



برگزیده‌ای از قوانین رسمی والیبال

تصویب شده در سی و پنجمین کنگره FIVB - ۲۰۱۶

واحد ورزش ۱ (والیبال)

دانشگاه صنعتی شریف

۱۳۹۶

ترجمه و تدوین:

مجید قلی‌پور

آرزو تبریزی

داریوش خدامرادی

بسمه تعالی

تاریخچه والیبال

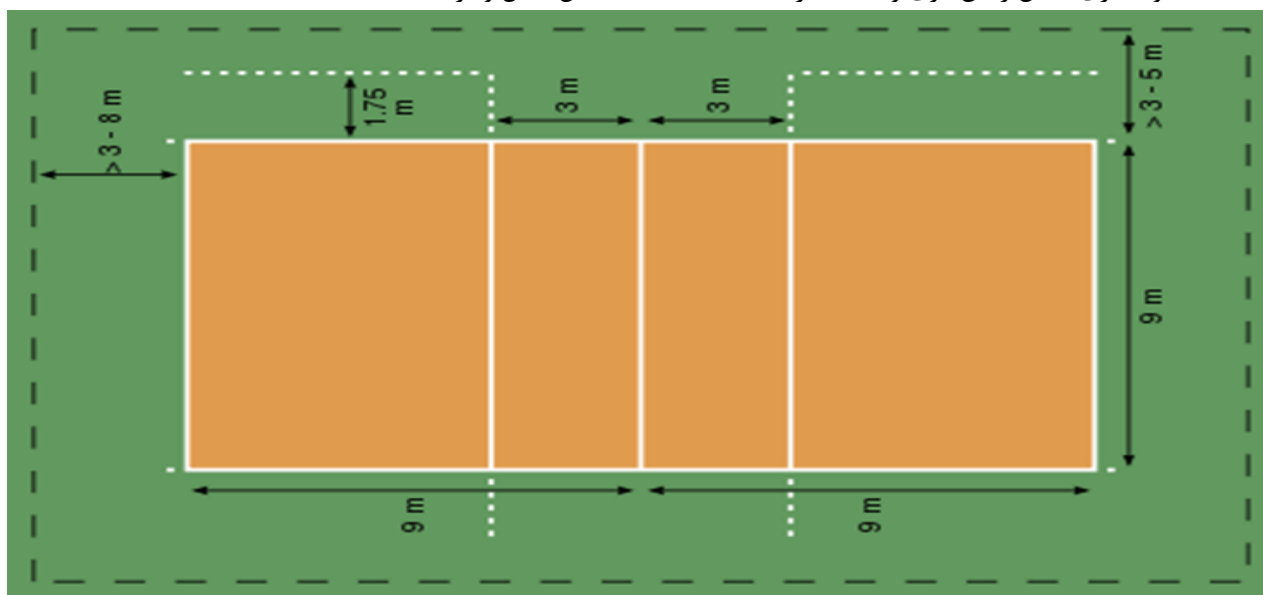
والیبال در سال ۱۸۹۵ میلادی توسط ویلیام . ج . مورگاندر هولیوک ایالت ماساچوست آمریکا ابداع شد. در ابتدا این ورزش مینتونت نام گذاری شده بود و دلیل انتخاب این نام برای همگان نامعلوم بود. تحت تأثیر محبوبیت بسکتبال در بین عامه، مورگان تصمیم گرفت برای دانشجویان خود، ورزشی را به وجود آورد که بازی از روی تور انجام گیرد و لذت بخش باشد. مورگان با استفاده از تور تنیس روی چمن که به دو طرف دیوار سالن ورزش بسته می شد و با استفاده از توئی توپ بسکتبال که به دلیل سبکی وزن به دستها آسیب نمی رساند، بازی را شروع کرد و طولی نکشید که در کلیه شهرهای ماساچوست و نیوانگلاند عمومیت یافت. در اسپرینگ فیلد، دکتر ت - آ هالستید با مشاهده بازی، مینتونت را به والیبال تغییر نام داد، زیرا قصد اساسی از بازی کردن، فرستادن و برگشت دادن (ردو بدل کردن) توپ از روی تور است که کلمه والیبال در معنا این نیت را مشخص می سازد. در آغاز برای بازی والیبال قوانین خاصی تدوین نشده بود. هر فرد و در هر کشوری به میل خود و به طریق مختلف با توپ بازی می کردند. رفته رفته والیبال در مناطق و نواحی مختلف جهان گسترش می یافت. همچنان که هر ابداع یا اختراعی در آغاز با نواقصی همراه بوده و به مرور زمان تکمیل و رفع نواقص می شود، والیبال نیز از این قاعده مستثنی نبود و کم کم قوانین برای این بازی وضع شد و روشها و حرکات تکنیکی جایگزین حرکات قبلی گردید.

اولین کشور خارجی که والیبال را پذیرفت، کانادا و به سال ۱۹۰۰ بود و به مرور به سایر کشورها معرفی شد. فرانسه، چکسلواکی و لهستان سه کشوری بودند که قبل از دیگران اقدام به تشکیل فدراسیون ملی والیبال در کشور خود نمودند و مصمم شدند که با کمک کشورهای دیگر که فدراسیون بین المللی را تأسیس نمایند و در سال ۱۹۳۶ به هنگام بازی های المپیک در برلین آلمان، در این زمینه فعالیت زیادی نمودند ولی با آغاز جنگ بین المللی دوم و طغیان آن در اروپا، اقدامات آنان متوقف شد. پس از جنگ بین المللی دوم، فعالیت های فراوان برای حرکت جدید به والیبال مجدداً آغاز شد و اولین مسابقه بین المللی در قاره اروپا بین دو کشور فرانسه و چکسلواکی و در شهر پاریس برگزار گردید. پیگیری برای تأسیس فدراسیون بین المللی والیبال ادامه یافت. مذاکرات بین سه کشور فرانسه، چک و لهستان منتج به موافقت در جهت تشکیل کنگره ویژه برای تأسیس اتحادیه بین المللی والیبال گردید. سرانجام در تاریخ آوریل ۱۹۴۷ کنگره با شرکت نمایندگان چهارده کشور از سراسر جهان در پاریس برگزار شد و موافقت شد فدراسیون بین المللی والیبال (F.I.V.B) تأسیس گردد که این فدراسیون در پاریس تشکیل شد. بزودی کشورهای زیادی در خواست عضویت خود را برای پیوستن به فدراسیون بین المللی اعلام نمودند که امروز این فدراسیون حدود ۲۱۸ کشور عضو دارد (سال ۲۰۰۶) و بیش از ۲۵۰ میلیون نفر از مردم جهان والیبال بازی می کنند. در سال ۱۹۴۹ اولین دوره مسابقات جهانی والیبال برای مردان در پراگ و در سال ۱۹۵۲ دومین دوره مسابقات جهانی مردان و اولین دوره مسابقات جهانی زنان در مسکو برگزار شد.

(بر گرفته از سایت فدراسیون والیبال جمهوری اسلامی ایران-۱۳۹۰)

۱ محدوده بازی

محدوده بازی شامل زمین بازی و منطقه آزاد است که باید مستطیل شکل و قرینه باشد.



۱-۱ ابعاد

زمین بازی یک مستطیل به ابعاد 18×9 متر است که به وسیله یک منطقه آزاد با عرض حداقل ۳ متر از هر طرف احاطه شده است. فضای آزاد بازی، فضای بالای میدان بازی است که خالی از هرگونه مانع می‌باشد. فضای آزاد بازی بایستی حداقل ۷ متر از سطح زمین ارتفاع داشته باشد.

برای مسابقات جهانی و رسمی *FIVB*، منطقه آزاد باید حداقل ۵ متر از خطوط کناری و ۸ متر از خطوط انتهایی محاسبه گردد. فضای آزاد بازی باید حداقل $12/5$ متر از سطح زمین ارتفاع داشته باشد.

۱-۲ خطوط زمین

تمام خطوط ۵ سانتی‌متر عرض دارند. رنگ آنها باید روشن و متفاوت از رنگ کف و دیگر خطوط باشند.

۱-۲-۱ خطوط مرزی

دو خط کناری و دو خط انتهایی، محدوده زمین را مشخص می‌کنند. هردو خطوط کناری و انتهایی، داخل زمین بازی محسوب می‌شوند.

۲-۲-۱ خط مرکزی

خط فرضی واقع در وسط خط مرکزی، زمین بازی را به دو زمین مساوی به ابعاد 9×9 متر تقسیم می‌کند. این خط در زیر تور از خط کناری یک طرف تا خط کناری طرف دیگر امتداد دارد.

۳-۲-۱ خط حمله

در هر زمین، یک خط حمله وجود دارد، که لبه عقبی آن از خط فرضی وسط خط مرکزی ۳ متر فاصله دارد و منطقه جلو را مشخص می‌کند.

برای مسابقات جهانی و رسمی *FIVB*، خط حمله از دو طرف خطوط کناری، به وسیله خط چین‌هائی، به صورت پنج خط 15 سانتی‌متری با فاصله 20 سانتی‌متر از هم، و به طول کلی $1/75$ متر امتداد می‌یابند. خط محدوده مربعی (یک خط چین موازی با خط کناری و با فاصله $1/75$ متر از آن، از خط حمله تا خط انتهایی امتداد دارد).

۱-۳ مناطق و محوطه‌ها

۱-۳-۱ منطقه جلو

در هر زمین، منطقه جلو به وسیله خط فرضی واقع در وسط خط مرکزی و لبه عقبی خط حمله محدود می‌شود. منطقه جلو از طرف خطوط کناری تا انتهای منطقه آزاد ادامه دارد.

۲-۳-۱

منطقه سرویس

منطقه سرویس در پشت خط انتهایی با عرض ۹ متر می‌باشد. از طرفین به وسیله دو خط به طول ۱۵ سانتی‌متر که از ۲۰ سانتی‌متری پشت خط انتهایی و حفاصل خطوط کناری کشیده شده، محدود می‌شود. هر دوی این خطوط جزء منطقه سرویس می‌باشند. منطقه سرویس در عمق تا انتهای منطقه آزاد امتداد دارد.

۳-۳-۱

منطقه تعویض

منطقه تعویض، به وسیله امتداد هر دو خط حمله تا میز منشی محدود می‌شود.

۴-۳-۱

منطقه تعویض بازیکن آزاد (لیبرو)

منطقه تعویض بازیکن آزاد قسمتی از منطقه آزاد در طرف نیمکت هر تیم است که به وسیله امتداد خط حمله تا خط انتهایی محدود می‌شود.

۵-۳-۱

محوطه گرم کردن

برای مسابقات جهانی و رسمی *FIVB*، محوطه‌های گرم‌کردن محلی در گوشه نیمکت ذخیره‌ها خارج از منطقه آزاد به اندازه تقریبی ۳×۳ تعیین شده است (شکل ۱ ضمیمه).

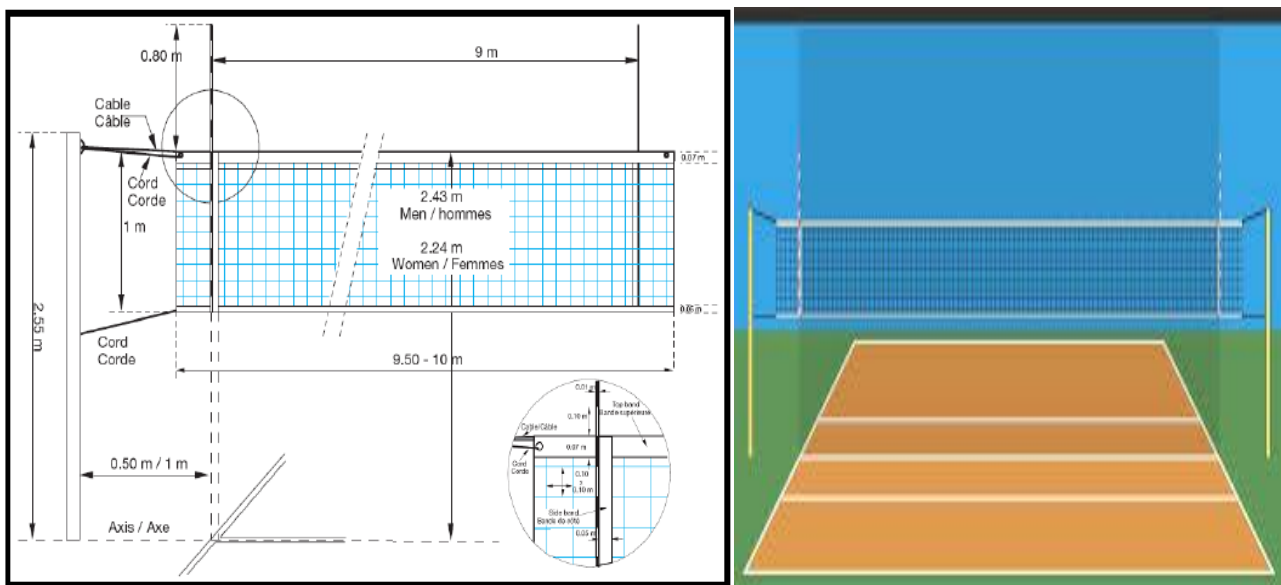
۶-۳-۱

محوطه جریمه

محوطه جریمه در محلی پشت نیمکت هر کدام از تیم‌ها به اندازه تقریبی ۱×۱ که با دو صندلی تجهیز شده است در محوطه کنترل قرار دارد (شکل ۱ ضمیمه). این محوطه‌ها می‌توانند با دو خط قرمز به عرض ۵ سانتی‌متر محدود شوند.

۲

تور و تیرها



۲-۱

ارتفاع تور

۲-۱-۱

تور به طور عمودی بالای خط مرکزی قرار دارد که ارتفاع بالای آن ۲/۴۳ متر برای آقایان و ۲/۲۴ متر برای خانم‌ها است.

۲-۱-۲

ارتفاع آن از مرکز زمین بازی اندازه‌گیری می‌شود. ارتفاع تور (در بالای خطوط کناری) باید دقیقاً مساوی بوده و نباید از ارتفاع قانونی، بیشتر از ۲ سانتی‌متر تجاوز نماید.

۲-۲

ساختار

تور، ۱ متر عرض و ۹/۵ الی ۱۰ متر طول دارد (با ۲۵ تا ۵۰ سانتی‌متر طول بیشتر در هر طرف از نوارهای کناری) که از مربع‌های توری سیاه‌رنگ ۱۰ سانتی‌متری ساخته شده است (شکل ۲ ضمیمه).

در تمام طول لبه بالایی آن یک نوار افقی با عرض ۷ سانتی‌متر از جنس پارچه کتان سفید دو لایه دوخته شده است. در دو طرف این نوار سوراخی وجود دارد که از میان آن ریسمانی برای بستن نوار به تیرها جهت حفظ استحکام بالای آن می‌گذرد. درون باند، یک سیم قابل انعطاف، تور را به تیرها بسته و بالای آن را محکم نگه می‌دارد. در پایین تور یک باند افقی دیگر مشابه باند بالایی به عرض ۵ سانتی‌متر وجود دارد که یک طناب در میان آن عبور داده می‌شود. این طناب، قسمت پایینی تور را برای محکم و کشیده ماندن، به تیرها متصل می‌نماید.

۲-۳ **نوارهای کناری**
دو عدد نوار سفید رنگ به طور عمودی مستقیماً بالای خطوط کناری بسته می‌شوند. عرض آنها ۵ سانتی‌متر و طول آنها ۱ متر بوده و به عنوان قسمتی از تور در نظر گرفته می‌شوند.

۲-۴ **آنتن‌ها**
آنتن یک میله انعطاف‌پذیر به طول ۱/۸ متر و قطر ۱۰ میلی‌متر است که از جنس فایبرگلاس یا مواد مشابه ساخته شده است. هر آنتن به لبه خارجی هر یک از نوارهای کناری بسته می‌شود. آنتن‌ها در دو طرف تور مقابل هم قرار دارند (شکل ۲ ضمیمه). ۸۰ سانتی‌متر فوقانی هر آنتن، در بالای تور قرار گرفته و با قسمت‌های ۱۰ سانتی‌متری با رنگ‌های متضاد، ترجیحاً قرمز و سفید مشخص می‌شود. آنتن قسمتی از تور در نظر گرفته می‌شود و محدوده جانبی فضای مجاز عبور (توپ) را مشخص می‌کند (شکل ۴ ضمیمه).

۲-۵ **تیرها**
۱-۵-۲ تیرها در محلی با فاصله ۰/۵-۱ متر خارج از خطوط کناری، تور را نگاه می‌دارند (شکل ۲ ضمیمه). ارتفاع آنها ۲/۵۵ متر بوده و ترجیحاً قابل تنظیم می‌باشند.

برای تمام مسابقات رسمی و جهانی FIVB، تیرها در محلی با فاصله ۱ متر خارج از خطوط کناری، تور را نگاه می‌دارند.
۲-۵-۲ تیرها گرد و صاف بوده و بدون سیم در زمین ثابت و محکم می‌باشند. تیرها باید عاری از هر گونه خطر و یا وسیله مزاحمی باشند.

۳ **توپ**



۳-۱ **استانداردها**
توپ باید کروی بوده و از چرم طبیعی یا چرم مصنوعی انعطاف‌پذیر، با یک توئی ساخته شده از جنس لاستیک یا مواد مشابه باشد. رنگ آن از یک رنگ روشن یا ترکیبی از رنگ‌ها باشد. مواد چرم مصنوعی و ترکیب رنگ توپ‌هایی که در مسابقات رسمی بین‌المللی استفاده می‌شوند باید با استانداردهای FIVB، مطابقت داشته باشند.

محیط آن ۶۵-۶۷ سانتی‌متر و وزن آن ۲۸۰-۲۶۰ گرم است. فشار داخلی آن باید ۰/۳۰۰ تا ۰/۳۲۵ کیلوگرم بر سانتی‌متر مربع باشد.

۳-۲ **یکنواختی توپ‌ها**
تمام توپ‌هایی که در یک مسابقه استفاده می‌شوند باید دارای استانداردهای یکسانی از نظر محیط، وزن، فشار، نوع، رنگ و غیره باشند. مسابقات رسمی و جهانی FIVB، همچنین ملی یا لیگ قهرمانی باید با توپ‌های تأیید شده FIVB، بازی شوند، مگر با توافق FIVB.

۳-۳ **سیستم سه تویی**
برای مسابقات جهانی و رسمی FIVB، از پنج توپ باید استفاده شود. در این حالت، شش توپ جمع‌کن در هر گوشه منطقه آزاد و پشت هر داور استقرار می‌یابند.

شرکت‌کنندگان

۴ **تیم‌ها**
۴-۱ **ترکیب تیم‌ها**
۴-۱-۱ یک تیم می‌تواند شامل حداکثر ۱۲ بازیکن، بعلاوه یک مربی، حداکثر دو کمک‌مربی، یک فیزیوتراپ و یک دکتر پزشک باشد. برای مسابقات جهانی و رسمی FIVB، فیزیوتراپ و پزشک باید قبلاً توسط FIVB تأیید شوند.

- ۴-۱-۲ یکی از بازیکنان، به غیر از لیبرو، کاپیتان تیم است که باید در برگه امتیاز مشخص شود.
- ۴-۱-۳ فقط بازیکنان ثبت شده در برگه امتیاز می توانند وارد زمین شده و در مسابقه بازی کنند. زمانی که مربی و کاپیتان تیم برگه امتیاز را امضاء کردند (فهرست تیم برای برگه امتیاز الکترونیکی)، بازیکنان ثبت شده نمی توانند تغییر یابند.
- تجهیزات ۴-۲**
- تجهیزات یک بازیکن شامل پیراهن، شورت، جوراب و کفش ورزشی می باشد.
- ۱-۲-۴ رنگ و طرح پیراهن، شورت و جوراب کل تیم باید تمیز و یکسان باشد (بجز برای لیبرو)
- ۲-۲-۴ پیراهن بازیکنان باید از شماره ۱ تا ۱۸ شماره گذاری شده باشد.
- برای مسابقات جهانی و رسمی FIVB، پیراهن بازیکنان باید از شماره ۱ تا ۲۰ شماره گذاری شود.
- ۳-۲-۴ شماره باید در جلو و عقب پیراهن در وسط آن قرار گیرد. رنگ و روشنی شمارهها باید با رنگ و روشنی پیراهنها متضاد باشند.
- ۴-۲-۴ شماره روی سینه باید حداقل ۱۵ سانتی متر و در پشت حداقل ۲۰ سانتی متر طول داشته باشد. پهنای نوار شمارهها باید حداقل ۲ سانتی متر باشد.
- ۵-۲-۴ کاپیتان تیم باید یک نوار ۸×۲ سانتی متری بصورت یک خط، زیر شماره پیراهنش روی سینه داشته باشد.

شکل بازی

- ۵ کسب امتیاز، بردن ست و مسابقه**
- ۵-۱ کسب امتیاز**
- ۵-۱-۱ امتیاز**
- یک تیم وقتی امتیاز کسب می کند که:
- ۱-۱-۱-۵ توپ را با موفقیت در زمین حریف فرود آورد.
- ۲-۱-۱-۵ تیم حریف مرتکب خطا شود.
- ۳-۱-۱-۵ تیم حریف جریمه شود.
- ۵-۱-۲ خطا**
- یک تیم با انجام عملیات بازی، مغایر با قوانین مرتکب خطا شده است (یا با برخی روشها باعث تخطی از قوانین شود). داوران خطاها را مورد قضاوت قرار داده و بر اساس قوانین نتایج را تعیین می نمایند.
- ۱-۲-۱-۵ اگر دو یا چند خطا به طور متوالی انجام شود، فقط اولی محاسبه می شود.
- ۲-۲-۱-۵ اگر دو یا چند خطا همزمان به وسیله دو تیم انجام شود، خطای مکرر نامیده شده و رالی تکرار می شود.
- ۵-۱-۳ رالی و رالی به اتمام رسیده**
- یک رالی توالی عملیات بازی، از لحظه زدن سرویس توسط زننده سرویس است تا زمانی که توپ از بازی خارج شود. یک رالی وقتی به اتمام می رسد که توالی عملیات بازی به اعطای یک امتیاز منتج شود.
- ۱-۳-۱-۵ اگر تیم زننده سرویس برنده رالی باشد، یک امتیاز دریافت می کند و زدن سرویس را ادامه می دهد.
- ۲-۳-۱-۵ اگر تیم دریافت کننده سرویس برنده رالی باشد، یک امتیاز دریافت می کند و باید سرویس بعدی را بزند.
- ۵-۲ بردن ست**
- تیمی یک ست (به جزست پنجم) را می برد که زودتر امتیاز ۲۵ را با حداقل ۲ امتیاز اختلاف به دست آورد. در شرایط مساوی ۲۴-۲۴، بازی تا دست یابی به دو اختلاف امتیاز، ادامه می یابد (۲۶-۲۴، ۲۷-۲۵، ...)
- ۳-۵ بردن مسابقه**
- تیمی مسابقه را می برد که ۳ ست را برنده شود.
- ۲-۳-۵ در شرایط مساوی ۲-۲، ست پنجم با ۱۵ امتیاز و حداقل ۲ اختلاف امتیاز بازی می شود.

- ۵-۴ تیم ناقص
- ۵-۴-۱ در یک ست و یا یک بازی، چنانچه یک تیم ناقص قلمداد شود (کمتر از ۶ نفر در زمین)، آن ست و یا بازی را خواهد باخت. به تیم حریف امتیاز و یا امتیاز و ست مورد نیاز برای بردن ست و یا بازی داده خواهد شد. امتیاز و ست تیم ناقص به همان شکل حفظ خواهد شد.
- ۶ ساختار بازی
- ۱-۶ شیر یا خط (قرعه‌کشی)
- قبل از شروع مسابقه، داور اول برای تعیین اولین سرویس و انتخاب زمین، قرعه‌کشی می‌نماید.
- در صورت بازی در ست نهایی یک قرعه‌کشی جدید باید انجام شود.
- ۶-۱-۱ قرعه‌کشی با حضور کاپیتان‌های دو تیم انجام می‌شود.
- ۶-۱-۲ برنده قرعه‌کشی انتخاب می‌نماید:
- یا
- ۶-۱-۲-۱ حق زدن سرویس یا دریافت سرویس
- یا
- ۲-۲-۱-۶ یکی از زمین‌ها
- انتخاب بعدی، برای بازنده قرعه‌کشی است.
- ۶-۲ آرایش بازیکنان تیم در شروع ست
- ۶-۲-۱ همیشه هر تیم باید ۶ بازیکن در بازی داشته باشد.
- ۶-۲-۱-۱ آرایش بازیکنان در شروع بازی شاخصی برای چرخش بازیکنان در زمین است. این موضوع در طول یک ست باید حفظ شود.
- ۶-۲-۱-۲ قبل از شروع هر ست، مربی باید آرایش تیمش را روی برگه آرایش تحویل نماید. برگه آرایش که به طور صحیح پر و امضاء شده، تحویل داور دوم و یا منشی می‌شود.
- ۶-۲-۱-۳ در هر ست، بازیکنانی که در آرایش تیم نمی‌باشند، بازیکنان تعویضی آن ست محسوب می‌شوند (بجز بازیکن آزاد).
- ۶-۳ وضعیت قرارگیری بازیکنان (آرایش)
- در لحظه‌ای که زنده سرویس به توپ ضربه می‌زند، هر تیم باید به ترتیب چرخشی، در داخل زمین خودش، قرار بگیرد (بجز زنده سرویس).
- ۶-۳-۱ آرایش بازیکنان به شرح ذیل شماره گذاری می‌شود:
- ۶-۳-۱-۱ سه بازیکن جلوی تور، بازیکن ردیف جلویی هستند و مناطق ۲ (جلو - راست)، ۳ (جلو - وسط) و ۴ (جلو - چپ) را اشغال می‌کنند.
- ۶-۳-۱-۲ سه بازیکن دیگر، بازیکنان ردیف عقب هستند و مناطق ۱ (عقب - راست)، ۶ (عقب - وسط) و ۵ (عقب - چپ) را اشغال می‌کنند.
- ۶-۳-۲ وضعیت نسبی بین بازیکنان
- ۶-۳-۲-۱ هر بازیکن ردیف عقب، باید نسبت به خط مرکزی، عقب‌تر از بازیکن ردیف جلوی خودش باشد.
- ۲-۲-۳-۶ بازیکنان ردیف جلو و بازیکنان ردیف عقب، به ترتیب از نظر جانبی باید وضعیتی که در قانون ۶-۳-۱ مشخص شده را اتخاذ نمایند.
- ۶-۳-۳ آرایش بازیکنان بر اساس وضعیت تماس پاهایشان با زمین تعیین و کنترل می‌شود که بدین قرار است (شکل ۳ ضمیمه):
- ۱-۳-۳-۶ هر یک از بازیکنان ردیف جلو باید حداقل یک قسمت از کف پایش، نزدیک‌تر از پاهای بازیکن ردیف عقب خودش به خط مرکزی باشد.
- ۶-۳-۳-۲ هر یک از بازیکنان سمت راست (یا چپ) باید حداقل یک قسمت از کف پایش نزدیک‌تر از پاهای بازیکن وسطی در همان ردیف خودش به خط کناری راست (یا چپ) باشد.
- ۴-۳-۶ زمانیکه سرویس زده شد، بازیکنان می‌توانند به اطراف حرکت کرده و هر منطقه‌ای را در داخل زمینشان و منطقه آزاد، اشغال نمایند.
- ۴-۶ خطای آرایش
- ۶-۴-۱ یک تیم اگر هر یک از بازیکنانش در لحظه ضربه به توپ هنگام سرویس در موقعیت صحیح خود قرار نگرفته باشد، مرتکب خطای آرایش شده است.
- ۶-۴-۲ اگر زنده سرویس در لحظه ضربه زدن مرتکب خطای سرویس شود، خطای سرویس مقدم بر خطای آرایش بوده و محاسبه می‌گردد.
- ۶-۴-۳ اگر بعد از زدن ضربه سرویس، خطای سرویس پیش آید، خطای آرایش محاسبه خواهد شد.
- ۶-۴-۴ خطای آرایش به نتایج زیر منتج خواهد شد:
- ۶-۴-۴-۱ تیم با دادن امتیاز و سرویس به حریف جریمه می‌شود.
- ۶-۴-۴-۲ آرایش بازیکنان تصحیح می‌شود.

- ۶-۵ چرخش**
- ۶-۵-۱ ترتیب چرخش به وسیله آرایش بازیکنان تیم در شروع بازی تعیین می‌شود و با ترتیب زدن سرویس و وضعیت قرارگیری بازیکنان در طول ست کنترل می‌گردد.
- ۶-۵-۲ وقتی تیم دریافت‌کننده سرویس، حق زدن سرویس را بدست می‌آورد، بازیکنانش در جهت حرکت عقربه‌های ساعت چرخش می‌نمایند: بازیکن منطقه ۲ چرخش کرده و برای زدن سرویس به منطقه ۱ می‌رود، بازیکن منطقه ۱ به منطقه ۶ چرخش می‌نماید و غیره.
- ۶-۶ خطای چرخش**
- ۶-۶-۱ خطای چرخش وقتی انجام می‌شود که سرویس بر اساس ترتیب چرخش زده نشود. که به نتایج زیر منتج می‌شود:
- ۶-۶-۱-۱ تیم با دادن امتیاز و سرویس به حریف جریمه می‌شود.
- ۶-۶-۱-۲ ترتیب چرخش بازیکنان باید تصحیح شود.
- ۶-۶-۲ بعلاوه، امتیاز باید در لحظه دقیق آن یعنی وقتی که خطا انجام شده تعیین شود و تمام امتیازاتی که بعد از خطا توسط تیم بدست آمده باید حذف شود. امتیازات تیم مقابل معتبر می‌ماند.
- اگر نتوان این لحظه را تعیین نمود، هیچ امتیاز یا امتیازاتی حذف نمی‌شود و جریمه، فقط دادن امتیاز و سرویس به حریف است.

عملیات بازی

- ۷ حالت‌های بازی**
- ۱-۷ توپ در بازی (گردش)**
- توپ از لحظه ضربه سرویسی که داور اول اجازه زدنش را داده، در گردش است.
- ۲-۷ توپ خارج از بازی**
- توپ از لحظه‌ای که داور اول خطا را به وسیله سوت زدن اعلام می‌دارد، از بازی خارج است و وقتی خطایی در کار نباشد، از لحظه سوت زدن.
- ۳-۷ توپ داخل**
- توپ وقتی داخل است که با کف زمین بازی شامل خطوط مرزی تماس پیدا نماید.
- ۴-۷ توپ خارج**
- توپ خارج است وقتی:
- ۷-۴-۱ قسمتی از توپ که با زمین تماس پیدا می‌کند، به طور کامل خارج از خطوط محیطی باشد؛
- ۷-۴-۲ با شیئی خارج از زمین بازی یا سقف و یا شخصی خارج از بازی تماس پیدا نماید؛
- ۷-۴-۳ با آنتن‌ها، طناب و ریسمان، تیرها یا با قسمتی از تور، خارج از نوارهای کناری برخورد نماید.
- ۷-۴-۴ به طور جزئی یا تماماً از فضای قابل عبور در صفحه عمودی تور، عبور نماید (به جز قانون ۱۰-۱-۲).
- به طور کامل از فضای پایینی زیر تور عبور نماید (شکل ۴ ضمیمه).
- ۸ بازی با توپ**
- هر تیم باید در داخل میدان و فضای بازی مربوط به خود، بازی نماید (به جز قانون ۱۰-۱-۲). توپ حتی می‌تواند از منطقه آزاد، دوباره به بازی برگردانده شود.
- ۱-۸ ضربات تیم**
- ضربه عبارت است از تماس یک بازیکن در بازی، با توپ.
- یک تیم می‌تواند برای برگرداندن توپ، حداکثر سه ضربه بزند (اضافه بر دفاع).
- ۲-۸ ویژگی‌های ضربه**
- ۱-۲-۸ توپ می‌تواند با هر عضوی از بدن تماس پیدا نماید.
- ۲-۲-۸ توپ نباید گرفته و یا پرتاب شود. فقط می‌تواند به مسیر دیگری ارسال شود.
- ۳-۲-۸ توپ می‌تواند با قسمت‌های مختلف بدن تماس پیدا نماید، چنانچه به طور همزمان انجام شوند.
- استثناءها:
- ۱-۳-۲-۸ تماس‌های متوالی که توسط یک یا چند مدافع در حال دفاع و هنگام یک عمل و اقدام انجام شود.
- ۲-۳-۲-۸ در اولین ضربه تیم، توپ با قسمت‌های مختلف بدن تماس پیدا نماید، که هنگام انجام یک عمل و اقدام باشد.

۹ خطاهای بازی با توپ

- ۱-۹ چهار ضربه: یک تیم قبل از اینکه توپ را برگرداند چهار ضربه به آن بزند.
- ۲-۹ کمک به ضربه زدن: بازیکن در محوطه بازی، از طرف هم‌تیمی‌اش یا اشیاء موجود در محل برای رسیدن به توپ حمایت شود.
- ۳-۹ گرفتن: توپ گرفته یا پرتاب شود. ارسال توپ حاصل ضربه نباشد.
- ۴-۹ دو برخورد: بازیکن ۲ بار متوالی به توپ ضربه بزند یا توپ پیاپی با قسمت‌های مختلف بدنش برخورد نماید.

۱۰ توپ روی تور

۱-۱۰ عبور توپ از روی تور

- ۱-۱-۱۰ توپ باید از بالای تور و فضای مجاز عبور، به زمین مقابل ارسال شود (شکل ۴ ضمیمه). فضای مجاز عبور، قسمتی از صفحه عمودی تور است که به شرح ذیل محدود شده است:
- ۱-۱-۱-۱۰ قسمت پایینی، توسط بالای تور
- ۲-۱-۱-۱۰ از طرفین، توسط آنتن‌ها و امتداد فرضی آنها
- ۳-۱-۱-۱۰ از بالا، توسط سقف
- ۲-۱-۱۰ تویی که به طور جزئی یا به طور کامل از فضای خارجی صفحه تور عبور کرده و به سمت منطقه آزاد حریف می‌رود، می‌تواند در محدوده سه ضربه تیم برگردانده شود به شرط آنکه:
- ۱-۲-۱-۱۰ زمین بازی توسط بازیکن لمس نشود.
- ۲-۲-۱-۱۰ زمانیکه توپ برگردانده می‌شود، مجدداً به طور جزئی یا کلی از فضای خارجی واقع در همان طرف زمین عبور نماید.
- ۳-۱-۱۰ چنانچه توپ از فضای زیر تور به سمت زمین حریف می‌رود، مادامی که به طور کامل از صفحه عموی تور عبور نکرده، در بازی قرار دارد.

۲-۱۰ برخورد توپ با تور

توپ می‌تواند درحالی که از تور عبور می‌نماید با آن برخورد نماید.

۱۱ بازیکنان روی تور

۱-۱۱ دست‌یابی به آن طرف تور (در زمین حریف)

- ۱-۱-۱۱ هنگام دفاع، بازیکنمی‌تواند، توپ را در آن طرف تور لمس نماید، به شرط آنکه قبل و یا هنگام آخرین ضربه حمله حریف تداخلی با بازی وی نداشته باشد.
- ۲-۱-۱۱ بعد از ضربه حمله، بازیکن مجاز است دست‌هایش را به آن طرف تور عبور دهد، به شرط آنکه این تماس در محدوده فضای بازی خودش باشد.

۲-۱۱ نفوذ از زیر تور

- ۱-۲-۱۱ نفوذ از زیر تور به فضای تیم مقابل مجاز است، به شرط آنکه برای بازی حریف تداخل ایجاد ننماید.
- ۲-۲-۱۱ نفوذ به زمین تیم مقابل جلوتر از خط مرکزی:
- ۱-۲-۲-۱۱ تماس یک یا دو پا (کف پا) با زمین حریف مجاز می‌باشد به شرط آنکه قسمتی از پا (پاها) که نفوذ کرده، یا با خط مرکزی در تماس بوده یا مستقیماً بالای آن باشد.
- ۲-۲-۲-۱۱ تماس هر عضوی از بدن با زمین حریف که بالای پا (کف پا) قرار داشته باشد مجاز است به شرط آنکه برای بازی حریف تداخل ایجاد ننماید.
- ۳-۲-۲-۱۱ یک بازیکن می‌تواند بعد از آنکه توپ خارج از بازی قرار گرفت به زمین حریف وارد شود.
- ۱۱-۲-۲-۴ یک بازیکن می‌تواند به منطقه آزاد حریف نفوذ کند به شرط آنکه برای بازی حریف تداخل ایجاد ننماید.

۳-۱۱ برخورد با تور

- ۱-۳-۱۱ برخورد بازیکن با تور در فضای بین دو آنتن، در جریان بازی با توپ خطا می‌باشد. عمل بازی با توپ شامل چرخش و جدا شدن از زمین، ضربه زدن (یا اقدام به ضربه زدن) و فرود آمدن می‌باشد.
- ۲-۳-۱۱ بازیکن به شرط آنکه در بازی تداخلی ایجاد نکند، می‌تواند تیر، طناب و هر شیئی دیگری را خارج از فضای بین دو آنتن لمس کند، حتی خود تور.
- ۳-۳-۱۱ هنگامی که برخورد توپ به تور باعث شود تور به حریف برخورد نماید، خطایی حادث نشده است.

۴-۱۱ خطاهای بازیکن روی تور

- ۱-۴-۱۱ بازیکن قبل از ضربه حمله حریف، توپ و یا حریف را در فضای حریف لمس کند.
- ۲-۴-۱۱ بازیکن در حالیکه از زیر تور به فضای حریف نفوذ کرده، در بازی حریف تداخل ایجاد کند.
- ۳-۴-۱۱ یک یا هر دو پای بازیکن به طور کامل به زمین حریف نفوذ کند.
- ۴-۴-۱۱ بازیکن با شرایط زیر در بازی حریف تداخل ایجاد نماید:
 - ✓ لمس نوار بالایی تور یا ۸۰ سانتی متر بالایی آنتن در جریان عمل بازی با توپ
 - ✓ حمایت گرفتن از تور همزمان با بازی با توپ
 - ✓ ایجاد یک مزیت یا برتری نسبت به حریف توسط لمس تور
 - ✓ انجام اعمالی که مانع تلاش قانونی حریف برای بازی با توپ شود.

۱۲ سرویس

سرویس عمل در جریان بازی قرار دادن توپ توسط بازیکن منطقه عقب و راست است که در منطقه سرویس قرار گرفته باشد.

۱۲-۱ اولین سرویس یک ست:

- ۱۲-۱-۱ اولین سرویس ست اول، همانند ست نهایی (پنجمین) به وسیله تیمی زده می شود که با قرعه کشی مشخص شده.
- ۱۲-۱-۲ بقیه ستها با سرویس تیمی شروع می شود که در ست قبلی اولین سرویس را نزده.

۱۲-۲ ترتیب زدن سرویس

- ۱-۲-۱۲ بازیکنان باید ترتیب زدن سرویس را به تبعیت از برگ آرایش ثبت شده انجام دهند.
- ۲-۲-۱۲ بعد از اولین سرویس در یک ست، بازیکن زنده سرویس به شرح زیر تعیین می شود:
- ۱-۲-۲-۱۲ هنگامی که تیم زنده سرویس رالی را ببرد، بازیکنی که قبلاً سرویس زده، دوباره سرویس می زند.
- ۲-۲-۲-۱۲ هنگامی که تیم دریافت کننده سرویس رالی را ببرد، حق زدن سرویس را بدست می آورد و قبل از زدن آن سرویس می چرخد. بازیکنی که از منطقه ۲ (جلو- راست) به منطقه ۱ (عقب - راست) حرکت می کند، سرویس را خواهد زد.

۱۲-۳ اجازه زدن سرویس

داور اول بعد از بررسی اینکه دو تیم برای بازی آماده هستند و اینکه زنده سرویس دارای توپ می باشد، اجازه سرویس را می دهد.

۴-۱۲ انجام سرویس

- ۱۲-۴-۱ بعد از آنکه توپ پرتاب شد و یا از دست (دستها) رها گردید، باید با یک دست یا هر قسمتی از بازو به آن ضربه زده شود.
- ۱۲-۴-۲ فقط یک بار انداختن یا رها کردن توپ مجاز است. زدن توپ به زمین و یا حرکت آن در دستها مجاز است.
- ۱۲-۴-۳ در لحظه ضربه سرویس یا به هوا برخاستن برای انجام سرویس جهشی، زنده سرویس نباید زمین (شامل خط انتهایی) یا زمین خارج از منطقه سرویس را لمس نماید. بعد از ضربه، او می تواند به خارج از منطقه سرویس یا داخل زمین بازی گام برداشته یا فرود آید.
- ۱۲-۴-۴ زنده سرویس باید در طی ۸ ثانیه بعد از سوت اجازه سرویس داور اول، به توپ ضربه بزند.
- ۱۲-۴-۵ سرویسی که قبل از سوت داور زده شود، حذف شده و تکرار می شود.

۵-۱۲ پوشش دادن

- ۱۲-۵-۱ بازیکنان تیم زنده سرویس به واسطه پوشش یک نفره یا گروهی، نباید برای حریف، ممانعتی برای دیدن زنده سرویس یا مسیر پرواز توپ، ایجاد نمایند.
- ۱۲-۵-۲ هنگام اجرای سرویس، یک یا گروهی از بازیکنان تیم زنده سرویس، توسط حرکت دادن دستها، پریدن یا حرکت به اطراف، پوشش به وجود آوردند، یا به وسیله ایستادن گروهی، مسیر حرکت پرواز توپ را پوشیده نمایند.

۶-۱۲ خطاهای هنگام سرویس

خطاهای زیر حتی اگر حریف خارج از وضعیت آرایش باشد، منتهی به تعویض سرویس می شود.

- ۱۲-۶-۱-۱ ترتیب و نظم زدن سرویس را برهم بزند،
- ۱۲-۶-۱-۲ سرویس را به طور صحیح انجام ندهد.
- ۱۲-۶-۲ خطاهای بعد از ضربه سرویس:
 - بعد از آنکه به طور صحیح به توپ ضربه زده شد، (مگر بازیکنی خارج از وضعیت آرایش باشد) سرویس خطا می شود اگر توپ:

۱۲-۶-۲-۱ با بازیکن تیم زنده سرویس تماس پیدا نماید یا بطور کامل از صفحه عمودی تور، از میان فضای مجاز عبور رد نشود، به خارج رود، ۱۲-۶-۲-۲

۱۲-۶-۲-۳ از روی پوشش به وجود آمده توسط بازیکنان رد شود.

۷-۱۲ خطاهای زدن سرویس و خطاهای آرایش

۱۲-۷-۱ اگر زنده سرویس در لحظه زدن سرویس مرتکب خطا شود (اجرای نامناسب، ترتیب چرخش غلط و غیره) و حریف خارج از ترتیب آرایش باشد، این خطای سرویس است که مستحق جریمه می‌باشد.

۱۲-۷-۲ در عوض اگر اجرای سرویس صحیح باشد، اما سرویس بعداً منتهی به خطا شود (به خارج برود، از روی پوشش بازیکنان برود و غیره) اول خطای آرایش اتفاق افتاده و آن جریمه می‌شود.

۱۳ ضربه حمله

۱-۱۳ ویژگی‌های ضربه حمله

۱-۱-۱۳ تمام اعمالی که توپ را به سمت زمین حریف هدایت نماید، ضربه حمله مجسوب می‌شوند، به جز سرویس و دفاع.

۲-۱-۱۳ هنگام ضربه حمله، آهسته ضربه زدن زمانی مجاز است که به طور واضح به توپ ضربه زده شود و گرفته یا پرتاب نشود.

۳-۱-۱۳ ضربه حمله زمانی کامل می‌شود که توپ کاملاً از صفحه عمودی تور گذشته یا به وسیله حریف لمس شود.

۱۳-۲ محدودیت‌های ضربه حمله

۱-۲-۱۳ بازیکن ردیف جلو می‌تواند در هر ارتفاعی ضربه حمله را بزند، به شرط آنکه در محدوده فضای بازی تیم خودش به توپ ضربه بزند (به جز قانون ۱۳-۲-۴).

۲-۲-۱۳ بازیکن ردیف عقب می‌تواند ضربه حمله را در هر ارتفاعی از پشت منطقه جلو کامل نماید.

۱-۲-۲-۱۳ پای بازیکن در لحظه پرش نباید با خط حمله تماس داشته باشد یا آن را قطع نماید.

۲-۲-۲-۱۳ بازیکن بعد از ضربه می‌تواند در منطقه جلو فرود آید.

۱۳-۲-۳ بازیکن ردیف عقب می‌تواند ضربه حمله را در داخل منطقه جلو هم کامل نماید، اگر در لحظه برخورد، قسمتی از توپ پایین تر از لبه بالایی تور باشد.

۱۳-۲-۴ وقتی که توپ هنگام سرویس حریف در منطقه جلو بوده و کاملاً بالاتر از لبه بالایی تور باشد، هیچ بازیکنی مجاز به زدن ضربه حمله نیست.

۳-۱۳ خطاهای ضربه حمله

۱۳-۳-۱ بازیکن در محدوده فضای بازی تیم مقابل به توپ ضربه بزند.

۱۳-۳-۲ بازیکن توپ را با ضربه به خارج بفرستد.

۱۳-۳-۳ چنانچه در لحظه ضربه، توپ کاملاً بالاتر از لبه بالایی تور باشد، بازیکن ردیف عقب در منطقه جلو ضربه حمله را کامل نماید.

۱۳-۳-۴ روی سرویس حریف، وقتی که توپ در منطقه جلو بوده و بالاتر از لبه بالایی تور باشد، بازیکن ضربه حمله را کامل نماید.

۱۳-۳-۵ چنانچه توپ در لحظه ضربه، کاملاً بالاتر از لبه بالایی تور باشد، لیبرو ضربه را کامل نماید.

۱۳-۳-۶ وقتی که لیبرو در منطقه جلو، توپ را با پنجه پاس دهد و بازیکنی بالاتر از لبه بالای تور ضربه حمله را کامل نماید.

۱۴ دفاع

۱۴-۱ دفاع کردن

۱۴-۱-۱ دفاع کردن عملی است که بازیکنان در نزدیکی تور و با رسیدن به ارتفاعی بالاتر از تور، از آمدن تویی که از سوی حریف می‌آید جلوگیری نمایند. فقط بازیکنان ردیف جلو مجاز به انجام دفاع هستند، لیکن در زمان برخورد با توپ می‌بایستی قسمتی از بدن بالاتر از لبه بالایی تور باشد.

۱۴-۱-۲ قصد دفاع کردن

قصد دفاع کردن عمل دفاع کردن است بدون لمس توپ.

۱۴-۱-۳ دفاع کامل

یک دفاع زمانی کامل می‌شود که توپ با یک مدافع تماس حاصل نماید.

۱۴-۱-۴ دفاع گروهی: دفاع گروهی به وسیله ۲ یا ۳ بازیکن نزدیک به یکدیگر انجام می‌شود و زمانی کامل می‌شود که یکی از آنها توپ را لمس نماید.

- ۱۴-۲ **برخورد و تماس با توپ در دفاع**
برخورد و تماس‌های متوالی با توپ (سریع و پیوسته) می‌تواند به وسیله یک یا چند مدافع انجام شود، به شرط آنکه برخوردها در طی یک اقدام باشد.
- ۱۴-۳ **دفاع کردن در محدوده فضای حریف**
در دفاع کردن، بازیکن می‌تواند دست‌ها و بازوهایش را آن طرف از تور قرار دهد به شرط آنکه این عمل تداخل و ممانعتی در بازی حریف ایجاد ننماید. بنابراین لمس توپ در جلوی تور قبل از آنکه حریف ضربه حمله را اجرا نماید مجاز نیست.
- ۱۴-۴ **دفاع کردن و تعداد ضربات تیم**
۱۴-۴-۱ تماس در دفاع به عنوان ضربه تیم محسوب نمی‌شود. در نتیجه، بعد از برخورد دفاع، تیم حق سه ضربه را برای برگرداندن توپ دارد.
۱۴-۴-۲ بعد از دفاع، اولین ضربه می‌تواند توسط هر بازیکنی، از جمله کسی که توپ را هنگام دفاع لمس کرده، زده شود.
- ۵-۱۴ **دفاع کردن سرویس**
دفاع کردن سرویس حریف ممنوع می‌باشد.
- ۱۴-۶ **خطاهای دفاع کردن**
۱۴-۶-۱ مدافع، قبل یا به طور همزمان با ضربه حمله حریف، توپ را در فضای تیم مقابل لمس نماید.
۱۴-۶-۲ بازیکن ردیف عقب یا بازیکن آزاد، دفاع را انجام دهند یا در انجام آن مشارکت داشته باشد.
۱۴-۶-۳ دفاع کردن سرویس حریف.
۱۴-۶-۴ بعد از دفاع توپ به خارج از زمین ارسال شود.
۱۴-۶-۵ دفاع در فضای حریف، خارج از آنتن.
۱۴-۶-۶ لیبرو بصورت فردی یا گروهی قصد دفاع کردن نماید.

وقفه‌ها، تأخیرها و فواصل

- ۱۵ وقفه عبارت از مدت زمانی است که بین اتمام یک رالی و زدن سوت توسط داور اول برای سرویس بعدی به طول می‌انجامد.
وقفه‌های عادی بازی، وقت استراحت و تعویض بازیکنان است.
- ۱۵-۱ **تعداد وقفه‌های عادی بازی**
هر تیم در هر ست، می‌تواند حداکثر ۲ وقت استراحت و ۶ تعویض بازیکن را درخواست کند.
- ۱۵-۲ **ترتیب وقفه‌های عادی بازی**
۱۵-۲-۱ یک یا دو وقت استراحت، و تعویض یک بازیکن، می‌تواند به وسیله هر تیم، یکی پس از دیگری و در همان وقفه، درخواست شود.
۱۵-۲-۲ هر چند یک تیم اجازه ندارد برای تعویض بازیکن درخواست‌های متوالی را به دنبال همان وقفه بازی بنماید. ولی دو بازیکن یا بیشتر می‌توانند در طی یک وقفه تعویض شوند.
- ۱۵-۳ **درخواست برای وقفه‌های عادی بازی**
۱-۳-۱۵ وقفه‌های عادی بازی می‌تواند فقط توسط مربی یا در غیاب مربی، توسط کاپیتان درخواست شود.
۲-۳-۱۵ تعویض قبل از شروع ست مجاز است و باید مانند یک تعویض عادی در همان ست ثبت شود.
- ۱۵-۴ **وقت‌های استراحت و وقت‌های استراحت فنی (Technical time-outs)**
درخواست‌های وقت استراحت باید در زمانی که توپ خارج از بازی است و قبل از زدن سوت سرویس، با علامت دست فرد مسئول انجام شود. تمام وقت‌های استراحت درخواست شده ۳۰ ثانیه طول می‌کشد.
برای مسابقات جهانی و رسمی FIVB، در طی ست‌های ۱ الی ۴، مضافاً دو وقت استراحت ۶۰ ثانیه‌ای "وقت استراحت فنی" وقتی اولین تیمی که به امتیازهای ۱ و ۱۶ رسید، به طور خودکار اعمال می‌شود.
در ست نهایی (پنجم) "وقت استراحت فنی" وجود ندارد، فقط دو وقت استراحت ۳۰ ثانیه‌ای می‌تواند توسط هر تیم درخواست شود.
بازیکنان باید در جریان تمام وقت‌های استراحت، به منطقه آزاد نزدیک نیمکت‌شان بروند.
- ۱۵-۵ **تعویض بازیکنان**
۱-۵-۱۵ تعویض عملی است که بعد از ثبت آن توسط منشی، به وسیله ورود یک بازیکن به غیر از بازیکن آزاد و یا جایگزین وی، به بازی و اشغال منطقه بازیکن دیگری که باید در آن لحظه زمین را ترک کند، انجام می‌شود. تعویض نیاز به اجازه داور دارد.

- ۲-۵-۱۵ تعویض اجباری است که به خاطر آسیب دیدن بازیکن داخل زمین (هنگام بازی) و همراه با نشان دادن حرکت دست مربی (یا کاپیتان) ممکن می شود.
- ۱۵-۶ محدودیت‌های تعویض**
- ۱-۶-۱۵ حداکثر ۶ تعویض در هر ست برای هر تیم مجاز است. یک یا چند بازیکن می‌توانند در یک زمان تعویض شوند.
- ۲-۶-۱۵ بازیکنی که در شروع بازی در آرایش قرار دارد، فقط می‌تواند یک‌بار در هر ست بازی را ترک کرده و مجدداً وارد بازی شده و در محل خود طبق آرایش قرار گیرد.
- ۳-۶-۱۵ بازیکن تعویضی (ذخیره) فقط می‌تواند یک‌بار در هر ست وارد بازی شده و با بازیکنی که در شروع بازی در ترکیب تیم بوده جایگزین شود و تنها همان بازیکن می‌تواند جایگزین او شود.
- ۱۵-۷ تعویض استثنائی**
- بازیکنی که به علت آسیب دیدگی یا بیماری قادر به ادامه بازی نباشد (بجز لیبرو)، باید به طور قانونی تعویض شود. اگر این امکان پذیر نباشد، تیم حق دارد فراتر از محدودیت قانون ۱۵-۶ تعویض استثنائی نماید.
- تعویض استثنائی بدین معنی است که هر بازیکنی بجز لیبرو و بازیکن جایگزین او که در زمان وقوع مصدومیت در زمین نیست می‌تواند با بازیکن مصدوم تعویض و وارد بازی شود. بازیکن مصدوم تعویض شده، اجازه ورود مجدد به مسابقه را ندارد.
- ۱۵-۸ تعویض به جهت اخراج یا محروم شدن**
- بازیکن اخراجی یا محروم (disqualified) باید از طریق تعویض قانونی جایگزین شود. اگر این امکان پذیر نباشد، تیم ناقص قلمداد می‌شود. (قانون ۴-۵)
- ۱۵-۹ تعویض غیرقانونی**
- ۱-۹-۱۵ اگر تعویض از محدوده مشخص شده در قانون ۱۵-۶ تجاوز نماید، غیرقانونی است (به جز قانون ۱۵-۷).
- ۲-۹-۱۵ وقتی تیمی تعویض غیرقانونی انجام داد و بازی ادامه پیدا کرد، روند زیر اعمال خواهد شد:
- ۱-۲-۹-۱۵ تیم با دادن امتیاز و سرویس به حریف، جریمه خواهد شد.
- ۲-۲-۹-۱۵ تعویض اصلاح می‌شود.
- ۳-۲-۹-۱۵ امتیازاتی که بعد از وقوع خطا، توسط تیم خطاکار به دست آمده حذف می‌شود. امتیازات حریف پابرجا باقی می‌ماند.
- ۱۵-۱۰ روند تعویض بازیکنان**
- ۱-۱۰-۱۵ تعویض باید در محدوده «منطقه تعویض» انجام شود.
- ۲-۱۰-۱۵ تعویض تنها باید به اندازه زمان مورد نیاز برای ثبت تعویض روی برگ امتیاز و اجازه ورود و خروج بازیکنان بطول انجامد. در غیر اینصورت تعویض مورد قبول واقع نشده و تیم برای تأخیر مجازات می‌شود.
- ۳-۱۰-۱۵ درخواست تعویض توسط منشی و با به صدا درآوردن یک زنگ و یا توسط داور دوم و توسط زدن سوت، پذیرفته و اعلام می‌شود. برای مسابقات جهانی و رسمی *FIVB*، به منظور تسهیل در تعویض، از راکت‌های شماره‌دار استفاده می‌شود.
- ۱۶ تأخیرهای بازی**
- ۱-۱۶ انواع تأخیرها**
- هر عمل نامناسب تیم که شروع مجدد بازی را به عقب اندازد، تأخیر است و شامل این موارد می‌باشد:
- ۱-۱-۱۶ تأخیر در تعویض بازیکنان
- ۲-۱-۱۶ طولانی کردن وقفه‌های بازی بعد از آنکه بازی آماده شروع مجدد می‌شود.
- ۳-۱-۱۶ درخواست تعویض غیرقانونی.
- ۴-۱-۱۶ تکرار درخواست نابجا
- ۱۶-۱-۵ به تأخیر انداختن بازی توسط اعضاء تیم
- ۱۶-۲ مجازات برای تأخیرها**
- ۱-۲-۱۶ «تذکر برای تأخیر» و «جریمه برای تأخیر» مجازات‌های تیم هستند.
- ۱-۱-۲-۱۶ مجازات برای تأخیرها در همان مسابقه اعمال می‌شود.
- ۲-۱-۲-۱۶ همه مجازات تأخیرها در برگه مسابقه ثبت می‌شود.
- ۲-۲-۱۶ اولین تأخیر در مسابقه بوسیله هر یک از اعضاء تیم با "تذکر برای تأخیر" مجازات می‌شود.

- ۳-۲-۱۶ تأخیرهای دوم به بعد، از هر نوع که باشند و توسط هر کدام از بازیکنان تیم که در یک مسابقه انجام شود، یک خطا بوده و با یک جریمه برای تأخیر مجازات خواهد شد. دادن امتیاز و سرویس به حریف.
- ۴-۲-۱۶ مجازات برای تاخیرهایی که قبل یا بین ست رخ دهد در همان ست اعمال می شود.

۱۷ فواصل بازی و تعویض زمین‌ها

۱-۱۷ فواصل

زمان بین دو ست را فاصله می‌گویند. تمام فاصله بین ست‌ها ۳ دقیقه طول می‌کشد. در جریان این دوره زمانی، زمین‌ها تعویض شده و آرایش تیم روی برگه امتیازات ثبت می‌شود. فاصله بین ست‌های دوم و سوم می‌تواند توسط یک شخص ذیصلاح و بر حسب درخواست برگزارکننده تا ۱۰ دقیقه به طول انجامد.

۲-۱۷ تعویض زمین‌ها

- ۱-۲-۱۷ تیم‌ها بعد از هر ست، به استثناء ست نهایی، زمین‌ها را تعویض می‌کنند.
- ۲-۲-۱۷ در ست نهایی، اولین تیمی که به امتیاز ۸ برسد، تیم‌ها زمین را بدون تأخیر عوض کرده و محل قرارگیری بازیکنان همان طور باقی می‌ماند.
- چنانچه اولین تیم به امتیاز ۸ رسید و در این حال تعویض انجام نشد، تعویض باید به محض متوجه شدن اشتباه، خیلی سریع انجام شود. امتیاز در زمان تعویض همان طور باقی می‌ماند.

۱۸ بازیکن آزاد (Libero)

۱-۱۸ معرفی بازیکن آزاد

- ۱-۱-۱۸ هر تیم حق دارد در لیست بازیکنان خود در برگه آرایش، دو نفر بازیکن تدافعی ویژه را معرفی نماید: بازیکنان آزاد.
- ۲-۱-۱۸ بازیکن آزاد درون زمین، بازیکن آزاد عامل است. اگر بازیکن آزاد دیگری وجود داشته باشد، به عنوان بازیکن آزاد دوم عمل می‌کند.
- ۱۸-۱-۳ در هر لحظه، تنها یک بازیکن آزاد می‌تواند در زمین باشد.

۱۸-۲ تجهیزات:

بازیکن یا بازیکنان آزاد باید لباسی (یا روپوشی برای مشخص نمودن وی) بپوشد که رنگ اصلی آن با رنگ پیراهن دیگر اعضای متفاوت باشد. این لباس باید به‌طور واضح مغایر با بقیه تیم باشد. لباس لیبرو باید همانند دیگر اعضای تیم شماره داشته باشد.

۱۸-۳ اعمال مربوط به بازیکن آزاد

- ۱-۳-۱۸ اعمال بازی کردن
- ۱-۱-۳-۱۸ بازیکن آزاد مجاز است با هر بازیکن مناطق ردیف عقب جایگزین شود.
- ۲-۱-۳-۱۸ او همانند یک بازیکن ردیف عقب در انجام عمل محدود شده است و اجازه ندارد از هر جایی (شامل زمین بازی و منطقه آزاد) به تویی که کاملاً بالاتر از تور قرار دارد ضربه حمله را زده و آن را کامل نماید.
- ۳-۱-۳-۱۸ او نمی‌تواند سرویس بزند، دفاع کند یا قصد دفاع کردن نماید.
- ۴-۱-۳-۱۸ اگر بازیکن آزاد از منطقه جلو توپ را با پنجه پاس دهد، هیچیک از بازیکنان نمی‌تواند ضربه حمله را در ارتفاعی بالاتر از تور بزند. اگر بازیکن آزاد عمل مشابهی را خارج از منطقه جلویی انجام دهد، آزادانه می‌توان به توپ ضربه حمله زد.

۲-۳-۱۸ جایگزینی بازیکن آزاد

- ۱۸-۳-۲-۱ جایگزینی‌های مربوط به بازیکن آزاد، جزو تعویض‌های قانونی محسوب نمی‌شوند. این تعویض‌ها هیچ محدودیتی ندارند، اما باید یک رالی کامل بین دو جایگزینی مربوط به بازیکن آزاد انجام شود (مگر به دلیل جریمه، تیم چرخش کرده و بازیکن آزاد به منطقه ۴ برود، و یا اینکه بازیکن آزاد درون زمین، قادر به بازی کردن نباشد، و بدین سبب رالی به اتمام نرسد).
- ۱۸-۳-۲-۲ دیگر بازیکنان می‌توانند بطور عادی و یا با هر یک از بازیکنان آزاد جایگزین شوند. بازیکن آزاد درون زمین می‌تواند با هر یک از دیگر بازیکنان و یا با بازیکن آزاد دوم، در همان منطقه جایگزین شود.
- ۱۸-۳-۲-۳ جایگزینی‌ها تنها زمانی می‌توانند انجام شوند که توپ خارج از بازی بوده و داور برای سرویس سوت زده باشد.
- ۱۸-۳-۲-۴ در شروع هر ست، بازیکن آزاد تا قبل از آنکه داور دوم برگ آرایش را چک نکرده و اجازه نداده است، نمی‌تواند با بازیکنان داخل زمین جایگزین شود.

۱۸-۳-۲-۵ جایگزینی انجام شده بعد از سوت سرویس و قبل از ضربه سرویس نباید مردود شمرده شود. هر چند در پایان رالی، باید کاپیتان بازی را مطلع نمود که این روش مجازی نیست و موارد بعدی به عنوان تأخیر، جریمه می شود.

۱۸-۳-۲-۶ بازیکن آزاد و بازیکن جایگزین وی فقط می توانند از میان منطقه تعویض بازیکن آزاد زمین را ترک یا داخل آن شوند.

۱۸-۴ تعیین مجدد بازیکن آزاد

۱۸-۴-۱ اگر بازیکن آزاد به دلیل آسیب دیدگی، بیماری، اخراج و یا محرومیت قادر با ادامه بازی نباشد، باید توسط مربی و در صورت عدم حضور مربی، توسط کاپیتان بازی اعلام شود.

۱۸-۴-۲ تیم با دو بازیکن آزاد

۱۸-۴-۱-۱ وقتی تیم از دو بازیکن آزاد استفاده می نماید اما یکی قادر به ادامه بازی نیست (اخراج، بیماری، آسیب، و غیره)، تیم حق دارد با یک بازیکن آزاد بازی کند. تعیین بازیکن آزاد دیگری، مجاز نیست، مگر بازیکن آزاد دوم نتواند به بازی کردن در مسابقه ادامه دهد.

۲-۴-۱۸ تیم با یک بازیکن آزاد

۱-۲-۴-۱۸ هنگامی که تنها یک بازیکن آزاد در دسترس باشد و یا تیم تنها یک بازیکن آزاد ثبت شده داشته باشد، و بازیکن آزاد اعلام کند که قادر به ادامه بازی نیست، مربی (یا کاپیتان تیم چنانچه مربی حضور نداشت) می تواند برای ادامه مسابقه، از بین دیگر بازیکنانی که در زمین نیستند (به جز بازیکن تعویضی)، مجدداً یک نفر را به عنوان بازیکن آزاد تعیین نماید. مربی و یا چنانچه مربی حضور نداشت، کاپیتان تیم باید برای تعیین مجدد، با داور دوم تماس بگیرد.

۲-۲-۴-۱۸ چنانچه بازیکن آزادی که مجدداً تعیین نشده، اعلام عدم توانایی در ادامه بازی را نماید، باز هم امکان تعیین مجدد بازیکن آزاد دیگر وجود دارد.

۳-۲-۴-۱۸ اگر مربی درخواست نماید تا کاپیتان تیم به عنوان بازیکن آزاد مجدداً تعیین شود مجاز است اما در این مورد کاپیتان تیم می بایستی تمام امتیازات رهبری را واگذار نماید.

۴-۲-۴-۱۸ در مورد تعیین مجدد بازیکن آزاد، می بایستی تعداد بازیکنانی که به عنوان بازیکن آزاد تعیین مجدد می شوند در بخش توضیحات برگ امتیاز و برگ کنترل بازیکن آزاد ثبت شوند (یا اگر مورد استفاده قرار دارد روی تابلو امتیازات الکترونیکی).

بطور خلاصه چنانچه بازیکن آزادی اخراج و یا محروم شد، بلافاصله می تواند با بازیکن آزاد دوم تیم جایگزین شود. اگر تیمی تنها یک بازیکن آزاد داشت در این صورت حق دارد که از بین دیگر بازیکنان یک نفر را مجدداً به عنوان بازیکن آزاد تعیین نماید.

۱۹ کارت های مجازات

۱-۱۹ اخطار: بدون مجازات

- مرحله اول: اخطار شفاهی
- مرحله دوم: کارت زرد

جریمه: اولین رفتار ناشایست بازیکنان هر تیمی با دادن یک امتیاز و حق زدن سرویس به تیم حریف جریمه می شود و با ارائه کارت قرمز نشان داده می شود.

اخراج: بازیکن تیمی که مجازات وی اخراج است، نباید تا آخر آن ست بازی کند، و چنانچه درون زمین بازی قرار دارد باید بلافاصله تعویض شده و بدون هیچ پیامد دیگری در منطقه جریمه بنشیند و علامت آن ارائه توأم با کارت قرمز + کارت زرد با یک دست است. محرومیت: بازیکن تیمی که مجازات وی محرومیت است چنانچه درون زمین بازی قرار دارد باید بلافاصله تعویض شده و محدوده مسابقه را تا پایان بازی و بدون هیچ پیامد دیگری ترک کند و علامت آن ارائه کارت قرمز و کارت زرد به صورت مجزا با دو دست است.

۲۰ هیئت داوران و نحوه عمل

۱-۲۰ ترکیب

هیئت داوران برای یک مسابقه ترکیبی از مسئولین زیر هستند.

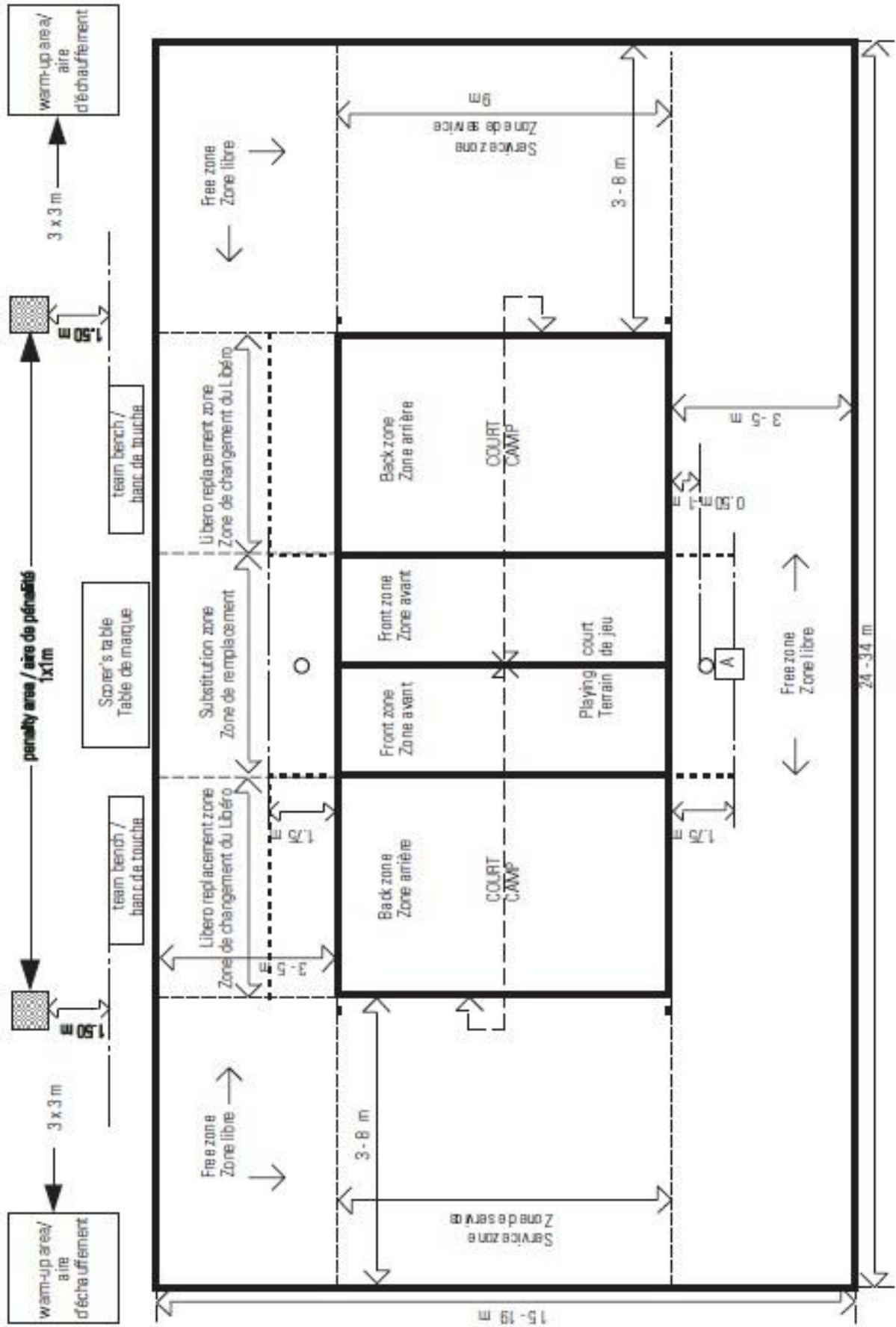
داور اول - داور دوم - منشی - ۴ (یا ۲) داور خط.

محل استقرار آنها در شکل ۵ ضمیمه نشان داده شده است.

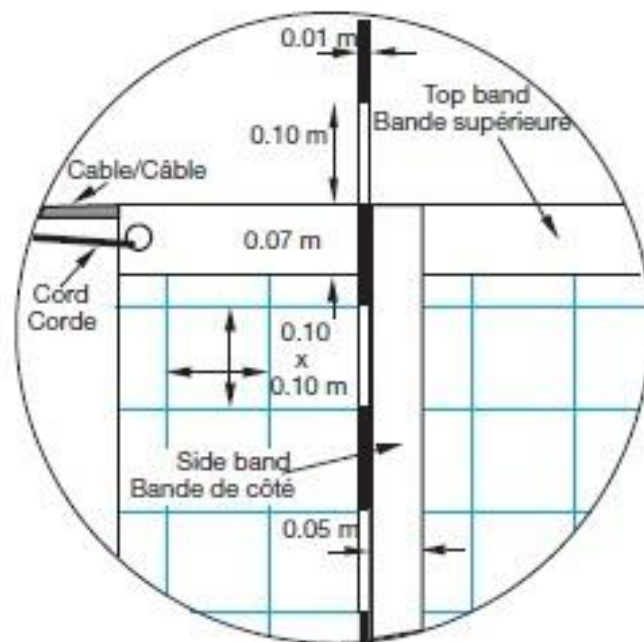
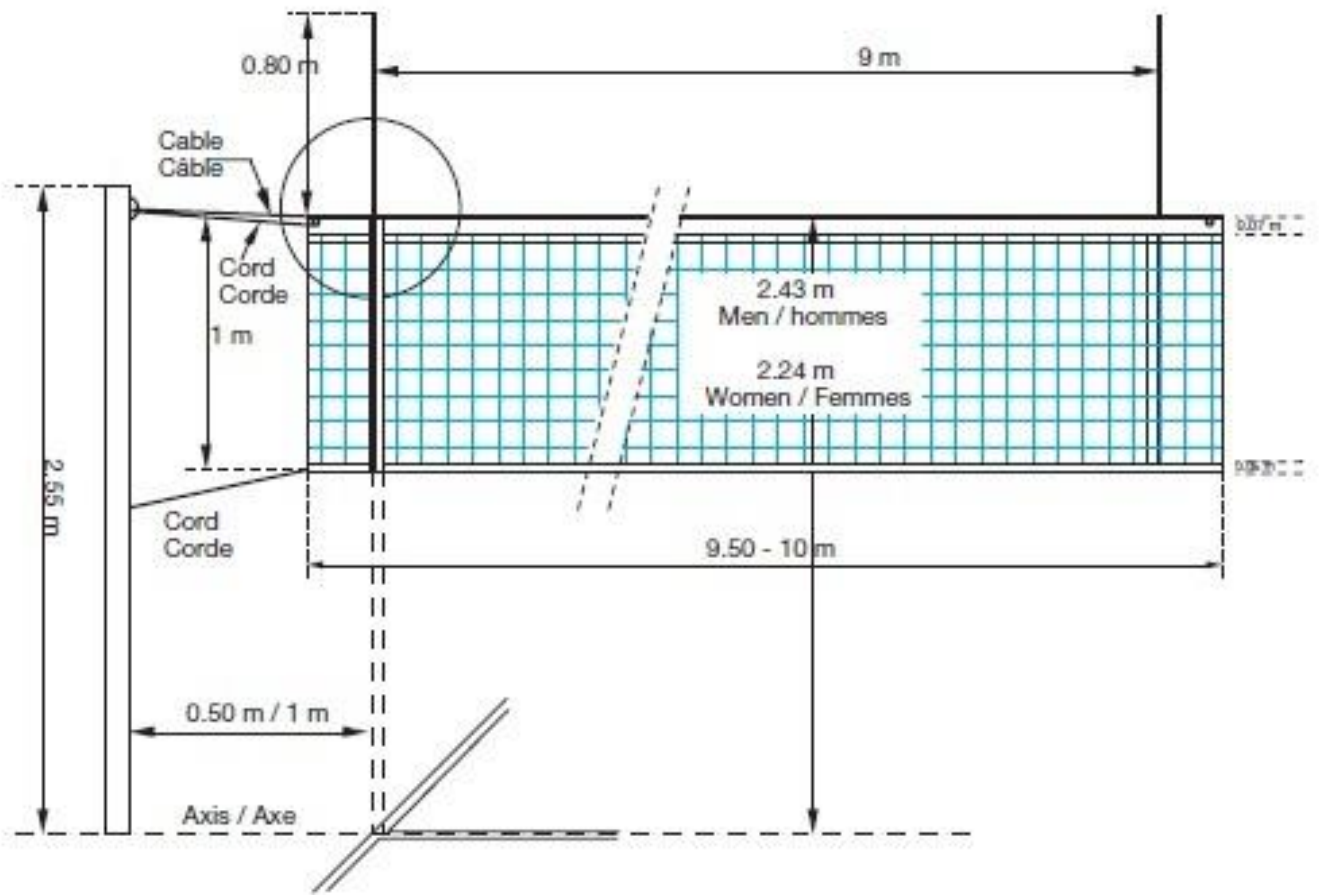
برای مسابقات جهانی و رسمی FIVB، یک دستیار منشی اجباری است.

- ۲۰-۲ **داور اول، استقرار**
- ۲۰-۳ داور اول در انتهای یک طرف تور در محل مخصوص استقرار داور در مقابل تابلو امتیازات وظایفش را انجام می‌دهد. دیدگاه او باید تقریباً ۵۰ سانتی‌متر بالای تور باشد.
- ۲۰-۴ **داور دوم، استقرار**
- داور دوم خارج از زمین بازی نزدیک تیر، مقابل داور اول و روبروی او ایستاده و وظایفش را انجام می‌دهد.
- ۲۰-۵ **منشی، استقرار**
- منشی در پشت میز در طرف مقابل زمین و روبروی داور اول نشسته و وظایفش را انجام می‌دهد.
- ۲۰-۶ **دستیار منشی**
- دستیار منشی، در پشت میز منشی و در کنار او نشسته و وظایفش را انجام می‌دهد.
- ۲۰-۷ **داوران خط، استقرار**
- اگر تنها از دو داور خط استفاده می‌شود، آنها در یک تا دو متری گوشه‌های زمین در سمت راست هر داور می‌ایستند. هر یک از آنها، خط انتهایی و خط کناری سمت خودش را کنترل می‌نماید.
- برای مسابقات جهانی و رسمی FIVB، داشتن ۴ داور خط اجباری است.
- آنها هر کدام در منطقه آزاد، به فاصله ۱ تا ۳ متری از گوشه‌های زمین در امتداد فرضی خطی که کنترل می‌نمایند، می‌ایستند.

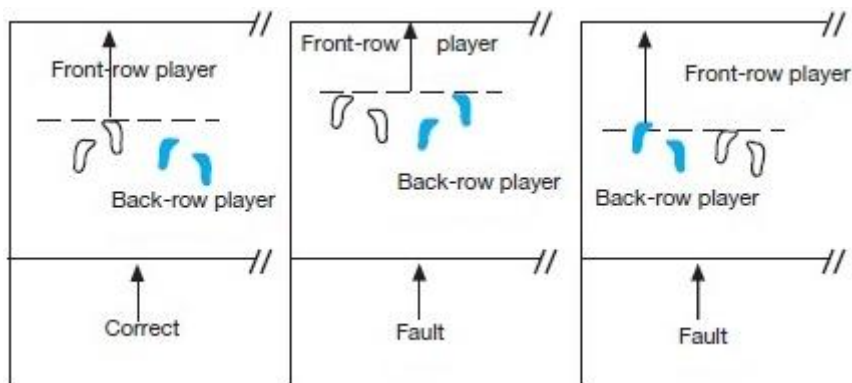
ضمیمه:



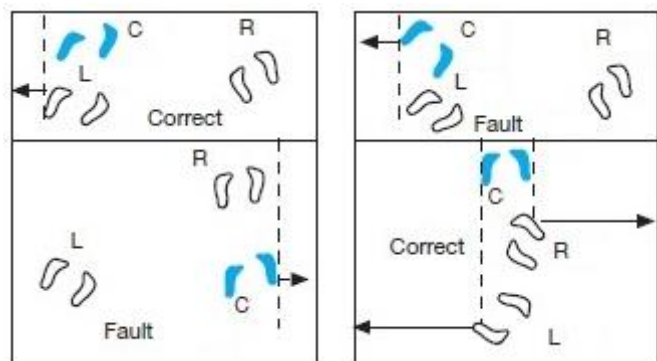
شکل ۱- محدوده بازی



شکل ۲- طرح تور

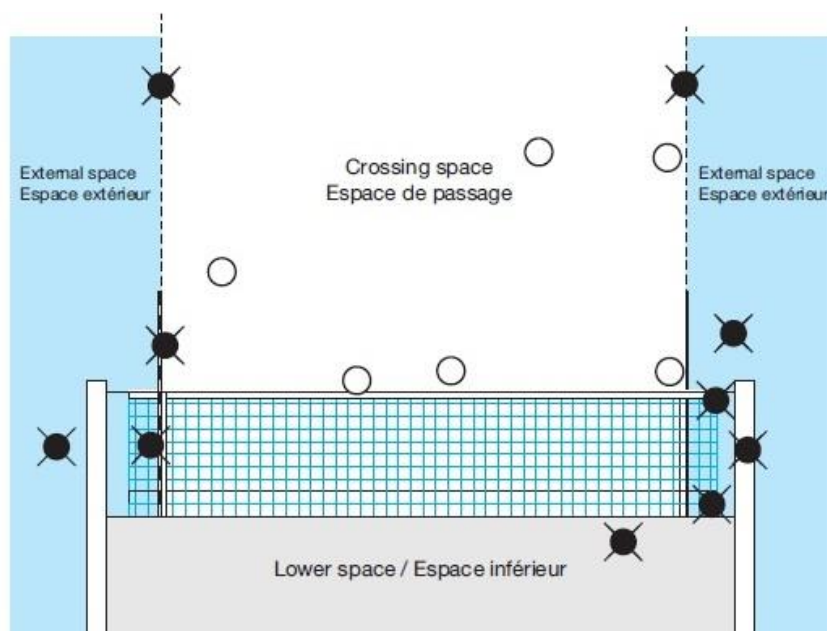


شکل بالا:
تعیین محل قرارگیری یک
بازیکن ردیف جلو با بازیکن
ردیف عقب خودش



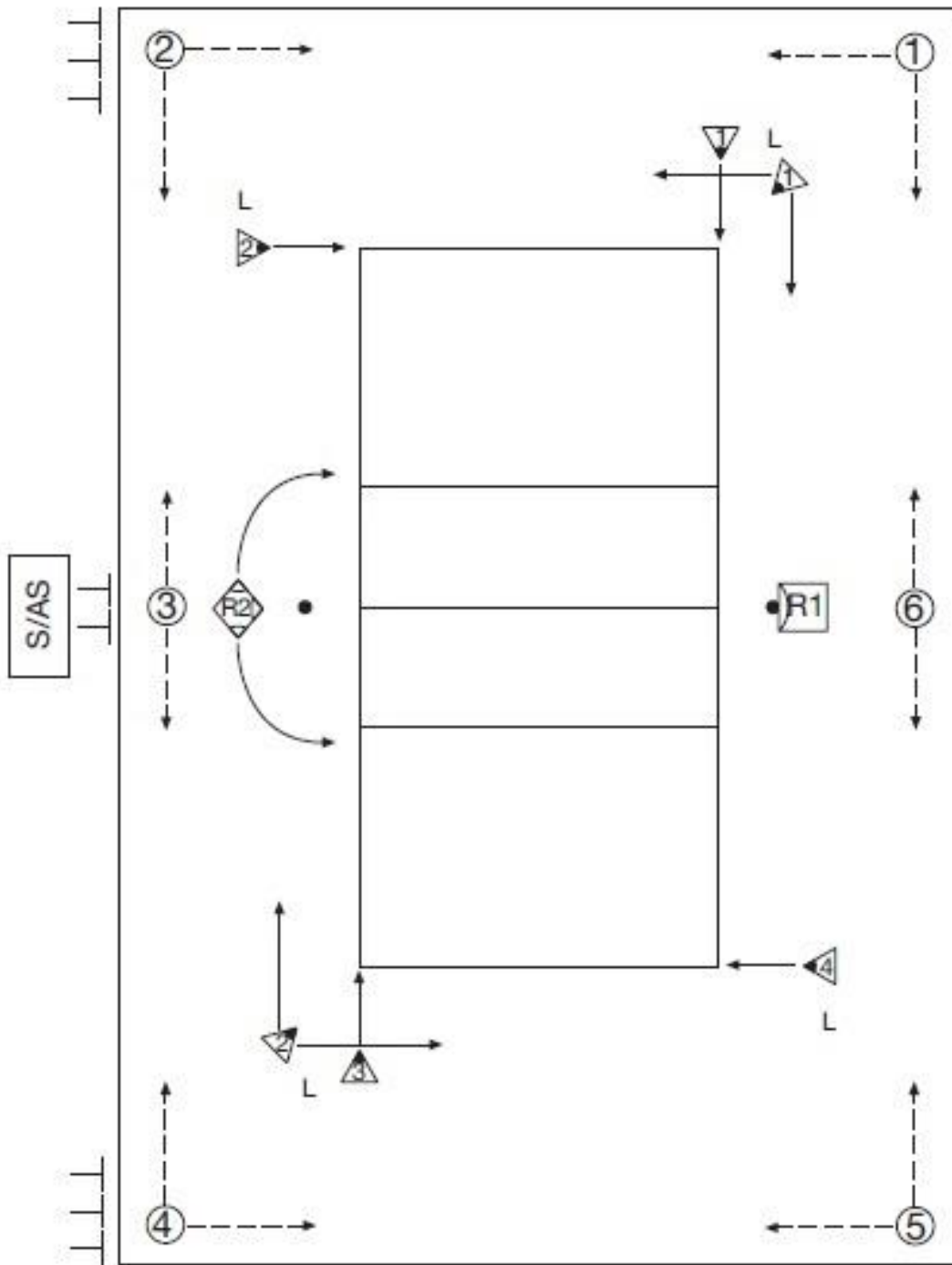
شکل پائین:
تعیین محل قرار گیری بازیکنان هم ردیف
C: بازیکن وسطی
R: بازیکن سمت راست
L: بازیکن سمت چپ

شکل ۳ - محل قرارگیری بازیکنان



⊗ = Fault / Faute
○ = Correct crossing / Passage correct

شکل ۴ - عبور توپ به سمت زمین حریف از صفحه عمودی تور



- R1 = First Referee - Premier arbitre
- ◆ R2 = Second Referee - Second arbitre
- S/AS = Scorer/Assistant Scorer - Marqueur/Marqueur assistant
- ▶ = Linesjudges - Juges de ligne (numbers 1-4 or 1-2 / numérotés 1-4 ou 1-2)
- ④ = Ball Retrievers - Ramasseurs de ballon (numbers 1-6 / numérotés 1-6)
- = Floor Moppers - Balayeurs et Essuyeurs

شکل ۵- محل استقرار هیئت داوران و دستیارانشان