التوالي، زوج من اللاعبين بعد الآخر، وإذا كان أحد منهم غير قانوني، يمنح التبديل (التبديلات) القانوني ويرفض غير القانوني ويكون سبباً لجزاء التأخير.	1.4.3, 15.2.2

11.15 الطلبات الخاطئة

1.11.15	يكون من الخطأ طلب أي توقف للعب:	15
1.1.11.15	أثناء التداول أو عند لحظة الصافرة للإرسال.	12.3
2.1.11.15	بواسطة عضو الفريق غير المصرح.	5.1.2.3, 5.2.3.3
3.1.11.15	لتبديل ثاني بواسطة نفس الفريق خلال نفس التوقف (أي قبل نهاية انتهاء التداول القادم)، ما عدا في حالة الإصابة/ المرض للاعب في اللعب.	15.2.2, 15.2.3, 16.1, 25.2.2.6
4.1.11.15	بعد إستنفاذ العدد المسموح به للأوقات المستقطعة والتبديلات.	15.1
2.11.15	يجب رفض الطلب الخاطئ الأول في المباراة بواسطة الفريق والذي لا يؤثر أو يؤخر اللعب، ولكن يجب تسجيله على إستمارة التسجيل دون نتائج أخرى.	16.1, 25.2.2.6
3.11.15	أي طلب خاطئ آخر في المباراة بواسطة نفس الفريق يشكل تأخيراً.	16.1.4

16 تأخيرات اللعب

1.16 أنواع التأخيرات

يكون الأداء الخاطئ للفريق الذي يؤجل إستئناف اللعب تأخيراً ويتضمن فيما بين:

1.1.16	تأخير توقفات اللعب العادية.	15.10.2
2.1.16	إطالة التوقفات بعد أن إسترشد لإستئناف اللعب.	15
3.1.16	طلب تبديل غير قانوني.	15.9
4.1.16	تكرار الطلب الخاطئ.	15.11.3
5.1.16	تأخير اللعب بواسطة عضو الفريق.	

2.16	جزاءات التأخير	D9
1.2.16	يكون لفت نظر للتأخير و"إنذار للتأخير" جزاءات للفريق.	
1.1.2.16	تظل جزاءات التأخير سارية المفعول طوال المباراة.	6.3
2.1.2.16	يسجل جميع جزاءات التأخير على استمارة التسجيل.	25.2.2.6
2.2.16	يجازى التأخير الأول في المباراة بواسطة عضو الفريق "لفت نظر تأخير"	4.1.1, D11 (25)
3.2.16	يشكل التأخير الثاني والتأخيرات التالية من أي نوع بواسطة أي عضو لنفس الفريق وفي نفس المباراة خطأ ويجازي "إنذار تأخير": نقطة والإرسال للمنافس.	6.1.3, D11 (25)
4.2.16	تطبق جزاءات التأخير الموقعة قبل أو بين الأشواط في الشوط التالي.	18.1
17	توقفات اللعب الإستثنائية	
1.17	الإصابة/ المرض	8.1
1.1.17	إذا وقع حادث خطير بينما الكرة في اللعب، يجب على الحكم إيقاف اللعب فوراً ويسمح للمساعدة الطبية بدخول الملعب.	
	يعاد بعدئذ التداول.	6.1.3
2.1.17	إذا تعذر تبديل اللاعب المصاب/ المريض قانونياً أو إستثنائياً، يعطي اللاعب 3 دقائق وقت للعلاج ولكن ليس لأكثر من مرة واحدة لنفس اللاعب في المباراة.	15.6, 15.7, 24.2.8
	إذا لم يشف اللاعب، يعلن عدم إكتمال فريقه.	6.4.3, 7.3.1
2.17	التدخل الخارجي	
	إذا حدث أي تدخل خارجي أثناء اللعب، يوقف اللعب ويعاد التداول.	6.1.3, D11 (23)
3.17	التوقفات الطويلة	
1.3.17	إذا أدت ظروف طارئة إلى إيقاف المباراة، فسوف يقرر الحكم الأول، المنظم، لجنة المراقبة، إذا تواجد أحدهم، الإجراءات التي تتخذ لإستعادة الظروف الطبيعية.	23.2.3
2.3.17	في حالة حدوث توقف واحد أو عدة توقفات لمدة لا تزيد في مجموعها عن 4 ساعات:	17.3.1
1.2.3.17	إذا إستؤنفت المباراة على نفس الملعب، يستمر الشوط المتوقف طبيعياً بنفس النتيجة واللاعبين (باستثناء المطرود والمستبعد) والمراكز، وستحتفظ الأشواط الملعوبة بنتائجها.	1, 7.3

7.3, 21.4.1, D9

2.2.3.17 إذا إستؤنفت المباراة على ملعب آخر، يلغي الشوط المتوقف ويعاد بنفس أعضاء الفريق ونفس ترتيب الدوران الأساسية (باستثناء المطرود والمستبعد) وتبقى الجزاءات جميعها باقية، وستحتفظ الأشواط الملعوبة بنتائجها.

3.3.17 في حالة حدوث توقف واحد أو عدة توقفات لمدة تزيد في مجموعها عن ٤ ساعات، يجب أن تعاد المباراة بالكامل.

18 فترات الراحة وتغيير الملاعب

1.18 فترات الراحة

4.2.4

فترة الراحة هي الوقت بين الأشواط، وتستغرق فترات الراحة جميعها ثلاث دقائق.

7.3.2, 18.2, 25.2.1.2

يتم خلال هذه الفترة من الوقت تغيير الملاعب وتسجيل ترتيب الدوران للفريقين على استمارة التسجيل.

يمكن أن تمتد فترة الراحة بين الشوطين الثاني والثالث إلى 10 دقائق بواسطة الجهة المختصة عند طلب المنظم.

D11 (3)

2.18 تغيير الملاعب

7.1

1.2.18 يغير الفريقان ملعبيهما بعد كل شوط باستثناء الشوط الفاصل.

6.3.2, 7.4.1, 25.2.2.5

2.2.18 في الشوط الفاصل، حالما يصل الفريق المتقدم للنقطة 8، يغير الفريقان ملعبيهما بدون تأخير، وتظل مراكز اللاعبين كما هي.

إذا لم يجر التغيير حالما يصل الفريق المتقدم النقطة 8، فسوف يتم إجراؤه عندما يكتشف الخطأ، وتظل النتيجة كما هي في الوقت الذي أجري فيه التغيير.

الفصل السادس

اللاعب الحر

انظر القواعد

19 اللاعب الحر

1.19 تعيين اللاعب الحر

5

4.1.1

1.1.19 يحق لكل فريق تعيين لاعبين مدافعين متخصصين إثنين ضمن قائمة اللاعبين على إستمارة التسجيل : اللاعبين الحرين.

لمسابقات الإتحاد الدولي للكرة الطائرة، العالمية والرسمية للكبار، إذا سجل الفريق أكثر من 12 لاعب باستمارة التسجيل يكون الزاميا من ضمنهم 2 لاعبين حرين.

5.2.2, 25.2.1.1, 26.2.1.1

2.1.19 يجب تسجيل اللاعبين الحرين على استمارة التسجيل على خانة خاصة محجوزة لهذا.

3.1.19 يكون اللاعب الحر في الملعب كلاعب حر فعلي، وإذا كان هناك لاعب حر آخر، سيكون كلاعب حر ثاني للفريق.

يتواجد لاعب حر واحد فقط في الملعب عند أي وقت.

2.19 الأدوات

4.3

يجب أن يرتدي اللاعب الحر (الإثنين) ملابس (أو سترة/ صدرية لإعادة تعيين لاعب حر) والتي يجب ان تكون غلابيتها مختلفة اللون عن أي لون من بقية الفريق، ويجب أن تكون الملابس متباينة بوضوح عن بقية الفريق. يجب أن تكون ملابس اللاعب الحر مرقمة مثل بقية الفريق.

لمسابقات الاتحاد الدولي للكرة الطائرة، العالمية والرسمية، يجب أن يرتدي اللاعب الحر المعاد تعيينه إن أمكن الفانيلة بنفس التصميم واللون كفانيلة اللاعب الحر الأصلي، ولكن يحتفظ برقمه.

3.19 الحركات المتعلقة باللاعب الحر

1.3.19 حركات اللعب.

7.4.1.2

1.1.3.19 يسمح للاعب الحر أن يعوض أي لاعب في مركز الصف الخلفي.

13.2.2, 13.2.3, 13.3.5

2.1.3.19 يكون محكوماً بأداء لاعب الصف الخلفي، ولا يسمح له بإكمال الضربة الهجومية من أي مكان (شاملاً الملعب والمنطقة الحرة) إذا كانت الكرة عند لحظة التلامس أعلى بالكامل من الحافة العليا للشبكة.

12.4.1, 14.6.2, 14.6.6, D11 (12)

3.1.3.19 لا يحق له الإرسال والصد أو محاولة الصد.

4.1.3.19	لا يحق للاعب من تكملة الضربة الهجومية عندما تكون الكرة بالكامل أعلى من الحافة العليا للشبكة، إذا كانت الكرة قادمة من تمريرة من الأعلى بالأصابع بواسطة اللاعب الحر في المنطقة الأمامية الخاصة له، ويجوز أن تلعب الكرة هجومية بحرية إذا أدى اللاعب الحر نفس الحركة من خارج المنطقة الأمامية الخاصة له.	1.4.1, 13.3.6, 23.3.2.3d, e, D1b
2.3.19	تغييرات اللاعبين الحر.	
1.2.3.19	لا تحتسب تغييرات اللاعب الحر كتبديلات.	6.1.3, 15.5
	إنها غير محددة ولكن يجب أن يكون تداول مكتمل بين تغييرين للاعب الحر (إلا إذا تسبب الفريق بالإنذار للدوران وانتقال اللاعب الحر إلى مركز 4، أو إذا أصبح اللاعب الحر الفعلي غير قادر على اللعب، بجعل التداول غير مكتمل).	
2.2.3.19	يجوز اللاعب المتغير العادي أن يتغير وإعادة تغييره بواسطة أي لاعب حر. يستطيع اللاعب الحر الفعلي أن يتغير فقط بواسطة تغيير عادي لذلك المركز أو مع اللاعب الحر الثاني.	
3.2.3.19	عند بداية كل شوط، لا يستطيع اللاعب الحر دخول الملعب حتى انتهاء الحكم الثاني من تدقيق ترتيب الدوران والسماح بتغيير اللاعب الحر مع اللاعب الأساسي.	7.3.2, 12.1
4.2.3.19	التغييرات الأخرى للاعب الحر يجب أن تؤدي فقط بينما تكون الكرة خارج اللعب وقبل صافرة الحكم للإرسال.	8.2, 12.3
5.2.3.19	يجب ان لا يرفض تغيير اللاعب الحر بعد الصافرة للإرسال ولكن قبل ضربة الإرسال، على كل حال، بعد نهاية التداول، يجب إخطار رئيس الشوط بأن هذا ليس الإجراء المسموح، وتكرار ذلك سيكون سببا لجزاءات التأخير.	12.3, 12.4, D9
6.2.3.19	يجب أن تكون نتيجة تأخيرات اللاعب الحر اللاحقة إيقاف اللعب فوراً، وفرض جزاءات التأخير، وسيحدد الفريق المرسل التالي بواسطة درجة جزاء التأخير.	16.2, D9
7.2.3.19	يحق للاعب الحر واللاعب المتغير الدخول والخروج من الملعب فقط من خلال منطقة تغيير اللاعب الحر.	1.4.4, D1b
8.2.3.19	يجب تسجيل تغييرات اللاعب الحر على استمارة مراقبة اللاعب الحر أو إستمارة التسجيل الالكترونية (إذا استخدمت إحداها).	26.2.2.1, 26.2.2.2
9.2.3.19	يمكن أن يشمل التغيير غير القانوني اللاعب الحر (فيما بين التالي):	
	– لا يوجد تداول مكتمل بين تغييرات اللاعب الحر.	6.1.3
	– تغيير اللاعب الحر بواسطة لاعب آخر غير اللاعب الحر الثاني أو اللاعب المتغير العادي.	15.9
	يجب اعتبار تغيير اللاعب الحر غير القانوني بنفس الطريقة كتبديل غير قانوني.	15.9
	إذا تم الانتباه إلى التغيير غير القانوني للاعب الحر قبل بداية التداول التالي. وتم تصحيحه بواسطة الحكام، يجازى الفريق بالتأخير.	D9

15.9	إذا تم الانتباه إلى التغيير غير القانوني للاعب الحر بعد ضربة الإرسال، تكون التبعات كما هي في التبديل غير القانوني.	
	4.19 إعادة تعيين لاعب حر جديد	
21.3.2, 21.3.3, D9	1.4.19 يصبح اللاعب الحر **غير قادر** على اللعب إذا أصيب، مرض، طرد أو استبعد.	
5.1.2.1, 5.2.1	يمكن الإعلان بأن اللاعب الحر **غير قادر** على اللعب لأي سبب بواسطة المدرب، أو بواسطة رئيس الشوط في غياب المدرب.	
	2.4.19 لاعب حر واحد في الفريق.	
19.4, 19.4.1	1.2.4.19 عندما يتيسر لاعب حر واحد فقط للفريق طبقاً للقاعدة 19.4.1، أو تم تسجيل لاعب حر واحد فقط، وأعلن بأن هذا اللاعب الحر غير قادر على اللعب، يحق للمدرب (أو لرئيس الشوط في غياب المدرب) إعادة تعيين لاعب حر لبقية المباراة أي لاعب آخر (ما عدا اللاعب المتغير) غير متواجد في الملعب عند لحظة إعادة التعيين.	
	2.2.4.19 إذا أعلن بأن اللاعب الحر **الفعلي** غير قادر على اللعب، يحق له التغيير بواسطة اللاعب المتغير العادي أو **فوراً ومباشرة إلى الملعب** بواسطة إعادة تعيين اللاعب الحر، وعلى كل حال، اللاعب الحر الذي وقع إعادة تعيينه لا يحق له اللعب لبقية المباراة.	
	إذا لم يكن اللاعب الحر متواجدا في الملعب عندما تم الإعلان بأنه غير قادر على اللعب، يجوز أن يكون سببا في إعادة التعيين.	
	اللاعب الحر الذي أعلن بأنه غير قادر على اللعب لا يحق له اللعب لبقية المباراة.	
5.1.2.1, 5.2.1	3.2.4.19 على المدرب أو رئيس الشوط في غياب المدرب إبلاغ الحكم الثاني عن إعادة التعيين.	
19.4.1	4.2.4.19 إذا أعلن بأن اللاعب الحر المعاد تعيينه غير قادر على اللعب بذلك يسمح أيضاً بإعادة تعيينات.	
5.1.2, 19.4.1	5.2.4.19 إذا طلب المدرب إعادة تعيين رئيس الفريق كلاعب حر جديد، فإنه يسمح بذلك، ولكن يجب على رئيس الفريق التخلي عن جميع أمتيازات القائد.	
25.2.2.7, 26.2.2.1	6.2.4.19 في حالة إعادة تعيين اللاعب الحر، يجب تسجيل رقم اللاعب المعين كلاعب حر في ركن الملاحظات على إستمارة التسجيل وإستمارة مراقبة اللاعب الحر (أو إستمارة التسجيل الإلكترونية إذا استخدمت إحداها).	
	3.4.19 لاعبين حرين إثنين في الفريق.	
4.1.1, 19.1.1	1.3.4.19 عندما يتم تسجيل لاعبين حرين إثنين للفريق على إستمارة التسجيل، وأعلن بأن أحدهما غير قادر على اللعب، يحق للفريق فقط اللعب مع لاعب حر واحد.	
19.4	لا يسمح بإعادة التعيين، على كل حال، إلا إذا أعلن بأن اللاعب الحر المتبقي غير قادر على الإستمرار في اللعب و في المباراة.	

5.19 الخلاصة

19.4, 21.3.2, 21.3.3

إذا تم طرد أو استبعاد اللاعب الحر، يجوز أن يحل محله فوراً بواسطة اللاعب الحر الثاني للفريق. إذا كان للفريق لاعب حر واحد فقط، بذلك يحق للفريق إجراء إعادة التعيين.

الفصل السابع

سلوك المشاركين

انظر القواعد

20 متطلبات السلوك

1.20 السلوك الرياضي

1.1.20 يجب على المشاركين الإلمام "بالقواعد الرسمية للكرة الطائرة" والإلتزام بها.

2.1.20 يجب أن يتقبل المشاركون قرارات الحكام بسلوك رياضي وبدون معارضتهم.

5.1.2.1 في حالة الشك، يجوز التوضيح فقط من خلال رئيس الشوط.

3.1.20 يجب على المشاركين تجنب الحركات والمواقف التي تهدف إلى التأثير على قرارات الحكام أو تغطية الأخطاء التي ترتكبها فرقهم.

2.20 اللعب النظيف

1.2.20 يجب أن يتسم سلوك المشاركين بالإحترام والتهذيب وفقاً لروح اللعب النظيف، ليس فقط تجاه الحكام ولكن أيضا تجاه الرسميين الآخرين والمنافسين والزملاء والمتفرجين.

5.2.3.4 2.2.20 يسمح بالاتصال بين أعضاء الفريق خلال المباراة.

21 سوء السلوك وجزاءاته

1.21 سوء السلوك البسيط

5.1.2, 21.3 لا يكون سوء السلوك البسيط سبباً للجزاء، أنه من واجب الحكم الأول منع الفريقين من الإقتراب لمستوى الجزاء.

D9, D11 (6a) يتم هذا في مرحلتين:

المرحلة الأولى: باستخدام لفت نظر شفوي من خلال رئيس الشوط.

المرحلة الثانية: باستخدام البطاقة الصفراء لعضو الفريق (الأعضاء) المعني. لفت النظر الشكلي هذا بحد ذاته ليس بجزاء، ولكنه يرمز بأن عضو الفريق (وشاملاً للفريق) قد وصل إلى مستوى الجزاء في المباراة ويدون على إستمارة التسجيل ولا توجد تبعات فورية.

2.21 سوء السلوك المؤدي إلى الجزاءات

4.1.1 يصنف السلوك غير اللائق بواسطة عضو الفريق تجاه الرسميين، المنافسين، زملاء الفريق أو المتفرجين إلى ثلاث فئات طبقاً لدرجة الإساءة.

1.2.21 **سلوك غير مهذب:** حركة منافية للسلوك الحسن أو المبادئ الأخلاقية.

2.2.21 **سلوك عدائي:** كلمات مشوهة للسمعة أو إحتقار أو إيماءات أو أية حركة معبرة للإحتقار.

3.2.21 **الإعتداء:** إعتداء بدني فعلي أو عدائي أو سلوك تهديد.

3.21 جداول الجزاء

D9

21.2, 25.2.2.6 طبقا لتقدير الحكم الأول وإستناداً إلى جدية الإساءة، فإن الجزاءات التي تطبق وتسجل على إستمارة التسجيل هي: **الإنذار، الطرد أو الإستبعاد.**

D11 (6b) 1.3.21 **الإنذار**

4.1.1, 21.2.1 السلوك غير المهذب الأول في المباراة بواسطة أي عضو في الفريق، يجازى بنقطة والإرسال للمنافس.

D11 (7) 2.3.21 **الطرد**

1.4.6, 4.1.1, 5.2.1, 5.3.2, D1a, D1b 1.2.3.21 لا يحق لعضو الفريق المجازى بالطرد اللعب لبقية الشوط، ويجب أن يستبدل قانونياً وفوراً إذا كان في الملعب، ويجب عليه البقاء في منطقة الجزاء وبدون تبعات أخرى.

5.2.3.3 المدرب المجازى بالطرد ، يخسر حقوقه بالتدخل في الشوط ويجب عليه البقاء في منطقة الجزاء.

4.1.1, 21.2.2 2.2.3.21 يجازي السلوك العدائي الأول بواسطة عضو الفريق بالطرد وبدون تبعات أخرى.

4.1.1, 21.2.1 3.2.3.21 يجازي السلوك غير المهذب الثاني في نفس المباراة بواسطة نفس عضو الفريق بالطرد، وبدون تبعات أخرى.

D11 (8) 3.3.21 **الإستبعاد**

4.1.1, D1a 1.3.3.21 يجب على عضو الفريق المجازي بالإستبعاد أن يستبدل قانونياً وفورا إذا كان في الملعب ويجب عليه مغادرة منطقة مراقبة المسابقة لبقية المباراة وبدون تبعات أخرى.

21.2.3 2.3.3.21 يجازى الإعتداء البدني الأول أو التلميح أو التهديد الإستفزازي بالإستبعاد وبدون تبعات أخرى.

4.1.1, 21.2.2 3.3.3.21 يجازي السلوك العدائي الثاني في نفس المباراة بواسطة نفس عضو الفريق بالإستبعاد، وبدون تبعات أخرى.

4.1.1, 21.2.1	4.3.3.21 يجازي السلوك غير المهذب الثالث في نفس المباراة بواسطة نفس عضو الفريق بالإستبعاد، وبدون تبعات أخرى.
	4.21 تطبيق جزاءات سوء السلوك
21.3, 25.2.2.6	1.4.21 تكون جزاءات سوء السلوك جميعها كجزاءات فردية، وتظل سارية المفعول لكل المباراة، وتسجل على استمارة التسجيل.
4.1.1, 21.2, 21.3, D9	2.4.21 يجازي تكرار سوء السلوك بواسطة نفس عضو الفريق في نفس المباراة تصاعدياً (يتلقى عضو الفريق جزاءاً أشد لكل إساءة متتالية).
21.2, 21.3	3.4.21 لا يتطلب الطرد أو الإستبعاد الناجم عن السلوك العدائي أو الإعتداء وجود جزاء سابق.
	5.21 سوء السلوك قبل وبين الأشواط
18.1, 21.2, 21.3	يجازي أي سوء سلوك يحدث قبل أو بين الأشواط وفقاً للقاعدة 21.3، وتطبق الجزاءات في الشوط التالي:
D11 (6a, 6b, 7, 8)	**6.21 ملخص سوء السلوك والبطاقات المستخدمة**
21.1	**لفت نظر:** لا جزاء – المرحلة 1: لفت نظر شفوي. المرحلة 2: الرمز البطاقة الصفراء.
21.3.1	**الإنذار:** الجزاء – الرمز البطاقة الحمراء.
21.3.2	**الطرد:** الجزاء – الرمز البطاقتين الحمراء + الصفراء معاً.
21.3.3	**الإستبعاد:** الجزاء – الرمز البطاقتين الحمراء + الصفراء منفصلتين.

القسم الثاني

الجزء الثاني:

الحكام
مسؤولياتهم وإشارات اليد الرسمية

الفصل الثامن

الحكام

انظر القواعد

22 هيئة التحكيم والإجراءات

1.22 التكوين

تتكون هيئة التحكيم للمباراة من الرسميين التاليين:

23 – الحكم الأول.

24 – الحكم الثاني.

25 – المسجل.

27 – أربعة (إثنان) مراقبو الخطوط.

تكون أماكنهم موضحة في شكل 10.

26 **لمسابقات الإتحاد الدولي للكرة الطائرة، العالمية والرسمية يكون مساعد المسجل إجبارياً.**

2.22 الإجراءات

1.2.22 يحق للحكمين الأول والثاني فقط إطلاق الصافرة أثناء المباراة:

6.1.3, 12.3 1.1.2.22 يعطي الحكم الأول الإشارة للإرسال الذي يبدأ التداول.

2.1.2.22 يشير الحكمان الأول والثاني إلى نهاية التداول، بشرط أن يتأكدا من أن هناك خطأ قد ارتكب وأنهما حددا طبيعته.

5.1.2, 8.2 2.2.22 يحق لهما إطلاق الصافرة أثناء توقف اللعب للتوضيح بأنهما وافقا أو رفضا طلب الفريق.

22.2.1.2, 28.1 3.2.22 مباشرة بعد صافرة الحكم للإشارة إلى اكتمال التداول، يجب عليهما التوضيح بإشارات اليد الرسمية:

1.3.2.22 إذا أطلقت الصافرة على الخطأ بواسطة الحكم الأول، فسوف يشير بالترتيب:

12.2.2, D11 (2) أ – الفريق الذي سيقوم بالإرسال.

ب – طبيعة الخطأ.

ج – اللاعب (اللاعبون) المخطئ (اذا لزم).

2.3.2.22 إذا أطلقت الصافرة على الخطأ بواسطة الحكم الثاني فسوف يشير بالترتيب:

أ – طبيعة الخطأ.

ب – اللاعب المخطئ (إذا لزم).

12.2.2 ج – اتباع الحكم الأول بإعادة إشارته للفريق الذي سيقوم بالإرسال.

D11 (2) في هذه الحالة، لا يؤشر الحكم الأول إلى طبيعة الخطأ أو اللاعب المخطئ ولكن فقط للفريق الذي سيرسل.

12.2.2, 13.3.3, 13.3.5, 19.3.1.2, 23.3.2.3d, e, D11 (21)

3.3.2.22 في حالة ضربة هجومية خاطئة بواسطة لاعب الصف الخلفي أو اللاعب الحر يشير الحكمان طبقاً للقاعدتين 22.2.3.1، 22.2.3.2 أعلاها.

4.3.2.22 في حالة الخطأ المزدوج، يشير الحكمان بالترتيب:

17.3, D11 (23) أ – طبيعة الخطأ.

ب – اللاعبون المخطئون (إذا لزم).

12.2.2, D11 (2) ج – الفريق الذي سيرسل حسب إشارة الحكم الأول.

23 الحكم الأول

1.23 الموقع

D1a, D1b, D10 يؤدي الحكم الأول واجباته واقفاً على منصة الحكم الموجودة عند إحدى نهايتي الشبكة و على الجانب المقابل للمسجل، ويجب أن يكون مستوى نظره فوق الشبكة بحوالي 50 سم تقريبا.

2.23 السلطة

4.1.1, 6.3 1.2.23 يدير الحكم الأول المباراة من البداية وحتى النهاية، وله السلطة على جميع أعضاء هيئة التحكيم وأعضاء الفريقين.

تكون قراراته أثناء المباراة نهائية، وله السلطة في إلغاء قرارات أعضاء هيئة التحكيم الآخرين إذا إكتشف أنها خاطئة.

يجوز له أيضاً أن يستبدل أي من أعضاء هيئة التحكيم الذي لا يؤدي واجباته بصورة صحيحة.

3.3 2.2.23 يراقب عمل ملتقطي الكرات وماسحي الأرضية والمجففين.

3.2.23 له السلطة في اتخاذ القرار في أي أمر متعلق باللعب بما في ذلك الأمور غير المنصوص عنها في القواعد.

20.1.2 4.2.23 يجب أن لا يسمح بأي نقاش حول قراراته.

5.1.2.1	وعلى كل، يعطي الحكم الأول بطلب من رئيس الشوط، إيضاحاً حول تطبيق أو تفسير للقواعد التي استند إليها القرار.	
5.1.2.1, 5.1.3.2, 25.2.3.2	إذا لم يوافق رئيس الشوط على توضيح الحكم الأول وقرر الاحتجاج ضد مثل هذا القرار، يجب عليه فوراً الاحتفاظ بحق تقديم الاحتجاج عند نهاية المباراة، ويجب على الحكم الأول السماح بهذا الحق لرئيس الشوط.	
الفصل الأول, 23.3.1.1	5.2.23 يكون الحكم الأول مسئولاً قبل وأثناء المباراة عن تحديد ما إذا كانت منطقة اللعب والأدوات والظروف تفي بمتطلبات اللعب.	
	3.23 المسئوليات	
	1.3.23 يقوم الحكم الأول قبل المباراة:	
الفصل الأول, 23.2.5	1.1.3.23 فحص حالة منطقة اللعب والكرات والأدوات الأخرى.	
7.1	2.1.3.23 إجراء القرعة مع رئيسي الفريقين.	
7.2	3.1.3.23 مراقبة إحماء الفريقين.	
	2.3.23 يكون للحكم الأول أثناء المباراة سلطة:	
21.1	1.2.3.23 إصدار لفت النظر للفريقين.	
16.2, 21.2, D9, D11 (6a, 6b, 7, 8, 25)	2.2.3.23 مجازاة سوء السلوك والتأخيرات.	
	3.2.3.23 يقرر بشأن:	
7.5, 12.4, 12.5, 12.7.1, D4, D6, D11 (12,13)	أ – أخطاء المرسل ومراكز الفريق المرسل، بما في ذلك الإخفاء.	
9.3, D11 (16, 17)	ب – الأخطاء في لعب الكرة.	
11.3.1,11.4.1, 11.4.4, D11 (20)	ج – الأخطاء فوق الشبكة، وخطأ ملامسة اللاعب مع الشبكة، غالباً على جهة المهاجم.	
13.3.3, 13.3.5, 24.3.2.4, D8, D11 (21)	د – أخطاء الضربة الهجومية للاعب الحر، وللاعبي الصف الخلفي.	
1.4.1, 13.3.6, 24.3.2.4, D11 (21)	ه – الضربة الهجومية المكتملة بواسطة اللاعب لكرة أعلى من إرتفاع الشبكة القادمة من تمريرة من الأعلى بالأصابع بواسطة اللاعب الحر في المنطقة الأمامية.	
8.4.5, 24.3.2.7, D5a, D11 (22)	و – عبور الكرة بالكامل المجال السفلي تحت الشبكة.	

14.6.2, 14.6.6, D11 (12)	ز – الصد المكتمل للاعبي الصف الخلفي أو محاولة الصد بواسطة اللاعب الحر.	
D11 (15)	خ – الكرة التي تعبر الشبكة كلياً أو جزئياً خارج مجال العبور متجهة لملعب الفريق المنافس أو تلمس العصا الهوائية من جانبه من الملعب.	
D11 (15)	ك – الكرة القادمة من الإرسال واللمسة الثالثة التي تعبر فوق أو خارج العصا الهوائية من جانبه من الملعب.	
24.3.3, 25.2.3.3	عند نهاية المباراة، يدقق ويوقع استمارة التسجيل.	3.3.23

24 الحكم الثاني

1.24 الموقع

D1a, D1b, D10 يؤدي الحكم الثاني واجباته واقفاً خارج الملعب قرب القائم في الجانب المقابل مواجهاً الحكم الأول.

2.24 السلطة

24.3	الحكم الثاني هو مساعد للحكم الأول، ولكن له أيضاً نطاق سلطة خاصة به. يحق له أن يحل محل الحكم الأول، في حالة عدم قدرة الحكم الأول على الاستمرار في عمله.	1.2.24
24.3	يحق له أيضاً الإشارة بدون إطلاق الصافرة إلى أخطاء خارج نطاق سلطاته، ولكن لا يحق له الإصرار عليها للحكم الأول.	2.2.24
25.2, 26.2	يراقب عمل المسجل (المسجلين).	3.2.24
4.2.1	يشرف على أعضاء الفريق على مقعد الفريق، ويبلغ الحكم الأول عن سوء سلوكياتهم.	4.2.24
4.2.3	يراقب اللاعبين في منطقتي الإحماء.	5.2.24
15, 15.11, 25.2.2.3	يسمح بتوقفات اللعب العادية، ويراقب مدتها ويرفض الطلبات الخاطئة.	6.2.24
15.1, 25.2.2.3	يراقب عدد الأوقات المستقطعة والتبديلات المستخدمة بواسطة كل فريق، ويبلغ الحكم الأول والمدرب المعني عن الوقت المستقطع الثاني والتبديلين الخامس والسادس.	7.2.24
15.7, 17.1.2	يسمح في حالة إصابة اللاعب، بتبديل استثنائي أو يمنح 3 دقائق وقت للعلاج.	8.2.24
1.2.1, 3	يتأكد من حالة الأرضية خاصة في المنطقة الأمامية، ويتأكد أيضاً أثناء المباراة من أن الكرات مازالت مطابقة للوائح.	9.2.24

10.2.24	يشرف على أعضاء الفريق في مناطق الجزاء، ويبلغ الحكم الأول عن سوء سلوكهم. **لمسابقات الإتحاد الدولي للكرة الطائرة، العالمية والرسمية، فإن المهمات تحت بندي 24.2.5 و24.2.10 تنفذ بواسطة الحكم الإحتياطي.**	1.4.6, 21.3.2

3.24 المسئوليات

1.3.24	يتأكد عند بداية كل شوط وعند تغيير الملعبين في الشوط الفاصل ومتى ما كان ضرورياً، يدقق الحكم الثاني بأن المراكز الفعلية للاعبين في الملعب مطابقة لورقة ترتيب الدوران.	5.2.3.1, 7.3.2, 7.3.5, 18.2.2
2.3.24	أثناء المباراة يقرر الحكم الثاني ويطلق الصافرة ويؤشر على:	
1.2.3.24	الاجتياز داخل ملعب ومجال المنافس تحت الشبكة.	1.3.3, 11.2, D5a, D11 (22)
2.2.3.24	أخطاء المركز للفريق المستقبل.	7.5, D4, D11 (13)
3.2.3.24	خطأ ملامسة اللاعب للشبكة غالباً جهة الصد ومع العصا الهوائية التي بجانبه من الملعب.	11.3.1
4.2.3.24	الصد المكتمل بواسطة لاعبي الصف الخلفي أو محاولة الصد بواسطة اللاعب الحر، أو خطأ الضربة الهجومية بواسطة لاعبي الصف الخلفي أو بواسطة اللاعب الحر.	13.3.3, 14.6.2, 14.6.6, 23.3.2.3d, e, g, D11 (12, 21)
5.2.3.24	ملامسة الكرة لجسم خارجي.	8.4.2, 8.4.3, D11 (15)
6.2.3.24	ملامسة الكرة الأرض عندما يكون الحكم الأول في وضع لا يمكنه من رؤية اللمسة.	8.3

7.2.3.24 الكرة التي تعبر الشبكة كلياً أو جزئياً خارج مجال العبور إلى ملعب المنافس أو تلمس العصا الهوائية من جانبه من الملعب.	8.4.3, 8.4.4, D5a, D11 (15)
8.2.3.24 الكرة القادمة من الإرسال واللمسة الثالثة التي تعبر فوق أو خارج العصا الهوائية من جانبه من الملعب.	D11 (15)
3.3.24 عند نهاية المباراة يدقق ويوقع إستمارة التسجيل.	23.3.3, 25.2.3.3

25 المسجل

1.25 الموقع

يؤدي المسجل واجباته جالساً عند طاولة المسجل في الجانب المقابل للملعب مواجهاً الحكم الأول. — D1a, D1b, D10

2.25 المسؤوليات

يملأ استمارة التسجيل طبقاً للقواعد متعاوناً مع الحكم الثاني.

يستخدم الجرس الكهربائي أو جهاز صوتي آخر للإبلاغ عن ظروف غير عادية أو لإعطاء الإشارات للحكام وفقاً لمسئولياته.

1.2.25 يقوم المسجل قبل المباراة والشوط:

1.1.2.25 تسجيل بيانات المباراة والفريقين شاملة أسماء وأرقام اللاعبين الحران طبقاً للإجراءات المعمول بها، ويحصل على توقيعات رئيسي الفريقين والمدربين.	4.1, 5.1.1, 5.2.2, 7.3.2, 19.1.2, 19.4.2.6
2.1.2.25 تسجيل ترتيب الدوران الأساسي لكل فريق من ورقة ترتيب الدوران، أو التدقيق على البيانات المقدمة إلكترونيا.	5.2.3.1, 7.3.2
اذا لم يتسلم ورقة ترتيب الدوران في الوقت المحدد، يقوم بإبلاغ الحكم الثاني فوراً عن هذه الواقعة.	5.2.3.1

2.2.25 يقوم المسجل أثناء المباراة:

1.2.2.25 تسجيل النقاط التي أحرزت.	6.1
2.2.2.25 مراقبة ترتيب الإرسال لكل فريق، ويشير إلى الحكام فوراً عن أي خطأ بعد ضربة الإرسال.	12.2
3.2.2.25 له السلطة للإعلان عن طلبات تبديل اللاعبين بإستخدام جهاز الجرس ويراقب عددها، ويدون التبديلات والأوقات المستقطعة وإبلاغ الحكم الثاني.	15.1, 15.4.1, 15.10.3c, 24.2.6, 24.2.7
4.2.2.25 إبلاغ الحكام عن طلب توقف اللعب العادي غير الصحيح.	15.11
5.2.2.25 الإعلان بنهاية الأشواط للحكام، وعند نتيجة النقطة الثامنة في الشوط الفاصل.	6.2, 15.4.1, 18.2.2

15.11.3, 16.2, 21.3	6.2.2.25	تسجيل لفت نظر سوء السلوك، الجزاءات والطلبات الخاطئة.
15.7, 17.1.2, 17.2, 17.3, 19.4	7.2.2.25	تسجيل جميع ما يحدث حسب التعليمات بواسطة الحكم الثاني. مثال: التبديل الإستثنائي، زمن العلاج، التوقفات الطويلة، التدخل الخارجي، إعادة التعيين... إلخ.
18.1	8.2.2.25	يراقب فترة الراحة بين الأشواط.
	3.2.25	يقوم المسجل عند نهاية المباراة:
6.3	1.3.2.25	تسجيل النتيجة النهائية.
5.1.2.1, 5.1.3.2, 23.2.4	2.3.2.25	في حالة الاحتجاج، مع الإقرار المسبق من الحكم الأول، يكتب او يسمح لرئيس الفريق/ رئيس الشوط بكتابة بيان على استمارة التسجيل عن الواقعة المحتج عليها.
5.1.3.1, 23.3.3, 24.3.3	3.3.2.25	يوقع بنفسه على استمارة التسجيل، قبل الحصول على توقيعات رئيسي الفريقين ثم الحكام.
	26	**مساعد المسجل**
22.1, D1a, D1b, D10	**1.26**	**الموقع**
		يؤدي مساعد المسجل واجباته جالساً بجانب المسجل عند طاولة المسجل.
19.3	**2.26**	**المسئوليات**
		يدون التغييرات المتعلقة باللاعب الحر.
		يساعد في الأعمال الإدارية لعمل المسجل.
		إذا لم يستطع المسجل من مواصلة عمله، يستبدل مساعد المسجل إلى مسجل.
	1.2.26	قبل المباراة والشوط، يقوم مساعد المسجل:
	1.1.2.26	إعداد استمارة مراقبة اللاعب الحر.
	2.1.2.26	إعداد استمارة التسجيل الاحتياطية.
	2.2.26	أثناء المباراة، يقوم مساعد المسجل:
19.3.1.1, 19.4	1.2.2.26	يدون تفاصيل تغييرات اللاعب الحر/ إعادة التعيينات.
19.3.2	2.2.2.26	يبلغ الحكام لأي خطأ عن تغيير اللاعب الحر باستخدام الجرس.
15.4.1	3.2.2.26	يبدأ وينهي زمن الوقت المستقطع الفني.
	4.2.2.26	يعمل على لوحة النتيجة اليدوية على طاولة المسجل.
25.2.2.1	5.2.2.26	يدقق لوحة النتيجة للمطابقة.

25.2.1.1

6.2.2.26 إذا كان ضروريا، يجهز أولاً بأول استمارة التسجيل الاحتياطية ويعطيها للمسجل.

3.2.26 عند نهاية المباراة، يقوم مساعد المسجل:

1.3.2.26 يوقع استمارة مراقبة اللاعب الحر ويسلمها للتدقيق.

2.3.2.26 يوقع استمارة التسجيل.

لمسابقات الإتحاد الدولي للكرة الطائرة، العالمية والرسمية والتي يتم إستخدام فيها التسجيل الإلكتروني، يقوم مساعد المسجل مع المسجل الإبلاغ عن التبديلات مباشرة للحكم الثاني ليوجه إلى الفريق الذي طلب التوقف ومطابقة تغييرات اللاعب الحر.

27 مراقبو الخطوط

1.27 الموقع

D1a, D1b, D10

في حالة استخدام مراقبي خط أثنين فقط، فإنهما يقفان عند ركني الملعب الأقرب لليد اليمنى لكل حكم قطريا، على بعد من 1 إلى 2 متر من الركن.

يراقب كل واحد منهما كلا من خطي النهاية والجانب من جانبه.

لمسابقات الإتحاد الدولي للكرة الطائرة، العالمية والرسمية، يكون وجود أربعة مراقبي خطوط إلزاميا.

D10

يقفون في المنطقة الحرة على بعد من 1 إلى 3 أمتار من كل ركن للملعب على الامتداد الوهمي للخط الذي يقومون بمراقبته.

2.27 المسئوليات

D12

1.2.27 يؤدي مراقبو الخطوط واجباتهم باستخدام راية أبعادها (40X40 سم) للإشارة إلى:

8.3, 8.4, D12 (1, 2)

1.1.2.27 الكرة "داخل" و"خارج" كلما تسقط الكرة بالقرب من خطه (خطوطهم).

8.4, D12 (3)

2.1.2.27 الكرات الملموسة "الخارجة" من الفريق المستقبل للكرة.

8.4.3, 8.4.4, 10.1.1, D5a, D12 (4)

3.1.2.27 ملامسة الكرة العصا الهوائية، كرة الإرسال والضربة الثالثة للفريق تعبر الشبكة خارج مجال العبور.. إلخ.

7.4, 12.4.3, D12 (4)

4.1.2.27 تخطي أي لاعب خارج أرض ملعبه (باستثناء المرسل) عند لحظة ضربة الإرسال.

12.4.3

5.1.2.27 أخطاء القدم للمرسل.

11.3.1, 11.4.4, D3, D12 (4)

6.1.2.27 أي تلامس مع الـ80 سم من العصا الهوائية على جانبهم من الملعب بواسطة اي لاعب أثناء حركته للعب الكرة أو يتداخل مع اللعب.

10.1.1, D5a, D12 (4)

7.1.2.27 الكرة التي تعبر الشبكة خارج مجال العبور إلى ملعب المنافس أو تلمس العصا الهوائية التي بجانبه من الملعب.

2.2.27 يجب على مراقب الخط تكرار إشارته عند طلب الحكم الأول.

28 الإشارات الرسمية

D11

1.28 إشارات اليد للحكام

يجب على الحكام أن يوضحوا بإشارات اليد الرسمية سبب إطلاق صافرتهم (طبيعة الخطأ التي أطلقت عليها الصافرة، أو الغرض من التوقف المسموح)، ويجب الإبقاء على الإشارة لبرهة، وإذا نفذت بيد واحدة، فتستخدم اليد المواجهة لجانب الفريق الذي ارتكب الخطأ أو تقدم بالطلب.

D12

2.28 إشارات الراية لمراقبي الخطوط

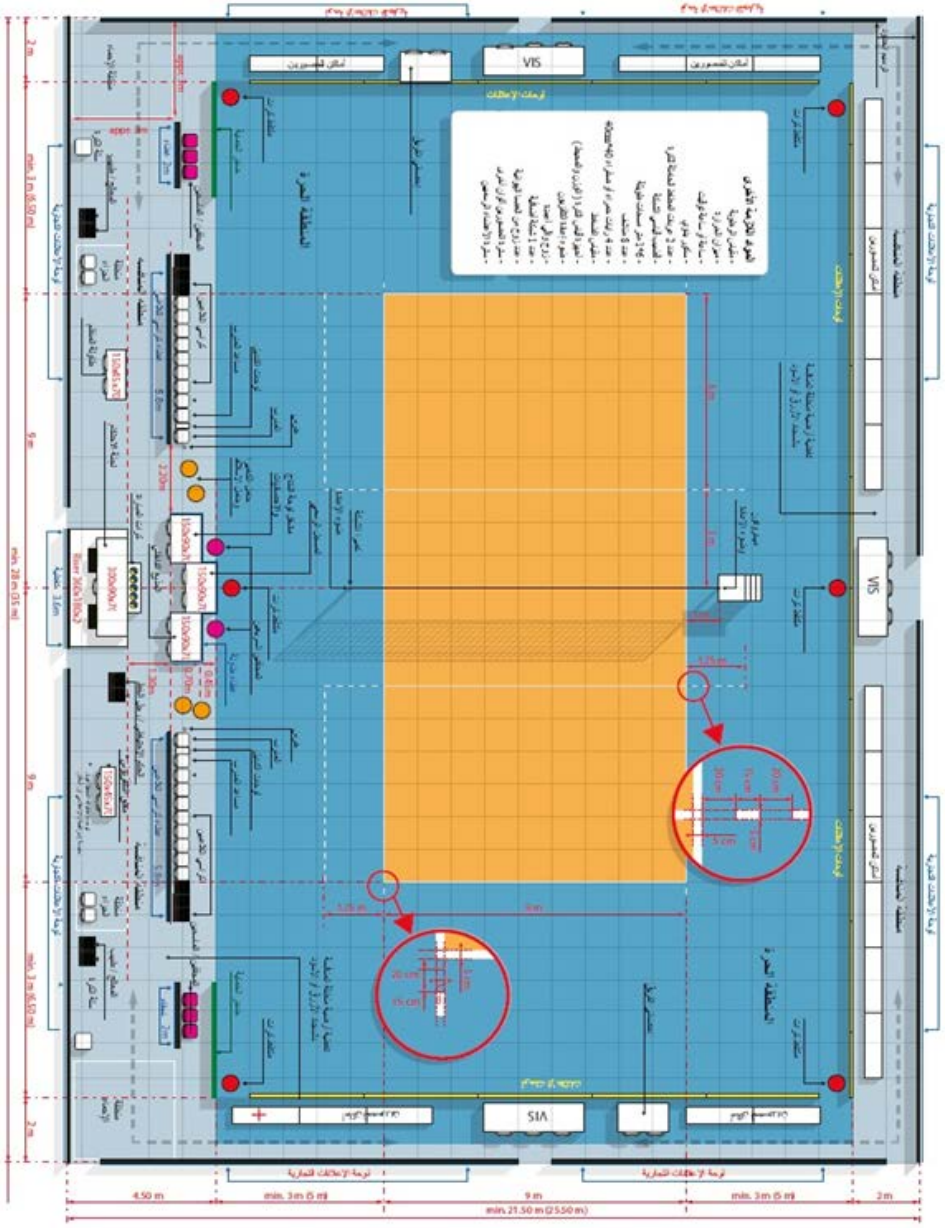
يجب أن يشير مراقبو الخطوط بإشارة الراية الرسمية طبيعة الخطأ المحتسب والاحتفاظ بالإشارة لبرهة.

القسم الثاني
الجزء الثالث
الأشكال

شكل 1a: منطقة المراقبة/ المسابقة

القواعد ذات الصلة: 1, 1.4.5, 1.4.6, 4.2.1, 4.2.3.1, 15.4.4, 19.3.2.7, 21.3.2.1, 21.3.3.1, 23.1, 24.1, 25.1, 26.1

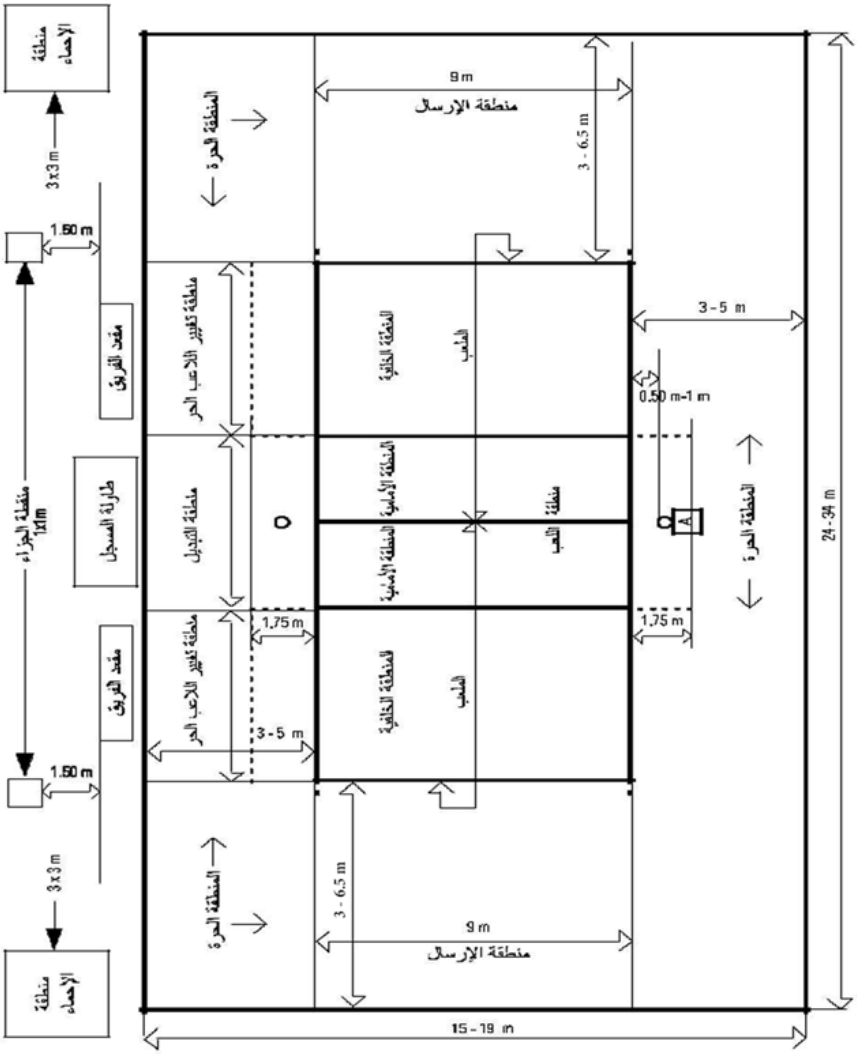
أهمية وقانونية الاتحاد الدولي لبطولات العالم والمسابقات الرسمية



شكل 1b: منطقة اللعب

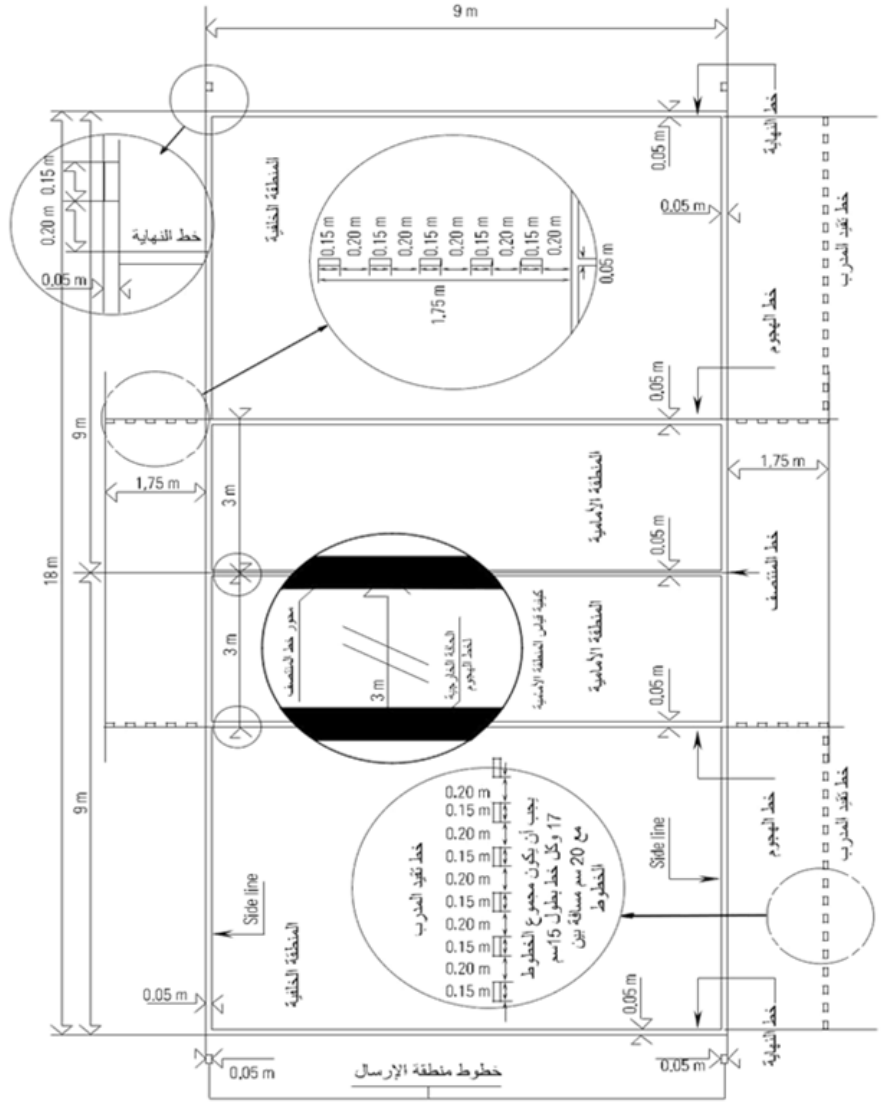
القواعد ذات الصلة: 1, 1.4, 1.4.2, 1.4.3, 1.4.4, 1.4.5, 1.4.6, 4.2.1, 4.2.3.1, 15.10.1, 19.3.1.4, 19.3.2.7, 21.3.2.1, 23.1, 24.1, 25.1, 26.1

أهمية وقانونية الاتحاد الدولي لبطولات العالم والمسابقات الرسمية



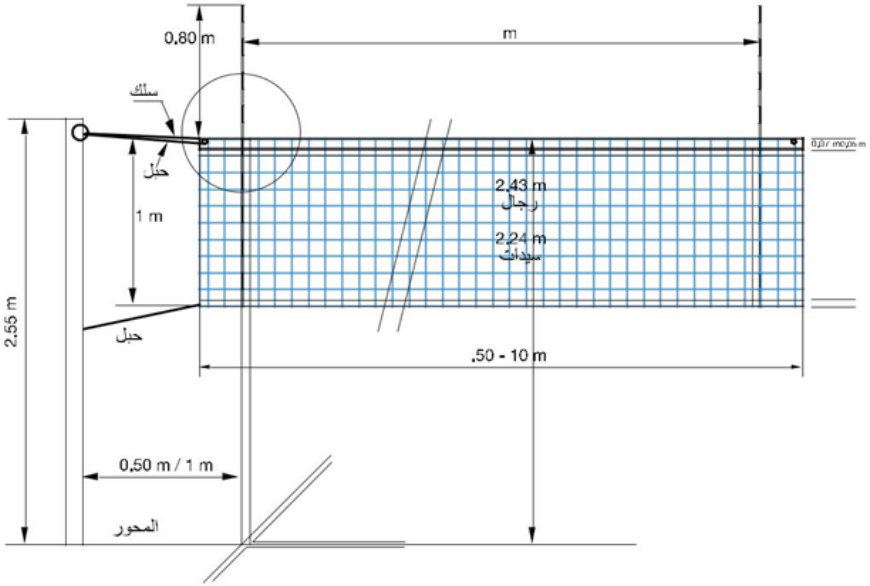
شكل 2: أرض اللعب

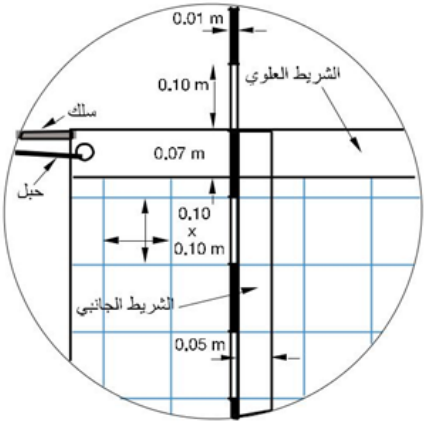
القواعد ذات الصلة: 1.1, 1.3, 1.3.3, 1.3.4, 1.4.1, 5.2.3.4



شكل 3: تصميم الشبكة

القواعد ذات الصلة: 2, 2.1.6, 2.2, 2.3, 2.4, 2.5.1, 11.3.1, 11.3.2, 27.2.1.6



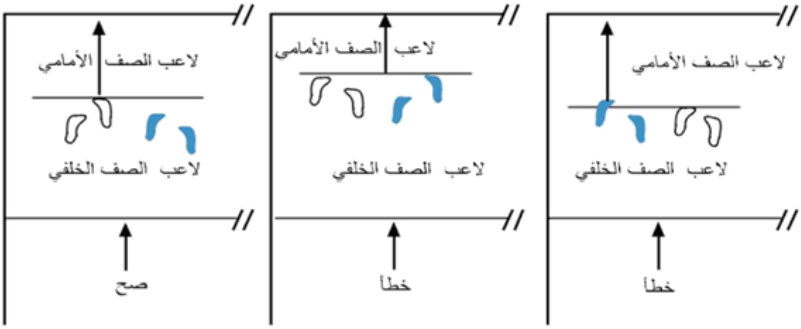


شكل 4: مراكز اللاعبين

القواعد ذات الصلة: 7.4, 7.4.3, 7.5, 23.3.2.3a, 24.3.2.2

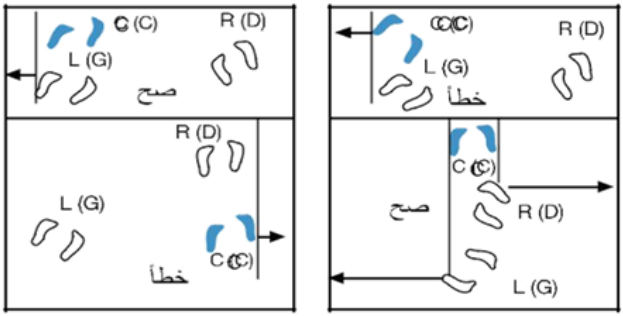
مثال: أ

تحديد المراكز بين لاعب الصف الأمامي
والمطابق لاعب الصف الخلفي



مثال: ب

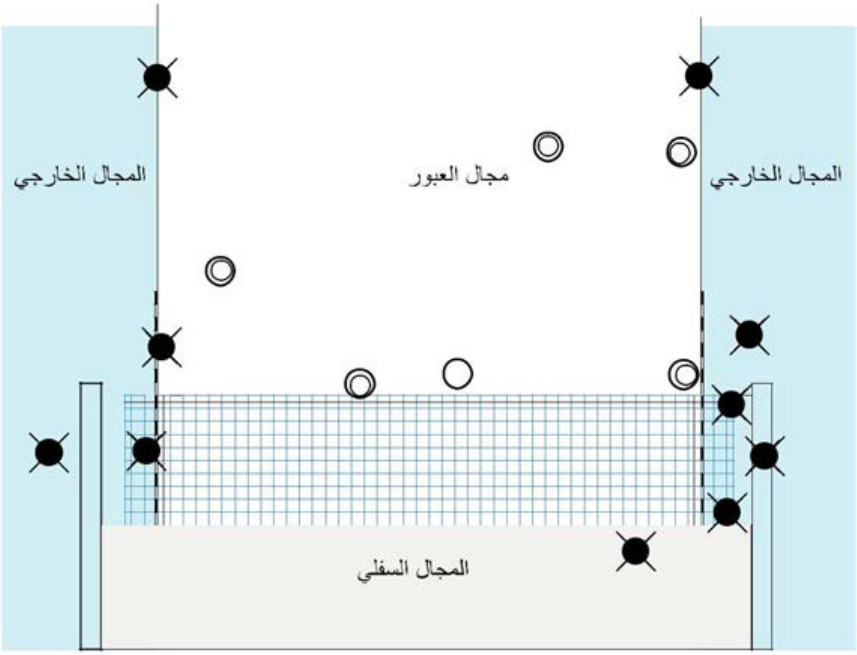
تجديد المراكز بين لاعبي
نفس الصف



C (C) = لاعب الوسط
R (D) = اللاعب الأيمن
L (G) = اللاعب الأيسر

شكل 5a: عبور الكرة المستوى العمودي للشبكة إلى ملعب للمنافس

القواعد ذات الصلة: 2.4, 8.4.3, 8.4.4, 8.4.5, 10.1.1, 10.1.3, 24.3.2.7, 27.2.1.3, 27.2.1.7

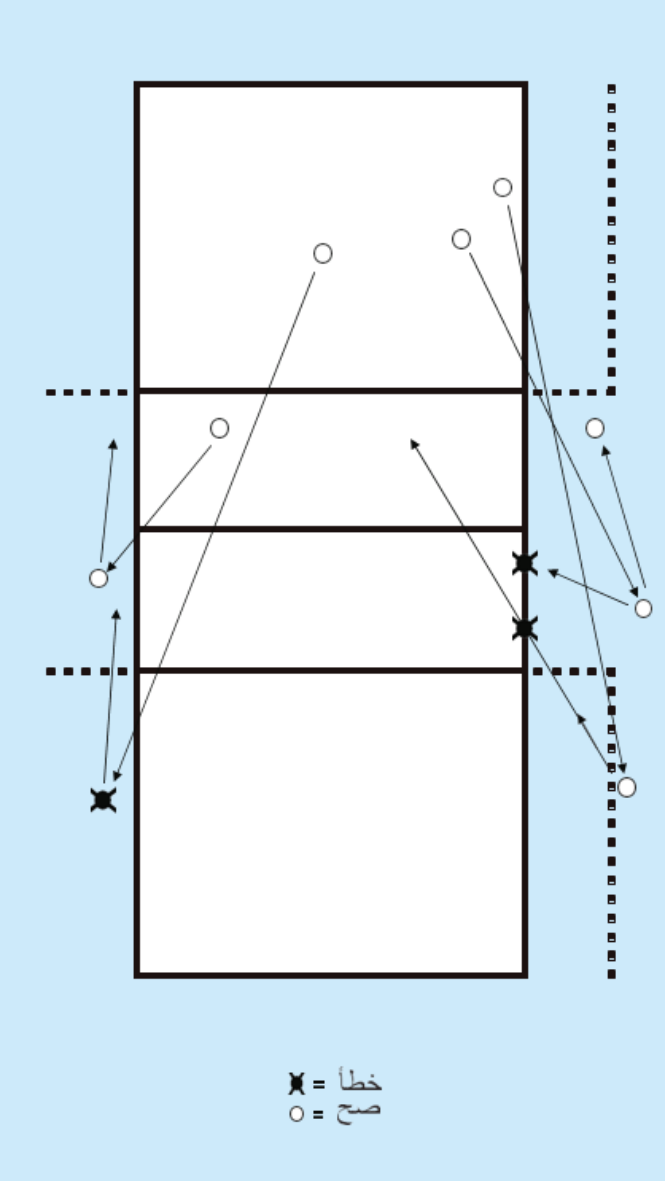


= خطأ

= عبور صحيح

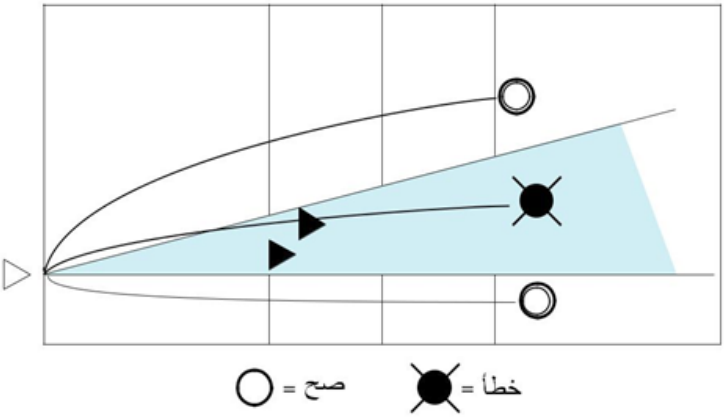
شكل 5b: عبور الكرة المستوى العمودي للشبكة إلى المنطقة الحرة للمنافس

القواعد ذات الصلة: 10.1.2, 10.1.2.2, 24.3.2.7



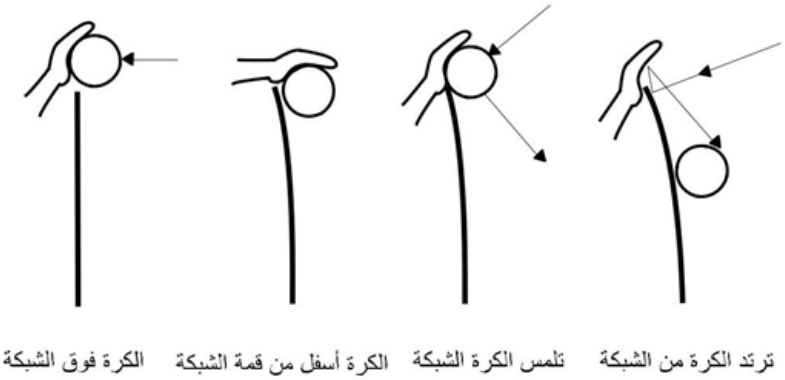
شكل 6: الإخفاء الجماعي

القواعد ذات الصلة: 12.5, 12.5.2, 23.3.2.3a



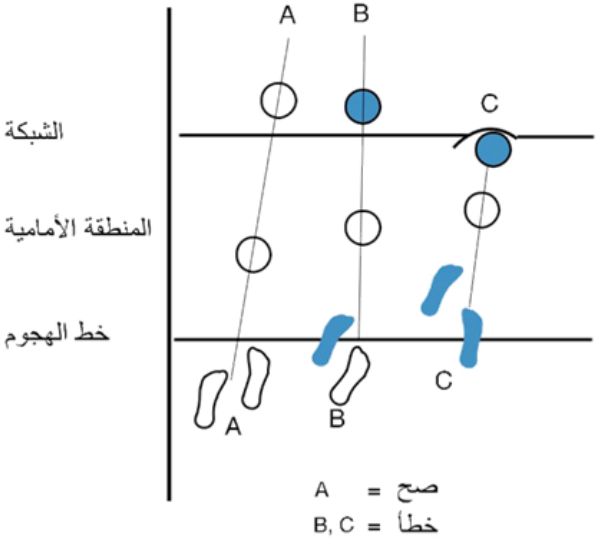
شكل 7: الصد المكتمل

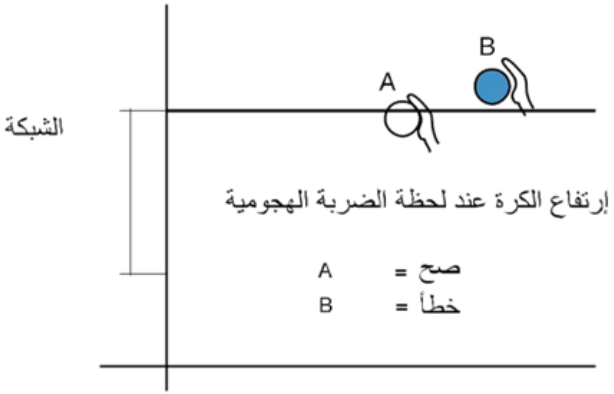
القواعد ذات الصلة: 14.1.3



شكل 8: هجوم لاعب الصف الخلفي

القواعد ذات الصلة: 13.2.2, 13.2.3, 23.3.2.3d, 24.3.2.4





شكل 9: جدول الجزاءات والتحذيرات وعواقبها

القواعد ذات الصلة: 16.2, 21.3, 21.4.2

9a: جدول جزاء سوء السلوك

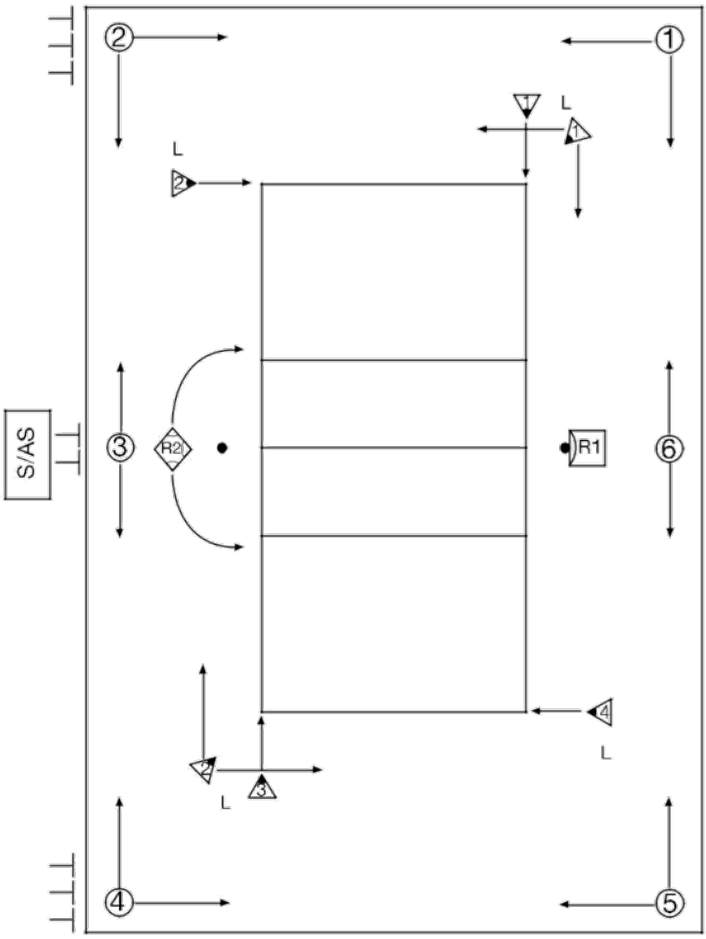
التبعات	البطاقات	الجزاء	المخطئ	الحدث	الفئات
المنع	لا شيء	لا يعتبر جزاء	أي عضو	**المرحلة الأولى 1**	**سوء السلوك البسيط**
	صفراء			**المرحلة الثانية 2**	
مثل أدناه	مثل أدناه	إنذار		**التكرار أي وقت**	
نقطة والإرسال للمنافس	حمراء	إنذار	أي عضو	**الأول**	**السلوك غير المهذب**
يجب مغادرة منطقة اللعب والبقاء داخل منطقة الجزاء لبقية الشوط	حمراء + صفراء معاً	طرد	نفس العضو	**الثاني**	
يجب مغادرة منطقة المراقبة/ المسابقة لبقية المباراة	حمراء + صفراء منفصلين	استبعاد	نفس العضو	**الثالث**	
يجب مغادرة منطقة اللعب والبقاء داخل منطقة الجزاء لبقية الشوط	حمراء + صفراء معاً	طرد	أي عضو	**الأول**	**السلوك العدواني**
يجب مغادرة منطقة المراقبة/ المسابقة لبقية المباراة	حمراء + صفراء منفصلين	استبعاد	نفس العضو	**الثاني**	
يجب مغادرة منطقة المراقبة/ المسابقة لبقية المباراة	حمراء + صفراء منفصلين	استبعاد	أي عضو	**الأول**	**الاعتداء**

9b: جدول جزاء التأخير

التبعات	البطاقات	الجزاء	المخطئ	الحدث	الفئات
المنع – بدون جزاء	صفراء إشارة اليد رقم 25	لفت نظر تأخير	أي عضو من الفريق	**الأول**	**التأخير**
نقطة والإرسال للمنافس	حمراء إشارة اليد رقم 25	إنذار تأخير	أي عضو من الفريق	**الثاني وتبعاته**	

شكل 10: أماكن هيئة التحكيم ومساعديهم

القواعد ذات الصلة: 3.3, 23.1, 24.1, 25.1, 26.1, 27.1



R1 = الحكم الأول

R2 = الحكم الثاني

S/AS = المسجل/مساعد المسجل

= مراقبو الخطوط (الأرقام 1 - 4 أو 1 - 2)

④ = ملتقطو الكرات (الأرقام 1 - 6)

= مجففو الأرض

شكل 11: إشارات اليد الرسمية للحكام

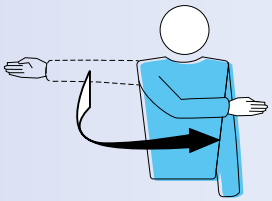
التفسير: (F) (S) الصورة الصحيحة التي سوف تظهر إشارة الحكام وفقا لمسؤولياتهم
(F) (S) الصورة الصحيحة التي تظهر إشارة الحكام في حالات خاصة

1 السماح بالإرسال

القواعد ذات الصلة: 12.3, 22.2.1.1

حرك اليد للإشارة إلى إتجاه الإرسال

(F)

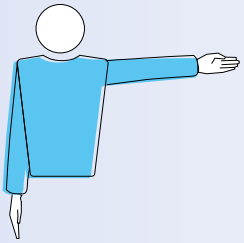


2 الفريق الذي سيرسل

القواعد ذات الصلة: 22.2.3.1, 22.2.3.2, 22.2.3.4

مد الذراع في إتجاه الفريق الذي سيرسل

(F) (S)

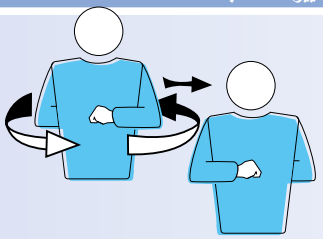


3 تغيير الملاعب

القواعد ذات الصلة: 18.2

إرفع الساعدين أماما وخلفا ولفهما حول الجسم

(F)

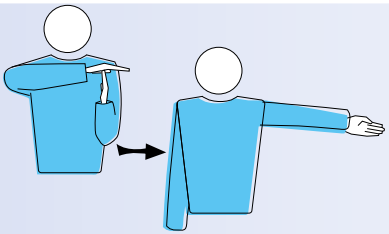


4 الوقت المستقطع

القواعد ذات الصلة: 15.4.1

ضع راحة إحدى اليدين على أصابع اليد الأخرى بوضع عمودي (مشكلا حرف T) ثم اشر للفريق الذي طلب

(F) (S)

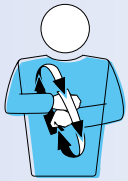


5 التبديل

القواعد ذات الصلة: 15.5.1, 15.5.2, 15.8

حركة دائرية للساعدين حول بعضهما البعض

Ⓕ Ⓢ

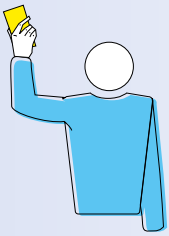


6a لفت نظر سوء السلوك

القواعد ذات الصلة: 21.1, 21.6

إظ هار البطاقة الصفراء للفت نظر

Ⓕ

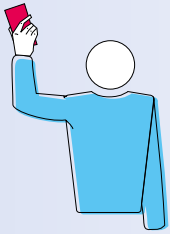


6b إنذار سوء السلوك

القواعد ذات الصلة: 21.3.1, 21.6, 23.3.2.2

إظهار البطاقة الحمراء للإنذار

Ⓕ

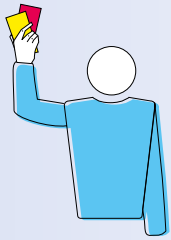


7 الطرد

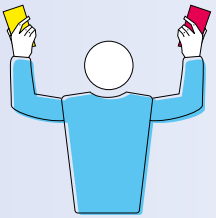
القواعد ذات الصلة: 21.3.2, 21.6, 23.3.2.2

إظهار البطاقتين معاً للطرد

Ⓕ



8 الاستبعاد



القواعد ذات الصلة: 21.3.3, 21.6, 23.3.2.2

إظهار البطاقتين الحمراء والصفراء منفصلتين للإستبعاد

F

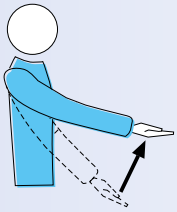
9 نهاية الشوط (أو المباراة)

القواعد ذات الصلة: 6.2, 6.3

إجعل الساعدين متقاطعين أمام الصدر، اليدين مفتوحتين

F S

10 لم تقذف أو تحرر الكرة عند ضربة الإرسال

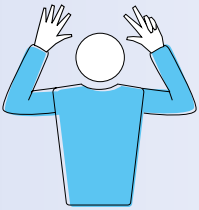


القواعد ذات الصلة: 12.4.1

ارفع الذراع الممدودة وراحتي اليد متجهة إلى أعلى

F

11 التأخير في الإرسال



القواعد ذات الصلة: 12.4.4

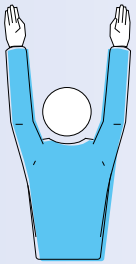
إرفع ثمانية أصابع مفرودة مفتوحة

F

12 خطأ الصد أو إخفاء الإرسال

القواعد ذات الصلة: 12.5, 12.6.2.3, 14.6.3, 19.3.1.3, 23.3.2.3a, g, 24.3.2.4

إرفع كلتا الذراعين عمودياً وراحتي اليدين للأمام

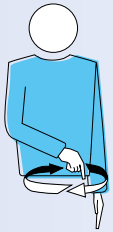


F S

13 خطأ المركز أو الدوران

القواعد ذات الصلة: 7.5, 7.7, 23.3.2.3a, 24.3.2.2

أعمل حركة دائرية بالسبابة

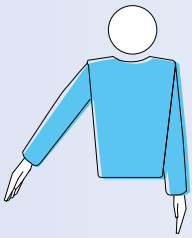


F S

14 الكرة «داخل»

القواعد ذات الصلة: 8.3

أشر بالذراع والأصابع نحو الأرض

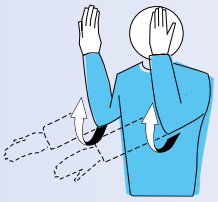


F Ⓢ

15 الكرة «خارج»

القواعد ذات الصلة: 8.4.1, 8.4.2, 8.4.3, 8.4.4, 24.3.2.5, 24.3.2.7

ارفع الساعدين عمودياً واليدين مفتوحتين وراحتيهما تجاه الجسم

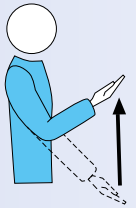


F S

16 المسك

القواعد ذات الصلة: 9.2.2, 9.3.3, 23.3.2.3b

أرفع الساعد ببطء وراحة اليد مواجهة للأعلى

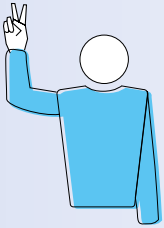


F

17 اللمسة المزدوجة

القواعد ذات الصلة: 9.3.4, 23.3.2.3b

إرفع إصبعين مفرودين مفتوحين

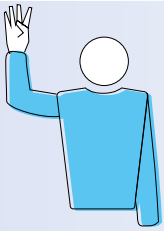


F

18 أربع ضربات

القواعد ذات الصلة: 9.3.1, 23.3.2.3b

أرفع أربعة أصابع مفرودة مفتوحة

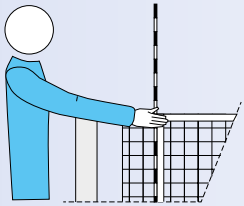


F

19 لمس الشبكة بواسطة اللاعب، والكرة القادمة من الإرسال للشبكة بين العصى الهوائية، وفشل عبور الكرة المجال العمودي للشبكة.

القواعد ذات الصلة: 11.4.4, 12.6.2.1

أشر إلى الجهة ذات الصلة للشبكة مع اليد المطابقة

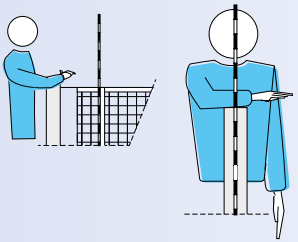


F S

20 الوصول خلف الشبكة

القواعد ذات الصلة: 11.4.1, 13.3.1, 14.3, 14.6.1, 23.3.2.3c

ضع اليد فوق الشبكة و راحة اليد مواجهة للأسفل



F

21 خطأ الضربة الهجومية

القواعد ذات الصلة:

التسلل إلى الملعب الخصم الخلفي، وبالتطاول العابر أو على الشبكة
13.3.3, 13.3.4, 13.3.5, 23.3.2.3d, e, 24.3.2.4

الاعتداء الخاطئ أو الاتصال الخاطئ
13.3.6

أعمل حركة للأسفل بالساعد واليد مفتوحة

F S

22 الاجتياز داخل ملعب المنافس..

عبور الكرة المجال السفلي أو

يلمس المرسل الملعب (خط النهاية) أو

يخطو اللاعب خارج ملعبه عند لحظة ضربة الإرسال

القواعد ذات الصلة: 8.4.5, 11.2.2, 12.4.3, 23.3.2.3a, f, 24.3.2.1

أشر إلى خط المنتصف أو الخط ذات الصلة

F S

23 خطأ مزدوج والإعادة

القواعد ذات الصلة: 6.1.2.2, 17.2, 22.2.3.4

إرفع كلا الإبهامين عمودياً

F

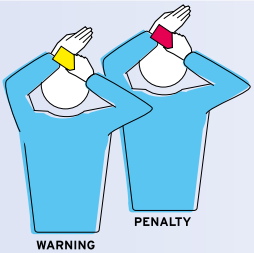
24 الكرة الملموسة

القواعد ذات الصلة: 23.3.2.3b, 24.2.2

إمسح براحة اليد أصابع اليد الأخرى بوضع عمودي

F

25 لفت نظر تأخير/ إنذار تأخير



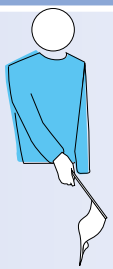
القواعد ذات الصلة: 15.11.3, 16.2.2, 16.2.3, 23.3.2.2

غط الرسغ بالبطاقة الصفراء (لفت نظر)
وبالبطاقة الحمراء (إنذار)

F

شكل 12: إشارات الراية الرسمية لمراقبي الخطوط

1 الكرة «داخل»

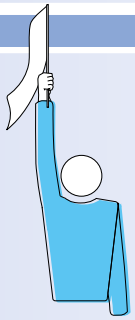


القواعد ذات الصلة: 8.3, 27.2.1.1

أشر بالراية إلى الأسفل

L

2 الكرة «خارج»



القواعد ذات الصلة: 8.4.1, 27.2.1.1

إرفع الراية عموديا

L

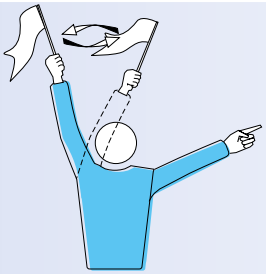
3 الكرة الملموسة

القواعد ذات الصلة: 27.2.1.2

إرفع الراية وألمس أعلاها براحة اليد الحرة

L

4 أخطاء إجتياز مجال العبور: ملامسة الكرة لجسم خارجي أو خطأ القدم بواسطة أي لاعب أثناء الإرسال



القواعد ذات الصلة: 8.4.2, 8.4.3, 8.4.4, 12.4.3, 27.2.1.3, 27.2.1.4, 27.2.1.6, 27.2.1.7

لوح بالراية فوق الرأس وأشر إلى العصا الهوائية أو الخط المعني

L

5 إستحالة الحكم

إرفع الذراعين واليدين متقاطعتين أمام الصدر

L

القسم الثالث

التعريفات

منطقة المراقبة – المسابقة

منطقة مراقبة المسابقة هي الممر المحيط بالملعب والمنطقة الحرة، والتي تشمل جميع المساحات إلى الحواجز الخارجية أو السياج المخطط (أنظر شكل 1a)

المناطق

هي أقسام داخل منطقة اللعب (تشمل الملعب والمنطقة الحرة) لتوضيح غرض محدد (أو مع قيود خاصة) ضمن نص القاعدة، وهي تشمل المنطقة الأمامية، منطقة الإرسال، منطقة التبديل، المنطقة الحرة، المنطقة الخلفية، ومنطقة تغيير اللاعب الحر.

المساحات

هي أقسام من الأرض خارج المنطقة الحرة، تتطابق بواسطة القواعد لوظيفة محددة، وهي تشمل منطقة الإحماء ومنطقة الجزاء.

المجال السفلي

يكون هذا المجال محدداً عند جزئه العلوي بواسطة أسفل الشبكة والحبل الذي يربطه بالقائمين، ومن الجوانب بواسطة القائمين، ومن الأسفل بواسطة سطح اللعب.

مجال العبور

يكون مجال العبور محدداً بواسطة:

- الشريط الأفقي عند قمة الشبكة.
- العصاتان الهوائيتان وامتدادهما.
- السقف.

يجب أن تعبر الكرة إلى ملعب المنافس من خلال مجال العبور.

المجال الخارجي

يكون المجال الخارجي من المستوى الرأسي للشبكة خارج مجال العبور والمجال السفلي.

منطقة التبديل

تكون هذه جزءاً من المنطقة الحرة والتي من خلالها يجري التبديل.

إلا بموافقة الاتحاد الدولي للكرة الطائرة

معنى هذا إنه طالما أن هناك لوائح لمقاييس ومواصفات الأدوات والتجهيزات، هناك مناسبات يمكن خلالها بعث ترتيبات خاصة بواسطة الاتحاد الدولي للكرة الطائرة للإرتقاء بلعبة الكرة الطائرة أو لإختيار ظروف جديدة.

مقاييس الإتحاد الدولي للكرة الطائرة

المواصفات الفنية أو الحدود المسموح بها و التي يحددها الإتحاد الدولي للكرة الطائرة الى الشركات المصنعة للمعدات.

منطقة الجزاء

في كل نصف من منطقة مراقبة المسابقة، هناك منطقة جزاء ومكانها خلف إمتداد خط النهاية خارج المنطقة الحرة، ويجب أن يكون مكانها 1.5 متر تقريباً خلف الحد الخلفي لمقعد الفريق.

الخطأ

أ – حركة اللاعب خلاف القواعد.
ب – إنتهاك القاعدة خلاف حركة اللعب..

توجيه الكرة بضربات قصيرة وسريعة

توجيه الكرة بضربات قصيرة وسريعة يعني ارتداد الكرة (عادة كما في الإعداد للقذفة والإرسال)، ويمكن أن تشمل الحركات التمهيدية الأخرى (فيما بين الأخريات) تحريك الكرة من يد إلى يد.

الوقت المستقطع الفني

هذا هو الوقت المستقطع الإلزامي، إضافة إلى الأوقات المستقطعة للسماح للإرتقاء بالكرة الطائرة بواسطة تحليلات اللعب والسماح بفرص تجارية إضافية، وتكون الأوقات المستقطعة الفنية إلزامية لمسابقات الاتحاد الدولي للكرة الطائرة، العالمية والرسمية.

ملتقطو الكرات والمجففين

هم الأشخاص الذين تكون وظائفهم المحافظة على متابعة اللعب بواسطة دحرجة الكرة للمرسل بين التداولات.

المجففين هم الأفراد الذين تتمثل مهمتهم في الحفاظ على أرضية نظيفة وجافة، قبل المباراة، وبين الأشواط، وإذا أمكن بعد كل تداول.

نقطة التداول

هذا هو النظام لتسجيل نقطة كلما تم الفوز بالتداول.

فترة الراحة

هي الوقت بين الأشواط تغيير الملاعب في الشوط (الفاصل) الخامس لا يعتبر كفترة راحة.

إعادة التعيين

هذا هو القرار الذي بموجبه لا يستطيع اللاعب الحر المتابعة وأصبح بواسطة الفريق غير قادر على اللعب، وإتخذت وظيفته بواسطة أي لاعب آخر (ما عدا اللاعب المتغير العادي) غير متواجد في الملعب عند لحظة إعادة التعيين.

التغيير

هذا هو العمل والذي بموجبه يترك اللاعب العادي الملعب وأي لاعب حر (إذا هناك أكثر من واحد) ليأخذ محله ويشمل هذا اللاعب الحر مع اللاعب الحر، ويستطيع اللاعب العادي أن يتغير مع اللاعب الحر، ويجب أن يكون تداول مكتمل بين التغييرات المتصلة بأي لاعب حر.

التداخل

أية حركة لإيجاد ميزة ضد الفريق المنافس أو أية حركة التي تمنع المنافس من لعب الكرة.

نموذج O–2bis

نموذج رسمي للاتحاد الدولي للكرة الطائرة لتسجيل اللاعبين ومسؤولي الفرق يجب تقديمه في الاجتماع التمهيدي.

الجسم الخارجي

الجسم أو الشخص الذي يكون خارج الملعب أو قريبا لحدود مجال اللعب الحر، مسببا إعاقة طيران الكرة. مثال: إضاءة السقف ، كرسي الحكم، أدوات التلفزيون، طاولة المسجل وأعمدة الشبكة. الأجسام الخارجية لا تشمل العصي الهوائية حيث إنها تعتبر جزء من الشبكة.

التبديل

هذا الإجراء والذي بموجبه يترك لاعب عادي الملعب ويأخذ مكانه لاعب عادي آخر

الفهرس

A

الحركات المتعلقة باللاعب الحر 42
الأدوات الإضافية 16
العصي الهوائية 15
تطبيق جزاءات سوء السلوك 48
مساعد المدرب 21
الضربة الهجومية 33
السماح بالإرسال 32

B

الكرة عند الشبكة 29
عبور الكرة الشبكة 29
الكرة «داخل» 78,74,27
الكرة في اللعب 27
الكرة في الشبكة 30
الكرة «خارج» 78,74,27
الكرة خارج اللعب 27
لمس الكرة الشبكة 30
الكرات 16
الصد 67,34
لمسة الصد 35
أداء الصد 74,34
الصد وضربات الفريق 35
أخطاء أداء الصد 35
صد الإرسال 35
الصد ضمن مجال المنافس 35

C

رئيس الفريق 19
تغيير الملاعب 71,41
تغيير الأدوات 19
خصائص الضربة الهجومية 33
خصائص الضربة 28
المدرب 20
لمس الشبكة 31

D

التخلف والفريق غير المكتمل 23
جزاءات التأخير 40
تعيين اللاعب الحر 42
الابعاد 12

E

الأدوات 42,18
توقفات اللعب الاستثنائية 40
التبديل الاستثنائي 37

F

اللعب النظيف 46
الأخطاء في لعب الكرة 29
أخطاء تحدث أثناء الإرسال 33
أخطاء الضربة الهجومية 34
الحكم الأول 51
السلطة 51
الموقع 51
الإرسال الأول في الشوط 31
نظام الخمس كرات 16
الأشياء الممنوعة 19

G

تأخيرات اللعب 39
توقفات اللعب 40,36

H

ارتفاع الشبكة 14

I

التبديل غير القانوني 38
الطلب الخاطئ 39
الإصابة/ المرض 40
التوقفات 36
فترات الراحة 41
فترات الراحة وتغيير الملاعب 41

L

الإضاءة 14
تحديد التبديلات 37
مراقبو الخطوط 79,78,57
إشارات الراية لمراقبي الخطوط 79,78,58
الموقع 57
المسؤوليات 57
الخطوط على الملعب 13
مكان الفريق 18

M

سوء السلوك البسيط 46
سوء السلوك وجزاءاته 46
سوء السلوك قبل وبين الأشواط 48
سوء السلوك المؤدي إلى الجزاءات 47

N

الشبكة والقوائم 14
عدد توقفات اللعب العادية 36
تنفيذ الإرسال 32
التدخل الخارجي 40

O

الإشارات الرسمية 79,78,77,71,58
فترة الإحماء الرسمي 23

P

أخطاء اللاعب عند الشبكة 31
منطقة اللعب 61,12
سطح اللعب 12
لعب الكرة 28
المراكز 25
خطأ المركز 25
القوائم 15
التوقفات الطويلة 40

R

الوصول خلف الشبكة 76,30
هيئة التحكيم 70,50
الإجراءات 50
المسؤوليات 56,55,54,52
إشارات اليد للحكام 77,71,58
طلب توقفات اللعب العادية 36
متطلبات السلوك 46
قيود الضربة الهجومية 33
الدوران 26
خطأ الدوران 74,26

S

بطاقات الجزاء 73,72,69,48
جداول الجزاء 69,47
المسجل 55
الموقع 55
المسؤوليات 55
الإخفاء 74,32
الحكم الثاني 53
السلطة 53
الموقع 53
المسؤوليات 54
الإرسال 31
ترتيب الإرسال 32
تعاقب توقفات اللعب العادية 36
أخطاء الإرسال وأخطاء المركز 33
الأشرطة الجانبية 15
السلوك الرياضي 46
المقاييس 16
حالات اللعب 27
التركيب 15
نظام اللعب 23
التبديل 37
التبديل بسبب الطرد أو الاستبعاد 38
إجراء التبديل 38

T

الفريق 17
تكوين الفريق 17
قادة الفريق 19
ضربات الفريق 35,28
ترتيب الدوران الأساسي 24
درجة الحرارة 14
اللاعب الحر 42
القرعة 23
الوقت المستقطع والوقت المستقطع الفني 37
لتسجيل نقطة 22
لتسجيل نقطة، الفوز بالشوط والمباراة 22
الفوز بالشوط 22
الفوز بالمباراة 23
أنواع التأخيرات 39

U

توحيد الكرات 16

Z

المساحات والمناطق 13

مذكرة

مذكرة

fivb.org

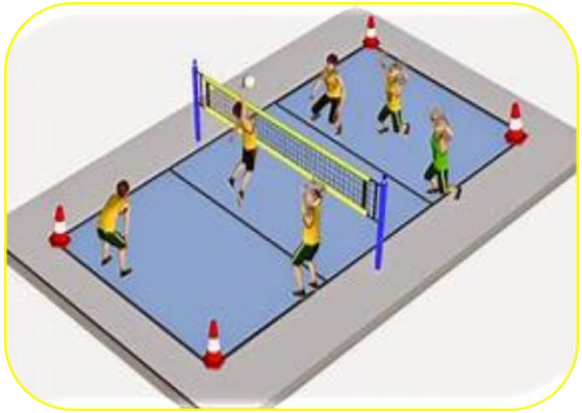
م.د كرار عبد الله محسن
م.م حسن عبد الرزاق حسن

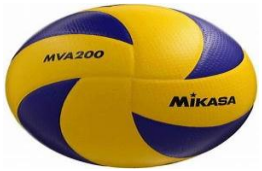
الكره عند الشبكة

عبور الكرة للشبكة

- يجب أن تعبر الكرة المرسلة إلى ملعب المنافس فوق الشبكة من خلال مجال العبور، مجال العبور هو الجزء من المستوى العمودي للشبكة و المحدد كالتالي:
- من الأسفل، بواسطة الحافة العليا للشبكة.
- من الجانبين، بواسطة العصاتين الهوائيتين و امتدادهما الوهمي. :
- من الأعلى، بواسطة السقف
- يحق استعادة الكرة التي عبرت مستوى الشبكة إلى المنطقة الحرة للمنافس كليا أو جزئيا من خلال المجال الخارجي ضمن ضربات الفريق بشرط:
- عدم لمس اللاعب ملعب المنافس.

- عدم لمس اللاعب ملعب المنافس.
- تعبر الكرة عند استعادتها مستوى الشبكة كليا أو جزئياً مرة أخرى من خلال المجال الخارجي على نفس الجانب من الملعب.
- لا يحق للفريق المنافس منع هذا الأداء.
- الكرة التي تتجه لملعب المنافس من خلال المجال السفلي تكون في اللعب حتى لحظة عبورها بالكامل المستوى العمودي للشبكة.





المس الكرة للشبكة

- يجوز أن تلمس الكرة الشبكة عند عبورها.

الكرة في الشبكة

- يجوز إستعادة الكرة التي تصطدم بالشبكة في حدود الضربات الثلاث للفريق.
- إذا مزقت الكرة عيون الشبكة أو أسقطتها، يلغي التداول ويعاد.

اللاعب عند الشبكة

الوصول خلف الشبكة

- في عملية الصد، يحق للقائم بالصد لمس الكرة خلف الشبكة بشرط ألا يتداخل مع العب المنافس قبل أو أثناء الضربة الهجومية للأخير.
- يسمح للاعب بتمرير يده خلف الشبكة بعد الضربة الهجومية، بشرط أن تكون اللمسة قد تمت داخل مجال لعبه

الاجتياز أسفل الشبكة

- يسمح بالاجتياز إلى داخل مجال المنافس تحت الشبكة، بشرط ألا يتدخل ذلك مع لعب المنافس.
- الاجتياز إلى داخل ملعب المنافس وراء خط المنتصف:
- يسمح بلمس ملعب المنافس بالقدم (بالأقدام) بشرط أن يبقى جزء من القدم (الأقدام) إما ملامسة أو مباشرة فوق خط المنتصف.
- يسمح بلمس ملعب المنافس باي جزء من الجسم فوق الأقدام بشرط أن لا يتداخل هذا
- مع لعب المنافسة يحق للاعب أن يدخل ملعب المنافس بعد أن تكون الكرة خارج اللعب.
- يحق للاعبين الاجتياز إلى داخل المنطقة الحرة للمنافس بشرط أن لا يتداخلوا مع العب المنافس.

المس الشبكة

- ملامسة اللاعب للشبكة بين الهوائيين (العصاتين)، أثناء حركة لعب الكرة، يعتبر خطأ.
- إن حركة لعب الكرة تشمل - بين أشياء أخرى - الصعود، الضرب (أو المحاولة)، والهبوط بأمان، الاستعداد لبدء حركة أخرى.
- يجوز للاعبين لمس القائم، الحبال، أو أي جسم آخر خارج العصي الهوائية بما فيه الشبكة نفسها، بشرط أن هذا لا يتداخل مع اللعب.
- عندما تدفع الكرة الشبكة وينتج عن ذلك لمسها للمنافس، لا يوجد خطأ قد ارتكب.

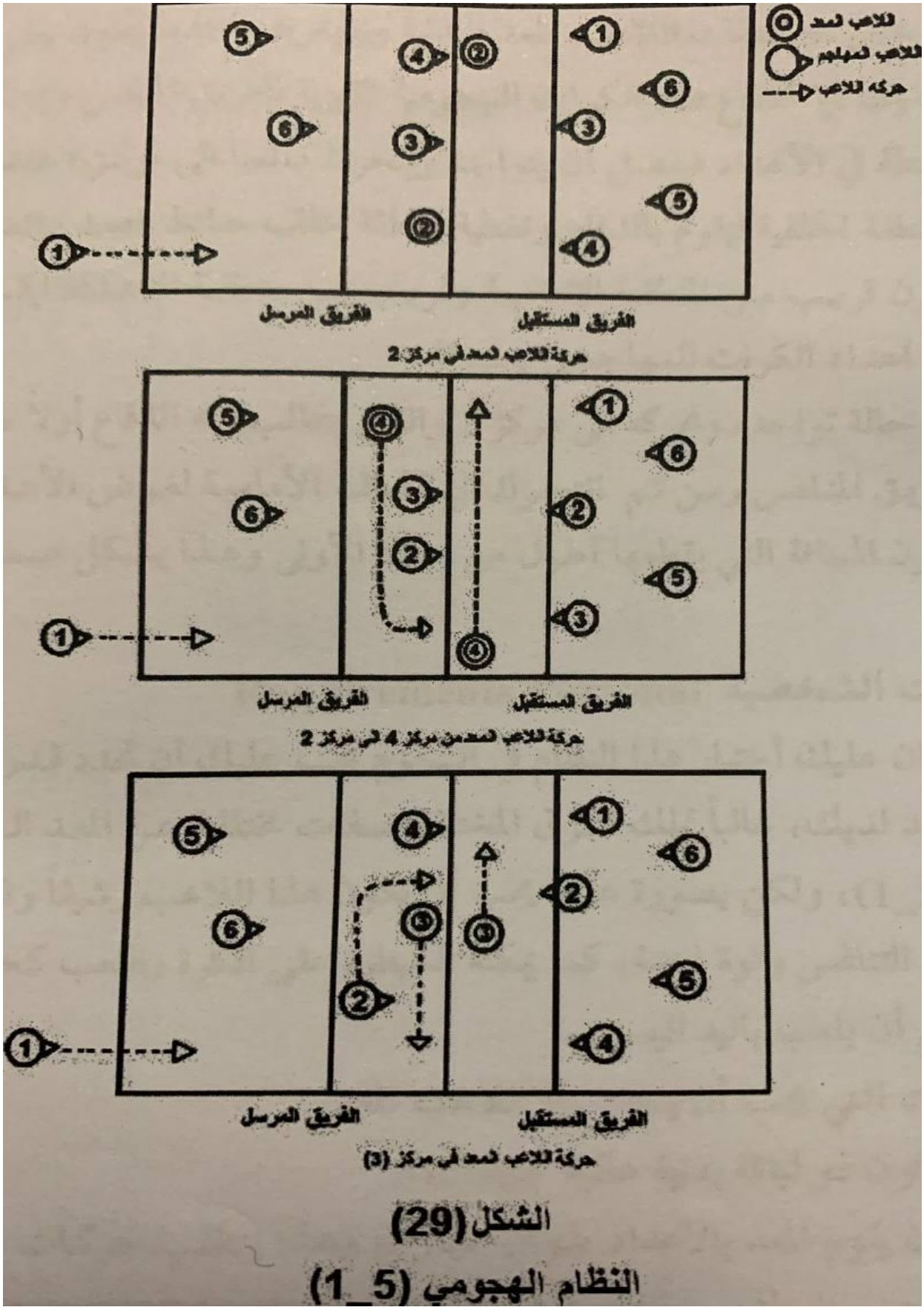
أخطاء اللاعب عند الشبكة

- يلمس اللاعب الكرة أو المنافس في مجال المنافس قبل أو أثناء الضربة الهجومية للمنافس.
- يتداخل اللاعب مع لعب المنافس بينما يجتاز إلى مجال المنافس تحت الشبكة. تجتاز قدم (أقدام) اللاعب بالكامل لملعب المنافس.
- يتداخل اللاعب في اللعب بواسطة (من بين): -
- ملامسة الشريط العلوي للشبكة أو العصا الهوائية أثناء حركته للعب الكرة.
- استخدام الشبكة بين العصا الهوائية كدعم أو مساعدة على الاستقرار.
- إيجاد ميزة مخادعة ضد المنافس بلمس الشبكة.
- عمل حركات تعيق المحاولة الصحيحة للمنافس للعب الكرة.
- لمس / مسك الشبكة.
- اي لاعب قريب من الكرة أثناء اللعب أو أثناء محاولة الضرب يعتبر في حركة اللعب
- حتى لو لم يلمس الكرة.
- مع ذلك لمس الشبكة خارج حدود العصا الهوائية لا يعتبر خطأ (ما عدا القاعدة ٩.١.٣)

ثالثا: نظام الهجوم (5_1)

في هذا النظام يتم تعيين لاعب واحد كلاعب معد، ويكون مسئولا عن الأعداد في جميع الدورانات السنة في الملعب، أما اللاعبين الخمسة الباقين فلا تكون لديهم أي مسؤوليات في الأعداد باستثناء الكرات التي يقوم فيها المعد بالدفاع ضد الكرة الأولى أو لا يكون فيها قادرة على الأعداد بسبب استقبال ضعيف أو دفاع ضعيف، هؤلاء اللاعبين الخمسة جميعهم مهاجمون (Hitters)، ويمكنهم الهجوم أما من الصف الأمامي (Front Row) أو الصف الخلفي (Back Row)، من المعروف عن هذا النظام أنه يتضمن مهاجمين عالي ويتمركزون في مركز 4_1، مهاجمين سريعين في الوسط يتمركزان في مركزيز 3_6، ومهاجم عام متعدد المواهب الهجومية يتمركز في مركزة وعكس اللاعب المعد (ويطلق عليه بالمعاكس Opposite)، ودائما يلعب في الصف الأمامي مركز2، أن اللاعب المعد يعد الكرة من الجانب الأيمن للملعب دائما ومن (مركز2) وبغض النظر عن مكانه يجب عليه التحرك إلى هذا المركز سواء كان في الصف الخلفي أو الأمامي أو أنه موجود أصلا هناك، وعندما يكون لاعب المعد في الصف الأمامي فأن مهاجمي الصف الأمامي يكونون أمام المعد في الجهة اليسرى بالرغم من وجود تنوع في وقوف هؤلاء المهاجمين. أن الشكل (29) يوضح الدورنات التقليدية لهذا النظام، لاحظ أن أفضل مهاجم عالي يكون في مركزه وأفضل مهاجم سريع وسط يقفان مباشرة خلف أو أمام اللاعب المعد في الدوران، إن التركيز على قدرات أفضل ضارب عالى والوسط السريع مهم جدا، لأن في نظام (5-1) هناك ثلاث دورانات والتي يكون فيها المعد في الصف الأمامي، تاركا مهاجمين أثنين فقط في الصف الأمامي، وعند وضع أفضل مهاجم عالي وأفضل مهاجم وسط حول المعد سيضمن أن يبقيا في الصف الأمامي مع المعد في دورتين من أصل ثلاثة، معطيا فرص أكبر لإحراز النقاط عن طريق استقبال الإرسال ، خذ بنظر الاعتبار أنه مادام اللاعبون يأخذون نفس المكان عند نفس المركز، يمكنك بدء الفريق بأي دوران تريد بدلا من التقيد بمكان اللاعب المعد في الصف الأمامي الأيمن مركز2 أو الأيسر مركزه عند الدوران الأول، ويوضح الشكل (29) حركة اللاعب المعد من الصف الخلفي الى الصف الأمامي، أن نظام (5_1) يستخدم على مستويات عدة بدأ من الناشئين وانتهاء بالمتقدمين والمستويات العالية على المستوى العالمي والأولمبي ويستخدم هذا النظام للأسباب التالية:

- أن الفريق يمتلك لاعب معد ممتاز واحد فقط يمكنه إعطاء فرص أكبر الى المهاجمين للهجوم في معظم وقت المباراة.
- لا يوجد لاعب أخر في الفريق يمتلك مهارات الأعداد بشكل جيد.
- تعزيز النهج الهجومي للفريق والحصول على نقاط أكثر.
- أن هذا النظام عالي الخصوصية لأن كل لاعب عليه الأداء على أفضل وجه طوال الوقت.
- هو نظام مألوف يفهمه معظم المدربون أفضل من الأنظمة الأخرى.



الشكل (29)

النظام الهجومي (5_1)

- أنه النظام الذي تستخدمه معظم الفرق لذا يجب تدريب اللاعبين عليه. في معظم الحالات يختار الفريق نظام (5_1) للأسباب الأول والثاني والثالث،

أن اختيار هذا النظام بسبب أن الفرق الأخرى تستخدمه قد لا يلاءم المواصفات الشخصية لكل لاعب من لاعبي فريقك وهذه المواصفات يجب أن تكون أساس اختيار أي نظام وليس العكس.

هناك شكلين أساسيين للوقفة الأساسية لهذا النظام وهي

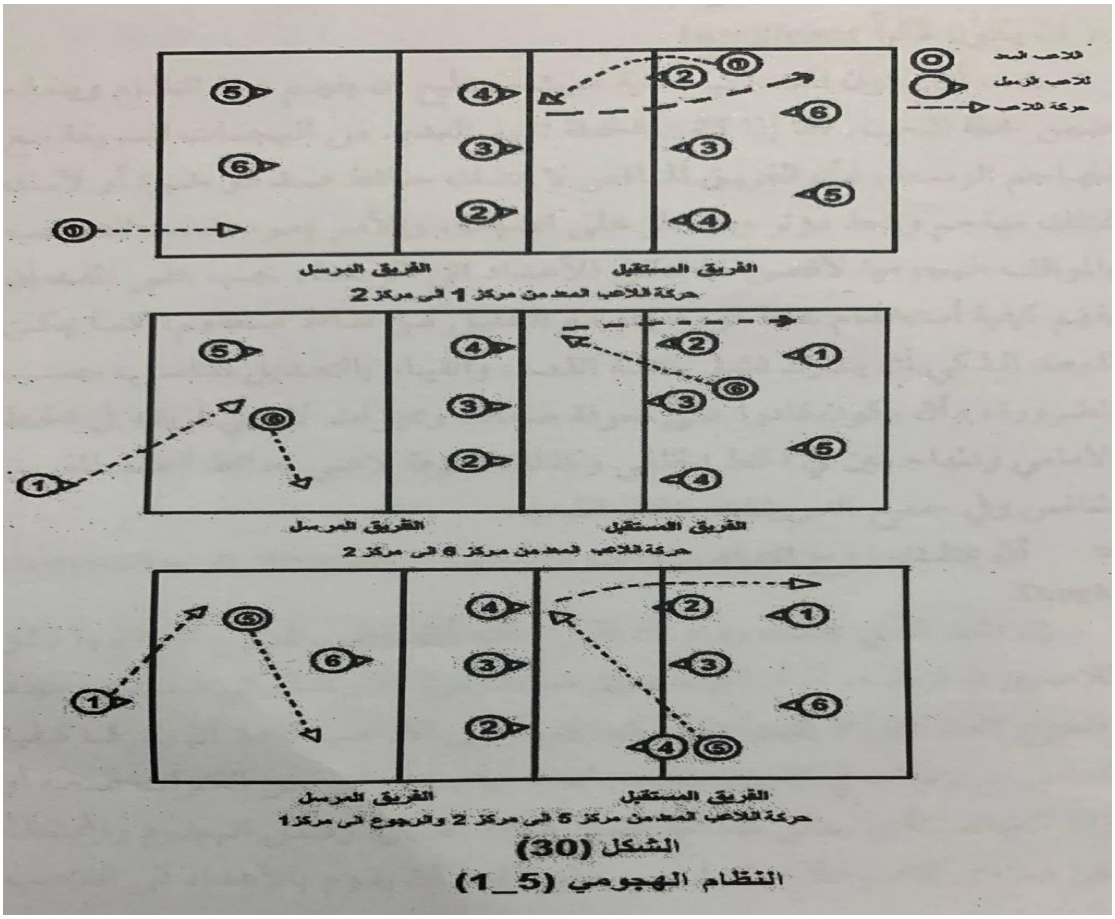
أولا: عندما يبدأ اللعب واللاعب المعد في مركز 2 يكون توزيع اللاعبين المهاجمين على المراكز كالتالي

- ✓ مركزي (3_6) لاعبي الوسط (الارتكاز).
- ✓ مركزي (4_1) لاعبي الهجوم العالي.
- ✓ مركز 5 اللاعب المعاكس أو اللاعب العام.

ثانيا: عندما يبدأ اللعب واللاعب المعد في مركز 2 أيضا يمكن أن يكون توزيع اللاعبين بشكل مختلف وكما يلي

- ✓ مركزي (3_6) لاعبي الهجوم العالي
- ✓ مركزي (4-1) لاعبي الوسط (الارتكاز).
- ✓ مركز 5 اللاعب المعاكس أو اللاعب العام.

وهذا الشكل يتيح للاعبي الهجوم العالي عندما يكون أحدهما في الوسط الأمامي بالرجوع للخلف والمشاركة بالاستقبال وخصوصا عندما نعرف أن أللاعبي الهجوم العالي هما أفضل المستقبلين في الفريق.



الشكل (30)

النظام الهجومي (5_1)