



ΟΔΗΓΙΕΣ ΣΥΜΠΛΗΡΩΣΗΣ ΦΥΛΛΟΥ ΑΓΩΝΑ ΠΕΤΟΣΦΑΙΡΙΣΗΣ ΠΑΡΑΛΙΑΣ ΕΚΔΟΣΗ 2021

©2021 Fédération Internationale de Volleyball



Μετάφραση και επιμέλεια:

Χρίστος Μαϊφόσης

Διεθνής Διαιτητής Πετοσφαίρισης

Μέλος του Συνδέσμου Διαιτητών Πετοσφαίρισης Σάλας και Παραλίας Κύπρου

Κυπριακή Ομοσπονδία Πετοσφαίρισης

ΣΥΣΤΗΜΑ ΣΚΟΡΑΡΙΣΜΑΤΟΣ RALLY POINT (2 από τα 3 σετς)

1. ΠΡΙΝ ΑΠΟ ΤΟΝ ΑΓΩΝΑ

- α) Στο πάνω μέρος της πρώτης σελίδας του φύλλου αγώνα**
- 1.1 Όνομα της διοργάνωσης
 - 1.2 Αριθμός αγώνα (αριθμός σύμφωνα με το ημερήσιο πρόγραμμα)
 - 1.3 Τοποθεσία (πόλη)
 - 1.4 Παραλία (όνομα της παραλίας)
 - 1.5 Γήπεδο (αριθμός 1 ή 2 κτλ ή C για το κεντρικό γήπεδο)
 - 1.6 Ημερομηνία (ημέρα / μήνας / έτος, ηη / μμ / εε)
 - 1.7 Φύλο: Άντρες ή Γυναίκες (σημειώστε ένα X στο κουτί)
 - 1.8 Υποδείξτε τη φάση Main Draw ή Qualification (βάζοντας ένα X στο κουτί)
 - 1.9 Γύρος (υποδείξτε όπως ακολούθως με ένα X στο κουτί):

Pool Play	P.P.
Double Elimination Winner bracket	W.B.
Single Elimination, Double Elimination Loser's bracket ή play-off	Class
Ημιτελικός γύρος	S-F
Τελικός γύρος συμπεριλαμβανομένων και όλων των αγώνων για μετάλλια	Finals
 - 1.10 Ομάδες (σημειώστε τα ονόματα των Ομάδων, με τα ακριβή ονόματα και ακριβώς όπως αναγράφονται στο ημερήσιο πρόγραμμα των αγώνων), αφήστε κενούς τους κύκλους A και B. Αυτοί θα συμπληρωθούν μετά από την κλήρωση.
 - 1.11 Χώρα (σημειώστε 3 γράμματα για τον κωδικό της χώρας χρησιμοποιώντας μόνο κεφαλαία γράμματα, π.χ. SUI).
- β) Στο τμήμα TEAMS που βρίσκεται στο κέντρο αριστερά μέρος της δεύτερης σελίδας του φύλλου αγώνα**
- 1.12 Χώρα (σημειώστε με 3 γράμματα τον κωδικό της χώρας, ανάμεσα στις λέξεις TEAM και τους κύκλους)
 - 1.13 Ονόματα παιχτών (χρησιμοποιήστε τα ονόματα των παιχτών σύμφωνα με το BVIS και σημειώστε τα με τη σειρά όπως αυτή φαίνεται στο ημερήσιο πρόγραμμα των αγώνων). Αφήστε τους κύκλους A και B κενούς. Όλα τα ονόματα των παιχτών θα πρέπει να γράφονται με μικρά γράμματα εκτός από το πρώτο γράμμα του επιθέτου και τα αρχικά τους που ισχύουν σε κάθε περίπτωση. π.χ. Smith, J.
 - 1.14 Αριθμοί παιχτών: (οι αριθμοί των παιχτών της κάθε ομάδας).

- γ) Στο τμήμα **APPROVAL** στο κάτω αριστερά μέρος της δεύτερης σελίδας του φύλλου αγώνα (*Επίθετο, Αρχικά Ονόματος*)
- 1.15 1^{ος} Διαιτητής (όνομα, χώρα)
 - 1.16 2^{ος} Διαιτητής (όνομα, χώρα)
 - 1.17 Σημειωτής (όνομα, χώρα)
 - 1.18 Βοηθός Σημειωτής (όνομα, χώρα)
 - 1.19 Επόπτες Γραμμών (Επίθετα και αρχικά ονομάτων μόνο, που αντιστοιχούν στις θέσεις τους μέσα στο γήπεδο σε αριστερόστροφη φορά από τον 1^ο διαιτητή. Οι θέσεις 1 και 2 θα πρέπει να χρησιμοποιούνται στην περίπτωση που βρίσκονται στο γήπεδο μόνο 2 Επόπτες Γραμμών.
- δ) Στο τμήμα **MEDICAL ASSISTANCE** στο κάτω δεξιά μέρος της δεύτερης σελίδας του φύλλου αγώνα, πάνω από το τμήμα **REMARKS**
- 1.20 Χώρα (σημειώστε 3 γράμματα για τον κωδικό της χώρας χρησιμοποιώντας μόνο κεφαλαία γράμματα, κάτω από τη λέξη TEAM δεξιά από τους κύκλους). Με την ίδια σειρά όπως στο ημερήσιο πρόγραμμα των αγώνων.
 - 1.21 Αφήστε κενούς τους κύκλους Α και Β. Αυτοί θα συμπληρωθούν μετά από την κλήρωση

2. ΜΕΤΑ ΤΗΝ ΚΛΗΡΩΣΗ

Πριν από την έναρξη του αγώνα ο Σημειωτής θα πρέπει να εξασφαλίσει τις πιο κάτω πληροφορίες:

- 2.1 Αμέσως μετά την Κλήρωση:
 - α) Υπογραφές από τους 2 αρχηγούς (στο κουτί CAPTAINS PRE-MATCH SIGNATURE στη δεύτερη σελίδα του φύλλου αγώνα) αφού επιβεβαιώσετε τα σημεία 1.13 και 1.14 (δηλ. ελέγξετε ότι οι αριθμοί στις φανέλες των παιχτών #1 και #2 αντιστοιχούν στα σωστά ονόματα των παιχτών).
 - β) Σημειώστε τον αρχηγό με έναν κύκλο γύρω από τον αριθμό του στο κουτί TEAMS.
 - γ) Σημειώστε τη σειρά του σέρβις για κάθε ομάδα. Θα πρέπει να σημειώσετε έναν αστερίσκο * μέσα στο κουτί TEAMS δίπλα από τον αριθμό του πρώτου σέρβερ της κάθε ομάδας. Αυτή η σειρά του σέρβις ισχύει μόνο για το πρώτο σετ.
 - δ) Σημειώστε την ομάδα Α ή Β (βλ. 2.4) που κέρδισε την Κλήρωση για το 1^ο Σετ στο τμήμα REMARKS.
- 2.2 Από τον 2^ο διαιτητή
 - α) Την ομάδα που θα σερβίρει πρώτη.
 - β) Το γήπεδο από το οποίο θα ξεκινήσει η κάθε ομάδα.
- 2.3 Ο Σημειωτής σημειώνει σε 4 κύκλους (δύο για κάθε ομάδα, στο πάνω μέρος της πρώτης σελίδας και στο τμήμα TEAMS της δεύτερης σελίδας) που αντιστοιχούν στις πλευρές του γηπέδου, το πού θα ξεκινήσουν οι ομάδες το 1^ο σετ Α ή Β (η ομάδα Α βρίσκεται στα αριστερά του Σημειωτή και η ομάδα Β στα δεξιά του Σημειωτή). Αυτά

σημειώνονται με κεφαλαία γράμματα π.χ. Α, Β. Δεν θα σημειώσετε τίποτα πάνω στο Α ή στο Β που βρίσκονται δίπλα από τους κύκλους.

- 2.4 Ακολουθώς, ο Σημειωτής για το κάθε σετ, σημειώνει Α και Β κάτω από το τμήμα TEAM – POINTS. Η σειρά των Α και Β εξαρτάται από το ποια ομάδα θα σερβίρει πρώτη στο συγκεκριμένο σετ. Αυτή η πληροφορία δίνεται στο 1^ο και στο 3^ο σετ από τους διαιτητές μετά από την Κλήρωση. Στο 2^ο σετ αυτή η πληροφορία δίνεται από τους διαιτητές μετά που θα μιλήσουν με τις ομάδες.
- 2.5 Τα γράμματα Α και Β που σημειώνονται (αριστερά και δεξιά στην αρχή του 1^{ου} σετ) σε κάθε ομάδα, θα συνοδεύουν την αντίστοιχη ομάδα και στο 2^ο και στο 3^ο σετ, ακόμη και αν οι ομάδες δεν αρχίζουν αντίστοιχα αριστερά και δεξιά του Σημειωτή.
- 2.6 Ο Σημειωτής σημειώνει τη σειρά του σέρβις, καταγράφοντας πρώτα τη σειρά της ομάδας που έχει το πρώτο σέρβις στο σετ. Ο πρώτος σέρβερ σημειώνεται στη γραμμή που υπάρχει το I: π.χ. Ομάδα Α (βλ. τμήμα TEAM – POINTS), παίκτης 2, και μετά στη γραμμή που υπάρχει το III σημειώνει τον άλλο παίκτη από την ομάδα που σερβίρει πρώτη στο συγκεκριμένο σετ, π.χ. παίκτης 1.
Σημειώστε στα κουτάκια II και IV τη σειρά του σέρβις της άλλης ομάδας (αυτής της οποίας στο συγκεκριμένο σετ έχει την υποδοχή).
- 2.7 Κάτω από το TEAM – POINTS: (στο κεντρικό τμήμα του κάθε σετ) μέσα στο κουτί και στα δεξιά του κύκλου, σημειώστε τον κωδικό της χώρας της κάθε ομάδας. Εάν χρειάζεται, ο Σημειωτής μπορεί να γράψει με μολύβι το χρώμα της ομάδας π.χ. Πράσινο (δίπλα από τη λέξη POINTS).

3. ΚΑΤΑ ΤΗ ΔΙΑΡΚΕΙΑ ΤΟΥ ΑΓΩΝΑ

- 3.1 Στο πάνω τμήμα του κάθε σετ, στο START TIME: σημειώστε την ακριβή ώρα έναρξης του πρώτου σέρβις σε ώρες και λεπτά (με βάση ρολόι 24 ωρών, 00:00). Αυτή είναι η ακριβής στιγμή που ο διαιτητής σφυρίζει για την εκτέλεση του πρώτου σέρβις σε κάθε σετ.
- 3.2 Ο Σημειωτής ελέγχει τη ΣΕΙΡΑ ΤΟΥ ΣΕΡΒΙΣ σύμφωνα με τη σειρά με την οποία οι παίκτες καταγράφηκαν δίπλα από τους ρωμαϊκούς αριθμούς I μέχρι IV που βρίσκονται στην αριστερή πλευρά του τμήματος SERVICE ORDER για τα σετς 1-3.
- 3.3 Ο Σημειωτής καταγράφει τα σέρβις του κάθε παίκτη και ελέγχει το αποτέλεσμα του κάθε σέρβις ακολουθώντας τη σειρά στα κουτιά που είναι αριθμημένα 1-21. Ο Σημειωτής δουλεύει στα κουτιά που αντιστοιχούν στη σειρά του σέρβις στο κουτί I 1, μετά στο κουτί II 1 κτλ. Ο Σημειωτής συνεχίζει ως ακολούθως:
α) Το πρώτο σέρβις (I) υποδεικνύεται με τη διαγραφή ή το τσεκάρισμα του αριθμού στο κουτί με τον αριθμό 1 στη στήλη του παίκτη που

σερβίρει. Όταν η ομάδα χάσει το σέρβις σημειώνει στο κουτί τον συνολικό αριθμό πόντων που έχει κερδίσει μέχρι εκείνη τη στιγμή η ομάδα που εκτέλεσε το τελευταίο σέρβις.

β) Ο Σημειωτής ακολούθως πηγαίνει στο τμήμα SERVICE ORDER (II) της άλλης ομάδας και διαγράφει ή τσεκάρει τον αριθμό του κουτιού με τον αριθμό 1 στη στήλη του παίχτη που σερβίρει.

γ) Στο μέσο του φύλλου αγώνα υπάρχει μια γραμμή TEAM – POINTS για κάθε ομάδα. Αυτή είναι αριθμημένη 1-44. Σε αυτή τη γραμμή σημειώνουμε από αριστερά προς δεξιά το σκορ που αντιστοιχεί σε κάθε ομάδα διαγράφοντας τον αριθμό των πόντων που κερδίζει η ομάδα. Όταν η ομάδα χάσει το σέρβις, ο τελευταίος πόντος που σημειώσατε στη γραμμή TEAM – POINTS θα πρέπει να καταγραφεί κάτω από το κουτί του οποίου τον αριθμό είχαμε διαγράψει ή τσεκάρει και που αντιστοιχεί στον παίχτη που τελευταίος εκτέλεσε το σέρβις.

3.4 Κατά τη διάρκεια του σετ θα συνεχίσετε την καταγραφή με τον πιο πάνω τρόπο μέχρις ότου κάποιο από τα ακόλουθα συμβεί:

α) Ο Σημειωτής συνεχίζει με αυτό τον τρόπο (SERVICE ORDERS I, II, III, IV) μέχρι και το τέλος του σετ, οπότε και σημειώνει την ΩΡΑ ΛΗΞΗΣ στο πεδίο END TIME (που βρίσκεται στα δεξιά του κάθε σετ). Αυτή είναι η ακριβής ώρα λήξης του σετ.

β) Σε περίπτωση ισοπαλίας 20:20, το σετ συνεχίζεται μέχρι μια ομάδα να αποκτήσει προβάδισμα 2 πόντων (π.χ. 22:20 κτλ).

γ) Οι αριθμοί που δεν διαγράφηκαν στη γραμμή TEAM – POINTS για κάθε ομάδα ακυρώνονται.

δ) Στο κουτί SERVICE ORDER για κάθε ομάδα, το σκορ του τελευταίου σέρβερ της κάθε ομάδας μπαίνει σε κύκλο ακόμη και αν δεν έχουν αρχίσει να σερβίρουν. Εάν η ομάδα που έχει υποδοχή κερδίσει τον τελευταίο πόντο του σετ, ο τελευταίος πόντος σημειώνεται στο κουτί SERVICE ORDER του παίχτη που θα είχε σειρά να σερβίρει, αλλά χωρίς να διαγράψετε ή να τσεκάρετε τον αριθμό του κουτιού.

ε) Το σκορ στο κουτί SERVICE ORDER θα πρέπει να είναι το ίδιο όπως και στη γραμμή TEAM – POINTS με τη λήξη του κάθε σετ.

3.5 Ο Σημειωτής θα πρέπει να καταγράφει στο κουτί COURT SWITCH SCORE το σκορ της ομάδας Α στα αριστερά και το σκορ της ομάδας Β στα δεξιά. Το άθροισμα αυτών των 2 σκορ θα πρέπει να είναι πολλαπλάσιο του 7 (δηλ. 7, 14 κτλ). Τα κουτιά που δεν θα συμπληρώνονται θα πρέπει να διαγράφονται στο τέλος του κάθε σετ. Εάν κατά λάθος γίνει αλλαγή γηπέδων σε σκορ που το άθροισμα του είναι μεγαλύτερο από τα πολλαπλάσια του 7 (ή του 5 στο 3^ο σετ) η αλλαγή γηπέδων θα καταγραφεί όπως πραγματικά έγινε.

3.6 Ο Σημειωτής θα πρέπει να καταγράφει τα Τεχνικά Τάιμ-άουτς στο κουτί COURT SWITCH SCORE με το σκορ της ομάδας Α στα αριστερά και το σκορ της ομάδας Β στα δεξιά. Τεχνικά Τάιμ-άουτς έχουμε μόνο στα σετς 1 και 2 όταν το άθροισμα των πόντων των 2

ομάδων φτάσει τους 21 πόντους. Το κουτί COURT SWITCH SCORE για αυτή την περίπτωση επισημαίνεται με χοντρό μαύρο πλαίσιο.

- 3.7 Ο Σημειωτής συνεχίζει με αυτόν τον τρόπο μέχρι και το τέλος του σετ. Με το τελευταίο σφύριγμα καταγράφει την ώρα λήξης στο πεδίο END TIME που βρίσκεται στα δεξιά του κάθε σετ.

3.8 **Τρίτο και καθοριστικό σετ:**

Μετά την Κλήρωση ο Σημειωτής καταγράφει:

- α) Στο τμήμα TEAM – POINTS τα γράμματα Α και Β αναλόγως του που θα ξεκινήσει η κάθε ομάδα (οδηγία 2.6).
- β) Την ομάδα Α ή Β (βλ. 2.4) που κέρδισε την Κλήρωση στο 3^ο σετ στο τμήμα REMARKS.

Ο Σημειωτής ακολούθως συνεχίζει την ίδια διαδικασία όπως και στα σετς 1 και 2 σημειώνοντας ότι:

- α) Η αλλαγή γηπέδων γίνεται στα πολλαπλάσια των 5 πόντων.
- β) Εάν υπάρχει ισοπαλία 14:14, το σετ συνεχίζεται μέχρι μια ομάδα να αποκτήσει προβάδισμα 2 πόντων.

3.9 **Τάιμ-Αουτς**

Κάτω από τα τμήματα SERVICE ORDER υπάρχουν τα κουτιά για την καταγραφή των τάιμ-άουτς:

- α) Όταν μια ομάδα πάρει τάιμ-άουτ, ο Σημειωτής καταγράφει, στο αντίστοιχο κουτί, τους πόντους που κέρδισαν οι 2 ομάδες μέχρι εκείνη τη στιγμή.
- β) Το πρώτο σκορ (δηλ. αυτό στα αριστερά) είναι πάντοτε ο αριθμός των πόντων που έχει (τη στιγμή του τάιμ-άουτ) η ομάδα που ζήτησε το τάιμ-άουτ (οι πόντοι που έχει η αντίπαλη ομάδα καταγράφονται στα δεξιά).
- γ) Τα Τεχνικά Τάιμ-άουτς καταγράφονται σύμφωνα με την οδηγία 3.6.

3.10 **Επίσημες Παρατηρήσεις και Κυρώσεις**

Επίσημες Παρατηρήσεις:

- α) Επίσημες Παρατηρήσεις (για ελάχιστη αγενή συμπεριφορά) θα πρέπει να καταγράφονται στο κουτί FORMAL WARN στο τμήμα SERVICE ORDER του αντίστοιχου ΠΑΙΧΤΗ.
- β) Το σκορ θα πρέπει να καταγράφεται στη σωστή γραμμή που αντιστοιχεί στον παίκτη που δέχεται την παρατήρηση.
- γ) Το πρώτο σκορ (δηλ. αυτό στα αριστερά) είναι πάντοτε ο αριθμός των πόντων που έχει η ομάδα της οποίας ο παίκτης δέχεται την παρατήρηση (όπως και στο 3.9β).
- δ) Μετά από μια Επίσημη Παρατήρηση ή από Κύρωση αντιαθλητικής συμπεριφοράς που δίνεται σε μια ομάδα, ο Σημειωτής θα πρέπει να διαγράφει όλα τα FORMAL WARN κουτιά που απομένουν στη συγκεκριμένη ομάδα για εκείνο το σετ. Η ομάδα έχει φτάσει στο επίπεδο κυρώσεων για τον αγώνα.
- ε) Σε αυτή την περίπτωση, πριν από την έναρξη των υπόλοιπων σετς, ο Σημειωτής, αφού συμπληρώσει το φύλλο αγώνα με τις πληροφορίες

που θα λάβει από τον 2^ο διαιτητή (βλ. 2.7 και 2.8) θα πρέπει να διαγράψει όλα τα FORMAL WARN κουτιά της συγκεκριμένης ομάδας για εκείνο το σετ.

Κυρώσεις Αντιαθλητικής Συμπεριφοράς:

α) Όλες οι κυρώσεις θα πρέπει να καταγράφονται στα κουτιά MISCONDUCT SANCTIONS στο αντίστοιχο σετ.

β) Το πρώτο σκορ (δηλ. αυτό στα αριστερά) είναι πάντοτε ο αριθμός των πόντων που είχε (τη στιγμή της κύρωσης, και όχι μετά από την κύρωση) η ομάδα, το μέλος της οποίας τιμωρήθηκε (όπως και στο 3.9β).

γ) Το σκορ θα πρέπει να καταγράφεται στη γραμμή που αντιστοιχεί στον παίκτη που τιμωρείται, καθώς οι κυρώσεις είναι ατομικές.

δ) Οι πόντοι που κερδίζονται από κύρωση για αντιαθλητική συμπεριφορά του αντίπαλου θα πρέπει να μπαίνουν σε κύκλο στη γραμμή TEAM – POINTS.

3.11 Κυρώσεις Καθυστέρησης:

α) Οι Προειδοποιήσεις Καθυστέρησης και οι Ποινές Καθυστέρησης θα πρέπει να καταγράφονται στα τμήματα DELAY SANCTIONS στο αντίστοιχο σετ.

β) Το πρώτο σκορ είναι πάντοτε ο αριθμός των πόντων της ομάδας τη στιγμή που δέχτηκε την κύρωση, και όχι το σκορ μετά από την κύρωση (δηλ. στα αριστερά καταγράφουμε τους πόντους της ομάδας που δέχτηκε την κύρωση και στα δεξιά τους πόντους της αντίπαλης ομάδας).

γ) Μετά από μια Προειδοποίηση Καθυστέρησης σε μια ομάδα, όλες οι επόμενες καθυστερήσεις κάθε τύπου από την ίδια ομάδα στον αγώνα αποτελούν παράβαση και τιμωρούνται με Ποινή Καθυστέρησης.

δ) Στην περίπτωση που μια ομάδα δεχθεί Προειδοποίηση Καθυστέρησης, πριν από την έναρξη του επόμενου σετ, ο Σημειωτής, αφού συμπληρώσει το φύλλο αγώνα με τις πληροφορίες που θα πάρει από τον 2^ο διαιτητή (βλ. 2.7 και 2.8) θα πρέπει να διαγράψει το κουτί WARN στο τμήμα DELAY SANCTIONS για τη συγκεκριμένη ομάδα για το συγκεκριμένο σετ.

ε) Η Ποινή Καθυστέρησης συνεπάγεται την απώλεια της φάσης. Ο Σημειωτής την καταγράφει ακολουθώντας την κανονική διαδικασία, κυκλώνοντας τον πόντο στη γραμμή TEAM – POINTS (όπως στο 3.10ε), αφού έχει συμπληρώσει τα αντίστοιχα κουτιά όπως στα α) και β) πιο πάνω.

3.12 Χρήση των Medical Assistance protocols

α) Επιπλέον από τις σχετικές Παρατηρήσεις, η χρήση των Medical Assistance protocols, θα πρέπει να καταγράφεται στο MEDICAL ASSISTANCE CHART στη δεύτερη σελίδα του φύλλου αγώνα πάνω από το TMHMA REMARKS.

β) Τα Medical Time Outs (τραυματισμός με αίμα) θα πρέπει να σημειώνονται με ένα «X» στο πρώτο κουτί της γραμμής του αντίστοιχου παίκτη στη στήλη «MTO Blood». Κάθε επόμενο Medical

Time Out από τον ίδιο παίκτη στον αγώνα, θα σημειώνεται στο επόμενο «MTO Blood» κουτί και ούτω καθεξής.

γ) Κάθε Recovery Interruption (τραυματισμός χωρίς αίμα) θα πρέπει να σημειώνονται με ένα «X» στο πρώτο κουτί της γραμμής του αντίστοιχου παίκτη στη στήλη «RIT Traumatic». Κάθε επόμενο Recovery Interruption (τραυματισμός χωρίς αίμα, διαφορετικό τραύμα) από τον ίδιο παίκτη στον αγώνα θα σημειώνεται στο επόμενο «RIT Traumatic» κουτί και ούτω καθεξής.

δ) Κάθε Recovery Interruption (λόγω καιρικών συνθηκών) θα πρέπει να σημειώνεται με ένα «X» στο πρώτο κουτί της γραμμής του αντίστοιχου παίκτη στη στήλη «RIT Weather». Ακολούθως, ο Σημειωτής θα πρέπει να διαγράφει με μια παύλα «-» το κουτί «RIT Toilet» του αντίστοιχου παίκτη. Ο παίκτης δεν έχει πλέον δικαίωμα χρήσης του «RIT Weather» ή του κουτιού «RIT Toilet» για το υπόλοιπο του αγώνα.

ε) Κάθε Recovery Interruption (για χρήση της τουαλέτας) θα πρέπει να σημειώνεται με ένα «X» στο πρώτο κουτί της γραμμής του αντίστοιχου παίκτη στη στήλη «RIT Toilet». Ακολούθως, ο Σημειωτής θα πρέπει να διαγράφει με μια παύλα «-» το κουτί «RIT Weather» του αντίστοιχου παίκτη. Ο παίκτης δεν έχει πλέον δικαίωμα χρήσης του «RIT Weather» ή του κουτιού «RIT Toilet» για το υπόλοιπο του αγώνα.

στ) Στην περίπτωση που συμπληρωθούν όλες οι στήλες / κουτιά «MTO Blood» και «RIT Traumatic», κάθε επόμενη χρήση αυτών των «Medical Assistance protocols» θα καταγράφεται, κυκλώνοντας το «X» στο πρώτο αντίστοιχο κουτί / γραμμή και ούτω καθεξής.

4. ΜΕΤΑ ΤΟΝ ΑΓΩΝΑ

- 4.1 Στο κουτί RESULTS, στη στήλη SET DURATION καταγράφει την ώρα που διήρκεσε το σετ σε λεπτά. Το σετ ξεκινά με το σφύριγμα του διαιτητή για το πρώτο σέρβις του κάθε σετ και λήγει με το σφύριγμα του διαιτητή για τον τελευταίο πόντο του κάθε σετ. Βρίσκουμε την ολική διάρκεια του σετ αφαιρώντας τη START TIME από την END TIME για το κάθε σετ. Ακολούθως, καταγράφουμε το άθροισμα διάρκειας των σετς σε λεπτά στο αντίστοιχο κουτί της σειράς TOTAL στη στήλη SET DURATION. Αυτό δεν περιλαμβάνει τα διαστήματα ανάμεσα στα σετς.
- 4.2 Η TOTAL MATCH DURATION ενός αγώνα αρχίζει από το πρώτο σφύριγμα του διαιτητή για το πρώτο σέρβις του αγώνα και τελειώνει με το σφύριγμα για τον τελευταίο πόντο του τελευταίου σετ. Αυτή καταγράφεται στο κουτί TOTAL MATCH DURATION σε ώρες και λεπτά, και την βρίσκουμε αφαιρώντας τη MATCH STARTING TIME από τη MATCH ENDING TIME οι οποίες θα έπρεπε ήδη να έχουν καταγραφεί σε ώρες και λεπτά.

- 4.3 Εάν υπάρχει κάποια πληροφορία που επηρεάζει τη διάρκεια (π.χ. καιρικές συνθήκες), στο τμήμα RESULTS δίπλα από το DURATION θα πρέπει να μπει ένας αστερίσκος *, τόσο στο(α) σετ(ς) που αυτό αφορά όσο και στη γραμμή TOTAL.
- 4.4 Στη στήλη POINTS της κάθε ομάδας ο Σημειωτής καταγράφει στο κουτί που αντιστοιχεί στο κάθε σετ, τους πόντους που κέρδισε η κάθε ομάδα και στο κουτί στη γραμμή TOTAL καταγράφει το σύνολο των πόντων που κέρδισε η κάθε ομάδα σε όλα τα σετς που έχουν παιχτεί.
- 4.5 Στη στήλη WINS στο κουτί που αντιστοιχεί σε κάθε σετ σημειώνει 1 στην πλευρά της ομάδας που κέρδισε το σετ και 0 στην πλευρά της ομάδας που έχασε το σετ. Ακολουθώντας καταγράφει το άθροισμα των σετς που έχουν κερδηθεί και χανθεί από κάθε ομάδα στο κουτί που αντιστοιχεί στη γραμμή TOTAL.
- 4.6 Στη στήλη TIME-OUTS καταγράφει στο αντίστοιχο κουτί για το κάθε σετ των αριθμό των τάιμ-άουτς που έχει πάρει η κάθε ομάδα. Στη γραμμή TOTAL καταγράφει το άθροισμα των τάιμ-άουτς που πήρε η κάθε ομάδα κατά τη διάρκεια όλων των σετς που έχουν παιχτεί.
- 4.7 Στα πεδία DURATION, POINTS, WINS και TIME-OUTS θα πρέπει να υπάρχει αριθμός και όχι «-».
- 4.8 Στην τελευταία γραμμή στο WINNING TEAM καταγράφει:
 - α) Το όνομα της ομάδας που κέρδισε τον αγώνα (όπως ακριβώς φαίνεται στο πάνω μέρος της πρώτης σελίδας του φύλλου αγώνα).
 - β) Τον κωδικό της χώρας στο αντίστοιχο κουτί.
 - γ) Το σκορ των σετς 2:0 ή 2:1.
- 4.9 Ο Σημειωτής καταγράφει (ή επιτρέπει με την άδεια του 1^{ου} διαιτητή την καταγραφή) κάθε διαμαρτυρία σύμφωνα με τους κανονισμούς του Protest Protocol. Ο αρχηγός της ομάδας θα υπαγορεύσει ή θα γράψει τη διαμαρτυρία στο τμήμα REMARKS του φύλλου αγώνα (Βλέπε 5. Το Τμήμα REMARKS).
- 4.10 Τέλος, στο αντίστοιχο κουτί στο τμήμα APPROVAL μπαίνουν οι υπογραφές με την ακόλουθη σειρά:
 - α) Οι δύο αρχηγοί (στο κουτί CAPTAINS POST MATCH SIGNATURE).
 - β) Ο σημειωτής.
 - γ) Ο βοηθός σημειωτής.
 - δ) Ο 2^{ος} διαιτητής.
 - ε) Ο 1^{ος} διαιτητής.
- 4.11 Εάν για κάποιο λόγο το φύλλο αγώνα δεν υπογραφεί από κάποιον από τους αρχηγούς των ομάδων, αυτό θα πρέπει να σημειωθεί στο τμήμα REMARKS και να ενημερωθεί(ούν) σχετικά ο(οι) Delegate(s) της FIVB.

5. TO ΤΜΗΜΑ REMARKS

- 5.1 Πριν, κατά τη διάρκεια ή και μετά τον αγώνα ο Σημειωτής ίσως χρειαστεί να καταγράψει λεπτομέρειες στο ΤΜΗΜΑ REMARKS στη δεύτερη σελίδα του φύλλου αγώνα.
- 5.2 Στο ΤΜΗΜΑ REMARKS θα πρέπει να φαίνεται καθαρά η φύση της καταγεγραμμένης παρατήρησης.
- 5.3 Στις γραμμές που υπάρχουν στο ΤΜΗΜΑ REMARKS θα πρέπει να καταγράφονται επαρκείς πληροφορίες σχετικά με τις παρατηρήσεις (π.χ. Σετ, Σκορ (το σκορ που γράφεται πρώτο θα πρέπει να είναι της ομάδας που είχε το σέρβις τη στιγμή του αιτήματος / συμβάντος), Ομάδα, Αριθμός Παίχτη, Ωρα κτλ).
- 5.4 Ειδικές παρατηρήσεις όπως: «Improper request» και «Ball mark protocol» δεν απαιτούν τις λεπτομέρειες που αναφέρονται στην παράγραφο 5.3. Για παράδειγμα «Improper request for team A», «Ball Mark Protocol – confirmed».
- 5.5 Το ΤΜΗΜΑ REMARKS θα πρέπει να υπογράφεται από τον 1^ο διαιτητή κτλ.
- 5.6 Στο ΤΜΗΜΑ REMARKS ο Σημειωτής θα πρέπει να καταγράφει τον νικητή της Κλήρωσης στα Σετς 1 και 3 (2.1γ) και (3.8β).
- 5.7 Στις περιπτώσεις κυρώσεων (ποινή ή μεγαλύτερη) που δίνονται από τον διαιτητή λόγω κακοποίησης του εξοπλισμού, ή ύβρης προς τα μέλη του σώματος της διαιτησίας ή του προσωπικού του γηπέδου εκ μέρους των παιχτών, ο διαιτητής θα πρέπει στο τέλος του αγώνα να περιγράψει καθαρά στο ΤΜΗΜΑ REMARKS τη φύση (τον τύπο) του παραπτώματος σύμφωνα με την «misconduct sanction fee scale».
- 5.8 Στην περίπτωση που το παράπτωμα συμβεί στον χώρο της διοργάνωσης, μετά το τέλος του αγώνα κατά τα διαδικαστικά στάδια, εφαρμόζεται ο ίδιος τρόπος ενέργειας όπως και στο 5.6 πιο πάνω. Ο εν λόγω παίχτης θα πρέπει να ενημερωθεί.
- 5.9 Στην περίπτωση Protest Protocol οι ακόλουθες ενέργειες θα πρέπει να γίνουν:
 - α) Εάν το Protest Protocol εκτελέστηκε και ακολούθως απορρίφθηκε οι λέξεις REJECTED LEVEL 1 θα πρέπει να καταγραφούν στο τμήμα remarks.
 - β) Εάν το Protest Protocol εκτελέστηκε και ακολούθως εγκρίθηκε οι λέξεις ACCEPTED LEVEL 1 θα πρέπει να καταγραφούν στο τμήμα remarks.
 - γ) Εάν μετά που η διαμαρτυρία απορριφθεί στο Επίπεδο 1, ο(οι) παίχτης(ες) δηλώσουν την επιθυμία τους να ζητήσουν Protest Protocol

στο Επίπεδο 2, οι λέξεις REJECTED / PENDING LEVEL 1 θα πρέπει να καταγραφούν στο τμήμα remarks.

δ) Εάν μετά που η διαμαρτυρία εγκριθεί στο Επίπεδο 1, ο(οι) παίχτης(ες) δηλώσουν την επιθυμία τους να ζητήσουν Protest Protocol στο Επίπεδο 2, οι λέξεις ACCEPTED / PENDING LEVEL 1 θα πρέπει να καταγραφούν στο τμήμα remarks.

ε) Εάν το Protest Protocol δεν είναι δυνατόν να λάβει χώρα (αφού ο σχετικός υπεύθυνος της FIVB κληθεί να μεταβεί στο γήπεδο) οι λέξεις PENDING LEVEL 1 θα πρέπει να καταγραφούν στο τμήμα remarks.

5.10 Στην περίπτωση Challenge request, οι ακόλουθες ενέργειες μπορεί να είναι απαραίτητες εκ μέρους των μελών του σώματος της διαιτησίας:

α) **Εάν μια ομάδα ζητήσει challenge μετά το τέλος της φάσης**, αυτό σημαίνει ότι έχει παρθεί μια απόφαση από τον διαιτητή και γι' αυτήν θα γίνει Challenge. Η απόφαση αυτή θα μπορούσε να είναι είτε η απονομή ενός πόντου είτε η επανάληψη μιας φάσης. Αναλόγως της απόφασης, ο σημειωτής αντίστοιχα θα: **Πρώτα καταγράψει τον πόντο** σύμφωνα με την απόφαση του διαιτητή ή **δεν θα κάνει τίποτα** εάν η απόφαση είναι επανάληψη της φάσης. Ακολουθώς:

β) **Στην περίπτωση που η απόφαση είναι «ΝΑΙ» απονομή πόντου**

α. Ο Σημειωτής καταγράφει τις λεπτομέρειες του challenge request στη φόρμα BVB-52 (start time, set, score, team serving, request by team A or B, type of challenge).

β. Αφού το αποτέλεσμα του challenge ανακοινωθεί, θα πρέπει να καταγραφούν επαρκείς πληροφορίες σχετικά με την απόφαση (π.χ. Challenge outcome («successful» ή «unsuccessful» κτλ), Score after decision, Time match resumed και Total duration).

γ. Στην περίπτωση που το challenge χαρακτηριστεί «unsuccessful», το σκορ επιβεβαιώνεται χωρίς αλλαγή στην ομάδα και στον παίχτη που έχει σειρά να σερβίρει. (Σε ό,τι αφορά στη σχετική φόρμα που συμπληρώνεται από τον βοηθό σημειωτή «BVB-51», η ομάδα που έκανε το αίτημα χάνει το ένα από τα challenge requests της για το συγκεκριμένο σετ).

δ. Στην περίπτωση που το challenge χαρακτηριστεί σαν «successful», ο σημειωτής θα πρέπει να ακολουθήσει μια από τις τρεις πιο κάτω επιλογές:

i. «Invert score». Με αυτό τον τρόπο αλλάζει η ομάδα που έχει το δικαίωμα του σέρβις.

ii. «Delete last point». Με αυτό τον τρόπο δίνεται το δικαίωμα για σέρβις στην ομάδα / στον παίχτη που είχε εκτελέσει προηγουμένως το σέρβις.

iii. «Confirm score». Με αυτό τον τρόπο επιβεβαιώνουμε το υφιστάμενο σκορ όπως και τη σειρά του σέρβις, άσχετα από το γεγονός ότι το challenge request χαρακτηρίστηκε σαν successful.

Σημείωση: Σε όλες τις πιο πάνω περιπτώσεις η ομάδα που κάνει το αίτημα διατηρεί τα challenge requests της και δεν καταγράφουμε τίποτα στη φόρμα BVB-51.

ε. Στην περίπτωση που το τηλεοπτικό πλάνο «δεν είναι διαθέσιμο» λόγω κάποιου τεχνικού προβλήματος, κατά κανόνα ο πόντος θα επαναληφθεί. Αφού ανακοινωθεί αυτή η απόφαση, θα πρέπει να καταγραφούν επαρκείς λεπτομέρειες σχετικά με την απόφαση (π.χ. Challenge outcome («footage unavailable»). Σε ό,τι αφορά στο σκορ (σε αυτή την περίπτωση θα ισχύσει η επιλογή «delete the last point», κάτι που αντιστοιχεί στην επανάληψη του τελευταίου πόντου με την ομάδα / τον παίχτη που σέρβιρε τελευταίος να έχει εκ νέου το δικαίωμα για σέρβις).

στ. Ακολούθως καταγράφουμε: Time match resumed και Total duration. (Η ομάδα που κάνει το αίτημα διατηρεί τα challenge requests της και δεν καταγράφουμε τίποτα στη φόρμα BVB-51).

γ) Στην περίπτωση που η απόφαση είναι «Δόθηκε Επανάληψη»

α) Ο Σημειωτής καταγράφει το challenge request στη φόρμα BVB-52 (start time, set, score, team serving, request by team A or B, type of challenge).

β. Αφού το αποτέλεσμα του challenge ανακοινωθεί, θα πρέπει να καταγραφούν επαρκείς πληροφορίες σχετικά με την απόφαση (π.χ. Challenge outcome («successful» ή «unsuccessful» κτλ), Score after decision, Time match resumed και Total duration).

γ. Στην περίπτωση που το challenge χαρακτηριστεί «unsuccessful», το σκορ επιβεβαιώνεται χωρίς αλλαγή στην ομάδα και στον παίχτη που έχει σειρά να σερβίρει. (Σε ό,τι αφορά στη σχετική φόρμα που συμπληρώνεται από τον βοηθό σημειωτή «BVB-51», η ομάδα που έκανε το αίτημα χάνει το ένα από τα challenge requests της για το συγκεκριμένο σετ).

δ. Στην περίπτωση που το challenge χαρακτηριστεί σαν «successful», ο σημειωτής θα πρέπει να ακολουθήσει μια από τις τρεις πιο κάτω επιλογές:

i. «Point to team XXX»

ii. «No score change»

iii. «Point to team YYY».

Σημείωση: Σε όλες τις πιο πάνω περιπτώσεις η ομάδα που κάνει το αίτημα διατηρεί τα challenge requests της και δεν καταγράφουμε τίποτα στη φόρμα BVB-51.

ε. Στην περίπτωση που το τηλεοπτικό πλάνο «δεν είναι διαθέσιμο» εφόσον η προηγούμενη απόφαση του διαιτητή ήταν η επανάληψη της φάσης, ο σημειωτής δεν θα καταγράψει πόντο σε καμία ομάδα και η ομάδα / ο παίχτης που σέρβιρε τελευταίος να έχει εκ νέου το δικαίωμα για σέρβις. Αφού ανακοινωθεί αυτή η απόφαση, θα πρέπει να καταγραφούν επαρκείς λεπτομέρειες σχετικά με την απόφαση (π.χ. Challenge outcome («footage unavailable»). Ακολούθως καταγράφουμε: Time match resumed και Total duration. (Η ομάδα που κάνει

το αίτημα διατηρεί τα challenge requests της και δεν καταγράφουμε τίποτα στη φόρμα BVB-51).

δ) Για τις περιπτώσεις που μια ομάδα ζητά challenge διακόπτοντας τη φάση, η διαδικασία που θα ακολουθηθεί είναι η εξής: Ο σημειωτής ΔΕΝ θα καταγράψει κάποιον πόντο καθώς δεν θα έχει παρθεί κάποια απόφαση. Ακολούθως:

α. Ο Σημειωτής καταγράφει τις λεπτομέρειες του challenge request στη φόρμα BVB-52 (start time, set, score, team serving, request by team A or B, type of challenge).

β. Αφού ανακοινωθεί το αποτέλεσμα του challenge, θα πρέπει να καταγραφούν επαρκείς λεπτομέρειες σχετικά με την απόφαση (π.χ. Challenge outcome («successful» ή «unsuccessful» κτλ) – Score after decision, Time match resumed και Total duration.

γ. Στην περίπτωση που το challenge χαρακτηριστεί «unsuccessful», ο σημειωτής θα «σημειώσει έναν πόντο» και το δικαίωμα για σέρβις στην αντίπαλη ομάδα (σε ό,τι αφορά στη φόρμα «BVB-51», η ομάδα που κάνει το αίτημα χάνει ένα από τα challenge requests της για το συγκεκριμένο σετ).

δ. Στην περίπτωση που το challenge χαρακτηριστεί «successful», ο σημειωτής θα πρέπει να ακολουθήσει μια από τις τρεις πιο κάτω επιλογές:

i. «Να σημειώσει έναν πόντο στην ομάδα X» (όχι την ομάδα που έκανε το αίτημα). (Η ομάδα που κάνει το αίτημα διατηρεί τα challenge requests της και δεν καταγράφουμε τίποτα στη φόρμα BVB-51).

ii. «Να σημειώσει έναν πόντο στην ομάδα Y» (την ομάδα που έκανε το αίτημα). (Η ομάδα που κάνει το αίτημα διατηρεί τα challenge requests της και δεν καταγράφουμε τίποτα στη φόρμα BVB-51).

iii. Να μην σημειώσει πόντο σε καμία ομάδα. Αυτό συνεπάγεται ότι θα έχουμε επανάληψη του τελευταίου πόντου. (Η ομάδα που κάνει το αίτημα διατηρεί τα challenge requests της και δεν καταγράφουμε τίποτα στη φόρμα BVB-51).

ε. Στην περίπτωση που το τηλεοπτικό πλάνο «δεν είναι διαθέσιμο» λόγω κάποιου τεχνικού προβλήματος, ο πόντος θα επαναληφθεί. Αφού ανακοινωθεί αυτή η απόφαση, θα πρέπει να καταγραφούν επαρκείς λεπτομέρειες σχετικά με την απόφαση (π.χ. Challenge outcome («footage unavailable»). Σε ό,τι αφορά στο σκορ (σε αυτή την περίπτωση θα ισχύσει η επιλογή της επικύρωσης του σκορ με την ομάδα / τον παίκτη που σέρβιρε τελευταίος να έχει εκ νέου το δικαίωμα για σέρβις).

στ. Ακολούθως καταγράφουμε: Time match resumed και Total duration. (Η ομάδα που κάνει το αίτημα διατηρεί τα challenge requests της και δεν καταγράφουμε τίποτα στη φόρμα BVB-51).

ε) Στις περιπτώσεις που ο διαιτητής ζητήσει το challenge, η διαδικασία έχει ως εξής: ο σημειωτής ΔΕΝ θα σημειώσει κανέναν πόντο, καθώς δεν θα έχει παρθεί κάποια απόφαση. Ακολουθώς:

α. Ο Σημειωτής καταγράφει τις λεπτομέρειες του challenge request στη φόρμα BVB-52 (start time, set, score, team serving, request by REF, type of challenge).

β. Αφού ανακοινωθεί το αποτέλεσμα του challenge, θα πρέπει να καταγραφούν επαρκείς λεπτομέρειες σχετικά με την απόφαση (π.χ. Challenge outcome (για challenge από πλευράς του διαιτητή αυτό μπορεί να είναι: «IN ή OUT», «FAULT ή NO FAULT» και «TOUCH ή NO TOUCH». Score after decision (σε αυτή την περίπτωση η επιλογή θα είναι «assigning a point» στην ομάδα που κέρδισε τον πόντο αναλόγως της έκβασης του challenge). Ακολουθώς, Time match resumed και Total duration.

γ. Στην περίπτωση που το τηλεοπτικό πλάνο «δεν είναι διαθέσιμο», ο πόντος θα πρέπει να επαναληφθεί. Αφού ανακοινωθεί αυτή η απόφαση, θα πρέπει να καταγραφούν επαρκείς λεπτομέρειες σχετικά με την απόφαση (π.χ. Challenge outcome («footage unavailable»). Σε ό,τι αφορά στο σκορ (σε αυτή την περίπτωση θα ισχύσει η επιλογή της επικύρωσης του σκορ με την ομάδα / τον παίκτη που σέρβιρε τελευταίος να έχει εκ νέου το δικαίωμα για σέρβις).

δ. Ακολουθώς καταγράφουμε: Time match resumed και Total duration.

Σημείωση 1: Σε όλες τις πιο πάνω περιπτώσεις για κάθε πιθανό σενάριο, ο Βοηθός Σημειωτής (ή ο Εφεδρικός Διαιτητής, αναλόγως της περίπτωσης) είναι υπεύθυνος για να συμπληρώσει τη φόρμα «BVB-51 Challenge System_Unsuccessful requests control sheet (2018_19)», που μας επιτρέπει να ελέγχουμε πότε μια ομάδα θα εξαντλήσει τα unsuccessful requests που δικαιούται σε ένα σετ.

Σημείωση 2: Στο τέλος του αγώνα υπολογίζουμε το άθροισμα όλων των Challenge requests duration και το προσθέτουμε στο «Total match duration adjustment» στον χώρο των Παρατηρήσεων. Η φόρμα BVB-52 (και η φόρμα BVB-51 στην περίπτωση που είναι απαραίτητο) θα πρέπει να επισυνάπτεται στο φύλλο αγώνα. Διαγράψτε με ένα σταυρό το κουτάκι «additional information» στην πάνω δεξιά γωνιά του τμήματος των Παρατηρήσεων.

5.11 Στις περιπτώσεις forfeit, default και ελλιπούς ομάδας, τα ακόλουθα θα πρέπει να καταγράφονται καθαρά στο τμήμα remarks του φύλλου αγώνα όπως πιο κάτω:

α) Περίπτωση forfeit λόγω τραυματισμού (η ομάδα βρισκόταν στο γήπεδο για την έναρξη του αγώνα, παρόλ' αυτά δεν μπορεί να ξεκινήσει τον αγώνα λόγω τραυματισμού). Σημειώστε: «Team ... forfeits the match due to ... (injury as confirmed by the official

medical personnel) of player #... Appropriate official medical personnel came to the court. Both teams and players were present».

β) Περίπτωση forfeit λόγω τραυματισμού ή αποκλεισμού μιας ομάδας μετά την έναρξη του αγώνα. Σημειώστε: «At..... time, set ..., score, team ... serving, team ... forfeits the match due to ... (injury as confirmed by the official medical personnel ή disqualification) of player #...».

γ) Περίπτωση forfeit λόγω μη παρουσίας της ομάδας πριν από την έναρξη του αγώνα. Σημειώστε: «Team ... forfeits the match due to no show».

- 5.12 Στην περίπτωση που η γραμμή POINTS ή τα κουτιά SERVICE ORDER γεμίσουν, η διαδικασία που θα ακολουθηθεί θα πρέπει να καταγραφεί στο ΤΜΗΜΑ REMARKS (όπως φαίνεται στο 6.2 πιο κάτω).

6. ΕΙΔΙΚΕΣ ΠΕΡΙΠΤΩΣΕΙΣ

- 6.1 Στις περιπτώσεις forfeit, default και ελλιπούς ομάδας, το φύλλο αγώνα συμπληρώνεται με όλες τις απαραίτητες πληροφορίες για να ολοκληρωθεί το αποτέλεσμα του αγώνα. Αυτό περιλαμβάνει τουλάχιστον:

α) Καταγραφή των οδηγιών «Πριν από τον αγώνα» (1.1 – 1.19).

β) Διαγραφή των απαραίτητων πόντων σε κάθε σετ στη γραμμή TEAM – POINTS.

γ) Συμπλήρωση του τμήματος RESULTS του φύλλου αγώνα.

δ) Συμπλήρωση του τμήματος REMARKS του φύλλου αγώνα (βλ. 5.9 πιο πάνω).

Σημείωση 1: Από προεπιλογή, η μη ελλιπής ομάδα ανακηρύσσεται ως «Α», παίρνει το πρώτο σέρβις και θεωρείται ότι κέρδισε την κλήρωση.

Σημείωση 2: Εάν δεν είναι διαθέσιμη η σειρά του σέρβις από την ομάδα, θεωρούμε ότι η σειρά του σέρβις θα είναι το 1 και μετά το 2 και έτσι θα πρέπει να καταγραφεί στο φύλλο αγώνα.

- 6.2 Στην περίπτωση που η γραμμή POINTS ή τα κουτιά SERVICE ORDER γεμίσουν, θα πρέπει να χρησιμοποιηθεί ένα δεύτερο φύλλο αγώνα, το πάνω μέρος της πρώτης του σελίδας θα πρέπει να συμπληρωθεί, και όλες οι απαραίτητες λεπτομέρειες που αφορούν στη σειρά του σέρβις να μεταφερθούν από το αρχικό στο δεύτερο φύλλο αγώνα. Η χρήση αυτού του φύλλου θα πρέπει να καταγραφεί στο τμήμα REMARKS του αρχικού φύλλου και ο 1^{ος} διαιτητής θα πρέπει να επικυρώσει την εγκυρότητά του μετά τον αγώνα, υπογράφοντάς το στο σχετικό τμήμα REMARKS. Με την εξαίρεση των πιθανών πληροφοριών που θα καταγραφούν στη γραμμή POINTS, τις αλλαγές γηπέδων και τα κουτιά της σειράς του σέρβις στο δεύτερο φύλλο αγώνα, το εν λόγω σετ θα πρέπει να συμπληρωθεί στο αρχικό φύλλο αγώνα σε όλα τα κουτιά που είναι διαθέσιμα.

- 6.3 Μόνο στις περιπτώσεις Αντιαθλητικής Συμπεριφοράς ή «Ποινής» Καθυστέρησης οι ΠΟΝΤΟΙ μπαίνουν σε κύκλο.
- 6.4 Η Επίσημη Παρατήρηση για Απρεπή Συμπεριφορά – που δεν αποτελεί κύρωση – είναι δυνατόν να δοθεί μόνο μια φορά σε έναν αγώνα για μια συγκεκριμένη ομάδα (εκτός και αν έχει προηγηθεί Κύρωση Αντιαθλητικής Συμπεριφοράς), άσχετα εάν αυτή έχει δοθεί στην ομάδα ή σε κάποιον μεμονωμένο παίκτη της ομάδας.
- 6.5 Οι ΚΥΡΩΣΕΙΣ ΑΝΤΙΑΘΛΗΤΙΚΗΣ ΣΥΜΠΕΡΙΦΟΡΑΣ δεν είναι αθροιστικές από το ένα σετ στο άλλο.
- 6.6 Οι ΚΥΡΩΣΕΙΣ ΚΑΘΥΣΤΕΡΗΣΗΣ είναι αθροιστικές για όλο τον αγώνα. Συνεπώς, μόνο μια Προειδοποίηση Καθυστέρησης μπορεί να δοθεί σε μια ομάδα στον αγώνα.

7. ΥΠΟΧΡΕΩΣΕΙΣ ΤΩΝ ΔΙΑΙΤΗΤΩΝ ΜΕΤΑ ΤΟΝ ΑΓΩΝΑ

- 7.1 Με την ολοκλήρωση του αγώνα, οι διαιτητές (πρώτα ο 2^{ος} διαιτητής και μετά ο 1^{ος} διαιτητής) θα πρέπει να ελέγξουν όλες τις λεπτομέρειες που καταγράφονται στο φύλλο αγώνα προτού το υπογράψουν, επικυρώνοντας με αυτόν τον τρόπο το τελικό αποτέλεσμα και όλες τις καταγεγραμμένες πληροφορίες.
- 7.2 Μεταξύ άλλων, θα πρέπει να διασφαλίσουν ότι το τμήμα REMARKS του φύλλου αγώνα έχει συμπληρωθεί με όλες τις απαραίτητες πληροφορίες όπως αυτές προβλέπονται από οποιαδήποτε πρωτόκολλα που έχουν λάβει χώρα κατά τη διάρκεια του αγώνα, όπως Medical Injury, Forfeit, Default ή Protest. Παρατίθενται πιο κάτω παραδείγματα για τα Protest, Medical Injury και Forfeit.
- 7.3 Στην περίπτωση που ο Referee Coach (RC) δεν βρίσκεται στο γήπεδο με την ολοκλήρωση του αγώνα, ο 1^{ος} διαιτητής θα πρέπει να διασφαλίσει ότι σε περιπτώσεις Protest, Medical Assistance, ποινών που έχουν σαν συνέπεια πρόστιμα, Forfeit, Default και ελλιπούς ομάδας (ειδικότερα στη φάση του pool play) όπως και άλλων σχετικών παρατηρήσεων θα πρέπει να ενημερώσει τον Referee Coach (RC) και / ή τον Technical Supervisor (TS) (αναλόγως της περίπτωσης) ταυτόχρονα με την παράδοση του φύλλου αγώνα στους χειριστές του BVIS.
- 7.4 Οι διαιτητές θα πρέπει επίσης να αναφέρουν στον Technical Delegate της FIVB οποιαδήποτε περιστατικά συνέβησαν έξω από την αγωνιστική περιοχή αφού είχαν ολοκληρωθεί τα διαδικαστικά στάδια μετά τον αγώνα κτλ. Ο Technical Delegate αποτελεί την ύψιστη αρχή στον χώρο της διοργάνωσης, αντιπροσωπεύει την FIVB, και είναι υπεύθυνος να χειριστεί περιστατικά τέτοιας φύσεως. Εάν κριθεί απαραίτητο, μια γραπτή αναφορά θα πρέπει να παρουσιαστεί με σκοπό να υποστηρίξει ενδεχόμενη έρευνα.

Fig 1 – completed scoresheet – standard (front page)

Fig 2 – completed scoresheet – standard (back page)

Fig 3 – completed scoresheet – forfeit (front page)

Fig 4 – completed scoresheet – forfeit (back page)

Fig 5 – BVB / 52 Challenge System Remark Form (complementary to Scoresheet)

Fig 6 – BVB / 51 Challenge System – Unsuccessful request control sheet