

**FIVB**<sup>TM</sup>

الاتحاد الدولي لكرة الطائرة

## القواعد الرسمية للكرة الطائرة 2020 – 2017

المعتمدة بالجمعية العمومية رقم 35 للاتحاد الدولي 2016

www.fivb.com



## القواعد الرسمية لكرة الطائرة

2020 – 2017

المعتمدة بالجمعية العمومية رقم 35 للاتحاد الدولي 2016

يتم التطبيق في البطولات ما بعد تاريخ 2017/1/1

# المحتويات

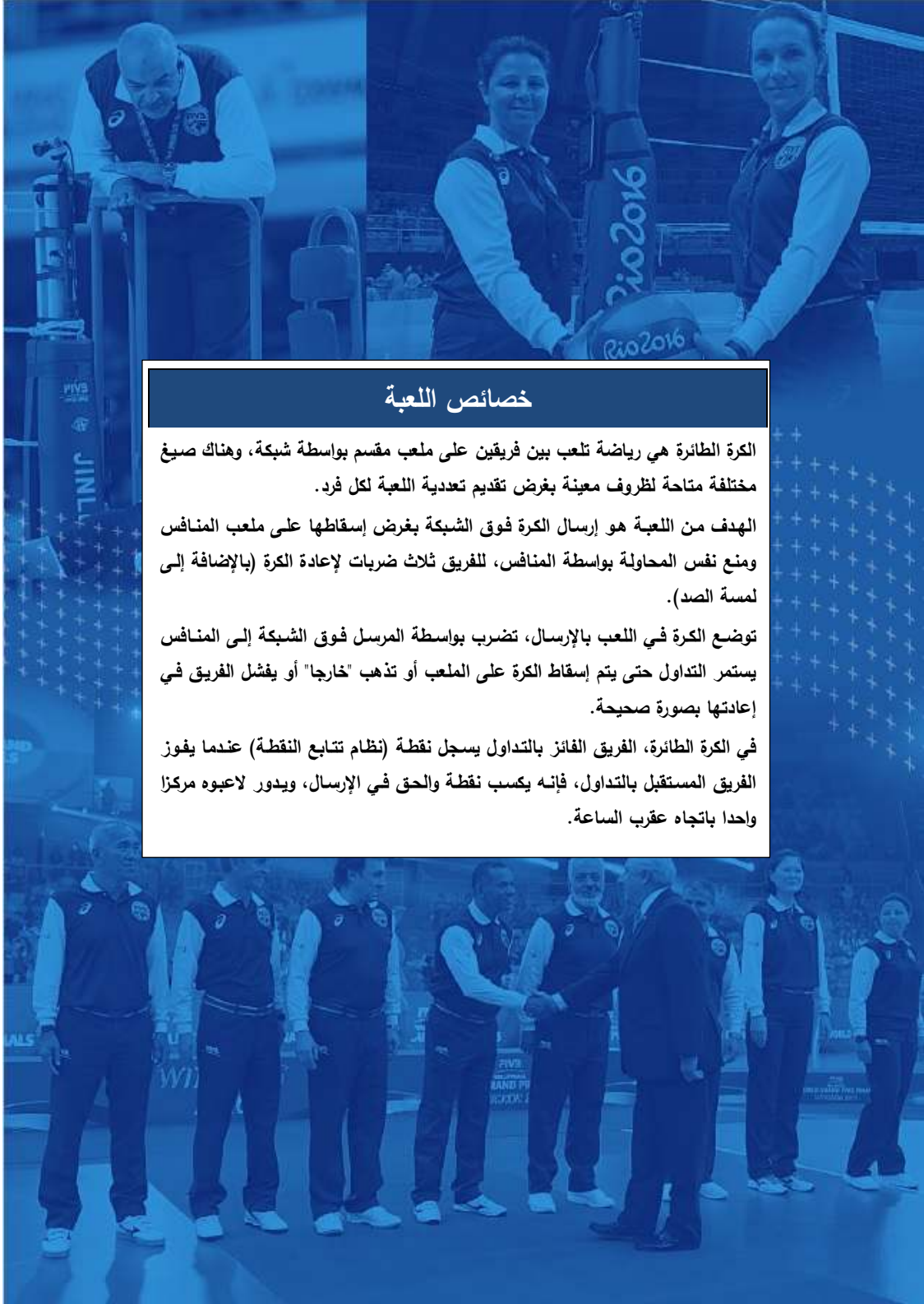
7	خصائص اللعبة
8	القسم الأول: فلسفة القواعد والتحكيم
11	القسم الثاني – الجزء الأول: اللعبة
12	الفصل الأول: التجهيزات والأدوات
12	1 منطقة اللعب
12	1.1 الأبعاد
12	1.2 سطح اللعب
13	1.3 الخطوط على الملعب
13	1.4 المساحات والمناطق
14	1.5 درجة الحرارة
14	1.6 الإضاءة
14	2 الشبكة والقوائم
14	2.1 إرتفاع الشبكة
15	2.2 التركيب
15	2.3 الأشرطة الجانبية
15	2.4 العصى الهوائية
15	2.5 القوائم
16	2.6 الأدوات الإضافية
16	3 الكرات
16	3.1 المقاييس
16	3.2 توحيد الكرات
16	3.3 نظام الخمس كرات
17	الفصل الثاني: المشاركون
17	4 الفرق
17	4.1 تكوين الفريق
18	4.2 مكان الفريق
18	4.3 الأدوات
19	4.4 تغيير الأدوات
19	4.5 الأشياء الممنوعة
19	5 قادة الفريق
19	5.1 رئيس الفريق
20	5.2 المدرب
21	5.3 مساعد المدرب

22	<b>الفصل الثالث: شكل اللعب</b>
22	<b>6 لتسجيل نقطة.. للفوز بالشوط والمباراة</b>
22	6.1 لتسجيل نقطة.....
22	6.2 للفوز بالشوط.....
23	6.3 للفوز بالمباراة.....
23	6.4 التخلف والفريق غير المكتمل.....
23	<b>7 نظام اللعب</b>
23	7.1 القرعة.....
23	7.2 فترة الإحماء.....
24	7.3 ترتيب الدوران الأساسي للفريق.....
25	7.4 المراكز.....
25	7.5 خطأ المركز.....
26	7.6 الدوران.....
26	7.7 خطأ الدوران.....
27	<b>الفصل الرابع: حركات اللعب</b>
27	<b>8 حالات اللعب</b>
27	8.1 الكرة في اللعب.....
27	8.2 الكرة خارج اللعب.....
27	8.3 الكرة "داخل".....
27	8.4 الكرة "خارج".....
28	<b>9 لعب الكرة</b>
28	9.1 ضربات الفريق.....
28	9.2 خصائص الضربة.....
29	9.3 الأخطاء في لعب الكرة.....
29	<b>10 الكرة عند الشبكة</b>
29	10.1 عبور الكرة للشبكة.....
30	10.2 لمس الكرة للشبكة.....
30	10.3 الكرة في الشبكة.....
30	<b>11 اللاعب عند الشبكة</b>
30	11.1 الوصول خلف الشبكة.....
30	11.2 اجتياز أسفل الشبكة.....
31	11.3 لمس الشبكة.....
31	11.4 أخطاء اللاعب عند الشبكة.....
31	<b>12 الإرسال</b>
31	12.1 الإرسال الأول في الشوط.....
32	12.2 ترتيب الإرسال.....
32	12.3 السماح بالإرسال.....
32	12.4 تنفيذ الإرسال.....

32	.....	الإخفاء 12 . 5
33	.....	أخطاء تحدث أثناء الإرسال 12 . 6
33	.....	أخطاء الإرسال وأخطاء المركز 12 . 7
33	.....	<b>13 الضربة الهجومية</b>
33	.....	13 . 1 خصائص الضربة الهجومية
33	.....	13 . 2 قيود الضربة الهجومية
34	.....	13 . 3 أخطاء الضربة الهجومية
34	.....	<b>14 الصد</b>
34	.....	14 . 1 أداء الصد
35	.....	14 . 2 لمسة الصد
35	.....	14 . 3 الصد داخل مجال المنافس
35	.....	14 . 4 الصد وضربات الفريق
35	.....	14 . 5 صد الإرسال
35	.....	14 . 6 أخطاء أداء الصد
36	.....	<b>الفصل الخامس: التوقفات.. التأخيرات و فترات الراحة</b>
36	.....	<b>15 التوقفات</b>
36	.....	15 . 1 عدد توقفات اللعب العادية
36	.....	15 . 2 تعاقب توقفات اللعب العادية
36	.....	15 . 3 طلب توقفات اللعب العادية
37	.....	15 . 4 الأوقات المستقطعة والأوقات المستقطعة الفنية
37	.....	15 . 5 التبديل
37	.....	15 . 6 تحديد التبديلات
37	.....	15 . 7 التبديل الاستثنائي
38	.....	15 . 8 التبديل بسبب الطرد أو الاستبعاد
38	.....	15 . 9 التبديل الغير القانوني
38	.....	15.10 إجراءات التبديل
39	.....	15.11 الطلبات الخاطئة
39	.....	<b>16 تأخيرات اللعب</b>
39	.....	16 . 1 أنواع التأخيرات
40	.....	16 . 2 جزاءات التأخير
40	.....	<b>17 توقفات اللعب الإستثنائية</b>
40	.....	17 . 1 الإصابة / المرض
40	.....	17 . 2 التدخل الخارجي
40	.....	17 . 3 التوقفات الطويلة
41	.....	<b>18 فترات الراحة وتغيير الملاعب</b>
41	.....	18 . 1 فترات الراحة
41	.....	18 . 2 تغيير الملاعب

42	<b>الفصل السادس: اللاعب الحر</b>
42	19 اللاعب الحر
42	19 . 1 تعيين اللاعب الحر
42	19 . 2 الأدوات
42	19 . 3 الحركات المتعلقة باللاعب الحر
44	19. 4 إعادة تعيين لاعب حر جديد
45	19 . 5 الخلاصة
46	<b>الفصل السابع: سلوك المشاركين</b>
46	20 متطلبات السلوك
46	20 . 1 السلوك الرياضي
46	20 . 2 اللعب النظيف
46	21 سوء السلوك وجزاءاته
46	21 . 1 سوء السلوك البسيط
47	21 . 2 سوء السلوك المؤدي إلى الجزاءات
47	21 . 3 جدول الجزاء
48	21 . 4 تطبيق جزاءات سوء السلوك
48	21 . 5 سوء السلوك قبل وبعين الأشراف
48	21 . 6 خلاصة سوء السلوك والبطاقات المستعملة
49	<b>القسم الثاني – الجزء الثاني: الحكام.. مسؤولياتهم وإشارات اليد الرسمية</b>
50	<b>الفصل الثامن: الحكام</b>
50	22 هيئة التحكيم والإجراءات
50	22. 1 التكوين
50	22. 2 الإجراءات
51	23 الحكم الأول
51	23 . 1 الموقع
51	23 . 2 السلطة
52	23 . 3 المسؤوليات
53	24 الحكم الثاني
53	24. 1 الموقع
53	24. 2 السلطة
54	24. 3 المسؤوليات
55	25 المسجل
55	25. 1 الموقع
55	25. 2 المسؤوليات

56	.....	<b>26 مساعد المسجل</b>
56	.....	26. 1 الموقع
56	.....	26. 2 المسئوليات
57	.....	<b>27 مراقبو الخطوط</b>
57	.....	27. 1 الموقع
57	.....	27. 2 المسئوليات
58	.....	<b>28 الإشارات الرسمية</b>
58	.....	28. 1 إشارات اليد للحكام
58	.....	28. 2 إشارات الراية لمراقبي الخطوط
59	<b>القسم الثاني.. الجزء الثالث: الأشكال</b>	
60	.....	D1a منطقة مراقبة / المسابقة
61	.....	D1b منطقة اللعب
62	.....	D2 أرض اللعب
63	.....	D3 تصميم الشبكة
64	.....	D4 مراكز اللاعبين
65	.....	D5a عبور الكرة المستوى العمودي للشبكة إلى ملعب المنافس
66	.....	D5b عبور الكرة المستوى العمودي للشبكة إلى المنطقة الحرة للمنافس
67	.....	D6 الإخفاء الجماعي
67	.....	D7 الصد المكتمل
68	.....	D8 هجوم لاعب الصف الخلفي
69	.....	D9 جداول التحذيرات والجزاءات وتبعياتها
69	.....	D9a عقوبات وسوء السلوك
69	.....	D9b عقوبات وتحذيرات التأخير
70	.....	D10 أماكن هيئة التحكيم ومساعدتهم
77-71	.....	D11 إشارات اليد الرسمية للحكام
79-78	.....	D12 إشارات الراية الرسمية لمراقبي الخطوط
80	<b>القسم الثالث: التعريفات</b>	
83	<b>الفهرس</b>	



### خصائص اللعبة

الكرة الطائرة هي رياضة تلعب بين فريقين على ملعب مقسم بواسطة شبكة، وهناك صيغ مختلفة متاحة لظروف معينة بغرض تقديم تعددية اللعبة لكل فرد.

الهدف من اللعبة هو إرسال الكرة فوق الشبكة بغرض إسقاطها على ملعب المنافس ومنع نفس المحاولة بواسطة المنافس، للفريق ثلاث ضربات لإعادة الكرة (بالإضافة إلى لمسة الصد).

توضع الكرة في اللعب بالإرسال، تضرب بواسطة المرسل فوق الشبكة إلى المنافس يستمر التداول حتى يتم إسقاط الكرة على الملعب أو تذهب "خارجا" أو يفشل الفريق في إعادتها بصورة صحيحة.

في الكرة الطائرة، الفريق الفائز بالتداول يسجل نقطة (نظام تتابع النقطة) عندما يفوز الفريق المستقبل بالتداول، فإنه يكسب نقطة والحق في الإرسال، ويدور لاعبه مركزا واحدا باتجاه عقرب الساعة.

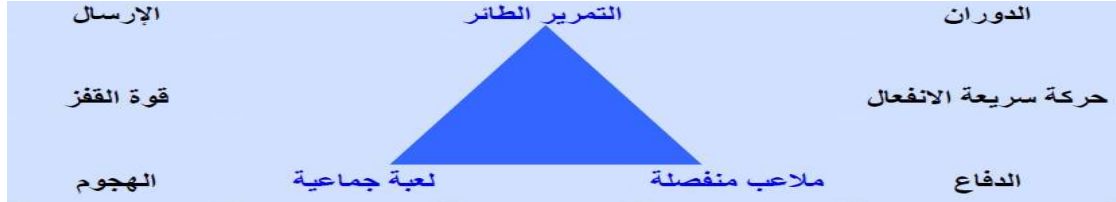




**القسم الأول**  
**فلسفة القواعد والتحكيم**

## المقدمة

تعتبر الكرة الطائرة من أنجح وأكثر الألعاب التنافسية شعبية وترويجية في العالم، فهي سريعة ومثيرة وممارستها سريعة الانفعال، ومع ذلك، تشمل الكرة الطائرة عدة عناصر حاسمة ومتلاحقة، وتفاعلاتها المتكاملة تجعلها فريدة بين ألعاب التداول.



في السنوات الأخيرة، قام الاتحاد الدولي للكرة الطائرة بجهود عظيمة في تشكيل اللعبة لتناسب الجمهور الحديث.

يستهدف هذا النص شعبية واسعة للكرة الطائرة، لاعبين، مدربين، حكام، متفرجين أو معلقين للأسباب التالية:

- فهم القواعد التي تسمح بلعب أفضل، ويستطيع المدربون ابتكار تشكيلات وتكتيكات أفضل للفريق، بما يسمح للاعبين إظهار مهاراتهم الكاملة.
  - فهم العلاقة بين القواعد التي تسمح للرسميين لاتخاذ قرارات أفضل.
- تركز هذه المقدمة في البداية على الكرة الطائرة كرياضة تنافسية قبل معرفة النوعيات الرئيسية المطلوبة للتحكيم الناجح.

### الكرة الطائرة كرياضة تنافسية:

تولد المنافسة مصادر قوة كامنة، فهي تظهر أفضل القدرات، الروح، والإبداع الفني، والقواعد تنظم السماح لكل هذه النوعيات مع استثناءات قليلة، ولذلك فإن الكرة الطائرة تسمح لجميع اللاعبين العمل معاً عند الشبكة (في الهجوم) وفي المنطقة الخلفية للملعب (للدفاع أو الإرسال).

ما زال وليام مورجان مبتكر اللعبة يدرك ذلك، لأن الكرة الطائرة قد حافظت على عناصر مميزة وأساسية معينة عبر السنين، وتشارك في ذلك الألعاب التي تستخدم فيها الشبكة/ الكرة والمضرب.

- الإرسال.
- الدوران (التحرك للإرسال).
- الهجوم.
- الدفاع.

على كل حال، فالكرة الطائرة فريدة من بين الألعاب التي يكون للشبكة دور كبير فيها، حيث إن الكرة تكون في الطيران دائماً وذلك بالسماح لكل فريق بقدر من التمرير الداخلي قبل وجوب إرسال الكرة إلى الفريق المنافس.

إن إيجاد لاعب الدفاع المتخصص "ليبرو" قد أدى إلى نقل اللعبة إلى الأمام من حيث زيادة مدة التداول ومراحل اللعب، وكذلك فإن التعديلات التي طرأت على قاعدة الإرسال قد غيرت عمل الإرسال من مجرد وسيلة لوضع الكرة في اللعب إلى سلاح هجومي. فكرة ترتيب الدوران قد سمحت بدوران جميع اللاعبين، والقواعد التي تخص مراكز اللاعبين، هنا يجب إعطاء الفرق المرونة لإيجاد وتطوير في الخطط الهجومية. يستخدم المنافسون إطار هذا العمل في زيادة القدرات الفنية والتكتيكية والقوة، وكذلك هذا الإطار يعطي اللاعبين الحرية في التعبير لإثارة الجمهور والمشاهدين، وبذلك تكون لعبة الكرة الطائرة باستمرار في حالة تحسن وتطور.

بلا شك إن هذه الخطوات سوف تؤدي إلى التغيير بل إلى الأفضل والأقوى والأسرع.

#### دور الحكم في هذا الإطار:

يكمن أساس الحكم الجيد في مفهوم العدالة والثبات:

- أن يكون عادلاً مع جميع المشاركين.
- أن ينظر إليه كحكم عادل من الجمهور.

هذا يتطلب إلى عنصر الثقة، ويجب أن تتم الثقة بالحكم لكي يسمح للاعبين الاستمتاع والإبداع في اللعب:

- أن يكون صائباً في حكمه.
- أن يكون ملماً بأسباب توثيق القواعد.
- أن يكون منظماً كفنناً.
- السماح بجريان المنافسة وتوجيهها إلى النهاية.
- أن يكون مريباً، وأن يستخدم القواعد لمعاينة المخطئ أو مجازاة غير المؤدب.
- أن يشجع اللعبة، وذلك بالسماح لعناصر الجمهور بالتشجيع وإظهار اللاعبين أفضل ما لديهم لترفيه الجمهور.

أخيراً، يمكننا القول بأن الحكم الجيد يستخدم القواعد لجعل المسابقة مليئة بالخبرات لجميع المعنيين. بناء على ما سبق، فإن النظر إلى القواعد الحالية توجي إلى تطوير لعبة عظيمة، مع الوضع في الاعتبار أن للقرارات السابقة نفس الأهمية لك ضمن موقعك في إطار الرياضة.

#### كن متصلاً

دع الكرة تكون طائرة



## الفصل الأول التجهيزات والأدوات

انظر القواعد

	<b>منطقة اللعب</b>	<b>1</b>
1.1, D1a, D1b	تتضمن منطقة اللعب أرض الملعب والمنطقة الحرة، ويجب أن تكون مستطيلة الشكل ومتماثلة	
D2	<b>الأبعاد</b>	<b>1 . 1</b>
	أرض الملعب عبارة عن مستطيل مقاساته 18 متر X 9 أمتار ومحاطة بمنطقة حرة لا يقل عرضها عن 3 أمتار من جميع الجوانب المجال الحر للعب هو المجال الموجود فوق منطقة اللعب وخال من أية عوائق ويجب أن لا يقل قياس المجال الحر للعب في الإرتفاع عن 7 أمتار من سطح اللعب. لمسابقات الاتحاد الدولي للكرة الطائرة العالمية يجب أن لا يقل قياس المنطقة الحرة عن 5 أمتار من الخطوط الجانبية و6.5 أمتار من خطوط النهاية ويجب أن لا يقل إرتفاع المجال الحر للعب عن 12.5 متر من سطح اللعب.	
	<b>مسطح اللعب</b>	<b>1.2</b>
	يجب أن يكون المسطح مستويا وأفقيا وموحدا، ويجب أن لا يشكل أي خطر لإصابة اللاعبين، ويمنع اللعب على المسطحات الخشنة أو الزلقة. لمسابقات الاتحاد الدولي للكرة الطائرة العالمية والرسمية، يسمح فقط بمسطح خشبي أو من المواد الصناعية، ويجب أن يكون أي مسطح معتمد مسبقا من الاتحاد الدولي للكرة الطائرة.	<b>1.2.1</b>
1.1 1.3	يجب أن يكون مسطح اللعب من لون فاتح في الملاعب المغطاة لمسابقات الاتحاد الدولي للكرة الطائرة العالمية والرسمية، يتطلب اللون الأبيض للخطوط، وتتطلب ألوان أخرى مختلفة كل عن الآخر لأرض الملعب والمنطقة الحرة	<b>1.2.2</b>
1.3	يسمح بميل قدره 5 ملم لكل متر في الملاعب المكشوفة لصرف المياه وتمنع خطوط الملعب المصنوعة من مواد صلبة	<b>1.2.3</b>

## انظر القواعد

D2	<b>الخطوط على الملعب</b>	1.3
1.2.2	جميع الخطوط بعرض 5سم ويجب أن تكون بلون فاتح الذي يختلف عن لون الأرض وأية خطوط أخرى.	1.3.1
	<b>الخطوط الحدودية</b>	1.3.2
1.1	يحدد الملعب بخطين جانبيين وخطين للنهاية ويرسم كل من خطي الجانب والنهاية داخل أبعاد أرض اللعب.	1.3.3
	<b>خط المنتصف</b>	1.3.3
D2	يقسم محور خط المنتصف أرض الملعب إلى ملعبين متساويين بقياس 9X9 أمتار لكل منهما، وعلى كل حال، يعتبر العرض الكلي للخط مختصاً للملعبين بالتساوي ويمتد هذا الخط أسفل الشبكة من الخط الجانبي إلى الخط الجانبي	1.3.4
	<b>خط الهجوم</b>	1.3.4
1.3.3,1.4.1	تحدد المنطقة الأمامية في كل ملعب بخط الهجوم الذي ينتهي حده بثلاثة أمتار خلف محور خط المنتصف.	
D2	لمسابقات الاتحاد الدولي للكرة الطائرة العالمية والرسمية، يمتد خط الهجوم بخطوط متقطعة إضافية من الخطوط الجانبية، بخمسة خطوط قصيرة بطول 15سم ويعرض 5سم، يرسم على بعد 20سم كل عن الآخر بطول إجمالي 1.75 متر. خط تقييد المدرب: (خطوط متقطعة ممتدة من خط الهجوم إلى نهاية الملعب، مواز الخط الجانبي وعلى بعد 1.75 متر منه) ويتكون من خطوط قصيرة 15سم وترسم على بعد 20سم من بعضها لبيان حدود منطقة عمل المدرب.	
D1b, D2	<b>المساحات والمناطق</b>	1.4
19.3.1.4, 23.3.2.3e, D2	<b>المنطقة الأمامية</b>	1.4.1
1.3.3,1.3.4, 19.3.1.4, 23.3.2.3e	تحدد المنطقة الأمامية في كل ملعب بواسطة محور خط المنتصف وخط الهجوم والحافة الحقيقية لخط الهجوم	
1.1, 1.3.2	تعتبر المنطقة الأمامية ممتدة إلى ما وراء الخطوط الجانبية حتى نهاية المنطقة الحرة.	
	<b>منطقة الإرسال</b>	1.4.2
1.3.2,12,D1b	تكون منطقة الإرسال بعرض 9 أمتار خلف خط النهاية.	
	تحدد جانبا بخطين قصيرين طول كل منهما 15سم ويرسمان على بعد 20سم خلف خط النهاية كامتداد للخطين الجانبيين، وكلا الخطين القصيرين من ضمن عرض منطقة الإرسال.	
1.1	تمتد منطقة الإرسال في العمق إلى نهاية المنطقة الحرة.	

انظر القواعد

1.3.4,15.6.1,D1b	<b>منطقة التبديل</b>	1.4.3
	تحدد منطقة التبديل بامتداد خطي الهجوم حتى طاولة المسجل.	
19.3.2.7,D1b	<b>منطقة تغيير اللاعب الحر</b>	1.4.4
	تكون منطقة تغيير اللاعب الحر كجزء من المنطقة الحرة من جهة مقعد الفريق، ومحددة بامتداد خط الهجوم حتى خط النهاية	
24.2.5,D1a, D1b	<b>منطقة الإحماء</b>	1.4.5
	لمسابقات الاتحاد الدولي للكرة الطائرة العالمية والرسمية، تكون مساحة مناطق الإحماء 3X3 أمتار تقريبا وتكون على كلا الركنين من مخطط الملعب بجانب المقاعد خارج المنطقة الحرة.	
21.3.2.1,D1a, D1b	<b>منطقة الجزاء</b>	1.4.6
	المساحة التقريبية لمنطقة الجزاء 1x1 متر ومجهزة بكرسيين ومكانها داخل منطقة المراقبة خارج امتداد كل خط نهاية، ويجوز تحديدهما بواسطة خط أحمر بعرض 5سم	
	<b>درجة الحرارة</b>	1.5
	لا يقل الحد الأدنى لدرجة الحرارة عن 10 درجات مئوية (50 درجة فهرنهايت).	
	لمسابقات الاتحاد الدولي للكرة الطائرة العالمية والرسمية، لا تزيد أعلى درجة الحرارة عن 25 درجة مئوية (77 درجة فهرنهايت) ولا يقل الأدنى عن 16 درجة مئوية (61 درجة فهرنهايت).	
	<b>الإضاءة</b>	1.6
1	لمسابقات الاتحاد الدولي للكرة الطائرة العالمية والرسمية، يجب أن تكون الإضاءة على منطقة اللعب ما بين 1000 إلى 1500 لوكس، تقاس على ارتفاع متر واحد فوق مسطح منطقة اللعب.	
D3	<b>الشبكة والقوائم</b>	2
	<b>إرتفاع الشبكة</b>	2.1
1.3.3	توضع الشبكة عمودياً فوق خط المنتصف، وتكون حافتها العليا بارتفاع 2,43 متر للرجال و2,24 متر للسيدات	2.1.1
1.1, 1.3.2 2.1.1	يقاس إرتفاع الشبكة من منتصف أرض الملعب، ويجب أن يكون ارتفاع الشبكة (فوق الخططين الجانبيين) بالضبط نفسه ويجب ألا يزيد عن الارتفاع القانوني عن 2 سم.	2.1.2

		<b>2.2 التركيب</b>
D3	<p>يكون عرض الشبكة متر واحد وطولها 9.5 إلى 10 أمتار (مع 25 إلى 50 سم من كل جانب من الأشرطة الجانبية)، مصنوعة بعيون مربعة سوداء بقياس 10سم.</p> <p>لمسابقات الاتحاد الدولي لكرة الطائرة العالمية والرسمية وبالترامن مع اللوائح المحددة للبطولة يتم تعديل عيون الشبكة بغرض الإعلان طبقاً لاتفاقية التسويق المسبقة.</p> <p>يوجد شريط أفقي عند حافتها العليا بعرض 7سم مصنوع من قطعتين مطويتين من القماش القنب الأبيض مخاط بطول الشبكة الكامل، ويوجد عند كل من نهايتي الشريط ثقب يمر من خلاله حبل لتثبيت الشريط بالقائمين للمحافظة على شد حافتها العليا.</p> <p>يوجد سلك مرن داخل الشريط لتثبيت الشبكة بالقائمين والمحافظة على شد حافتها العليا.</p> <p>أسفل الشبكة يوجد شريط أفقي آخر بعرض 5سم مشابه للشريط العلوي، يمر من خلاله حبل، وهذا الحبل لتثبيت الشبكة بالقائمين والمحافظة على إبقاء الجزء السفلي مشدوداً.</p>	
		<b>2.3 الأشرطة الجانبية</b>
1.3.2 D3	<p>يثبت شريطان باللون الأبيض عمودياً على الشبكة ويوضعان مباشرة فوق كل خط جانبي. إنهما بعرض 5 سم وبطول متر واحد، ويعتبران جزءاً من الشبكة</p>	
		<b>2.4 العصي الهوائية</b>
2.3 D3	<p>العصا الهوائية عبارة عن قضيب مرن طولها 1.80متر وبقطر 10ملم مصنوعة من الألياف الزجاجية أو اية مادة مماثلة.</p> <p>تثبت العصاتان الهوائيتان على الحد الخارجي لكل من شريطي الجانب وتوضعان على الجانبين العكسيين للشبكة.</p> <p>يمتد الجزء العلوي من كل عصا وطوله 80سم فوق الشبكة ويقسم إلى أجزاء بطول 10سم بلونين متباينين ويفضل الأحمر والأبيض.</p> <p>تعتبر العصاتان الهوائيتان جزءاً من الشبكة وتحددان أفقياً مجال العبور.</p>	
10.1.1,D3 ,D5a,D5b		<b>2.5 القوائم</b>
D3	<p>يوضع القائمان المثبتان للشبكة على مسافة تتراوح ما بين 0,50-1,00 متر خارج الخطين الجانبين وهما بإرتفاع 2.55 متر ويفضل أن يكونا قابلين للتعديل</p> <p>لمسابقات الاتحاد الدولي لكرة الطائرة العالمية والرسمية، يوضع القائمان المثبتان للشبكة على بعد متر خارج الخطوط الجانبية.</p> <p>يكون القائمان مستديرين وأملسين ويثبتان في الأرض بدون أسلاك وتحظر التجهيزات الخطرة أو المعرقة.</p>	2.5.1 2.5.2



	2.6	الأدوات الإضافية
		تحدد جميع الأدوات الإضافية بواسطة لوائح الاتحاد الدولي للكرة الطائرة
	3	الكرات
	3.1	المقاييس
		يجب أن تكون الكرة مستديرة مصنوعة من جلد مرن أو جلد صناعي وبداخلها كيس هوائي مصنوع من المطاط أو مادة مماثلة. يجب أن يكون لونها فاتحاً موحداً أو من تشكيلة من الألوان. الكرات المصنوعة من مادة الجلد الصناعي وذات تشكيلة من الألوان المستخدمة في المنافسات الدولية الرسمية، يجب أن تكون مطابقة لمقاييس الاتحاد الدولي للكرة الطائرة. يكون محيط الكرة 65 - 67 سم، وزنها 260 - 280 جرام يكون ضغط الهواء الداخلي 0,30 - 0,325 كيلو جرام/سم <sup>2</sup> (4,26 - 4,61 psi) (294,3 - 318,82 مليبار أو هكتو باسكال)
	3.2	توحيد الكرات
3.1		يجب أن تكون جميع الكرات المستخدمة في المباراة بنفس المقاييس فيما يتعلق بالمحيط والوزن والضغط والنوع واللون.. إلخ. لمسابقات الاتحاد الدولي للكرة الطائرة العالمية والرسمية وكذلك الوطنية أو بطولات الدوري، يجب أن يتم اللعب بكرات معتمدة من الاتحاد الدولي للكرة الطائرة، إلا إذا تمت الموافقة من قبل الاتحاد الدولي للكرة الطائرة.
	3.3	نظام الخمس كرات
D10		لمسابقات الاتحاد الدولي للكرة الطائرة العالمية والرسمية، يتم استخدام خمس كرات. وفي هذه الحالة، يقف ستة ملتقطي كرات، واحد عند كل ركن من المنطقة الحرة وواحد خلف كل حكم.



## الفصل الثاني

### المشاركون

انظر القواعد

	الفرق	4
	تكوين الفريق	4.1
	للمباراة يجوز أن يتكون الفريق من 12 لاعب كحد أقصى، بالإضافة: - الطاقم التدريبي: مدرب واحد، مساعد مدرب عدد اثنين كحد أقصى. - الطاقم الطبي: معالج واحد، طبيب بشري واحد. يجوز فقط لهؤلاء المسجلين على استمارة التسجيل دخول منطقة المسابقة/ المراقبة والمشاركة في الإحماء الرسمي في المباراة. لمسابقات الاتحاد الدولي لكرة الطائرة، العالمية والرسمية للكبار: يجوز تسجيل حتى 14 لاعب في ورقة تسجيل المباراة ويلعبون في المباراة. الحد الأقصى للرسميين خمسة يحق لهم الجلوس على مقاعد الاحتياط (بما فيهم المدرب) يتم تحديدهم من قبل المدرب نفسه، ويجب تسجيلهم في استمارة المباراة، ومسجلين أيضا في 20 (bis). لا يحق لمدير الفريق أو الصحفي لا يحق له الجلوس على مقاعد البدلاء أو خلفها في منطقة المراقبة.	4.1.1
D1a	يجب أن يكون الطبيب البشري وإخصائي العلاج الطبيعي لمسابقات الاتحاد الدولي لكرة الطائرة، العالمية والرسمية من ضمن أعضاء الوفد ومعتدين مسبقاً بواسطة الاتحاد الدولي لكرة الطائرة. لمسابقات الاتحاد الدولي لكرة الطائرة، العالمية والرسمية للكبار، إذا لم يكونوا من ضمن الأعضاء الذين يحق لهم الجلوس على مقاعد الاحتياط. يجب أن يجلسوا داخل منطقة المراقبة مقابل اللوحات الإعلانية، ويجوز لهم التدخل في حالة استدعائهم من قبل الحكام للتعامل مع الحالات الطبية الطارئة للاعبين. ويمكن أن يشارك أخصائي العلاج الطبيعي (حتى لو لم يكن على مقعد الاحتياط) أن يساعد في حصة الإحماء إلى ان تبدأ حصة الأحماء الرسمي على الشبكة. اللوائح الرسمية لكل حدث يمكن الاطلاع عليها في الكتيب الخاص بالمسابقة.	7.2.1
5.1, 19.1.3	يكون أحد اللاعبين ما عدا اللاعب الحر، رئيسا للفريق الذي يجب أن يشار إليه في إستمارة التسجيل	4.1.2

1,4.1.1,5.1.1, 5.2.2	يحق فقط للاعبين المسجلين في استمارة التسجيل دخول الملعب واللعب في المباراة. لا يمكن تغيير اللاعبين المسجلين بعد توقيع المدرب ورئيس الفريق على استمارة التسجيل.	4.1.3
	<b>مكان الفريق</b>	4.2
1.4.5 5.2.3 7.3.3	يجب أن يجلس اللاعبون غير المشاركين في اللعب، إما على مقعد الفريق أو التواجد في منطقة الإحماء الخاصة بهم، ويجلس المدرب وأعضاء الفريق الآخرين على المقعد، ولكن يمكنهم مغادرته مؤقتاً	4.2.1
D1a,D1b	يكون موقع مقاعد الفريقين بجانب طاولة المسجل خارج المنطقة الحرة.	4.2.2
4.1.1 7.2	يسمح فقط لأعضاء الفريق الجلوس على المقعد أثناء المباراة والمشاركة في فترة الإحماء	4.2.3
	يحق للاعبين غير المشاركين في اللعب الإحماء بدون كرات على النحو التالي:	4.2.3.1
1.4.5,8.1 D1a,D1b	أثناء اللعب: في مناطق الإحماء	4.2.3.2
1.3.3 15.4	أثناء الأوقات المستقطعة والأوقات المستقطعة الفنية: في المنطقة الحرة خلف ملعبهم.	4.2.4
18.1	أثناء فترات الراحة بين الأشواط: يحق للاعبين الإحماء بالكرات في منطقتهم الحرة، كذلك في الأوقات المطولة بين الشوط الثاني والثالث (إذا طبق) يحق لهم استخدام ملعبهم.	4.3
	<b>الأدوات</b>	
4.1 19.2	تتكون أدوات اللاعب من فانيلة وشورت وجوارب (متمائلة) وحذاء رياضي.	4.3.1
	يجب أن يكون لون وتصميم الفانيلات والشورتات والجوارب موحداً للفريق (ماعدا اللاعب الحر) ويجب أن تكون الملابس نظيفة.	4.3.2
	يجب أن تكون الأحذية خفيفة ومرنة وذات نعل مطاطي أو مركب بدون كعوب.	4.3.3
4.3.3.2	يجب أن ترقم فانيلات اللاعبين من 1 إلى 20	
	<b>في مسابقات الاتحاد الدولي لكرة الطائرة العالمية والرسمية للكبار حيث عدد اللاعبين المشاركين يكون كبير يمكن زيادة أرقام الفانيلات.</b>	
	يجب أن يوضع الرقم على الفانيلة في المنتصف من الأمام ومن الخلف، ويجب أن يكون لون ووضوح الأرقام متبايناً مع لون ووضوح الفانيلات	4.3.3.1
	يجب أن لا يقل إرتفاع الرقم عن 15سم على الصدر وأن لا يقل الإرتفاع عن 20سم على الظهر، ويكون عرض الشريط المكون للأرقام 2سم كحد أدنى.	4.3.3.2

5.1	يجب أن يكون على فانيلة رئيس الفريق شريط بقياس 2X8 يوضع تحت الرقم على الصدر	4.3.4
19.2	يمنع إرتداء ملابس بلون مختلف عن اللاعبين الآخرين (ماعدا اللاعبين الحران) أو بدون أرقام رسمية.	4.3.5
	<b>تغيير الأدوات</b>	4.4
23	يحق للحكم الأول السماح للاعب أو أكثر:	
	اللعب حافياً	4.4.1
4.3, 15.5	تغيير الملابس المبتلة أو التالفة بين الأشواط أو بعد التبديل بشرط أن تكون الملابس الجديدة بنفس اللون والتصميم والرقم	4.4.2
4.1.1 19.2	اللعب ببدايات التدريب في الجو البارد، بشرط أن تكون بنفس اللون والتصميم لجميع أفراد الفريق (ما عدا اللاعبين الحران) ومراقبة طبقاً للقاعدة 4.3.3	4.4.3
	<b>الأشياء الممنوعة</b>	4.5
	يمنع إرتداء الأشياء التي يمكن أن تسبب الإصابة أو تعطي ميزة إصطناعية للاعب.	4.5.1
	يحق للاعبين لبس النظارات أو عدسات على مسئوليتهم الخاصة.	4.5.2
	يحق ارتداء الضاغط للحماية أو المساعدة. (ضاغط طبي مبطن للحماية من الإصابة).	4.5.3
	لمسابقات الاتحاد الدولي لكرة الطائرة العالمية والرسمية للكبار، هذه الضواغط يجب أن تكون بنفس لون قطعة الملابس المقابلة، ويمكن أن تكون سوداء أو بيضاء أو ألوان محايدة (مختلفة).	
	<b>قادة الفريق</b>	5
20	يكون رئيس الفريق والمدرب كلاهما مسئولين عن سلوك وإنضباط أعضاء فريقهما. لا يستطيع اللاعبان الحران أن يكونا رئيساً للفريق	
	<b>رئيس الفريق</b>	5.1
7.1, 25.2.1.1 15.2.1	قبل المباراة يوقع رئيس الفريق على إستمارة التسجيل ويمثل فريقه في القرعة.	5.1.1
	<b>أثناء المباراة وتواجده في الملعب، يكون رئيس الفريق رئيساً للشوط، وعندما لا يتواجد رئيس الفريق في الملعب، يجب على المدرب أو رئيس الفريق تعيين لاعبا آخر في الملعب بخلاف اللاعب الحر، ليواصل القيام بدور رئيس الشوط، ويستمر رئيس الشوط هذا بمسئوليته لحين إستبداله أو عودة رئيس الفريق إلى اللعب أو بإنهاء الشوط</b>	5.1.2

8.2	عندما تكون الكرة خارج اللعب، يكون رئيس الشوط هو الوحيد المخول بالتحدث مع الحكام.	
23.2.4	يطلب إيضاحاً حول تطبيق أو تفسير القواعد، ويقدم أيضاً طلبات أو أسئلة زملائه، وإذا لم يقتنع رئيس الشوط بإيضاح الحكم الأول، يحق له أن يقرر الإحتجاج ضد مثل هذا القرار، ويشير للحكم الأول فوراً إحتفاظه بحق تسجيل إحتجاج رسمي على إستمارة التسجيل عند نهاية المباراة.	5.1.2.1
	يطلب السماح بـ:	5.1.2.2
4.3, 4.4.2	a - تغيير كل أو جزء من الأدوات	
7.4, 7.6	b - التحقق من مراكز الفريقين	
1.2,2,3	c - فحص الأرضية والشبكة والكرة.. إلخ	
15.3.1,15.4.1, 15.5.2	يطلب الأوقات المستقطعة والتبديلات في حالة غياب المدرب.	5.1.2.3
6.3	عند نهاية المباراة يقوم رئيس الفريق:	5.1.3
25.2.3.3	يشكر الحكام ويوقع على إستمارة التسجيل لإقرار ما جاء بها.	5.1.3.1
5.1.2.1, 25.2.3.2	عند الاشعار في الوقت المحدد للحكم الأول، يجوز التأكيد والتسجيل على استمارة التسجيل إحتجاجاً رسمياً بخصوص تطبيق الحكم أو تفسيره للقواعد	5.1.3.2
	<b>المدرّب</b>	<b>5.2</b>
1.1,7.3.2, 15.4.1,15.5.2	على مدى فترة المباراة، يقوم المدرب بتوجيه تحركات فريقه من خارج الملعب، ويختار ترتيب الدوران الأساسي والبدلاء ويطلب الأوقات المستقطعة، في هذه المهمات يكون ارتباطه مع الرسميين هو الحكم الثاني.	5.2.1
4.1, 19.1.3 25.2.1.1	قبل المباراة، يسجل المدرب أو يتأكد من أسماء وأرقام لاعبيه وقائمة الفريق على إستمارة التسجيل ثم التوقيع عليها.	5.2.2
	أثناء المباراة، يقوم المدرب:	5.2.3
7.3.2,7.4,7.6	يعطي قبل كل شوط الحكم الثاني أو المسجل ورقة ترتيب الدوران مستوفاة وموقعة.	5.2.3.1
4.2	يجلس على مقعد الفريق الأقرب إلى المسجل، ولكن يحق له مغادرته	5.2.3.2
15.4, 15.5	يطلب الأوقات المستقطعة والتبديلات	5.2.3.3
1.3.4,1.4.5, D1a,D1b,D2	يحق له وكذلك أعضاء الفريق الآخرين إعطاء تعليمات للاعبين في الملعب، ويحق للمدرّب إعطاء هذه التعليمات إما واقفاً أو ماشياً في حدود المنطقة الحرة أمام مقعد فريقه من إمتداد خط منطقة الهجوم حتى منطقة الإحماء دون إزعاج أو تأخير للمباراة.	5.2.3.4
D1a, D1b D2	لمسابقات الاتحاد الدولي للكرة الطائرة العالمية والرسمية، يتقيد المدرب بأداء وظيفته من خلف خط تقيد المدرب طوال مدة المباراة.	

	<b>مساعد المدرب</b>	5.3
5.1.2	يجلس مساعد المدرب على مقعد الفريق ولكن لا يحق له التدخل في المباراة.	5.3.1
5.2	إذا التزم ترك المدرب لفريقه لأي سبب ويشمل العقوبة، مع إستبعاد حالة دخوله الملعب كلاعب يجوز لمساعد المدرب وبناء على طلب من رئيس الشوط وموافقة الحكم الأول، القيام بمهام المدرب لفترة غيابه.	5.3.2



## الفصل الثالث

### شكل اللعب

انظر القواعد

	6	لتسجيل نقطة والفوز بالشوط والمباراة
	6.1	لتسجيل نقطة
	6.1.1	النقطة
		يسجل الفريق نقطة:
8.3, 10.1.1	6.1.1.1	أرتطام الكرة بنجاح على ملعب المنافس.
6.1.2	6.1.1.2	عندما يرتكب الفريق المنافس خطأ.
1b.2.3, 21.3.1	6.1.1.3	عندما يجازي الفريق المنافس بإنذار
	6.1.2	الخطأ
		يرتكب الفريق خطأ يجعل اللعب مخالفا للقواعد (أو بانتهاكها بطريقة أخرى)، يقدر الحكام الأخطاء ويحددوا النتائج طبقا للقواعد.
	6.1.2.1	إذا أرتكب خطأ أو أكثر على التوالي، يحسب الخطأ الأول فقط.
6.1.2, D11 (23)	6.1.2.2	إذا أرتكب خطأ أو أكثر بواسطة المتنافسين في وقت واحد، يحسب خطأ مزدوج ويعاد التداول
	6.1.3	التداول والتداول المكتمل
8.1.,8.2, 12.2.2.1,12.4.4, 15.2.3		التداول عبارة عن تبعات حركات اللعب من لحظة ضربة الأرسال بواسطة المرسل حتى تكون الكرة خارج اللعب.
15.11.1.3, 19.3.2.1, 19.3.2.9 21.3.1		التداول المكتمل عبارة عن تبعات حركات اللعب وتكون نتيجتها الحصول على نقطة. يتضمن هذا: - الإنذار.
		- خسارة الإرسال بسبب عدم تنفيذ الإرسال في الوقت المحدد
	6.1.3.1	إذا فاز الفريق المرسل بالتداول.. يحرز نقطة ويستمر بالتداول.
	6.1.3.2	إذا فاز الفريق المستقبل بالتداول.. يحرز نقطة ويجب أن يقوم بالإرسال التالي.
D11 (9)	6.2	للفوز بالشوط
6.3.2		يفوز بالشوط الفريق الذي يسجل 25 نقطة أولا ويتقدم نقطتين على الأقل (ما عدا في الشوط الفاصل - الخامس)، وفي حالة التعادل 24-24، يستمر اللعب حتى يصل الفارق نقطتين (24-26، 27-25... إلخ).

D11(9)	<b>للفوز بالمباراة</b>	6.3
6.2	يفوز بالمباراة الفريق الذي يفوز بثلاثة أشواط.	6.3.1
7.1	في حالة التعادل 2-2 يلعب الشوط الفاصل (الخامس) إلى 15 نقطة ويتقدم نقطتين كحد أدنى.	6.3.2
	<b>التخلف والفريق غير المكتمل</b>	6.4
6.2, 6.3	عندما يرفض الفريق اللعب بعد أن يطلب منه ذلك، فإنه يعلن متخلفاً ويخسر المباراة بنتيجة 3- صفر للمباراة و25- صفر لكل شوط	6.4.1
	إذا لم يتواجد الفريق على أرض الملعب في الوقت المحدد دون مبرر معقول، فإنه يعتبر متخلفاً وبنفس النتيجة كما هو في القاعدة 6.4.1	6.4.2
6.2,6.3 7.3.1	إذا أعلن الفريق غير مكتمل للشوط أو المباراة، فإنه يخسر الشوط أو المباراة ويعطى الفريق المنافس النقاط أو النقاط والأشواط المطلوبة للفوز بالشوط أو المباراة ويحتفظ الفريق غير المكتمل بنقاطه وأشواطه.	6.4.3
	<b>نظام اللعب</b>	7
	<b>القرعة</b>	7.1
12.1.1	يقوم الحكم الأول قبل المباراة بإجراء القرعة يتحدد بموجبها الإرسال الأول وجانبي الملعب في الشوط الأول.	
6.3.2	إذا تقرر لعب الشوط الفاصل، فإنه يتم إجراء قرعة جديدة.	
5.1	تجرى القرعة في حضور رئيسي الفريقين.	7.1.1
	يختار الفائز بالقرعة:	7.1.2
	إما	
12.1.1	الحق في الإرسال أو إستقبال الإرسال.	7.1.2.1
	أو	
	جانب الملعب	7.1.2.2
	يأخذ الخاسر الإختيار المتبقي.	
	<b>فترة الإحماء الرسمية</b>	7.2
	قبل المباراة، إذا كان لدى الفريقين ملعب آخر تحت تصرفهما مسبقاً، تعطى فترة إحماء 6 دقائق معاً عند الشبكة، وإذا لم يكن فإنه يحق لهما 10 دقائق.	7.2.1
	لمسابقات الاتحاد الدولي لكرة الطائرة العالمية والرسمية، يسمح التسخين على الشبكة للفريقين معاً لمدة 10 دقائق.	



7.2.1	إذا طلب أي رئيس للفريق إجماع منفصل (على التوالي) عند الشبكة، فيجوز للفريقين بذلك لثلاث دقائق أو خمس دقائق للفريق طبقاً للقاعدة 7.2.1.	7.2.2
7.1.2.1,7.2.2	في حالة تعاقب فترات الإجماع، يأخذ الفريق الذي له الإرسال الأول دوره أولاً عند الشبكة.	7.2.3
<b>ترتيب الدوران الأساسي للفريق</b>		7.3
6.4.3	يجب أن يتواجد دائماً ستة لاعبين لكل فريق في الملعب.	7.3.1
7.6	يوضح الترتيب الأساسي للفريق ترتيب دوران اللاعبين في الملعب، ويجب المحافظة على هذا الترتيب طوال الشوط.	
5.2.3.1,24.3.1, 25.2.1.2	قبل بداية كل شوط يقدم المدرب ترتيب الدوران الأساسي لفريقه على ورقة ترتيب الدوران عن طريق جهاز إلكتروني إذا استخدم، وتسلم هذه الورقة مستوفاة وموقعة إلى الحكم الثاني أو المسجل أو إلكترونيا مباشرة إلى المسجل الإلكتروني.	7.3.2
7.3.2, 15.5	اللاعبون غير المسجلين في ترتيب الدوران الأساسي للشوط هم البدلاء لذلك الشوط (ماعد اللاعبين الحران).	7.3.3
15.2.2,15.5 D11(5)	بمجرد تسليم ورقة ترتيب الدوران للحكم الثاني أو المسجل، لا يجوز السماح بأي تغيير بدون تبديل عادي.	7.3.4
24.3.1	التعارضات بين مراكز اللاعبين في الملعب وما في ورقة ترتيب الدوران يراعى التالي:	7.3.5
7.3.2	عندما يكتشف مثل هذا التعارض قبل بداية الشوط، يجب تصحيح مراكز اللاعبين طبقاً لما هو موجود بورقة ترتيب الدوران، ولا يكون هناك جزء.	7.3.5.1
7.3.2	قبل بداية الشوط إذا وجد لاعب في الملعب غير مسجل في ورقة ترتيب الدوران لذلك الشوط، يجب تبديل هذا اللاعب طبقاً لورقة ترتيب الدوران، ولا يكون هناك جزء.	7.3.5.2
15.2.2, D11(5)	وعلى أي حال، إذا أراد المدرب في الإبقاء على مثل هذا اللاعب (اللاعبين) غير المسجل في الملعب، يجب عليه طلب تبديل (تبديلات) عادي عن طريق استخدام إشارة اليد المعنية لذلك والذي سيسجل بعدئذ على استمارة التسجيل. وإذا اكتشف تعارض فيما بعد بين مراكز اللاعبين وورقة ترتيب الدوران، يجب على الفريق المخطيء العودة إلى المراكز الصحيحة، وتبقى نقاط المنافس سارية بالإضافة انه يحصل على نقطة والإرسال التالي، ويجب إلغاء جميع النقاط المسجلة بواسطة الفريق عند الخطأ من اللحظة الصحيحة للخطأ حتى اكتشاف الخطأ.	7.3.5.3
6.1.2,7.3.2	عندما يتواجد اللاعب في الملعب ولكنه غير مسجل ضمن قائمة الفريق على استمارة التسجيل، تبقى نقاط المنافس سارية، بالإضافة انه يكسب نقطة والإرسال، والفريق المخطيء سيفقد جميع النقاط و/أو الأشواط (25- صفر إذا لزم الأمر) المكتسبة منذ لحظة دخول اللاعب الغير مسجل إلى الملعب، وسيتم تقديم ورقة ترتيب دوران معدلة وإرسال اللاعب المسجل الجديد إلى الملعب بمركز اللاعب الغير مسجل.	7.3.5.4

D4	<b>المراكز</b>	7.4
7.6.1,8.1 12.4	في اللحظة التي تضرب بها الكرة بواسطة المرسل، يجب أن يكون كل فريق داخل ملعبه وفقاً لترتيب الدوران (فيما عدا المرسل).	
	ترقم مراكز اللاعبين كالتالي:	7.4.1
	اللاعبون الثلاثة على طول الشبكة هم لاعبو الصف الأمامي يشغلون المراكز 4 (أمامي أيسر)، 3 (أمامي أوسط) و 2 (أمامي أيمن).	7.4.1.1
	أما الثلاثة الآخرون فهم لاعبو الصف الخلفي الذين يشغلون المراكز 5 (خلفي أيسر)، 6 (خلفي أوسط) و 1 (خلفي أيمن).	7.4.1.2
	الصلة بين مراكز اللاعبين	7.4.2
	يجب على كل لاعب صف خلفي أن يكون في مركز أبعد من خط المنتصف من اللاعب المماثل له في الصف الأمامي.	7.4.2.1
	يجب أن يكون لاعب الصف الأمامي ولاعبو الصف الخلفي على التوالي في وضع جانبي وفقاً للترتيب الموضح في القاعدة 7.4.1	7.4.2.2
D4	تحدد مراكز اللاعبين وتتم مراقبتها طبقاً لمواقع أقدامهم الملامسة للأرض كالتالي:	7.4.3
1.3.3	يجب أن يكون جزء على الأقل من قدم أي من لاعبي الصف الأمامي أقرب إلى خط المنتصف من قدمي لاعب الصف الخلفي المماثل له.	7.4.3.1
1.3.2	يجب أن يكون جزء على الأقل من قدم لاعب الجانب الأيمن (الأيسر) أقرب إلى الخط الجانبي الأيمن (الأيسر) من قدمي لاعب الوسط في ذلك الصف.	7.4.3.2
	يحق للاعبين بعد إرسال الكرة التحرك وشغل أي مركز في ملعبهم والمنطقة الحرة	7.4.4
D4, D11(13)	<b>خطأ المركز</b>	7.5
7.3, 7.4 15.9	يرتكب الفريق خطأ المركز إذا لم يكن اللاعب في مركزه الصحيح في اللحظة التي تضرب فيها الكرة بواسطة المرسل. عندما يكون اللاعب بالملعب من خلال تبديل غير قانوني، وأستؤنف اللعب، ويحسب هذا كخطأ مركز مع النتائج المترتبة على التبديل غير القانوني	7.5.1
12.4 12.7.1	عندما يرتكب المرسل خطأ إرسال في لحظة ضربة الإرسال فإن خطأ المرسل يحسب قبل خطأ المركز.	7.5.2
12.7.2	عندما يصبح الإرسال خاطئاً بعد ضربة الإرسال فإن خطأ المركز هو الذي يحتسب.	7.5.3
	يؤدي خطأ المركز إلى النتائج التالية:	7.5.4
6.1.3	يجازي الفريق بنقطة والإرسال للمنافس.	7.5.4.1
7.3, 7.4	لا بد من تصحيح مراكز اللاعبين.	7.5.4.2

	<b>الدوران</b>	7.6
7.3.1, 7.4.1, 12.2	يحدد ترتيب الدوران بواسطة الترتيب الأساسي للفريق، وتتم مراقبته من خلال ترتيب الإرسال ومراكز اللاعبين طوال الشوط.	7.6.1
12.2.2.2	عندما يكسب الفريق المستقبل الحق في الإرسال، يدور لاعبه مركزاً واحداً في إتجاه عقرب الساعة: يدور اللاعب في مركز 2 إلى مركز 1 ليرسل، ويدور اللاعب في مركز 1 إلى مركز 6.. إلخ	7.6.2
D11 (13)	<b>خطأ الدوران</b>	7.7
7.6.1 12	يرتكب خطأ الدوران عندما لا يؤدي الإرسال طبقاً لترتيب الدوران ويؤدي إلى النتائج التالية:	7.7.1
6.1.3	يوقف المسجل اللعب بواسطة الجرس، ويكسب المنافس نقطة والإرسال التالي. إذا تم اكتشاف خطأ الدوران بعد إنتهاء التداول البادئ بخطأ الدوران، تمنح فقط نقطة للمنافس بغض النظر عما آلت إليه نتيجة التداول.	7.7.1.1
7.6.1	يجب تصحيح ترتيب دوران اللاعبين للفريق المخطئ	7.7.1.2
25.2.2.2	علاوة على ذلك، يتعين على المسجل أن يحدد بدقة اللحظة التي ارتكب فيها الخطأ، ويجب إلغاء جميع النقاط التالية لذلك والمسجلة بواسطة الفريق المخطئ، وتظل نقاط الفريق المنافس كما هي.	7.7.2
6.1.3	عندما يتعذر تحديد تلك اللحظة، لا يتم إلغاء النقطة (النقاط) والجزاء الوحيد هو نقطة والإرسال للمنافس.	



## الفصل الرابع

### حركات اللعب

#### انظر القواعد

	<b>حالات اللعب</b>	8
	<b>الكرة في اللعب</b>	8.1
12, 12.3	تعتبر الكرة في اللعب منذ لحظة ضربة الإرسال المصرح بها بواسطة الحكم الأول.	
	<b>الكرة خارج اللعب</b>	8.2
	تعتبر الكرة خارج اللعب عند لحظة الخطأ الذي أطلقت عليه الصافرة بواسطة أحد الحكّمين، وفي حالة عدم وجود الخطأ، عند لحظة الصافرة.	
D11 (14) D12(1) 1.1,1.3.2	<b>الكرة "داخل"</b>	8.3
	تعتبر الكرة "داخل" عندما تلمس أرض الملعب بما في ذلك الخطوط الحدودية.	
	<b>الكرة "خارج"</b>	8.4
	تعتبر الكرة "خارج" عندما:	
1.3.2 D11(15), D12(2) D11(15), D12(4)	جميع أجزاء الكرة التي تلمس الأرض خارج الخطوط الحدودية بالكامل.	8.4.1
	تلمس جسماً خارج الملعب أو السقف أو شخصاً خارج اللعب.	8.4.2
2.3,D3,D5a D11(15), D12(4)	تلمس العصاتين الهوائيتين أو الحبال أو القائمين أو الشبكة نفسها خارج الأشرطة الجانبية.	8.4.3
2.3, D5a, D5b, D11(15), D12(4)	تعبّر المستوى العمودي للشبكة كلياً أو حتى جزئياً خارج مجال العبور باستثناء الحالة في القاعدة 10.1.2	8.4.4
23.3.2.3f, D5a, D11(22)	تعبّر بالكامل المجال السفلي تحت الشبكة.	8.4.5

	<b>9</b>	<b>لعب الكرة</b>
		يجب أن يلعب كل فريق في منطقة ومجال لعبه (باستثناء القاعدة 10.1.2)، ويجوز على كل حال إستعادة الكرة من المنطقة الحرة الخاصة به.
	<b>9.1</b>	<b>ضربات الفريق</b>
14.4.1		الضربة هي أي تلامس مع الكرة بواسطة لاعب في الملعب يسمح للفريق بثلاث ضربات كحد أقصى بالإضافة إلى الصد، لإعادة الكرة، وإذا أستخدم أكثر من ذلك يرتكب الفريق خطأ "أربع ضربات" اللمسات المتتالية
	9.1.1	لا يجوز للاعب ان يضرب الكرة مرتين متتاليتين (باستثناء القواعد 14.4.2 و 14.2 و 9.2.3).
9.2.3, 14.2, 14.4.2	9.1.2	اللمسات المتزامنة يحق أن يلمس لاعبان أو ثلاثة الكرة في نفس اللحظة.
	9.1.2.1	عندما يلمس زميلان (ثلاثة) الكرة في نفس الوقت، يحتسب ذلك ضربتين (ثلاثة) (باستثناء الصد)، وعندما يحاولون الوصول إلى الكرة ولكن يلمسها أحدهم، تحتسب ضربة واحدة، ولا يشكل إصطدام اللاعبين خطأ.
	9.1.2.2	عندما يلمس متنافسان الكرة في نفس الوقت فوق الشبكة، وتظل الكرة في اللعب، يكون للفريق المستقبل للكرة الأحقية في ثلاث ضربات أخرى، وعندما تذهب مثل تلك الكرة "خارجاً"، فإنه خطأ الفريق الذي في الجهة العكسية.
9.1.2.2	9.1.2.3	إذا أدت اللمسات المتزامنة بواسطة متنافسين فوق الشبكة إلى إطالة اللمسة مع الكرة، فاللعب يستمر.
	9.1.3	الضربة المساعدة لا يسمح للاعب داخل منطقة اللعب أن يأخذ مساعدة من زميل أو أي عائق/ جسم بغرض ضرب الكرة.
1		وعلى كل حال يجوز إيقاف أو مسلك اللاعب الذي يكون على وشك ارتكاب خطأ (لمس الشبكة أو عبور خط المنتصف) بواسطة زميله.
1.3.3, 11.4.4		
	<b>9.2</b>	<b>خصائص الضربة</b>
	9.2.1	يمكن أن تلمس الكرة أي جزء من الجسم.
9.3.3	9.2.2	يجب أن لا تمسك/ أو ترمي الكرة، ويمكن أن ترتد في أي إتجاه

	9.2.3	يمكن أن تلمس الكرة أجزاء مختلف من الجسم، بشرط أن تحدث اللمسات على التوالي. إستثناءات:
14.1.1, 14.2	9.2.3.1	يجوز عند الصد بلمسات متتالية من لاعب صد أو أكثر، بشرط أن تحدث اللمسات أثناء حركة واحدة.
9.1 14.4.1	9.2.3.2	يجوز عند الضربة الأولى للفريق أن تلمس الكرة أجزاء مختلفة من الجسم على التوالي، بشرط أن تحدث هذه اللمسات أثناء حركة واحدة.
	9.3	<b>الأخطاء في لعب الكرة</b>
9.1 D11 (18)	9.3.1	<b>الأربع لمسات:</b> يضرب الفريق الكرة أربع مرات قبل إرجاعها
9.1.3	9.3.2	<b>الضربة المساعدة:</b> يأخذ اللاعب مساعدة من زميله أو أي عائق/ جسم داخل منطقة اللعب، بغرض ضرب الكرة.
9.2.2, D11 (16)	9.3.3	<b>المسك:</b> تمسك أو ترمى الكرة، ولا ترتد من الضربة.
9.2.3, D11(17)	9.3.4	<b>اللمسة المزدوجة:</b> يضرب اللاعب الكرة مرتين متتاليتين، أو تلمس الكرة أجزاء مختلفة من جسمه على التوالي.
	10	<b>الكرة عند الشبكة</b>
	10.1	<b>عبور الكرة للشبكة</b>
2.4, 10.2,D5a	10.1.1	يجب أن تعبر الكرة المرسله إلى ملعب المنافس فوق الشبكة من خلال مجال العبور، مجال العبور هو الجزء من المستوى العمودي للشبكة والمحدد كالتالي:
2.2	10.1.1.1	من الأسفل، بواسطة الحافة العليا للشبكة
2.4	10.1.1.2	من الجانبين، بواسطة العصائين الهوائيتين وإمتدادهما الوهمي.
	10.1.1.3	من الأعلى، بواسطة السقف.
9.1, D5b	10.1.2	يحق إستعادة الكرة التي عبرت مستوى الشبكة إلى المنطقة الحرة للمنافس كلياً أو جزئياً من خلال المجال الخارجي ضمن ضربات الفريق بشرط:
11.2.2	10.1.2.1	عدم لمس اللاعب ملعب المنافس.
11.4.4, D5b	10.1.2.2	تعبر الكرة عند إستعادتها مستوى الشبكة كلياً أو جزئياً مرة أخرى من خلال المجال الخارجي على نفس الجانب من الملعب. لا يحق للفريق المنافس منع هذا الأداء.

23.3.2.3f, D5a D11(22)	10.1.3	الكرة التي تتجه لملاعب المنافس من خلال المجال السفلي تكون في اللعب حتى لحظة عبورها بالكامل المستوى العمودي للشبكة.
	10.2	<b>لمس الكرة للشبكة</b>
10.1.1		يجوز أن تلمس الكرة الشبكة عند عبورها.
	10.3	<b>الكرة في الشبكة</b>
9.1	10.3.1	يجوز إستعادة الكرة التي تصطدم بالشبكة في حدود الضربات الثلاث للفريق.
	10.3.2	إذا مزقت الكرة عيون الشبكة أو أسقطتها، يلغى التداول ويعاد.
	11	<b>اللاعب عند الشبكة</b>
	11.1	<b>الوصول خلف الشبكة</b>
14.1 14.3	11.1.1	في عملية الصد، يحق للقائم بالصد لمس الكرة خلف الشبكة بشرط ألا يتداخل مع لعب المنافس قبل أو أثناء الضربة الهجومية للأخير.
	11.1.2	يسمح للاعب بتمرير يده خلف الشبكة بعد الضربة الهجومية، بشرط أن تكون اللمسة قد تمت داخل مجال لعبه.
	11.2	<b>الاجتياز أسفل الشبكة</b>
	11.2.1	يسمح بالاجتياز إلى داخل مجال المنافس تحت الشبكة، بشرط ألا يتدخل ذلك مع لعب المنافس.
1.3.3 11.2.2.1 D11 (22)	11.2.2	الاجتياز إلى داخل ملعب المنافس وراء خط المنتصف:
1.3.3 D11(22)	11.2.2.1	يسمح بلمس ملعب المنافس بالقدم (بالأقدام) بشرط أن يبقى جزء من القدم (الأقدام) إما ملامساً أو مباشرة فوق خط المنتصف.
1.3.3 11.2.2.1 D11(22)	11.2.2.2	يسمح بلمس ملعب المنافس بأي جزء من الجسم فوق الأقدام بشرط أن لا يتداخل هذا مع لعب المنافس.
8.2	11.2.3	يحق للاعب أن يدخل ملعب المنافس بعد أن تكون الكرة خارج اللعب.
	11.2.4	يحق للاعبين الإجتياز إلى داخل المنطقة الحرة للمنافس بشرط أن لا يتداخلوا مع لعب المنافس.

	<b>لمس الشبكة</b>	<b>11.3</b>
11.4.4	ملاسة اللاعب للشبكة بين الهوائيين (العصاتين)، أثناء حركة لعب الكرة، يعتبر خطأ	11.3.1
23.3.2.3c, 24.3.2.3 D3 D3	إن حركة لعب الكرة تشمل - بين أشياء أخرى - الارتقاء، الضرب (أو المحاولة)، والهبوط بأمان، الاستعداد لبدء حركة أخرى.	11.3.2
	يجوز للاعبين لمس القائم، الحبال، أو أي جسم آخر خارج العصي الهوائية بما فيه الشبكة نفسها، بشرط أن هذا لا يتداخل مع اللعب.	11.3.3
	عندما تدفع الكرة الشبكة وينتج عن ذلك لمسها للمنافس، لا يوجد خطأ قد ارتكب.	
	<b>أخطاء اللاعب عند الشبكة</b>	<b>11.4</b>
11.1.1 D11(20)	يلمس اللاعب الكرة أو المنافس في مجال المنافس قبل أو أثناء الضربة الهجومية للمنافس.	11.4.1
11.2.1	يتداخل اللاعب مع لعب المنافس بينما يجتاز إلى مجال المنافس تحت الشبكة.	11.4.2
11.2.2.2, D11(22)	تجتاز قدم (أقدام) اللاعب بالكامل لملمع المنافس.	11.4.3
	يتداخل اللاعب في اللعب بواسطة:	11.4.4
11.3.1	- لمس الشبكة بين العصاتين أو العصا الهوائية نفسها أثناء حركته للعب الكرة.	
D11 (19)	- استخدام الشبكة بين العصي الهوائية كدعم أو للاستقرار.	
	- إيجاد ميزة مخادعة ضد المنافس بلمس الشبكة.	
	- عمل حركات تعيق المحاولة الصحيحة للمنافس للعب الكرة.	
	- لمس/مسك الشبكة	
	أي لاعب قريب من الكرة أثناء اللعب أو أثناء محاولة اللعب يعتبروا في حركة اللعب حتى لو لم يلمس الكرة.	
	مع ذلك لمس الشبكة خارج حدود العصا الهوائية لا يعتبر خطأ (ما عدا القاعدة 9.1.3).	
	<b>الإرسال</b>	<b>12</b>
1.4.2, 8.1 12.4.1	الإرسال هو حركة وضع الكرة في اللعب بواسطة اللاعب الخلفي الأيمن المتواجد في منطقة الإرسال.	
	<b>الإرسال الأول في الشوط</b>	<b>12.1</b>
6.3.2 7.1	يؤدي الإرسال الأول في الشوط الأول وكذلك الذي في الشوط الفاصل (الخامس) بواسطة الفريق المحدد بواسطة القرعة.	12.1.1



	12.1.2	تبدأ الأشواط الأخرى بإرسال الفريق الذي لم يقم بالإرسال أولاً في الشوط السابق.
	12.2	<b>ترتيب الإرسال</b>
7.3.1, 7.3.2	12.2.1	يجب أن يتبع اللاعبون ترتيب الإرسال المسجل في ورقة ترتيب الدوران.
12.1	12.2.2	بعد الإرسال الأول في الشوط، يحدد اللاعب الذي يقوم بالإرسال كالتالي:
6.1.3, 15.5	12.2.2.1	عندما يفوز الفريق المرسل بالتداول، يؤدي اللاعب الذي أرسل من قبل (أو بديله) الإرسال مرة أخرى.
6.1.3 7.6.2	12.2.2.2	عندما يقوم الفريق المستقبل بالتداول، فإنه يكسب الحق في الإرسال، ويدور قبل تأدية الإرسال، ويقوم بالإرسال اللاعب الذي يتحرك من المركز الأمامي الأيمن إلى المركز الخلفي الأيمن.
	12.3	<b>السماح بالإرسال</b>
12 D11 (1)		يسمح الحكم الأول بالإرسال بعد التأكد من أن الفريقين مستعدين للعب وأن المرسل مستحوذ على الكرة.
D11 (10)	12.4	<b>تنفيذ الإرسال</b>
	12.4.1	يجب أن تضرب الكرة بيد واحدة أو بأي جزء من الذراع بعد قذفها أو تركها من اليد (اليدين).
	12.4.2	يسمح بقذفة أو ترك واحد للكرة فقط، ويكون ارتداد الكرة أو تحركها بين اليدين مسموحاً.
1.4.2, 27.2.1.4, D11 (22), D12 (4)	12.4.3	يجب على المرسل عند لحظة ضربة الإرسال أو الإرتقاء للإرسال بالقفز، عدم لمس الملعب (بما في ذلك خط النهاية) أو الأرض خارج منطقة الإرسال. يحق له بعد الضربة أن ينزل خارج منطقة الإرسال أو داخل الملعب.
12.3, D11 (11)	12.4.4	يجب أن يضرب المرسل الكرة خلال 8 ثوان بعد صافرة الحكم الأول للإرسال.
12.3	12.4.5	يلغي الإرسال الذي ينفذ قبل صافرة الحكم ويعاد.
D6, D11 (12)	12.5	<b>إخفاء الإرسال</b>
12.5.2	12.5.1	يجب على لاعبي الفريق المرسل ألا يمنعوا منافسهم من خلال إخفاء إرسال فردي أو جماعي من رؤية المرسل ومسار الكرة.
12.4 D6	12.5.2	يقوم لاعب أو مجموعة من اللاعبين من الفريق المرسل بإخفاء الإرسال بتحريك الأذرع أو القفز أو التحرك من جانب لآخر، خلال تنفيذ الإرسال أو بالوقوف الجماعي لإخفاء المرسل ومسار طيران الكرة حتى وصولها للمستوى العمودي للشبكة.

	<b>أخطاء تحدث أثناء الإرسال</b>	12.6
	<b>أخطاء الإرسال:</b>	12.6.1
12.2.2.2 12.7.1	تؤدي الأخطاء التالية إلى تغيير الإرسال حتى ولو كان المنافس في غير مركزه. المرسل:	
12.2	يخل بترتيب الإرسال.	12.6.1.1
12.4	لم ينفذ الإرسال بصورة صحيحة.	12.6.1.2
	أخطاء بعد ضرب الإرسال:	12.6.2
12.4 12.7.2	يصبح الإرسال خطأ بعد أن تضرب الكرة بصورة صحيحة (ما لم يكن اللاعب خارج مركزه) حيث أن الكرة:	
8.4.4, 8.4.5, 10.1.1, D11(19)	تلمس لاعباً من الفريق المرسل أو تفشل في عبور المستوى العمودي للشبكة كلياً من خلال مجال العبور:	12.6.2.1
8.4, D11(15)	تذهب "خارجاً".	12.6.2.2
12.5, D11(12)	تعبر فوق الإخفاء (الستار).	12.6.2.3
	<b>أخطاء الإرسال وأخطاء المركز</b>	12.7
7.5.1, 7.5.2 12.6.1	إذا ارتكب المرسل خطأ عند لحظة ضرب الإرسال (تنفيذ غير صحيح، ترتيب دوران خاطئ.. إلخ) ويكون المنافس في غير مركزه، فإن خطأ الإرسال هو الذي يحتسب.	12.7.1
7.5.3 12.6.2	في حين أنه، إذا كان تنفيذ الإرسال صحيحاً وفيما بعد أصبح الإرسال خاطئاً، تذهب خارجاً، تذهب فوق إخفاء الإرسال.. إلخ) فإن خطأ المركز هو الذي حدث أولاً ويحتسب خطأ مركز.	12.7.2
	<b>الضربة الهجومية</b>	13
12,14.1.1	<b>خصائص الضربة الهجومية</b>	13.1
	تعتبر كل الحركات التي توجه الكرة نحو المنافس فيما عدا الإرسال أو الصد ضربات هجومية.	13.1.1
9.2.2	يسمح بالإسقاط أثناء الضربة الهجومية فقط إذا كانت الضربة واضحة، لم تمسك أو ترمى.	13.1.2
	تعتبر الضربة الهجومية قد اكتملت في اللحظة التي تعبر فيها الكرة تماماً المستوى العمودي للشبكة أو تلمس بواسطة المنافس.	13.1.3
	<b>قيود الضربة الهجومية</b>	13.2
7.4.1.1	يجوز للاعب الصف الأمامي أن يكمل الضربة الهجومية عند أي ارتفاع، بشرط أن يكون لمس الكرة قد تم داخل مجال لعبه (باستثناء القاعدة, 13.3.6, 13.2.4).	13.2.1

1.4.1, 7.4.1.2 19.3.1.2, D8	يحق للاعب الصف الخلفي أن يكمل الضربة الهجومية عند أي إرتفاع من خلف المنطقة الأمامية:	13.2.2
1.3.4	يجب أن لا تلمس قدم اللاعب (قدماه) عند إرتقائه خط الهجوم أو تتعداه.	13.2.2.1
1.4.1	يحق للاعب بعد ضربته أن ينزل داخل المنطقة الأمامية.	13.2.2.2
1.4.1, 7.4.1.2, D8	يحق للاعب الصف الخلفي أيضا أن يكمل الضربة الهجومية من المنطقة الأمامية إذا كان جزء من الكرة أسفل من الحافة العليا للشبكة عند لحظة اللمسة.	13.2.3
1.4.1	لا يسمح لأي لاعب أن يكمل الضربة الهجومية على إرسال المنافس عندما تكون الكرة في المنطقة الأمامية وأعلى كلية من الحافة العليا للشبكة.	13.2.4
	<b>أخطاء الضربة الهجومية</b>	<b>13.3</b>
13.2.1, D11(20)	يضرب اللاعب الكرة داخل مجال لعب الفريق المنافس.	13.3.1
8.4, D11 (15)	يضرب اللاعب الكرة "خارجاً".	13.3.2
1.4.1, 7.4.1.2, 13.2.3, D11(21)	يكمل لاعب الصف الخلفي الضربة الهجومية من المنطقة الأمامية عندما تكون الكرة عند لحظة الضرب كلية فوق الحافة العليا للشبكة.	13.3.3
1.4.1, 13.2.4, D11(21)	يكمل اللاعب الضربة الهجومية على إرسال الفريق المنافس، عندما تكون الكرة في المنطقة الأمامية كلية فوق الحافة العليا للشبكة.	13.3.4
19.3.1.2, 23.3.2.3d, D11(21)	يكمل اللاعب الحر الضربة الهجومية، إذا كانت الكرة عند لحظة الضربة كاملة فوق الحافة العليا للشبكة.	13.3.5
1.4.1, 19.3.1.4, 23.3.2.3e, D11(21)	يكمل اللاعب الضربة الهجومية من أعلى قمة الشبكة، عندما تكون الكرة قادمة من تمريرة من الأعلى بالأصابع بواسطة اللاعب الحر في منطقته الأمامية.	13.3.6
	<b>الصد</b>	<b>14</b>
	<b>أداء الصد</b>	<b>14.1</b>
7.4.1.1	الصد هو حركة اللاعبين القريبين من الشبكة، لإعتراض الكرة القادمة من المنافسين، وذلك بالوصول أعلى من الحافة العليا للشبكة بصرف النظر عن ارتفاع الكرة الملموسة، ويسمح فقط للاعب الصف الأمامي بتكملة الصد، ولكن عند لحظة اللمسة مع الكرة، يجب أن يكون جزء من الجسم أعلى من قمة الشبكة.	14.1.1
	محاولة الصد	14.1.2
	محاولة الصد هي حركة الصد بدون لمس الكرة.	

D7	الصد المكتمل	14.1.3
	يكتمل الصد عندما تلمس الكرة بواسطة القائم بالصد	
	الصد الجماعي	14.1.4
	ينفذ الصد الجماعي بواسطة لاعبين أو ثلاثة قريبين من بعضهم البعض ويكتمل عندما يلمس أحدهم الكرة.	
	<b>لمسة الصد</b>	14.2
9.1.1 9.2.3	يجوز أن تحدث لمسات متتالية (سريعة ومتصلة) بالكرة من لاعب صد أو أكثر، بشرط أن تؤدي اللمسات أثناء حركة واحدة.	
	<b>الصد داخل مجال المنافس</b>	14.3
13.1.1	يحق للاعب الصد وضع يديه وذراعيه خلف الشبكة، بشرط ألا تتداخل هذه الحركة مع لعب المنافس، وهكذا لا يسمح بلمس الكرة خلف الشبكة إلا بعد تنفيذ المنافس الضربة الهجومية.	
	<b>الصد وضربات الفريق</b>	14.4
9.1, 14.4.2	لا تحتسب لمسة الصد كضربة للفريق وبناء على ذلك يحق للفريق بعد لمسة الصد ثلاث ضربات لإعادة الكرة.	14.4.1
14.4.1	يجوز أن تؤدي الضربة الأولى بعد الصد بواسطة أي لاعب بما في ذلك اللاعب الذي لمس الكرة أثناء الصد.	14.4.2
12, D11(12)	<b>صد الإرسال</b>	14.5
	يمنع صد إرسال المنافس.	
D11 (20)	<b>أخطاء أداء الصد</b>	14.6
14.3	يلمس القائم بالصد الكرة في مجال المنافس إما قبل أو بالتزامن مع الضربة الهجومية للمنافس.	14.6.1
14.1, 14.5 19.3.1.3	يكمل لاعب الصف الخلفي أو اللاعب الحر الصد أو يشترك في صد مكتمل.	14.6.2
14.5 D11(12)	صد إرسال المنافس.	14.6.3
8.4	ترسل الكرة "خارجاً" من الصد	14.6.4
	صد الكرة في مجال المنافس من خارج العصا الهوائية	14.6.5
14.1.1, 19.3.1.3	محاولة اللاعب الحر الصد سواء فردياً أو جماعياً.	14.6.6

## الفصل الخامس

### التوقفات، فترات الراحة والتأخيرات

انظر القواعد

	<b>التوقفات</b>	15
6.1.3, 8.1, 8.2, 15.4, 15.5, 24.2.6	التوقف هو الوقت بين تداول مكتمل واحد وصافرة الحكم الأول للإرسال التالي:  توقفات اللعب العادية الوحيدة هي الأوقات المستقطعة وتبديلات اللاعبين.	
	<b>عدد توقفات اللعب العادية</b>	15.1
6.2, 15.4, 15.5	يحق لكل فريق طلب وقتين مستقطعين وستة تبديلات للاعبين كحد أقصى لكل شوط.  لمسابقات الاتحاد الدولي لكرة الطائرة، العالمية والرسمية للكبار، يمكن للاتحاد الدولي تخفيض عدد الأوقات المستقطعة الخاصة بالفرق أو عدد الأوقات المستقطعة الفنية وفقاً لاتفاقيات الرعاية والتسويق والبت.	
	<b>تعاقب توقفات اللعب العادية</b>	15.2
15.4, 15.5	يجوز طلب وقت أو وقتين مستقطعين وطلب واحد للتبديل بواسطة أي فريق متبوعاً واحداً بعد الآخر خلال نفس التوقف.	15.2.1
15.5, 15.6.1	ومع ذلك، لا يسمح للفريق بطلبات متتالية للتبديل خلال نفس التوقف، ويجوز تبديل لاعبين أو أكثر في نفس الوقت ضمن نفس الطلب.	15.2.2
6.13, 15.5	يجب أن يكون هناك تداول مكتمل بين طلبين منفصلين للتبديل بواسطة نفس الفريق (الاستثناء إجراء تبديل إضطراري للإصابة أو الطرد أو الاستبعاد). (15.5.2, 15.7, 15.8).	15.2.3
	<b>طلب توقفات اللعب العادية</b>	15.3
5.1.2, 5.2, 5.3.2, 15	تطلب توقفات اللعب العادية بواسطة المدرب أو في غياب المدرب بواسطة رئيس الشوط وبواسطتهما فقط.	15.3.1
7.3.4	يسمح بطلب التبديل قبل بداية الشوط، ويجب تسجيله كتبديل عادي في ذلك الشوط.	15.3.2

	<b>الأوقات المستقطعة والأوقات المستقطعة الفنية</b>	<b>15.4</b>
6.1.3, 8.2, 12.3 D11(4)	يجب أن تكون طلبات الوقت المستقطع بإظهار إشارة اليد اللازمة عندما تكون الكرة خارج اللعب وقبل صافرة الإرسال. الأوقات المستقطعة جميعها تستغرق 30 ثانية.	15.4.1
D11 (4)	لمسابقات الاتحاد الدولي للكرة الطائرة، العالمية والرسمية يكون استخدام الجرس إجبارياً ثم إشارة اليد لطلب الوقت المستقطع.	
26.2.2.3	لمسابقات الاتحاد الدولي للكرة الطائرة، العالمية والرسمية، يطبق آليا في الأشواط 1-4 "وقتتان مستقطعتان فنيان" 60 ثانية إضافيا عندما يصل الفريق المتقدم إلى النقطة 8 أو 16.	15.4.2
15.1	في الشوط الفاصل (الخامس) لا توجد "أوقات مستقطعة فنية" حيث يحق فقط طلب وقتين مستقطعتين 30 ثانية بواسطة كل فريق.	15.4.3
D1a	يجب على اللاعبين في الملعب الذهاب إلى المنطقة الحرة قرب مقاعدهم خلال جميع الأوقات المستقطعة والأوقات المستقطعة الفنية.	15.4.4
	<b>التبديل</b>	<b>15.5</b>
19.3.2.1 D11(5)	التبديل هو الإجراء الذي بموجبه يدخل اللاعب غير اللاعب الحر أو اللاعب المتغير معه في اللعب، بعد أن قام المسجل بتسجيله، ليشغل مركز لاعب آخر الذي يجب عليه مغادرة الملعب عند تلك اللحظة.	15.5.1
5.1.2.3, 5.2.3.3 6.1.3, 8.2, 12.3, D11(5)	عندما يفرض التبديل من خلال إصابة اللاعب في اللعب، يجب أن يتبع هذا إظهار إشارة اليد اللازمة بواسطة المدرب (أو رئيس الشوط).	15.5.2
	<b>حدود التبديلات</b>	<b>15.6</b>
7.3.1	يحق للاعب الترتيب الأساسي للدوران مغادرة اللعب والعودة ولكن لمرة واحدة فقط في الشوط، ولمركزه السابق فقط في ترتيب الدوران.	15.6.1
7.3.1	يحق للاعب البديل أن يدخل اللعب مكان لاعب في الترتيب الأساسي للدوران لمرة واحدة في الشوط، ويمكن أن يستبدل فقط مع نفس اللاعب الأساسي.	15.6.2
	<b>التبديل الاستثنائي</b>	<b>15.7</b>
6.1.3, 15.6 19.4.3	يجب تبديل اللاعب (ما عدا اللاعب الحر) الذي لا يستطيع مواصلة اللعب بسبب الإصابة أو المرض، تبديلاً قانونياً، وإذا لم يكن ذلك ممكناً، يحق للفريق إجراء تبديل استثنائي خارج حدود القاعدة 15.6	

	التبديل الإستثنائي يعني أن أي لاعب غير متواجد داخل الملعب عند وقت الإصابة/ المرض ما عدا اللاعب الحر، اللاعب الحر الثاني أو اللاعب المتغير معهما، يجوز استبداله في اللعب بدلاً من اللاعب المصاب/ المريض، لا يسمح للاعب المصاب/ المريض بإعادة الدخول في المباراة. لا يمكن أن يحتسب التبديل الاستثنائي بأي حال كتبديل عادي، ولكن يجب تسجيله على إستمارة التسجيل كجزء لمجموع التبديلات في الشوط والمباراة.	
	<b>التبديل بسبب الطرد أو الاستبعاد</b>	15.8
6.4.3, 7.3.1 15.6, 21.3.2 21.3.3, D11(5)	يجب أن يستبدل اللاعب المطرود أو المستبعد فوراً من خلال تبديل قانوني، وإذا لم يكن هذا ممكناً، يعلن الفريق غير مكتمل.	
	<b>التبديل غير القانوني</b>	15.9
	يكون التبديل غير قانوني إذا تجاوز الحدود المشار إليها في القاعدة 15.6 (ما عدا الحالة في القاعدة 15.7)، أو يشمل لاعب غير مسجل.	15.9.1
8.1, 15.6	عندما يؤدي الفريق تبديلاً غير قانوني وإستؤنف اللعب، يجب تطبيق الإجراء التالي بالترتيب:	15.9.2
6.1.3	يجازي الفريق بنقطة والإرسال للمنافس.	15.9.2.1
	يجب تصحيح التبديل.	15.9.2.2
	تلغى النقاط التي سجلها الفريق المخطئ منذ ارتكاب الخطأ، وتبقى نقاط المنافس سارية.	15.9.2.3
	<b>إجراء التبديل</b>	15.10
1.4.3, D1b	يجب إجراء التبديل من داخل منطقة التبديل.	15.10.1
15.10, 24.2.6, 25.2.2.3	يستغرق التبديل فقط الوقت اللازم لتسجيل التبديل في استمارة التسجيل، والسماح بدخول وخروج اللاعبين.	15.10.2
	يبدأ الطلب الفعلي للتبديل عند لحظة دخول اللاعب (اللاعبين) البديل في منطقة التبديل، مستعداً للعب، خلال التوقف، ولا يحتاج المدرب أداء إشارة اليد ما عدا إذا كان التبديل للإصابة أو قبل بداية الشوط.	15.10.3a
16.2, D9	إذا لم يكن اللاعب مستعداً، لا يمنح التبديل ويجازى الفريق بالتأخير.	15.10.3b

24.2.6	يتم الإبلاغ عن طلب التبديل ويعلن بواسطة المسجل أو الحكم الثاني، باستخدام جهاز الجرس أو الصافرة بالتعاقب، ويسمح الحكم الثاني بالتبديل.	15.10.3c
14.3, 15.2.2	لمسابقات الاتحاد الدولي والمسابقات الدولية والرسمية، تستخدم اللوحات المرقمة لتيسير عملية التبديل، حتى لو كان التسجيل الإلكتروني مستخدماً.	15.10.4
	إذا أراد الفريق التبديل لأكثر من واحد على التوالي، يجب دخول جميع اللاعبين البدلاء لمنطقة التبديل في نفس الوقت ليؤخذ بعين الاعتبار في نفس الطلب، وفي هذه الحالة يجب إجراء التبديلات على التوالي، زوج من اللاعبين بعد الآخر، وإذا كان أحد منهم غير قانوني، يمنح التبديل (التبديلات) القانوني ويرفض غير القانوني ويكون سبباً لجزاء التأخير.	
	<b>الطلبات الخاطئة</b>	15.11
15	يكون من الخطأ طلب أي توقف للعب:	15.11.1
12.3	أثناء التداول أو عند لحظة الصافرة للإرسال أو بعدها.	15.11.1.1
5.1.2.3, 5.2.3.3	بواسطة عضو الفريق غير المصرح.	15.11.1.2
15.2.2, 15.2.3, 16.1, 25.2.2.6	لتبديل ثاني بواسطة نفس الفريق خلال نفس التوقف (أي قبل نهاية انتهاء التداول المكتمل القادم)، ما عدا في حالة الإصابة/المرض للاعب في اللعب.	15.11.1.3
15.1	بعد إستنفاد العدد المسموح به للأوقات المستقطعة والتبديلات.	15.11.1.4
16.1, 25.2.2.6	يجب رفض الطلب الخاطئ الأول في المباراة بواسطة الفريق والذي لا يؤثر أو يؤخر اللعب، ولكن يجب تسجيله على إستمارة التسجيل دون نتائج أخرى.	15.11.2
16.1.4	أي طلب خاطئ آخر في المباراة بواسطة نفس الفريق يشكل تأخيراً	15.11.3
	<b>تأخيرات اللعب</b>	16
	<b>أنواع التأخيرات</b>	16.1
	يكون الأداء الخاطئ للفريق الذي يؤجل إستئناف اللعب تأخيراً ويتضمن فيما بين:	
15.10.2	تأخير توقفات اللعب العادية.	16.1.1
15	إطالة التوقفات بعد طلب استئناف اللعب.	16.1.2
15.9	طلب تبديل غير قانوني.	16.1.3
15.11.3	تكرار الطلب الخاطئ.	16.1.4
	تأخير اللعب بواسطة عضو الفريق.	16.1.5



D9	<b>جزاء التأخير</b>	16.2
	يكون لفت نظر للتأخير و"إنذار للتأخير" جزاءات للفريق.	16.2.1
6.3	تظل جزاءات التأخير سارية المفعول طوال المباراة.	16.2.1.1
25.2.2.6	تسجل جميع جزاءات التأخير على استمارة التسجيل.	16.2.1.2
4.1.1, D11(25)	التأخير الأول في المباراة بواسطة عضو الفريق يجازى "بلفت نظر تأخير"	16.2.2
6.1.3, D11(25)	يشكل التأخير الثاني والتأخيرات التالية من أي نوع بواسطة أي عضو لنفس الفريق وفي نفس المباراة خطأ ويجازى "إنذار تأخير": نقطة والإرسال للمنافس.	16.2.3
18.1	تطبق جزاءات التأخير الموقعة قبل أو بين الأشواط في الشوط التالي.	16.2.4
	<b>توقفات اللعب الإستثنائية</b>	17
8.1	<b>الإصابة/ المرض</b>	17.1
	إذا وقع حادث خطير بينما الكرة في اللعب، يجب على الحكم إيقاف اللعب فوراً ويسمح للمساعدة الطبية بدخول الملعب.	17.1.1
6.1.3	يعاد بعدئذ التداول.	
15.6, 15.7, 24.2.8	إذا تعذر تبديل اللاعب المصاب/ المريض قانونياً أو إستثنائياً، يعطي اللاعب 3 دقائق وقت للعلاج ولكن ليس لأكثر من مرة واحدة لنفس اللاعب في المباراة.	17.1.2
6.4.3, 7.3.1	إذا لم يشف اللاعب، يعلن عدم إكمال فريقه.	
	<b>التدخل الخارجي</b>	17.2
6.1.3, D11(23)	إذا حدث أي تدخل خارجي أثناء اللعب، يوقف اللعب ويعاد التداول.	
	<b>التوقفات المطولة</b>	17.3
23.2.3	إذا أدت ظروف غير متوقعة إلى إيقاف المباراة، يقرر الحكم الأول، المنظم، لجنة المراقبة، إذا تواجد أحدهم، الإجراءات التي تتخذ لإستعادة الظروف الطبيعية.	17.3.1
17.3.1	في حالة حدوث توقف واحد أو عدة توقفات لمدة لا تزيد في مجموعها عن 4 ساعات:	17.3.2
1.7.3	إذا إستؤنفت المباراة على نفس الملعب، يستمر الشوط المتوقع طبيعياً بنفس النتيجة واللاعبين (باستثناء المطرود والمستبعد) والمراكز، وستحتفظ الأشواط الملعبية بنتائجها.	17.3.2.1

7.3, 21.4.1, D9	إذا إستوتفت المباراة على ملعب آخر، يلغي الشوط المتوقف ويعاد بنفس أعضاء الفريق ونفس ترتيب الدوران الأساسية (باستثناء المطرود والمستبعد) وتبقى الجزاءات جميعها باقية، وستحفظ الأشواط الملعبية بنتائجها.	17.3.2.2
	في حالة حدوث توقف واحد أو عدة توقفات لمدة تزيد في مجموعها عن 4 ساعات، يجب أن تعاد المباراة بالكامل	17.3.3
	<b>فترات الراحة وتغيير الملاعب</b>	18
	<b>فترات الراحة</b>	18.1
4.2.4	فترة الراحة هي الوقت بين الأشواط، وتستغرق فترات الراحة جميعها ثلاث دقائق.	
7.3.2, 18.2, 25.2.1.2	يتم خلال هذه الفترة من الوقت تغيير الملاعب وتسجيل ترتيب الدوران للفريقين على استمارة التسجيل.	
	يمكن أن تمتد فترة الراحة بين الشوطين الثاني والثالث إلى 10 دقائق بواسطة الجهة المختصة عند طلب المنظم.	
D11(3)	<b>تغيير الملاعب</b>	18.2
7.1	يغير الفريقان ملعبيهما بعد كل شوط باستثناء الشوط الفاصل.	18.2.1
6.3.2, 7.4.1, 25.2.2.5	في الشوط الفاصل، بمجرد وصول الفريق المتقدم للنقطة 8، يغير الفريقان ملعبيهما بدون تأخير، وتظل مراكز اللاعبين كما هي.	18.2.2
	إذا لم يجر التغيير بمجرد وصول الفريق المتقدم للنقطة 8، يتم إجراؤه فور ملاحظة الخطأ، وتظل النتيجة كما هي في الوقت الذي أجري فيه التغيير.	



## الفصل السادس

### اللاعب الحر

انظر القواعد

		<b>اللاعب الحر</b>	<b>19</b>
5		<b>تعيين اللاعب الحر</b>	<b>19.1</b>
4.1.1		يحق لكل فريق بتعيين لاعبين مدافعين متخصصين إثنين ضمن قائمة اللاعبين على إستمارة التسجيل.	19.1.1
		لمسابقات الإتحاد الدولي للكرة الطائرة، العالمية والرسمية للكبار، إذا سجل الفريق أكثر من 12 لاعب باستمارة تسجيل المباراة يكون إلزامياً من ضمنهم (2) لاعب ليبرو.	
5.2.2, 25.2.1.1, 26.2.1.1		يجب تسجيل اللاعبين الحرين على استمارة التسجيل على سطور خاصة محجوزة لهذا.	19.1.2
		يكون اللاعب الحر في الملعب كلاعب حر فعلي، وإذا كان هناك لاعب حر آخر، سيكون كلاعب حر ثاني للفريق.	19.1.3
		يتواجد لاعب حر واحد فقط في الملعب عند أي وقت.	
4.3		<b>الأدوات</b>	<b>19.2</b>
		يجب أن يرتدي اللاعب الحر (الإثنين) زياً (أو سترة/ صدرية لإعادة تعيين لاعب حر) والتي يجب ان تكون مختلفة اللون عن أي لون من بقية الفريق، ويجب أن تكون الملابس متباينة بوضوح عن بقية الفريق. يجب أن تكون ملابس اللاعب الحر مرقمة مثل بقية الفريق.	
		لمسابقات الإتحاد الدولي للكرة الطائرة، العالمية والرسمية، يجب أن يرتدي اللاعب الحر المعاد تعيينه إن أمكن الفانيلة بنفس التصميم واللون كما في اللاعب الحر الأصلي، ولكن يحتفظ برقمه.	
		<b>الحركات المتعلقة باللاعب الحر</b>	<b>19.3</b>
		حركات اللعب	19.3.1
7.4.1.2		يسمح أن يحل محل أي لاعب في مركز الصف الخلفي	19.3.1.1
13.2.2, 13.2.3, 13.3.5		يكون محكوماً بآداء لاعب الصف الخلفي، ولا يسمح له بإكمال الضربة الهجومية من أي مكان (شاملاً الملعب والمنطقة الحرة) إذا كانت الكرة عند لحظة التلامس أعلى بالكامل من الحافة العليا للشبكة.	19.3.1.2
12.4.1, 14.6.2, 14.6.6.D11(12)		لا يحق له الإرسال أو الصد أو محاولة الصد	19.3.1.3

1.4.1, 13.3.6, 23.3.2.3.d.e D1b	لا يحق للاعب الحر تكملة الضربة الهجومية عندما تكون الكرة بالكامل أعلى من قمة الشبكة، إذا كانت الكرة قادمة من تمريرة من الأعلى بالأصابع بواسطة اللاعب الحر في المنطقة الأمامية الخاصة له، ويجوز أن تلعب الكرة هجومية بحرية إذا أدى اللاعب الحر نفس الحركة من خارج المنطقة الأمامية الخاصة له.	19.3.1.4
	تغييرات اللاعب الحر	19.3.2
6.1.3, 15.5	لا تحتسب تغييرات اللاعب الحر كتبديلات.	19.3.2.1
	إنها غير محدودة ولكن يجب أن يكون تداول مكتمل بين تغييرين للاعب الحر (إلا إذا تسبب أذكار للمنافس في الدوران وانتقال اللاعب الحر إلى مركز 4، أو إذا أصبح اللاعب الحر الفعلي غير قادر على اللعب، بجعل التداول غير مكتمل).	
	يجوز اللاعب المتغير العادي أن يتغير وإعادة تغييره بواسطة أي لاعب حر. يستطيع اللاعب الحر الفعلي أن يتغير فقط بواسطة تغيير عادي لذلك المركز أو مع اللاعب الحر الثاني.	19.3.2.2
7.3.2.12.1	عند بداية كل شوط، لا يستطيع اللاعب الحر دخول الملعب حتى انتهاء الحكم الثاني من تدقيق ترتيب الدوران والسماح بتغيير اللاعب الحر مع اللاعب الأساسي.	19.3.2.3
8.2.12.3	التغييرات الأخرى للاعب الحر يجب أن تؤدي فقط بينما تكون الكرة خارج اللعب وقبل صافرة الحكم للإرسال.	19.3.2.4
12.3, 12.4, D9	يجب ألا يرفض تغيير اللاعب الحر بعد الصافرة للإرسال ولكن قبل ضربة الإرسال، على كل حال، بعد نهاية التداول، يجب إخطار رئيس الشوط بأن هذا ليس الإجراء المسموح، وتكرار ذلك سيكون سبباً لجزاءات التأخير.	19.3.2.5
16.2, D.9	يجب أن تكون نتيجة تأخيرات اللاعب الحر اللاحقة إيقاف اللعب فوراً، وفرض جزاءات التأخير، وسيحدد الفريق المرسل التالي بواسطة درجة جزاء التأخير.	19.3.2.6
1.4.4, D1b	يحق للاعب الحر واللاعب المتغير الدخول والخروج من الملعب فقط من خلال منطقة تغيير اللاعب الحر.	19.3.2.7
26.2.2.1, 26.2.2.2	يجب تسجيل تغييرات اللاعب الحر على استمارة مراقبة اللاعب الحر أو إستمارة التسجيل الإلكترونية (إذا استخدمت إحداها).	19.3.2.8
	يمكن أن يشمل التغيير غير القانوني اللاعب الحر (فيما بين التالي):	19.3.2.9
6.1.3	- لا يوجد تداول مكتمل بين تغييرات اللاعب الحر.	
15.9	- تغيير اللاعب الحر بواسطة لاعب آخر غير اللاعب الحر الثاني أو اللاعب المتغير العادي.	
15.9	يجب اعتبار تغيير اللاعب الحر غير القانوني بنفس الطريقة كتبديل غير قانوني.	
D9	إذا تم الانتباه إلى التغيير غير القانوني للاعب الحر قبل بداية التداول التالي. عندئذ يتم التصحيح بواسطة الحكام، ويجازى الفريق بالتأخير.	

15.9	إذا تم الانتباه إلى التغيير غير القانوني للاعب الحر بعد ضربة الإرسال، تكون التبعات كما هي في التبديل غير القانوني.	
	<b>إعادة تعيين لاعب حر جديد</b>	19.4
21.3.2, 21.3.3, D9	يصبح اللاعب الحر غير قادر على اللعب إذا أصيب، مرض، طرد أو أستبعد.	19.4.1
5.1.2.1, 5.2.1	يمكن الإعلان بأن اللاعب الحر غير قادر على اللعب لأي سبب بواسطة المدرب، أو بواسطة رئيس الشوط في غياب المدرب.	
	الفريق مع لاعب حر واحد	19.4.2
19.4, 19.4.1	عندما يتيسر لاعب حر واحد فقط للفريق طبقاً للقاعدة 19.4.1، أو تم تسجيل لاعب حر واحد فقط، وأعلن بأن هذا اللاعب الحر غير قادر على اللعب، يحق للمدرب (أو لرئيس الشوط في غياب المدرب) إعادة تعيين لاعب حر لبقية المباراة أي لاعب آخر (ما عدا اللاعب المتغير) غير متواجد في الملعب عند لحظة إعادة التعيين.	19.4.2.1
	إذا أعلن بأن اللاعب الحر <b>الفعلي</b> غير قادر على اللعب، يحق له التغيير بواسطة اللاعب المتغير العادي أو فوراً ومباشرة إلى الملعب بواسطة إعادة تعيين اللاعب الحر، وعلى كل حال، إذا كان اللاعب الحر سبباً في إعادة التعيين، لا يحق له اللعب لبقية المباراة.	19.4.2.2
	إذا لم يكن اللاعب الحر متواجداً في الملعب عندما تم الإعلان بأنه غير قادر على اللعب، يجوز أن يكون سبباً في إعادة التعيين.	
	اللاعب الحر الذي أعلن بأنه غير قادر على اللعب لا يحق له اللعب لبقية المباراة.	
5.1.2.1, 5.2.1	يتم الاتصال مع الحكم الثاني بواسطة المدرب أو رئيس الشوط في غياب المدرب، لإبلاغه عن إعادة التعيين.	19.4.2.3
19.4.1	إذا أعلن بأن اللاعب الحر المعاد تعيينه غير قادر على اللعب بذلك يسمح أيضاً بإعادة تعيينات.	19.4.2.4
5.1.2, 19.4.1	إذا طلب المدرب إعادة تعيين رئيس الفريق كلاعب حر جديد، فإنه يسمح بذلك، ولكن يجب على رئيس الفريق التخلي عن جميع امتيازات القائد.	19.4.2.5
25.2.2.7 26.2.2.1	في حالة إعادة تعيين اللاعب الحر، يجب تسجيل رقم اللاعب المعين كلاعب حر في ركن الملاحظات على إستمارة التسجيل وإستمارة مراقبة اللاعب الحر (أو إستمارة التسجيل الإلكترونية إذا استخدمت إحداها).	19.4.2.6
	الفريق مع لاعبين حرين إثنين	19.4.3
4.1.1 19.1.1	عندما يتم تسجيل لاعبين حرين إثنين للفريق على إستمارة التسجيل، وأعلن بأن أحدهما غير قادر على اللعب، يحق للفريق فقط اللعب مع لاعب حر واحد.	19.4.3.1
19.4	لا يسمح بإعادة التعيين، على كل حال، إلا إذا أعلن بأن اللاعب الحر المتبقي غير قادر على اللعب في المباراة.	

	الخلاصة 19.5
19.4, 21.3.2, 21.3.3	إذا تم طرد أو استبعاد اللاعب الحر، يجوز أن يحل محله فوراً بواسطة اللاعب الحر الثاني للفريق. إذا كان للفريق لاعب حر واحد فقط، بذلك يحق للفريق بإجراء إعادة التعيين.



## الفصل السابع

### سلوك المشاركين

انظر القواعد

	<b>متطلبات السلوك</b>	<b>20</b>
	<b>السلوك الرياضي</b>	<b>20.1</b>
	يجب على المشاركين الإلمام "بالقواعد الرسمية للكرة الطائرة" والإلتزام بها.	20.1.1
	يجب أن يتقبل المشاركون قرارات الحكام بسلوك رياضي وبدون معارضتهم.	20.1.2
5.1.2.1	في حالة الشك، يجوز التوضيح فقط من خلال رئيس الشوط.	
	يجب على المشاركين تجنب الحركات والمواقف التي تهدف إلى التأثير على قرارات الحكام أو تغطية الأخطاء التي ترتكبها فرقهم.	20.1.3
	<b>اللعبة النظيفة</b>	<b>20.2</b>
	يجب أن يتسم سلوك المشاركين بالإحترام والتهديب وفقاً لروح اللعبة النظيفة، ليس فقط تجاه الحكام ولكن أيضاً تجاه الرسميين الآخرين والمنافسين والزملاء والمتفرجين.	20.2.1
5.2.3.4	يسمح بالاتصال بين أعضاء الفريق خلال المباراة.	20.2.2
	<b>سوء السلوك وجزاءه</b>	<b>21</b>
	<b>سوء السلوك البسيط</b>	<b>21.1</b>
5.1.2, 21.3	لا يكون سوء السلوك البسيط سبباً للجزاء، أنه من واجب الحكم الأول منع الفريقين من الإقتراب لمستوى الجزاء.	
D9, D11(6a)	ينم هذا في مرحلتين: <b>المستوى الأول:</b> باستخدام لفت نظر شفوي من خلال رئيس الشوط. <b>المستوى الثاني:</b> باستخدام البطاقة الصفراء لعضو الفريق (الأعضاء) المعني. لفت النظر الشكلي هذا بحد ذاته ليس بجزاء، ولكنه يرمز بأن عضو الفريق (وشاملاً للفريق) قد وصل إلى مستوى الجزاء في المباراة وبدون على إستمارة التسجيل ولا توجد تبعات فورية.	

	<b>21.2</b>	<b>سوء السلوك المؤدي إلى الجزاءات</b>
4.1.1		يصنف السلوك غير اللائق بواسطة عضو الفريق تجاه الرسميين، المنافسين، زملاء الفريق أو المتفرجين إلى ثلاث فئات طبقاً لدرجة الإساءة.
	21.2.1	<b>سلوك غير مهذب:</b> حركة منافية للسلوك الحسن أو المبادئ الأخلاقية.
	21.2.2	<b>سلوك عدائي:</b> كلمات مشوهة للسمعة أو إحتقار أو إيماءات أو أية حركة معبرة للإحتقار.
	21.2.3	<b>الإعتداء:</b> إعتداء بدني فعلي أو عدائي أو سلوك تهديد.
D9	<b>21.3</b>	<b>جداول الجزاء</b>
21.2 25.2.2.6		طبقاً لتقدير الحكم الأول وإستناداً إلى جدية الإساءة، فإن الجزاءات التي تطبق وتسجل على إستمارة التسجيل هي: <b>الإنذار، الطرد أو الإستبعاد.</b>
D11(6b)	21.3.1	<b>الإنذار</b>
4.1.1 21.2.1		السلوك غير المهذب الأول في المباراة بواسطة أي عضو في الفريق، يجازى بنقطة والإرسال للمنافس.
D11(7)	21.3.2	<b>الطرد</b>
1.4.6, 4.1.1, 5.2.1, 5.3.2, D1a, D1b	21.3.2.1	لا يحق لعضو الفريق المجازى بالطرد اللعب لبقية الشوط، ويجب أن يستبدل قانونياً وفوراً إذا كان في الملعب، ويجب عليه البقاء في منطقة الجزاء وبدون تبعات أخرى.
5.2.3.3		المدرّب المطرود، يخسر حقوقه بالتدخل في الشوط ويجب عليه البقاء في منطقة الجزاء.
4.1.1, 21.2.2	21.3.2.2	يجازى السلوك العدائي الأول بواسطة عضو الفريق بالطرد وبدون تبعات أخرى.
4.1.1, 21.2.1	21.3.2.3	يجازى السلوك غير المهذب الثاني في نفس المباراة بواسطة نفس عضو الفريق بالطرد، وبدون تبعات أخرى.
D11(8)	21.3.3	<b>الإستبعاد</b>
4.1.1, D1a	21.3.3.1	يجب على عضو الفريق المجازى بالإستبعاد أن يستبدل قانونياً وفوراً إذا كان في الملعب ويجب عليه مغادرة منطقة مراقبة المسابقة لبقية المباراة وبدون تبعات أخرى.
21.2.3	21.3.3.2	يجازى الإعتداء البدني الأول أول التلميح أو التهديد الإستفزازي بالإستبعاد وبدون تبعات أخرى.
4.1.1, 21.2.2	21.3.3.3	يجازى السلوك العدائي الثاني في نفس المباراة بواسطة نفس عضو الفريق بالإستبعاد، وبدون تبعات أخرى.



4.1.1, 21.2.1	يجازي السلوك غير المهذب الثالث في نفس المباراة بواسطة نفس عضو الفريق بالإستبعاد، وبدون تبعات أخرى	21.3.3.4
	<b>تطبيق جزاءات سوء السلوك</b>	<b>21.4</b>
21.3, 25.2.2.6	تكون جزاءات سوء السلوك جميعها كجزاءات فردية، وتظل سارية المفعول لكل المباراة، وتسجل على استمارة التسجيل.	21.4.1
4.1.1, 21.2, 21.3 D9	يجازي تكرار سوء السلوك بواسطة نفس عضو الفريق في نفس المباراة تصاعدياً (يتلقى عضو الفريق جزاءً أشد لكل إساءة متتالية).	21.4.2
21.2, 21.3	لا يتطلب الطرد أو الإستبعاد الناجم عن السلوك العدائي أو الإعتداء وجود جزاء سابق	21.4.3
	<b>سوء السلوك قبل وبين الأشواط</b>	<b>21.5</b>
18.1, 21.2, 21.3	يجازي أي سوء سلوك يحدث قبل أو بين الأشواط وفقاً للقاعدة 21.3، وتطبق الجزاءات في الشوط التالي:	
D11, (6a,6b,7,8)	<b>مختصر سوء السلوك والبطاقات المستخدمة</b>	<b>21.6</b>
21.1	<b>لفت نظر:</b> لا جزاء - المرحلة 1: لفت نظر شفوي المرحلة 2: الرمز البطاقة الصفراء	
21.3.1	<b>الإنذار:</b> الجزاء - الرمز البطاقة الحمراء.	
21.3.2	<b>الطرد:</b> الجزاء - الرمز البطاقتين الحمراء + الصفراء معاً	
21.3.3	<b>الإستبعاد:</b> الجزاء - الرمز البطاقتين الحمراء + الصفراء منفصلتين.	





القسم الثاني  
الجزء الثاني  
الحكام  
مسئولياتهم وإشارات اليد الرسمية

## الفصل الثامن

### الحكام

انظر القواعد

	هيئة التحكيم والإجراءات	22
	التكوين	22.1
23	تتكون هيئة التحكيم للمباراة من الرسميين التاليين:	
24	- الحكم الأول	
25	- الحكم الثاني	
27	- المسجل	
26	- أربعة (إثنان) مراقبو الخطوط تكون أماكنهم موضحة في شكل 10.	
	لمسابقات الإتحاد الدولي لكرة الطائرة، العالمية والرسمية يكون مساعد المسجل إلزامياً.	
	الإجراءات	22.2
6.1.3, 12.3	22.2.1 يحق للحكمين الأول والثاني فقط إطلاق الصافرة أثناء المباراة:	
	22.2.1.1 يعطي الحكم الأول الإشارة للإرسال الذي يبدأ التداول.	
	22.2.1.2 يشير الحكمين الأول والثاني إلى نهاية التداول، بشرط أن يتأكدا من أن هناك خطأ قد ارتكب وأنهما حددا طبيعته.	
5.1.2, 8.2	22.2.2 يحق لهما إطلاق الصافرة أثناء توقف اللعب للتوضيح بأنهما وافقا أو رفضا طلب الفريق.	
22.2.1.2, 28.1	22.2.3 مباشرة بعد صافرة الحكم للإشارة إلى اكتمال التداول، يجب عليهما التوضيح بإشارات اليد الرسمية:	
12.2.2, D11(2)	22.2.3.1 إذا أطلقت الصافرة على الخطأ بواسطة الحكم الأول، فسوف يشير بالترتيب:	
	a - الفريق الذي سيقوم بالإرسال.	
	b - طبيعة الخطأ.	
	c - اللاعب (اللاعبون) المخطئ (إذا لزم).	

	22.2.3.2	إذا أطلقت الصافرة على الخطأ بواسطة الحكم الثاني فسوف يشير بالترتيب: a - طبيعة الخطأ. b - اللاعب المخطئ (إذا لزم). c - اتباع الحكم الأول بإعادة إشارته للفريق الذي سيقوم بالإرسال.
12.2.2 D11(2)		في هذه حالة، لا يؤشر الحكم الأول إلى طبيعة الخطأ أو اللاعب المخطئ ولكن فقط للفريق الذي سيرسل.
12.2.2, 13.3.3, 13.3.5, 19.3.1.2, 23.3.2.3, d,e D11(21)	22.2.3.3	في حالة ضربة هجومية خاطئة بواسطة لاعب الصف الخلفي أو اللاعب الحر يشير الحكمان طبقاً للقاعدتين 22.2.3.1، 22.2.3.2 أعلاها.
17.3, D11(23)	22.2.3.4	في حالة الخطأ المزدوج، يشير الحكمان بالترتيب: a - طبيعة الخطأ. b - اللاعبون المخطئون (إذا لزم).
12.2.2, D11(2)		- الفريق الذي سيرسل حسب إشارة الحكم الأول.
	<b>23</b>	<b>الحكم الأول</b>
	23.1	الموقع
D1a, D1b, D10		يؤدي الحكم الأول واجباته ووفقاً على منصة الحكم الموجودة عند إحدى نهايتي الشبكة، ويجب أن يكون مستوى نظره فوق الشبكة بحوالي 50سم تقريباً.
	<b>23.2</b>	<b>السلطة</b>
4.1.1, 6.3	23.2.1	يدير الحكم الأول المباراة من البداية وحتى النهاية، وله السلطة على جميع أعضاء هيئة التحكيم وأعضاء الفريقين. تكون قراراته أثناء المباراة نهائية، وله السلطة في إلغاء قرارات أعضاء هيئة التحكيم الآخرين إذا اكتشف أنها خاطئة. يجوز له أيضاً أن يستبدل أي من أعضاء هيئة التحكيم الذي لا يؤدي واجباته بصورة صحيحة.
3.3	23.2.2	يراقب عمل ملتقطي الكرات وماسحي الأرضية والمجففين.
	23.2.3	له السلطة في اتخاذ القرار في أي أمر متعلق باللعب بما في ذلك الأمور غير المنصوص عنها في القواعد.
20.1.2	23.2.4	يجب ألا يسمح بأي نقاش حول قراراته.

5.1.2.1	وعلى كل، يعطي الحكم الأول بطلب من رئيس الشوط، إيضاحاً حول تطبيق أو تفسير للقواعد التي استند إليها القرار.	
5.1.2.1	إذا لم يوافق رئيس الشوط على توضيح الحكم الأول وقرر الاحتجاج ضد مثل	
5.1.3.2	هذا القرار، يجب عليه فوراً الاحتفاظ بحق تقديم الاحتجاج عند نهاية المباراة،	
25.2.3.2	ويجب على الحكم الأول السماح بهذا الحق لرئيس الشوط.	
<b>الفصل الأول</b>		
23.3.1.1	يكون الحكم الأول مسئولاً قبل وأثناء المباراة عن تحديد ما إذا كانت منطقة اللعب والأدوات والظروف تفي بمتطلبات اللعب.	23.2.5
	<b>المسئوليات</b>	<b>23.3</b>
	يقوم الحكم الأول قبل المباراة:	23.3.1
<b>الفصل الأول</b>	فحص حالة منطقة اللعب والكرات والأدوات الأخرى.	23.3.1.1
23.2.5		
7.1	إجراء القرعة مع رئيسي الفريقين.	23.3.1.2
7.2	مراقبة إحماء الفريقين.	23.3.1.3
	يكون للحكم الأول أثناء المباراة سلطة:	23.3.2
21.1	إصدار لفت النظر للفريقين.	23.3.2.1
16.2, 21.2	مجازاة سوء السلوك والتأخيرات.	23.3.2.2
D9, D11 (6a,6b,7,8,25)		
	يقرر بشأن:	23.3.2.3
7.5, 12.4, 12.5, 12.7.1, D4, D6, D11(12.13)	a - أخطاء المرسل ومراكز الفريق المرسل، بما في ذلك الإخفاء.	
9.3, D11 (16,17)	b - الأخطاء في لعب الكرة.	
11.3.1, 11.4.1, 11.4.4, D11(20)	c - الأخطاء فوق الشبكة، وخطأ لمس اللاعب للشبكة وبالدرجة الأولى جهة المهاجم.	
13.3.3, 13.3.5, 24.3.2.4, D8, D11(21)	d - أخطاء الضربة الهجومية للاعب الحر، وللاعبي الصف الخلفي.	
1.4.1, 13.3.6, 24.3.2.4, D11(21)	e - الضربة الهجومية المكتملة بواسطة اللاعب لكرة أعلى من ارتفاع الشبكة القادمة من تمريرة من الأعلى بالأصابع بواسطة اللاعب الحر في منطقتة الأمامية.	
8.4.5, 24.3.2.7, D5a, D11(22)	f - عبور الكرة بالكامل المجال السفلي تحت الشبكة.	

14.6.2, 14.6.6, D11(12)	g - الصد المكتمل للاعب الصف الخلفي أو محاولة الصد بواسطة اللاعب الحر.	
D11(15)	h - الكرة التي تعبر الشبكة كلياً أو جزئياً خارج مجال العبور متجهه لملاعب الفريق المنافس أو تلمس العصا الهوائية من جانبه من الملعب.	
D11(15)	i - الكرة القادمة من الإرسال واللمسة الثالثة التي تعبر فوق أو خارج العصا الهوائية من جانبه من الملعب.	
24.3.3. 25.2.3.3	عند نهاية المباراة، يدقق ويوقع على استمارة التسجيل.	23.3.3
	<b>الحكم الثاني</b>	<b>24</b>
	الموقع	24.1
D.1a, D.1b, D10	يؤدي الحكم الثاني واجباته واقفاً خارج الملعب قرب القائم في الجانب المقابل مواجهاً الحكم الأول.	
	<b>السلطة</b>	<b>24.2</b>
24.3	الحكم الثاني هو مساعد للحكم الأول، ولكن له أيضاً نطاق سلطة خاصة به. يحق له أن يحل محل الحكم الأول، في حالة عدم قدرة الحكم الأول على الاستمرار في عمله.	24.2.1
24.3	يحق له أيضاً الإشارة بدون إطلاق الصافرة إلى أخطاء خارج نطاق سلطاته، ولكن لا يحق له الإصرار عليها للحكم الأول.	24.2.2
25.2, 26.2	يراقب عمل المسجل (المسجلين).	24.2.3
4.2.1	يشرف على أعضاء الفريق على مقعد الفريق، ويبلغ الحكم الأول عن سوء سلوكياتهم.	24.2.4
4.2.3	يراقب اللاعبين في منطقتي الإجماء.	24.2.5
15, 15.11, 25.2.2.3	يسمح بتوقيفات اللعب العادية، ويراقب مدتها ويرفض الطلبات الخاطئة.	24.2.6
15.1, 25.2.2.3	يراقب عدد الأوقات المستقطعة والتبديلات المستخدمة بواسطة كل فريق، ويبلغ الحكم الأول والمدرب المعني عن الوقت المستقطع الثاني والتبديلين الخامس والسادس.	24.2.7
15.7, 17.1.2	يسمح في حالة إصابة اللاعب، بتبديل استثنائي أو يمنح 3 دقائق وقت للعلاج.	24.2.8
1.2.1, 3	يتأكد من حالة الأرضية خاصة في المنطقة الأمامية، ويتأكد أيضاً أثناء المباراة من أن الكرات مازالت مطابقة للوائح.	24.2.9

1.4.6, 21.3.2	يشرف على أعضاء الفريق في مناطق الجزاء، ويبلغ الحكم الأول عن سوء سلوكهم. لمسابقات الإتحاد الدولي للكرة الطائرة، العالمية والرسمية، فإن المهمات تحت بندي 24.2.5 و 24.2.10 تنفذ بواسطة الحكم الإحتياط.	24.2.10
	المسئوليات	24.3
5.2.3.1, 7.3.2, 7.3.5, 18.2.2	يتأكد عند بداية كل شوط وعند تغيير اللاعبين في الشوط الفاصل ومتى ما كان ضرورياً، يدقق الحكم الثاني بأن المراكز الفعلية للاعبين في الملعب مطابقة لورقة ترتيب الدوران.	24.3.1
	أثناء المباراة يقرر الحكم الثاني ويطلق الصافرة ويؤشر على:	24.3.2
1.3.3, 11.2, D5a, D11(22)	الاجتياز داخل ملعب ومجال المنافس تحت الشبكة.	24.3.2.1
7.5, D4, D11(13)	أخطاء المركز للفريق المستقبل.	24.3.2.2
11.3.1	خطأ ملامسة اللاعب للشبكة وبالدرجة الأولى جهة الصد ولمس العصا الهوائية التي بجانبه من الملعب.	24.3.2.3
13.3.3, 14.6.2, 14.6.6, 23.3.2.3d, e.g, D11(12,21)	الصد المكتمل بواسطة لاعبي الصف الخلفي أو محاولة الصد بواسطة اللاعب الحر، أو خطأ الضربة الهجومية بواسطة لاعبي الصف الخلفي أو بواسطة اللاعب الحر.	24.3.2.4
8.4.2, 8.4.3, D11(15)	ملامسة الكرة لجسم خارجي	24.3.2.5
8.3	ملامسة الكرة الأرض عندما يكون الحكم الأول في وضع لا يمكنه من رؤية اللمسة.	24.3.2.6



8.4.3, 8.4.4, D5a, D11(15)	الكرة التي تعبر الشبكة كلياً أو جزئياً خارج مجال العبور إلى ملعب المنافس أو تلمس العصا الهوائية من جانبه من الملعب.	24.3.2.7
D11 (15)	الكرة القادمة من الإرسال واللمسة الثالثة التي تعبر فوق أو خارج العصا الهوائية من جانبه من الملعب.	24.3.2.8
23.3.3, 25.2.3.3	عند نهاية المباراة يدقق ويوقع إستمارة التسجيل.	24.3.3
	<b>المسجل</b>	<b>25</b>
	<b>الموقع</b>	<b>25.1</b>
D1a, D1b, D10	يؤدي المسجل واجباته جالساً عند طاولة المسجل في الجانب المقابل للملعب مواجهاً الحكم الأول.	
	<b>المسئوليات</b>	<b>25.2</b>
	يدون باستمارة التسجيل طبقاً للقواعد متعاوناً مع الحكم الثاني. يستخدم الجرس الكهربائي أو جهاز صوتي آخر للإبلاغ عن ظروف غير عادية أو لإعطاء الإشارات للحكام وفقاً لمسئوليته.	
	قبل المباراة والشوط يقوم المسجل:	25.2.1
4.1, 5.1.1, 5.2.2, 7.3.2, 19.1.2, 19.4.2.6	تسجيل بيانات المباراة والفريقين شاملة أسماء وأرقام اللاعبين الليبرو طبقاً للإجراءات المعمول بها، ويحصل على توقيعات رئيسي الفريقين والمدربين.	25.2.1.1
5.2.3.1, 7.3.2,	تسجيل ترتيب الدوران الأساسي لكل فريق من ورقة ترتيب الدوران، أو التدقيق على البيانات المقدمة إلكترونياً.	25.2.1.2
5.2.3.1	إذا لم يستلم ورقة ترتيب الدوران في الوقت المحدد، يقوم بإبلاغ الحكم الثاني فوراً عن هذه الواقعة.	
	أثناء المباراة يقوم المسجل:	25.2.2
6.1	تسجيل النقاط التي أحرزت.	25.2.2.1
12.2	مراقبة ترتيب الإرسال لكل فريق، ويشير إلى الحكام فوراً عن أي خطأ بعد ضربة الإرسال.	25.2.2.2
15.1, 15.4.1, 15.10.3c, 24.2.6, 24.2.7	له السلطة للإعلان عن طلبات تبديل اللاعبين باستخدام جهاز الجرس ويراقب عددها، ويدون التبديلات والأوقات المستقطعة وإبلاغ الحكم الثاني.	25.2.2.3
15.11	إبلاغ الحكام عن طلب توقف اللعب العادي غير الصحيح.	25.2.2.4
6.2, 15.4.1, 18.2.2	الإعلان بنهاية الأشواط للحكام، وعند نتيجة النقطة الثامنة في الشوط الفاصل.	25.2.2.5



15.11.3, 16.2, 21.3	تسجيل لفت نظر سوء السلوك، الجزاءات والطلبات الخاطئة.	25.2.2.6
15.7, 17.1.2, 17.2, 17.3, 19.4	تسجيل جميع ما يحدث حسب التعليمات بواسطة الحكم الثاني. مثال: التبديل الإستثنائي، زمن العلاج، التوقفات الطويلة، التدخل الخارجي، إعادة التعيين... إلخ	25.2.2.7
18.1	يراقب فترة الراحة بين الأشواط.	25.2.2.8
6.3	عند نهاية المباراة يقوم المسجل:	25.2.3
5.1.2.1, 5.1.3.2, 23.2.4	تسجيل النتيجة النهائية.	25.2.3.1
5.1.3.1, 23.3.3, 24.3.3	في حالة الاحتجاج، مع الإقرار المسبق من الحكم الأول، يكتب او يسمح لرئيس الفريق/ رئيس الشوط بكتابة بيان على استمارة التسجيل عن الواقعة المحتج عليها.	25.2.3.2
5.1.3.1, 23.3.3, 24.3.3	يوقع بنفسه على استمارة التسجيل، قبل الحصول على توقيعات رئيسي الفريقين ثم الحكام.	25.2.3.3
	<b>مساعد المسجل</b>	<b>26</b>
22.1, D1a, D1b, D10	<b>الموقع</b>	<b>26.1</b>
	يؤدي مساعد المسجل واجباته جالساً بجانب المسجل عند طاولة المسجل.	
19.3	<b>المسئوليات</b>	<b>26.2</b>
	• يدون التغييرات المتعلقة باللاعب الحر. يساعد في الأعمال الإدارية لعمل المسجل. إذا أصبح المسجل غير قادر على مواصلة عمله، يستبدل مساعد المسجل إلى مسجل.	
	قبل المباراة والشوط، يقوم مساعد المسجل:	26.2.1
	إعداد استمارة مراقبة اللاعب الحر.	26.2.1.1
	إعداد استمارة التسجيل الاحتياطية.	26.2.1.2
	أثناء المباراة، يقوم مساعد المسجل:	26.2.2
19.3.1.1, 19.4	يدون تفاصيل تغييرات اللاعب الحر/ إعادة التعيينات.	26.2.2.1
19.3.2	يبلغ الحكام لأي خطأ عن تغيير اللاعب الحر باستخدام الجرس.	26.2.2.2
15.4.1	يبدأ وينتهي زمن الوقت المستقطع الفني.	26.2.2.3
	يعمل على لوحة النتيجة اليدوية على طاولة المسجل.	26.2.2.4
25.2.2.1	يدقق لوحة النتيجة للمطابقة.	26.2.2.5

26.2.1.1	إذا كان ضرورياً، يجهز أولاً بأول استمارة التسجيل الاحتياطية ويعطيها للمسجل.	26.2.2.6
	عند نهاية المباراة، يقوم مساعد المسجل:	26.2.3
	يوقع استمارة مراقبة اللاعب الحر ويسلمها للتدقيق.	26.2.3.1
	يوقع استمارة التسجيل.	26.2.3.2
	لمسابقات الإتحاد الدولي للكرة الطائرة، العالمية والرسمية والتي يتم استخدام فيها التسجيل الإلكتروني، يقوم مساعد المسجل مع المسجل الإبلاغ عن التبديلات مباشرة للحكم الثاني ليوجه إلى الفريق الذي طلب التوقف ومطابقة تغييرات اللاعب الحر.	
	مراقبو الخطوط	27
	الموقع	27.1
D1a, D1b, D10	في حالة استخدام مراقبي خط أثنين فقط، فإنهما يقفان عند ركني الملعب الأقرب لليد اليمنى لكل حكم قترياً، على بعد من 1 إلى 2 متر من الركن. يراقب كل واحد منهما كلا من خطي النهاية والجانب من جانبه. لمسابقات الإتحاد الدولي للكرة الطائرة، العالمية والرسمية، يكون وجود أربعة مراقبي خطوط إلزامياً.	
D10	يقفون في المنطقة الحرة على بعد من 1 إلى 3 أمتار من كل ركن للملعب على الامتداد الوهمي للخط الذي يقومون بمراقبته.	
	المسئوليات	27.2
D12	يؤدي مراقبو الخطوط واجباتهم باستخدام راية أبعادها (40X40سم) للإشارة إلى:	27.2.1
8.3, 8.4, D12 (1.2)	الكرة "داخل" و "خارج" كلما تسقط الكرة بالقرب من خطه (خطوطهم).	27.2.1.1
8.4, D12(3)	الكرات الملموسة "الخارجة" من الفريق المستقبل للكرة.	27.2.1.2
8.4.3, 8.4.4, 10.1.1, D5a, D12(4)	ملامسة الكرة العصا الهوائية، كرة الإرسال والضربة الثالثة للفريق تعبر الشبكة خارج مجال العبور.. إلخ	27.2.1.3
7.4, 12.4.3, D12(4)	تخطي أي لاعب خارج أرض ملعبه (باستثناء المرسل) عند لحظة ضربة الإرسال.	27.2.1.4
12.4.3	أخطاء القدم للمرسل.	27.2.1.5
11.3.1, 11.4.4, D3, D12(4)	أي تلامس مع الـ 80سم التي فوق الشبكة من العصا الهوائية على جانبهم من الملعب بواسطة اي لاعب أثناء حركته للعب الكرة أو يتداخل مع اللعب.	27.2.1.6

10.1.1, D5a, D12(4)	الكرة التي تعبر الشبكة خارج مجال العبور إلى ملعب المنافس أو تلمس العصا الهوائية التي بجانبه من الملعب.	27.2.1.7
	يجب على مراقب الخط تكرار إشارته عند طلب الحكم الأول.	27.2.2
	الإشارات الرسمية	28
D11	إشارات اليد للحكام	28.1
	يجب على الحكام أن يوضحوا بإشارات اليد الرسمية سبب إطلاق صافرتهم (طبيعة الخطأ التي أطلقت عليها الصافرة، أو الغرض من التوقف المسموح)، ويجب الإبقاء على الإشارة لبرهة، وإذا نفذت بيد واحدة، فتستخدم اليد المواجهة لجانب الفريق الذي ارتكب الخطأ أو تقدم بالطلب.	
D12	إشارات الراية لمراقبي الخطوط	28.2
	يجب أن يشير مراقبو الخطوط بإشارة الراية الرسمية طبيعة الخطأ المحتسب والاحتفاظ بالإشارة لبرهة.	



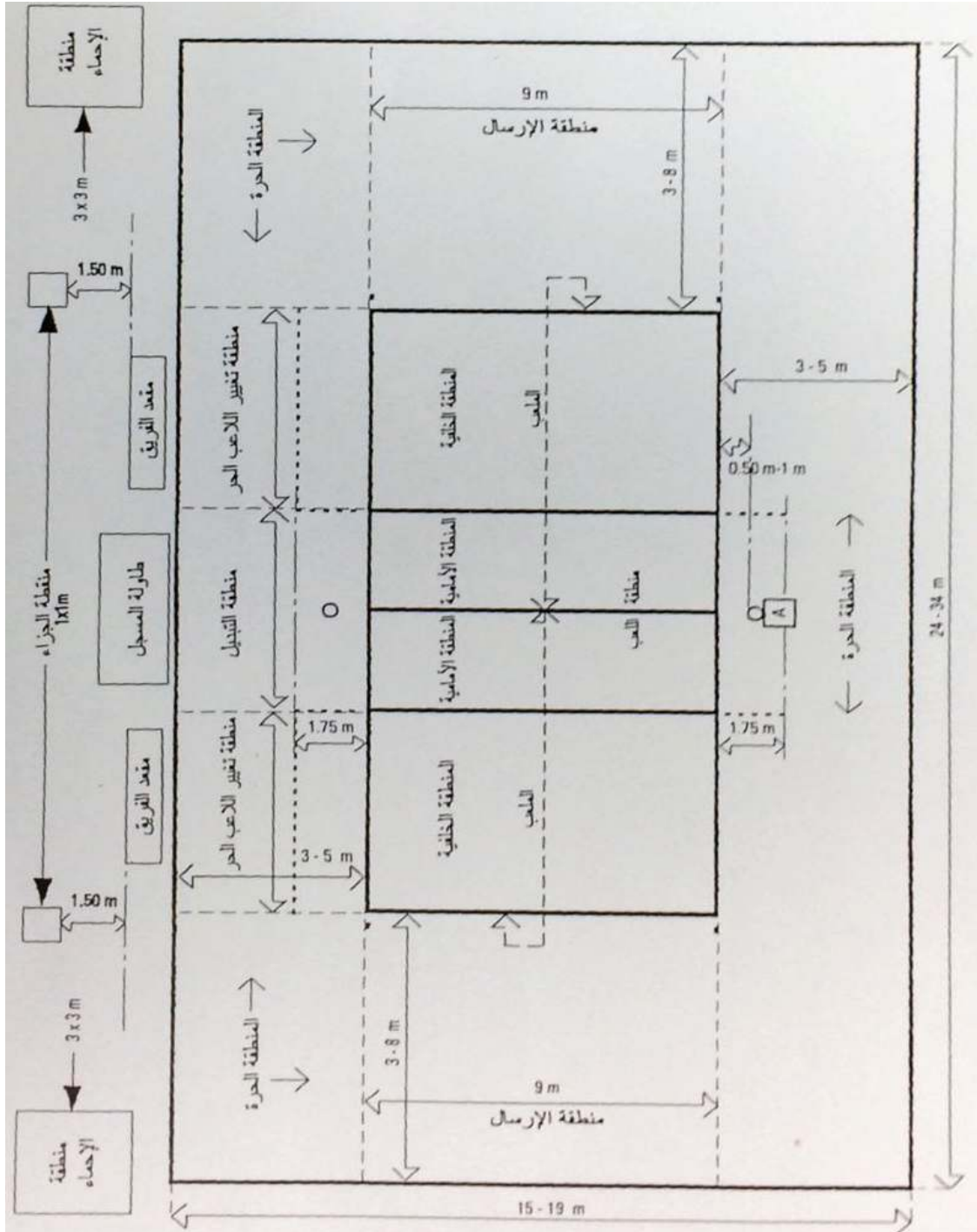




شكل 1b: منطقة اللعب

1, 1.4, 1.4.2, 1.4.3, 1.4.4, 1.4.5, 1.4.6, 4.2.1, 4.2.3.1, 15.10.1, القواعد ذات الصلة:  
19.3.1.4, 19.3.2.7, 21.3.2.1, 23.1, 24.1, 25.1, 26.1

أهمية وقانونية الاتحاد الدولي لبطولات العالم والمسابقات الرسمية

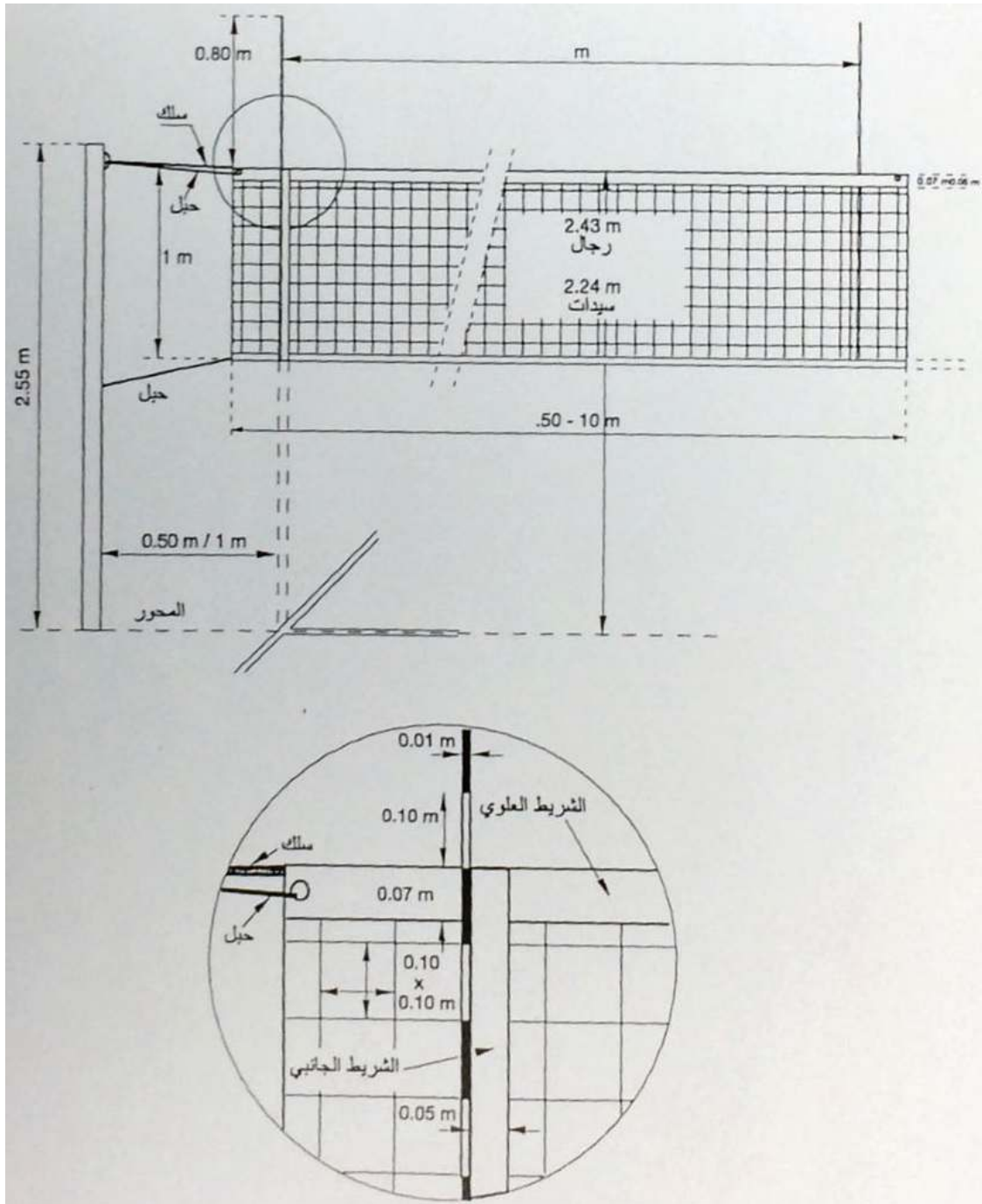




شكل 3: تصميم الشبكة

2,2.1.6, 2.2, 2.3, 2.4, 2.5.1, 11.3.1, 11.3.2, 27.2.1.6

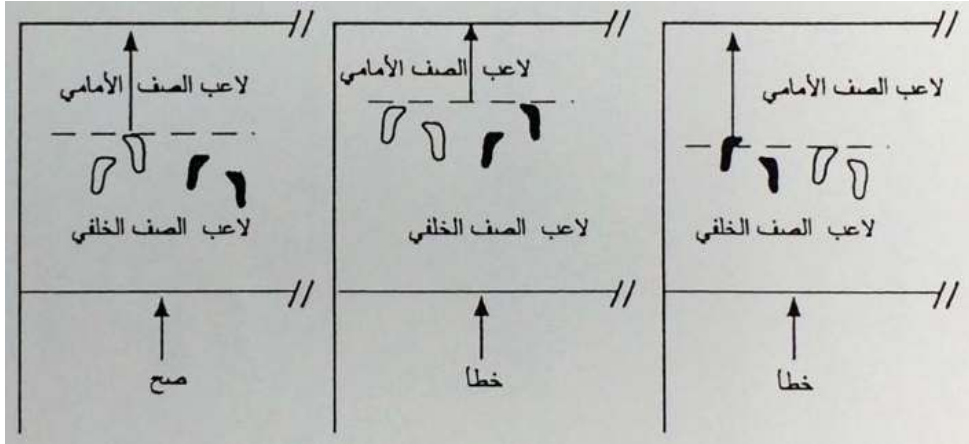
القواعد ذات الصلة:





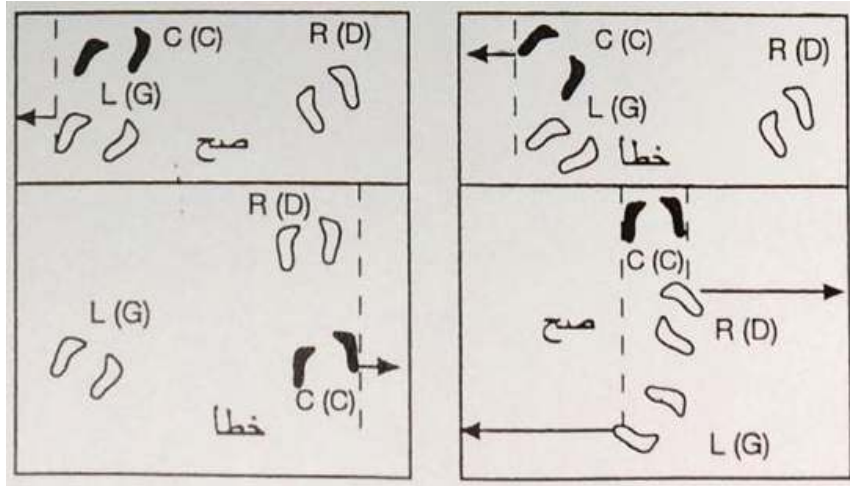
**مثال: A**

تحديد المراكز بين لاعب الصف الأمامي والمطابق لاعب الصف الخلفي



**مثال: B**

تجديد المراكز بين لاعبي نفس الصف

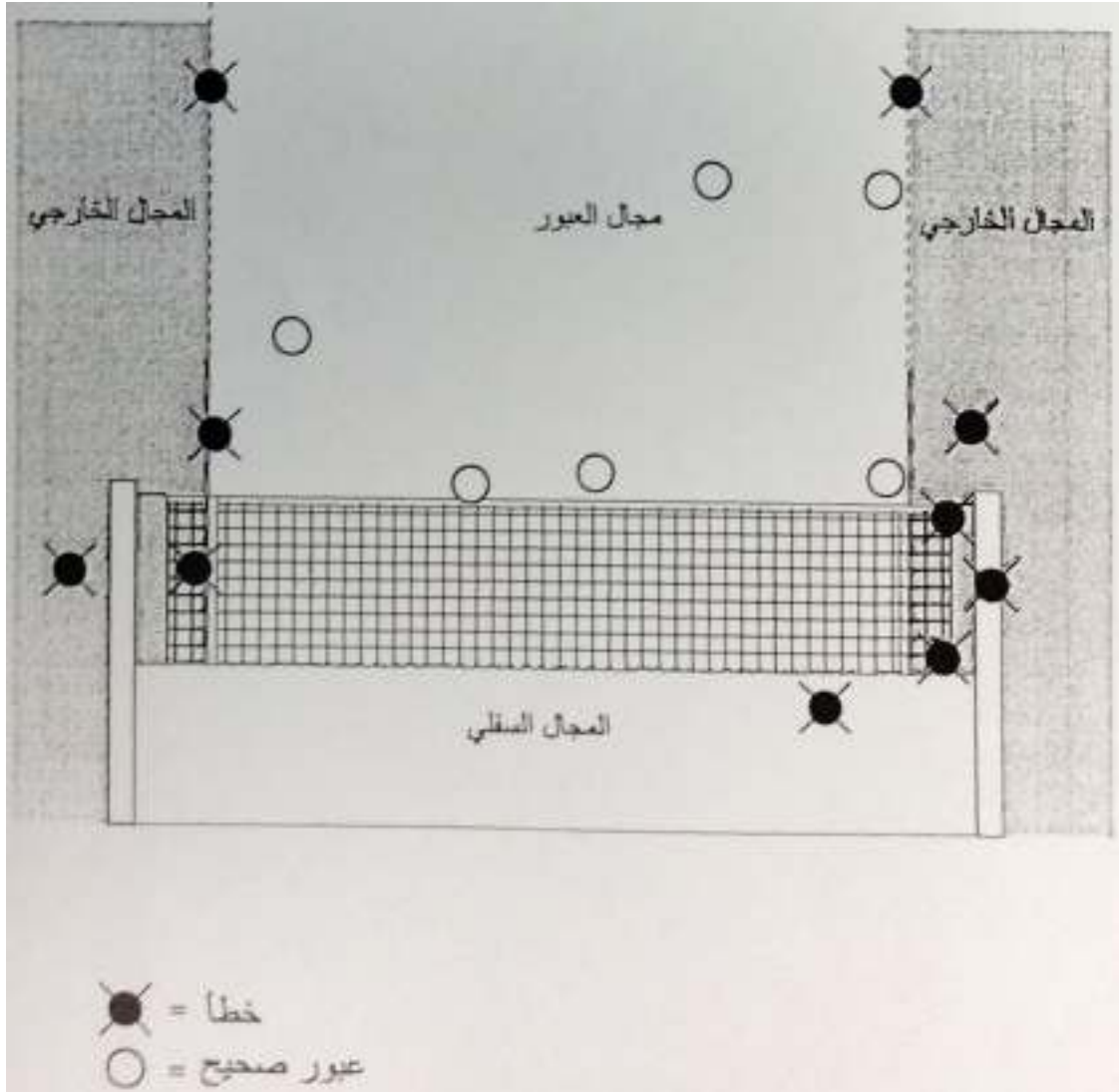


- C (C) = لاعب الوسط
- R (D) = اللاعب الأيمن
- L (G) = اللاعب الأيسر

شكل 5a: عبور الكرة المستوى العمودي للشبكة إلى ملعب المنافس

2.4, 8.4.3, 8.4.4, 8.4.5, 10.1.1, 10.1.3, 24.3.2.7, 27.2.1.3, 27.2.1.7

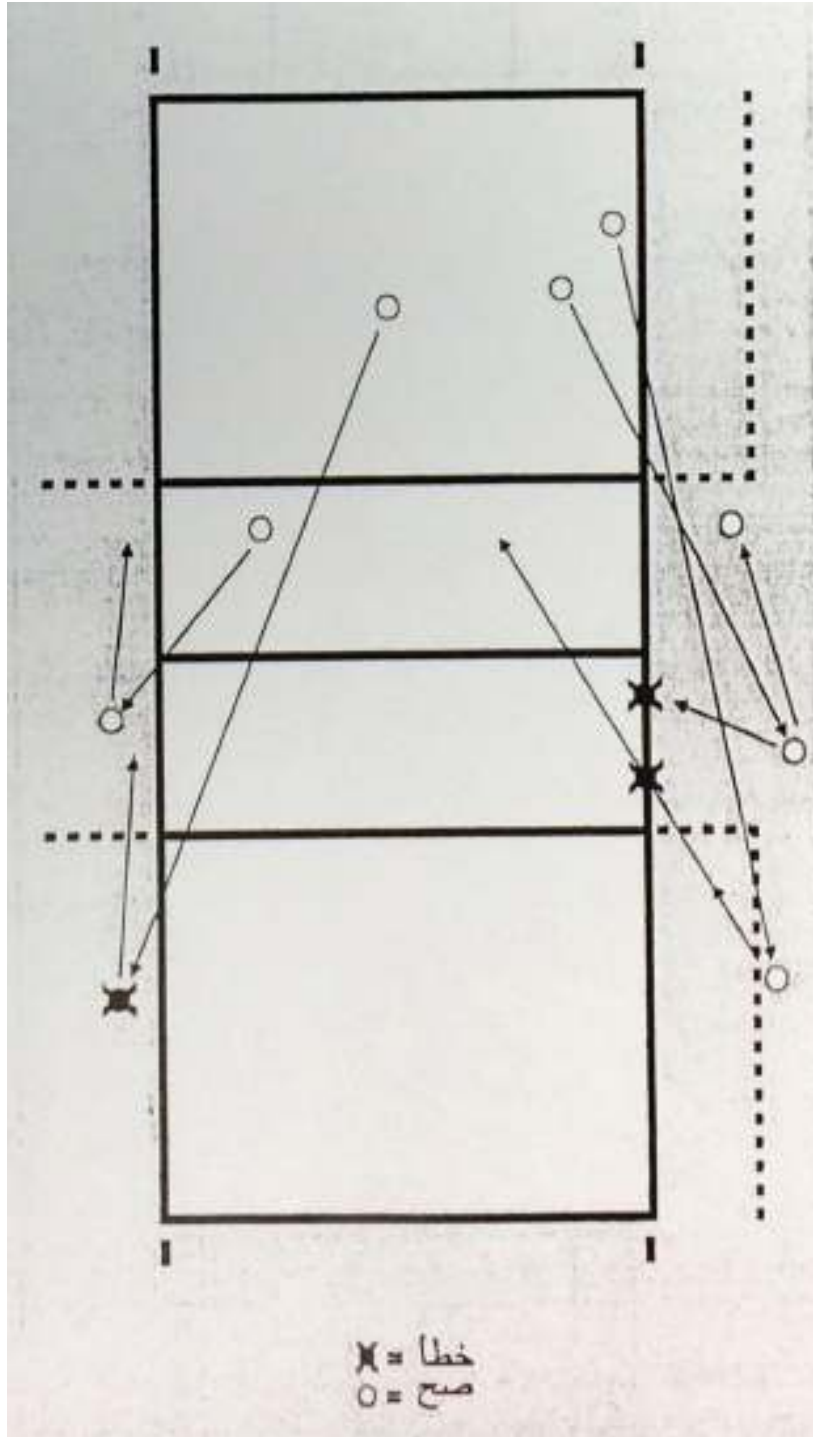
القواعد ذات الصلة:



شكل 5b: عبور الكرة المستوي العمودي للشبكة إلى المنطقة الحرة للمنافس

10.1.2, 10.1.2.2, 24.3.2.7

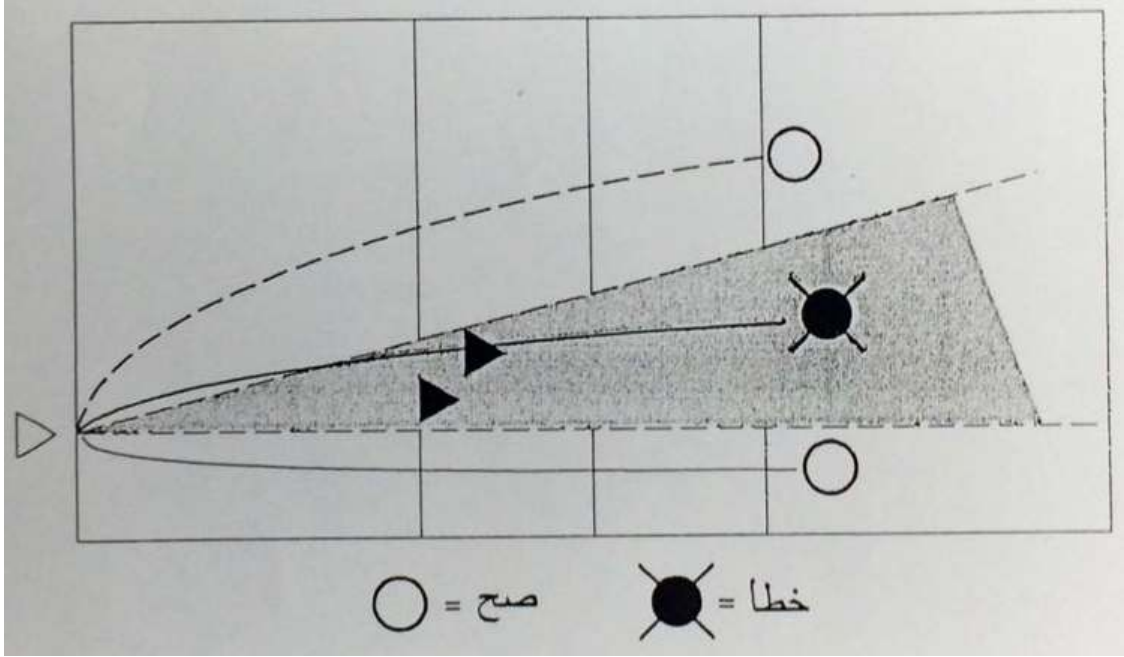
القواعد ذات الصلة:



شكل 6: الإخفاء الجماعي

12.5, 12.5.2, 23.3.2.3a

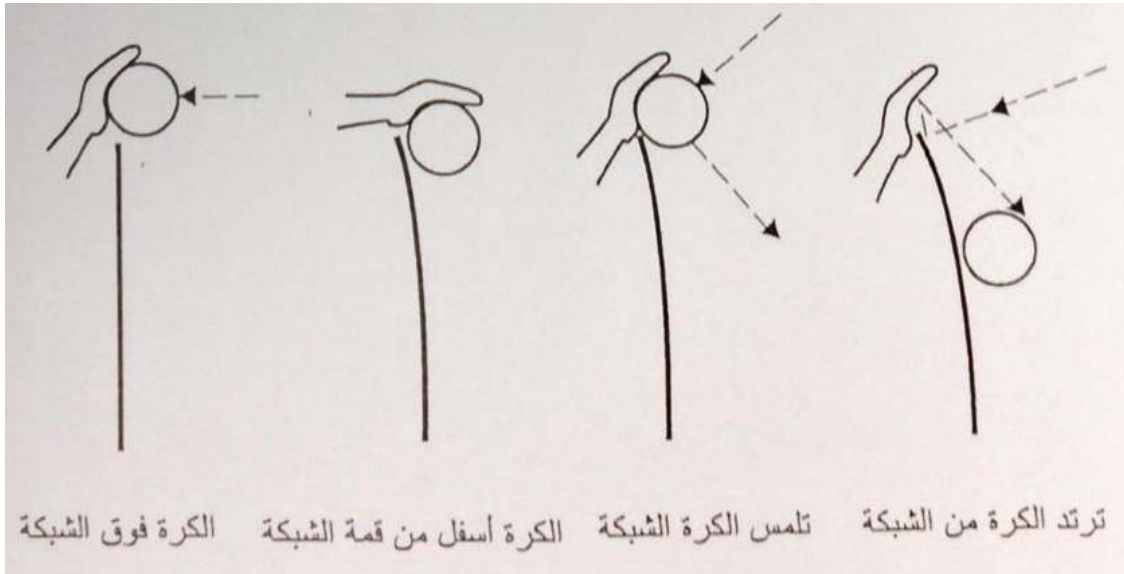
القواعد ذات الصلة:



شكل 7: الصد المكتمل

14.1.3

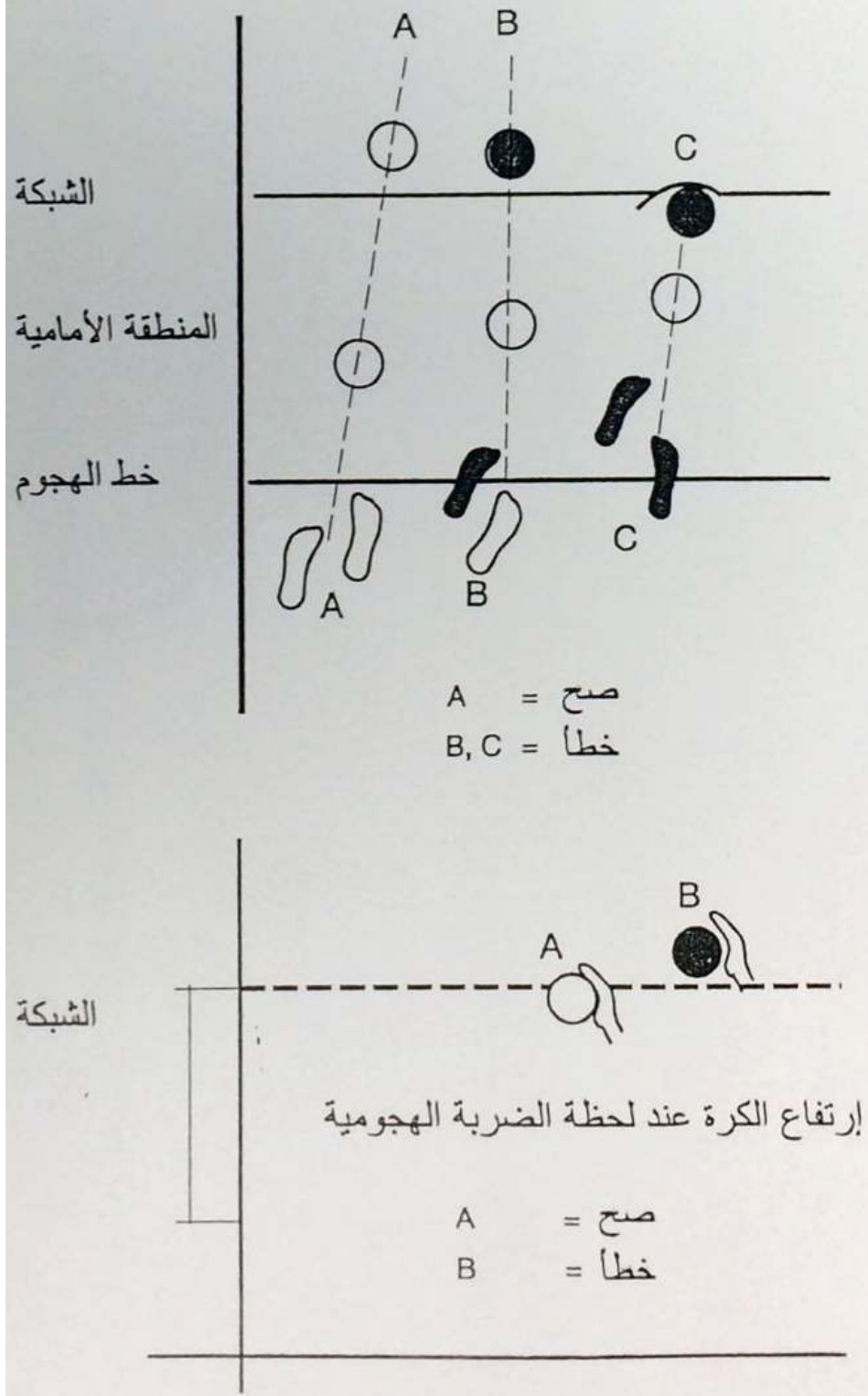
القواعد ذات الصلة:



شكل 8: هجوم لاعب الصف الخلفي

13.2.2, 13.2.3, 23.3.2.3d, 24.3.2.4

القواعد ذات الصلة:



شكل 9: جدول الجزاءات والتحذيرات وعواقبها

16.2, 21.3, 21.4.2

القواعد ذات الصلة:

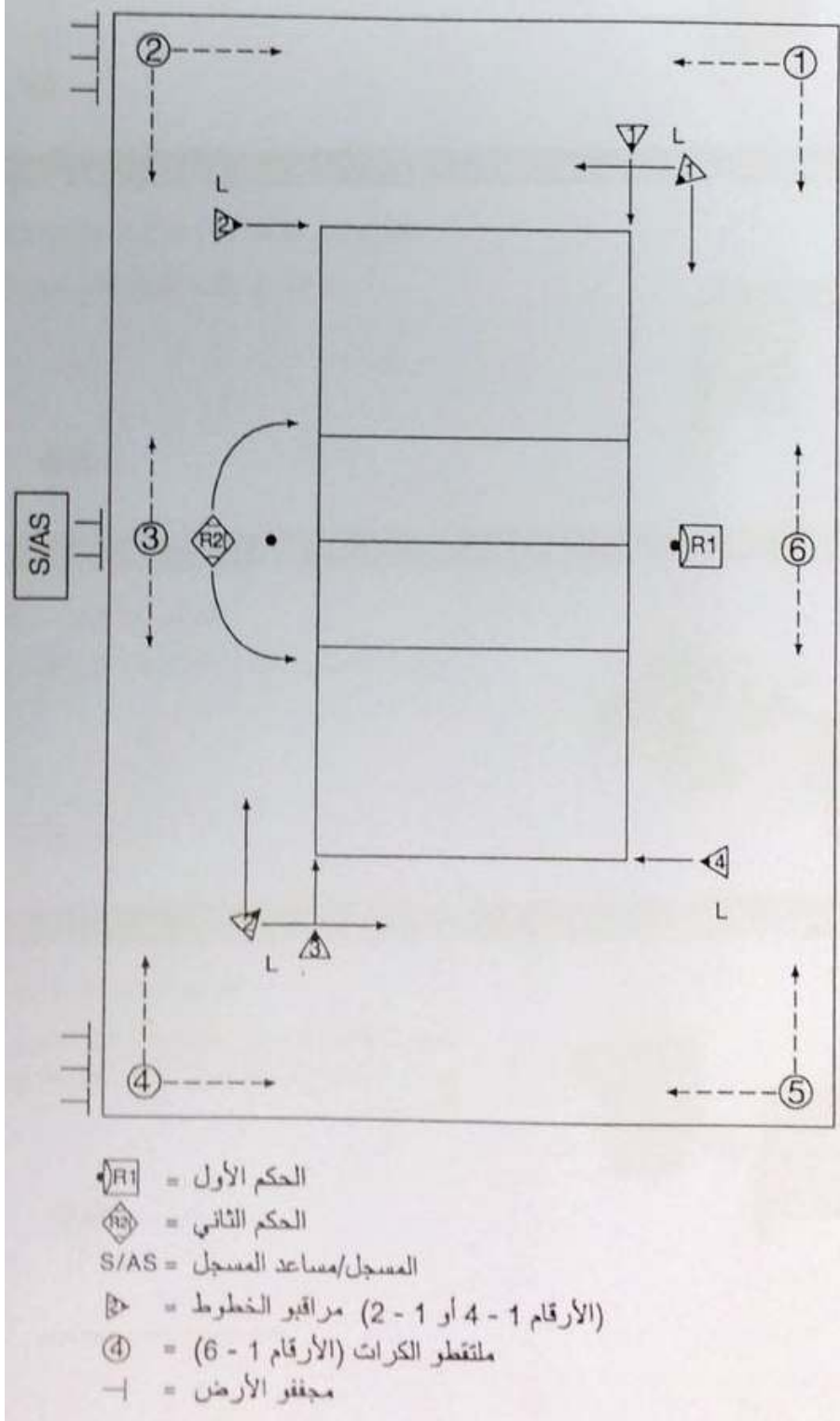
9a: جدول جزاء سوء السلوك					
التبعات	البطاقات	الجزاء	المخطئ	الحدث	الفئات
المنع مثل أذناه	لا شيء	لا يعتبر جزاء	أي عضو	المرحلة الأولى 1	سوء السلوك البسيط
	صفراء			المرحلة الثانية 2	
	مثل أذناه	إنذار		التكرار أي وقت	
نقطة والإرسال للمنافس	حمراء	إنذار	أي عضو	الأول	السلوك غير المهذب
يجب مغادرة منطقة اللعب والبقاء داخل منطقة الجزاء لبقية الشوط	حمراء + صفراء معاً	طرد	نفس العضو	الثاني	
يجب مغادرة منطقة المراقبة/ المسابقة لبقية المباراة	حمراء + صفراء منفصلين	استبعاد	نفس العضو	الثالث	
يجب مغادرة منطقة اللعب والبقاء داخل منطقة الجزاء لبقية الشوط	حمراء + صفراء معاً	طرد	أي عضو	الأول	السلوك العدواني
يجب مغادرة منطقة المراقبة/ المسابقة لبقية المباراة	حمراء + صفراء منفصلين	استبعاد	نفس العضو	الثاني	
يجب مغادرة منطقة المراقبة/ المسابقة لبقية المباراة	حمراء + صفراء منفصلين	استبعاد	أي عضو	الأول	الاعتداء

9b: جدول جزاء التأخير					
التبعات	البطاقات	الجزاء	المخطئ	الحدث	الفئات
المنع - بدون جزاء	صفراء إشارة اليد رقم 25	لفت نظر تأخير	أي عضو من الفريق	الأول	التأخير
نقطة والإرسال للمنافس	حمراء إشارة اليد رقم 25	إنذار تأخير	أي عضو من الفريق	الثاني وتبعاته	

شكل 10: أماكن هيئة التحكيم ومساعديهم

3.3, 23.1, 24.1, 25.1, 26.1, 27.1

القواعد ذات الصلة:



## شكل 11: إشارات اليد الرسمية للحكام

الصورة الصحيحة التي سوف تظهر إشارة الحكام وفقا لمسؤولياتهم  
الصورة الصحيحة التي تظهر إشارة الحكام في حالات خاصة



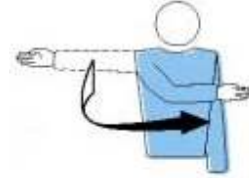
التفسير:

### 1 السماح بالإرسال

القواعد ذات الصلة: 12.3, 22.2.1.1

حرك اليد للإشارة إلى إتجاه الإرسال

F

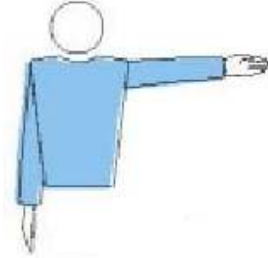


### 2 الفريق الذي سيرسل

القواعد ذات الصلة: 22.2.3.1, 22.2.3.2, 22.2.3.4

مد الذراع جانب الفريق الذي سيرسل

F S

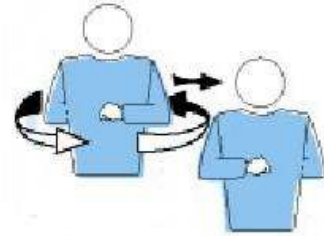


### 3 تغيير الملاعب

القواعد ذات الصلة: 18.2

إرفع الساعدين أماما وخلفا ولفهما حول الجسم

F

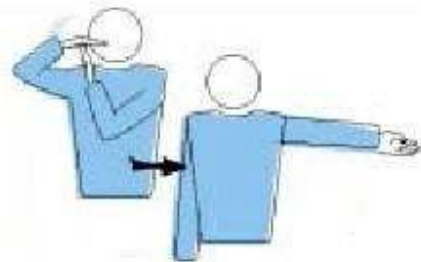


### 4 الوقت المستقطع

القواعد ذات الصلة: 15.4.1

ضع راحة إحدى اليدين على أصابع اليد الأخرى  
بوضع عمودي (مشكلا حرف T) ثم اشر للفريق الذي طلب

F S





## 5 التبديل

القواعد ذات الصلة: 15.5.1, 15.5.2, 15.8

حركة دائرية للمساعدين حول بعضهما البعض

(F) (S)



## 6a لفت نظر سوء السلوك

القواعد ذات الصلة: 21.1, 21.6

إظهار البطاقة الصفراء للفت نظر

(F)



## 6b إنذار سوء السلوك

القواعد ذات الصلة: 21.3.1, 21.6, 23.3.2.2

إظهار البطاقة الحمراء للإنذار

(F)



## 7 الطرد

القواعد ذات الصلة: 21.3.2, 21.6, 23.3.2.2

إظهار البطاقتين معاً للطرد

(F)



## 8 الاستبعاد

القواعد ذات الصلة: 21.3.3, 21.6, 23.3.2.2

إظهار البطاقتين الحمراء والصفراء منفصلتين للإستبعاد

F



## 9 نهاية الشوط (أو المباراة)

القواعد ذات الصلة: 6.2, 6.3

إجعل الساعدين متقاطعين أمام الصدر، اليدين مفتوحتين

F S



## 10 لم تقذف أو تحرر الكرة عند ضربة الإرسال

القواعد ذات الصلة: 12.4.1

ارفع الذراع الممدودة وراحتي اليد متجهة إلى أعلى

F



## 11 التأخير في الإرسال

القواعد ذات الصلة: 12.4.4

إرفع ثمانية أصابع مفردة مفتوحة

F



## 12 خطأ الصد أو الإخفاء

القواعد ذات الصلة: 12.5, 12.6.2.3, 14.6.3, 19.3.1.3, 23.3.2.3a, g, 24.3.2.4

إرفع كلتا الذراعين عمودياً وراحتي اليدين للأمام

F S



## 13 خطأ المركز أو الدوران

القواعد ذات الصلة: 7.5, 7.7, 23.3.2.2.3a, 24.3.2.2

أعمل حركة دائرية بالسبابة

F S



## 14 الكرة "داخل"

القواعد ذات الصلة: 8.3

أشر بالذراع والأصابع نحو الأرض

F S



## 15 الكرة "خارج"

القواعد ذات الصلة: 8.4.1, 8.4.2, 8.4.3, 8.4.4, 24.3.2.5, 24.3.2.7

ارفع الساعدين عمودياً واليدين مفتوحتين

وراحتيهما تجاه الجسم

F S



## 16 المسك

القواعد ذات الصلة: 9.2.2, 9.3.3, 23.3.2.3b

أرفع الساعد ببطء وراحة اليد مواجهة للأعلى

F



## 17 اللمسة المزدوجة

القواعد ذات الصلة: 9.3.4, 23.3.2.3b

إرفع إصبعين مفرودين مفتوحين

F



## 18 أربع ضربات

القواعد ذات الصلة: 9.3.1, 23.3.2.3b

أرفع أربعة أصابع مفردة مفتوحة

F



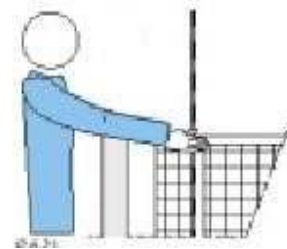
19 لمس الشبكة بواسطة اللاعب، والكرة القادمة من الإرسال للشبكة بين العصي الهوائية، وفشل عبور الكرة المجال العمودي للشبكة.

القواعد ذات الصلة: 11.4.4, 12.6.2.1

أشر إلى الجهة ذات الصلة للشبكة

مع اليد المطابقة

F S

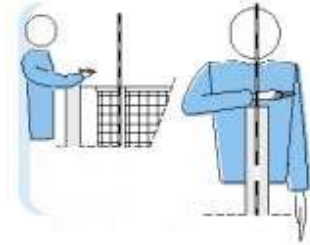


## 20 الوصول خلف الشبكة

القواعد ذات الصلة: 11.4.1, 13.3.1, 14.3, 14.6.1, 23.3.2.3c

ضع اليد فوق الشبكة، راحة اليد مواجهة للأسفل

F



## 21 خطأ الضربة الهجومية

القواعد ذات الصلة:

. بواسطة لاعب الصف الخلفي، بواسطة اللاعب الحر أو على إرسال المنافس

13.3.3, 13.3.4, 13.3.5, 23.3.2.3d, c, 24.3.2.4

. على تمريرة من الأعلى بالأصابع بواسطة اللاعب الحر في المنطقة الأمامية

الخاصة به أو إمتدادها: 13.3.6

أعمل حركة للأسفل بالساعد واليد مفتوحة

F S



## 22 الاجتياز داخل ملعب المنافس..

عبور الكرة المجال السفلي أو

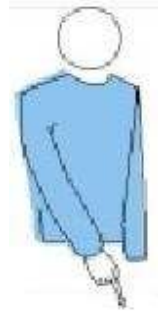
يلمس المرسل الملعب (خط النهاية) أو

يخطو اللاعب خارج ملعبه عند لحظة ضربة الإرسال

القواعد ذات الصلة: 8.4.5, 11.2.2, 12.4.3, 23.3.2.3a, f, 24.3.2.1

أشر إلى خط المنتصف أو الخط ذات الصلة

F S



## 23 - خطأ مزدوج وإعادة

6.1.2.2, 17.2, 22.2.3.4

القواعد ذات الصلة:

إرفع كلا الإبهامين عمودياً

F



## 24 الكرة الملموسة

23.3.2.3b, 24.2.2 القواعد ذات الصلة:

إمسح براحة اليد أصابع اليد الأخرى بوضع عمودي

F



## 25 لفت نظر تأخير / إنذار تأخير

15.11.3, 16.2.2, 16.2.3, 23.3.2.2 القواعد ذات الصلة:

غط الرسغ بالبطاقة الصفراء (لفت نظر)

وبالبطاقة الحمراء (إنذار)

F



لفت نظر

إنذار



## شكل 12: إشارات الراية الرسمية لمراقبي الخطوط

## 1 الكرة "داخل"

8.3, 27.2.1.1

القواعد ذات الصلة:

أشر بالراية إلى الأسفل

L



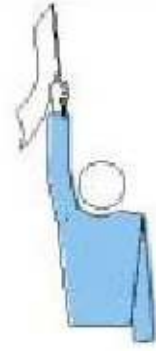
## 2 الكرة "خارج"

8.4.1, 27.2.1.1

القواعد ذات الصلة:

إرفع الراية عموديا

L



## 3 الكرة الملموسة

27.2.1.2

القواعد ذات الصلة:

إرفع الراية وألمس أعلاها براحة اليد الحرة

L



## 4 أخطاء اجتياز المجال: ملامسة الكرة لجسم خارجي أو خطأ القدم بواسطة أي لاعب أثناء الإرسال

8.4.2, 8.4.3, 8.4.4, 12.4.3, 27.2.1.3,

القواعد ذات الصلة:

27.2.1.4, 27.2.1.6, 27.2.1.7

لوح بالراية فوق الرأس وأشر إلى العصا الهوائية أو الخط المعني

L



## 5 إستحالة الحكم

إرفع الذراعين واليدين متقاطعتين أمام الصدر



L







## القسم الثالث التعريفات

### منطقة المراقبة - المسابقة

منطقة مراقبة المسابقة هي الدهليز المحاط بالملاعب والمنطقة الحرة، والتي تشمل جميع المساحات إلى الحواجز الخارجية أو السياج المخطط (أنظر شكل 1a)

### المناطق

هي أقسام داخل منطقة اللعب (تشمل الملعب والمنطقة الحرة) لتوضيح غرض محدد (أو مع قيود خاصة) ضمن نص القاعدة، وهي تشمل المنطقة الأمامية، منطقة الإرسال، منطقة التبديل، المنطقة الحرة، المنطقة الخلفية، ومنطقة تغيير اللاعب الحر.

### المساحات

هي أقسام من الأرض خارج المنطقة الحرة، تتطابق بواسطة القواعد لوظيفة محددة، وهي تشمل منطقة الإحماء ومنطقة الجزاء.

### المجال السفلي

يكون هذا المجال محدداً عند جزئها العلوي بواسطة أسفل الشبكة والحبل الذي يربطها بالقائمين، ومن الجوانب بواسطة القائمين، ومن الأسفل بواسطة سطح اللعب.

### مجال العبور

يكون مجال العبور محدداً بواسطة:

- الشريط الأفقي عند قمة الشبكة.
- العصاتان الهوائيتان وامتدادهما.
- السقف.

يجب أن تعبر الكرة إلى ملعب المنافس من خلال مجال العبور.

### المجال الخارجي

يكون المجال الخارجي من المستوى الرأسي للشبكة خارج مجال العبور والمجال السفلي.

### منطقة التبديل

تكون هذه جزءاً من المنطقة الحرة والتي من خلالها يجري التبديل.

### إلا بموافقة الاتحاد الدولي للكرة الطائرة

هذا التعبير يميز إنه طالما أن هناك لوائح للمقاييس والمواصفات للأدوات والتجهيزات، هناك مناسبات عندما يمكن عمل ترتيبات خاصة بواسطة الاتحاد الدولي للكرة الطائرة للإرتقاء بلعبة الكرة الطائرة أو لإختيار حالات جديدة.

### مقاييس الإتحاد الدولي للكرة الطائرة

المواصفات الفنية أو المحددة والموضحة بواسطة الإتحاد الدولي للكرة الطائرة لصناعة الأدوات.

### منطقة الجزاء

في كل نصف من منطقة مراقبة المسابقة، هناك منطقة جزاء ومكانها خلف إمتداد خط النهاية خارج المنطقة الحرة، ويجب أن يكون مكانها 1.5 متر تقريباً خلف الحد الخلفي لمقعد الفريق.

### الخطأ

- a - حركة اللاعب خلاف القواعد.
- b - إنتهاك القاعدة خلاف حركة اللعب.

### توجيه الكرة بضربات قصيرة وسريعة

توجيه الكرة بضربات قصيرة وسريعة يعني ارتداد الكرة (عادة كما في الإعداد للقفزة والإرسال)، ويمكن أن تشمل الحركات التمهيدية الأخرى (فيما بين الأخريات) تحريك الكرة من يد إلى يد.

### الوقت المستقطع الفني

هذا هو الوقت المستقطع الإلزامي، إضافة إلى الأوقات المستقطعة للسماح للإرتقاء بالكرة الطائرة بواسطة تحليلات اللعب والسماح بفرص تجارية إضافية، وتكون الأوقات المستقطعة الفنية إلزامية لمسابقات الاتحاد الدولي للكرة الطائرة، العالمية والرسمية.

### ملتقطو الكرات والمجففين

هم الأشخاص الذين تكون وظائفهم المحافظة على متابعة اللعب بواسطة درجة الكرة للمرسل بين التداولات. المجففين هم الأفراد الذين تتمثل مهمتهم للحفاظ على أرضية نظيفة وجافة، قبل المباراة، وبين الأشواط، وإذا أمكن بعد كل تداول.

### نقطة التداول

هذا هو النظام لتسجيل نقطة كلما تم الفوز بالتداول.

### فترة الراحة

هي الوقت بين الأشواط تغيير الملاعب في الشوط (الفاصل) الخامس لا يعتبر كفترة راحة.

### إعادة التعيين

هذا هو القرار الذي بموجبه لا يستطيع اللاعب العادي الملعب وأي لاعب حر (إذا هناك أكثر من واحد) ليأخذ محله، وإتخذت وظيفته بواسطة أي لاعب آخر (ما عدا اللاعب المتغير العادي) غير متواجد في الملعب عند لحظة إعادة التعيين.

### التغيير

هذا هو العمل والذي بموجبه يترك اللاعب العادي الملعب وأي لاعب حر (إذا هناك أكثر من واحد) ليأخذ محله ويشمل هذا اللاعب الحر مع اللاعب الحر، ويستطيع اللاعب العادي أن يتغير مع اللاعب الحر، ويجب أن يكون تداول مكتمل بين التغييرات المتصلة بأي لاعب حر.

### التداخل

أية حركة لإيجاد ميزة ضد الفريق المنافس أو أية حركة التي تمنع المنافس من لعب الكرة.

### نموذج O-2bis

نموذج رسمي للاتحاد الدولي للكرة الطائرة لتسجيل اللاعبين ومسؤولي الفرق يجق تقديمه في الاجتماع التمهيدي.

### الجسم الخارجي

الجسم أو الشخص الذي يكون خارج الملعب أو قريبا لحدود مجال اللعب الحر، مسببا إعاقة طيران الكرة. مثال: إضاءة السقف، كرسي الحكم، أدوات التلفزيون، طاولة المسجل وأعمدة الشبكة. الأجسام الخارجية لا تشمل العصي الهوائية حيث إنها تعتبر جزء من الشبكة.

### التبديل

هذا العمل والذي بموجبه يترك لاعب عادي الملعب ويأخذ مكانه لاعب عادي آخر

<b>F</b>		<b>A</b>	
46	..... اللعب النظيف	42	..... الحركات المتعلقة باللاعب الحر
29	..... الأخطاء في لعب الكرة	16	..... الأدوات الإضافية
33	..... أخطاء تحدث أثناء الإرسال	15	..... العصي الهوائية
34	..... أخطاء الضربة الهجومية	48	..... تطبيق جزاءات سوء السلوك
51	..... الحكم الأول	21	..... مساعد المدرب
51	..... السلطة	33	..... الضربة الهجومية
51	..... الموقع	32	..... السماح بالإرسال
31	..... الإرسال الأول في الشوط	<b>B</b>	
16	..... نظام الخمس كرات	29	..... الكرة عند الشبكة
19	..... الأخطاء الممنوعة	29	..... عبور الكرة الشبكة
<b>G</b>		78,74,27	..... الكرة "داخل"
39	..... تأخيرات اللعب	27	..... الكرة في اللعب
40, 36	..... توقفات اللعب	30	..... الكرة في الشبكة
<b>H</b>		78,74,27	..... الكرة "خارج"
14	..... ارتفاع الشبكة	27	..... الكرة خارج اللعب
<b>I</b>		30	..... لمس الكرة الشبكة
38	..... التبديل غير القانوني	16	..... الكرات
39	..... الطلب الخاطئ	67, 34	..... الصد
40	..... الإصابة/ المرض	35	..... لمسة الصد
36	..... التوقفات	74, 34	..... أداء الصد
41	..... فترات الراحة	35	..... الصد وضربات الفريق
41	..... فترات الراحة وتغيير الملاعب	35	..... أخطاء أداء الصد
<b>L</b>		35	..... صد الإرسال
14	..... الإضاءة	35	..... الصد ضمن مجال المنافس
37	..... تحديد التبديلات	<b>C</b>	
79, 78, 57	..... مراقبو الخطوط	19	..... رئيس الفريق
79, 78, 58	..... إشارات الراية لمراقبي الخطوط	71, 41	..... تغيير الملاعب
57	..... الموقع	19	..... تغيير الأدوات
57	..... المسؤوليات	33	..... خصائص الضربة الهجومية
13	..... الخطوط على الملعب	28	..... خصائص الضربة
18	..... مكان الفريق	20	..... المدرب
<b>M</b>		31	..... لمس الشبكة
46	..... سوء السلوك البسيط	<b>D</b>	
46	..... سوء السلوك وجزاءاته	23	..... التخلف والفريق غير المكتمل
48	..... سوء السلوك قبل وبين الأشواط	40	..... جزاءات التأخير
47	..... سوء السلوك المؤدي إلى الجزاءات	42	..... تعيين اللاعب الحر
<b>N</b>		12	..... الأبعاد
14	..... الشبكة والقوائم	<b>E</b>	
36	..... عدد توقفات اللعب العادية	42, 18	..... الأدوات
		40	..... توقفات اللعب الاستثنائية
		37	..... التبديل الاستثنائي
		32	..... تنفيذ الإرسال
		40	..... التدخل الخارجي

## الفهرس

T	O
17 ..... الفريق	79, 78, 77, 71, 58 ..... الإشارات الرسمية
17 ..... تكوين الفريق	23 ..... فترة الإحماء الرسمي
19 ..... قادة الفريق	P
35, 28 ..... ضربات الفريق	31 ..... أخطاء اللاعب عند الشبكة
24 ..... ترتيب الدوران الأساسي	61, 12 ..... منطقة اللعب
14 ..... درجة الحرارة	12 ..... سطح اللعب
42 ..... اللاعب الحر	28 ..... لعب الكرة
23 ..... القرعة	25 ..... المراكز
37 ..... الوقت المستقطع والوقت المستقطع الفني	25 ..... خطأ المركز
22 ..... لتسجيل نقطة	15 ..... القوائم
22 ..... لتسجيل نقطة، الفوز بالشوط والمباراة	40 ..... التوقفات الطويلة
22 ..... الفوز بالشوط	R
23 ..... الفوز بالمباراة	76, 30 ..... الوصول خلف الشبكة
39 ..... أنواع التأخيرات	70, 50 ..... هيئة التحكيم
U	50 ..... الإجراءات
16 ..... توحيد الكرات	56, 55, 54, 52 ..... المسؤوليات
Z	77, 71, 58 ..... إشارات اليد للحكام
13 ..... المساحات والمناطق	36 ..... طلب توقفات اللعب العادية
	46 ..... متطلبات السلوك
	33 ..... قيود الضربة الهجومية
	26 ..... الدوران
	74, 26 ..... خطأ الدوران
	S
	73, 72, 69, 48 ..... بطاقات الجزاء
	69, 47 ..... جداول الجزاء
	55 ..... المسجل
	55 ..... الموقع
	55 ..... المسؤوليات
	74, 32 ..... الإخفاء
	53 ..... الحكم الثاني
	53 ..... السلطة
	53 ..... الموقع
	54 ..... المسؤوليات
	31 ..... الإرسال
	32 ..... ترتيب الإرسال
	36 ..... تعاقب توقفات اللعب العادية
	33 ..... أخطاء الإرسال وأخطاء المركز
	15 ..... الأشرطة الجانبية
	46 ..... السلوك الرياضي
	16 ..... المقاييس
	27 ..... حالات اللعب
	15 ..... التركيب
	23 ..... نظام اللعب
	37 ..... التبديل
	38 ..... التبديل بسبب الطرد أو الاستبعاد
	38 ..... إجراء التبديل



## إحداث تطوير ومراجعة

قانون الاتحاد الدولي للكرة الطائرة

2020 – 2017

إبراهيم محمد النعمة

حسن نجم اليعقوب

وليد عبدالصمد

حسام نبيل

محمد إحسان

محمد تاكيشي