

The logo for the Fédération Internationale de Volleyball (FIVB), featuring the letters 'FIVB' in a bold, blue, sans-serif font with a trademark symbol.

FÉDÉRATION INTERNATIONALE  
DE VOLLEYBALL

## ΕΠΙΣΗΜΟΙ ΚΑΝΟΝΙΣΜΟΙ ΠΕΤΟΣΦΑΙΡΙΣΗΣ 2017-2020

Εγκεκριμένοι από το 35<sup>ο</sup> Συνέδριο της FIVB 2016



Επίσημοι Κανονισμοί Πετοσφαίρισης 2017-2020  
Εκδόθηκαν από την FIVB το 2016 – [www.fivb.org](http://www.fivb.org)  
Σχεδιασμός: Samuel Chesaux  
Εικονογράφηση: © FIVB 2014



# ΕΠΙΣΗΜΟΙ ΚΑΝΟΝΙΣΜΟΙ ΠΕΤΟΣΦΑΙΡΙΣΗΣ 2017-2020

Εγκεκριμένοι από το 35<sup>ο</sup> Συνέδριο της FIVB 2016

Προς εφαρμογή σε όλες τις διοργανώσεις που αρχίζουν μετά την 1<sup>η</sup> Ιανουαρίου 2017



Μετάφραση και επιμέλεια:

Χρίστος Μαϊφόσιης

Διεθνής Διαιτητής Πετοσφαίρισης

Μέλος του Συνδέσμου Διαιτητών Πετοσφαίρισης Σάλας και Παραλίας Κύπρου  
Κυπριακή Ομοσπονδία Πετοσφαίρισης

## ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

<b>ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ ΤΟΥ ΑΘΛΗΜΑΤΟΣ</b>	<b>7</b>
<b>ΜΕΡΟΣ 1: ΦΙΛΟΣΟΦΙΑ ΤΩΝ ΚΑΝΟΝΙΣΜΩΝ ΚΑΙ ΔΙΑΙΤΗΣΙΑ</b>	<b>8</b>
<b>ΜΕΡΟΣ 2 - ΤΜΗΜΑ 1: ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ</b>	<b>12</b>
<b>ΚΕΦΑΛΑΙΟ 1: ΕΓΚΑΤΑΣΤΑΣΕΙΣ ΚΑΙ ΕΞΟΠΛΙΣΜΟΣ</b>	<b>13</b>
1 ΑΓΩΝΙΣΤΙΚΟΣ ΧΩΡΟΣ	13
1.1 ΔΙΑΣΤΑΣΕΙΣ	13
1.2 ΑΓΩΝΙΣΤΙΚΗ ΕΠΙΦΑΝΕΙΑ	13
1.3 ΓΡΑΜΜΕΣ ΤΟΥ ΓΗΠΕΔΟΥ	14
1.4 ΖΩΝΕΣ ΚΑΙ ΠΕΡΙΟΧΕΣ	14
1.5 ΘΕΡΜΟΚΡΑΣΙΑ	15
1.6 ΦΩΤΙΣΜΟΣ	15
2 ΦΙΛΕ ΚΑΙ ΣΤΥΛΟΒΑΤΕΣ	16
2.1 ΥΨΟΣ ΤΟΥ ΦΙΛΕ	16
2.2 ΔΟΜΗ	16
2.3 ΠΛΑΓΙΕΣ ΤΑΙΝΙΕΣ	16
2.4 ΑΝΤΕΝΕΣ	16
2.5 ΣΤΥΛΟΒΑΤΕΣ	17
2.6 ΣΥΜΠΛΗΡΩΜΑΤΙΚΟΣ ΕΞΟΠΛΙΣΜΟΣ	17
3 ΜΠΑΛΕΣ	17
3.1 ΠΡΟΔΙΑΓΡΑΦΕΣ	17
3.2 ΟΜΟΙΟΜΟΡΦΙΑ ΣΤΙΣ ΜΠΑΛΕΣ	18
3.3 ΣΥΣΤΗΜΑ ΠΕΝΤΕ ΜΠΑΛΩΝ	18
<b>ΚΕΦΑΛΑΙΟ 2: ΣΥΜΜΕΤΕΧΟΝΤΕΣ</b>	<b>19</b>
4 ΟΜΑΔΕΣ	19
4.1 ΣΥΝΘΕΣΗ ΟΜΑΔΑΣ	19
4.2 ΘΕΣΗ ΤΗΣ ΟΜΑΔΑΣ	20
4.3 ΕΞΟΠΛΙΣΜΟΣ	20
4.4 ΑΛΛΑΓΗ ΣΤΟΝ ΕΞΟΠΛΙΣΜΟ	21
4.5 ΑΠΑΓΟΡΕΥΜΕΝΑ ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΑ	21
5 ΕΠΙΚΕΦΑΛΗΣ ΤΩΝ ΟΜΑΔΩΝ	22
5.1 ΑΡΧΗΓΟΣ	22
5.2 ΠΡΟΠΟΝΗΤΗΣ	23
5.3 ΒΟΗΘΟΣ ΠΡΟΠΟΝΗΤΗ	24
<b>ΚΕΦΑΛΑΙΟ 3: ΜΟΡΦΗ ΤΟΥ ΑΓΩΝΑ</b>	<b>25</b>
6 ΚΑΤΑΚΤΗΣΗ ΠΟΝΤΟΥ, ΝΙΚΗΤΗΣ ΣΕΤ ΚΑΙ ΝΙΚΗΤΗΣ ΑΓΩΝΑ	25
6.1 ΚΑΤΑΚΤΗΣΗ ΠΟΝΤΟΥ	25
6.2 ΝΙΚΗΤΗΣ ΕΝΟΣ ΣΕΤ	26
6.3 ΝΙΚΗΤΗΣ ΤΟΥ ΑΓΩΝΑ	26
6.4 ΑΠΟΚΛΕΙΣΜΟΣ ΚΑΙ ΕΛΛΙΠΗΣ ΟΜΑΔΑ	26

7	ΔΟΜΗ ΤΟΥ ΑΓΩΝΑ	26
	7.1 ΚΛΗΡΩΣΗ	26
	7.2 ΕΠΙΣΗΜΗ ΠΕΡΙΟΔΟΣ ΠΡΟΘΕΡΜΑΝΣΗΣ	27
	7.3 ΑΡΧΙΚΗ ΠΑΡΑΤΑΞΗ ΟΜΑΔΑΣ	27
	7.4 ΘΕΣΕΙΣ	28
	7.5 ΛΑΘΟΣ ΘΕΣΕΙΣ	29
	7.6 ΠΕΡΙΣΤΡΟΦΗ	30
	7.7 ΣΦΑΛΜΑ ΣΤΗ ΣΕΙΡΑ ΠΕΡΙΣΤΡΟΦΗΣ	31
<b>ΚΕΦΑΛΑΙΟ 4: ΕΝΕΡΓΕΙΕΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ</b>		<b>32</b>
8	ΚΑΤΑΣΤΑΣΕΙΣ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ	32
	8.1 ΜΠΑΛΑ ΕΝΤΟΣ ΠΑΙΔΙΑΣ	32
	8.2 ΜΠΑΛΑ ΕΚΤΟΣ ΠΑΙΔΙΑΣ	32
	8.3 ΜΠΑΛΑ “ΜΕΣΑ	32
	8.4 ΜΠΑΛΑ “ΕΞΩ	32
9	ΠΑΙΞΙΜΟ ΤΗΣ ΜΠΑΛΑΣ	33
	9.1 ΧΤΥΠΗΜΑΤΑ ΤΗΣ ΟΜΑΔΑΣ	33
	9.2 ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ ΤΟΥ ΧΤΥΠΗΜΑΤΟΣ	34
	9.3 ΣΦΑΛΜΑΤΑ ΣΤΟ ΠΑΙΞΙΜΟ ΤΗΣ ΜΠΑΛΑΣ	34
10	ΜΠΑΛΑ ΣΤΟ ΦΙΛΕ	35
	10.1 ΜΠΑΛΑ ΠΟΥ ΔΙΑΣΧΙΖΕΙ ΤΟ ΦΙΛΕ	35
	10.2 ΜΠΑΛΑ ΠΟΥ ΑΚΟΥΜΠΑ ΤΟ ΦΙΛΕ	35
	10.3 ΜΠΑΛΑ ΣΤΟ ΦΙΛΕ	35
11	ΠΑΙΚΤΗΣ ΣΤΟ ΦΙΛΕ	36
	11.1 ΕΠΑΦΗ ΠΕΡΑ ΑΠΟ ΤΟ ΦΙΛΕ	36
	11.2 ΠΕΡΑΣΜΑ ΚΑΤΩ ΑΠΟ ΤΟ ΦΙΛΕ	36
	11.3 ΕΠΑΦΗ ΜΕ ΤΟ ΦΙΛΕ	36
	11.4 ΣΦΑΛΜΑΤΑ ΠΑΙΚΤΩΝ ΣΤΟ ΦΙΛΕ	37
12	ΣΕΡΒΙΣ	37
	12.1 ΠΡΩΤΟ ΣΕΡΒΙΣ ΣΤΟ ΣΕΤ	37
	12.2 ΣΕΙΡΑ ΣΤΟ ΣΕΡΒΙΣ	38
	12.3 ΕΞΟΥΣΙΟΔΟΤΗΣΗ ΓΙΑ ΣΕΡΒΙΣ	38
	12.4 ΕΚΤΕΛΕΣΗ ΤΟΥ ΣΕΡΒΙΣ	38
	12.5 ΠΡΟΠΕΤΑΣΜΑ	39
	12.6 ΣΦΑΛΜΑΤΑ ΠΟΥ ΓΙΝΟΝΤΑΙ ΚΑΤΑ ΤΗ ΔΙΑΡΚΕΙΑ ΤΟΥ ΣΕΡΒΙΣ	39
	12.7 ΣΦΑΛΜΑΤΑ ΣΤΟ ΣΕΡΒΙΣ ΚΑΙ ΛΑΘΟΣ ΘΕΣΕΙΣ	39
13	ΕΠΙΘΕΤΙΚΟ ΧΤΥΠΗΜΑ	40
	13.1 ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ ΤΟΥ ΕΠΙΘΕΤΙΚΟΥ ΧΤΥΠΗΜΑΤΟΣ	40
	13.2 ΠΕΡΙΟΡΙΣΜΟΙ ΣΤΟ ΕΠΙΘΕΤΙΚΟ ΧΤΥΠΗΜΑ	40
	13.3 ΣΦΑΛΜΑΤΑ ΣΤΟ ΕΠΙΘΕΤΙΚΟ ΧΤΥΠΗΜΑ	40
14	ΜΠΛΟΚ	41
	14.1 ΜΠΛΟΚ	41
	14.2 ΕΠΑΦΗ ΣΤΟ ΜΠΛΟΚ	41
	14.3 ΜΠΛΟΚ ΣΤΟ ΓΗΠΕΔΟ ΤΟΥ ΑΝΤΙΠΑΛΟΥ	42
	14.4 ΜΠΛΟΚ ΚΑΙ ΧΤΥΠΗΜΑΤΑ ΟΜΑΔΑΣ	42
	14.5 ΜΠΛΟΚ ΣΤΟ ΣΕΡΒΙΣ	42
	14.6 ΣΦΑΛΜΑΤΑ ΣΤΟ ΜΠΛΟΚ	42

## ΚΕΦΑΛΑΙΟ 5:ΔΙΑΚΟΠΕΣ, ΚΑΘΥΣΤΕΡΗΣΕΙΣ ΚΑΙ ΔΙΑΣΤΗΜΑΤΑ ΑΝΑΜΕΣΑ ΣΤΑ ΣΕΤΣ 43

15 ΔΙΑΚΟΠΕΣ ΤΟΥ ΑΓΩΝΑ	43
15.1 ΑΡΙΘΜΟΣ ΚΑΝΟΝΙΚΩΝ ΔΙΑΚΟΠΩΝ ΤΟΥ ΑΓΩΝΑ	43
15.2 ΔΙΑΔΟΧΙΚΕΣ ΔΙΑΚΟΠΕΣ ΤΟΥ ΑΓΩΝΑ	43
15.3 ΑΙΤΗΜΑ ΓΙΑ ΚΑΝΟΝΙΚΕΣ ΔΙΑΚΟΠΕΣ ΤΟΥ ΑΓΩΝΑ	43
15.4 ΤΑΪΜ-ΑΟΥΤΣ ΚΑΙ ΤΕΧΝΙΚΑ ΤΑΪΜ-ΑΟΥΤΣ	44
15.5 ΑΛΛΑΓΗ ΠΑΙΚΤΗ	44
15.6 ΠΕΡΙΟΡΙΣΜΟΙ ΣΤΙΣ ΑΛΛΑΓΕΣ	44
15.7 ΚΑΤ' ΕΞΑΙΡΕΣΗ ΑΛΛΑΓΗ	45
15.8 ΑΛΛΑΓΗ ΛΟΓΩ ΑΠΟΒΟΛΗΣ Η ΑΠΟΚΛΕΙΣΜΟΥ	45
15.9 ΑΝΤΙΚΑΝΟΝΙΚΗ ΑΛΛΑΓΗ	45
15.10 ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΑ ΑΛΛΑΓΗΣ	46
15.11 ΑΝΤΙΚΑΝΟΝΙΚΑ ΑΙΤΗΜΑΤΑ	46
16 ΚΑΘΥΣΤΕΡΗΣΕΙΣ ΑΓΩΝΑ	47
16.1 ΤΥΠΟΙ ΚΑΘΥΣΤΕΡΗΣΕΩΝ	47
16.2 ΚΥΡΩΣΕΙΣ ΚΑΘΥΣΤΕΡΗΣΗΣ	47
17 ΚΑΤ' ΕΞΑΙΡΕΣΗ ΔΙΑΚΟΠΕΣ ΤΟΥ ΑΓΩΝΑ	48
17.1 ΤΡΑΥΜΑΤΙΣΜΟΣ / ΑΣΘΕΝΕΙΑ	48
17.2 ΕΞΩΤΕΡΙΚΗ ΠΑΡΕΜΒΑΣΗ	48
17.3 ΠΑΡΑΤΕΤΑΜΕΝΕΣ ΔΙΑΚΟΠΕΣ	48
18 ΔΙΑΛΕΙΜΜΑΤΑ ΚΑΙ ΑΛΛΑΓΗ ΓΗΠΕΔΩΝ	49
18.1 ΔΙΑΛΕΙΜΜΑΤΑ	49
18.2 ΑΛΛΑΓΗ ΓΗΠΕΔΩΝ	49

## ΚΕΦΑΛΑΙΟ 6: Ο ΠΑΙΚΤΗΣ ΛΙΜΠΕΡΟ 50

19 Ο ΠΑΙΚΤΗΣ ΛΙΜΠΕΡΟ	50
19.1 ΠΡΟΣΔΙΟΡΙΣΜΟΣ ΤΟΥ ΛΙΜΠΕΡΟ	50
19.2 ΕΞΟΠΛΙΣΜΟΣ	50
19.3 ΕΝΕΡΓΕΙΕΣ ΠΟΥ ΑΦΟΡΟΥΝ ΤΟΝ ΛΙΜΠΕΡΟ	50
19.4 ΕΠΑΝΑΠΡΟΣΔΙΟΡΙΣΜΟΣ ΝΕΟΥ ΛΙΜΠΕΡΟ	53
19.5 ΣΥΝΟΨΗ	55

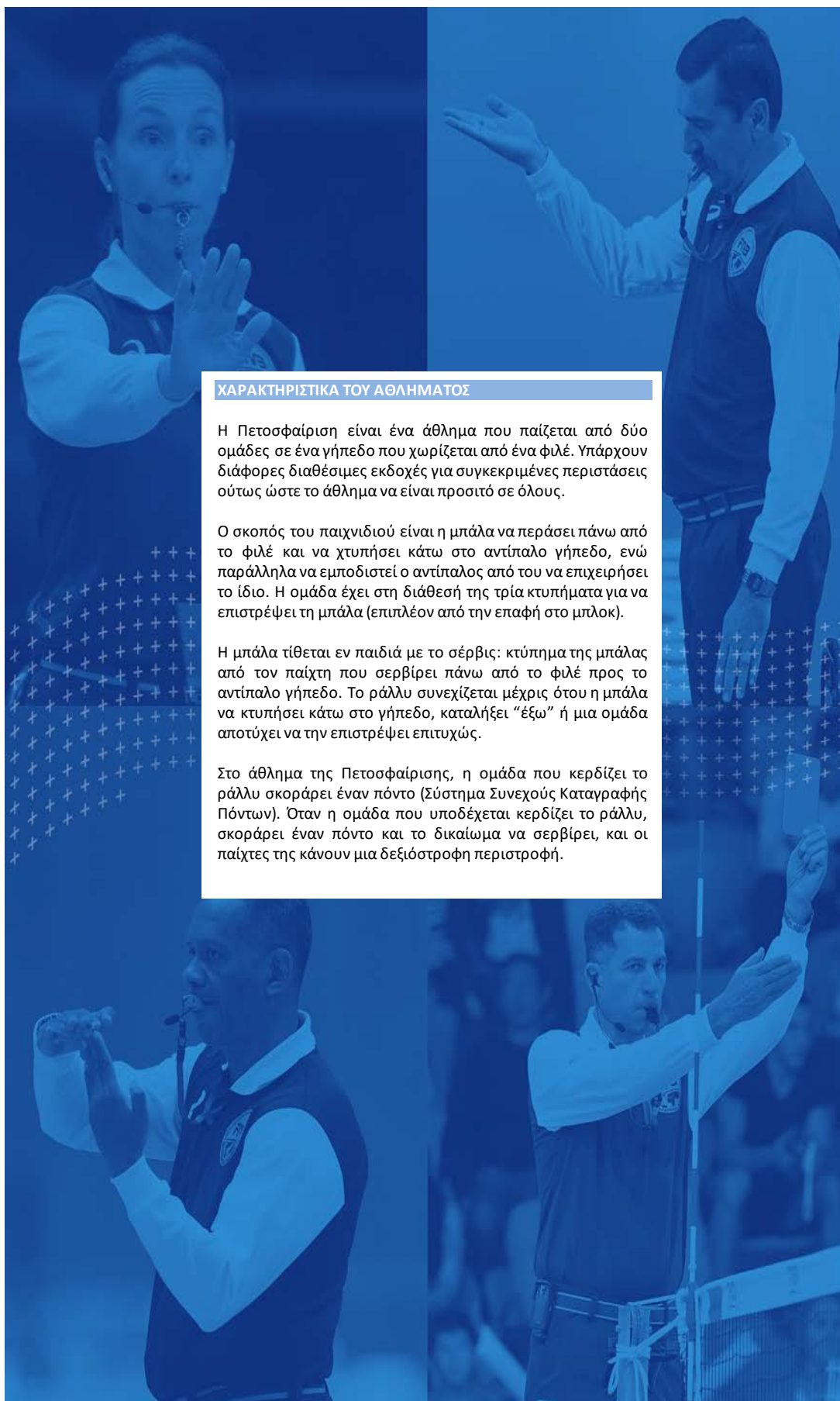
## ΚΕΦΑΛΑΙΟ 7: ΣΥΜΠΕΡΙΦΟΡΑ ΣΥΜΜΕΤΕΧΟΝΤΩΝ 56

20 ΑΠΑΙΤΟΥΜΕΝΗ ΣΥΜΠΕΡΙΦΟΡΑ	56
20.1 ΑΘΛΗΤΙΚΗ ΣΥΜΠΕΡΙΦΟΡΑ	56
20.2 ΕΥ ΑΓΩΝΙΖΕΣΘΑΙ	56
21 ΚΑΚΗ ΣΥΜΠΕΡΙΦΟΡΑ ΚΑΙ ΟΙ ΚΥΡΩΣΕΙΣ ΤΗΣ	56
21.1 ΕΛΑΧΙΣΤΗ ΑΓΕΝΗΣ ΣΥΜΠΕΡΙΦΟΡΑ	56
21.2 ΚΑΚΗ ΣΥΜΠΕΡΙΦΟΡΑ ΠΟΥ ΣΥΝΕΠΑΓΕΤΑΙ ΚΥΡΩΣΕΙΣ	57
21.3 ΚΛΙΜΑΚΑ ΚΥΡΩΣΕΩΝ	57
21.4 ΕΦΑΡΜΟΓΗ ΚΥΡΩΣΕΩΝ ΚΑΚΗΣ ΣΥΜΠΕΡΙΦΟΡΑΣ	58
21.5 ΚΑΚΗ ΣΥΜΠΕΡΙΦΟΡΑ ΠΡΙΝ ΚΑΙ ΜΕΤΑΞΥ ΤΩΝ ΣΕΤΣ	58
21.6 ΣΥΝΟΨΗ ΤΩΝ ΚΑΚΩΝ ΣΥΜΠΕΡΙΦΟΡΩΝ ΚΑΙ ΤΩΝ ΚΑΡΤΩΝ ΠΟΥ ΑΥΤΕΣ ΣΥΝΕΠΑΓΟΝΤΑΙ	59

<b>ΜΕΡΟΣ 2 - ΤΜΗΜΑ 2: ΟΙ ΔΙΑΙΤΗΤΕΣ, ΤΑ ΚΑΘΗΚΟΝΤΑ ΤΟΥΣ ΚΑΙ ΟΙ ΕΠΙΣΗΜΕΣ ΧΕΙΡΟΣΗΜΑΝΣΕΙΣ</b>	<b>60</b>
<b>ΚΕΦΑΛΑΙΟ 8: ΟΙ ΔΙΑΙΤΗΤΕΣ</b>	<b>61</b>
22 ΤΟ ΣΩΜΑ ΤΩΝ ΔΙΑΙΤΗΤΩΝ ΚΑΙ ΟΙ ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΕΣ	61
22.1 ΣΥΝΘΕΣΗ	61
22.2 ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΕΣ	61
23 1 <sup>ος</sup> ΔΙΑΙΤΗΤΗΣ	62
23.1 ΘΕΣΗ	62
23.2 ΔΙΚΑΙΟΔΟΣΙΑ	62
23.3 ΚΑΘΗΚΟΝΤΑ	63
24 2 <sup>ος</sup> ΔΙΑΙΤΗΤΗΣ	64
24.1 ΘΕΣΗ	64
24.2 ΔΙΚΑΙΟΔΟΣΙΑ	64
24.3 ΚΑΘΗΚΟΝΤΑ	65
25 ΣΗΜΕΙΩΤΗΣ	67
25.1 ΘΕΣΗ	67
25.2 ΚΑΘΗΚΟΝΤΑ	67
26 ΒΟΗΘΟΣ ΣΗΜΕΙΩΤΗΣ	68
26.1 ΘΕΣΗ	68
26.2 ΚΑΘΗΚΟΝΤΑ	68
27 ΕΠΟΠΤΕΣ ΓΡΑΜΜΩΝ	69
27.1 ΘΕΣΗ	69
27.2 ΚΑΘΗΚΟΝΤΑ	70
28 ΕΠΙΣΗΜΕΣ ΧΕΙΡΟΣΗΜΑΝΣΕΙΣ	71
28.1 ΧΕΙΡΟΣΗΜΑΝΣΕΙΣ ΔΙΑΙΤΗΤΩΝ	71
28.2 ΣΗΜΑΤΑ ΕΠΟΠΤΩΝ ΓΡΑΜΜΩΝ ΜΕ ΣΗΜΑΙΑ	71
<b>ΜΕΡΟΣ 2 - ΤΜΗΜΑ 3: ΔΙΑΓΡΑΜΜΑΤΑ</b>	<b>72</b>
Δ1α ΧΩΡΟΣ ΕΛΕΓΧΟΥ ΔΙΟΡΓΑΝΩΣΗΣ	73
Δ1β Ο ΑΓΩΝΙΣΤΙΚΟΣ ΧΩΡΟΣ	74
Δ2 ΤΟ ΓΗΠΕΔΟ	75
Δ3 ΔΟΜΗ ΤΟΥ ΦΙΛΕ	76
Δ4 ΘΕΣΕΙΣ ΤΩΝ ΠΑΙΚΤΩΝ	77
Δ5α ΜΠΑΛΑ ΠΟΥ ΔΙΑΣΧΙΖΕΙ ΤΟ ΚΑΤΑΚΟΡΥΦΟ ΕΠΙΠΕΔΟ ΤΟΥ ΦΙΛΕ ΠΡΟΣ ΤΟ ΑΝΤΙΠΑΛΟ ΓΗΠΕΔΟ	78
Δ5β ΜΠΑΛΑ ΠΟΥ ΔΙΑΣΧΙΖΕΙ ΤΟ ΚΑΤΑΚΟΡΥΦΟ ΕΠΙΠΕΔΟ ΠΡΟΣ ΤΗΝ ΕΛΕΥΘΕΡΗ ΖΩΝΗ ΤΩΝ ΑΝΤΙΠΑΛΩΝ	79
Δ6 ΟΜΑΔΙΚΟ ΠΡΟΠΕΤΑΣΜΑ	80
Δ7 ΟΛΟΚΛΗΡΩΜΕΝΟ ΜΠΛΟΚ	80
Δ8 ΕΠΙΘΕΣΗ ΠΑΙΚΤΗ ΤΗΣ ΠΙΣΩ ΖΩΝΗΣ	81
Δ9 ΚΛΙΜΑΚΑ ΚΥΡΩΣΕΩΝ	82
Δ9α ΚΛΙΜΑΚΑ ΠΡΟΕΙΔΟΠΟΙΗΣΕΩΝ ΚΑΙ ΚΥΡΩΣΕΩΝ ΚΑΚΗΣ ΣΥΜΠΕΡΙΦΟΡΑΣ	82
Δ9β ΚΛΙΜΑΚΑ ΚΥΡΩΣΕΩΝ ΚΑΘΥΣΤΕΡΗΣΗΣ	82
Δ10 ΘΕΣΗ ΤΟΥ ΣΩΜΑΤΟΣ ΤΩΝ ΔΙΑΙΤΗΤΩΝ ΚΑΙ ΤΩΝ ΒΟΗΘΩΝ ΤΟΥΣ	83
Δ11 ΕΠΙΣΗΜΕΣ ΧΕΙΡΟΣΗΜΑΝΣΕΙΣ ΔΙΑΙΤΗΤΩΝ	84
Δ12 ΕΠΙΣΗΜΑ ΣΗΜΑΤΑ ΕΠΟΠΤΩΝ ΓΡΑΜΜΩΝ ΜΕ ΣΗΜΑΙΑ	91







#### ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ ΤΟΥ ΑΘΛΗΜΑΤΟΣ

Η Πετοσφαίριση είναι ένα άθλημα που παίζεται από δύο ομάδες σε ένα γήπεδο που χωρίζεται από ένα φιλέ. Υπάρχουν διάφορες διαθέσιμες εκδοχές για συγκεκριμένες περιστάσεις ούτως ώστε το άθλημα να είναι προσιτό σε όλους.

Ο σκοπός του παιχνιδιού είναι η μπάλα να περάσει πάνω από το φιλέ και να χτυπήσει κάτω στο αντίπαλο γήπεδο, ενώ παράλληλα να εμποδιστεί ο αντίπαλος από του να επιχειρήσει το ίδιο. Η ομάδα έχει στη διάθεσή της τρία κτυπήματα για να επιστρέψει τη μπάλα (επιπλέον από την επαφή στο μπλοκ).

Η μπάλα τίθεται εν παιδιά με το σέρβις: κτύπημα της μπάλας από τον παίκτη που σερβίρει πάνω από το φιλέ προς το αντίπαλο γήπεδο. Το ράλλυ συνεχίζεται μέχρις ότου η μπάλα να κτυπήσει κάτω στο γήπεδο, καταλήξει “έξω” ή μια ομάδα αποτύχει να την επιστρέψει επιτυχώς.

Στο άθλημα της Πετοσφαίρισης, η ομάδα που κερδίζει το ράλλυ σκοράρει έναν πόντο (Σύστημα Συνεχούς Καταγραφής Πόντων). Όταν η ομάδα που υποδέχεται κερδίζει το ράλλυ, σκοράρει έναν πόντο και το δικαίωμα να σερβίρει, και οι παίχτες της κάνουν μια δεξιόστροφη περιστροφή.



ΜΕΡΟΣ 1  
**ΦΙΛΟΣΟΦΙΑ ΤΩΝ  
ΚΑΝΟΝΙΣΜΩΝ  
ΚΑΙ ΔΙΑΙΤΗΣΙΑ**

## ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Η Πετοσφαίριση είναι από τα πιο επιτυχημένα, δημοφιλή, ανταγωνιστικά και ψυχαγωγικά αθλήματα στον κόσμο. Είναι **γρήγορο**, **θεαματικό** και η δράση είναι **εκρηκτική**. Επιπλέον, η Πετοσφαίριση αποτελείται από αρκετά σημαντικά στοιχεία που επικαλύπτονται, η **αλληλεπίδραση** των οποίων την καθιστά μοναδική ανάμεσα στα άλλα αθλήματα.



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

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

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

Η εισαγωγή αυτή αρχικά εστιάζεται στην Πετοσφαίριση σαν ένα ανταγωνιστικό άθλημα, προτού εξετάσει τα σημαντικότερα στοιχεία που είναι απαραίτητα για μια επιτυχημένη διαιτησία.

## Η ΠΕΤΟΣΦΑΙΡΙΣΗ ΕΙΝΑΙ ΕΝΑ ΑΝΤΑΓΩΝΙΣΤΙΚΟ ΑΘΛΗΜΑ

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

Ο William Morgan, ο εμπνευστής του αθλήματος, θα το αναγνώριζε ακόμη και σήμερα για τον λόγο ότι η Πετοσφαίριση διατήρησε συγκεκριμένα χαρακτηριστικά και βασικά στοιχεία κατά τη διάρκεια αυτών των ετών. Μερικά από αυτά είναι

κοινά σε άλλα αθλήματα τα οποία περιλαμβάνουν τη χρήση φιλέ/μπάλας/ρακέτας όπως:

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

Η Πετοσφαίριση όμως αποτελεί μοναδική περίπτωση ανάμεσα στα άλλα αθλήματα που χρησιμοποιούν φιλέ, με την έννοια ότι στην Πετοσφαίριση η μπάλα βρίσκεται συνεχώς εν πτήση – μια υπτάμενη μπάλα – και στο ότι επιτρέπει σε κάθε ομάδα τη δυνατότητα να πασάρει μεταξύ της προτού επιστρέψει τη μπάλα στους αντίπαλους. Η εισαγωγή ενός εξειδικευμένου αμυντικά παίχτη – του Λίμπερο – έχει επιτρέψει στο άθλημα να κάνει βήματα μπροστά σε ότι αφορά στη διάρκεια των πόντων αλλά και στις πολλαπλές και εναλλασσόμενες φάσεις. Οι αλλαγές στον κανονισμό του σέρβις έχουν μετατρέψει την ενέργεια του σέρβις από απλά έναν τρόπο να τίθεται η μπάλα εν παιδιά σε ένα επιθετικό όπλο.

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

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

Έτσι η εικόνα της Πετοσφαίρισης σαν άθλημα συνεχώς βελτιώνεται.

#### Η ΘΕΣΗ ΤΟΥ ΔΙΑΙΤΗΤΗ ΜΕΣΑ ΣΕ ΑΥΤΟ ΤΟ ΠΛΑΙΣΙΟ

Η ουσία ενός καλού διαιτητή εδράζεται στις έννοιες της δικαιοσύνης και της συνέπειας:

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

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

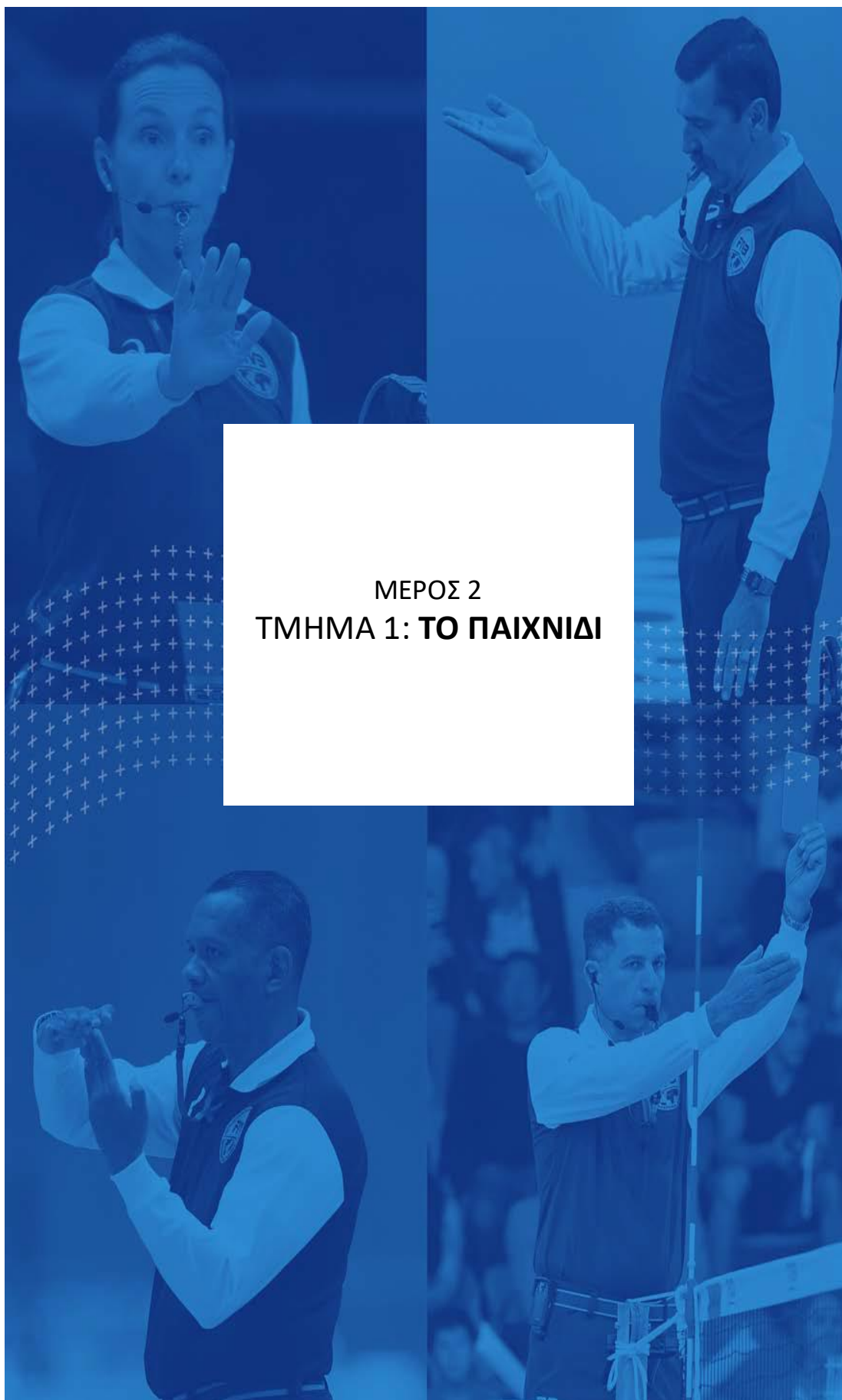
- με το να είναι **ακριβής** στην κρίση του,
- να **κατανοεί τον λόγο που συντάχθηκε ο κάθε κανονισμός**,
- με το να είναι ένας **ικανός οργανωτής**,
- με το να επιτρέπει στον αγώνα να έχει μια συνέχεια και **καθοδηγώντας** τον προς μια κατάληξη,
- με το να είναι ένας **εκπαιδευτής** – χρησιμοποιώντας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

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

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

**Ασχοληθείτε ενεργά!**

**Διατηρήστε τη μπάλα στον αέρα!**



ΜΕΡΟΣ 2  
ΤΜΗΜΑ 1: ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ

## ΚΕΦΑΛΑΙΟ 1 ΕΓΚΑΤΑΣΤΑΣΕΙΣ ΚΑΙ ΕΞΟΠΛΙΣΜΟΣ

### 1 ΑΓΩΝΙΣΤΙΚΟΣ ΧΩΡΟΣ

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

#### 1.1 ΔΙΑΣΤΑΣΕΙΣ

Το γήπεδο είναι ένα ορθογώνιο παραλληλόγραμμο με διαστάσεις 18x9μ., και περιβάλλεται από ελεύθερη ζώνη πλάτους τουλάχιστον 3μ. προς όλες τις πλευρές.

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

**Για Παγκόσμιες, Επίσημες και Διοργανώσεις της FIVB, η ελεύθερη ζώνη πρέπει να είναι τουλάχιστον 5μ. από τις πλάγιες γραμμές και 6,5μ. από τις τελικές γραμμές. Το ελεύθερο αγωνιστικό διάστημα πρέπει να έχει τουλάχιστον 12,5μ. ύψος από την αγωνιστική επιφάνεια.**

#### 1.2 ΑΓΩΝΙΣΤΙΚΗ ΕΠΙΦΑΝΕΙΑ

1.2.1 Η επιφάνεια πρέπει να είναι επίπεδη, οριζόντια και ομοιόμορφη. Δεν πρέπει να παρουσιάζει κανέναν κίνδυνο τραυματισμού για τους παίκτες. Απαγορεύεται να διεξάγεται αγώνας σε ανώμαλες ή ολισθηρές επιφάνειες.

**Για Παγκόσμιες, Επίσημες και Διοργανώσεις της FIVB, επιτρέπονται μόνο ξύλινες ή συνθετικές επιφάνειες. Κάθε επιφάνεια πρέπει να εγκρίνεται προηγουμένως από την FIVB.**

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

**Για Παγκόσμιες, Επίσημες και Διοργανώσεις της FIVB, είναι απαραίτητο οι γραμμές να είναι λευκού χρώματος. Άλλα χρώματα, διαφορετικά μεταξύ τους, θα πρέπει να χρησιμοποιούνται για το γήπεδο και για την ελεύθερη ζώνη.**

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

βλ.  
Κανονισμούς

1.1, Δ1α,  
Δ1β

Δ2

1.1, 1.3

1.3

### 1.3 ΓΡΑΜΜΕΣ ΤΟΥ ΓΗΠΕΔΟΥ

1.3.1 Όλες οι γραμμές έχουν πλάτος 5 εκ. Πρέπει να έχουν ανοικτό χρώμα και διαφορετικό από το χρώμα του δαπέδου και από οποιοσδήποτε άλλες γραμμές.

Δ2  
1.2.2

1.3.2 Γραμμές οριοθέτησης του γηπέδου

Δύο πλάγιες γραμμές και δύο τελικές γραμμές οριοθετούν το γήπεδο. Τόσο οι πλάγιες όσο και οι τελικές γραμμές συμπεριλαμβάνονται στις διαστάσεις του γηπέδου.

1.1

1.3.3 Κεντρική γραμμή

Ο άξονας της κεντρικής γραμμής χωρίζει το γήπεδο σε δύο ίσες περιοχές, με διαστάσεις 9x9μ. η κάθε μία. Το πλάτος της γραμμής ανήκει εξ' ίσου και στις δύο πλευρές του γηπέδου. Αυτή η γραμμή εκτείνεται κάτω από το φιλέ από τη μία πλάγια γραμμή μέχρι την άλλη.

Δ2

1.3.4 Γραμμή επίθεσης

Σε κάθε πλευρά του γηπέδου, μία γραμμή επίθεσης, της οποίας το πίσω μέρος βρίσκεται σε απόσταση 3μ. από τον άξονα της κεντρικής γραμμής, οριοθετεί την μπροστινή ζώνη.

1.3.3,  
1.4.1

**Για Παγκόσμιες, Επίσημες και Διοργανώσεις της FIVB, η γραμμή επίθεσης επεκτείνεται με την προσθήκη διακεκομμένων γραμμών πέραν από τις πλάγιες γραμμές, με πέντε γραμμές μήκους 15 εκ. και πλάτους 5 εκ. που η καθεμιά απέχει από την άλλη 20 εκ., σε συνολικό μήκος 1,75μ. Η “γραμμή περιορισμού του προπονητή” (μια διακεκομμένη γραμμή, η οποία εκτείνεται από τη γραμμή επίθεσης ως την τελική γραμμή, παράλληλα με την πλάγια γραμμή και σε απόσταση 1,75μ. από αυτήν), αποτελούμενη από μικρές γραμμές μήκους 15εκ. και σε απόσταση 20εκ. μεταξύ τους, καθορίζει τα όρια της περιοχής που μπορεί να κινείται ο προπονητής.**

Δ2

### 1.4 ΖΩΝΕΣ ΚΑΙ ΠΕΡΙΟΧΕΣ

1.4.1 Μπροστινή ζώνη

Δ1β, Δ2  
19.3.1.4,  
23.3.2.3ε,  
Δ2

Σε κάθε γήπεδο, η μπροστινή ζώνη οριοθετείται από τον άξονα της κεντρικής γραμμής και το πίσω μέρος της γραμμής επίθεσης.

1.3.3,  
1.3.4,  
19.3.1.4,  
23.3.2.3ε

Η μπροστινή ζώνη θεωρείται ότι εκτείνεται πέρα από τις πλάγιες γραμμές μέχρι το τέλος της ελεύθερης ζώνης.

1.1, 1.3.2

1.4.2 Ζώνη σέρβις

Η ζώνη του σέρβις είναι μία περιοχή πλάτους 9μ. πίσω από κάθε τελική γραμμή.



Οριοθετείται πλευρικά από δύο μικρές γραμμές, μήκους 15εκ. η κάθε μία, σχεδιασμένες 20εκ. πίσω από την τελική γραμμή σαν προέκταση των πλάγιων γραμμών. Και οι δύο μικρές γραμμές περιλαμβάνονται στο πλάτος της ζώνης του σέρβις.

1.3.2, 12,  
Δ1β

Σε βάθος, η ζώνη του σέρβις εκτείνεται μέχρι το τέλος της ελεύθερης ζώνης.

1.1

#### 1.4.3 Ζώνη αλλαγών

Η ζώνη αλλαγών οριοθετείται από την προέκταση των δύο γραμμών επίθεσης μέχρι το τραπέζι του σημειωτή.

1.3.4,  
15.6.1,  
Δ1β

#### 1.4.4 Ζώνη αντικατάστασης του Λίμπερο

Η ζώνη αντικατάστασης του Λίμπερο είναι μέρος της ελεύθερης ζώνης από την πλευρά των πάγκων των ομάδων, οριοθετούμενη από την προέκταση της γραμμής επίθεσης μέχρι την τελική γραμμή.

19.3.2.7,  
Δ1β

#### 1.4.5 Περιοχή προθέρμανσης

**Για Παγκόσμιες, Επίσημες και Διοργανώσεις της FIVB, οι περιοχές προθέρμανσης, διαστάσεων περίπου 3x3μ., βρίσκονται στις δύο γωνίες προς τις πλευρές των πάγκων, έξω από την ελεύθερη ζώνη.**

24.2.5,  
Δ1α, Δ1β

#### 1.4.6 Περιοχή ποινής

Μια περιοχή ποινής, διαστάσεων περίπου 1x1μ. και εφοδιασμένη με δύο καρέκλες, βρίσκεται στην περιοχή ελέγχου, έξω από την προέκταση της κάθε τελικής γραμμής. Αυτές οι περιοχές μπορεί να οριοθετούνται από μια κόκκινη γραμμή πλάτους 5εκ.

21.3.2.1,  
Δ1α, Δ1β

### 1.5 ΘΕΡΜΟΚΡΑΣΙΑ

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

**Για Παγκόσμιες, Επίσημες και Διοργανώσεις της FIVB, η μέγιστη θερμοκρασία δεν πρέπει να υπερβαίνει τους 25 ° C (77 ° F) και η ελάχιστη δεν πρέπει να είναι κάτω από 16 ° C (61 ° F).**

### 1.6 ΦΩΤΙΣΜΟΣ

**Για Παγκόσμιες, Επίσημες και Διοργανώσεις της FIVB, ο φωτισμός του αγωνιστικού χώρου πρέπει να είναι 1000 - 1500 lux και πρέπει να μετράται 1μ. πάνω από την επιφάνεια του αγωνιστικού χώρου.**

1

<b>2 ΦΙΛΕ ΚΑΙ ΣΤΥΛΟΒΑΤΕΣ</b>	Δ3
<b>2.1 ΥΨΟΣ ΤΟΥ ΦΙΛΕ</b>	
<p>2.1.1 Τοποθετημένο κάθετα πάνω από την κεντρική γραμμή, βρίσκεται ένα φιλέ του οποίου το πάνω μέρος βρίσκεται σε ύψος 2,43μ. για τους άνδρες και 2,24μ. για τις γυναίκες.</p>	1.3.3
<p>2.1.2 Το ύψος του μετριέται από το κέντρο του γηπέδου. Το ύψος του φιλέ (πάνω από τις δύο πλάγιες γραμμές) πρέπει να είναι ακριβώς το ίδιο και δεν πρέπει να υπερβαίνει το επίσημο ύψος πάνω από 2εκ.</p>	1.1, 1.3.2, 2.1.1
<b>2.2 ΔΟΜΗ</b>	
<p>Το φιλέ έχει πλάτος 1μ. και μήκος 9,50 - 10 μ. (με 25 - 50εκ. σε κάθε πλευρά έξω από της πλάγιες ταινίες), και είναι κατασκευασμένο από τετράγωνο μαύρο πλέγμα 10εκ.</p>	Δ3
<p><b>Για Παγκόσμιες, Επίσημες και Διοργανώσεις της FIVB, και σύμφωνα με τους κανονισμούς που διέπουν τις διοργανώσεις, το πλέγμα μπορεί να τύχει αλλαγών με σκοπό τη διευκόλυνση των διαφημίσεων, σύμφωνα με τις εμπορικές συμφωνίες.</b></p>	
<p>Στην κορυφή του υπάρχει μια οριζόντια ταινία, πλάτους 7εκ., κατασκευασμένη από αναδιπλούμενο λευκό καναβάτσο και ραμμένη σε όλο το μήκος της. Σε κάθε άκρο της ταινίας υπάρχει μία τρύπα, μέσα από την οποία περνά ένα κορδόνι που στερεώνει την ταινία στους στυλοβάτες, διατηρώντας το πάνω μέρος της τεντωμένο.</p>	
<p>Μέσα από την ταινία ένα εύκαμπτο καλώδιο στερεώνει το φιλέ στους στυλοβάτες και διατηρεί το πάνω μέρος του τεντωμένο.</p>	
<p>Στο κάτω μέρος του φιλέ υπάρχει μια άλλη οριζόντια ταινία, πλάτους 5 εκ., όμοια με αυτήν στην κορυφή του φιλέ, μέσω της οποίας είναι περασμένο ένα σχοινί. Το σχοινί αυτό στερεώνει το φιλέ στους στυλοβάτες και διατηρεί το κάτω μέρος του τεντωμένο.</p>	
<b>2.3 ΠΛΑΓΙΕΣ ΤΑΙΝΙΕΣ</b>	
<p>Δύο λευκές ταινίες είναι στερεωμένες κάθετα στο φιλέ και τοποθετημένες ακριβώς επάνω από κάθε πλάγια γραμμή.</p>	1.3.2, Δ3
<p>Έχουν πλάτος 5εκ. και μήκος 1μ. και θεωρούνται σαν μέρος του φιλέ.</p>	
<b>2.4 ΑΝΤΕΝΕΣ</b>	
<p>Η αντένα είναι μία εύκαμπτη ράβδος, μήκους 1,80 μ. και διαμέτρου 10χιλ., κατασκευασμένη από fiberglass ή παρόμοιο υλικό.</p>	
<p>Η αντένα στερεώνεται στο εξωτερικό μέρος κάθε πλάγιας ταινίας. Οι αντένες τοποθετούνται στις αντίθετες πλευρές του φιλέ.</p>	2.3, Δ3

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

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

10.1.1,  
Δ3, Δ5α,  
Δ5β

## 2.5 ΣΤΥΛΟΒΑΤΕΣ

2.5.1 Οι στυλοβάτες που στηρίζουν το φιλέ τοποθετούνται σε απόσταση 0,50 - 1,00μ. έξω από τις πλάγιες γραμμές. Έχουν ύψος 2,55μ. και κατά προτίμηση είναι ρυθμιζόμενοι.

Δ3

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

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

## 2.6 ΣΥΜΠΛΗΡΩΜΑΤΙΚΟΣ ΕΞΟΠΛΙΣΜΟΣ

Όλος ο συμπληρωματικός εξοπλισμός καθορίζεται από τους κανονισμούς της FIVB.

## 3 ΜΠΑΛΕΣ

### 3.1 ΠΡΟΔΙΑΓΡΑΦΕΣ

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

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

Το συνθετικό δέρμα και οι συνδυασμοί χρωμάτων στις μπάλες που χρησιμοποιούνται σε διεθνείς επίσημες διοργανώσεις πρέπει να είναι σύμφωνα με τα πρότυπα της FIVB.

Η περιφέρειά της είναι 65-67εκ. και το βάρος της 260-280γρ.

Η εσωτερική της πίεση πρέπει να είναι 0,30 - 0,325 Kg/cm<sup>2</sup> (4,26 - 4,61psi) (294,3 - 318,82 mbar ή hPa).

### 3.2 ΟΜΟΙΟΜΟΡΦΙΑ ΣΤΙΣ ΜΠΑΛΕΣ

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

Στις Παγκόσμιες, Επίσημες και Διοργανώσεις της FIVB, όπως επίσης και στα Εθνικά Πρωταθλήματα, πρέπει να χρησιμοποιούνται μπάλες εγκεκριμένες από την FIVB, εκτός αν υπάρχει η συγκατάθεση της FIVB.

### 3.3 ΣΥΣΤΗΜΑ ΠΕΝΤΕ ΜΠΑΛΩΝ

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

3.1

Δ10



ΚΕΦΑΛΑΙΟ 2  
ΣΥΜΜΕΤΕΧΟΝΤΕΣ

**4 ΟΜΑΔΕΣ**

**4.1 ΣΥΝΘΕΣΗ ΟΜΑΔΑΣ**

4.1.1. Για τον αγώνα, μια ομάδα αποτελείται από 12 παίκτες, συν

- Προπονητικό Προσωπικό: ένα προπονητή, **μέχρι και δύο βοηθούς προπονητές,**
- Ιατρικό Προσωπικό: **ένα φυσιοθεραπευτή ομάδας** και ένα γιατρό.

Μόνο όσοι είναι καταγεγραμμένοι στο φύλλο αγώνα μπορούν κανονικά να εισέλθουν στην Περιοχή Ελέγχου της Διοργάνωσης και να λάβουν μέρος στην επίσημη προθέρμανση και στον αγώνα.

**Για τις Παγκόσμιες, Επίσημες και Διοργανώσεις της FIVB για Παλαίμαχους:**

**Μπορούν να καταγράφονται στο φύλλο αγώνα και να αγωνίζονται στο παιχνίδι μέχρι και 14 παίκτες.**

**Τα μέλη της ομάδας που θα κάθονται στον πάγκο (μέγιστος αριθμός 5 συμπεριλαμβανομένου και του προπονητή) θα επιλέγονται από τον προπονητή και πρέπει να καταγράφονται στο φύλλο αγώνα όπως και στη φόρμα 0-2(bis).**

**Ο Team Manager ή ο δημοσιογράφος της ομάδας δεν επιτρέπεται να κάθονται στον πάγκο ή πίσω από τον πάγκο στην Περιοχή Ελέγχου.**

**Για τις Παγκόσμιες, Επίσημες και Διοργανώσεις της FIVB ο γιατρός και ο φυσιοθεραπευτής της ομάδας πρέπει να αποτελούν μέρος της επίσημης αποστολής της ομάδας και να είναι εκ των προτέρων διαπιστευμένοι από την FIVB. Παρόλ' αυτά, για Παγκόσμιες, Επίσημες και Διοργανώσεις της FIVB για Παλαίμαχους, εάν δεν είναι γραμμένοι στο φύλλο αγώνα για να κάθονται στον πάγκο της ομάδας τους, πρέπει να κάθονται κοντά στο όριο αλλά μέσα από την Περιοχή Ελέγχου της Διοργάνωσης. Έχουν το δικαίωμα να παρεμβαίνουν μόνο όταν κληθούν από τους διαιτητές για να επιληφθούν κάποιου έκτακτου περιστατικού που έχει σχέση με τους παίκτες. Ο φυσιοθεραπευτής της ομάδας (ακόμη και αν δεν βρίσκεται στον πάγκο της ομάδας) μπορεί να βοηθά στην προθέρμανση μέχρι την επίσημη προθέρμανση στο φιλέ.**

**Οι Επίσημοι Κανονισμοί για κάθε διοργάνωση θα βρίσκονται στο Ειδικό Εγχειρίδιο της Διοργάνωσης.**

βλ.  
Κανονισμούς

5.2, 5.3

Δ1α

7.2.1

4.1.2 Ένας από τους παίκτες, εκτός από τον Λίμπερο, είναι ο αρχηγός της ομάδας, ο οποίος πρέπει να δηλώνεται στο φύλλο αγώνα.	5.1, 19.1.3
4.1.3 Μόνο οι παίκτες που είναι καταγεγραμμένοι στο φύλλο αγώνα επιτρέπεται να μπουν στο γήπεδο και να παίξουν στον αγώνα. Από τη στιγμή που ο προπονητής και ο αρχηγός της ομάδας υπογράψουν το φύλλο αγώνα (τη λίστα της ομάδας για το ηλεκτρονικό φύλλο αγώνα), οι καταγεγραμμένοι παίκτες δεν επιτρέπεται να αλλάξουν.	1, 4.1.1, 5.1.1, 5.2.2
<b>4.2 ΘΕΣΗ ΤΗΣ ΟΜΑΔΑΣ</b>	
4.2.1 Οι παίκτες που δεν συμμετέχουν στον αγώνα πρέπει είτε να κάθονται στον πάγκο της ομάδας τους, είτε να βρίσκονται στον χώρο προθέρμανσής τους. Ο προπονητής και τα άλλα μέλη της ομάδας κάθονται στον πάγκο, αλλά επιτρέπεται να τον εγκαταλείπουν προσωρινά.	1.4.5, 5.2.3, 7.3.3
Οι πάγκοι για τις ομάδες βρίσκονται δίπλα από το τραπέζι του σημειωτή, έξω από την ελεύθερη ζώνη.	Δ1α, Δ1β
4.2.2 Μόνο τα μέλη των ομάδων επιτρέπεται να κάθονται στον πάγκο κατά τη διάρκεια του αγώνα και να συμμετέχουν στην επίσημη προθέρμανση.	4.1.1, 7.2
4.2.3 Οι παίκτες που δεν συμμετέχουν στον αγώνα επιτρέπεται να προθερμαίνονται χωρίς μπάλες ως ακολούθως:	
4.2.3.1 κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού: στους χώρους προθέρμανσης,	1.4.5, 8.1, Δ1α, Δ1β
4.2.3.2 κατά τη διάρκεια των τάιμ-άουτς και των τεχνικών τάιμ-άουτς: στην ελεύθερη ζώνη πίσω από το γήπεδό τους.	1.3.3, 15.4
4.2.4 Κατά τη διάρκεια των διαλειμμάτων μεταξύ των σετ, οι παίκτες επιτρέπεται να προθερμαίνονται χρησιμοποιώντας μπάλες <b>στη δική τους ελεύθερη ζώνη. Όταν το διάστημα ανάμεσα στο 2<sup>ο</sup> και το 3<sup>ο</sup> σετ επιμηκύνεται, τότε οι παίκτες μπορούν επίσης να χρησιμοποιούν το γήπεδο τους.</b>	18.1
<b>4.3 ΕΞΟΠΛΙΣΜΟΣ</b>	
Ο εξοπλισμός ενός παίκτη αποτελείται από μία φανέλα, κοντό παντελονάκι, κάλτσες (η στολή) και αθλητικά παπούτσια.	
4.3.1 Το χρώμα και το σχέδιο στις φανέλες, στα παντελονάκια και στις κάλτσες πρέπει να είναι ομοιόμορφα για την ομάδα (εκτός από τον Λίμπερο). Οι στολές πρέπει να είναι καθαρές.	4.1, 19.2

4.3.2 Τα παπούτσια πρέπει να είναι ελαφρά και εύκαμπτα, με λαστιχένιες ή συνθετικές σόλες χωρίς τακούνια.

4.3.3 Οι φανέλες των παικτών πρέπει να είναι αριθμημένες από το 1 έως το 20.

4.3.3.2

**Σε Διοργανώσεις της FIVB, Παγκόσμιες και Επίσημες Διοργανώσεις για Παλαίμαχους, όπου χρησιμοποιούνται μεγαλύτερες ομάδες, επιτρέπεται να χρησιμοποιηθούν και αριθμοί πέραν του 20.**

4.3.3.1 Ο αριθμός πρέπει να είναι τοποθετημένος πάνω στη φανέλα στο κέντρο της μπροστινής και της πίσω πλευράς. Το χρώμα και η φωτεινότητα των αριθμών πρέπει να έρχονται σε αντίθεση με το χρώμα και τη φωτεινότητα της φανέλας.

4.3.3.2 Ο αριθμός πρέπει να έχει ύψος τουλάχιστον 15εκ. στο στήθος και τουλάχιστον 20εκ. στην πλάτη. Η λωρίδα που σχηματίζει τους αριθμούς πρέπει να έχει πλάτος τουλάχιστον 2εκ.

4.3.4 Ο αρχηγός της ομάδας πρέπει να έχει στη φανέλα του/της, μια λωρίδα 8x2εκ. που να υπογραμμίζει τον αριθμό στο στήθος.

5.1

4.3.5 Απαγορεύεται να φοράνε οι παίκτες στολές διαφορετικού χρώματος (εκτός από τους Λίμπερο), και/ή χωρίς επίσημους αριθμούς.

19.2

#### 4.4 ΑΛΛΑΓΗ ΣΤΟΝ ΕΞΟΠΛΙΣΜΟ

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

23

4.4.1 να παίζει ξυπόλητος,

4.4.2 να αλλάξει βρεγμένες ή κατεστραμμένες στολές μεταξύ των σετ ή μετά από αλλαγή, με την προϋπόθεση ότι το χρώμα, το σχέδιο και ο αριθμός της(ων) νέας(ων) στολής(ών) θα είναι τα ίδια,

4.3, 15.5

4.4.3 να παίξουν με τις φόρμες τους, λόγω ψυχρού καιρού, με την προϋπόθεση ότι έχουν το ίδιο χρώμα και σχέδιο για όλη την ομάδα (εκτός από τους Λίμπερο) και είναι αριθμημένες βάσει του Κανονισμού 4.3.3.

4.1.1,  
19.2

#### 4.5 ΑΠΑΓΟΡΕΥΜΕΝΑ ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΑ

4.5.1 Απαγορεύεται να φορούν οι παίκτες αντικείμενα που μπορεί να προκαλέσουν τραυματισμό, ή να τους δώσουν τεχνητό πλεονέκτημα.

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

4.5.3 Οι παίκτες μπορούν φορούν Compression pads για σκοπούς προστασίας ή στήριξης.

Για τις Παγκόσμιες, Επίσημες και Διοργανώσεις της FIVB για Παλαίμαχους, ο εξοπλισμός αυτός θα πρέπει να είναι το ίδιο χρώμα με το αντίστοιχο μέρος της στολής. Μπορούν επίσης να χρησιμοποιηθούν χρώματα όπως το μαύρο, το λευκό και άλλα ουδέτερα χρώματα.

## 5 ΕΠΙΚΕΦΑΛΗΣ ΤΩΝ ΟΜΑΔΩΝ

Τόσο ο αρχηγός της ομάδας όσο και ο προπονητής είναι υπεύθυνοι για τη συμπεριφορά και την πειθαρχία των μελών της ομάδας τους. 20

Οι Λίμπερο δεν επιτρέπεται να είναι αρχηγοί της ομάδας ή αρχηγοί αγώνα.

### 5.1 ΑΡΧΗΓΟΣ

5.1.1 ΠΡΙΝ ΤΟΝ ΑΓΩΝΑ, ο/η αρχηγός της ομάδας υπογράφει το φύλλο αγώνα και αντιπροσωπεύει την ομάδα του/της στην κλήρωση. 7.1, 25.2.1.1

5.1.2 ΚΑΤΑ ΤΗ ΔΙΑΡΚΕΙΑ ΤΟΥ ΑΓΩΝΑ και ενώ βρίσκεται στο γήπεδο, ο αρχηγός της ομάδας είναι ο αρχηγός του αγώνα. Όταν ο αρχηγός της ομάδας δεν βρίσκεται στο γήπεδο, ο προπονητής ή ο αρχηγός της ομάδας, πρέπει να ορίσει έναν άλλον παίκτη που βρίσκεται στο γήπεδο, εκτός από τον Λίμπερο, ο οποίος θα αναλάβει το ρόλο του αρχηγού του αγώνα. Αυτός ο αρχηγός του αγώνα διατηρεί τις υποχρεώσεις του, έως ότου αντικατασταθεί ή επιστρέψει στον αγώνα ο αρχηγός της ομάδας ή έως ότου τελειώσει το σετ. 15.2.1

Όταν η μπάλα είναι εκτός παιδιάς, μόνο ο αρχηγός του αγώνα έχει το δικαίωμα να μιλήσει στους διαιτητές: 8.2

5.1.2.1 για να ζητήσει επεξήγηση για την εφαρμογή ή την ερμηνεία των Κανονισμών, και επίσης για να μεταφέρει αιτήματα ή ερωτήματα των συμπαικτών του. Αν ο αρχηγός του αγώνα δεν συμφωνεί με την επεξήγηση του 1<sup>ου</sup> διαιτητή, έχει το δικαίωμα να υποβάλλει ένσταση κατά της απόφασης και αμέσως να επισημάνει στον 1<sup>ο</sup> διαιτητή ότι διατηρεί το δικαίωμα να υποβάλει γραπτώς επίσημη ένσταση στο φύλλο αγώνα με τη λήξη του αγώνα, 23.2.4

5.1.2.2 να ζητήσει έγκριση :

- α) για αλλαγή όλου ή μέρους του εξοπλισμού, 4.3, 4.4.2
- β) για την επιβεβαίωση των θέσεων των ομάδων, 7.4, 7.6
- γ) για τον έλεγχο του δαπέδου, του φιλέ, της μπάλας, κλπ., 1.2, 2, 3



5.1.2.3 σε περίπτωση απουσίας του προπονητή να ζητήσει τάιμ-άουτς και αλλαγές.	15.3.1, 15.4.1, 15.5.2
5.1.3 ΣΤΟ ΤΕΛΟΣ ΤΟΥ ΑΓΩΝΑ, ο αρχηγός της ομάδας:	6.3
5.1.3.1 ευχαριστεί τους διαιτητές και υπογράφει το φύλλο αγώνα επικυρώνοντας το αποτέλεσμα,	25.2.3.3
5.1.3.2 μπορεί, εφόσον αυτό έχει επισημανθεί τη σωστή χρονική στιγμή στον 1 <sup>ο</sup> διαιτητή, να επιβεβαιώσει και να καταγράψει στο φύλλο αγώνα επίσημη ένσταση σε ό,τι αφορά στην εφαρμογή ή ερμηνεία των κανονισμών από τον διαιτητή.	5.1.2.1, 25.2.3.2
<b>5.2 ΠΡΟΠΟΝΗΤΗΣ</b>	
5.2.1 Κατά τη διάρκεια του αγώνα, ο προπονητής διευθύνει το παιχνίδι της ομάδας του, έξω από το γήπεδο. Επιλέγει την αρχική παράταξη, τις αλλαγές, και ζητάει τάιμ-άουτ. Για αυτές τις ενέργειες, το άτομο που πρέπει να επικοινωνεί είναι ο 2 <sup>ος</sup> διαιτητής.	1.1, 7.3.2, 15.4.1, 15.5.2
5.2.2 ΠΡΙΝ ΤΟΝ ΑΓΩΝΑ, ο προπονητής καταγράφει ή ελέγχει τα ονόματα και τους αριθμούς των παικτών του στο φύλλο αγώνα, και μετά το υπογράφει.	4.1, 19.1.3, 25.2.1.1
5.2.3 ΚΑΤΑ ΤΗ ΔΙΑΡΚΕΙΑ ΤΟΥ ΑΓΩΝΑ, ο προπονητής:	
5.2.3.1 πριν από κάθε σετ, δίνει στον 2 <sup>ο</sup> διαιτητή ή στον σημειωτή το(α) φύλλο(α) αρχικής παράταξης πλήρως συμπληρωμένο και υπογεγραμμένο,	7.3.2, 7.4, 7.6
5.2.3.2 κάθεται στον πάγκο, πλησιέστερα στον σημειωτή, αλλά επιτρέπεται να εγκαταλείπει τη θέση του,	4.2
5.2.3.3 ζητά τάιμ-άουτ και αλλαγές,	15.4, 15.5
5.2.3.4 μπορεί, όπως και τα άλλα μέλη της ομάδας, να δίνει οδηγίες στους παίκτες που βρίσκονται στο γήπεδο. Ο προπονητής επιτρέπεται να δίνει αυτές τις οδηγίες όρθιος ή περπατώντας στην ελεύθερη ζώνη μπροστά από τον πάγκο της ομάδας του/της, από την προέκταση της επιθετικής γραμμής μέχρι την περιοχή προθέρμανσης, χωρίς να εμποδίζει ή να καθυστερεί τον αγώνα.	1.3.4, 1.4.5, Δ2
<b>Για Παγκόσμιες, Επίσημες και Διοργανώσεις της FIVB, ο προπονητής είναι υποχρεωμένος να εκτελεί τα καθήκοντά του/της πίσω από τη γραμμή περιορισμού του προπονητή καθ' όλη τη διάρκεια του αγώνα.</b>	Δ1α, Δ1β, Δ2

### 5.3 ΒΟΗΘΟΣ ΠΡΟΠΟΝΗΤΗ

5.3.1 Ο βοηθός προπονητή κάθεται στον πάγκο της ομάδας, αλλά δεν έχει το δικαίωμα να παρεμβαίνει στον αγώνα.

5.3.2 Αν ο προπονητής αναγκαστεί να εγκαταλείψει την ομάδα του, για οποιονδήποτε λόγο συμπεριλαμβανομένου και τιμωρίας, αλλά όχι επειδή μπήκε στο γήπεδο σαν παίχτης, ένας βοηθός προπονητή μπορεί να αναλάβει τα καθήκοντα του προπονητή για τη διάρκεια της απουσίας του προπονητή, εφόσον ο αρχηγός του αγώνα επιβεβαιώσει αυτήν την ενέργεια στον διαιτητή.

5.1.2, 5.2



ΚΕΦΑΛΑΙΟ 3  
ΜΟΡΦΗ ΤΟΥ ΑΓΩΝΑ

6 ΚΑΤΑΚΤΗΣΗ ΠΟΝΤΟΥ, ΝΙΚΗΤΗΣ ΣΕΤ ΚΑΙ ΝΙΚΗΤΗΣ ΑΓΩΝΑ		βλ. Κανονισμούς
6.1 ΚΑΤΑΚΤΗΣΗ ΠΟΝΤΟΥ		
6.1.1 Πόντος		
Μία ομάδα κερδίζει πόντο:		
6.1.1.1 με επιτυχημένο χτύπημα της μπάλας στο δάπεδο των αντιπάλων,		8.3, 10.1.1
6.1.1.2 όταν η αντίπαλη ομάδα διαπράξει σφάλμα,		6.1.2
6.1.1.3 όταν η αντίπαλη ομάδα τιμωρηθεί με ποινή.		16.2.3, 21.3.1
6.1.2 Σφάλμα		
Μία ομάδα υποπίπτει σε σφάλμα όταν κάνει μια ενέργεια αντίθετη με τους κανονισμούς (ή όταν τους παραβιάζει με κάποιον άλλον τρόπο). Οι διαιτητές κρίνουν τα σφάλματα και καθορίζουν τις συνέπειες σύμφωνα με τους κανονισμούς:		
6.1.2.1 αν διαπραχθούν δύο ή περισσότερα σφάλματα διαδοχικά, τότε υπολογίζεται μόνο το πρώτο,		
6.1.2.2 αν διαπραχθούν δύο ή περισσότερα σφάλματα από αντιπάλους ταυτόχρονα, δίνεται ΔΙΠΛΟ ΣΦΑΛΜΑ και η φάση επαναλαμβάνεται.		6.1.2, Δ11 (23)
6.1.3 Φάση (ράλλυ) και ολοκληρωμένη φάση		
Μια <b>φάση</b> είναι η ακολουθία των αγωνιστικών ενεργειών από τη στιγμή του χτυπήματος του σέρβις μέχρις ότου η μπάλα τεθεί εκτός παιδιάς. Μια <b>ολοκληρωμένη φάση</b> είναι η ακολουθία των αγωνιστικών ενεργειών που έχει ως αποτέλεσμα την απονομή ενός πόντου.		8.1, 8.2, 12.2.2.1, 15.2.3, 15.11.1.3, 19.3.2.1, 19.3.2.9, 21.3.1
<u>Αυτό περιλαμβάνει:</u>		
- <u>τον πόντο που προέρχεται από ποινή</u>		
- <u>τον πόντο που προέρχεται από τη μη εκτέλεση του σέρβις εντός του προβλεπόμενου χρόνου.</u>		
6.1.3.1 Αν η ομάδα που σερβίρει κερδίσει μια φάση, κερδίζει έναν πόντο και συνεχίζει να σερβίρει,		
6.1.3.2 Αν η ομάδα που υποδέχεται κερδίσει μια φάση, κερδίζει έναν πόντο και πρέπει να σερβίρει στη συνέχεια.		

## 6.2 ΝΙΚΗΤΗΣ ΕΝΟΣ ΣΕΤ

Ένα σετ (εκτός του αποφασιστικού 5<sup>ου</sup> σετ) κερδίζεται από την ομάδα που θα σκοράρει πρώτη 25 πόντους με ελάχιστο προβάδισμα δύο πόντων. Σε περίπτωση ισοπαλίας 24-24, ο αγώνας συνεχίζεται έως ότου επιτευχθεί διαφορά δύο πόντων (26-24, 27-25 κτλ).

Δ11 (9)  
6.3.2

## 6.3 ΝΙΚΗΤΗΣ ΤΟΥ ΑΓΩΝΑ

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

Δ11 (9)  
6.2

6.3.2 Σε περίπτωση ισοπαλίας 2-2, το αποφασιστικό 5<sup>ο</sup> σετ παίζεται μέχρι τους 15 πόντους με ελάχιστο προβάδισμα 2 πόντων.

7.1

## 6.4 ΑΠΟΚΛΕΙΣΜΟΣ ΚΑΙ ΕΛΛΙΠΗΣ ΟΜΑΔΑ

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

6.2, 6.3

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

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

6.2, 6.3,  
7.3.1

## 7 ΔΟΜΗ ΤΟΥ ΑΓΩΝΑ

### 7.1 Η ΚΛΗΡΩΣΗ

Πριν τον αγώνα, ο 1<sup>ος</sup> διαιτητής πραγματοποιεί μια κλήρωση για να αποφασιστεί το πρώτο σέρβις και οι πλευρές του γηπέδου στο πρώτο σετ.

12.1.1

Εάν παιχθεί αποφασιστικό σετ, πρέπει να πραγματοποιηθεί νέα κλήρωση.

6.3.2

7.1.1 Η κλήρωση πραγματοποιείται στην παρουσία των αρχηγών των δύο ομάδων.

5.1

7.1.2 Ο νικητής της κλήρωσης επιλέγει:  
ΕΙΤΕ

7.1.2.1 το δικαίωμα να σερβίρει ή να υποδεχθεί το σέρβις,  
Ή

12.1.1

7.1.2.2 την πλευρά του γηπέδου.

Ο χαμένος παίρνει την επιλογή που απομένει.

## 7.2 ΕΠΙΣΗΜΗ ΠΕΡΙΟΔΟΣ ΠΡΟΘΕΡΜΑΝΣΗΣ

7.2.1 Πριν τον αγώνα, αν οι ομάδες είχαν ένα γήπεδο στη διάθεσή τους, τότε δικαιούνται μια 6-λεπτη περίοδο προθέρμανσης μαζί στο φιλέ. Εάν όχι, τότε έχουν στη διάθεσή τους 10 λεπτά.

**Για Παγκόσμιες, Επίσημες και Διοργανώσεις της FIVB οι ομάδες θα έχουν στη διάθεσή τους 10 λεπτά μαζί στο φιλέ.**

7.2.2 Εάν ένας αρχηγός ζητήσει ξεχωριστή (διαδοχική) επίσημη προθέρμανση στο φιλέ, τότε κάθε ομάδα έχει στη διάθεσή της 3 ή 5 λεπτά. 7.2.1

7.2.3 Στην περίπτωση διαδοχικών περιόδων προθέρμανσης, η ομάδα που έχει το πρώτο σέρβις αρχίζει πρώτη την προθέρμανση στο φιλέ. 7.1.2.1, 7.2.2

## 7.3 ΑΡΧΙΚΗ ΠΑΡΑΤΑΞΗ ΟΜΑΔΑΣ

7.3.1 Πρέπει να υπάρχουν πάντοτε έξι παίκτες από κάθε ομάδα στον αγώνα. 6.4.3

Η αρχική παράταξη της ομάδας υποδεικνύει τη σειρά περιστροφής των παικτών στο γήπεδο. Αυτή η σειρά πρέπει να διατηρείται καθ' όλη τη διάρκεια του σετ. 7.6

7.3.2 Πριν την έναρξη κάθε σετ, ο προπονητής πρέπει να παρουσιάζει την αρχική παράταξη της ομάδας του/της σε ένα φύλλο αρχικής παράταξης ή να το διαβιβάσει μέσω της ηλεκτρονικής συσκευής, εάν αυτή χρησιμοποιείται. Το φύλλο παραδίδεται συμπληρωμένο και υπογεγραμμένο στον 2<sup>ο</sup> διαιτητή ή στον σημειωτή, ή αποστέλλεται ηλεκτρονικά στον χειριστή του ηλεκτρονικού φύλλου αγώνα. 5.2.3.1, 24.3.1, 25.2.1.2

7.3.3 Οι παίκτες που δεν περιλαμβάνονται στην αρχική παράταξη ενός σετ είναι οι αναπληρωματικοί γι' αυτό το σετ (εκτός από τους Λίμπερο). 7.3.2, 15.5

7.3.4 Όταν παραδοθεί το φύλλο της αρχικής παράταξης στον 2<sup>ο</sup> διαιτητή ή στον σημειωτή, καμία αλλαγή στην αρχική παράταξη δεν εγκρίνεται χωρίς κανονική αλλαγή. 15.2.2, 15.5, Δ11 (5)

7.3.5 Ασυμφωνίες ανάμεσα στο φύλλο αρχικής παράταξης και της θέσης των παικτών στο γήπεδο ρυθμίζονται ως εξής: 24.3.1

7.3.5.1 όταν η διαπίστωση μιας τέτοιας ασυμφωνίας γίνει αντιληπτή πριν από την έναρξη του σετ, οι θέσεις των παιχτών θα πρέπει να διορθωθούν σύμφωνα με το φύλλο αρχικής παράταξης – δεν θα υπάρξει καμιά κύρωση, 7.3.2

7.3.5.2 όταν, πριν την έναρξη του σετ, βρεθεί παίκτης στο γήπεδο που δεν αναγράφεται στο φύλλο αρχικής παράταξης, τότε αυτός ο παίκτης πρέπει να γίνει αλλαγή ούτως ώστε να υπάρχει συμφωνία με το φύλλο 7.3.2

αρχικής παράταξης – δεν θα υπάρξει καμιά κύρωση,

7.3.5.3 στην περίπτωση όμως που ο προπονητής επιθυμεί να κρατήσει τον/τους μη αναγραφόμενο/ους στο φύλλο αρχικής παράταξης παίκτη/ες στο γήπεδο, τότε θα πρέπει να ζητήσει κανονική/ές αλλαγή/ες, με τη χρήση της αντίστοιχης χειροσήμανσης, κάτι που θα καταγραφεί στη συνέχεια στο φύλλο αγώνα.

15.2.2,  
Δ11 (5)

Εάν μια ασυμφωνία ανάμεσα στις θέσεις των παιχτών και στο φύλλο αρχικής παράταξης ανακαλυφθεί αργότερα, η ομάδα που υποπίπτει σε σφάλμα θα πρέπει να διορθώσει τις θέσεις της. Η αντίπαλη ομάδα κρατά τους πόντους της και επιπλέον κερδίζει έναν πόντο και το δικαίωμα να σερβίρει. Όλοι οι πόντοι που κερδήθηκαν από την ομάδα που υπέπεσε στο σφάλμα από την ακριβή στιγμή του σφάλματος μέχρις ότου το σφάλμα έγινε αντιληπτό ακυρώνονται.

7.3.5.4 Στην περίπτωση που παίκτης βρίσκεται στο γήπεδο αλλά δεν είναι καταγεγραμμένος στη λίστα των παιχτών στο φύλλο αγώνα, η αντίπαλη ομάδα διατηρεί τους πόντους της, και επιπλέον κερδίζει έναν πόντο και το δικαίωμα να σερβίρει. Η ομάδα που υπέπεσε στο σφάλμα χάνει τους πόντους ή/και τα σετς (0:25, εάν είναι αναγκαίο) που κέρδισε από τη στιγμή που ο μη εγγεγραμμένος παίκτης μπήκε στο γήπεδο, και θα πρέπει να παραδώσει ένα αναθεωρημένο φύλλο αρχικής παράταξης και να στείλει έναν νέο εγγεγραμμένο παίκτη στο γήπεδο, στη θέση του μη-εγγεγραμμένου παίκτη.

6.1.2,  
7.3.2

#### 7.4 ΘΕΣΕΙΣ

Τη στιγμή που η μπάλα χτυπιέται από τον παίκτη που σερβίρει, κάθε ομάδα πρέπει να βρίσκεται μέσα στο δικό της γήπεδο σύμφωνα με τη σειρά περιστροφής (εκτός από τον παίκτη που σερβίρει).

Δ4  
7.6.1, 8.1,  
12.4

7.4.1 Οι θέσεις των παικτών είναι αριθμημένες ως εξής:

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

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

7.4.2 Καθορισμός θέσεων μεταξύ παικτών:

7.4.2.1 κάθε παίκτης της πίσω ζώνης πρέπει να βρίσκεται σε μεγαλύτερη απόσταση από την κεντρική γραμμή από τον αντίστοιχο παίκτη της μπροστινής ζώνης,

7.4.2.2 οι παίκτες της μπροστινής ζώνης και της πίσω ζώνης, αντίστοιχα, θα πρέπει να είναι τοποθετημένοι πλάγιως σύμφωνα με τη σειρά που υποδεικνύεται στον Κανονισμό 7.4.1.

7.4.3 Οι θέσεις των παικτών καθορίζονται και ελέγχονται βάσει της επαφής των πελμάτων τους με το δάπεδο ως εξής: Δ4

7.4.3.1 κάθε παίκτης της μπροστινής ζώνης πρέπει να έχει τουλάχιστον ένα μέρος του πέλματός του πιο κοντά στην κεντρική γραμμή από το πέλμα του αντίστοιχου παίκτη της πίσω ζώνης, 1.3.3

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

7.4.4 Μετά το χτύπημα του σέρβις, οι παίκτες μπορούν να κινούνται και να καταλαμβάνουν οποιαδήποτε θέση στο γήπεδό τους και στην ελεύθερη ζώνη.

## 7.5 ΛΑΘΟΣ ΘΕΣΕΙΣ

Δ4,  
Δ11(13)  
7.3, 7.4,  
15.9

7.5.1 Η ομάδα διαπράττει το σφάλμα των λάθος θέσεων, όταν κάποιος παίκτης δεν βρίσκεται στη σωστή του θέση, τη στιγμή του χτυπήματος της μπάλας στο σέρβις. Αυτό περιλαμβάνει και την περίπτωση που παίκτης βρίσκεται στο γήπεδο μετά από αντικανονική αλλαγή.

7.5.2 Αν ο παίκτης που σερβίρει υποπέσει σε σφάλμα τη στιγμή που χτυπάει την μπάλα στο σέρβις, το σφάλμα αυτό προηγείται του σφάλματος των λάθος θέσεων. 12.4,  
12.7.1

7.5.3 Αν το σέρβις καταστεί λανθασμένο μετά το χτύπημα του σέρβις, τότε προηγείται το λάθος των θέσεων. 12.7.2

7.5.4 Ένα λάθος θέσεων έχει τις ακόλουθες συνέπειες:

7.5.4.1 η ομάδα τιμωρείται με απώλεια της φάσης και οι αντίπαλοι κερδίζουν το δικαίωμα για σέρβις, 6.1.3

7.5.4.2 οι θέσεις των παικτών πρέπει να διορθωθούν. 7.3, 7.4

## 7.6 ΠΕΡΙΣΤΡΟΦΗ

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

7.3.1,  
7.4.1,  
12.2

7.6.2 Όταν η ομάδα που έχει την υποδοχή κερδίσει το δικαίωμα να σερβίρει, οι παίκτες της περιστρέφονται δεξιόστροφα κατά μία θέση: ο παίκτης της θέσης 2 πηγαίνει στη θέση 1 για να σερβίρει, ο παίκτης της θέσης 1 πηγαίνει στη θέση 6, κλπ.

12.2.2.2



**7.7 ΣΦΑΛΜΑ ΣΤΗ ΣΕΙΡΑ ΠΕΡΙΣΤΡΟΦΗΣ**

Δ11 (13)

7.7.1 Σφάλμα στη σειρά περιστροφής πραγματοποιείται όταν το ΣΕΡΒΙΣ δεν εκτελείται βάσει της σειράς περιστροφής. Αυτό έχει τις ακόλουθες συνέπειες:

7.6.1, 12

7.7.1.1 ο σημειωτής διακόπτει το παιχνίδι με τη χρήση της κόρνας, η ομάδα αντίπαλη ομάδα κερδίζει έναν πόντο και το δικαίωμα για σέρβις,

6.1.3

Στην περίπτωση που το σφάλμα στη σειρά περιστροφής εξακριβωθεί μόνο μετά την ολοκλήρωση της φάσης που ξεκίνησε με σφάλμα στη σειρά περιστροφής, μόνο ένας πόντος θα κερδίζεται από την αντίπαλη ομάδα, ασχέτως από την έκβαση της φάσης που ολοκληρώθηκε.

7.7.1.2 η σειρά περιστροφής των παικτών πρέπει να διορθωθεί.

7.6.1

7.7.2 Επιπλέον, ο σημειωτής θα πρέπει να προσδιορίσει την ακριβή στιγμή που έγινε το σφάλμα, και όλοι οι πόντοι που κέρδισε η ομάδα από τη στιγμή που υπέπεσε στο σφάλμα θα πρέπει να ακυρωθούν. Η αντίπαλη ομάδα διατηρεί τους πόντους της.

25.2.2.2

Αν η στιγμή αυτή δεν είναι δυνατόν να προσδιοριστεί, δεν ακυρώνονται ο(οι) πόντος(οι), και η μόνη συνέπεια είναι η απώλεια της φάσης και το δικαίωμα για σέρβις στην αντίπαλη ομάδα.

6.1.3



ΚΕΦΑΛΑΙΟ 4  
**ΕΝΕΡΓΕΙΕΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ**

**8 ΚΑΤΑΣΤΑΣΕΙΣ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ**

βλ.  
Κανονισμούς

**8.1 ΜΠΑΛΑ ΕΝΤΟΣ ΠΑΙΔΙΑΣ**

Η μπάλα τίθεται εντός παιδιάς από τη στιγμή του χτυπήματος του σέρβις το οποίο εξουσιοδοτείται από τον 1<sup>ο</sup> διαιτητή.

12, 12.3

**8.2 ΜΠΑΛΑ ΕΚΤΟΣ ΠΑΙΔΙΑΣ**

Η μπάλα τίθεται εκτός παιδιάς από τη στιγμή του σφάλματος που σφυρίζεται από έναν από τους διαιτητές και στην απουσία σφάλματος, τη στιγμή του σφυρίγματος.

**8.3 ΜΠΑΛΑ “ΜΕΣΑ”**

Η μπάλα είναι “μέσα” όταν ακουμπήσει το δάπεδο του γηπέδου συμπεριλαμβανομένων των γραμμών που οριοθετούν το γήπεδο.

Δ11 (14),  
Δ12 (1)  
1.1, 1.3.2

**8.4 ΜΠΑΛΑ “ΕΞΩ”**

Η μπάλα είναι “έξω” όταν:

8.4.1 το μέρος της μπάλας που έρχεται σε επαφή με το δάπεδο είναι πλήρως έξω από τις γραμμές που οριοθετούν το γήπεδο,

13.2.,  
Δ11 (15),  
Δ12 (2)

8.4.2 ακουμπά κάποιο αντικείμενο εκτός γηπέδου, την οροφή ή κάποιο άτομο εκτός αγώνα,

Δ11 (15),  
Δ12 (4)

8.4.3 ακουμπά τις αντένες, τα σχοινιά, τους στυλοβάτες ή το ίδιο το φιλέ έξω από τις πλάγιες ταινίες,

2.3, Δ3,  
Δ5α,  
Δ11 (15),  
Δ12 (4)

8.4.4 διασχίσει το κατακόρυφο επίπεδο του φιλέ ολικά ή μερικά έξω από το οριοθετημένο διάστημα, με εξαίρεση την περίπτωση του Κανονισμού 10.1.2,

2.3, Δ5α,  
Δ5β,  
Δ11 (15),  
Δ12 (4)

8.4.5 διασχίσει εντελώς το επίπεδο κάτω από το φιλέ.

23.3.2.3στ,  
Δ5α,  
Δ11 (22)

## 9 ΠΑΙΞΙΜΟ ΤΗΣ ΜΠΑΛΑΣ

Κάθε ομάδα πρέπει να παίζει τη μπάλα μέσα στον δικό της αγωνιστικό χώρο και διάστημα (με εξαίρεση τον Κανονισμό 10.1.2). Η μπάλα όμως επιτρέπεται να επαναφερθεί και πέραν από την ελεύθερη ζώνη.

### 9.1 ΧΤΥΠΗΜΑΤΑ ΤΗΣ ΟΜΑΔΑΣ

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

14.4.1

Η ομάδα δικαιούται να κάνει το πολύ τρία χτυπήματα (συν την επαφή στο μπλοκ), για να επιστρέψει τη μπάλα. Εάν γίνουν περισσότερα χτυπήματα, τότε η ομάδα υποπίπτει στο λάθος των “ΤΕΣΣΑΡΩΝ ΧΤΥΠΗΜΑΤΩΝ”.

#### 9.1.1 ΣΥΝΕΧΟΜΕΝΕΣ ΕΠΑΦΕΣ

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

9.2.3,  
14.2,  
14.4.2

#### 9.1.2 ΤΑΥΤΟΧΡΟΝΕΣ ΕΠΑΦΕΣ

Δύο ή τρεις παίκτες επιτρέπεται να ακουμπήσουν τη μπάλα την ίδια στιγμή.

9.1.2.1 Όταν δύο (ή τρεις) συμπαίκτες ακουμπήσουν τη μπάλα ταυτόχρονα, τότε υπολογίζονται ως δύο (ή τρία) χτυπήματα (με εξαίρεση της ενέργειας του μπλοκ). Εάν προσπαθούν να παίξουν τη μπάλα, αλλά μόνο ένας από αυτούς την ακουμπήσει, τότε υπολογίζεται ως ένα χτύπημα. Η σύγκρουση παικτών δεν θεωρείται σφάλμα.

9.1.2.2 Όταν δύο αντίπαλοι ακουμπήσουν τη μπάλα ταυτόχρονα επάνω από το φιλέ και η μπάλα συνεχίσει να βρίσκεται εν παιδιά, η ομάδα που δέχεται τη μπάλα έχει το δικαίωμα τριών ακόμη χτυπημάτων. Εάν αυτή η μπάλα βγει “έξω”, τότε το σφάλμα είναι της ομάδας που βρίσκεται στην αντίπαλη πλευρά.

9.1.2.3 Αν ταυτόχρονα χτυπήματα μεταξύ δύο αντιπάλων πάνω από το φιλέ οδηγήσουν σε παρατεταμένη επαφή με τη μπάλα, το παιχνίδι συνεχίζεται.

9.1.2.2

#### 9.1.3 ΥΠΟΒΟΗΘΟΥΜΕΝΟ ΧΤΥΠΗΜΑ

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

1

Όμως, ένας παίκτης που πρόκειται να υποπέσει σε σφάλμα (να ακουμπήσει το φιλέ ή να περάσει την κεντρική γραμμή, κλπ.) επιτρέπεται να βοηθηθεί ή να τραβηχτεί από κάποιο συμπαίκτη του.

1.3.3,  
11.4.4

## 9.2 ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ ΤΟΥ ΧΤΥΠΗΜΑΤΟΣ

9.2.1 Η μπάλα επιτρέπεται να ακουμπήσει σε οποιοδήποτε μέρος του σώματος.

9.2.2 Η μπάλα δεν πρέπει να πιαστεί και/ή να μη μεταφερθεί. Μπορεί να αναπηδήσει προς οποιαδήποτε κατεύθυνση. 9.3.3

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

Εξαιρέσεις:

9.2.3.1 στο μπλοκ, συνεχόμενες επαφές μπορούν να γίνουν από έναν ή περισσότερους παίκτες υπό την προϋπόθεση ότι οι επαφές γίνονται κατά τη διάρκεια μίας ενέργειας, 14.1.1,  
14.2

9.2.3.2 στο πρώτο χτύπημα της ομάδας, η μπάλα μπορεί να χτυπήσει σε διάφορα μέρη του σώματος διαδοχικά, υπό τον όρο ότι οι επαφές γίνονται κατά τη διάρκεια μίας ενέργειας. 9.1, 14.4.1

## 9.3 ΣΦΑΛΜΑΤΑ ΣΤΟ ΠΑΙΞΙΜΟ ΤΗΣ ΜΠΑΛΑΣ

9.3.1 ΤΕΣΣΕΡΑ ΧΤΥΠΗΜΑΤΑ: μία ομάδα χτυπά τη μπάλα τέσσερις φορές πριν την επιστρέψει. 9.1,  
Δ11 (18)

9.3.2 ΥΠΟΒΟΗΘΟΥΜΕΝΟ ΧΤΥΠΗΜΑ: ένας παίκτης υποβοηθείται από κάποιον συμπαίκτη ή κάποια κατασκευή/αντικείμενο εντός του αγωνιστικού χώρου για να χτυπήσει τη μπάλα. 9.1.3

9.3.3 ΠΙΑΣΤΟ: η μπάλα πιάνεται και /ή μεταφέρεται, δεν αναπηδά από το χτύπημα. 9.2.2,  
Δ11 (16)

9.3.4 ΔΙΠΛΗ ΕΠΑΦΗ: ένας παίκτης χτυπά τη μπάλα δύο φορές διαδοχικά ή η μπάλα έρχεται σε επαφή με διαφορετικά μέρη του σώματος του διαδοχικά. 9.2.3,  
Δ11 (17)

## 10 ΜΠΑΛΑ ΣΤΟ ΦΙΛΕ

### 10.1 ΜΠΑΛΑ ΠΟΥ ΔΙΑΣΧΙΖΕΙ ΤΟ ΦΙΛΕ

10.1.1 Η μπάλα που στέλνεται στο γήπεδο του αντιπάλου πρέπει να περάσει πάνω από το φιλέ μέσα από το οριοθετημένο διάστημα. Το οριοθετημένο διάστημα είναι το μέρος του κάθετου επιπέδου του φιλέ το οποίο οριοθετείται ως εξής:

2.4, 10.2,  
Δ5α

10.1.1.1 κάτω, από την κορυφή του φιλέ,

2.2

10.1.1.2 στα πλάγια, από τις αντένες και τη νοητή προέκτασή τους,

2.4

10.1.1.3 πάνω, από την οροφή.

10.1.2 Η μπάλα που έχει περάσει ολικά ή μερικά το κατακόρυφο επίπεδο του φιλέ προς την ελεύθερη ζώνη της αντίπαλης ομάδας έξω από το οριοθετημένο διάστημα, μπορεί να παιχτεί προς τα πίσω μέσα στα επιτρεπόμενα χτυπήματα της ομάδας, με τις προϋποθέσεις ότι:

9.1, Δ5β

10.1.2.1 ο παίκτης δεν έχει έρθει σε επαφή με το γήπεδο της αντίπαλης ομάδας,

11.2.2

10.1.2.2 η μπάλα όταν παίζεται προς τα πίσω, διασχίζει το κατακόρυφο επίπεδο του φιλέ, ξανά ολικά ή μερικά έξω από το οριοθετημένο διάστημα, από την ίδια πλευρά του γηπέδου.

11.4.4,  
Δ5β

Η αντίπαλη ομάδα δεν επιτρέπεται να εμποδίσει μια τέτοια ενέργεια.

10.1.3 Η μπάλα που κατευθύνεται προς το αντίπαλο γήπεδο στο διάστημα κάτω από το φιλέ, είναι εν παιδιά μέχρι τη στιγμή που θα έχει διασχίσει εξ' ολοκλήρου το κάθετο επίπεδο του φιλέ.

23.3.2.3στ,  
Δ5α,  
Δ11 (22)

### 10.2 ΜΠΑΛΑ ΠΟΥ ΑΚΟΥΜΠΑ ΤΟ ΦΙΛΕ

Η μπάλα διασχίζοντας το φιλέ, επιτρέπεται να το αγγίξει.

10.1.1

### 10.3 ΜΠΑΛΑ ΣΤΟ ΦΙΛΕ

10.3.1 Μπάλα που χτυπά στο φιλέ μπορεί να επαναφερθεί μέσα στα όρια των τριών χτυπημάτων της ομάδας.

9.1

10.3.2 Εάν η μπάλα σχίσει το πλέγμα του φιλέ ή αν το ρίξει κάτω, η φάση ακυρώνεται και επαναλαμβάνεται.

## 11 ΠΑΙΚΤΗΣ ΣΤΟ ΦΙΛΕ

### 11.1 ΕΠΑΦΗ ΠΕΡΑ ΑΠΟ ΤΟ ΦΙΛΕ

11.1.1 Στο μπλοκ, ένας παίκτης επιτρέπεται να ακουμπήσει τη μπάλα πέρα από το φιλέ, με την προϋπόθεση ότι δεν εμποδίζει το παίξιμο του αντιπάλου πριν ή κατά τη διάρκεια του επιθετικού χτυπήματος του τελευταίου.

14.1, 14.3

11.1.2 Μετά από επιθετικό χτύπημα, ο παίκτης επιτρέπεται να περάσει τα χέρια του πέρα από το φιλέ, με την προϋπόθεση ότι η επαφή με την μπάλα έγινε στο δικό του αγωνιστικό διάστημα.

### 11.2 ΠΕΡΑΣΜΑ ΚΑΤΩ ΑΠΟ ΤΟ ΦΙΛΕ

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

11.2.2 Πέρασμα στο αντίπαλο γήπεδο, πέραν από την κεντρική γραμμή:

1.3.3,  
11.2.2.1,  
Δ11 (22)

11.2.2.1 η επαφή με το γήπεδο των αντιπάλων με το(τα) πέλμα(τα) επιτρέπεται, με την προϋπόθεση ότι κάποιο μέρος του(των) πέλματος(ων) παραμένει είτε σε επαφή, είτε είναι ακριβώς πάνω από την κεντρική γραμμή,

1.3.3,  
Δ11 (22)

11.2.2.2 η επαφή με το γήπεδο των αντιπάλων με οποιοδήποτε μέρος του σώματος πάνω από το πέλμα επιτρέπεται, με την προϋπόθεση ότι δεν παρεμποδίζεται το παιχνίδι των αντιπάλων.

1.3.3,  
11.2.2.1,  
Δ11 (22)

11.2.3 Ένας παίκτης επιτρέπεται να εισέρθει στο γήπεδο των αντιπάλων όταν η μπάλα είναι εκτός παιδιάς.

8.2

11.2.4 Παίχτες επιτρέπεται να μπουκ στην ελεύθερη ζώνη των αντιπάλων με την προϋπόθεση ότι δεν εμποδίζουν το παιχνίδι τους.

### 11.3 ΕΠΑΦΗ ΜΕ ΤΟ ΦΙΛΕ

11.3.1 Η επαφή ενός παίκτη με το φιλέ ανάμεσα στις αντένες κατά τη διάρκεια της ενέργειας να παίξει τη μπάλα αποτελεί σφάλμα. Η ενέργεια για να παίξει κάποιος τη μπάλα περιλαμβάνει (ανάμεσα σε άλλα) την απογείωση, το κτύπημα (ή την προσπάθεια για κτύπημα) και την προσγείωση, που θα του επιτρέψει να ετοιμαστεί για μια νέα ενέργεια.

11.4.4,  
23.3.2.3γ,  
24.3.2.3,  
Δ3

11.3.2 Οι παίκτες επιτρέπεται να έρθουν σε επαφή με τον στυλοβάτη, τα σχοινιά ή οποιοδήποτε άλλο αντικείμενο έξω από τις αντένες, συμπεριλαμβανομένου και του ίδιου του φιλέ, με την προϋπόθεση ότι αυτή η ενέργεια δεν αποτελεί παρέμβαση στο παιχνίδι.

Δ3

11.3.3 Όταν η μπάλα οδηγείται στο φιλέ και αυτό προκαλεί επαφή του φιλέ με κάποιον αντίπαλο, τότε δεν υπάρχει σφάλμα.

#### 11.4 ΣΦΑΛΜΑΤΑ ΠΑΙΚΤΩΝ ΣΤΟ ΦΙΛΕ

11.4.1 Ένας παίκτης ακουμπά τη μπάλα ή κάποιον αντίπαλο στον χώρο των αντιπάλων πριν ή κατά τη διάρκεια του επιθετικού χτυπήματος των αντιπάλων. 11.1.1, Δ11 (20)

11.4.2 Ένας παίκτης παρεμβαίνει στο παιχνίδι των αντιπάλων όταν εισέρχεται στον χώρο των αντιπάλων κάτω από το φιλέ. 11.2.1

11.4.3 Το πέλμα (πέλματα) ενός παίκτη εισέρχεται(ονται) εξ' ολοκλήρου στο αντίπαλο γήπεδο. 11.2.2.2, Δ11 (22)

11.4.4 Ένας παίκτης παρεμβαίνει στο παιχνίδι των αντιπάλων (μεταξύ άλλων):

- όταν ακουμπά το φιλέ ανάμεσα στις αντένες ή την ίδια την αντένα κατά την προσπάθειά του να παίξει τη μπάλα, ή 11.3.1
- όταν χρησιμοποιεί το φιλέ ανάμεσα στις αντένες για στήριγμα, ή 11.3.1
- όταν δημιουργεί πλεονέκτημα εις βάρος των αντιπάλων ακουμπώντας το φιλέ, ή Δ11 (19)
- όταν κάνει ενέργειες που παρεμποδίζουν την επιτρεπόμενη προσπάθεια των αντιπάλων να παίξουν τη μπάλα,
- όταν πιάνει / κρατά το φιλέ.

Οι παίκτες που βρίσκονται κοντά στη μπάλα ενώ αυτή παίζεται ή που προσπαθούν να παίξουν τη μπάλα, θεωρείται ότι κάνουν ενέργεια για να παίξουν τη μπάλα, έστω και αν δεν έρχονται σε επαφή με τη μπάλα.

Παρόλ' αυτά, το άγγιγμα του φιλέ έξω από την αντένα δεν θα πρέπει να θεωρείται σαν σφάλμα (με εξαίρεση τον Κανονισμό 9.1.3).

## 12 ΣΕΡΒΙΣ

Το σέρβις είναι η ενέργεια να τεθεί η μπάλα εντός παιδιάς, από τον πίσω δεξιά παίκτη, που βρίσκεται στη ζώνη του σέρβις. 1.4.2, 8.1, 12.4.1

### 12.1 ΠΡΩΤΟ ΣΕΡΒΙΣ ΣΕ ΕΝΑ ΣΕΤ

12.1.1 Το πρώτο σέρβις του πρώτου σετ, όπως και εκείνο του αποφασιστικού 5<sup>ου</sup> σετ εκτελείται από την ομάδα που καθορίζεται από την κλήρωση. 6.3.2, 7.1

12.1.2 Τα άλλα σετ ξεκινούν με το σέρβις της ομάδας που δεν σέρβιρε πρώτη στο προηγούμενο σετ.

## 12.2 ΣΕΙΡΑ ΣΤΟ ΣΕΡΒΙΣ

- 12.2.1 Οι παίκτες πρέπει να ακολουθούν τη σειρά περιστροφής στο σέρβις όπως αυτή καταγράφεται στο φύλλο αρχικής παράταξης. 7.3.1, 7.3.2
- 12.2.2 Μετά το πρώτο σέρβις σε ένα σετ, ο παίκτης που θα σερβίρει καθορίζεται ως ακολούθως: 12.1
- 12.2.2.1 όταν η ομάδα που σερβίρει κερδίζει τη φάση, ο παίκτης (ή ο αντικαταστάτης του) που σέρβιρε προηγουμένως, θα σερβίρει ξανά, 6.1.3, 15.5
- 12.2.2.2 όταν η ομάδα που έχει υποδοχή κερδίζει τη φάση, αποκτά το δικαίωμα να σερβίρει και κάνει μια περιστροφή πριν σερβίρει. Ο παίκτης που θα σερβίρει είναι αυτός που μετακινείται από τη μπροστινή-δεξιά θέση στην πίσω-δεξιά θέση. 6.1.3, 7.6.2

## 12.3 ΕΞΟΥΣΙΟΔΟΤΗΣΗ ΓΙΑ ΣΕΡΒΙΣ

- Ο 1<sup>ος</sup> διαιτητής εξουσιοδοτεί το σέρβις, αφού έχει ελέγξει ότι και οι δύο ομάδες είναι έτοιμες να αγωνιστούν και ότι ο παίκτης που ετοιμάζεται να σερβίρει έχει στην κατοχή του τη μπάλα. 12, Δ11 (1)

## 12.4 ΕΚΤΕΛΕΣΗ ΤΟΥ ΣΕΡΒΙΣ

- 12.4.1 Η μπάλα πρέπει να χτυπηθεί με την παλάμη ή οποιοδήποτε σημείο του βραχίονα αφού έχει ριχθεί ή απελευθερωθεί από το(α) χέρι(α). Δ11 (10)
- 12.4.2 Μόνο μία φορά επιτρέπεται να ριχθεί ή να απελευθερωθεί η μπάλα. Το χτύπημα της μπάλας στο δάπεδο ή το παίξιμο της με τα χέρια επιτρέπεται.
- 12.4.3 Τη στιγμή του χτυπήματος του σέρβις ή της απογείωσης για ένα σέρβις με άλμα, ο παίκτης που σερβίρει δεν πρέπει να ακουμπήσει το γήπεδο (συμπεριλαμβανομένης και της τελικής γραμμής) ή το δάπεδο εκτός της ζώνης του σέρβις. 1.4.2, 27.2.1.4, Δ11 (22), Δ12 (4)
- Μετά το χτύπημα, ο παίκτης επιτρέπεται να πατήσει, ή να προσγειωθεί έξω από τη ζώνη του σέρβις, ή μέσα στο γήπεδο.
- 12.4.4 Ο παίκτης που σερβίρει πρέπει να χτυπήσει τη μπάλα μέσα σε 8 δευτερόλεπτα από το σφύριγμα του 1<sup>ου</sup> διαιτητή για σέρβις. 12.3, Δ11 (11)
- 12.4.5 Το σέρβις που εκτελείται πριν το σφύριγμα του διαιτητή ακυρώνεται και επαναλαμβάνεται. 12.3



## 12.5 ΠΡΟΠΕΤΑΣΜΑ

12.5.1 Οι παίκτες της ομάδας που σερβίρει δεν πρέπει να εμποδίζουν τους αντίπαλους τους, με ατομικό ή ομαδικό προπέτασμα, από το να βλέπουν τον παίκτη που σερβίρει και την τροχιά της μπάλας.

Δ6,  
Δ11 (12)  
12.5.2

12.5.2 Ένας παίκτης ή ομάδα παικτών της ομάδας που σερβίρει πραγματοποιεί(ούν) προπέτασμα με το να κουνάνε τα χέρια, να πηδούν ή να κινούνται πλάγια κατά την εκτέλεση του σέρβις ή με το να στέκονται ομαδικά για να κρύψουν τον παίκτη που σερβίρει και την τροχιά της μπάλας.

12.4, Δ6

## 12.6 ΣΦΑΛΜΑΤΑ ΠΟΥ ΓΙΝΟΝΤΑΙ ΚΑΤΑ ΤΗ ΔΙΑΡΚΕΙΑ ΤΟΥ ΣΕΡΒΙΣ

### 12.6.1 Σφάλματα στο σέρβις

Τα ακόλουθα σφάλματα οδηγούν σε αλλαγή του σέρβις, ακόμη και όταν ο αντίπαλος βρίσκεται σε λάθος θέση. Ο παίκτης που σερβίρει:

12.2.2.2,  
12.7.1

12.6.1.1 παραβιάζει τη σειρά του σέρβις,

12.2

12.6.1.2 δεν εκτελεί το σέρβις σωστά.

12.4

12.6.2 Σφάλματα μετά το χτύπημα στο σέρβις.

Αφού η μπάλα έχει χτυπηθεί σωστά, το σέρβις μετατρέπεται σε σφάλμα (εκτός αν κάποιος παίκτης βρίσκεται σε λάθος θέση) εάν η μπάλα:

12.4,  
12.7.2

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

8.4.4,  
8.4.5,  
10.1.1,  
Δ11 (19)

12.6.2.2 καταλήξει "έξω",

8.4,  
Δ11 (15)

12.6.2.3 περάσει πάνω από προπέτασμα.

12.5,  
Δ11 (12)

## 12.7 ΣΦΑΛΜΑΤΑ ΣΤΟ ΣΕΡΒΙΣ ΚΑΙ ΛΑΘΟΣ ΘΕΣΕΙΣ

12.7.1 Αν ο παίκτης που σερβίρει υποπέσει σε σφάλμα κατά την εκτέλεση του σέρβις (αντικανονική εκτέλεση, λάθος στη σειρά περιστροφής, κλπ.) και ο αντίπαλος είναι σε λάθος θέσεις, τότε τιμωρείται το λάθος σέρβις.

7.5.1,  
7.5.2,  
12.6.1

12.7.2 Αντιθέτως, αν η εκτέλεση του σέρβις είναι σωστή, αλλά το σέρβις έχει ανεπιτυχή κατάληξη (βγει έξω, περάσει πάνω από προπέτασμα, κλπ.), τότε έχει προηγηθεί το σφάλμα στις θέσεις και είναι αυτό που τιμωρείται.

7.5.3,  
12.6.2

<b>13 ΕΠΙΘΕΤΙΚΟ ΧΤΥΠΗΜΑ</b>	
<b>13.1 ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ ΤΟΥ ΕΠΙΘΕΤΙΚΟΥ ΧΤΥΠΗΜΑΤΟΣ</b>	12, 14.1.1
13.1.1 Όλες οι ενέργειες που κατευθύνουν την μπάλα προς τους αντιπάλους, εκτός από το σέρβις και το μπλοκ, θεωρούνται σαν επιθετικά χτυπήματα.	
13.1.2 Στο επιθετικό χτύπημα το πέρασμα με τα δάχτυλα επιτρέπεται, μόνο όταν η μπάλα χτυπηθεί καθαρά και δεν κρατηθεί ή ριχθεί.	9.2.2
13.1.3 Ένα επιθετικό χτύπημα ολοκληρώνεται τη στιγμή που η μπάλα διασχίζει εξ' ολοκλήρου το κατακόρυφο επίπεδο του φιλέ ή όταν έρχεται σε επαφή με έναν αντίπαλο.	
<b>13.2 ΠΕΡΙΟΡΙΣΜΟΙ ΣΤΟ ΕΠΙΘΕΤΙΚΟ ΧΤΥΠΗΜΑ</b>	
13.2.1 Ένας παίκτης της μπροστινής ζώνης επιτρέπεται να ολοκληρώσει ένα επιθετικό χτύπημα από οποιοδήποτε ύψος, με την προϋπόθεση ότι η επαφή με τη μπάλα έγινε στο δικό του αγωνιστικό διάστημα (με εξαίρεση τους Κανονισμούς 13.2.4 και 13.3.6).	7.4.1.1
13.2.2 Ένας παίκτης της πίσω ζώνης επιτρέπεται να ολοκληρώσει επιθετικό χτύπημα από οποιοδήποτε ύψος, πίσω από τη μπροστινή ζώνη:	1.4.1, 7.4.1.2, 19.3.1.2, Δ8
13.2.2.1 κατά την απογείωσή του, το(α) πέλμα(τα) του παίκτη δεν πρέπει να έχουν ακουμπήσει ούτε περάσει τη γραμμή επίθεσης,	1.3.4
13.2.2.2 μετά το χτύπημά του, ο παίκτης επιτρέπεται να προσγειωθεί στη μπροστινή ζώνη.	1.4.1
13.2.3 Ένας παίκτης της πίσω ζώνης μπορεί επίσης να ολοκληρώσει ένα επιθετικό χτύπημα από τη μπροστινή ζώνη, εάν τη στιγμή της επαφής, ένα μέρος της μπάλας βρίσκεται χαμηλότερα από την κορυφή του φιλέ.	1.4.1, 7.4.1.2, Δ8
13.2.4 Κανένας παίκτης δεν επιτρέπεται να ολοκληρώσει επιθετικό χτύπημα στο σέρβις των ΑΝΤΙΠΑΛΩΝ, όταν η μπάλα βρίσκεται στη μπροστινή ζώνη και εξ' ολοκλήρου ψηλότερα από την κορυφή του φιλέ.	1.4.1
<b>13.3 ΣΦΑΛΜΑΤΑ ΣΤΟ ΕΠΙΘΕΤΙΚΟ ΧΤΥΠΗΜΑ</b>	
13.3.1 Ένας παίκτης χτυπά τη μπάλα μέσα στο αγωνιστικό διάστημα της αντίπαλης ομάδας.	13.2.1, Δ11 (20)
13.3.2 Ένας παίκτης χτυπά τη μπάλα "έξω".	8.4, Δ11 (15)
13.3.3 Ένας παίκτης της πίσω ζώνης ολοκληρώνει ένα επιθετικό χτύπημα από τη μπροστινή ζώνη, εάν τη στιγμή του χτυπήματος η	1.4.1, 7.4.1.2,

- μπάλα βρίσκεται εξ' ολοκλήρου ψηλότερα από την κορυφή του φιλέ. 13.2.3, Δ11 (21)
- 13.3.4 Ένας παίκτης ολοκληρώνει ένα επιθετικό χτύπημα στο σέρβις του αντιπάλου, όταν η μπάλα βρίσκεται στη μπροστινή ζώνη και είναι εξ' ολοκλήρου ψηλότερα από την κορυφή του φιλέ. 1.4.1, 13.2.4, Δ11 (21)
- 13.3.5 Ο Λίμπερο ολοκληρώνει ένα επιθετικό χτύπημα εάν τη στιγμή του χτυπήματος η μπάλα βρίσκεται εξ' ολοκλήρου ψηλότερα από την κορυφή του φιλέ. 19.3.1.2, 23.3.2.3δ, Δ11 (21)
- 13.3.6 Ένας παίκτης ολοκληρώνει ένα επιθετικό χτύπημα ψηλότερα από την κορυφή του φιλέ όταν η μπάλα έρχεται από πάσα με δάχτυλα με τους καρπούς προς τα κάτω (overhand) από τον Λίμπερο, που βρίσκεται στη μπροστινή ζώνη της ομάδας του. 1.4.1, 19.3.1.4, 23.3.2.3ε, Δ11 (21)

## 14 ΜΠΛΟΚ

### 14.1 ΜΠΛΟΚ

14.1.1 Μπλοκ είναι η ενέργεια των παικτών κοντά στο φιλέ να ανακόψουν τη μπάλα που έρχεται από την αντίπαλη ομάδα με το να φτάσουν ψηλότερα από την κορυφή του φιλέ, ανεξάρτητα από το ύψος της επαφής της μπάλας. Μόνο παίκτες της μπροστινής ζώνης επιτρέπεται να ολοκληρώσουν ένα μπλοκ, αλλά κατά τη στιγμή της επαφής με τη μπάλα, ένα μέρος του σώματος πρέπει να είναι ψηλότερα από την κορυφή του φιλέ. 7.4.1.1

#### 14.1.2 Προσπάθεια για μπλοκ

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

#### 14.1.3 Ολοκληρωμένο μπλοκ

Ένα μπλοκ ολοκληρώνεται όταν η μπάλα έρχεται σε επαφή με έναν μπλοκέρ. Δ7

#### 14.1.4 Ομαδικό μπλοκ

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

### 14.2 ΕΠΑΦΗ ΣΤΟ ΜΠΛΟΚ

Διαδοχικές (γρήγορες και συνεχείς) επαφές με τη μπάλα επιτρέπεται να γίνουν από έναν ή περισσότερους μπλοκέρ, με την προϋπόθεση ότι οι επαφές γίνονται κατά τη διάρκεια μίας ενέργειας. 9.1.1, 9.2.3

### 14.3 ΜΠΛΟΚ ΣΤΟ ΓΗΠΕΔΟ ΤΟΥ ΑΝΤΙΠΑΛΟΥ

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

13.1.1

### 14.4 ΜΠΛΟΚ ΚΑΙ ΧΤΥΠΗΜΑΤΑ ΟΜΑΔΑΣ

14.4.1 Η επαφή στο μπλοκ δεν μετρά στα χτυπήματα της ομάδας. Συνεπώς, μετά από μια επαφή στο μπλοκ, μια ομάδα δικαιούται τρία χτυπήματα για να επιστρέψει τη μπάλα.

9.1, 14.4.2

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

14.4.1

### 14.5 ΜΠΛΟΚ ΣΤΟ ΣΕΡΒΙΣ

Το μπλοκ στο σέρβις των αντιπάλων απαγορεύεται.

12,  
Δ11 (12)

### 14.6 ΣΦΑΛΜΑΤΑ ΣΤΟ ΜΠΛΟΚ

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

Δ11 (10)  
14.3

14.6.2 Παίκτης της πίσω ζώνης ή ο Λίμπερο ολοκληρώνει ένα μπλοκ ή συμμετέχει σε ένα ολοκληρωμένο μπλοκ.

14.1, 14.5,  
19.3.1.3

14.6.3 Μπλοκ στο σέρβις των αντιπάλων.

14.5,  
Δ11 (12)

14.6.4 Η μπάλα από το μπλοκ καταλήγει “έξω”.

8.4

14.6.5 Το μπλοκ στο αντίπαλο διάστημα έξω από την αντένα.

14.6.6 Ο Λίμπερο κάνει προσπάθεια για ατομικό ή ομαδικό μπλοκ.

14.1.1,  
19.3.1.3

## ΚΕΦΑΛΑΙΟ 5

**ΔΙΑΚΟΠΕΣ, ΚΑΘΥΣΤΕΡΗΣΕΙΣ ΚΑΙ ΔΙΑΣΤΗΜΑΤΑ ΑΝΑΜΕΣΑ ΣΤΑ ΣΕΤΣ**

	βλ. Κανονισμούς
<b>15 ΔΙΑΚΟΠΕΣ ΤΟΥ ΑΓΩΝΑ</b>	
Διακοπή του αγώνα θεωρείται ο χρόνος ανάμεσα σε μια ολοκληρωμένη φάση και στο σφύριγμα του 1 <sup>ου</sup> διαιτητή για το επόμενο σέρβις.	6.13, 8.1, 8.2, 15.4, 15.5, 24.2.6
Οι μόνες <b>κανονικές</b> διακοπές σε έναν αγώνα είναι τα ΤΑΪΜ-ΑΟΥΤΣ και οι ΑΛΛΑΓΕΣ.	
<b>15.1 ΑΡΙΘΜΟΣ ΚΑΝΟΝΙΚΩΝ ΔΙΑΚΟΠΩΝ ΤΟΥ ΑΓΩΝΑ</b>	
Κάθε ομάδα δικαιούται το μέγιστο δύο τάιμ-άουτς και έξι αλλαγές σε κάθε σετ.	6.2, 15.4, 15.5
<b>Για Παγκόσμιες, Επίσημες και Διοργανώσεις της FIVB για Παλαίμαχους, η FIVB έχει το δικαίωμα να μειώσει κατά ένα τον αριθμό των τάιμ-άουτς ή / και των τεχνικών τάιμ-άουτς, σε συμφωνία με τους χορηγούς, τους εμπορικούς εταίρους και τις συμφωνίες που διέπουν την τηλεοπτική μετάδοση.</b>	
<b>15.2 ΔΙΑΔΟΧΙΚΕΣ ΔΙΑΚΟΠΕΣ ΤΟΥ ΑΓΩΝΑ</b>	
15.2.1 Αίτημα για ένα ή δύο τάιμ-άουτς, και ένα αίτημα για αλλαγή από κάθε ομάδα μπορούν να ακολουθούν το ένα το άλλο, κατά τη διάρκεια μιας διακοπής.	15.4, 15.5
15.2.2 Όμως, μια ομάδα δεν επιτρέπεται να κάνει διαδοχικά <b>αιτήματα</b> για αλλαγή κατά τη διάρκεια της ίδιας διακοπής. Δύο ή περισσότεροι παίκτες επιτρέπεται να γίνουν αλλαγή κατά τη διάρκεια του ίδιου αιτήματος.	15.4, 15.6.1
15.2.3 Πρέπει να μεσολαβεί μια ολοκληρωμένη φάση ανάμεσα σε δύο ξεχωριστά αιτήματα για αλλαγή από την ίδια ομάδα. (Εξαίρεση: μια αναγκαστική αλλαγή λόγω τραυματισμού ή αποβολής / αποκλεισμού (Κανονισμοί 15.5.2, 15.7, 15.8)).	6.1.3, 15.5
<b>15.3 ΑΙΤΗΜΑ ΓΙΑ ΚΑΝΟΝΙΚΕΣ ΔΙΑΚΟΠΕΣ ΤΟΥ ΑΓΩΝΑ</b>	
15.3.1 Κανονικές διακοπές αγώνα επιτρέπεται να ζητηθούν από τον προπονητή ή στην απουσία του προπονητή από τον αρχηγό αγώνα, και μόνο από αυτούς.	5.1.2, 5.2, 5.3.2, 15
15.3.2 Αλλαγή πριν την έναρξη ενός σετ επιτρέπεται, και θα πρέπει να καταγραφεί σαν κανονική αλλαγή σε αυτό το σετ.	7.3.4

#### 15.4 ΤΑΪΜ-ΑΟΥΤΣ ΚΑΙ ΤΕΧΝΙΚΑ ΤΑΪΜ-ΑΟΥΤΣ

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

6.1.3, 8.2,  
12.3,  
Δ11 (4)

Για Παγκόσμιες, Επίσημες και Διοργανώσεις της FIVB είναι υποχρεωτικό να χρησιμοποιείται η κόρνα και ακολούθως η χειροσήμανση για το αίτημα του τάιμ-άουτ.

Δ11 (4)

15.4.2 Για Παγκόσμιες, Επίσημες και Διοργανώσεις της FIVB στα σετς 1-4 εφαρμόζονται δύο επιπλέον “Τεχνικά Τάιμ-Αουτς” διάρκειας 60 δευτερολέπτων, αυτόματα όταν η ομάδα που προηγείται φτάνει στον 8<sup>ο</sup> και στον 16<sup>ο</sup> πόντο.

26.2.2.3

15.4.3 Στο αποφασιστικό (5<sup>ο</sup>) σετ, δεν υπάρχουν “Τεχνικά Τάιμ-Αουτς”, αλλά μόνο δύο τάιμ-άουτς των 30 δευτερολέπτων, στη διάθεση κάθε ομάδας.

15.1

15.4.4 Κατά τη διάρκεια όλων των τάιμ-άουτς, οι παίκτες που αγωνίζονται θα πρέπει να πάνε στην ελεύθερη ζώνη κοντά στον πάγκο τους.

Δ1α

#### 15.5 ΑΛΛΑΓΗ ΠΑΙΚΤΗ

15.5.1 Αλλαγή είναι η ενέργεια κατά την οποία κάποιος παίκτης, εκτός από τον Λίμπερο ή τον αντικαταστάτη του, αφού καταγραφεί από τον σημειωτή, εισέρχεται στον αγώνα και καταλαμβάνει τη θέση κάποιου άλλου παίκτη, που πρέπει να βγει από το γήπεδο εκείνη τη στιγμή.

19.3.2.1,  
Δ11 (5)

15.5.2 Όταν η αλλαγή είναι αναγκαστική λόγω τραυματισμού κάποιου παίκτη που αγωνίζεται, αυτή μπορεί να συνοδεύεται από την αντίστοιχη χειροσήμανση εκ μέρους του προπονητή (ή του αρχηγού αγώνα).

5.1.2.3,  
5.2.3.3,  
8.2, 12.3,  
Δ11 (5)

#### 15.6 ΠΕΡΙΟΡΙΣΜΟΙ ΣΤΙΣ ΑΛΛΑΓΕΣ

15.6.1 Ένας παίκτης της αρχικής παράταξης μπορεί να εγκαταλείψει τον αγώνα και να επιστρέψει, αλλά μόνο μία φορά σε κάθε σετ, και μόνο στην προηγούμενη θέση που είχε στην αρχική παράταξη.

7.3.1

15.6.2 Ένας αναπληρωματικός παίκτης μπορεί να εισέλθει στον αγώνα, αλλά μόνο μία φορά σε κάθε σετ, στη θέση ενός παίκτη της αρχικής παράταξης και μπορεί να γίνει αλλαγή μόνο με τον παίκτη που άλλαξε ο ίδιος.

7.3.1

### 15.7 ΚΑΤ' ΕΞΑΙΡΕΣΗ ΑΛΛΑΓΗ

Ένας παίκτης (εκτός από τον Λίμπερο), ο οποίος δεν μπορεί να συνεχίσει τον αγώνα λόγω τραυματισμού ή ασθένειας, πρέπει να αντικατασταθεί με κανονική αλλαγή. Αν αυτό δεν είναι δυνατόν, τότε η ομάδα έχει το δικαίωμα να κάνει μία κατ' εξαίρεση αλλαγή, πέραν των περιορισμών του Κανονισμού 15.6.

15.6,  
19.4.3

Μία κατ' εξαίρεση αλλαγή σημαίνει ότι κάθε παίκτης που δεν αγωνίζεται τη στιγμή του τραυματισμού/ασθένειας, εκτός από τον Λίμπερο, τον δεύτερο Λίμπερο και τον παίκτη που αντικαταστάθηκε από τον Λίμπερο, μπορεί να γίνει αλλαγή με τον τραυματισμένο/άρρωστο παίκτη. Ο τραυματισμένος/άρρωστος παίκτης δεν επιτρέπεται να επανέρθει στον αγώνα.

Μια κατ' εξαίρεση αλλαγή δεν υπολογίζεται σε καμιά περίπτωση σαν κανονική αλλαγή, αλλά θα πρέπει να καταγράφεται στο φύλλο αγώνα σαν μέρος του συνόλου των κανονικών αλλαγών στο σετ και τον αγώνα.

### 15.8 ΑΛΛΑΓΗ ΛΟΓΩ ΑΠΟΒΟΛΗΣ Η ΑΠΟΚΛΕΙΣΜΟΥ

Ένας παίκτης που ΑΠΟΒΑΛΛΕΤΑΙ ή ΑΠΟΚΛΕΙΕΤΑΙ από τον αγώνα πρέπει να αντικατασταθεί με κανονική αλλαγή. Αν αυτό δεν είναι δυνατό, η ομάδα του καθίσταται ΕΛΛΙΠΗΣ.

6.4.3,  
7.3.1,  
15.6,  
21.3.2,  
21.3.3,  
Δ11 (5)

### 15.9 ΑΝΤΙΚΑΝΟΝΙΚΗ ΑΛΛΑΓΗ

15.9.1 Μία αλλαγή είναι αντικανονική, αν υπερβαίνει τους περιορισμούς που υποδεικνύονται στον Κανονισμό 15.6 (με εξαίρεση την περίπτωση του Κανονισμού 15.7) ή στην περίπτωση που εμπλέκεται μη καταγεγραμμένος παίκτης.

15.9.2 Όταν μία ομάδα έχει πραγματοποιήσει μία αντικανονική αλλαγή και ο αγώνας έχει συνεχιστεί, τότε εφαρμόζεται η ακόλουθη διαδικασία, κατά σειρά:

8.1, 15.6

15.9.2.1 η ομάδα τιμωρείται και οι αντίπαλοι κερδίζουν έναν πόντο και το σέρβις,

6.1.3

15.9.2.2 η αλλαγή πρέπει να διορθωθεί,

15.9.2.3 οι πόντοι που έχουν κερδηθεί από τη στιγμή που η ομάδα υπέπεσε στο σφάλμα ακυρώνονται και η αντίπαλη ομάδα διατηρεί τους πόντους της.

## 15.10 ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΑ ΑΛΛΑΓΗΣ

15.10.1 Η αλλαγή πρέπει να γίνεται μέσα στη ζώνη αλλαγών. 1.4.3, Δ1β

15.10.2 Η αλλαγή πρέπει να διαρκεί μόνο όσο χρόνο χρειάζεται για να καταγραφεί στο φύλλο αγώνα και να επιτραπεί η είσοδος και η έξοδος των παικτών. 15.10, 24.2.6, 25.2.2.3

15.10.3α Το πραγματικό αίτημα για αλλαγή είναι η είσοδος του/των παίκτη/ων στη ζώνη αλλαγής, έτοιμου/ων για να παίξει/ουν, κατά τη διάρκεια της διακοπής του αγώνα. Ο προπονητής δεν χρειάζεται να κάνει τη χειροσήμανση της αλλαγής εκτός στην περίπτωση που η αλλαγή γίνεται λόγω τραυματισμού ή στην αρχή του σετ.

15.10.3β Εάν ο παίχτης δεν είναι έτοιμος, η αλλαγή δεν εγκρίνεται και η ομάδα τιμωρείται με καθυστέρηση. 16.2, Δ9

15.10.3γ Το αίτημα για αλλαγή αναγνωρίζεται και ανακοινώνεται από τον σημειωτή ή από τον 2<sup>ο</sup> διαιτητή, με τη χρήση της κόρντας ή της σφυρίχτρας, αντίστοιχα. Ο 2<sup>ος</sup> διαιτητής εξουσιοδοτεί την αλλαγή. 24.2.6

**Για Παγκόσμιες, Επίσημες και Διοργανώσεις της FIVB χρησιμοποιούνται αριθμημένες πινακίδες για να διευκολύνουν τη διαδικασία της αλλαγής (ακόμη και στην περίπτωση που χρησιμοποιούνται ηλεκτρονικές συσκευές).**

15.10.4 Αν μια ομάδα προτίθεται να κάνει περισσότερες από μία αλλαγές ταυτόχρονα, όλοι οι παίκτες που πρόκειται να γίνουν αλλαγή πρέπει να παρουσιαστούν στη ζώνη αλλαγής ταυτόχρονα, ώστε να θεωρηθεί ότι συμπεριλαμβάνονται στο ίδιο αίτημα. Σ' αυτή την περίπτωση οι αλλαγές γίνονται διαδοχικά, το ένα ζευγάρι παικτών μετά το άλλο. Εάν μια από τις αλλαγές είναι αντικανονική, η(οι) νόμιμη(ες) εγκρίνεται(ονται), η αντικανονική απορρίπτεται και η ομάδα τιμωρείται με καθυστέρηση. 1.4.3, 15.2.2

## 15.11 ΑΝΤΙΚΑΝΟΝΙΚΑ ΑΙΤΗΜΑΤΑ

15.11.1 Είναι αντικανονικό να ζητηθεί οποιαδήποτε κανονική διακοπή του αγώνα: 15

15.11.1.1 κατά τη διάρκεια μιας φάσης ή τη στιγμή, ή μετά το σφύριγμα για σέρβις, 12.3

15.11.1.2 από μη εξουσιοδοτημένο μέλος της ομάδας, 5.1.2.3, 5.2.3.3

15.11.1.3 για δεύτερη αλλαγή παίκτη από την ίδια ομάδα κατά τη διάρκεια της ίδιας διακοπής (π.χ. πριν από το τέλος της επόμενης ολοκληρωμένης φάσης), εκτός στην περίπτωση τραυματισμού/ασθένειας κάποιου παίχτη που αγωνίζεται, 15.2.2, 15.2.3, 16.1, 25.2.2.6



- 15.11.1.4 αφού έχει εξαντληθεί ο επιτρεπόμενος αριθμός των τάιμ-άουτς και των αλλαγών. 15.1
- 15.11.2 Το πρώτο αντικανονικό αίτημα στον αγώνα από μια ομάδα, το οποίο δεν τον επηρεάζει ή τον καθυστερεί, θα απορρίπτεται, αλλά θα πρέπει να καταγράφεται στο φύλλο αγώνα χωρίς κάποιες άλλες συνέπειες. 16.1, 25.2.2.6
- 15.11.3 Οποιοδήποτε άλλο αντικανονικό αίτημα στον αγώνα από την ίδια ομάδα συνιστά καθυστέρηση. 16.1.4

## 16 ΚΑΘΥΣΤΕΡΗΣΕΙΣ ΑΓΩΝΑ

### 16.1 ΤΥΠΟΙ ΚΑΘΥΣΤΕΡΗΣΕΩΝ

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

- 16.1.1 καθυστέρηση κανονικών διακοπών του αγώνα, 15.10.2
- 16.1.2 παράταση άλλων διακοπών του αγώνα, μετά από εντολή για συνέχιση του αγώνα, 15
- 16.1.3 αίτημα αντικανονικής αλλαγής, 15.9
- 16.1.4 επανάληψη αντικανονικού αιτήματος, 15.11.3
- 16.1.5 καθυστέρηση του αγώνα από ένα μέλος της ομάδας.

### 16.2 ΚΥΡΩΣΕΙΣ ΚΑΘΥΣΤΕΡΗΣΗΣ

16.2.1 Η “προειδοποίηση καθυστέρησης” και η “ποινή καθυστέρησης” είναι ομαδικές κυρώσεις. Δ9

- 16.2.1.1 Οι κυρώσεις καθυστέρησης παραμένουν σε ισχύ για όλο τον αγώνα. 6.3
- 16.2.1.2 Όλες οι κυρώσεις καθυστέρησης καταγράφονται στο φύλλο αγώνα. 25.2.2.6
- 16.2.2 Η πρώτη καθυστέρηση στον αγώνα από κάποιο μέλος της ομάδας τιμωρείται με “ΠΡΟΕΙΔΟΠΟΙΗΣΗ ΚΑΘΥΣΤΕΡΗΣΗΣ”. 4.1.1, Δ11 (25)
- 16.2.3 Η δεύτερη και οι επόμενες καθυστερήσεις κάθε τύπου από οποιοδήποτε μέλος της ίδιας ομάδας στον ίδιο αγώνα, συνιστούν σφάλμα και τιμωρούνται με μια “ΠΟΙΝΗ ΚΑΘΥΣΤΕΡΗΣΗΣ”: πόντος και σέρβις στους αντιπάλους. 6.1.3, Δ11 (25)

16.2.4 Τιμωρίες καθυστέρησης που επιβάλλονται πριν ή μεταξύ των σετ, ισχύουν στο επόμενο σετ. 18.1

## 17 ΚΑΤ' ΕΞΑΙΡΕΣΗ ΔΙΑΚΟΠΕΣ ΤΟΥ ΑΓΩΝΑ

### 17.1 ΤΡΑΥΜΑΤΙΣΜΟΣ / ΑΣΘΕΝΕΙΑ

17.1.1 Σε περίπτωση σοβαρού ατυχήματος ενώ η μπάλα βρίσκεται εν παιδιά, ο διαιτητής πρέπει να σταματήσει τον αγώνα αμέσως και να επιτρέψει την είσοδο ιατρικής βοήθειας στο γήπεδο. 8.1

Η φάση ακολούθως επαναλαμβάνεται. 6.1.3

17.1.2 Αν ένας τραυματισμένος/άρρωστος παίκτης δεν μπορεί να αντικατασταθεί, κανονικά ή κατ' εξαίρεση, δίνεται στον παίκτη χρόνος 3 λεπτών για να συνέλθει, αλλά όχι περισσότερο από μία φορά για τον ίδιο παίκτη στον αγώνα. 15.6, 15.7, 24.2.8

Αν ο παίκτης δεν συνέλθει, η ομάδα του κηρύσσεται ελλιπής. 6.4.3, 7.3.1

### 17.2 ΕΞΩΤΕΡΙΚΗ ΠΑΡΕΜΒΑΣΗ

Αν υπάρξει εξωτερική παρέμβαση κατά τη διάρκεια του αγώνα, ο αγώνας πρέπει να σταματήσει και η φάση να επαναληφθεί. 6.1.3, Δ11 (23)

### 17.3 ΠΑΡΑΤΕΤΑΜΕΝΕΣ ΔΙΑΚΟΠΕΣ

17.3.1 Αν απρόβλεπτες καταστάσεις διακόψουν τον αγώνα, ο 1<sup>ος</sup> διαιτητής, ο διοργανωτής και η Επιτροπή Ελέγχου, αν υπάρχει, αποφασίζουν για τα μέτρα που πρέπει να ληφθούν, ώστε να επανέλθουν οι φυσιολογικές συνθήκες. 23.2.3

17.3.2 Σε περίπτωση που συμβούν μία ή περισσότερες διακοπές, που δεν υπερβαίνουν σε συνολικό χρόνο τις 4 ώρες: 17.3.1

17.3.2.1 αν ο αγώνας αρχίσει ξανά στο ίδιο γήπεδο, το σετ που έχει διακοπεί θα συνεχιστεί κανονικά με το ίδιο αποτέλεσμα, τους ίδιους παίκτες (εκτός από αυτούς που έχουν αποβληθεί ή αποκλειστεί) και τις ίδιες θέσεις. Τα σετ που παίχτηκαν, διατηρούν τα αποτελέσματά τους, 1, 7.3

17.3.2.2 αν ο αγώνας αρχίσει ξανά σε άλλο γήπεδο, το σετ που διακόπηκε ακυρώνεται και επαναλαμβάνεται με τους ίδιους παίκτες και την ίδια αρχική σειρά περιστροφής (εκτός από τους παίκτες που έχουν αποβληθεί ή αποκλειστεί) και όλες οι ποινές και κυρώσεις διατηρούνται. Τα σετ που έχουν ήδη παιχτεί, διατηρούν τα αποτελέσματά τους. 7.3, 21.4.1, Δ9

17.3.3 Αν συμβούν μία ή περισσότερες διακοπές που υπερβαίνουν συνολικά τις 4 ώρες, τότε ολόκληρος ο αγώνας θα επαναληφθεί.

## 18 ΔΙΑΛΕΙΜΜΑΤΑ ΚΑΙ ΑΛΛΑΓΗ ΓΗΠΕΔΩΝ

### 18.1 ΔΙΑΛΕΙΜΜΑΤΑ

Διάλειμμα είναι η διακοπή μεταξύ των σετ. Όλα τα διαλείμματα διαρκούν τρία λεπτά.

4.2.4

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

7.3.2,  
18.2,  
25.2.1.2

Το διάλειμμα μεταξύ του δευτέρου και του τρίτου σετ μπορεί να επιμηκυνθεί μέχρι και 10 λεπτά από το αρμόδιο σώμα μετά από αίτημα του διοργανωτή.

### 18.2 ΑΛΛΑΓΗ ΓΗΠΕΔΩΝ

Δ11 (3)

18.2.1 Μετά από κάθε σετ, οι ομάδες αλλάζουν γήπεδα, εκτός από το αποφασιστικό σετ.

7.1

18.2.2 Στο αποφασιστικό σετ, μόλις η ομάδα που προηγείται φθάσει τους 8 πόντους, οι ομάδες αλλάζουν γήπεδα χωρίς καθυστέρηση και οι θέσεις των παικτών παραμένουν ως έχουν.

6.3.2,  
7.4.1,  
25.2.2.5

Αν η αλλαγή γηπέδων δεν πραγματοποιηθεί, όταν η ομάδα που προηγείται φθάσει τους 8 πόντους, τότε θα πραγματοποιηθεί μόλις γίνει αντιληπτό το λάθος. Το αποτέλεσμα κατά τη στιγμή της αλλαγής γηπέδων παραμένει το ίδιο.



## ΚΕΦΑΛΑΙΟ 6 Ο ΠΑΙΚΤΗΣ ΛΙΜΠΕΡΟ

### 19 Ο ΠΑΙΚΤΗΣ ΛΙΜΠΕΡΟ

#### 19.1 ΠΡΟΣΔΙΟΡΙΣΜΟΣ ΤΟΥ ΛΙΜΠΕΡΟ

19.1.1 Κάθε ομάδα έχει το δικαίωμα να προσδιορίσει από τη λίστα των παικτών μέχρι δύο εξειδικευμένους αμυντικούς παίκτες: τους Λίμπερο.

**Για Παγκόσμιες, Επίσημες και Διοργανώσεις της FIVB για Παλαίμαχους, στην περίπτωση που μια ομάδα έχει περισσότερους από 12 παίκτες καταγεγραμμένους στο φύλλο αγώνα, τότε οι 2 Λίμπερο είναι υποχρεωτικό να περιλαμβάνονται στη λίστα με τους παίκτες της ομάδας.**

19.1.2 Όλοι οι Λίμπερο πρέπει να καταγράφονται στο φύλλο αγώνα στις ειδικές γραμμές που υπάρχουν γι' αυτό.

19.1.3 Ο Λίμπερο που βρίσκεται στο γήπεδο είναι ο Ενεργός Λίμπερο. Αν υπάρχει άλλος Λίμπερο, αυτός θα είναι ο δεύτερος Λίμπερο της ομάδας.

Μόνο ένας Λίμπερο μπορεί να βρίσκεται στο γήπεδο ανά πάσα στιγμή.

#### 19.2 ΕΞΟΠΛΙΣΜΟΣ

Οι Λίμπερο πρέπει να φορούν στολή (Η JACKET/BIB ΓΙΑ ΤΟΝ ΕΠΑΝΑΠΡΟΣΔΙΟΡΙΖΟΜΕΝΟ ΛΙΜΠΕΡΟ), της οποίας το κύριο χρώμα να διαφέρει από οποιοδήποτε χρώμα της κανονικής στολής της υπόλοιπης ομάδας. Η στολή πρέπει να βρίσκεται σε εμφανή αντίθεση με την υπόλοιπη ομάδα.

Οι στολές των Λίμπερο πρέπει να φέρουν αριθμησή όπως και της υπόλοιπης ομάδας.

**Για Παγκόσμιες, Επίσημες και Διοργανώσεις της FIVB, ο επαναπροσδιορισμένος Λίμπερο πρέπει, εάν είναι δυνατόν, να φέρει φανέλα ιδίου χρώματος και σχεδίου με τον αρχικό Λίμπερο, αλλά πρέπει να διατηρεί τον αριθμό του.**

#### 19.3 ΕΝΕΡΓΕΙΕΣ ΠΟΥ ΑΦΟΡΟΥΝ ΤΟΝ ΛΙΜΠΕΡΟ

19.3.1 Ενέργειες παιχνιδιού:

19.3.1.1 Ο Λίμπερο επιτρέπεται να αντικαταστήσει οποιονδήποτε παίκτη της πίσω ζώνης.

βλ.  
Κανονισμούς

5  
4.1.1

5.2.2,  
25.2.1.1,  
26.2.1.1

4.3

7.4.1.2

<p>19.3.1.2 Περιορίζεται να εκτελεί καθήκοντα παίκτη της πίσω ζώνης και δεν επιτρέπεται να ολοκληρώσει επιθετικό χτύπημα από οπουδήποτε (συμπεριλαμβανομένου του γηπέδου και της ελεύθερης ζώνης), αν κατά τη στιγμή της επαφής η μπάλα είναι εξ' ολοκλήρου ψηλότερα από την κορυφή του φιλέ.</p>	<p>13.2.2, 13.2.3, 13.3.5</p>
<p>19.3.1.3 Δεν επιτρέπεται να σερβίρει, να πραγματοποιήσει μπλοκ ή να κάνει προσπάθεια για μπλοκ.</p>	<p>12.4.1, 14.6.2, 14.6.6, Δ11 (12)</p>
<p>19.3.1.4 Ένας παίκτης δεν επιτρέπεται να ολοκληρώσει επιθετικό χτύπημα όταν η μπάλα βρίσκεται ψηλότερα από την κορυφή του φιλέ, αν δέχεται τη μπάλα από πάσα του Λίμπερο με τα δάχτυλα, όταν ο Λίμπερο βρίσκεται στη μπροστινή ζώνη της ομάδας του. Η μπάλα μπορεί ελεύθερα να χτυπηθεί αν ο Λίμπερο κάνει την ίδια ενέργεια έξω από τη μπροστινή ζώνη της ομάδας του.</p>	<p>1.4.1, 13.3.6, 23.3.2.3δ, ε, Δ1β</p>
<p>19.3.2 Αντικαταστάσεις του Λίμπερο 19.3.2.1 Οι αντικαταστάσεις του Λίμπερο δεν υπολογίζονται ως αλλαγές.</p>	<p>6.1.3, 15.5</p>
<p>Είναι απεριόριστες σε αριθμό, αλλά πρέπει να μεσολαβεί μια ολοκληρωμένη φάση μεταξύ δύο αντικαταστάσεων του Λίμπερο (εκτός αν λόγω ποινής η ομάδα αναγκάζεται να κάνει μια περιστροφή και ο Λίμπερο πρέπει να μετακινηθεί στη θέση τέσσερα ή ο Ενεργός Λίμπερο καταστεί ανίκανος να συνεχίσει να αγωνίζεται, καθιστώντας τη φάση μη ολοκληρωμένη).</p>	
<p>19.3.2.2 Ο κανονικός παίκτης μπορεί να αντικαταστήσει και να αντικατασταθεί από οποιονδήποτε από τους Λίμπερο. Ο Ενεργός Λίμπερο μπορεί μόνο να αντικατασταθεί από τον παίκτη που ο ίδιος αντικατέστησε στη συγκεκριμένη θέση ή από τον δεύτερο Λίμπερο.</p>	
<p>19.3.2.3 Στην έναρξη κάθε σετ, ο Λίμπερο δεν επιτρέπεται να μπει στο γήπεδο έως ότου ο 2<sup>ος</sup> διαιτητής έχει ελέγξει την αρχική παράταξη των παικτών και δώσει την εξουσιοδότηση της αντικατάστασης του Λίμπερο με έναν παίκτη της αρχικής παράταξης.</p>	<p>7.3.2, 12.1</p>
<p>19.3.2.4 Οι άλλες αντικαταστάσεις των Λίμπερο μπορούν να γίνουν μόνο όταν η μπάλα είναι εκτός παιδιάς και πριν το σφύριγμα για σέρβις.</p>	<p>8.2, 12.3</p>

19.3.2.5 Αντικατάσταση που γίνεται μετά το σφύριγμα για σέρβις αλλά πριν το χτύπημα του σέρβις, δεν πρέπει να αναιρείται, όμως στο τέλος της φάσης, ο αρχηγός του αγώνα πρέπει να ενημερώνεται ότι αυτή δεν είναι η προβλεπόμενη διαδικασία και ότι επανάληψή της θα επιφέρει κυρώσεις καθυστέρησης.	12.3, 12.4, Δ9
19.3.2.6 Επαναλαμβανόμενες καθυστερημένες αντικαταστάσεις του Λίμπερο θα έχουν ως αποτέλεσμα την άμεση διακοπή του αγώνα και την επιβολή κύρωσης καθυστέρησης. Η ομάδα που θα εκτελεί το επόμενο σέρβις, καθορίζεται από το είδος της κύρωσης καθυστέρησης.	16.2, Δ9
19.3.2.7 Η είσοδος και η έξοδος στον αγωνιστικό χώρο του Λίμπερο και του παίκτη που αντικαθίσταται πρέπει να γίνονται μόνο μέσα στη ζώνη αντικατάστασης του Λίμπερο.	1.4.4, Δ1β
19.3.2.8 Οι αντικαταστάσεις του Λίμπερο πρέπει να καταγράφονται στο Φύλλο Ελέγχου του Λίμπερο (εάν χρησιμοποιείται) ή στο ηλεκτρονικό φύλλο αγώνα.	26.2.2.1, 26.2.2.2
19.3.2.9 Μια αντικανονική αντικατάσταση Λίμπερο μπορεί να περιλαμβάνει (μεταξύ άλλων)	
- μη ολοκληρωμένη φάση ανάμεσα σε αντικαταστάσεις Λίμπερο,	6.1.3
- ο Λίμπερο να αντικατασταθεί από κάποιον άλλο παίκτη εκτός από τον δεύτερο Λίμπερο και τον κανονικό παίκτη που αντικαταστάθηκε.	15.9
Οι συνέπειες μιας αντικανονικής αντικατάστασης Λίμπερο είναι ίδιες με αυτές της αντικανονικής αλλαγής:	15.9
π.χ. στην περίπτωση που μια αντικανονική αντικατάσταση Λίμπερο γίνει αντιληπτή πριν από την έναρξη της επόμενης φάσης, αυτό θα διορθώνεται από τους διαιτητές και η ομάδα θα τιμωρείται με κύρωση καθυστέρησης,	Δ9
εάν η αντικανονική αντικατάσταση του Λίμπερο γίνει αντιληπτή μετά από το χτύπημα του σέρβις, οι συνέπειες είναι οι ίδιες όπως στην περίπτωση της αντικανονικής αλλαγής.	15.9

#### 19.4 ΕΠΑΝΑΠΡΟΣΔΙΟΡΙΣΜΟΣ ΝΕΟΥ ΛΙΜΠΕΡΟ

19.4.1 ο Λίμπερο **καθίσταται** μη ικανός να αγωνίζεται εφόσον είναι τραυματίας, άρρωστος, αποβληθεί ή αποκλειστεί από τον αγώνα.

21.3.2,  
21.3.3, Δ9

Ο Λίμπερο μπορεί να **δηλωθεί** ανίκανος να αγωνίζεται για οποιονδήποτε λόγο από τον προπονητή του, ή στην απουσία του προπονητή του από τον αρχηγό του αγώνα

5.1.2.1,  
5.2.1

#### 19.4.2 Ομάδα με έναν Λίμπερο

19.4.2.1 Όταν η ομάδα έχει στη διάθεσή της μόνο έναν Λίμπερο σύμφωνα με τον Κανονισμό 19.4.1, ή η ομάδα δηλώσει μόνο έναν Λίμπερο, και αυτός ο Λίμπερο καταστεί ή δηλωθεί ανίκανος να συνεχίσει να αγωνίζεται, ο προπονητής (ή ο αρχηγός του αγώνα εάν δεν είναι παρών ο προπονητής) έχει το δικαίωμα να προσδιορίσει ως Λίμπερο για το υπόλοιπο του αγώνα οποιονδήποτε άλλο παίκτη (εκτός από τον παίκτη που ο Λίμπερο αντικατέστησε) και που δεν βρίσκεται στο γήπεδο τη στιγμή του επαναπροσδιορισμού.

19.4,  
19.4.1

19.4.2.2 Εάν ο **Ενεργός** Λίμπερο καταστεί ανίκανος να συνεχίσει να αγωνίζεται, μπορεί να αντικατασταθεί από τον κανονικό παίκτη που αντικαταστάθηκε προηγουμένως ή **κατευθείαν και απευθείας στο γήπεδο** από τον επαναπροσδιορισθέντα Λίμπερο. Όμως, ο Λίμπερο που έτυχε επαναπροσδιορισμού δεν έχει δικαίωμα να αγωνιστεί για το υπόλοιπο του αγώνα.

Εάν ο Λίμπερο δεν βρίσκεται στο γήπεδο τη στιγμή που δηλώνεται ανίκανος να συνεχίσει να αγωνίζεται, μπορεί να τύχει επαναπροσδιορισμού. Ο Λίμπερο που δηλώνεται ανίκανος να συνεχίσει να αγωνίζεται δεν έχει δικαίωμα να αγωνιστεί για το υπόλοιπο του αγώνα.

19.4.2.3 Ο προπονητής ή ο αρχηγός του αγώνα, εάν δεν είναι παρών ο προπονητής, επικοινωνεί με τον δεύτερο διαιτητή και τον ενημερώνει σχετικά με τον επαναπροσδιορισμό.

5.1.2.1,  
5.2.1

19.4.2.4 Σε περίπτωση που κάποιος επαναπροσδιορισθείς Λίμπερο καταστεί ή δηλωθεί ανίκανος να συνεχίσει να αγωνίζεται, επιτρέπονται και άλλοι επαναπροσδιορισμοί.

19.4.1

19.4.2.5 Σε περίπτωση που ο προπονητής επιθυμεί όπως ο αρχηγός της ομάδας επαναπροσδιορισθεί σαν ο νέος Λίμπερο, αυτό επιτρέπεται – αλλά ο αρχηγός της ομάδας σε αυτή την περίπτωση θα αποποιηθεί όλων των δικαιωμάτων

5.1.2,  
19.4.1

του αρχηγού.

19.4.2.6 Στην περίπτωση του επαναπροσδιορισμού του Λίμπερο, ο αριθμός του παίκτη που επαναπροσδιορίζεται σαν Λίμπερο θα πρέπει να καταγράφεται στον χώρο παρατηρήσεων του φύλλου αγώνα και στο φύλλο ελέγχου του Λίμπερο (ή στο ηλεκτρονικό φύλλο αγώνα εάν αυτό χρησιμοποιείται).

25.2.2.7,  
26.2.2.1

#### 19.4.3 Ομάδα με δύο Λίμπερο

19.4.3.1 Όταν μια ομάδα έχει καταγραμμένους στο φύλλο αγώνα δύο Λίμπερο, αλλά ο ένας καταστεί αδύνατο να συνεχίσει να αγωνίζεται, τότε η ομάδα έχει το δικαίωμα να παίξει με μόνο ένα Λίμπερο.

4.1.1,  
19.1.1

Δεν επιτρέπεται να γίνει επαναπροσδιορισμός, εκτός στην περίπτωση και που ο άλλος Λίμπερο αδυνατεί να συνεχίσει να αγωνίζεται.

19.4



### 19.5 ΣΥΝΟΨΗ

19.5.1 Εάν ο Λίμπερο αποβληθεί ή αποκλειστεί από τον αγώνα, μπορεί να αντικατασταθεί από τον δεύτερο Λίμπερο της ομάδας. Εάν η ομάδα έχει μόνο έναν Λίμπερο, τότε έχει το δικαίωμα να κάνει επαναπροσδιορισμό.

19.4,  
21.3.2,  
21.3.3



## ΚΕΦΑΛΑΙΟ 7

### ΣΥΜΠΕΡΙΦΟΡΑ ΣΥΜΜΕΤΕΧΟΝΤΩΝ

<b>20 ΑΠΑΙΤΟΥΜΕΝΗ ΣΥΜΠΕΡΙΦΟΡΑ</b>	βλ. Κανονισμούς
<b>20.1 ΑΘΛΗΤΙΚΗ ΣΥΜΠΕΡΙΦΟΡΑ</b>	
<p>20.1.1 Οι συμμετέχοντες πρέπει να γνωρίζουν τους “Επίσημους Κανονισμούς Πετοσφαίρισης” και να συμμορφώνονται με αυτούς.</p> <p>20.1.2 Οι συμμετέχοντες πρέπει να δέχονται τις αποφάσεις των διαιτητών με αθλητική συμπεριφορά, χωρίς να τις αμφισβητούν.</p> <p>Σε περίπτωση αμφιβολίας, διευκρίνιση μπορεί να ζητηθεί μόνο μέσω του αρχηγού αγώνα.</p> <p>20.1.3 Οι συμμετέχοντες πρέπει να απέχουν από ενέργειες ή συμπεριφορές, που αποσκοπούν στο να επηρεάσουν τις αποφάσεις των διαιτητών ή να καλύψουν σφάλματα της ομάδας τους.</p>	
<b>20.2 ΕΥ ΑΓΩΝΙΖΕΣΘΑΙ</b>	
<p>20.2.1 Οι συμμετέχοντες πρέπει να συμπεριφέρονται κόσμια και με σεβασμό προς το πνεύμα του ΕΥ ΑΓΩΝΙΖΕΣΘΑΙ, όχι μόνο προς τους διαιτητές, αλλά επίσης προς τα άλλα μέλη του σώματος της διαιτησίας, τους αντιπάλους, τους συμπαίκτες τους και τους θεατές.</p> <p>20.2.2 Η επικοινωνία μεταξύ των μελών μιας ομάδας, κατά τη διάρκεια του αγώνα, επιτρέπεται.</p>	5.1.2.1
<b>21 Η ΚΑΚΗ ΣΥΜΠΕΡΙΦΟΡΑ ΚΑΙ ΟΙ ΚΥΡΩΣΕΙΣ ΤΗΣ</b>	
<b>21.1 ΕΛΑΧΙΣΤΗ ΑΓΕΝΗΣ ΣΥΜΠΕΡΙΦΟΡΑ</b>	
<p>Ελάχιστου επιπέδου κακή συμπεριφορά δεν οδηγεί σε κυρώσεις. Είναι καθήκον του 1<sup>ου</sup> διαιτητή να αποτρέψει τις ομάδες να φτάσουν στο επίπεδο των κυρώσεων.</p> <p>Αυτό γίνεται σε δύο στάδια:</p> <p>Στάδιο 1: απευθύνοντας προφορική προειδοποίηση μέσω του αρχηγού του αγώνα,</p> <p>Στάδιο 2: με τη χρήση της ΚΙΤΡΙΝΗΣ ΚΑΡΤΑΣ στο μέλος(η) της ομάδας που το(τα) αφορά. Αυτή η επίσημη προειδοποίηση δεν αποτελεί κύρωση αλλά μια ένδειξη ότι το μέλος της ομάδας (και κατά προέκταση η ομάδα) έχει φτάσει στο επίπεδο κυρώσεων για τον αγώνα. Καταγράφεται στο φύλλο αγώνα αλλά δεν έχει άμεσες συνέπειες.</p>	5.2.3.4
	5.1.2, 21.3
	Δ9, Δ11 (6α)

### 21.2 ΚΑΚΗ ΣΥΜΠΕΡΙΦΟΡΑ ΠΟΥ ΣΥΝΕΠΑΓΕΤΑΙ ΚΥΡΩΣΕΙΣ

Η απρεπής συμπεριφορά από ένα μέλος μιας ομάδας προς μέλη του σώματος της διαιτησίας, αντιπάλους, συμπαίκτες ή θεατές κατατάσσεται σε τρεις κατηγορίες ανάλογα με τη σοβαρότητα του παραπτώματος.

4.1.1

21.2.1 Αναιδής συμπεριφορά: ενέργεια αντίθετη προς τους καλούς τρόπους ή τις ηθικές αρχές.

21.2.2 Προσβλητική συμπεριφορά: δυσφημιστικές ή υβριστικές λέξεις ή χειρονομίες ή οποιοδήποτε ενέργεια έκφρασης περιφρόνησης.

21.2.3 Επίθεση: πραγματική σωματική επίθεση ή επιθετική ή απειλητική συμπεριφορά.

### 21.3 ΚΛΙΜΑΚΑ ΚΥΡΩΣΕΩΝ

Δ9

Σύμφωνα με την κρίση του 1<sup>ου</sup> διαιτητή και ανάλογα με τη σοβαρότητα του παραπτώματος, οι τιμωρίες που επιβάλλονται και καταγράφονται στο φύλλο αγώνα, είναι: **Ποινή, Αποβολή ή Αποκλεισμός.**

21.2,  
25.2.2.6

#### 21.3.1 Ποινή

Δ11 (6β)

Η πρώτη αναιδής συμπεριφορά στον αγώνα από οποιοδήποτε μέλος της ομάδας, τιμωρείται με πόντο και σέρβις για τους αντιπάλους.

4.1.1,  
21.2.1

#### 21.3.2 Αποβολή

Δ11 (7)

21.3.2.1 Ένα μέλος ομάδας που τιμωρείται με αποβολή, δεν επιτρέπεται να αγωνιστεί στο υπόλοιπο του σετ, πρέπει να γίνει αμέσως κανονική αλλαγή εάν βρίσκεται στο γήπεδο και πρέπει να παραμείνει καθισμένο στην περιοχή ποινής χωρίς άλλες συνέπειες.

1.4.6,  
4.1.1,  
5.2.1,  
5.3.2,  
Δ1α, Δ1β

Ένας αποβληθείς προπονητής χάνει το δικαίωμα να παρεμβαίνει στο σετ και πρέπει να παραμείνει καθισμένος στην περιοχή ποινής.

5.2.3.3

21.3.2.2 Η πρώτη προσβλητική συμπεριφορά μέλους ομάδας, τιμωρείται με αποβολή χωρίς άλλες συνέπειες.

4.1.1,  
21.2.2

21.3.2.3 Η δεύτερη αναιδής συμπεριφορά στον ίδιο αγώνα από το ίδιο μέλος της ομάδας, τιμωρείται με αποβολή, χωρίς άλλες συνέπειες.

4.1.1,  
21.2.1

#### 21.3.3 Αποκλεισμός

Δ11 (8)

21.3.3.1 Ένα μέλος ομάδας που τιμωρείται με αποκλεισμό πρέπει να γίνει αμέσως κανονική αλλαγή εάν βρίσκεται στο γήπεδο και πρέπει να εγκαταλείψει την Περιοχή Ελέγχου της Διοργάνωσης, για το υπόλοιπο του αγώνα χωρίς άλλες συνέπειες.

4.1.1,  
Δ1α

21.3.3.2 Η πρώτη σωματική επίθεση ή υπονοούμενη ή απειλούμενη έκφραση επιθετικότητας τιμωρείται με αποκλεισμό χωρίς άλλες συνέπειες.	21.2.3
21.3.3.3 Η δεύτερη προσβλητική συμπεριφορά στον ίδιο αγώνα από το ίδιο μέλος της ομάδας, τιμωρείται με αποκλεισμό χωρίς άλλες συνέπειες.	4.1.1, 21.2.2
21.3.3.4 Η τρίτη αναιδής συμπεριφορά στον ίδιο αγώνα, από το ίδιο μέλος της ομάδας, τιμωρείται με αποκλεισμό χωρίς άλλες συνέπειες.	4.1.1, 21.2.1
<b>21.4 ΕΦΑΡΜΟΓΗ ΚΥΡΩΣΕΩΝ ΚΑΚΗΣ ΣΥΜΠΕΡΙΦΟΡΑΣ</b>	
21.4.1 Όλες οι κυρώσεις κακής συμπεριφοράς είναι ατομικές, παραμένουν σε ισχύ για το υπόλοιπο του αγώνα, και καταγράφονται στο φύλλο αγώνα.	21.3, 25.2.2.6
21.4.2 Η επανάληψη κακής συμπεριφοράς από το ίδιο μέλος ομάδας στον ίδιο αγώνα, τιμωρείται προοδευτικά (το μέλος της ομάδας τιμωρείται με μια βαρύτερη τιμωρία για κάθε επαναλαμβανόμενο παράπτωμα).	4.1.1, 21.2, 21.3, Δ9
21.4.3 Η αποβολή ή ο αποκλεισμός εξαιτίας προσβλητικής συμπεριφοράς ή επίθεσης δεν προϋποθέτουν μια προηγούμενη τιμωρία.	21.2, 21.3
<b>21.5 ΚΑΚΗ ΣΥΜΠΕΡΙΦΟΡΑ ΠΡΙΝ ΚΑΙ ΜΕΤΑΞΥ ΤΩΝ ΣΕΤΣ</b>	
Κάθε κακή συμπεριφορά, που συμβαίνει πριν ή μεταξύ των σετς, τιμωρείται σύμφωνα με τον Κανονισμό 21.3 και οι κυρώσεις εφαρμόζονται στο επόμενο σετ.	18.1, 21.2, 21,3

<b>21.6 ΣΥΝΟΨΗ ΤΩΝ ΚΑΚΩΝ ΣΥΜΠΕΡΙΦΟΡΩΝ ΚΑΙ ΤΩΝ ΚΑΡΤΩΝ ΠΟΥ ΑΥΤΕΣ ΣΥΝΕΠΑΓΟΝΤΑΙ</b>	Δ11 (6α, 6β, 7, 8)
Προειδοποίηση: καμία κύρωση – Στάδιο 1: προφορική προειδοποίηση Στάδιο 2: υπόδειξη Κίτρινης κάρτας	21.1
Ποινή: κύρωση – υπόδειξη Κόκκινης κάρτας	21.3.1
Αποβολή: κύρωση – υπόδειξη Κόκκινης + Κίτρινης κάρτας μαζί	21.3.2
Αποκλεισμός: κύρωση – υπόδειξη Κόκκινης + Κίτρινης κάρτας ξεχωριστά	21.3.3





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

## ΚΕΦΑΛΑΙΟ 8 ΟΙ ΔΙΑΙΤΗΤΕΣ

<b>22 ΤΟ ΣΩΜΑ ΤΩΝ ΔΙΑΙΤΗΤΩΝ ΚΑΙ ΟΙ ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΕΣ</b>	βλ. Κανονισμούς
<b>22.1 ΣΥΝΘΕΣΗ</b>	
Το σώμα των διαιτητών ενός αγώνα, αποτελείται από τους παρακάτω:	
- τον 1 <sup>ο</sup> διαιτητή,	23
- τον 2 <sup>ο</sup> διαιτητή,	24
- τον σημειωτή,	25
- τέσσερις (δύο) επόπτες γραμμών.	27
Η θέση τους φαίνεται στο Διάγραμμα 10.	
<b>Για Παγκόσμιες, Επίσημες και Διοργανώσεις της FIVB είναι υποχρεωτική η παρουσία ενός βοηθού σημειωτή.</b>	26
<b>22.2 ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΕΣ</b>	
22.2.1 Μόνο ο 1 <sup>ος</sup> και ο 2 <sup>ος</sup> διαιτητής μπορούν να χρησιμοποιούν σφυρίχτρα κατά τη διάρκεια του αγώνα:	
22.2.1.1 ο 1 <sup>ος</sup> διαιτητής δίνει το σήμα για το σέρβις που ξεκινά μια φάση,	6.1.3, 12.3
22.2.1.2 ο 1 <sup>ος</sup> ή ο 2 <sup>ος</sup> διαιτητής δίνουν το σήμα του τέλους της φάσης, με την προϋπόθεση ότι είναι σίγουροι πως έχει συμβεί κάποιο σφάλμα και έχουν διαπιστώσει το είδος του.	
22.2.2 Μπορούν να σφυρίξουν όταν η μπάλα βρίσκεται εκτός παιδιάς για να υποδείξουν ότι εγκρίνουν ή απορρίπτουν κάποιο αίτημα μίας ομάδας.	5.1.2, 8.2
22.2.3 Αμέσως μετά το σφύριγμα του διαιτητή για την ολοκλήρωση μιας φάσης, οι διαιτητές πρέπει να δείξουν με την επίσημη χειροσήμανση:	22.2.1.2, 28.1
22.2.3.1 Αν το σφάλμα σφυρίζεται από τον 1 <sup>ο</sup> διαιτητή, αυτός/ή θα δείξει κατά σειρά:	
α) την ομάδα που θα σερβίρει,	12.2.2,
β) το είδος του σφάλματος,	Δ11 (2)
γ) τον(τους) αθλητή(ές) που υπέπεσε(αν) σε σφάλμα (αν είναι αναγκαίο).	

<p>22.2.3.2 Αν το σφάλμα σφυρίζεται από τον 2<sup>ο</sup> διαιτητή, αυτός/ή θα δείξει:</p> <p>α) το είδος του σφάλματος,  β) τον παίκτη που υπέπεσε σε σφάλμα (αν είναι αναγκαίο),  γ) την ομάδα που θα σερβίρει, ακολουθώντας τη χειροσήμανση του 1<sup>ου</sup> διαιτητή.</p>	<p>12.2.2</p>
<p>Σε αυτή την περίπτωση ο 1<sup>ος</sup> διαιτητής δεν δείχνει <b>ούτε</b> το είδος του σφάλματος ούτε και τον παίκτη που υπέπεσε στο σφάλμα, αλλά μόνο την ομάδα που θα σερβίρει.</p>	<p>Δ11 (2)</p>
<p>22.2.3.3 Σε περίπτωση που παίκτες της πίσω ζώνης ή ο Λίμπερο υποπέσουν σε σφάλμα στο επιθετικό χτύπημα ή σε σφάλμα στο μπλοκ, το υποδεικνύουν και οι δύο διαιτητές, σύμφωνα με τους Κανονισμούς 22.2.3.1 και 22.2.3.2 πιο πάνω.</p>	<p>12.2.2, 13.3.3, 13.3.5, 19.3.1.2, 23.3.2.3δ, ε, Δ11 (21)</p>
<p>22.2.3.4 Σε περίπτωση διπλού σφάλματος και οι δύο διαιτητές δείχνουν κατά σειρά:</p>	
<p>α) το είδος του σφάλματος,</p>	<p>17.3, Δ11 (23)</p>
<p>β) τους παίκτες που υπέπεσαν σε σφάλμα (αν είναι αναγκαίο),  γ) την ομάδα που θα σερβίρει στη συνέχεια, την υποδεικνύει ο 1<sup>ος</sup> διαιτητής.</p>	<p>12.2.2, Δ11 (2)</p>
<p><b>23 1<sup>ος</sup> ΔΙΑΙΤΗΤΗΣ</b></p>	
<p><b>23.1 ΘΕΣΗ</b></p>	
<p>Ο 1<sup>ος</sup> διαιτητής εκτελεί τα καθήκοντά του/της όρθιος/α πάνω στο βάθρο του/της διαιτητή που είναι τοποθετημένο στο ένα άκρο του φιλέ απέναντι από τον σημειωτή. Τα μάτια του/της πρέπει να βρίσκονται περίπου 50εκ. πάνω από το φιλέ.</p>	<p>Δ1α, Δ1β, Δ10</p>
<p><b>23.2 ΔΙΚΑΙΟΔΟΣΙΑ</b></p>	
<p>23.2.1 Ο 1<sup>ος</sup> διαιτητής διευθύνει τον αγώνα από την αρχή έως το τέλος του. Έχει την εξουσία πάνω σε όλα τα μέλη του σώματος των διαιτητών και στα μέλη των ομάδων.</p>	<p>4.1.1, 6.3</p>
<p>Κατά τη διάρκεια του αγώνα οι αποφάσεις του/της είναι οριστικές. Έχει την εξουσία να απορρίπτει τις αποφάσεις των άλλων μελών του σώματος των διαιτητών, αν αντιληφθεί ότι έχουν κάνει λάθος.</p>	
<p>Μπορεί ακόμη και να αντικαταστήσει ένα άλλο μέλος του σώματος των διαιτητών, το οποίο δεν εκτελεί τα καθήκοντά του σωστά.</p>	
<p>23.2.2 Ελέγχει επίσης την εργασία των επαναφορέων της μπάλας, και των ατόμων που σκουπίζουν το δάπεδο.</p>	<p>3.3</p>



23.2.3 Έχει την εξουσία να αποφασίζει για κάθε θέμα που αφορά στον αγώνα, συμπεριλαμβανομένων και των θεμάτων που δεν αναφέρονται στους Κανονισμούς.	
23.2.4 Δεν επιτρέπει καμιά συζήτηση για τις αποφάσεις του/της.	20.1.2
Όμως, μετά από αίτημα του αρχηγού του αγώνα, ο 1 <sup>ος</sup> διαιτητής πρέπει να δώσει επεξήγηση για την εφαρμογή και ερμηνεία των κανονισμών στους οποίους βασίστηκε η απόφασή του/της.	5.1.2.1
Αν ο αρχηγός του αγώνα δεν συμφωνεί με την επεξήγηση αυτή και επιλέξει να υποβάλλει ένσταση κατά της απόφασης, αυτός/ή πρέπει αμέσως να δηλώσει ότι διατηρεί το δικαίωμα να υποβάλει και να καταγράψει αυτή την ένσταση στο τέλος του αγώνα. Ο πρώτος διαιτητής πρέπει να επιτρέψει αυτό το δικαίωμα του αρχηγού του αγώνα.	5.1.2.1, 5.1.3.2, 25.2.3.2
23.2.5 Ο 1 <sup>ος</sup> διαιτητής είναι υπεύθυνος για να αποφασίσει πριν και κατά τη διάρκεια του αγώνα αν ο αγωνιστικός χώρος, ο εξοπλισμός και οι συνθήκες ανταποκρίνονται στις απαιτήσεις του αγώνα.	Κεφάλαιο 1, 23.3.1.1
<b>23.3 ΚΑΘΗΚΟΝΤΑ</b>	
23.3.1 Πριν από τον αγώνα, ο 1 <sup>ος</sup> διαιτητής:	
23.3.1.1 επιθεωρεί τις συνθήκες του αγωνιστικού χώρου, τις μπάλες και τον υπόλοιπο εξοπλισμό,	Κεφάλαιο 1, 23.2.5
23.3.1.2 κάνει την κλήρωση με τους αρχηγούς των ομάδων,	7.1
23.3.1.3 ελέγχει την προθέρμανση των ομάδων.	7.2
23.3.2 Κατά τη διάρκεια του αγώνα, έχει την εξουσία:	
23.3.2.1 να προειδοποιήσει τις ομάδες,	21.1
23.3.2.2 να τιμωρήσει για παραπτώματα και καθυστερήσεις,	16.2, 21.2, Δ9, Δ11 (6α, 6β, 7, 8, 25)
23.3.2.3 να αποφασίσει για:	
α) λάθη του παίκτη που σερβίρει, τις θέσεις της ομάδας που σερβίρει, συμπεριλαμβανομένου του προπετάσματος,	7.5, 12.4, 12.5, 12.7.1, Δ4, Δ6, Δ11

β) τα λάθη στο παίξιμο της μπάλας,	(12,13) 9.3, Δ11 (16, 17)
γ) τα λάθη πάνω από το φιλέ και την αντικανονική επαφή παίκτη με το φιλέ, κυρίως στην πλευρά των επιτιθέμενων,	11.3.1, 11.4.1, 11.4.4, Δ11 (20)
δ) τα σφάλματα στο επιθετικό χτύπημα του Λίμπερο και των παικτών της πίσω ζώνης,	13.3.3, 13.3.5, 24.3.2.4, Δ8, Δ11 (21)
ε) το ολοκληρωμένο επιθετικό χτύπημα παίκτη που χτύπησε τη μπάλα πάνω από το ύψος του φιλέ, αφού τη δέχτηκε από πάσα με δάχτυλα από τον Λίμπερο που βρίσκεται στη μπροστινή ζώνη του/της,	1.4.1, 13.3.6, 24.3.2.4, Δ11 (21)
στ) τη μπάλα που διασχίζει εξ' ολοκλήρου το επίπεδο κάτω από το φιλέ,	8.4.5, 24.3.2.7, Δ5α, Δ11 (22)
ζ) το ολοκληρωμένο μπλοκ από παίκτες της πίσω ζώνης ή την προσπάθεια για μπλοκ του Λίμπερο.	14.6.2, 14.6.6, Δ11 (12)
η) τη μπάλα που διασχίζει το κατακόρυφο επίπεδο του φιλέ ολικά ή μερικώς έξω από το οριοθετημένο διάστημα προς το γήπεδο των αντίπαλων ή που ακουμπά την αντένα στη δική του πλευρά του γηπέδου.	Δ11 (15)
θ) τη μπάλα μετά από εκτέλεση σέρβις και μετά το 3 <sup>ο</sup> κτύπημα της ομάδας που περνά πάνω ή έξω από την αντένα στη δική του πλευρά του γηπέδου.	Δ11 (15)
23.3.3 Στο τέλος του αγώνα ελέγχει το φύλλο αγώνα και το υπογράφει.	24.3.3, 25.2.3.3

## 24 2<sup>ος</sup> ΔΙΑΙΤΗΤΗΣ

### 24.1 ΘΕΣΗ

Ο 2<sup>ος</sup> διαιτητής εκτελεί τα καθήκοντά του/της όρθιος έξω από το γήπεδο κοντά στον στυλοβάτη, στην απέναντι πλευρά και έχοντας πρόσωπο προς τον 1<sup>ο</sup> διαιτητή.

### 24.2 ΔΙΚΑΙΟΔΟΣΙΑ

24.2.1 Ο 2<sup>ος</sup> διαιτητής είναι ο βοηθός του 1<sup>ου</sup> διαιτητή, αλλά έχει και τις δικές του/της δικαιοδοσίες.

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

24.2.2 Μπορεί, χωρίς να σφυρίζει, να υποδείξει λάθη εκτός της δικαιοδοσίας του/της, αλλά δεν επιτρέπεται να επιμένει για αυτά στον 1 <sup>ο</sup> διαιτητή.	24.3
24.2.3 Ελέγχει την εργασία του(των) σημειωτή(ών).	25.2, 26.2
24.2.4 Επιβλέπει τα μέλη των ομάδων στους πάγκους και αναφέρει τυχόν κακή συμπεριφορά τους στον 1 <sup>ο</sup> διαιτητή.	4.2.1
24.2.5 Ελέγχει του παίκτες στις περιοχές προθέρμανσης.	4.2.3
24.2.6 Δίνει έγκριση για τις κανονικές διακοπές του αγώνα, ελέγχει τη διάρκειά τους και απορρίπτει αντικανονικά αιτήματα.	15, 15.11, 25.2.2.3
24.2.7 Ελέγχει τον αριθμό των τάιμ-άουτς και των αλλαγών που χρησιμοποιήθηκαν από κάθε ομάδα και αναφέρει το 2 <sup>ο</sup> τάιμ-άουτ και την 5 <sup>η</sup> και 6 <sup>η</sup> αλλαγή στον 1 <sup>ο</sup> διαιτητή και στον προπονητή που τον αφορά.	15.1, 25.2.2.3
24.2.8 Σε περίπτωση τραυματισμού αθλητή, επιτρέπει μια κατ'εξαίρεση αλλαγή ή δίνει 3 λεπτά χρόνο ανάρρωσης.	15.7, 17.1.2
24.2.9 Ελέγχει την κατάσταση του δαπέδου, κυρίως στη μπροστινή ζώνη. Επίσης, ελέγχει, κατά τη διάρκεια του αγώνα, ότι οι μπάλες ανταποκρίνονται ακόμη στις προδιαγραφές.	1.2.1, 3
24.2.10 Ελέγχει τα μέλη των ομάδων στις περιοχές ποινών και αναφέρει τυχόν κακή συμπεριφορά τους στον 1 <sup>ο</sup> διαιτητή.	1.4.6, 21.3.2
<b>Για Παγκόσμιες, Επίσημες και Διοργανώσεις της FIVB τα καθήκοντα που καταγράφονται στους Κανονισμούς 24.2.5 και 24.2.10 εκτελούνται από τον Εφεδρικό Διαιτητή.</b>	
<b>24.3 ΚΑΘΗΚΟΝΤΑ</b>	
24.3.1 Στην αρχή κάθε σετ, στην αλλαγή των γηπέδων στο αποφασιστικό σετ και όποτε κρίνεται αναγκαίο, ο 2 <sup>ος</sup> διαιτητής ελέγχει ότι οι πραγματικές θέσεις των παικτών στο γήπεδο, αντιστοιχούν σε αυτές των φύλλων αρχικής παράταξης.	5.2.3.1, 7.3.2, 7.3.5, 18.2.2
24.3.2 Κατά τη διάρκεια του αγώνα αποφασίζει, σφυρίζει και υποδεικνύει για:	
24.3.2.1 πέρασμα στο γήπεδο των αντιπάλων και στον χώρο κάτω από το φιλέ,	1.3.3, 11.2, Δ5α, Δ11 (22)
24.3.2.2 λάθος θέσεις της ομάδας που έχει υποδοχή,	7.5, Δ4, Δ11 (13)

24.3.2.3 αντικανονική επαφή παίκτη με το φιλέ, κυρίως στη μεριά του μπλοκέρ και με την αντένα που είναι στην πλευρά του/της,	11.3.1
24.3.2.4 το ολοκληρωμένο μπλοκ από παίκτες της πίσω ζώνης ή την προσπάθεια για μπλοκ από τον Λίμπερο ή το λανθασμένο επιθετικό χτύπημα από παίκτες της πίσω ζώνης ή από τον Λίμπερο,	13.3.3, 14.6.2, 14.6.6, 23.3.2.3δ, ε, ζ, Δ11 (12,21)
24.3.2.5 την επαφή της μπάλας με κάποιο εξωτερικό αντικείμενο,	8.4.2, 8.4.3, Δ11 (15)
24.3.2.6 την επαφή της μπάλας με το δάπεδο όταν ο 1 <sup>ος</sup> διαιτητής δεν είναι σε θέση να δει την επαφή,	8.3
24.3.2.7 τη μπάλα που διασχίζει ολικά ή μερικά το φιλέ έξω από το οριοθετημένο διάστημα προς το γήπεδο των αντιπάλων ή αγγίζει την αντένα από την πλευρά του/της.	8.4.3, 8.4.4, Δ5α, Δ11 (15)
24.3.2.8 τη μπάλα μετά από εκτέλεση σέρβις και μετά το 3 <sup>ο</sup> κτύπημα της ομάδας όταν αυτή περνά πάνω ή έξω από την αντένα στη δική του πλευρά του γηπέδου.	Δ11 (15)
24.3.3 Στο τέλος του αγώνα, ελέγχει και υπογράφει το φύλλο αγώνα.	23.3.3, 25.2.3.3



## 25 ΣΗΜΕΙΩΤΗΣ

### 25.1 ΘΕΣΗ

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

Δ1α, Δ1β,  
Δ10

### 25.2 ΚΑΘΗΚΟΝΤΑ

Συμπληρώνει το φύλλο αγώνα σύμφωνα με τους κανονισμούς, σε συνεργασία με τον 2<sup>ο</sup> διαιτητή.

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

25.2.1 Πριν τον αγώνα και τα σετ, ο σημειωτής:

25.2.1.1 καταγράφει τα δεδομένα του αγώνα και των ομάδων, συμπεριλαμβανομένων των ονομάτων και των αριθμών των Λίμπερο, σύμφωνα με τις διαδικασίες που ισχύουν και λαμβάνει τις υπογραφές των αρχηγών και των προπονητών,

4.1, 5.1.1,  
5.2.2,  
7.3.2,  
19.1.2,  
19.4.2.6

25.2.1.2 καταγράφει την αρχική παράταξη κάθε ομάδας από το φύλλο αρχικής παράταξης (ή ελέγχει κατά πόσον οι πληροφορίες έχουν διαβιβαστεί ηλεκτρονικά).

5.2.3.1,  
7.3.2

Αν δεν μπορέσει να λάβει τα φύλλα αρχικής παράταξης εγκαίρως, πρέπει αμέσως να ενημερώσει γι' αυτό το γεγονός τον 2<sup>ο</sup> διαιτητή.

5.2.3.1

25.2.2 Κατά τη διάρκεια του αγώνα ο σημειωτής:

25.2.2.1 καταγράφει τους πόντους που κερδίζονται,

6.1

25.2.2.2. ελέγχει τη σειρά του σέρβις για κάθε ομάδα και υποδεικνύει οποιοδήποτε σφάλμα στους διαιτητές αμέσως μετά το χτύπημα του σέρβις,

12.2

25.2.2.3 έχει τη δυνατότητα να αναγνωρίζει και να ανακοινώνει τα αιτήματα αλλαγών παικτών με τη χρήση της κόρνας, να ελέγχει τον αριθμό τους και να καταγράφει τις αλλαγές και τα τάιμ-άουτς, ενημερώνοντας τον 2<sup>ο</sup> διαιτητή,

15.1,  
15.4.1,  
15.10.3γ,  
24.2.6,  
24.2.7

25.2.2.4 ενημερώνει τους διαιτητές για αίτημα κανονικής διακοπής που είναι αντικανονικό,

15.11

25.2.2.5 ανακοινώνει στους διαιτητές το τέλος των σετς, και τον 8<sup>ο</sup> πόντο στο αποφασιστικό σετ,

6.2,  
15.4.1,  
18.2.2

25.2.2.6 καταγράφει τις κυρώσεις καθυστερήσεων, τις ποινές και τα αντικανονικά αιτήματα,	15.11.3, 16.2, 21.3
25.2.2.7 καταγράφει κάθε άλλο γεγονός όπως του υποδεικνύεται από τον 2 <sup>ο</sup> διαιτητή, π.χ. κατ' εξαίρεση αλλαγές, χρόνο ανάρρωσης, παρατάσεις διακοπών, εξωτερικές παρεμβάσεις, επαναπροσδιορισμό του λίμπερο κτλ.,	15.7, 17.1.2, 17.2, 17.3, 19.4
25.2.2.8 ελέγχει το διάστημα μεταξύ των σετς.	18.1
25.2.3 Στο τέλος του αγώνα, ο σημειωτής:	
25.2.3.1 καταγράφει το τελικό αποτέλεσμα,	6.3
25.2.3.2 σε περίπτωση ένστασης, και αφού πάρει την εξουσιοδότηση του 1 <sup>ου</sup> διαιτητή, καταγράφει ή επιτρέπει στον αρχηγό της ομάδας/του αγώνα να γράψει στο φύλλο αγώνα μία δήλωση για το περιστατικό, για το οποίο υποβάλλει ένσταση,	5.1.2.1, 5.1.3.2, 23.2.4
25.2.3.3 υπογράφει ο/η ίδιος/α το φύλλο αγώνα, προτού λάβει τις υπογραφές των αρχηγών των ομάδων και ακολούθως των διαιτητών.	5.1.3.1, 23.3.3, 24.3.3
<b>26 ΒΟΗΘΟΣ ΣΗΜΕΙΩΤΗΣ</b>	
<b>26.1 ΘΕΣΗ</b>	
Ο βοηθός σημειωτής ασκεί τα καθήκοντά του/της καθισμένος/η δίπλα από τον σημειωτή στο τραπέζι της γραμματείας.	22.1, Δ1α, Δ1β, Δ10
<b>26.2 ΚΑΘΗΚΟΝΤΑ</b>	
Καταγράφει τις αντικαταστάσεις του Λίμπερο.	19.3
Βοηθά στα διοικητικά καθήκοντά του, τον σημειωτή.	
Αν ο/η σημειωτής δεν μπορεί να συνεχίσει το έργο του/της, ο/η βοηθός σημειωτής τον/την αντικαθιστά.	
26.2.1 Πριν τον αγώνα και το σετ, ο βοηθός σημειωτής:	
26.2.1.1 ετοιμάζει το φύλλο ελέγχου του Λίμπερο,	
26.2.1.2 ετοιμάζει το εφεδρικό φύλλο αγώνα.	
26.2.2 Κατά τη διάρκεια του αγώνα, ο βοηθός σημειωτής:	
26.2.2.1 καταγράφει με λεπτομέρεια τις αντικαταστάσεις και τους επαναπροσδιορισμούς του Λίμπερο,	19.3.1.1, 19.4

26.2.2.2 ενημερώνει τους διαιτητές για κάθε αντικανονική αντικατάσταση του Λίμπερο, χρησιμοποιώντας την κόρνα, 19.3.2

26.2.2.3 αρχίζει και λήγει τη χρονομέτρηση των Τεχνικών Τάμ-άουτς, 15.4.1

26.2.2.4 χειρίζεται τον χειροκίνητο πίνακα του σκορ στο τραπέζι της γραμματείας,

26.2.2.5 ελέγχει ότι ο ηλεκτρονικός και ο χειροκίνητος πίνακας συμφωνούν, 25.2.2.1

26.2.2.6 αν χρειαστεί, ενημερώνει το εφεδρικό φύλλο αγώνα και το δίνει στον σημειωτή. 25.2.1.1

26.2.3 Στο τέλος του αγώνα, ο βοηθός σημειωτής:

26.2.3.1 υπογράφει το φύλλο ελέγχου του Λίμπερο και το υποβάλλει για έλεγχο,

26.2.3.2 υπογράφει το φύλλο αγώνα.

**Για Παγκόσμιες, Επίσημες και Διοργανώσεις της FIVB όπου χρησιμοποιείται το ηλεκτρονικό φύλλο αγώνα, ο Βοηθός Σημειωτής ενεργεί σε συνεργασία με τον Σημειωτή για να ανακοινώσει τις αλλαγές και να αναγνωρίσει τις αντικαταστάσεις του Λίμπερο.**

## 27 ΕΠΟΠΤΕΣ ΓΡΑΜΜΩΝ

### 27.1 ΘΕΣΗ

Αν χρησιμοποιούνται μόνο δύο επόπτες γραμμών, στέκονται στις γωνίες του γηπέδου προς το δεξί χέρι κάθε διαιτητή, διαγωνίως στα 1 έως 2μ. από τη γωνία. Δ1α, Δ1β, Δ10

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

**Για Παγκόσμιες, Επίσημες και Διοργανώσεις της FIVB είναι υποχρεωτική η ύπαρξη τεσσάρων εποπτών γραμμών.**

Στέκονται στην ελεύθερη ζώνη 1 έως 3μ. από κάθε γωνία του γηπέδου, στη νοητή προέκταση της γραμμής που ελέγχουν. Δ10

## 27.2 ΚΑΘΗΚΟΝΤΑ

27.2.1 Οι επόπτες γραμμών εκτελούν τα καθήκοντά τους χρησιμοποιώντας σημαίες (40x 40εκ.) για να δείχνουν:	Δ12
27.2.1.1 τη μπάλα “μέσα” και “έξω”, όποτε η μπάλα προσγειωθεί κοντά στη(στις) γραμμή(ές) τους,	8.3, 8.4, Δ12 (1, 2)
27.2.1.2 τις επαφές της μπάλας που πηγαίνει “έξω”, με αθλητή της ομάδας που υποδέχεται τη μπάλα,	8.4, Δ12 (3)
27.2.1.3 όταν η μπάλα ακουμπήσει την αντένα, όταν η μπάλα μετά από σέρβις περάσει εκτός του οριοθετημένου διαστήματος, όταν η μπάλα μετά το τρίτο κύπλημα της ομάδας περάσει εκτός του οριοθετημένου διαστήματος κλπ.,	8.4.3, 8.4.4, 10.1.1, Δ5α, Δ12 (4)
27.2.1.4 αν κάποιος παίκτης (εκτός του παίκτη που σερβίρει) πατάει έξω από το γήπεδό του, τη στιγμή της εκτέλεσης του σέρβις,	7.4, 12.4.3, Δ12 (4)
27.2.1.5 το λάθος πάτημα του παίκτη που σερβίρει,	12.4.3
27.2.1.6 κάθε επαφή με τα πάνω 80εκ. της αντένας από την πλευρά τους, από οποιονδήποτε παίκτη που προσπαθεί να παίξει τη μπάλα ή παρεμβαίνει στο παιχνίδι,	11.3.1, 11.4.4, Δ3, Δ12 (4)
27.2.1.7 όταν η μπάλα διασχίζει το φιλέ έξω από το οριοθετημένο διάστημα προς το γήπεδο των αντιπάλων ή αγγίζει την αντένα από την πλευρά του/της.	10.1.1, Δ5α, Δ12 (4)
27.2.2 Μετά από αίτημα του 1 <sup>ου</sup> διαιτητή, ένας/μία επόπτης γραμμών πρέπει να επαναλάβει την υπόδειξή του/της.	



## 28 ΕΠΙΣΗΜΕΣ ΧΕΙΡΟΣΗΜΑΝΣΕΙΣ

### 28.1 ΧΕΙΡΟΣΗΜΑΝΣΕΙΣ ΔΙΑΙΤΗΤΩΝ

Δ11

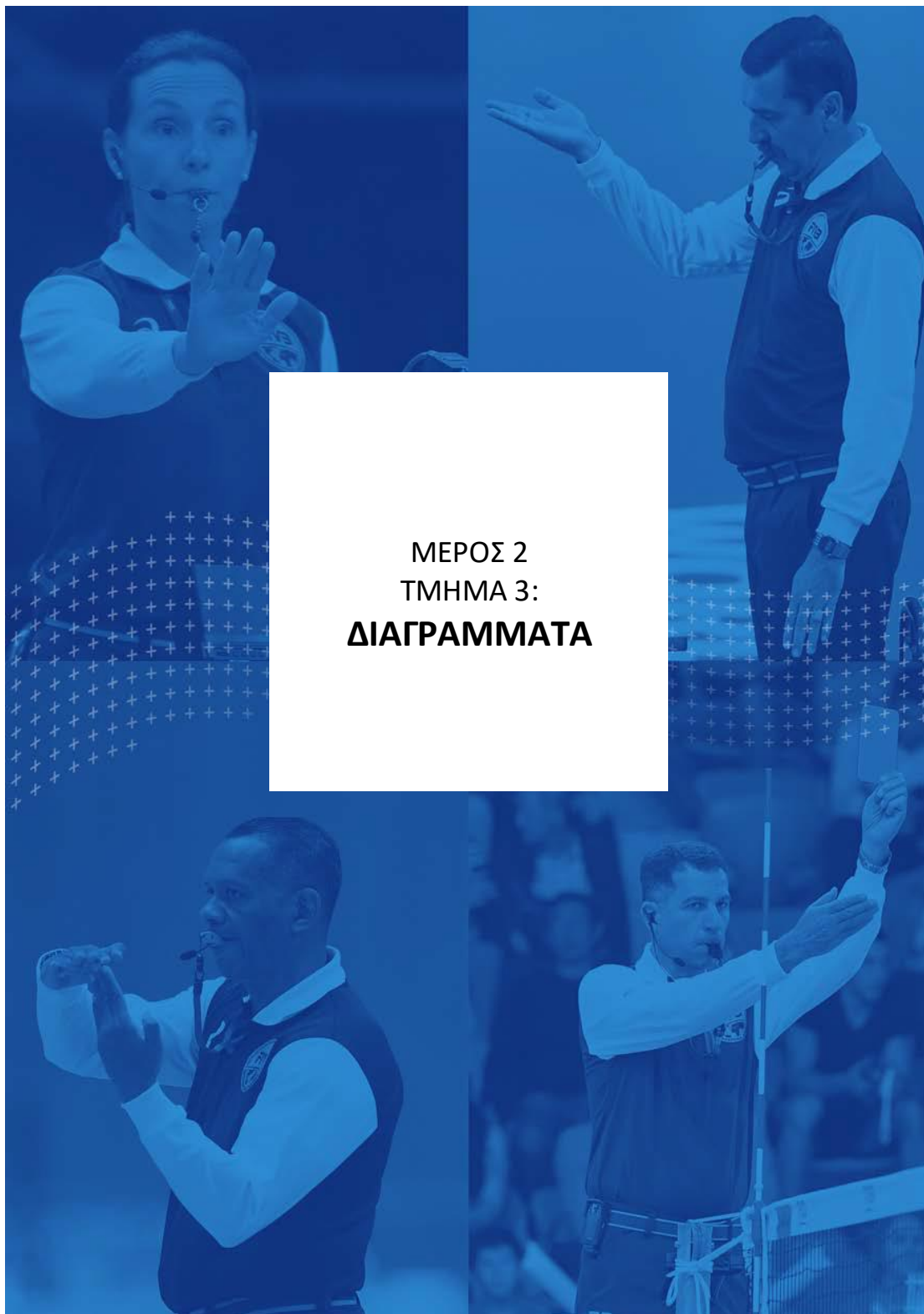
Οι διαιτητές πρέπει να υποδεικνύουν με την επίσημη χειροσήμανση τον λόγο του σφυρίγματος (το είδος του σφάλματος που σφυρίχτηκε ή την αιτία της διακοπής). Η χειροσήμανση πρέπει να διατηρείται για μια στιγμή, και, αν υποδεικνύεται με ένα χέρι, το χέρι να αντιστοιχεί στην πλευρά της ομάδας που έχει κάνει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

### 28.2 ΣΗΜΑΤΑ ΕΠΟΠΤΩΝ ΓΡΑΜΜΩΝ ΜΕ ΣΗΜΑΙΑ

Δ12

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



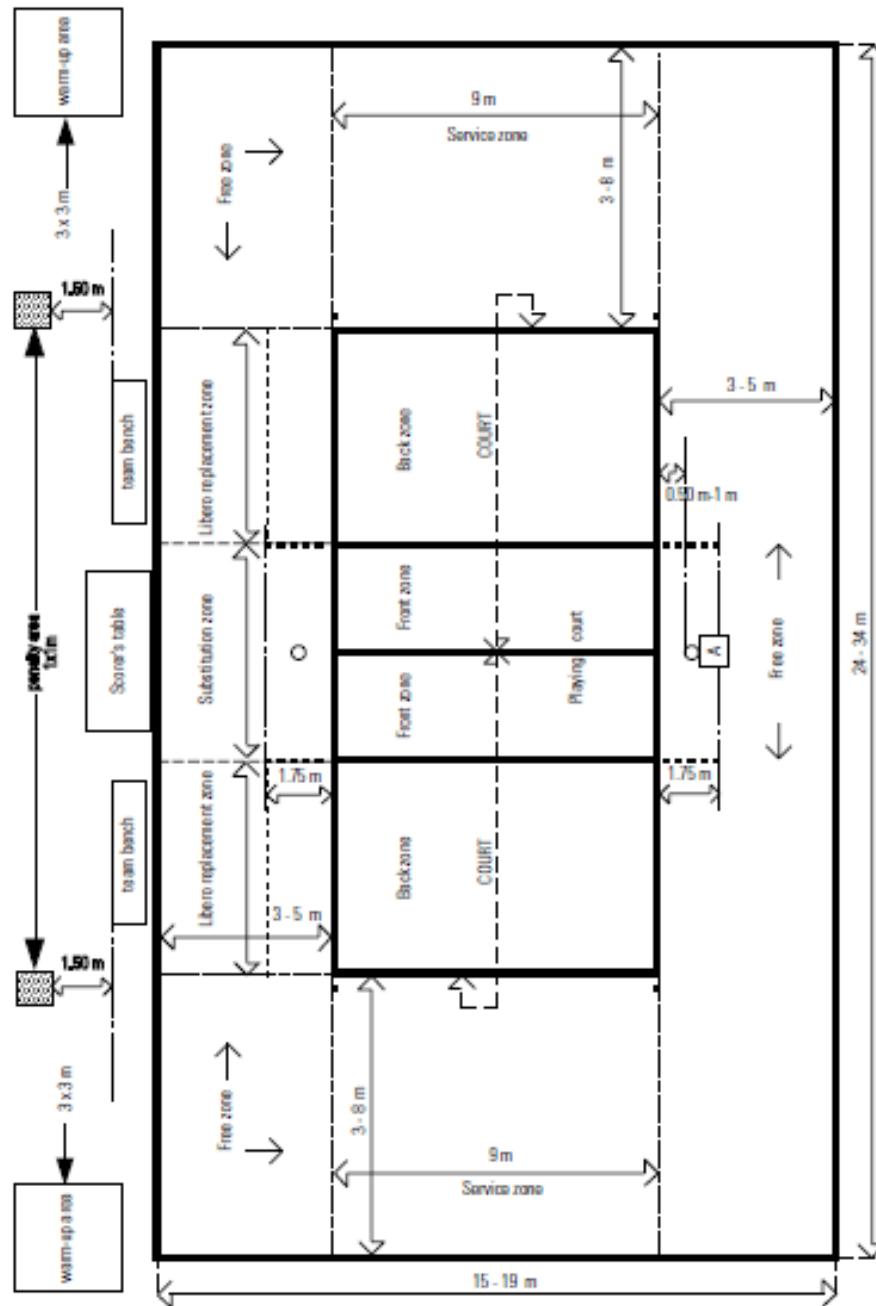




### ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 1β: Ο ΑΓΩΝΙΣΤΙΚΟΣ ΧΩΡΟΣ

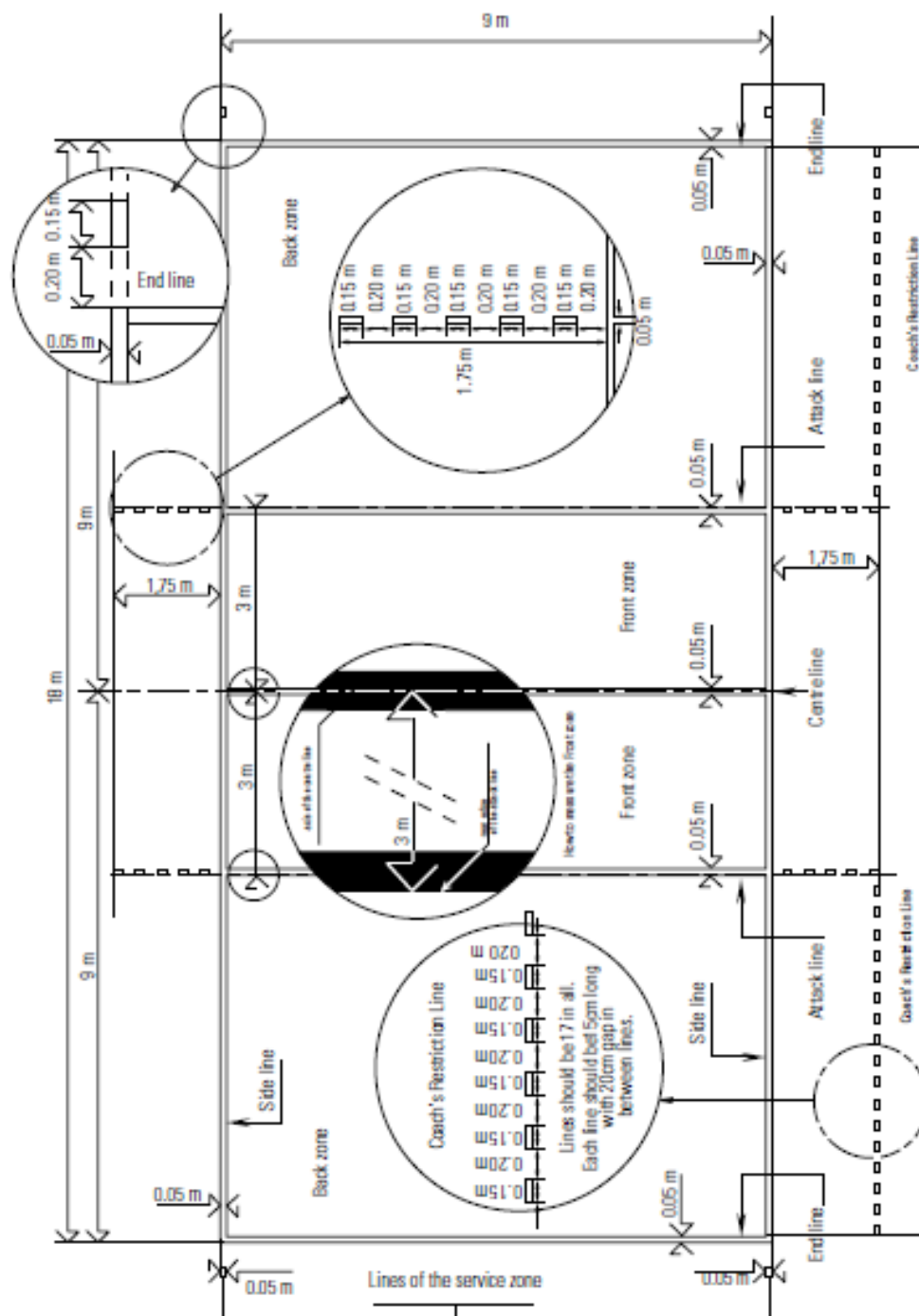
Σχετικοί κανονισμοί: 1, 1.4, 1.4.2, 1.4.3, 1.4.4, 1.4.5, 1.4.6, 4.2.1, 4.2.3.1, 15.10.1, 19.3.1.4, 19.3.2.7, 21.3.2.1, 23.1, 24.1, 25.1, 26.1

(...) Οι τιμές ισχύουν για Διοργανώσεις της FIVB, Παγκόσμιες και Επίσημες Διοργανώσεις



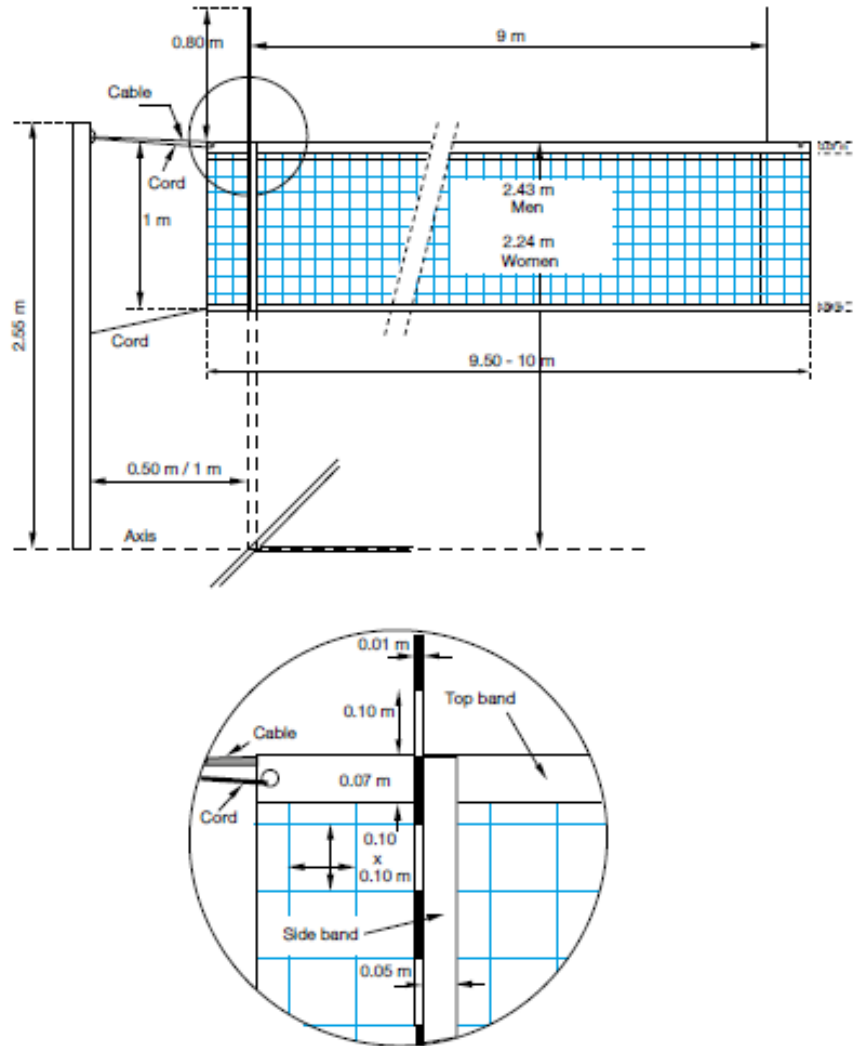
**ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 2: ΤΟ ΓΗΠΕΔΟ**

Σχετικοί κανονισμοί: 1.1, 1.3, 1.3.3, 1.3.4, 14.1., 5.2.3.4



### ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 3: ΔΟΜΗ ΤΟΥ ΦΙΛΕ

Σχετικοί κανονισμοί: 2, 2.1.6, 2.2, 2.3, 2.4, 2.5.1, 11.3.1, 11.3.2, 27.2.1.6

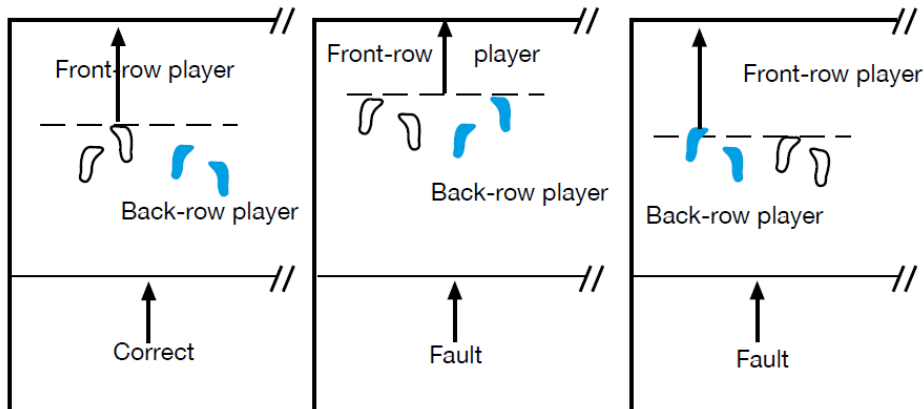


**ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 4: ΘΕΣΕΙΣ ΤΩΝ ΠΑΙΚΤΩΝ**

Σχετικοί κανονισμοί: 7.4, 7.4.3, 7.5, 23.3.2.3α, 24.3.2.2

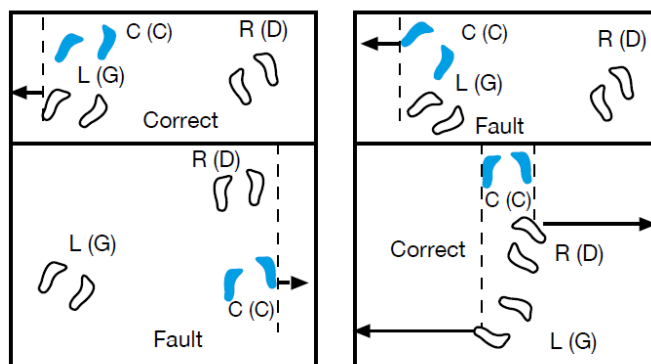
**Παράδειγμα Α:**

**Καθορισμός των θέσεων ανάμεσα σε έναν παίκτη της μπροστινής ζώνης και τον αντίστοιχο παίκτη της πίσω ζώνης**



**Παράδειγμα Β:**

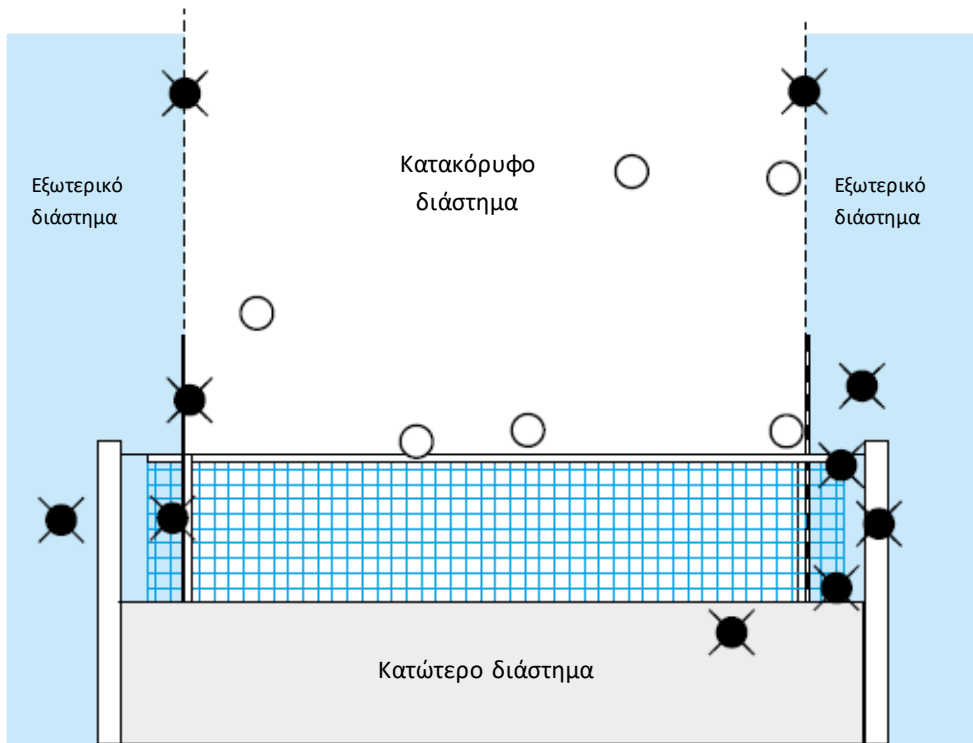
**Καθορισμός των θέσεων ανάμεσα σε παίκτες της ίδιας ζώνης**





C (C): Κεντρικός Παίκτης  
 R (D): Αριστερός Παίκτης  
 L (G): Δεξιός Παίκτης

**ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 5α: ΜΠΑΛΑ ΠΟΥ ΔΙΑΣΧΙΖΕΙ ΤΟ ΚΑΤΑΚΟΡΥΦΟ ΕΠΙΠΕΔΟ ΤΟΥ ΦΙΛΕ ΠΡΟΣ ΤΟ ΑΝΤΙΠΑΛΟ ΓΗΠΕΔΟ**

Σχετικοί κανονισμοί: 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

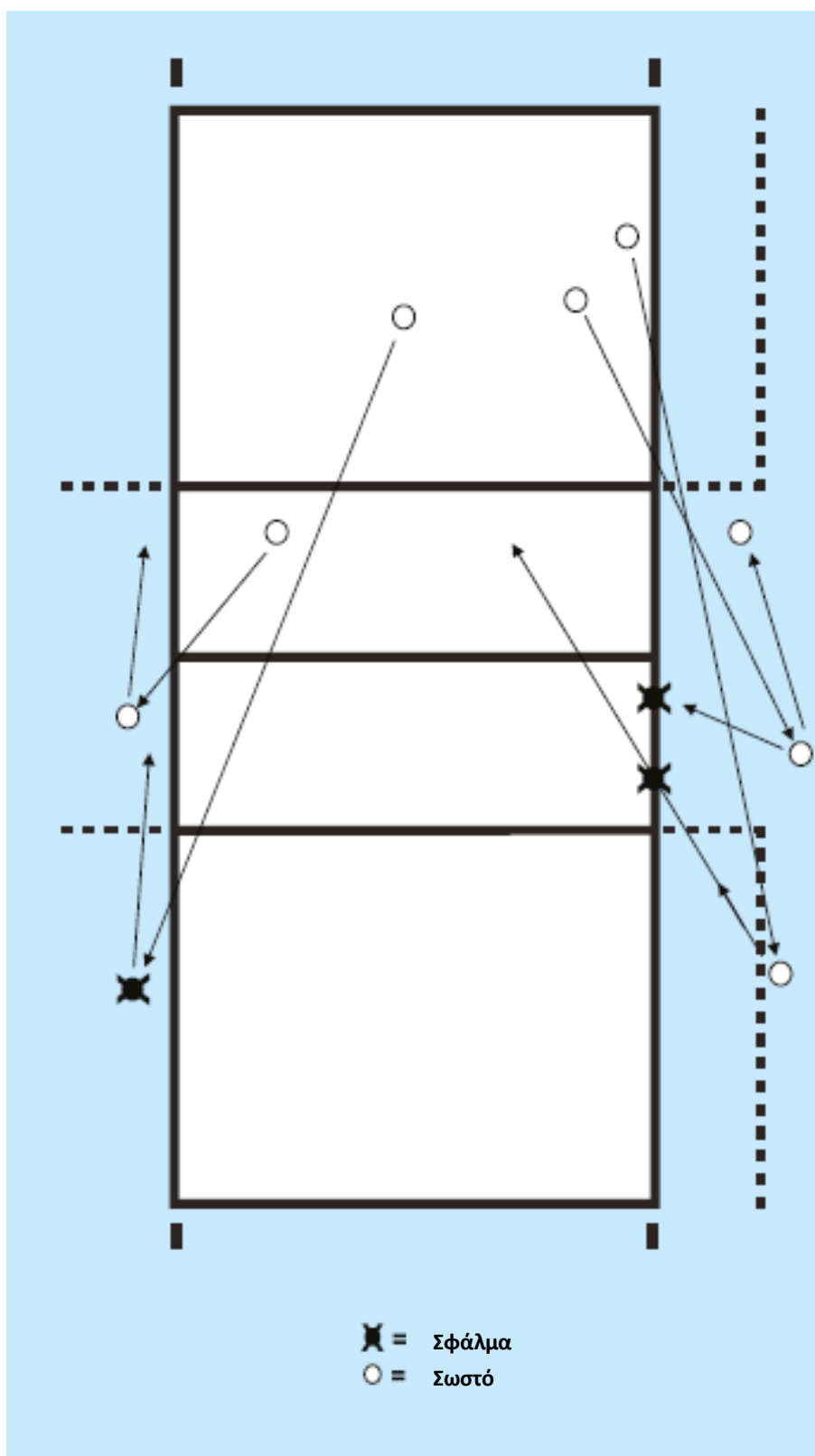


-  = Σφάλμα
-  = Σωστό πέρασμα



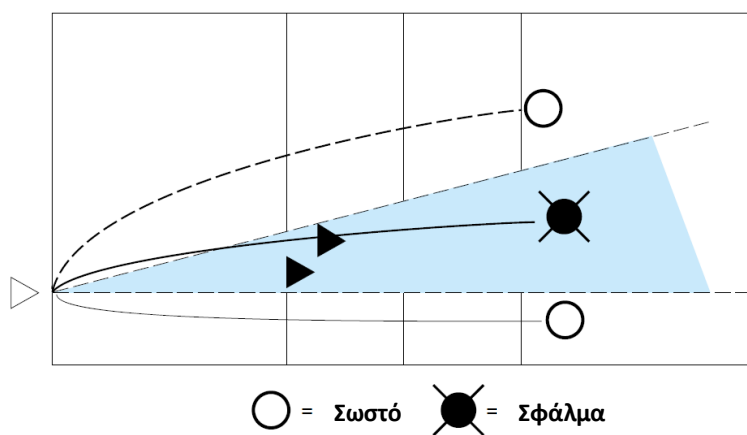
**ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 5β: ΜΠΑΛΑ ΠΟΥ ΔΙΑΣΧΙΖΕΙ ΤΟ ΚΑΤΑΚΟΡΥΦΟ ΕΠΙΠΕΔΟ ΠΡΟΣ ΤΗΝ ΕΛΕΥΘΕΡΗ ΖΩΝΗ ΤΩΝ ΑΝΤΙΠΑΛΩΝ**

Σχετικοί κανονισμοί: 10.1.2, 10.1.2.2, 24.3.2.7



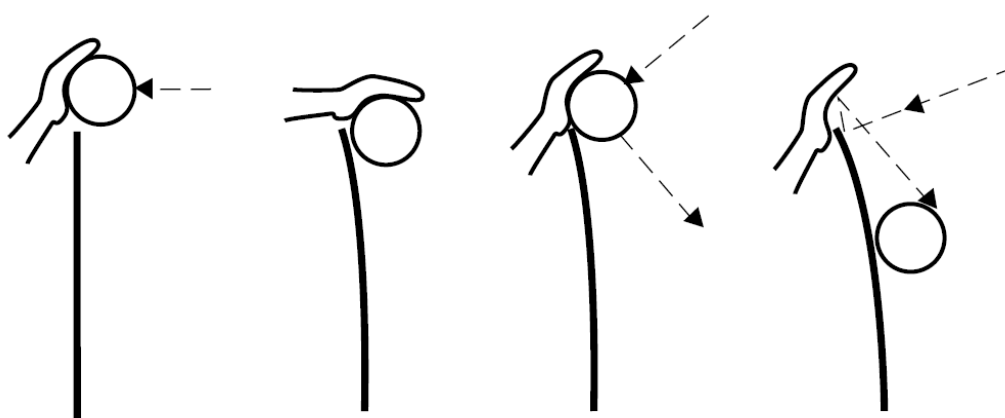
### ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 6: ΟΜΑΔΙΚΟ ΠΡΟΠΕΤΑΣΜΑ

Σχετικοί κανονισμοί: 12.5, 12.5.2, 23.3.2.3α



### ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 7: ΟΛΟΚΛΗΡΩΜΕΝΟ ΜΠΛΟΚ

Σχετικός κανονισμός: 14.1.3



Μπάλα πάνω από το φιλέ

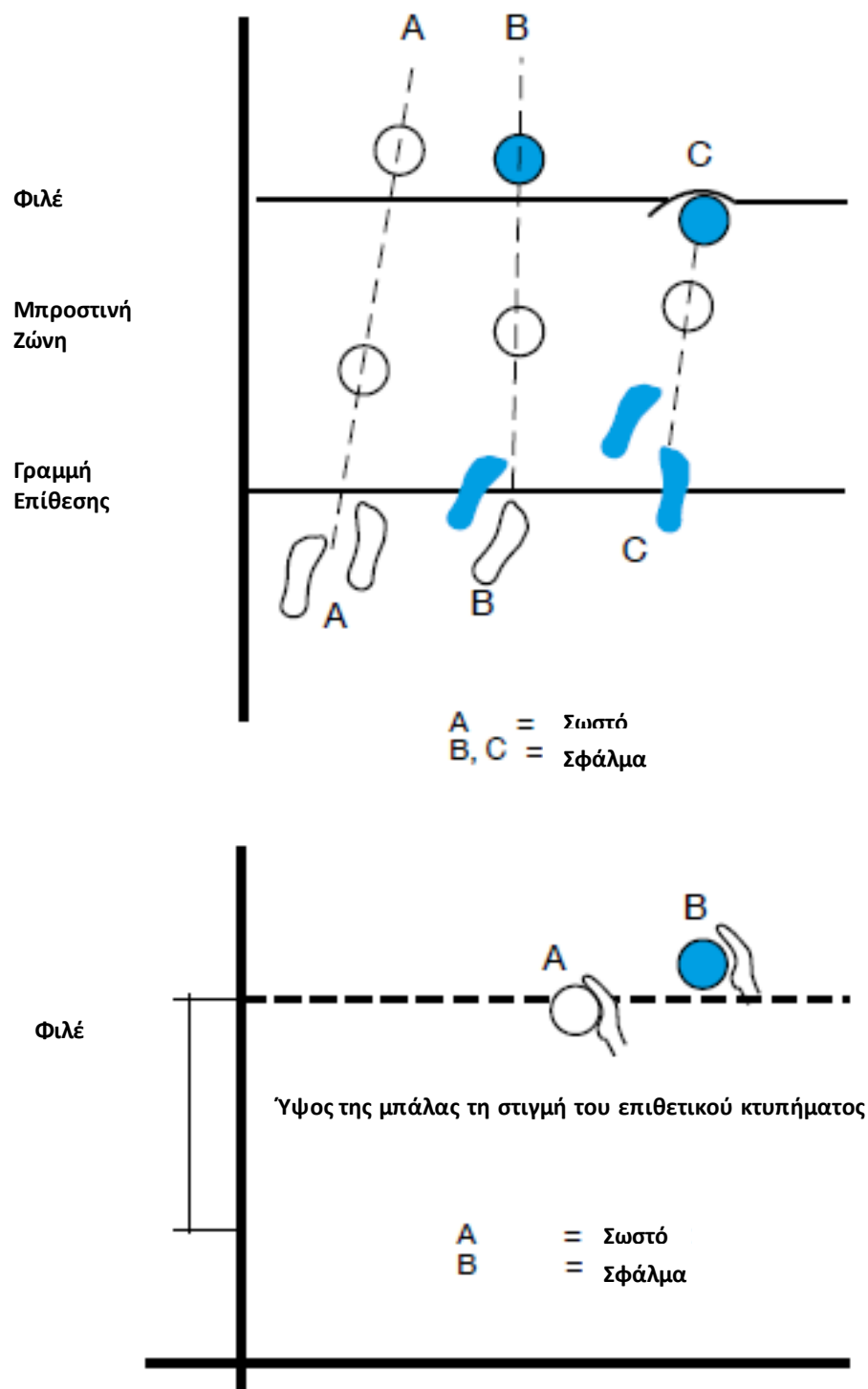
Μπάλα κάτω από την κορυφή του φιλέ

Η μπάλα ακουμπά το φιλέ

Η μπάλα αναπηδά στο φιλέ

**ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 8: ΕΠΙΘΕΣΗ ΠΑΙΚΤΗ ΤΗΣ ΠΙΣΩ ΖΩΝΗΣ**

Σχετικοί κανονισμοί: 13.2.2, 13.2.3, 23.3.2.3δ, 24.3.2.4



## ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 9: ΚΛΙΜΑΚΑ ΚΥΡΩΣΕΩΝ

Σχετικοί κανονισμοί: 16.2, 21.3, 21.4.2

### 9α: ΚΛΙΜΑΚΑ ΠΡΟΕΙΔΟΠΟΙΗΣΕΩΝ ΚΑΙ ΚΥΡΩΣΕΩΝ ΚΑΚΗΣ ΣΥΜΠΕΡΙΦΟΡΑΣ

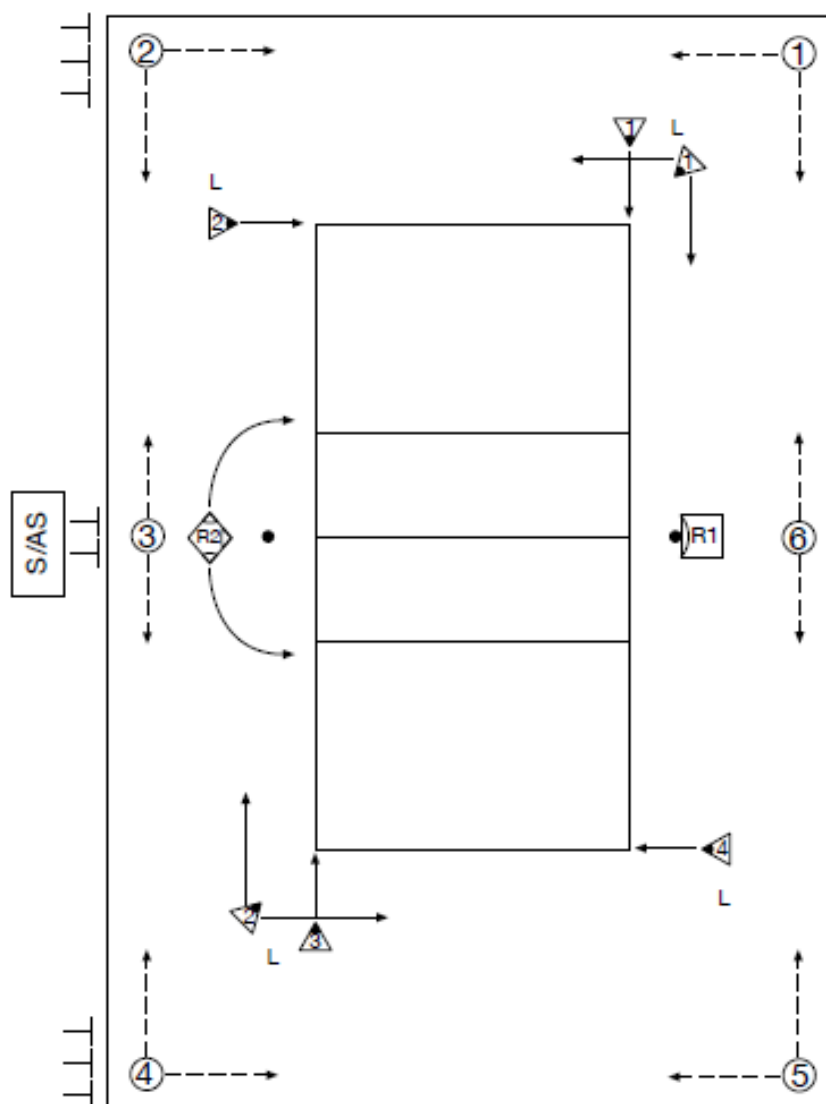
ΚΑΤΗΓΟΡΙΕΣ	ΕΜΦΑΝΙΣΗ	ΜΕΛΟΣ ΣΕ ΠΑΡΑΠΤΩΜΑ	ΚΥΡΩΣΗ	ΚΑΡΤΕΣ	ΣΥΝΕΠΕΙΑ
ΕΛΑΧΙΣΤΗ ΑΓΕΝΗΣ ΣΥΜΠΕΡΙΦΟΡΑ	1 <sup>ο</sup> Στάδιο	Οποιοδήποτε μέλος	Δεν θεωρείται κύρωση	Καμία	Μόνο για πρόληψη
	2 <sup>ο</sup> Στάδιο			Κίτρινη	
	Κάθε επόμενη επανάληψη			Όπως πιο κάτω	Όπως πιο κάτω
ΑΓΕΝΗΣ ΣΥΜΠΕΡΙΦΟΡΑ	Πρώτη	Οποιοδήποτε μέλος	Ποινή	Κόκκινη	Πόντος και σέρβις στους αντίπαλους
	Δεύτερη	Το ίδιο μέλος	Αποβολή	Κόκκινη + Κίτρινη μαζί	Ο παίχτης εγκαταλείπει την αγωνιστική περιοχή και μένει στην περιοχή ποινής για το υπόλοιπο του σετ.
	Τρίτη	Το ίδιο μέλος	Αποκλεισμός	Κόκκινη + Κίτρινη ξεχωριστά	Ο παίχτης εγκαταλείπει την Περιοχή Ελέγχου της Διοργάνωσης για το υπόλοιπο του αγώνα.
ΠΡΟΣΒΛΗΤΙΚΗ ΣΥΜΠΕΡΙΦΟΡΑ	Πρώτη	Οποιοδήποτε μέλος	Αποβολή	Κόκκινη + Κίτρινη μαζί	Ο παίχτης εγκαταλείπει την αγωνιστική περιοχή και μένει στην περιοχή ποινής για το υπόλοιπο του σετ.
	Δεύτερη	Το ίδιο μέλος	Αποκλεισμός	Κόκκινη + Κίτρινη ξεχωριστά	Ο παίχτης εγκαταλείπει την Περιοχή Ελέγχου της Διοργάνωσης για το υπόλοιπο του αγώνα.
ΕΠΙΘΕΣΗ	Πρώτη	Οποιοδήποτε μέλος	Αποκλεισμός	Κόκκινη + Κίτρινη ξεχωριστά	Ο παίχτης εγκαταλείπει την Περιοχή Ελέγχου της Διοργάνωσης για το υπόλοιπο του αγώνα.

### 9β: ΚΛΙΜΑΚΑ ΚΥΡΩΣΕΩΝ ΚΑΘΥΣΤΕΡΗΣΗΣ

ΚΑΤΗΓΟΡΙΕΣ	ΕΜΦΑΝΙΣΗ	ΜΕΛΟΣ ΣΕ ΠΑΡΑΠΤΩΜΑ	ΠΡΟΕΙΔΟΠΟΙΗΣΗ ή ΚΥΡΩΣΗ	ΚΑΡΤΕΣ	ΣΥΝΕΠΕΙΑ
ΚΑΘΥΣΤΕΡΗΣΗ	Πρώτη	Οποιοδήποτε μέλος της ομάδας	Προειδοποίηση καθυστέρησης	Χειροσήμανση Αρ. 25 με Κίτρινη κάρτα	Πρόληψη – καμία ποινή
	Δεύτερη και μεταγενέστερες	Οποιοδήποτε μέλος της ομάδας	Ποινή Καθυστέρησης	Χειροσήμανση Αρ. 25 με Κόκκινη κάρτα	Πόντος και σέρβις στους αντίπαλους

**ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 10: ΘΕΣΗ ΤΟΥ ΣΩΜΑΤΟΣ ΤΩΝ ΔΙΑΙΤΗΤΩΝ ΚΑΙ ΤΩΝ ΒΟΗΘΩΝ ΤΟΥΣ**

Σχετικοί κανονισμοί: 3.3, 23.1, 24.1, 25.1, 26.1, 27.1



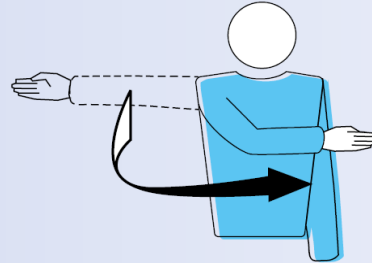
- ◻ R1 = Πρώτος Διαιτητής
- ◊ R2 = Δεύτερος Διαιτητής
- S/AS = Σημειωτής / Βοηθός Σημειωτής
- ▶ = Επόπτες Γραμμών (αριθμοί 1-4 ή 1-2)
- ④ = Επαναφορείς Μπάλας (αριθμοί 1-6)
- ┌ = Υπεύθυνοι για το σκούπισμα του δαπέδου

## ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 11: ΕΠΙΣΗΜΕΣ ΧΕΙΡΟΣΗΜΑΝΣΕΙΣ ΔΙΑΙΤΗΤΩΝ

**Υπόμνημα:** Ο(Οι) διαιτητής(ές) που υποδεικνύει(ουν) τη χειροσήμανση σύμφωνα με τις συνήθεις αρμοδιότητες τους.  
 Ο(Οι) διαιτητής(ές) που υποδεικνύει(ουν) τη χειροσήμανση σε ειδικές περιπτώσεις

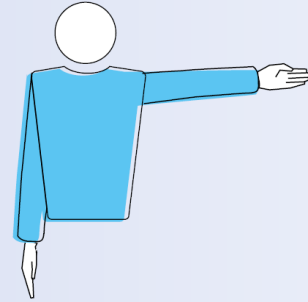
### 1 ΕΞΟΥΣΙΟΔΟΤΗΣΗ ΓΙΑ ΣΕΡΒΙΣ

**Σχετικοί Κανονισμοί:** 12.3, 22.2.1.1  
 Προτείνετε το χέρι για να υποδείξετε την κατεύθυνση του σέρβις



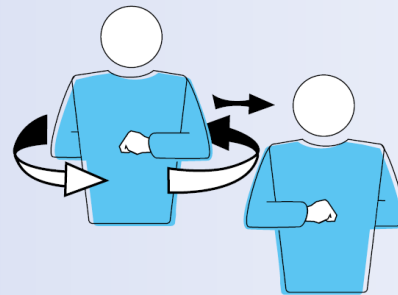
### 2 ΟΜΑΔΑ ΠΟΥ ΘΑ ΣΕΡΒΙΡΕΙ

**Σχετικοί Κανονισμοί:** 22.2.3.1, 22.2.3.2, 22.2.3.4  
 Εκτείνετε τον βραχίονα προς την πλευρά της ομάδας που θα σερβίρει



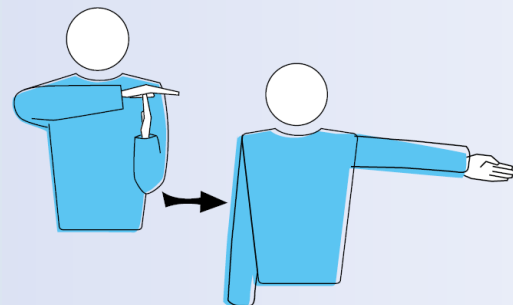
### 3 ΑΛΛΑΓΗ ΓΗΠΕΔΩΝ

**Σχετικός Κανονισμός:** 18.2  
 Υψώστε τους βραχίονες μπροστά και πίσω και στρίψτε τους γύρω από το σώμα



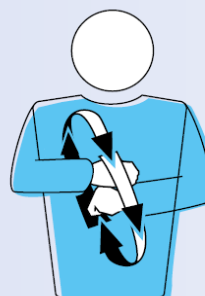
### 4 ΤΑΪΜ-ΑΟΥΤ

**Σχετικός Κανονισμός:** 15.4.1  
 Τοποθετήστε την παλάμη του ενός χεριού πάνω από τα δάκτυλα του άλλου κάθετα (σηματίζοντας ένα T) και ακολούθως υποδείξετε την ομάδα που έκανε το αίτημα



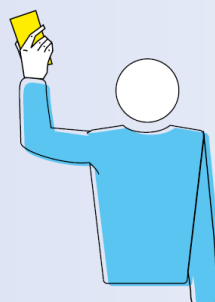
### 5 ΑΛΛΑΓΗ

Σχετικοί Κανονισμοί: 15.5.1, 15.5.2, 15.8  
Κυκλική κίνηση με τους βραχίονες  
τον έναν γύρω από τον άλλο



### 6α ΠΡΟΕΙΔΟΠΟΙΗΣΗ ΚΑΚΗΣ ΣΥΜΠΕΡΙΦΟΡΑΣ

Σχετικοί Κανονισμοί: 21.1, 21.6  
Δείξτε μια κίτρινη κάρτα για προειδοποίηση



### 6β ΠΟΙΝΗ ΚΑΚΗΣ ΣΥΜΠΕΡΙΦΟΡΑΣ

Σχετικοί Κανονισμοί: 21.3.1, 21.6, 23.3.2.2  
Δείξτε μια κόκκινη κάρτα για ποινή



### 7 ΑΠΟΒΟΛΗ

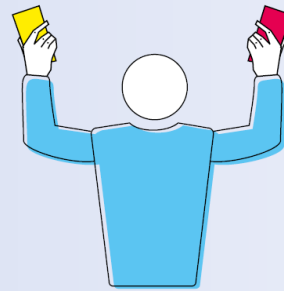
Σχετικοί Κανονισμοί: 21.3.2, 21.6, 23.3.2.2  
Δείξτε και τις δύο κάρτες μαζί για αποβολή



## 8 ΑΠΟΚΛΕΙΣΜΟΣ

Σχετικοί Κανονισμοί: 21.3.3, 21.6, 23.3.2.2

Δείξτε την κόκκινη και την κίτρινα κάρτα ξεχωριστά για αποκλεισμό



## 9 ΤΕΛΟΣ ΤΟΥ ΣΕΤ (Η ΤΟΥ ΑΓΩΝΑ)

Σχετικοί Κανονισμοί: 6.2, 6.3

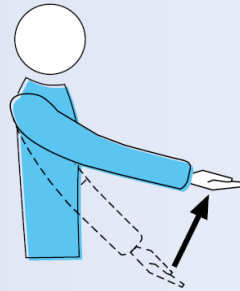
Σταυρώστε τους βραχίονες μπροστά από το στήθος, με τα χέρια ανοικτά



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

Σχετικός Κανονισμός: 12.4.1

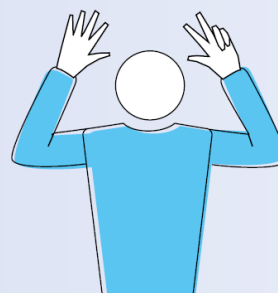
Υψώστε το τεντωμένο χέρι, με την παλάμη προς τα πάνω



## 11 ΚΑΘΥΣΤΕΡΗΣΗ ΣΤΟ ΣΕΡΒΙΣ

Σχετικός Κανονισμός: 12.4.4

Υψώστε οκτώ δάκτυλα ανοικτά

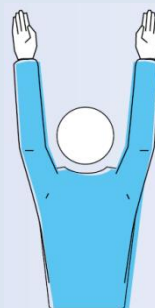




12 ΣΦΑΛΜΑ ΣΤΟ ΜΠΛΟΚ Ή ΠΡΟΠΕΤΑΣΜΑ

Σχετικοί Κανονισμοί: 12.5, 12.6.2.3, 14.6.3, 19.3.1.3, 23.3.2.3α, ζ, 24.3.2.4

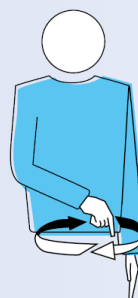
Υψώστε και τους δύο βραχίονες κάθετα, με τις παλάμες προς τα μπροστά



13 ΛΑΘΟΣ ΘΕΣΕΙΣ Ή ΛΑΘΟΣ ΠΕΡΙΣΤΡΟΦΗΣ

Σχετικοί Κανονισμοί: 7.5, 7.7, 23.3.2.3α, 24.3.2.2

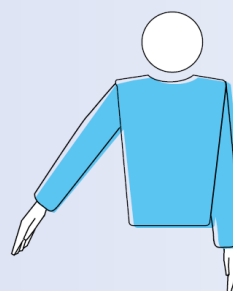
Κάνετε μια κυκλική κίνηση με τον δείκτη



14 ΜΠΑΛΑ “ ΜΕΣΑ ”

Σχετικός Κανονισμός: 8.3

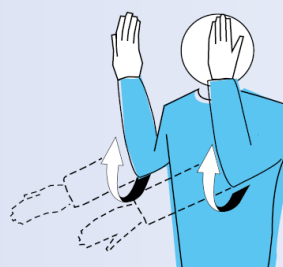
Δείξετε με τον βραχίονα και τα δάκτυλα προς το δάπεδο



15 ΜΠΑΛΑ “ ΕΞΩ ”

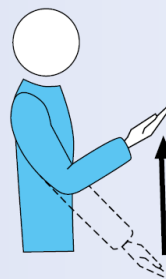
Σχετικοί Κανονισμοί: 8.4.1, 8.4.2, 8.4.3, 8.4.4, 24.3.2.5, 24.3.2.7

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



### 16 ΠΙΑΣΤΗ ΜΠΑΛΙΑ

Σχετικοί Κανονισμοί: 9.2.2, 9.3.3, 23.3.2.3β  
 Αργά υψώστε τον βραχίονα,  
 με την παλάμη του χεριού προς τα πάνω



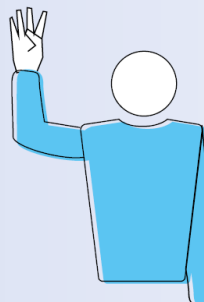
### 17 ΔΙΠΛΗ ΕΠΑΦΗ

Σχετικοί Κανονισμοί: 9.3.4, 23.3.2.3β  
 Υψώστε δύο δάκτυλα ανοικτά



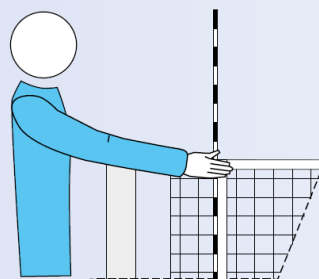
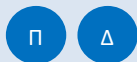
### 18 ΤΕΣΣΕΡΑ ΚΤΥΠΗΜΑΤΑ

Σχετικοί Κανονισμοί: 9.3.1, 23.3.2.3β  
 Υψώστε τέσσερα δάκτυλα ανοικτά



### 19 ΕΠΑΦΗ ΤΟΥ ΦΙΛΕ ΑΠΟ ΠΑΙΧΤΗ – ΜΠΑΛΑ ΑΠΟ ΣΕΡΒΙΣ ΠΟΥ ΑΚΟΥΜΠΗΣΕ ΤΟ ΦΙΛΕ ΑΝΑΜΕΣΑ ΣΤΙΣ ΑΝΤΕΝΕΣ ΚΑΙ ΔΕΝ ΠΕΡΑΣΕ ΤΟ ΚΑΤΑΚΟΥΡΥΦΟ ΕΠΙΠΕΔΟ ΤΟΥ ΦΙΛΕ

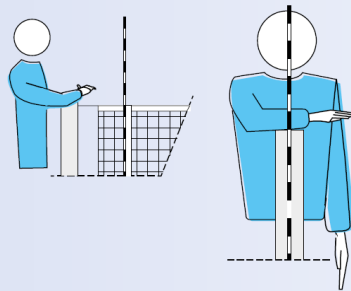
Σχετικοί Κανονισμοί: 11.4.4, 12.6.2.1  
 Υποδείξτε τη σχετική πλευρά του φιλέ  
 με το αντίστοιχο χέρι



### 20 ΥΠΕΡΒΑΣΗ ΠΕΡΑ ΑΠΟ ΤΟ ΦΙΛΕ

Σχετικοί Κανονισμοί: 11.4.1, 13.3.1, 14.3, 14.6.1, 23.3.2.3γ

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



Π

### 21 ΣΦΑΛΜΑ ΣΤΟ ΕΠΙΘΕΤΙΚΟ ΚΤΥΠΗΜΑ

Σχετικοί Κανονισμοί:

- από παίχτη της πίσω ζώνης, από τον λίκμερο ή στο σέρβις των αντίπαλων:

13.3.3, 13.3.4, 13.3.5, 23.3.2.3δ, ε, 24.3.2.4

- από πάσα με τα δάκτυλα του λίκμερο στη μπροστινή του ζώνη ή την προέκτασή της:

13.3.6

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

Π

Δ



### 22 ΔΙΕΙΣΔΥΣΗ ΣΤΟ ΑΝΤΙΠΑΛΟ ΓΗΠΕΔΟ

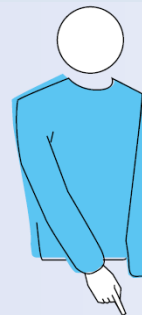
Η ΜΠΑΛΑ ΔΙΑΣΧΙΖΕΙ ΤΟ ΚΑΤΩΤΕΡΟ ΕΠΙΠΕΔΟ ΤΟΥ ΦΙΛΕ Ή

Ο ΠΑΙΧΤΗΣ ΠΟΥ ΣΕΡΒΙΡΕΙ ΑΚΟΥΜΠΑ ΤΟ ΓΗΠΕΔΟ (ΤΕΛΙΚΗ ΓΡΑΜΜΗ) Ή

Ο ΠΑΙΧΤΗΣ ΠΟΥ ΣΕΡΒΙΡΕΙ ΠΑΤΑ ΕΞΩ ΑΠΟ ΤΟ ΓΗΠΕΔΟ ΤΟΥ ΤΗ ΣΤΙΓΜΗ ΤΗΣ ΕΚΤΕΛΕΣΗΣ ΤΟΥ ΣΕΡΒΙΣ

Σχετικοί Κανονισμοί: 8.4.5, 11.2.2, 12.4.3, 23.3.2.3α, στ, 24.3.2.1

Υποδείξτε την κεντρική γραμμή ή τη σχετική γραμμή



Π

Δ

### 23 ΔΙΠΛΟ ΣΦΑΛΜΑ ΚΑΙ ΕΠΑΝΑΛΗΨΗ ΤΗΣ ΦΑΣΗΣ

Σχετικοί Κανονισμοί: 6.1.2.2, 17.2, 22.2.3.4

Υψώστε και τους δύο αντίχειρες κάθετα



Π

## 24 ΑΓΓΙΓΜΑ ΤΗΣ ΜΠΑΛΑΣ

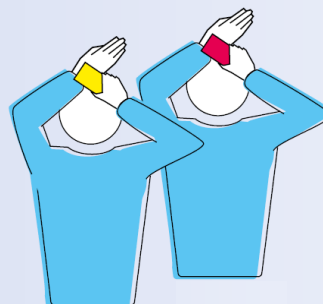
Σχετικοί Κανονισμοί: 23.3.2.3β, 24.2.2  
 Τρίψετε την παλάμη του ενός χεριού  
 στα δάκτυλα του άλλου, κάθετα



π

## 25 ΠΡΟΕΙΔΟΠΟΙΗΣΗ ΚΑΟΥΣΤΕΡΗΣΗΣ/ΠΟΙΝΗ ΚΑΟΥΣΤΕΡΗΣΗΣ

Σχετικοί Κανονισμοί: 15.11.3, 16.2.2, 16.2.3, 23.3.2.2  
 Καλύψτε τον καρπό με μια κίτρινη κάρτα (προειδοποίηση)  
 και με μια κόκκινη κάρτα (ποινή)



π



## ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 12: ΕΠΙΣΗΜΑ ΣΗΜΑΤΑ ΕΠΟΠΤΩΝ ΓΡΑΜΜΩΝ ΜΕ ΣΗΜΑΙΑ

### 1 ΜΠΑΛΑ “ ΜΕΣΑ”

Σχετικοί Κανονισμοί: 8.3, 27.2.1.1  
Δείξτε κάτω με τη σημαία

Ε



### 2 ΜΠΑΛΑ “ ΕΞΩ”

Σχετικοί Κανονισμοί: 8.4.1, 27.2.1.1  
Υψώστε τη σημαία κάθετα

Ε



### 3 ΑΠΙΓΜΑ ΤΗΣ ΜΠΑΛΑΣ

Σχετικός Κανονισμός: 27.2.1.2  
Υψώστε τη σημαία και ακουμπήστε το πάνω μέρος της με την παλάμη του ελεύθερου χεριού

Ε



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

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

Ε



### 5 ΑΠΟΦΑΣΗ ΑΔΥΝΑΤΗ

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

Ε





**ΜΕΡΟΣ 3  
ΟΡΙΣΜΟΙ**

## ΧΩΡΟΣ ΕΛΕΓΧΟΥ ΔΙΟΡΓΑΝΩΣΗΣ

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

## ΖΩΝΕΣ

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

## ΠΕΡΙΟΧΕΣ

Είναι τμήματα του δαπέδου ΕΞΩ ΑΠΟ την ελεύθερη ζώνη για τα οποία καθορίζεται από τους κανονισμούς ότι έχουν μια ειδική λειτουργία. Αυτά είναι: η περιοχή προθέρμανσης και η περιοχή ποινής.

## ΚΑΤΩΤΕΡΟ ΔΙΑΣΤΗΜΑ

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

## ΟΡΙΟΘΕΤΗΜΕΝΟ ΔΙΑΣΤΗΜΑ

Το οριοθετημένο διάστημα ορίζεται από:

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

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

## ΕΞΩΤΕΡΙΚΟ ΔΙΑΣΤΗΜΑ

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

## ΖΩΝΗ ΑΛΛΑΓΗΣ

Είναι το μέρος της ελεύθερης ζώνης, μέσα στο οποίο πραγματοποιούνται οι αλλαγές.

## ΕΚΤΟΣ ΜΕ ΤΗ ΣΥΜΦΩΝΗ ΓΝΩΜΗ ΤΗΣ FIVB

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



#### ΠΡΟΤΥΠΑ ΤΗΣ FIVB

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

#### ΠΕΡΙΟΧΗ ΠΟΙΝΗΣ

Σε κάθε μισό του χώρου ελέγχου της διοργάνωσης, υπάρχει μια Περιοχή Ποινής που βρίσκεται πίσω από την προέκταση της τελικής γραμμής, έξω από την ελεύθερη ζώνη και πρέπει να τοποθετείται τουλάχιστον 1,5 μέτρο πίσω από την πίσω πλευρά του πάγκου της ομάδας.

#### ΣΦΑΛΜΑ

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

#### DRIBBLING – ΧΤΥΠΗΜΑ ΤΗΣ ΜΠΑΛΑΣ ΣΤΟ ΕΔΑΦΟΣ ΑΠΟ ΤΟΝ ΣΕΡΒΕΡ

Σημαίνει την αναπήδηση της μπάλας (συνήθως ως προετοιμασία για να τη ρίξει στον αέρα ο παίκτης και να σερβίρει). Άλλες προπαρασκευαστικές ενέργειες θα μπορούσαν (ανάμεσα σε άλλα) να περιλαμβάνουν τη μετακίνηση της μπάλας από το ένα χέρι στο άλλο.

#### ΤΕΧΝΙΚΟ ΤΑΪΜ-ΑΟΥΤ

Αυτό το ειδικό υποχρεωτικό τάιμ-άουτ, επιπλέον από τα κανονικά τάιμ-άουτ, χρησιμεύει για την προώθηση της Πετοσφαίρισης, της ανάλυση του αγώνα και για να δοθεί η ευκαιρία για περισσότερες διαφημίσεις. Τα Τεχνικά Τάιμ-Άουτ είναι υποχρεωτικά για Παγκόσμιες, Επίσημες και Διοργανώσεις της FIVB.

#### ΕΠΑΝΑΦΟΡΕΙΣ ΤΗΣ ΜΠΑΛΑΣ ΚΑΙ ΚΑΘΑΡΙΣΤΕΣ ΤΟΥ ΓΗΠΕΔΟΥ

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

Καθαριστές το γηπέδου: είναι προσωπικό του γηπέδου, των οποίων ο ρόλος είναι να διατηρούν το δάπεδο καθαρό και στεγνό. Σκουπίζουν το γήπεδο πριν από τον αγώνα, ανάμεσα στα σετς και, εάν χρειάζεται, μετά από κάθε φάση.

#### ΣΥΣΤΗΜΑ ΣΥΝΕΧΟΥΣ ΚΑΤΑΓΡΑΦΗΣ ΠΟΝΤΩΝ

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

#### ΔΙΑΚΟΠΗ

Ο χρόνος ανάμεσα στα σετς. Η αλλαγή των γηπέδων στο 5<sup>ο</sup> (αποφασιστικό) σετ δεν θα πρέπει να θεωρείται ως διακοπή.

#### ΕΠΑΝΑΠΡΟΣΔΙΟΡΙΣΜΟΣ

Είναι η ενέργεια με την οποία ο Λίμπερο, που δεν μπορεί να συνεχίσει ή δηλώνεται από την ομάδα σαν “ανίκανος να αγωνιστεί”, δίνει τον ρόλο του σε οποιονδήποτε άλλο παίκτη (εκτός από τον κανονικό παίκτη που ο ίδιος αντικατέστησε) και που δεν βρίσκεται στο γήπεδο τη στιγμή του επαναπροσδιορισμού.

### ΑΝΤΙΚΑΤΑΣΤΑΣΗ

Είναι η ενέργεια με την οποία ένας κανονικός παίχτης βγαίνει από το γήπεδο και κάποιος από τους Λίμπερο (εάν υπάρχουν περισσότεροι από ένας) παίρνει τη θέση του. Αυτό μπορεί να περιλαμβάνει και αντικατάσταση ανάμεσα σε δύο Λίμπερο. Ο κανονικός παίχτης στη συνέχεια μπορεί να αντικαταστήσει οποιονδήποτε από τους δύο Λίμπερο. Θα πρέπει να μεσολαβήσει μια ολοκληρωμένη φάση ανάμεσα σε αντικαταστάσεις που αφορούν οποιονδήποτε Λίμπερο.

### ΠΑΡΕΜΒΑΣΗ

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

### 0-2bis

Μια επίσημη φόρμα της FIVB όπου καταγράφονται οι παίχτες και η προπονητική ομάδα. Θα πρέπει να παρουσιάζεται κατά τη διάρκεια της Preliminary Inquiry.

### ΕΞΩΤΕΡΙΚΟ ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΟ

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

### ΑΛΛΑΓΗ

Είναι η ενέργεια με την οποία ένας κανονικός παίχτης βγαίνει από το γήπεδο και ένας άλλος κανονικός παίχτης μπαίνει στη θέση του.

**A**

Αγωνιστική επιφάνεια.....	13
Αγωνιστικός χώρος.....	13, 71
Αθλητική συμπεριφορά.....	54
Αίτημα για κανονικές διακοπές του αγώνα.....	42
Αλλαγή παίκτη.....	43
Αλλαγή γηπέδων.....	48, 81
Αλλαγή λόγω αποβολής ή αποκλεισμού.....	44
Αλλαγή στον εξοπλισμό.....	21
Αντένες.....	16
Αντικανονική αλλαγή.....	44
Αντικανονικά αιτήματα.....	45
Απαγορευμένα αντικείμενα.....	21
Απαιτούμενη συμπεριφορά.....	54
Αποκλεισμός και ελλιπής ομάδα.....	25
Αριθμός κανονικών διακοπών του παιχνιδιού.....	42
Αρχηγός.....	22
Αρχική παράταξη ομάδας.....	26

**B**

Βοηθός Προπονητής.....	23
------------------------	----

**Γ**

Γραμμές του γηπέδου.....	14
--------------------------	----

**Δ**

Δεύτερος Διαιτητής.....	62
- Δικαιοδοσία.....	62
- Θέση.....	62
- Καθήκοντα.....	63
Διαδικασία αλλαγής.....	44
Διαδοχικές διακοπές του αγώνα.....	42
Διακοπές του αγώνα.....	42, 47
Διαλείμματα.....	48
Διαλείμματα και αλλαγή γηπέδων.....	48
Διαστάσεις.....	13
Δομή.....	16
Δομή του αγώνα.....	25

**Ε**

Εκτέλεση του σέρβις.....	37
Ελάχιστη αγενής συμπεριφορά.....	54
Ενέργειες που αφορούν τον Λίμπερο.....	49
Εξοπλισμός.....	20, 49
Εξουσιοδότηση για σέρβις.....	37
Εξωτερική παρέμβαση.....	47
Επαφή με το φιλέ.....	35
Επαφή πέρα από το φιλέ.....	35, 86
Επαφή στο μπλοκ.....	40
Επιθετικό κτύπημα.....	38
Επικεφαλής των ομάδων.....	22
Επίσημες Χειροσημάνσεις.....	68, 81-87, 88-89
Επίσημη περίοδος προθέρμανσης.....	26
Επόπτες γραμμών.....	67, 88-89
- Θέση.....	67
- Καθήκοντα.....	67
Ευ αγωνίζεσθαι.....	54
Εφαρμογή των κυρώσεων κακής συμπεριφοράς.....	56

**Z**

Ζώνες και περιοχές.....	14
-------------------------	----

**Θ**

Θερμοκρασία.....	15
Θέσεις.....	27
Θέση της ομάδας.....	20

**K**

Καθυστερήσεις αγώνα.....	46
Κακή συμπεριφορά και οι κυρώσεις της.....	54
Κακή συμπεριφορά που συνεπάγεται κυρώσεις.....	55
Κακή συμπεριφορά πριν και μεταξύ των σετ.....	56
Κάρτες κυρώσεων.....	57, 78, 82, 83
Κατ' εξαίρεση αλλαγή.....	43
Κατ' εξαίρεση διακοπές του αγώνα.....	47
Κατάκτηση πόντου.....	24
Κατάκτηση πόντου, νικητής σετ και νικητής αγώνα.....	24

Καταστάσεις του παιχνιδιού.....	31	Πρώτος Διαιτητής.....	60
Κλήρωση.....	25	- Δικαιοδοσία.....	60
Κλίμακα κυρώσεων.....	55, 79	- Θέση.....	60
Κτυπήματα της ομάδας.....	32, 40	- Καθήκοντα.....	61
Κυρώσεις καθυστέρησης.....	46, 87		
<b>Λ</b>		<b>Σ</b>	
Λάθος θέσεις.....	28	Σειρά στο σέρβις.....	36
Λάθος περιστροφή.....	30, 84	Σέρβις.....	36
		Σήματα εποπτών γραμμών	
<b>Μ</b>		με σημαία.....	68, 88-89
Μπάλα εκτός παιδιάς.....	31	Σημειωτής.....	64
Μπάλα εντός παιδιάς.....	31	- Θέση.....	64
Μπάλα "έξω".....	31, 84, 88	- Καθήκοντα.....	64
Μπάλα "μέσα".....	31, 84, 88	Στυλοβάτες.....	17
Μπάλα που ακουμπά το φιλέ.....	34	Συμπληρωματικός εξοπλισμός.....	17
Μπάλα που διασχίζει το φιλέ.....	34	Σύνθεση ομάδας.....	19
Μπάλα στο φιλέ.....	34	Σύστημα πέντε μπάλων.....	18
Μπάλες.....	17	Σφάλματα που γίνονται κατά την	
Μπλοκ.....	40, 77, 84	εκτέλεση του σέρβις.....	38
Μπλοκ και κτυπήματα ομάδας.....	40	Σφάλματα παιχτών στο φιλέ.....	36
Μπλοκ στο γήπεδο του αντίπαλου.....	40	Σφάλματα στο επιθετικό κτύπημα.....	39
Μπλοκ στο σέρβις.....	41	Σφάλματα στο μπλοκ.....	41
		Σφάλματα στο παίξιμο της μπάλας.....	33
<b>Ν</b>		Σφάλματα στο σέρβις	
Νικητής ενός σετ.....	25	και λάθος θέσεις.....	38
Νικητής του αγώνα.....	25		
		<b>Τ</b>	
<b>Ο</b>		Τάιμ-άουτς και Τεχνικά Τάιμ-άουτς.....	42
Ομάδες.....	19	Το σώμα των διαιτητών.....	59, 80
Ομοιομορφία στις μπάλες.....	18	- Διαδικασίες.....	59
Ο Παίχτης Λίμπερο.....	49	Τραυματισμός / Ασθένεια.....	47
		Τύποι καθυστερήσεων.....	46
<b>Π</b>			
Παίξιμο της μπάλας.....	32	<b>Υ</b>	
Παρατεταμένες διακοπές.....	47	Ύψος του φιλέ.....	16
Περιορισμοί στις αλλαγές.....	43		
Περιορισμοί στο επιθετικό		<b>Φ</b>	
κτύπημα.....	39	Φιλέ και στυλοβάτες.....	16
Περιστροφή.....	29	Φωτισμός.....	15
Πλάγιες ταινίες.....	16		
Προδιαγραφές.....	17	<b>Χ</b>	
Προπέτασμα.....	37, 84	Χαρακτηριστικά του επιθετικού	
Προπονητής.....	23	κτυπήματος.....	38
Προσδιορισμός του Λίμπερο.....	49	Χαρακτηριστικά του κτυπήματος.....	33
Πρώτο σέρβις στο σετ.....	36	Χειροσημάνσεις διαιτητών.....	68, 81-87









fivb.org

