الفصل الثالث
شكل اللعب

أنظر القواعد

6. لتسجيل نقطة، للفوز بالشوط والمباراة

1.6 لتسجيل نقطة

1.1.6 النقطة

يسجل الفريق نقطة:

1.1.1.6 ارتطام الكرة بنجاح على ملعب المنافس. 3.8، 1.1.10

2.1.1.6 عندما يرتكب الفريق المنافس خطأ. 2.1.6

3.1.1.6 عندما يجازي الفريق المنافس بإنذار. 3.2.16، 1.3.21

2.1.6 الخطأ

يرتكب الفريق خطأ بجعل اللعب مخالفاً للقواعد (أو بانتهاكها بطرية أخرى)، يقدر الحكام الأخطاء ويحددوا النتائج طبقاً للقواعد.

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

2.2.1.6 إذا ارتكب خطأ أو أكثر بواسطة المتنافسين في وقت واحد، يحسب خطأ مزدوج ويعاد التداول. 2.1.6، ش11،ي23

3.1.6 **التداول والتداول المكتمل**

التداول عبارة عن تبعات حركات اللعب من لحظة ضربة الإرسال بواسطة المرسل حتى تكون الكرة خارج اللعب. **التداول المكتمل** عبارة عن تعاقب حركات اللعب وتكون نتيجتها الحصول على نقطة. يتضمن هذا: 1.8، 2.8، 1.2.2.12، 4.4.12، 3.2.15، 3.1.11.15، 1.2.3.19، 9.2.3.19، 1.3.21

- التداول المكتمل يشمل الانذار.

- خسارة المرسل او خطأ تنفيذ الارسال بعد الوقت المحدد.

1.3.1.6 إذا فاز الفريق المرسل بالتداول، يحرز نقطة ويستمر بالإرسال.

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

2.6 للفوز بالشوط ش11، ي9

يفوز بالشوط الفريق الذي يسجل 25 نقطة أولاً وبتقدم نقطيتين على الأقل (ما عدا في الشوط الفاصل- الخامس)، وفي حالة التعادل 24-24، يستمر اللعب حتى يصل الفارق نقطتين (26-24، 27-25،.....). 2.3.6

3.6	**للفوز بالمباراة**	**ش11، ي9**
1.3.6	يفوز بالمباراة الفريق الذي يفوز بثلاث أشواط.	**2.6**
2.3.6	في حالة التعادل 2-2 يلعب الشوط الفاصل (الخامس) إلى 15 نقطة وبتقدم نقطتين كحد أدنى.	**1.7**
4.6	**التخلف والفريق غير المكتمل**	
1.4.6	عندما يرفض الفريق اللعب بعد أن يطلب منه ذلك، فإنه يعلن (متخلفاً) ويخسر المباراة بنتيجة صفر-3 للمباراة وصفر-25 لكل شوط.	**2.6، 3.6**
2.4.6	إذا لم يتواجد الفريق على أرض الملعب في الوقت المحدد دون مبرر معقول، فإنه يعتبر متخلفاً وبنفس النتيجة كما هو في القاعدة 1.4.6.	
3.4.6	إذا أعلن الفريق غير مكتمل للشوط أو المباراة، فإنه يخسر الشوط أو المباراة ويعطي الفريق المنافس النقاط أو النقاط والأشواط المطلوبة للفوز بالشوط أو المباراة ويحتفظ الفريق غير المكتمل بنقاطه وأشواطه.	**2.6، 3.6، 1.3.7**
.7	**نظام اللعب**	
1.7	**القرعة**	
	يقوم الحكم الأول قبل المباراة بإجراء القرعة يتحدد بموجبها الإرسال الأول وجانبي الملعب في الشوط الأول.	**1.1.12**
	إذا تقرر لعب الشوط الفاصل، فإنه يتم إجراء قرعة جديدة.	**2.3.6**
1.1.7	تجري القرعة في حضور رئيسي الفريقين.	**1.5**
2.1.7	يختار الفائز بالقرعة:	
	أما	
1.2.1.7	الحق في الإرسال أو استقبال الإرسال.	**1.1.12**
	أو	
2.2.1.7	جانب الملعب.	
	يأخذ الخاسر الاختيار المتبقي.	
2.7	**فترة الإحماء الرسمية**	
1.2.7	قبل المباراة، إذا كان لدى الفريقين ملعب آخر تحت تصرفهما مسبقاً، تعطى فترة إحماء 6 دقائق معاً عند الشبكة، وإذا لم يكن فإنه يحق لهما 10 دقائق.	
	لمسابقات الاتحاد الدولي للكرة الطائرة، العالمية والرسمية، يسمح الاحماء على الشبكة للفريقين معاً لمدة 10 دقائق.	
2.2.7	إذا طلب أي رئيس للفريق إحماء رسمي منفصل (على التوالي) عند الشبكة، فيجوز للفريقين بذلك لثلاث دقائق أو خمس دقائق لكل فريق.	**1.2.7**
3.2.7	في حالة تعاقب فترات الإحماء الرسمي، يأخذ الفريق الذي له الإرسال	**1.2.1.7، 2.2.7**

الأول دوره أولاً عند الشبكة.

لمسابقات الاتحاد الدولي للكرة الطائرة العالمية والرسمية ، يجب على جميع اللاعبين ارتداء زي اللعب للبروتوكول الكامل والإحماء.

3.7	ترتيب الدوران الأساسي للفريق	
1.3.7	يجب أن يتواجد دائماً ستة لاعبين لكل فريق في اللعب.	3.4.6
	يشير الترتيب الأساسي للفريق ترتيب دوران اللاعبين في الملعب، ويجب المحافظة على هذا الترتيب طوال الشوط.	6.7
2.3.7	قبل بداية كل شوط يقدم المدرب ترتيب الدوران الأساسي لفريقه على ورقة ترتيب الدوران او عن طريق جهاز اليكتروني اذا أُستُخدم، وتسلم هذه الورقة مستوفاة وموقعة إلى الحكم الثاني أو المسجل او ارسالها اليكترونياً مباشرة الى المسجل اليكتروني.	1.3.2.5، 1.3.24، 2.1.2.25
3.3.7	اللاعبون غير المسجلين في ترتيب الدوران الأساسي للشوط هم البدلاء لذلك الشوط (ما عدا اللاعبان الحران).	2.3.7، 5.15
4.3.7	بمجرد تسليم ورقة ترتيب الدوران للحكم الثاني أو المسجل، لا يجوز السماح بأي تغيير بدون تبديل عادي.	2.2.15، 5.15، ش11، ي5
5.3.7	التعارضات بين مراكز اللاعبين في الملعب وما في ورقة ترتيب الدوران يراعى التالي:	1.3.24
1.5.3.7	عندما يكتشف مثل هذا التعارض قبل بداية الشوط، يجب تصحيح مراكز اللاعبين طبقاً لما هو موجود بورقة ترتيب الدوران، ولا يكون هناك جزاء.	2.3.7
2.5.3.7	قبل بداية الشوط إذا وجد لاعب في الملعب غير مسجل في ورقة ترتيب الدوران لذلك الشوط، يجب تبديل هذا اللاعب طبقاً لورقة ترتيب الدوران، ولا يكون هناك جزاء.	2.3.7
3.5.3.7	وعلى أي حال، إذا أراد المدرب في الإبقاء على مثل هذا اللاعب (اللاعبين) غير المسجل في الملعب، يجب عليه طلب تبديل (تبديلات) عادي عن طريق استخدام أشارة اليد المعنية لذلك والذي سيسجل بعدئذ على استمارة التسجيل.	2.2.15، ش11، ي5
	وإذا اكتشف تعارض فيما بعد بين مراكز اللاعبين وورقة ترتيب الدوران، يجب على الفريق المخطئ العودة إلى المراكز الصحيحة، وتبقى نقاط المنافس سارية بالإضافة انه يحصل على نقطة والإرسال التالي، ويجب إلغاء جميع النقاط المسجلة بواسطة الفريق عند الخطأ من اللحظة الصحيحة للخطأ حتى اكتشاف الخطأ.	
4.5.3.7	عندما يتواجد اللاعب في الملعب ولكنه غير مسجل ضمن قائمة الفريق على استمارة التسجيل، تبقى نقاط المنافس سارية، بالإضافة انه يكسب نقطة والإرسال، والفريق المخطئ سيفقد جميع النقاط و/ أو الأشواط (25-صفر إذا لزم الأمر) المكتسبة منذ لحظة دخول اللاعب الغير مسجل الى الملعب، وسيتعين تقديم ورقة ترتيب دوران معدلة وإرسال اللاعب المسجل الجديد الى الملعب بمركز اللاعب الغير مسجل.	2.1.6، 2.3.7

4.7	المراكز	ش4
	في اللحظة التي تضرب بها الكرة بواسطة المرسل، يجب أن يكون كل فريق داخل ملعبه وفقاً لترتيب الدوران (فيما عدا المرسل).	1.6.7، 1.8، 4.12
1.4.7	ترقم مراكز اللاعبين كالتالي:	
1.1.4.7	اللاعبون الثلاثة على طول الشبكة هم لاعبون الصف الأمامي يشغلون المراكز 4 (أمامي أيسر)، 3 (أمامي أوسط) و 2 (أمامي أيمن).	
2.1.4.7	أما الثلاثة الآخرون فهم لاعبو الصف الخلفي الذين يشغلون المراكز 5 (خلفي أيسر)، 6 (خلفي أوسط) و 1 (خلفي أيمن).	
2.4.7	الصلة بين مراكز اللاعبين:	
1.2.4.7	يجب على كل لاعب صف خلفي أن يكون في مركز أبعد من خط المنتصف من اللاعب المماثل له في الصف الأمامي.	
2.2.4.7	يجب أن يكون لاعبو الصف الأمامي ولاعبو الصف الخلفي على التوالي في وضع جانبي وفقاً للترتيب الموضح في القاعدة 1.4.7.	
3.4.7	تحدد مراكز اللاعبين وتتم مراقبتها طبقاً لمواقع أقدامهم الملامسة للأرض (آخر اتصال بالأرض يحدد موقع اللاعب) كالتالي:	ش4
1.3.4.7	يجب أن يكون كل لاعب في الصف الخلفي مستوياً مع أو يكون جزء على الأقل من قدم واحدة بعيدًا عن خط المنتصف من القدم الأمامية للاعب الصف الأمامي المماثل له.	3.3.1، 1.2.4.7، 3.4.7
2.3.4.7	يجب أن يكون كل لاعب في الجانب الأيمن (الأيسر) مستوياً مع أو يكون لديه على الأقل جزء من قدم واحدة أقرب إلى الخط الجانبي الأيمن (الأيسر) من القدمين بعيدًا عن الخط الجانبي الأيمن (الأيسر) للاعبين الآخرين في ذلك الصف.	2.3.1، 2.1.4.7، 2.2.4.7، 3.4.7
4.4.7	يحق للاعبين بعد إرسال الكرة التحرك وشغل أي مركز في ملعبهم والمنطقة الحرة.	
5.7	خطأ المركز	ش4، ش11، ي13
1.5.7	يرتكب الفريق خطأ المركز إذا لم يكن أي لاعب في مركزه الصحيح في اللحظة التي تضرب فيها الكرة بواسطة المرسل، عندما يتواجد لاعب في الملعب عن طريق تبديل غير قانوني، ويستأنف اللعب، يحسب هذا كخطأ مركز مع النتائج المترتبة على التبديل غير القانوني.	3.7، 4.7، 9.15
2.5.7	عندما يرتكب المرسل خطأ إرسال في لحظة ضربة الإرسال فإن خطأ المرسل يحسب قبل خطأ المركز.	4.12، 1.7.12
3.5.7	عندما يصبح الإرسال خاطئاً بعد ضربة الإرسال فإن خطأ المركز هو الذي يحتسب.	2.7.12
4.5.7	يؤدي خطأ المركز إلى النتائج التالية :	

1.4.5.7	يجازي الفريق بنقطة والإرسال للمنافس.	3.1.6
2.4.5.7	تصحح مراكز اللاعبين.	4.7 ،3.7
6.7	الدوران	
1.6.7	يحدد ترتيب الدوران بواسطة الترتيب الأساسي للفريق، وتتم مراقبته من خلال ترتيب الإرسال ومراكز اللاعبين طوال الشوط.	1.3.7، 1.4.7، 2.12
2.6.7	عندما يكسب الفريق المستقبل الحق في الإرسال، يدور لاعبوه مركزاً واحداً في اتجاه عقرب الساعة: يدور اللاعب في مركز2 إلى مركز1 ليرسل، ويدور اللاعب في مركز1 إلى مركز6 ..... الخ	2.2.2.12
7.7	خطأ الدوران	ش11، ي13
1.7.7	يرتكب خطأ الدوران عندما لا يؤدى الإرسال طبقاً لترتيب الدوران ويؤدي إلى النتائج التالية:	1.6.7، 12
1.1.7.7	يوقف المسجل اللعب بواسطة الجرس، ويكسب المنافس نقطة والارسال التالي.	3.1.6
	اذا تم اكتشاف خطأ الدوران بعد انتهاء التداول والتي بدأت بخطأ الدوران تُمنح فقط نقطة للمنافس بغض النظر عن ما آلت إليه نتيجة التداول.	
2.1.7.7	يجب تصحيح ترتيب دوران اللاعبين للفريق المخطئ.	1.6.7
2.7.7	بالإضافة على ذلك، يتعين على المسجل أن يحدد بدقة اللحظة التي ارتكب فيها الخطأ، ويجب إلغاء جميع النقاط التالية لذلك والمسجلة بواسطة الفريق المخطئ، وتظل نقاط الفريق المنافس كما هي.	2.2.2.25
	عندما يتعذر تحديد تلك اللحظة، لا يتم إلغاء النقطة (النقاط) والجزاء الوحيد هو نقطة والإرسال للمنافس.	3.1.6