

FIVB™

ΣΥΝΟΠΤΙΚΕΣ ΟΔΗΓΙΕΣ ΠΡΟΣ ΔΙΑΙΤΗΤΕΣ ΠΕΤΟΣΦΑΙΡΙΣΗΣ ΠΑΡΑΛΙΑΣ



Επιμέλεια :

Ιωάννης Σοφοκλέους
Διεθνής Διαιτητής Πετοσφαίρισης Παραλίας
Σύνδεσμος Διαιτητών Πετοσφαίρισης Σάλας και Παραλίας Κύπρου

Σκόπιμα Κενή

ΣΥΝΟΠΤΙΚΕΣ ΟΔΗΓΙΕΣ ΠΡΟΣ ΔΙΑΙΤΗΤΕΣ ΠΕΤΟΣΦΑΙΡΙΣΗΣ ΠΑΡΑΛΙΑΣ

ΕΚΔΟΣΗ 2023

1. ΑΓΩΝΙΣΤΙΚΗ ΠΕΡΙΟΧΗ

➤ Το γήπεδο διατηρείται στην προβλεπόμενη κατάσταση από τους ισιωτές της άμμου, οι οποίοι είναι υπεύθυνοι να ισιώνουν κατά τη διάρκεια του αγώνα, ανάμεσα στα σετς και ανάμεσα στους αγώνες. Έξι (6) ισιωτές άμμου θα χρησιμοποιούνται και θα πρέπει να βρίσκονται έξω από την ελεύθερη ζώνη όπως φαίνεται στο διάγραμμα 6 των Κανονισμών. Δύο (2) ισιωτές θα είναι υπεύθυνοι για την περιοχή κάτω από το φιλέ, δύο (2) θα είναι υπεύθυνοι για την περιοχή γύρω από τις γραμμές που οριοθετούν το γήπεδο και δύο (2) θα είναι υπεύθυνοι για τις θέσεις της υποδοχής και για την περιοχή του σέρβις.

Σημείωση: Τα κύρια καθήκοντά τους σε αυτή τη διαδικασία είναι:

- Μεριμνούν ώστε η άμμος να είναι επίπεδη μέσα στο γήπεδο:
 - α) στην περιοχή του σέρβις και
 - β) η άμμος έχει την τάση να σχηματίζει βαθουλώματα στις περιοχές που γίνεται η υποδοχή και να μην είναι επίπεδη κοντά στο φιλέ.
- Μεριμνούν ώστε να υπάρχουν ασφαλείς και δίκαιες συνθήκες για τις δύο (2) ομάδες. Να προετοιμάζουν την άμμο ώστε να επιτρέπουν στους Διαιτητές να είναι πιο ακριβείς στην κρίση τους, η επίπεδη επιφάνεια γύρω από τις γραμμές που οριοθετούν το γήπεδο, τόσο μέσα όσο και εκτός γηπέδου βοηθά τους Επόπτες Γραμμών και τους Διαιτητές να κρίνουν εάν η μπάλα είναι «μέσα» ή «έξω».

➤ Ο Δεύτερος Διαιτητής είναι υπεύθυνος να ελέγχει ότι αυτό γίνεται με τον σωστό τρόπο από τους ισιωτές της άμμου.

2. ΦΙΛΕ ΚΑΙ ΣΤΥΛΟΒΑΤΕΣ

➤ Πριν από κάθε αγώνα, αφού έχει ισιωθεί η άμμος, ο Δεύτερος Διαιτητής θα πρέπει να ελέγξει το ύψος του φιλέ πριν από την κλήρωση.

➤ Το μήκος του φιλέ είναι 8.5μ και η απόσταση από την πλάγια γραμμή μέχρι τους στυλοβάτες είναι 0,7-1μ.

➤ ο Δεύτερος Διαιτητής είναι υπεύθυνος να μεριμνά ούτως ώστε να υπάρχει νερό συνεχώς διαθέσιμο για τους παίκτες.

3. ΜΠΑΛΕΣ

➤ Ο Δεύτερος Διαιτητής παίρνει τις πέντε (5) μπάλες πριν από τον αγώνα, τέσσερις (4) μπάλες του αγώνα και μία (1) εφεδρική μπάλα.

4. ΟΜΑΔΕΣ

➤ Οι προπονητές επιτρέπεται να βρίσκονται στο γήπεδο κατά τη διάρκεια της προθέρμανσης της ομάδας τους μέχρι και την έναρξη του επίσημου πρωτοκόλλου.

➤ Ο Πρώτος Διαιτητής θα πρέπει να ελέγχει ότι οι παίκτες φέρουν τους σωστούς αριθμούς #1 και #2 που αντιστοιχούν στα ονόματά τους όπως αυτά είναι καταγραμμένα στο Φύλλο Αγώνα.

➤ Σε περίπτωση που οι στολές των δύο (2) ομάδων είναι οι ίδιες, θα πρέπει να διεξαχθεί κλήρωση για να αποφασιστεί ποια ομάδα θα αλλάξει.

Σε περίπτωση που οι παίκτες δεν φορούν τις στολές με τους σωστούς αριθμούς #1 και #2 πριν, κατά τη διάρκεια ή και μετά τον αγώνα αυτό θα πρέπει να διορθωθεί με το να αλλάξουν οι παίκτες στολές ή να διορθωθεί το Φύλλο Αγώνα ή και ο παίκτης που σερβίρει αναλόγως. Δεν θα υπάρξει ποινή.

5. ΕΠΙΚΕΦΑΛΗΣ ΤΩΝ ΟΜΑΔΩΝ (ΑΡΧΗΓΟΙ)

➤ Οι Αρχηγοί των Ομάδων έχουν το δικαίωμα να καταθέσουν επίσημη Διαμαρτυρία σχετικά με την εφαρμογή ή την ερμηνεία των κανονισμών εκ μέρους των διαιτητών πριν, κατά τη διάρκεια ή και μετά τον αγώνα

➤ Μόνο τα πιο κάτω τρία (3) κριτήρια θα πρέπει να λαμβάνονται υπ' όψιν για να αξιολογήσουμε κατά πόσον μια Διαμαρτυρία μπορεί να γίνει αποδεκτή ή όχι:

1. Ο Διαιτητής παρερμήνευσε ή δεν εφάρμοσε σωστά τους κανονισμούς ή δεν εφάρμοσε τις συνέπειες των αποφάσεών του.

2. Υπάρχει λάθος στο σκορ (στη σειρά περιστροφής ή στο σκορ του αγώνα)

3. Τεχνικά θέματα των συνθηκών του αγώνα (καιρικές συνθήκες, φωτισμός κτλ).

6. ΜΟΡΦΗ ΤΟΥ ΑΓΩΝΑ

➤ Μια ομάδα που κρίνεται DEFAULT θα χάνει τον αγώνα με σκορ 0-21, 0-21 και με αποτέλεσμα αγώνα 0-2 (Κανονισμοί 6.4.1 και 6.4.2).

➤ Μια ομάδα που Κηρύσσεται Ελλιπής διατηρεί τους πόντους και τα σετς που κέρδισε και η αντίπαλη ομάδα παίρνει τους πόντους που χρειάζεται για να κερδίσει το σετ ή και τον αγώνα (Κανονισμός 6.4.3).



7. ΔΟΜΗ ΤΟΥ ΑΓΩΝΑ

- Μετά από την κλήρωση ο Δεύτερος Διαιτητής θα πρέπει να διαβιβάσει όλες τις σχετικές πληροφορίες στον Σημειωτή.
- **Ενημερώστε τον σχετικούς υπεύθυνους της FIVB σε περίπτωση πιθανού FORFEIT.** (Η κλήρωση θα πρέπει να διεξαχθεί και οι παρόντες παίχτες να ενημερωθούν για την έναρξη και τη λήξη του χρόνου προθέρμανσης με σφύριγμα του Διαιτητή. Θα ακολουθεί σφύριγμα που υποδεικνύει στις ομάδες να ξεκινήσουν τον αγώνα. Εάν σε αυτό το σημείο μια ομάδα είναι ελλιπής, τότε δίνεται FORFEIT).

8. ΤΟ ΠΑΙΞΙΜΟ ΤΗΣ ΜΠΑΛΑΣ

- Εάν η μπάλα καταλήξει έξω μετά από την ταυτόχρονη επαφή, το σφάλμα καταλογίζεται στην ομάδα που βρίσκεται στην αντίθετη πλευρά από αυτήν που κατέληξε η μπάλα. Εάν μετά από ταυτόχρονη επαφή η μπάλα ακουμπήσει στην αντένα, τότε θα δοθεί επανάληψη.
- Κατά τη διάρκεια της ενέργειας του υψώματος της μπάλας με τα δάκτυλα (overhand), η μπάλα πρέπει να παίζεται με μια γρήγορη κίνηση. Δεν θα πρέπει να υπάρχει κάποια σημαντική κίνηση της μπάλας προς τα κάτω ενώ βρίσκεται στα χέρια του παίχτη και η μπάλα δεν πρέπει να αναπαύεται στα χέρια του παίχτη.
- Από τεχνικής άποψης, σε ΟΛΑ τα υψώματα η μπάλα αναπαύεται και επίσης κινείται προς τα κάτω ενώ βρίσκεται στα χέρια του παίχτη. Είναι η ταχύτητα της ενέργειας που θα καθορίσει εάν η «κίνηση προς τα κάτω» ή η «διάρκεια της επαφής» είναι σημαντικά ορατές και συνεπώς εάν αποτελούν σφάλμα.
- Υπάρχουν αρκετές μοναδικές μέθοδοι υψώματος και πάσας στην Πετοσφαίριση Παραλίας. Ο Διαιτητής θα πρέπει να κατανοήσει τη φύση αυτών των επαφών με την μπάλα και να επικεντρωθεί στη διάρκειά τους (η έμφαση στο κατά πόσον η μπάλα κρατείται ή ρίχνεται βρίσκεται στη διάρκεια της επαφής) και στο πόσο τεχνικά σωστή ή καθαρή είναι η επαφή (η έμφαση στη διπλή μπαλιά δεν βρίσκεται στο κατά πόσον υπάρχει σπιν. Το σφάλμα είναι όταν υπάρχει χρονική διαφορά ανάμεσα στα δύο χέρια που παίζουν την μπάλα και όταν αυτή είναι ορατή από τον Διαιτητή).
- Οι Διαιτητές θα πρέπει να είναι συνεπείς στην εφαρμογή του κανονισμού που αφορά στον χρόνο της επαφής και θα πρέπει να προσπαθούν να εφαρμόζουν ομοιόμορφα κριτήρια στο παίξιμο της μπάλας σε γενικές γραμμές, όχι μόνο κατά τη διάρκεια ενός αγώνα, αλλά και από μέρα σε μέρα και από διοργάνωση σε διοργάνωση.
- **Μπορούν να υπάρξουν διαδοχικές επαφές, με δεδομένο ότι γίνεται μόνο μια προσπάθεια για να παίξει ο παίχτης την μπάλα όταν μιλούμε για το πρώτο κτύπημα της ομάδας.**

9. ΠΑΙΧΤΗΣ ΣΤΟ ΦΙΛΕ

- Επαφή μεταξύ των παιχτών δεν συνιστά πάντοτε παρέμβαση στο παιχνίδι του αντίπαλου.
- **Πρέπει να δίνουμε ιδιαίτερη προσοχή στον κανονισμό που αφορά στην επαφή του παίχτη με το φιλέ: «Επαφή με το φιλέ από κάποιον παίχτη**

ανάμεσα στις αντένες, κατά τη διάρκεια της ενέργειας να παίξει την μπάλα αποτελεί σφάλμα. Η ενέργεια για να παίξει την μπάλα περιλαμβάνει (ανάμεσα σε άλλα) την απογείωση, το κτύπημα (ή την προσπάθεια για κτύπημα) και την προσγείωση».

- Θα πρέπει να είμαστε προσεκτικοί στις πιο κάτω περιπτώσεις:
 - α) Εάν ο παίχτης βρίσκεται στη θέση του στο δικό του γήπεδο και η μπάλα που έρχεται από το αντίπαλο γήπεδο στο φιλέ προκαλέσει την επαφή του παίχτη με το φιλέ (Κανονισμός 11.3.3), τότε ο τελευταίος δεν διαπράττει σφάλμα.
 - β) Συμπτωματικές επαφές με το φιλέ από παίχτες λόγω σημαντικής μεταβολής του κανονικού του σχήματος λόγω των ανέμων δεν θα πρέπει να θεωρούνται σαν σφάλμα και το παιχνίδι θα πρέπει να συνεχίζεται.
 - γ) Συμπτωματικές επαφές του φιλέ με τα μαλλιά δεν θα πρέπει να θεωρούνται σαν σφάλμα εκτός και αν είναι ξεκάθαρο ότι επηρεάζεται η ικανότητα του αντίπαλου να παίξει την μπάλα ή διακόπτεται η φάση (π.χ. η αλογοουρά μπερδεύεται στο φιλέ).
- Όταν κάποιος παίχτης παρεμβαίνει στο παιχνίδι του αντίπαλου:
 - α) Χρησιμοποιώντας το φιλέ ανάμεσα στις αντένες για στήριξη.
 - β) Δημιουργώντας πλεονέκτημα έναντι του αντίπαλου ακουμπώντας το φιλέ.
 - γ) Κάνοντας ενέργειες που εμποδίζουν τον αντίπαλο από του να παίξει την μπάλα.
 - δ) Πιάνοντας ή κρατώντας το φιλέ, τότε αυτό θα πρέπει να σφυριχτεί σαν: Σφάλμα στο φιλέ, εάν η ενέργεια είναι «παρέμβαση στο φιλέ» ή Παρέμβαση στο παιχνίδι του αντίπαλου, εάν η ενέργεια περιλαμβάνει «παρέμβαση μέσω εισόδου στον χώρο ή στο γήπεδο του αντίπαλου».

10. ΣΕΡΒΙΣ

- Εάν ο σέρβερ κινηθεί προς τη ζώνη του σέρβις αμέσως μετά τη λήξη του ράλλυ, ο χρόνος ανάμεσα στη λήξη του προηγούμενου ράλλυ και του σφυρίγματος για το επόμενο σέρβις δεν πρέπει να υπερβαίνει τα 12 δευτερόλεπτα. Ο Διαιτητής μπορεί να επιτρέψει στην ενδεχόμενη προετοιμασίας του παίχτη, εφόσον αυτή είναι στο πλαίσιο των 12 δευτερολέπτων ανάμεσα στα ράλλυς. Παρόλ' αυτά, εάν ο σέρβερ αρχίσει τη προετοιμασία του (π.χ. σκουπίζοντας τα γυαλιά του, μιλώντας στον συμπαίχτη του, ισιώνοντας την άμμο, φτιάχνοντας τις γραμμές κτλ) **πρωτού** αρχίσει να περπατά προς τη ζώνη του σέρβις, τότε ο Διαιτητής θα πρέπει να μεριμνήσει ούτως ώστε ο σέρβερ να πάρει την μπάλα μόλις πλησιάσει τη ζώνη του σέρβις. Στην περίπτωση που ο παίχτης αρνηθεί να δεχθεί την μπάλα ή αγνοήσει τον επαναφορέα μπάλας, σε αυτές τις περιπτώσεις, θα πρέπει αμέσως να τιμωρηθεί με κύρωση καθυστέρησης.

11. ΕΠΙΘΕΤΙΚΟ ΚΤΥΠΗΜΑ

- **Το κτύπημα με την ανοικτή παλάμη ή με τα ακροδάχτυλα (ding ή tip) που κατευθύνει την μπάλα στο αντίπαλο γήπεδο με τα δάκτυλα αποτελεί σφάλμα. Το σπρώξιμο της μπάλας με τα ακροδάχτυλα ή τις αρθρώσεις των δακτύλων επιτρέπεται.**

➤ **Στην περίπτωση που η επαφή με την μπάλα γίνεται με τα ακροδάχτυλα, αυτά πρέπει να είναι ενωμένα και άκαμπτα.**

➤ Πρέπει να δίνεται προσοχή στην περίπτωση που ο παίχτης ακουμπά την μπάλα με τα δάκτυλα και ακολούθως σπρώχνει την μπάλα στο μπλοκ με αποτέλεσμα να υπάρξει «πιαστό» πάνω από το φιλέ. Η πρώτη επαφή αποτελεί σφάλμα και θα πρέπει να τιμωρείται.

➤ **Ο αντίπαλος δεν επιτρέπεται να ολοκληρώσει επιθετικό κτύπημα στο σέρβις ενώ η μπάλα βρίσκεται εξ' ολοκλήρου πάνω από το ύψος του φιλέ. Αυτό αποτελεί σφάλμα.**

➤ Παίχτης επιτρέπεται να ολοκληρώσει επιθετικό κτύπημα χρησιμοποιώντας τα δάκτυλα με τους καρπούς προς τα κάτω (όταν η πορεία της μπάλας είναι κάθετη προς τη γραμμή των ώμων), είτε προς τα μπροστά, είτε προς τα πίσω.



12. **ΜΠΛΟΚ**

➤ Η επαφή με το μπλοκ μετρά σαν ένα από τα κτυπήματα της ομάδας.

➤ Δεν επιτρέπεται το μπλοκ στο σέρβις.

13. **ΔΙΑΚΟΠΕΣ**

➤ Τα πιο κάτω βήματα θα πρέπει να ακολουθούνται υπό κανονικές συνθήκες για τη χρονομέτρηση των Τάιμ-άουτς:

- 15 δευτερόλεπτα για να εγκαταλείψουν οι παίχτες το γήπεδο (αρχίστε τη χρονομέτρηση όπως πιο πάνω)
- 30 δευτερόλεπτα τάιμ-άουτ για τους παίχτες στις προκαθορισμένες καρέκλες τους
- ο Δεύτερος Διαιτητής σφυρίζει στα 45 δευτερόλεπτα και υποδεικνύει στους παίχτες να επιστρέψουν στο γήπεδο
- ο Δεύτερος Διαιτητής ενεργά ενθαρρύνει τους παίχτες να επιστρέψουν στο γήπεδο
- 15 δευτερόλεπτα για να επιστρέψουν οι παίχτες στο γήπεδο και να ετοιμαστούν για την εκτέλεση του σέρβις ή την υποδοχή
- **η ολική διάρκεια ΔΕΝ ΘΑ ΠΡΕΠΕΙ να ξεπερνά το 1 λεπτό.**

➤ Δεν επιτρέπεται να γίνει κάποιο αίτημα για κανονική διακοπή του αγώνα αφού ένα αίτημα της ομάδας έχει απορριφθεί και τιμωρηθεί με προειδοποίηση καθυστέρησης κατά τη διάρκεια της ίδιας διακοπής του αγώνα (δηλαδή πριν από την ολοκλήρωση του επόμενου ράλλυ).

➤ Με τη λήξη του ΤΤΟ, μόλις οι ομάδες αρχίσουν να επιστρέφουν στο γήπεδο, ο Δεύτερος Διαιτητής σφυρίζει και υποδεικνύει αλλαγή γηπέδου.

14. ΚΑΘΥΣΤΕΡΗΣΕΙΣ ΤΟΥ ΑΓΩΝΑ

- Παραδείγματα καθυστέρησης του αγώνα είναι:
 - (α) Επιμήκυνση των 12 δευτερολέπτων ανάμεσα στις φάσεις χωρίς εξουσιοδότηση,
 - (β) Απόπειρα για καθυστέρηση του ρυθμού του αγώνα,
 - (γ) Συζήτηση με τους διαιτητές σχετικά με αποφάσεις για αγωνιστικές ενέργειες ή απρεπή συμπεριφορά,
 - (δ) Παρατεταμένες συζητήσεις από τους Αρχηγούς των ομάδων με διαιτητές σχετικά με ερμηνεία ή και εφαρμογή των κανονισμών ή άρνηση να συνεχίσουν τον αγώνα αφού οι διαιτητές έχουν δώσει την εξήγησή τους,
 - (ε) Επιμήκυνση τάιμ-άουτς ή αλλαγών γηπέδου,
 - (στ) Επανάληψη αντικανονικών αιτημάτων στον ίδιο αγώνα,
 - (ζ) Επαναλαμβανόμενα αιτήματα για να μάθουν τον αριθμό των τάιμ-άουτς που έχουν χρησιμοποιήσει.
- Μια πετσέτα για σκούπισμα των γυαλιών του ήλιου θα πρέπει να είναι κρεμασμένη στους στυλοβάτες / στο σχοινί του φιλέ σε κάθε μεριά του γηπέδου (δίπλα από τον Πρώτο και τον Δεύτερο Διαιτητή). Κάθε πετσέτα θα αντιστοιχεί σε κάθε μία από τις ομάδες, ούτε ώστε να μπορεί να χρησιμοποιηθεί γρήγορα, εάν παραστεί ανάγκη, με σκοπό την αποφυγή καθυστερήσεων κατά τη διάρκεια του αγώνα. Η ομάδα που θα έχει τον πάγκο στα αριστερά του τραπέζιού του σημειωτή, θα πρέπει να αλλάζει γήπεδα δίπλα από τον Δεύτερο Διαιτητή και να χρησιμοποιήσει την πετσέτα μόνο εάν υπάρχει ανάγκη, χωρίς καθυστέρηση. Το αντίστοιχο θα πράξει και η άλλη ομάδα από την πλευρά του Πρώτου Διαιτητή.

15. ΚΑΤ' ΕΞΑΙΡΕΣΗ ΔΙΑΚΟΠΕΣ ΤΟΥ ΑΓΩΝΑ

- **Η ιατρική βοήθεια μπορεί σε κάθε περίπτωση να παρασχεθεί στους παίκτες κατά τη διάρκεια των κανονικών διακοπών του αγώνα (ΤΟ, ΤΤΟ, διαστήματα ανάμεσα στα σετς) χωρίς καθυστέρηση στον αγώνα.**
- Για όλες τις περιπτώσεις FORFEIT που έχουν σχέση με «ακραίες καιρικές συνθήκες» ή «χρήση τουαλέτας», ο 1^{ος} Διαιτητής θα πρέπει να προσπαθήσει να εξακριβώσει κατά πόσον αυτό οφείλεται σε ηλίαση και/ή αφυδάτωση. Στην περίπτωση που όντως ισχύει αυτό, θα πρέπει να ρωτήσει τον τραυματία / άρρωστο παίκτη: «Υπέφερες από εμετούς και/ή ευκοιλιότητα τις τελευταίες 5 μέρες;» Αυτή η πληροφορία στη συνέχεια διαβιβάζεται στον Referee Coach για να ακολουθηθούν οι προβλεπόμενες διαδικασίες. (BVB-45 Heat Stress Monitoring Results).
- Στην περίπτωση που σε κάποιον παίκτη χρεωθεί ένα «Recovery Interruption» ή στην περίπτωση που έχουμε FORFEIT λόγω ισχυριζόμενου/ τραυματισμού / ασθένειας, αμέσως μετά το Score Sheet Administration, ο παίκτης θα πρέπει να λάβει ένα αντίγραφο της φόρμας BVB/49 από τους διαιτητές του αγώνα. Η συνέχιση της εν λόγω διαδικασίας αποτελεί ευθύνη του τραυματισμένου / ασθενή παίκτη. (βλ. FIVB Beach Volleyball Sports Operations Manual).
- Ο Technical Delegate της FIVB με βάση το WBGT index και σε συνεννόηση με τον Επίσημο Ιατρό της διοργάνωσης ή τον FIVB Medical Delegate (εφόσον αυτός

είναι παρόντας), και τον FIVB Referee Coach μπορούν να λάβουν συγκεκριμένα μέτρα όπως:

- Να αυξήσουν το διάστημα ανάμεσα στις φάσεις από 12 δευτερόλεπτα σε 15 δευτερόλεπτα, και εφόσον είναι αναγκαίο:

- Να επιτρέψουν σύντομα διαλείμματα για να πίνουν νερό οι παίκτες κατά την αλλαγή των γηπέδων,

- Να παραχωρήσουν ένα επιπλέον τεχνικό Τάιμ Αουτ όταν το άθροισμα των πόντων των 2 ομάδων φτάσει τους 42 πόντους.

Στην περίπτωση που κάποιο από τα πιο πάνω μέτρα εφαρμοστεί, η διοργάνωση επίσημα θεωρείται ότι λαμβάνει χώρα υπό ακραίες καιρικές συνθήκες.

16. ΑΠΑΙΤΟΥΜΕΝΗ ΣΥΜΠΕΡΙΦΟΡΑ

➤ Περιπτώσεις παιχτών που κακομεταχειρίζονται με υπερβολικό τρόπο εξοπλισμό του αγώνα θα πρέπει να θεωρούνται σαν Αγενής Συμπεριφορά.

17. ΚΑΚΗ ΣΥΜΠΕΡΙΦΟΡΑ ΚΑΙ ΟΙ ΚΥΡΩΣΕΙΣ ΤΗΣ

➤ Οι κυρώσεις κακής συμπεριφοράς είναι αθροιστικές μόνο σε κάθε ξεχωριστό σετ. Κάθε παίκτης όμως μπορεί να δεχθεί μέχρι και δύο (2) κόκκινες κάρτες για αγενή συμπεριφορά σε κάθε σετ (Κανονισμός 20.3.1).

➤ Για την επιβολή κύρωσης, ο παίκτης θα πρέπει να κληθεί στο βάθρο του Πρώτου Διαιτητή.

➤ Παίκτης που διασχίζει το φιλέ με σκοπό να δει το σημάδι της μπάλας στην άμμο θα πρέπει να τιμωρείται από τον Πρώτο Διαιτητή για «Αγενή συμπεριφορά».

18. Ο ΣΗΜΕΙΩΤΗΣ

➤ Ο ΣΗΜΕΙΩΤΗΣ θα πρέπει να υπενθυμίζει στον Δεύτερο Διαιτητή σε κάθε περίπτωση:

➤ Όταν μια ομάδα έχει εξαντλήσει την πρώτη και μοναδική της «Επίσημη Προειδοποίηση» στον αγώνα

➤ Όταν κάποιος παίκτης έχει τιμωρηθεί ήδη μια φορά ή δύο φορές για «Αγενή Συμπεριφορά» στο συγκεκριμένο σετ

➤ Όταν κάποιος παίκτης έχει τιμωρηθεί ήδη μια φορά για «Προσβλητική Συμπεριφορά» στον συγκεκριμένο αγώνα

➤ Όταν μια ομάδα έχει ήδη δεχτεί «Προειδοποίηση Καθυστέρησης» στον συγκεκριμένο αγώνα.

19. Ο ΒΟΗΘΟΣ ΣΗΜΕΙΩΤΗΣ

➤ Ο Βοηθός Σημειωτής κάθεται δίπλα από τον Σημειωτή και είναι υπεύθυνος για τα ακόλουθα:

α) Χειρίζεται τον χειροκίνητο πίνακα του σκορ που βρίσκεται στο τραπέζι του Σημειωτή, ελέγχει ότι όλοι οι πίνακες του γηπέδου δείχνουν το σωστό σκορ στο κοινό και εάν όχι, το διορθώνει.

β) Χειρίζεται τις πινακίδες 1 & 2 υποδεικνύοντας τον σωστό παίχτη που έχει σειρά να σερβίρει σε συνεργασία με τον Σημειωτή. Θα πρέπει ανά πάσα στιγμή να ακολουθεί τις προφορικές εντολές που παίρνει από τον Σημειωτή.

Σημείωση: Θα πρέπει να συνεχίσει να κρατά ψηλά την πινακίδα μέχρι και την εκτέλεση του σέρβις.

Σημείωση: Αποτελεί καλή τεχνική ο Βοηθός Σημειωτής να κρατά ένα ξεχωριστό φύλλο ελέγχου, το οποίο κάθε φορά να το ελέγχει με την πληροφορία που θα λάβει από τον Σημειωτή.

γ) Αρχίζει και λήγει τη χρονομέτρηση των Τεχνικών Τάιμ-άουτς με τη χρήση κόρνας όπου υπάρχει. Αυτή η λειτουργία μπορεί να αντικατασταθεί από τον Δεύτερο Διαιτητή εάν δεν υπάρχει κόρνα.

δ) Συμπληρώνει τη φόρμα «BVB-51» (έκδοση BMP) για σκοπούς καταγραφής των αποτυχημένων αιτημάτων BMP εκ μέρους κάποιας ομάδας, ενημερώνοντας τον Δεύτερο Διαιτητή τότε μια ομάδα δεν έχει πλέον διαθέσιμα αιτήματα BMP για το συγκεκριμένο σετ.

20. ΕΠΙΣΗΜΕΣ ΧΕΙΡΟΣΗΜΑΝΣΕΙΣ

➤ Ο Δεύτερος Διαιτητής διατηρεί τη δυνατότητα να βοηθά τον Πρωτό Διαιτητή με χειροσημάνσεις κοντά στο στήθος κατά τη διάρκεια της φάσης ή στο τέλος της φάσης.

➤ Εάν η μπάλα μετά από το πρώτο, το δεύτερο ή το τρίτο κτύπημα της ομάδας βγει έξω από την πλευρά της δικής της ομάδας, τα μέλη του σώματος της διαιτησίας θα πρέπει να υποδείξουν το «άγγιγμα μπάλας» (#24 / ΕΓ 3).

➤ Εάν μετά από επιθετικό κτύπημα η μπάλα κτυπήσει στο πάνω μέρος του φιλέ και ακολούθως προσγειωθεί «έξω» από την πλευρά των επιτιθέμενων χωρίς να ακουμπήσει το μπλοκ των αντίπαλων, οι Διαιτητές θα πρέπει να υποδείξουν «μπάλα έξω» (#15), αλλά αμέσως μετά να υποδείξουν τον παίχτη που έκανε το επιθετικό κτύπημα (ούτως ώστε όλοι να αντιληφθούν ότι δεν υπήρξε επαφή της μπάλας με τους μπλοκέρ). Εάν στην ίδια περίπτωση, η μπάλα ακουμπήσει το μπλοκ και ακολούθως καταλήξει έξω από την πλευρά των επιτιθέμενων, ο Πρώτος Διαιτητής θα πρέπει να υποδείξει «μπάλα έξω» (#15) και ακολούθως να υποδείξει τον(τους) μπλοκέρ.



FACTORS TO CONSIDER IN DOODLE CONTACT

1. Spin, sound of the contact and the players action before, during and after the contact can not be used as a definitive factor in considering a Double Contact.
2. The Key Element is the cleanness of the contact.
3. The Referee must concentrate on the Time Difference between the 2 hands contacting the Ball. (Separately or Simultaneously)
4. The ball can be played Back and Forward as long as its trajectory is in a straight line with the players shoulders.

ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ ΤΗΣ ΔΙΠΛΗΣ ΜΠΑΛΙΑΣ

1. Το γύρισμα (σπινάρισμα) της μπάλας, ο ήχος και η κίνηση του παίκτη, πριν, κατά τη διάρκεια και μετά το παίξιμο της μπάλας, δεν μπορεί να αποτελέσει τον αποφασιστικό παράγοντα για να κρίνουμε την διπλή μπαλιά.
 2. Το αποφασιστικό και μοναδικό κριτήριο είναι η καθαρότητα της επαφής.
 3. Ο Διαιτητής πρέπει να επικεντρωθεί στην διαφορά στην ώρα της επαφής των χεριών με την επαφή της μπάλας.
 4. Ο παίκτης μπορεί να παίξει/κατευθύνει την μπάλα μπροστά ή πίσω νοουμένου ότι η πορεία της μπάλας είναι σε ευθεία γραμμή με τους ώμους του.
- Όλοι στο γήπεδο να μπορούν να καταλάβουν το σφάλμα που έδωσε ο διαιτητής.

FACTORS TO CONSIDER IN CATCH BALLS

1. Spin, lack of it, sound of the contact and the players action before, during and after the contact be used as a definitive factor on considering carried balls.
2. The key element is the duration of the contact and its cleanness. The duration is defined as the time difference between the initial point of contact and the release point.
3. If both wrists are inverted and the fingers point downwards to the ground is definitely a catch ball.

ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ ΤΗΣ ΜΠΙΑΣΤΗΣ ΜΠΑΛΙΑΣ

1. Το γύρισμα (σπινάρισμα) της μπάλας, ο ήχος και η κίνηση του παίκτη, πριν, κατά τη διάρκεια και μετά το παίξιμο της μπάλας, δεν μπορεί να αποτελέσει τον αποφασιστικό παράγοντα για να κρίνουμε την πιαστή μπαλιά.
2. Το μοναδικό κριτήριο είναι η διάρκεια και η καθαρότητα της επαφής.
3. Αν και οι δύο καρποί των χεριών είναι γυρισμένα ώστε τα δάκτυλα να δείχνουν το έδαφος, τότε οπωσδήποτε η μπαλιά είναι πιαστή.

ΠΑΣΑ ΜΕ ΔΑΚΤΥΛΑ

Κατά τη διάρκεια της ενέργειας των παικτών να παίξουν την μπάλα με τα δάχτυλα, η μπάλα πρέπει να παιχθεί με μια γρήγορη κίνηση. Δεν πρέπει να υπάρχει οποιαδήποτε σημαντική μετακίνηση της μπάλας προς τα κάτω, ενώ η μπάλα δεν μπορεί εμφανώς να κρατηθεί στα χέρια του παίκτη.



(Σφάλμα)



(Σωστό)

ΚΡΙΤΗΡΙΑ

1. Ο Διαιτητής πρέπει να καταλάβει την φύση των διαφόρων τύπων επαφών πάσας με τα δάκτυλα.
2. Δίνοντας έμφαση στη διάρκεια (πιαστή)
Η έμφαση στην πιαστή μπαλιά είναι κυρίως στην διάρκεια της επαφής της μπάλας με τα χέρια του παίκτη
3. Και κατά πόσο τεχνικά σωστή και καθαρή ήταν η επαφή (διπλή)
Η διπλή μπαλιά δεν καθορίζεται από τις στροφές της μπάλας αλλά από το γεγονός ότι έχουμε ξεκάθαρα σφάλμα λόγω της χρονικής διαφοράς που η μπάλα έρχεται σε επαφή με καθένα από τα δύο χέρια του παίκτη.
4. Να αποφύγουμε τον καταλογισμό σφάλματος με κριτήριο μόνο την θέση του σώματος του παίκτη.

ΣΦΑΛΜΑΤΑ ΣΤΟ ΕΠΙΘΕΤΙΚΟ ΧΤΥΠΗΜΑ

Κανόνας 13.2.3 (σφάλματα στο επιθετικό χτύπημα), αναφέρει:

➤ Ένας παίκτης ολοκληρώνει ένα επιθετικό χτύπημα ενεργώντας με ανοικτά δάκτυλα ή χρησιμοποιώντας τις άκρες των δακτύλων του που δεν είναι άκαμπτα και μαζί.

➤ Οι κατευθυντήριες γραμμές και οδηγίες για τους διαιτητές αναφέρουν:

- Το ανοιχτό χέρι "DINK OR TIP" που στέλνει την μπάλα στο αντίπαλο γήπεδο με τα δάκτυλα, είναι σφάλμα. Η μπάλα που χτυπιέται με τις άκρες των δακτύλων ή τις αρθρώσεις επιτρέπεται.

- Σημείωση: Στην περίπτωση της επαφής με τις άκρες των δακτύλων, τα δάκτυλα που έρχονται σε επαφή με την μπάλα πρέπει να είναι ενωμένα και αλύγιστα (άκαμπτα) (TOGETHER AND RIGID).

- Σημείωση: Προσοχή πρέπει να δίνεται όταν ένα παίκτης έρθει σε επαφή με τη μπάλα πρώτα με τα δάκτυλα και στη συνέχεια σπρώχνει τη μπάλα στο μπλοκ προκαλώντας μια «πιαστή» μπάλα πάνω από το φιλέ. Η πρώτη επαφή με την μπάλα είναι ένα σφάλμα (πιαστό) και πρέπει να τιμωρείται. Αν και οι δύο ομάδες έρθουν σε επαφή με τη μπάλα ταυτόχρονα, πραγματοποιώντας μια πιαστή μπαλιά (πάνω από το φιλέ), αυτό δεν είναι σφάλμα και το παιχνίδι θα πρέπει να συνεχιστεί.

Οι διαιτητές πρέπει να δώσουν ιδιαίτερη προσοχή σε αυτές τις περιπτώσεις και να επιβάλλουν δεόντως κυρώσεις σε κάθε περίπτωση (όλα τα παρακάτω παραδείγματα είναι αντικανονικά)

ΕΠΙΘΕΤΙΚΟ ΧΤΥΠΗΜΑ ΜΕ ΔΑΚΤΥΛΑ

Κανόνας 13.2.5 (σφάλματα στο επιθετικό χτύπημα), αναφέρει:

➤ Ένας παίκτης ολοκληρώνει ένα επιθετικό χτύπημα με δάχτυλα όταν η τροχιά της μπάλας δεν είναι κάθετη ως προς τον άξονα γραμμή των ώμων. Η εξαίρεση είναι όταν ο παίκτης προσπαθεί να κάνει πάσα σε συμπαίκτη του.

➤ Οι κατευθυντήριες γραμμές και οδηγίες για τους διαιτητές, αναφέρουν:

- Ένας παίκτης μπορεί να ολοκληρώσει επιθετικό χτύπημα, με δάχτυλα (όταν η τροχιά της μπάλας είναι κάθετη ως προς τον άξονα των ώμων), είτε προς τα εμπρός ή προς τα πίσω.

Σημείωση: Ο ΔΙΑΙΤΗΤΗΣ πρέπει να εξετάσει τον άξονα των ώμων του παίκτη τη στιγμή που γίνεται η πάσα. Οι παίκτες πρέπει να καθορίσουν τη θέση των ώμων τους, πριν από την επαφή.



FACTORS TO CONSIDER IN HART DRIVER BALLS (HDB)

1. The best indication is if the ball is received in a defensive action. Players action should be a re-action and have no time to play the ball in another way.
2. It mostly occurs after a spike and the speed of the ball is very important.
3. Did the receiving player have time to change the playing technique.
4. The ball can extended momentarily overhand with fingers.
5. Consider the time and distance between the attack and the defense.
6. Consider the speed of the ball due to a block or after hitting the net.
7. Service reception is not covered under the HDB criterial and should be judged. under the criteria of Double Contact and/or Carried Ball.

ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ ΤΟΥ HART DRIVER BALLS (HDB)

1. Η καλύτερη ένδειξη είναι αν η μπαλιά αποκρουστεί σε άμυνα. Η κίνηση του παίκτη πρέπει να είναι αντίδραση στο επιθετικό κτύπημα του αντιπάλου το οποίο να μην του δίνει χρόνο να αποκρούσει την μπάλα διαφορετικά. Δηλ να αλλάξει την τεχνική υποδοχή της μπάλας.
2. Σημαντικό κριτήριο είναι η ταχύτητα της μπάλας καθώς και η απόσταση μεταξύ της επίθεσης και της άμυνας, και η ταχύτητα της μπάλας μετά από επιθετικό κτύπημα με επαφή στο φιλέ.
3. Σε όλες τις περιπτώσεις του δυνατού επιθετικού κτυπήματος, η μπάλα μπορεί να κρατηθεί στιγμιαία με τα δάκτυλα ψηλά.
4. Η υποδοχή στο σέρβις δεν καλύπτεται από τα πιο πάνω κριτήρια και πρέπει να εξετάζεται από τον Διαιτητή από τα κριτήρια της πιαστής και διπλής μπαλιάς.

ΚΛΙΜΑΚΑ ΚΥΡΩΣΕΩΝ ΚΑΚΗΣ ΣΥΜΠΕΡΙΦΟΡΑΣ

ΚΑΤΗΓΟΡΙΕΣ	ΕΜΦΑΝΙΣΗ	ΜΕΛΟΣ ΣΕ ΠΑΡΑΠΤΩΜΑ	ΚΥΡΩΣΗ	ΚΑΡΤΕΣ	ΣΥΝΕΠΕΙΑ
ΕΛΑΧΙΣΤΗ ΑΠΡΕΠΗΣ ΣΥΜΠΕΡΙΦΟΡΑ	Στάδιο1	Οποιοδήποτε μέλος	Δεν θεωρείται σαν κύρωση	Καμία	Μόνο πρόληψη
	Στάδιο 2			Κίτρινη	
ΑΓΕΝΗΣ ΣΥΜΠΕΡΙΦΟΡΑ (στο ίδιο σετ)	Κάθε επόμενη επανάληψη		Θεωρείται σαν αγενής συμπεριφορά	Όπως πιο κάτω	Όπως πιο κάτω
	Πρώτη	Οποιοδήποτε μέλος	Ποινή	Κόκκινη	Πόντος και σέρβις στους αντίπαλους
	Δεύτερη	Το ίδιο μέλος	Ποινή	Κόκκινη	Πόντος και σέρβις στους Αντίπαλους
ΑΓΕΝΗΣ ΣΥΜΠΕΡΙΦΟΡΑ (νέο σετ) ΠΡΟΣΒΛΗΤΙΚΗ ΣΥΜΠΕΡΙΦΟΡΑ	Τρίτη	Το ίδιο μέλος	Αποβολή	Κόκκινη + Κίτρινη μαζί	Η ομάδα κηρύσσεται ελλιπής για το σετ
	Πρώτη	Οποιοδήποτε μέλος	Ποινή	Κόκκινη	Πόντος και σέρβις στους Αντίπαλους
	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

ΥΠΟΔΕΙΞΕΙΣ ΠΡΟΕΙΔΟΠΟΙΗΣΕΩΝ ΚΑΙ ΚΥΡΩΣΕΩΝ ΚΑΘΥΣΤΕΡΗΣΗΣ

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

ΕΠΙΣΗΜΟ ΠΡΩΤΟΚΟΛΛΟ ΑΓΩΝΑ

-10 Λεπτά	Τελειώνει ο προηγούμενος αγώνας, οι διαιτητές ολοκληρώνουν τις διαδικασίες μετά τη λήξη του αγώνα και εγκαταλείπουν την περιοχή του γηπέδου.
-8 Λεπτά	Ανακοίνωση του αγώνα μόλις το γήπεδο ετοιμαστεί από τους ισιωτές της άμμου. Οι παίκτες και τα μέλη του σώματος της διαιτησίας εισέρχονται στην περιοχή του γηπέδου. Από αυτό το σημείο οι παίκτες θα πρέπει να φέρουν τις επίσημες στολές αγώνα. Το ράντισμα και το ίσιωμα του γηπέδου θα πρέπει να έχουν ολοκληρωθεί. Οι παίκτες προθερμαίνονται και προετοιμάζονται στην περιοχή του γηπέδου, τα μέλη του σώματος της διαιτησίας ελέγχουν τον εξοπλισμό του γηπέδου, το φύλλο αγώνα, τις συνθήκες του αγώνα, τις περιοχές των παιχτών κτλ.
-5 Λεπτά	Διεξαγωγή της κλήρωσης μπροστά από το τραπέζι του σημειωτή. <i>(Σημείωση: Εάν οι τοπικές συνθήκες το επιβάλλουν, η κλήρωση μπορεί να μεταφερθεί πιο μπροστά για να δοθεί περισσότερος χρόνος προθέρμανσης).</i>
-4 Λεπτά	Έναρξη της επίσημης προθέρμανσης (3 λεπτά).
-1 Λεπτό	Τέλος της επίσημης προθέρμανσης, οι παίκτες εγκαταλείπουν το γήπεδο και πηγαίνουν στις περιοχές τους. Ο πρώτος διαιτητής πηγαίνει στο βάθρο του, ο δεύτερος διαιτητής στέκεται μπροστά από το τραπέζι του σημειωτή και όλα τα άλλα μέλη του σώματος της διαιτησίας πηγαίνουν στις θέσεις τους. Ανακοίνωση των ονομάτων των παιχτών και είσοδός τους στο πίσω μέρος του γηπέδου (Εικόνα 1). Μετά την είσοδο του τελευταίου παίκτη στο πίσω μέρος του γηπέδου, ο πρώτος διαιτητής σφυρίζει και οι παίκτες κάνουν χειραψία κάτω από το φιλέ (Εικόνα 2).
0 Λεπτά	Έναρξη του αγώνα.
Λήξη του αγώνα	Οι παίκτες κάνουν χειραψία με τους αντίπαλους και με τους διαιτητές κοντά στο βάθρο του πρώτου διαιτητή και κατευθύνονται προς το τραπέζι του σημειωτή (Εικ. 3). Οι αρχηγοί υπογράφουν το φύλλο αγώνα. Όλοι οι συμμετέχοντες μαζεύουν τα υπάρχοντά τους και οι διαιτητές οδηγούν τις ομάδες προς την έξοδο του γηπέδου, ούτως ώστε να προετοιμαστεί το γήπεδο για τον επόμενο αγώνα.

- Αυτό το πρωτόκολλο μπορεί να έχει **3 – 5 λεπτά επίσημο χρόνο προθέρμανσης** μετακινώντας την κλήρωση στα -7 λεπτά.
- Οι προπονητές επιτρέπεται να βρίσκονται στο γήπεδο κατά τη διάρκεια της προθέρμανσης των ομάδων τους μέχρι την επίσημη έναρξη του πρωτοκόλλου αγώνα. Όπου επιτρέπεται, με την έγκριση του Refereeing Coach, οι προπονητές των ομάδων μπορούν να μείνουν μέχρι και ακριβώς πριν από τη στιγμή της κλήρωσης.

ΠΡΩΤΟΚΟΛΛΟ FORFEIT AND DEFAULT

1. ΣΧΕΤΙΚΟΙ ΚΑΝΟΝΙΣΜΟΙ

- Οι κανονισμοί που αφορούν στο FORFEIT και στο DEFAULT περιέχονται σε 2 κυρίως τμήματα των Επίσημων Κανονισμών Πετοσφαίρισης Παραλίας: Κανονισμοί 6.4 & 7.1.

Κανονισμός 6.4	Εγκατάλειψη (Default) και Ελλιπής Ομάδα
Κανονισμός 6.4.1	Εάν κάποια ομάδα αρνηθεί να παίξει μετά από παρότρυνση, κηρύσσεται ελλιπής και χάνει τον αγώνα με σκορ 0-2 (0-21, 0-21 για κάθε σετ).
Κανονισμός 6.4.2	Μια ομάδα που δεν παρουσιάζεται στο γήπεδο την προκαθορισμένη ώρα θεωρείται ότι εγκαταλείπει τον αγώνα. Οι συνέπειες είναι όπως και στον 6.4.1. πιο πάνω.
Κανονισμός 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 το σετ της (Κανονισμοί 6.2, 6.3, 7.3.1).
Κανονισμός 7.1	Η Κλήρωση: Πριν από την επίσημη προθέρμανση, ο ΠΡΩΤΟΣ ΔΙΑΙΤΗΤΗΣ διεξάγει την κλήρωση για να αποφασιστεί ποια ομάδα θα σερβίρει πρώτη και σε ποιες πλευρές του γηπέδου θα αρχίσουν τον αγώνα οι δύο ομάδες.

2. ΠΙΘΑΝΑ ΣΕΝΑΡΙΑ

- **Με βάση τους πιο πάνω κανονισμούς υπάρχουν 3 πιθανά σενάρια:**
- **Σενάριο 1:** Μια ομάδα επίσημα δηλώνει ότι εγκαταλείπει τον αγώνα πριν από την έναρξή του.
- **Σενάριο 2:** Μια ομάδα εγκαταλείπει τον αγώνα γιατί δεν ήταν παρούσα την προβλεπόμενη ώρα για την έναρξη του αγώνα.
- **Σενάριο 3:** Μια ομάδα εγκαταλείπει τον αγώνα αφού αυτός έχει αρχίσει.

➤ ΣΕΝΑΡΙΟ 1:

ΜΙΑ ΟΜΑΔΑ ΕΠΙΣΗΜΑ ΔΗΛΩΝΕΙ ΟΤΙ ΕΓΚΑΤΑΛΕΙΠΕΙ ΤΟΝ ΑΓΩΝΑ ΠΡΙΝ ΑΠΟ ΤΗΝ ΕΝΑΡΞΗ ΤΟΥ

- Αυτή η κατάσταση τυγχάνει χειρισμού από τον(τους) υπεύθυνο Delegate(s) της FIVB και χρειάζεται ελάχιστη εμπλοκή από τον ΔΙΑΙΤΗΤΗ.

- Ο Διαιτητής θα πρέπει να συμπληρώσει το φύλλο αγώνα (εφόσον του ζητηθεί από τον Delegate της FIVB) σύμφωνα με τις Οδηγίες Συμπλήρωσης του Φύλλου Αγώνα της FIVB.
- Οι Διαιτητές θα πρέπει να μεριμνήσουν να γνωρίζουν τις όποιες αλλαγές προκύπτουν στο αγωνιστικό πρόγραμμα από την εγκατάλειψη του αγώνα (FORFEIT).

➤ **ΣΕΝΑΡΙΟ 2:**

ΜΙΑ ΟΜΑΔΑ ΕΓΚΑΤΑΛΕΙΠΕΙ ΤΟΝ ΑΓΩΝΑ ΓΙΑΤΙ ΔΕΝ ΗΤΑΝ ΠΑΡΟΥΣΑ ΤΗΝ ΠΡΟΒΛΕΠΟΜΕΝΗ ΩΡΑ ΓΙΑ ΤΗΝ ΕΝΑΡΞΗ ΤΟΥ ΑΓΩΝΑ

Αναγκαία Βήματα (προχωρήστε στο επόμενο βήμα σε περίπτωση μη επίλυσης).

1. Βεβαιωθείτε ότι οι ομάδες είναι παρούσες.
2. Προσπαθήστε να βρείτε τις ομάδες.
3. Ενημερώστε τον(τους) υπεύθυνο(ους) Delegate(s) της FIVB.
4. Συνεχίστε με το Πρωτόκολλο Αγώνα.
5. Επίσημος χρόνος προθέρμανσης μετά από την κλήρωση.
6. Τελική απόφαση για την εγκατάλειψη του αγώνα (FORFEIT).

ΕΠΙΣΚΟΠΗΣΗ

- Οι Διαιτητές σε αυτή την περίπτωση θα πρέπει να δράσουν γρήγορα, καθώς ο χρόνος αποτελεί έναν πολύ σημαντικό παράγοντα.
- Οι Διαιτητές με τις ενέργειες τους θα πρέπει να προσπαθούν ούτως ώστε μια ομάδα να μην αποκομίζει πλεονέκτημα έναντι στην άλλη.
- Ο Διαιτητής δεν θα πρέπει σε καμία περίπτωση να κάνει σχόλια για την πιθανή έκβαση ή την πιθανότητα εγκατάλειψης του αγώνα.
- Οι Διαιτητές δεν θα πρέπει να υποθέτουν ότι μια ομάδα δεν θα παρουσιαστεί λόγω προηγούμενης εγκατάλειψης κάποιου αγώνα.

Συγκεκριμένες Σημειώσεις για κάθε βήμα.

Βήμα 1

- Μόλις κάποιος Διαιτητής βρίσκεται στο γήπεδο πριν από τον αγώνα θα πρέπει να βεβαιωθεί ότι οι δύο ομάδες (και οι δύο παίχτες από κάθε ομάδα) είναι παρούσες.
- Ο Διαιτητής θα πρέπει να είναι στο γήπεδο πριν από την έναρξη του επίσημου χρόνου προθέρμανσης.

Βήμα 2

- Εάν μια ή και οι δύο ομάδες δεν είναι παρούσες θα πρέπει να κάνει όλες τις απαραίτητες ενέργειες για να εξακριβώσει που βρίσκονται οι ομάδες. Αυτό περιλαμβάνει και το να ζητήσει τη συμβολή των Υπεύθυνων Γηπέδων, να

χρησιμοποιήσει τους ασύρματους, ο Δεύτερος Διαιτητής να εγκαταλείψει την περιοχή του γηπέδου και να μεριμνήσει ούτως ώστε όλες οι πληροφορίες μεταβιβαστούν σωστά στον(στους) Delegate(s) της FIVB αλλά και στο προσωπικό της Διοργάνωσης.

- Ο Πρώτος Διαιτητής θα πρέπει να παραμένει στο γήπεδο.

Βήμα 3

- Εάν η κατάσταση δεν επιλυθεί αμέσως με την ομάδα να φτάνει στο γήπεδο, ο υπεύθυνος Delegate της FIVB θα πρέπει να ενημερωθεί και να κληθεί να μεταβεί στο γήπεδο.

- Εφόσον ο Delegate της FIVB βρίσκεται στο γήπεδο, η τελική απόφαση επί όλων των θεμάτων, όπως η έναρξη του Πρωτοκόλλου Αγώνα ή μια πιθανή εγκατάλειψη αποτελεί δική του ευθύνη. Οι Διαιτητές θα πρέπει να συνεχίσουν (ή να ξεκινήσουν) το Επίσημο Πρωτόκολλο Αγώνα της διοργάνωσης.

- Ο υπεύθυνος Delegate της FIVB θα πρέπει να εξακριβώσει τους λόγους της απουσίας του παίχτη και να συμβουλευτεί τους Διαιτητές για τις ενέργειές τους.

- Ιδανικά ο υπεύθυνος Delegate της FIVB θα πρέπει να βρίσκεται στο γήπεδο πριν από την έναρξη του Επίσημου Πρωτοκόλλου Αγώνα. Εάν όχι, τότε ο ΔΙΑΙΤΗΤΗΣ θα πρέπει να αναλάβει τον έλεγχο της κατάστασης, αλλά θα πρέπει να γνωρίζει ότι μόνο ο Technical Delegate της FIVB μπορεί να πάρει την τελική απόφαση για την εγκατάλειψη ομάδας.

Βήμα 4

- Εάν ο υπεύθυνος Delegate της FIVB δεν είναι παρόν οι Διαιτητές θα πρέπει αυτόματα να ξεκινούν / να συνεχίζουν το Επίσημο Πρωτόκολλο Αγώνα (εκτός και αν έχουν διαφορετικές εντολές από τον Delegate της FIVB).

- Εφόσον έχει αρχίσει το Επίσημο Πρωτόκολλο Αγώνα, οι Διαιτητές θα πρέπει να κάνουν όλα τα απαραίτητα βήματα για να συνεχιστεί το πρωτόκολλο χωρίς τροποποιήσεις (δηλ. να διατηρηθεί η ροή του πρωτοκόλλου).

Βήμα 5

- Ο Διαιτητής θα πρέπει στη σωστή στιγμή, σύμφωνα με το Επίσημο Πρόγραμμα των Αγώνων, να ζητήσει άδεια (από τον υπεύθυνο Delegate της FIVB) για να ξεκινήσει την επίσημη περίοδο προθέρμανσης, διεξάγοντας την κλήρωση (εκτός και αν έχει κάποια διαφορετική ενημέρωση).

- Ειδικό Πρωτόκολλο 1: Εάν κάποια ομάδα δεν έχει κανένα παίχτη παρόντα στην κλήρωση, η αντίπαλη ομάδα αυτόματα κερδίζει την κλήρωση και μπορεί να επιλέξει το σέρβις, την υποδοχή κτλ. Μόνο ένας παίχτης χρειάζεται για τη διεξαγωγή της κλήρωσης.

- Οι διαδικασίες που αφορούν τον Διαιτητή σε αυτό το Ειδικό Πρωτόκολλο έχουν την εξής σειρά:

1. Σφυρίζει και καλεί τους Αρχηγούς των ομάδων για την κλήρωση μπροστά από το τραπέζι του Σημειωτή.

2. Αφού επιβεβαιώσει ότι μόνο μια ομάδα είναι παρούσα, ενημερώνει τον Αρχηγό της ότι αυτόματα έχει κερδίσει την κλήρωση και έχει πρώτος το δικαίωμα της επιλογής (σέρβις, υποδοχή ή πλευρά του γηπέδου).

3. Λαμβάνει από τον παρόντα Αρχηγό την πρώτη του επιλογή (π.χ. πλευρά του γηπέδου).

4. Ενημερώνει την ομάδα ότι ο Αρχηγός της άλλης ομάδας θα ολοκληρώσει την επιλογή του με την ολοκλήρωση της επίσημης περιόδου προθέρμανσης.

5. Επιβεβαιώνει με τους Σημειωτές την απόφαση του Αρχηγού της ομάδας και λαμβάνει από αυτόν την προ του αγώνα υπογραφή μαζί με όποιες άλλες πληροφορίες μπορούν να καταγραφούν (π.χ. σειρά στο σέρβις). Σημειώστε ότι σε αυτό το στάδιο ο Σημειωτής δεν είναι σε θέση να συμπληρώσει το φύλλο αγώνα ολοκληρωτικά για να αρχίσει ο αγώνας καθώς, α) μπορεί να μην γνωρίζει σε ποια πλευρά του γηπέδου ξεκινά κάθε ομάδα και β) μπορεί να μην γνωρίζει ποια ομάδα έχει πρώτα σέρβις και ποια υποδοχή.

6. Σφυρίζει και υποδεικνύει την έναρξη της επίσημης περιόδου προθέρμανσης (π.χ. 5 λεπτά).

7. Δεν διακόπτει την επίσημη προθέρμανση των ομάδων για να λάβει περισσότερες πληροφορίες (εάν έρθει στο γήπεδο η άλλη ομάδα).

8. Αμέσως μετά το τέλος της επίσημης προθέρμανσης σφυρίζει και υποδεικνύει στις ομάδες να πάνε στις καρέκλες τους.

9. Μόνο οι παίχτες της ομάδας που ήταν παρούσα στην κλήρωση θα πάνε στις καρέκλες τους.

10. Ο Αρχηγός της ομάδας που δεν ήταν παρούσα στην κλήρωση θα πρέπει να πάει στο τραπέζι του Σημειωτή και να ενημερώσει για την απόφασή του (σέρβις, υποδοχή, πλευρά του γηπέδου) την οποία δεν είχε πάρει προηγουμένως (σημείο 4 πιο πάνω).

11. Ο Αρχηγός της ομάδας θα πρέπει να υπογράψει στο τμήμα υπογραφής του αρχηγού πριν από τον αγώνα στο φύλλο αγώνα και να υποδείξει τη σειρά σέρβις της ομάδας του.

12. Ο Σημειωτής θα πρέπει να συμπληρώσει το φύλλο αγώνα και να επιβεβαιώσει στους διαιτητές ότι όλες οι πληροφορίες που χρειάζεται έχουν ληφθεί.

13. Ο Αρχηγός της ομάδας που ήταν παρούσα στην κλήρωση θα πρέπει να ενημερωθεί για την απόφαση της άλλης ομάδας.

14. Οι διαιτητές θα πρέπει να ξεκινήσουν τον αγώνα το συντομότερο δυνατόν.

- Ειδικό Πρωτόκολλο 2: Εάν καμία από τις ομάδες δεν είναι παρούσα (δηλ. δεν υπάρχουν παίχτες) δεν διεξάγεται κλήρωση, αλλά η ώρα θα πρέπει να σημειωθεί στο Τμήμα των Παρατηρήσεων του φύλλου αγώνα και ο Διαιτητής αρχίζει τη χρονομέτρηση σύμφωνα με το Επίσημο Πρωτόκολλο Αγώνα (ανακοινώνοντας ότι έχει ξεκινήσει).

- Πολλές από τις διαδικασίες που αφορούν τους Διαιτητές στο Ειδικό Πρωτόκολλο 1 ισχύουν και στο Ειδικό Πρωτόκολλο 2, αλλά προσαρμόζονται για τον λόγο ότι δεν υπάρχει ομάδα παρούσα στην κλήρωση.

- Στην περίπτωση που κάποια ομάδα έρθει στο γήπεδο κατά τη διάρκεια του Επίσημου Πρωτοκόλλου Αγώνα, το Πρωτόκολλο συνεχίζεται χωρίς μεταβολές

και η αργοπορημένη ομάδα δεν δικαιούται επιπλέον χρόνο προθέρμανσης (εκτός και αν ειδοποιηθούν διαφορετικά οι Διαιτητές).

- Αμφότερα τα πιο πάνω Ειδικά Πρωτόκολλα θα πρέπει να εκτελούνται όσο πιο σύντομα γίνεται και δεν θα πρέπει να παρατείνεται ο χρόνος του Επίσημου Πρωτοκόλλου Αγώνα.

Βήμα 6

- Ο χρόνος της Επίσημης Προθέρμανσης ολοκληρώνεται όταν ο Πρώτος Διαιτητής σφυρίξει και υποδείξει ότι είναι έτοιμος για να ξεκινήσει τον αγώνα.

- Εάν όλη αυτή την ώρα ο παίχτης(ες) δεν είναι στο γήπεδο, ο ΔΙΑΙΤΗΤΗΣ θα πρέπει να ενημερώσει τον(τους) υπεύθυνο(ους) Delegate(s) της FIVB γι' αυτό το ζήτημα (ότι δηλαδή σύμφωνα με την χρονομέτρηση από πλευράς του Διαιτητή το Επίσημο Πρωτόκολλο Αγώνα έχει ολοκληρωθεί και ότι ο αγώνας είναι τώρα προγραμματισμένος για να ξεκινήσει).

- Ο Πρώτος Διαιτητής δεν χρειάζεται να πάει στο βάθρο του στο τέλος του Επίσημου Πρωτοκόλλου Αγώνα.

- Ο(οι) υπεύθυνος(οι) Delegate(s) της FIVB έχει(ουν) την ευθύνη μεταβίβασης της απόφασης σχετικά με εγκατάλειψη του αγώνα στον Αρχηγό της ομάδας (εάν είναι παρούσα κάποια ομάδα), στα μέλη του σώματος της διαιτησίας, στους θεατές, στα μέσα κτλ.

- Το σκορ του αγώνα διαμορφώνεται σύμφωνα με το Τμήμα 3: Σκορ.

➤ ΣΕΝΑΡΙΟ 3:

ΜΙΑ ΟΜΑΔΑ ΕΓΚΑΤΑΛΕΙΠΕΙ ΤΟΝ ΑΓΩΝΑ ΑΦΟΥ ΑΥΤΟΣ ΕΧΕΙ ΑΡΧΙΣΕΙ

- Αυτή η κατάσταση συνήθως θα δημιουργηθεί λόγω τραυματισμού (αλλά όχι αποκλειστικά).

- Ο(οι) υπεύθυνος(οι) Delegate(s) της FIVB θα πρέπει να κληθεί(ούν) στο γήπεδο το συντομότερο δυνατόν.

- Ο Πρώτος Διαιτητής θα πρέπει αρχικά να επιβεβαιώσει προφορικά με την ομάδα ότι καθίσταται ελλιπής και συνεπώς ότι εγκαταλείπει τον αγώνα. Αυτό μπορεί να συμβεί και μετά από ένα Medical Assistance Protocol.

- Ο Πρώτος Διαιτητής θα πρέπει να προβεί στις ακόλουθες ενέργειες:

1. Να λάβει την υπογραφή στο φύλλο αγώνα του Αρχηγού της ομάδας που επιθυμεί να εγκαταλείψει τον αγώνα (επιβεβαιώνοντας με αυτό τον τρόπο την επιθυμία τους για εγκατάλειψη του αγώνα).

2. Να επιβεβαιώσουν την εγκατάλειψη του αγώνα με τον(τους) υπεύθυνος(ους) Delegate(s) της FIVB.

3. Να ενημερώσει την Αρχηγό της αντίπαλης ομάδας για την εγκατάλειψη του αγώνα.

4. Να επιβλέψει τη συμπλήρωση του φύλλου αγώνα και να το υπογράψει, επιβεβαιώνοντας το περιεχόμενό του.

- Το σκορ του αγώνα διαμορφώνεται σύμφωνα με το Τμήμα 3: Σκορ.

3. ΣΚΟΡ

- Ο(οι) υπεύθυνος(οι) Delegate(s) της FIVB, όπως φαίνεται στα σενάρια 1 & 2, είναι υπεύθυνος(οι) για την επικύρωση του Επίσημου Αποτελέσματος Αγώνα και έχει(ουν) το δικαίωμα να καταγράψει(ουν) σχόλια στο Τμήμα Παρατηρήσεων.

- Με την ολοκλήρωση του αγώνα, ο Πρώτος Διαιτητής θα πρέπει να μεριμνήσει όπως το τμήμα Παρατηρήσεων του Φύλλου Αγώνα έχει συμπληρωθεί με όλες τις απαραίτητες πληροφορίες, όπως υποδεικνύονται σε αυτό το πρωτόκολλο και φαίνονται στο παράδειγμα στις Οδηγίες Συμπλήρωσης του Φύλλου Αγώνα.

- Εάν ο Referee Coach (RC) δεν βρίσκεται στο γήπεδο με τη συμπλήρωση του αγώνα, ο Πρώτος Διαιτητής θα πρέπει να μεριμνήσει ώστε να ληφθούν οι απαραίτητες υπογραφές προτού το φύλλο αγώνα παραδοθεί στο Γραφείο της Διοργάνωσης προσπαθώντας να αποφύγει τυχόν καθυστερήσεις για σκοπούς του BVIS.



WT11 - FIVB BEACH VOLLEYBALL INTERNATIONAL SCORESHEET RPS-2 out of 3 sets



FIVB WORLD TOUR - BRASILIA OPEN

Name of Competition:

2013 Edition

Match No.: 18 Site: BRASILIA Beach: ESPLANADA DOS MINISTERIOS Court: 1 Date: 18/04/13 Men Women Main Draw Qual. P.P. W.B. Class. S-F Finals

A or B (B) Ingresso / Ingresso P. Country (I, T, A) TEAM vs. (A) Geor / Gia Country (G, E, O)

1st SET										Start time: 09:00		Court switch																		
service order	player no.	Formal Warn.	Misconduct sanctions														A	B												
I	1	:	Pen.	Pen.	Exp.	Disq.	(2)	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	:	:
III	2	:	:	:	:	:	:	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	:	:
Time Out		Delay sanctions				TEAM - POINTS										A (A) GEO		B (B) ITA												
Time Out		Delay sanctions				TEAM - POINTS										A (B) ITA		B (A) GEO												
II	1	:	:	:	:	:	(0)	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	:	:
IV	2	:	:	:	:	:	:	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	:	:
End time: 09:00																														

2nd SET										Start time: 09:00		Court switch																		
service order	player no.	Formal Warn.	Misconduct sanctions														A	B												
I	1	:	:	:	:	:	(2)	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	:	:
III	2	:	:	:	:	:	:	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	:	:
Time Out		Delay sanctions				TEAM - POINTS										A (A) GEO		B (B) ITA												
Time Out		Delay sanctions				TEAM - POINTS										A (B) ITA		B (A) GEO												
II	1	:	:	:	:	:	(0)	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	:	:
IV	2	:	:	:	:	:	:	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	:	:
End time: 09:00																														

3rd SET										Start time:		Court switch																		
service order	player no.	Formal Warn.	Misconduct sanctions														A	B												
I	:	:	:	:	:	:		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	:	:
III	:	:	:	:	:	:		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	:	:
Time Out		Delay sanctions				TEAM - POINTS										A (B) ITA		B (A) GEO												
Time Out		Delay sanctions				TEAM - POINTS										A (A) GEO		B (B) ITA												
II	:	:	:	:	:	:		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	:	:
IV	:	:	:	:	:	:		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	:	:
End time:																														

Team		I, T, A		(B)		(A)		G, E, O		Team	
No.	Player's Name	No.	Player's name					No.	Player's name		
2	Ingresso, M.	1*	Gomes, R.								
(1)	Ingresso, P.	(2)	Terceiro, J.								
Captain's pre-match signature:				Captain's pre-match signature:							

RESULTS	Time-Outs	Wins	Points	Set Duration	Points	Wins	Time-Outs		
	0	0	0	Set 1 (0 mn)	21	1	0		
0	0	0	Set 2 (0 mn)	21	1	0			
			Set 3 (mn)						
Total	0	0	Total 0	Total (0 mn)	42	Total 2	Total 0		
Match starting time 09 h 00 mn		Total Match Duration .0 h 00 mn				Match ending time 09 h 00 mn			
Winning team Geor / Gia G, E, O 2:0									

APPROVAL	Officials	Name	Country	Signature
	1st Referee	Personeni, J.	SUI	
	2nd Referee	Chirpididou, N.	GRE	
	Scorer	Santiago, P.	BRA	
	Assistant Scorer	Pontes, J.	BRA	
Line Judges	Bolsa, J.		Nuno, G.	
Captain's post-match signature:				Captain's post-match signature:

Remarks: Additional information attached

Team B forfeited the match due to injury of player #2. Appropriate official medical personnel came to the court. Both teams and players were present.

1st referee

Winner of Coin Toss: A or B Set 1 (A) Set 3 (B)

COMPLETED SCORESHEET - FORFEIT

BVB/11 - FIVB BEACH VOLLEYBALL INTERNATIONAL SCORESHEET RPS-2 out of 3 sets



FIVB WORLD TOUR - BRASILIA OPEN

Name of Competition:

Match No.: 18 Site: BRASILIA Beach: ESPLANADA DOS MINISTERIOS Court: 1 Date: 18/04/13 Men Women Main Draw Qual. P.P. W.B. Class. S-F Finals

A or B **(B)** Larissa / Juliana Country **B, R, A** TEAM vs. A or B **(A)** Schwaiger / Schwaiger Country **A, U, T**

1st SET										Start time: 09 : 00		Court switch A : B																					
service order	player no.	Formal Warn.	Misconduct sanctions												4:3																		
I	2	:	:	:	:	:	:	:	:	2	6	9	15	19	(21)	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	6:8		
III	1	:	:	:	:	:	:	:	:	3	7	10	16	20		6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	10:11	
Time Out		Delay sanctions		TEAM - POINTS (green)																						13:15							
16:16		:		:		:																						16:19					
Time Out		Delay sanctions		TEAM - POINTS (red)																						:							
10:13		:		:																						:							
Time Out		Delay sanctions		TEAM - POINTS (red)																						:							
13:16		:		:																						:							
II	1	10:13	10:14	:	:	:	:	2	5	8	13	17		6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	:			
IV	2	:	:	:	:	:	:	4	6	10	16	(18)		6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	:			
service order	player no.	Formal Warn.	Misconduct sanctions												End time: 09 : 27																		

2nd SET										Start time: 09 : 28		Court switch A : B																			
service order	player no.	Formal Warn.	Misconduct sanctions												4:3																
I	2	:	:	:	:	:	:	2	5	8	11	16	19		7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	7:7	
III	1	:	:	:	:	:	:	3	6	10	15	18	(20)		7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	11:10	
Time Out		Delay sanctions		TEAM - POINTS (green)																						15:13					
10:13		:		:																						17:18					
Time Out		Delay sanctions		TEAM - POINTS (red)																						:					
:		:		:																						:					
Time Out		Delay sanctions		TEAM - POINTS (red)																						:					
:		:		:																						:					
II	2	:	:	:	:	:	:	2	6	8	15	17	20		7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	:	
IV	1	:	:	:	:	:	:	5	7	14	16	19	(22)		7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	:	
service order	player no.	Formal Warn.	Misconduct sanctions												End time: 10 : 01																

3rd SET										Start time: 10 : 02		Court switch A : B																				
service order	player no.	Formal Warn.	Misconduct sanctions												2:3																	
I	1	:	:	:	:	:	:	1	4	7	9	11	(13)		7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	6:4		
III	2	:	:	:	:	:	:	2	6	8	10	12		6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	8:7		
Time Out		Delay sanctions		TEAM - POINTS (red)																						9:11						
9:11		:		:																						12:13						
Time Out		Delay sanctions		TEAM - POINTS (green)																						:						
4:0		:		:																						:						
Time Out		Delay sanctions		TEAM - POINTS (green)																						:						
:		:		:																						:						
II	1	:	:	:	:	:	:	2	4	8	11	13	(15)		6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	:	
IV	2	:	:	:	:	:	:	3	6	9	12	14		6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	:		
service order	player no.	Formal Warn.	Misconduct sanctions												End time: 10 : 16																	

TEAMS	Team B, R, A		Team A, U, T	
	No.	Player's Name	No.	Player's name
(2)	França, L.	(2)	Schwaiger, D.	
1	Felisberta da Silva, J.	1*	Schwaiger, S.	
Captain's pre-match signature:		Captain's pre-match signature:		

Medical Assistance chart					
Team	Player	MTO	RIT	RIT	
B, R, A	1	<input checked="" type="checkbox"/>			
	2				
A, U, T	1				
	2				

RESULTS	Time-Outs	Wins	Points	Set Duration	Points	Wins	Time-Outs
	1	1	21	Set 1 (27 mn)	18	0	1
1	0	20	*1 Set 2 (33 mn)	22	1	0	
1	1	15	*2 Set 3 (14 mn)	13	0	1	
Total	3	Total 2	Total 56	*3 Total (74 mn)	Total 53	Total 1	Total 2
Match starting time 09 h 00 mn		Total Match Duration 1 h 16 mn			Match ending time 10 h 16 mn		

Remarks:

1st set, player #1 team A penalized due to deliberate kicking of one of the match balls outside of the playing area, with no further consequences.

Ball mark protocol - Confirmed

*1 09:41:27, 2nd set, 15:11 team A serving, player #1 team B authorized for "Medical Time Out". 09:42:29, match resumed. Duration 00:01:02.

*2 09:46:42, 2nd set, 20:19 team A serving, player #2 team A authorized for "Recovery Interruption" (Illness - Severe Weather). 09:48:53, match resumed, Duration 00:02:52

*3 10:09:45, 3rd set, 10:12 team B serving, team A requests for Protest Protocol. RD came to the court and judged the Protest Protocol as "Rejected - Level 1" 10:12:37, match resumed. Duration 00:02:52.

Improper Request for team A

Total match duration adjustments for "Medical Assistance Protocol" and "Protest Protocol" 00:06:05

1st referee

Winner of Coin Toss: A = B Set 1 (A) Set 3 (B)

APPROVAL	Winning team	Larissa / Juliana		B, R, A 2 : 1	
	Officials	Name	Country	Signature	
1 st Referee	Personeni, J.	SUI			
2 nd Referee	Chirpilidou, N.	GRE			
Scorer	Santiago, P.	BRA			
Assistant Scorer	Pontes, J.	BRA			
Line Judges	1 Bolsas, J.	2	Line Judges	3	4 Nuno, G.
Captain's post-match signature:		Captain's post-match signature:			

COMPLETED SCORESHEET - STANDARD

ΠΡΩΤΟΚΟΛΛΟ BALL MARK

➤ Τα κύρια σημεία που περιλαμβάνει το Πρωτόκολλο Ball Mark είναι:

1. Οι ομάδες δικαιούνται να ζητήσουν ένα Πρωτόκολλο Ball Mark (BMP) στο τέλος μιας φάσης εφόσον θέλουν να επανεξεταστεί η απόφαση των διαιτητών σχετικά με το «μπάλα μέσα» ή «μπάλα έξω» σε σχέση με τις πλάγιες και τις τελικές γραμμές.

2. Οι ομάδες έχουν το δικαίωμα να ζητήσουν και άλλο «BMP» εφόσον το αίτημα τους είναι πετυχημένο, με όριο τα 2 ανεπιτυχή BMP ανά σετ.

3. Το BMP μπορεί να ζητήσει οποιοσδήποτε από τους 2 παίκτες της κάθε ομάδας. Οι παίκτες / ομάδες έχουν στη διάθεσή τους πέντε δευτερόλεπτα μετά την ολοκλήρωση του ράλλυ για να κάνουν αυτό το αίτημα. Παρόλ' αυτά μια ομάδα δεν έχει το δικαίωμα να ζητήσει BMP αφού αλλάξει γήπεδο.

4. Οι παίκτες πρέπει να υποδείξουν το αίτημα σχηματίζοντας το γράμμα «C» με τα δάκτυλά τους και στη συνέχεια να υποδείξουν στον 1^ο Διαιτητή την αντίστοιχη χειροσήμανση του BMP. Οι παίκτες μπορούν να κάνουν το αίτημα από οποιοδήποτε σημείο του γηπέδου.

5. Τα αιτήματα για BMP σε περιπτώσεις όπου δεν υπάρχουν ασφαλείς αποδείξεις (για παράδειγμα, ο διαιτητής από τη θέση του κρίνει ότι η μπάλα ακούμπησε τη γραμμή προτού ακουμπήσει την άμμο λίγο μακριά από τη θέση της γραμμής) δεν θα γίνονται αποδεκτά.

6. Οι πιο πάνω περιπτώσεις (σημείο 5) θα θεωρούνται σαν «αντικανονικά αιτήματα BMP» και θα απορρίπτονται. Οι ενέργειες του 1^{ου} Διαιτητή θα είναι:

α. Να ενημερώσει τους αντίστοιχους παίκτες / την αντίστοιχη ομάδα για την απόφασή του

β. Να κάνει την επίσημη χειροσήμανση για το αντικανονικό αίτημα για BMP.

12. Σε πολύ εξαιρετικές περιπτώσεις, ο 1^{ος} Διαιτητής έχει το δικαίωμα να εκκινήσει τη διαδικασία ενός BMP εφόσον δεν είναι σίγουρος για την απόφασή του σε συγκεκριμένο ράλλυ. Σε αυτή την περίπτωση ο Διαιτητής:

α. θα σφυρίξει για να σταματήσει ο αγώνας.

β. θα ξεκινήσει αμέσως τη διαδικασία του Ball Mark(μέσα ή έξω)

γ αμέσως θα επιστρέψει στο βάθρο του και θα υποδείξει την απόφασή του σχετικά με το Ball Mark.

13. Είναι δυνατόν μια ομάδα να αποφασίσει να ακυρώσει ένα αίτημα για BMP πριν την έναρξη ή στα πολύ αρχικά στάδια της διαδικασίας.

16. Σε περιπτώσεις όπου το Ball Mark έχει αλλοιωθεί λόγω φυσικών συμβάντων ή εσκεμμένης ενέργειας κάποιας ομάδας / κάποιου παίκτη, και δεν είναι δυνατόν να γίνει η αξιολόγησή του, ισχύει η αρχική απόφαση του Διαιτητή. Η εξαίρεση είναι όταν η ομάδα που κερδίζει τον πόντο εσκεμμένα αλλοιώσει τη γραμμή. Σε αυτή την περίπτωση ο πόντος θα επαναληφθεί. Σε αυτή την περίπτωση, ακόμη και αν το αποτέλεσμα είναι εναντίων της ομάδας που έκανε το αίτημα για BMP, αυτή η ομάδα θα διατηρήσει τον αριθμό των BMP που δικαιούται για το συγκεκριμένο σετ.

ΧΕΙΡΟΣΗΜΑΝΣΗ ΓΙΑ ΑΙΤΗΜΑ ΒΜΡ ΠΟΥ ΕΓΙΝΕ ΜΕ ΚΑΘΥΣΤΕΡΗΣΗ

(ο διαιτητής κάνει τη χειροσήμανση καλύπτοντας τον καρπό του με τα ενωμένα δάκτυλα του άλλου χεριού)



ΥΠΟΧΡΕΩΤΙΚΕΣ ΧΕΙΡΟΣΗΜΑΝΣΕΙΣ ΓΙΑ ΑΙΤΗΜΑ ΒΜΡ

(το γράμμα «C» σχηματίζεται με τα δάκτυλα)



(ακολουθώντας ο παίχτης υποδεικνύει τη γραμμή του γηπέδου)



ΧΕΙΡΟΣΗΜΑΝΣΗ ΓΙΑ ΑΝΤΙΚΑΝΟΝΙΚΟ ΑΙΤΗΜΑ ΒΜΡ

(ο διαιτητής σχηματίζει ένα «X»)



MEDICAL ASSISTANCE PROTOCOLS

- Η Ιατρική Βοήθεια (Medical Assistance) θα δίνεται σε παίκτες μέσω της εφαρμογής των σχετικών πρωτοκόλλων όπως φαίνεται πιο κάτω:
 - Medical Timeout (MTO) – θα εφαρμόζεται αποκλειστικά σε περιπτώσεις σοβαρού τραυματισμού με αίμα.
 - Recovery Interruption (RIT) – θα εφαρμόζεται όταν:
 - ο Υπάρχει τραυματισμός χωρίς αίμα (είτε υπάρχει είτε δεν υπάρχει τραύμα και για τραυματισμούς που δεν είναι συνέπεια επαφής και δεν περιλαμβάνουν αίμα).
 - ο Ασθένεια που σχετίζεται με Ακραίες Καιρικές συνθήκες, οι οποίες έχουν επίσημα κηρυχθεί από τη διοργανώτρια αρχή.
 - ο Για χρήση της Τουαλέτας (για καθυστέρηση στη χρήση της τουαλέτας κατά τη διάρκεια του αγώνα).
- Στην περίπτωση που δεν υπάρχει ηλεκτρονικό φύλλο αγώνα, η διάρκεια της Ιατρικής Βοήθειας θα χρονομετρείται με συμβατικό τρόπο (με το ρολόι) και θα καταγράφεται από τον επίσημο σημειωτή. Συνεπώς ο σημειωτής θα πρέπει να καταγράψει με αυτή τη σειρά:
 - α) την ώρα που ο 1^{ος} Διαιτητής σφύριξε για την έναρξη του πρωτοκόλλου (σε ώρες, λεπτά και δευτερόλεπτα),
 - β) το σετ,
 - γ) το σκορ,
 - δ) την ομάδα που είχε σειρά να σερβίρει,
 - ε) τον παίκτη που χρειάζεται ιατρική βοήθεια,
 - ζ) το είδος της ιατρικής βοήθειας που δίνεται στον παίκτη,
 - η) την ώρα που επαναρχίζει ο αγώνας ή την ώρα του FORFEIT
 - θ) τη διάρκεια της διακοπής λόγω της παροχής ιατρικής βοήθειας.
- Η Ιατρική Βοήθεια μπορεί να παρασχεθεί στους παίκτες κατά τη διάρκεια των κανονικών διακοπών του αγώνα (ΤΟ, ΤΤΟ, διαστήματα ανάμεσα στα σετς) χωρίς καθυστέρηση στον αγώνα.
- Είναι δυνατόν για τον ίδιο παίκτη να πάρει «Medical time out» και «Recovery Interruption» στον ίδιο αγώνα ως ακολούθως:
 - MTO (τραυματισμός με αίμα) – στον παίκτη θα πρέπει να παρασχεθεί ιατρική βοήθεια για τραυματισμό με αίμα σε κάθε περίπτωση.
 - RIT (τραυματισμός χωρίς αίμα, είτε υπάρχει είτε δεν υπάρχει τραύμα και για τραυματισμούς που δεν είναι συνέπεια επαφής και δεν περιλαμβάνουν αίμα, ασθένεια που σχετίζεται με ακραίες καιρικές συνθήκες, οι οποίες έχουν επίσημα κηρυχθεί από τη διοργανώτρια αρχή ή χρήση τουαλέτας – ο κάθε παίκτης επιτρέπεται να ζητήσει μόνο ένα RIT ανά αγώνα.
 - Διακοπές λόγω MTO και RIT μπορούν να συμβούν στον ίδιο αγώνα για τον ίδιο παίκτη, ασχέτως της σειράς που αυτά θα λάβουν χώρα στον αγώνα.



1. MEDICAL TIME OUT – ΤΡΑΥΜΑΤΙΣΜΟΣ ΜΕ ΑΙΜΑ

ΤΗ ΣΤΙΓΜΗ ΤΟΥ ΤΡΑΥΜΑΤΙΣΜΟΥ ΜΕ ΑΙΜΑ

➤ Στην περίπτωση που η αιμορραγία είναι ελάχιστη και μπορεί να σταματήσει με ευκολία, αυτό θα πρέπει να τυγχάνει χειρισμού χωρίς καθυστέρηση, με τον 2^ο Διαιτητή να καθοδηγεί τον παίκτη στο τραπέζι του σημειωτή όπου υπάρχει διαθέσιμο ένα ιατρικό κουτί για να καθαρίσει το κόψιμο και στο τέλος να του βάλει επίδεσμο.

➤ Στην περίπτωση που η αιμορραγία είναι πιο σοβαρή, τότε ο 2^{ος} Διαιτητής θα πρέπει να υποδείξει στον 1^ο Διαιτητή να κατεβεί κάτω από το βάθρο του και να ενημερώσει τον παίκτη ότι ο 1^{ος} Διαιτητής θα ξεκινήσει τη διαδικασία για «Medical Time Out». **Ακολουθώς θα πρέπει να ρωτήσει τον παίκτη κατά πόσον επιθυμεί να δεχθεί Ιατρική Βοήθεια από το επίσημο ιατρικό προσωπικό της διοργάνωσης ή από το διαπιστευμένο ιατρικό προσωπικό της ομάδας του.**

ΜΕ ΤΗΝ ΕΝΑΡΞΗ ΤΟΥ MEDICALTIMEOUT

➤ Παίκτης που θα πρέπει να εγκαταλείψει το γήπεδο θα πρέπει να συνοδεύεται από τον 2^ο Διαιτητή.

➤ Ο 1^{ος} Διαιτητής (ή σε αντίθετη περίπτωση ο Διαιτητής που συνοδεύει τον παίκτη) επιβλέπει ενεργά τη διαδικασία με σκοπό ο τραυματισμένος παίκτης να επιστρέψει στη θέση του εντός του προβλεπόμενου χρόνου ανάρρωσης.

➤ Ο 2^{ος} Διαιτητής επιβλέπει ούτως ώστε ο συμπαίκτης του τραυματισμένου παίκτη αλλά και οι αντίπαλοί του να παραμείνουν στο γήπεδο ή στην ελεύθερη ζώνη ή να μετακινηθούν στον χώρο που βρίσκονται οι καρέκλες τους. **Οι παίκτες επιτρέπεται να χρησιμοποιούν μπάλες σε αυτό το διάστημα.**

➤ Οι παίκτες θα πρέπει να ενημερώνονται για τον χρόνο που παρήλθε κατά τη διάρκεια του Medical Time Out. **Ο 1^{ος} Διαιτητής ενημερώνει τον τραυματισμένο παίκτη και το ιατρικό προσωπικό ενώ ο 2^{ος} Διαιτητής είναι υπεύθυνος να ενημερώνει τον συμπαίκτη του τραυματισμένου παίκτη και την αντίπαλη ομάδα.**

➤ Σημειώστε ότι το τέλος του χρόνου ανάρρωσης θα υποδειχθεί από την κόρνα με τη λήξη των **5 ΛΕΠΤΩΝ** ή με το σφύριγμα του 1^{ου} Διαιτητή.

2. RECOVERY INTERRUPTION

➤ Θα εφαρμόζεται:

- Όταν υπάρχει τραυματισμός χωρίς αίμα, είτε υπάρχει είτε δεν υπάρχει τραύμα και για τραυματισμούς που δεν είναι συνέπεια επαφής και δεν περιλαμβάνουν αίμα.

- Για ασθένεια που σχετίζεται με Ακραίες Καιρικές συνθήκες, οι οποίες έχουν επίσημα κηρυχθεί από τη διοργανώτρια αρχή

- Για χρήση της τουαλέτας.

➤ **Εάν η ομάδα έχει διαθέσιμο το Τάιμ Αουτ της ή αν η φάση που ολοκληρώθηκε οδηγήσει τον αγώνα σε Τεχνικό Τάιμ Αουτ ή στο διάστημα ανάμεσα στα σετς, τότε η Ιατρική Βοήθεια μπορεί να παρασχεθεί χωρίς καμία καθυστέρηση στον αγώνα.**

- Οι παίκτες δεν δικαιούνται να λάβουν ένα δεύτερο «Recovery Interruption» στον ίδιο αγώνα.

ΤΗ ΣΤΙΓΜΗ ΤΟΥ ΤΡΑΥΜΑΤΙΣΜΟΥ / ΑΣΘΕΝΕΙΑΣ

- Στην περίπτωση που ο τραυματισμός είναι πιο σοβαρός και η ομάδα δεν έχει διαθέσιμο Τάιμ Άουτ και η φάση που ολοκληρώθηκε δεν οδηγεί σε Τεχνικό Τάιμ Άουτ ή σε διάστημα ανάμεσα στα σετς, τότε ο 2^{ος} Διαιτητής θα πρέπει να υποδείξει στον 1^ο Διαιτητή να κατεβεί κάτω από το βάθρο του και να ενημερώσει τον παίκτη ότι ο 1^{ος} Διαιτητής θα εξουσιοδοτήσει την έναρξη ενός «Recovery Interruption». **Ακολουθώς θα ρωτήσει τον παίκτη εάν επιθυμεί να λάβει Ιατρική Βοήθεια από το επίσημο ιατρικό προσωπικό ή από το διαπιστευμένο ιατρικό προσωπικό της ομάδας του.**
- **Ο 1^{ος} Διαιτητής θα εξουσιοδοτήσει την έναρξη του πρωτοκόλλου με την άφιξη του επίσημου ιατρικού προσωπικού, εφόσον αυτή ήταν η επιλογή του τραυματισμένου παίκτη. Διαφορετικά, εάν δεν υπάρχει επίσημο ιατρικό προσωπικό ή εάν ο παίκτης ζήτησε το δικό του διαπιστευμένο ιατρικό προσωπικό, τότε ο 1^{ος} Διαιτητής θα ξεκινήσει το πρωτόκολλο αμέσως.**

ΜΕ ΤΗΝ ΕΝΑΡΞΗ ΤΟΥ RECOVERY INTERRUPTION

- Παίκτης που θα πρέπει να εγκαταλείψει το γήπεδο θα πρέπει να συνοδεύεται από τον 2^ο Διαιτητή (ή τον Referee Coach ή τον αναπληρωματικό διαιτητή εφόσον υπάρχει).
- Ο 1^{ος} Διαιτητής (ή σε αντίθετη περίπτωση ο διαιτητής που συνοδεύει τον παίκτη) επιβλέπει ενεργά τη διαδικασία με σκοπό ο τραυματισμένος παίκτης να επιστρέψει στη θέση του εντός του προβλεπόμενου χρόνου ανάρρωσης.
- Ο 2^{ος} Διαιτητής επιβλέπει ούτως ώστε ο συμπαίκτης του τραυματισμένου παίκτη αλλά και οι αντίπαλοί του παραμείνουν στο γήπεδο ή στην ελεύθερη ζώνη ή μετακινηθούν στον χώρο που βρίσκονται οι καρέκλες τους. **Οι παίκτες επιτρέπεται να χρησιμοποιούν μπάλες σε αυτό το διάστημα.**
- Οι παίκτες θα πρέπει να ενημερώνονται για τον χρόνο που παρήλθε κατά τη διάρκεια του «Recovery Interruption». Ο 1^{ος} Διαιτητής ενημερώνει τον τραυματισμένο παίκτη και το ιατρικό προσωπικό ενώ ο 2^{ος} Διαιτητής είναι υπεύθυνος να ενημερώνει τον συμπαίκτη του τραυματισμένου παίκτη και την αντίπαλη ομάδα.
- Σημειώστε ότι το τέλος του χρόνου ανάρρωσης θα υποδειχθεί από την κόρνα με τη λήξη των **5 λεπτών** ή με το σφύριγμα του 1^{ου} Διαιτητή.

ΓΕΝΙΚΕΣ ΕΠΙΠΛΕΟΝ ΣΗΜΕΙΩΣΕΙΣ

- Οι παίκτες επιτρέπεται να χρησιμοποιούν τις τουαλέτες ανά πάσα στιγμή κατά τη διάρκεια του αγώνα, νοουμένου ότι δεν καθυστερούν τον αγώνα.
- **Στην περίπτωση που παίκτης καθυστερεί την κανονική συνέχιση του αγώνα ενώ χρησιμοποιεί τις τουαλέτες, θα του χρεωθεί ένα «Recovery Interruption – use of toilets» και ο αγώνας θα συνεχιστεί όταν ο παίκτης επιστρέψει στο γήπεδο.**
- Οι διοργανωτές οφείλουν να παρέχουν **2 τουαλέτες** αποκλειστικά για τους αθλητές (μια για τις γυναίκες και μια για τους άντρες) – μετακινούμενες τουαλέτες εφόσον δεν υπάρχουν σταθερές τουαλέτες στον χώρο της διοργάνωσης – σε απόσταση το **μέγιστον 100 μέτρα** από οποιοδήποτε γήπεδο της διοργάνωσης.

Οι δισιτητές θα πρέπει να κάνουν αναφορά σε αυτό το ζήτημα στο HOMOLOGATION COURT CHECKING πριν από την έναρξη του τουρνουά.

➤ Στην περίπτωση που σε κάποιον παίχτη χρεωθεί ένα «Recovery Interruption» ή στην περίπτωση που έχουμε FORFEIT λόγω ισχυριζόμενου/ης τραυματισμού / ασθένειας, αμέσως μετά το Score Sheet Administration, ο παίχτης θα πρέπει να λάβει ένα αντίγραφο της φόρμας BVB/49 από τους δισιτητές του αγώνα. Η συνέχιση της εν λόγω διαδικασίας αποτελεί ευθύνη του τραυματισμένου / ασθενή παίχτη.

ΠΡΩΤΟΚΟΛΛΟ ΔΙΑΜΑΡΤΥΡΙΑΣ (PROTESTPROTOCOL)

- Ο υπεύθυνος(οι) της FIVB θα εξετάσει(ουν) τη διαμαρτυρία βασιζόμενος(οι) σε 3 κριτήρια.
- Υπάρχουν 2 επίπεδα στο Πρωτόκολλο Διαμαρτυρίας και αυτά εκτελούνται είτε τη δεδομένη στιγμή (Επίπεδο 1) και/ή μετά από την ολοκλήρωση του αγώνα (Επίπεδο 2).

ΚΡΙΤΗΡΙΑ ΓΙΑ ΤΗΝ ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ ΜΙΑΣ ΔΙΑΜΑΡΤΥΡΙΑΣ

- Τα κριτήρια για την αποδοχή ενός έγκυρου Πρωτοκόλλου θα πρέπει να περιλαμβάνουν μια ή περισσότερες από τις ακόλουθες περιπτώσεις:
 - 1. Ο ΔΙΑΙΤΗΤΗΣ παρερμήνευσε ή δεν εφάρμοσε σωστά τους κανονισμούς ή δεν τήρησε τις συνέπειες των αποφάσεών του.**
 - 2. Υπάρχει λάθος στο φύλλο αγώνα (αυτό μπορεί να περιλαμβάνει λάθος στη σειρά εκτέλεσης του σέρβις ή λάθος στο σκορ του αγώνα).**
 - 3. Κάποιο ζήτημα τεχνικής φύσεως στις αγωνιστικές συνθήκες (καιρικές συνθήκες, φωτισμός κτλ).**
- Ο ΠΡΩΤΟΣ ΔΙΑΙΤΗΤΗΣ θα πρέπει να λάβει υπ' όψιν του μόνο αυτά τα 3 κριτήρια για να αξιολογήσει κατά πόσον να κάνει αποδεκτή τη Διαμαρτυρία σαν έγκυρη ή όχι, και συνεπώς ικανή για περεταίρω εξέταση.

ΟΙ ΕΝΕΡΓΕΙΕΣ ΤΟΥ ΠΡΩΤΟΥ ΔΙΑΙΤΗΤΗ ΠΡΙΝ ΑΠΟ ΤΗΝ ΕΝΑΡΞΗ ΤΟΥ ΠΡΩΤΟΚΟΛΛΟΥ ΔΙΑΜΑΡΤΥΡΙΑΣ

- Το Πρωτόκολλο Διαμαρτυρίας αρχίζει όταν ο Αρχηγός μιας ομάδας επίσημα εκφράσει την επιθυμία του για διαμαρτυρία αφού έχει λάβει την επεξήγηση σχετικά με την εφαρμογή ή την ερμηνεία των κανονισμών από τον ΠΡΩΤΟ ΔΙΑΙΤΗΤΗ.
- **Ο ΠΡΩΤΟΣ ΔΙΑΙΤΗΤΗΣ θα πρέπει, προτού καλέσει τον(τους) υπεύθυνο(ους) της FIVB να έρθει(ουν) στο γήπεδο, να μεριμνήσει ότι όλα τα πρακτικά βήματα έχουν γίνει για να διασφαλίσει ότι το Πρωτόκολλο Διαμαρτυρίας δεν θα εκτελεστεί. Αυτό περιλαμβάνει:**
 - 1. Να εξηγήσει καθαρά στον Αρχηγό της ομάδας τη φύση του σφάλματος / τη βάση της απόφασής του.**
 - 2. Επανάληψη χειροσημάνσεων εάν χρειάζεται.**
 - 3. Να συμβουλευτεί όλα τα μέλη του σώματος της διαιτησίας που σχετίζονται με την εφαρμογή / ερμηνεία του(ων) κανονισμού(ών).**
 - 4. Να επιβεβαιώσει τα κριτήρια που ισχύουν για να είναι έγκυρη η διαμαρτυρία.**
 - 5. Να επιβεβαιώσει ότι, αφού έχουν γίνει τα παραπάνω βήματα, ο Αρχηγός της ομάδας επιθυμεί να υποβάλει επίσημη διαμαρτυρία.**

ΠΡΩΤΟΚΟΛΛΟ ΔΙΑΜΑΡΤΥΡΙΑΣ ΕΠΙΠΕΔΟ 1: ΕΠΙΛΥΕΤΑΙ ΤΗ ΣΤΙΓΜΗ ΤΗΣ ΔΙΑΜΑΡΤΥΡΙΑΣ (από τον Referee Coach ή τον Technical Delegate)

- Επισκόπηση του Πρωτοκόλλου που επιλύει τη Διαμαρτυρία τη στιγμή που ο(οι) παίχτης(ες) την υποβάλλει(ουν)
 - Το Πρωτόκολλο Διαμαρτυρίας (Επίπεδο 1) αρχίζει όταν ο Αρχηγός της ομάδας επίσημα δηλώσει την επιθυμία του να διαμαρτυρηθεί, αφού έχει λάβει τις εξηγήσεις για την εφαρμογή ή την ερμηνεία των κανονισμών από τον ΠΡΩΤΟ ΔΙΑΙΤΗΤΗ. Ακολούθως, ο ΠΡΩΤΟΣ ΔΙΑΙΤΗΤΗΣ θα πρέπει να ζητήσει την παρουσία του υπεύθυνου Delegate της FIVB.
 - Το Πρωτόκολλο Διαμαρτυρίας Επίπεδο 1 (τόσο πριν, όσο και κατά τη διάρκεια του αγώνα) περιλαμβάνει τα ακόλουθα στάδια:
 1. Αρχική εξακρίβωση της φύσης της Διαμαρτυρίας.
 2. Απόφαση κατά πόσον θα προχωρήσει το Πρωτόκολλο με βάση την εγκυρότητά του.
 3. Συλλογή επιπλέον πληροφοριών / στοιχείων σχετικά με το Πρωτόκολλο.
 4. Μεταβίβαση του αποτελέσματος της Διαμαρτυρίας στα μέλη του σώματος της Διαιτησίας και στους Παίχτες.
 5. Μεταβίβαση του αποτελέσματος της Διαμαρτυρίας στους Σημειωτές και σε άλλα ενδιαφερόμενα μέρη.
 6. Επανάραξη του αγώνα.
- Το Πρωτόκολλο Διαμαρτυρίας (Επίπεδο 1) είναι το πρώτο από 2 στάδια μιας πιθανής διαμαρτυρίας.

Πώς καταγράφεται το Πρωτόκολλο Διαμαρτυρίας στο φύλλο αγώνα

- Εφόσον το Πρωτόκολλο Διαμαρτυρίας εκτελεστεί και κατόπιν απορριφθεί, τότε οι λέξεις **REJECTED LEVEL 1** θα πρέπει να καταγραφούν στο τμήμα των παρατηρήσεων του φύλλου αγώνα.
- Εφόσον το Πρωτόκολλο Διαμαρτυρίας εκτελεστεί και κατόπιν γίνει αποδεκτό, τότε οι λέξεις **ACCEPTED LEVEL 1** θα πρέπει να καταγραφούν στο τμήμα των παρατηρήσεων του φύλλου αγώνα.
- Εφόσον το Πρωτόκολλο Διαμαρτυρίας απορριφθεί στο Επίπεδο 1 και ο Αρχηγός της ομάδας δηλώσει την πρόθεσή του να ζητήσει Πρωτόκολλο Διαμαρτυρίας στο Επίπεδο 2, τότε οι λέξεις **REJECTED / PENDING LEVEL 1** θα πρέπει να καταγραφούν στο τμήμα των παρατηρήσεων του φύλλου αγώνα.
- Εφόσον το Πρωτόκολλο Διαμαρτυρίας γίνει αποδεκτό στο Επίπεδο 1 και ο Αρχηγός της ομάδας δηλώσει την πρόθεσή του να ζητήσει Πρωτόκολλο Διαμαρτυρίας στο Επίπεδο 2, τότε οι λέξεις **ACCEPTED / PENDING LEVEL 1** θα πρέπει να καταγραφούν στο τμήμα των παρατηρήσεων του φύλλου αγώνα.
- Εφόσον το Πρωτόκολλο Διαμαρτυρίας δεν μπορέσει να εκτελεστεί (αφού ο υπεύθυνος της FIVB έχει κληθεί στο γήπεδο) οι λέξεις **PENDING LEVEL 1** θα πρέπει να καταγραφούν στο τμήμα των παρατηρήσεων του φύλλου αγώνα.

ΠΡΩΤΟΚΟΛΛΟ ΔΙΑΜΑΡΤΥΡΙΑΣ ΣΤΟ ΕΠΙΠΕΔΟ 2 ΠΟΥ ΕΠΙΛΥΕΤΑΙ ΜΕΤΑ ΤΗ ΛΗΞΗ ΤΟΥ ΑΓΩΝΑ (από την Οργανωτική Επιτροπή)



Καλά Σφυρίγματα...