



VOLEYBOL OYUN KURALLARI 2025-2028

2024'teki 39. FIVB Dünya Kongresi tarafından onaylanmıştır.

2024'teki 39. FIVB Dünya Kongresi tarafından onaylanmıştır.

İÇİNDEKİLER

OYUNUN ÖZELLİKLERİ 7

FASIL 1: KURALLARIN VE HAKEMLİĞİN FELSEFESİ 8

FASIL 2 - KISIM 1: OYUN 11

BÖLÜM 1: TESİSLER VE DONANIM 12

- 1 OYUN SAHASI. 12
 - 1.1 ÖLÇÜLER 12
 - 1.2 OYUN SAHASININ YÜZEYİ 12
 - 1.3 OYUN SAHASINDAKİ ÇİZGİLER 13
 - 1.4 BÖLGELER VE ALANLAR 13
 - 1.5 SICAKLIK 14
 - 1.6 AYDINLATMA 14
- 2 FİLE VE DİREKLER 14
 - 2.1 FİLENİN YÜKSEKLİĞİ 14
 - 2.2 FİLENİN YAPISI 15
 - 2.3 YAN BANTLAR 15
 - 2.4 ANTENLER 15
 - 2.5 DİREKLER 15
 - 2.6 İLAVE MALZEMELER 16
- 3 TOPLAR 16
 - 3.1 ÖZELLİKLER 16
 - 3.2 TOPLARIN ÖZDEŞLİĞİ 16
 - 3.3 TOP TOPLAMA SİSTEMİ 16

BÖLÜM 2: KATILIMCILAR 17

- 4 TAKIMLAR 17
 - 4.1 TAKIMIN OLUŞUMU 17
 - 4.2 TAKIMIN YERLEŞİMİ 18
 - 4.3 MALZEMELER 18
 - 4.4 MALZEME DEĞİŞİMİ 19
 - 4.5 YASAKLI EŞYALAR 19
- 5 TAKIM LİDERLERİ 19
 - 5.1 KAPTAN 19
 - 5.2 KOÇ 20
 - 5.3 YARDIMCI KOÇ 21

- 6 BİR SAYI ALMAK, BİR SETİ VE MAÇI KAZANMAK 22
 - 6.1 BİR SAYI ALMAK 22
 - 6.2 BİR SETİ KAZANMAK 22
 - 6.3 MAÇI KAZANMAK 23
 - 6.4 HAZIR BULUNMAMA VE EKSİK TAKIM 23
- 7 OYUNUN YAPISI 23
 - 7.1 KURA ATIŞI 23
 - 7.2 RESMİ İSINMA DEVRESİ 23
 - 7.3 TAKIMIN BAŞLANGIÇ DİZİLİŞİ 24
 - 7.4 POZİSYONLAR 25
 - 7.5 POZİSYON HATASI 25
 - 7.6 DÖNÜŞ 26
 - 7.7 DÖNÜŞ HATASI 26

BÖLÜM 4: OYUN HAREKETLERİ 27

- 8 OYUNUN SEYRİ 27
 - 8.1 OYUNDAKİ TOP 27
 - 8.2 OYUN DIŞINDAKİ TOP 27
 - 8.3 DAHİL TOP 27
 - 8.4 HARIÇ TOP 27
- 9 TOPU OYNAMA 28
 - 9.1 TAKIM VURUŞLARI 28
 - 9.2 VURUŞUN ÖZELLİKLERİ 28
 - 9.3 TOPLA OYNAMA HATALARI 29
- 10 FİLEDEKİ TOP 29
 - 10.1 FİLEYİ GEÇEN TOP 29
 - 10.2 FİLEYE TEMAS EDEN TOP 30
 - 10.3 FİLEDEKİ TOP 30
- 11 FİLEDEKİ OYUNCU 30
 - 11.1 FİLENİN DİĞER TARAFINA UZANMA 30
 - 11.2 FİLENİN ALTINA GEÇME 30
 - 11.3 FİLEYE TEMAS 31
 - 11.4 OYUNCUNUN FİLEDEKİ HATALARI 31
- 12 SERVİS 31
 - 12.1 BİR SETTEKİ İLK SERVİS 31
 - 12.2 SERVİS SIRASI 32
 - 12.3 SERVİS ATMA İZNİ 32
 - 12.4 SERVİSİN ATILMASI 32

12.5	PERDELEME	32
12.6	SERVİS ATIŞI SIRASINDA YAPILAN HATALAR 33	
12.7	SERVİS HATALARI VE POZİSYON HATALARI 33	
13	HÜCUM VURUŞU 33	
13.1	HÜCUM VURUŞUNUN ÖZELLİKLERİ 33	
13.2	HÜCUM VURUŞUNDAKİ KISITLAMALAR 33	
13.3	HÜCUM VURUŞU HATALARI.....	34
14	BLOK 34	
14.1	BLOK YAPMA	34
14.2	BLOK TEMASI.....	35
14.3	RAKİBİN OYUN BOŞLUĞUNDA BLOK YAPMA	35
14.4	BLOK VE TAKIM VURUŞLARI	35
14.5	SERVİSE BLOK YAPMA	35
14.6	BLOK YAPMA HATALARI	35

BÖLÜM 5: DURAKLAMALAR, GECİKTİRMELER VE FASILALAR 36

15	DURAKLAMALAR 36	
15.1	KURALLARA UYGUN DURAKLAMALARININ SAYISI 36	
15.2	KURALLARA UYGUN OYUN DURAKLAMALARININ BİRBİRİNİ TAKİP ETMESİ 36	
15.3	KURALLARA UYGUN OYUN DURAKLAMASI TALEPLERİ 36	
15.4	MOLA.....	37
15.5	OYUNCU DEĞİŞİKLİĞİ	37
15.6	OYUNCU DEĞİŞİKLİKLERİNİN SINIRLANDIRILMASI	37
15.7	İSTİSNAİ OYUNCU DEĞİŞİKLİĞİ.....	37
15.8	OYUNDAN ÇIKARMA VEYA DİSKALİFİYE HALİNDE OYUNCU DEĞİŞİKLİĞİ.....	38
15.9	KURALLARA UYGUN OLMAYAN OYUNCU DEĞİŞİKLİĞİ	38
15.10	OYUNCU DEĞİŞİKLİĞİ İŞLEMİ.....	38
15.11	KURALLARA UYGUN OLMAYAN OYUN DURAKLAMASI TALEPLERİ 39	
16	OYUNU GECİKTİRMELER 39	
16.1	GEÇİKTİRME TÜRLERİ 39	
16.2	GEÇİKTİRME YAPTIRIMLARI 39	
17	İSTİSNAİ OYUN DURAKLAMALARI 40	
17.1	SAKATLIK/HASTALIK 40	
17.2	HARİCİ MÜDAHALE 40	
17.3	UZUN SÜRELİ DURAKLAMALAR 40	
18	FASILALAR VE OYUN ALANI DEĞİŞİMİ 41	
18.1	FASILALAR.....	41
18.2	OYUNU ALANI DEĞİŞİMİ.....	41

19	LİBERO OYUNCUSU	42
19.1	LİBERONUN BELİRLENMESİ	42
19.2	LİBERONUN GİYECEĞİ MALZEME	42
19.3	LİBEROYU KAPSAYAN HAREKETLER	42
19.4	LİBERONUN YENİDEN BELİRLENMESİ	44
19.5	ÖZET	45

BÖLÜM 7: KATILIMCILARIN DAVRANIŞLARI 46

20	DAVRANIŞ KOŞULLARI	46
20.1	SPORTMENLİĞE UYGUN DAVRANIŞ	46
20.2	ADİL OYUN	46
21	HATALI DAVRANIŞLAR VE YAPTIRIMLARI	46
21.1	KÜÇÜK HATALI DAVRANIŞ	46
21.2	YAPTIRIMLARA YOL AÇAN HATALI DAVRANIŞLAR	47
21.3	YAPTIRIM ÖLÇEĞİ	47
21.4	HATALI DAVRANIŞ YAPTIRIMLARININ UYGULANMASI	48
21.5	SET ÖNCESİ VE SETLER ARASINDAKİ HATALI DAVRANIŞ	48
21.6	HATALI DAVRANIŞLARIN VE KULLANILAN KARTLARIN ÖZETİ	48

FASIL 2 - KISIM 2: HAKEMLER, SORUMLULUKLARI VE RESMİ EL İŞARETLERİ 49

BÖLÜM 8: HAKEMLER 50

22	HAKEM TAKIMI VE YÖNETİM USULLERİ	50
22.1	OLUŞUM	50
22.2	YÖNETİM USULLERİ	50
23	BAŞHAKEM	51
23.1	DURUŞ YERİ	51
23.2	YETKİLERİ	51
23.3	SORUMLULUKLARI	52
24	YARDIMCI HAKEM	53
24.1	DURUŞ YERİ	53
24.2	YETKİLERİ	53
24.3	SORUMLULUKLARI	54
25	CHALLENGE HAKEMİ	54
25.1	DURUŞ YERİ	54
25.2	SORUMLULUKLARI	54

26 YEDEK HAKEM	55
26.1 DURUŞ YERİ	55
26.2 SORUMLULUKLARI	55
27 YAZI HAKEMİ	56
27.1 DURUŞ YERİ	56
27.2 SORUMLULUKLARI	56
28 SKOR HAKEMİ	57
28.1 DURUŞ YERİ	57
28.2 SORUMLULUKLARI	57
29 ÇİZGİ HAKEMLERİ	58
29.1 DURUŞ YERİ	58
29.2 SORUMLULUKLARI	58
30 RESMİ İŞARETLER	59
30.1 HAKEMLERİN EL İŞARETLERİ	59
30.2 ÇİZGİ HAKEMLERİNİN BAYRAK İŞARETLERİ	59

FASIL 2 - KISIM 3: ŞEMALAR 61

D1a MÜSABAKA / KONTROL SAHASI	62
D1b OYUN SAHASI	63
D2 OYUN ALANI	64
D3 FİLENİN YAPISI	65
D4 OYUNCULARIN POZİSYONU	66
D5a FİLE DİKEY DÜZLEMİNDEN RAKİBİN OYUN ALANINA GEÇEN TOP	67
D5b FİLE DİKEY DÜZLEMİNDEN RAKİBİN SERBEST BÖLGESİNE GEÇEN TOP	68
D6 KOLEKTİF PERDELEME	69
D7 TAMAMLANMIŞ BLOK	69
D8 GERİ HAT OYUNCUSUNUN HÜCUMU	70
D9 UYARILAR, YAPTIRIMLAR VE BUNLARIN SONUÇLARI	71
D9a HATALI DAVRANIŞ UYARILARI VE YAPTIRIMLARI	71
D9b GECİKTİRME UYARILARI VE YAPTIRIMLARI	71
D10 HAKEM GRUBU VE YARDIMCILARININ KONUMU	72
D11 HAKEMLERİN RESMİ EL İŞARETLERİ	73-79
D12 ÇİZGİ HAKEMLERİNİN RESMİ BAYRAK İŞARETLERİ	80-81

FASIL 3: TANIMLAR 82

DİZİN 85

ÖYÜN ÖZELLİKLERİ

Voleybol; iki takım tarafından, ortasında file bulunan bir oyun sahasında oynanan bir spordur. Farklı koşullara uyarlanmış çeşitli voleybol türleri mevcuttur ve bu çeşitlilik, oyunun herkes tarafından oynanabilmesini sağlar.

Oyunun amacı, topu filenin üzerinden rakip sahaya gönderip yere değmesini sağlamak ve rakibin aynı şekilde sayı kazanmasını engellemektir. Takımların topu geri gönderebilmek için (blok teması hariç) üç vuruş hakkı vardır.

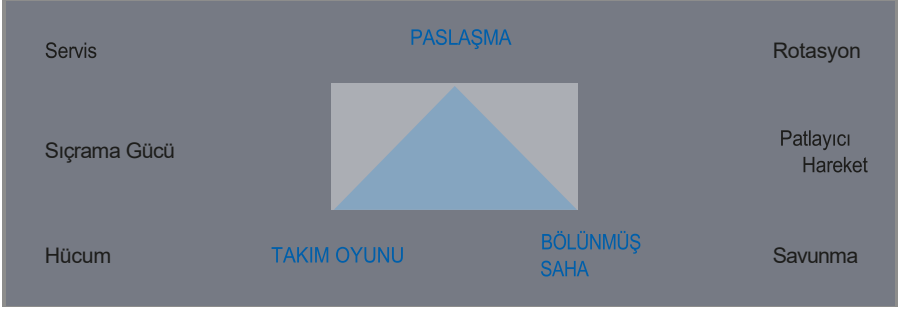
Top, servis atışıyla oyuna sokulur. Servis atan oyuncu, topu filenin üzerinden rakip sahaya gönderir. Ralli; top saha içine değene, dışarı çıkana veya bir takım topu kurallara uygun şekilde geri gönderemeyene kadar devam eder.

Voleybolda, ralliyi kazanan takım bir sayı alır (Ralli Sayı Sistemi). Servis karşılayan takım ralliyi kazanırsa hem sayı kazanır hem de servis hakkını elde eder ve oyuncuları saat yönünde bir pozisyon döner.

FASIL 1
**KURALLARIN VE
HAKEMLİĞİN FELSEFESİ**

GİRİŞ

Voleybol her bakımdan dünyanın en iyi sporlarından biridir. Neredeyse diğer tüm sporlardan daha fazla bağlı federasyona, TV'de daha fazla izlenme sayısına, sosyal medyada daha fazla takipçiye, daha fazla sayıda kayıtlı oyuncuya ve dinamik, temiz, renkli, rekabetin ve gösterinin üst seviyede olduğu bir imaja sahiptir.



Oyunun yaratıcısı William Morgan da böyle düşünecektir, çünkü voleybol belirli ayırt edici ve temel unsurlarını yıllar boyunca korumuştur. Bu unsurlardan bazılarını diğer file/top/raket oyunları ile paylaşır: Servis, Dönüş (servis için sırayla), Hücum, Savunma, fileye yakın ve sahanın arka tarafında oynayabilen oyuncular. Öte yandan voleybol gelişmeye devam etmiştir. Voleybol; güçlü, göz alıcı, hızlı ve kendiliğinden akan bir yapıya sahip olmuştur. Ayrıca oyunu kalabalık salonlarda ve seyirciler karşısında bir gösteri haline getiren atletik oyuncular yetiştirmiştir.

Ek olarak; voleybol, topu rakibe geri göndermeden önce her takımın kendi arasında belli sayıda pas yapmasına izin vererek ve sayı üretmek için topun paylaşımı konusunda takımlara eşit fırsatlar yaratarak topun sürekli havada kalması konusunda ısrarcı olmasıyla da filede oynanan oyunlar arasında benzersizdir.

FIVB son yıllarda oyunu modern bir izleyici kitlesine uyarlamada, top ile oynama kriterlerini serbestleştirmede, savunmada uzmanlaşmış oyuncu olan "Libero" oyuncusunun sayısını ikiye kadar çıkarmada, sporcuların çabaları için adalet sağlayan ve insanları hem salonda hem de ekran başında eğlendirmek için oyunun akıcı olmasını destekleyen politikalara sahip Video Challenge Sistemi ile teknolojiyi oyuna dahil etmede büyük adımlar atmıştır.

KURALLAR METNİ

Bu metin; oyunculardan antrenörlere, hakemlerden seyirci ve yorumculara kadar voleybol ile ilgili geniş bir kitleye yöneliktir. Çünkü kuralların anlaşılması daha iyi bir oyun ve kişisel tatmin sağlar. Bu noktada antrenörler, oyunculara becerilerinin tümünü sergilemesine fırsat sağlayacak daha iyi takım yapısı ve taktikler oluşturabilir; hakemler ise yazılı kurallar ile sahadaki eylemler arasındaki bağlantıyı anlar ve daha iyi kararlar verebilir.

Voleybol hem eğlence hem de rekabettir. Spor; insan ruhuna dokunur, "eğlenceli" ve sağlıklı yaşamı teşvik eder. Rekabet; insanların en iyi yeteneği, yaratıcılığı, ifade özgürlüğünü ve mücadele ruhunu sergilemelerini sağlar. Kurallar, tüm bu yönlerin gelişmesine izin verecek şekilde tasarlanmış ve yapılandırılmıştır.

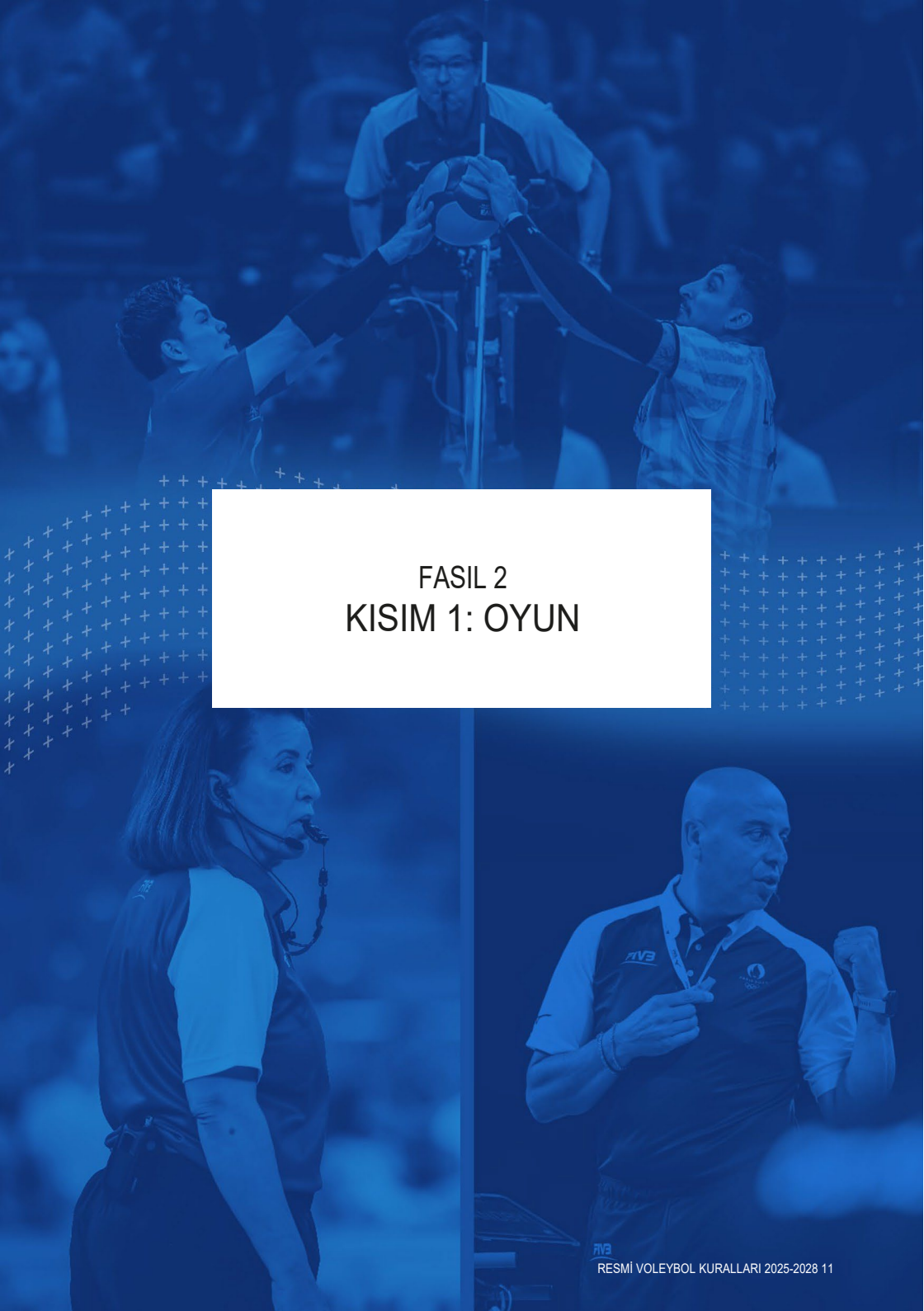
BU ÇERÇEVEDE HAKEM

İyi bir hakemin özü; tarafsızlık, adalet ve tutarlılık kavramlarında yatar (ki her oyun alanının ortasında yer almak bir denge sembolüdür). Bu kavramlar, birlikte, oyuncuların hakemin hareketlerine güvenmelerini sağlar. Ancak hakem; bir denetçiden ziyade bir kolaylaştırıcı, bir diktatörden ziyade bir orkestra şefi, “etkili” bir cezalandırıcıdan ziyade etkili bir destekleyici olmalıdır.

Hakem; bir kuralın neden yazıldığını anlayarak ve “gösteri” çerçevesindeki amacını netleştirerek büyük ölçüde arka planda kalır ve müsabakaya sadece gerektiğinde müdahale eder. Böylece başarılı bir yapının büyük bir parçası haline gelir. İyi bir hakemin; kuralları, müsabakayı ilgili herkes için tatmin edici bir deneyim haline getirmek amacıyla uygulayacağını söyleyebiliriz.

Buraya kadar okumuş olanlar; aşağıdaki kuralları harika bir oyunun şu anki gelişim durumu olarak görünüz, ancak önceki birkaç paragrafın da spordaki konumunuz açısından neden aynı derecede önemli olabileceğini unutmayınız.

Siz de katılın!
Topu havada tutun!
Oyunu anlayın!



FASIL 2

KISIM 1: OYUN

BÖLÜM 1

TESİSLER VE DONANIM

Bkz. Kurallar

1 OYUN ALANI

Oyun sahası, oyun alanı ve serbest bölgeyi kapsar. Bu saha dikdörtgen ve simetrik olmalıdır.

1.1, D1a, D1b

1.1 ÖLÇÜLER

Oyun alanı, 18x9 m ölçülerinde bir dikdörtgendir ve her yönde en az 3 m genişliğinde olan bir serbest bölge ile çevrilmiştir.

Serbest oyun boşluğu; oyun sahasının üzerindeki, herhangi bir engelden arınmış alandır. Serbest oyun boşluğu, oyun yüzeyinden minimum 7 m yükseklikte olmalıdır.

FIVB, Dünya ve Resmi Müsabakalarında serbest bölge yan çizgilerden ölçüldüğünde 5 m ve dip çizgilerden ölçüldüğünde 6.5 m genişliğinde olmalıdır. Serbest oyun boşluğu ise oyun sahası yüzeyinden ölçüldüğünde en az 12.5 m yüksekliğinde olmalıdır.

D2

1.2 OYUN SAHASININ YÜZEYİ

1.2.1 Yüzey düz, yatay ve düzgün olmalıdır. Oyuncular için herhangi bir yaralanma tehlikesi oluşturmamalıdır. Pürüzlü veya kaygan yüzeylerde oynamak yasaktır.

FIVB, Dünya ve Resmi Müsabakalar için sadece ahşap veya sentetik yüzeye izin verilir. Yüzey, önceden FIVB tarafından onaylanmalıdır.

1.2.2 Kapalı salonlarda oyun alanının yüzeyi açık renkli olmalıdır.

FIVB, Dünya ve Resmi Müsabakalarında çizgilerin beyaz renkte olması gerekir. Oyun alanı ve serbest bölge renkleri de birbirinden farklı olmalıdır. Oyun alanı, ön bölgeyi ve arka bölgeyi ayırma amacıyla farklı renklere sahip olabilir.

1.1, 1.3

1.2.3 Açık salonlarda drenaj için metre başına 5 mm'lik bir eğime izin verilir. Katı malzemelerden yapılmış saha çizgileri yasaktır.

1.3

1.3	OYUN SAHASINDAKİ ÇİZGİLER	D2
1.3.1	Tüm çizgiler 5 cm genişliğindedir. Zeminin renginden ve diğer çizgilerden farklı, açık bir renkte olmalıdır.	1.2.2
1.3.2	Sınır çizgileri İki yan çizgi ve iki dip çizgi oyun alanını belirler. Hem yan çizgiler hem de dip çizgiler oyun alanının ölçüsüne dahil olarak çizilir.	1.1
1.3.3	Orta çizgi Orta çizginin tam ortası, oyun alanını 9x9 m ölçülerinde iki eşit alana böler. Bununla beraber orta çizgi kalınlığının, bütünüyle, her iki oyun alanının da sınırları içerisinde olduğu kabul edilir. Bu çizgi, filenin altından iki yan çizgi arasında uzanır.	D2
1.3.4	Hücum çizgisi Her oyun alanında ön bölgeyi; arka kenarı, orta çizginin tam ortasından 3 m geride çizilmiş bir hücum çizgisi belirler. FIVB Dünya ve Resmi Müsabakalarında hücum çizgisi; yan çizgilerden itibaren, 15 cm boyunda ve 5 cm genişliğindeki beş kısa çizginin 20 cm aralıklarla çizilmesiyle her bir taraftan toplam 1.75 m kesik çizgiyle uzatılır.	1.3.3, 1.4.1 D2
1.4	BÖLGELER VE ALANLAR	D1b, D2
1.4.1	Ön bölge Her oyun alanında ön bölge, orta çizginin tam ortası ve hücum çizgisinin arka kenarıyla sınırlıdır. Ön bölgenin, yan çizgiler dışında serbest bölgenin sonuna kadar uzandığı varsayılır.	19.3.1.4, 23.3.2.3e, D2 1.3.3, 1.3.4, 19.3.1.4, 23.3.2.3e 1.1, 1.3.2
1.4.2	Servis bölgesi Servis bölgesi, her bir dip çizginin gerisinde 9 m genişliğindeki alandır. Bu bölgenin yan sınırları; dip çizgilerden 20 cm geriye, yan çizgilerin uzantısı olarak çizilen 15 cm uzunluğunda iki kısa çizgiyle belirlenir. Her iki kısa çizgi de servis bölgesinin genişliğine dahildir. Servis bölgesinin derinliği serbest bölgenin sonuna kadar devam eder..	1.3.2, 12, D1b 1.1

1.4.3	Oyuncu deęiřtirme b6lgesi	Oyuncu deęiřtirme b6lgesi, her iki h6cum 6izgisinin yazı hakemi masasına kadar olan uzantısı ile sınırlıdır.	1.3.4, 15.10.1, D1b
1.4.4	Libero deęiřim b6lgesi	Libero deęiřim b6lgesi, serbest b6lgenin takım sıraları tarafındaki bir b6l6m6 olup h6cum 6izgisi uzantısından dip 6izgiye kadar olan alanla sınırlandırılmıştır..	19.3.2.7, D1b
1.4.5	Isınma sahası	FIVB, D6nya ve Resmi M6sabakalarında ısınma sahaları yaklaşık 3x3 m 66l6lerinde, serbest b6lgenin dıřında, seyircilerin g6r6ř6n6 engellemeyecek řekilde, oturma sıralarının bulunduęu taraftaki k6řelerde veya trib6nlerin, oyun sahası y6zeyinden 2.5 m y6ksekte bařladıęı salonlarda takım oturma sıralarının arkasında yer alır.	24.2.5, D1a, D1b

1.5 SICAKLIK

En d6ř6k sıcaklık 10° C'nin (50° F) altında olmamalıdır.

FIVB, D6nya ve Resmi M6sabakalar i6in maksimum sıcaklık, ma6ın FIVB Teknik Delegesi tarafından belirlenir.

1.6 AYDINLATMA

Aydınlatma 300 lux'tan az olmamalıdır.

FIVB, D6nya ve Resmi M6sabakalar i6in oyun alanındaki aydınlatma, oyun alanının y6zeyinden 1 m yukarıda 66l6ld6ę6nde 2000 lux'ten az olmamalıdır.

2 FİLE VE DİREKLER

2.1 FİLENİN Y6KSEKLİęİ

2.1.1	File; d6řey olarak orta 6izginin 6st6nde yer alır ve erkekler i6in 2,43 m, kadınlar i6in 2,24 m y6kseklindedir.	1.3.3, 2.1.2
2.1.2	Filenin y6kseklİęİ, oyunun alanının ortasından 66l6l6r. Filenin iki kenar y6kseklİęİ de tam olarak aynı olmalı ve buradaki y6kseklilik kuralda belirtilen y6kseklİęİ 2 cm'den fazla ge6memelidir.	1.1, 1.3.2, 2.1.1

2.2 FİLENİN YAPISI

File; 1 m (+/- 3 cm) genişliğinde, 9,5 ila 10 m uzunluğundadır (yan bantların her bir yanındaki 25 ila 50 cm dahil) ve 10 cm'lik karelerden oluşan siyah iplerden yapılmıştır.

FIVB Dünya ve Resmi Müsabakalarında özel yarışma düzenlemeleriyle bağlantılı olarak file üzerinde pazarlama anlaşmalarına uygun reklam bulunabilir.

Filenin üst kısmında, 7 cm genişliğinde, iki kat beyaz çadır bezinden yapılmış yatay bir bant; file boyunca dikilmiştir. Bandın her iki ucunda onu direklere bağlayan ve gergin durmasını sağlayan bir ipin geçtiği bir delik bulunur.

Bandın içinden geçen elastiki kablo fileyi direklere bağlar ve üst kısmının gergin durmasını sağlar.

Filenin alt kısmında üst banda benzer, 5 cm genişliğinde, içinden ip geçirilmiş başka bir yatay bant vardır. Bu ip, fileyi direklere bağlar ve alt kısmının gergin durmasını sağlar.

D3

2.3 YAN BANTLAR

İki iki adet beyaz bant, her iki yan çizginin üzerinde yer alacak şekilde fileye düşey olarak bağlanır.

Yan bantlar 5 cm genişliğinde ve 1 m uzunluğunda olup filenin bir parçası olarak kabul edilir.

1.3.2, D3

2.4 ANTENLER

Anten; 1,80 m uzunluğunda ve 10 mm çapında, fiberglas veya benzeri bir maddeden yapılmış esnek bir çubuktur.

Her yan bandın dış tarafına bir anten bağlanır. Antenler karşılıklı olarak filenin ters yönlerine yerleştirilir.

Antenlerin her birinin 80 cm'lik üst kısımları filenin üzerinde devam eder ve bu kısımlar zıt renklerle, tercihen kırmızı ve beyaz renkte 10 cm'lik şeritler halinde işaretlenir.

Antenler filenin bir parçası sayılır ve geçiş boşluğunun yan sınırlarını belirler.

2.3, D3

10.1.1, D3,
D5a, D5b

2.5 DİREKLER

- 2.5.1 Filenin bağlandığı direkler, yan çizgilerden dışarı doğru 0,50 m ile 1 m uzaklığa yerleştirilir. Direkler 2,55 m yüksekliğinde ve tercihen ayarlanabilir olmalıdır.

FIVB, Dünya ve Resmi Müsabakalarında fileyi taşıyan direkler, yan çizgilerden dışarıya doğru 1 m uzaklığa yerleştirilir ve yumuşak malzemeli kılıf ile kaplanır.

D3

- 2.5.2 Direkler yuvarlak ve pürüzsüzdür, yere kablolar olmadan sabitlenir. Tehlikeli veya engelleyici unsurlar bulunmamalıdır.

2.6 İLAVE MALZEMELER

Tüm ilave malzemeler FIVB yönetmelikleri ile belirlenir.

3 TOPLAR

3.1 ÖZELLİKLER

Top, içinde lastik veya benzeri bir maddeden bir kesenin bulunduğu esnek deri ya da sentetik deriden yapılmış ve küresel olmalıdır.

Tek bir açık renk ya da renk kombinasyonu kullanılabilir.

Uluslararası resmi müsabakalarda kullanılan topların sentetik deri malzemesi ve renk kombinasyonları FIVB standartlarına uygun olmalıdır.

Çevresi 65-67 cm ve ağırlığı 260-280 g'dır.

İç basıncı 0,30 ila 0,325 kg/cm² (4.26 ila 4.61 psi) (294,3 ila 318,82 mbar veya hPa) olmalıdır.

3.2 TOPLARIN ÖZDEŞLİĞİ

Bir maçta kullanılan tüm toplar çevre uzunluğu, ağırlık, basınç, cins, renk vb. konularda aynı özelliklere sahip olmalıdır.

FIVB, Dünya ve Resmi Müsabakalar ile Ulusal veya Lig Şampiyonaları, FIVB'nin anlaşması olmadıkça FIVB onaylı toplarla oynanmalıdır.

3.3 TOP TOPLAMA SİSTEMİ

FIVB, Dünya ve Resmi Müsabakalarında beş top kullanılır. Bu durumda birer tane serbest bölgenin her bir köşesinde, birer tane de başhakemin ve yardımcı hakemin arkasında olmak üzere altı top toplayıcı bulunur.

3.1

D10



BÖLÜM 2

KATILIMCILAR

Bkz. Kurallar

4 TAKIMLAR

4.1 TAKIMIN OLUŞUMU

4.1.1 Bir maç için bir takım en fazla 12 oyuncu ile şu görevlilerden oluşur:

- Teknik Ekip: bir koç, en fazla iki yardımcı koç
- Sağlık Ekibi: bir takım terapisti ve bir tıp doktoru

5.2, 5.3

Sadece yazı cetveline isimleri yazılı olan takım üyeleri müsabaka ve kontrol sahasına girebilir, resmi ısınma ve maça iştirak edebilirler.

FIVB, Dünya ve Büyükler Resmi müsabakalarında bir maç için:

Yazı cetveline en fazla 14 oyuncu kaydedilebilir ve sadece bu oyuncular oynayabilir.

Koç; oturma sırasında yer almak üzere, takım kenar yönetimi için en fazla 5 kişi (koç dahil) seçebilir. Bu, yazı cetvelinde belirtilmeli ve O-2(bis)'e kaydedilmelidir.

Takım Menajeri ve/veya Takımın Basın Mensubu, takım oturma sırasında veya takım oturma sırasının arkasındaki kontrol sahasında yer alamaz.

FIVB Dünya ve Büyükler Resmi Müsabakaları için tıp doktorları ve fizyoterapistlerin, takım heyetinin bir parçası olmaları ve önceden FIVB tarafından yetki verilmiş olmaları gerekmektedir. Bununla beraber; FIVB Dünya ve Büyükler Resmi Müsabakaları'nda, tıp doktorları ve fizyoterapistler şayet takım personeli olarak takım oturma sırasında yer almıyorsa maç boyunca Müsabaka Kontrol Sahasında veya Özel Müsabaka El Kitabında belirtilen özel bölgede yer alırlar ve ancak oyuncuların acil sakatlıkları durumunda hakemin davetiyle sahaya girebilirler. Takım fizyoterapistleri (takım oturma sırasında yer almasa bile) resmi ısınma başlangıcına kadar ısınmalarda yer alabilirler.

D1a

7.2.1

Her bir organizasyon için resmi düzenlemeler, ilgili organizasyonun Özel Müsabaka El Kitabında yer alacaktır.

4.1.2 Oyuncuların biri müsabaka cetvelinde takım kaptanı olarak belirtilmelidir.

5.1

- 4.1.3 Sadece müsabaka cetveline kayıtlı oyuncular oyun sahasına girebilirler ve maçta oynayabilirler. Koç ve takım kaptanı müsabaka cetvelini imzaladıktan sonra (elektronik müsabaka cetveli için takım listeleri) kayıtlı oyuncular değiştirilemez.

1, 4.1.1, 5.1.1,
5.2.2

4.2 TAKIMIN YERLEŞİMİ

- 4.2.1 Oyunda olmayan oyuncular takımın oturma sırasında oturmalı veya kendi ısınma sahasında bulunmalıdır. Koç ve takımın diğer üyeleri de takım oturma sırasında oturmakla birlikte buradan geçiçi olarak ayrılabilir.

1.4.5, 5.2.3,
7.3.3

Takımların oturma sıraları yazı hakemi masasının yan taraflarında ve serbest bölgenin dışında yer alır.

D1a, D1b

- 4.2.2 Maç esnasında oyun sahasına girme, takım oturma sırasında oturma ve resmi ısınma devresine katılma konusunda sadece takım üyelerine izin verilir.

4.1.1,

7.2

- 4.2.3 Oyunda olmayan oyuncular, topsuz olarak aşağıdaki gibi ısınabilir:

- 4.2.3.1 Oyun esnasında ısınma sahalarında;

- 4.2.3.2 Molalar sırasında kendi oyun alanlarının arkasındaki serbest bölgede.

1.4.5, D1a, D1b

- 4.2.4 Oyuncular, set aralarında kendi serbest bölgelerinde topları kullanarak ısınabilirler.

1.3.3, 15.4

18.1

4.3 MALZEMELER

Bir oyuncunun malzemeleri tişört, şort, çorap (forma) ve spor ayakkabısından oluşur.

- 4.3.1 Bir takımın formasının (tişört, şort ve çorap) renk ve tasarımının tek tip olması gerekir (Libero hariç). Forma temiz olmalıdır.

4.1, 19.2

- 4.3.2 Ayakkabılar hafif ve esnek, tabanları ise lastik ya da karışım malzemeden ve topuksuz olmalıdır.

- 4.3.3 Oyuncuların tişörtleri 1'den 20'ye kadar numaralandırılmış olmalıdır.

4.3.3.2

Daha büyük oyuncu kadrolarının kullanıldığı FIVB, Dünya ve Büyükler Resmi Müsabakalarında numaralar arttırılabilir.

- 4.3.3.1 Numaralar, tişörtün ön ve arka kısmının ortasında bulunmalıdır. Numaraların rengi ve parlaklığı, tişörtlerin rengi ve parlaklığı ile zıt olmalıdır.

- 4.3.3.2 Numara, göğüste minimum 15 cm yüksekliğinde ve sırtta minimum 20 cm yüksekliğinde olmalıdır. Numaraları oluşturan şerit, minimum 2 cm genişliğinde olmalıdır.

- 4.3.4 Takım kaptanının tişörtünde, göğüsteki numaranın altında olacak şekilde 8x2 cm'lik bir şerit bulunmalıdır.

5.1

- 4.3.5 Diğer oyuncularinkinden (libero oyuncuları hariç) farklı renkte ve/veya kurallara uygun numarası bulunmayan tişörtlerin giyilmesi yasaktır. 19,2

4.4 MALZEME DEĞİŞİMİ

- Başhakem bir veya daha fazla oyuncuya şu konularda izin verebilir: 23
- 4.4.1 Çıplak ayakla oynamak;
- 4.4.2 Islak veya hasarlı forma bileşenlerini (tişört, şort ve çorap); renk, tasarım ve numarası aynı olmak şartıyla set aralarında veya oyuncu değişikliğinden sonra yenileriyle değiştirmek, 4,3, 15,5
- 4.4.3 Soğuk havalarda tüm takım için aynı renk (libero için farklı renk) ve dizayna sahip ve Kural 4.3.3'e uygun numaralandırılmış olması şartıyla eşofmanla oynamak. 4.1.1, 19,2

4.5 YASAKLANMIŞ EŞYALAR

- 4.5.1 Oyuncuların sakatlanmasına sebep olabilecek veya onlara yapay bir avantaj sağlayabilecek nesnelerin kullanılması yasaklanmıştır.
- 4.5.2 Oyuncular, riski kendilerine ait olmak kaydıyla gözlük veya lens takabilir.
- 4.5.3 Koruyucu aksesuarlar (Sakatlık Önleyici Destek Aksesuarları) koruma veya destek için giyilebilir.
- FIVB, Büyükler Dünya ve Resmi Müsabakalarında bu aksesuarlar kullanıldıkları yere göre (kol, bacak) forma (tişört ve şort) ile aynı renkte olmalıdır. Bu aksesuarları kullanan oyuncuların tümünün aynı renk aksesuar kullanması şartıyla bu aksesuarlar siyah, beyaz veya nötr renklere de olabilir.

5 TAKIM LİDERLERİ

- Her iki takım kaptanı ve koç, kendi takım üyelerinin davranış ve disiplininden sorumludur. 20
- Liberolar, takım kaptanı veya oyundaki kaptan olabilir.

5.1 KAPTAN

- 5.1.1 Maçtan Önce: Takım kaptanı kurada takımını temsil eder, ardından müsabaka cetvelini imzalar. 7,1, 25.2.1.1
- 5.1.2 Maç Esnasında ve Oyun Alanında Olduğu Zamanlar: Takım kaptanı, oyundaki kaptandır. Takım kaptanı oyunda olmadığı zaman koç veya takım kaptanı, oyun alanındaki oyunculardan birini "oyundaki kaptan" rolünü üstlenmek üzere tayin eder. Oyundaki kaptan; değiştirilene, takım kaptanı oyun alanına dönene veya set bitene kadar takım kaptanının sorumluluklarını üstlenir. 15.2.1

Topun oyun dışı olduğu zamanlarda sadece oyundaki kaptan, aşağıdaki durumlarda hakemlerle konuşma hakkına sahiptir:	8.2
5.1.2.1 Kuralların uygulanması ve yorumu hakkında açıklama ister ve aynı zamanda takım arkadaşlarının istek veya sorunlarını da iletir. Eğer oyundaki kaptan, başhakemin açıklamalarını kabullenmezse bu karara itiraz edebilir ve başhakeme derhal maçın sonunda müsabaka cetveline resmî bir itiraz kaydettirme hakkını saklı tuttuğunu belirtir.	23.2.4
5.1.2.2 Aşağıdaki konularda talepte bulunmaya yetkilidir:	
a) malzemenin tamamını veya bir kısmını değiştirmek,	4.3, 4.4.2
b) takımların pozisyonlarını doğrulamak,	7.4, 7.6
c) zemin, file, top vb. kontrolü;	1.2, 2, 3
5.1.2.3 Koç takımın başında olmadığı zaman koçun görevlerini üstlenecek bir yardımcı koç da yoksa mola veya oyuncu değişikliği talebinde bulunur.	5.2, 5.3, 15.3.1, 15.4.1, 15.5.2
5.1.3 Maçtan Sonra: Takım kaptanı,	6.3
5.1.3.1 Hakemlere teşekkür eder ve sonucu onaylamak için müsabaka cetvelini imzalar;	25.2.3.3
5.1.3.2 Başhakeme zamanında bildirilmiş olması koşuluyla hakemin kuralları uygulaması veya yorumlamasıyla ilgili resmi bir protestoyu müsabaka cetveline kaydedebilir.	5.1.2.1, 25.2.3.2

5.2 KOÇ

5.2.1 Koç, maç süresince takımının oyununu oyun alanının dışından yönlendirir. Başlangıç pozisyonlarını, oyuncu değişikliklerini belirler ve molaları alır. Bu görevlerde temas kuracağı yetkili yardımcı hakemdir.	1.1, 7.3.2, 15.4.1, 15.5.2
5.2.2 Maç Öncesi: Koç, kendi oyuncularının isim ve numaralarını kaydeder ve bunları müsabaka cetvelinden kontrol eder. Ardından müsabaka cetvelini imzalar.	4.1, 19.1.3, 25.2.1.1
5.2.3 Maç Esnasında:	
5.2.3.1 Her setten önce pozisyon kağıdını düzgün bir şekilde doldurarak imzalar ve yardımcı hakeme veya yazı hakemine verir. Tablet kullanılıyorsa kadronun elektronik olarak iletilmesi otomatik olarak resmî kabul edilir.	7.3.2, 7.4, 7.6
5.2.3.2 Takımının sırasında, yazı hakemine en yakın yerde oturur; ancak yerini terk edebilir,	4.2
5.2.3.3 Mola ve oyuncu değişikliği taleplerinde bulunur;	15.4, 15.5

5.2.3.4 Diğer takım üyeleri gibi oyun alanındaki oyunculara direktif verebilir. Koç bu direktifleri maçı engellemeden ya da geciktirmeden, takımının oturma sıralarının önünde, hücum çizgisinin uzantısından ısınma sahasına (Müsabaka Kontrol Sahasının köşesine konumlandırıldıysa) kadar olan serbest bölgede ayakta durarak veya yürüyerek verebilir. Eğer ısınma sahası, takım oturma sıralarının arkasına konumlandırıldıysa koç bu direktifleri hücum çizgisinin uzantısından takımının oyun alanının sonu arasında kalan bölgede, çizgi hakemlerinin görüşlerini engellemeyecek şekilde verebilir.

1.3.4, 1.4.5,
D1a, D1b, D2

5.3 YARDIMCI KOÇ

- 5.3.1 Yardımcı koç; takımın oturma sırasında oturur, ancak maça müdahale etme hakkına sahip değildir.
- 5.3.2 Koç, oyuncu olarak oyuna girdiği durumlar hariç, yaptırım da dahil olmak üzere herhangi bir nedenle takımın başından ayrılmak zorunda kalırsa bir yardımcı koç, oyundaki kaptanın isteği ve başhakemin teyidiyle koçun olmadığı süreçte koçun görevlerini üstlenir.

4.2.1

5.1.2.3, 5.2



BÖLÜM 3 OYUN DÜZENİ

Bkz. Kurallar

6 BİR SAYI ALMAK, BİR SETİ VE MAÇI KAZANMAK

6.1 BİR SAYI ALMAK

6.1.1 Sayı

Bir takım aşağıdaki durumlarda sayı alır:

6.1.1.1 Topu rakibin oyun alanına başarıyla temas ettirdiğinde,

8.3

6.1.1.2 Rakip takım bir hata yaptığında,

6.1.2

6.1.1.3 Rakip takıma bir ihtar yaptırımı uygulandığında.

16.2.3, 21.3.1

6.1.2 Hata

Bir takım, kurallara aykırı bir oyun hareketi yaparsa (veya başka bir şekilde kuralları ihlal ederse) hata yapmış olur. Hakemler, hataları değerlendirir ve sonuçlarını kurallara göre belirler:

6.1.2.1 Eğer iki veya daha fazla hata art arda gerçekleşirse yalnızca ilk gerçekleşen hata esas alınır.

6.1.2.2 Eğer iki veya daha fazla hata rakipler tarafından aynı anda yapılırsa bu bir çift hata olarak değerlendirilir ve rally tekrarlatılır.

D11 (23)

6.1.3 Ralli ve tamamlanmış rally

Servis atan oyuncunun servis vuruşundan başlayarak topun oyun dışı olduğu ana kadar oluşan oyun hareketleri dizisi bir "ralli"dir. "Tamamlanmış rally", bir sayı kazanılmasıyla sonuçlanan oyun hareketleri dizisidir.

8.1, 8.2,
12.2.2.1,
15.2.3,
15.11.1.3,
19.3.2.1,
19.3.2.9

Bu durum

- İhtar ile sayı kazanılmasını,
- Servisin izin verilen süre içerisinde kullanılmaması ile gerçekleşen servis hatasını da kapsar.

21.3.1
12.4.4

6.1.3.1 Eğer bir ralliyi servis atan takım kazanırsa bir sayı alır ve servis atmaya devam eder.

6.1.3.2 Eğer bir ralliyi servis karşılayan takım kazanırsa bir sayı alır ve servis atma hakkı da kendisine geçer.

6.2 BİR SETİ KAZANMAK

Bir set (netice seti olan 5. set hariç), 25 sayıya en az 2 sayı farkla ilk ulaşan takım tarafından kazanılır. Sayılarda 24-24'lük bir eşitlik olması halinde oyun iki sayılık farka ulaşılan kadar (26-24, 27-25 vb.) devam eder.

D11 (9)

6.3.2

6.3 MAÇI KAZANMAK

6.3.1 Maç, üç set kazanan takım tarafından kazanılır.

7.2.1

6.3.2 Setlerde 2-2'lik eşitlik olması halinde netice seti (5. set), en az 2 sayı farka ulaşmak şartıyla 15 sayı üzerinden oynanır.

7.1.2.1, 7.2.2

6.4 HAZIR BULUNMAMA VE EKSİK TAKIM

6.4.1 Eğer bir takım sahaya davet edildikten sonra oynamayı reddederse maçta hazır bulunmadığı ilan edilir ve setleri 25-0, maçı da 3-0'lık sonuçla kaybeder.

6.4.2 Geçerli bir sebep göstermeksizin zamanında oyun alanında bulunmayan bir takımın da maçta hazır bulunmadığı ilan edilir ve Kural 6.4.1'deki gibi işlem görür.

6.4.3

7.6

6.4.3 Set veya maç için "Eksik" ilan edilen takım, seti veya maçı kaybeder. Rakip takıma seti kazanması için gerekli olan sayılar ya da sayılar ve setler verilir. Eksik takım sayılarını ve setlerini korur.

5.2.3.1, 24.3.1,
25.2.1.2

7 OYUNUN YAPISI

7.1 KURA ATIŞI

7.3.2, 15.5

Müsabakadan önce başhakem birinci sette takımların oyun alanlarını ve ilk servisi atacak takımı belirlemek için kura atışı yapar.

15.2.2, 15.5,
D11 (5)

Eğer netice seti oynanacaksa yeni bir kura atışı yapılır.

24.3.1

7.1.1 Kura atışı, iki takım kaptanının huzurunda yapılır.

7.3.2

7.1.2 Kura atışını kazananın seçenekleri:

YA

7.3.2

7.1.2.1 Servis atma veya servis karşılama,

YA DA

7.1.2.2 Oyun alanı seçimi.

15.2.2, D11 (5)

Kurayı kaybeden, kalan seçeneği alır.

7.2 RESMİ ISINMA DEVRESİ

7.2.1 Maç öncesinde takımlar başka bir sahada ısınma olanağı bulmuşlarsa her iki takım birlikte 6 dakika, bulamamışlarsa yine her iki takım birlikte filede 10 dakika ısınma yapma hakkına sahiptirler. FIVB, Dünya ve Resmi Müsabakalarında takımlar; filede, her iki takım birlikte ısınmak üzere 10 dakika ısınma hakkına sahiptir.

6.1.2, 7.3.2

- 7.2.2 Eğer takım kaptanları filede birbiri ardına ayrı ayrı resmi ısınma yapmayı talep ederlerse her bir takımın 7.2.1'deki durum da göz önünde bulundurularak 3'er veya 5'er dakika filede ısınma yapmalarına izin verilir.
- 7.2.3 Takımların filede birbiri ardına ayrı ayrı resmi ısınma yapacak olmaları durumunda filede ilk ısınmayı ilk servisi atacak olan takım yapar.

FIVB, Dünya ve Resmi Müsabakalarında tüm oyuncular protokol ve ısınma sürecinin tümünde maç formlarını giymek zorundadır.

D4

7.6.1, 8.1, 12.4

7.3 TAKIM BAŞLANGIÇ DİZİLİŞİ

- 7.3.1 Her takımın oyunda daima altı oyuncusu olmalıdır.

Takımın başlangıç dizilişi, oyuncuların dönüş sırasını belirler. Bu sıra set boyunca korunmalıdır.

- 7.3.2 Her setin başlamasından önce koç, kendi takımının başlangıç dizilişini diziliş kağıdı ile ya da elektronik alet - tablet (kullanılıyorsa) yoluyla belirtmelidir. Diziliş kağıdı düzgün bir şekilde doldurulup imzalanarak yardımcı hakeme veya yazı hakemine verilir. Eğer elektronik alet - tablet kullanılıyorsa başlangıç dizilişi, kullanılan elektronik alet yoluyla doğrudan e-yazı hakemine gönderilmelidir.

- 7.3.3 Bir setin başlangıç dizilişinde yer almayan oyuncular, o set için yedek oyunculardır (Liberolar hariç).

- 7.3.4 Diziliş kağıdının yardımcı hakem veya yazı hakemine teslim edilmesinden sonra dizilişte, kurallara uygun oyuncu değişikliğinin dışında değişiklik yapılmasına izin verilmez.

- 7.3.5 Oyuncuların sahadaki pozisyonları ile kadro kağıdındaki pozisyonları arasındaki tutarsızlıklar aşağıdaki şekilde ele alınır:

D4

- 7.3.5.1 Set başlamadan önce oyuncuların oyun alanındaki yerleriyle diziliş kağıdı arasında çelişki görüldüğünde oyuncuların pozisyonları diziliş kağıdında belirtilen dizilişe uygun olarak düzeltilir. Bu durumda bir ceza verilmez.

1.3.3, 7.4.2.1, 7.4.3

- 7.3.5.2 Set başlamadan önce oyun alanında diziliş kağıdına yazılmamış bir oyuncu varsa bu oyuncu diziliş kağıdına göre değiştirilmelidir. Bu durumda ceza verilmez.

1.3.2, 7.4.1.2, 7.4.2.2, 7.4.3

- 7.3.5.3 Bununla birlikte, eğer koç diziliş kağıdına yazılmamış oyuncuyu(ları) oyun alanında tutmak isterse oyuncu değişikliği el işaretini kullanarak kurallara uygun oyuncu değişikliği talep etmeli ve değişiklik yazı cetveline işlenmelidir.

Eğer oyun alanındaki oyuncuların pozisyonları ile diziliş kağıdı arasındaki çelişki oyun (set) başladıktan sonra tespit edilirse hata yapan takımın dizilişi doğru pozisyonlara getirilir. Takımın, hatanın başlangıcından hatanın belirlendiği ana kadar kazandığı tüm sayılar iptal edilir. Rakip takımın sayıları ise aynen geçerli kalır ve ilaveten bir sayı alır ve servis atma hakkını elde eder.

D4, D11 (13)

7.3, 7.4, 15.9

- 7.3.5.4 Oyun alanında yazı cetvelindeki takım listesinde yazılı olmayan bir oyuncu bulunuyorsa rakip takımın sayıları aynen kalır, buna ek olarak bir sayı kazanır ve servis atma hakkını elde eder. Hata yapan takımın, kayıtlı olmayan oyuncusun oyun alanına girdiği andan itibaren kazandığı tüm sayılar ve/veya setler (gerekirse 0-25) iptal edilir. Hata

12.4, 12.7.1

yapan takım, diziliş kâğıdını yeniler ve oyun alanına listede kayıtlı olan bir oyuncuyu gönderir. Bu oyuncunun pozisyonu, listede olmayan oyuncunun yeridir.

7.4 POZİSYONLAR

Servis atan oyuncu tarafından topa vurulduğu anda her takım kendi oyun alanında dönüş sırasına göre pozisyon almalıdır (servis atan oyuncu hariç).

Bununla birlikte; servis atan takımın oyuncuları, servis vuruşu esnasında herhangi bir pozisyonda yer alabilir.

- 7.4.1 Oyuncuların pozisyonları aşağıdaki gibi numaralandırılmıştır:
 - 7.4.1.1 Filenin önünde bulunan üç oyuncu ön hat oyuncusudur ve 4 (ön-sol), 3 (ön-orta), 2 (ön-sağ) numaralı pozisyonlarda dururlar.
 - 7.4.1.2 Diğer üç oyuncu arka hat oyuncusudur ve 5 (arka-sol), 6 (arka-orta), 1 (arka-sağ) numaralı pozisyonlarda dururlar.
- 7.4.2 Oyuncular arasındaki pozisyon bağlantıları:
 - 7.4.2.1 Her arka hat oyuncusu, kendisiyle ilgili ön hat oyuncusuna göre orta çizginin daha gerisinde yer almalıdır.
 - 7.4.2.2 Ön hat oyuncuları ve arka hat oyuncuları, Kural 7.4.1'de belirtilen sıraya göre kendi sıra diziliminde birbirlerinin yanında durmalıdırlar.
- 7.4.3 Oyuncuların pozisyonları, yere temas eden ayaklarının pozisyonlarına göre ve aşağıda belirtilen şekilde tespit ve kontrol edilir (oyuncunun zemin ile yaptığı son temas oyuncunun pozisyonunu sabitler):
 - 7.4.3.1 Her arka hat oyuncusu kendisine karşılık gelen ön hat oyuncusuyla aynı hizada veya arka hat oyuncusunun bir ayağının en azından bir kısmı; orta çizgiye, kendisine karşılık gelen ön hat oyuncusunun öndeki ayağına göre daha uzakta olmalıdır.
 - 7.4.3.2 Sağ (sol) tarafta bulunan her oyuncu, o sıradaki diğer oyuncularla aynı hizada veya sağ (sol) tarafta bulunan her oyuncunun bir ayağının en azından bir kısmı, sağ (sol) taraftaki yan çizgiye, o sırada bulunan diğer oyuncuların sağ (sol) çizgiye göre uzakta olan ayaklarından daha yakın olmalıdır.
- 7.4.4 Servis vuruşundan sonra oyuncular her tarafa hareket edebilir ve kendi oyun alanlarında veya serbest bölgede herhangi bir pozisyon alabilirler.

7.5 POZİSYON HATASI

- 7.5.1 Eğer servis atan oyuncu tarafından topa vurulduğu anda herhangi bir oyuncu doğru pozisyonda değilse takım pozisyon hatası yapmış olur. Bu durum, kurallara uygun olmayan bir oyuncu değişikliği ile oyun alanında yer alan bir oyuncu için de geçerlidir ve kurallara uygun olmayan oyuncu değişikliğinin sonuçları uygulanır.
- 7.5.2 Servis atan oyuncu topa vurduğu anda servis hatası yaparsa bu hata, pozisyon hatasından önce gelir.
- 7.5.3 Eğer topa vurulduktan sonra bir servis hatası olursa değerlendirilecek olan pozisyon hatasıdır.

12.7.2

7.5.4 Bir pozisyon hatası aşağıdaki sonuçları doğurur:

7.5.4.1 Hata yapan takım, rakip takıma bir sayı verilerek cezalandırılır ve servis atma hakkı da rakip takıma geçer,

7.5.4.2 Oyuncuların pozisyonları düzeltilir.

7.6 DÖNÜŞ

7.6.1 Dönüş sırası, takımın başlangıç dizilişiyle belirlenir. Servis sırası ve oyuncuların pozisyonları set boyunca bu diziliş sırasına göre kontrol edilir.

7.6.2 Servis karşılayan takım, servis atma hakkını kazandığı zaman bu takımın oyuncuları saat yönünde bir pozisyon döner: 2 no'lu pozisyondaki oyuncu servis atmak için 1 no'lu pozisyona geçer, 1 no'lu pozisyondaki oyuncu 6 no'lu pozisyona geçer, gibi.

7.7 DÖNÜŞ HATASI

7.7.1 Bir dönüş hatası; servis, dönüş sırasına göre atılmadığı zaman yapılır. Bu durum aşağıdaki sonuçları doğurur:

7.7.1.1 Yazı hakemi kornaya/zile basarak oyunu durdurur. Hata yapan takım, rakip takıma bir sayı verilerek cezalandırılır ve servis atma hakkı da rakip takıma geçer.

Eğer bir dönüş hatası, dönüş hatasıyla başlamış olan rallinin hemen bitiminde fark edilirse oynanan rallinin sonucu dikkate alınmadan rakip takıma “yalnızca tek bir (1) sayı” verilir.

7.7.1.2 Oyuncuların dönüş sırası düzeltilir.

7.7.2 Ek olarak, yazı hakemi hatanın başlangıç anını tam olarak belirlemeli ve sonrasında takımın hatalı durumda kazandığı sayılar iptal edilmelidir. Rakip takımın kazandığı sayılar geçerli kalır.

Eğer hatanın yapıldığı an tespit edilemiyorsa kazanılmış sayılar iptal edilmez ve hata yapan takım sadece rakibe bir sayı verilerek cezalandırılır ve servis atma hakkı da rakip takıma geçer.



BÖLÜM 4

OYUN HAREKETLERİ

Bkz. Kurallar

8 OYUN SEYRİ

8.1 OYUNDAKİ TOP

Top, başhakemin servis atışına izin veren düdüğü çalmasından sonra servis için vurulduğu andan itibaren oyundadır.

12, 12.3

8.2 OYUN DIŞINDAKİ TOP

Top; hakemlerden biri tarafından belirlenen bir hata için düdük çalındığı anda, hata olmadığı zaman ise düdük çalındığı anda oyun dışıdır.

8.3 DAHİL TOP

Topun bir kısmı, zeminle temasının herhangi bir anında, sınır çizgileri de dâhil olmak üzere oyun alanine temas ediyorsa “dâhil” toptur.

D11 (14),
D12 (1)

1.1, 1.3.2

8.4 HARIÇ TOP

Top, şu koşullarda “hariç”tir:

- 8.4.1 Topun zemine temas eden kısmının tamamı, oyun alanının sınırlarını çizgilerin tamamen dışındaysa,
- 8.4.2 Top oyun alanı dışında bir cisme, tavana veya oyun dışındaki bir kişiye temas ederse,
- 8.4.3 Top antenlere, kablolar ve direklere veya filenin yan bantlar dışındaki kısmına temas ederse,
- 8.4.4 Kural 10.1.2’de belirtilen durum hariç file dikey düzlemini, geçiş boşluğunun kısmen veya tamamen dışından geçerse,
- 8.4.5 Topun tamamı, filenin altından rakip oyun boşluğuna geçerse.

1.3.2, D11 (15),
D12 (2)

D11 (15),
D12 (4)

2.3, D3, D5a,
D11 (15),
D12 (4)

2.3, D5a, D5b,
D11 (15),
D12 (4)

23.3.2.3f, D5a,
D11 (22)

Her takım kendi oyun sahası ve oyun boşluğunda oynamalıdır (Kural 10.1.2 hariç). Takımlar, bununla beraber, topu kendi serbest bölgelerinin dışından ve yazı hakemi masasının tamamının üzerinden de geri çevirebilir.

D1b

9.1 TAKIM VURUŞLARI

Bir vuruş, oyundaki bir oyuncunun topla herhangi bir temasıdır.

14.4.1

Takımın topu geri göndermek için en fazla üç vuruş hakkı (blok temasına ek olarak) vardır. Eğer daha fazla vuruş yapılırsa takım "Dört Vuruş" hatası yapmış olur.

9.1.1 ARDIŞIK TEMASLAR

9.2.3, 14.2,
14.4.2

Bir oyuncu topa art arda iki kez vuramaz (Kural 9.2.3, 14.2 ve 14.4.2 hariç).

9.1.2 EŞ ZAMANLI TEMASLAR

İki veya üç oyuncu aynı anda topa dokunabilir.

9.1.2.1 İki (veya üç) takım arkadaşı topa aynı anda dokunduğu zaman, bu iki (veya üç) vuruş olarak değerlendirilir (blok hariç). İki (veya üç) takım arkadaşı topa uzanır fakat içlerinden sadece biri topa temas ederse bu bir (1) vuruş olarak sayılır. Oyuncuların çarpışması bir hata teşkil etmez.

9.1.2.2 İki rakip oyuncu, file üzerindeki topa aynı anda temas etmişler ve top oyunda kalmışsa top hangi takım tarafında kalmışsa o takımın tekrar üç vuruş yapma hakkı vardır. Böyle bir top "hariç top" olursa bu karşı taraftaki takım (topun oyun dışı olduğu tarafın zıt yönünde takım) için bir hatadır.

9.1.2.3 Rakip oyuncuların, file üzerindeki bir topa aynı anda yaptıkları vuruşlarda oyuncuların top ile temas süresi uzasa bile oyun devam eder (tutulmuş top değildir).

1

9.1.3 YARDIMLI VURUŞ

Bir oyuncunun; oyun sahası içinde topa vurmak için takım arkadaşından, herhangi bir yapıdan veya cisimden destek almasına izin verilmez.

1.3.3, 11.4.4

Bununla birlikte, hata yapmak üzere olan bir oyuncu (fileye temas etmek veya orta çizgiyi geçmek gibi) takım arkadaşı tarafından durdurulabilir veya geri çekilebilir.

9.3.3, D11 (16)

9.2 VURUŞUN ÖZELLİKLERİ

9.2.1 Top, vücudun herhangi bir yerine temas edebilir.

9.2.2 Top tutulmamalı ve/veya fırlatılmamalıdır. Top, herhangi bir yönde gidebilir.

- 9.2.3 Top, temaların aynı anda olması şartıyla vücudun çeşitli yerlerine temas edebilir.
- İstisnalar:
- 9.2.3.1 Tek bir hareket esnasında olması kaydıyla bir veya daha fazla blok oyuncusu bloktayken topa art arda dokunabilir,
- 9.2.3.2 Takımın birinci vuruşunda, temaların tek bir hareket esnasında olması kaydıyla top vücudun çeşitli yerlerine art arda temas edebilir.

14.1.1, 14.2

9.1, 14.4

9.3 TOPLA OYNAMA HATALARI

- 9.3.1 DÖRT VURUŞ: Bir takımın topa geri göndermeden önce dört kez vurmasıdır.
- 9.3.2 YARDIMLI VURUŞ: Bir oyuncunun topa vurmak için oyun sahası içinde takım arkadaşından, herhangi bir yapıdan veya cisimden destek almasıdır.
- 9.3.3 TUTULMUŞ TOP: Topun; vuruştan sonra sekmemesi, tutulması ve/veya fırlatılmasıdır.
- 9.3.4 ÇİFT VURUŞ: Bir oyuncunun topa art arda iki kez vurması veya topun vücudunun çeşitli yerlerine art arda temas etmesidir.

9.1, D11 (18)

9.1.3

9.2.2, D11 (16)

9.2.3, D11 (17)

10 FİLEDEKİ TOP

10.1 FİLEYİ GEÇEN TOP

- 10.1.1 Rakip sahaya gönderilen top filenin üzerinden ve geçiş boşluğu içinden gitmelidir. Geçiş boşluğu, file dikey düzleminin bir parçasıdır ve aşağıdakilerle sınırlıdır:
- 10.1.1.1 Aşağıda, filenin üst kısmı;
- 10.1.1.2 Yanlarda, antenler ve antenlerin hayalî uzantısı;
- 10.1.1.3 Yukarıda, tavan.
- 10.1.2 Takımın birinci vuruşunun ardından top; rakibin serbest bölgesine, file dikey düzlemini geçiş boşluğunun tamamen ya da kısmen dışından geçerek girerse böyle bir top, takımın vuruş limiti dâhilinde geri çevrilebilir fakat bunun için aşağıdaki koşullar sağlanmalıdır:
- 10.1.2.1 Oyuncu, rakibin oyun alanine temas etmemelidir,
- 10.1.2.2 Top, file dikey düzleminin aynı tarafından yine tamamen ya da kısmen geçiş boşluğu dışından geçirilerek geri çevrilmelidir. Rakip, böyle bir hareketi engelleyemez.
- 10.1.2.3 Takımın ikinci veya üçüncü vuruşunun ardından top; rakibin serbest bölgesine, file dikey düzlemini geçiş boşluğunun tamamen ya da kısmen dışından geçerek girerse böyle bir top geri çevrilemez ve file dikey düzlemini geçtiği an "hariç top" olarak değerlendirilir.

2.4, 10.2, D5a

2.2

2.4

9.1, D5b

11.2.2

11.4.4, D5b

D5b

10.1.3 Rakip oyun alanına alt boşluktan geçecek şekilde yönelen bir top, file dikey düzlemini bütünüyle geçinceye kadar oyundadır.

23.3.2.3f, D5a, D11 (22)

10.2 FİLEYE TEMAS EDEN TOP

Top, fileyi geçerken ona değebilir.

10.1.1

10.3 FİLEDEKİ TOP

10.3.1 Filenin içine gelen top, takımın üç vuruş limiti dâhilinde kurtarılabilir.

10.3.2 Top, filenin iplerini yırtar veya filenin kopmasına neden olursa ralli iptal edilir ve tekrarlatılır.

9.1

11 FİLEDEKİ OYUNCU

11.1 FİLENİN DİĞER TARAFINA UZANMA

11.1.1 Blok esnasında bir blokçu, rakibinin hücum vuruşu öncesindeki oyununu engellemek koşuluyla rakibin hücum vuruşu anında veya hücum vuruşunu takiben filenin diğer tarafındaki topa dokunabilir.

14.1, 14.3

11.1.2 Hücum vuruşunu kendi oyun boşluğunda yapmış olması şartıyla, hücum vuruşunu yaptıktan sonra, oyuncunun elinin filenin diğer tarafına geçmesine izin verilir.

11.2 FİLENİN ALTINDAN GEÇME

11.2.1 Rakibin oyununa müdahale etmemek şartıyla filenin altından rakibin oyun boşluğuna girilmesine izin verilir.

11.2.2 Orta çizginin üzerinde rakibin oyun alanine girme:

11.2.2.1 Ayağın (ayakların) orta çizginin ötesinde rakibin oyun alanına temas etmesine, karşıya geçen ayağın (ayakların) bir kısmının orta çizgiye temas etmesi veya doğrudan orta çizginin üzerinde olması ve rakibin oyununu etkilememek şartıyla izin verilir.

1.3.3, 11.2.2.1, D11 (22)

1.3.3, D11 (22)

11.2.2.2 Rakibin oyununu etkilememek şartıyla; vücudun, ayakların üst kısmında kalan herhangi bir yerinin rakip oyun alanına temas etmesine izin verilir.

1.3.3, 11.2.2.1, D11 (22)

11.2.3 Bir oyuncu, top oyun dışı olduktan sonra rakibinin oyun alanına girebilir.

8.2

11.2.4 Oyuncular, rakibinin oyununa müdahale etmemek şartıyla rakibinin serbest bölgesine girebilir.

11.3 FİLEYE TEMAS

- 11.3.1 Oyuncunun, top ile oynama hareketi esnasında filenin antenler arasında kalan kısmına teması hatadır.
Top ile oynama hareketi; daha birçok hareket de dâhil olmak üzere sıçramayı, vuruşu (veya teşebbüsü) ve bir sonraki yeni oyun hareketi için dengeli düşüşü kapsar.
- 11.3.2 Oyuncular; oyunu etkilememek şartıyla direklerle, iplere veya filenin antenler dışında kalan kısmı da dâhil olmak üzere herhangi bir cisme temas edebilirler (Kural 9.1.3 hariç – Bkz. Yardımlı Vuruşlar).
- 11.3.3 Top, filenin içine takılır ve file bu nedenle rakibe temas ederse bu hata olarak kabul edilmez.

11.4.4,
23.3.2.3c,
24.3.2.3, D3

D3

11.4 OYUNCUNUN FİLEDEKİ HATALARI

- 11.4.1 Bir oyuncu, rakibinin hücum vuruşu öncesinde rakibinin oyun boşluğundaki topa veya rakibine dokunursa,
- 11.4.2 Bir oyuncu, filenin altından rakibin oyun boşluğuna girerken rakibinin oyununu etkilerse,
- 11.4.3 Bir oyuncunun ayağının (ayaklarının) tamamı rakibinin oyun alanine girerse.
- 11.4.4 Bir oyuncu, daha birçok hata da dâhil olmak üzere aşağıdaki hareketlerden birini yaparsa oyunu etkilemiş olur:
- Topla oynama hareketi esnasında filenin antenler arasında kalan kısmına veya antenlere temas ederse,
 - Filenin antenler arasında kalan kısmını destek veya denge amaçlı kullanırsa,
 - Fileye temas ederek rakibine karşı adil olmayan bir avantaj yaratırsa,
 - Rakibin kurallara uygun topla oynama teşebbüsünü engelleyici hareket yaparsa,
 - Fileyi çekerse, fileye dayanırsa, fileyi asılırsa.
- Topla oynanırken topa yakın olan veya topla oynamaya çalışan oyuncu, topa herhangi bir teması olmasa bile topla oynama hareketi çerçevesinde değerlendirilir.
- Bununla birlikte, filenin antenler dışında kalan kısımlarına temas etmek bir hata olarak değerlendirilmez (Kural 9.1.3 hariç).

11.1.1,
D11 (20)

11.2.1

11.2.2.2,
D11 (22)
D11 (19)
11.3.1

12 SERVİS

Servis; topun servis bölgesinde bulunan, arka hattın sağındaki oyuncu tarafından oyuna sokulması hareketidir.

1.4.2, 8.1,
12.4.1

12. BİR SETTEKİ İLK SERVİS

- 12.1.1 Birinci set ile netice setinin ilk servis atışı, kura atışıyla belirlenen takım tarafından gerçekleştirilir.

6.3.2, 7.1

12.1.2 Diğer settler, bir önceki sette ilk servisi kullanmamış olan takımın servis vuruşu ile başlatılır.

12.2 SERVİS SIRASI

- 12.2.1 Oyuncular, diziliş kâğıdına kaydedilen servis sırasını takip etmelidir. 7.3.1, 7.3.2
- 12.2.2 Bir settteki ilk servisten sonra, servis atacak oyuncu aşağıdaki şekilde belirlenir: 12.1
- 12.2.2.1 Ralliyi servis atan takım kazandığında daha önce servis atan oyuncu (veya onun yerine geçen oyuncu) tekrar servis atar; 6.1.3, 15.5
- 12.2.2.2 Ralliyi servis karşılayan takım kazandığında bu takım servis atma hakkını da kazanır ve servis atmadan önce bir pozisyon döner. Ön sağ pozisyonundan arka sağ pozisyona geçen oyuncu servis atar. 6.1.3, 7.6.2

12.3 SERVİS ATMA İZNİ

Başhakem her iki takımın da oynamaya hazır olduğunu ve servis kullanacak oyuncunun topa sahip olduğunu kontrol ettikten sonra servisin kullanılmasına izin verir. 12, D11 (1)

D11 (10)

12.4 SERVİŞİN ATILMASI

- 12.4.1 Topa, havaya atıldıktan ya da elden (ellerden) bırakıldıktan sonra tek el veya kolun herhangi bir kısmıyla vurulmalıdır.
- 12.4.2 Topun havaya atılmasına veya elden bırakılmasına yalnızca bir kez izin verilir. Bununla birlikte, topun yerde sektirilmesinde veya elde hareket ettirilmesinde bir sorun yoktur. 1.4.2, 29.2.1.4, D11 (22), D12 (4)
- 12.4.3 Servis atacak oyuncu, servis vuruşu anında veya sıçrayarak kullanılan bir servis için sıçrama anında oyun alanına (dip çizgi dâhil) veya servis bölgesi dışına temas edemez.
- Bu oyuncu, servis atışından sonra servis bölgesinin dışına veya oyun alanının içine basabilir veya inebilir.
- 12.4.4 Servis atacak oyuncu, topa başhakemin servis için çaldığı düdüğü takip eden 8 saniye içinde vurmaldır. 12.3, D11 (11)
- 12.4.5 Başhakemin düdüğünden önce atılan servis iptal edilir ve tekrarlatılır. 12.3

12.5 PERDELEME

- 12.5.1 Servis atan takımın oyuncuları; bireysel veya kolektif perdeleme yaparak rakiplerinin, servis vuruşunu ve topun geliş yönünü görmelerini engellememelidir. D6, D11 (12)
12.5.2
- 12.5.2 Servis atan takımın bir ya da bir grup oyuncusu; servis kullanıldığı sırada kollarını sallar, sıçrar veya yanlamasına hareket ederse ya da oyuncular, grup halinde, hem servis atışını hem de topun file dikey düzlemine ulaşana kadarki gidiş yönünü gizlemek için durursa perdeleme yapmış olur. Biri bile görünüyorsa perdeleme değildir. 12.4, D6

- 12.5.3 Servis atışı esnasında servis atan takımın herhangi bir oyuncusunun, top fileyi geçene kadar ellerini başının üzerine kaldırması yasaktır.

12.4, 12.5.2,
D6, D11 (12)

Başhakemin, kasıtlı olarak perdeleme yapıldığından şüphelenmesi halinde oyundaki kaptan aracılığıyla bir takımı uyarmasına (yönlendirmesine, tavsiyede bulunmasına) izin verilir.

12.6 SERVİS ATIŞI SIRASINDA YAPILAN HATALAR

- 12.6.1 Servis atışı esnasındaki hatalar

12.2.2.2,
12.7.1

Aşağıdaki hatalar, rakip takım pozisyon hatası yapıyor olsa bile bir servis değişikliğine yol açar. Servis atan oyuncu:

12.2

- 12.6.1.1 Servis sırasını ihlal ederse,

12.4

- 12.6.1.2 Servis atışını kurallara uygun şekilde yapmazsa.

- 12.6.2 Servis atışından sonraki hatalar

Topa kurallara uygun şekilde vurulduktan sonra (ortada bir pozisyon hatası olmaması kaydıyla) aşağıda belirtilen durumlarda servis "hatalı" kabul edilir. Eğer top:

12.4, 12.7.2

- 12.6.2.1 Servis atan takımın oyuncularından birine temas eder veya file dikey düzlemini geçiş boşluğunun tamamen içinden geçemezse,

8.4.4, 8.4.5,
10.1.1,
D11 (19)

- 12.6.2.2 Oyun alanının dışına giderse,

8.4, D11 (15)

- 12.6.2.3 Bir perdelemenin üzerinden geçerse.

12.5, D11 (12)

12.7 SERVİS HATALARI VE POZİSYON HATALARI

- 12.7.1 Eğer servis kullanan oyuncu servis vuruşu anında bir hata yaparsa (kurallara uygun olmayan servis atışı, hatalı dönüş sırası vb.) ve rakip takımda da aynı anda bir pozisyon hatası varsa bu durumda ilk önce servis hatası cezalandırılır.

7.5.1, 7.5.2,
12.6.1

- 12.7.2 Buna karşılık eğer servis kurallara uygun şekilde kullanılmış, fakat servis atışından sonra bir hata meydana gelmişse (topun hariç top olması ya da bir perdelemenin üstünden gitmesi vb.) pozisyon hatası öncelik kazanır ve cezalandırılır.

7.5.3, 12.6.2

13 HÜCUM VURUŞU

12, 14.1.1

13.1 HÜCUM VURUŞUNUN ÖZELLİKLERİ

- 13.1.1 Servis ve blok hariç, topu rakibe doğru yönlendiren tüm vuruşlar hücum vuruşu olarak değerlendirilir.

9.2.2

- 13.1.2 Hücum vuruşu esnasında "tip"lemeye (plase yapmaya) ancak topa net bir şekilde vurulur ve tutulmaz/fırlatılmazsa izin verilir.

- 13.1.3 Hücum vuruşu, topun tamamı file dikey düzlemini geçtiği anda veya top bir rakip oyuncuya temas ettiği anda tamamlanmış olur.

13.2 HÜCUM VURUŞUNDAKİ KISITLAMALAR

- 13.2.1 Bir ön hat oyuncusu, topla temasın kendi oyun boşluğu dâhilinde yapılması kaydıyla herhangi bir yükseklikte hücum vuruşunu tamamlayabilir (Kural 13.2.4 ve 13.3.6 hariç). 7.4.1.1
- 13.2.2 Bir arka hat oyuncusu, top herhangi bir yükseklikteyken ön bölgenin gerisinden hücum vuruşunu tamamlayabilir: 1.4.1, 7.4.1.2, 19.3.1.2, D8
- 13.2.2.1 Sıçrayış anında, arka hat oyuncusunun ayağı (ayakları) hücum çizgisine ne temas etmiş ne de onu geçmiş olmalıdır, 1.3.4
- 13.2.2.2 Bu oyuncu, vuruşundan sonra ön bölgeye inebilir. 1.4.1
- 13.2.3 Arka sıra oyuncusu, teması anında topun bir kısmı file üst kenar seviyesinden daha alçakta ise ön bölgeden de bir hücum vuruşu tamamlayabilir. 1.4.1, 7.4.1.2, D8
- 13.2.4 Top ön bölgede ve file üst kenar seviyesinin tamamen üzerindeyken hiçbir oyuncunun rakibin servisine hücum vuruşu tamamlamasına izin verilmez. 1.4.1

13.3 HÜCUM VURUŞU HATALARI

- 13.3.1 Bir oyuncu, rakibinin oyun boşluğu içindeki topa vurursa, 13.2.1, D11 (20)
- 13.3.2 Bir oyuncu topu harice vurursa, 8.4, D11 (15)
- 13.3.3 Vuruş anında top file üst kenar seviyesinin tamamen üzerindeyken bir arka hat oyuncusu ön bölgeden hücum vuruşunu tamamlarsa, 1.4.1, 7.4.1.2, 13.2.3, D11 (21)
- 13.3.4 Top ön bölgede ve file üst kenar seviyesinin tamamen üzerindeyken bir oyuncu, rakibinin servisine hücum vuruşu tamamlarsa, 1.4.1, 13.2.4, D11 (21)
- 13.3.5 Vuruş anında top file üst kenar seviyesinin tamamen üzerindeyken libero bir hücum vuruşu tamamlarsa, 19.3.1.2, 23.3.2.3d, D11 (21)
- 13.3.6 Bir oyuncu, kendi ön bölgesinde bulunan liberonun parmak pasından gelen topa file üst kenar seviyesinin tamamen üzerindeyken bir hücum vuruşu tamamlarsa. 1.4.1, 19.3.1.4, 23.3.2.3e, D11 (21)

14 BLOK

14.1 BLOK YAPMA

- 14.1.1 Blok, fileye yakın olan oyuncuların rakipten gelen topu durdurmak için file üst kenar seviyesinden daha yükseğe uzanarak yaptıkları hareket olup blokçunun topla temas ettiği yüksekliğin önemi yoktur. Sadece ön hat oyuncularının bloğu tamamlamasına izin verilir, ancak topla temas edildiği anda vücudun herhangi bir kısmının file üst kenar seviyesinin üzerinde olması gerekir. 7.4.1.1
- 14.1.2 Blok teşebbüsü
- Blok teşebbüsü, topa dokunmadan yapılan blok hareketidir.

14.1.3 Tamamlanmış blok

Blok hareketi içindeki oyuncunun topa temas etmesidir.

D7

14.1.4 Kolektif blok

Birbirine yakın iki veya üç oyuncu tarafından yapılan blok hareketidir. Bu oyuncuların biri topa değdiğinde blok tamamlanır.

14.2 BLOK TEMASI

Top temaslarının bir hareket esnasında yapılmış olması kaydıyla bir veya daha fazla blokçu topa birbiri ardına (çabuk ve devamlı) temas edebilir.

9.1.1, 9.2.3

14.3 RAKİBİN OYUN BOŞLUĞUNDA BLOK YAPMA

Bir oyuncu; blok esnasında, rakip oyuncunun oyununa müdahale etmemek kaydıyla ellerini ve kollarını filenin ötesine geçirebilir. Bununla birlikte; rakip, bir hücum vuruşu yapmadan önce filenin ötesindeki topa dokunulamaz.

D11 (20)

13.1.1

14.4 BLOK VE TAKIM VURUŞLARI

14.4.1 Blok teması, takımın vuruş haklarından biri olarak sayılmaz. Sonuç olarak; bir takımın, blok temasından sonra topu geri göndermek üzere üç vuruş hakkı daha vardır.

9.1, 14.4.2

14.4.2 Bloktan sonraki ilk vuruş, blok esnasında topa dokunan da dahil olmak üzere, herhangi bir oyuncu tarafından yapılabilir.

14.4.1

14.5 SERVİSE BLOK YAPMA

Rakibin servisine blok yapmak yasaktır.

12, D11 (12)

14.6 BLOK YAPMA HATALARI

D11 (20)

14.6.1 Blokçu, rakibinin hücum vuruşundan önce rakibin oyun boşluğundaki topa değerse,

14.3

14.6.2 Bir arka hat oyuncusu veya libero, bir bloğu tamamlar veya tamamlanmış bir bloğa katılırsa,

14.1, 14.5,
19.3.1.3

14.6.3 Rakibin servisine blok yapılırsa,

14.5, D11 (12)

14.6.4 Top bloktan harice gönderilirse,

8.4

14.6.5 Rakibin oyun boşluğundaki topa anten dışından blok yapılırsa,

14.6.6 Libero oyuncusu bireysel veya kolektif blok teşebbüsünde bulunursa.

14.1.1,
19.3.1.3

BÖLÜM 5

DURAKLAMALAR, GECİKTİRMELER VE FASILALAR

Bkz. Kurallar

15 DURAKLAMALAR

Duraklama, tamamlanmış bir ralli ile başhakemin bir sonraki servis düdüğü arasındaki zamandır.

Kurallara uygun oyun duraklamaları sadece “molalar” ve “oyuncu değişiklikleri”dir.

6.1.3, 8.1, 8.2,
15.4, 15.5,
24.2.6

15.1 KURALLARA UYGUN OYUN DURAKLAMALARININ SAYISI

Her takım, set başına en fazla iki mola ve altı oyuncu değişikliği talep edebilir.

6.2, 15.4, 15.5

15.2 KURALLARA UYGUN OYUN DURAKLAMALARININ SIRASI

- 15.2.1 Aynı duraklama içerisinde takımlardan birinin talep ettiği bir veya iki mola ile bir oyuncu değişikliği birbirini takip edebilir.
- 15.2.2 Bununla birlikte, bir takımın aynı duraklama içinde birbirini takip eden oyuncu değişikliği taleplerine izin verilmez. Takım, isterse, aynı talep esnasında iki veya daha fazla oyuncu değiştirebilir.
- 15.2.3 Aynı takımın iki ayrı oyuncu değişikliği talebi arasında tamamlanmış bir ralli olmalıdır. (Sakatlık ve Oyundan Çıkarma/Diskalifiye durumundaki zorunlu oyuncu değişiklikleri hariç)
- 15.2.4 Reddedilmiş ve geciktirme uyarısı yaptırımı uygulanmış bir oyun duraklaması talebinden sonra; aynı duraklama içinde, yani bir sonraki tamamlanmış rallinin bitiminden önce, tekrar herhangi bir oyun duraklaması talebinde bulunulmasına izin verilmez.

15.4, 15.5

15.5, 15.6.1

6.1.3, 15.5

16.1.2

15.3 KURALLARA UYGUN OYUN DURAKLAMASI TALEPLERİ

- 15.3.1 Kurallara uygun oyun duraklamaları koç tarafından veya koçun yokluğunda yardımcı koç veya oyundaki kaptan ve yalnızca onlar tarafından talep edilebilir.
- 15.3.2 Bir setin başlangıcından önce oyuncu değişikliğine izin verilir ve bu değişiklik o sete ait kurallara uygun oyuncu değişikliği olarak kaydedilmelidir.

5.1.2.3,
5.2.3.3,
5.3.2, 15

7.3.4

15.4 MOLALAR

- 15.4.1 Mola talebi; top oyun dışı olduğunda ve servis düdüğünden önce, ilgili el işareti gösterilerek yapılır. Talep edilen tüm molalar 30 saniye sürer.

6.1.3, 8.2,
12.3, D11 (4)

FIVB, Dünya ve Resmi Müsabakalarında; FIVB, organizatör tarafından talep edilen düzenlemeleri kabul ederse molaların uzunluklarında değişiklik yapılabilir.

FIVB, Dünya ve Resmi Müsabakalarında mola talep etmek için zile basmak ve sonrasında resmî el işaretini yapmak zorunludur.

- 15.4.2 Oyundaki oyuncular, molalar esnasında kendi oturma sıralarının yakınındaki serbest bölgeye gitmek zorundadır.

D1a

15.5 OYUNCU DEĞİŞİKLİĞİ

- 15.5.1 Oyuncu değişikliği; libero veya liberonun yer değiştirdiği oyuncudan başka bir oyuncunun, yazı hakemi tarafından kaydedildikten sonra, o anda oyun alanını terk etmesi gereken bir başka oyuncunun pozisyonuna geçmek için oyuna girme hareketidir.
- 15.5.2 Oyuncu değişikliği, oyundaki bir oyuncunun sakatlanmasından dolayı zorunlu olarak yapılıyorsa beraberinde koç (veya oyundaki kaptan) oyuncu değişikliğiyle ilgili el işaretini gösterebilir.

19.3.2.1,
D11 (5)

5.1.2.3, 5.2.3.3,
6.1.3, 8.2, 12.3,
D11 (5)

15.6 OYUNCU DEĞİŞİKLİĞİ SINIRLAMASI

- 15.6.1 Başlangıç dizilişinde yer alan bir oyuncu, bir sette yalnızca bir defa oyundan çıkabilir ve bir sette yalnızca bir defa ve sadece diziliş pozisyonunda önceden kendisi için belirlenmiş olan yere girebilir.
- 15.6.2 Bir yedek oyuncu, başlangıç dizilişindeki bir oyuncunun yerine bir sette bir defa girebilir ve ardından sadece aynı başlangıç oyuncusuyla yer değiştirebilir.

7.3.1

7.3.1

15.7 İSTİSNAİ OYUNCU DEĞİŞİKLİĞİ

Oyuna devam edemeyecek şekilde sakatlanmış/hastalanmış veya oyundan çıkarılmış/diskalifiye edilmiş bir oyuncu (Libero hariç) kurallara uygun olarak değiştirilmelidir. Bu mümkün değilse Kural 15.6'da belirtilen sınırlamalar dışında takıma bir "İstisnai" değişiklik yapmak hakkı tanınır.

İstisnai oyuncu değişikliği; sakatlık/hastalık/oyundan çıkarma/diskalifiye anında libero, ikinci libero veya liberonun yer değiştirdiği oyuncu dışında oyun alanında olmayan herhangi bir oyuncunun sakatlanan/hastalanan/oyundan çıkarılan/diskalifiye edilen oyuncunun yerine oyuna girmesi demektir. Oyundan bu şekilde çıkarılan oyuncunun, maça tekrar girmesine izin verilmez.

15.6, 19.4.3,
21.3.2,
21.3.3, D11 (5)

İstisnai deęişiklik hiçbir koşulda kurallara uygun oyuncu deęişikliği olarak deęerlendirilemez ancak müsabaka cetvelindeki set ve maç için toplam deęişiklik bölümüne kaydedilmelidir.

15.8 OYUNDAN ÇIKARMA VEYA DİSKALİFİYE HALİNDE OYUNCU DEĞİŞİKLİĞİ

Oyundan çıkarılan veya diskalifiye edilen bir oyuncu, hemen kurallara uygun oyuncu deęişikliği ile deęiştirilmelidir. Eğer bu mümkün deęilse takım istisnai deęişiklik yapma hakkına sahiptir. Bu da mümkün deęilse takım "eksik" ilan edilir.

6.4.3, 7.3.1,
15.6, 15.7,
21.3.2,
21.3.3, D11 (5)

15.9 KURALLARA UYGUN OLMAYAN OYUNCU DEĞİŞİKLİĞİ

- 15.9.1 Oyuncu deęişikliği Kural 15.6'da belirtilen sınırları aşıyorsa (Kural 15.7'deki durum hariç) veya müsabaka cetvelinde kayıtlı olmayan bir oyuncu oyuna dâhil olmuşsa bu, kurallara uygun olmayan bir deęişikliklerdir.
- 15.9.2 Bir takım kurallara uygun olmayan bir deęişiklik yapmış ve başlanmışsa sırasıyla aşağıdaki işlemler uygulanacaktır:
 - 15.9.2.1 Rakip takıma bir sayı ve servis atma hakkı verilir,
 - 15.9.2.2 Oyuncu deęişikliği düzeltilir,
 - 15.9.2.3 Hatayı yapan takımın, hatanın oluştuğu andan itibaren kazandığı sayılar iptal edilir. Rakip takımın sayıları aynen geçerli kalır.

8.1, 15.6

6.1.3

15.10 OYUNCU DEĞİŞİKLİĞİ İŞLEMİ

- 15.10.1 Oyuncu deęişikliği, oyuncu deęiştirme bölgesi içinde yapılmalıdır.
- 15.10.2 Bir oyuncu deęişikliği ancak bu deęişikliğin müsabaka cetveline kaydedilmesi ve oyuncuların oyuna giriş-çıkış yapabilmesi için gereken zaman kadar sürecektir.
- 15.10.3.1 Oyuna girecek oyuncunun (oyuncuların); duraklamada, oynamaya hazır durumda oyuncu deęiştirme bölgesine gelmesi, fiili olarak oyuncu deęişikliği talebidir. Sakatlanma nedeniyle veya setin başlamasından önce yapılacak oyuncu deęişikliği hariç, koçun oyuncu deęişikliği için el işareti yapmasına gerek yoktur.
- 15.10.3.2 Eğer oyuncu, oyuncu deęişikliği talebi anında hazır deęilse oyuncu deęişikliği kabul edilmez ve takıma bir geciktirme yaptırımı uygulanır.
- 15.10.3.3 Oyuncu deęişikliği talebi, yazı hakemin veya yardımcı hakemin, zili veya düdüğü çalması ile kabul ve ilan edilir. Deęişiklik yardımcı hakemin müsaadesi ile yapılır.

1.4.3, D1b

15.10, 24.2.6,
25.2.2.3

16.2, D9

24.2.6

FIVB, Dünya ve Resmi Müsabakalarında oyuncu deęişikliğini kolaylaştırmak için numaralı levhalar kullanılır (Bilgilerin yazı hakemine tablet vb. ile iletildiği durumlar hariç).

- 15.10.4 Eğer bir takım birden fazla oyuncu değişikliğini aynı talep esnasında yapmak isterse oyuna girecek yedek oyuncular, oyuncu değiştirme bölgesine aynı anda girmelidir. Bu durumda oyuncu değişiklikleri, bir çift oyuncuyu diğerleri takip edecek şekilde art arda yapılmalıdır. Eğer değişikliklerden kurallara uygun olmayan(lar) varsa kurallara uygun olan(lar) için değişiklik yapılır, kurallara uygun olmayan(lar) reddedilir ve işlemlerin tümü bittikten sonra bir geciktirme yaptırımı uygulanır.

15.11 KURALLARA UYGUN OLMAYAN OYUN DURAKLAMASI TALEPLERİ

- 15.11.1 Kurallara uygun olmayan oyun duraklaması talepleri şunlardır: 15
- 15.11.1.1 Ralli esnasında veya servis düdüğü anında/sonrasında yapılan talep, 12.3
- 15.11.1.2 Yetkili olmayan bir takım üyesi tarafından yapılan talep, 5.1.2.3, 5.2.3.3
- 15.11.1.3 Oyundaki bir oyuncunun sakatlık/hastalık/oyundan çıkarılma/diskalifiye edilme durumu hariç; aynı duraklama esnasında (bir sonraki tamamlanmış rallinin bitiminden önce), bir takım tarafından yapılan oyuncu değişikliğinden sonra yine aynı takım tarafından yapılacak ikinci bir oyuncu değişikliği talebi, 15.2.2, 15.2.3,
- 15.11.1.4 İzin verilen mola ve oyuncu değişikliği sayısı bittikten sonra yapılan talep. 15.1
- 15.11.2 Bir müsabakada oyunu etkilemeyen veya geciktirmeyen kurallara uygun olmayan ilk duraklama talebi başka bir sonuç olmaksızın reddedilmeli ve müsabaka cetveline kayıt edilmelidir. 16.1, 25.2.2.6
- 15.11.3 Müsabakada, aynı takımın, devamında yapacağı kurallara uygun olmayan her bir duraklama talebi geciktirme olarak değerlendirilir. 16.1.4, D11 (25)

16 OYUNU GECİKTİRMELER

16.1 GECİKTİRME TÜRLERİ

Bir takımın; oyunun yeniden başlamasını engelleyen, kurallara uygun olmayan bir hareketi geciktirmez ve daha birçoklarının yanında aşağıdaki hareketleri kapsar:

- 16.1.1 Kurallara uygun oyun duraklamalarını geciktirmek, 15.10.2
- 16.1.2 Oyuna başlama işaretini aldıktan sonra diğer duraklamaları uzatmak, 15
- 16.1.3 Kurallara uygun olmayan oyuncu değişikliği talep etmek, 15.9
- 16.1.4 Kurallara uygun olmayan duraklama talebini tekrarlamak, 15.11.3
- 16.1.5 Bir takım üyesinin oyunu geciktirmesi.

16.2 GECİKTİRME YAPTIRIMLARI

- 16.2.1 "Geciktirme uyarısı" ve "geciktirme ihtar" takım yaptırımlarıdır. D9
- 16.2.1.1 Geciktirme yaptırımları maçın tümü için geçerlidir. 6.3
- 16.2.1.2 Geciktirme yaptırımlarının tümü müsabaka cetveline kaydedilir. 25.2.2.6

16.2.2	Bir takım üyesinin maçtaki ilk geciktirmesine “Geciktirme Uyarısı” yaptırımı uygulanır.	4.1.1, D11 (25)
16.2.3	Aynı takımın herhangi bir üyesinin aynı maçtaki her türlü ikinci ve sonraki geciktirmeleri hata teşkil eder ve bunlara “Geciktirme İhtarı” yaptırımı uygulanır. Bu durumda rakip takım bir sayı ve servis atma hakkı kazanır.	6.1.3, D11 (25)
16.2.4	Set öncesindeki veya iki set arasındaki gecikme yaptırımları bir sonraki sette uygulanır.	18.1

17 İSTİSNAİ OYUN DURAKLAMALARI

17.1 SAKATLIK/HASTALIK

17.1.1	Hakem, top oyundayken ciddi bir sakatlanma meydana geldiğinde oyunu derhal durdurmalı ve sağlık ekibinin oyun alanına girmesine izin vermelidir.	8.1
	Daha sonra ralli tekrarlatılır.	6.1.3
17.1.2	Eğer sakatlanan/hastalanan bir oyuncu, kurallara uygun veya istisnai olarak değiştirilemiyorsa bu oyuncuya 3 dakikalık bir iyileşme süresi tanınır ancak bu hak o maçta aynı oyuncuya birden fazla verilmez.	15.6, 15.7, 24.2.8
	Oyuncu bu süre içinde iyileşmezse takımı eksik ilan edilir.	6.4.3, 7.3.1

17.2 HARİCİ MÜDAHALE

Oyun esnasında herhangi bir harici müdahale olursa oyun durdurulur ve ralli tekrarlatılır.	6.1.3, D11 (23)
--	-----------------

17.3 UZUN SÜRELİ DURAKLAMALAR

17.3.1	Eğer beklenmeyen koşullar nedeniyle maç kesintiye uğrarsa başhakem, organizatör ve varsa Kontrol Komitesi normal koşulların yeniden sağlanması için alınacak tedbirleri kararlaştırır.	23.2.3
17.3.2	Toplamda 4 saati geçmeyen bir veya birkaç kesinti meydana gelirse:	17.3.1
17.3.2.1	Eğer maça aynı oyun alanında devam edilecekse kesilmiş olan set normal olarak aynı sayı, aynı oyuncular (oyundan çıkarılmış veya diskalifiye olan oyuncular hariç) ve aynı pozisyonlarla kaldığı yerden devam etmelidir. Daha önce oynanmış setler sayıları ile aynen muhafaza edilir.	1, 7.3
17.3.2.2	Eğer maça başka bir oyun alanında devam edilecekse yarı kalmış olan set iptal edilir ve aynı takım üyeleri ve aynı başlangıç dizilişiyle (oyundan çıkarılan veya diskalifiye olan oyuncular hariç) yeniden oynatılır ve kaydedilmiş yaptırımların tümü korunur. Daha önce oynanmış setler, sayıları ile korunur.	7.3, 21.4.1, D9

- 17.3.3 Toplamda 4 saati aşan bir veya birkaç kesinti meydana gelirse tüm maç yeniden oynanabilir.

18 FASILALAR VE OYUN ALANI DEĞİŞİMİ

18.1 FASILALAR

Fasıla, iki set arasındaki süredir. Her fasıla üç dakika sürer.

4.2.4

Bu süre zarfında, oyun alanı değişimi gerçekleşir ve takımların başlangıç pozisyonları müsabaka cetveline kaydedilir.

7.3.2, 18.2,
25.2.1.2

İkinci ve üçüncü set arasındaki fasıla, organizatörün talebi üzerine yetkili merci tarafından 10 dakikaya kadar uzatılabilir.

18.2 OYUN ALANI DEĞİŞİMİ

D11 (3)

- 18.2.1 Takımlar, netice seti hariç her setten sonra oyun alanı değiştirir.

7.1

- 18.2.2 Netice setinde ise takımlar, önde olan takım 8. sayıya ulaştığında derhal oyun alanı değiştirir ve oyuncuların pozisyonları aynı kalır.

6.3.2, 7.4.1,
25.2.2.5

Eğer önde olan takım 8. sayıya ulaştığında oyun alanı değişikliği yapılmamışsa yanlışlık fark edilir edilmez değişiklik gerçekleştirilir. Değişiklik yapıldığı andaki sayılar aynen kalır.



BÖLÜM 6

LİBERO OYUNCUSU

Bkz. Kurallar

19 LİBERO OYUNCUSU

19.1 LİBERONUN BELİRLENMESİ

- 19.1.1 Her takımın, müsabaka cetveline kayıt edilen oyuncu listesinden en fazla iki oyuncusunu özel savunma oyuncusu "libero" olarak belirleme hakkı vardır.

FIVB, Büyükler Dünya ve Resmi müsabakalarında bir takımın müsabaka cetveline kaydedilmiş 12'den fazla oyuncusu varsa takım listesinde 2 adet liberonun olması zorunludur.

- 19.1.2 Liberoların tümü; maçtan önce, müsabaka cetvelinde liberolar için özel olarak ayrılmış bölümlere kaydedilmelidir.
- 19.1.3 Oyun alanındaki libero, aktif liberodur. Eğer başka bir libero daha varsa takımın ikinci liberosudur.

Bir takım için oyun alanında yalnızca bir libero bulunabilir.

19.2 LİBERONUN GİYECEĞİ MALZEME

Libero oyuncusu/oyuncuları, takımın diğer oyuncularının formasındaki renklerden farklı olan baskın bir renkte bir forma (veya yeniden belirlenen libero için yelek/üstlük) giymek zorundadır. Libero formasının/formalarının, mutlaka takımın diğer oyuncularından ayırt edilebilecek bir biçimde zıt olması gerekir. Liberolar, hem takımın diğer oyuncularından hem de birbirinden farklı formalar giyebilir.

Libero formalarının takımın diğer üyeleriyle aynı şekilde numaralandırılması gerekir.

FIVB, Dünya ve Resmi müsabakalarında, yeniden belirlenen libero; üzerinde kendi numarası olan, mümkünse orijinal libero ile aynı model ve renkte tişört giymelidir.

19.3 LİBEROYU KAPSAYAN HAREKETLER

- 19.3.1 Oyun hareketleri:

- 19.3.1.1 Liberonun arka hat pozisyonundaki herhangi bir oyuncunun yerine geçmesine izin verilir.
- 19.3.1.2 Liberonun görevleri bir arka hat oyuncusu olmakla sınırlandırılmıştır ve eğer temas anında top file üst kenar seviyesinin tamamen üzerindeyse oyun alanı ve serbest bölge dâhil hiçbir yerden bir hücum vuruşunu tamamlamasına izin verilmez.
- 19.3.1.3 Libero servis atamaz, blok teşebbüsünde bulunamaz veya blok tamamlayamaz.

5

4.1.1

5.2.2, 25.2.1.1,
28.2.1.1

4.3

7.4.1.2

13.2.2, 13.2.3,
13.3.5

12.4.1, 14.6.2,
14.6.6, D11 (12)

19.3.1.4	Bir oyuncu; kendi ön bölgesinde bulunan bir liberonun parmak pasından gelen topa, file üst kenar seviyesinin tamamen üzerindeyken hücum vuruşunu tamamlayamaz. Eğer libero böyle bir pası kendi ön bölgesinin dışından atıyorsa bu topa serbestçe hücum vuruşu tamamlanabilir.	1.4.1, 13.3.6, 23.3.2.3d, e, D1b
19.3.2	Libero Değişiklikleri	6.1.3, 15.5
19.3.2.1	Libero Değişiklikleri, oyuncu değişikliği olarak sayılmaz. Bu yer değişiklikleri sınırsızdır ancak liberoyla ilgili değişikliklerin arasında bir tamamlanmış ralli olması gerekir (ihtar yaptırımı nedeniyle 4 numaralı pozisyona zorunlu bir dönüş yapılmadıkça veya aktif libero oyuna devam edemeyecek duruma gelip ralinin tamamlanmadan sona ermesine neden olmadıkça).	
19.3.2.2	Herhangi bir libero ile yer değiştiren oyuncu, her iki liberodan birinin yerine oyuna dönebilir. Asıl liberonun yerine sadece daha önce yer değiştirdiği aynı pozisyondaki oyuncu veya ikinci libero geçebilir.	7.3.2, 12.1
19.3.2.3	Her setin başlangıcında, yardımcı hakem takımın başlangıç dizilişini kontrol edene ve başlangıç oyuncularından birinin libero ile yer değişimine onay verene kadar libero oyun alanına giremez.	8.2, 12.3
19.3.2.4	Set içinde yapılacak liberonun yer değişiklikleri, yalnızca top oyun dışındayken ve servis düdüğünden önce yapılmalıdır.	12.3, 12.4, D9
19.3.2.5	Servis düdüğünden sonra fakat servis vuruşundan önce yapılan yer değişikliği reddedilmemelidir; ancak ralli bitiminden sonra oyundaki kaptana, bunun izin verilmeyen bir prosedür olduğu ve tekrarının geciktirme yaptırımına neden olacağı hatırlatılmalıdır.	16.2, D9
19.3.2.6	Sonraki geç yer değiştirmelerde oyun derhal durdurulur ve takıma geciktirme yaptırımı uygulanır. Bir sonraki servisi atacak takım, geciktirme yaptırımının derecesine göre (uyarı veya ihtar) belirlenir.	1.4.4, D1b
19.3.2.7	Libero ve yer deðişiceğı oyuncu, oyun alanına giriş ve çıkışlarını sadece libero değışim bölgesinden yapabilir.	28.2.2.1, 28.2.2.2
19.3.2.8	Liberoya ilişkin tüm yer değıştirmeler, libero takip çizelgesine (eğer kullanılıyorsa) ya da elektronik müsabaka cetveline kaydedilmelidir.	
19.3.2.9	Kurallara uygun olmayan bir libero değışimi, daha birçoğunun yanında şunları içerebilir: – Libero değışiklikleri arasında tamamlanmış bir ralli olmaması, – Liberonun, yer değıştirmiş olduğu kurallara uygun oyuncunun veya ikinci liberonun dışında başka bir oyuncu ile yer değıştirmesi. Kurallara uygun olmayan bir libero değışikliğı, kurallara uygun olmayan oyuncu değışikliğı gibi düşünülür: Yani kurallara uygun olmayan bir libero değışikliğı, bir sonraki rally başlamadan önce fark edilirse durum hakemler tarafından düzeltilir ve takıma geciktirme yaptırımı uygulanır.	6.1.3 15.9 15.9 D9

Bununla birlikte, urallara uygun olmayan libero değişikliği servis vuruşundan sonra fark edilirse sonuçları kurallara uygun olmayan oyuncu değişikliği ile aynıdır.

15.9

19.4 LIBERONUN YENİDEN BELİRLENMESİ

- 19.4.1 Libero; oyundan çıkarma, diskalifiye, sakatlık ve hastalıktan dolayı oyuna devam edemeyecek hale gelirse,

21.3.2, 21.3.3, D9

Koç veya koçun yokluğunda yardımcı koç veya oyundaki kaptan tarafından liberonun herhangi bir sebepten dolayı oynayamayacağı beyan edilirse.

5.1.2.1, 5.1.2.3, 5.2.1

- 19.4.2 Tek Liberolu Takım

5.1.2.3, 19.4, 19.4.1

- 19.4.2.1 Müsabaka cetveline sadece bir liberonun kaydedildiği durumda, Kural 19.4.1'e göre maça devam edemeyeceği belirtilirse koç (koçun yokluğunda oyundaki kaptan), (liberonun yer değiştirdiği oyuncu dışında) yeniden belirlenmesi anında oyun alanında olmayan herhangi bir oyuncuyu maçın geri kalan bölümü için libero olarak belirleyebilir.

- 19.4.2.2 Eğer aktif libero oyuna devam edemezse kendisiyle değişen oyuncu ile yer değiştirebilir veya derhal ve doğrudan yeni bir libero belirlenir. Yeni bir libero belirlenmesine konu olan aktif libero maçın geri kalan bölümünde oynayamaz.

Eğer libero oynayamayacağı bildirildiğinde oyun alanında değilse bu durumda libero yeniden belirlenebilir. Bu durumda aktif libero maçın geri kalan bölümünde oynayamaz.

- 19.4.2.3 Koç veya koçun yokluğunda yardımcı koç veya oyundaki kaptan, yardımcı hakemle iletişim kurarak yeni libero belirlenmesi konusunda bilgi verir.

5.1.2.1, 5.1.2.3, 5.2.1

- 19.4.2.4 Yeniden belirlenen libero da oynayamayacak duruma gelirse yeni liberoların belirlenmesine izin verilir.

19.4.1

- 19.4.2.5 Eğer koç; takım kaptanını yeni libero olarak belirlemek isterse takım kaptanı, yeni libero olarak belirlenebilir.

5.1.2, 19.4.1

- 19.4.2.6 Liberonun yeniden belirlenmesi halinde bu oyuncunun numarası müsabaka cetvelindeki "Düşünceler" bölümüne ve libero takip çizelgesine (ve kullanılıyorsa elektronik müsabaka cetveline) kaydedilmelidir.

27.2.2.7, 28.2.2.1

- 19.4.3 İki Liberolu Takım

- 19.4.3.1 Takım müsabaka cetveline iki libero kayıt ettirdiyse ve bunlardan biri oyuna devam edemeyecek durumdaysa takım tek libero ile oynama hakkına sahiptir.

4.1.1, 19.1.1

Bununla birlikte, ikinci libero maça devam edemeyecek duruma gelmedikçe yeniden libero belirlenmesine izin verilmez.

19.4

19.5 ÖZET

Eğer libero oyundan çıkarma veya diskalifiye ile cezalandırılırsa bu durumda hemen ikinci libero ile yer değiştirir. Takımın sadece bir liberosu varsa takım yeni bir libero belirleme hakkına sahiptir.

19.4, 21.3.2,
21.3.3



BÖLÜM 7

KATILIMCILARIN DAVRANIŞI

Bkz. Kurallar

20 DAVRANIŞ KOŞULLARI

20.1 SPORTMENLİĞE UYGUN DAVRANIŞ

20.1.1 Katılımcılar "Resmi Voleybol Kuralları"nı bilmeli ve bunlara uymalıdır.

20.1.2 Katılımcılar; hakemlerin kararlarını sportmenliğe yakışır şekilde, tartışmaksızın kabul etmelidir.

Bir şüphe duyduklarında yalnızca oyundaki kaptan aracılığıyla açıklama isteğinde bulunulabilir.

5.1.2.1

20.1.3 Katılımcılar, hakemlerin kararlarını etkileme veya kendi takımlarının yaptığı hataları gizleme amacına yönelik tutum veya hareketlerden kaçınmalıdır.

20.2 DÜRÜST OYUN

20.2.1 Katılımcılar; sadece hakemlere karşı değil, aynı zamanda diğer yetkililere, rakiplerine, takım arkadaşlarına ve seyircilere karşı da DÜRÜST OYUN ruhu içinde saygılı ve nazik davranmalıdır.

20.2.2 Maç sırasında takım üyeleri arasında iletişime izin verilir.

5.2.3.4

21 HATALI DAVRANIŞLAR VE YAPTIRIMLARI

21.1 KÜÇÜK HATALI DAVRANIŞ

Küçük hatalı davranışlar için ceza verilmez. Takımların ceza uygulanacak seviyeye yaklaşmalarını önlemek başhakemin görevidir.

5.1.2, 21.3

Uygulama iki aşamada yapılır:

D9, D11 (6a)

1. Aşama: Oyundaki kaptan aracılığıyla sözlü uyarmak;

2. Aşama: İlgili takım üyesine sarı kart göstermek. Bu uyarı bir cezalandırma değildir ancak takım üyesinin (ve tüm takımın) maç için artık ceza seviyesine ulaştığını bildiren bir sembol (bildirim) niteliğindedir. Müsabaka cetveline kayıt edilir ve derhal uygulanacak sonucu yoktur.

21.2 YAPTIRIMLARA YOL AÇAN HATALI DAVRANIŞLAR

- Bir takım üyesinin; yetkililere, rakiplerine, takım arkadaşlarına veya seyircilere yönelik hatalı davranışları, hatanın ciddiyetine göre üç kategoriye ayrılır. 4.1.1
- 21.2.1 Kaba davranış: Terbiye ve ahlak prensiplerine aykırı hareketler
- 21.2.2 Saldırgan davranış: İtibar zedeleyici veya aşağılayıcı sözler veya jestler veya küçümseme ifade eden herhangi bir eylem
- 21.2.3 Tecavüzkar davranış: Fiili fiziksel saldırı veya saldırgan ya da tehditkar davranışlar

21.3 YAPTIRIM ÖLÇEĞİ

- Başhakemin kararına göre ve hatanın ciddiyetine bağlı olarak uygulanacak ve müsabaka cetveline kaydedilecek yaptırımlar "İhtar", "Oyundan Çıkarma" ve "Diskalifiye"dir. 21.2, 25.2.2.6
- 21.3.1 İhtar D11 (6b)
- Maçta takımın herhangi bir üyesinin ilk kaba davranışı rakibe bir sayı ve servis atma hakkı verilerek cezalandırılır. 4.1.1, 21.2.1
- 21.3.2 Oyundan Çıkarma D11 (7)
- 21.3.2.1 Oyundan çıkarma ile cezalandırılan bir takım üyesi setin geri kalan kısmında yer alamaz. Bu kişi, başka bir sonuç olmaksızın derhal takımının giyinme odasına gönderilir ve devam eden set sona erece kadar orada bulunur. 4.1.1,
- Oyundan çıkarılan bir koç set içindeki yetkilerini kullanma ve sete müdahale etme hakkını kaybeder, takımının giyinme odasına gönderilir ve devam eden set sona erece kadar orada bulunur. 5.2.1, 5.3.2,
- 21.3.2.2 Bir takım üyesinin ilk saldırgan davranışı, başka bir sonucu olmaksızın oyundan çıkarma ile cezalandırılır. 5.2.3.3
- 21.3.2.3 Aynı takım üyesinin aynı maçta ikinci kez yaptığı kaba davranış, başka bir sonucu olmaksızın oyundan çıkarma ile cezalandırılır. 4.1.1, 21.2.1
- 21.3.2 Diskalifiye D11 (8)
- 21.3.3.1 Diskalifiye ile cezalandırılan bir takım üyesi, eğer oyun alanındaysa derhal kurallara uygun olarak veya istisnai olarak değiştirilir ve maçın geri kalan kısmı için, başka bir sonuç olmaksızın, takımının giyinme odasına gönderilir. 4.1.1, D1a
- 21.3.3.2 İlk fiziksel saldırı veya saldırgan ya da tehditkar davranış, başka bir sonucu olmaksızın diskalifiye ile cezalandırılır. 21.2.3
- 21.3.3.3 Aynı takım üyesinin aynı maçtaki ikinci saldırgan davranışı, başka bir sonucu olmaksızın diskalifiye ile cezalandırılır. 4.1.1, 21.2.2

21.3.3.4 Aynı takım üyesi tarafından aynı maçta yapılan üçüncü kaba davranış, başka bir sonucu olmaksızın diskalifiye ile cezalandırılır. 4.1.1, 21.2.1

21.4 HATALI DAVRANIŞ YAPTIRIMLARININ UYGULANMASI

21.4.1 Hatalı davranış yaptırımlarının tümü bireysel yaptırımlardır. Maçın tümü için geçerlidir ve müsabaka cetveline kaydedilir. 21.3, 25.2.2.6

21.4.2 Aynı maçta aynı takım üyesinin hatalı davranış tekrarı aşamalı olarak cezalandırılır (takım üyesine birbirini izleyen her hatası için daha ağır bir yaptırım uygulanır). 4.1.1, 21.2, 21.3, D9

21.4.3 Saldırgan davranış veya tecavüzkar davranıştan kaynaklanan oyundan çıkarma ya da diskalifiye için daha önce bir yaptırım uygulanmış olması gerekmez. 21.2, 21.3

21.5 SET ÖNCESİ VE SETLER ARASINDAKİ HATALI DAVRANIŞ

Setten önce veya setler arasında meydana gelen herhangi bir hatalı davranış, Kural 21.3'e göre cezalandırılır ve yaptırımlar bir sonraki sette uygulanır.

18.1, 21.2, 21.3

D11 (6a, 6b, 7, 8)

21.6 HATALI DAVRANIŞLARIN VE KULLANILAN KARTLARIN ÖZETİ

Uyarı: Ceza yok – 1. Aşama: Sözlü uyarı yapılır.

2. Aşama: Sarı kart gösterilir.

21.1

İhtar: Cezadır – Kırmızı kart gösterilir.

21.3.1

Oyundan Çıkarma: Cezadır – Sarı ve kırmızı kart aynı anda aynı elde tutularak gösterilir.

21.3.2

21.3.3

Diskalifiye: Cezadır – Sarı ve kırmızı kart aynı anda ama ayrı olarak iki elde gösterilir.



FASIL 2
KISIM 2:
**HAKEMLER,
SORUMLULUKLARI VE
RESMÎ EL İŞARETLERİ**

BÖLÜM 8

HAKEMLER

Bkz. Kurallar

22 HAKEM TAKIMI VE YÖNETİM USULLERİ

22.1 OLUŞUM

Bir maçtaki hakem takımı aşağıdaki görevlilerden oluşur:

- Başhakem
- Yardımcı hakem
- Challenge hakemi
- Yedek hakem
- Yazı hakemi
- Dört (iki) çizgi hakemi

Duruş yerleri, şekil 10'da gösterilmiştir.

FIVB, Dünya ve Resmi Müsabakalarında bir Challenge hakemi (VCS kullanımında ise), bir yedek hakem ve bir skor hakemi bulunması zorunludur.

23

24

25

26

27, 28

29

25, 26, 28

22.2 YÖNETİM USULLERİ

22.2.1 Maç esnasında sadece başhakem ve yardımcı hakem düdük çalabilir.

22.2.1.1 Ralliyi başlatan servis atışı için işareti başhakem verir.

6.1.3, 12.3,
D11 (1)

22.2.1.2 Başhakem ve yardımcı hakem, bir hata yapıldığından ve hatanın nevini belirlemekten emin olduklarında düdük çalarak rallinin sona erdiğini ilan eder.

22.2.2 Başhakem ve yardımcı hakem, top oyun dışındayken bir takımın talebini kabul ya da reddettiklerini belirtmek için düdük çalabilir.

5.1.2, 8.2

22.2.3 Bir hakem, rallinin sona erdiğini işaret eden düdüğü çaldıktan hemen sonra hakemler resmî el işaretleriyle aşağıdaki hususları belirtmek zorundadır:

22.2.1.2, 30.1

22.2.3.1 Eğer hata için düdüğü başhakem çalarsa sırasıyla şunları belirtir:

- a) Servis atacak takım,
- b) Hatanın nevi,
- c) Hatalı oyuncu(lar) (gerekirse).

12.2.2, D11 (2)

22.2.3.2 Eğer hata için düdüğü yardımcı hakem çalarsa şunları belirtir:

- a) Hatanın nevi,
- b) Hatalı oyuncu (gerekirse),
- c) Başhakemin el işaretini takiben servis atacak takım.

12.2.2

Başhakem bu durumda ne hatanın nevini ne de hatalı oyuncuyu gösterir; yalnızca servis atacak takımı gösterir.

D11 (2)

22.2.3.3 Arka hat oyuncusunun veya liberonun hatalı hücum vuruşu veya bloğu durumunda her iki hakem de hatayı Kural 22.2.3.1 ve 22.2.3.2'ye göre işaret eder.

12.2.2, 13.3.3, 13.3.5, 19.3.1.2, 23.3.2.3d, e, D11 (21)

22.2.3.4 Çift hata durumunda her iki hakem de sırasıyla şunları belirtir:

- a) Hatanın niteliği,
- b) Hatalı oyuncular (gerekirse),

17.3, D11 (23)

Sonrasında servis atacak takım başhakem tarafından işaret edilir.

12.2.2, D11 (2)

23 BAŞHAKEM

23.1 DURUŞ YERİ

Başhakem, filenin dış tarafında ve yazı hakeminin karşısında konuşlandırılan bir hakem sandalyesinde ayakta durarak görevlerini yerine getirir. Bakış hizası, file üst kenar seviyesinin yaklaşık 50 cm yukarısında olmalıdır.

D1a, D1b, D10

23.2 YETKİLERİ

23.2.1 Başhakem, maçı başından sonuna kadar yönetir. Maç esnasında hakem takımının ve takımların tüm üyeleri üzerinde otorite sahibidir.

4.1.1, 6.3

Maç esnasında başhakemin kararları kesindir. Başhakem, hataya düştüklerini fark ettiği takdirde hakem grubunun diğer üyelerinin kararlarını geçersiz saymaya yetkilidir.

Başhakem, görevini doğru yapmayan hakem grubu üyesini değiştirebilir.

23.2.2 Başhakem aynı zamanda top toplayıcıların ve hızlı silicilerin çalışmalarını da kontrol eder.

3.3

23.2.3 Başhakem, kurallarda belirtilmemiş olan konular da dâhil olmak üzere oyuna ilişkin her türlü konuda karar verme yetkisine sahiptir.

23.2.4 Başhakem, kararları hakkında herhangi bir tartışmaya izin vermemelidir.

20.1.2

Bununla birlikte, oyundaki kaptanın talep etmesi halinde kararlarına esas teşkil eden kuralların uygulanması veya yorumu hakkında açıklama yapacaktır.

5.1.2.1

Eğer oyundaki kaptan, başhakemin açıklamasını kabullenmez ve kararına itiraz etmek isterse bu itirazı maçın sonunda kayda geçirme hakkını saklı tuttuğunu derhal açıklamalıdır. Başhakemin, oyundaki kaptanın bu hakkını kullanmasına izin vermesi gerekir.

5.1.2.1,
5.1.3.2,
25.2.3.2

- 23.2.4 Başhakem maç öncesinde ve esnasında oyun sahasının ve koşullarının oyun gereksinimlerini karşılayıp karşılamadığını belirlemekten sorumludur.

Bölüm 1,
23.3.1.1

23.3 SORUMLULUKLARI

23.3.1 Maç Öncesi:

- 23.3.1.1 Oyun sahasının koşullarını, topları ve diğer malzemeleri denetler,

Bölüm 1,
23.2.5

- 23.3.1.2 Takım kaptanları ile kura atışını gerçekleştirir,

- 23.3.1.3 Takımların ısınmalarını kontrol eder.

7.1

23.3.2 Maç Sırasında:

7.2

- 23.3.2.1 Takımlara uyarıda bulunmak,

- 23.3.2.2 Hatalı davranış ve geciktirmelere yaptırım uygulamak.

21.1

- 23.3.2.3 Aşağıdaki hususlarda karar vermek:

16.2, 21.2, D9,
D11 (6a, 6b, 7,
8, 25)

- a) Servis atan oyuncunun hatalarına ve ayrıca servis atan takımın, perdeleme dahil, pozisyon hatalarına,

7.5, 12.4, 12.5,
12.7.1, D4, D6,
D11 (12, 13, 22)

- b) Topla oynama hatalarına,

9.3,
D11 (16, 17, 18)

- c) File üst kenar seviyesi üzerindeki hatalara ve tamamen olmamakla birlikte öncelikle hücum yapan takım tarafındaki oyuncunun fileye hatalı temasına,

11.3.1, 11.4.1,
11.4.4,
D11 (20)

- d) Arka hat oyuncularının ve liberonun hücum vuruşu hatalarına,

13.3.3, 13.3.5,
24.3.2.4, D8,
D11 (21)

- e) Bir oyuncunun, kendi ön bölgesinde bulunan bir liberonun parmak pasından gelen topa, file üst kenar seviyesi üzerindeyken tamamladığı hücum vuruşuna,

1.4.1, 13.3.6,
24.3.2.4,
D11 (21)

- f) Topun, alt boşluktan bütünüyle geçmesine,

8.4.5, 24.3.2.7,
D5a, D11 (22)

g) Arka hat oyuncusu tarafından tamamlanmış bir bloğa veya liberonun blok teşebbüsüne,	14.6.2, 14.6.6, D11 (12)
h) Topun; file dikey düzlemini, geçiş boşluğunun kısmen veya bütünüyle dışından geçerek rakip oyun alanine girmesine veya oyun alanının kendi tarafındaki antene değmesine,	D11 (15)
i) Servisten gelen topun veya 2. ve 3. vuruştan sonraki topun, oyun alanının kendi tarafındaki antenin üzerinden veya dışından geçmesine.	D11 (15)
23.3.3 Maç Sonu: Müsabaka cetvelini kontrol eder ve imzalar.	24.3.3, 25.2.3.3

24 YARDIMCI HAKEM

24.1 DURUŞ YERİ

Yardımcı hakem, görevlerini; başhakemin karşı tarafındaki direğin yakınında ve onunla yüz yüze gelecek şekilde, oyun alanının dışında, ayakta yerine getirir.

D1a, D1b, D10

24.2 YETKİLERİ

24.2.1	Yardımcı hakem, başhakemin yardımcısıdır ancak kendi görev sahasına giren yetkileri de vardır. Başhakem görevine devam edemeyecek duruma gelirse yardımcı hakem onun yerini alır.	24.3
24.2.2	Yetki çerçevesi dışındaki hataları düdüklemeden işaret edebilir ancak bunlar için başhakeme ısrar edemez.	24.3
24.2.3	Yazı hakeminin çalışmasını kontrol eder.	25.2, 28.2
24.2.4	Takımların oturma sıralarındaki takım üyelerinin hareketlerini kontrol eder ve hatalı davranışlarını başhakeme bildirir.	4.2.1
24.2.5	Isınma sahasındaki oyuncuların hareketlerini kontrol eder.	4.2.3
24.2.6	Kurallara uygun oyun duraklamaları için izin verir, sürelerini denetler ve kurallara uygun olmayan talepleri reddeder.	15, 15.11, 25.2.2.3
24.2.7	Her takımın kullandığı mola ve oyuncu değişikliği adedini kontrol eder, 2. mola ile 5. ve 6. oyuncu değişikliklerini başhakem ve ilgili koça bildirir.	15.1, 25.2.2.3
24.2.8	Bir oyuncunun sakatlanması halinde istisnai oyuncu değişikliğine izin verir veya oyuncuya 3 dakikalık iyileşme süresi tanır.	15.7, 17.1.2
24.2.9	Başta ön bölge olmak üzere zeminin durumunu kontrol eder. Ayrıca maç esnasında topların kurallara uygun olup olmadığını denetler.	1.2.1, 3
24.2.10	FIVB, Dünya ve Resmi Müsabakalarında Kural 24.2.5'te belirtilmiş görevler yedek hakem tarafından yerine yürütülür.	26.2.6

24.3 SORUMLULUKLARI

- 24.3.1 Her setin başlangıcında, netice setindeki saha değişiminden sonra ve gerekli olduğu her durumda oyun alanındaki oyuncuların fiili pozisyonlarının diziliş kâğıtlarındaki kayıtlara uygunluğunu denetler. 5.2.3.1, 7.3.2, 7.3.5, 18.2.2
- 24.3.2 Maç Sırasında: Aşağıdaki hallerde karar verir, düdük çalar ve işaret eder:
- 24.3.2.1 Rakibin oyun alanına ve filenin altındaki boşluğa girilmesine, 1.3.3, 11.2, D5a, D11 (22)
- 24.3.2.2 Servis karşılayan takımın pozisyon hatalarına, 7.5, D4, D11 (13)
- 24.3.2.3 Tamamen olmamakla birlikte öncelikle blok yapan takım tarafındaki oyuncunun fileye hatalı temasına veya oyuncunun oyun alanının kendi tarafındaki antene hatalı temasına 11.3.1
- 24.3.2.4 Bir arka oyuncusu tarafından tamamlanmış bir bloğa veya liberonun blok teşebbüsüne ya da arka hat oyuncusu veya libero tarafından yapılan hücum vuruşu hatalarına, 13.3.3, 14.6.2, 14.6.6, 23.3.2.3d, e, g, D8, D11 (12, 21)
- 24.3.2.5 Topun yabancı bir cisme temasına, 8.4.2, 8.4.3, D11 (15)
- 24.3.2.6 Başhakemin teması görebilecek pozisyonda olmadığı zamanlarda topun zemine temasına, 8.3
- 24.3.2.7 Topun; file dikey düzlemini, geçiş boşluğunun kısmen veya bütünüyle dışından geçerek rakip oyun alanına gitmesine veya oyun alanının kendi tarafındaki antene değmesine, 8.4.3, 8.4.4, D5a, D11 (15)
- 24.3.2.8 Servisten gelen topun veya 2. ve 3. vuruştan sonraki topun, oyun alanının kendi tarafındaki antenin üzerinden veya dışından geçmesine. D11 (15)
- 24.3.3 Maç Sonu: Müsabaka cetvelini kontrol eder ve imzalar. 23.3.3, 25.2.3.3

25 CHALLENGE HAKEMİ

FIVB, Dünya ve Resmi Müsabakalarında Video Challenge Sistemi (VCS) kullanıyorsa bir Challenge hakemi olması zorunludur.

25.1 DURUŞ YERİ

Challenge hakemi; görevlerini, FIVB Teknik Delegesi tarafından belirlenen ayrı bir bölgede yer alan challenge kabininde yerine getirir.

25.2 SORUMLULUKLARI

- 25.2.1 Challenge sürecini yönetir ve bu sürecin, yürürlükteki Challenge Talimatlarına göre gerçekleştirildiğinden emin olur.

- 25.2.2 Challenge hakemi, görevi süresince resmî hakem formasını giyer.
- 25.2.3 Bir challenge işleminden sonra başhakemi, hatanın nevi konusunda bilgilendirir.
- 25.2.4 Maçın sonunda müsabaka cetvelini imzalar.

26 YEDEK HAKEM

FIVB, Dünya ve Resmi Müsabakalarında bir yedek hakem zorunludur.

26.1 DURUŞ YERİ

Yedek hakem; görevlerini, FIVB Saha Planında belirlenmiş ayrı bir konumda yerine getirir.

26.2 SORUMLULUKLARI

Yedek hakem aşağıdakileri yapmakla yükümlüdür:

- 26.2.1 Görevi süresince resmî hakem formasını giyer.
- 26.2.2 Yardımcı hakem, görevine devam edemeyecek duruma gelirse veya yardımcı hakem, başhakem pozisyonuna geçerse yardımcı hakemin yerini alır.
- 26.2.3 Maçtan önce ve set aralarında oyuncu değişikliği levhalarını kontrol eder (eğer levhalar kullanılıyorsa).
- 26.2.4 Maçtan önce ve set aralarında, takımlar tarafından kullanılan tabletlerde bir sorun olup olmadığını kontrol eder.
- 26.2.5 Serbest bölgenin temiz tutulması için yardımcı hakeme yardım eder. 1.1
- 26.2.6 Oyundan çıkarılmış veya diskalifiye edilmiş bir takım üyesinin giyinme odasına yönlendirilmesi hususunda yardımcı hakeme yardım eder. 21.3.2.1, 21.3.3.1
- 26.2.7 Takım oturma sıralarındaki ve ısınma sahasındaki oyuncuları kontrol eder. 1.4.5, 24.2.5, 24.2.10
- 26.2.8 Başlangıç dizilişinde yer alan oyuncuların tanıtılmasının hemen ardından dört adet maç topunu, yardımcı hakem oyundaki oyuncuların dizilişlerini kontrol ettikten sonra ise bir adet maç topunu yardımcı hakeme verir. 24.3.1
- 26.2.9 Hızlı silicileri yönlendirmek amacıyla yardımcı hakeme yardım eder. 23.2.2

27 YAZI HAKEMİ

27.1 DURUŞ YERİ

Yazı hakemi, görevlerini; başhakemin karşısında ve onunla yüz yüze gelecek şekilde, yazı masasında oturarak yerine getirir.

D1a, D1b, D10

27.2 SORUMLULUKLARI

Yazı hakemi, yardımcı hakem ile iş birliği yaparak kurallara uygun şekilde müsabaka cetvelini tutar.

Yazı hakemi, kendi sorumlulukları içindeki kurallara aykırı bir durumu hakemlere bildirmek ve işaret vermek için zil veya başka bir ses aleti kullanır.

27.2.1 Maç ve Set Öncesi:

27.2.1.1 Yürürlükteki usullere uygun şekilde libero oyuncularının isim ve numaraları da dahil olmak üzere maça ve takımlara ilişkin verileri kaydeder ve takım kaptanları ile koçların imzalarını alır,

4.1, 5.1.1,
5.2.2, 7.3.2,
19.1.2,
19.4.2.6

27.2.1.2 Her takımın başlangıç dizilişini, diziliş kağıtlarına göre kaydeder (Tablet kullanılan maçlarda elektronik ortamdan gönderilen verileri kontrol eder),

5.2.3.1, 7.3.2

Diziliş kağıtlarını zamanında alamadığı takdirde bu durumu derhal yardımcı hakeme bildirir.

5.2.3.1

27.2.2 Maç Sırasında:

6.1

27.2.2.1 Kazanılan sayıları kaydeder,

12.2

27.2.2.2 Her takımın servis kullanma sırasını kontrol eder ve herhangi bir yanlışlığı servis atışından hemen sonra hakemlere bildirir,

15.1, 15.4.1,
15.10.3.3,
24.2.6, 24.2.7

27.2.2.3 Oyuncu değişikliği taleplerinde zili kullanarak ve oyuncuların numaralarını kontrol ederek talebi kabul ve ilan etmeye yetkilidir. Ayrıca oyuncu değişiklikleri ve molaları kaydedip yardımcı hakemi bilgilendirir,

15.11

27.2.2.4 Bir oyun duraklaması talebinin kurallara uygun olup olmaması halinde durumu hakemlere bildirir,

6.2, 15.4.1,
18.2.2

27.2.2.5 Setlerin bitişini ve netice setinde 8. sayının kaydedildiğini hakemlere bildirir,

15.11.3, 16.2,
21.3

27.2.2.6 Hatalı davranış uyarılarını, cezaları ve kurallara uygun olmayan oyun duraklaması taleplerini kaydeder,

15.7, 17.1.2,
17.2, 17.3,
19.4

27.2.2.7 İstisnai oyuncu değişiklikleri, iyileşme süresi, uzatılmış duraklamalar, harici müdahale, liberonun yeniden belirlenmesi gibi diğer tüm olayları yardımcı hakemin yönlendirmeleri doğrultusunda kaydeder,

18.1

27.2.2.8 Setler arasındaki süreyi kontrol eder.

27.2.3 Maç Sonu:

- 27.2.3.1 Maçın sonucunu yazar, 6.3
- 27.2.3.2 Bir itiraz olması halinde başhakemin izniyle müsabaka cetveline itiraz edilen olay hakkında bir beyan yazar veya takım kaptanının/oyundaki kaptanın yazmasına izin verir, 5.1.2.1, 5.1.3.2, 23.2.4
- 27.2.3.3 Müsabaka cetvelini imzaladıktan sonra takım kaptanlarının ve daha sonra da hakemlerin imzalarını alır. 5.1.3.1, 23.3.3, 24.3.3

28 SKOR HAKEMİ

28.1 DURUŞ YERİ

22.1, D1a, D1b, D10

Skor hakemi, yazı hakemi masasında yazı hakeminin yanında oturarak görevlerini yerine getirir.

FIVB, Dünya ve Resmi Müsabakalarında bir skor hakemi zorunludur.

28.2 SORUMLULUKLARI

19.3

Libero değişikliklerini kaydeder,

Yazı hakeminin çalışmasına yardım eder,

Yazı hakemi, görevine devam edemeyecek duruma gelirse onun yerine geçer.

28.2.1 Maç Öncesi:

28.2.1.1 Libero kontrol cetvelini hazırlar,

28.2.1.2 Yedek müsabaka cetvelini hazırlar,

28.2.2 Maç Sırasında:

28.2.2.1 Libero değişiklikleri ve liberonun yeniden belirlenmesinin detaylarını yazar, 19.3.1.1, 19.4

28.2.2.2 Hatalı libero değişikliklerini zil kullanarak hakemlere bildirir, 19.3.2

28.2.2.3 Yazı masasındaki manuel skorbordu kullanır,

28.2.2.4 Skorbordun doğru skoru gösterip göstermediğini kontrol eder,

27.2.2.1

28.2.2.5 Gerekirse bilgileri yedek müsabaka cetveline geçirir ve yazı hakemine verir.

27.2.1.1

28.2.3 Maç Sonu:

28.2.3.1 Libero kontrol cetvelini imzalar ve kontrol için teslim eder.

28.2.3.2 Müsabaka cetvelini imzalar.

Elektronik Müsabaka Cetvelinin kullanıldığı FIVB Dünya ve Resmi müsabakalarında skor hakemi; oyuncu değişikliklerin anonsu ve libero değişikliklerinin kontrolü için yazı hakemi ile birlikte hareket eder, ayrıca yardımcı hakemi duraklama talep eden takıma yönlendirir.

29 ÇİZGİ HAKEMLERİ

29.1 DURUŞ YERİ

Sadece iki çizgi hakemi kullanılıyorsa oyun alanının başhakem ve yardımcı hakemin sağ elleri tarafındaki köşelerinde ve bu köşelerden 1 ila 2 metre uzaklıkta, ayakta dururlar.

Her biri kendi tarafındaki hem dip çizgiyi hem de yan çizgiyi kontrol eder.

FIVB, Dünya ve Resmi Müsabakalarında, eğer dört çizgi hakemi bulunuyorsa bu hakemler; serbest bölgede, oyun alanının her köşesinden 1 ila 3 metre uzaklıkta, kontrol ettikleri çizginin varsayılan uzantısı üzerinde, ayakta dururlar.

29.2 SORUMLULUKLARI

- 29.2.1 Çizgi hakemleri, bayraklarını (40x40 cm) kullanarak aşağıda belirtilen hususları işaret ederek görevlerini yerine getirirler:
 - 29.2.1.1 Kendi çizgilerine yakın düşen topun “dahil” veya “hariç” olduğunu,
 - 29.2.1.2 Harice düşen toplarda topu karşılayan takımın topa temasını,
 - 29.2.1.3 Topun antene temasını, servis atışından veya takımların 2. ve 3. vuruşlarından sonra geçiş boşluğu dışından geçen topu vb.,
 - 29.2.1.4 Servis atışı esnasında ayağı kendi oyun alanının dışına temas eden herhangi bir oyuncuyu (servis atan hariç),
 - 29.2.1.5 Servis atan oyuncunun servis bölgesini ihlali ile ilgili ayak hatalarını,
 - 29.2.1.6 Herhangi bir oyuncunun, topla oynama hareketi esnasında veya oyun müdahale ederek oyun alanının kendi tarafındaki antenin file üzerinde kalan 80 cm'lik kısmına temasını,
 - 29.2.1.7 Geçiş boşluğu dışından rakip oyun alanına giren veya oyun alanının kendi tarafındaki antene temas eden topu.
- 29.2.2 Çizgi hakemi, başhakemin talebi halinde işaretini tekrarlamalıdır.

D1a, D1b, D10

D10

D12

8.3, 8.4,
D12 (1, 2)

8.4, D12 (3)

8.4.3, 8.4.4,
10.1.1, D5a,
D12 (4)

7.4, 12.4.3,
D12 (4)

12.4.3

11.3.1, 11.4.4,
D3, D12 (4)

10.1.1, D5a,
D12 (4)

30.1 HAKEMLERİN EL İŞARETLERİ

D11

Hakemler, çaldıkları düdüğün nedenini (hatanın nevi veya kabul edilen duraklamanın nedeni) resmi el işaretiyle belirtmelidirler. Yapılmış olan işaretin bir süre havada tutulması ve eğer tek elle işaret ediliyorsa hatayı yapan veya talepte bulunan takımın tarafındaki elin kullanılması gerekir.

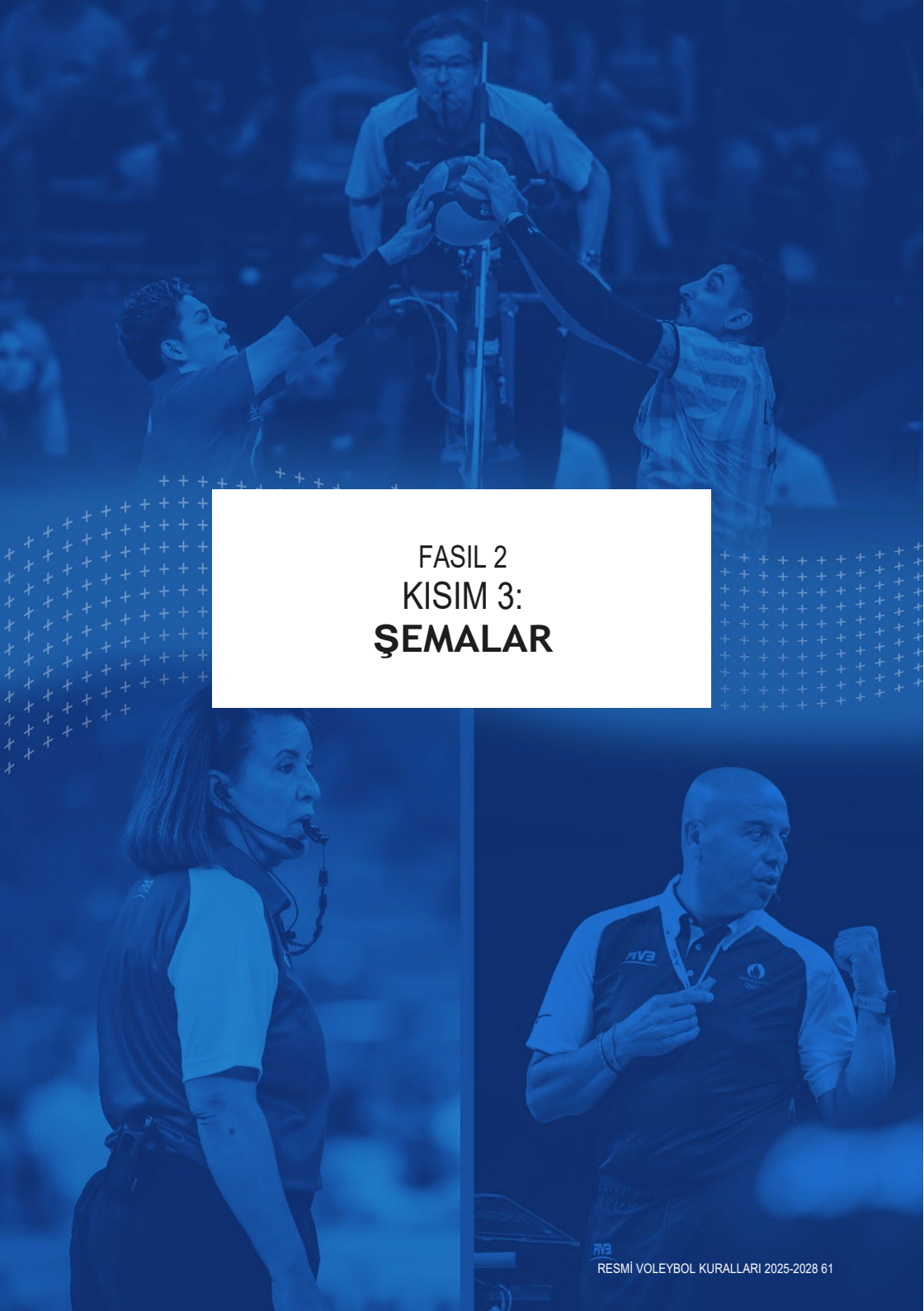
30.2 ÇİZGİ HAKEMLERİNİN BAYRAK İŞARETLERİ

D12

Çizgi hakemleri, belirlenen hatanın nevini resmi bayrak işaretiyle belirtmeli ve bu işareti bir süre havada tutmalıdır.

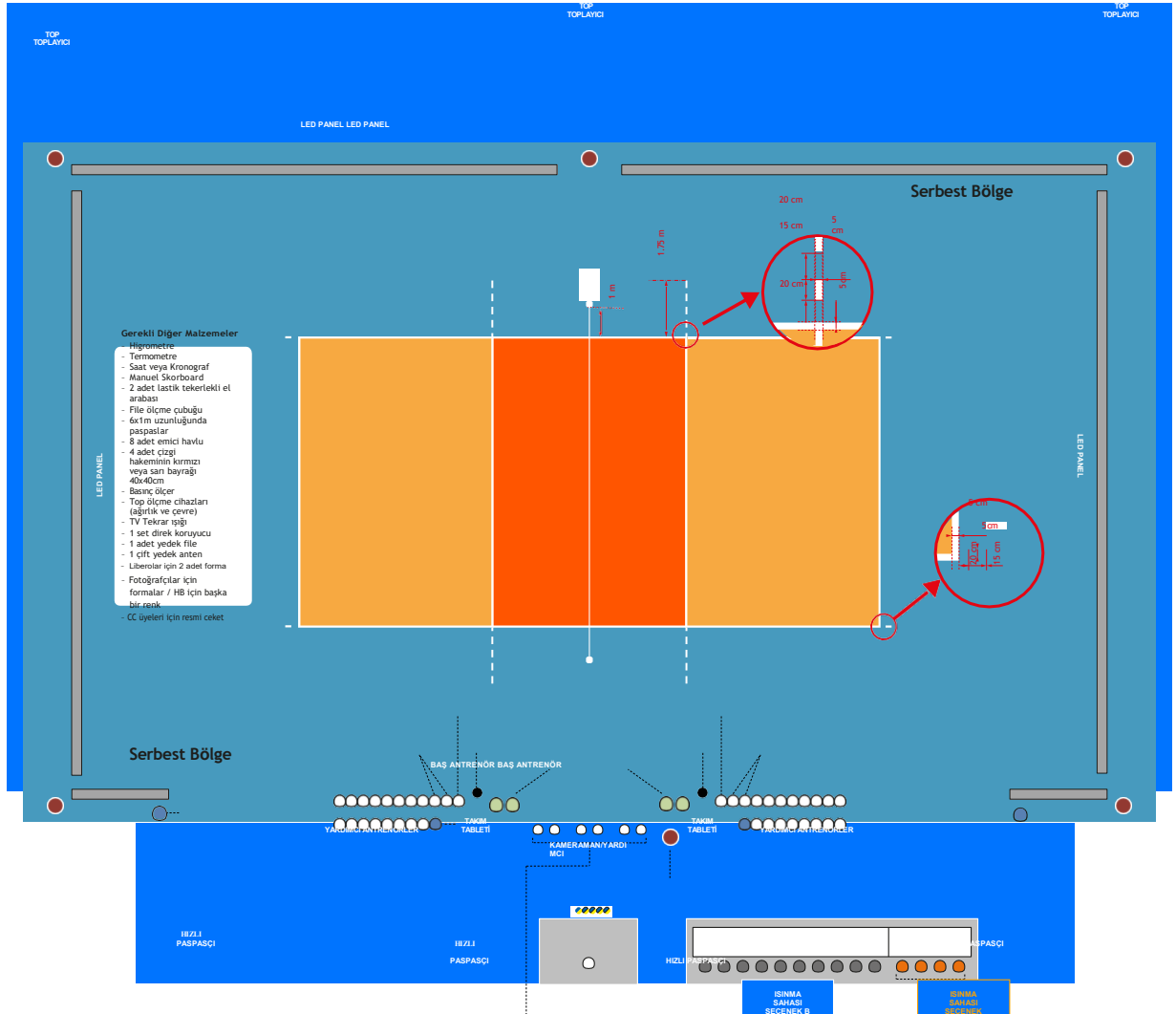






FASIL 2 KISIM 3: ŞEMALAR

(...) Değerler, FİVB, Dünya ve Resmi Müsabakalar için geçerlidir
İlgili Kurallar: 1, 1.4.5, 4.2.1, 4.2.3.1, 15.4.2, 21.3.2.1, 21.3.3.1, 27.1, 28.1



ISINMA
SARJASI
SEÇENEK A

ISINMA
SARJASI
SEÇENEK B

TEKNİK
DELEGE

SPOR SUNUMU

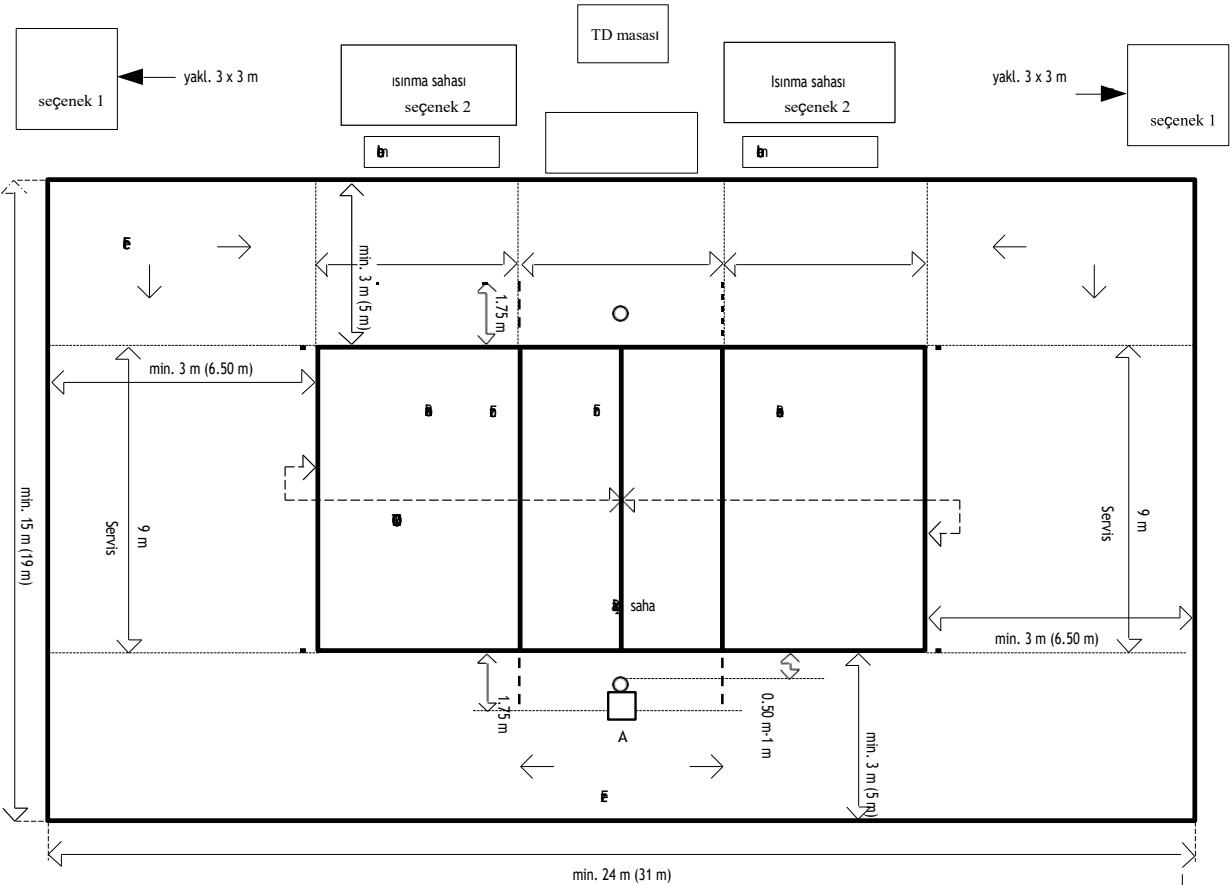
E-YAZI HAKEMİ
E-YAZI HAKEMİ YARDIMCISI YEDEK HAKEM
VERİ PROJE TEKNİSYENİ / DOĞRULAYICI TV
ZEMİN YÖNETMENİ
(YEDEK MANUEL YAZI HAKEMİ)

SAGLIK DELEGESİ
MAHKEME YÖNETİCİSİ
YEDEK ÇİZGİ HAKEMİ
(SAHA PERSONEL YÖNETİCİSİ)

ŞEMA 1b: OYUN SAHASI

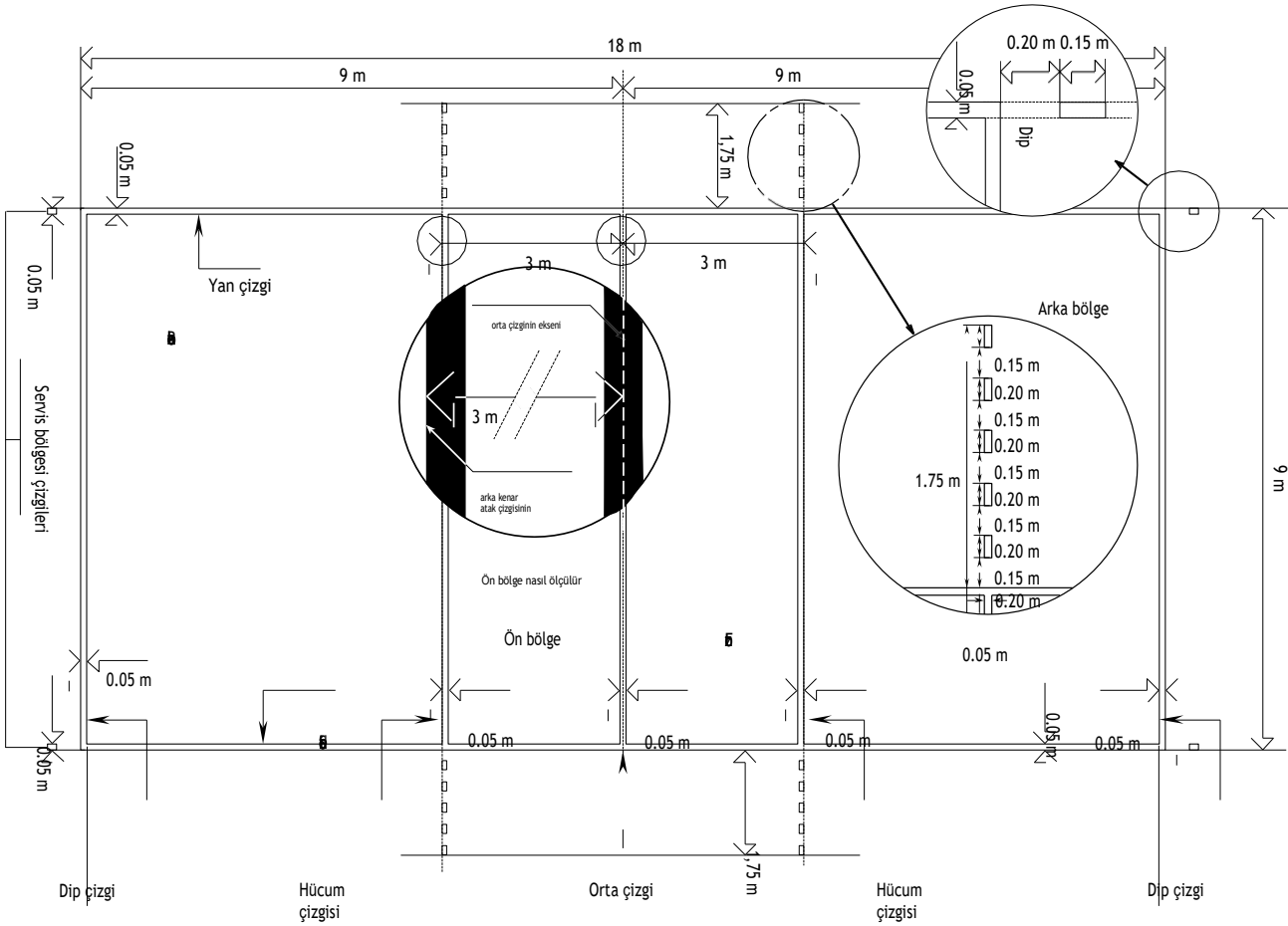
İlgili Kurallar: 1, 1.4, 1.4.2, 1.4.3, 1.4.4, 1.4.5, 4.2.1, 4.2.3.1, 15.10.1, 19.3.1.4, 19.3.2.7, 23.1, 24.1, 27.1, 28.1

(...) Değerler, FIVB, Dünya ve Resmi Müsabakalar için geçerlidir



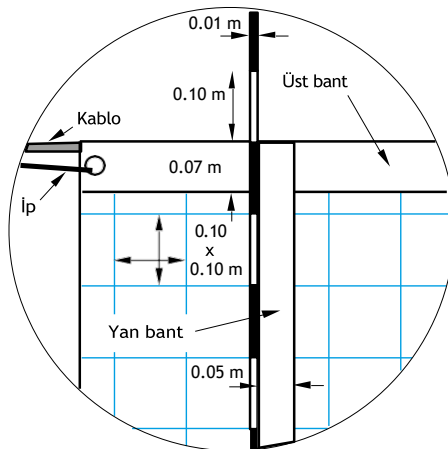
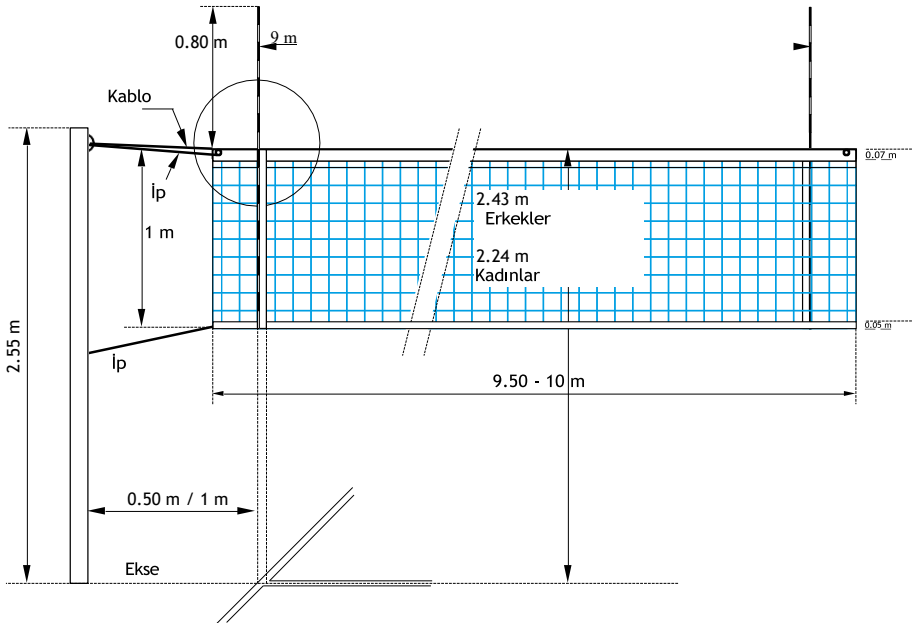
ŞEMA 2: OYUN SAHASI

İlgili Kurallar: 1.1, 1.3, 1.3.3, 1.3.4, 1.4.1



ŞEMA 3: FİLENİN YAPISI

İlgili Kurallar: 2, 2.2, 2.3, 2.4, 2.5.1, 11.3.1, 11.3.2, 29.2.1.6

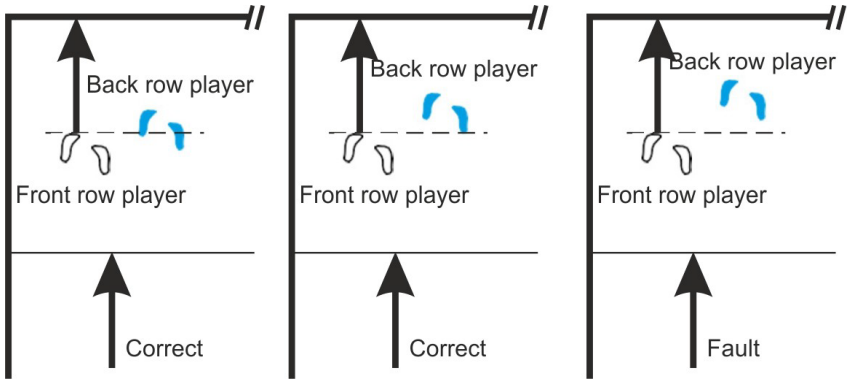


ŞEMA 4: OYUNCULARIN POZİSYONU

İlgili Kurallar: 7.4, 7.4.3, 7.5, 23.3.2.3a, 24.3.2.2

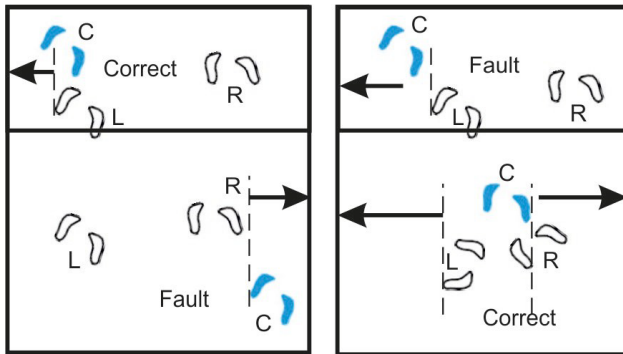
Örnek A:

Ön hat oyuncusu ile ilgili arka hat oyuncusu arasındaki pozisyonların belirlenmesi



Örnek B:

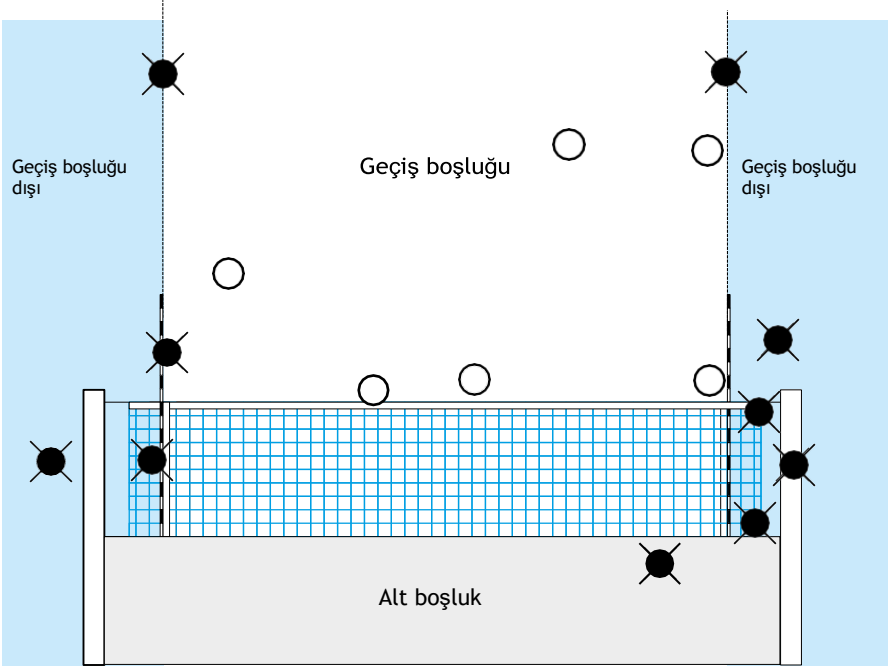
Aynı hatta bulunan oyuncular arasındaki pozisyonların belirlenmesi



C (C) = Orta oyuncu R
(D) = Sağ oyuncu L
(G) = Sol oyuncu

ŞEMA 5a: TOPUN DİKEY DÜZLEMİNDEN RAKİBİN OYUN ALANINA GEÇEN TOP

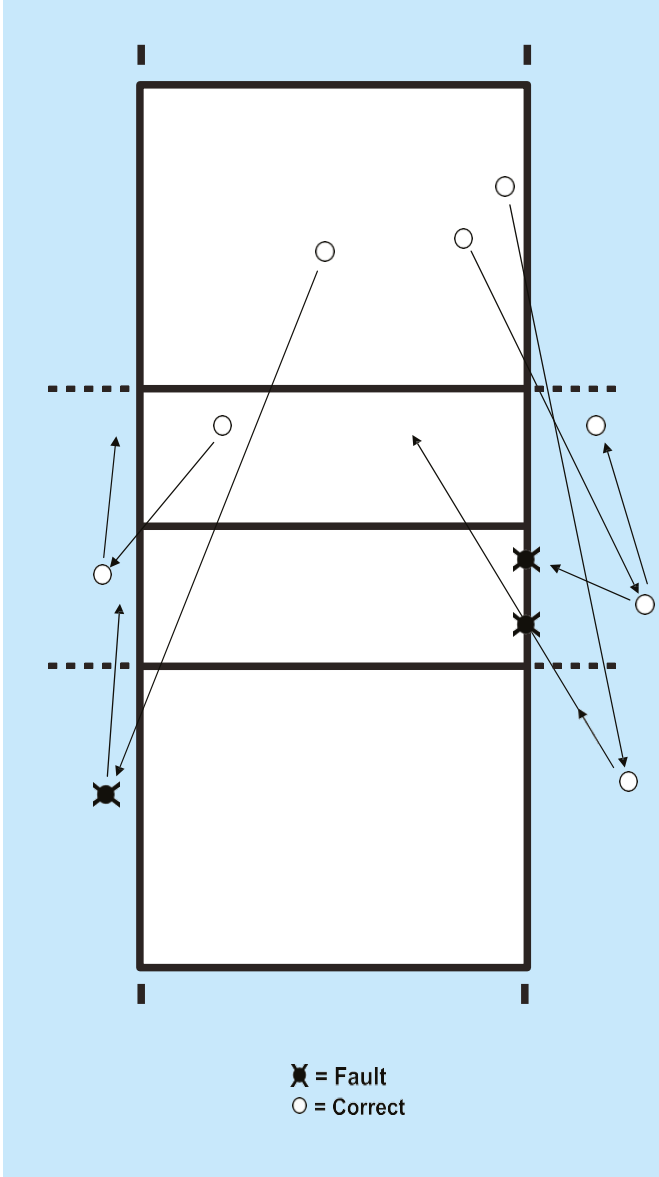
İlgili Kurallar: 2.4, 8.4.3, 8.4.4, 8.4.5, 10.1.1, 10.1.2.3, 10.1.3, 24.3.2.7, 29.2.1.3, 29.2.1.7



- = Hatalı geçiş
- = Doğru geçiş

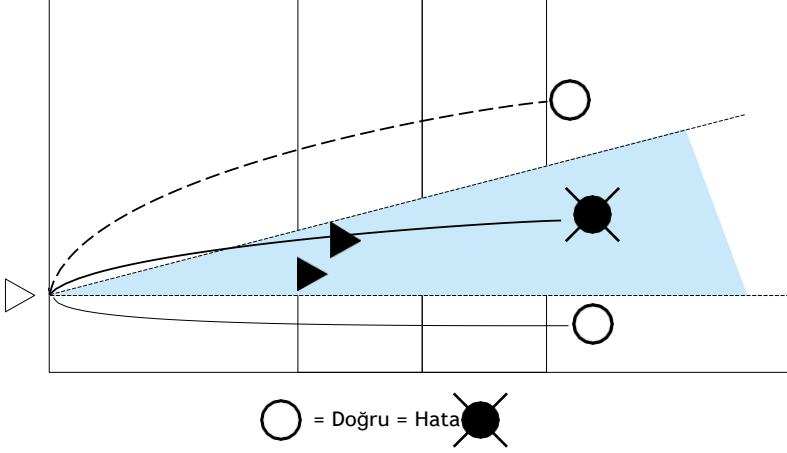
ŞEMA 5b: FILE DİKEY DÜZLEMİNDEN RAKIBIN SERBEST BÖLGESİNE GEÇEN TOP

İlgili Kurallar: 10.1.2, 10.1.2.2, 24.3.2.7



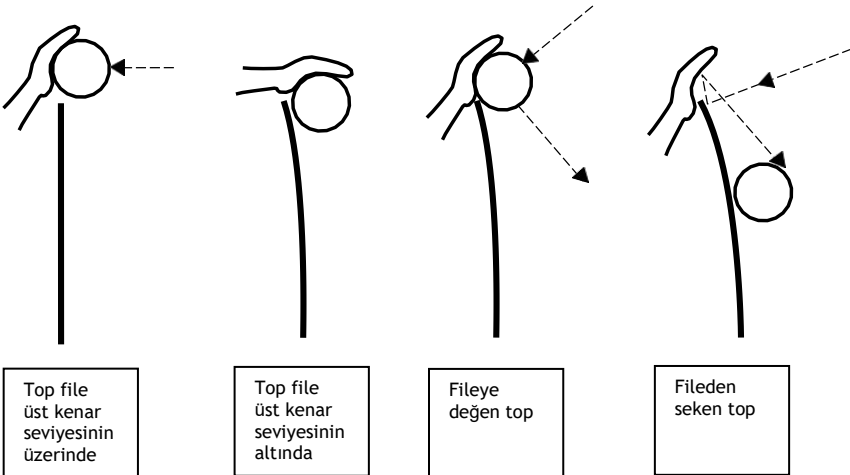
ŞEMA 6: KOLEKTİF PERDELEME

İlgili Kurallar: 12.5, 12.5.2, 23.3.2.3a



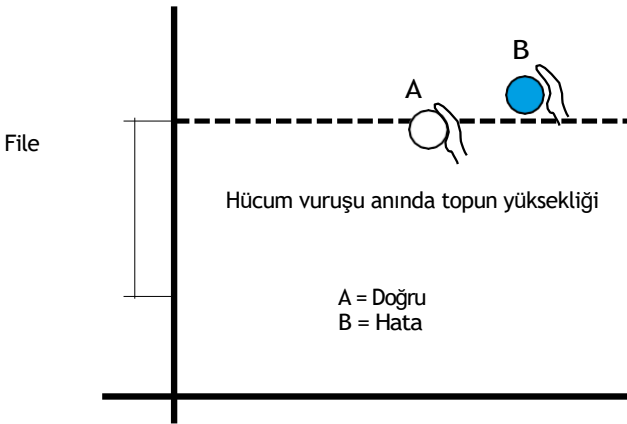
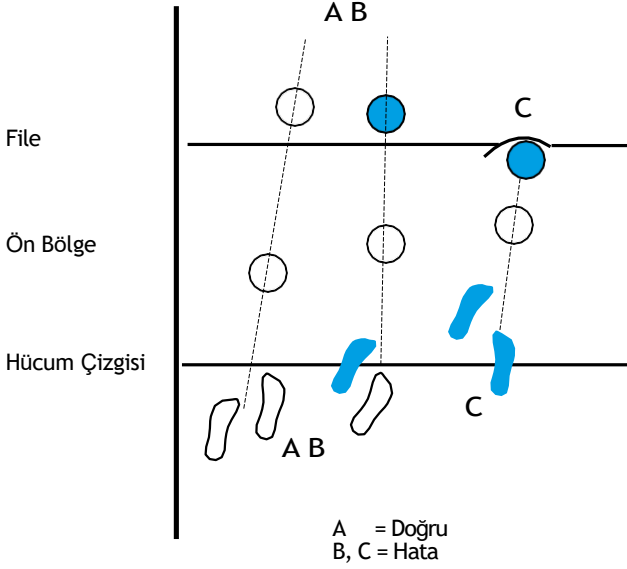
ŞEMA 7: TAMAMLANMIŞ BLOK

İlgili Kural: 14.1.3



ŞEMA 8: GERİ HAT OYUNCUSUNUN HÜCUMU

İlgili Kurallar: 13.2.2, 13.2.3, 23.3.2.3d, 24.3.2.4



ŞEMA 9: UYARILAR, YAPTIRIMLAR VE BUNLARIN SONUÇLARI

İlgili Kurallar: 16.2, 21.3, 21.4.2

9a: HATALI DAVRANIŞ UYARILARI VE YAPTIRIMLARI

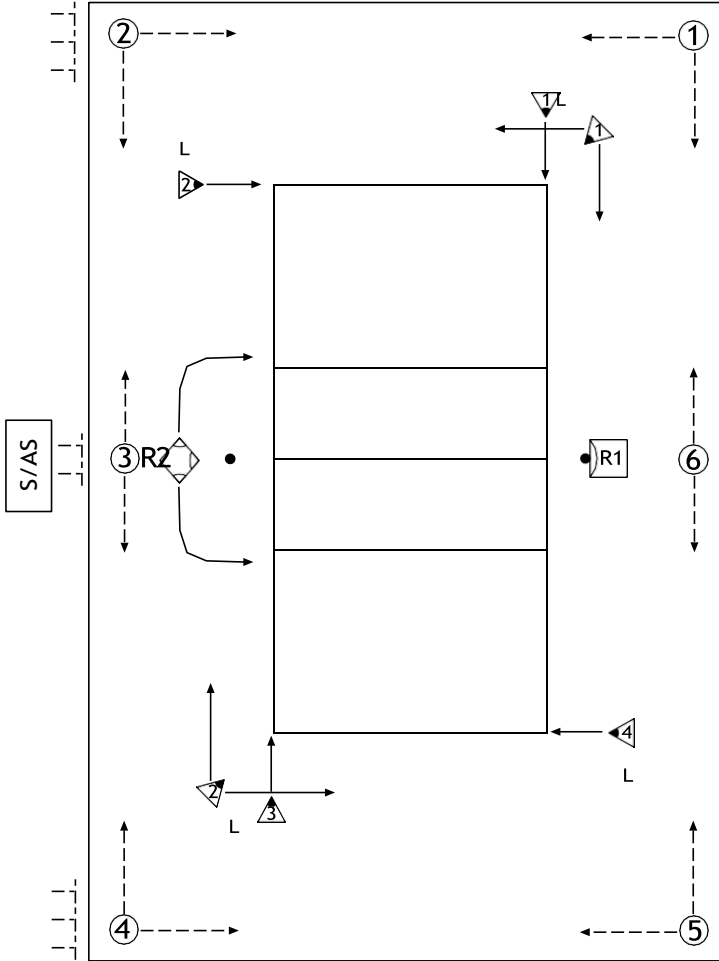
HATALI DAVRANIŞ TÜRLERİ	HATALI DAVRANIŞIN TEKRARI	HATALI DAVRANIŞI YAPAN	YAPTIRIM	KARTLAR	SONUÇ
KÜÇÜK HATALI DAVRANIŞ	1. Aşama	Takımın herhangi bir üyesi	Yaptırım olarak değerlendirilmez	Yok	Önleme amaçlanır
	2. Aşama			Sarı	
	herhangi bir zamanda tekrar		İhtar	Bir alt maddedeki uygulama yapılır	Bir alt maddedeki uygulama yapılır
KABA DAVRANIŞ	İlk	Takımın herhangi bir üyesi	İhtar	Kırmızı	Rakip, servis atma hakkı ile birlikte 1 (bir) sayı kazanır
	İkinci	Takımın aynı üyesi	Oyundan çıkarma	Kırmızı + Sarı birlikte tek elde	Takım üyesi, setin geri kalanı için takımın giyinme odasına gitmelidir
	Üçüncü	Takımın aynı üyesi	Diskalifiye	Kırmızı + Sarı iki ayrı elde	Takım üyesi, maçın geri kalanı için takımın giyinme odasına gitmelidir
SALDIRGAN DAVRANIŞ	İlk	Takımın herhangi bir üyesi	Oyundan çıkarma	Kırmızı + Sarı birlikte tek elde	Takım üyesi, setin geri kalanı için takımın giyinme odasına gitmelidir
	İkinci	Takımın aynı üyesi	Diskalifiye	Kırmızı + Sarı iki ayrı elde	Takım üyesi, maçın geri kalanı için takımın giyinme odasına gitmelidir
TECAVÜZKAR DAVRANIŞ	İlk	Takımın herhangi bir üyesi	Diskalifiye	Kırmızı + Sarı iki ayrı elde	Takım üyesi, maçın geri kalanı için takımın giyinme odasına gitmelidir

9b: GECİKME UYARILARI VE YAPTIRIMLARI

GEÇİKTİRME TÜRLERİ	GEÇİKTİRMENİN TEKRARI	GEÇİKTİRMEYİ YAPAN	YAPTIRIM	KARTLAR	SONUÇ
GEÇİKME	İlk	Takımın herhangi bir üyesi	Gecikme Uyarısı	25 numaralı el işareti ile sarı kart	Önleme amaçlanır– ceza yok
	İkinci ve devamı	Takımın herhangi bir üyesi	Gecikme İhtar	25 numaralı el işareti ile kırmızı kart	Rakip, servis atma hakkı ile birlikte 1 (bir) sayı kazanır

ŞEMA 10: HAKEM GRUBU VE YARDIMCILARININ DURUŞ YERİ

İlgili Kurallar: 3.3, 23.1, 24.1, 27.1, 28.1, 29.1



- R1 = Başhakem
- ◆ R2 = Yardımcı Hakem
- S/ AS = Yazı Hakemi/Skor Hakemi
- ▶ = Çizgi Hakemleri (1-4 veya 1-2 numaralar)
- ④ = Top Toplayıcılar (1-6 numaralar)
- | = Yer Siliciler

ŞEMA 11: HAKEMLERİN RESMİ EL İŞARETLERİ

F S Baş/yardımcı hakem, sorumluluk alanlarında işareti gösterir.

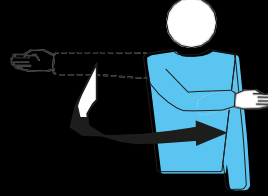
(F) (S) Baş/yardımcı hakem, özel durumlarda işareti gösterir.

1 SERVİS ATMA İZİNİ

İlgili Kurallar: 12.3, 22.2.1.1

Servis yönünü belirtmek için eli hareket ettirin

F

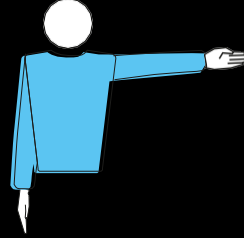


2 SERVİS ATACAK TAKIM

İlgili Kurallar: 22.2.3.1, 22.2.3.2, 22.2.3.4

Servis atacak takımın tarafına doğru kolu uzatın

FS

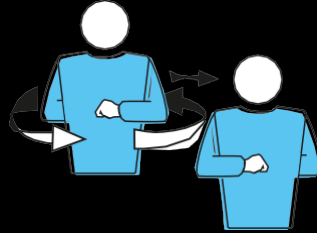


3 OYUN ALANI DEĞİŞİMİ

İlgili Kural: 18.2

Ön kolları öne ve arkaya doğru kaldırın ve vücudun etrafında döndürün

F

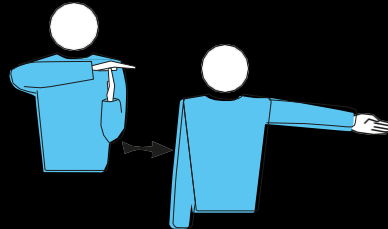


4 MOLA

İlgili Kural: 15.4.1

Bir elin avucunu diğerinin parmaklarının üzerine dikey olarak yerleştirin (T oluşturacak şekilde) ve ardından talepte bulunan takımı gösterin

(F) S



5 OYUNCU DEĞİŞİKLİĞİ

İlgili Kurallar: 15.5.1, 15.5.2, 15.8

Ön kolların birbirleri etrafında dairesel hareketi



F S

6a HATALI DAVRANIŞ DAVRANIŞ UYARISI

İlgili Kurallar: 21.1, 21.6, 23.3.2.2

Uyarı için sarı kart gösterin

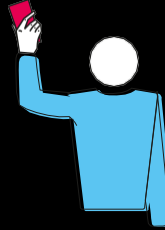


F

6b HATALI DAVRANIŞ DAVRANIŞ İHTARI

İlgili Kurallar: 21.3.1, 21.6, 23.3.2.2

İhtar için kırmızı kart gösterin

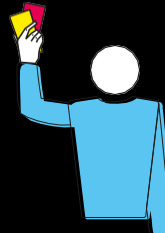


F

7 OYUNDAN ÇIKARMA

İlgili Kurallar: 21.3.2, 21.6, 23.3.2.2

Oyundan çıkarma için her iki kartı birlikte gösterin

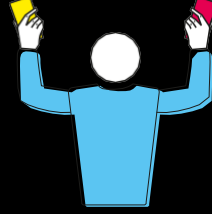


F

8 DISKALİFİYE

İlgili Kurallar: 21.3.3, 21.6, 23.3.2.2

Diskalifiye için kırmızı ve sarı kartları ayrı ayrı gösterin



F

9 SETİN (VEYA MAÇIN) SONU

İlgili Kurallar: 6.2, 6.3

Ön kolları göğsün önünde çaprazlayın, eller açık

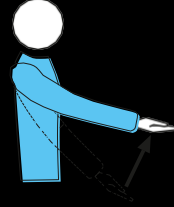


F S

10 SERVİS VURUŞUNDA TOPUN HAVAYA ATILMAMASI VEYA ELDEN BIRAKILMAMASI

İlgili Kural: 12.4.1

Avuç içi yukarı bakacak şekilde kolu düz olarak yukarı kaldırın

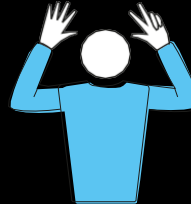


F

11 SERVİSTE GECİKME

İlgili Kural: 12.4.4

Sekiz parmağı açık şekilde kaldırın



F

12 BLOK HATASI VEYA PERDELEME

İlgili Kurallar: 12.5, 12.6.2.3, 14.6.3, 19.3.1.3, 23.3.2.3a, g, 24.3.2.4

Avuç içi öne doğru olacak şekilde her iki kolu dikey olarak kaldırın

FS



13 POZİSYON VEYA DÖNÜŞ HATASI

İlgili Kurallar: 7.5, 7.7, 23.3.2.3a, 24.3.2.2

İşaret parmağıyla dairesel bir hareket yapın

FS

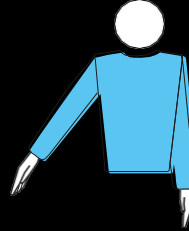


14 DAHİL TOP

İlgili Kural: 8.3

Kolu ve parmakları yere doğru çevirin

F_s

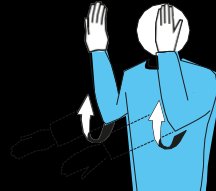


15 HARIÇ TOP

İlgili Kurallar: 8.4.1, 8.4.2, 8.4.3, 8.4.4, 24.3.2.5, 24.3.2.7, 24.3.2.8

Eller açık, avuç içleri vücuda doğru olacak şekilde ön kolları yukarı doğru kaldırın

FS



16 TUTULMUŞ TOP

İlgili Kurallar: 9.2.2, 9.3.3, 23.3.2.3b

Ayuc içi yukarı bakacak şekilde ön kolu yavaşça kaldırın

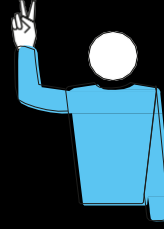


F

17 ÇİFT VURUŞ

İlgili Kurallar: 9.3.4, 23.3.2.3b

İki parmağı açık şekilde kaldırın

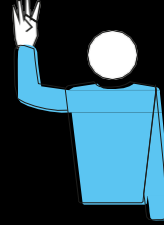


F

18 DÖRT VURUŞ

İlgili Kurallar: 9.3.1, 23.3.2.3b

Dört parmağı açık şekilde kaldırın

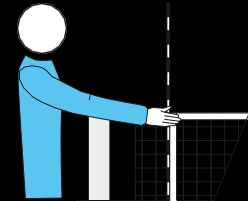


F

19 OYUNCUNUN FİLEYE TEMASI - SERVİSTEN GELEN TOPUN, FİLENİN ANTENLER ARASINDA KALAN KISMINA TEMAS ETMESİ VE FİLE DİKEY DÜZLEMİNİ GEÇMEMESİ

İlgili Kurallar: 11.4.4, 12.6.2.1

Filenin ilgili tarafını ilgili elle gösterin

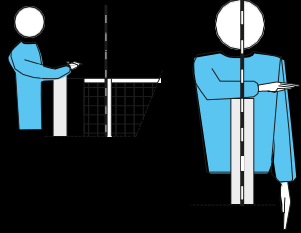


FS

20 FİLENİN DİĞER TARAFINA UZANMA

İlgili Kurallar: 11.4.1, 13.3.1, 14.3, 14.6.1, 23.3.2.3c

Avuç içi aşağı bakacak şekilde bir eli fiilenin üzerine konumlandırın



F

21 HÜCUM VURUŞU HATASI

İlgili Kurallar:

- arka hat oyuncusu / libero tarafından veya rakibin servisinde :
13.3.3, 13.3.4, 13.3.5, 23.3.2.3d, e, 24.3.2.4
- liberonun ön bölgesinde veya uzantısında yaptığı bir parmak pasında:
13.3.6

El açık şekilde ön kolla aşağı doğru bir hareket yapın



FS

22 RAKIBİN OYUN ALANINA GİRME, ALT BOŞLUKTAN TAMAMEN GEÇEN TOP, SERVİSÇİNİN OYUN ALANINA (DİP ÇİZGİYE) TEMASI, SERVİS VURUŞU ANINDA OYUNCUNUN AYAGININ KENDİ OYUN ALANININ DIŞINA TEMASI

İlgili Kurallar: 8.4.5, 11.2.2, 12.4.3, 23.3.2.3a, f, 24.3.2.1

Orta çizgiye veya ilgili çizgiye işaret edin



FS

23 ÇİFT HATA VE RALLİ TEKRARI

İlgili Kurallar: 6.1.2.2, 17.2, 22.2.3.4

Her iki başparmağı dikey olarak yukarı kaldırın



F

24 TEMAS EDİLMİŞ TOP

İlgili Kurallar: 23.3.2.3b, 24.2.2

Bir elin avucuyla diğerinin dikey tutulan parmaklarını fırçalayın

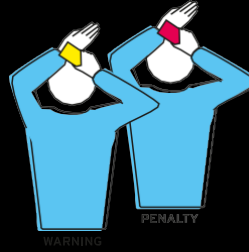


F

25 GECİKTİRME UYARISI / GECİKME İHTARI

İlgili Kurallar: 15.11.3, 16.2.2, 16.2.3, 23.3.2.2

Bileği sarı kart (uyarı) ve kırmızı kart (ihtar) ile örtün



F



ŞEMA 12: ÇİZGİ HAKEMLERİNİN RESMİ BAYRAK İŞARETLERİ

1 DAHİL TOP

İlgili Kural: 8.3, 29.2.1.1

Bayrağı aşağı doğru tutun

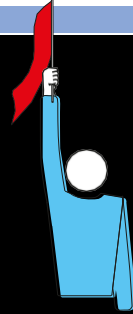


L

2 HARİÇ TOP

İlgili Kurallar: 8.4.1, 29.2.1.1

Bayrağı dikey olarak kaldırın



L

3 TEMAS EDİLMİŞ TOP

İlgili Kural: 29.2.1.2

Bayrağı kaldırın ve üst kısmına serbest elin avucuyla dokunun



L

4 GEÇİŞ BOŞLUĞU HATALARI, TOPUN HARİCİ BİR CİSME TEMASI VEYA SERVİS ESNASINDA HERHANGİ BİR OYUNCUNUN AYAK HATASI

İlgili Kurallar: 8.4.2, 8.4.3, 8.4.4, 12.4.3, 29.2.1.3, 29.2.1.4, 29.2.1.6, 29.2.1.7

Bayrağı başın üzerinde sallayın ve antene veya ilgili çizgiye işaret edin



L

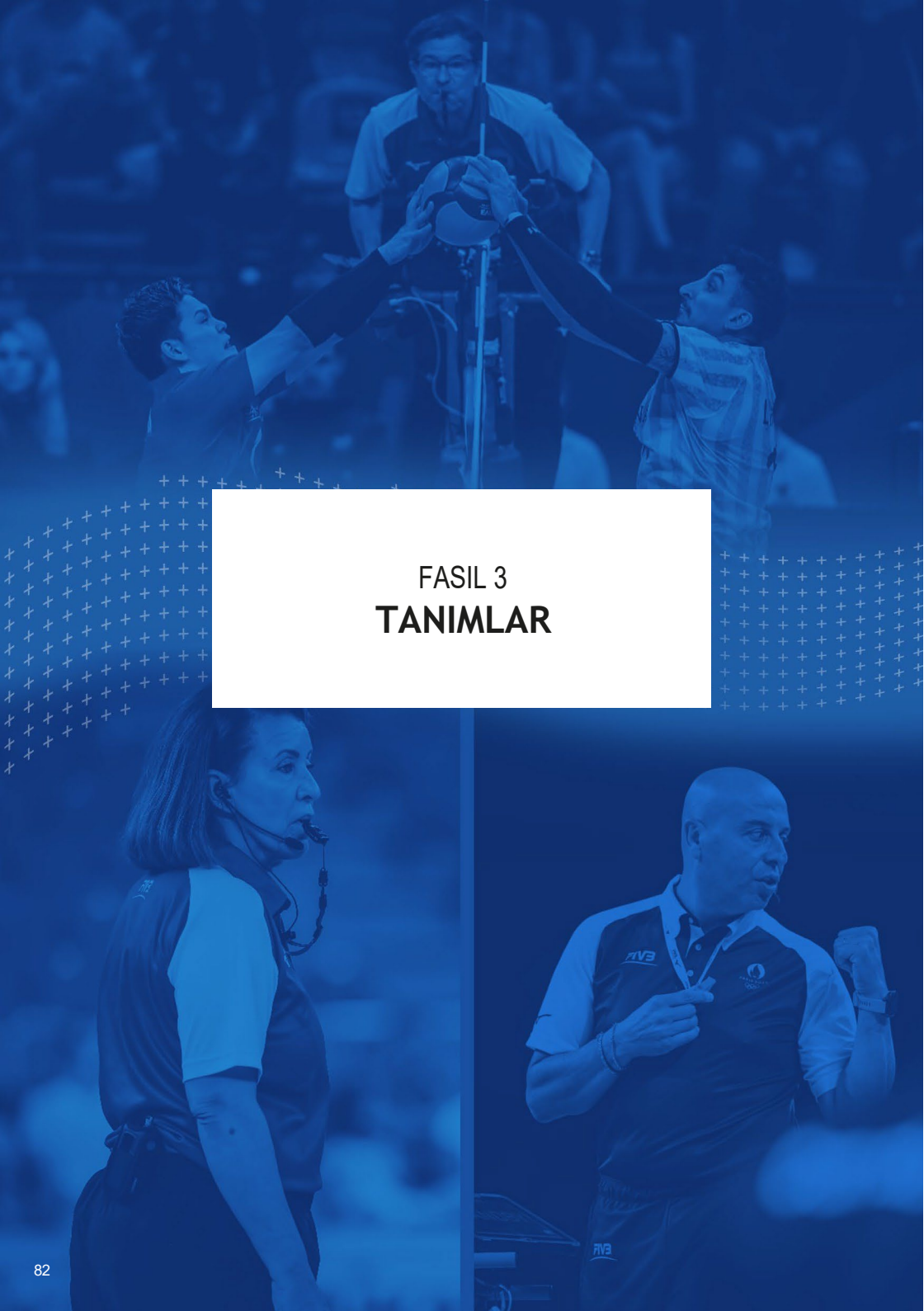
5 KARAR VERMENİN MÜMKÜN OLMAMASI

Her iki kolu ve eli göğsün önünde kaldırın ve çaprazlayın



L





FASIL 3 TANIMLAR

MÜSABAKA / KONTROL SAHASI

Müsabaka/Kontrol Sahası, dış bariyerlere veya sınırlama panolarına kadar olan tüm alanları içeren, oyun alanı ve serbest bölge etrafındaki bir koridordur. Şema/şekil 1a'ya bakınız.

BÖLGELER

Bunlar, kural metninde belirli bir amaç için (veya özel kısıtlamalarla) tanımlanan oyun sahası içindeki (yani oyun alanı ve serbest bölge) bölümlerdir. Bunlar şunları içerir: Ön Bölge, Servis Bölgesi, Oyuncu Değiştirme Bölgesi, Serbest Bölge, Arka Bölge ve Libero Değiştirme Bölgesi.

SAHALAR

Bunlar, kurallar tarafından belirli bir işlevi olduğu belirlenen, serbest bölgenin DIŞINDAKİ zemin bölümleridir. Şunu içerir: ısınma sahası.

ALT BOŞLUK

Burası, üst kısmında filenin altı ve onu direklere bağlayan kablo, yanlarda direkler ve altta oyun yüzeyi ile tanımlanan boşluktur.

GEÇİŞ BOŞLUĞU

Geçiş boşluğunun sınırlarını şunlar belirler

- Filenin üst bandı
- Antenler ve uzantıları
- Tavan

Top, rakibin oyun alanına geçiş boşluğundan geçerek gitmelidir.

GEÇİŞ BOŞLUĞU DIŞI

Geçiş boşluğu dışı, geçiş boşluğu ve alt boşluk dışındaki file dikey düzleminde.

OYUNCU DEĞİŞTİRME BÖLGESİ

Burası, oyuncu değişikliklerinin yapıldığı, serbest bölgenin bir parçasıdır.

FIVB KARARLARINA BAĞLI ŞARTLAR

Bu ifade; malzeme ve tesislerin standartları ve özellikleri hakkında düzenlemeler olmasına rağmen, FIVB'nin voleybol oyununu tanıtmak veya yeni koşulları test etmek için özel düzenlemeler yapabileceği durumlar olduğunu kabul etmektedir.

FIVB STANDARTLARI

Malzeme üreticilerine FIVB tarafından tanımlanan teknik özellikler veya sınırlar.

HATA

- Kurallara aykırı bir oyun hareketi.
- Bir oyun hareketi dışında bir kural ihlali.

TOPU ZIPLATMAK

Toplu zıplatmak, topu sektirmek anlamına gelir (genellikle topu havaya atma ve servis için bir hazırlık olarak). Diğer hazırlık eylemleri (diğerlerinin yanı sıra) topu elden ele geçirmeyi içerebilir.

TOP TOPLAYICILAR VE HIZLI SİLİCİLER

Bunlar, ralliler arasında topu servis oyuncusuna yuvarlayarak oyunun akışını sürdürmekle görevli personeldir.

Hızlı siliciler: Her ralliden sonra küçük havlular kullanarak zemini gerektiğinde temiz ve kuru tutmakla görevli personeldir.

RALLİ SAYISI

Bu, bir ralli kazanıldığında, sayı kazanılan bir sistemdir.

FASİLA

Setler arasındaki süre. 5. (karar) sette oyun alanı değişikliği bir fasıla olarak kabul edilmez.

YENİDEN BELİRLEME

Bu, oyuna devam edemeyen veya takım tarafından "oynayamaz" olarak ilan edilen bir liberonun görevinin, o anda oyun alanında olmayan başka bir oyuncu (liberonun halihazırda yerine girmiş olduğu oyuncu hariç) tarafından devralınması eylemidir.

DEĞİŞTİRME

Bu, normal bir oyuncunun sahadan ayrılması ve yerine liberolardan birinin (birden fazla ise) geçmesi eylemidir. Bu, liberodan liberoya değişimleri bile içerebilir. Normal oyuncu daha sonra liberonun yerine geçebilir. Herhangi bir liberonun dahil olduğu değişimler arasında tamamlanmış bir ralli olmalıdır.

MÜDAHALE

Rakip takım aleyhine bir avantaj yaratacak herhangi bir eylem veya bir rakibin topla oynamasını engelleyen herhangi bir eylem.

O-2bis

Oyuncuları ve takım yetkililerini kaydeden bir FIVB resmi formudur. Ön inceleme sırasında sunulmalıdır.

YABANCI CİSİM

Oyun alanı dışında veya serbest oyun boşluğu sınırına yakinken topun uçuşuna engel teşkil eden bir nesne veya kişi. Örneğin: tepedeki lambalar, hakem sandalyesi, TV ekipmanı, yazı hakemi masası ve file direkleri. Yabancı cisimler, antenleri kapsamazlar çünkü bunlar filenin bir parçası olarak kabul edilir.

OYUNCU DEĞİŞİKLİĞİ

Bu, normal bir oyuncunun oyun alanından ayrılması ve yerine başka bir normal oyuncunun geçmesi eylemidir.

TAKIMIN İLK VURUŞU

Oyun hareketinin takımın ilk vuruşu olarak kabul edildiği dört durum vardır:

- servis karşılama
- rakip takımın hücumunu karşılama
- kendi blokundan seken topla oynama
- rakibin bloğundan seken topla oynama

PROTOKOL

Özel Müsabaka El Kitabı'nda açıklanan kura, ısınma evresi, takımların ve hakemlerin tanıtımı dahil olmak üzere maçın başlamasından önceki olaylar dizisi.

İÇİNDEKİLER

A

Liberoyu kapsayan hareketler 42
İlave malzemeler 16
Antenler 15
Hatalı davranış yaptırımlarının uygulanması 48
Yardımcı koç 21
Skor hakemi 57
– Duruş yeri 57
– Sorumlulukları 57
Hücum vuruşu 33
Servis atma izni 32

B

Filedeki top 29
Fileyi geçen top 29
Dahil top 27, 76, 80
Oyundaki top 27
Filedeki top 30
Hariç top 27, 76, 80
Oyun dışındaki top 27
Top toplama sistemi 16
Fileye temas eden top 30
Toplar 16
Blok 34, 69
Blok teması 35
Blok yapma 34, 76
Blok ve takım vuruşları 35
Blok hataları 35
Servisi blok yapma 35
Rakibin oyun boğluğunda blok yapma 35

C

Kaptan 19
Challenge hakemi 54
– Duruş yeri 54
– Sorumlulukları 54
Oyun alanlarının değişimi 41, 73
Malzeme değişimi 19
Hücum vuruşunun özellikleri 33
Vuruşun özellikleri 28
Koç 20
Fileye temas 31

D

Hazır bulunmama ve eksik takım 23
Gecikme yaptırımları 39
Liberonun belirlenmesi 42
Ölçüler 12

E

Malzemeler 18, 42
İstisnai oyun duraklaması 40
İstisnai oyuncu değişikliği 37
Servisin atılması 32
Harici müdahale 40

F

Adil oyun 46
Topu oynama hataları 29
Servis atışı sırasında yapılan hatalar 33
Hücum vuruşu hataları 34
Başhakem 51
– Yetkileri 51
– Duruş yeri 51
– Sorumlulukları 52
Bir setteki ilk servis 31
Yasaklı eşyalar 19

G

Oyun geciktirmeleri 39
Oyun duraklamaları 36, 40

H

Filenin yüksekliği 14

I

Kurallara uygun olmayan oyuncu değişikliği 38
Kurallara uygun olmayan oyun duraklaması talepleri 39
Sakatlık/Hastalık 40
Duraklamalar 36
Molalar 41
Molalar ve oyun alanı değişimi 41

L

Aydınlatma 14
Oyuncu değişikliklerinin sınırlanması 37
Çizgi hakemleri 58, 80-81
Çizgi hakemlerinin bayrak işaretleri 59, 80-81
– Duruş yerleri 58
– Sorumlulukları 58
Oyun sahasındaki çizgiler 13
Takımın yerleşimi 18

M

Küçük hatalı davranış 46
Hatalı davranış ve yaptırımları 46
Set öncesi ve setler arasındaki hatalı davranış 48
Yaptırımlara yol açan hatalı davranışlar 47

N

- File ve direkler 14
- Kurallara uygun oyun duraklamalarının sayısı 36
- O
- Resmi işaretler..... 59, 73-79, 80-81
- Resmi ısınma devresi 23

P

- Filenin altına geçme 30
- Filedeki oyuncu 30
- Filedeki oyuncunun hataları 31
- Oyun sahası 12, 63
- Oyun sahasının yüzeyi 12
- Topla oynama 28
- Pozisyonlar 25
- Pozisyon hatası 25
- Direkler 15
- Uzun süreli duraklamalar 40

R

- Filenin diğer tarafına uzanma 30, 78
- Hakem takımı 50, 72
 - Oluşumu 50
 - Yönetim usulleri 50
 - Sorumlulukları 52, 54, 55, 56, 57, 58
- Hakemlerin el işaretleri 58, 73-79
- Kurallara uygun oyun duraklaması talepleri 36
- Davranış koşulları 46
- Yedek Hakem 55
 - Duruş yeri 55
 - Sorumlulukları 55
- Hücum vuruşundaki kısıtlamalar 33
- Dönüş 26
- Dönüş hatası 26, 76

S

- Yaptırım kartları 48, 71, 74, 75
- Yaptırım ölçeği 47, 71
- Yazı hakemi 56
 - Duruş yeri 56
 - Sorumlulukları 56
- Perdeleme 32, 76
- Yardımcı Hakem 53
 - Yetkileri 53
 - Duruş yeri 53
 - Sorumlulukları 54
- Servis 31
- Servis sırası 32
- Kurallara uygun oyun duraklamalarının birbirini takip etmesi 36
- Servis hataları ve pozisyon hataları 33

- Yan bantlar 15
- Sportmenliğe uygun davranış 46
- Standartlar 16
- Oyunun seyri 27
- Filenin Yapısı 15
- Oyunun yapısı 23
- Oyuncu değişikliği 37
- Oyundan çıkarma veya diskalifiye için oyuncu değişikliği. 38
- Oyuncu değişikliği işlemi 38

T

- Takımlar 17
- Takımların oluşumu 17
- Takım liderleri 19
- Takım vuruşları 28, 35
- Takımın başlangıç dizilişi 24
- Sıcaklık 14
- Libero oyuncusu 42
- Kura atışı 23
- Mola 37
- Bir sayı almak 22
- Bir sayı almak, bir seti ve maçı kazanmak 22
- Bir seti kazanmak 22
- Maçı kazanmak 23
- Geciktirme türleri 39

U

- Topların özdeşliği 16

Z

- Bölgeler ve alanlar 13



FIVB[™]



fivb.com