

The logo for FIVB (Fédération Internationale de Volleyball) is displayed in a stylized, bold, blue font. It consists of the letters 'FIVB' with a trademark symbol, positioned above a curved line that suggests a volleyball's shape.

FÉDÉRATION INTERNATIONALE
DE VOLLEYBALL

ΕΠΙΣΗΜΟΙ ΚΑΝΟΝΙΣΜΟΙ
ΠΕΤΟΣΦΑΙΡΙΣΗΣ ΠΑΡΑΛΙΑΣ
2017-2020

Εγκριμένοι από το 35^ο Συνέδριο της FIVB 2016





Επίσημοι Κανονισμοί Πετοσφαίρισης Παραλίας 2017-2020
Εκδόθηκαν από την FIVB το 2016 – www.fivb.org
Σχεδιασμός: Samuel Chesaux
Εικονογράφηση: © FIVB 2016



ΕΠΙΣΗΜΟΙ ΚΑΝΟΝΙΣΜΟΙ ΠΕΤΟΣΦΑΙΡΙΣΗΣ ΠΑΡΑΛΙΑΣ 2017-2020

Εγκεκριμένοι από το 35^ο Συνέδριο της FIVB 2016

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



Μετάφραση και επιμέλεια:

Χρίστος Μαϊφόσιης

Διεθνής Διαιτητής Πετοσφαίρισης

Μέλος του Συνδέσμου Διαιτητών Πετοσφαίρισης Σάλας και Παραλίας Κύπρου

Κυπριακή Ομοσπονδία Πετοσφαίρισης

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ ΤΟΥ ΑΘΛΗΜΑΤΟΣ	7
ΜΕΡΟΣ 1: ΦΙΛΟΣΟΦΙΑ ΤΩΝ ΚΑΝΟΝΙΣΜΩΝ ΚΑΙ ΔΙΑΙΤΗΣΙΑ	8
ΜΕΡΟΣ 2 - ΤΜΗΜΑ 1: ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ	12
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 1: ΕΓΚΑΤΑΣΤΑΣΕΙΣ ΚΑΙ ΕΞΟΠΛΙΣΜΟΣ	13
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 ΚΑΙΡΙΚΕΣ ΣΥΝΘΗΚΕΣ.....	14
1.6 ΦΩΤΙΣΜΟΣ.....	14
2 ΦΙΛΕ ΚΑΙ ΣΤΥΛΟΒΑΤΕΣ.....	14
2.1 ΥΨΟΣ ΤΟΥ ΦΙΛΕ.....	14
2.2 ΔΟΜΗ.....	15
2.3 ΠΛΑΓΙΕΣ ΤΑΙΝΙΕΣ.....	15
2.4 ΑΝΤΕΝΕΣ.....	15
2.5 ΣΤΥΛΟΒΑΤΕΣ.....	16
2.6 ΣΥΜΠΛΗΡΩΜΑΤΙΚΟΣ ΕΞΟΠΛΙΣΜΟΣ.....	16
3 ΜΠΑΛΕΣ.....	16
3.1 ΠΡΟΔΙΑΓΡΑΦΕΣ.....	16
3.2 ΟΜΟΙΟΜΟΡΦΙΑ ΣΤΙΣ ΜΠΑΛΕΣ.....	16
3.3 ΣΥΣΤΗΜΑ ΤΡΙΩΝ ΜΠΑΛΩΝ.....	17
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 2: ΣΥΜΜΕΤΕΧΟΝΤΕΣ	18
4 ΟΜΑΔΕΣ.....	18
4.1 ΣΥΝΘΕΣΗ ΟΜΑΔΑΣ.....	18
4.2 ΘΕΣΗ ΤΗΣ ΟΜΑΔΑΣ.....	18
4.3 ΕΞΟΠΛΙΣΜΟΣ.....	18
4.4 ΑΛΛΑΓΗ ΣΤΟΝ ΕΞΟΠΛΙΣΜΟ.....	19
4.5 ΑΠΑΓΟΡΕΥΜΕΝΑ ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΑ.....	19
5 ΕΠΙΚΕΦΑΛΗΣ ΤΩΝ ΟΜΑΔΩΝ.....	19
5.1 ΑΡΧΗΓΟΣ.....	19
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 3: ΜΟΡΦΗ ΤΟΥ ΑΓΩΝΑ	21
6 ΚΑΤΑΚΤΗΣΗ ΠΟΝΤΟΥ, ΝΙΚΗΤΗΣ ΣΕΤ ΚΑΙ ΝΙΚΗΤΗΣ ΑΓΩΝΑ.....	21
6.1 ΚΑΤΑΚΤΗΣΗ ΠΟΝΤΟΥ.....	21
6.2 ΝΙΚΗΤΗΣ ΕΝΟΣ ΣΕΤ.....	22
6.3 ΝΙΚΗΤΗΣ ΤΟΥ ΑΓΩΝΑ.....	22
6.4 ΑΠΟΚΛΕΙΣΜΟΣ ΚΑΙ ΕΛΛΙΠΗΣ ΟΜΑΔΑ.....	22

7	ΔΟΜΗ ΤΟΥ ΑΓΩΝΑ	22
	7.1 ΚΛΗΡΩΣΗ	22
	7.2 ΕΠΙΣΗΜΗ ΠΕΡΙΟΔΟΣ ΠΡΟΘΕΡΜΑΝΣΗΣ	23
	7.3 ΑΡΧΙΚΗ ΠΑΡΑΤΑΞΗ ΟΜΑΔΑΣ	23
	7.4 ΘΕΣΕΙΣ	23
	7.5 ΛΑΘΟΣ ΘΕΣΕΙΣ	23
	7.6 ΣΕΙΡΑ ΣΤΟ ΣΕΡΒΙΣ	23
	7.7 ΛΑΘΟΣ ΣΤΗ ΣΕΙΡΑ ΤΟΥ ΣΕΡΒΙΣ	23
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 4: ΕΝΕΡΓΕΙΕΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ		24
8	ΚΑΤΑΣΤΑΣΕΙΣ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ	24
	8.1 ΜΠΑΛΑ ΕΝΤΟΣ ΠΑΙΔΙΑΣ	24
	8.2 ΜΠΑΛΑ ΕΚΤΟΣ ΠΑΙΔΙΑΣ	24
	8.3 ΜΠΑΛΑ “ΜΕΣΑ”	24
	8.4 ΜΠΑΛΑ “ΕΞΩ”	24
9	ΠΑΙΞΙΜΟ ΤΗΣ ΜΠΑΛΑΣ	24
	9.1 ΧΤΥΠΗΜΑΤΑ ΤΗΣ ΟΜΑΔΑΣ	25
	9.2 ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ ΤΟΥ ΧΤΥΠΗΜΑΤΟΣ	26
	9.3 ΣΦΑΛΜΑΤΑ ΣΤΟ ΠΑΙΞΙΜΟ ΤΗΣ ΜΠΑΛΑΣ	26
10	ΜΠΑΛΑ ΣΤΟ ΦΙΛΕ	27
	10.1 ΜΠΑΛΑ ΠΟΥ ΔΙΑΣΧΙΖΕΙ ΤΟ ΦΙΛΕ	27
	10.2 ΜΠΑΛΑ ΠΟΥ ΑΚΟΥΜΠΑ ΤΟ ΦΙΛΕ	27
	10.3 ΜΠΑΛΑ ΣΤΟ ΦΙΛΕ	27
11	ΠΑΙΚΤΗΣ ΣΤΟ ΦΙΛΕ	28
	11.1 ΕΠΑΦΗ ΠΕΡΑ ΑΠΟ ΤΟ ΦΙΛΕ	28
	11.2 ΠΕΡΑΣΜΑ ΣΤΟΝ ΧΩΡΟ, ΣΤΟ ΓΗΠΕΔΟ ΚΑΙ/Η ΤΗΝ ΕΛΕΥΘΕΡΗ ΖΩΝΗ ΤΩΝ ΑΝΤΙΠΑΛΩΝ	28
	11.3 ΕΠΑΦΗ ΜΕ ΤΟ ΦΙΛΕ	28
	11.4 ΣΦΑΛΜΑΤΑ ΠΑΙΚΤΩΝ ΣΤΟ ΦΙΛΕ	28
12	ΣΕΡΒΙΣ	29
	12.1 ΠΡΩΤΟ ΣΕΡΒΙΣ ΣΤΟ ΣΕΤ	29
	12.2 ΣΕΙΡΑ ΣΤΟ ΣΕΡΒΙΣ	29
	12.3 ΕΞΟΥΣΙΟΔΟΤΗΣΗ ΓΙΑ ΣΕΡΒΙΣ	29
	12.4 ΕΚΤΕΛΕΣΗ ΤΟΥ ΣΕΡΒΙΣ	29
	12.5 ΠΡΟΠΕΤΑΣΜΑ	30
	12.6 ΣΦΑΛΜΑΤΑ ΠΟΥ ΓΙΝΟΝΤΑΙ ΚΑΤΑ ΤΗ ΔΙΑΡΚΕΙΑ ΤΟΥ ΣΕΡΒΙΣ	30
13	ΕΠΙΘΕΤΙΚΟ ΧΤΥΠΗΜΑ	31
	13.1 ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ ΤΟΥ ΕΠΙΘΕΤΙΚΟΥ ΧΤΥΠΗΜΑΤΟΣ	31
	13.2 ΣΦΑΛΜΑΤΑ ΣΤΟ ΕΠΙΘΕΤΙΚΟ ΧΤΥΠΗΜΑ	31
14	ΜΠΛΟΚ	32
	14.1 ΜΠΛΟΚ	32
	14.2 ΕΠΑΦΗ ΣΤΟ ΜΠΛΟΚ	32
	14.3 ΜΠΛΟΚ ΣΤΟ ΓΗΠΕΔΟ ΤΟΥ ΑΝΤΙΠΑΛΟΥ	32
	14.4 ΜΠΛΟΚ ΚΑΙ ΧΤΥΠΗΜΑΤΑ ΟΜΑΔΑΣ	32
	14.5 ΜΠΛΟΚ ΣΤΟ ΣΕΡΒΙΣ	33
	14.6 ΣΦΑΛΜΑΤΑ ΣΤΟ ΜΠΛΟΚ	33

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 5:ΔΙΑΚΟΠΕΣ, ΚΑΘΥΣΤΕΡΗΣΕΙΣ ΚΑΙ ΔΙΑΣΤΗΜΑΤΑ ΑΝΑΜΕΣΑ ΣΤΑ ΣΕΤΣ 34

15 ΔΙΑΚΟΠΕΣ ΤΟΥ ΑΓΩΝΑ.....	34
15.1 ΑΡΙΘΜΟΣ ΚΑΝΟΝΙΚΩΝ ΔΙΑΚΟΠΩΝ ΤΟΥ ΑΓΩΝΑ.....	34
15.2 ΔΙΑΔΟΧΙΚΕΣ ΔΙΑΚΟΠΕΣ ΤΟΥ ΑΓΩΝΑ.....	34
15.3 ΑΙΤΗΜΑ ΓΙΑ ΚΑΝΟΝΙΚΕΣ ΔΙΑΚΟΠΕΣ ΤΟΥ ΑΓΩΝΑ.....	34
15.4 ΤΑΪΜ-ΑΟΥΤΣ ΚΑΙ ΤΕΧΝΙΚΑ ΤΑΪΜ-ΑΟΥΤΣ.....	34
15.5 ΑΝΤΙΚΑΝΟΝΙΚΑ ΑΙΤΗΜΑΤΑ.....	35
16 ΚΑΘΥΣΤΕΡΗΣΕΙΣ ΑΓΩΝΑ.....	35
16.1 ΤΥΠΟΙ ΚΑΘΥΣΤΕΡΗΣΕΩΝ.....	35
16.2 ΚΥΡΩΣΕΙΣ ΚΑΘΥΣΤΕΡΗΣΗΣ.....	35
17 ΚΑΤ' ΕΞΑΙΡΕΣΗ ΔΙΑΚΟΠΕΣ ΤΟΥ ΑΓΩΝΑ.....	36
17.1 ΤΡΑΥΜΑΤΙΣΜΟΣ / ΑΣΘΕΝΕΙΑ.....	36
17.2 ΕΞΩΤΕΡΙΚΗ ΠΑΡΕΜΒΑΣΗ.....	36
17.3 ΠΑΡΑΤΕΤΑΜΕΝΕΣ ΔΙΑΚΟΠΕΣ.....	37
18 ΔΙΑΛΕΙΜΜΑΤΑ ΚΑΙ ΑΛΛΑΓΕΣ ΓΗΠΕΔΩΝ.....	37
18.1 ΔΙΑΛΕΙΜΜΑΤΑ.....	37
18.2 ΑΛΛΑΓΕΣ ΓΗΠΕΔΩΝ.....	38

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 6: ΣΥΜΠΕΡΙΦΟΡΑ ΣΥΜΜΕΤΕΧΟΝΤΩΝ 39

19 ΑΠΑΙΤΟΥΜΕΝΗ ΣΥΜΠΕΡΙΦΟΡΑ.....	39
19.1 ΑΘΛΗΤΙΚΗ ΣΥΜΠΕΡΙΦΟΡΑ.....	39
19.2 ΕΥ ΑΓΩΝΙΖΕΣΘΑΙ.....	39
20 ΚΑΚΗ ΣΥΜΠΕΡΙΦΟΡΑ ΚΑΙ ΟΙ ΚΥΡΩΣΕΙΣ ΤΗΣ.....	39
20.1 ΕΛΑΧΙΣΤΗ ΑΓΕΝΗΣ ΣΥΜΠΕΡΙΦΟΡΑ.....	39
20.2 ΚΑΚΗ ΣΥΜΠΕΡΙΦΟΡΑ ΠΟΥ ΣΥΝΕΠΑΓΕΤΑΙ ΚΥΡΩΣΕΙΣ.....	40
20.3 ΚΛΙΜΑΚΑ ΚΥΡΩΣΕΩΝ.....	40
20.4 ΚΑΚΗ ΣΥΜΠΕΡΙΦΟΡΑ ΠΡΙΝ ΚΑΙ ΜΕΤΑΞΥ ΤΩΝ ΣΕΤΣ.....	41
20.5 ΣΥΝΟΨΗ ΤΩΝ ΚΑΚΩΝ ΣΥΜΠΕΡΙΦΟΡΩΝ ΚΑΙ ΤΩΝ ΚΑΡΤΩΝ ΠΟΥ ΑΥΤΕΣ ΣΥΝΕΠΑΓΟΝΤΑΙ.....	41

ΜΕΡΟΣ 2 - ΤΜΗΜΑ 2: ΟΙ ΔΙΑΙΤΗΤΕΣ, ΤΑ ΚΑΘΗΚΟΝΤΑ ΤΟΥΣ ΚΑΙ ΟΙ ΕΠΙΣΗΜΕΣ ΧΕΙΡΟΣΗΜΑΝΣΕΙΣ	42
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 7: ΔΙΑΙΤΗΤΕΣ	43
21 ΤΟ ΣΩΜΑ ΤΩΝ ΔΙΑΙΤΗΤΩΝ ΚΑΙ ΟΙ ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΕΣ	43
21.1 ΣΥΝΘΕΣΗ	43
21.2 ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΕΣ	43
22 1 ^{ος} ΔΙΑΙΤΗΤΗΣ	44
22.1 ΘΕΣΗ	44
22.2 ΔΙΚΑΙΟΔΟΣΙΑ	44
22.3 ΚΑΘΗΚΟΝΤΑ	45
23 2 ^{ος} ΔΙΑΙΤΗΤΗΣ	45
23.1 ΘΕΣΗ	45
23.2 ΔΙΚΑΙΟΔΟΣΙΑ	45
23.3 ΚΑΘΗΚΟΝΤΑ	46
24 ΣΗΜΕΙΩΤΗΣ	47
24.1 ΘΕΣΗ	47
24.2 ΚΑΘΗΚΟΝΤΑ	47
25 ΒΟΗΘΟΣ ΣΗΜΕΙΩΤΗΣ	48
25.1 ΘΕΣΗ	48
25.2 ΚΑΘΗΚΟΝΤΑ	48
26 ΕΠΟΠΤΕΣ ΓΡΑΜΜΩΝ	49
26.1 ΘΕΣΗ	49
26.2 ΚΑΘΗΚΟΝΤΑ	49
27 ΕΠΙΣΗΜΕΣ ΧΕΙΡΟΣΗΜΑΝΣΕΙΣ	50
27.1 ΧΕΙΡΟΣΗΜΑΝΣΕΙΣ ΔΙΑΙΤΗΤΩΝ	50
27.2 ΣΗΜΑΤΑ ΕΠΟΠΤΩΝ ΓΡΑΜΜΩΝ ΜΕ ΣΗΜΑΙΑ	50

ΜΕΡΟΣ 2 - ΤΜΗΜΑ 3: ΔΙΑΓΡΑΜΜΑΤΑ	51
Δ1 Ο ΑΓΩΝΙΣΤΙΚΟΣ ΧΩΡΟΣ.....	52
Δ2 ΤΟ ΓΗΠΕΔΟ.....	53
Δ3 ΔΟΜΗ ΤΟΥ ΦΙΛΕ.....	54
Δ4α ΜΠΑΛΑ ΠΟΥ ΔΙΑΣΧΙΖΕΙ ΤΟ ΚΑΤΑΚΟΡΥΦΟ ΕΠΙΠΕΔΟ ΤΟΥ ΦΙΛΕ ΠΡΟΣ ΤΟ ΑΝΤΙΠΑΛΟ ΓΗΠΕΔΟ.....	55
Δ4β ΜΠΑΛΑ ΠΟΥ ΔΙΑΣΧΙΖΕΙ ΤΟ ΚΑΤΑΚΟΡΥΦΟ ΕΠΙΠΕΔΟ ΠΡΟΣ ΤΗΝ ΕΛΕΥΘΕΡΗ ΖΩΝΗ ΤΩΝ ΑΝΤΙΠΑΛΩΝ.....	56
Δ5 ΠΡΟΠΕΤΑΣΜΑ.....	57
Δ6 ΟΛΟΚΛΗΡΩΜΕΝΟ ΜΠΛΟΚ.....	57
Δ7 ΠΡΟΛΗΨΕΙΣ ΚΑΙ ΚΥΡΩΣΕΙΣ.....	58
Δ7α ΚΛΙΜΑΚΑ ΠΡΟΕΙΔΟΠΟΙΗΣΕΩΝ ΚΑΙ ΚΥΡΩΣΕΩΝ ΚΑΚΗΣ ΣΥΜΠΕΡΙΦΟΡΑΣ ΚΑΙ ΟΙ ΣΥΝΕΠΕΙΕΣ ΤΟΥΣ.....	58
Δ7β ΚΛΙΜΑΚΑ ΚΥΡΩΣΕΩΝ ΚΑΘΥΣΤΕΡΗΣΗΣ ΚΑΙ ΟΙ ΣΥΝΕΠΕΙΕΣ ΤΟΥΣ.....	58
Δ8 ΘΕΣΗ ΤΟΥ ΣΩΜΑΤΟΣ ΤΩΝ ΔΙΑΙΤΗΤΩΝ ΚΑΙ ΤΩΝ ΒΟΗΘΩΝ ΤΟΥΣ.....	59
Δ9 ΕΠΙΣΗΜΕΣ ΧΕΙΡΟΣΗΜΑΝΣΕΙΣ ΔΙΑΙΤΗΤΩΝ.....	60
Δ10 ΕΠΙΣΗΜΑ ΣΗΜΑΤΑ ΕΠΟΠΤΩΝ ΓΡΑΜΜΩΝ ΜΕ ΣΗΜΑΙΑ.....	67
ΜΕΡΟΣ 3: ΟΡΙΣΜΟΙ	69
ΕΥΡΕΤΗΡΙΟ	72





ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ ΤΟΥ ΑΘΛΗΜΑΤΟΣ

Η Πετοσφαίριση Παραλίας είναι ένα άθλημα που παίζεται από δύο ομάδες σε ένα γήπεδο με άμμο που χωρίζεται από ένα φιλέ.

Η ομάδα έχει στη διάθεσή της τρία κτυπήματα για να επιστρέψει τη μπάλα (συμπεριλαμβανομένου και της επαφής στο μπλοκ).

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



ΜΕΡΟΣ 1
**ΦΙΛΟΣΟΦΙΑ ΤΩΝ
ΚΑΝΟΝΙΣΜΩΝ
ΚΑΙ ΔΙΑΙΤΗΣΙΑ**

ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Η Πετοσφαίριση Παραλίας είναι από τα πιο επιτυχημένα, δημοφιλή, ανταγωνιστικά και ψυχαγωγικά αθλήματα στον κόσμο. Είναι **γρήγορο**, **θεαματικό** και η δράση είναι **εκρηκτική**. Επιπλέον η Πετοσφαίριση Παραλίας 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 ΠΑΡΑΛΙΑΣ FIVB ΕΙΝΑΙ ΕΝΑ ΑΝΤΑΓΩΝΙΣΤΙΚΟ ΑΘΛΗΜΑ

Ο ανταγωνισμός ξυπνά κρυμμένες δυνατότητες. Αναδεικνύει ό,τι 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 Παραλίας επιτρέπει σε όλους τους παίκτες να δρουν τόσο στο φιλέ (στην επίθεση), όσο και στο πίσω μέρος του γηπέδου (στην άμυνα ή στο σέρβις).

Οι πρωτεργάτες στις παραλίες της Καλιφόρνια, θα την αναγνώριζαν ακόμα και σήμερα για τον λόγο ότι η Πετοσφαίριση Παραλίας 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 Παραλίας όμως αποτελεί μοναδική περίπτωση ανάμεσα στα άλλα αθλήματα που χρησιμοποιούν φιλέ, με την έννοια ότι η μπάλα βρίσκεται συνεχώς εν πτήση – μια ιπτάμενη μπάλα – και στο ότι επιτρέπει σε κάθε ομάδα τη δυνατότητα να πασάρει μεταξύ της προτού επιστρέψει τη μπάλα στους αντίπαλους. Οι αλλαγές στον κανονισμό του σέρβις έχουν μετατρέψει την ενέργεια του σέρβις από απλά έναν τρόπο να τίθεται η μπάλα εν παιδιά σε ένα επιθετικό όπλο.

Η έννοια της “περιστροφής” έχει καθιερωθεί για να 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 Παραλίας 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 πρέπει να τυγχάνει εμπιστοσύνης ούτως ώστε να μπορέσει να επιτρέψει στους παίχτες να προσφέρουν θέαμα:

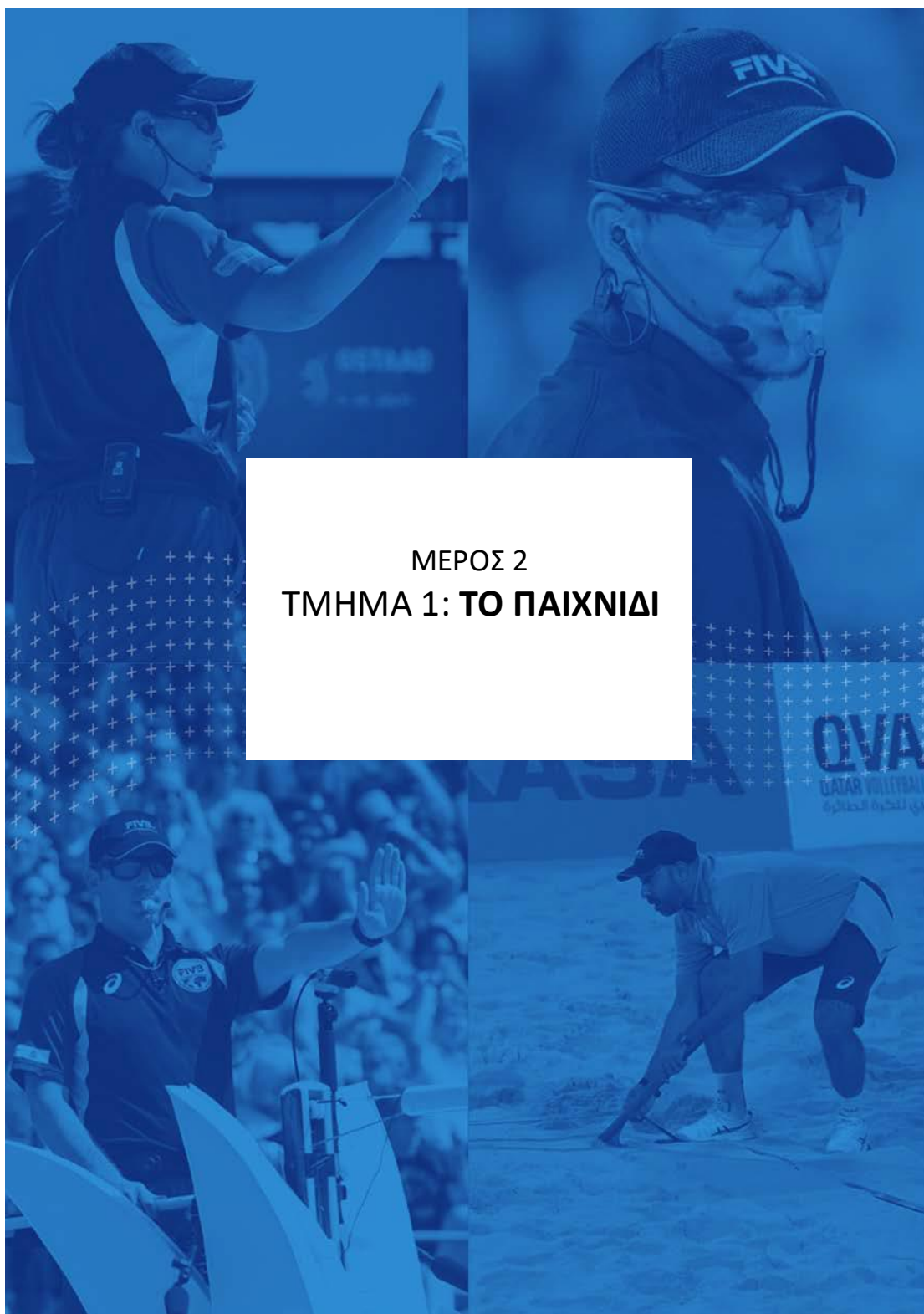
- με το να είναι **ακριβής** στην κρίση του,
- να **κατανοεί τον λόγο που συντάχθηκε ο κάθε κανονισμός**,
- με το να είναι ένας **ικανός οργανωτής**,
- με το να επιτρέπει στον αγώνα να έχει μια συνέχεια και **καθοδηγώντας** τον προς μια κατάληξη,
- με το να είναι ένας **εκπαιδευτής** – χρησιμοποιώντας τους κανονισμούς για να τιμωρεί μια άδικη ενέργεια και να επιπλήττει μια αγενή συμπεριφορά,
- με το να **προωθεί** το άθλημα – **επιτρέποντας στα θεαματικά** στοιχεία του αθλήματος να λάμπουν 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 σε εσάς σε σχέση με τη θέση που έχετε μέσα στο παιχνίδι.

Ασχοληθείτε ενεργά!
Διατηρήστε τη μπάλα στον αέρα!



ΚΕΦΑΛΑΙΟ 1
ΕΓΚΑΤΑΣΤΑΣΕΙΣ ΚΑΙ ΕΞΟΠΛΙΣΜΟΣ

1 ΑΓΩΝΙΣΤΙΚΟΣ ΧΩΡΟΣ

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

βλ.
Κανονισμούς

1.1, Δ1

1.1 ΔΙΑΣΤΑΣΕΙΣ

Το γήπεδο είναι ένα ορθογώνιο παραλληλόγραμμο με διαστάσεις 16x8μ., και περιβάλλεται από ελεύθερη ζώνη πλάτους τουλάχιστον 3μ. προς όλες τις πλευρές.

Δ2

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. και το μέγιστο 6μ. από τις πλάγιες και 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 αποτελείται από επίπεδη άμμο, να είναι όσο το δυνατόν οριζόντια και ομοιόμορφη, ελεύθερη από πέτρες, κοχύλια και στιδήποτε άλλο μπορεί να αποτελεί κίνδυνο για κοψίματα ή τραυματισμό για τους παίκτες.

1.2.2 Για Παγκόσμιες, Επίσημες και Διοργανώσεις της FIVB, η άμμος πρέπει να έχει βάθος τουλάχιστον 40εκ. και να αποτελείται από λεπτούς και ελαφρώς συμπιεσμένους κόκκους άμμου.

1.2.3 Η αγωνιστική επιφάνεια δεν πρέπει να παρουσιάζει κανένα κίνδυνο τραυματισμού για τους παίκτες.

1.2.4 Για Παγκόσμιες Διοργανώσεις της FIVB η άμμος πρέπει να είναι επίσης κοσκινισμένη έως ένα αποδεκτό μέγεθος, όχι πολύ χοντρό και να μην περιέχει πέτρες και επικίνδυνα σωματίδια. Δεν πρέπει να είναι πολύ λεπτή ώστε να δημιουργεί σκόνη που να επικολλάται στο δέρμα.

1.2.5. Για Παγκόσμιες Διοργανώσεις της FIVB προτείνεται ένα αδιάβροχο σκέπασμα που να καλύπτει το κεντρικό γήπεδο σε περίπτωση βροχής.

1.3 ΓΡΑΜΜΕΣ ΤΟΥ ΓΗΠΕΔΟΥ

Δ2

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

1.3.2 Γραμμές οριοθέτησης του γηπέδου

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

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

1.4 ΖΩΝΕΣ ΚΑΙ ΠΕΡΙΟΧΕΣ

Υπάρχει μόνο το γήπεδο, η ζώνη του σέρβις, και η ελεύθερη ζώνη που περιβάλλει το γήπεδο.

1.4.1 Η ζώνη του σέρβις είναι μία περιοχή πλάτους 8μ. πίσω από κάθε τελική γραμμή και εκτείνεται μέχρι το τέλος της ελεύθερης ζώνης.

1.5 ΚΑΙΡΙΚΕΣ ΣΥΝΘΗΚΕΣ

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

1.6 ΦΩΤΙΣΜΟΣ

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

2 ΦΙΛΕ ΚΑΙ ΣΤΥΛΟΒΑΤΕΣ

Δ3

2.1 ΥΨΟΣ ΤΟΥ ΦΙΛΕ

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

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

Ηλικιακές Ομάδες	Γυναίκες	Άντρες
16 χρονών και κάτω	2,24μ.	2,24μ.
14 χρονών και κάτω	2,12μ.	2,12μ.
12 χρονών και κάτω	2,00μ.	2,00μ.

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

επίσημο ύψος περισσότερο από 2εκ.

2.2 ΔΟΜΗ

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

Δ3

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

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

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

2.3 ΠΛΑΓΙΕΣ ΤΑΙΝΙΕΣ

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

14.1.1, Δ3

Οι διαφημίσεις επιτρέπονται στις πλάγιες ταινίες.

2.4 ΑΝΤΕΝΕΣ

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

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

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

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

2.5 ΣΤΥΛΟΒΑΤΕΣ

Δ2, Δ3

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

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

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

2.6 ΣΥΜΠΛΗΡΩΜΑΤΙΚΟΣ ΕΞΟΠΛΙΣΜΟΣ

Όλος ο συμπληρωματικός εξοπλισμός καθορίζεται από τους κανονισμούς της FIVB.

3 ΜΠΑΛΕΣ

3.1 ΠΡΟΔΙΑΓΡΑΦΕΣ

3.2

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

Χρώμα: φωτεινά χρώματα ή συνδυασμός χρωμάτων.

Περιφέρεια: 66 έως 68εκ.

Βάρος: 260 έως 280γρ.

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

3.2 ΟΜΟΙΟΜΟΡΦΙΑ ΣΤΙΣ ΜΠΑΛΕΣ

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

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

3.1,
26.2.7

3.3 ΣΥΣΤΗΜΑ ΤΡΙΩΝ ΜΠΑΛΩΝ

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

Δ8

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 2 ΣΥΜΜΕΤΕΧΟΝΤΕΣ

Βλ.
Κανονισμούς

4 ΟΜΑΔΕΣ

4.1 ΣΥΝΘΕΣΗ ΟΜΑΔΑΣ

4.1.1 Μια ομάδα αποτελείται αποκλειστικά από δύο παίκτες.

4.1.2 Μόνο οι δύο παίκτες που αναγράφονται στο φύλλο αγώνα επιτρέπεται να συμμετέχουν στον αγώνα.

4.1.3 Ένας από τους παίκτες είναι ο αρχηγός της ομάδας, ο οποίος πρέπει να δηλώνεται στο φύλλο αγώνα.

4.1.4 Για Παγκόσμιες, Επίσημες και Διοργανώσεις της FIVB, οι παίκτες δεν επιτρέπεται να λαμβάνουν εξωτερική βοήθεια ή καθοδήγηση από προπονητή κατά τη διάρκεια του αγώνα (Εξαιρέσεις: βλέπε Ειδικούς Κανονισμούς για Διοργανώσεις Συγκεκριμένων Ηλικιών και για τις Φάσεις 1 και 2 του Continental Cup).

4.2 ΘΕΣΗ ΤΗΣ ΟΜΑΔΑΣ

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

4.3 ΕΞΟΠΛΙΣΜΟΣ

Ο εξοπλισμός ενός παίκτη αποτελείται από ένα παντελονάκι ή ένα μαγιό. Μια φανέλα ή ένα “tank-top” είναι προαιρετικά εκτός εάν διευκρινίζεται στους Κανονισμούς της Διοργάνωσης. Οι παίκτες επιτρέπεται να φορούν καπέλο / κάλυμμα για το κεφάλι.

4.1.1

4.3.1 Για Παγκόσμιες, Επίσημες και Διοργανώσεις της FIVB οι παίκτες μιας ομάδας πρέπει να φορούν στολές του ίδιου χρώματος και στυλ σύμφωνα με τους κανονισμούς της διοργάνωσης. Οι στολές των παιχτών πρέπει να είναι καθαρές.

4.3.2 Οι παίκτες πρέπει να παίζουν ξυπόλητοι, εκτός εάν επιτραπεί διαφορετικά από τον 1^ο διαιτητή.

4.3.3 Τα φανελάκια των παιχτών (ή τα παντελονάκια εάν οι παίκτες επιτρέπεται να παίζουν χωρίς φανελάκι) πρέπει να έχουν αρίθμηση 1 και 2.

4.3.3.1 Ο αριθμός πρέπει να βρίσκεται στο στήθος (ή στο μπροστινό μέρος στο παντελονάκι).

4.3.3.2 Οι αριθμοί πρέπει να έχουν χρώμα που να έρχεται σε αντίθεση με τις φανέλες και να έχουν ύψος το λιγότερο 10εκ. Οι γραμμές που σχηματίζουν τους αριθμούς πρέπει να έχουν πλάτος το λιγότερο 1,5εκ.

4.4 ΑΛΛΑΓΗ ΣΤΟΝ ΕΞΟΠΛΙΣΜΟ

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

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

4.4.1 να παίξουν με κάλτσες και/ή παπούτσια,

4.4.2 να αλλάξουν βρεγμένες φανέλες ανάμεσα στα σετς, νοουμένου ότι και οι καινούργιες θα ακολουθούν τους κανόνες της διοργάνωσης και της FIVB.

4.4.3 Εάν ζητηθεί από έναν παίκτη, ο πρώτος διαιτητής μπορεί να του επιτρέψει να παίξει με φανέλα και παντελόνι της προπόνησης

4.3.3

4.5 ΑΠΑΓΟΡΕΥΜΕΝΑ ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΑ

4.5.1 Απαγορεύεται να φορούν οι παίκτες αντικείμενα που μπορεί να προκαλέσουν τραυματισμό, ή να τους δώσουν 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 πρέπει να είναι το ίδιο χρώμα με κάποιο μέρος της στολής.

5 ΕΠΙΚΕΦΑΛΗΣ ΤΩΝ ΟΜΑΔΩΝ

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

5.1 ΑΡΧΗΓΟΣ

5.1.1 ΠΡΙΝ ΤΟΝ ΑΓΩΝΑ, ο αρχηγός της ομάδας:

- α) Υπογράφει το φύλλο αγώνα.
- β) Αντιπροσωπεύει την ομάδα του/της στην κλήρωση.

5.1.2 Κατά τη διάρκεια του αγώνα, μόνο ο αρχηγός μπορεί να μιλήσει στους διαιτητές όταν η μπάλα είναι εκτός παιδιάς στις τρεις παρακάτω περιπτώσεις:

8.2

5.1.2.1 να ζητήσει επεξήγηση σε σχέση με την εφαρμογή ή την ερμηνεία των Κανονισμών. Εάν η επεξήγηση δεν ικανοποιήσει τον αρχηγό, ο αρχηγός θα πρέπει αμέσως να δηλώσει την επιθυμία του στον 1^ο διαιτητή να ακολουθηθεί το Πρωτόκολλο Υποβολής Ένστασης (Protest),

5.1.2.2 να ζητήσει εξουσιοδότηση για:

- α) αλλαγή στολών ή εξοπλισμού,
- β) επιβεβαίωση του αριθμού του παίχτη που σερβίρει,
- γ) να ελεγχθεί το φιλέ, η μπάλα, η αγωνιστική επιφάνεια κλπ,
- δ) ευθυγράμμιση μιας γραμμής του γηπέδου,

5.1.2.3 να ζητήσει τάιμ-άουτς.

15.2.1,
15,4,1

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

5.1.3 ΣΤΟ ΤΕΛΟΣ ΤΟΥ ΑΓΩΝΑ:

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

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

5.1.2.1



ΚΕΦΑΛΑΙΟ 3
ΜΟΡΦΗ ΤΟΥ ΑΓΩΝΑ

6 ΚΑΤΑΚΤΗΣΗ ΠΟΝΤΟΥ, ΝΙΚΗΤΗΣ ΣΕΤ ΚΑΙ ΝΙΚΗΤΗΣ ΑΓΩΝΑ

6.1 ΚΑΤΑΚΤΗΣΗ ΠΟΝΤΟΥ

6.1.1 Πόντος

Μία ομάδα κερδίζει πόντο:

6.1.1.1 με επιτυχημένο χτύπημα της μπάλας στο γήπεδο των αντιπάλων,

βλ.
Κανονισμούς

Δ9 (14)

6.1.1.2 όταν η αντίπαλη ομάδα διαπράξει σφάλμα,

6.1.1.3 όταν η αντίπαλη ομάδα τιμωρηθεί με ποινή.

6.1.2 Σφάλμα

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

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

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

Δ9 (23)

6.1.3 Φάση (ράλλυ) και ολοκληρωμένη φάση

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

8.1, 8.2,
12.2.2.1,
12.4.4,
22.3.2.2

Αυτό περιλαμβάνει:

- τον πόντο που προέρχεται από ποινή
- τον πόντο που προέρχεται από τη μη εκτέλεση του σέρβις εντός του προβλεπόμενου χρόνου.

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

Δ9 (9)

6.3 ΝΙΚΗΤΗΣ ΤΟΥ ΑΓΩΝΑ

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

Δ9 (9)

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

6.4 ΑΠΟΚΛΕΙΣΜΟΣ ΚΑΙ ΕΛΛΙΠΗΣ ΟΜΑΔΑ

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

6.4.2 Μια ομάδα που δεν εμφανίζεται στον αγωνιστικό χώρο στην προκαθορισμένη ώρα κηρύσσεται απύσασ.

6.4.1

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

6.2,6.3,
7.3.1

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

7 ΔΟΜΗ ΤΟΥ ΑΓΩΝΑ

7.1 Η ΚΛΗΡΩΣΗ

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

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

7.1.2 Ο νικητής της κλήρωσης επιλέγει:

ΕΙΤΕ

7.1.2.1 το δικαίωμα να σερβίρει ή να υποδεχθεί το σέρβις

Ή

7.1.2.2 την πλευρά του γηπέδου.

Ο χαμένος της κλήρωσης παίρνει την επιλογή που απομένει.

7.1.2.3 Στο δεύτερο σετ ο χαμένος της κλήρωσης του πρώτου σετ θα έχει τη επιλογή 7.1.2.1 ή 7.1.2.2.

Μια νέα κλήρωση θα διεξάγεται για το καθοριστικό σετ.

7.2 ΕΠΙΣΗΜΗ ΠΕΡΙΟΔΟΣ ΠΡΟΘΕΡΜΑΝΣΗΣ

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

7.3 ΑΡΧΙΚΗ ΠΑΡΑΤΑΞΗ ΟΜΑΔΑΣ

Και οι δύο παίκτες κάθε ομάδας πρέπει πάντοτε να αγωνίζονται.

4.1.1

7.4 ΘΕΣΕΙΣ

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

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

7.5 ΛΑΘΟΣ ΘΕΣΕΙΣ

7.5.1 ΔΕΝ υπάρχουν λάθος θέσεις.

7.6 ΣΕΙΡΑ ΣΤΟ ΣΕΡΒΙΣ

7.6.1 Η σειρά στο σέρβις πρέπει να διατηρείται κατά τη διάρκεια του σετ (όπως καθορίζεται από τον αρχηγό της ομάδας αμέσως μετά την κλήρωση).

7.6.2 Όταν η ομάδα που έχει την υποδοχή κερδίσει το δικαίωμα να σερβίρει, οι παίκτες της “περιστρέφονται” κατά μία θέση.

7.7 ΛΑΘΟΣ ΣΤΗ ΣΕΙΡΑ ΤΟΥ ΣΕΡΒΙΣ

7.7.1 Λάθος στη σειρά του σέρβις διαπράττεται όταν το σέρβις δεν εκτελείται σύμφωνα με τη σειρά του σέρβις. Η ομάδα τιμωρείται με έναν πόντο και σέρβις στην αντίπαλη ομάδα.

Δ9 (13)

7.7.2 Ο σημειωτής θα πρέπει να υποδείξει σωστά τη σειρά στο σέρβις και να διορθώσει όποιον παίκτη είναι λάθος.

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 4 ΕΝΕΡΓΕΙΕΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

8 ΚΑΤΑΣΤΑΣΕΙΣ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ		βλ. Κανονισμούς
8.1 ΜΠΑΛΑ ΕΝΤΟΣ ΠΑΙΔΙΑΣ		
Η μπάλα είναι εντός παιδιάς από τη στιγμή του χτυπήματος του σέρβις το οποίο εξουσιοδοτήθηκε από τον 1 ^ο διαιτητή.		12, 12,3
8.2 ΜΠΑΛΑ ΕΚΤΟΣ ΠΑΙΔΙΑΣ		
Η μπάλα είναι εκτός παιδιάς από τη στιγμή του σφάλματος που σφυρίζεται από έναν από τους διαιτητές, στην απουσία σφάλματος, τη στιγμή του σφυρίγματος.		
8.3 ΜΠΑΛΑ “ΜΕΣΑ”		
Η μπάλα είναι “μέσα” όταν κάποιο μέρος της ακουμπήσει την επιφάνεια του γηπέδου συμπεριλαμβανομένων των γραμμών που οριοθετούν το γήπεδο.		Δ9 (14), Δ10 (1)
8.4 ΜΠΑΛΑ “ΕΞΩ”		
Η μπάλα είναι “έξω” όταν:		
8.4.1 πέφτει στο έδαφος εντελώς έξω από τις γραμμές που οριοθετούν το γήπεδο (χωρίς να τις αγγίξει),		1.3.2, Δ9 (15), Δ10(2)
8.4.2 ακουμπά κάποιο αντικείμενο εκτός γηπέδου ή κάποιο άτομο εκτός αγώνα,		Δ9 (15), Δ10 (4)
8.4.3 ακουμπά τις αντένες, τα σχοινιά, τους στυλοβάτες ή το ίδιο το φιλέ έξω από τις πλάγιες ταινίες,		2.3, Δ3, Δ4α, Δ9 (15), Δ10 (4)
8.4.4 διασχίσει το κατακόρυφο επίπεδο του φιλέ ολικά ή μερικά έξω από το οριοθετημένο διάστημα κατά την εκτέλεση του σέρβις ή κατά τη διάρκεια του τρίτου χτυπήματος της ομάδας (εξαίρεση: Κανονισμός 10.1.2).		2.3, 10.1.2, Δ4α, Δ9 (15), Δ10 (4)
8.4.5 διασχίσει εντελώς το επίπεδο κάτω από το φιλέ.		Δ4α, Δ9 (22)
9 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).		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.

Η ομάδα δικαιούται να κάνει το πολύ τρία χτυπήματα για να επιστρέψει τη μπάλα πάνω από το φιλέ. Εάν γίνουν περισσότερα χτυπήματα, τότε η ομάδα υποπίπτει στο λάθος των “ΤΕΣΣΑΡΩΝ ΧΤΥΠΗΜΑΤΩΝ”.

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

9.1.1 ΣΥΝΕΧΟΜΕΝΕΣ ΕΠΑΦΕΣ

Ένας παίκτης δεν πρέπει να χτυπήσει τη μπάλα δύο συνεχόμενες φορές (με εξαίρεση τους Κανονισμούς 9.2.2.2, 9.2.2.3, 14.2 και 14.4.2).

9.2.2.1,
14.2,
14.4.2,
Δ9 (17)

9.1.2 ΤΑΥΤΟΧΡΟΝΕΣ ΕΠΑΦΕΣ

Δύο παίκτες επιτρέπεται να ακουμπήσουν τη μπάλα την ίδια στιγμή.

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

14.2

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

Η σύγκρουση παικτών δεν θεωρείται σφάλμα.

9.1.2.2 Όταν δύο αντίπαλοι ακουμπήσουν τη μπάλα ταυτόχρονα επάνω από το φιλέ και η μπάλα συνεχίσει να βρίσκεται 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

9.1.2.4 Εάν η μπάλα ακουμπήσει την αντένα μετά από ταυτόχρονο χτύπημα από 2 αντίπαλους πάνω από το φιλέ, τότε η φάση πρέπει να επαναληφθεί.

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.

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

9.2 ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ ΤΟΥ ΧΤΥΠΗΜΑΤΟΣ

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

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

9.2.2.1 Ταυτόχρονες επαφές:

Η μπάλα επιτρέπεται να ακουμπήσει διάφορα μέρη του σώματος, με την προϋπόθεση ότι οι επαφές θα γίνουν ταυτόχρονα. 9.2.1

9.2.2.2 Συνεχόμενες επαφές:

Στο πρώτο χτύπημα της ομάδας, εκτός αν γίνει με τα δάχτυλα που βρίσκονται ψηλότερα σε σχέση με τους καρπούς (overhand), η μπάλα μπορεί να χτυπήσει σε διάφορα σημεία του σώματος διαδοχικά, νοουμένου ότι οι επαφές θα γίνουν κατά τη διάρκεια μιας ενέργειας. Στο πρώτο χτύπημα της ομάδας εάν η μπάλα παιχτεί με τα δάχτυλα που βρίσκονται ψηλότερα σε σχέση με τους καρπούς (overhand), τότε ΔΕΝ επιτρέπονται οι συνεχόμενες επαφές με τα δάχτυλα / χέρια, ακόμη και αν αυτές οι επαφές γίνουν κατά τη διάρκεια μιας ενέργειας 9.3.4

9.2.2.3 Παρόλ' αυτά, στο μπλοκ, συνεχόμενες επαφές από έναν ή περισσότερους παίκτες επιτρέπονται, νοουμένου ότι θα γίνουν κατά τη διάρκεια μιας ενέργειας, 14.2

9.2.2.4 Παρατεταμένες επαφές:

Στην προσπάθεια άμυνας ενός δυνατού χτυπήματος (hard driven ball), η επαφή με τη μπάλα μπορεί να παραταθεί στιγμιαία, ακόμη και αν η ενέργεια γίνει με τα δάχτυλα που βρίσκονται ψηλότερα σε σχέση με τους καρπούς (overhand).

9.3 ΣΦΑΛΜΑΤΑ ΣΤΟ ΠΑΙΞΙΜΟ ΤΗΣ ΜΠΑΛΑΣ

9.3.1 ΤΕΣΣΕΡΑ ΧΤΥΠΗΜΑΤΑ: μία ομάδα χτυπά τη μπάλα τέσσερις φορές πριν την επιστρέψει. 9.1, Δ9 (18)

9.3.2 ΥΠΟΒΟΗΘΟΥΜΕΝΟ ΧΤΥΠΗΜΑ: ένας παίκτης υποβοηθείται από κάποιον συμπαίκτη ή κάποια κατασκευή/ για να χτυπήσει τη μπάλα μέσα στον αγωνιστικό χώρο. 9.1.3

9.3.3 ΠΙΑΣΤΟ: η μπάλα πιάνεται και /ή μεταφέρεται, δεν αναπηδά από το χτύπημα. (Εξαιρέσεις κανονισμοί 9.2.2.1 και 9.2.2.2). 9.2.2, Δ9 (16)

9.3.4 ΔΙΠΛΗ ΕΠΑΦΗ: ένας παίκτης χτυπά τη μπάλα δύο φορές διαδοχικά ή η μπάλα έρχεται σε επαφή διαδοχικά με διαφορετικά μέρη του σώματός του.

9.1.1,
9.2.2,
Δ9 (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:

Δ4α

10.1.1.1 κάτω, από την κορυφή του φιλέ,

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

10.1.1.3 πάνω, από την οροφή ή κάποια άλλη κατασκευή (εάν υπάρχει).

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

9.1, Δ4β

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

Δ4β

Η αντίπαλη ομάδα δεν επιτρέπεται να εμποδίσει μια τέτοια ενέργεια.

10.1.3 Η μπάλα είναι “έξω” όταν διασχίσει εντελώς το διάστημα κάτω από το φιλέ.

10.1.4 Κάποιος παίκτης, όμως, επιτρέπεται να εισέλθει στο γήπεδο των αντιπάλων για να παίξει τη μπάλα προτού αυτή διασχίσει εντελώς το διάστημα κάτω από το φιλέ ή περάσει έξω από το οριοθετημένο διάστημα.

10.1.3

10.2 ΜΠΑΛΑ ΠΟΥ ΑΚΟΥΜΠΑ ΤΟ ΦΙΛΕ

Η μπάλα διασχίζοντας το φιλέ, επιτρέπεται να το αγγίξει.

10.1.1

10.3 ΜΠΑΛΑ ΣΤΟ ΦΙΛΕ

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

9.1

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

11 ΠΑΙΚΤΗΣ ΣΤΟ ΦΙΛΕ

11.1 ΕΠΑΦΗ ΠΕΡΑ ΑΠΟ ΤΟ ΦΙΛΕ

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

14.1,
14.3

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

11.2 ΠΕΡΑΣΜΑ ΣΤΟΝ ΧΩΡΟ, ΣΤΟ ΓΗΠΕΔΟ ΚΑΙ / Ή ΤΗΝ ΕΛΕΥΘΕΡΗ ΖΩΝΗ ΤΩΝ ΑΝΤΙΠΑΛΩΝ

11.2.1 Επιτρέπεται το πέρασμα στον αντίπαλο χώρο, γήπεδο και/ή ελεύθερη ζώνη, με την προϋπόθεση ότι δεν εμποδίζεται το παίξιμο του αντιπάλου.

10.1.4

11.3 ΕΠΑΦΗ ΜΕ ΤΟ ΦΙΛΕ

11.3.1 Η επαφή ενός παίκτη με το φιλέ ανάμεσα στις αντένες κατά τη διάρκεια της ενέργειας για να παίξει τη μπάλα αποτελεί σφάλμα. Η ενέργεια να παίξει κάποιος παίκτης τη μπάλα περιλαμβάνει (μεταξύ άλλων) την απογείωση, το χτύπημα (ή την προσπάθεια για χτύπημα) και την ασφαλή προσγείωση, για να ετοιμαστεί για μια νέα ενέργεια.

11.4.3,
22.3.2.3γ,
24.3.2.2,
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 του ίδιου του φιλέ, με την προϋπόθεση ότι αυτή η ενέργεια δεν αποτελεί παρέμβαση στο παιχνίδι.

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

11.4 ΣΦΑΛΜΑΤΑ ΠΑΙΚΤΩΝ ΣΤΟ ΦΙΛΕ

11.4.1 Ένας παίκτης ακουμπά τη μπάλα ή κάποιον αντίπαλο στον χώρο των αντιπάλων πριν ή κατά τη διάρκεια του επιθετικού χτυπήματος των αντιπάλων.

Δ9 (20)

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

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

11.3.1, Δ3

- όταν ακουμπά το φιλέ ανάμεσα στις αντένες ή την αντένα κατά την προσπάθειά του να παίξει τη μπάλα, ή
- όταν χρησιμοποιεί το φιλέ ανάμεσα στις αντένες για να στηριχθεί ή βοηθηθεί στην προσπάθεια του ή

- όταν δημιουργεί πλεονέκτημα εις βάρος του αντιπάλου ακουμπώντας το φιλέ, ή
- 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 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 σωστό παίκτη, που βρίσκεται στη ζώνη του σέρβις.

12.1 ΠΡΩΤΟ ΣΕΡΒΙΣ ΣΤΟ ΣΕΤ

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

6.3.2,
7.1

12.2 ΣΕΙΡΑ ΣΤΟ ΣΕΡΒΙΣ

12.2.1 Οι παίκτες πρέπει να ακολουθούν τη σειρά στο σέρβις όπως αυτή καταγράφεται στο φύλλο αγώνα.

12.2.2 Μετά το πρώτο σέρβις σε ένα σετ, ο παίκτης που θα σερβίρει καθορίζεται ως ακολούθως:

12.2.2.1 όταν η ομάδα που σερβίρει κερδίζει τη φάση, ο παίκτης που σέρβιρε προηγουμένως, θα σερβίρει ξανά,

12.2.2.2 όταν η ομάδα που έχει υποδοχή κερδίζει τη φάση, αποκτά το δικαίωμα να σερβίρει και ο παίκτης που δεν σέρβιρε τελευταίος, τώρα θα σερβίρει.

12.3 ΕΞΟΥΣΙΟΔΟΤΗΣΗ ΓΙΑ ΣΕΡΒΙΣ

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

Δ9 (1)

12.4 ΕΚΤΕΛΕΣΗ ΤΟΥ ΣΕΡΒΙΣ

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

Δ9 (10)

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

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

1.4.2,
Δ9 (22),
Δ10 (4)

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

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

Δ9 (11)

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

Δ9 (23)

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

12.4.7 Δεν επιτρέπεται άλλη προσπάθεια για σέρβις.

12.5 ΠΡΟΠΕΤΑΣΜΑ

Δ9 (12)

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

Δ5

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

Δ5

12.6 ΣΦΑΛΜΑΤΑ ΠΟΥ ΓΙΝΟΝΤΑΙ ΚΑΤΑ ΤΗ ΔΙΑΡΚΕΙΑ ΤΟΥ ΣΕΡΒΙΣ

12.6.1 Σφάλματα στο σέρβις

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

12.6.1.1 παραβιάζει τη σειρά του σέρβις,

12.2,
Δ9 (13)

12.6.1.2 δεν εκτελεί το σέρβις σωστά.

12.4

12.6.2 Σφάλματα μετά το χτύπημα στο σέρβις.

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

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

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

12.6.2.3 περάσει πάνω από προπέτασμα. Δ5

13 ΕΠΙΘΕΤΙΚΟ ΧΤΥΠΗΜΑ

13.1 ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ ΤΟΥ ΕΠΙΘΕΤΙΚΟΥ ΧΤΥΠΗΜΑΤΟΣ

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

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

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

13.2 ΣΦΑΛΜΑΤΑ ΣΤΟ ΕΠΙΘΕΤΙΚΟ ΧΤΥΠΗΜΑ

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

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

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

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

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

14 ΜΠΛΟΚ

14.1 ΜΠΛΟΚ

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

14.1.2 Προσπάθεια για μπλοκ

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

14.1.3 Ολοκληρωμένο μπλοκ

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

Δ6

14.1.4 Ομαδικό μπλοκ

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

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. Αυτές μετρούν σαν ένα χτύπημα της ομάδας. Αυτές οι επαφές μπορούν να γίνουν με οποιοδήποτε μέρος του σώματος.

9.1.1,
9.2.3

14.3 ΜΠΛΟΚ ΣΤΟ ΓΗΠΕΔΟ ΤΟΥ ΑΝΤΙΠΑΛΟΥ

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

13.1.1

14.4 ΜΠΛΟΚ ΚΑΙ ΧΤΥΠΗΜΑΤΑ ΟΜΑΔΑΣ

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

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.

14.5 ΜΠΛΟΚ ΣΤΟ ΣΕΡΒΙΣ

Δ9 (12)

Το μπλοκ στο σέρβις των αντιπάλων απαγορεύεται.

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.

14.3,
Δ9 (20)

14.6.2 Το μπλοκ στο αντίπαλο διάστημα έξω από την αντένα.

14.6.3 Το μπλοκ στο σέρβις των αντιπάλων.

Δ9 (12)

14.6.4 Η μπάλα από το μπλοκ καταλήγει “έξω”.

Δ9 (24)

ΔΙΑΚΟΠΕΣ, ΚΑΘΥΣΤΕΡΗΣΕΙΣ ΚΑΙ ΔΙΑΣΤΗΜΑΤΑ ΑΝΑΜΕΣΑ ΣΤΑ ΣΕΤΣ

15 ΔΙΑΚΟΠΕΣ ΤΟΥ ΑΓΩΝΑ

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

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

βλ.
Κανονισμούς

Δ9 (4)

15.1 ΑΡΙΘΜΟΣ ΚΑΝΟΝΙΚΩΝ ΔΙΑΚΟΠΩΝ ΤΟΥ ΑΓΩΝΑ

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

15.2 ΔΙΑΔΟΧΙΚΕΣ ΔΙΑΚΟΠΕΣ ΤΟΥ ΑΓΩΝΑ

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

15.2.2 Δεν υπάρχουν αλλαγές.

15.3 ΑΙΤΗΜΑ ΓΙΑ ΚΑΝΟΝΙΚΕΣ ΔΙΑΚΟΠΕΣ ΤΟΥ ΑΓΩΝΑ

15.3.1 Κανονικές διακοπές αγώνα επιτρέπεται να ζητηθούν μόνο από τον αρχηγό.

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.

15.4.2 Για Παγκόσμιες, Επίσημες και Διοργανώσεις της FIVB στα σετς 1 και 2 εφαρμόζεται αυτόματα ένα επιπλέον “Τεχνικό Τάιμ-Άουτ” διάρκειας 30 δευτερολέπτων, όταν το άθροισμα των κερδισμένων πόντων των δύο ομάδων ισοδυναμεί με 21.

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

15.4.4 Κατά τη διάρκεια όλων των κανονικών διακοπών του αγώνα (συμπεριλαμβανομένων και των «Τεχνικών Τάιμ-Άουτς») και στα διαστήματα ανάμεσα στα σετς, οι παίκτες πρέπει να πάνε στην περιοχή που είναι καθορισμένη γι’ αυτούς.

Δ9 (4)

15.5 ΑΝΤΙΚΑΝΟΝΙΚΑ ΑΙΤΗΜΑΤΑ

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

- 15.5.1 κατά τη διάρκεια μιας φάσης ή τη στιγμή, ή μετά το σφύριγμα για σέρβις, 6.1.3
- 15.5.2 από μη εξουσιοδοτημένο μέλος της ομάδας,
- 15.5.3 αφού έχει εξαντληθεί ο επιτρεπόμενος αριθμός των τάιμ-άουτς. 15.1
- 15.5.4 Κάθε αντικανονικό αίτημα στον αγώνα, το οποίο δεν τον επηρεάζει ή τον καθυστερεί, απορρίπτεται, χωρίς κάποια κύρωση, εκτός και αν επαναληφθεί στον ίδιο αγώνα. 15.5, 16.1
- 15.5.5 Οποιοδήποτε άλλο αντικανονικό αίτημα στον αγώνα από την ίδια ομάδα συνιστά καθυστέρηση. Δ9 (25)

16 ΚΑΘΥΣΤΕΡΗΣΕΙΣ ΑΓΩΝΑ

16.1 ΤΥΠΟΙ ΚΑΘΥΣΤΕΡΗΣΕΩΝ

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

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

16.2 ΚΥΡΩΣΕΙΣ ΚΑΘΥΣΤΕΡΗΣΗΣ

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

16.2.1.1 Οι κυρώσεις καθυστέρησης παραμένουν σε ισχύ για όλο τον αγώνα.

16.2.1.2 Όλες οι κυρώσεις καθυστέρησης καταγράφονται στο φύλλο αγώνα.

16.2.2 Η πρώτη καθυστέρηση στον αγώνα από κάποιο μέλος της ομάδας τιμωρείται με “ΠΡΟΕΙΔΟΠΟΙΗΣΗ ΚΑΘΥΣΤΕΡΗΣΗΣ”. Δ9 (25), Δ7β

16.2.3 Η δεύτερη και οι επόμενες καθυστερήσεις κάθε τύπου από οποιοδήποτε μέλος της ίδιας ομάδας στον ίδιο αγώνα, συνιστούν σφάλμα και τιμωρούνται με μια “ΠΟΙΝΗ ΚΑΘΥΣΤΕΡΗΣΗΣ”: πόντος και σέρβις στους αντιπάλους.

Δ9 (25),
Δ7β

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

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.

Η φάση ακολούθως επαναλαμβάνεται.

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

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

6.4.3,
7.3.1

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

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

17.2 ΕΞΩΤΕΡΙΚΗ ΠΑΡΕΜΒΑΣΗ

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

17.3 ΠΑΡΑΤΕΤΑΜΕΝΕΣ ΔΙΑΚΟΠΕΣ

17.3.1 Αν απρόβλεπτες καταστάσεις διακόψουν τον αγώνα, ο 1^{ος} διαιτητής, ο διοργανωτής και η Επιτροπή Ελέγχου, αν υπάρχει, θα αποφασίσουν για τα μέτρα που θα πρέπει να ληφθούν, ώστε να επανέρθουν οι φυσιολογικές συνθήκες.

17.3.2 Σε περίπτωση που συμβούν μία ή περισσότερες διακοπές, που δεν υπερβαίνουν σε συνολικό χρόνο τις 4 ώρες, το παιχνίδι θα συνεχιστεί με το υφιστάμενο σκορ, ασχέτως εάν θα συνεχιστεί στο ίδιο ή σε διαφορετικό γήπεδο.

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

18 ΔΙΑΛΕΙΜΜΑΤΑ ΚΑΙ ΑΛΛΑΓΕΣ ΓΗΠΕΔΩΝ

18.1 ΔΙΑΛΕΙΜΜΑΤΑ

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

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

Δ9 (3)

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

18.2 ΑΛΛΑΓΕΣ ΓΗΠΕΔΩΝ

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

Δ9 (3)

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

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

Το σκορ κατά τη στιγμή της αλλαγής παραμένει το ίδιο.



ΚΕΦΑΛΑΙΟ 6
ΣΥΜΠΕΡΙΦΟΡΑ ΣΥΜΜΕΤΕΧΟΝΤΩΝ

<p>19 ΑΠΑΙΤΟΥΜΕΝΗ ΣΥΜΠΕΡΙΦΟΡΑ</p>	<p>βλ. Κανονισμούς</p>
<p>19.1 ΑΘΛΗΤΙΚΗ ΣΥΜΠΕΡΙΦΟΡΑ</p>	
<p>19.1.1 Οι συμμετέχοντες πρέπει να γνωρίζουν τους “Επίσημους Κανονισμούς Πετοσφαίρισης Παραλίας” και να συμμορφώνονται με αυτούς.</p>	
<p>19.1.2 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.</p>	<p>5.1.2.1</p>
<p>19.1.3 Οι συμμετέχοντες πρέπει να απέχουν από ενέργειες ή συμπεριφορές, που αποσκοπούν στο να επηρεάσουν τις αποφάσεις των διαιτητών ή να καλύψουν σφάλματα της ομάδας τους.</p>	
<p>19.2 ΕΥ ΑΓΩΝΙΖΕΣΘΑΙ</p>	
<p>19.2.1 Οι συμμετέχοντες πρέπει να συμπεριφέρονται κόσμια και με σεβασμό προς το πνεύμα του ΕΥ ΑΓΩΝΙΖΕΣΘΑΙ, όχι μόνο προς τους διαιτητές, αλλά επίσης προς τα άλλα μέλη του σώματος της διαιτησίας, τους αντιπάλους, τους συμπαίκτες τους και τους θεατές.</p>	
<p>19.2.2 Η επικοινωνία μεταξύ των μελών μιας ομάδας, κατά τη διάρκεια του αγώνα, επιτρέπεται.</p>	<p>5.2.3.4</p>
<p>20 Η ΚΑΚΗ ΣΥΜΠΕΡΙΦΟΡΑ ΚΑΙ ΟΙ ΚΥΡΩΣΕΙΣ ΤΗΣ</p>	
<p>20.1 ΕΛΑΧΙΣΤΗ ΑΓΕΝΗΣ ΣΥΜΠΕΡΙΦΟΡΑ</p>	
<p>Η ελάχιστου επιπέδου κακή συμπεριφορά δεν οδηγεί σε κυρώσεις. Είναι καθήκον του 1^{ου} διαιτητή να αποτρέψει τις ομάδες να φτάσουν στο επίπεδο των κυρώσεων.</p>	<p>5.1.2, 21.3</p>
<p>Αυτό γίνεται σε δύο στάδια:</p>	
<p>Στάδιο 1: απευθύνοντας προφορική προειδοποίηση μέσω του αρχηγού,</p>	
<p>Στάδιο 2: με τη χρήση της ΚΙΤΡΙΝΗΣ ΚΑΡΤΑΣ σε μέλος της ομάδας. 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>	<p>Δ9 (5)</p>

20.2 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

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

20.2.2 Προσβλητική συμπεριφορά: δυσφημιστικές ή υβριστικές λέξεις ή χειρονομίες ή οποιαδήποτε ενέργεια έκφρασης περιφρόνησης.

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

20.3 ΚΛΙΜΑΚΑ ΚΥΡΩΣΕΩΝ

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

Δ7α

20.3.1 Ποινή

Για αγενή συμπεριφορά ή για την πρώτη επανάληψη αγενούς συμπεριφοράς στο ίδιο σετ από τον ίδιο παίκτη. Σε κάθε μια από τις δύο περιπτώσεις, η ομάδα τιμωρείται με έναν πόντο και σέρβις στους αντίπαλους. Η τρίτη αγενής συμπεριφορά από παίκτη στο ίδιο σετ τιμωρείται με αποβολή. Κυρώσεις αγενούς συμπεριφοράς μπορούν όμως να δοθούν στον ίδιο παίκτη σε μεταγενέστερα σετς.

Δ9 (6)

20.3.2 Αποβολή

Η πρώτη προσβλητική συμπεριφορά μέλους ομάδας, τιμωρείται με αποβολή. Ο παίκτης που τιμωρείται με αποβολή πρέπει να εγκαταλείψει την αγωνιστική περιοχή και η ομάδα του κηρύσσεται ελλιπής για το σετ.

6.4.3,
7.3.1,
Δ9 (7)

20.3.3 Αποκλεισμός

Η πρώτη σωματική επίθεση ή υπονοούμενη ή απειλούμενη έκφραση επιθετικότητας τιμωρείται με αποκλεισμό. Ο παίκτης που τιμωρείται με αποκλεισμό πρέπει να εγκαταλείψει την αγωνιστική περιοχή και η ομάδα του κηρύσσεται ελλιπής για τον αγώνα.

6.4.3,
7.3.1,
Δ9 (8)

Η ΚΑΚΗ ΣΥΜΠΕΡΙΦΟΡΑ τιμωρείται όπως φαίνεται στην κλίμακα κυρώσεων.

Δ7α

20.4 ΚΑΚΗ ΣΥΜΠΕΡΙΦΟΡΑ ΠΡΙΝ ΚΑΙ ΜΕΤΑΞΥ ΤΩΝ ΣΕΤΣ

Κάθε κακή συμπεριφορά, που συμβαίνει πριν ή μεταξύ των σετς, τιμωρείται σύμφωνα με την κλίμακα κυρώσεων και η κύρωση εφαρμόζεται στο επόμενο σετ.

Δ7α

20.5 ΣΥΝΟΨΗ ΤΩΝ ΚΑΚΩΝ ΣΥΜΠΕΡΙΦΟΡΩΝ ΚΑΙ ΤΩΝ ΚΑΡΤΩΝ ΠΟΥ ΑΥΤΕΣ ΣΥΝΕΠΑΓΟΝΤΑΙ

Προειδοποίηση: καμία κύρωση

– Στάδιο 1: προφορική προειδοποίηση

Στάδιο 2: υπόδειξη Κίτρινης κάρτας

Δ9

(5,6,7,8)

20.1

Ποινή: κύρωση – υπόδειξη Κόκκινης κάρτας

20.3.1,

Δ7α

Αποβολή: κύρωση – υπόδειξη Κόκκινης + Κίτρινης κάρτας μαζί

20.3.2,

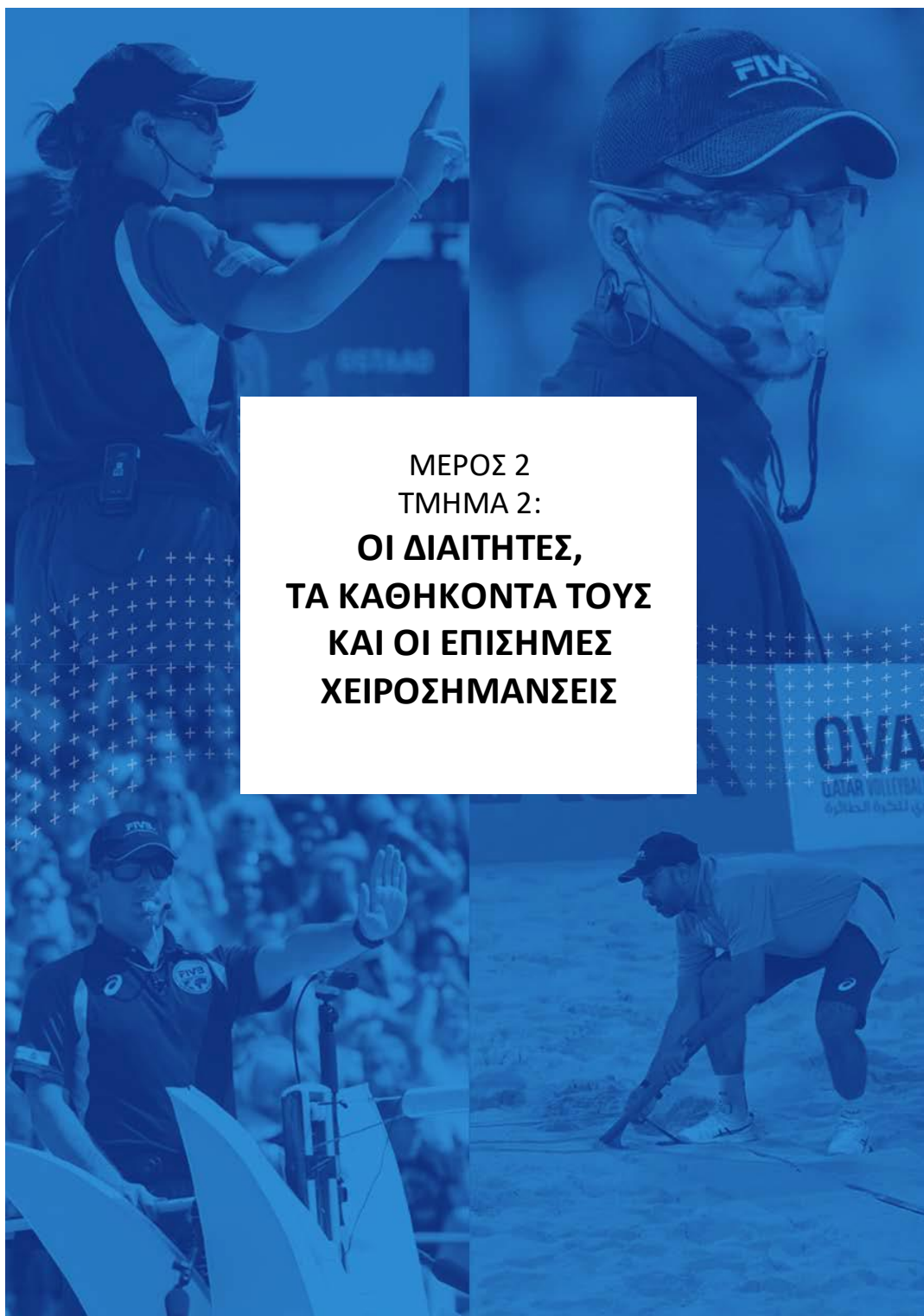
Δ7α

Αποκλεισμός: κύρωση – υπόδειξη Κόκκινης + Κίτρινης κάρτας ξεχωριστά

20.3.3,

Δ7α





ΚΕΦΑΛΑΙΟ 7

ΔΙΑΙΤΗΤΕΣ

βλ.
Κανονισμούς

21 ΤΟ ΣΩΜΑ ΤΩΝ ΔΙΑΙΤΗΤΩΝ ΚΑΙ ΟΙ ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΕΣ

21.1 ΣΥΝΘΕΣΗ

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

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

Η θέση τους φαίνεται στο Διάγραμμα 8.

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

21.2 ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΕΣ

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

21.2.1.1 ο 1^{ος} διαιτητής δίνει το σήμα για το σέρβις που ξεκινά μια φάση, Δ9 (1)

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

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

21.2.3 Αμέσως μετά το σφύριγμα του διαιτητή για **την ολοκλήρωση** μιας φάσης, οι διαιτητές πρέπει να δείξουν με την επίσημη χειροσήμανση: 22.2.1.2, 28.1

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

- α) την ομάδα που θα σερβίρει, Δ9 (2)
- β) το είδος του σφάλματος,
- γ) τον(τους) αθλητή(ές) που υπέπεσε(αν) σε σφάλμα (αν είναι αναγκαίο).

21.2.3.2 Αν το σφάλμα σφυρίζεται από τον 2^ο διαιτητή, αυτός/ή θα δείξει:

- α) το είδος του σφάλματος,
- β) τον παίκτη που υπέπεσε σε σφάλμα (αν είναι αναγκαίο),
- γ) την ομάδα που θα σερβίρει, ακολουθώντας τη χειροσήμανση του 1^{ου} διαιτητή.

Δ9 (2)

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

21.2.3.3 Σε περίπτωση διπλού σφάλματος και οι δύο διαιτητές δείχνουν κατά σειρά:

Δ9 (23)

- α) το είδος του σφάλματος,
- β) τους παίκτες που υπέπεσαν σε σφάλμα (αν είναι αναγκαίο),
- γ) την ομάδα που θα σερβίρει, όπως την υποδεικνύει ο 1^{ος} διαιτητής.

Δ9 (2)

22 1^{ος} ΔΙΑΙΤΗΤΗΣ

22.1 ΘΕΣΗ

Ο 1^{ος} διαιτητής εκτελεί τα καθήκοντά του/της όρθιος/α πάνω 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.

Δ1, Δ8

22.2 ΔΙΚΑΙΟΔΟΣΙΑ

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

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

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

22.2.2 Ελέγχει επίσης την εργασία των επαναφορέων της μπάλας.

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

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

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

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

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

22.3 ΚΑΘΗΚΟΝΤΑ

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

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

22.3.1.2 κάνει την κλήρωση με τους αρχηγούς των ομάδων,

22.3.1.3 ελέγχει την προθέρμανση των ομάδων.

22.3.2 Κατά τη διάρκεια του αγώνα, έχει την εξουσία:

22.3.2.1 να προειδοποιήσει τις ομάδες,

22.3.2.2 να τιμωρήσει για παραπτώματα και καθυστερήσεις,

22.3.2.3 να αποφασίσει για:

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

β) τα λάθη στο παίξιμο της μπάλας,

γ) τα λάθη πάνω από το φιλέ και την αντικανονική επαφή παίκτη με το φιλέ, κυρίως στην πλευρά των επιτιθέμενων, Δ9 (22)

δ) τη μπάλα που διασχίζει εξ' ολοκλήρου το επίπεδο κάτω από το φιλέ, ή έξω από την αντένα από τη δική του πλευρά.

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

23 2^{ος} ΔΙΑΙΤΗΤΗΣ

23.1 ΘΕΣΗ

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

23.2 ΔΙΚΑΙΟΔΟΣΙΑ

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

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

23.2.2 Μπορεί, χωρίς να σφυρίζει, να υποδείξει λάθη εκτός της δικαιοδοσίας του/της, αλλά δεν επιτρέπεται να επιμένει για αυτά στον 1^ο διαιτητή.

23.2.3 Ελέγχει την εργασία του(των) σημειωτή(ών).

23.2.4 Αναφέρει κάθε κακή συμπεριφορά στον 1^ο διαιτητή.

23.2.5 Δίνει εξουσιοδότηση για τάιμ-άουτς και αλλαγές γηπέδων, ελέγχει τη διάρκεια τους και απορρίπτει αντικανονικά αιτήματα. Δ9 (3,4)

23.2.6 Ελέγχει τον αριθμό των τάιμ-άουτς που χρησιμοποιήθηκαν από κάθε ομάδα και αναφέρει στον 1^ο διαιτητή και στους παίκτες που τους αφορά μετά την ολοκλήρωση του τάιμ-άουτ τους.

23.2.7 Σε περίπτωση τραυματισμού αθλητή ο 2^{ος} διαιτητής εξουσιοδοτεί την έναρξη και βοηθά στον έλεγχο του χρόνου ανάρρωσης. 17.1.2

23.2.8 Ελέγχει κατά τη διάρκεια του αγώνα, ότι οι μπάλες ανταποκρίνονται ακόμη στις προδιαγραφές των κανονισμών.

23.2.9 Διεξάγει την κλήρωση ανάμεσα στο 2^ο και στο 3^ο σετ εάν ο 1^{ος} Διαιτητής δεν είναι σε θέση να το πράξει. Ακολούθως πρέπει να μεταβιβάσει όλες τις σχετικές πληροφορίες στον σημειωτή.

23.3 ΚΑΘΗΚΟΝΤΑ

23.3.1 Στην αρχή κάθε σετ και όποτε κρίνεται αναγκαίο, ο 2^{ος} διαιτητής ελέγχει τη δουλειά του σημειωτή και ότι ο σωστός παίκτης που έχει σειρά να σερβίρει έχει στην κατοχή του τη μπάλα.

23.3.2 Κατά τη διάρκεια του αγώνα ο 2^{ος} διαιτητής αποφασίζει, σφυρίζει και υποδεικνύει για:

23.3.2.1 παρέμβαση λόγω περάσματος στο γήπεδο των αντιπάλων και στον χώρο κάτω από το φιλέ, 11.2, Δ9 (22)

23.3.2.2 αντικανονική επαφή παίκτη με το φιλέ, κυρίως στη μεριά του μπλοκέρ και με την αντένα που είναι στην πλευρά του/της, 11.3.1

23.3.2.3 την επαφή της μπάλας με κάποιο εξωτερικό αντικείμενο, 8.4.2, 8.4.3, Δ9 (15), Δ10 (4)

23.3.2.4 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, συμπεριλαμβανομένου και κατά την εκτέλεση του σέρβις. 8.4.3, 8.4.4, Δ3, Δ4α, Δ9 (15)

23.3.2.5 την επαφή της μπάλας με την άμμο όταν ο 1^{ος} διαιτητής δεν είναι σε θέση να δει την επαφή,

23.3.2.6 τη μπάλα που επαναφέρεται εντελώς από την πλευρά του αντίπαλου κάτω από το φιλέ. Δ9 (22)

23.3.2.7 τη μπάλα που έρχεται από σέρβις και το 3^ο χτύπημα που περνά πάνω ή έξω από την αντένα από τη δική του πλευρά.

23.3.3 Στο τέλος του αγώνα, ελέγχει και υπογράφει το φύλλο αγώνα.

24 ΣΗΜΕΙΩΤΗΣ

24.1 ΘΕΣΗ

Ο σημειωτής εκτελεί τα καθήκοντά του/της, καθισμένος στο τραπέζι της γραμματείας στην αντίθετη πλευρά του γηπέδου και με πρόσωπο στον 1^ο διαιτητή. Δ1, Δ8

24.2 ΚΑΘΗΚΟΝΤΑ

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

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

24.2.1 Πριν τον αγώνα και τα σετς, ο σημειωτής:

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

24.2.1.2 καταγράφει τη σειρά του σέρβις για κάθε ομάδα.

24.2.2 Κατά τη διάρκεια του αγώνα ο σημειωτής:

24.2.2.1 καταγράφει τους πόντους που κερδίζονται,

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

24.2.2.3 σημειώνει τα τάιμ-άουτς, ελέγχει τον αριθμό τους και ενημερώνει σχετικά τον 2^ο διαιτητή,

24.2.2.4 ενημερώνει τους διαιτητές για αίτημα για τάιμ-άουτ που είναι αντικανονικό, 15.5

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

24.2.2.6 καταγράφει τις κυρώσεις και τα αντικανονικά αιτήματα,

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

24.2.2.8 ελέγχει το διάστημα μεταξύ των σετς.

24.2.3 Στο τέλος του αγώνα, ο σημειωτής:

24.2.3.1 καταγράφει το τελικό αποτέλεσμα,

24.2.3.2 σε περίπτωση ένστασης, και αφού πάρει την εξουσιοδότηση του 1^{ου} διαιτητή, καταγράφει ή επιτρέπει στον αρχηγό της ομάδας που τον αφορά να γράψει στο φύλλο αγώνα μία δήλωση για το περιστατικό, για το οποίο υποβάλλει ένσταση, 5.1.2.1, 5.1.3.2

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

25 ΒΟΗΘΟΣ ΣΗΜΕΙΩΤΗΣ

25.1 ΘΕΣΗ

Ο βοηθός σημειωτής ασκεί τα καθήκοντά του/της καθισμένος/η δίπλα από τον σημειωτή στο τραπέζι της γραμματείας. Δ1, Δ8

25.2 ΚΑΘΗΚΟΝΤΑ

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.

25.2.1 Πριν τον αγώνα και τα σετς, ο βοηθός σημειωτής:

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

25.2.2 Κατά τη διάρκεια του αγώνα, ο βοηθός σημειωτής:

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

που έχει σειρά να σερβίρει και,

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

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

25.2.2.4 ελέγχει ότι οι πίνακες του σκορ συμφωνούν,

25.2.2.5 αρχίζει και λήγει τη χρονομέτρηση των Τεχνικών Τάμι-άουτς,

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

25.2.3 Στο τέλος του αγώνα, ο βοηθός σημειωτής:

25.2.3.1 υπογράφει το φύλλο αγώνα.

26 ΕΠΟΠΤΕΣ ΓΡΑΜΜΩΝ

26.1 ΘΕΣΗ

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

Δ1, Δ8

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 όταν είναι υποχρεωτική η ύπαρξη τεσσάρων εποπτών γραμμών, αυτοί στέκονται στην ελεύθερη ζώνη 1 έως 3μ. από κάθε γωνία του γηπέδου, στη νοητή προέκταση της γραμμής που ελέγχουν.

26.2 ΚΑΘΗΚΟΝΤΑ

26.2.1 Οι επόπτες γραμμών εκτελούν τα καθήκοντά τους χρησιμοποιώντας σημαίες (40x 40εκ.) για να δείχνουν:

Δ10

26.2.1.1 τη μπάλα “μέσα” και “έξω”, όποτε η μπάλα προσγειωθεί κοντά στη(στις) γραμμή(ές) τους. (Σημείωση: είναι πρωτίστως ευθύνη του επόπτη γραμμών που βρίσκεται πιο κοντά στην πορεία της μπάλας να κάνει την υπόδειξη),

8.3, 8.4
Δ10 (1,2)

26.2.1.2 τις επαφές της μπάλας που πηγαίνει “έξω”, με αθλητή της ομάδας που υποδέχεται τη μπάλα,

8.4,
Δ10 (3)

26.2.1.3 όταν η μπάλα ακουμπήσει την αντένα, όταν η μπάλα μετά από σέρβις ή η μπάλα μετά το τρίτο κύπημα της ομάδας περάσει εκτός του

8.4.3,
8.4.4,

οριοθετημένου διαστήματος κλπ.,	10.1.1, Δ4α, Δ10 (4)
26.2.1.4 αν κάποιος παίκτης (εκτός του παίκτη που σεββίρει) πατάει έξω από το γήπεδο του, τη στιγμή της εκτέλεσης του σέρβις,	7.4, 12.4.3, Δ10 (4)
26.2.1.5 το λάθος πάτημα του παίκτη που σεββίρει,	12.4.3, Δ10 (4)
26.2.1.6 κάθε επαφή με τα πάνω 80εκ. της αντένας από την πλευρά τους, από οποιονδήποτε παίκτη που προσπαθεί να παίξει τη μπάλα ή που παρεμβαίνει στο παιχνίδι,	11.3.1, 11.4, Δ3, Δ10 (4)
26.2.1.7 όταν η μπάλα διασχίζει το φιλέ έξω από το οριοθετημένο διάστημα προς το γήπεδο των αντιπάλων ή αγγίζει την αντένα από την πλευρά του/της,	10.1.1, Δ4α, Δ10 (4)
26.2.1.8 τις επαφές της μπάλας με το μπλοκ κατά τη διάρκεια της φάσης.	
26.2.2 Μετά από αίτημα του 1 ^{ου} διαιτητή, ένας/μία επόπτης γραμμών πρέπει να επαναλάβει την υπόδειξή του/της.	

27 ΕΠΙΣΗΜΕΣ ΧΕΙΡΟΣΗΜΑΝΣΕΙΣ

27.1 ΧΕΙΡΟΣΗΜΑΝΣΕΙΣ ΔΙΑΙΤΗΤΩΝ

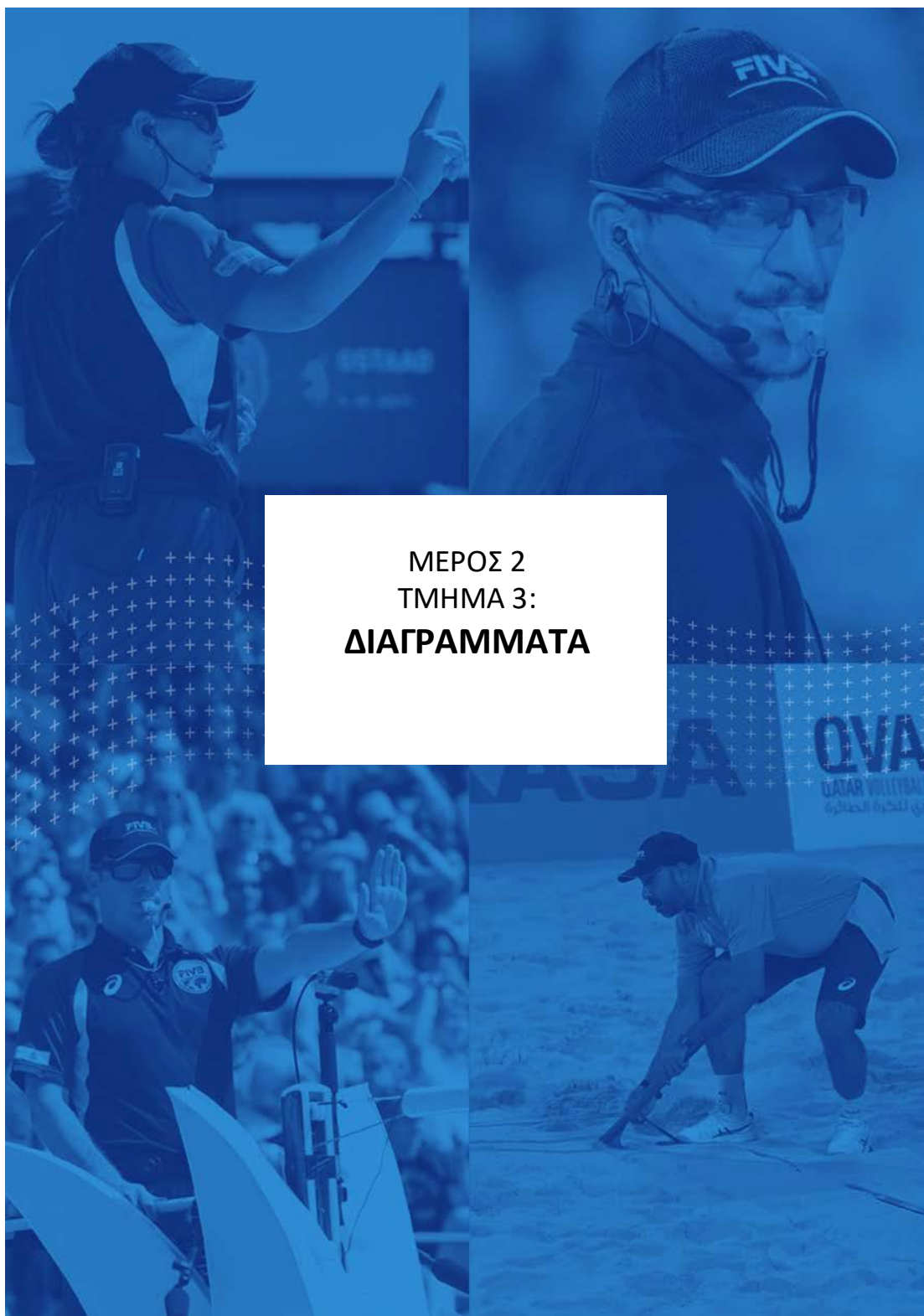
Οι διαιτητές πρέπει να υποδεικνύουν με την επίσημη χειροσήμανση τον λόγο του σφυρίγματος (το είδος του σφάλματος που σφυρίχτηκε ή την αιτία της διακοπής που εγκρίθηκε). Η χειροσήμανση πρέπει να διατηρείται για μια στιγμή, και, αν υποδεικνύεται με ένα χέρι, το χέρι να αντιστοιχεί στην πλευρά της ομάδας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

Δ9

27.2 ΣΗΜΑΤΑ ΕΠΟΠΤΩΝ ΓΡΑΜΜΩΝ ΜΕ ΣΗΜΑΙΑ

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.

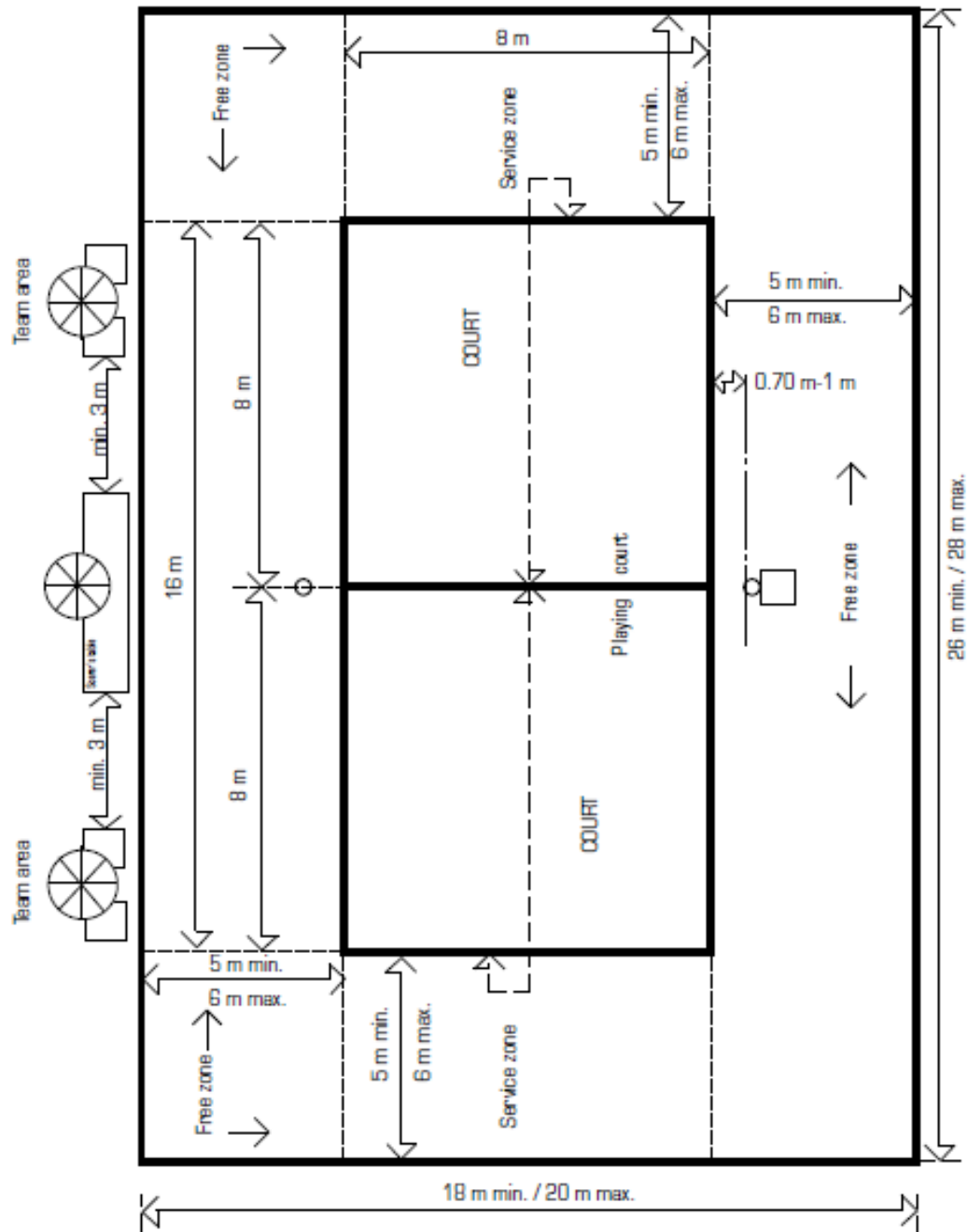
Δ10



ΜΕΡΟΣ 2
ΤΜΗΜΑ 3:
ΔΙΑΓΡΑΜΜΑΤΑ

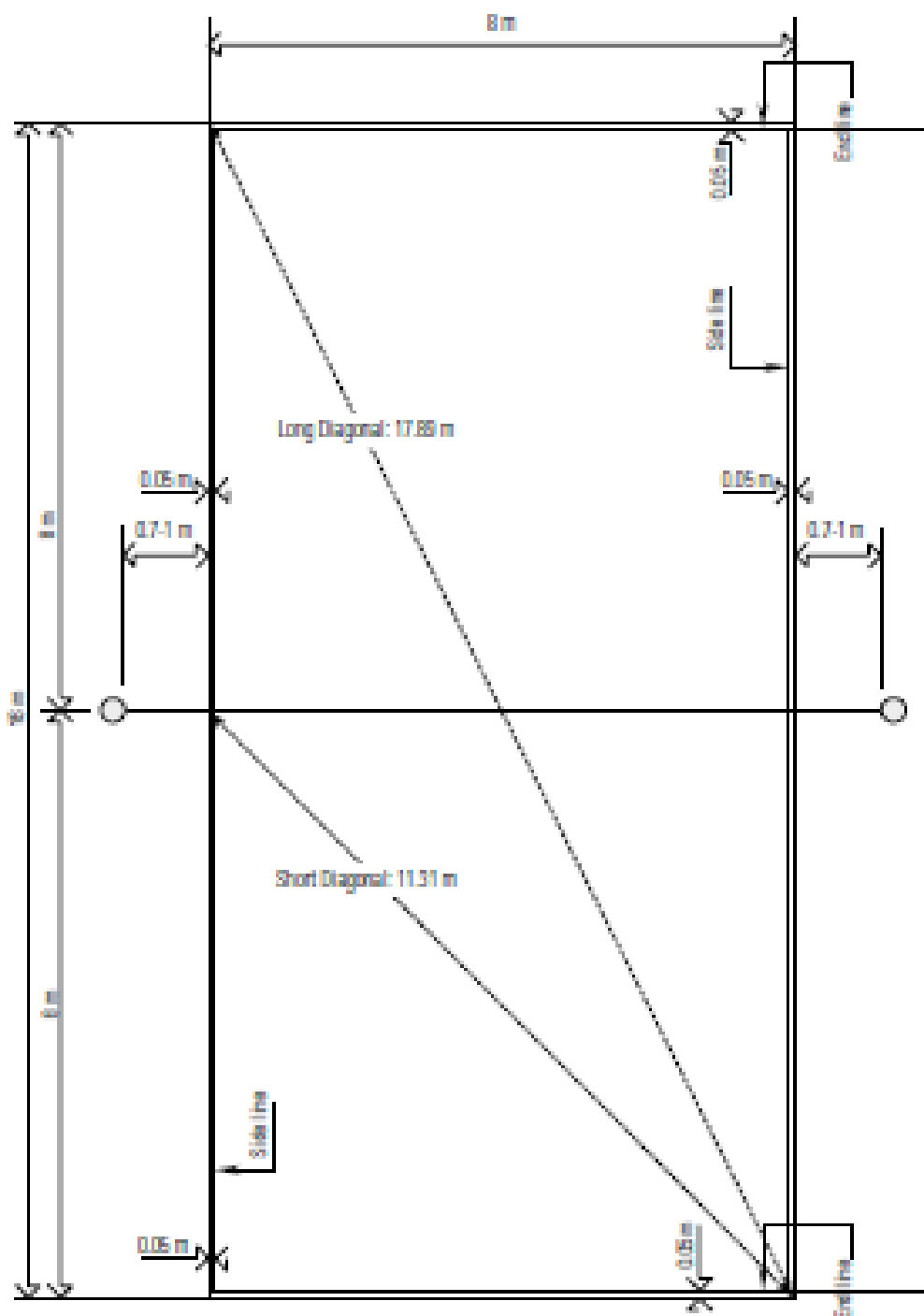
ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 1: Ο ΑΓΩΝΙΣΤΙΚΟΣ ΧΩΡΟΣ

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



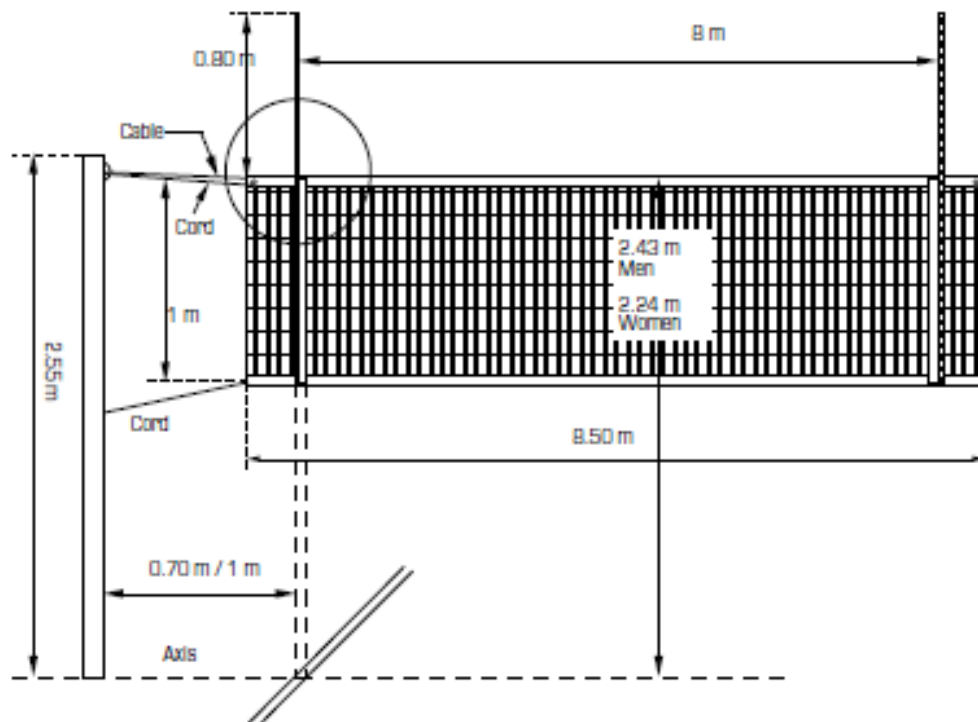
ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 2: ΤΟ ΓΗΠΕΔΟ

Σχετικοί κανονισμοί: 1.1, 1.3, 2.5

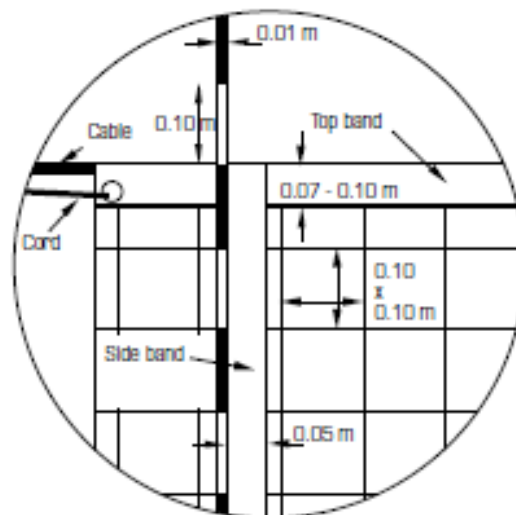


ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 3: ΔΟΜΗ ΤΟΥ ΦΙΛΕ

Σχετικοί κανονισμοί: 2, 8.4.3

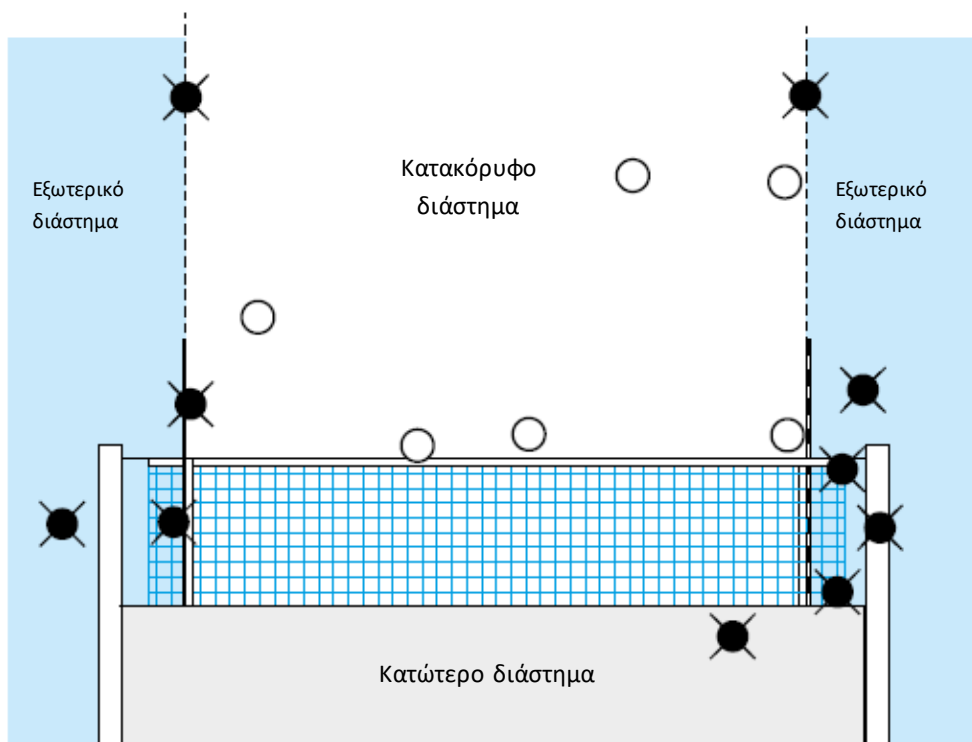


Για Παγκόσμιες, Επίσημες και Διοργανώσεις της FIVB, το φιλέ μπορεί να προσαρμόζεται σύμφωνα με τον Κανονισμό 2.1.



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

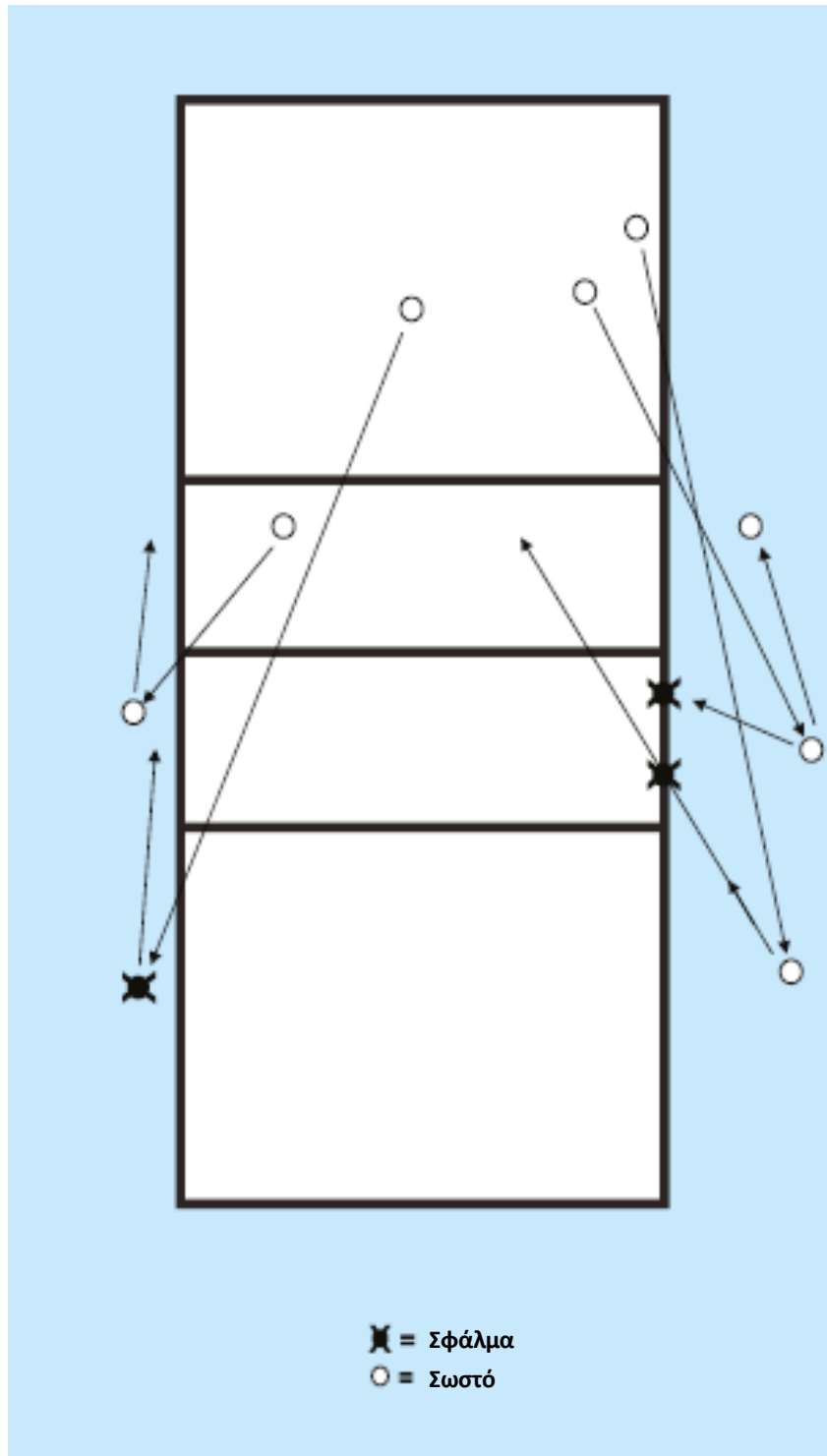
Σχετικοί κανονισμοί: 8.4.3, 8.4.4, 8.4.5, 10.1.1, 23.3.2.4, 26.2.1.3, 26.2.1.7



- = Σφάλμα
- = Σωστό πέρασμα

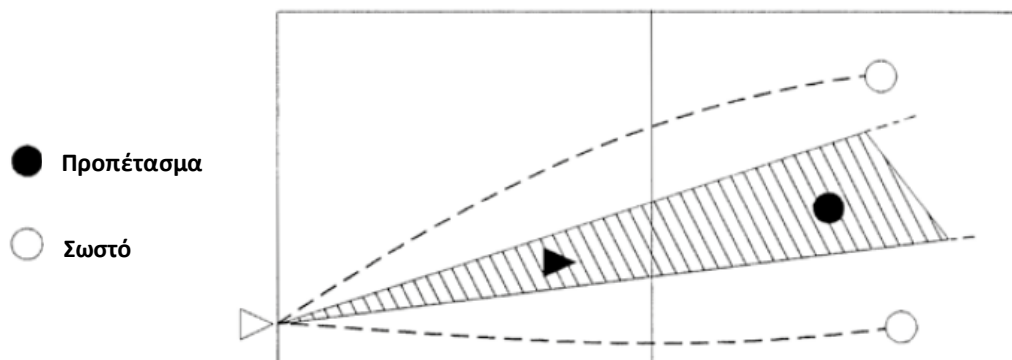
ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 4β: ΜΠΑΛΑ ΠΟΥ ΔΙΑΣΧΙΖΕΙ ΤΟ ΚΑΤΑΚΟΡΥΦΟ ΕΠΙΠΕΔΟ ΠΡΟΣ ΤΗΝ ΕΛΕΥΘΕΡΗ ΖΩΝΗ ΤΩΝ ΑΝΤΙΠΑΛΩΝ

Σχετικοί κανονισμοί: 10.1.2, 10.1.2.1



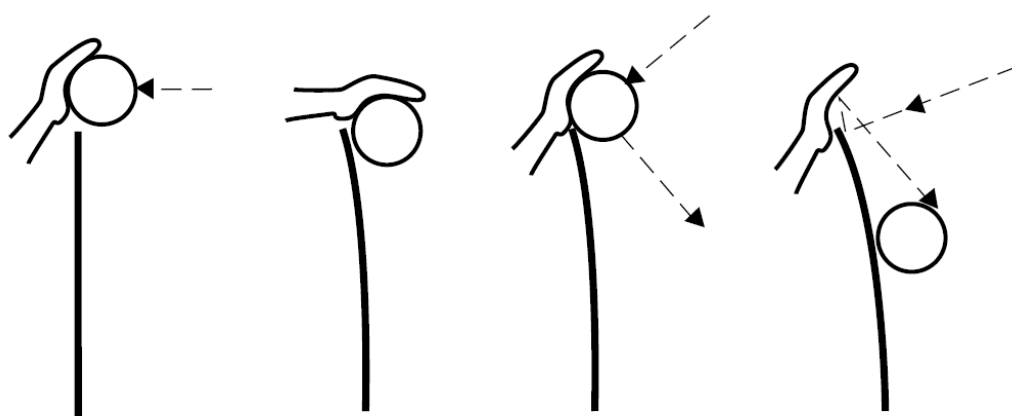
ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 5: ΠΡΟΠΕΤΑΣΜΑ

Σχετικοί κανονισμοί: 12.5.1, 12.5.2, 12.6.2.3, 22.3.2.3



ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 6: ΟΛΟΚΛΗΡΩΜΕΝΟ ΜΠΛΟΚ

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 7: ΠΡΟΛΗΨΕΙΣ ΚΑΙ ΚΥΡΩΣΕΙΣ

7α: ΚΛΙΜΑΚΑ ΚΥΡΩΣΕΩΝ ΚΑΚΗΣ ΣΥΜΠΕΡΙΦΟΡΑΣ

Σχετικοί κανονισμοί: 20.3, 20.4, 20.5

ΚΑΤΗΓΟΡΙΕΣ	ΕΜΦΑΝΙΣΗ	ΜΕΛΟΣ ΣΕ ΠΑΡΑΠΤΩΜΑ	ΚΥΡΩΣΗ	ΚΑΡΤΕΣ	ΣΥΝΕΠΕΙΑ
ΕΛΑΧΙΣΤΗ ΑΠΡΕΠΗΣ ΣΥΜΠΕΡΙΦΟΡΑ	Στάδιο 1	Οποιοδήποτε μέλος	Δεν θεωρείται σαν κύρωση	Καμία	Μόνο πρόληψη
	Στάδιο 2			Κίτρινη	
	Κάθε επόμενη επανάληψη		Θεωρείται σαν αγενής συμπεριφορά	Όπως πιο κάτω	Όπως πιο κάτω
ΑΓΕΝΗΣ ΣΥΜΠΕΡΙΦΟΡΑ (στο ίδιο σετ)	Πρώτη	Οποιοδήποτε μέλος	Ποινή	Κόκκινη	Πόντος και σέρβις στους αντίπαλους
	Δεύτερη	Το ίδιο μέλος	Ποινή	Κόκκινη	Πόντος και σέρβις στους αντίπαλους
	Τρίτη	Το ίδιο μέλος	Αποβολή	Κόκκινη + Κίτρινη μαζί	Η ομάδα κηρύσσεται ελλιπής για το σετ
ΑΓΕΝΗΣ ΣΥΜΠΕΡΙΦΟΡΑ (νέο σετ)	Πρώτη	Οποιοδήποτε μέλος	Ποινή	Κόκκινη	Πόντος και σέρβις στους αντίπαλους
ΠΡΟΣΒΛΗΤΙΚΗ ΣΥΜΠΕΡΙΦΟΡΑ	Πρώτη	Οποιοδήποτε μέλος	Αποβολή	Κόκκινη + Κίτρινη μαζί	Η ομάδα κηρύσσεται ελλιπής για το σετ
	Δεύτερη	Το ίδιο μέλος	Αποκλεισμός	Κόκκινη + Κίτρινη ξεχωριστά	Η ομάδα κηρύσσεται ελλιπής για τον αγώνα
ΕΠΙΘΕΣΗ	Πρώτη	Οποιοδήποτε μέλος	Αποκλεισμός	Κόκκινη + Κίτρινη ξεχωριστά	Η ομάδα κηρύσσεται ελλιπής για τον αγώνα

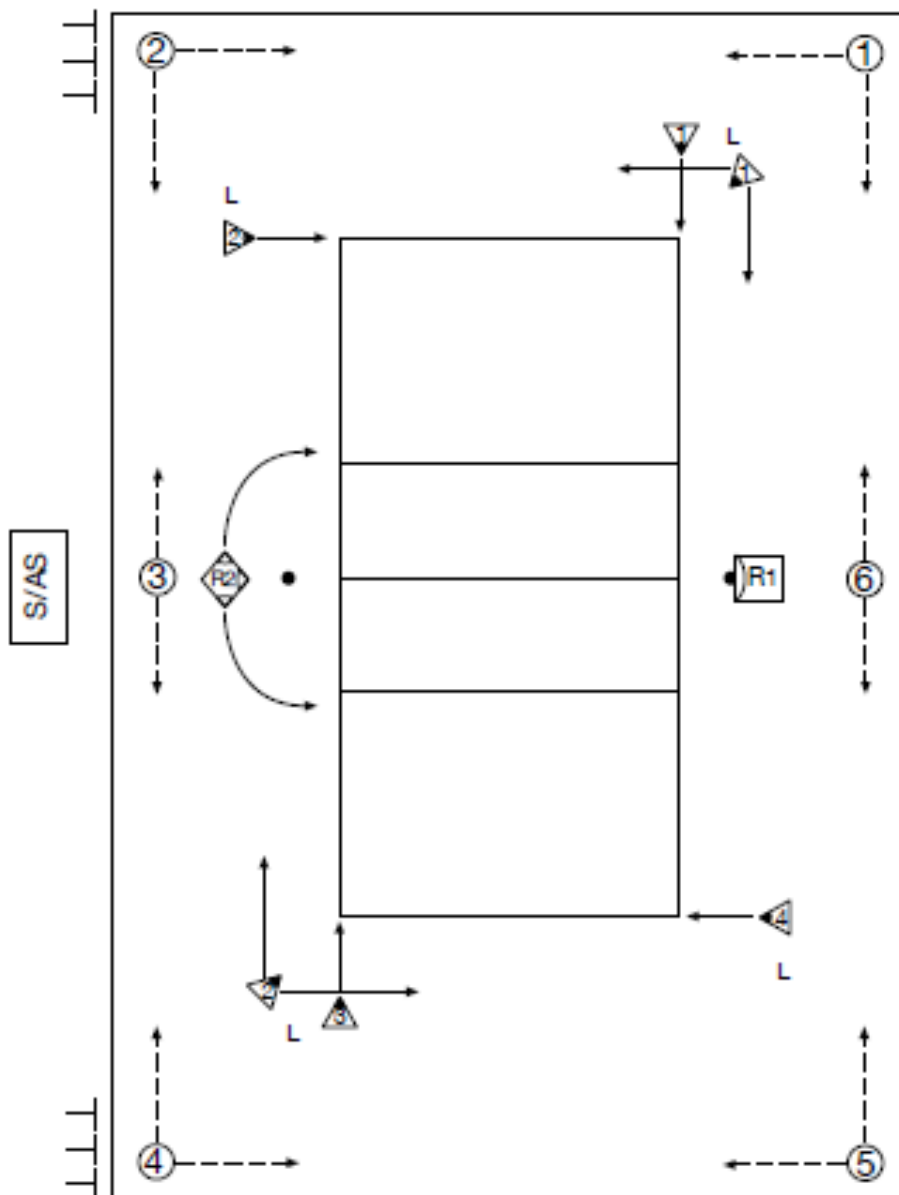
7β: ΥΠΟΔΕΙΞΕΙΣ ΠΡΟΕΙΔΟΠΟΙΗΣΕΩΝ ΚΑΙ ΚΥΡΩΣΕΩΝ ΚΑΘΥΣΤΕΡΗΣΗΣ







Σχετικοί κανονισμοί: 16.2.2, 16.2.3

ΚΑΤΗΓΟΡΙΕΣ	ΕΜΦΑΝΙΣΗ	ΜΕΛΟΣ ΣΕ ΠΑΡΑΠΤΩΜΑ	ΠΡΟΛΗΨΗ 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 8: ΘΕΣΗ ΤΟΥ ΣΩΜΑΤΟΣ ΤΩΝ ΔΙΑΙΤΗΤΩΝ ΚΑΙ ΤΩΝ ΒΟΗΘΩΝ ΤΟΥΣ

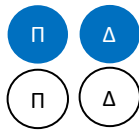
Σχετικοί κανονισμοί: 3.3, 21.1, 22.1, 23.1, 24.1, 25.1, 26.1



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

ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 9: ΕΠΙΣΗΜΕΣ ΧΕΙΡΟΣΗΜΑΝΣΕΙΣ ΔΙΑΙΤΗΤΩΝ

Υπόμνημα:



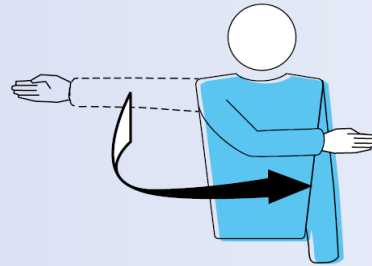
Ο(Οι) διαιτητής(ές) που υποδεικνύει(ουν) τη χειροσήμανση σύμφωνα με τις συνήθεις αρμοδιότητες τους.

Ο(Οι) διαιτητής(ές) που υποδεικνύει(ουν) τη χειροσήμανση σε ειδικές περιπτώσεις

1 ΕΞΟΥΣΙΟΔΟΤΗΣΗ ΓΙΑ ΣΕΡΒΙΣ

Σχετικοί Κανονισμοί: 12.3, 21.2.1.1

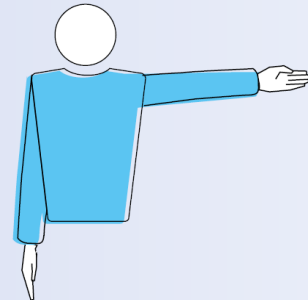
Προτείνετε το χέρι για να υποδείξετε την κατεύθυνση του σέρβις



2 ΟΜΑΔΑ ΠΟΥ ΘΑ ΣΕΡΒΙΡΕΙ

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

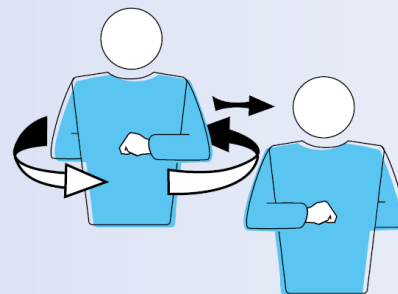
Εκτείνετε τον βραχίονα προς την πλευρά της ομάδας που θα σερβίρει



3 ΑΛΛΑΓΗ ΓΗΠΕΔΩΝ

Σχετικοί Κανονισμοί: 18.2, 23.2.5

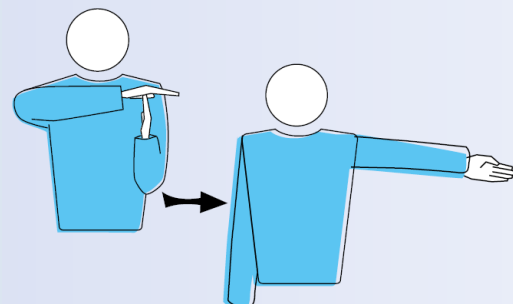
Υψώστε τους βραχίονες μπροστά και πίσω και στρίψτε τους γύρω από το σώμα



4 ΤΑΪΜ-ΑΟΥΤ

Σχετικοί Κανονισμοί: 15, 23.2.5

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 ΠΡΟΕΙΔΟΠΟΙΗΣΗ ΚΑΚΗΣ ΣΥΜΠΕΡΙΦΟΡΑΣ

Σχετικοί Κανονισμοί: 20.1, 20.5

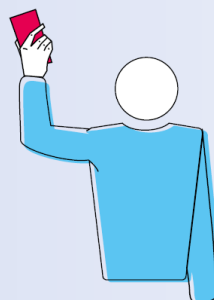
Δείξτε μια κίτρινη κάρτα για προειδοποίηση



6 ΠΟΙΝΗ ΚΑΚΗΣ ΣΥΜΠΕΡΙΦΟΡΑΣ

Σχετικοί Κανονισμοί: 20.3.1, 20.5

Δείξτε μια κόκκινη κάρτα για ποινή



7 ΑΠΟΒΟΛΗ

Σχετικοί Κανονισμοί: 20.3.2, 20.5

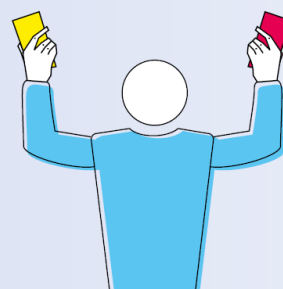
Δείξτε και τις δύο κάρτες μαζί για αποβολή



8 ΑΠΟΚΛΕΙΣΜΟΣ

Σχετικοί Κανονισμοί: 20.3.3, 20.5

Δείξτε την κόκκινη και την κίτρινα κάρτα ξεχωριστά για αποκλεισμό



9 ΤΕΛΟΣ ΤΟΥ ΣΕΤ (Η ΤΟΥ ΑΓΩΝΑ)

Σχετικοί Κανονισμοί: 6.2, 6.3

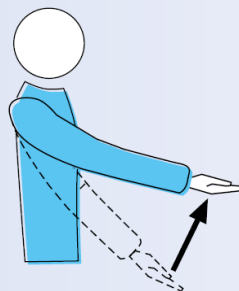
Σταυρώστε τους βραχίονες μπροστά από το στήθος, με τα χέρια ανοικτά



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

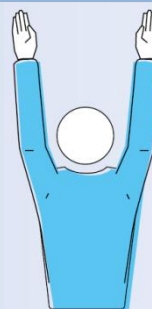
Υψώστε πέντε δάκτυλα ανοικτά



12 ΣΦΑΛΜΑ ΣΤΟ ΜΠΛΟΚ Ή ΠΡΟΠΕΤΑΣΜΑ

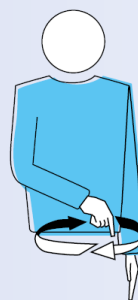
Σχετικοί Κανονισμοί: 12.5, 14.5, 14.6.3

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



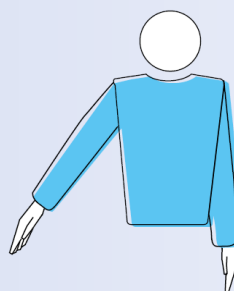
13 ΛΑΘΟΣ ΘΕΣΕΙΣ Ή ΛΑΘΟΣ ΠΕΡΙΣΤΡΟΦΗΣ

Σχετικοί Κανονισμοί: 7.7.1, 12.6.1.1
Κάνετε μια κυκλική κίνηση με τον δείκτη



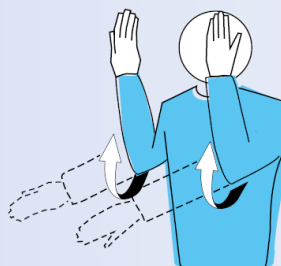
14 ΜΠΑΛΑ “ ΜΕΣΑ”

Σχετικοί Κανονισμοί: 6.1.1.1, 8.3
Δείξτε με τον βραχίονα και τα δάκτυλα προς το έδαφος



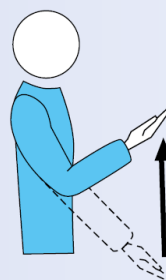
15 ΜΠΑΛΑ “ ΕΞΩ”

Σχετικοί Κανονισμοί: 8.4.1, 8.4.2, 8.4.3, 8.4.4,
12.6.2.2, 13.2.2
Υψώστε τους βραχίονες κάθετα, με ανοικτά τα χέρια,
με τις παλάμες προς το σώμα



16 ΠΙΑΣΤΗ ΜΠΑΛΙΑ

Σχετικοί Κανονισμοί: 6.1.2, 9.3.3, 22.3.2.3β
Αργά υψώστε τον βραχίονα,
με την παλάμη του χεριού προς τα πάνω



17 ΔΙΠΛΗ ΕΠΑΦΗ

Σχετικοί Κανονισμοί: 6.1.2, 9.1.1, 9.3.4, 22.3.2.3β
Υψώστε δύο δάκτυλα ανοικτά



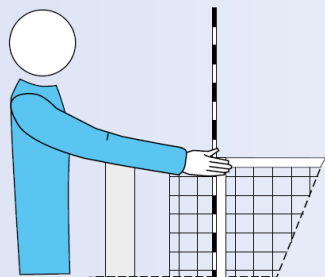
18 ΤΕΣΣΕΡΑ ΚΤΥΠΗΜΑΤΑ

Σχετικός Κανονισμός: 9.3.1
Υψώστε τέσσερα δάκτυλα ανοικτά



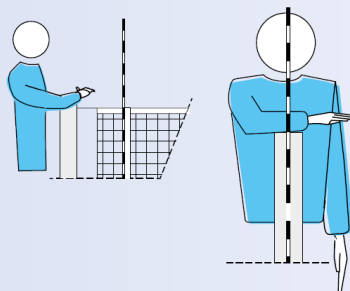
19 ΕΠΑΦΗ ΤΟΥ ΦΙΛΕ ΑΠΟ ΠΑΙΧΤΗ – ΜΠΑΛΑ ΑΠΟ ΣΕΡΒΙΣ ΠΟΥ ΑΚΟΥΜΑ ΤΟ ΦΙΛΕ ΑΝΑΜΕΣΑ ΣΤΙΣ ΑΝΤΕΝΕΣ ΚΑΙ ΔΕΝ ΠΕΡΝΑ ΣΤΟ ΑΝΤΙΠΑΛΟ ΓΗΠΕΔΟ ΜΕΣΑ ΑΠΟ ΤΟ ΟΡΙΟΘΕΤΗΜΕΝΟ ΔΙΑΣΤΗΜΑ

Σχετικός Κανονισμός: 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, 13.2.1
Τοποθετήστε ένα χέρι πάνω από το φιλέ, με την παλάμη προς τα κάτω

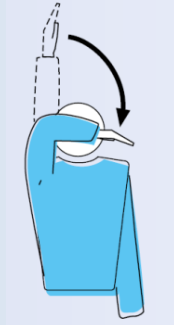


21 ΣΦΑΛΜΑ ΣΤΟ ΕΠΙΘΕΤΙΚΟ ΧΤΥΠΗΜΑ

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

Σχετικοί Κανονισμοί: 13.2.3, 13.2.4, 13.2.5

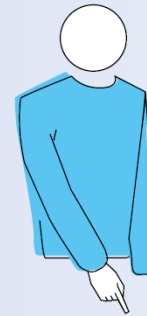
Κάνετε μια κίνηση προς τα κάτω τον βραχίονα, με το χέρι ανοικτό



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

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

Υποδείξτε το γήπεδο κάτω από το φιλέ ή τη σχετική γραμμή



23 ΔΙΠΛΟ ΣΦΑΛΜΑ ΚΑΙ ΕΠΑΝΑΛΗΨΗ ΤΗΣ ΦΑΣΗΣ

Σχετικοί Κανονισμοί: 6.1.2.2, 12.4.5

Υψώστε και τους δύο αντίχειρες κάθετα



24 ΑΓΠΓΜΑ ΤΗΣ ΜΠΑΛΑΣ

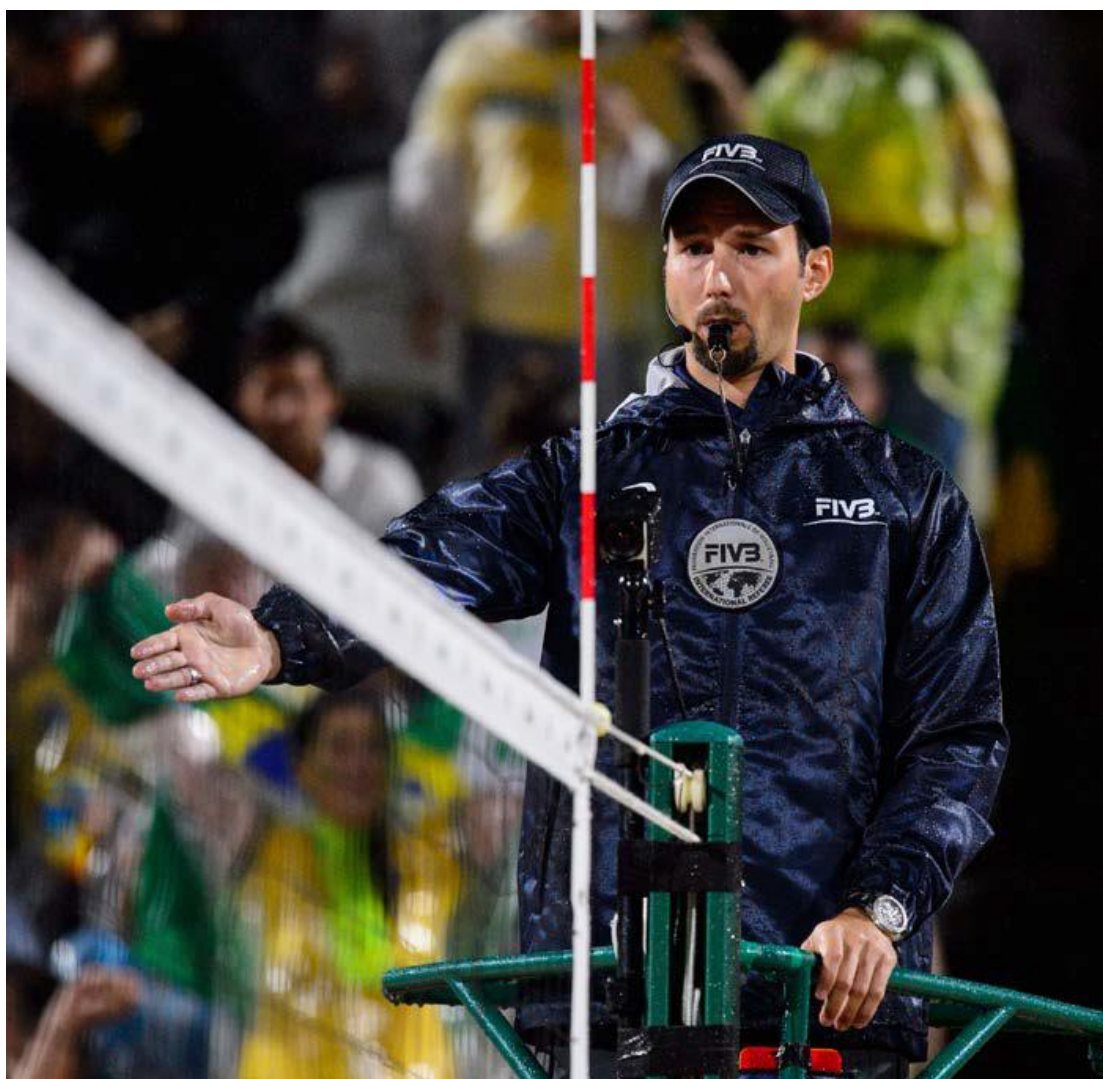
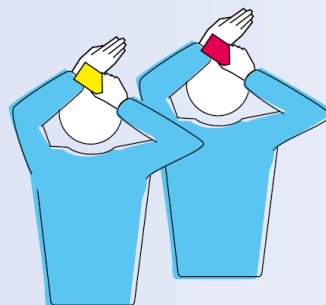
Σχετικός Κανονισμός: 14.6.4

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



Σχετικοί Κανονισμοί: 15.5.5, 16.2.2, 16.2.3

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



ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 10: ΕΠΙΣΗΜΑ ΣΗΜΑΤΑ ΕΠΟΠΤΩΝ ΓΡΑΜΜΩΝ ΜΕ ΣΗΜΑΙΑ

1 ΜΠΑΛΑ “ ΜΕΣΑ”

Σχετικοί Κανονισμοί: 8.3, 26.2.1.1
Δείξτε κάτω με τη σημαία

Ε



2 ΜΠΑΛΑ “ ΕΞΩ”

Σχετικοί Κανονισμοί: 8.4.1, 26.2.1.1
Υψώστε τη σημαία κάθετα

Ε



3 ΑΠΠΓΜΑ ΤΗΣ ΜΠΑΛΑΣ

Σχετικός Κανονισμός: 26.2.1.2
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, 26.2.1.3, 26.2.14, 26.2.1.5, 26.2.1.6, 26.2.1.7
Κουνήστε τη σημαία πάνω από το κεφάλι και υποδείξτε την αντένα ή τη σχετική γραμμή

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 Ζώνη του Σέρβις & την Ελεύθερη Ζώνη.

ΚΑΤΩΤΕΡΟ ΔΙΑΣΤΗΜΑ

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

ΟΡΙΟΘΕΤΗΜΕΝΟ ΔΙΑΣΤΗΜΑ

Το οριοθετημένο διάστημα ορίζεται από:

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

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

ΕΞΩΤΕΡΙΚΟ ΔΙΑΣΤΗΜΑ

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

ΕΚΤΟΣ ΜΕ ΤΗ ΣΥΜΦΩΝΗ ΓΝΩΜΗ ΤΗΣ FIVB

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

ΠΡΟΤΥΠΑ ΤΗΣ FIVB

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

ΣΦΑΛΜΑ

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

ΤΕΧΝΙΚΟ ΤΑΪΜ-ΑΟΥΤ

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

ΕΠΑΝΑΦΟΡΕΙΣ ΤΗΣ ΜΠΑΛΑΣ

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

ΣΥΣΤΗΜΑ ΣΥΝΕΧΟΥΣ ΚΑΤΑΓΡΑΦΗΣ ΠΟΝΤΩΝ

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

ΔΙΑΚΟΠΗ

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

ΠΑΡΕΜΒΑΣΗ

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

ΕΞΩΤΕΡΙΚΟ ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΟ

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

ΥΠΕΥΘΥΝΟΙ ΓΙΑ ΤΟ ΙΣΙΩΜΑ ΤΗΣ ΑΜΜΟΥ

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



A		Επόπτες γραμμών.....	47, 65-66
Αγωνιστική επιφάνεια.....	12	- Θέση.....	47
Αγωνιστικός χώρος.....	12, 50	- Καθήκοντα.....	47
Αθλητική συμπεριφορά.....	36	Ευ αγωνίζεσθαι.....	37
Αλλαγές γηπέδων.....	36, 58		
Αλλαγή στον εξοπλισμό.....	18	Z	
Αντένες.....	14	Ζώνες και περιοχές.....	13
Αντικανονικά αιτήματα.....	34		
Απαγορευμένα αντικείμενα.....	18	Θ	
Απαιτούμενη συμπεριφορά.....	37	Θέσεις.....	22
Αποκλεισμός και ελλιπής ομάδα.....	21	Θέση της ομάδας.....	17
Αριθμός κανονικών διακοπών του παιχνιδιού.....	33		
Αρχηγός.....	18	K	
		Καθυστερήσεις αγώνα.....	34
Γ		Καιρικές συνθήκες.....	13
Γραμμές του γηπέδου.....	13	Κακή συμπεριφορά και οι κυρώσεις της.....	37
		Κακή συμπεριφορά που συνεπάγεται κυρώσεις.....	38
Δ		Κακή συμπεριφορά πριν και μεταξύ των σετ.....	39
Δεύτερος Διαιτητής.....	43	Κάρτες κυρώσεων.....	39, 56, 59
- Δικαιοδοσία.....	43	Κατ' εξαίρεση διακοπές του αγώνα.....	35
- Θέση.....	43	Κατάκτηση πόντου.....	20
- Καθήκοντα.....	44	Κατάκτηση πόντου, νικητής σετ και νικητής αγώνα.....	20
Διαδοχικές διακοπές του αγώνα.....	33	Καταστάσεις του παιχνιδιού.....	23
Διακοπές του αγώνα.....	33	Κλήρωση.....	21
Διαλείμματα.....	36	Κλίμακα κυρώσεων.....	38, 56
Διαλείμματα και αλλαγές γηπέδων.....	36	Κυρώσεις καθυστέρησης.....	34
Διαστάσεις.....	12		
Δομή.....	14	Λ	
Δομή του αγώνα.....	21	Λάθος θέσεις.....	22
		Λάθος περιστροφή.....	58
Ε		Λάθος στη σειρά του σέρβις.....	22
Εκτέλεση του σέρβις.....	28		
Ελάχιστη αγενής συμπεριφορά.....	37	M	
Εξοπλισμός.....	17	Μπάλα εκτός παιδιάς.....	23
Εξουσιοδότηση για σέρβις.....	28	Μπάλα εντός παιδιάς.....	23
Εξωτερική παρέμβαση.....	35	Μπάλα "έξω".....	23, 61, 65
Επαφή με το φιλέ.....	27	Μπάλα "μέσα".....	23, 61, 65
Επαφή πέρα από το φιλέ.....	27, 62	Μπάλα που ακουμπά το φιλέ.....	26
Επαφή στο μπλοκ.....	31	Μπάλα που διασχίζει το φιλέ.....	26
Επιθετικό χτύπημα.....	30	Μπάλα στο φιλέ.....	26
Επικεφαλής των ομάδων.....	18	Μπάλες.....	15
Επίσημες			
Χειροσημάνσεις.....	48, 58-64, 65-66		
Επίσημη περίοδος προθέρμανσης.....	22		

Μπλοκ.....	31, 55, 60
Μπλοκ και χτυπήματα ομάδας.....	31
Μπλοκ στο γήπεδο του αντίπαλου.....	31
Μπλοκ στο σέρβις.....	32

N

Νικητής ενός σετ.....	20
Νικητής του αγώνα.....	21

O

Ομάδες.....	17
Ομοιομορφία στις μπάλες.....	15

Π

Παίξιμο της μπάλας.....	23
Παρατεταμένες διακοπές.....	36
Πλάγιες ταινίες.....	14
Προδιαγραφές.....	15
Προπέτασμα.....	29, 60
Πρώτο σέρβις στο σετ.....	28
Πρώτος Διαιτητής.....	42
- Δικαιοδοσία.....	42
- Θέση.....	42
- Καθήκοντα.....	43

Σ

Σειρά στο σέρβις.....	22, 28
Σέρβις.....	28
Σήματα εποπτών γραμμών με σημαία.....	48, 65-66



Σημειωτής.....	45
- Θέση.....	45
- Καθήκοντα.....	45
Στυλοβάτες.....	15
Συμπληρωματικός εξοπλισμός.....	15
Σύνθεση ομάδας.....	17
Σύστημα τριών μπάλων.....	16
Σφάλματα που γίνονται κατά την εκτέλεση του σέρβις.....	29
Σφάλματα παιχτών στο φιλέ.....	27
Σφάλματα στο επιθετικό χτύπημα.....	30
Σφάλματα στο μπλοκ.....	32
Σφάλματα στο παίξιμο της μπάλας.....	25

T

Τάιμ-άουτς και Τεχνικά Τάιμ-άουτς.....	33
Το σώμα των διαιτητών.....	41, 57
- Διαδικασίες.....	41
-Καθήκοντα.....	43, 44, 45, 46, 47
Τραυματισμός / Ασθένεια.....	35
Τύποι καθυστερήσεων.....	34

Υ

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

Φ

Φιλέ και στυλοβάτες.....	13
Φωτισμός.....	13

Χ

Χαρακτηριστικά του επιθετικού χτυπήματος.....	30
Χαρακτηριστικά του χτυπήματος.....	25
Χειροσημάνσεις διαιτητών.....	48, 58-64
Χτυπήματα της ομάδας.....	24, 31

ΣΗΜΕΙΩΣΕΙΣ

A series of horizontal dotted lines for taking notes, spanning the width of the page below the header.



fivb.org