المحاضرة رقم (٥) لطلبة المرحلة الثالثة بالكرة الطائرة

قانون الكرة الطائرة

الفصل الثالث (شكل اللعب)

د. حسن حيدر البياتي

المادة ٦: لتسجيل نقطة، الفوز بالشوط والمباراة

١،٦: لتسجيل نقطة

١،١،٦: النقطة يسجل الفريق نقطة:

١،١،١،٦: عند ارتطام الكرة بنجاح على ملعب المنافس.

٢،١،١،٦: عندما يرتكب الفريق المنافس خطأ.

٣،١،١،٦: عندما يجازي الفريق المنافس بإنذار.

٢،١،٦: الخطأ يرتكب الفريق خطأ يجعل اللعب مخالفا للقواعد (أو بانتهاكها بطريقة أخرى)، يُقدّر الحكام الأخطاء ويحددوا النتائج طيقاً للقواعد.

١،٢،١،٦: إذا أرتكب خطأ أو أكثر على التوالي، يحسب الخطأ الاول فقط.

٢،٢،١،٦: إذا أرتكب خطأ أو أكثر بواسطة المتنافسين في وقت واحد، يحسب خطأ مزدوج ويعاد التداول.

٣،١،٦: التداول والتداول المكتمل

التداول عبارة عن تبعات حركات اللعب من لحظة ضربة الارسال بواسطة المرسل حتى تكون الكرة خارج اللعب.

التداول المكتمل عبارة عن تعاقب حركات اللعب وتكون نتيجتها الحصول على نقطة.

١،٣،١،٦: إذا فاز الفريق المرسل بالتداول، يحرز نقطة ويستمر بالارسال.

٢،٣،١،٦: إذا فاز الفريق المستقبل بالتداول يحرز نقطة ويجب أن يقوم بالارسال التالي.

٢،٦: الفوز بالشوط

يفوز بالشوط الفريق الذي يسجل ٢٥ نقطة أولاً وبتقدم نقطتين على الاقل (ما عدا في الشوط الفاصل – الخامس)، وفي حالة التعادل ٢٤-٢٤، يستمر اللعب حتى يصل الفارق الى نقطتين ٢٦-٢٤،٢٧-٢٥...الخ.

٣،٦: الفوز بالمباراة

١،٣،٦: يفوز بالمباراة الفريق الذي يفوز بثلاثة أشواط.

٢،٣،٦: في حالة التعادل ٢-٢ يلعب الشوط الفاصل (الخامس) إلى ١٥ نقطة وبتقدم نقطتين كحد أدنى.

٤،٦: التخلف والفريق غير المكتمل

١،٤،٦: عندما يرفض الفريق اللعب بعد أن يُطلب منه ذلك، فإنه يعلن متخلفا ويخسر المباراة بنتيجة صفر-٣ للمباراة وصفر-٢٥ لكل شوط.

٢،٤،٦: إذا لم يتواجد الفريق على أرض الملعب في الوقت المحدد دون مبرر معقول، فإنه يعتبر متخلفاً وبنفس النتيجة كما هو في القاعدة ٦، ٤، ١.

٣،٤،٦: إذا أعلن الفريق غير مكتمل للشوط أو المباراة، فإنه يخسر الشوط أو المباراة ويعطى الفريق المنافس النقاط أو النقاط والاشواط المطلوبة للفوز بالشوط أو المباراة ويحتفظ الفريق غير المكتمل بنقاطه وأشواطه.

المادة ٧: نظام اللعب

١،٧: القرعة

يقوم الحكم الاول قبل المباراة بإجراء القرعة يتحدد بموجبها الارسال الاول وجانبي الملعب في الشوط الاول.

إذا تقرر لعب الشوط الفاصل، فإنه يتم إجراء قرعة جديدة.

١،١،٧: تجرى القرعة في حضور رئيسي الفريقين.

٢،١،٧: يختار الفائز بالقرعة:

إما

١،٢،١،٧: الحق في الارسال أو إستقبال الارسال.

أو

٢،٢،١،٧: جانب الملعب.

يأخذ الخاسر الاختيار المتبقي.

٢،٧: فترة الاحماء

١،٢،٧: قبل المباراة، إذا كان لدى الفريقين ملعب آخر تحت تصرفهما مسبقًا، تعطى فترة إحماء ٦ دقائق معاً عند الشبكة، وإذا لم يكن فإنه يحق لهما ١٠ دقائق.

لمسابقات الاتحاد الدولي للكرة الطائرة العالمية والرسمية يسمح الاحماء على الشبكة للفريقين معاً لمدة ١٠ دقائق.

٢،٢،٧: إذا طلب أي رئيس للفريق إحماء منفصل (على التوالي) عند الشبكة، فيجوز للفريقين بذلك لثلاث أو خمس دقائق لكل فريق طبقاً للقاعدة ٧، ٢، ١.

في حالة تعاقب فترات الاحماء الرسمي، فإنه الفريق الذي لديه الارسال يأخذ دورهُ أولاً على الشبكة.

٣،٧: ترتيب الدوران الاساسي للفريق

١،٣،٧: يجب أن يتواجد دائما ستة لاعبين لكل فريق في الملعب.

٢،٣،٧: يوضح الترتيب الاساسي للفريق ترتيب دوران اللاعبين في الملعب، ويجب المحافظة على هذا الترتيب طوال الشوط.

٢،٣،٧: قبل بداية كل شوط يقدم المدرب ترتيب الدوران الاساسي لفريقه على ورقة ترتيب الدوران، عن طريق جهاز الكتروني إذا استخدم، وتسلم هذه الورقة مستوفاة وموقعة إلى الحكم الثاني أو المسجل أو إرسالها إلكترونيا مباشرة إلى المسجل الالكتروني.

٣،٣،٧: اللاعبون غير المسجلين في ترتيب الدوران الاساسي للشوط هم البدلاء لذلك الشوط (ما عدا اللاعبان الحرّان).

٤،٣،٧: بمجرد تسليم ورقة ترتيب الدوران للحكم الثاني أو المسجل، لا يجوز السماح بأي تغيير بدون تبديل عادي (قانوني).

٥،٣،٧: التعارضات بين مراكز اللاعبين في الملعب وما في ورقة ترتيب الدوران يراعى الاتي:

١،٥،٣،٧: عندما يكتشف مثل هذا التعارض قبل بداية الشوط، يجب تصحيح مراكز اللاعبين طبقاً لما هو موجود بورقة ترتيب الدوران، ولا يكون هناك جزاء.

٢،٥،٣،٧: قبل بداية الشوط إذا وجد العب في الملعب غير مسجل في ورقة ترتيب الدوران لذلك الشوط، يجب تبديل هذا اللاعب طبقا لورقة ترتيب الدوران، ولا يكون هناك جزاء.

٣،٥،٣،٧: وعلى أي حال، إذا رغب المدرب في الإبقاء على مثل هذا اللاعب (اللاعبين) غير المسجل في ورقة الدوران، يجب عليه طلب تبديل (تبديلات) عادي (قانوني) عن طريق استخدام اشارة اليد المعنية لذلك والذي سيُسجل بعدئذٍ على استمارة التسجيل.

وإذا اكتشف التعارض فيما بعد بين مراكز اللاعبين وورقة ترتيب الدوران، يجب على الفريق المخطىء العودة إلى المراكز الصحيحة، وتبقى نقاط المنافس سارية بالاضافة الى انه يحصل على نقطة والارسال التالي، ويجب إلغاء جميع النقاط المسجلة بواسطة الفريق عند الخطأ من اللحظة الصحيحة للخطأ حتى اكتشاف الخطأ.

٤،٥،٣،٧: عندما يتواجد اللاعب في الملعب ولكنه غير مسجل ضمن قائمة الفريق على استمارة التسجيل، تبقى نقاط المنافس سارية، بالإضافة الى انه يكسب نقطة والارسال، والفريق المخطئ سيفقد جميع النقاط /أو الاشواط (٢٥:٠ إذا لزم الامر) المكتسبة منذ لحظة دخول اللاعب الغير مسجل إلى الملعب، وسيتعين تقديم ورقة ترتيب دوران معدلة وإرسال اللاعب المسجل الجديد إلى الملعب بمركز اللاعب الغير مسجل.

٤،٧: المراكز

في اللحظة التي تضرب بها الكرة بواسطة المُرسل، يجب أن يكون كل فريق داخل ملعبه وفقا لترتيب الدوران (فيما عدا المرسل).

١،٤،٧: ترقم مراكز اللاعبين كالتالي:

١،١،٤،٧: اللاعبون الثلاثة على طول الشبكة هم لاعبو الصف الامامي يشغلون المراكز

٤ (أمامي أيسر)، ٣ (أمامي أوسط)، ٢ (أمامي أيمن).

٢،١،٤،٧: أما الثلاثة الاخرون فهم لاعبو الصف الخلفي الذين يشغلون المراكز

٥(خلفي أيسر)، ٦ (خلفي أوسط)، ١ (خلفي أيمن).

٢،٤،٧: الصلة بين مراكز اللاعبين:

١،٢،٤،٧: يجب على كل لاعب صف خلفي أن يكون في مركز أبعد من خط المنتصف من اللاعب المماثل له في الصف الامامي.

٢،٢،٤،٧: يجب أن يكون لاعبو الصف الامامي ولاعبو الصف الخلفي على التوالي في وضع جانبي وفقاً للترتيب الموضح في القاعدة ٧، ٤، ١.

٣،٤،٧: تحدد مراكز اللاعبين وتتم مراقبتها طبقاً لمواقع أقدامهم الملامسة للأرض كالتالي:

١،٣،٤،٧: يجب أن يكون جزء على الاقل من قدم أي لاعب من لاعبي الصف الامامي أقرب إلى خط المنتصف من قدمي لاعب الصف الخلفي المماثل له.

٢،٣،٤،٧: يجب أن يكون جزء على الاقل من قدم لاعب الجانب الايمن (الايسر) أقرب إلى الخط الجانبي الايمن (الايسر) من قدمي لاعب الوسط في ذلك الصف.

٤،٤،٧: يحق للاعبين بعد إرسال الكرة التحرك وشغل أي مركز في ملعبهم والمنطقة الحرة.

٥،٧: خطأ المركز

١،٥،٧: يرتكب الفريق خطأ المركز إذا لم يكن أي لاعب في مركزه الصحيح في اللحظة التي تُضرب فيها الكرة بواسطة المرسل. أو عندما يكون اللاعب بالملعب من خلال تبديل غير قانوني، واستؤنف اللعب، يحسب هذا كخطأ مركز مع النتائج المترتبة على التبديل غير القانوني.

٢،٥،٧: عندما يرتكب المرسل خطأ إرسال في لحظة ضربة الارسال فإن خطأ المرسل يحسب قبل خطأ المركز.

٣،٥،٧: عندما يصبح الارسال خاطئًا بعد ضربة الارسال فإن خطأ المركز هو الذي يحتسب.

٤،٥،٧: يؤدي خطأ المركز إلى النتائج التالية:

١،٤،٥،٧: يجازي الفريق بنقطة والارسال للمنافس.

٢،٤،٥،٧: يجب تصحح مراكز اللاعبين.

٦،٧: الدوران

١،٦،٧: يحدد ترتيب الدوران بواسطة الترتيب الاساسي للفريق، وتتم مراقبته من خلال ترتيب الارسال ومراكز اللاعبين طوال الشوط.

٢،٦،٧: عندما يكسب الفريق المستقبل الحق في الارسال، يدور لاعبوه مركزا واحدا في إتجاه عقرب الساعة:

يدور اللاعب في مركز ٢ إلى مركز ١ ليُرسل، ويدور اللاعب في مركز ١ إلى مركز ٦ ...إلخ.

٧،٧: خطأ الدوران

١،٧،٧: يرتكب خطأ الدوران عندما لا يؤدي الارسال طبقاً لترتيب الدوران ويؤدي إلى النتائج التالية:

١،١،٧،٧: يوقف المسجل اللعب بواسطة الجرس، ويكسب المنافس نقطة والارسال التالي.

اذا تم اكتشاف خطأ الدوران بعد إنتهاء التداول البادئ بخطأ الدوران، تمنح فقط نقطة للمنافس بغض النظر عن ما آلت إليه نتيجة التداول.

٢،١،٧،٧: يجب تصحيح ترتيب دوران اللاعبين للفريق المخطئ.

٢،٧،٧: بالإضافة إلى ذلك، يتعين على المُسجل أن يُحدد بدقة اللحظة التي إرتكب فيها الخطأ،

ويجب إلغاء جميع النقاط التالية لذلك والمسجلة بواسطة الفريق المخطئ، وتظل نقاط الفريق المنافس كما هي.

عندما يتعذر تحديد تلك اللحظة، لا يتم إلغاء النقطة (النقاط) والجزاء الوحيد هو نقطة والارسال للمنافس.