



ΕΠΙΣΗΜΟΙ ΚΑΝΟΝΙΣΜΟΙ ΜΠΙΤΣ ΒΟΛΕΪ 2021-2024

Εγκριμένοι από το 37^ο Συνέδριο της FIVB 2021

Επίσημοι Κανονισμοί Μπιτς Βόλεϊ 2021-2024

Έκδοση FIVB 2021 – Ελληνική έκδοση: Ο.Δ.Β.Ε. 2021

Σχεδίαση, διάταξη, εικονογράφηση: © FIVB 2021



ΕΠΙΣΗΜΟΙ ΚΑΝΟΝΙΣΜΟΙ ΜΠΙΤΣ ΒΟΛΕΪ 2021-2024

Εγκρίθηκαν από το 37^ο Συνέδριο της FIVB του 2021

Προς εφαρμογή σε όλες τις διοργανώσεις από την 1^η Ιανουαρίου 2022

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

ΤΑ ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ	7
ΜΕΡΟΣ 1: ΦΙΛΟΣΟΦΙΑ ΤΩΝ ΚΑΝΟΝΙΣΜΩΝ ΚΑΙ ΔΙΑΙΤΗΣΙΑ	8
ΜΕΡΟΣ 2 - ΤΜΗΜΑ 1: ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ	11
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 1: ΕΓΚΑΤΑΣΤΑΣΕΙΣ ΚΑΙ ΕΞΟΠΛΙΣΜΟΣ	12
1 Ο ΑΓΩΝΙΣΤΙΚΟΣ ΧΩΡΟΣ.....	12
1.1 ΔΙΑΣΤΑΣΕΙΣ.....	12
1.2 ΕΠΙΦΑΝΕΙΑ ΑΓΩΝΙΣΤΙΚΟΥ ΧΩΡΟΥ.....	12
1.3 ΓΡΑΜΜΕΣ ΣΤΟΝ ΑΓΩΝΙΣΤΙΚΟ ΧΩΡΟ.....	13
1.4 ΖΩΝΕΣ ΚΑΙ ΠΕΡΙΟΧΕΣ.....	13
1.5 ΚΑΙΡΟΣ.....	13
1.6 ΦΩΤΙΣΜΟΣ.....	13
2 ΦΙΛΕ ΚΑΙ ΣΤΥΛΟΒΑΤΕΣ.....	13
2.1 ΥΨΟΣ ΤΟΥ ΦΙΛΕ.....	13
2.2 ΔΟΜΗ ΤΟΥ ΦΙΛΕ.....	14
2.3 ΠΛΑΓΙΕΣ ΤΑΙΝΙΕΣ.....	14
2.4 ΑΝΤΕΝΕΣ.....	14
2.5 ΣΤΥΛΟΒΑΤΕΣ.....	15
2.6 ΣΥΜΠΛΗΡΩΜΑΤΙΚΟΣ ΕΞΟΠΛΙΣΜΟΣ.....	15
3 ΜΠΑΛΕΣ.....	15
3.1 ΠΡΟΤΥΠΑ.....	15
3.2 ΟΜΟΙΟΜΟΡΦΙΑ ΣΤΙΣ ΜΠΑΛΕΣ.....	15
3.3 ΣΥΣΤΗΜΑ ΜΕ ΤΕΣΣΕΡΙΣ ΜΠΑΛΕΣ.....	15
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 2: ΣΥΜΜΕΤΕΧΟΝΤΕΣ	16
4 ΟΜΑΔΕΣ.....	16
4.1 ΣΥΝΘΕΣΗ ΟΜΑΔΑΣ.....	16
4.2 ΘΕΣΗ ΤΗΣ ΟΜΑΔΑΣ.....	16
4.3 ΕΞΟΠΛΙΣΜΟΣ.....	16
4.4 ΑΛΛΑΓΗ ΕΞΟΠΛΙΣΜΟΥ.....	17
4.5 ΑΠΑΓΟΡΕΥΜΕΝΑ ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΑ.....	17
5 ΕΠΙΚΕΦΑΛΗΣ ΟΜΑΔΑΣ.....	17
5.1 ΑΡΧΗΓΟΣ.....	17

6	ΚΑΤΑΚΤΗΣΗ ΠΟΝΤΟΥ, ΝΙΚΗΤΗΣ ΣΕΤ ΚΑΙ ΝΙΚΗΤΗΣ ΑΓΩΝΑ.....	19
6.1	ΚΑΤΑΚΤΗΣΗ ΠΟΝΤΟΥ	19
6.2	ΝΙΚΗΤΗΣ ΣΕΤ	20
6.3	ΝΙΚΗΤΗΣ ΑΓΩΝΑ	20
6.4	ΑΠΟΧΗ ΚΑΙ ΕΛΛΙΠΗΣ ΟΜΑΔΑ	20
7	ΔΟΜΗ ΤΟΥ ΑΓΩΝΑ	20
7.1	Η ΚΛΗΡΩΣΗ	20
7.2	ΠΕΡΙΟΔΟΣ ΕΠΙΣΗΜΗΣ ΠΡΟΘΕΡΜΑΝΣΗΣ.....	21
7.3	ΑΡΧΙΚΗ ΠΑΡΑΤΑΞΗ ΟΜΑΔΑΣ	21
7.4	ΘΕΣΕΙΣ.....	21
7.5	ΛΑΘΟΣ ΘΕΣΕΙΣ	21
7.6	ΣΕΙΡΑ ΣΤΟ ΣΕΡΒΙΣ	21
7.7	ΛΑΘΟΣ ΣΕΙΡΑ ΣΤΟ ΣΕΡΒΙΣ	21

8	ΑΓΩΝΙΣΤΙΚΕΣ ΚΑΤΑΣΤΑΣΕΙΣ	22
8.1	ΜΠΑΛΑ ΕΝΤΟΣ ΠΑΙΔΙΑΣ	22
8.2	ΜΠΑΛΑ ΕΚΤΟΣ ΠΑΙΔΙΑΣ	22
8.3	ΜΠΑΛΑ “ΜΕΣΑ”.....	22
8.4	ΜΠΑΛΑ “ΕΞΩ”.....	22
9	ΠΑΙΞΙΜΟ ΤΗΣ ΜΠΑΛΑΣ.....	23
9.1	ΧΤΥΠΗΜΑΤΑ ΤΗΣ ΟΜΑΔΑΣ.....	23
9.2	ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ ΧΤΥΠΗΜΑΤΩΝ.....	24
9.3	ΣΦΑΛΜΑΤΑ ΣΤΟ ΠΑΙΞΙΜΟ ΤΗΣ ΜΠΑΛΑΣ.....	24
10	ΜΠΑΛΑ ΣΤΟ ΦΙΛΕ.....	24
10.1	ΜΠΑΛΑ ΠΟΥ ΔΙΑΣΧΙΖΕΙ ΤΟ ΦΙΛΕ.....	24
10.2	ΜΠΑΛΑ ΠΟΥ ΑΚΟΥΜΠΑ ΤΟ ΦΙΛΕ.....	25
10.3	ΜΠΑΛΑ ΣΤΟ ΦΙΛΕ.....	25
11	ΠΑΙΚΤΗΣ ΣΤΟ ΦΙΛΕ	25
11.1	ΕΠΑΦΗ ΠΕΡΑ ΑΠΟ ΤΟ ΦΙΛΕ.....	25
11.2	ΠΕΡΑΣΜΑ ΣΤΟ ΑΝΤΙΠΑΛΟ ΔΙΑΣΤΗΜΑ, ΓΗΠΕΔΟ ΚΑΙ/Η ΕΛΕΥΘΕΡΗ ΖΩΝΗ.....	25
11.3	ΕΠΑΦΗ ΜΕ ΤΟ ΦΙΛΕ	25
11.4	ΣΦΑΛΜΑΤΑ ΠΑΙΚΤΩΝ ΣΤΟ ΦΙΛΕ.....	26
12	ΣΕΡΒΙΣ	26
12.1	ΠΡΩΤΟ ΣΕΡΒΙΣ ΣΕ ΕΝΑ ΣΕΤ.....	26
12.2	ΣΕΙΡΑ ΣΤΟ ΣΕΡΒΙΣ	26
12.3	ΕΓΚΡΙΣΗ ΓΙΑ ΣΕΡΒΙΣ	27
12.4	ΕΚΤΕΛΕΣΗ ΤΟΥ ΣΕΡΒΙΣ.....	27

12.5	ΠΡΟΠΕΤΑΣΜΑ	27
12.6	ΣΦΑΛΜΑΤΑ ΚΑΤΑ ΤΗ ΔΙΑΡΚΕΙΑ ΤΟΥ ΣΕΡΒΙΣ	27
13	ΕΠΙΘΕΤΙΚΟ ΧΤΥΠΗΜΑ	28
13.1	ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ ΤΟΥ ΕΠΙΘΕΤΙΚΟΥ ΧΤΥΠΗΜΑΤΟΣ	28
13.2	ΠΕΡΙΟΡΙΣΜΟΙ ΣΤΟ ΕΠΙΘΕΤΙΚΟ ΧΤΥΠΗΜΑ	28
14	ΜΠΛΟΚ	28
14.1	ΜΠΛΟΚ	28
14.2	ΕΠΑΦΗ ΣΤΟ ΜΠΛΟΚ	29
14.3	ΜΠΛΟΚ ΣΤΟ ΔΙΑΣΤΗΜΑ ΤΩΝ ΑΝΤΙΠΑΛΩΝ	29
14.4	ΜΠΛΟΚ ΚΑΙ ΧΤΥΠΗΜΑΤΑ ΟΜΑΔΑΣ	29
14.5	ΜΠΛΟΚ ΣΤΟ ΣΕΡΒΙΣ	29
14.6	ΣΦΑΛΜΑΤΑ ΣΤΟ ΜΠΛΟΚ	29

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 5: ΔΙΑΚΟΠΕΣ, ΚΑΘΥΣΤΕΡΗΣΕΙΣ ΚΑΙ ΔΙΑΛΕΙΜΜΑΤΑ 30

15	ΔΙΑΚΟΠΕΣ	30
15.1	ΑΡΙΘΜΟΣ ΚΑΝΟΝΙΚΩΝ ΔΙΑΚΟΠΩΝ ΑΓΩΝΑ	30
15.2	ΑΚΟΛΟΥΘΙΑ ΚΑΝΟΝΙΚΩΝ ΔΙΑΚΟΠΩΝ ΑΓΩΝΑ	30
15.3	ΑΙΤΗΜΑΤΑ ΓΙΑ ΚΑΝΟΝΙΚΕΣ ΔΙΑΚΟΠΕΣ ΑΓΩΝΑ	30
15.4	ΤΑΙΜ-ΑΟΥΤ ΚΑΙ ΤΕΧΝΙΚΑ ΤΑΙΜ-ΑΟΥΤ	30
15.5	ΑΝΤΙΚΑΝΟΝΙΚΑ ΑΙΤΗΜΑΤΑ	31
16	ΚΑΘΥΣΤΕΡΗΣΕΙΣ ΑΓΩΝΑ	31
16.1	ΤΥΠΟΙ ΚΑΘΥΣΤΕΡΗΣΕΩΝ	31
16.2	ΤΙΜΩΡΙΕΣ ΚΑΘΥΣΤΕΡΗΣΗΣ	31
17	ΚΑΤ' ΕΞΕΡΕΣΗ ΔΙΑΚΟΠΕΣ ΑΓΩΝΑ	32
17.1	ΤΡΑΥΜΑΤΙΣΜΟΣ/ΑΣΘΕΝΕΙΑ	32
17.2	ΕΞΩΤΕΡΙΚΗ ΠΑΡΕΜΒΑΣΗ	32
17.3	ΠΑΡΑΤΕΤΑΜΕΝΕΣ ΔΙΑΚΟΠΕΣ	32
18	ΔΙΑΛΛΕΙΜΑΤΑ ΚΑΙ ΑΛΛΑΓΗ ΓΗΠΕΔΩΝ.....	33
18.1	ΔΙΑΛΛΕΙΜΑΤΑ	33
18.2	ΑΛΛΑΓΗ ΓΗΠΕΔΩΝ	33

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 6: ΣΥΜΠΕΡΙΦΟΡΑ ΣΥΜΜΕΤΕΧΟΝΤΩΝ	34
19 ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ ΣΥΜΠΕΡΙΦΟΡΑΣ.....	34
19.1 ΑΘΛΗΤΙΚΗ ΣΥΜΠΕΡΙΦΟΡΑ	34
19.2 ΕΥ ΑΓΩΝΙΖΕΣΘΑΙ	34
20 Η ΚΑΚΗ ΣΥΜΠΕΡΙΦΟΡΑ ΚΑΙ ΟΙ ΤΙΜΩΡΙΕΣ ΤΗΣ.....	34
20.1 ΕΛΑΧΙΣΤΟΥ ΕΠΙΠΕΔΟΥ ΚΑΚΗ ΣΥΜΠΕΡΙΦΟΡΑ	34
20.2 ΚΑΚΗ ΣΥΜΠΕΡΙΦΟΡΑ ΠΟΥ ΣΥΝΕΠΑΓΕΤΑΙ ΤΙΜΩΡΙΕΣ	35
20.3 ΚΛΙΜΑΚΑ ΤΙΜΩΡΙΩΝ.....	35
20.4 ΚΑΚΗ ΣΥΜΠΕΡΙΦΟΡΑ ΠΡΙΝ ΚΑΙ ΑΝΑΜΕΣΑ ΣΤΑ ΣΕΤ	35
20.5 ΣΥΝΟΨΗ ΓΙΑ ΚΑΚΗ ΣΥΜΠΕΡΙΦΟΡΑ ΚΑΙ ΤΗ ΧΡΗΣΗ ΚΑΡΤΩΝ	36
ΜΕΡΟΣ 2 - ΤΜΗΜΑ 2: ΟΙ ΔΙΑΙΤΗΤΕΣ, ΤΑ ΚΑΘΗΚΟΝΤΑ ΚΑΙ Η ΕΠΙΣΗΜΗ ΧΕΙΡΟΣΗΜΑΝΣΗ	37
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 7: ΟΙ ΔΙΑΙΤΗΤΕΣ	37
21 ΤΟ ΣΩΜΑ ΔΙΑΙΤΗΤΩΝ ΚΑΙ ΟΙ ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΕΣ.....	38
21.1 ΣΥΝΘΕΣΗ.....	38
21.2 ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΕΣ	38
22 1 ^{ος} ΔΙΑΙΤΗΤΗΣ.....	39
22.1 ΘΕΣΗ	39
22.2 ΔΙΚΑΙΟΔΟΣΙΑ	39
22.3 ΚΑΘΗΚΟΝΤΑ	40
23 2 ^{ος} ΔΙΑΙΤΗΤΗΣ.....	40
23.1 ΘΕΣΗ.....	40
23.2 ΔΙΚΑΙΟΔΟΣΙΑ	40
23.3 ΚΑΘΗΚΟΝΤΑ	41
24 ΔΙΑΙΤΗΤΗΣ ΤΣΑΛΕΝΤΖ	42
24.1 ΘΕΣΗ	42
24.2 ΚΑΘΗΚΟΝΤΑ	42
25 ΑΝΑΠΛΗΡΩΜΑΤΙΚΟΣ ΔΙΑΙΤΗΤΗΣ	42
25.1 ΘΕΣΗ.....	42
25.2 ΚΑΘΗΚΟΝΤΑ	42
26 ΣΗΜΕΙΩΤΗΣ	43
26.1 ΘΕΣΗ.....	43
26.2 ΚΑΘΗΚΟΝΤΑ	43
27 ΒΟΗΘΟΣ ΣΗΜΕΙΩΤΗ.....	44
27.1 ΘΕΣΗ.....	44
27.2 ΚΑΘΗΚΟΝΤΑ	44

26	ΕΠΟΠΤΕΣ ΓΡΑΜΜΩΝ.....	44
26.1	ΘΕΣΗ.....	44
26.2	ΚΑΘΗΚΟΝΤΑ	45
27	ΕΠΙΣΗΜΑ ΣΗΜΑΤΑ.....	45
27.1	ΧΕΙΡΟΣΗΜΑΝΣΗ ΔΙΑΙΤΗΤΩΝ	45
27.2	ΣΗΜΑΤΑ ΕΠΟΠΤΩΝ ΓΡΑΜΜΩΝ ΜΕ ΣΗΜΑΙΑ.....	45
ΜΕΡΟΣ 2 - ΤΜΗΜΑ 3: ΔΙΑΓΡΑΜΜΑΤΑ		47
Δ1	Ο ΑΓΩΝΙΣΤΙΚΟΣ ΧΩΡΟΣ	48
Δ2	Ο ΚΥΡΙΩΣ ΑΓΩΝΙΣΤΙΚΟΣ ΧΩΡΟΣ	49
Δ3	ΚΑΤΑΣΚΕΥΗ ΤΟΥ ΦΙΛΕ	50
Δ4α	Η ΜΠΑΛΑ ΔΙΑΣΧΙΖΕΙ ΤΟ ΚΑΘΕΤΟ ΕΠΙΠΕΔΟ ΤΟΥ ΦΙΛΕ ΠΡΟΣ ΤΟΥΣ ΑΝΤΙΠΑΛΟΥΣ	51
Δ4β	Η ΜΠΑΛΑ ΔΙΑΣΧΙΖΕΙ ΤΟ ΚΑΘΕΤΟ ΕΠΙΠΕΔΟ ΠΡΟΣ ΤΗΝ ΑΝΤΙΠΑΛΗ ΕΛΕΥΘΕΡΗ ΖΩΝΗ.....	52
Δ5	ΠΡΟΠΕΤΑΣΜΑ	53
Δ6	ΟΛΟΚΛΗΡΩΜΕΝΟ ΜΠΛΟΚ	53
Δ7	ΠΡΟΕΙΔΟΠΟΙΗΣΕΙΣ ΚΑΙ ΤΙΜΩΡΙΕΣ	54
Δ7α	ΠΡΟΕΙΔΟΠΟΙΗΣΕΙΣ, ΚΛΙΜΑΚΑ ΤΙΜΩΡΙΩΝ ΚΑΙ ΟΙ ΣΥΝΕΠΕΙΕΣ ΤΟΥΣ.....	54
Δ7β	ΠΟΙΝΕΣ ΚΑΘΥΣΤΕΡΗΣΗΣ ΚΑΙ ΟΙ ΣΥΝΕΠΕΙΕΣ ΤΟΥΣ	54
Δ8	ΘΕΣΕΙΣ ΤΩΝ ΔΙΑΙΤΗΤΩΝ ΚΑΙ ΤΩΝ ΒΟΗΘΩΝ ΤΟΥΣ	55
Δ9	ΕΠΙΣΗΜΗ ΧΕΙΡΟΣΗΜΑΝΣΗ ΔΙΑΙΤΗΤΩΝ	56-62
Δ10	ΕΠΙΣΗΜΑ ΣΗΜΑΤΑ ΚΡΙΤΩΝ ΓΡΑΜΜΩΝ ΜΕ ΣΗΜΑΙΑ	63-64
ΜΕΡΟΣ 3: ΟΡΙΣΜΟΙ		65
ΕΥΡΕΤΗΡΙΟ		68





ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Το Μπιτς Βόλεϊ είναι ένα άθλημα που παίζεται από δύο ομάδες σε ένα γήπεδο με άμμο που χωρίζεται από ένα φιλέ.

Η ομάδα έχει στη διάθεσή της τρία χτυπήματα για να επιστρέψει τη μπάλα (συμπεριλαμβανομένης της επαφής στο μπλοκ).

Στο Μπιτς Βόλεϊ, η ομάδα που κερδίζει τη φάση, κερδίζει έναν πόντο (Σύστημα Συνεχούς Καταγραφής Πόντων). Όταν η ομάδα που υποδέχεται κερδίζει τη φάση, κερδίζει έναν πόντο και το δικαίωμα να σερβίρει. Ο παίκτης που σερβίρει θα πρέπει να εναλλάσσεται κάθε φορά που συμβαίνει αυτό.



ΜΕΡΟΣ 1

ΦΙΛΟΣΟΦΙΑ ΤΩΝ ΚΑΝΟΝΙΣΜΩΝ ΚΑΙ ΔΙΑΙΤΗΣΙΑ

ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Από κάθε άποψη, το Μπιτς Βόλεϊ είναι από τα πιο επιτυχημένα και δημοφιλή αθλήματα σε παγκόσμιο επίπεδο - έχει τα μεγαλύτερα νούμερα τηλεθέασης, τους περισσότερους ακόλουθους στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης, μεγαλύτερο (και αυξανόμενο) αριθμό εγγεγραμμένων παικτών, από σχεδόν οποιοδήποτε άλλο άθλημα και μια εικόνα δυναμική, καθαρή και πολύχρωμη, που συνδυάζεται, ειδικά σε ανταγωνιστικά επίπεδα, ένα οπτικό και ηχητικό γλάντι για να ικανοποιήσει κάθε ουρανίσκο.

Με απλά λόγια, είναι **γρήγορο**, είναι **συναρπαστικό** και η δράση είναι **εκρηκτική**. Ωστόσο, η μορφή του Μπιτς Βόλεϊ περιλαμβάνει πολλά κρίσιμα επικαλυπτόμενα στοιχεία των οποίων οι συμπληρωματικές **αλληλεπιδράσεις** το καθιστούν μοναδικό μεταξύ των αγωνιστικών φράσεων και δημιουργούν μια ιδιαίτερη γοητεία για να το διαφοροποιούν από άλλες μορφές του αθλήματος.



ΤΟ ΜΠΙΤΣ ΒΟΛΕΪ ΕΙΝΑΙ ΕΝΑ ΑΝΤΑΓΩΝΙΣΤΙΚΟ ΑΘΛΗΜΑ

Ο ανταγωνισμός ξυπνά κρυμμένες δυνατότητες. Αναδεικνύει ότι καλύτερο υπάρχει στους τομείς της ικανότητας, του πνεύματος, της δημιουργικότητας και της αισθητικής του αθλήματος. Οι κανονισμοί είναι δομημένοι με τέτοιο τρόπο ούτως ώστε να επιτρέπουν την ανάδειξη **όλων** αυτών των δυνατοτήτων. Οι πρωτεργάτες στις παραλίες της Καλιφόρνια, θα το αναγνώριζαν ακόμα και σήμερα. Ωστόσο, τα τελευταία χρόνια η FIVB έχει κάνει μεγάλα βήματα προσαρμογής του παιχνιδιού στο σύγχρονο κοινό.

Από αυτή την άποψη, το Μπιτς Βόλεϊ διατήρησε συγκεκριμένα χαρακτηριστικά και βασικά στοιχεία κατά τη διάρκεια αυτών των ετών. Μερικά από αυτά είναι κοινά με άλλα αθλήματα τα οποία περιλαμβάνουν τη χρήση φιλέ/μπάλας/ρακέτας όπως: - Το σερβίς- Η περιστροφή (η εκτέλεση του σερβίς με τη σειρά)- Η επίθεση- Η άμυνα- Η δυνατότητα των παιχτών να παίξουν τόσο κοντά στο φιλέ όσο και στο πίσω μέρος του γηπέδου.

Όμως το άθλημα του Μπιτς Βόλεϊ έχει κάνει βήματα προς τα εμπρός. Έχει γίνει εκρηκτικό, θεαματικό, είναι γρήγορο, έχει ελεύθερη ροή και οι αθλητές του εντυπωσιάζουν το κοινό που τους παρακολουθεί σε γεμάτα γήπεδα. Επιπλέον, το Μπιτς Βόλεϊ αποτελεί μοναδική περίπτωση ανάμεσα στα άλλα αθλήματα που χρησιμοποιούν φιλέ, με την έννοια ότι η μπάλα βρίσκεται συνεχώς στον αέρα – μια ιπτάμενη μπάλα – και στο ότι επιτρέπει σε κάθε ομάδα τη δυνατότητα να πασάρει μεταξύ της προτού επιστρέψει την μπάλα στους αντίπαλους. Με αυτό τον τρόπο δίνει στις δύο ομάδες ίσες ευκαιρίες να σκοράρουν. Τα τελευταία χρόνια η FIVB έχει κάνει μια τεράστια επένδυση στη χρήση της τεχνολογίας, με το σύστημα Τσάλεντζ (Video Challenge System) το οποίο προάγει τη δικαιοσύνη στην προσπάθεια των αθλητών και ενθαρρύνοντας πολιτικές που σκοπό έχουν να ψυχαγωγήσουν το κοινό, τόσο στα γήπεδα όσο και μπροστά στις οθόνες.

Οι συμμετέχοντες χρησιμοποιούν αυτό το πλαίσιο για να ανταγωνιστούν τεχνικές, τακτικές και δύναμη. Το πλαίσιο αυτό, επιτρέπει επίσης στους παίκτες την ελευθερία έκφρασης για να ενθουσιάσουν τους θεατές και τους τηλεθεατές, δημιουργώντας ένα ασυναγώνιστο αθλητικό θέαμα.

Έτσι η εικόνα του Μπιτς Βόλεϊ σαν άθλημα συνεχώς βελτιώνεται.

ΤΟ ΚΕΙΜΕΝΟ ΤΩΝ ΚΑΝΟΝΙΣΜΩΝ

Το κείμενο αυτό απευθύνεται σε ένα ευρύ κοινό που ασχολείται με το Μπιτς Βόλεϊ – παίκτες, προπονητές, διαιτητές, θεατές, εκφωνητές και άλλους – για τους ακόλουθους λόγους: - με την καλύτερη κατανόηση των κανονισμών, επιτυγχάνεται καλύτερη ποιότητα παιχνιδιού – οι προπονητές είναι σε θέση να χτίσουν πιο σωστά τη δομή της ομάδας τους και τις τακτικές τους, επιτρέποντας με αυτό τον τρόπο στους παίκτες να εκμεταλλευτούν στο έπακρο τις δυνατότητές τους. Επιπλέον, η καλύτερη κατανόηση των σχέσεων που έχουν μεταξύ τους οι κανονισμοί και οι ενέργειες στο γήπεδο, επιτρέπει στους διαιτητές να παίρνουν καλύτερες αποφάσεις.

Το Μπιτς Βόλεϊ είναι εξίσου ανταγωνιστικό και ψυχαγωγικό. Στον τομέα της ψυχαγωγίας αγγίζει το ανθρώπινο πνεύμα και προάγει τη «διασκέδαση» και την υγιή ζωή. Ο ανταγωνισμός επιτρέπει στους ανθρώπους να επιδείξουν τις καλύτερες τους ικανότητες, τη δημιουργικότητά τους, την ελευθερία της έκφρασής τους αλλά και την μαχητικότητά τους. Οι κανονισμοί έχουν σχεδιαστεί με τέτοιο τρόπο ούτως ώστε να επιτρέπουν σε όλες αυτές τις παραμέτρους να ακμάσουν.

Αυτή η εισαγωγή αρχικά επικεντρώθηκε στο Μπιτς Βόλεϊ ως ανταγωνιστικό άθλημα, πριν ξεκινήσει να εντοπίζει τα κύρια χαρακτηριστικά που απαιτούνται για την επιτυχή διαιτησία.

Η ΘΕΣΗ ΤΟΥ ΔΙΑΙΤΗΤΗ ΜΕΣΑ ΣΕ ΑΥΤΟ ΤΟ ΠΛΑΙΣΙΟ

Η ουσία του να είναι κάποιος καλός διαιτητής έγκειται στην έννοια της δικαιοσύνης και της συνέπειας:

Το γεγονός ότι ο διαιτητής βρίσκεται στο μέσο των 2 γηπέδων συμβολίζει από μόνο του την ισορροπία, επιτρέποντας στους παίκτες να εμπιστευτούν τις αποφάσεις των διαιτητών. Ωστόσο, ο διαιτητής θα πρέπει να διευκολύνει το παιχνίδι για τις ομάδες, όχι απλά να το ελέγχει, θα πρέπει να μοιάζει περισσότερο με τον μάεστρο μιας ορχήστρας παρά με ένα δικτάτορα, θα πρέπει να είναι ικανός να προάγει και να προωθή το άθλημα παρά να παρουσιάζεται σαν ένας «αποτελεσματικός» τιμωρός.

Αντιλαμβανόμενος τους λόγους για τους οποίους έχει συνταχθεί κάποιος κανονισμός και έχοντας στο μυαλό του μια καθαρή εικόνα για τον σκοπό του κανονισμού μέσα στο πλαίσιο του «θεάματος», ο διαιτητής καθίσταται ένα σημαντικό μέρος μιας επιτυχημένης διαδικασίας, ενώ παράλληλα παραμένει μακριά από το προσκήνιο και παρεμβαίνει μόνο όταν είναι απαραίτητο. Θα μπορούσαμε να πούμε ότι ένας καλός διαιτητής χρησιμοποιεί τους κανονισμούς για να καταστήσει τη διοργάνωση μια ολοκληρωμένη εμπειρία για όλους τους εμπλεκόμενους.

Για όσους έχουν διαβάσει μέχρι αυτό το σημείο, δείτε τους κανονισμούς που ακολουθούν σαν τις τρέχουσες εξελίξεις ενός υπέροχου παιχνιδιού, αλλά κρατήστε στο μυαλό σας ότι οι λίγες παράγραφοι που έχουν προηγηθεί μπορεί να έχουν μεγάλη σημασία για εσάς σε σχέση με τη θέση που έχετε μέσα στο παιχνίδι.

Ασχοληθείτε ενεργά!

Κρατήστε την μπάλα ψηλά!

Κατανοήστε το παιχνίδι!



ΜΕΡΟΣ 2 ΤΜΗΜΑ 1: **ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ**

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 1

ΕΓΚΑΤΑΣΤΑΣΕΙΣ ΚΑΙ ΕΞΟΠΛΙΣΜΟΣ

Δείτε
Κανονισμούς

1 Ο ΑΓΩΝΙΣΤΙΚΟΣ ΧΩΡΟΣ

Ο αγωνιστικός χώρος περιλαμβάνει τον κυρίως αγωνιστικό χώρο και την ελεύθερη ζώνη. Πρέπει να είναι ορθογώνιος και συμμετρικός.

1.1, Δ1

1.1 ΔΙΑΣΤΑΣΕΙΣ

- 1.1.1 Ο κυρίως αγωνιστικός χώρος είναι ένα ορθογώνιο παραλληλόγραμμο με διαστάσεις 16 x 8 μ. και περιβάλλεται από μια ελεύθερη ζώνη με πλάτος 3 μ. τουλάχιστον προς όλες τις πλευρές.

Δ2

Το ελεύθερο αγωνιστικό διάστημα είναι το διάστημα πάνω από τον αγωνιστικό χώρο, το οποίο είναι ελεύθερο από οποιοδήποτε εμπόδιο. Το ελεύθερο αυτό διάστημα πρέπει να έχει τουλάχιστον 7 μ. ύψος από την επιφάνεια του αγωνιστικού χώρου.

- 1.1.2 Για FIVB, Παγκόσμιες και Επίσημες Διοργανώσεις, η ελεύθερη ζώνη πρέπει να είναι 5 μ. από τις πλάγιες γραμμές και 6 μ. από τις τελικές γραμμές. Το ελεύθερο αγωνιστικό διάστημα πρέπει να έχει τουλάχιστον 12,5 μ. ύψος από την επιφάνεια του αγωνιστικού χώρου.

1.2 ΕΠΙΦΑΝΕΙΑ ΑΓΩΝΙΣΤΙΚΟΥ ΧΩΡΟΥ

- 1.2.1 Ο αγωνιστικός χώρος πρέπει να είναι από επίπεδη άμμο, όσο πιο ομοιόμορφη γίνεται, χωρίς πέτρες, κοχύλια και οτιδήποτε άλλο που θα εγκυμονούσε κινδύνους για κοψίματα και τραυματισμούς των παικτών.
- 1.2.2 Για FIVB, Παγκόσμιες και Επίσημες Διοργανώσεις, η άμμος πρέπει να έχει 40 εκ. βάθος και να αποτελείται από ελαφρά συμπιεσμένους κόκκους.
- 1.2.3 Η επιφάνεια του αγωνιστικού χώρου δεν πρέπει να παρουσιάζει κανένα κίνδυνο τραυματισμού για τους παίκτες.
- 1.2.4 Για FIVB, Παγκόσμιες και Επίσημες Διοργανώσεις, η άμμος πρέπει να είναι επίσης κοσκινισμένη έως ένα αποδεκτό μέγεθος, όχι πολύ χονδρό, χωρίς πέτρες και επικίνδυνα κομμάτια. Δεν πρέπει να είναι πολύ λεπτή ώστε να δημιουργεί σκόνη που να επικολλάται στο δέρμα.
- 1.2.5 Για FIVB, Παγκόσμιες και Επίσημες Διοργανώσεις, προτείνεται ένα αδιάβροχο πανί που να καλύπτει το κεντρικό γήπεδο σε περίπτωση βροχής.

1.3 ΓΡΑΜΜΕΣ ΣΤΟΝ ΑΓΩΝΙΣΤΙΚΟ ΧΩΡΟ**Δ2**

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

1.3.2 Οριοθετικές γραμμές

Δύο πλάγιες γραμμές και δύο τελικές γραμμές οριοθετούν τον κυρίως αγωνιστικό χώρο. Δεν υπάρχει κεντρική γραμμή. Τόσο οι πλάγιες όσο και οι τελικές γραμμές συμπεριλαμβάνονται στις διαστάσεις του κυρίως αγωνιστικού χώρου.

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

1.4 ΖΩΝΕΣ ΚΑΙ ΠΕΡΙΟΧΕΣ

Υπάρχει μόνο ο αγωνιστικός χώρος, η ζώνη του σερβίς, και η ελεύθερη ζώνη που περιβάλλει τον αγωνιστικό χώρο.

1.4.1 Η ζώνη του σερβίς είναι μία περιοχή πλάτους 8μ. πίσω από κάθε τελική γραμμή, η οποία εκτείνεται μέχρι το τέλος της ελεύθερης ζώνης.

1.5 ΚΑΙΡΟΣ

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

1.6 ΦΩΤΙΣΜΟΣ

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

2 ΦΙΛΕ ΚΑΙ ΣΤΥΛΟΒΑΤΕΣ**Δ3****2.1 ΥΨΟΣ ΤΟΥ ΦΙΛΕ**

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

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

Ηλικίες	Γυναίκες	Άνδρες
16 χρονών και κάτω	2.24 μ.	2.24 μ.
14 χρονών και κάτω	2.12 μ.	2.12 μ.
12 χρονών και κάτω	2.00 μ.	2.00 μ.

2.1.2 Το ύψος του μετρείται από το κέντρο του αγωνιστικού χώρου με μια ράβδο μέτρησης. Το ύψος του φιλέ (πάνω από τις δύο πλάγιες γραμμές) πρέπει να είναι ακριβώς το ίδιο και δεν πρέπει να υπερβαίνει το επίσημο ύψος πάνω από 2 εκ.

2.2 ΔΟΜΗ ΤΟΥ ΦΙΛΕ

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

Δ3

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

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

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

2.3 ΠΛΑΓΙΕΣ ΤΑΙΝΙΕΣ

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

14.1.1, Δ3

Οι διαφημίσεις επιτρέπονται στις πλάγιες ταινίες.

2.4 ΑΝΤΕΝΕΣ

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

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

Τα 80 άνω εκ. κάθε αντένας προεξέχουν πάνω από το φιλέ και είναι σημειωμένα με λωρίδες των 10 εκ. σε χρωματισμό που να δημιουργεί αντίθεση, κατά προτίμηση κόκκινο και λευκό.

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

2.5 ΣΤΥΛΟΒΑΤΕΣ**Δ2, Δ3**

- 2.5.1 Οι στυλοβάτες που στηρίζουν το φιλέ τοποθετούνται σε απόσταση 0,50-1,00 μ. έξω από τις πλάγιες γραμμές. Έχουν ύψος 2,55 μ. και είναι κατά προτίμηση ρυθμιζόμενοι.

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

- 2.5.2 Οι στυλοβάτες είναι κυλινδρικοί και λείοι και τοποθετούνται στο έδαφος χωρίς σύρματα. Δεν πρέπει να υπάρχουν μηχανισμοί στήριξης που είναι επικίνδυνοι ή δημιουργούν εμπόδια. Οι στυλοβάτες πρέπει να είναι καλυμμένοι με μαλακό υλικό.

2.6 ΣΥΜΠΛΗΡΩΜΑΤΙΚΟΣ ΕΞΟΠΛΙΣΜΟΣ

Όλος ο συμπληρωματικός εξοπλισμός καθορίζεται από κανονισμούς της FIVB.

3 ΜΠΑΛΕΣ**3.1 ΠΡΟΤΥΠΑ****3.2**

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

Χρώμα: φωτεινά χρώματα ή συνδυασμός χρωμάτων.

Περιφέρεια: 66 έως 68 εκ.

Βάρος: 260 έως 280 γρ.

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

3.2 ΟΜΟΙΟΜΟΡΦΙΑ ΣΤΙΣ ΜΠΑΛΕΣ

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

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

3.1, 28.2.7**3.3 ΣΥΣΤΗΜΑ ΜΕ ΤΕΣΣΕΡΙΣ ΜΠΑΛΕΣ**

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

Δ8

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 2 ΣΥΜΜΕΤΕΧΟΝΤΕΣ

Δείτε
Κανονισμούς

4 ΟΜΑΔΕΣ

4.1 ΣΥΝΘΕΣΗ ΟΜΑΔΑΣ

- 4.1.1 Μια ομάδα αποτελείται αποκλειστικά από δύο παίκτες.
- 4.1.2 Μόνο οι δύο παίκτες που αναγράφονται στο φύλλο αγώνα επιτρέπεται να συμμετέχουν στον αγώνα.
- 4.1.3 Ένας από τους παίκτες είναι ο αρχηγός της ομάδας, ο οποίος πρέπει να δηλώνεται στο φύλλο αγώνα.
- 4.1.4 **Για FIVB, Παγκόσμιες και Επίσημες Διοργανώσεις, οι παίκτες δεν επιτρέπεται να λαμβάνουν εξωτερική βοήθεια ή καθοδήγηση κατά τη διάρκεια του αγώνα (Εξαιρέσεις: βλ. Ειδικούς Κανονισμούς για τους Αναπτυξιακούς αγώνες και για τις φάσεις 1 και 2 του Continental Cup).**

4.2 ΘΕΣΗ ΤΗΣ ΟΜΑΔΑΣ

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

4.3 ΕΞΟΠΛΙΣΜΟΣ

- Ο εξοπλισμός ενός παίκτη αποτελείται από ένα παντελονάκι ή ένα μαγιό. Μια φανέλα ή ένα "tank-top" είναι προαιρετικά εκτός εάν διευκρινίζεται στους Κανονισμούς της Διοργάνωσης. Οι παίκτες επιτρέπεται να φορούν καπέλο / κάλυμμα για το κεφάλι.
- 4.3.1 **Για FIVB, Παγκόσμιες και Επίσημες Διοργανώσεις, οι παίκτες μιας ομάδας πρέπει να φορούν στολές του ίδιου χρώματος και στυλ σύμφωνα με τους κανονισμούς της διοργάνωσης. Οι στολές των παικτών πρέπει να είναι καθαρές.**
 - 4.3.2 Οι παίκτες πρέπει να παίζουν ξυπόλητοι, εκτός εάν επιτραπεί διαφορετικά από τον 1^ο διαιτητή.
 - 4.3.3 Τα φανελάκια των παικτών (ή τα παντελονάκια εάν οι παίκτες επιτρέπεται να παίζουν χωρίς φανελάκι) πρέπει να έχουν αρίθμηση 1 και 2.
 - 4.3.3.1 Ο αριθμός πρέπει να βρίσκεται στο στήθος (ή στο μπροστινό μέρος στο παντελονάκι).
 - 4.3.3.2 Οι αριθμοί πρέπει να έχουν χρώμα που να έρχεται σε αντίθεση με τις φανέλες και να έχουν ύψος το λιγότερο 10 εκ. Οι γραμμές που σχηματίζουν τους αριθμούς πρέπει να έχουν πλάτος το λιγότερο 1,5 εκ.

4.1.1

4.4 ΑΛΛΑΓΗ ΣΤΟΝ ΕΞΟΠΛΙΣΜΟ

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

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

- 4.4.1 να παίξουν με κάλτσες και/ή παπούτσια,
- 4.4.2 να αλλάξουν βρεγμένες φανέλες ανάμεσα στα σετ με την προϋπόθεση ότι και οι καινούριες θα ακολουθούν τους κανόνες της διοργάνωσης και της FIVB.
- 4.4.3 Εάν ζητηθεί από έναν παίκτη, ο πρώτος διαιτητής μπορεί να του/της επιτρέψει να παίξει με φανέλα και παντελόνι της προπόνησης.

4.3.3

4.5 ΑΠΑΓΟΡΕΥΜΕΝΑ ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΑ

- 4.5.1 Απαγορεύεται να φορούν οι παίκτες αντικείμενα που μπορεί να προκαλέσουν τραυματισμό ή να τους δώσουν πλεονέκτημα.
- 4.5.2 Οι παίκτες μπορούν να φορούν γυαλιά ή φακούς επαφής με δική τους ευθύνη.
- 4.5.3 Μανίκια συμπίεσης (βοηθήματα προστασίας από τραυματισμούς) μπορούν να φορεθούν για προστασία ή στήριξη.

Για FIVB, Παγκόσμιες και Επίσημες Διοργανώσεις, αυτά τα βοηθήματα ή ορατά ισοθερμικά, θα πρέπει να είναι του ίδιου χρώματος με το χρώμα της στολής.

Μαύρα, λευκά ή ουδέτερα χρώματα μπορούν επίσης να χρησιμοποιηθούν υπό τον όρο ότι οι παίκτες φορούν το ίδιο χρώμα.

5 ΕΠΙΚΕΦΑΛΗΣ ΟΜΑΔΑΣ

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

5.1 ΑΡΧΗΓΟΣ

- 5.1.1 ΠΡΙΝ ΤΟΝ ΑΓΩΝΑ, ο αρχηγός της ομάδας:
 - α) Υπογράφει το φύλλο αγώνα.
 - β) Αντιπροσωπεύει την ομάδα του/της στην κλήρωση.
- 5.1.2 Κατά τη διάρκεια του αγώνα, μόνο ο αρχηγός μπορεί να μιλήσει στους διαιτητές όταν η μπάλα είναι εκτός παιδιάς στις τρεις παρακάτω περιπτώσεις:
 - 5.1.2.1 να ζητήσει επεξήγηση σε σχέση με την εφαρμογή ή την ερμηνεία των Κανονισμών. Εάν η επεξήγηση δεν ικανοποιήσει τον αρχηγό, ο αρχηγός θα πρέπει αμέσως να δηλώσει την επιθυμία του στον 1^ο διαιτητή να ακολουθηθεί το Πρωτόκολλο Ένστασης,

8.2

5.1.2.2 να ζητήσει εξουσιοδότηση για:

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

5.1.2.3 να ζητήσει τάιμ-άουτ.

15.2.1, 15.4.1

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

5.1.3 ΣΤΟ ΤΕΛΟΣ ΤΟΥ ΑΓΩΝΑ:

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

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

5.1.2.1



ΚΕΦΑΛΑΙΟ 3

ΜΟΡΦΗ ΤΟΥ ΑΓΩΝΑ

Δείτε
Κανονισμούς

6 ΚΑΤΑΚΤΗΣΗ ΠΟΝΤΟΥ, ΝΙΚΗΤΗΣ ΣΕΤ ΚΑΙ ΝΙΚΗΤΗΣ ΑΓΩΝΑ

6.1 ΚΑΤΑΚΤΗΣΗ ΠΟΝΤΟΥ

6.1.1 Πόντος

Μια ομάδα κερδίζει έναν πόντο:

6.1.1.1 με επιτυχημένο χτύπημα της μπάλας στον κυρίως αγωνιστικό χώρο των αντιπάλων, Δ9 (14)

6.1.1.2 όταν η αντίπαλη ομάδα διαπράξει κάποιο σφάλμα,

6.1.1.3 όταν η αντίπαλη ομάδα τιμωρείται με ποινή.

6.1.2 Σφάλμα

Μια ομάδα διαπράττει σφάλμα, όταν μια ενέργεια του παιχνιδιού είναι αντίθετη στους κανονισμούς (ή τους παραβιάζει με κάποιον άλλον τρόπο). Οι διαιτητές κρίνουν τα σφάλματα και καθορίζουν τις συνέπειες σύμφωνα με τους κανονισμούς:

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

6.1.2.2 αν πραγματοποιηθούν δύο ή περισσότερα σφάλματα ταυτόχρονα από αντιπάλους, δίνεται ΔΙΠΛΟ ΣΦΑΛΜΑ και η φάση επαναλαμβάνεται. Δ9 (23)

6.1.3 Φάση και ολοκληρωμένη φάση

Μια **φάση** είναι η ακολουθία των ενεργειών παιχνιδιού από τη στιγμή που πραγματοποιείται το χτύπημα του σερβίς μέχρις ότου η μπάλα βρεθεί εκτός παιδιάς. Μια **ολοκληρωμένη φάση** είναι η ακολουθία των ενεργειών παιχνιδιού που έχει ως αποτέλεσμα να κερδηθεί ένας πόντος. Αυτό περιλαμβάνει:

- Την **τιμωρία με ποινή**.
- Την **απώλεια του σερβίς αν αυτό δεν πραγματοποιηθεί μέσα στο καθορισμένο χρονικό όριο**.

6.1.3.1 Αν η ομάδα που σερβίρει κερδίζει μια φάση, κερδίζει έναν πόντο και συνεχίζει να σερβίρει.

6.1.3.2 Αν η ομάδα που υποδέχεται κερδίζει μια φάση, κερδίζει έναν πόντο και πρέπει να σερβίρει στη συνέχεια.

8.1, 8.2,
12.2.2.1,
12.4.4,
22.3.2.2

6.2 ΝΙΚΗΤΗΣ ΣΕΤ

Ένα σετ (εκτός από το αποφασιστικό 3^ο σετ) κερδίζεται από την ομάδα που θα κερδίσει πρώτη 21 πόντους με ελάχιστη διαφορά δύο πόντων. Σε περίπτωση ισοπαλίας 20-20, ο αγώνας συνεχίζεται έως ότου επιτευχθεί διαφορά δύο πόντων (22-20, 23-21 κτλ.).

Δ9 (9)

6.3 ΝΙΚΗΤΗΣ ΑΓΩΝΑ

6.3.1 Ο αγώνας κερδίζεται από την ομάδα που θα κερδίσει δύο σετ.

Δ9 (9)

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

6.4 ΑΠΟΧΗ ΚΑΙ ΕΛΛΙΠΗΣ ΟΜΑΔΑ

6.4.1 Αν κάποια ομάδα αρνείται να αγωνιστεί, αφού έχει κληθεί γι' αυτό, τότε θεωρείται ότι απέχει, μηδενίζεται και χάνει τον αγώνα με αποτέλεσμα 0-2 για τον αγώνα και 0-21, 0-21 για κάθε σετ.

6.4.2 Μια ομάδα που δεν εμφανιστεί στον αγωνιστικό χώρο στην προκαθορισμένη ώρα, δηλώνεται απύσχα.

6.4.1

6.4.3 Μία ομάδα που χαρακτηρίζεται ΕΛΛΙΠΗΣ για το σετ ή τον αγώνα, χάνει το σετ ή τον αγώνα. Στην αντίπαλη ομάδα δίνονται οι πόντοι ή οι πόντοι και τα σετ που χρειάζονται για να κερδίσει το σετ ή τον αγώνα. Η ελλιπής ομάδα διατηρεί τους πόντους και τα σετ της.

6.2, 6.3, 7.3.1

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

7 ΔΟΜΗ ΤΟΥ ΑΓΩΝΑ

7.1 Η ΚΛΗΡΩΣΗ

Πριν από την έναρξη του αγώνα, ο 1^{ος} διαιτητής πραγματοποιεί την κλήρωση, για να αποφασιστεί το πρώτο σερβίς και οι πλευρές του κυρίως αγωνιστικού χώρου στο πρώτο σετ.

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

7.1.2 Ο νικητής της κλήρωσης επιλέγει:
ΕΙΤΕ

7.1.2.1 το δικαίωμα να σερβίρει ή να υποδεχθεί το σερβίς,

Ή

7.1.2.2 την πλευρά του κυρίως αγωνιστικού χώρου.

Ο χαμένος παίρνει την επιλογή που απομένει.

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

Νέα κλήρωση γίνεται για το καθοριστικό σετ.

7.2 ΠΕΡΙΟΔΟΣ ΕΠΙΣΗΜΗΣ ΠΡΟΘΕΡΜΑΝΣΗΣ

7.2.1 Πριν τον αγώνα, αν οι ομάδες είχαν προηγουμένως αποκλειστικά στη διάθεσή τους αγωνιστικό χώρο, τότε έχουν δικαίωμα επίσημης προθέρμανσης μαζί στο φιλέ διάρκειας 3 λεπτών. Αν όχι, τότε έχουν 5 λεπτά.

7.3 ΠΑΡΑΤΑΞΗ ΟΜΑΔΑΣ

7.3.1 Και οι δύο παίκτες κάθε ομάδας πρέπει πάντοτε να αγωνίζονται.

4.1.1

7.4 ΘΕΣΕΙΣ

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

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

7.5 ΛΑΘΟΣ ΘΕΣΕΙΣ

7.5.1 ΔΕΝ υπάρχουν λάθος θέσεις.

7.6 ΣΕΙΡΑ ΣΤΟ ΣΕΡΒΙΣ

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

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

7.7 ΛΑΘΟΣ ΣΕΙΡΑ ΣΤΟ ΣΕΡΒΙΣ

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

Δ9 (13)

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

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 4

ΕΝΕΡΓΕΙΕΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Δείτε
Κανονισμούς

8 ΑΓΩΝΙΣΤΙΚΕΣ ΚΑΤΑΣΤΑΣΕΙΣ

8.1 ΜΠΑΛΑ ΕΝΤΟΣ ΠΑΙΔΙΑΣ

Η μπάλα είναι εντός παιδιάς από τη στιγμή του χτυπήματος για σερβίς που έγινε μετά από έγκριση του 1^{ου} διαιτητή.

12, 12.3

8.2 ΜΠΑΛΑ ΕΚΤΟΣ ΠΑΙΔΙΑΣ

Η μπάλα είναι εκτός παιδιάς από τη στιγμή του σφάλματος που θα σφυριχτεί από έναν διαιτητή. Αν δεν υπάρχει σφάλμα, από τη στιγμή του σφυρίγματος.

8.3 ΜΠΑΛΑ "ΜΕΣΑ"

Η μπάλα είναι "μέσα" αν σε οποιαδήποτε στιγμή της επαφής της με το δάπεδο, κάποιο μέρος της μπάλας έρθει σε επαφή με τον κυρίως αγωνιστικό χώρο, συμπεριλαμβανομένων των οριοθετικών γραμμών.

Δ9 (14),
Δ10 (1)

8.4 ΜΠΑΛΑ "ΕΞΩ"

Η μπάλα είναι "έξω" όταν:

8.4.1 πέφτει στο έδαφος εντελώς έξω από τις γραμμές που οριοθετούν το γήπεδο (χωρίς να τις αγγίξει),

1.3.2, Δ9 (15),
Δ10 (2)

8.4.2 ακουμπά κάποιο αντικείμενο εκτός του κυρίως αγωνιστικού χώρου, την οροφή ή κάποιο άτομο εκτός αγώνα,

Δ9 (15),
Δ10 (4)

8.4.3 ακουμπά τις αντένες, τα σχοινιά, τους στυλοβάτες ή το ίδιο το φιλέ έξω από τις πλάγιες ταινίες,

2.3, Δ3, Δ4α,
Δ9 (15),
Δ10 (4)

8.4.4 διασχίζει το κάθετο επίπεδο του φιλέ είτε ολικά είτε μερικά έξω από το οριοθετημένο διάστημα, κατά την εκτέλεση του σερβίς ή κατά τη διάρκεια του τρίτου χτυπήματος της ομάδας (εξάιρεση: Κανονισμός 10.1.2.)

2.3, 10.1.2,
Δ4α, Δ9 (15),
Δ10 (4)

8.4.5 διασχίζει εξ ολοκλήρου το κατώτερο διάστημα του φιλέ.

Δ4α, Δ9 (22)

9 ΠΑΙΞΙΜΟ ΤΗΣ ΜΠΑΛΑΣ

Κάθε ομάδα πρέπει να παίζει μέσα στο δικό της αγωνιστικό χώρο και διάστημα (με την εξαίρεση του Κανονισμού 10.1.2).

10.1.2

Όμως, η μπάλα επιτρέπεται να επαναφερθεί και πέρα από την ελεύθερη ζώνη της ίδιας πλευράς και πάνω από το τραπέζι του σημειωτή στην πλήρη προέκτασή του.

9.1 ΧΤΥΠΗΜΑΤΑ ΤΗΣ ΟΜΑΔΑΣ

Χτύπημα είναι κάθε επαφή με την μπάλα ενός παίκτη που αγωνίζεται.

Η ομάδα δικαιούται να κάνει το μέγιστο τρία χτυπήματα (συν την επαφή στο μπλοκ) για να επιστρέψει την μπάλα. Αν κάνει περισσότερα, τότε η ομάδα διαπράττει το σφάλμα των "ΤΕΣΣΑΡΩΝ ΧΤΥΠΗΜΑΤΩΝ".

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

9.1.1 ΣΥΝΕΧΟΜΕΝΕΣ ΕΠΑΦΕΣ

Ένας παίκτης δεν επιτρέπεται να χτυπήσει την μπάλα δύο συνεχόμενες φορές (με την εξαίρεση των Κανονισμών 9.2.2.2, 9.2.2.3, 14.2 και 14.4.2).

9.2.3, 14.2, 14.4.2, Δ9 (17)

9.1.2 ΤΑΥΤΟΧΡΟΝΕΣ ΕΠΑΦΕΣ

Δύο παίκτες επιτρέπεται να ακουμπήσουν την μπάλα ταυτόχρονα.

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

14.2

Αν πηγαίνουν για την μπάλα, αλλά μόνο ένας από αυτούς την ακουμπήσει, τότε υπολογίζεται ως ένα χτύπημα.

Η σύγκρουση παικτών δεν συνιστά σφάλμα.

9.1.2.2 Όταν δύο αντίπαλοι ακουμπήσουν την μπάλα ταυτόχρονα πάνω από το φιλέ και η μπάλα συνεχίσει να παίζεται, η ομάδα που δέχεται την μπάλα έχει το δικαίωμα για τρία ακόμα χτυπήματα. Αν αυτή η μπάλα βγει «έξω», τότε το σφάλμα καταλογίζεται στην ομάδα που βρίσκεται στην αντίθετη πλευρά.**9.1.2.3 Αν ταυτόχρονα χτυπήματα από δύο αντιπάλους πάνω από το φιλέ, οδηγήσουν σε παρατεταμένη επαφή με την μπάλα, το παιχνίδι συνεχίζεται.**

9.1.2.2

9.1.2.4 Αν η μπάλα χτυπήσει την αντένα μετά από ταυτόχρονα χτυπήματα από δύο αντιπάλους πάνω από το φιλέ, η φάση θα πρέπει να επαναληφθεί.**9.1.3 ΥΠΟΒΟΗΘΟΥΜΕΝΟ ΧΤΥΠΗΜΑ**

Μέσα στον αγωνιστικό χώρο, ένας παίκτης δεν επιτρέπεται να δέχεται βοήθεια από κάποιον συμπαίκτη του ή κάποια κατασκευή/αντικείμενο για να χτυπήσει την μπάλα.

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

9.2	ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ ΧΤΥΠΗΜΑΤΩΝ	
9.2.1	Η μπάλα επιτρέπεται να ακουμπήσει σε οποιοδήποτε σημείο του σώματος.	
9.2.2	Η μπάλα δεν πρέπει να πιαστεί και/ή να μεταφερθεί. Μπορεί να αναπηδήσει προς οποιαδήποτε κατεύθυνση.	9.3.3
9.2.2.1	Ταυτόχρονες επαφές: Η μπάλα μπορεί να αγγίξει διάφορα μέρη του σώματος, υπό την προϋπόθεση ότι οι επαφές πραγματοποιούνται ταυτόχρονα.	9.2.1
9.2.2.2	Διαδοχικές επαφές: Στο πρώτο χτύπημα της ομάδας, (με την προϋπόθεση ότι δεν γίνεται με δάχτυλα) επιτρέπονται συνεχόμενες επαφές εφόσον οι επαφές θα γίνουν κατά τη διάρκεια μίας ενέργειας. Στο πρώτο χτύπημα της ομάδας, εάν παίζεται με δάχτυλα, η μπάλα ΔΕΝ μπορεί να έρχεται σε επαφή με τους αγκώνες / τα χέρια διαδοχικά, ακόμη και αν οι επαφές προκύψουν κατά τη διάρκεια μίας ενέργειας.	9.3.4
9.2.2.3	Ωστόσο, στο μπλοκ, συνεχόμενες επαφές από έναν ή περισσότερους παίκτες επιτρέπονται, εφόσον γίνουν κατά τη διάρκεια μιας ενέργειας,	14.2
9.2.2.4	Εκτεταμένες επαφές: Σε αμυντική προσπάθεια hard driven ball, η μπάλα μπορεί να κρατηθεί στιγμιαία, ακόμα και αν χρησιμοποιηθούν δάχτυλα.	
9.3	ΣΦΑΛΜΑΤΑ ΣΤΟ ΠΑΙΞΙΜΟ ΤΗΣ ΜΠΑΛΑΣ	
9.3.1	ΤΕΣΣΕΡΑ ΧΤΥΠΗΜΑΤΑ: μια ομάδα χτυπά την μπάλα τέσσερις φορές πριν την επιστρέψει.	9.1, Δ9 (18)
9.3.2	ΥΠΟΒΟΗΘΟΥΜΕΝΟ ΧΤΥΠΗΜΑ: ένας παίκτης υποβοηθείται από κάποιον συμπαίκτη του ή κάποια κατασκευή/αντικείμενο μέσα στον αγωνιστικό χώρο για να χτυπήσει την μπάλα.	9.1.3
9.3.3	ΠΙΑΣΤΟ: η μπάλα πιάνεται και/ή μεταφέρεται, χωρίς να αναπηδήσει από το χτύπημα. (Εξαιρέσεις 9.2.2.1 και 9.2.2.2).	9.2.2 Δ9 (16)
9.3.4	ΔΙΠΛΗ ΕΠΑΦΗ: ένας παίκτης χτυπά την μπάλα δύο φορές συνεχόμενα ή η μπάλα έρχεται σε επαφή με διαφορετικά μέρη του σώματός του συνεχόμενα.	9.1.1, 9.2.2.2, Δ9 (17)
10	ΜΠΑΛΑ ΣΤΟ ΦΙΛΕ	
10.1	ΜΠΑΛΑ ΠΟΥ ΔΙΑΣΧΙΖΕΙ ΤΟ ΦΙΛΕ	
10.1.1	Η μπάλα που στέλνεται προς το γήπεδο των αντιπάλων πρέπει να περάσει πάνω από το φιλέ μέσα από το οριοθετημένο διάστημα. Το οριοθετημένο διάστημα είναι το μέρος του κάθετου επιπέδου του φιλέ, το οποίο οριοθετείται ως εξής:	Δ4α
10.1.1.1	κάτω: από την κορυφή του φιλέ,	
10.1.1.2	στα πλάγια: από τις αντένες και τη νοητή προέκτασή τους,	
10.1.1.3	πάνω, από την οροφή ή κάποια άλλη κατασκευή (εάν υπάρχει).	

10.1.2	Η μπάλα που έχει διασχίσει ολικά ή μερικά το κατακόρυφο επίπεδο του φιλέ προς την ελεύθερη ζώνη της αντίπαλης ομάδας έξω από το οριοθετημένο διάστημα, επιτρέπεται να παιχτεί προς τα πίσω μέσα στα επιτρεπόμενα χτυπήματα της ομάδας, με την προϋπόθεση ότι:	9.1, Δ4β
10.1.2.1	Η μπάλα, όταν παίχτηκε προς τα πίσω, διέσχισε το επίπεδο του φιλέ ξανά ολικά ή μερικά έξω από το οριοθετημένο διάστημα, από την ίδια πλευρά του γηπέδου.	Δ4β
	Η αντίπαλη ομάδα δεν επιτρέπεται να εμποδίσει μια τέτοια ενέργεια.	
10.1.3	Η μπάλα είναι "έξω" όταν διασχίσει εντελώς το διάστημα κάτω από το φιλέ.	
10.1.4	Κάποιος παίκτης, όμως, επιτρέπεται να εισέλθει στο γήπεδο των αντιπάλων για να παίξει τη μπάλα προτού αυτή διασχίσει εντελώς το διάστημα κάτω από το φιλέ ή περάσει έξω από το οριοθετημένο διάστημα.	10.1.3
10.2	ΜΠΑΛΑ ΠΟΥ ΑΚΟΥΜΠΑ ΤΟ ΦΙΛΕ	
	Η μπάλα διασχίζοντας το φιλέ, επιτρέπεται να το ακουμπήσει.	10.1.1
10.3	ΜΠΑΛΑ ΣΤΟ ΦΙΛΕ	
10.3.1	Μπάλα που χτύπησε στο φιλέ επιτρέπεται να επαναφερθεί μέσα στα όρια των τριών χτυπημάτων της ομάδας.	9.1
10.3.2	Αν η μπάλα σχίσει το πλέγμα του φιλέ ή το ρίξει κάτω, η φάση ακυρώνεται και επαναλαμβάνεται.	
11	ΠΑΙΚΤΗΣ ΣΤΟ ΦΙΛΕ	
11.1	ΕΠΑΦΗ ΠΕΡΑ ΑΠΟ ΤΟ ΦΙΛΕ	
11.1.1	Στο μπλοκ, ένας παίκτης επιτρέπεται να ακουμπήσει την μπάλα πέρα από το φιλέ, με την προϋπόθεση ότι δεν παρεμβαίνει στο παιχνίδι του αντιπάλου πριν το επιθετικό χτύπημα του τελευταίου.	14.1, 14.3
11.1.2	Μετά από ένα επιθετικό χτύπημα, ένας παίκτης επιτρέπεται να περάσει τα χέρια του πέρα από το φιλέ, με την προϋπόθεση ότι η επαφή με την μπάλα έγινε στο δικό του αγωνιστικό διάστημα.	
11.2	ΠΕΡΑΣΜΑ ΣΤΟ ΓΗΠΕΔΟ ΚΑΙ / Ή ΤΗΝ ΕΛΕΥΘΕΡΗ ΖΩΝΗ ΤΩΝ ΑΝΤΙΠΑΛΩΝ	
11.2.1	Ένας παίκτης επιτρέπεται να περάσει στο αντίπαλο γήπεδο και/ή στην ελεύθερη ζώνη, με την προϋπόθεση ότι δεν εμποδίζει το παίξιμο του αντιπάλου.	10.1.4
11.3	ΕΠΑΦΗ ΜΕ ΤΟ ΦΙΛΕ	
11.3.1	Η επαφή ενός παίκτη με το φιλέ ανάμεσα στις αντένες, κατά τη διάρκεια της ενέργειας για παίξιμο της μπάλας, είναι σφάλμα.	11.4.4, 22.3.2.3γ, 26.3.2.2, Δ3
	Η ενέργεια για παίξιμο της μπάλας περιλαμβάνει (μεταξύ άλλων) το άλμα, το χτύπημα (ή την προσπάθεια) και τη σταθερή προσέγγιση, έτοιμος για μια νέα ενέργεια.	

- 11.3.2 Οι παίκτες επιτρέπεται να έρθουν σε επαφή με το στυλοβάτη, τα σχοινιά ή οποιοδήποτε άλλο αντικείμενο έξω από τις αντένες, συμπεριλαμβανομένου του φιλέ, με την προϋπόθεση ότι αυτή η ενέργεια δεν αποτελεί παρέμβαση στο παιχνίδι (εκτός από τον Κανονισμό 9.1.3).
- 11.3.3 Όταν η μπάλα πηγαίνει στο φιλέ και αυτό προκαλεί επαφή του φιλέ με κάποιον αντίπαλο, τότε δεν διαπράττεται σφάλμα.

11.4 ΣΦΑΛΜΑΤΑ ΠΑΙΚΤΩΝ ΣΤΟ ΦΙΛΕ

- 11.4.1 Ένας παίκτης ακουμπά την μπάλα ή κάποιον αντίπαλο στο διάστημα των αντιπάλων, πριν το επιθετικό χτύπημα του αντιπάλου.
- 11.4.2 Ένας παίκτης παρεμβαίνει στο παιχνίδι των αντιπάλων ενώ εισέρχεται στο αντίπαλο διάστημα κάτω από το φιλέ.
- 11.4.3 Ένας παίκτης παρεμβαίνει στο παιχνίδι όταν (μεταξύ άλλων):
- ακουμπά το φιλέ ανάμεσα στις αντένες ή την ίδια την αντένα κατά την ενέργειά του να παίξει την μπάλα,
 - χρησιμοποιεί το φιλέ ανάμεσα στις αντένες σαν βοήθημα για να στηριχτεί ή να σταθεροποιηθεί,
 - δημιουργεί κάποιο αθέμιτο πλεονέκτημα σε βάρος του αντιπάλου ακουμπώντας το φιλέ,
 - κάνει ενέργειες που παρεμποδίζουν την επιτρεπόμενη προσπάθεια των αντιπάλων να παίξουν την μπάλα,
 - πιάνει / κρατιέται από το φιλέ.

Οποιοδήποτε παίκτης που βρίσκεται κοντά στην μπάλα όσο αυτή παίζεται και που προσπαθεί να παίξει την μπάλα, θεωρείται ότι βρίσκεται στην ενέργεια για παίξιμο της μπάλας, ακόμα κι αν δεν έρθει σε επαφή με αυτήν.

Ωστόσο, η επαφή με το φιλέ έξω από τις αντένες δεν θεωρείται σφάλμα (εκτός από τον Κανονισμό 9.1.3).

Δ9 (20)

11.3.1, Δ3

12 ΣΕΡΒΙΣ

Το σερβίς είναι η ενέργεια του χτυπήματος της μπάλας για το ξεκίνημα μιας φάσης από τον σωστό παίκτη, ο οποίος βρίσκεται στη ζώνη σερβίς.

12.1 ΠΡΩΤΟ ΣΕΡΒΙΣ ΣΕ ΕΝΑ ΣΕΤ

- 12.1.1 Το πρώτο σερβίς του σετ εκτελείται από την ομάδα που καθορίζεται από την κλήρωση.

6.3.2, 7.1

12.2 ΣΕΙΡΑ ΣΤΟ ΣΕΡΒΙΣ

- 12.2.1 Οι παίκτες πρέπει να ακολουθούν τη σειρά περιστροφής στο σερβίς που αναφέρεται στο φύλλο αγώνα.
- 12.2.2 Μετά το πρώτο σερβίς σε ένα σετ, ο παίκτης που θα σερβίρει καθορίζεται ως εξής:
- 12.2.2.1 όταν η ομάδα που σερβίρει κερδίζει τη φάση, ο παίκτης που σέρβιρε θα σερβίρει ξανά.
- 12.2.2.2 όταν η ομάδα υποδέχεται το σερβίς κερδίζει τη φάση, αποκτά το δικαίωμα να σερβίρει και ο παίκτης που δεν σέρβιρε τελευταίος, τώρα θα σερβίρει.

12.3 ΕΓΚΡΙΣΗ ΓΙΑ ΣΕΡΒΙΣ

Ο 1^{ος} διαιτητής δίνει την έγκριση για το σερβίς, αφού έχει ελέγξει ότι οι δύο ομάδες είναι έτοιμες να αγωνιστούν και ότι ο παίκτης που σερβίρει έχει στην κατοχή του την μπάλα.

Δ9 (1)

12.4 ΕΚΤΕΛΕΣΗ ΤΟΥ ΣΕΡΒΙΣ

12.4.1 Η μπάλα πρέπει να χτυπηθεί με το ένα χέρι ή οποιοδήποτε σημείο του βραχίονα, αφού έχει υψωθεί ή απελευθερωθεί από το(α) χέρι(α).

Δ9 (10)

12.4.2 Μόνο μία φορά επιτρέπεται να υψωθεί ή απελευθερωθεί η μπάλα. Το παίξιμο της μπάλας μεταξύ των χεριών επιτρέπεται.

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

1.4.2, Δ9 (22),
Δ10 (4)

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

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

Δ9 (11)

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

Δ9 (23)

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

12.4.7 Δεν επιτρέπεται άλλη προσπάθεια για σερβίς.

12.5 ΠΡΟΠΕΤΑΣΜΑ

Δ9 (12)

12.5.1 Ο παίκτης της ομάδας που σερβίρει δεν πρέπει να εμποδίζει τους αντιπάλους τους, με ατομικό προπέτασμα, να βλέπουν το χτύπημα του σερβίς ΚΑΙ τη διαδρομή της μπάλας στον αέρα.

Δ5

12.5.2 Ο παίκτης της ομάδας που σερβίρει πραγματοποιεί προπέτασμα με το να κουνάει τα χέρια, να πηδά ή να κινείται πλάγια κατά την εκτέλεση του σερβίς, με σκοπό να κρύψει και το χτύπημα του σερβίς και τη διαδρομή της μπάλας στον αέρα, μέχρι η μπάλα να φτάσει στο κατακόρυφο επίπεδο του φιλέ. Αν ένα από τα δύο είναι ορατό στην ομάδα που υποδέχεται, αυτό δεν συνιστά προπέτασμα.

Δ5

12.6 ΣΦΑΛΜΑΤΑ ΠΟΥ ΓΙΝΟΝΤΑΙ ΚΑΤΑ ΤΗ ΔΙΑΡΚΕΙΑ ΤΟΥ ΣΕΡΒΙΣ

12.6.1 Σφάλματα στο σερβίς

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

12.6.1.1 παραβιάζει τη σειρά του σερβίς,

12.2, Δ9 (13)

12.6.1.2 δεν εκτελεί το σερβίς σωστά.

12.4

12.6.2 Σφάλματα μετά το χτύπημα στο σερβίς.

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

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

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

12.6.2.3 περάσει πάνω από προπέτασμα. Δ5

13 ΕΠΙΘΕΤΙΚΟ ΧΤΥΠΗΜΑ

13.1 ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ ΕΠΙΘΕΤΙΚΟΥ ΧΤΥΠΗΜΑΤΟΣ

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

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

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

13.2 ΣΦΑΛΜΑΤΑ ΣΤΟ ΕΠΙΘΕΤΙΚΟ ΧΤΥΠΗΜΑ

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

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

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

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

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

14 ΜΠΛΟΚ

14.1 ΜΠΛΟΚ

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

14.1.2 Προσπάθεια για μπλοκ

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

14.1.3 Ολοκληρωμένο μπλοκ

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

Δ6

14.1.4 Ομαδικό μπλοκ

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

14.2 ΕΠΑΦΗ ΣΤΟ ΜΠΛΟΚ

Διαδοχικές (γρήγορες και συνεχείς) επαφές με την μπάλα επιτρέπεται να γίνουν από έναν ή περισσότερους μπλοκέρ, με την προϋπόθεση ότι οι επαφές γίνονται κατά τη διάρκεια μίας ενέργειας. Αυτές μετρούν σαν ένα χτύπημα της ομάδας. Αυτές οι επαφές μπορούν να γίνουν με οποιοδήποτε μέρος του σώματος.

9.1.1, 9.2.3

14.3 ΜΠΛΟΚ ΣΤΟ ΓΗΠΕΔΟ ΤΟΥ ΑΝΤΙΠΑΛΟΥ

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

13.1.1

14.4 ΜΠΛΟΚ ΚΑΙ ΧΤΥΠΗΜΑΤΑ ΟΜΑΔΑΣ

14.4.1 Η επαφή στο μπλοκ μετρά στα χτυπήματα της ομάδας. Μετά από επαφή στο μπλοκ, η ομάδα δικαιούται ακόμα δύο χτυπήματα.

14.4.2 Το πρώτο χτύπημα μετά από το μπλοκ μπορεί να γίνει από οποιονδήποτε παίκτη, συμπεριλαμβανομένου και εκείνου που ακούμπησε την μπάλα κατά τη διάρκεια του μπλοκ.

14.5 ΜΠΛΟΚ ΣΤΟ ΣΕΡΒΙΣ

Το μπλοκ στο σερβίς των αντιπάλων απαγορεύεται.

Δ9 (12)

14.6 ΣΦΑΛΜΑΤΑ ΣΤΟ ΜΠΛΟΚ

14.6.1 Ο μπλοκέρ ακουμπά την μπάλα που βρίσκεται στο χώρο των ΑΝΤΙΠΑΛΩΝ πριν το επιθετικό χτύπημα των αντιπάλων.

14.3, Δ9 (20)

14.6.2 Το μπλοκ στο αντίπαλο διάστημα έξω από την αντένα.

14.6.3 Μπλοκ στο σερβίς των αντιπάλων.

Δ9 (12)

14.6.4 Η μπάλα από το μπλοκ καταλήγει "έξω".

Δ9 (24)

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 5

ΔΙΑΚΟΠΕΣ, ΚΑΘΥΣΤΕΡΗΣΕΙΣ ΚΑΙ ΔΙΑΛΕΙΜΜΑΤΑ

Δείτε
Κανονισμούς

15 ΔΙΑΚΟΠΕΣ

Μια διακοπή είναι ο χρόνος που μεσολαβεί ανάμεσα στο τέλος μιας ολοκληρωμένης φάσης και στο σφύριγμα του 1^{ου} διαιτητή για το επόμενο σερβίς.

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

Δ9 (4)

15.1 ΑΡΙΘΜΟΣ ΚΑΝΟΝΙΚΩΝ ΔΙΑΚΟΠΩΝ ΑΓΩΝΑ

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

15.2 ΑΚΟΛΟΥΘΙΑ ΚΑΝΟΝΙΚΩΝ ΔΙΑΚΟΠΩΝ ΑΓΩΝΑ

15.2.1 Αίτημα για τάιμ-άουτ από κάθε ομάδα επιτρέπεται να ακολουθεί το ένα το άλλο, στη διάρκεια της ίδιας διακοπής.

15.2.2 Δεν υπάρχουν αλλαγές.

15.2.3 Δεν επιτρέπεται να ζητηθεί οποιαδήποτε κανονική διακοπή αγώνα, αφού έχει απορριφθεί ένα αίτημα και έχει τιμωρηθεί με προειδοποίηση καθυστέρησης κατά τη διάρκεια της ίδιας διακοπής (δηλ. πριν το τέλος της επόμενης ολοκληρωμένης φάσης).

15.3 ΑΙΤΗΜΑ ΓΙΑ ΚΑΝΟΝΙΚΕΣ ΔΙΑΚΟΠΕΣ ΑΓΩΝΑ

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

15.4 ΤΑΪΜ-ΑΟΥΤ

15.4.1 Τα αιτήματα για τάιμ-άουτ πρέπει να γίνονται με τη χρήση της αντίστοιχης χειροσήμανσης, όταν η μπάλα είναι εκτός παιδιάς και πριν από το σφύριγμα για σερβίς. Όλα τα αιτούμενα τάιμ-άουτ διαρκούν 30 δευτερόλεπτα.

Δ9 (4)

15.4.2 Για FIVB, Παγκόσμιες και Επίσημες Διοργανώσεις, στα σετ 1 και 2 εφαρμόζεται ένα επιπλέον "Τεχνικό Τάιμ-Αουτ" διάρκειας 30 δευτερολέπτων, αυτόματα όταν το άθροισμα των κερδισμένων πόντων των δύο ομάδων ισοδυναμεί με 21 πόντους. Η διάρκεια των Τάιμ Αουτ μπορεί να προσαρμοστεί, αν η FIVB εγκρίνει τέτοιου είδους αίτημα με βάση αίτημα των Οργανωτών.

15.4.3	Στο αποφασιστικό (3 ^ο) σετ, δεν υπάρχουν "Τεχνικά Τάιμ-Αουτ", μόνο ένα τάιμ-άουτ διάρκειας 30 δευτερολέπτων μπορεί να ζητηθεί από κάθε ομάδα.	
15.4.4	Κατά τη διάρκεια όλων διακοπών (συμπεριλαμβανομένων των τεχνικών τάιμ-άουτ), οι παίκτες που πρέπει να πάνε στην καθορισμένη περιοχή παικτών.	15.5, 16.1
15.5 ΑΝΤΙΚΑΝΟΝΙΚΑ ΑΙΤΗΜΑΤΑ		
	Μεταξύ άλλων, είναι αντικανονικό να ζητηθεί τάιμ-άουτ:	
15.5.1	κατά τη διάρκεια μιας φάσης ή τη στιγμή ή μετά από το σφύριγμα για σερβίς,	6.1.3
15.5.2	από μη εξουσιοδοτημένο μέλος ομάδας,	
15.5.3	αφού έχει εξαντληθεί ο επιτρεπόμενος αριθμός των τάιμ-άουτ.	15.1
15.5.4	Οποιοδήποτε επόμενο αντικανονικό αίτημα στον αγώνα από την ίδια ομάδα συνιστά καθυστέρηση.	Δ9 (25)
16 ΚΑΘΥΣΤΕΡΗΣΕΙΣ ΑΓΩΝΑ		
16.1 ΤΥΠΟΙ ΚΑΘΥΣΤΕΡΗΣΕΩΝ		
	Μία αντικανονική ενέργεια ομάδας που εμποδίζει τη συνέχιση του αγώνα είναι καθυστέρηση και περιλαμβάνει, μεταξύ άλλων:	
16.1.1	παράταση των τάιμ-άουτ, μετά από εντολή για συνέχιση του αγώνα,	
16.1.2	επανάληψη αντικανονικού αιτήματος,	15.5
16.1.3	καθυστέρηση του αγώνα (12 δευτερόλεπτα είναι ο μεγαλύτερος χρόνος από το τέλος μιας φάσης μέχρι το σφύριγμα για σερβίς υπό κανονικές αγωνιστικές συνθήκες),	
16.1.4	καθυστέρηση του αγώνα από ένα μέλος της ομάδας.	
16.2 ΤΙΜΩΡΙΕΣ ΚΑΘΥΣΤΕΡΗΣΗΣ		
16.2.1	Η "προειδοποίηση καθυστέρησης" και η "ποινή καθυστέρησης" είναι ομαδικές τιμωρίες.	
16.2.1.1	Οι τιμωρίες καθυστέρησης παραμένουν σε ισχύ όλο τον αγώνα.	
16.2.1.2	Όλες οι τιμωρίες καθυστέρησης καταγράφονται στο φύλλο αγώνα.	
16.2.2	Η πρώτη καθυστέρηση στον αγώνα από κάποιο μέλος της ομάδας τιμωρείται με "ΠΡΟΕΙΔΟΠΟΙΗΣΗ ΚΑΘΥΣΤΕΡΗΣΗΣ".	Δ9 (25), Δ7β
16.2.3	Η δεύτερη και οι επόμενες καθυστερήσεις παντός τύπου από οποιοδήποτε μέλος της ίδιας ομάδας στον ίδιο αγώνα, συνιστούν σφάλμα και τιμωρούνται με "ΠΟΙΝΗ ΚΑΘΥΣΤΕΡΗΣΗΣ": πόντος και σερβίς στους αντιπάλους.	Δ9 (25), Δ7β
16.2.4	Τιμωρίες καθυστέρησης που επιβάλλονται πριν ή ανάμεσα στα σετ, ισχύουν στο επόμενο σετ.	

17 ΚΑΤ' ΕΞΑΙΡΕΣΗ ΔΙΑΚΟΠΕΣ ΑΓΩΝΑ

17.1 ΤΡΑΥΜΑΤΙΣΜΟΣ/ΑΣΘΕΝΕΙΑ

- 17.1.1 Σε περίπτωση σοβαρού ατυχήματος, ενώ η μπάλα είναι εντός παιδιάς, ο διαιτητής πρέπει να σταματήσει τον αγώνα αμέσως και να επιτρέψει την είσοδο ιατρικής βοήθειας στον αγωνιστικό χώρο.

Κατόπιν η φάση επαναλαμβάνεται.

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

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

6.4.3, 7.3.1

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

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

17.2 ΕΞΩΤΕΡΙΚΗ ΠΑΡΕΜΒΑΣΗ

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

17.3 ΠΑΡΑΤΕΤΑΜΕΝΕΣ ΔΙΑΚΟΠΕΣ

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

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

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

18 ΔΙΑΛΕΙΜΜΑΤΑ ΚΑΙ ΑΛΛΑΓΗ ΓΗΠΕΔΩΝ

18.1 ΔΙΑΛΕΙΜΜΑΤΑ

Διάλειμμα είναι ο χρόνος μεταξύ των σετ. Όλα τα διαλείμματα διαρκούν ένα λεπτό.

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

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

Δ9 (3)

18.2 ΑΛΛΑΓΗ ΓΗΠΕΔΩΝ

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

Δ9 (3)

Κατά τη διάρκεια της αλλαγής γηπέδων, οι ομάδες πρέπει να αλλάζουν γήπεδα αμέσως χωρίς καθυστέρηση.

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

Το αποτέλεσμα κατά τη στιγμή της αλλαγής παραμένει το ίδιο.



ΚΕΦΑΛΑΙΟ 6

ΣΥΜΠΕΡΙΦΟΡΑ ΣΥΜΜΕΤΕΧΟΝΤΩΝ

Δείτε
Κανονισμούς

19 ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ ΣΥΜΠΕΡΙΦΟΡΑΣ

19.1 ΑΘΛΗΤΙΚΗ ΣΥΜΠΕΡΙΦΟΡΑ

19.1.1 Οι συμμετέχοντες πρέπει να γνωρίζουν τους “Επίσημους Κανονισμούς Μπιτς Βόλεϊ” και να τους τηρούν.

19.1.2 Οι συμμετέχοντες πρέπει να δέχονται τις αποφάσεις των διαιτητών με αθλητική συμπεριφορά, χωρίς να τις αμφισβητούν.

Σε περίπτωση αμφιβολίας, διευκρίνιση μπορεί να ζητηθεί μόνο μέσω του αρχηγού αγώνα.

5.1.2.1

19.1.3 Οι συμμετέχοντες πρέπει να απέχουν από ενέργειες ή συμπεριφορές, που αποσκοπούν να επηρεάσουν τις αποφάσεις των διαιτητών ή να καλύψουν σφάλματα που διέπραξε η ομάδα τους.

19.2 ΕΥ ΑΓΩΝΙΖΕΣΘΑΙ

19.2.1 Οι συμμετέχοντες πρέπει να συμπεριφέρονται κόσμια και με σεβασμό προς το πνεύμα του ΕΥ ΑΓΩΝΙΖΕΣΘΑΙ, όχι μόνο προς τους διαιτητές, αλλά επίσης προς τους επίσημους, τους αντιπάλους, τους συμπαίκτες και τους θεατές.

19.2.2 Η επικοινωνία μεταξύ των μελών μιας ομάδας, κατά τη διάρκεια του αγώνα, επιτρέπεται.

5.2.3.4

20 Η ΚΑΚΗ ΣΥΜΠΕΡΙΦΟΡΑ ΚΑΙ ΟΙ ΤΙΜΩΡΙΕΣ ΤΗΣ

20.1 ΕΛΑΧΙΣΤΟΥ ΕΠΙΠΕΔΟΥ ΚΑΚΗ ΣΥΜΠΕΡΙΦΟΡΑ

Οι ελάχιστου επιπέδου κακές συμπεριφορές δεν υπόκεινται σε τιμωρία. Είναι καθήκον του 1^{ου} διαιτητή να αποτρέψει τις ομάδες να φτάσουν στο επίπεδο των τιμωριών.

5.1.2, 21.3

Αυτό γίνεται σε δύο στάδια:

Στάδιο 1: απευθύνοντας προφορική προειδοποίηση μέσω του αρχηγού.

Στάδιο 2: δείχνοντας ΚΙΤΡΙΝΗ ΚΑΡΤΑ στο μέλος της ομάδας. Αυτή η επίσημη προειδοποίηση δεν είναι καθαυτή μια τιμωρία, αλλά συμβολίζει ότι το μέλος της ομάδας (και κατ’ επέκταση η ομάδα) έχει φτάσει στο επίπεδο των τιμωριών για τον αγώνα. Καταγράφεται στο φύλλο αγώνα, αλλά δεν έχει άμεσες συνέπειες.

Δ9 (5)

20.2 ΚΑΚΗ ΣΥΜΠΕΡΙΦΟΡΑ ΠΟΥ ΣΥΝΕΠΑΓΕΤΑΙ ΤΙΜΩΡΙΕΣ

Η μη σωστή συμπεριφορά από ένα μέλος μιας ομάδας προς επισημούς, αντιπάλους, συμπαίκτες ή θεατές κατατάσσεται σε τρεις κατηγορίες ανάλογα με τη σοβαρότητα του παραπτώματος.

- 20.2.1 Απρεπής συμπεριφορά: ενέργεια αντίθετη στους καλούς τρόπους ή στις ηθικές αρχές.
- 20.2.2 Προσβλητική συμπεριφορά: δυσφημιστικές ή υβριστικές λέξεις ή χειρονομίες ή οποιαδήποτε ενέργεια εκφράζει περιφρόνηση.
- 20.2.3 Έκφραση επιθετικότητας: φυσική επίθεση ή επιθετική ή απειλητική συμπεριφορά.

4.1.1

20.3 ΚΛΙΜΑΚΑ ΤΙΜΩΡΙΩΝ

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

Δ7α

20.3.1 Ποινή

Για απρεπή συμπεριφορά ή για την πρώτη επανάληψη απρεπούς συμπεριφοράς στο ίδιο σετ από τον ίδιο παίκτη. Σε κάθε μια από τις δύο περιπτώσεις, η ομάδα τιμωρείται με έναν πόντο και σερβίς στους αντίπαλους. Η τρίτη απρεπής συμπεριφορά από παίκτη στο ίδιο σετ τιμωρείται με αποβολή. Τιμωρίες απρεπούς συμπεριφοράς μπορούν όμως να δοθούν στον ίδιο παίκτη στα επόμενα σετ.

Δ9 (6)

20.3.2 Αποβολή

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

6.4.3, 7.3.1,
Δ9 (7)

20.3.3 Αποκλεισμός

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

6.4.3, 7.3.1,
Δ9 (8)

Η ΚΑΚΗ ΣΥΜΠΕΡΙΦΟΡΑ τιμωρείται όπως φαίνεται στην κλίμακα των τιμωριών.

Δ7α

20.4 ΚΑΚΗ ΣΥΜΠΕΡΙΦΟΡΑ ΠΡΙΝ ΚΑΙ ΑΝΑΜΕΣΑ ΣΤΑ ΣΕΤ

Κάθε κακή συμπεριφορά, που συμβαίνει πριν ή ανάμεσα στα σετ, τιμωρείται σύμφωνα με την κλίμακα τιμωριών και οι τιμωρίες εφαρμόζονται στο επόμενο σετ.

Δ7α

20.5	ΣΥΝΟΨΗ ΓΙΑ ΤΗΝ ΚΑΚΗ ΣΥΜΠΕΡΙΦΟΡΑ ΚΑΙ ΤΗ ΧΡΗΣΗ ΚΑΡΤΩΝ	Δ9 (5, 6, 7, 8)
	Προειδοποίηση: χωρίς τιμωρία – Στάδιο 1: Προφορική προειδοποίηση – Στάδιο 2: Κίτρινη κάρτα	20.1
	Ποινή: τιμωρία – Κόκκινη κάρτα	20.3.1, Δ7α
	Αποβολή: τιμωρία – Κόκκινη + Κίτρινη κάρτα μαζί	20.3.2, Δ7α
	Αποκλεισμός: τιμωρία – Κόκκινη + Κίτρινη κάρτα χωριστά	20.3.3, Δ7α



ΜΕΡΟΣ 2
ΤΜΗΜΑ 2:
**ΟΙ ΔΙΑΙΤΗΤΕΣ,
ΤΑ ΚΑΘΗΚΟΝΤΑ ΤΟΥΣ
ΚΑΙ Η ΕΠΙΣΗΜΗ
ΧΕΙΡΟΣΗΜΑΝΣΗ**

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 7 ΟΙ ΔΙΑΙΤΗΤΕΣ

Δείτε
Κανονισμούς

21 ΤΟ ΣΩΜΑ ΤΩΝ ΔΙΑΙΤΗΤΩΝ ΚΑΙ ΟΙ ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΕΣ

21.1 ΣΥΝΘΕΣΗ

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

- τον 1^ο διαιτητή, 22
- τον 2^ο διαιτητή, 23
- τον διαιτητή τσάλεντζ (ανάλογα με την περίπτωση), 24
- τον αναπληρωματικό διαιτητή (ανάλογα με την περίπτωση), 25
- τον σημειωτή, 26
- τέσσερις (δύο) κριτές γραμμών. 28

Η θέση τους φαίνεται στο Διάγραμμα 8.

Για FIVB, Παγκόσμιες και Επίσημες Διοργανώσεις είναι υποχρεωτική η συμμετοχή ενός βοηθού σημειωτή. 27

21.2 ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΕΣ

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

21.2.1.1 ο 1^{ος} διαιτητής δίνει το σήμα για το σερβίς που ξεκινά τη φάση. Δ9 (1)

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

21.2.2 Μπορούν να σφυρίξουν όταν η μπάλα είναι εκτός παιδιάς, για να υποδείξουν ότι εγκρίνουν ή απορρίπτουν κάποιο αίτημα μιας ομάδας.

21.2.3 Αμέσως μετά το σφύριγμα του διαιτητή για **την ολοκλήρωση** μιας φάσης, οι διαιτητές πρέπει να δείξουν με την επίσημη χειροσήμανση: 21.2.1.2, 29.1

21.2.3.1 Αν το σφάλμα σφυρίζεται από τον 1^ο διαιτητή, πρέπει να υποδείξει κατά σειρά:

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

- 21.2.3.2 Αν το σφάλμα σφυρίζεται από τον 2^ο διαιτητή, πρέπει να υποδείξει κατά σειρά:
- α) το είδος του σφάλματος,
 - β) τον παίκτη που υπέπεσε σε σφάλμα (αν είναι αναγκαίο),
 - γ) την ομάδα που θα σερβίρει, ακολουθώντας τη χειροσήμανση του πρώτου διαιτητή.
- Σε αυτή την περίπτωση ο 1^{ος} διαιτητής δεν δείχνει **ούτε το είδος του σφάλματος ούτε τον παίκτη που υπέπεσε στο σφάλμα, αλλά μόνο την ομάδα που θα σερβίρει.** Δ9 (2)
- 21.2.3.3 Σε περίπτωση διπλού σφάλματος και οι δύο διαιτητές υποδεικνύουν κατά σειρά:
- α) το είδος του σφάλματος,
 - β) τους παίκτες που υπέπεσαν σε σφάλμα (αν είναι αναγκαίο).
- Την ομάδα που θα σερβίρει μετά την υποδεικνύει ο 1^{ος} διαιτητής. Δ9 (23)
- Δ9 (2)

22 1^{ος} ΔΙΑΙΤΗΤΗΣ

22.1 ΘΕΣΗ

Ο 1^{ος} διαιτητής εκτελεί τα καθήκοντά του όρθιος πάνω στη σκάλα του διαιτητή που είναι τοποθετημένη στο ένα άκρο του φιλέ, στην αντίθετη πλευρά από τον σημειωτή. Τα μάτια του πρέπει να βρίσκονται περίπου 50 εκ. πάνω από το φιλέ. Δ1, Δ8

22.2 ΔΙΚΑΙΟΔΟΣΙΑ

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

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

Μπορεί ακόμα και να αντικαταστήσει ένα μέλος του σώματος των διαιτητών, το οποίο δεν εκτελεί τα καθήκοντά του σωστά.

- 22.2.2 Ελέγχει επίσης την εργασία των επαναφορέων της μπάλας, και των ατόμων που στρώνουν την άμμο.

- 22.2.3 Έχει την εξουσία να αποφασίζει για όλα τα θέματα που αφορούν στον αγώνα συμπεριλαμβανομένων και των θεμάτων που δεν προβλέπονται στους Κανονισμούς.

- 22.2.4 Δεν πρέπει να επιτρέπει καμία συζήτηση για τις αποφάσεις του.

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

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

- 22.2.5 Ο 1^{ος} διαιτητής είναι υπεύθυνος για να αποφασίσει πριν και κατά τη διάρκεια του αγώνα αν ο εξοπλισμός του αγωνιστικού χώρου και οι συνθήκες ανταποκρίνονται στις προϋποθέσεις για τη διεξαγωγή του αγώνα.
- 22.2.6 Ανάλογα με τις περιστάσεις που οδηγούν σε πιθανό τραυματισμό/ασθένεια ενός παίκτη, ο 1^{ος} διαιτητής εξουσιοδοτεί την ιατρική βοήθεια και ξεκινά ο χρόνος αποθεραπείας.

17.1.2

22.3 ΚΑΘΗΚΟΝΤΑ

- 22.3.1 Πριν τον αγώνα, ο 1^{ος} διαιτητής:
- 22.3.1.1 επιθεωρεί τις συνθήκες του αγωνιστικού χώρου, τις μπάλες και τον υπόλοιπο εξοπλισμό,
- 22.3.1.2 κάνει την κλήρωση με τους αρχηγούς των ομάδων,
- 22.3.1.3 ελέγχει την προθέρμανση των ομάδων.
- 22.3.2 Κατά τη διάρκεια του αγώνα, έχει την εξουσία:
- 22.3.2.1 να προειδοποιήσει τις ομάδες,
- 22.3.2.2 να τιμωρήσει για παραπτώματα και καθυστερήσεις,
- 22.3.2.3 να αποφασίζει για:
- α) τα σφάλματα του παίκτη που σερβίρει συμπεριλαμβανομένου του προπετάσματος,
 - β) τα σφάλματα στο παίξιμο της μπάλας,
 - γ) τα σφάλματα πάνω από το φιλέ και την εσφαλμένη επαφή του παίκτη με το φιλέ, κατά κύριο λόγο (αλλά όχι αποκλειστικά) στην πλευρά της ομάδας που επιτίθεται,
 - δ) την μπάλα που διασχίζει εξ ολοκλήρου το διάστημα κάτω από το φιλέ,
 - ε) την μπάλα από σερβίς και το 3^ο χτύπημα που περνά πάνω ή έξω από την αντένα στην μεριά του.
- 22.3.3 Στο τέλος του αγώνα ελέγχει το φύλλο αγώνα και το υπογράφει.

Δ5

Δ9 (22)

23 2^{ος} ΔΙΑΙΤΗΤΗΣ

23.1 ΘΕΣΗ

Ο 2^{ος} διαιτητής εκτελεί τα καθήκοντά του όρθιος, έξω από τον κυρίως αγωνιστικό χώρο, κοντά στο στυλοβάτη, στην αντίθετη πλευρά και απέναντι από τον 1^ο διαιτητή.

Δ1, Δ8

23.2 ΔΙΚΑΙΟΔΟΣΙΑ

- 23.2.1 Ο 2^{ος} διαιτητής είναι ο βοηθός του 1^{ου} διαιτητή, αλλά έχει και τις δικές του/της αρμοδιότητες.
- Σε περίπτωση που ο 1^{ος} διαιτητής βρεθεί σε αδυναμία να συνεχίσει το έργο του/της, ο 2^{ος} διαιτητής μπορεί να τον/την αντικαταστήσει.

23.3

23.2.2	Επιτρέπεται, χωρίς να σφυρίζει, να υποδείξει λάθη εκτός της αρμοδιότητάς του, αλλά δεν πρέπει να επιμένει για αυτά στον 1 ^ο διαιτητή.	
23.2.3	Ελέγχει την εργασία του σημειωτή (-ών).	
23.2.4	Αναφέρει τυχόν κακή συμπεριφορά στον 1 ^ο διαιτητή.	
23.2.5	Δίνει εξουσιοδότηση για τάιμ-άουτ και αλλαγές γηπέδων, ελέγχει τη διάρκεια τους και απορρίπτει αντικανονικά αιτήματα.	Δ9 (3, 4)
23.2.6	Ελέγχει τον αριθμό των τάιμ-άουτ που χρησιμοποιήθηκαν από κάθε ομάδα και αναφέρει στον 1 ^ο διαιτητή και στους παίκτες που τους αφορά μετά την ολοκλήρωση του τάιμ-άουτ τους.	
23.2.7	Σε περίπτωση που ο 1 ^{ος} διαιτητής εξουσιοδοτήσει ιατρική βοήθεια σε παίκτη, βοηθά στη διαδικασία, συμπεριλαμβανομένου και της διαχείρισης του χρόνου αποθεραπείας.	17.1.2
23.2.8	Ελέγχει κατά τη διάρκεια του αγώνα, ότι οι μπάλες ανταποκρίνονται ακόμη στις προδιαγραφές των κανονισμών.	
23.2.9	Διεξάγει την κλήρωση ανάμεσα στο 2 ^ο και το 3 ^ο σετ εάν ο 1 ^{ος} διαιτητής δεν είναι σε θέση να την κάνει. Ακολουθώς θα πρέπει να μεταβιβάσει όλες τις σχετικές πληροφορίες στον σημειωτή.	
23.3 ΚΑΘΗΚΟΝΤΑ		
23.3.1	Στην αρχή κάθε σετ και όποτε κρίνεται αναγκαίο, ο 2 ^{ος} διαιτητής ελέγχει τη δουλειά του σημειωτή και ότι ο σωστός παίκτης που έχει σειρά να σερβίρει έχει στην κατοχή του τη μπάλα.	
23.3.2	Κατά τη διάρκεια του αγώνα, ο 2 ^{ος} διαιτητής, αποφασίζει, σφυρίζει και δείχνει:	
23.3.2.1	την παρέμβαση λόγω περάσματος στο γήπεδο των αντιπάλων και στο χώρο κάτω από το φιλέ,	11.2, Δ9 (22)
23.3.2.2	την εσφαλμένη επαφή του παίκτη με το φιλέ, κατά κύριο λόγο (αλλά όχι αποκλειστικά) από την πλευρά του μπλοκέρ και με την αντένα της πλευράς του,	11.3.1
23.3.2.3	την επαφή της μπάλας με κάποιο εξωτερικό αντικείμενο,	8.4.2, 8.4.3 Δ9 (15), Δ10 (4)
23.3.2.4	την μπάλα που διασχίζει ολικά ή μερικά το φιλέ έξω από το οριοθετημένο διάστημα προς το γήπεδο των αντιπάλων ή αγγίζει την αντένα από την πλευρά του/της, συμπεριλαμβανομένου και κατά την εκτέλεση του σερβίς,	8.4.3, 8.4.4, Δ3, Δ4α, Δ9 (15)
23.3.2.5	την επαφή της μπάλας με την άμμο, όταν ο 1 ^{ος} διαιτητής δεν είναι σε θέση να δει την επαφή,	
23.3.2.6	τη μπάλα που επαναφέρεται ολικά από την πλευρά του αντίπαλου κάτω από το φιλέ,	Δ9 (22)
23.3.2.7	την μπάλα από σερβίς και από το 3 ^ο χτύπημα που περνάει πάνω ή έξω από την αντένα της πλευράς του/της.	
23.3.3	Στο τέλος του αγώνα, ελέγχει το φύλλο αγώνα και το υπογράφει.	

24 ΔΙΑΙΤΗΤΗΣ ΤΣΑΛΕΝΤΖ

Για FIVB, Παγκόσμιες και Επίσημες Διοργανώσεις, αν χρησιμοποιείται Σύστημα Επανελέγχου με τη χρήση Βίντεο (VCS), είναι υποχρεωτικό να υπάρχει Διαιτητής Τσάλεντζ (Challenge).

24.1 ΘΕΣΗ

Ο Διαιτητής Τσάλεντζ εκτελεί τα καθήκοντά του/της στο δωμάτιο τσάλεντζ που βρίσκεται σε ξεχωριστή θέση όπως καθορίζεται από τον Τεχνικό Υπεύθυνο της FIVB.

24.2 ΚΑΘΗΚΟΝΤΑ

- 24.2.1 Επιβλέπει τη διαδικασία τσάλεντζ και εξασφαλίζει ότι διεξάγεται σύμφωνα με τους ισχύοντες κανονισμούς τσάλεντζ.
- 24.2.2 Ο διαιτητής Τσάλεντζ πρέπει να φοράει επίσημη στολή διαιτητή κατά την εκτέλεση των καθηκόντων του.
- 24.2.3 Μετά τη διαδικασία του τσάλεντζ, συμβουλεύει τον 1^ο διαιτητή σχετικά με το είδος του σφάλματος.
- 24.2.4 Στο τέλος του αγώνα, υπογράφει το φύλλο αγώνα.

21.2.3.1, Δ9 (2)

25 ΑΝΑΠΛΗΡΩΜΑΤΙΚΟΣ ΔΙΑΙΤΗΤΗΣ

Για FIVB, Παγκόσμιες και Επίσημες Διοργανώσεις, ένας Αναπληρωματικός Διαιτητής είναι υποχρεωτικό να υπάρχει για όλους τους τηλεοπτικούς αγώνες και κάθε φορά που το Τσάλεντζ (VCS) είναι σε χρήση.

25.1 ΘΕΣΗ

Ο Αναπληρωματικός Διαιτητής εκτελεί τα καθήκοντά του βρισκόμενος σε ειδική θέση που καθορίζεται στο διάγραμμα αγωνιστικού χώρου της FIVB.

25.2 ΚΑΘΗΚΟΝΤΑ

Ο Αναπληρωματικός διαιτητής υποχρεούται να:

- 25.2.1 φορά την επίσημη στολή διαιτητή την ώρα που εκτελεί τα καθήκοντά του.
- 25.2.2 Αντικαθιστά τον 2^ο διαιτητή σε περίπτωση απουσίας του ή σε περίπτωση που δεν είναι σε θέση να συνεχίσει το έργο του ή στην περίπτωση που ο 2^{ος} διαιτητής πάρει τη θέση του 1^{ου} διαιτητή.
- 25.2.3 Βοηθάει τον 2^ο διαιτητή στο να διατηρεί την ελεύθερη ζώνη καθαρή.
- 25.2.4 Φέρνει στον 2^ο διαιτητή τέσσερις μπάλες για τον αγώνα, αμέσως μετά την παρουσίαση των παικτών.
- 25.2.5 Δίνει στον 2^ο διαιτητή την μπάλα του αγώνα αφού ολοκληρώσει τον έλεγχο του παίκτη που σερβίρει.

23.2.1

Δ9

3.3

- 25.2.6 Βοηθάει τον 1° διαιτητή στην επίβλεψη των ατόμων για το στρώσιμο της άμμου. 22.2.2
- 25.2.7 Σε περίπτωση που χρησιμοποιείται το Τσάλεντζ (VCS), επιβλέπει τον Σημειωτή στη συμπλήρωση του Τσάλεντζ στο ηλεκτρονικό φύλλο αγώνα. 24

26 ΣΗΜΕΙΩΤΗΣ

26.1 ΘΕΣΗ

Ο σημειωτής εκτελεί τα καθήκοντά του, καθισμένος στο τραπέζι της γραμματείας στην αντίθετη πλευρά του αγωνιστικού χώρου και απέναντι από τον 1° διαιτητή. Δ1, Δ8

26.2 ΚΑΘΗΚΟΝΤΑ

Συμπληρώνει το φύλλο αγώνα σύμφωνα με τους κανονισμούς, σε συνεργασία με το 2° διαιτητή.

Χρησιμοποιεί μία κόρνα ή κάποια άλλη ηχητική συσκευή για να επισημάνει αντικανονικότητες ή να δώσει σήματα στους διαιτητές με βάση τα καθήκοντά του.

26.2.1 Πριν τον αγώνα και τα σετ, ο σημειωτής:

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

26.2.1.2 καταγράφει την σειρά σερβίς της κάθε ομάδας.

26.2.2 Κατά τη διάρκεια του αγώνα ο σημειωτής:

26.2.2.1 καταγράφει τους πόντους που κερδίζονται,

26.2.2.2 ελέγχει τη σειρά του σερβίς για κάθε ομάδα και υποδεικνύει οποιοδήποτε σφάλμα πριν το χτύπημα για σερβίς

26.2.2.3 καταγράφει τα τάιμ-άουτ, ελέγχει τον αριθμό τους, και ενημερώνει τον 2° διαιτητή,

26.2.2.4 ενημερώνει τους διαιτητές για αντικανονικό αίτημα τάιμ-άουτ, 15.5

26.2.2.5 ανακοινώνει στους διαιτητές τις αλλαγές γηπέδου και το τέλος των σετ,

26.2.2.6 καταγράφει τις τιμωρίες και τα αντικανονικά αιτήματα,

26.2.2.7 καταγράφει όλα τα γεγονότα, όπως υποδεικνύονται από τον 2° διαιτητή, π.χ. χρόνο ανάρρωσης, παρατεταμένες διακοπές, εξωτερική παρέμβαση, κλπ.,

26.2.2.8 ελέγχει τον χρόνο των διαλειμάτων ανάμεσα στα σετ.

26.2.3 Στο τέλος του αγώνα, ο σημειωτής:

26.2.3.1 καταγράφει το τελικό αποτέλεσμα.

- 26.2.3.2 σε περίπτωση ένστασης, με την προηγούμενη έγκριση του 1^{ου} διαιτητή, γράφει ή επιτρέπει στον αρχηγό της ομάδας/του αγώνα να γράψει στο φύλλο αγώνα μια δήλωση για το περιστατικό για το οποίο υποβάλλει ένσταση,
- 26.2.3.3 υπογράφει ο ίδιος το φύλλο αγώνα, πριν λάβει τις υπογραφές των αρχηγών των ομάδων και κατόπιν των διαιτητών.

5.1.2.1, 5.1.3.2

27 ΒΟΗΘΟΣ ΣΗΜΕΙΩΤΗΣ

27.1 ΘΕΣΗ

Δ1, Δ8

Ο βοηθός σημειωτής ασκεί τα καθήκοντά του καθισμένος δίπλα στο σημειωτή στο τραπέζι της γραμματείας.

27.2 ΚΑΘΗΚΟΝΤΑ

Βοηθά το σημειωτή στα διαχειριστικά καθήκοντά του.

Αν ο σημειωτής βρεθεί σε αδυναμία να συνεχίσει την εργασία του, ο βοηθός σημειωτής τον αντικαθιστά.

- 27.2.1 Πριν από τον αγώνα και τα σετ, ο βοηθός σημειωτής:
- 27.2.1.1 ελέγχει ότι όλες οι πληροφορίες που αναγράφονται στον πίνακα(ες) του σκορ είναι σωστές,
- 27.2.2 Κατά τη διάρκεια του αγώνα, ο βοηθός σημειωτής:
- 27.2.2.1 υποδεικνύει τη σειρά του σερβίς κάθε ομάδας με τη βοήθεια μιας πινακίδας που είναι αριθμημένη με 1 και 2 ανάλογα με τον παίκτη που έχει σειρά να σερβίρει και,
- 27.2.2.2 ενημερώνει τους διαιτητές αμέσως για κάθε σφάλμα, χρησιμοποιώντας την κόρνα,
- 27.2.2.3 λειτουργεί το χειροκίνητο πίνακα σκορ στο τραπέζι της γραμματείας,
- 27.2.2.4 ελέγχει ότι όλοι οι πίνακες σκορ συμφωνούν,
- 27.2.2.5 αρχίζει και λήγει τη χρονομέτρηση των Τεχνικών Τάιμ-άουτ,
- 27.2.2.6 αν χρειαστεί, ενημερώνει το αναπληρωματικό φύλλο αγώνα και το δίνει στο σημειωτή.
- 27.2.3 Στο τέλος του αγώνα, ο βοηθός σημειωτής:
- 27.2.3.1 υπογράφει το φύλλο αγώνα.

28 ΕΠΟΠΤΕΣ ΓΡΑΜΜΩΝ

28.1 ΘΕΣΗ

Δ1, Δ8

Αν χρησιμοποιούνται μόνο δύο επόπτες γραμμών, στέκονται στις γωνίες του κυρίως αγωνιστικού χώρου προς το δεξί χέρι κάθε διαιτητή, διαγωνίως στα 1 ως 2 μ. από τη γωνία.

Ο κάθε ένας ελέγχει τόσο την τελική όσο και την πλάγια γραμμή της πλευράς του.

Για FIVB, Παγκόσμιες και Επίσημες Διοργανώσεις, αν χρησιμοποιούνται τέσσερις επόπτες, στέκονται στην ελεύθερη ζώνη 1 ως 3 μ. από κάθε γωνία του κυρίως αγωνιστικού χώρου, στη νοητή προέκταση της γραμμής που ελέγχουν.

28.2 ΚΑΘΗΚΟΝΤΑ

- 28.2.1 Οι επόπτες γραμμών εκτελούν τα καθήκοντά τους χρησιμοποιώντας μία σημαία (40 x 40 εκ.), για να υποδεικνύουν: Δ10
- 28.2.1.1 την μπάλα "μέσα" ή "έξω", όποτε η μπάλα χτυπήσει στο έδαφος κοντά στη(στις) γραμμή(-ές) τους. 8.3, 8.4
(Σημείωση: είναι πρωτίστως ευθύνη του επόπτη γραμμών που βρίσκεται πιο κοντά στην πορεία της μπάλας να κάνει την υπόδειξη), Δ10 (1, 2)
- 28.2.1.2 τις επαφές της μπάλας που πηγαίνει "έξω", από την ομάδα που υποδέχεται την μπάλα, 8.4, Δ10 (3)
- 28.2.1.3 την μπάλα που ακουμπά την αντένα, την μπάλα από το σερβίς και από το τρίτο χτύπημα της ομάδας που θα διασχίσει το φιλέ έξω από το οριοθετημένο διάστημα, κλπ., 8.4.3, 8.4.4, 10.1.1, Δ4α, Δ10 (4)
- 28.2.1.4 αν κάποιος παίκτης (εκτός του παίκτη που σερβίρει) πατάει έξω από τον κυρίως αγωνιστικό χώρο του τη στιγμή του χτυπήματος για σερβίς, 7.4, 12.4.3, Δ10 (4)
- 28.2.1.5 το λανθασμένο πάτημα του παίκτη που σερβίρει, 12.4.3, Δ10 (4)
- 28.2.1.6 κάθε επαφή με τα πάνω 80 εκ. της αντένας της πλευράς τους από οποιονδήποτε παίκτη κατά τη διάρκεια της ενέργειάς του να παίξει την μπάλα ή να παρέμβει στο παιχνίδι, 11.3.1, 11.4.4, Δ3, Δ10 (4)
- 28.2.1.7 την μπάλα που διασχίζει το φιλέ έξω από το οριοθετημένο διάστημα προς τον αντίπαλο κυρίως αγωνιστικό χώρο ή αγγίζει την αντένα της πλευράς τους, 10.1.1, Δ4α, Δ10 (4)
- 28.2.1.8 τις επαφές της μπάλας με το μπλοκ κατά τη διάρκεια της φάσης.
- 28.2.2 Αν ο 1^{ος} διαιτητής το ζητήσει, ο επόπτης γραμμών πρέπει να επαναλάβει την υπόδειξή του.

29 ΕΠΙΣΗΜΑ ΣΗΜΑΤΑ

29.1 ΧΕΙΡΟΣΗΜΑΝΣΗ ΔΙΑΙΤΗΤΩΝ

Οι διαιτητές πρέπει να υποδεικνύουν με την επίσημη χειροσήμανση το λόγο, για τον οποίο σφύριξαν (το είδος του σφάλματος που σφυρίχτηκε ή την αιτία της διακοπής που εγκρίθηκε). Η χειροσήμανση πρέπει να διατηρείται για μια στιγμή και, αν υποδεικνύεται με ένα χέρι, το χέρι αντιστοιχεί στην πλευρά της ομάδας που έχει κάνει το σφάλμα ή το αίτημα. Δ9

29.2 ΣΗΜΑΤΑ ΕΠΟΠΤΩΝ ΓΡΑΜΜΩΝ ΜΕ ΣΗΜΑΙΑ

Οι επόπτες γραμμών πρέπει να υποδεικνύουν με την επίσημη σήμανση με σημαία το είδος του σφάλματος που υποδείχτηκε και να διατηρούν τη σήμανση για μια στιγμή. Δ10

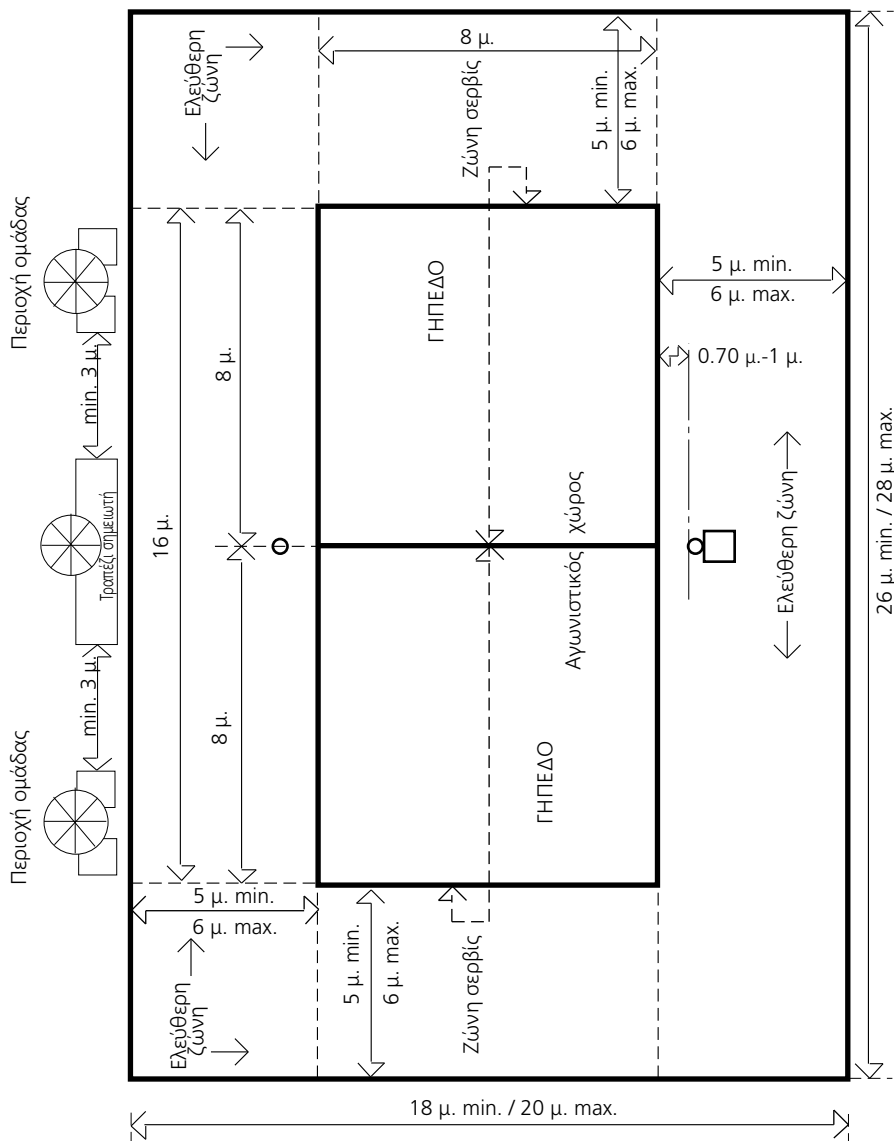




ΜΕΡΟΣ 2
ΤΜΗΜΑ 3:
ΔΙΑΓΡΑΜΜΑΤΑ

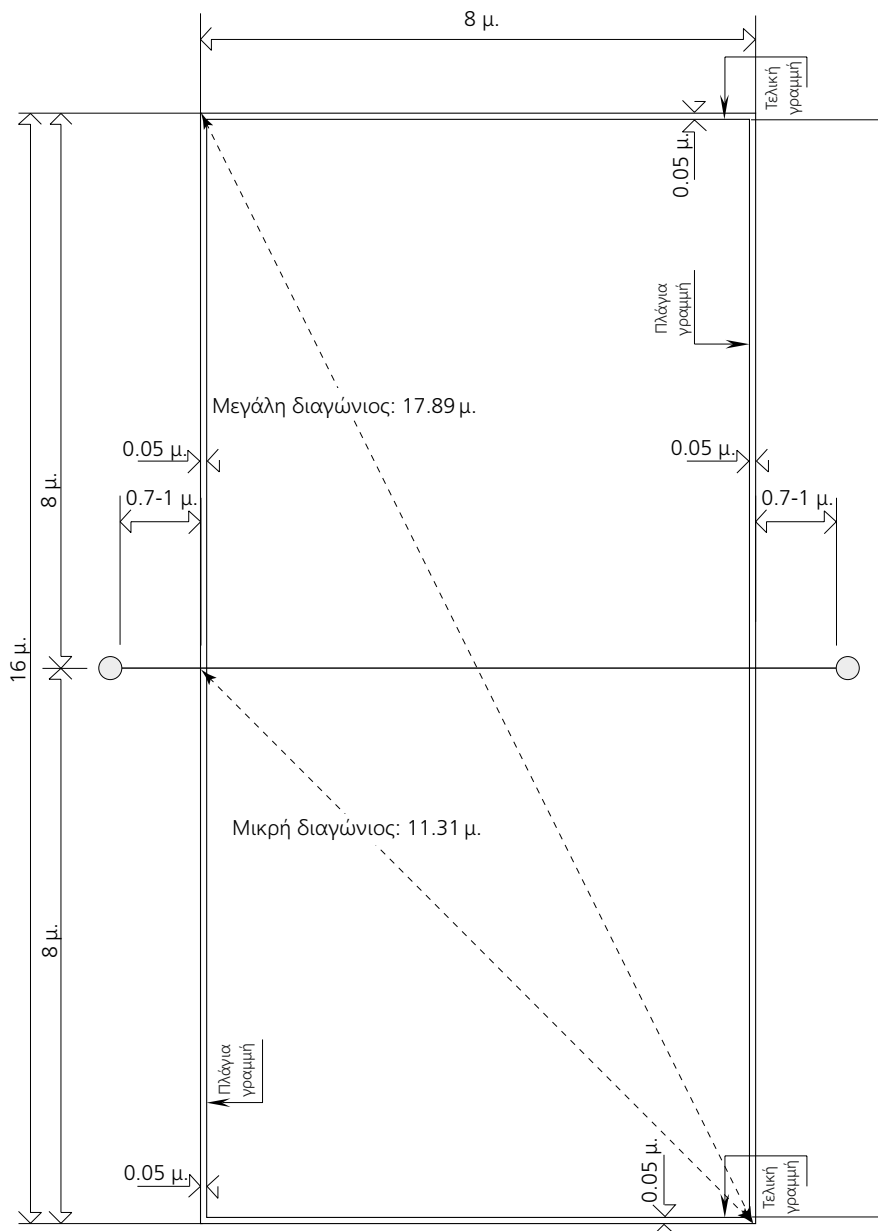
ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 1: Ο ΑΓΩΝΙΣΤΙΚΟΣ ΧΩΡΟΣ

Σχετικοί Κανονισμοί: 1, 22.1, 23.1, 26.1, 27.1, 28.1



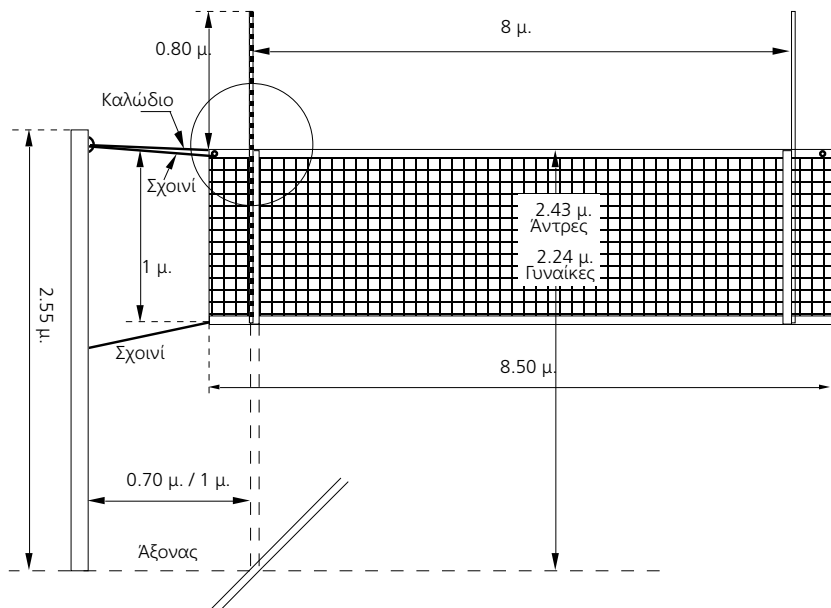
ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 2: ΤΟ ΓΗΠΕΔΟ

Σχετικοί Κανονισμοί: 1.1, 1.3, 2.5

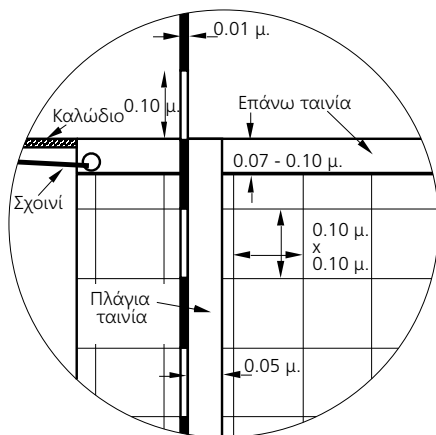


ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 3: ΚΑΤΑΣΚΕΥΗ ΤΟΥ ΦΙΛΕ

Σχετικοί Κανονισμοί: 2, 8.4.3

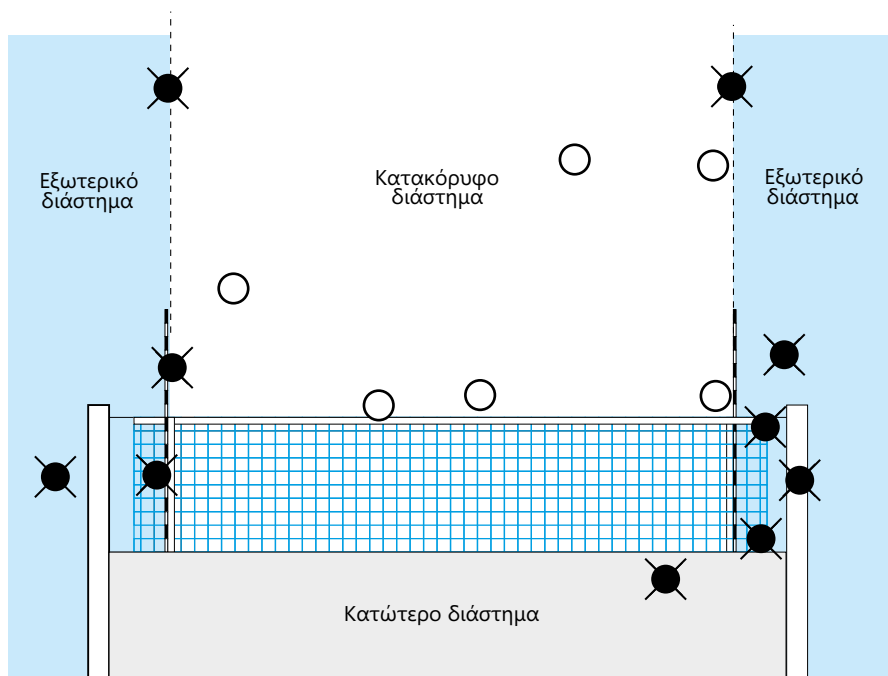


Για Παγκόσμιες Διοργανώσεις της FIVB, το φιλέ μπορεί να προσαρμόζεται σύμφωνα με τον κανονισμό 2.1.



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

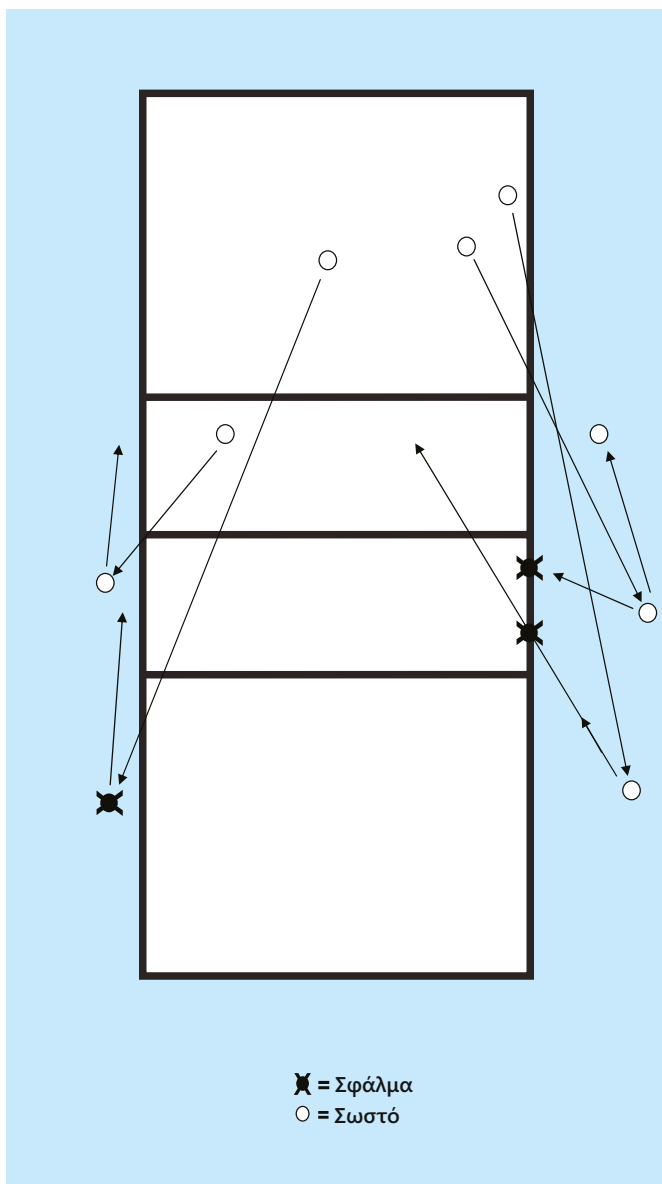
Σχετικοί Κανονισμοί: 8.4.3, 8.4.4, 8.4.5, 10.1.1, 23.3.2.4, 28.2.1.3, 28.2.1.7



- = Σφάλμα
○ = Σωστό πέρασμα

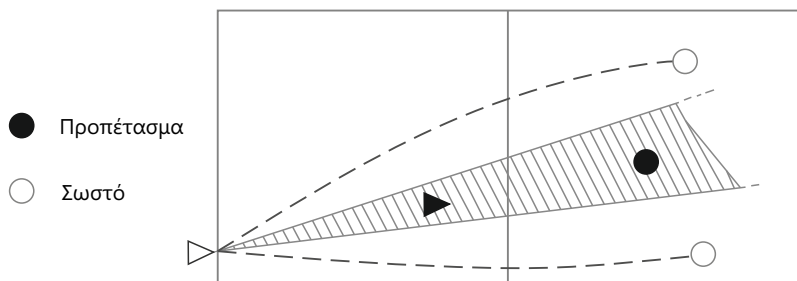
**ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 4β: ΜΠΑΛΑ ΠΟΥ ΔΙΑΣΧΙΖΕΙ ΤΟ ΚΑΤΑΚΟΡΥΦΟ ΕΠΙΠΕΔΟ ΠΡΟΣ ΤΗΝ
ΕΛΕΥΘΕΡΗ ΖΩΝΗ ΤΩΝ ΑΝΤΙΠΑΛΩΝ**

Σχετικοί Κανονισμοί: 10.1.2, 10.1.2.1



ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 5: ΠΡΟΠΕΤΑΣΜΑ

Σχετικοί Κανονισμοί: 12.5.1, 12.5.2, 12.6.2.3, 22.3.2.3



ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 6: ΟΛΟΚΛΗΡΩΜΕΝΟ ΜΠΛΟΚ

Σχετικοί Κανονισμοί: 14.1.3



ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 7: ΠΡΟΕΙΔΟΠΟΙΗΣΕΙΣ ΚΑΙ ΤΙΜΩΡΙΕΣ

7α: ΠΡΟΕΙΔΟΠΟΙΗΣΕΙΣ ΚΑΙ ΤΙΜΩΡΙΕΣ ΓΙΑ ΚΑΚΗ ΣΥΜΠΕΡΙΦΟΡΑ

Σχετικοί Κανονισμοί: 20.3, 20.4, 20.5

ΚΑΤΗΓΟΡΙΕΣ	ΣΥΜΒΑΝ	ΠΑΡΑΒΑΤΗΣ	ΤΙΜΩΡΙΑ	ΚΑΡΤΕΣ	ΣΥΝΕΠΕΙΑ
ΕΛΑΧΙΣΤΟΥ ΕΠΙΠΕΔΟΥ ΚΑΚΗ ΣΥΜΠΕΡΙΦΟΡΑ	Στάδιο 1	Οποιοδήποτε μέλος	Δεν θεωρείται τιμωρία	Καμία	Πρόληψη μόνο
	Στάδιο 2			Κίτρινη	
	επανάληψη οποιεδήποτε		Θεωρείται ως Απρεπής	όπως παρακάτω	όπως παρακάτω
ΑΠΡΕΠΗΣ ΣΥΜΠΕΡΙΦΟΡΑ (στο ίδιο σετ)	Πρώτη φορά	Οποιοδήποτε μέλος	Ποινή	Κόκκινη	Πόντος και σερβίς στους αντιπάλους
	Δεύτερη φορά	Ίδιο μέλος	Ποινή	Κόκκινη	Πόντος και σερβίς στους αντιπάλους
	Τρίτη φορά	Ίδιο μέλος	Αποβολή	Κόκκινη + κίτρινη κάρτα μαζί	Η ομάδα μένει ελλιπής για το σετ
ΑΠΡΕΠΗΣ ΣΥΜΠΕΡΙΦΟΡΑ (νέο σετ)	Πρώτη φορά	Οποιοδήποτε μέλος	Ποινή	Κόκκινη	Πόντος και σερβίς στους αντιπάλους
ΠΡΟΣΒΛΗΤΙΚΗ ΣΥΜΠΕΡΙΦΟΡΑ	Πρώτη φορά	Οποιοδήποτε μέλος	Αποβολή	Κόκκινη + κίτρινη κάρτα μαζί	Η ομάδα μένει ελλιπής για το σετ
	Δεύτερη φορά	Οποιοδήποτε μέλος	Αποκλεισμός	Κόκκινη + κίτρινη κάρτα χωριστά	Η ομάδα μένει ελλιπής για τον αγώνα
ΕΠΙΘΕΤΙΚΗ ΣΥΜΠΕΡΙΦΟΡΑ	Πρώτη φορά	Οποιοδήποτε μέλος	Αποκλεισμός	Κόκκινη + κίτρινη κάρτα χωριστά	Η ομάδα μένει ελλιπής για τον αγώνα

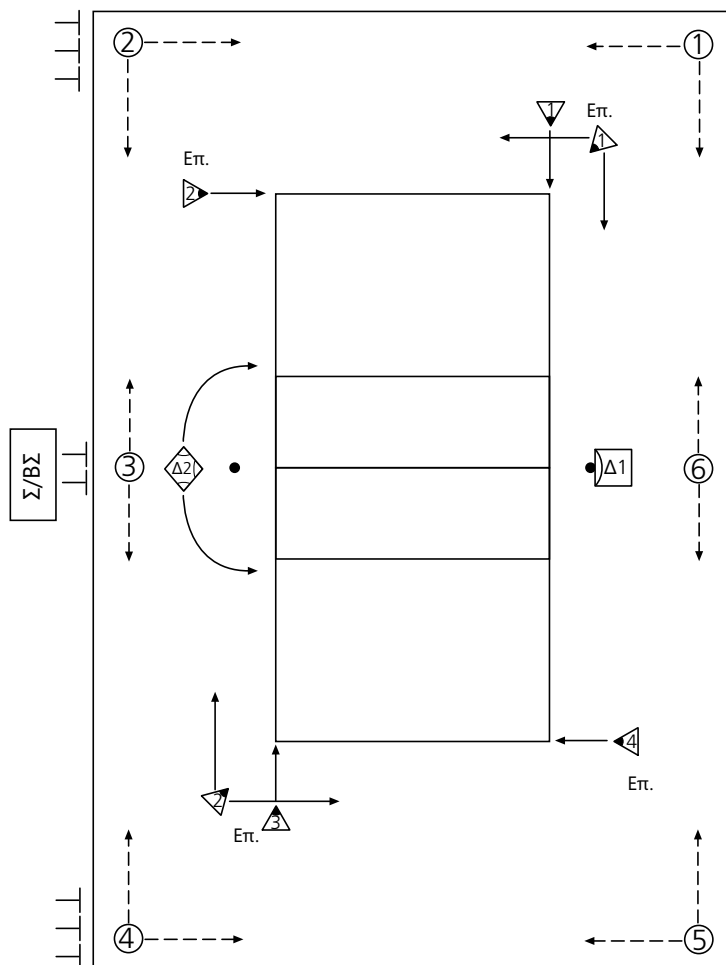
7β: ΚΛΙΜΑΚΑ ΤΙΜΩΡΙΩΝ ΚΑΘΥΣΤΕΡΗΣΕΩΝ ΚΑΙ ΣΥΝΕΠΕΙΕΣ

Σχετικοί Κανονισμοί: 16.2.2, 16.2.3

ΚΑΤΗΓΟΡΙΕΣ	ΣΥΜΒΑΝ	ΠΑΡΑΒΑΤΗΣ	ΠΡΟΛΗΨΗ ή ΤΙΜΩΡΙΑ	ΚΑΡΤΕΣ	ΣΥΝΕΠΕΙΑ
ΚΑΘΥΣΤΕΡΗΣΗ	Πρώτη φορά	Οποιοδήποτε μέλος της ομάδας	Προειδοποίηση καθυστέρησης	Χειροσήμανση Νο. 25 με κίτρινη κάρτα	Πρόληψη – καμία ποινή
	Δεύτερη φορά και επόμενες	Οποιοδήποτε μέλος της ομάδας	Ποινή καθυστέρησης	Χειροσήμανση Νο. 25 με κόκκινη κάρτα	Πόντος και σερβίς στους αντιπάλους

ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 8: ΘΕΣΕΙΣ ΤΩΝ ΔΙΑΙΤΗΤΩΝ ΚΑΙ ΤΩΝ ΒΟΗΘΩΝ ΤΟΥΣ

Σχετικοί Κανονισμοί: 3.3, 21.1, 22.1, 23.1, 26.1, 27.1, 28.1



- Δ1 = Πρώτος διαιτητής
- ◊ Δ2 = Δεύτερος διαιτητής
- Σ/ΒΣ = Σημειωτής/Βοηθός Σημειωτής
- = Κριτές γραμμών (αριθμοί 1-4 ή 1-2)
- ④ = Επαναφορές μπάλας (αριθμοί 1-6)
- | = Άτομα για στρώσιμο της άμμου

ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 9: ΕΠΙΣΗΜΕΣ ΧΕΙΡΟΣΗΜΑΝΣΕΙΣ ΔΙΑΙΤΗΤΩΝ

Υπόμνημα:   Διαιτητής(τες) που πρέπει να κάνουν το σήμα σύμφωνα με τα καθήκοντά τους

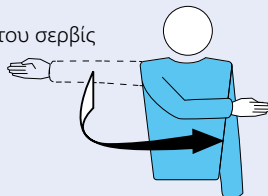
  Διαιτητής(τες) που κάνουν το σήμα σε ειδικές περιπτώσεις

1 ΕΓΚΡΙΣΗ ΓΙΑ ΣΕΡΒΙΣ

Σχετικοί κανονισμοί: 12.3, 22.2.1.1

Κινεί το χέρι για να υποδείξει την κατεύθυνση του σερβίς



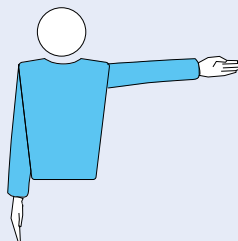


2 ΟΜΑΔΑ ΠΟΥ ΘΑ ΣΕΡΒΙΡΕΙ

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

Εκτείνετε τον βραχίονα προς την πλευρά της ομάδας που θα σερβίρει

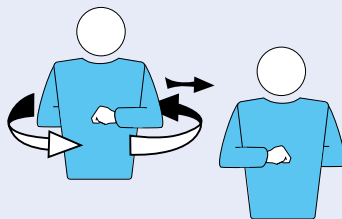


3 ΑΛΛΑΓΗ ΓΗΠΕΔΩΝ

Σχετικοί Κανονισμοί: 18.2, 23.2.5

Σηκώνει τα χέρια μπροστά και πίσω και τα περιστρέφει γύρω από το σώμα

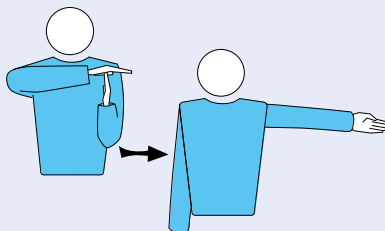


4 ΤΑΪΜ-ΑΟΥΤ

Σχετικοί Κανονισμοί: 15, 23.2.5

Τοποθετεί την παλάμη τους ενός χεριού κάθετα πάνω από τα δάχτυλα του άλλου (σχηματίζοντας ένα T) και μετά υποδεικνύει την ομάδα που το αιτήθηκε

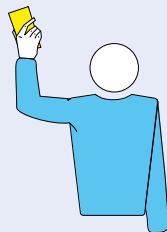
 



5 ΠΡΟΕΙΔΟΠΟΙΗΣΗ ΚΑΚΗΣ ΣΥΜΠΕΡΙΦΟΡΑΣ

Σχετικοί κανονισμοί: 20.1, 20.5

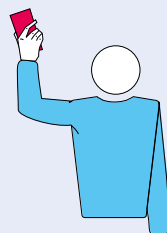
Δείχνει κίτρινη κάρτα για προειδοποίηση



6 ΠΟΙΝΗ

Σχετικοί κανονισμοί: 20.3.1, 20.5

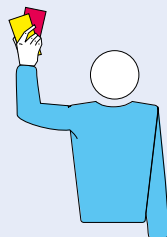
Δείχνει κόκκινη κάρτα για ποινή



7 ΑΠΟΒΟΛΗ

Σχετικοί κανονισμοί: 20.3.2, 20.5

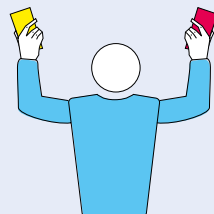
Δείχνει και τις δύο κάρτες μαζί για αποβολή



8 ΑΠΟΚΛΕΙΣΜΟΣ

Σχετικοί κανονισμοί: 20.3.3, 20.5

Δείχνει κόκκινη και κίτρινη κάρτα χωριστά για αποκλεισμό



9 ΤΕΛΟΣ ΤΟΥ ΣΕΤ (Η ΤΟΥ ΑΓΩΝΑ)

Σχετικοί κανονισμοί: 6.2, 6.3

Σταυρώνει τα χέρια ανοιχτά μπροστά από το στήθος

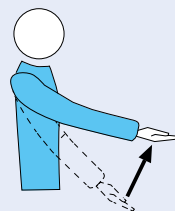


Π

10 Η ΜΠΑΛΑ ΔΕΝ ΥΨΩΘΗΚΕ Ή ΑΠΕΛΕΥΘΕΡΩΘΗΚΕ ΚΑΤΑ ΤΗΝ ΕΚΤΕΛΕΣΗ ΤΟΥ

Σχετικοί κανονισμοί: 12.4.1

Υψώνει τον τεντωμένο βραχίονα, η παλάμη στραμμένη προς τα πάνω



Π

11 ΚΑΘΥΣΤΕΡΗΣΗ ΣΤΟ ΣΕΡΒΙΣ

Σχετικοί κανονισμοί: 12.4.4

Υψώνει πέντε δάχτυλα ανοιχτά

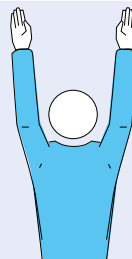


Π

12 ΣΦΑΛΜΑ ΣΤΟ ΜΠΛΟΚ Ή ΠΡΟΠΕΤΑΣΜΑ

Σχετικοί κανονισμοί: 12.5, 14.5, 14.6.3

Υψώνει και τους δύο βραχίονες κάθετα, οι παλάμες κοιτάζουν μπροστά



Π

13 ΛΑΘΟΣ ΘΕΣΕΙΣ Ή ΛΑΘΟΣ ΠΕΡΙΣΤΡΟΦΗ

Σχετικοί κανονισμοί: 7.7.1, 12.6.1.1

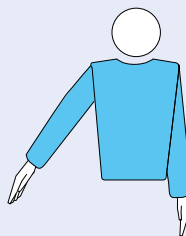
Κάνει μια κυκλική κίνηση με το δείκτη του χεριού



14 ΜΠΑΛΑ "ΜΕΣΑ"

Σχετικοί κανονισμοί: 6.1.1.1, 8.3

Δείχνει το δάπεδο με το χέρι και τα δάχτυλα



15 ΜΠΑΛΑ "ΕΞΩ"

Σχετικοί κανονισμοί: 8.4.1, 8.4.2, 8.4.3, 8.4.4, 12.6.2.2, 13.2.2

Υψώνει τα χέρια κάθετα, οι παλάμες ανοιχτές στραμμένες προς το σώμα



16 ΠΙΑΣΤΟ

Σχετικοί κανονισμοί: 6.1.2, 9.3.3, 23.3.2.3β

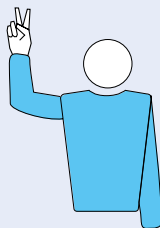
Σηκώνει αργά τον πήχη του χεριού, η παλάμη στραμμένη προς τα κάτω



17 ΔΙΠΛΗ ΕΠΑΦΗ

Σχετικοί κανονισμοί: 6.1.2, 9.1.1, 9.3.4, 23.3.2.3β

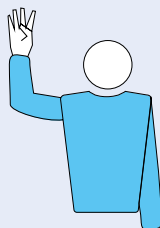
Υψώνει δύο δάχτυλα ανοιχτά



18 ΤΕΣΣΕΡΙΣ ΕΠΑΦΕΣ

Σχετικοί κανονισμοί: 9.3.1

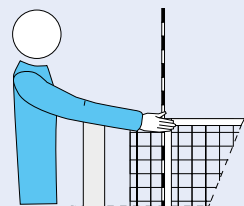
Υψώνει τέσσερα δάχτυλα ανοιχτά



19 ΠΑΙΚΤΗΣ ΑΓΓΙΖΕ ΤΟ ΦΙΛΕ - Η ΜΠΑΛΑ ΑΠΟ ΤΟ ΣΕΡΒΙΣ ΑΚΟΥΜΠΑ ΣΤΟ ΦΙΛΕ ΑΝΑΜΕΣΑ ΣΤΙΣ ΑΝΤΕΝΕΣ ΚΑΙ ΔΕΝ ΠΕΡΝΑΕΙ ΤΟ ΚΑΤΑΚΟΡΥΦΟ ΕΠΙΠΕΔΟ ΤΟΥ ΦΙΛΕ

Σχετικοί κανονισμοί: 12.6.2.1

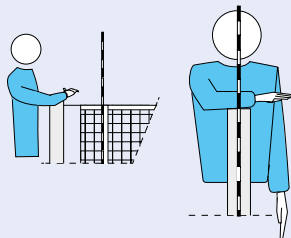
Δείχνει τη σχετική πλευρά του φιλέ με το αντίστοιχο χέρι



20 ΥΠΕΡΒΑΣΗ ΠΕΡΑ ΑΠΟ ΤΟ ΦΙΛΕ

Σχετικοί κανονισμοί: 11.4.1, 13.2.1

Τοποθετεί το χέρι πάνω από το φιλέ με την παλάμη στραμμένη προς τα κάτω



21 ΣΦΑΛΜΑ ΣΤΟ ΕΠΙΘΕΤΙΚΟ ΧΤΥΠΗΜΑ

- από παίκτη που ολοκληρώνει ένα επιθετικό χτύπημα με ανοικτά δάχτυλα, ή αν χρησιμοποιεί τις άκρες των δακτύλων, που δεν είναι τεντωμένες και μαζί.
- από παίκτη που ολοκληρώνει ένα επιθετικό χτύπημα στο σερβίς του αντίπαλου, όταν η μπάλα είναι εξ ολοκλήρου πάνω από την κορυφή του φιλέ.
- από παίκτη που ολοκληρώνει ένα επιθετικό χτύπημα χρησιμοποιώντας πάσα με τα δάχτυλα (overhand) της οποίας η τροχιά δεν είναι παράλληλη με τους ώμους, εκτός στην περίπτωση που προσπαθεί να υψώσει στον σωμαχίτη του.

Σχετικοί κανονισμοί: 13.2.3, 13.2.4, 13.2.5

Κάνει μια κίνηση προς τα κάτω με τον πήχη του χεριού, με το χέρι ανοιχτό



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

Σχετικοί κανονισμοί: 8.4.5, 11.2.1, 12.4.3, 23.3.2.1, 24.3.2.6

Δείχνει την κεντρική γραμμή ή τη σχετική γραμμή



23 ΔΙΠΛΟ ΣΦΑΛΜΑ ΚΑΙ ΕΠΑΝΑΛΗΨΗ

Σχετικοί κανονισμοί: 6.1.2.2, 12.4.5

Υψώνει και τους δύο αντίχειρες κάθετα



24 ΕΠΑΦΗ ΜΕ ΤΗΝ ΜΠΑΛΑ

Σχετικοί κανονισμοί: 14.6.4

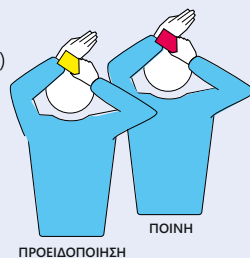
Τρίβει τα κάθετα δάχτυλα του ενός χεριού με την παλάμη του άλλου



25 ΠΡΟΕΙΔΟΠΟΙΗΣΗ ΚΑΟΥΣΤΕΡΗΣΗΣ / ΠΟΙΝΗ ΚΑΟΥΣΤΕΡΗΣΗΣ

Σχετικοί κανονισμοί: 15.5.5, 16.2.2, 16.2.3

Καλύπτει τον καρπό με κίτρινη κάρτα (προειδοποίηση)
και με κόκκινη κάρτα (ποινή)



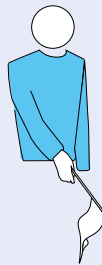
ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 10: ΕΠΙΣΗΜΑ ΣΗΜΑΤΑ ΕΠΟΠΤΩΝ ΓΡΑΜΜΩΝ

1 ΜΠΑΛΑ "ΜΕΣΑ"

Σχετικοί κανονισμοί: 8.3, 28.2.1.1

Δείχνει με τη σημαία προς τα κάτω

E

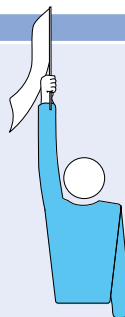


2 ΜΠΑΛΑ "ΕΞΩ"

Σχετικοί κανονισμοί: 8.4.1, 28.2.1.1

Υψώνει τη σημαία κάθετα

E



3 ΕΠΑΦΗ ΜΕ ΤΗΝ ΜΠΑΛΑ

Σχετικοί κανονισμοί: 28.2.1.2

Υψώνει τη σημαία και αγγίζει την κορυφή της με την παλάμη του άλλου χεριού

E

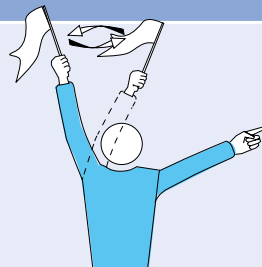


4 ΣΦΑΛΜΑΤΑ ΣΤΟ ΟΡΙΟΘΕΤΗΜΕΝΟ ΔΙΑΣΤΗΜΑ, ΜΠΑΛΑ ΣΕ ΕΠΑΦΗ ΜΕ ΕΞΩΤΕΡΙΚΟ ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΟ Ή ΣΦΑΛΜΑ ΠΟΔΙΩΝ ΑΠΟ ΚΑΠΟΙΟΝ ΠΑΙΚΤΗ ΚΑΤΑ ΤΟ ΣΕΡΒΙΣ

Σχετικοί κανονισμοί: 8.4.2, 8.4.3, 8.4.4, 12.4.3, 28.2.1.3, 28.2.1.4, 28.2.1.6, 28.2.1.7

Κουνάει τη σημαία πάνω από το κεφάλι και δείχνει την αντένα ή την αντίστοιχη γραμμή

E



5 ΑΔΥΝΑΜΙΑ ΥΠΟΔΕΙΞΗΣ

Υψώνει και σταυρώνει και τα δύο χέρια μπροστά από το στήθος



Ε





ΜΕΡΟΣ 3 ΟΡΙΣΜΟΙ

ΠΡΩΤΟΚΟΛΛΟ

Η σειρά ενεργειών πριν από την έναρξη του αγώνα, που συμπεριλαμβάνει την κλήρωση, την περίοδο προθέρμανσης, την παρουσίαση των ομάδων και των διαιτητών, περιγράφεται στο Ειδικό Εγχειρίδιο Διοργάνωσης.

ΠΕΡΙΟΧΗ ΕΛΕΓΧΟΥ / ΔΙΟΡΓΑΝΩΣΗΣ

Η Περιοχή Ελέγχου / Διοργάνωσης είναι ένας διάδρομος γύρω από τον κυρίως αγωνιστικό χώρο και την ελεύθερη ζώνη που περιλαμβάνει όλους τους χώρους μέχρι τα εξωτερικά εμπόδια ή τις μπάρες που οριοθετούν την εξέδρα. Βλ. διάγραμμα 1α.

ΖΩΝΕΣ

Οι ζώνες είναι τμήματα μέσα στον αγωνιστικό χώρο (δηλαδή τον κυρίως αγωνιστικό χώρο και την ελεύθερη ζώνη), οι οποίες ορίζονται για έναν συγκεκριμένο σκοπό (ή με συγκεκριμένους περιορισμούς) στο κείμενο των κανονισμών. Αυτές είναι: η Ζώνη Σερβίς & η Ελεύθερη Ζώνη.

ΚΑΤΩΤΕΡΟ ΔΙΑΣΤΗΜΑ

Αυτό είναι το διάστημα που ορίζεται στο ανώτερο μέρος του από το κάτω μέρος του φιλέ και το σκονί που το ενώνει με τους στυλοβάτες, στα πλάγια από τους στυλοβάτες και στο κατώτερο μέρος του από το δάπεδο του αγωνιστικού χώρου.

ΟΡΙΟΘΕΤΗΜΕΝΟ ΔΙΑΣΤΗΜΑ

Το οριοθετημένο διάστημα ορίζεται από :

- Την οριζόντια ταινία στο πάνω μέρος του φιλέ
- Τις αντένες και την προέκτασή τους
- Την οροφή

Η μπάλα πρέπει να περάσει προς τον ΚΥΡΙΩΣ ΑΓΩΝΙΣΤΙΚΟ ΧΩΡΟ των αντιπάλων μέσα από το οριοθετημένο διάστημα.

ΕΞΩΤΕΡΙΚΟ ΔΙΑΣΤΗΜΑ

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

ΕΚΤΟΣ ΑΝ ΥΠΑΡΧΕΙ ΣΥΜΦΩΝΙΑ ΤΗΣ FIVB

Αυτή η δήλωση αναγνωρίζει ότι, ενώ υπάρχουν ρυθμίσεις στα πρότυπα και εξειδίκευση σχετικά με τον εξοπλισμό και τις εγκαταστάσεις, σε κάποιες περιπτώσεις είναι δυνατό να γίνουν ειδικές ρυθμίσεις από την FIVB, προκειμένου να προαχθεί το άθλημα του βόλεϊ ή να δοκιμαστούν νέες συνθήκες.

ΠΡΟΤΥΠΑ FIVB

Οι τεχνικές προδιαγραφές ή όρια που τίθενται από την FIVB στους κατασκευαστές του εξοπλισμού .

ΣΦΑΛΜΑ

- α) Μια ενέργεια παιχνιδιού αντίθετη με τους κανονισμούς.
- β) Μια παράβαση των κανονισμών με άλλο τρόπο και όχι με ενέργεια παιχνιδιού .

ΠΡΩΤΟ ΧΤΥΠΗΜΑ ΤΗΣ ΟΜΑΔΑΣ

Υπάρχουν τρεις περιπτώσεις, όπου η ενέργεια παιχνιδιού θεωρείται το πρώτο χτύπημα της ομάδας:

- Η υποδοχή του σερβίς
- Η υποδοχή της επίθεσης των αντιπάλων
- Το χτύπημα στην μπάλα που προέρχεται από το μπλοκ των αντιπάλων

ΣΥΣΤΗΜΑ ΣΥΝΕΧΟΥΣ ΚΑΤΑΓΡΑΦΗΣ ΠΟΝΤΩΝ

Αυτό είναι το σύστημα όπου μια ομάδα κερδίζει έναν πόντο όταν κερδίζει μία φάση .

ΤΕΧΝΙΚΟ ΤΑΪΜ-ΑΟΥΤ

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

ΔΙΑΛΕΙΜΜΑ

Ο χρόνος ανάμεσα στα σετ. Η αλλαγή των γηπέδων στο τρίτο (αποφασιστικό) σετ δεν θεωρείται διάλειμμα .

ΠΑΡΕΜΒΑΣΗ

Είναι οποιαδήποτε ενέργεια δημιουργεί πλεονέκτημα έναντι της αντίπαλης ομάδας ή οποιαδήποτε ενέργεια παρεμποδίζει έναν αντίπαλο από το να παίξει την μπάλα.

ΕΞΩΤΕΡΙΚΟ ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΟ

Είναι ένα αντικείμενο ή ένα πρόσωπο που βρίσκεται έξω από τον κυρίως αγωνιστικό χώρο ή κοντά στο όριο του ελεύθερου αγωνιστικού διαστήματος και παρεμβάλλει εμπόδιο στην πορεία της μπάλας. Για παράδειγμα: τα φώτα, η σκάλα του διαιτητή, ο εξοπλισμός της τηλεόρασης, το τραπέζι της γραμματείας και οι στυλοβάτες. Στα εξωτερικά αντικείμενα δεν περιλαμβάνονται οι αντένες, καθώς θεωρούνται μέρος του φιλέ.

ΕΠΑΝΑΦΟΡΕΙΣ ΤΗΣ ΜΠΑΛΑΣ

Είναι προσωπικό που έχει την αποστολή να διατηρεί τη ροή του αγώνα με το να δίνει την μπάλα στον παίκτη που σερβίρει ανάμεσα στις φάσεις.

ΥΠΕΥΘΥΝΟΙ ΓΙΑ ΤΟ ΣΤΡΩΣΙΜΟ ΤΗΣ ΑΜΜΟΥ

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



A

Αγωνιστική επιφάνεια	12
Αγωνιστικός χώρος	12, 48
Αθλητική συμπεριφορά	22
Αίτημα για κανονικές διακοπές του αγώνα	30
Αλλαγή γηπέδων	33, 56
Αλλαγή στον εξοπλισμό	17
Αναπληρωματικός Διαιτητής	42
– Θέση	42
– Καθήκοντα	42
Ανένεες	14
Αντικανονική αλλαγή	38
Αντικανονικά αιτήματα	31
Απαγορευμένα αντικείμενα	17
Απαιτούμενη συμπεριφορά	34
Αποκλεισμός και ελλιπής ομάδα	20
Αριθμός κανονικών διακοπών του παιχνιδιού	30
Αρχηγός	17
Αρχική παράταξη ομάδας	21

Γ

Γραμμές του γηπέδου	13
---------------------------	----

Δ

Δεύτερος Διαιτητής	40
– Δικαιοδοσία	40
– Θέση	40
– Καθήκοντα	41
Διαδοχικές διακοπές του αγώνα	30
Διακοπές του αγώνα	30
Διαλείμματα	33
Διαλείμματα και αλλαγή γηπέδων	33
Διαστάσεις	12
Διαιτητής Τσάλεντζ	42
– Θέση	42
– Καθήκοντα	42
Δομή	14
Δομή του αγώνα	20

Ε

Εκτέλεση του σερβίς	27
Ελάχιστη κακή συμπεριφορά	34
Εξοπλισμός	16
Εξουσιοδότηση για σερβίς	27
Εξωτερική παρέμβαση	32
Επαφή με το φιλέ	25
Επαφή πέρα από το φιλέ	25, 60
Επαφή στο μπλοκ	25

Επικεφαλής των ομάδων	17
Επίσημες Χειροσημάνσεις	45, 56-62, 63-64
Επιθετικό χτύπημα	28
Επίσημη περίοδος προθέρμανσης	21
Επόπτες γραμμών	44, 63-64
– Θέση	44
– Καθήκοντα	45
Ευ αγωνιζέσθαι	34
Εφαρμογή τιμωριών κακής συμπεριφοράς	48

Z

Ζώνες και περιοχές	13
--------------------------	----

Θ

Θέσεις	21
Θέση της ομάδας	16

K

Καθυστερήσεις αγώνα	31
Καιρός	13
Κακή συμπεριφορά και οι τιμωρίες	34
Κακή συμπεριφορά που συνεπάγεται τιμωρία	35
Κακή συμπεριφορά πριν και μεταξύ των σετ	35
Κάρτες τιμωριών	36, 54, 57
Κατ' εξαίρεση διακοπές του αγώνα	32
Κατάκτηση πόντου	19
Κατάκτηση πόντου νικητής σετ και νικητής αγώνα	19
Καταστάσεις του παιχνιδιού	34
Κλήρωση	20
Κλίμακα τιμωριών	35, 54

Λ

Λάθος θέσεις	59
Λάθος περιστροφή	27

M

Μπάλα εκτός παιδιάς	22
Μπάλα εντός παιδιάς	22
Μπάλα "έξω"	22, 59, 63
Μπάλα "μέσα"	22, 59, 63
Μπάλα που ακουμπά το φιλέ	25
Μπάλα που διασχίζει το φιλέ	24
Μπάλα στο φιλέ	24
Μπάλες	15
Μπλοκ	28, 58
Μπλοκ και χτυπήματα ομάδας	29
Μπλοκ στο σερβίς	29

Ν

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

Ο

Ομάδες	16
Ομοιομορφία στις μπάλες	15

Π

Παίξιμο της μπάλας	23
Παρατεταμένες διακοπές	32
Πλάγιες ταινίες	14
Προδιαγραφές	15
Προπέτασμα	27, 58
Πρώτο σερβίς στο σετ.....	26
Πρώτος Διαιτητής.....	39
– Δικαιοδοσία.....	39
– Θέση.....	39
– Καθήκοντα.....	40

Σ

Σειρά στο σερβίς	21
Σερβίς	26
Σημειωτής	43
– Θέση	43
– Καθήκοντα	43
Στυλοβάτες	15
Συμπληρωματικός εξοπλισμός.....	15
Σύνθεση ομάδας	16
Σύστημα με τέσσερις μπάλες.....	15
Σφάλματα κατά την διάρκεια του σερβίς.....	27
Σφάλματα παικτών στο φιλέ	26
Σφάλματα στο επιθετικό χτύπημα	28
Σφάλματα στο μπλοκ	29
Σφάλματα στο παίξιμο της μπάλας.....	24

Τ

Τάιμ-άουτ και Τεχνικά Τάιμ-άουτ.....	30
Τιμωρίες καθυστέρησης.....	31
Το σώμα των διαιτητών	38, 55
– Σύνθεση.....	38
– Διαδικασίες	38
– Καθήκοντα	40, 41, 42, 43, 44, 45
Τραυματισμός / Ασθένεια	32
Τύποι καθυστερήσεων	31

Υ

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

Φ

Φιλέ και στυλοβάτες	13
Φωτισμός.....	13

Χ

Χαρακτηριστικά του επιθετικού χτυπήματος.....	28
Χαρακτηριστικά του χτυπήματος.....	24
Χειροσημάνσεις διαιτητών	45, 56-62
Χτυπήματα της ομάδας.....	23, 29



Handwriting practice lines consisting of 20 sets of three horizontal dashed lines.



fivb.org