



برگزیده‌ای از قوانین رسمی والیبال

۲۰۲۱-۲۰۲۴

تایید شده در سی و هفتمین کنگره FIVB ۲۰۲۱

واحد ورزش ۱ (والیبال)

دانشگاه صنعتی شریف

بازنگری - ۱۴۰۲

ترجمه و تدوین:

مجید قلی پور

آرزو تبریزی

داریوش خدامرادی

بسمه تعالی

تاریخچه والیبال

بازی والیبال، در اصل به نام میتونت، در سال ۱۸۹۵ توسط ویلیام مورگان پس از گذشت چهار سال از اختراع بسکتبال، ابداع شد. مورگان فارغ‌التحصیل کالج اسپرینگفیلد ماساچوست، والیبال را با ترکیبی از بسکتبال، بیس بال، تنیس و هندبال طراحی کرد. بعدها، زمانی که آلفرد اس. هالستد مشغول تماشای این ورزش بود، نام آن را به «والیبال» تغییر داد. اولین تور والیبال، که قرض گرفته شده از ورزش تنیس بود، فقط کمتر از ۱ متر (۳ فوت) ارتفاع داشت. در ۷ ژوئیه ۱۸۹۶ (میلادی)، اولین بازی رقابتی والیبال انجام شد. کارگران انجمن مسیحیان مردان جوان، بازی را از هولیوک ماساچوست به مدارس میسیونری آمریکا در آسیا بردند. والیبال به سرعت در آسیا به ورزش بسیار محبوب تبدیل شد و در اوایل سال ۱۹۱۳ (میلادی) به ورزشی از بازی‌های شرقی تبدیل شد. در آغاز برای بازی والیبال قوانین خاصی تدوین نشده بود، هر فرد و در هر کشوری به میل خود و به طریق مختلف با توپ بازی می‌کرد. رفته‌رفته که والیبال در مناطق و نواحی مختلف جهان گسترش می‌یافت، کم‌کم قوانینی برای این بازی وضع شد. در سال ۱۹۰۰ پذیرفته شد که امتیازات هر ست بازی ۲۱ پوئن (امتیاز) باشد. در سال ۱۹۱۲ سیستم چرخش به تصویب رسید. در سال ۱۹۱۷ پذیرفته شد که هر ست بازی ۱۵ امتیاز باشد. در سال ۱۹۱۸ تعداد بازیکنان هر طرف زمین ۶ نفر پیشنهاد شد، که مورد قبول عامه قرار گرفت. در سال ۱۹۲۱ موافقت شد که هر تیم با حداکثر سه ضربه توپ را به طرف دیگر بفرستد. در سال ۱۹۲۳ اندازه زمین بازی ۱۸×۹ متر تعیین شد.

اولین کشور خارجی که والیبال را پذیرفت، کشور کانادا و در سال ۱۹۰۰ بود. فرانسه، چکسلواکی و لهستان سه کشوری بودند که قبل از دیگران اقدام به تشکیل فدراسیون ملی والیبال در کشور خود نموده و در سال ۱۹۳۶ به هنگام بازی‌های المپیک در برلین برای تاسیس فدراسیون جهانی والیبال فعالیت زیادی نمودند ولی با آغاز جنگ جهانی دوم و طغیان آن در اروپا اقدامات آنان متوقف شد. پس از جنگ جهانی دوم، فعالیت‌های فراوان برای حرکت جدید در والیبال مجدداً آغاز شد و اولین مسابقه بین‌المللی در قاره اروپا بین تیم‌های ملی فرانسه و چکسلواکی در پاریس برگزار گردید. در آوریل ۱۹۴۷ کنگره‌ای با شرکت نمایندگان چهارده کشور از سراسر جهان در پاریس برگزار و فدراسیون بین‌المللی والیبال (F.I.V.B) در پاریس تشکیل شد. پل لیبود فرانسوی به عنوان اولین رئیس انتخاب و تا سال ۱۹۸۴ (یعنی ۳۷ سال) ریاست را برعهده داشت. امروزه این فدراسیون حدود ۲۱۷ کشور عضو دارد (سال ۲۰۰۷). در سال ۱۹۵۲ دومین دوره مسابقات جهانی مردان و اولین دوره مسابقات جهانی زنان در مسکو برگزار شد. در سال ۱۹۶۴ مسابقات والیبال مردان و زنان به برنامه بازی‌های المپیک ۱۹۶۴ توکیو اضافه شد.

۱ محوطه بازی (شکل ۱)

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

۱-۱ ابعاد

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

برای مسابقات جهانی و رسمی *FIVB*، منطقه آزاد باید حداقل ۵ متر از خطوط کناری و $6/5$ متر از خطوط انتهائی محاسبه گردد. فضای آزاد بازی باید حداقل $12/5$ متر از سطح زمین ارتفاع داشته باشد.

۳-۱ خطوط و زمین بازی

۱-۳-۱ تمام خطوط ۵ سانتی متر عرض دارند. رنگ آنها باید روشن و متفاوت از رنگ کف و دیگر خطوط باشند.

۲-۳-۱ خطوط مرزی

دو خط کناری و دو خط انتهائی، محدوده زمین را مشخص می کنند. هر دو خطوط کناری و انتهائی، داخل زمین بازی محسوب می شوند.

۳-۳-۱ خط مرکزی

خط فرضی واقع در وسط خط مرکزی، زمین بازی را به دو زمین مساوی به ابعاد 9×9 متر تقسیم می کند، اگرچه، تمام عرض خط به طور کامل و مساوی به هر دو زمین تعلق دارد. این خط در زیر تور از خط کناری یک طرف تا خط کناری طرف دیگر امتداد دارد.

۴-۳-۱ خط حمله

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

برای مسابقات جهانی و رسمی *FIVB*، خط حمله از دو طرف خطوط کناری، به وسیله خط چین هائی، به صورت پنج خط 15 سانتی متری، با عرض 5 سانتی متر، با فاصله 20 سانتی متر از هم، و به طول کلی $1/75$ متر امتداد می یابند. خط محدوده مربی (یک خط چین، طول هر خط 15 سانتی متر با فواصل 20 سانتی متر، موازی با خط کناری و با فاصله $1/75$ متر از آن، از خط حمله تا خط انتهائی امتداد دارد.

۴-۱ مناطق و محوطه ها

۱-۴-۱ منطقه جلو

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

۲-۴-۱ منطقه سرویس

منطقه سرویس در پشت خط انتهائی با عرض 9 متر می باشد. از طرفین به وسیله دو خط به طول 15 سانتی متر که از 20 سانتی متری پشت خط انتهائی و حداقل خطوط کناری کشیده شده، محدود می شود. هر دوی این خطوط جزء منطقه سرویس می باشند. منطقه سرویس در عمق تا انتهای منطقه آزاد امتداد دارد.

۳-۴-۱ منطقه تعویض

منطقه تعویض، به وسیله امتداد خطوط حمله هر دو زمین تا میز منشی محدود می شود.

۴-۴-۱ منطقه تعویض بازیکن آزاد (لیبرو - Libero)

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

۵-۴-۱ محوطه گرم کردن

برای مسابقات جهانی و رسمی *FIVB*، محوطه های گرم کردن محلی در گوشه نیمکت ذخیره های هر تیم خارج از منطقه آزاد، محلی که مانع دید تماشاچیان نشود، به اندازه تقریبی 3×3 تعیین شده است. یا گزینه دیگر، سکوی پشت نیمکت هر تیم که از زمین بازی $2/5$ متر فاصله داشته باشد (شکل ۱).

محوطه جریمه به اندازه تقریبی 1×1 که با دو صندلی تجهیز شده، در محوطه کنترل و خارج از امتداد هر یک از خطوط انتهایی قرار دارد (شکل ۱). این محوطه‌ها می‌توانند با دو خط قرمز به عرض ۵ سانتی‌متر محدود شوند.

۲ تور و تیرها (شکل ۲)

- ۱-۲ ارتفاع تور
تور به طور عمودی بالای خط مرکزی قرار دارد که ارتفاع بالای آن $2/43$ متر برای آقایان و $2/24$ متر برای خانم‌ها است.
- ۱-۱-۲ ارتفاع آن از مرکز زمین بازی اندازه‌گیری می‌شود. ارتفاع تور (در بالای خطوط کناری) باید دقیقاً مساوی بوده و نباید از ارتفاع قانونی، بیشتر از ۲ سانتی‌متر تجاوز نماید.
- ۲-۲ ساختار
تور، ۱ متر عرض و $9/5$ الی ۱۰ متر طول دارد (با ۲۵ تا ۵۰ سانتی‌متر طول بیشتر در هر طرف از نوارهای کناری) که از مربع‌های توری سیاه‌رنگ ۱۰ سانتی‌متری ساخته شده است (شکل ۲).
- در تمام طول لبه بالایی آن یک نوار افقی با عرض ۷ سانتی‌متر از جنس پارچه کتان سفید دو لایه دوخته شده است. در دو طرف این نوار سوراخی وجود دارد که از میان آن ریسمانی برای بستن نوار به تیرها جهت حفظ استحکام بالای آن می‌گذرد. درون نوار، یک سیم قابل انعطاف، تور را به تیرها بسته و بالای آن را محکم نگه می‌دارد. در پایین تور یک نوار ۵ سانتی‌متری افقی مشابه نوار بالایی وجود دارد که یک طناب از میان آن عبور داده می‌شود. این طناب، به تیرها متصل می‌شود تا قسمت پایینی تور محکم و کشیده بماند.
- ۳-۲ نوارهای کناری
دو عدد نوار سفید رنگ به طور عمودی مستقیماً بالای خطوط کناری بسته می‌شوند. عرض آنها ۵ سانتی‌متر و طول آنها ۱ متر بوده و به عنوان قسمتی از تور در نظر گرفته می‌شوند.

- ۴-۲ آنتن‌ها
آنتن یک میله انعطاف‌پذیر به طول $1/8$ متر و قطر ۱۰ میلی‌متر است که از جنس فایبرگلاس یا مواد مشابه ساخته شده است. هر آنتن به لبه خارجی هر یک از نوارهای کناری بسته می‌شود. آنتن‌ها در دو طرف تور مقابل هم قرار دارند (شکل ۲). ۸۰ سانتی‌متر فوقانی هر آنتن، در بالای تور قرار گرفته و با قسمت‌های ۱۰ سانتی‌متری با رنگ‌های متضاد، ترجیحاً قرمز و سفید مشخص می‌شود. آنتن قسمتی از تور در نظر گرفته می‌شود و محدوده جانبی فضای مجاز عبور (توپ) را مشخص می‌کنند (شکل ۴).

- ۵-۲ تیرها
تیرها در محلی با فاصله $0/5 - 1$ متر خارج از خطوط کناری، تور را نگاه می‌دارند (شکل ۲). ارتفاع آنها $2/55$ متر بوده و ترجیحاً قابل تنظیم می‌باشند.
- برای تمام مسابقات جهانی و رسمی FIVB، تیرها در محلی با فاصله ۱ متر خارج از خطوط کناری، تور را نگاه می‌دارند.
- ۲-۵-۲ تیرها گرد و صاف بوده و بدون سیم در زمین ثابت و محکم می‌باشند. تیرها باید عاری از هر گونه خطر و یا وسیله مزاحمی باشند.

۳ توپ

- ۱-۳ معیارها
توپ باید کروی بوده و از چرم طبیعی یا چرم مصنوعی انعطاف‌پذیر، با یک توئی ساخته شده از جنس لاستیک یا مواد مشابه باشد. رنگ آن از یک رنگ روشن یا ترکیبی از رنگ‌ها باشد. مواد چرم مصنوعی و ترکیب رنگ توپ‌هایی که در مسابقات رسمی بین‌المللی استفاده می‌شوند باید با استانداردهای FIVB، مطابقت داشته باشند.
- محیط آن ۶۵-۶۷ سانتی‌متر و وزن آن ۲۶۰ - ۲۸۰ گرم است. فشار داخلی آن باید $0/300$ تا $0/325$ کیلوگرم بر سانتی‌متر مربع باشد.
- ۲-۳ بکنواختی توپ‌ها
تمام توپ‌هایی که در یک مسابقه استفاده می‌شوند باید دارای استانداردهای یکسانی از نظر محیط، وزن، فشار، نوع، رنگ و غیره باشند.
- برای مسابقات جهانی و رسمی FIVB، همچنین ملی یا لیگ قهرمانی باید با توپ‌های تأیید شده FIVB، بازی شوند، مگر با توافق FIVB

برای مسابقات جهانی و رسمی FIVB، از پنج توپ باید استفاده شود. در این حالت، شش توپ جمع‌کن در هر یک از گوشه های منطقه آزاد و پشت هر داور استقرار می‌یابند.

فصل ۲. شرکت‌کنندگان

۴ تیم‌ها

- ۱-۴ ترکیب تیم‌ها
- ۱-۱-۴ یک تیم می‌تواند شامل حداکثر ۱۲ بازیکن، علاوه یک مربی، حداکثر دو کمک‌مربی، یک فیزیوتراپ و یک دکتر پزشک باشد. برای مسابقات جهانی و رسمی FIVB، فیزیوتراپ و پزشک باید قبلاً توسط FIVB تأیید شوند.
- ۲-۱-۴ یکی از بازیکنان کاپیتان تیم است که باید در برهه امتیاز مشخص شود.
- ۳-۱-۴ فقط بازیکنان ثبت‌شده در برهه امتیاز می‌توانند وارد زمین شده و در مسابقه بازی کنند. زمانی که مربی و کاپیتان تیم برهه امتیاز را امضاء کردند (فهرست تیم برای برهه امتیاز الکترونیکی)، بازیکنان ثبت‌شده نمی‌توانند تغییر یابند.

۳-۴ تجهیزات

- تجهیزات یک بازیکن شامل پیراهن، شورت، جوراب (تماماً یک شکل) و کفش ورزشی می‌باشد.
- ۱-۳-۴ رنگ و طرح پیراهن، شورت و جوراب کل تیم (بجز بازیکن آزاد) باید یکسان باشد.
- ۳-۳-۴ پیراهن بازیکنان باید از شماره ۱ تا ۲۰ شماره‌گذاری شده باشد.
- برای مسابقات جهانی و رسمی FIVB بزرگسالان، جایی که تعداد زیادی بازیکن مورد استفاده قرار می‌گیرد، دامنه شماره‌ها می‌تواند افزایش یابد.

- ۱-۳-۳-۴ شماره باید در جلو و عقب پیراهن در وسط آن قرار گیرد. رنگ و روشنی شماره‌ها باید با رنگ و روشنی پیراهن‌ها متضاد باشند.
- ۲-۳-۳-۴ شماره روی سینه باید حداقل ۱۵ سانتی‌متر و در پشت حداقل ۲۰ سانتی‌متر طول داشته باشد. پهنای نوار شماره‌ها باید حداقل ۲ سانتی‌متر باشد.
- ۴-۳-۴ کاپیتان تیم باید یک نوار ۸×۲ سانتی‌متری بصورت یک خط، زیر شماره پیراهنش روی سینه داشته باشد.
- ۴-۳-۴ به جز بازیکن آزاد، پوشیدن لباس با رنگ متفاوت و یا بدون شماره رسمی ممنوع است.

۵ رهبران بازی

هم مربی و هم کاپیتان تیم مسئول رفتار و نظم اعضای تیم خود هستند. لیبرو، نمی‌تواند کاپیتان تیم و یا یک بازی باشد.

فصل ۳. روش بازی

۶ کسب امتیاز، بردن ست و مسابقه

- ۱-۶ کسب امتیاز
- ۱-۱-۶ امتیاز
- یک تیم وقتی امتیاز کسب می‌کند که:
- ۱-۱-۱-۶ توپ را با موفقیت در زمین حریف فرود آورد.
- ۲-۱-۱-۶ تیم حریف مرتکب خطا شود.
- ۳-۱-۱-۶ تیم حریف جریمه شود.
- ۲-۱-۶ خطا
- یک تیم با انجام عملیات بازی، مغایر با قوانین مرتکب خطا شده است (یا با برخی روش‌ها باعث تخطی از قوانین شود). داوران خطاها را مورد قضاوت قرار داده و بر اساس قوانین نتایج را تعیین می‌نمایند.
- ۱-۲-۱-۶ اگر دو یا چند خطا به طور متوالی انجام شود، فقط اولی محاسبه می‌شود.
- ۲-۲-۱-۶ اگر دو یا چند خطا همزمان به وسیله دو تیم انجام شود، خطای مکرر نامیده شده و رالی تکرار می‌شود.

۳-۱-۶ رالی و رالی به اتمام رسیده

یک رالی، توالی عملیات بازی از لحظه زدن سرویس توسط زنده سرویس است تا زمانی که توپ از بازی خارج شود. یک رالی وقتی به اتمام می‌رسد که توالی عملیات بازی به اعطای یک امتیاز منتج شود که این شامل:

✓ جریمه تعلق گیرد.

✓ از دست دادن سرویسی که بعد از محدوده زمانی زده شده باشد.

۱-۳-۱-۶ اگر تیم زنده سرویس برنده رالی باشد، یک امتیاز دریافت می‌کند و زدن سرویس را ادامه می‌دهد.

۲-۳-۱-۶ اگر تیم دریافت‌کننده سرویس برنده رالی باشد، یک امتیاز دریافت می‌کند و باید سرویس بعدی را بزند.

۲-۶ بردن ست

تیمی یک ست (به جزست پنجم) را می‌برد که زودتر امتیاز ۲۵ را با حداقل ۲ امتیاز اختلاف به دست آورد. در شرایط مساوی ۲۴-۲۴، بازی تا دست‌یابی به دو اختلاف امتیاز، ادامه می‌یابد (۲۴-۲۶، ۲۵-۲۷، ...).

۳-۶ بردن مسابقه

۱-۳-۶ تیمی برنده مسابقه است که ۳ ست را برده باشد.

۲-۳-۶ در شرایط مساوی ۲-۲، ست پنجم با ۱۵ امتیاز و حداقل ۲ اختلاف امتیاز بازی می‌شود.

۴-۶ پیش فرض یک تیم و تیم ناقص

۳-۴-۶ در یک ست و یا یک بازی، چنانچه یک تیم ناقص قلمداد شود، آن ست و یا بازی را خواهد باخت. برای بردن آن ست و یا بازی، به تیم حریف امتیاز و یا امتیاز و ست مورد نیاز داده خواهد شد. امتیاز و ست تیم ناقص به همان شکل حفظ خواهد شد.

۷ ساختار بازی

۱-۷ شیر یا خط (قرعه‌کشی)

قبل از شروع مسابقه، داور اول برای تعیین اولین سرویس و انتخاب زمین، قرعه‌کشی می‌نماید. در صورت بازی در ست نهایی یک قرعه‌کشی جدید باید انجام شود.

۱-۱-۷ قرعه‌کشی با حضور کاپیتان‌های دو تیم انجام می‌شود.

۲-۱-۷ برنده قرعه‌کشی انتخاب می‌نماید:

یا

۱-۲-۱-۷ حق زدن سرویس یا دریافت کردن سرویس (واگذاری حق سرویس به تیم حریف)

یا

۲-۲-۱-۷ یکی از زمین‌ها

انتخاب بعدی، برای بازنده قرعه‌کشی است.

۳-۷ آرایش بازیکنان تیم در شروع ست (شکل ۳)

۱-۳-۷ همیشه هر تیم باید ۶ بازیکن در بازی داشته باشد.

آرایش بازیکنان در شروع بازی شاخصی برای ترتیب چرخش بازیکنان در زمین است. این ترتیب در طول یک ست باید حفظ شود.

۲-۳-۷ قبل از شروع هر ست، مربی باید آرایش تیمش را روی برگه مربوطه یا از طریق تجهیزات الکترونیکی (در صورت وجود) تحویل نماید. برگه آرایش که به طور صحیح پر و امضاء شده، تحویل داور دوم و یا منشی شده یا به طور الکترونیکی به تابلو امتیازات ارسال می‌شود.

۳-۳-۷ در هر ست، بازیکنانی که در آرایش تیم نمی‌باشند، بازیکنان تعویضی آن ست محسوب می‌شوند (بجز بازیکن آزاد).

۴-۳-۷ بعد از تحویل برگه آرایش تیم به داور دوم یا منشی، هیچ تغییری در آرایش بازیکنان مجاز نیست مگر با تعویض معمول.

۴-۷ وضعیت قرارگیری بازیکنان در زمین (آرایش)

در لحظه‌ای که زنده سرویس به توپ ضربه می‌زند، هر تیم باید بر اساس ترتیب چرخشی در داخل زمین خودش قرار بگیرد (بجز زنده سرویس).

۱-۴-۷ آرایش بازیکنان به شرح ذیل شماره گذاری می‌شود:

۱-۱-۴-۷ سه بازیکن جلوی تور، بازیکن ردیف جلویی هستند و مناطق ۲ (جلو - راست)، ۳ (جلو - وسط) و ۴ (جلو - چپ) را اشغال می‌کنند.

۲-۱-۴-۷ سه بازیکن دیگر، بازیکنان ردیف عقب هستند و مناطق ۱ (عقب - راست)، ۶ (عقب - وسط) و ۵ (عقب - چپ) را اشغال می‌کنند.

۲-۴-۷ وضعیت نسبی بین بازیکنان:

۱-۲-۴-۷ هر بازیکن ردیف عقب، باید نسبت به خط مرکزی، عقب‌تر از بازیکن جلوی خودش باشد.

۲-۲-۴-۷ بازیکنان ردیف جلو و بازیکنان ردیف عقب، به ترتیب از نظر جانبی باید وضعیتی که در قانون ۷-۴-۱ مشخص شده را اتخاذ نمایند.

۳-۴-۷ آرایش بازیکنان بر اساس وضعیت تماس پاهایشان با زمین تعیین و کنترل می‌شود که بدین قرار است (شکل ۳):

۱-۳-۴-۷ حداقل قسمتی از یک پای هر یک از بازیکنان ردیف عقب باید نسبت به خط مرکزی مساوی با پای جلویی بازیکن ردیف جلویی خودش باشد یا دورتر از خط مرکزی.

۲-۳-۴-۷ حداقل قسمتی از یک پای هر یک از بازیکنان سمت راست (یا چپ) باید از پای دیگر بازیکنان همان ردیف، به خط کناری راست (یا چپ) نزدیک‌تر باشد.

۴-۴-۷ بعد از زدن ضربه سرویس، بازیکنان می‌توانند به اطراف حرکت کرده و هر منطقه‌ای را در داخل زمین خودشان و منطقه آزاد، اشغال نمایند.

۵-۷ خطای آرایش (وضعیت قرارگیری بازیکنان در زمین)

۱-۵-۷ هنگام سرویس و در لحظه ضربه به توپ، اگر هر یک از بازیکن در موقعیت صحیح خود قرار نداشته باشد، مرتکب خطای آرایش شده است. هنگامی که یک بازیکن بواسطه یک تعویض غیرقانونی در زمین باشد و بازی مجدداً شروع شود، خطای آرایش محسوب شده و عواقب تعویض غیرقانونی را به دنبال دارد.

۲-۵-۷ اگر زننده سرویس در لحظه ضربه زدن مرتکب خطای سرویس شود، خطای سرویس مقدم بر خطای آرایش بوده و محاسبه می‌گردد.

۳-۵-۷ اگر بعد از زدن ضربه سرویس، خطای سرویس واقع شود، این خطای آرایش است که محاسبه خواهد شد.

۴-۵-۷ خطای آرایش به موارد زیر منتج خواهد شد:

۱-۴-۵-۷ تیم خاطی، با دادن امتیاز و سرویس به حریف جریمه می‌شود.

۲-۴-۵-۷ آرایش بازیکنان باید اصلاح شود.

۶-۷ چرخش

۱-۶-۷ ترتیب چرخش به وسیله آرایش بازیکنان تیم در شروع بازی تعیین می‌شود و با ترتیب زدن سرویس و وضعیت قرارگیری بازیکنان در طول ست کنترل می‌گردد.

۲-۶-۷ وقتی تیم دریافت‌کننده سرویس، حق زدن سرویس را بدست می‌آورد، بازیکنانش در جهت حرکت عقربه‌های ساعت چرخش می‌نمایند: بازیکن منطقه ۲ چرخش کرده و برای زدن سرویس به منطقه ۱ می‌رود، بازیکن منطقه ۱ به منطقه ۶ چرخش می‌نماید و غیره.

۷-۷ خطای چرخش

۱-۷-۷ خطای چرخش وقتی انجام می‌شود که سرویس بر اساس ترتیب چرخش زده نشود. که به نتایج زیر منتج می‌شود:

۱-۱-۷-۷ منشی، بازی را متوقف می‌کند، تیم حریف امتیاز و سرویس بعدی را بدست می‌آورد.

۲-۱-۷-۷ ترتیب چرخش بازیکنان باید تصحیح شود.

۲-۷-۷ بعلاوه، امتیاز باید در لحظه دقیق آن یعنی وقتی که خطا انجام شده تعیین شود و تمام امتیازاتی که بعد از خطا توسط تیم بدست آمده باید حذف شود. امتیازات تیم مقابل معتبر می‌ماند.

اگر نتوان این لحظه را تعیین نمود، هیچ امتیاز یا امتیازاتی حذف نمی‌شود و دادن امتیاز و سرویس به تیم حریف، تنها جریمه‌ای است که در نظر گرفته می‌شود.

فصل ۴. عملیات بازی

۸ حالت‌های بازی

۱-۸ توپ در بازی (گردش)

توپ از لحظه ضربه سرویسی که داور اول اجازه زدنش را داده، در گردش است.

۲-۸ توپ خارج از بازی

از لحظه‌ای که داور اول توسط زدن سوت خطا را اعلام می‌کند، توپ از بازی خارج است و چنانچه خطایی در کار نباشد، از لحظه سوت زدن.

۳-۸ توپ داخلی
توپ وقتی داخل است که با کف زمین بازی شامل خطوط مرزی تماس پیدا نماید.

۴-۸ توپ خارج
توپ خارج است وقتی:
۱-۴-۸ قسمتی از توپ که با زمین تماس پیدا می کند، به طور کامل خارج از خطوط محیطی باشد؛
۲-۴-۸ با شیئی خارج از زمین بازی یا سقف و یا شخصی خارج از بازی تماس پیدا نماید؛
۳-۴-۸ با آنتن ها، طناب و ریسمان، تیرها یا با قسمتی از تور، خارج از نوارهای کناری برخورد نماید.
۴-۴-۸ به طور جزئی یا تماماً از فضای قابل عبور در صفحه عمودی تور، عبور نماید (به جز قانون ۱۰-۱-۲).
۵-۴-۸ به طور کامل از فضای پایینی زیر تور عبور نماید (شکل ۴).

۹ بازی با توپ

هر تیم باید در داخل میدان و فضای بازی مربوط به خود، بازی نماید (به جز قانون ۱۰-۱-۲). توپ حتی می تواند از منطقه آزاد و از روی سراسر میز امتیاز، دوباره به بازی برگردانده شود.

۱-۹ ضربات تیم

ضربه عبارت است از تماس یک بازیکن با توپ، در بازی.
یک تیم برای برگرداندن توپ، حق دارد حداکثر سه ضربه بزند (علاوه بر دفاع). در صورت ضربه بیشتر، تیم مرتکب خطای "چهار ضربه" می شود.

۱-۱-۹ تماس های متوالی

بازیکن نمی تواند ۲ بار متوالی به توپ ضربه بزند (به استثناء قانون ۹-۲-۳، ۱۴-۲، و ۱۴-۴-۲).

۲-۱-۹ تماس های همزمان

۲ یا ۳ بازیکن می توانند در یک لحظه توپ را لمس کنند.
وقتی دو (یا سه) هم تیمی به طور همزمان توپ را لمس می کنند، به عنوان دو (یا سه) ضربه (به استثنای دفاع) محاسبه می شود.

۲-۹ ویژگی های ضربه

توپ می تواند با هر عضوی از بدن تماس پیدا نماید.
توپ نباید گرفته و یا پرتاب شود. فقط می تواند به هر مسیر دیگری ارسال شود.
توپ می تواند با قسمت های مختلف بدن تماس پیدا نماید، مشروط بر اینکه تماس ها به طور همزمان انجام شوند.
استثناءها:

۱-۳-۲-۹ تماس های متوالی که توسط یک یا چند مدافع در حال دفاع و هنگام یک عمل و اقدام انجام شود.
۲-۳-۲-۹ در اولین ضربه تیم، توپ با قسمت های مختلف بدن تماس پیدا نماید، طوری که در جریان یک عمل و اقدام باشد.

۳-۹ خطاهای بازی با توپ

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

۱۰ توپ روی تور

۱-۱۰ عبور توپ از روی تور (شکل ۴)

۱-۱-۱۰ توپ باید از بالای تور و فضای مجاز عبور، به زمین مقابل ارسال شود (شکل ۴). فضای مجاز عبور، قسمتی از صفحه عمودی تور است که به شرح ذیل محدود شده است:

۱-۱-۱-۱۰ از پایین، توسط لبه بالای تور
۲-۱-۱-۱۰ از طرفین، توسط آنتن ها و امتداد فرضی آنها
۳-۱-۱-۱۰ از بالا، توسط سقف

- ۲-۱-۱۰ چنانچه بخشی از توپ یا تمام توپی که از فضای خارجی صفحه تور عبور کرده و به سمت منطقه آزاد حریف می‌رود، می‌تواند در محدوده سه ضربه تیم، برگردانده شود به شرط اینکه:
- ۱-۲-۱-۱۰ زمین بازی توسط بازیکن لمس نشود.
- ۲-۲-۱-۱۰ توپی که بخش یا تمام آن از فضای خارجی عبور کرده، باید از همان طرف زمین عبور نماید.
- ۳-۱-۱۰ چنانچه توپ از فضای زیر تور به سمت زمین حریف می‌رود، مادامی که به طور کامل از صفحه عموی تور عبور نکرده، در بازی قرار دارد.
- ۲-۱۰ برخورد توپ با تور**
- توپ می‌تواند درحالی که از تور عبور می‌نماید با آن برخورد نماید.
- ۳-۱۰ برخورد توپ با تور**
- توپی که با درون تور برخورد می‌کند، می‌تواند در محدوده ۳ ضربه تیم، به بازی برگردانده شود.

۱۱ بازیکنان روی تور

- ۱-۱۱ دست‌یابی به آن طرف تور (در زمین حریف)**
- ۱-۱-۱۱ هنگام دفاع، بازیکن می‌تواند توپ را در آن طرف تور (فضای زمین حریف) لمس نماید، مشروط بر اینکه قبل و یا هنگام آخرین ضربه حریف، تداخلی با بازی وی نداشته باشد.
- ۲-۱-۱۱ بعد از ضربه حمله توسط حریف، بازیکن مجاز است دست‌هایش را به آن طرف تور عبور دهد، مشروط بر اینکه این تماس در محدوده فضای بازی خودش باشد.
- ۲-۱۱ نفوذ از زیر تور**
- ۱-۲-۱۱ نفوذ از زیر تور به فضای تیم مقابل مجاز است، به شرط آنکه برای بازی حریف تداخل ایجاد نشود.
- ۲-۲-۱۱ نفوذ به زمین تیم مقابل، جلوتر از خط مرکزی:
- ۱-۲-۲-۱۱ تماس یک یا دو پا (کف پا) با زمین حریف مجاز می‌باشد به شرط آنکه قسمتی از پا (پاها) که نفوذ کرده، یا با خط مرکزی در تماس باشد یا مستقیماً بالای آن قرار گیرد و این عمل برای بازی حریف تداخل ایجاد ننماید.
- ۲-۲-۲-۱۱ تماس هر عضوی از بدن (بالتر از کف پا) با زمین حریف مجاز است به شرط اینکه برای بازی حریف تداخل ایجاد ننماید.
- ۳-۲-۱۱ یک بازیکن می‌تواند بعد از آنکه توپ خارج از بازی گرفت به زمین حریف وارد شود.
- ۴-۲-۱۱ یک بازیکن می‌تواند به منطقه آزاد حریف نفوذ کند مشروط بر اینکه برای بازی حریف تداخل ایجاد ننماید.
- ۳-۱۱ برخورد با تور**
- ۱-۳-۱۱ در جریان بازی با توپ، برخورد بازیکن با تور در فضای بین دو آنتن خطا می‌باشد. عمل بازی با توپ (در بین سایر موارد) شامل پرش و جدا شدن از زمین، ضربه زدن (یا اقدام به ضربه زدن) و فرود آمدن مطمئن طوری که آماده انجام یک حرکت و عمل جدید باشد.
- ۲-۳-۱۱ بازیکن به شرط اینکه در بازی تداخلی ایجاد نکند، می‌تواند تیر، طناب و هر شیئی دیگری خارج از آنتن را لمس کند، حتی خود تور.
- ۳-۳-۱۱ هنگامی که برخورد توپ به تور باعث شود تور به حریف برخورد نماید، خطایی رخ نداده است.

۴-۱۱ خطاهای بازیکن روی تور

- ۱-۴-۱۱ بازیکن قبل از ضربه حمله حریف، توپ و یا حریف را در فضای وی لمس کند.
- ۲-۴-۱۱ بازیکن در حالیکه از زیر تور به فضای حریف نفوذ کرده، در بازی حریف تداخل ایجاد کند.
- ۳-۴-۱۱ یک یا هر دو پای بازیکن به‌طور کامل به زمین حریف نفوذ کند.
- ۴-۴-۱۱ یک بازیکن با شرایط زیر در بازی حریف تداخل ایجاد می‌نماید:
- ✓ لمس تور در حفاصل بین دو آنتن یا خود آنتن، در جریان عمل بازی با توپ
 - ✓ استفاده از تور به برای حمایت یا کمک برای تثبیت کردن
 - ✓ ایجاد یک مزیت یا برتری ناعادلانه نسبت به حریف توسط لمس تور
 - ✓ انجام اعمالی که مانع تلاش قانونی حریف برای بازی با توپ شود.

۱۲ سرویس

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

۱-۱۲ اولین سرویس یک ست:

- ۱-۱-۱۲ اولین سرویس ست اول، همانند ست نهایی (پنجمین ست) به وسیله تیمی زده می‌شود که توسط قرعه‌کشی مشخص شده.
۲-۱-۱۲ بقیه ست‌ها با سرویس تیمی شروع می‌شود که در ست قبلی اولین سرویس را زده.

۲-۱۲ ترتیب زدن سرویس

- ۱-۲-۱۲ بازیکنان باید ترتیب زدن سرویس را به تبعیت از برگه آرایشی که ثبت شده انجام دهند.
۲-۲-۱۲ بعد از اولین سرویس در یک ست، بازیکن زنده سرویس به شرح زیر تعیین می‌شود:
۱-۲-۲-۱۲ هنگامی که تیم زنده سرویس رالی را ببرد، بازیکنی (یا بازیکن جانشین) که قبلاً سرویس زده، دوباره سرویس می‌زند.
۲-۲-۲-۱۲ هنگامی که تیم دریافت‌کننده سرویس رالی را ببرد، حق زدن سرویس را بدست می‌آورد و قبل از زدن آن سرویس می‌چرخد. بازیکنی که طی چرخش از منطقه جلو-راست (منطقه ۲) به منطقه عقب-راست (منطقه ۱) حرکت می‌کند، سرویس را خواهد زد.

۳-۱۲ اجازه زدن سرویس

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

۴-۱۲ انجام سرویس

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

۵-۱۲ پوشش دادن

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

۶-۱۲ خطاهای هنگام سرویس

- ۱-۶-۱۲ خطاهای زدن سرویس:
خطاهای زیر حتی اگر تیم حریف آرایش اشتباه داشته باشد، منتهی به تعویض سرویس می‌شود. زنده سرویس:
۱-۱-۶-۱۲ ترتیب و نظم زدن سرویس را برهم بزند،
۲-۱-۶-۱۲ عمل زدن سرویس را به طور صحیح انجام ندهد.
۲-۶-۱۲ خطاهای بعد از ضربه سرویس:
بعد از آنکه به طور صحیح به توپ ضربه زده شد (مگر بازیکنی خارج از وضعیت آرایش باشد)، سرویس خطا می‌شود اگر توپ:
۱-۲-۶-۱۲ با بازیکن تیم زنده سرویس تماس پیدا نماید یا بطور کامل از صفحه عمودی تور، از میان فضای مجاز، رد نشود،
۲-۲-۶-۱۲ به خارج رود،
۳-۲-۶-۱۲ از روی پوشش به وجود آمده توسط بازیکنان رد شود.
۷-۱۲ خطاهای زدن سرویس و خطاهای آرایش
۱-۷-۱۲ اگر زنده سرویس در لحظه زدن سرویس مرتکب خطا شود (اجرای نامناسب، ترتیب چرخش غلط و غیره) و حریف خارج از ترتیب آرایش باشد، این خطای سرویس است که جریمه می‌شود.
۲-۷-۱۲ در عوض اگر اجرای سرویس صحیح باشد، اما سرویس بعداً منتهی به خطا شود (به خارج برود، از روی پوشش بازیکنان برود و غیره)، خطای آرایش اول اتفاق افتاده و جریمه می‌شود.

۱۳ ضربه حمله

- ۱-۱۳ **ویژگی‌های ضربه حمله**
- ۱-۱-۱۳ تمام اعمالی که توپ را به سمت زمین حریف هدایت نماید، ضربه حمله محسوب می‌شوند، به جز سرویس و دفاع.
- ۲-۱-۱۳ هنگام ضربه حمله، آهسته ضربه زدن زمانی مجاز است که توپ گرفته یا پرتاب نشده و به طور واضح به آن ضربه زده شود.
- ۳-۱-۱۳ ضربه حمله زمانی کامل می‌شود که توپ کاملاً از صفحه عمودی تور گذشته یا به وسیله حریف لمس شود.
- ۲-۱۳ **محدودیت‌های ضربه حمله**
- ۱-۲-۱۳ بازیکن ردیف جلو می‌تواند در هر ارتفاعی ضربه حمله را بزند، به شرط آنکه در محدوده فضای بازی خودش به توپ ضربه بزند (به جز قانون ۱۳-۲-۴ و ۱۳-۳-۶).
- ۲-۲-۱۳ بازیکن ردیف عقب می‌تواند ضربه حمله را در هر ارتفاعی از پشت منطقه جلو کامل نماید:
- ۱-۲-۲-۱۳ پای بازیکن در لحظه پرش نباید با خط حمله تماس داشته باشد یا آن را قطع نماید،
- ۲-۲-۲-۱۳ بازیکن بعد از ضربه می‌تواند در منطقه جلو فرود آید.
- ۳-۲-۱۳ بازیکن ردیف عقب می‌تواند ضربه حمله را در داخل منطقه جلو کامل نماید، مشروط بر آنکه در لحظه برخورد، قسمتی از توپ پایین تر از لبه بالایی تور باشد.
- ۴-۲-۱۳ بعد از آنکه حریف سرویس زد، وقتی که توپ در منطقه جلو بوده و کاملاً بالاتر از لبه بالایی تور باشد، هیچ بازیکنی مجاز به زدن ضربه حمله نیست.
- ۳-۱۳ **خطاهای ضربه حمله**
- ۱-۳-۱۳ بازیکن در محدوده فضای بازی تیم مقابل به توپ ضربه بزند.
- ۲-۳-۱۳ بازیکن توپ را با ضربه به خارج بفرستد.
- ۳-۳-۱۳ چنانچه در لحظه ضربه، توپ کاملاً بالاتر از لبه بالایی تور باشد، بازیکن ردیف عقب در منطقه جلو ضربه حمله را کامل نماید.
- ۴-۳-۱۳ روی سرویس حریف، وقتی که توپ در منطقه جلو بوده و بالاتر از لبه بالایی تور باشد، بازیکن ضربه حمله را کامل نماید.
- ۵-۳-۱۳ در لحظه ضربه، چنانچه توپ کاملاً بالاتر از لبه بالایی تور باشد و بازیکن آزاد ضربه حمله را کامل نماید.
- ۶-۳-۱۳ وقتی که بازیکن آزاد در منطقه جلو، توپ را با پنجه پاس دهد و بازیکنی بالاتر از لبه بالای تور ضربه حمله را کامل نماید.

۱۴ دفاع

- ۱-۱۴ **دفاع کردن**
- ۱-۱-۱۴ دفاع کردن عملی است که بازیکنان در نزدیکی تور و با رسیدن به ارتفاعی بالاتر از تور، از آمدن توپی که از سوی حریف می‌آید جلوگیری نمایند. فقط بازیکنان ردیف جلو مجاز به انجام دفاع هستند و در زمان برخورد با توپ، می‌بایستی قسمتی از بدن بالاتر از لبه بالایی تور باشد.
- ۲-۱-۱۴ **قصد دفاع کردن**
- قصد دفاع کردن عمل دفاع کردن است بدون لمس توپ.
- ۳-۱-۱۴ **دفاع کامل**
- یک دفاع زمانی کامل می‌شود که توپ با یک مدافع تماس حاصل نماید.
- ۴-۱-۱۴ **دفاع گروهی:** دفاع گروهی به وسیله ۲ یا ۳ بازیکن نزدیک به یکدیگر انجام می‌شود و زمانی کامل می‌شود که یکی از آنها توپ را لمس نماید.
- ۲-۱۴ **برخورد و تماس با توپ در دفاع**
- برخورد و تماس‌های متوالی با توپ (سریع و پیوسته) می‌تواند به وسیله یک یا چند مدافع انجام شود، به شرط آنکه برخوردها در طی یک اقدام باشد.
- ۳-۱۴ **دفاع کردن در محدوده فضای حریف**
- هنگام دفاع کردن، بازیکن می‌تواند دست‌ها و بازوهایش را آن طرف تور قرار دهد به شرط آنکه این عمل تداخل و ممانعتی در بازی حریف ایجاد ننماید. بنابراین قبل از آنکه حریف ضربه حمله را اجرا نماید، لمس توپ در آن طرف تور مجاز نیست.

۴-۱۴ دفاع کردن و تعداد ضربات تیم

۱-۴-۱۴ تماس هنگام دفاع، به عنوان ضربه تیم محسوب نمی‌شود. در نتیجه، بعد از برخورد دفاع، تیم حق سه ضربه برای برگرداندن توپ دارد.
۲-۴-۱۴ بعد از دفاع، اولین ضربه می‌تواند توسط هر بازیکنی، از جمله کسی که توپ را هنگام دفاع لمس کرده، زده شود.

۵-۱۴ دفاع کردن سرویس

دفاع کردن سرویس حریف ممنوع است.

۶-۱۴ خطاهای دفاع کردن

۱-۶-۱۴ قبل از ضربه حمله حریف، مدافع توپ را در فضای تیم مقابل لمس نماید.

۲-۶-۱۴ بازیکن ردیف عقب یا بازیکن آزاد، دفاع را انجام دهند یا در انجام آن مشارکت داشته باشد.

۳-۶-۱۴ دفاع کردن سرویس حریف.

۴-۶-۱۴ بعد از دفاع، توپ به خارج از زمین ارسال شود.

۵-۶-۱۴ دفاع در فضای حریف، خارج از آنتن.

۶-۶-۱۴ بازیکن آزاد بصورت انفرادی یا در جمع گروه، قصد دفاع کردن نماید.

فصل ۵. وقفه‌ها، تأخیرها و فواصل

۱۵ وقفه:

وقفه عبارت از مدت زمانی است که بین اتمام یک رالی و زدن سوت توسط داور اول برای سرویس بعدی به طول می‌انجامد. "وقت استراحت" و "تعویض بازیکنان" از جمله وقفه‌های معمول بازی هستند.

۱-۱۵ تعداد وقفه‌های عادی بازی

در هر ست، هر تیم می‌تواند حداکثر ۲ وقت استراحت و ۶ تعویض بازیکن را درخواست کند.

۲-۱۵ ترتیب وقفه‌های عادی بازی

۱-۲-۱۵ یک یا دو وقت استراحت، و یک تعویض بازیکن، می‌تواند به وسیله هر تیم، یکی پس از دیگری و در همان وقفه، درخواست شود.

۲-۲-۱۵ اگر چه یک تیم اجازه ندارد به دنبال یک وقفه بازی، درخواست‌های متوالی دیگری را برای تعویض بازیکن بنماید، ولی دو بازیکن یا بیشتر می‌توانند در طی یک درخواست تعویض شوند.

۳-۲-۱۵ بین دو درخواست تعویض بازیکن توسط یک تیم، باید یک رالی به طور کامل انجام شده باشد (استثناء: تعویض اجباری به دلیل آسیب دیدگی، اخراج/محرومیت. موارد ۱۵-۵-۲، ۱۵-۷-۱، ۱۵-۸)

۳-۱۵ درخواست برای وقفه‌های عادی بازی

۱-۳-۱۵ وقفه‌های عادی بازی می‌تواند فقط توسط مربی یا در غیاب مربی، صرفاً توسط کمک مربی و یا کاپیتان درخواست شود.

۲-۳-۱۵ تعویض، قبل از شروع هر ست مجاز است و باید مانند یک تعویض عادی در همان ست ثبت شود.

۴-۱۵ وقت‌های استراحت

درخواست‌های وقت استراحت باید در زمانی که توپ خارج از بازی است و قبل از زدن سوت سرویس، با علامت دست مربوطه انجام شود. تمام وقت‌های استراحت درخواست شده ۳۰ ثانیه طول می‌کشد.

برای مسابقات جهانی و رسمی FIVB، طول زمان وقت‌های استراحت می‌تواند بر اساس درخواست برگزارکننده مسابقه و تایید FIVB تنظیم شود.

برای مسابقات جهانی و رسمی FIVB، استفاده از زنگ و سپس علامت دست برای درخواست وقت استراحت اجباری است.

در جریان تمام وقت‌های استراحت، بازیکنان باید به منطقه آزاد نزدیک نیمکت خودشان بروند.

۵-۱۵ تعویض بازیکنان

۱-۵-۱۵ تعویض عملی است که بعد از ثبت آن توسط منشی، به وسیله ورود یک بازیکن به غیر از بازیکن آزاد و یا جایگزین وی، به بازی و اشغال منطقه بازیکن دیگری که باید در آن لحظه زمین را ترک کند، انجام می‌شود.

۲-۵-۱۵ هنگامی که به دلیل آسیب دیدگی یک بازیکن داخل زمین تعویضی انجام می‌شود، می‌تواند با نشان دادن حرکت دست مربی (یا کاپیتان بازی) باشد.

- ۱۵-۶ محدودیت‌های تعویض**
- ۱۵-۶-۱ بازیکنی که در شروع بازی در برگه آرایش قرار دارد، فقط می‌تواند یک‌بار در هر ست بازی را ترک کرده و مجدداً وارد بازی شده و در محل خود طبق آرایش اولیه خود قرار گیرد.
- ۱۵-۶-۲ بازیکن تعویضی (ذخیره) فقط می‌تواند یک‌بار در هر ست وارد بازی شده و با بازیکنی که در شروع بازی در ترکیب تیم بوده جایگزین شود و تنها همان بازیکن می‌تواند جایگزین او شود.
- ۱۵-۷ تعویض استثنائی**
- بازیکنی (بجز بازیکن آزاد) که به علت آسیب دیدگی / بیماری یا اخراج / محرومیت قادر به ادامه بازی نباشد، باید به طور قانونی تعویض شود. اگر این امکان پذیر نباشد، تیم حق دارد فراتر از محدودیت قانون ۱۵-۶ به طور استثنائی بازیکن را تعویض نماید.
- تعویض استثنائی بدین معنی است که هر بازیکن (بجز بازیکن آزاد، بازیکن آزاد دوم، یا بازیکنی که جایگزین او شده) که در زمان وقوع آسیب دیدگی / بیماری / اخراج / محرومیت در زمین نیست می‌تواند با بازیکن آسیب دیده / بیمار / اخراج / محروم تعویض و وارد بازی شود. بازیکن مصدوم / بیمار / اخراج که به واسطه تعویض استثنائی جایگزین شده، اجازه ورود مجدد به مسابقه را ندارد.
- تعویض استثنائی نمی‌تواند جزو تعویض های معمول تیم محاسبه شود ولی باید به عنوان بخشی از کل تعویض های ست و یا مسابقه در برگ امتیازات ثبت شود.
- ۱۵-۸ تعویض به جهت اخراج یا محروم شدن**
- بازیکن اخراجی یا محروم (disqualified) باید بلافاصله بواسطه تعویض قانونی جایگزین شود. اگر این امکان پذیر نباشد، تیم ناقص قلمداد می‌شود. (قانون ۶-۴)
- ۱۵-۹ تعویض غیر قانونی**
- ۱۵-۹-۱ اگر تعویض از محدوده مشخص شده در قانون ۱۵-۱ تجاوز نماید، غیر قانونی است (به جز قانون ۱۵-۷).
- ۱۵-۹-۲ وقتی تیمی تعویض غیر قانونی انجام داد و بازی ادامه پیدا کرد، روند زیر اعمال خواهد شد:
- ۱۵-۹-۲-۱ تیم با دادن امتیاز و سرویس به حریف، جریمه می‌شود.
- ۱۵-۹-۲-۲ تعویض اصلاح می‌شود.
- ۱۵-۹-۲-۳ امتیازاتی که بعد از وقوع خطا، توسط تیم خطاکار به دست آمده حذف می‌شود. امتیازات حریف پابرجا باقی می‌ماند.
- ۱۵-۱۰ روند تعویض بازیکنان**
- ۱۵-۱۰-۱ تعویض باید در محدوده «منطقه تعویض» انجام شود.
- ۱۵-۱۰-۲ تعویض تنها باید به اندازه زمان مورد نیاز برای ثبت تعویض روی برگ امتیاز و اجازه ورود و خروج بازیکنان بطول انجامد.
- ۱۵-۱۰-۳ الف درخواست واقعی برای تعویض از زمانی که بازیکن تعویضی در جریان یک وقفه وارد منطقه تعویض شده و آماده برای بازی است شروع می‌گردد. به جز موارد تعویض به دلیل آسیب دیدگی یا قبل از شروع ست، نیاز نیست که مربی برای تعویض با دست علامت دهد.
- ۱۵-۱۰-۳-ب اگر بازیکن آماده نباشد، تعویض انجام نشده و تیم جریمه می‌شود.
- ۱۵-۱۰-۳-ج درخواست تعویض توسط منشی و با به صدا درآوردن یک زنگ و یا توسط داور دوم و توسط زدن سوت، پذیرفته و اعلام می‌شود. داور دوم اجازه تعویض را صادر می‌کند.
- برای مسابقات جهانی و رسمی FIVB، به منظور تسهیل در تعویض، از راه‌های شماره‌دار استفاده می‌شود (حتی در صورت وجود تجهیزات الکترونیکی).
- ۱۵-۱۰-۴ چنانچه تیمی قصد بیش از یک تعویض را داشته باشد، تمام بازیکنان تعویضی باید در یک زمان وارد منطقه تعویض شده و به عنوان یک درخواست تلقی شود. تعویض های هر جفت بازیکن باید پشت سرهم انجام شود. در صورت وجود یک تعویض غیر قانونی، تعویض یا تعویض های قانونی انجام می‌گردد، تعویض غیر قانونی رد شده و فرد مسئول تأخیر، جریمه می‌شود.
- ۱۶ تأخیرهای بازی**
- ۱۶-۱ انواع تأخیرها**
- هر عمل نامناسب تیم که شروع مجدد بازی را به عقب اندازد، تأخیر است و شامل این موارد می‌باشد:
- ۱۶-۱-۱ تأخیر در وقفه های معمول بازی.
- ۱۶-۱-۲ طولانی کردن وقفه‌های بازی بعد از آنکه بازی آماده شروع مجدد می‌شود.

- ۳-۱-۱۶ درخواست تعویض غیرقانونی.
- ۴-۱-۱۶ تکرار درخواست نابجا
- ۵-۱-۱۶ به تأخیر انداختن بازی توسط اعضاء تیم
- ۲-۱۶ مجازات برای تأخیرها**
- ۱-۲-۱۶ « تذکر برای تأخیر » و « جریمه برای تأخیر » مجازاتهای تیم هستند.
- ۱-۱-۲-۱۶ مجازات برای تأخیرها، در طول همان مسابقه باقی می ماند.
- ۲-۱-۲-۱۶ همه مجازات تأخیرها در برگه مسابقه ثبت می شود.
- ۲-۲-۱۶ اولین تأخیر در مسابقه توسط هر یک از اعضاء تیم با "تذکر برای تأخیر" مجازات می شود.
- ۳-۲-۱۶ تأخیرهای دوم و بعد از آن، از هر نوع که باشند و توسط هر کدام از بازیکنان تیم که در همان مسابقه انجام شود، یک خطا بوده و با یک "جریمه برای تأخیر" مجازات می شود: دادن امتیاز و سرویس به حریف.
- ۴-۲-۱۶ مجازات برای تأخیرهایی که "قبل از یک ست و یا بین ست ها" رخ دهد برای ست بعدی اعمال می شود.

۱۸ فواصل بازی و تعویض زمینها

- ۱-۱۸ فواصل**
- زمان بین دو ست را فاصله می گویند. تمام فاصله بین ستها ۳ دقیقه طول می کشد.
- در جریان این دوره زمانی، زمینها تعویض شده و آرایش تیم روی برگه امتیازات ثبت می شود.
- فاصله بین ست های دوم و سوم می تواند توسط یک شخص ذیصلاح و بر حسب درخواست برگزارکننده تا ۱۰ دقیقه به طول انجامد.
- ۲-۱۸ تعویض زمینها**
- تیمها بعد از هر ست، به استثناء ست نهایی، زمینها را تعویض می کنند.
- ۲-۲-۱۷ در ست نهایی، اولین تیمی که به امتیاز ۸ برسد، تیمها زمین را بدون تأخیر عوض کرده و محل قرارگیری بازیکنان همان طور باقی می ماند.
- چنانچه اولین تیم به امتیاز ۸ رسید و در این حال تعویض انجام نشد، تعویض باید به محض متوجه شدن اشتباه انجام شود. امتیاز در زمانی که تعویض انجام می شود، همان طور باقی می ماند.

فصل ۶. بازیکن آزاد (لیبرو - Libero)

۱۹ بازیکن آزاد

- ۱-۱۹ معرفی بازیکن آزاد**
- ۱-۱-۱۹ هر تیم حق دارد در لیست بازیکنان خود در برگه آرایش، دو نفر بازیکن تدافعی ویژه را معرفی نماید: بازیکنان آزاد.
- ۲-۱-۱۹ نام تمام بازیکنان آزاد باید در برگ امتیازات، محلی که برای همین کار اختصاص یافته، ثبت شود.
- ۳-۱-۱۹ بازیکن آزاد درون زمین، بازیکن آزاد عامل است. اگر بازیکن آزاد دیگری وجود داشته باشد، وی بازیکن آزاد دوم محسوب می شود.
- در هر لحظه، تنها یک بازیکن آزاد می تواند در زمین باشد.
- ۲-۱۹ تجهیزات:**
- بازیکن یا بازیکنان آزاد باید لباسی (یا روپوشی برای مشخص نمودن وی) بپوشد که رنگ اصلی آن با رنگ پیراهن دیگر اعضاء متفاوت باشد. این لباس باید به طور واضح مغایر با بقیه تیم باشد. لباس بازیکن آزاد باید همانند دیگر اعضاء تیم شماره داشته باشد.
- ۳-۱۹ اعمال مربوط به بازیکن آزاد**
- ۱-۳-۱۹ عملیات بازی کردن
- ۱-۱-۳-۱۹ بازیکن آزاد مجاز است با هر بازیکن مناطق ردیف عقب جایگزین شود.
- ۲-۱-۳-۱۹ او همانند یک بازیکن ردیف عقب، محدودیت عمل دارد و اجازه ندارد از هر جایی (شامل زمین بازی و منطقه آزاد) به تویی که کاملاً بالاتر از تور قرار دارد ضربه حمله را زده و آن را کامل نماید.
- ۳-۱-۳-۱۹ او نمی تواند سرویس بزند، دفاع کند یا قصد دفاع کردن نماید.
- ۴-۱-۳-۱۹ اگر بازیکن آزاد از منطقه جلو توپ را با پنجه پاس دهد، هیچیک از بازیکنان نمی توانند ضربه حمله را در ارتفاعی بالاتر از تور بزنند. اگر بازیکن آزاد به طور مشابه عمل پاس را خارج از منطقه جلویی انجام دهد، آزادانه می توان به توپ ضربه حمله زد.

- ۱۹-۳-۲ جایگزینی بازیکن آزاد
- ۱۹-۳-۱-۱ جایگزینی‌های مربوط به بازیکن آزاد، جزو تعویض‌های قانونی محسوب نمی‌شوند. این تعویض‌ها هیچ محدودیتی ندارند، اما باید یک رالی کامل بین دو جایگزینی مربوط به بازیکن آزاد انجام شود (مگر به دلیل جریمه، تیم چرخش کرده و بازیکن آزاد به منطقه ۴ برود، و یا اینکه بازیکن آزاد درون زمین، قادر به بازی کردن نباشد، و بدین سبب رالی به اتمام نرسد).
- ۱۹-۳-۲-۲ دیگر بازیکنان جایگزین، می‌توانند بطور عادی، حتی با بازیکنان آزاد، جایگزین شوند. بازیکن آزاد درون زمین می‌تواند با هر یک از دیگر بازیکنان و یا با بازیکن آزاد دوم، در همان منطقه جایگزین شود.
- ۱۹-۳-۳-۳ جایگزینی‌ها تنها زمانی می‌توانند انجام شوند که توپ خارج از بازی بوده و داور برای سرویس سوت نزنده باشد.
- ۱۹-۳-۴-۴ در شروع هر ست، بازیکن آزاد تا قبل از آنکه داور دوم برگ آرایش را چک نکرده و اجازه نداده است، نمی‌تواند با بازیکنان داخل زمین جایگزین شده و وارد زمین شود.
- ۱۹-۳-۵-۵ جایگزینی انجام شده بعد از سوت سرویس و قبل از ضربه سرویس نباید مردود شمرده شود. هر چند در پایان رالی، باید کاپیتان بازی را مطلع نمود که این روش مجازی نیست و موارد بعدی به عنوان تأخیر، جریمه می‌شود.
- ۱۹-۳-۶-۶ بازیکن آزاد و بازیکن جایگزین وی فقط می‌توانند از میان منطقه تعویض بازیکن آزاد، زمین را ترک یا داخل آن شوند.
- ۱۹-۴ تعیین مجدد بازیکن آزاد**
- ۱۹-۴-۱ بازیکن آزاد در صورت آسیب دیدگی، بیماری، اخراج و یا محرومیت ناتوان از ادامه بازی محسوب می‌شود. عدم توانایی بازیکن آزاد به ادامه بازی به هر دلیل، می‌تواند توسط مربی و در صورت عدم حضور مربی، توسط کاپیتان بازی اعلام شود.
- ۱۹-۴-۲ تیم با یک بازیکن آزاد
- ۱۹-۴-۱-۱ وقتی بر اساس قانون ۱۹-۴-۱ یک بازیکن آزاد در اختیار قرار داشته باشد و یا تیم فقط یک بازیکن آزاد را ثبت کرده باشد و اعلام شود که این بازیکن قادر به ادامه بازی نیست، مربی (و یا کاپیتان بازی، در صورت عدم حضور مربی) می‌تواند از بین هر یک از دیگر بازیکنانی که در آن لحظه در زمین نیستند (به استثناء بازیکن جایگزین شده با وی) یک نفر را مجدداً به عنوان بازیکن آزاد معرفی کند.
- ۱۹-۴-۲-۲ چنانچه بازیکن آزاد در لحظه ای که قادر به ادامه بازی نیست درون زمین باشد، بازیکنی که به طور معمول جایگزین وی شده می‌تواند جایگزین بازیکن آزاد شود و یا سریعاً و مستقیماً یک بازیکن دیگر را مجدداً به عنوان بازیکن آزاد تعیین کرده و به زمین فرستاد. در هر صورت، بازیکن آزادی که قادر به بازی نبوده، تا انتهای مسابقه دیگر نمی‌تواند بازی کند.
- ۱۹-۴-۳ چنانچه بازیکن آزادی که قادر به بازی نیست در زمین نباشد، همچنان یک بازیکن می‌تواند به جای وی تعیین شود. بازیکن آزادی که عدم توانایی وی برای بازی کردن اعلام شده، دیگر نمی‌تواند تا انتهای مسابقه بازی کند.
- ۱۹-۴-۳ تیم با دو بازیکن آزاد
- ۱۹-۴-۱-۳ هنگامی که تیمی دو بازیکن آزاد را در برگیرنده امتیازات ثبت کرده و یکی از آنان قادر به ادامه بازی نشود، حق دارد بازی را با یک بازیکن آزاد ادامه دهد.
- تحت این شرایط، تعیین مجدد بازیکن آزاد مجاز نیست، مگر بازیکن آزاد دوم هم نتواند به بازی ادامه دهد.
- ۱۹-۵ به طور خلاصه**
- چنانچه بازیکن آزادی اخراج یا محروم شود، بازیکن آزاد دوم می‌تواند بلافاصله جایگزین وی شود. چنانچه تیمی فقط یک بازیکن آزاد داشته باشد، بنابر این حق معرفی مجدد یک بازیکن آزاد دیگر را دارد.

فصل ۷. رفتار شرکت کنندگان

۲۰ الزامات رفتار

- ۲۰-۱ رفتار ورزشی
- ۲۰-۱-۱ شرکت کنندگان باید از قوانین رسمی والیبال مطلع بوده و به آنان پایبند باشند
- ۲۰-۱-۲ شرکت کنندگان باید بدون مجادله و با رفتاری ورزشی، تصمیمات داوران را بپذیرند.
- در صورت وجود شبهه، فقط کاپیتان بازی می‌تواند درخواست شفاف سازی کند.
- ۲۰-۱-۳ شرکت کنندگان باید از انجام اعمال و رفتارهایی به قصد تأثیرگذاری روی تصمیمات داوران و یا پنهان کردن خطاهای انجام شده توسط تیم شان، اجتناب نمایند.

۲-۲۰ بازی جوانمردانه

۱-۲-۲۰ شرکت کنندگان باید نحت روحیه بازی جوانمردانه، نه تنها در مقابل داوران بلکه سایر مسئولین، حریف، هم تیمی ها و تماشاگران، رفتار محترمانه و مؤدبانه ای داشته باشند.

۲۱ سوء رفتار و مجازات های آن

۱-۲۱ سوء رفتارهای ناچیز

سوء رفتارهای کم اهمیت، مشمول مجازات نمی شوند. جلوگیری از گسترش رفتار تیم در جهت ورود به سطح جریمه شدن از وظایف داور اول است که طی دو مرحله انجام می شود:

مرحله اول: توسط اخطار شفاهی به کاپیتان بازی

مرحله دوم: استفاده از کارت زرد برای عضو یا اعضای تیم مربوطه. این یک اخطار رسمی است که فی نفسه جریمه نمی باشد، اما یک نمادی برای نشان دادن این مفهوم است که عضو تیم (و یا گستره تیم) به سطح جریمه شدن در آن بازی رسیده اند. این مورد، در برگه امتیازات ثبت می شود ولی عواقب آنی ندارد.

۲-۲۱ سوء رفتارهای منجر به جریمه

رفتارهای ناشایست یک تیم نسبت به مسئولین، اعضای تیم مقابل، هم تیمی ها یا تماشاگران، بر اساس شدت آن به سه دسته طبقه بندی می شوند.

۱-۲-۲۱ رفتارهای بی ادبانه: انجام عملی برخلاف رفتار خوب یا اصول اخلاقی.

۲-۲-۲۱ رفتار توهین آمیز: کلمات یا حرکاتی که جنبه دشنام داشته و یا توهین آمیز باشد، و یا هر عملی که به عنوان تحقیر کردن تلقی شود.

۳-۲-۲۱ پرخاشگری: حمله فیزیکی واقعی، یا رفتار پرخاشگرانه یا تهدید آمیز.

۶-۲۱ خلاصه سوء رفتار و کارت های مورد استفاده

اخطار: بدون مجازات

• مرحله اول: اخطار شفاهی

• مرحله دوم: نشان دادن کارت زرد

جریمه: دارای مجازات: نشان دادن کارت قرمز

اخراج: دارای مجازات: نشان دادن کارت قرمز و زرد باهم

محرومیت: دارای مجازات: نشان دادن کارت قرمز و زرد به طور مجزا

فصل ۸. داوران

۲۲ هیئت داوران و نحوه عمل

۱-۲۲ ترکیب

هیئت داوران برای یک مسابقه، متشکل از مسئولین زیر است.

داور اول،

داور دوم،

داور چالش (Challenge)

داور ذخیره

منشی،

۴ (یا ۲) داور خط.

محل استقرار آنها در شکل ۵ نشان داده شده است.

برای مسابقات جهانی و رسمی FIVB، یک داور چالش (اگر سیستم چالش تصویری استفاده شود)، یک داور ذخیره، و دستیار منشی اجباری است.

۲۳ داور اول

استقرار ۱-۲۳

داور اول وظایفش را در جایگاه مخصوصی که در انتهای یک طرف تور و در مقابل منشی قرار دارد، انجام می‌دهد. دید او باید تقریباً ۵۰ سانتی‌متر بالای تور باشد.

۲۴ داور دوم

استقرار ۱-۲۴

داور دوم خارج از زمین بازی نزدیک تیر، در مقابل و روبروی داور اول، ایستاده و وظایفش را انجام می‌دهد.

۲۵ داور چالش

استقرار ۱-۲۵

برای مسابقات جهانی و رسمی FIVB، چنانچه سیستم چالش تصویری (VCS) مورد استفاده قرار گیرد، داور چالش اجباری است.

داور چالش و بررسی، وظایفش را در جایگاه جداگانه ای که از طرف کمیته فنی FIVB تعیین می‌شود، انجام می‌دهد.

۲۶ داور ذخیره

استقرار ۱-۲۶

برای مسابقات جهانی و رسمی FIVB، داور ذخیره اجباری است.

داور ذخیره، وظایفش را در جایگاه جداگانه ای که از طرف کمیته فنی FIVB تعیین می‌شود، انجام می‌دهد.

۲۷ منشی

استقرار ۱-۲۷

منشی، در پشت میز در طرف مقابل و روبروی داور اول نشسته و وظایفش را انجام می‌دهد.

۲۸ دستیار منشی

استقرار ۱-۲۸

دستیار منشی، کنار منشی نشسته و وظایفش را انجام می‌دهد.
برای مسابقات جهانی و رسمی FIVB، دستیار منشی اجباری است.

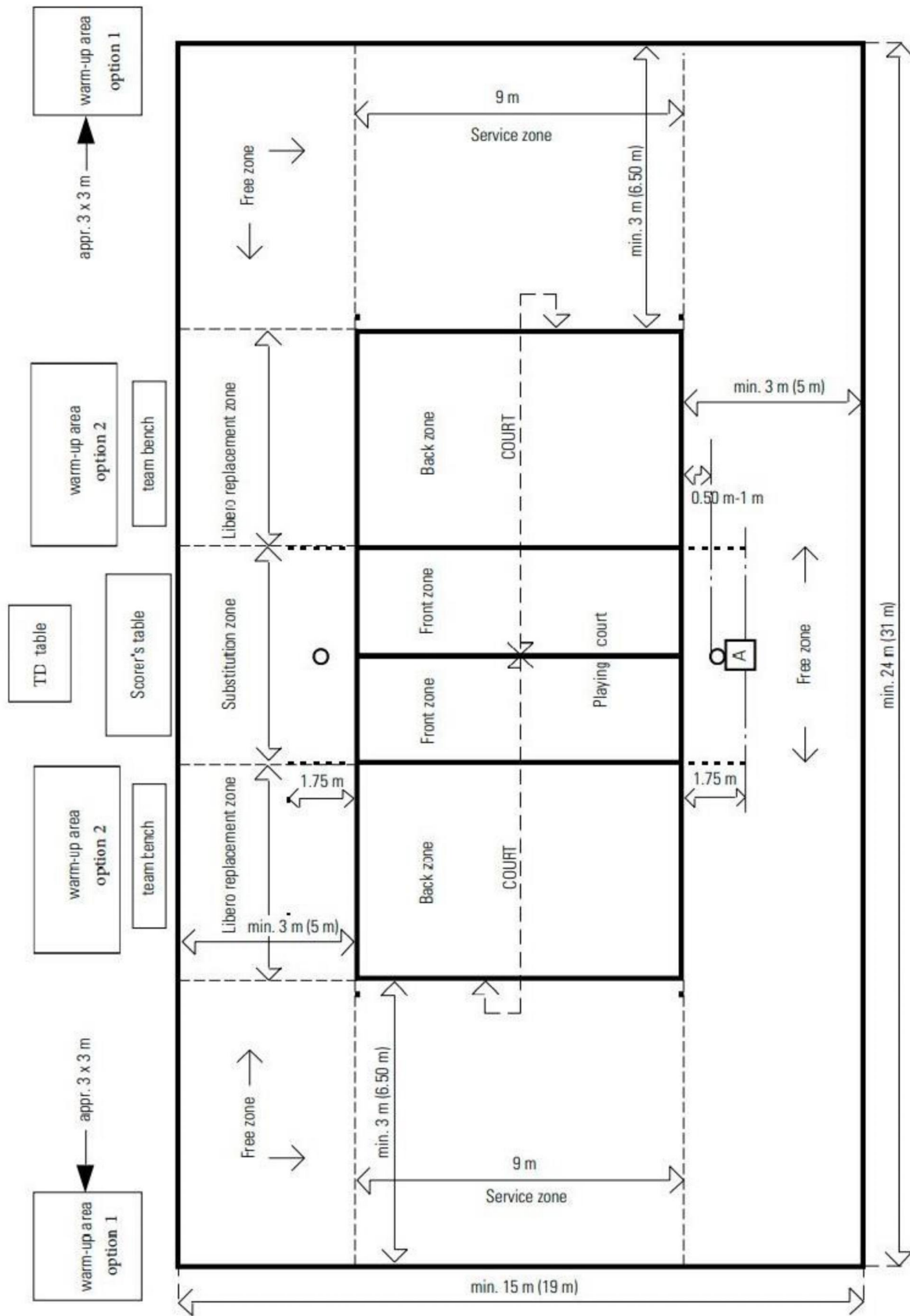
۲۹ داوران خط

استقرار ۱-۲۹

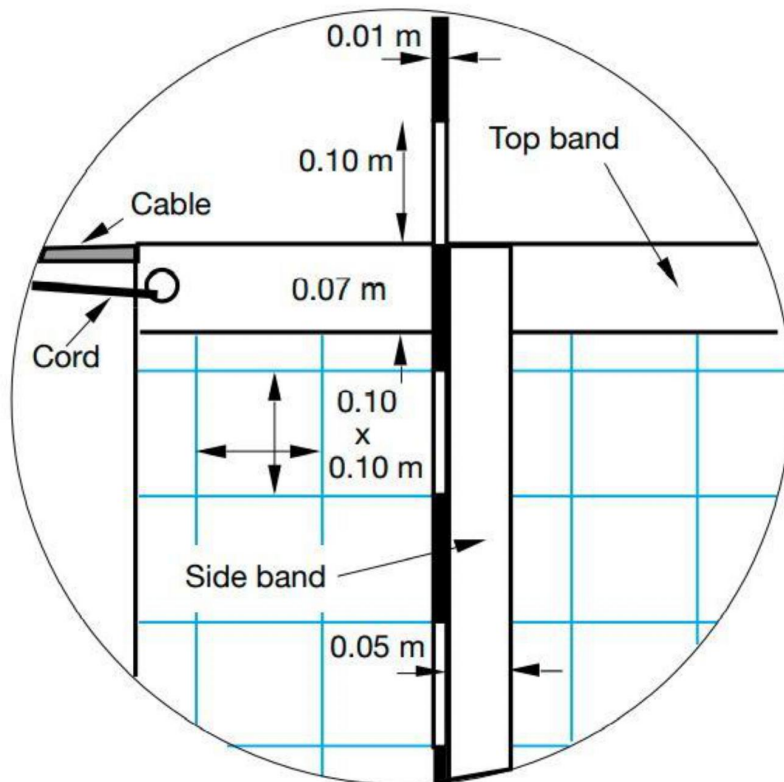
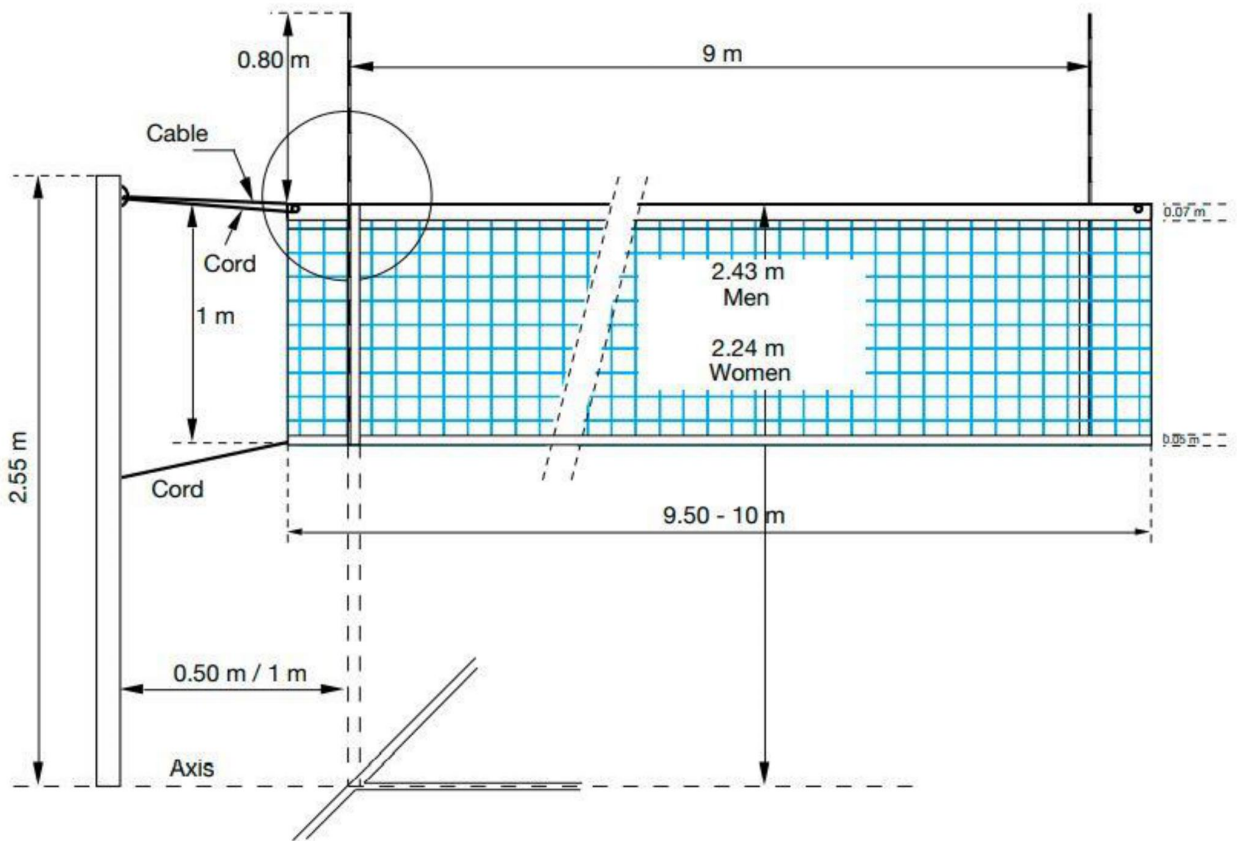
اگر تنها از دو داور خط استفاده می‌شود، آنها در یک تا دو متری گوشه‌های زمین در سمت راست هر داور می‌ایستند. هر یک از آنها، خط انتهایی و خط کناری سمت خودش را کنترل می‌نماید.

برای مسابقات جهانی و رسمی FIVB، چنانچه از ۴ داور خط استفاده شود، هر کدام در منطقه آزاد، به فاصله ۱ تا ۳ متری از گوشه‌های زمین، در امتداد فرضی همان خطی که کنترل می‌نمایند، می‌ایستند.

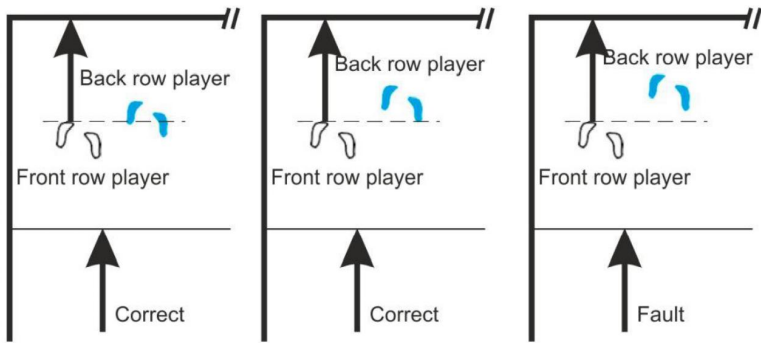
تصاویر مربوط به توضیحات در متن:



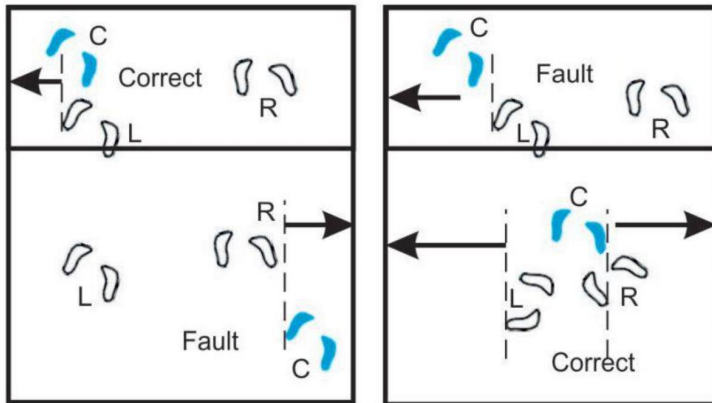
شکل ۱ - محوطه بازی



شکل ۲ - طرح تور

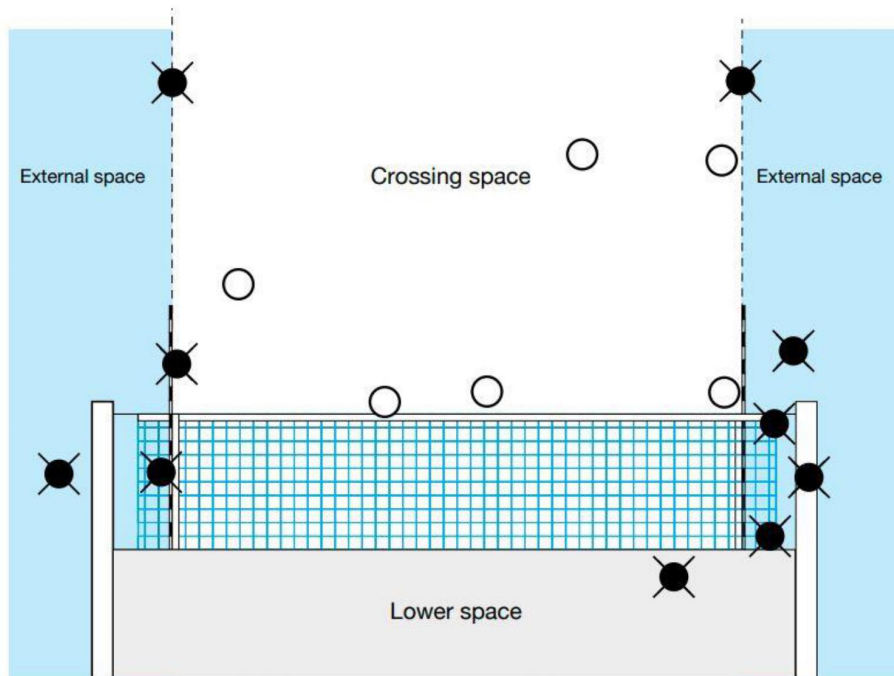


شکل بالا:
تعیین محل قرارگیری یک
بازیکن ردیف جلو با بازیکن
ردیف عقب خودش



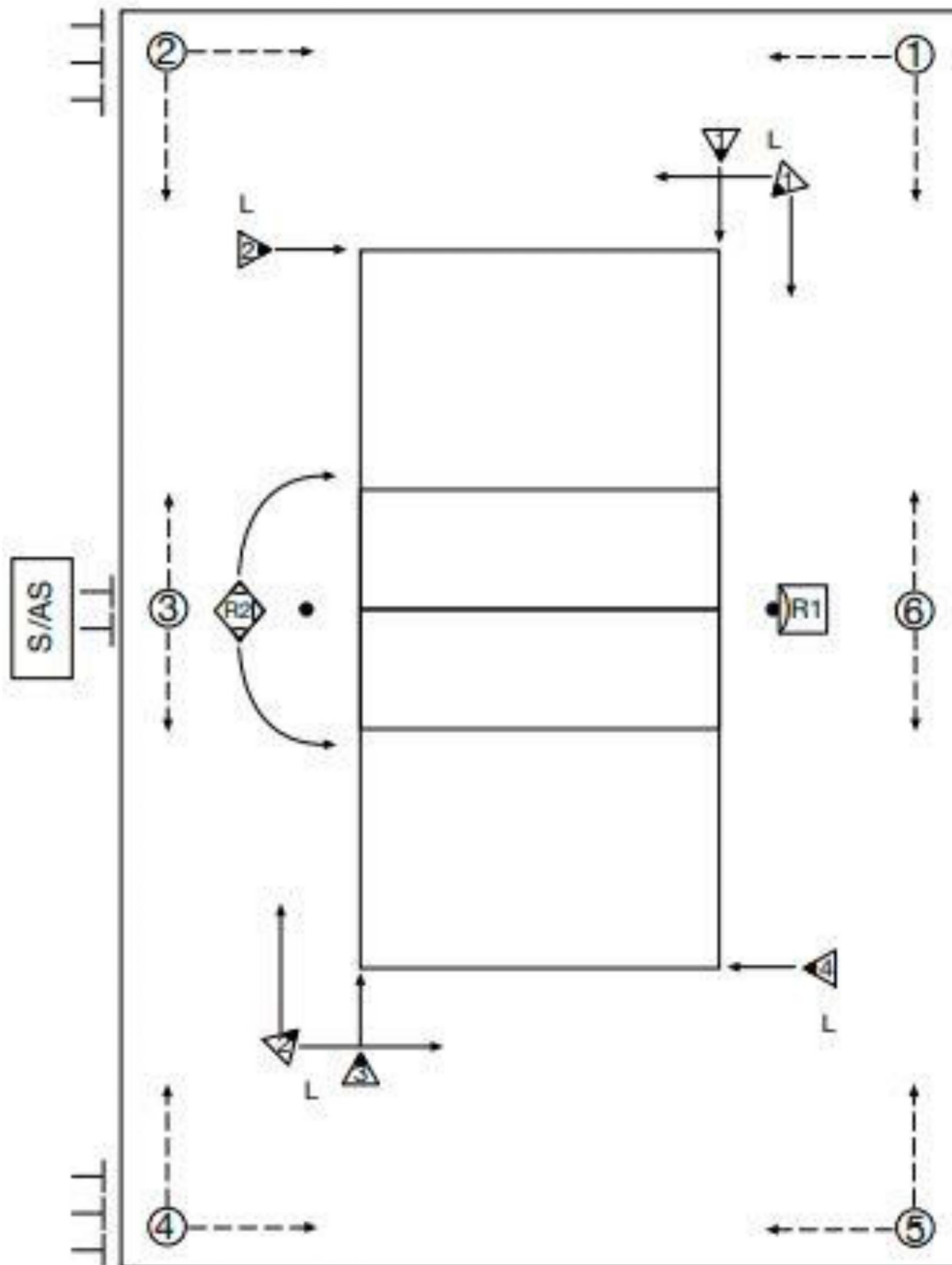
شکل پائین:
تعیین محل قرارگیری بازیکنان هم ردیف
C: بازیکن وسطی
R: بازیکن سمت راست
L: بازیکن سمت چپ

شکل ۳ - محل قرارگیری بازیکنان



⊗ = Fault
○ = Correct crossing

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



- = First Referee
- = Second Referee
- S/AS = Scorer/Assistant Scorer
- = Lines Judges (numbers 1-4 or 1-2)
- = Ball Retrievers (numbers 1-6)
- = Floor Moppers

شکل ۵- محل استقرار هیئت داوران و دستیارانشان