

**MİDİ VOLEYBOL
OYUN KURALLARI
2025-2026**

MİDİ VOLEYBOL

MİDİ voleybol Türkiye Voleybol Federasyonu (TVF) tarafından on yaş ve altı çocuklar için planlanan Mini voleybolun bir üst aşaması niteliğindedir. MİDİ voleybol kurallarının en önemli önceliği Türkiye’de voleybol altyapılarına olan katılımı artırırken, sporcuları erken özelleşme sonucu ortaya çıkacak olumsuzluklardan korumaktır. Erkekler de 13 yaş ve altı ile kızlarda 12 yaş ve altı MİDİ kategorilerinde resmi voleybol oyun kuralları temel alınır. MİDİ voleybol kız ve erkek çocuklarının büyüme ve gelişim özellikleri dikkate alınarak topun oyunda daha uzun süre kalmasını sağlayacak ve/veya temel tekniklerin gelişimine katkıda bulunacak şekilde, üst kademelerde oynanan resmi voleybol oyun kurallarında bazı değişiklikler yapılarak oynanmaktadır.

MİDİ VOLEYBOL RESMİ OYUN KURALLARI AŞAĞIDA AÇIKLANMIŞTIR.

**ÜST KADEMELERDE OYNANAN VOLEYBOL KURALLARI İLE DEĞİŞİKLİK ÖNGÖRÜLMİYEN
MADDELER ULUSLARARASI VOLEYBOL FEDERASYONU (FIVB) RESMİ OYUN KURALLARINDA YAZILI
OLDUĞU ŞEKLİ İLE UYGULANACAKTIR.**

İÇİNDEKİLER OYUNUN ÖZELLİKLERİ
FASIL I KISIM I
OYUN BÖLÜM BİR: TESİSLER VE DONATIM

1. Oyun Sahası

- 1.1. Ölçüler
- 1.2. Oyun sahasının yüzeyi
- 1.3. Oyun alanındaki çizgiler
- 1.4. Bölgeler ve sahalar
- 1.5. Isı
- 1.6. Aydınlatma

2. File ve Direkler

- 2.1. Filenin Yüksekliği
- 2.2. Filenin Yapısı
- 2.3. Yan Bantlar
- 2.4. Antenler
- 2.5. Direkler
- 2.6. İlave Malzemeler

3. Toplar

- 3. 1. Standartları
- 3.2. Topların Benzerliği

BÖLÜM İKİ: KATILANLAR

4. Takımlar

- 4.1. Takımın oluşumu
- 4.2. Takımın yerleşimi
- 4.3. Malzemeler
- 4.4. Malzeme değişiklikleri
- 4.5. Yasaklanmış eşyalar

5. Takım Liderleri

- 5.1. Kaptan
- 5.2. Antrenör
- 5.3. Yardımcı Antrenör

BÖLÜM ÜÇ: OYUN DÜZENİ

6. Sayı Almak, Set ve Maç Kazanmak

- 6.1. Sayı almak
- 6.2. Bir set kazanmak
- 6. 3. Maçı kazanmak
- 6.4. Maçta hazır bulunmama ve eksik takım

7. Oyunun Yapısı

- 7.1. Kura atışı
- 7.2. Resmi Isınma devresi
- 7.3. Takımın başlangıç dizilişi
- 7.4. Pozisyonlar
- 7.5. Pozisyon hatası
- 7.6. Dönüş
- 7.7. Dönüş hatası

BÖLÜM DÖRT: OYUN HAREKETLERİ

8. Oyunun Seyri

- 8.1. Oyundaki top
- 8.2. Oyun dışı top
- 8.3. "DAHİL" top
- 8.4. "HARİÇ" top

9. Topla Oynama

- 9.1. Takım vuruşları
- 9.2. Vuruşun özellikleri
- 9.3. Topla oynama hataları

10. Filedeki Top

- 10.1. Fileyi geçen top
- 10.2. Fileye değen top
- 10.3. Filenin içindeki top

11. Filedeki Oyuncu

- 11.1. Filenin diğer tarafına uzanma
- 11.2. Filenin altından geçme
- 11.3. File ile temas
- 11.4. Oyuncuların filedeki hataları

12. Servis

- 12.1. Bir setteki ilk servis
- 12.2. Servis sırası
- 12.3. Servis atma izni
- 12.4. Servisin atılması
- 12.5. Perdeleme
- 12.6. Servis atma esnasında yapılan hatalar
- 12.7. Servis vuruşundan sonra yapılan hatalar ve pozisyon hataları

13. Hücum Vuruşu

- 13.1. Hücum vuruşunun özellikleri
- 13.2. Hücum vuruşundaki kısıtlamalar
- 13.3. Hücum vuruşu hataları

14. Blok

- 14.1. Blok yapma
- 14.2. Blok teması
- 14.3. Rakibin oyun boşluğundaki topa blok yapma
- 14.4. Blok ve takım vuruşları
- 14.5. Servise blok yapma

14.6.Blok yapma hataları

BÖLÜM BEŞ: DURAKLAMALAR, FASILALAR VE GECİKTİRMELER

15. Duraklamalar

- 15.1. Kurallara uygun oyun duraklamalarının sayısı
- 15.2. Duraklamaların birbirini takip etmesi
- 15.3. Kurallara uygun oyun duraklaması talepleri
- 15.4. Molalar ve teknik molalar
- 15.5. Oyuncu değişikliği
- 15.6. Oyuncu değişikliğinin sayısal sınırlaması
- 15.7. İstisnai oyuncu değişikliği
- 15.8. Oyundan çıkarma veya diskalifiye durumunda oyuncu değişikliği
- 15.9. Kurallara uygun olmayan değişiklik
- 15.10. Oyuncu değişikliği işlemi
- 15.11. Kurallara uygun olmayan oyun duraklamaları talepleri

16. Oyunu Geciktirmeler

- 16.1 Oyunu geciktirme türleri
- 16.2. Oyunu geciktirme cezaları

17. İstisnai Oyun Duraklamaları

- 17.1. Sakatlanma/Hastalanma
- 17.2. Oyuna harici müdahale
- 17.3. Uzun süreli duraklamalar

18. Fasilalar ve Oyun Alanlarının Değişimi

- 18.1. Fasilalar
- 18.2. Oyun alanlarının değişimi

BÖLÜM ALTI: OYUNA KATILANLARIN DAVRANIŞLARI

19. Davranış Koşulları

- 19.1. Sportmence davranış
- 19.2. Dürüst sporculuk anlayışı
- 19.3. Beyaz Kart (Fair Play) Uygulaması
- 19.4. Festival Voleybol Alt Yapılar Türkiye Şampiyonası Beyaz Kart Uygulaması

20. Hatalı Davranış ve Yaptırımları

- 20.1. Küçük hatalı davranışlar
- 20.2. Yaptırımlara yol açan hatalı davranışlar
- 20.3. Ceza tablosu
- 20.4. Hatalı davranış cezalarının uygulanması
- 20.5. Set öncesi ve setler arasındaki hatalı davranışlar
- 20.6. Hatalı davranışların özeti ve kullanılan kartlar

Ek-1

Beyaz Kart Uygulama Çizelgesi

Ek-2

Fair Play Kartı

FASIL I
KISIM I
OYUN BÖLÜM

1 TESİSLER VE DONATIM

1. OYUN SAHASI

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

1.1 ÖLÇÜLER

Oyun alanı, 18x9 m ölçülerinde bir dikdörtgendir ve her yönde en az 3 m genişliğinde olan bir serbest bölge ile çevrilmiştir. Oyun sahasının üzerinde bulunan serbest oyun boşluğu, her türlü engelden arındırılmış olmalıdır. Serbest oyun boşluğu, oyun sahası yüzeyinden ölçüldüğünde en az 7 m yüksekliğinde 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.

1.2 OYUN SAHASININ YÜZEYİ

1.2.1 Sahanın yüzeyi düz, yatay ve yeknesak olmalıdır. Oyuncular için sakatlanmaya yol açacak herhangi bir tehlike teşkil etmemelidir. Pürüzlü ve kaygan yüzeylerde oynanması yasaktır. FIVB, Dünya ve Resmi Müsabakalarında sadece ahşap veya sentetik bir yüzeyin kullanılmasına izin verilir. Bu yüzey daha önce FIVB tarafından onaylanmış olmalıdır.

1.2.2 Kapalı salonlarda oyun alanının yüzeyi açık renkte olmalıdır. FIVB, Dünya ve Resmi Müsabakalarında çizgilerin beyaz renkte olması gerekir. Oyun alanı ve serbest bölge renkleri de birbirlerinden farklı olmalıdır.

1.2.3 Açık hava sahalarında drenaj amacıyla her metre için 5 mm' lik bir eğime müsaade edilir. Saha çizgilerinin sert bir maddeden oluşturulması yasaktır.

1.3 OYUN ALANININ ÜZERİNDEKİ ÇİZGİLER

1.3.1 Bütün çizgiler 5 cm genişliğindedir. Çizgiler, zeminin ve diğer çizgilerin renklerinden farklı ve açık renkte olmalıdır.

1.3.2 Sınır çizgileri

İki yan ve iki dip çizgi oyun alanını belirler. Yan ve dip çizgilerin her ikisi de oyun alanının boyutlarına dahil olarak çizilir.

1.3.3 Orta çizgi

Orta çizginin tam ortası oyun alanını 9x9 m boyutlarında 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.

1.4 BÖLGELER VE SAHALAR

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.

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.

1.4.3 Oyuncu değiştirme bölgesi

Oyuncu değiştirme bölgesi, her iki hücum çizgisinin yazı hakemi masasına kadar olan uzantısı ile sınırlıdır.

1.4.4. Isınma sahası

FIVB, Dünya ve Resmi Müsabakalarında ısınma sahaları yaklaşık 3x3 m boyutlarında, serbest bölgenin dışında, seyircilerin görüşünü engellemeyecek şekilde, oturma sıralarının bulunduğu taraftaki köşelerde veya tribünlerin, oyun sahası yüzeyinden 2.5 m yüksekte başladığı salonlarda takım oturma sıralarının arkasında yer alır.

1.5 ISI

En düşük ısı 10°C' nin (50° F) altında olmamalıdır. FIVB, Dünya ve Resmi Müsabakalarında maksimum ısı 25° C' den (77° F) daha yüksek ve minimum ısı 16°C' den (61° F) daha düşük olmamalıdır.

1.6 AYDINLATMA

FIVB, Dünya ve Resmi Müsabakalarında aydınlatma, oyun sahası yüzeyinden 1 m yükseklikte ölçülmek şartıyla, 1000 ile 1500 lux arasında olmalıdır.

2. FILE VE DİREKLER

2.1 FİLENİN YÜKSEKLİĞİ

2.1.1 File; dikey olarak orta çizginin üstünde yer alır ve erkekler için 2.24 m, kızlar için 2.15m yüksekliğindedir.

2.1.2 Filenin yüksekliği oyun alanının ortasından ölçülür. Filenin iki kenar yüksekliği de tam olarak aynı olmalı ve buradaki yükseklik kuralda belirtilen yüksekliği 2 cm'den fazla geçmemelidir.

2.2 FİLENİN YAPISI

File; 1 m 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. 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. FIVB, Dünya ve Resmi Müsabakaları için, özel yarışma düzenlemeleriyle bağlantılı olarak, file üzerinde pazarlama anlaşmalarına uygun reklam bulunabilir.

2.3 YAN BANTLAR

İki adet beyaz bant, her iki yan çizginin üzerinde yer alacak şekilde fileye dikey olarak bağlanır. Yan bantlar 5 cm genişliğinde ve 1 m uzunluğunda olup filenin bir parçası olarak kabul edilirler.

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 yerleştirilirler. 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

2.5 DİREKLER

2.5.1 Filenin bağlandığı direkler, yan çizgilerden dışarıya doğru 0.50 m ile 1.00 m uzaklığa yerleştirilirler.

Direkler 2.55 m yüksekliğinde ve tercihen ayarlanabilir olmalıdır. Tüm FIVB, Dünya ve Resmi Müsabakalarında fileyi taşıyan direkler, yan çizgilerden dışarıya doğru 1 m uzaklığa yerleştirilir ve yumuşak malzemeli kılıf ile kaplanır.

2.5.2 Direkler düzgün ve yuvarlak olup, zemine tel kullanılmadan tutturulur. Tehlikeli ve engelleyici unsurlar taşımamalıdır.

2.6 İLAVE MALZEMELER Bütün ilave malzemeler FIVB yönetmelikleriyle belirlenir.

3. TOPLAR

3.1 STANDARTLAR

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 maddesi ve renk kombinasyonları FIVB standartlarına uymalıdır. Çevresi 65-67 cm ve ağırlığı 260-280 gr'dır. İç basıncı 0.30 - 0.325 kg/cm² dir(4.26 ila 4.61 psi) (294.3 ila 318.82 mbar veya hPa). Müsabakalar, Türkiye Voleybol Federasyonunun belirlediği resmi top ile oynanacaktır.

3.2 TOPLARIN BENZERLİĞİ

Bir müsabakada kullanılan tüm toplar çevre uzunluğu, ağırlık, basınç, cins ve renk olarak aynı özellikte olmalıdır. FIVB, Dünya ve Resmi Müsabakalarının yanında Ulusal ya da Lig Şampiyonalarının da, FIVB tarafından aksi kabul edilmedikçe, FIVB onaylı toplarla oynanması gerekir.

BÖLÜM 2 KATILANLAR

4. TAKIMLAR

4.1 TAKIMIN OLUŞUMU

Midi Voleybol oyununda 2025-2026 sezonunda erkekler ve kızlarda 2013 ve yukarı doğumlular, yer alacaklardır.

4.1.1. Bir takım en az kızlarda 9 (Dokuz) erkeklerde en az sekiz (Sekiz), en fazla 14 (on dört) oyuncudan oluşur. Sadece müsabaka cetveline kayıtlı olan takım mensupları (oyuncu, antrenör, yardımcı antrenör, masör/fizyoterapist, tıp doktoru) müsabaka ve kontrol sahasına girebilir müsabakaya katılabilirler. Ayrıca antrenör ve takım kaptanı müsabaka cetvelini imzaladıktan sonra kayıtlı oyuncuları değiştiremezler.

4.1.1.1 Bir takımın müsabakaya daha az sayıda oyuncu ile gelmesi durumunda (kızlarda 9 oyuncudan az, erkeklerde 8 oyuncudan az) takım eksik ilan edilerek o müsabaka oynatılamaz ve takım hükmen mağlup sayılır.

4.1.1.2 Müsabakaya kızlarda 9 (dokuz) oyuncu, erkeklerde 8 (sekiz) oyuncu ile gelen takımlar, birinci sette oyuna hiç girmemiş kızlarda 3 (üç), erkeklerde 2 (iki) oyuncunun ikinci set başlangıç dizilişinde yer alması zorunluluğundan dolayı birinci sette oyuncu değişikliği haklarını kullanamazlar.

Ancak yukarıda belirtilen sayılardan fazla oyuncu ile gelinmesi durumunda böyle bir kısıtlama geçerli değildir.

4.1.1.3 İkinci set başlangıcında antrenörler birinci sette hiç oyuna girmemiş kızlarda 3 (üç), erkeklerde 2 (iki) oyuncuyu diziliş kağıdına yazmakla birlikte yeni oyuncuları set boyunca oyun alanında bulundurmamak zorundadırlar.

Ancak 4.1.1.2 maddesinde belirtilen oyuncu sayısından fazla oyuncuyla gelen takımlar, ikinci sette oynamamış oyuncuları (kızlarda 3 yeni oyuncu, erkeklerde 2 yeni oyuncu), birinci sette oynamamış oyuncular ile değiştirebilirler. Yalnız, antrenörlerin ikinci setin başında verdikleri diziliş kağıdında belirtilen yeni oyuncu sayısından daha fazla sayıda yeni oyuncu yazması durumunda sahada kızlarda 3 (üç), erkeklerde 2 (iki) yeni oyuncu kalmak kaydıyla oyuncu değişikliği yapabilirler.

4.1.1.4 Üçüncü setten itibaren oyuncu değişiklikleri uluslararası oyun kuralları çerçevesinde uygulanacaktır.

4.1.2 Midi Voleybol kulüp müsabakalarında takımların başında en az 1. Kademe yardımcı antrenör olmak kaydıyla lisans vizesini yaptırmış antrenör yer alabilir. Antrenör belgeleri her müsabaka öncesinde müsabakanın gözlemcisi tarafından kontrol edilecektir. Midi Voleybol Ortaokul yıldız takım müsabakalarında takımın başında en az 1.kademe yardımcı antrenör olmak kaydıyla lisans vizesini yaptırmış ve/veya Beden Eğitimi Öğretmenleri yer alabilir. Antrenör belgeleri her müsabaka öncesinde müsabakanın gözlemcisi tarafından kontrol edilecektir. Teknik ekip; antrenör, yardımcı antrenör ile fizyoterapist, masör ve doktor grubundan seçilen birimden oluşur

4.1.2.1 Birden fazla müsabakanın oynanacağı turnuva türü müsabakalarda takımlar turnuva öncesinde 14 (On dört) kişilik oyuncu isim listelerini verebilirler. Listedeki oyuncuların forma numaraları aynı kalmak şartıyla her müsabaka öncesinde oyuncular forma değişikliği yapabilirler.

4.1.3 Sadece müsabaka cetveline kayıtlı oyuncular oyun alanına girebilirler ve maçta oynayabilirler. Antrenör ve takım kaptanı müsabaka cetvelini imzaladıktan sonra (elektronik müsabaka cetveli için takım listeleri) kayıtlı oyuncular değiştirilemezler.

4.2 TAKIMIN YERLEŞİMİ

4.2.1 Oyunda olmayan oyuncular takımın oturma sıralarında oturmalı veya kendi ısınma sahalarında bulunmalıdırlar. Antrenör ve takımın diğer mensupları da takımın oturma sıralarında oturmakla birlikte buradan geçici olarak ayrılabilirler. Takımların oturma sıraları yazı hakemi masasının yan taraflarında ve serbest bölgenin dışında yer alır.

4.2.2 Maç esnasında sadece takım mensuplarının takımlarının sırasında oturmalarına ve resmi ısınma devresine katılmalarına müsaade edilir. Antrenörler kendi takımının oyun alanlarının yardımcı hakem tarafındaki serbest bölgede ayakta durarak veya yürüyerek takımını yönetir.

4.2.3 Oyunda olmayan oyuncular topsuz olarak aşağıdaki gibi ısınabilirler

4.2.3.1 Oyun esnasında: ısınma sahalarında,

4.2.3.2 Molalarda ve teknik molalarda: kendi oyun alanlarının arkasındaki serbest bölgede.

4.2.4 Oyuncular set aralarında kendi serbest bölgeleri içinde top kullanarak ısınabilirler. Bununla birlikte, 2. ve 3. set arasında uzatılmış fasıla uygulaması olursa oyuncular ısınmak için kendi oyun alanlarını da kullanabilirler.

4.3 MALZEMELER

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

4.3.1 Bir takımın forma, şort ve çoraplarının renk ve tasarımının tek tip olması gerekir Kıyafetler temiz olmalıdır.

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

4.3.3 Oyuncuların formaları 1'den 99'a kadar numaralandırılmış olmalıdır.

4.3.3.1 Numaralar formanın ön ve arkasında ortada bulunmalıdır. Numaraların renk ve parlaklığı formaların renk ve parlaklığına zıt olmalıdır.

4.3.3.2 Numaraların yüksekliği göğüste en az 15 cm, sırtta en az 20 cm olmalıdır. Numara bandının genişliği ise en az 2 cm olmalıdır.

4.3.4 Takım kaptanının formasında, göğüs numarasının altında 8x2 cm' lik bir şerit olmalıdır.

4.3.5 Diğer oyunculardan farklı renkte olan ve/veya kurallara uygun numarası bulunmayan formaların giyilmesi yasaktır.

4.4 MALZEMENİN DEĞİŞİKLİKLERİ

Başhakem bir veya daha fazla oyuncuya şu konularda izin verebilir:

4.4.1 Çıplak ayakla oynamak,

4.4.2 Islak veya hasarlı kıyafetleri; renk, dizayn ve numarası aynı olmak şartıyla set aralarında veya oyuncu değişikliğinden sonra yenileriyle değiştirmek,

4.4.3 Soğuk havalarda bütün takım için aynı renk ve dizayna sahip ve Kural 4.3.3'e uygun numaralandırılmış olması şartıyla eşofmanla oynamak.

4.5 YASAKLANMIŞ EŞYALAR

4.5.1 Oyuncuların sakatlanmasına sebep olabilecek veya onlara suni bir avantaj sağlayacak şeylerin kullanılması yasaklanmıştır.

4.5.2 Oyuncular riski kendisine ait olmak kaydıyla gözlük ve lens takabilirler.

4.5.3 Koruyucu aksesuarlar (Sakatlık Önleyici Destek Aksesuarları) koruma veya destek için giyilebilir. FIVB Büyükler Dünya ve Resmi Müsabakalarında, bu aksesuarla 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 renklerde de olabilir.

5. TAKIM LİDERLERİ

Her iki takım kaptanı ve antrenörü, kendi takım mensuplarının davranış ve disiplininin sorumludur.

5.1 KAPTAN

5.1.1 MAÇ ÖNCESİ takım kaptanı müsabaka cetvelini imzalar ve kurada takımını temsil eder

5.1.2 MAÇ ESNASINDA ve oyun alanında olduğu sürece, takım kaptanı oyundaki kaptandır. Takım kaptanı oyunda olmadığı zaman antrenör veya takım kaptanı, oyun alanındaki oyunculardan birini "oyundaki kaptan" rolünü üstlenmek üzere tayin eder. Bu oyundaki kaptan; değiştirilene, takım kaptanı oyuna dönene veya set bitene kadar takım kaptanının sorumluluklarını üstlenir. Topun oyun dışı olduğu zamanlarda sadece oyundaki kaptan hakemlerle konuşma hakkına sahiptir.

5.1.2.1 Kuralların uygulanması ve yorumu hakkında açıklama ister ve aynı zamanda takım arkadaşlarının istek veya sorularını da iletir. Eğer oyundaki kaptan başhakemin açıklamalarını kabullenmezse bu karara itiraz edebilir ve derhal başhakeme maçın sonunda müsabaka cetveline resmi bir itiraz kaydettirme hakkını saklı tuttuğunu belirtir.

5.1.2.2 Aşağıdaki konularda istekte bulunmaya yetkilidir:

- a) Malzemenin bir kısmının veya tamamının değiştirilmesi,
- b) Takımların pozisyonlarının tetkiki,
- c) Zemin, file ve top, vs. kontrolü.

5.1.2.3 Antrenör takımın başında olmadığı zaman mola ve oyuncu değişikliği talebinde bulunur.

5.1.3 MAÇ SONUNDA takım kaptanı:

5.1.3.1 Hakemlere teşekkür eder ve sonucu tasdik etmek için müsabaka cetvelini imzalar.

5.1.3.2 Başhakeme zamanında bildirilmiş olması halinde, hakemin kuralları uygulaması veya yorumlaması ile ilgili resmi bir itirazı teyit edip müsabaka cetveline kaydedebilir.

5.2 ANTRENÖR

5.2.1 Antrenör, maç süresince takımının oyununu oyun alanının dışından yönlendirir. Başlangıç pozisyonlarını, oyuncu değişikliklerini belirler ve molaları alır. Bu görevlerde temas kuracağı yetkili yardımcı hakemdir.

5.2.2 MAÇTAN ÖNCE antrenör kendi oyuncularının isim ve numaralarını kaydeder ve bunları müsabaka cetvelinden kontrol eder, ardından müsabaka cetvelini imzalar.

5.2.3 MAÇ ESNASINDA antrenör:

5.2.3.1 Her setten önce pozisyon kâğıdını düzgün bir şekilde doldurarak imzalar ve yardımcı hakeme veya yazı hakemine verir.

5.2.3.2 Takımının sırasında, yazı hakemine en yakın yerde oturur; ancak yerini terk edebilir.

5.2.3.3 Mola ve oyuncu değişikliği taleplerinde bulunur.

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

5.3 YARDIMCI ANTRENÖR

5.3.1 Yardımcı antrenör takımın oturma sırasında oturur, ancak maça müdahale etme hakkına sahip değildir.

5.3.2 Antrenör, yaptırım da dahil olmak üzere herhangi bir nedenle takımın başından ayrılmak zorunda kalırsa bir asistan antrenör, oyundaki kaptanın isteği ve başhakemin teyidiyle antrenör olmadığı süreçte antrenörün görevlerini üstlenir.

BÖLÜM 3 OYUN DÜZENİ

6 SAYI ALMAK, BİR SET VE MAÇ KAZANMAK

6.1 SAYI ALMAK

6.1.1 Sayı

Bir takım aşağıdaki durumlarda sayı alır:

6.1.1.1 Topu başarıyla rakibin oyun alanındaki zeminine temas ettirdiğinde,

6.1.1.2 Rakip takım bir hata yaptığında,

6.1.1.3 Rakip takım bir ihtar ile cezalandırıldığında,

6.1.2 Hata

Bir takım, kurallara aykırı bir oyun hareketi yaparak (veya bu kuralları başka bir şekilde ihlal ederek) hata yapar. Hakemler hataları değerlendirir ve kurallara uygun olarak sonuçlarını belirlerler. 6.1.2.1 Eğer art arda iki veya daha fazla hata yapılırsa, sadece ilk yapılan hata esas alınır,

6.1.2.1 Eğer iki ya da daha fazla hata rakipler tarafından aynı anda yapılırsa, bu bir çift hata olarak değerlendirilir ve ralli tekrarlatılır.

6.1.3 Ralli ve tamamlanmış ralli

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

dizisidir. Bu durum: İHTAR ile sayı kazanılmasını, servisin izin verilen süre içerisinde kullanılmaması ile yapılan servis hatasını da kapsar.

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

6.3 MAÇI KAZANMAK

6.3.1 Maç, üç seti alan takım tarafından kazanılır.

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

6.4 MAÇTA 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, maç 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 Set veya maç için EKSİK 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.

6.4.4 Kızlarda 9 (dokuz) oyuncu ve erkeklerde 8 (sekiz) oyuncu ile müsabakalara gelen takımlar birinci sette oyun alanındaki oyuncularından herhangi birinin sakatlık ve/veya hastalık durumunda sakatlık ve/veya hastalık ile ilgili kararı müsabaka anında sahada bulunan sağlık elemanı verecektir. Ayrıca; bu konuda 17.madde, 17.1.1 ve 17.2.2 bölümleri uygulanacaktır.

7 OYUNUN YAPISI

7.1 KURA ATIŞI

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

Eğer netice seti oynanacaksa yeni bir kura atışı yapılır.

7.1.1 Kura atışı, iki takım kaptanının huzurunda yapılır.

7.1.2 Kura atışını kazananın seçenekleri:

7.1.2.1 Servis atma veya karşılama hakkı ya da

7.1.2.2 Oyun alanının seçimidir. 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.

7.2.2 Eğer takım kaptanları birbiri ardına ayrı ayrı filede resmi ısınma yapmayı talep ederlerse her bir takımın 3'er veya 5'er dakika filede ısınma yapmalarına izin verilir.

7.2.3 Takımların birbiri ardına ayrı ayrı filede 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 formlarını giymek zorundadır.

7.3 TAKIMIN 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 antrenör, kendi takımının başlangıç dizilişini diziliş kâğıdı ile ya da elektronik alet tablet (kullanılıyorsa) yoluyla belirtmelidir.

Diziliş kâğıdı 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.

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

7.3.5 Oyuncuların oyun alanındaki yerleri ile diziliş kâğıdı arasında çelişki olması halinde aşağıdaki işlemler yapılır:

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

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

7.3.5.3 Bununla birlikte eğer antrenör diziliş kâğıdına 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 kâğıdı 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.

7.3.5.4 Yazı cetvelindeki takım listesinde yazılı olmayan bir oyuncu oyun alanında bulunuyorsa rakip takımın sayıları aynen kalır, rakip takım 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 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).

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 geri hat oyuncusudur ve 5 (geri-sol), 6 (geri-orta), 1 (geri-sağ) numaralı pozisyonlarda dururlar.

7.4.2 Oyuncular arasındaki pozisyon bağlantıları:

7.4.2.1 Her geri hat oyuncusu, kendisiyle ilgili ön hat oyuncusuna göre orta çizginin daha gerisinde yer almalıdır.

7.4.2.2 Ön hat ve geri hat oyuncuları, Kural 7.4.1’de belirtilen sıraya göre birbirlerinin yanında durmalıdırlar.

7.4.3 Oyuncuların pozisyonları, yere temas eden ayaklarının pozisyonlarına göre ve aşağıda belirtilen şekilde tespit ve kontrol edilir:

7.4.3.1 Her ön hat oyuncusunun ayağının en azından bir kısmı, orta çizgiye kendisiyle ilgili geri hat oyuncusunun ayaklarından daha yakın olmalıdır.

7.4.3.2 Sağ (sol) tarafta bulunan her oyuncunun ayağının en azından bir kısmı sağ (sol) taraftaki yan çizgiye kendi sırasında ortada bulunan oyuncunun 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 yapar. 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.

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 dizilişle belirlenir ve set boyunca servis sırası ve oyuncuların pozisyonları bu diziliş sırasına göre kontrol edilir.

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

7.7 DÖNÜŞ HATASI

7.7.1 Müsabakanın birinci setinde gerek hakemlerin gerekse antrenörün veya oyundaki kaptanın dalgınlığı nedeniyle ikinci sette oyuna girecek en az 3 (üç) oyuncu kalmayacak şekilde oyuncu değişikliği yapılmışsa ve bu hata daha sonra fark edilmişse, bu normal pozisyon hatası olarak değerlendirilerek hatanın olduğu ana kadar ki sayılar silinir ve hataya sebep oyuncu değişikliği veya değişiklikleri iptal edilerek oyuna devam edilir.

Üç veya iki oyuncu ile ilgili kural dışı değişiklik yapıldığı anda, bu bir dönüş hatası olarak değerlendirilecektir. Bu durumda; hatanın yapıldığı andan itibaren servis karşılayan takıma bir sayı ve servis atma hakkı verilecektir (ilaveten yazı hakemi hatanın başlangıç anını belirlemiş olmalıdır). Takımın hatalı durumda kazandığı sayılar iptal edilir. Bu durumda rakip takımın sayıları aynen geçerli kalacaktır. 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

8 OYUNUN SEYRİ

8.1 OYUNDAKİ TOP

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

8.2 OYUN DIŞI 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 dahil olmak üzere oyun alanına temas ediyorsa top dahildir.

8.4 HARIÇ TOP

Top şu koşullarda "hariç" tir:

8.4.1 Topun zemine temas eden kısmının tamamı, oyun alanının sınırlarını belirleyen çizgilerin tamamen dışındaysa,

8.4.2 Top oyun alanı dışında bir cisme, tavana veya oyun dışındaki bir kişiye değerse,

8.4.3 Top antenlere, kablolar ve direklerle veya filenin yan bantlar dışındaki kısmına değerse,

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.

9 TOPLA OYNAMA

Her takım kendi oyun sahası ve oyun boşluğunda oynamalıdır (Kural 10.1.2 hariç). Takımlar, bununla beraber, topu kendi serbest bölgelerinin dışından da geri çevirebilir.

9.1 TAKIM VURUŞLARI

Oyundaki bir oyuncunun topa yaptığı her temas bir vuruştur. Bir takım topu geri göndermek için üç vuruş (blok temasına ilaveten) yapma hakkına sahiptir. Eğer daha fazla vuruş yapılırsa takım DÖRT VURUŞ hatası yapmış olur.

9.1.1 **BİRBİRİNİ TAKİP EDEN TEMASLAR** Bir oyuncu art arda iki defa topa vuramaz (Kural 9.2.3, 14.2 ve 14.4.2 hariç).

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

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

9.1.1.3 Rakip oyuncuların, file üzerindeki bir topa, aynı anda yaptıkları vuruşlarda, oyuncuların top ile temas süresinin uzaması durumunda oyun devam eder (Tutulmuş top değildir).

9.1.2 YARDIMLI VURUŞLAR

Bir oyuncunun oyun sahası içinde topa vurmak için takım arkadaşından, herhangi bir yapıdan veya cisimden destek almasına izin verilmez. Bununla beraber, hata yapmak üzere olan bir oyuncu (fileye dokunmak veya orta çizgiyi geçmek gibi) takım arkadaşı tarafından durdurulabilir veya geri çekilebilir.

9.2 VURUŞUN ÖZELLİKLERİ

9.2.1 Top vücudun herhangi bir kısmına temas edebilir.

9.2.2 Top tutulmamalı ve/veya fırlatılmamalıdır. Top herhangi bir doğrultuda gidebilir.

9.2.3 Temasların aynı anda olması şartıyla top vücudun çeşitli yerlerine dokunabilir. İstisnalar:

9.2.3.1 Tek bir hareket esnasında olması kaydıyla, bir veya daha fazla blok oyuncusu blokta topa art arda dokunabilir.

9.2.3.2 Takımın birinci vuruşunda, temasların tek bir hareket esnasında olması kaydıyla, top vücudun çeşitli yerlerine art arda dokunabilir.

9.3 TOPLA OYNAMA HATALARI

9.3.1 DÖRT VURUŞ: Bir takımın geri göndermeden önce topa dört defa 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: Top, vuruştan sonra sekmezse tutulmuş ve/veya fırlatılmıştır.

9.3.4 ÇİFT VURUŞ: Bir oyuncunun topa art arda iki defa vurması veya topun vücudunun çeşitli yerlerine art arda temas etmesidir.

10 FİLEDEKİ TOP

10.1 FİLEYİ GEÇEN TOP

10.1.1 Rakip sahaya gönderilen top filenin üzerinden, geçiş boşluğu içinden gitmelidir. Geçiş boşluğu file dikey düzleminin bir parçasıdır ve aşağıdakilerle sınırlıdır:

10.1.1.1 Aşağıda filenin üst kısmıyla,

10.1.1.2 Kenarlarda antenler ve antenlerin varsayılan uzantılarıyla,

10.1.1.3 Yukarıda tavanla.

10.1.2 Top; file dikey düzlemini, geçiş boşluğunun tamamen ya da kısmen dışından geçerek rakibin serbest bölgesine girdiğinde, takımın vuruş limiti dahilinde kalmak koşuluyla, geri oynanabilir. Ancak; bu esnada topu geri çeviren oyuncu:

10.1.2.1 Rakibin oyun alanına temas etmemelidir,

10.1.2.2 Topu file dikey düzleminin aynı tarafından yine tamamen ya da kısmen geçiş boşluğu dışından geçirerek geriye çevirmelidir. Rakip takım böyle bir hareketi engelleyemez.

10.1.3 File alt boşluğundan geçecek şekilde rakip oyun alanına doğru yönelen bir top, file düzlemini bütünüyle geçinceye kadar oyundadır.

10.2 FİLEYE DEĞEN TOP

Top fileyi geçerken ona değebilir.

10.3 FİLENİN İÇİNDEKİ TOP

10.3.1 Filenin içine gelen top, takımın üç vuruş limiti içinde geri alınabilir.

10.3.2 Top filenin iplerini yırtar veya filenin kopmasına neden olursa ralli iptal edilir ve tekrarlatılır. **11**

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 vuruşunu takiben filenin diğer tarafındaki topa dokunabilir.

11.1.2 Hücum vuruşunu kendi oyun boşluğunda yapmış olması şartıyla, oyuncu - hücum vuruşunu yaptıktan sonra, 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 üzerinden rakibin oyun alanına 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 şartıyla izin verilir.

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

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

11.2.4 Rakiplerin oyununa müdahale etmemek şartıyla, oyuncular rakiplerinin serbest bölgesine girebilirler.

11.3 FİLE İLE 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 dahil 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 kısmında dahil olmak üzere herhangi bir cisme temas edebilirler.

11.3.3 Top, filenin içine takılır ve bu nedenle file rakibe temas ederse bu hata olarak kabul edilmez.

11.4 OYUNCULARIN FİLEDEKİ HATALARI

11.4.1 Bir oyuncu rakibinin hücum vuruşunun öncesinde rakibinin oyun boşluğundaki topa veya rakibine dokunursa,

11.4.2 Bir oyuncu, filenin altından rakibin oyun boşluğuna girerken rakibin oyununu etkilerse,

11.4.3 Bir oyuncunun ayağının (ayaklarının) tamamı rakibinin oyun alanına girerse.

11.4.4 Bir oyuncu, daha birçok hata da dahil 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,
- Rakip oyuncunun kurallara uygun topla oynama teşebbüsünü engelleyici hareketler yaparsa,
- Fileyi çekerse / fileye dayanırsa / fileye 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).

12 SERVİS

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

12.1 BİR SETTEKİ İLK SERVİS

12.1.1 Birinci set ile netice setinin (5. set) ilk servisi kura atışıyla belirlenen takım tarafından atılır.

12.1.2 Diğer setler bir önceki sette ilk servisi kullanmamış olan takımın servisi ile başlatılır.

12.2 SERVİS SIRASI

12.2.1 Oyuncular diziliş kâğıdına kaydedilen servis sırasını takip etmek zorundadır.

12.2.2 Bir setteki ilk servisten sonra servis kullanacak oyuncu şu şekilde belirlenir:

12.2.2.1 Servis kullanan takım ralliyi kazandığında daha önce servis kullanan oyuncu (veya yerine geçen oyuncu) tekrar servis kullanır.

12.2.2.2 Servis karşılayan takım ralliyi kazandığında servis kullanma hakkını da kazanır ve servisi kullanmadan önce bir pozisyon döner. Ön sağ pozisyondan geri sağ pozisyona gelen oyuncu servis kullanır.

12.3 SERVİS ATMA İZİNİ

Başhakem her iki takımın da oynamaya hazır olduğunu ve servis kullanacak oyuncunun topa sahip olduğunu kontrol ettikten sonra servisin kullanılmasına müsaade eder.

12.4 SERVİSİN ATILMASI

12.4.1 Servis kullanacak oyuncu, başhakemin servis için çaldığı düdüğü takip eden 8 saniye içinde topa vurmalıdır.

12.4.2 Başhakemin düdüğünden önce kullanılan servis iptal edilir ve tekrar atılır.

12.4.3 Midi voleybolda; erkeklerde ve kızlarda servis **sıçramadan** smaç koluyla alttan veya baş üstü şeklinde elden çıkartılarak atılır.

12.4.4 Bir takım aynı oyuncusunun ardarda iki servis atışından sonra iki ralliyi de kazanarak 2 (iki) sayı aldıysa, takım lehine sayı olarak sonlanan 2. (ikinci) sayıdan sonra aynı oyuncunun 3. (üçüncü) kez servisi atmasına izin verilmez. 3. (üçüncü) servis atışından önce servis atacak takım bir pozisyon döner. Bu durumda rakip takım da aynı şekilde bir pozisyon döner. Müsabaka hakemleri dönüş kuralını her iki takımda düzenli olarak yaptırmak zorundadır. Ancak fark edilmeden (sehven) 3. (üçüncü) veya daha fazla servis atılarak sayı kazanılmışsa, yazı hakemi hatanın başlangıç anını tam olarak belirlemeli ve sonrasında takımın hatalı durumda kazandığı sayılar iptal edilmelidir.

12.5 PERDELEME

12.5.1 Servis kullanan takımın oyuncularını kişisel veya grup perdelemesi yaparak rakiplerinin servis atan oyuncuyu ve topun geliş yönünü görmelerini engellememelidirler.

12.5.2 Servis kullanan takımın bir ya da bir grup oyuncusu, servis kullanıldığı sırada kollarını sallar, sıçrar veya yanlamasına hareket ederse ya da oyuncular hem servis atan oyuncuyu hem de topun file dikey düzlemine ulaşana kadarki gidiş yönünü gizlemek için grup halinde durursa perdeleme yapmış olur.

12.6 SERVİS ATIŞI ESNASINDA YAPILAN HATALAR

12.6.1 Servis atışı hataları:

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

12.6.1.1 Servis sırasını ihlal ederse,

12.6.1.2 Servis atışını kurallara uygun şekilde yapmazsa.

12.6.2 Servis vuruşundan sonra yapılan hatalar: Topa kurallara uygun şekilde vurulduktan sonra (bir oyuncunun pozisyon hatası yapmaması kaydıyla) aşağıda belirtilen hallerde servis hatalı kabul edilir. Eğer top:

12.6.2.1 Servis kullanan takımın oyuncularından birine değer veya file dikey düzlemini geçiş boşluğunun tamamen içinden geçmezse,

12.6.2.2 Oyun alanının dışına giderse,

12.6.2.3 Bir perdelemenin üzerinden geçerse.

12.7 SERVİS VURUŞU ESNASINDA VE SONRASINDA YAPILAN HATALAR, POZİSYON HATALARI

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

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

13 HÜCUM VURUŞU

13.1 HÜCUM VURUŞUNUN ÖZELLİKLERİ

13.1.1 Servis ve blok hariç olmak üzere, topu rakip takıma yönelten bütün vuruşlar hücum vuruşu olarak değerlendirilir.

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

13.1.3 Topun tamamı file dikey düzlemini geçtiği veya top bir rakip oyuncuya temas ettiği anda, hücum vuruşu tamamlanmış olur.

13.2 HÜCUM VURUŞUNDAKİ KISITLAMALAR

13.2.1 Bir ön hat oyuncusu, topla temasın kendi oyun boşluğu dahilinde yapılması kaydıyla, herhangi bir yükseklikte hücum vuruşunu tamamlayabilir (Kural 13.2.4 hariç).

13.2.2 Bir geri hat oyuncusu, top herhangi bir yükseklikteyken ön bölgenin gerisinden hücum vuruşunu tamamlayabilir,

13.2.2.1 Bir geri hat oyuncusu sıçradığı anda ayağı (ayakları) hücum çizgisine temas etmemeli veya çizgiyi geçmemelidir.

13.2.2.2 Oyuncu vuruştan sonra ön bölgeye düşebilir.

13.2.3 Eğer temas anında topun bir kısmı file üst kenar seviyesinin altında ise bir geri hat oyuncusu da ön bölgeden hücum vuruşunu tamamlayabilir.

13.2.4 Top ön bölgede ve file üst kenar seviyesinin tamamen üzerindeyken hiçbir oyuncunun rakibin servisine hücum vuruşu tamamlamasına izin verilmez.

13.3 HÜCUM VURUŞU HATALARI

13.3.1 Bir oyuncu rakip takımın oyun boşluğu içindeki topa vurursa,

13.3.2 Bir oyuncu topu harice vurursa,

13.3.3 Vuruş anında top file üst kenar seviyesinin tamamen üzerindeyken bir geri hat oyuncusu ön bölgeden hücum vuruşunu tamamlarsa,

13.3.4 Top ön bölgede ve file üst kenar seviyesinin tamamen üzerindeyken bir oyuncu rakibinin servisine hücum vuruşunu tamamlarsa,

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.

14.1.2 Blok Teşebbüsü, topa dokunmadan yapılan blok hareketidir.

14.1.3 Tamamlanmış Blok, blokçunun topa değdiği anda blok tamamlanır.

14.1.4 Kolektif Blok, birbirine yakın iki veya üç oyuncu tarafından yapılır ve bu oyunculardan 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.

14.3 RAKİBİN OYUN BOŞLUĞUNDAKİ TOPA BLOK YAPMA

Blok esnasında, rakip oyuncunun oyununa müdahale etmemek kaydıyla, bir oyuncu ellerini ve kollarını filenin ötesine geçirebilir. Ancak rakip bir hücum vuruşu **yapmadan önce** filenin ötesinde topa dokunulmasına izin verilmez.

14.4 BLOK VE TAKIM VURUŞLARI

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

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

14.5 SERVİSE BLOK YAPMA

Rakibin servisine blok yapmak yasaktır.

14.6 BLOK YAPMA HATALARI

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

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

14.6.3 Rakibin servisine blok yapılırsa,

14.6.4 Top bloktan harice gönderilirse,

14.6.5 Anten dışından rakibin oyun boşluğundaki topa blok yapılırsa,

BÖLÜM 5 DURAKLAMALAR, FASILALAR VE GECİKTİRMELER

15 DURAKLAMALAR

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

Kurallara uygun oyun duraklamaları, MOLALAR ve OYUNCU değişiklikleridir.

15.1 KURALLARA UYGUN OYUN DURAKLAMALARININ SAYISI

Her takımın her sette en fazla iki mola ve altı oyuncu değişikliği talep etme hakkı vardır.

15.2 DURAKLAMALARIN BİRBİRİNİ TAKİP ETMESİ

15.2.1 Takımlardan birinin talep ettiği bir veya iki mola ile bir oyuncu değişikliği aynı duraklama içerisinde birbirini takip edebilir.

15.2.2 Bununla birlikte bir takımın aynı oyun duraklaması içinde birbirini takip eden oyuncu değişikliği taleplerine izin verilmez. Takım talep ederse aynı oyun duraklaması 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 ralli duraklaması içinde, yani bir sonraki tamamlanmış rallinin bitiminden önce, tekrar herhangi bir duraklama talebinde bulunulmasına izin verilmez.

15.3 KURALLARA UYGUN OYUN DURAKLAMASI TALEPLERİ

15.3.1 Kurallara uygun oyun duraklamaları antrenör tarafından veya antrenör takımın başında olmadığı zamanlarda oyundaki kaptan tarafından talep edilir. Sadece onlar talep edebilir.

15.3.2 Bir setin başlangıcından önce oyuncu değişikliğine izin verilir ve bu değişiklik o sete ait kurallara uygun oyuncu değişikliği olarak kaydedilmelidir.

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

15.4.2 Tüm molalar esnasında, oyundaki oyuncular kendi oturma sıralarının yakınındaki serbest bölgeye gitmek zorundadır.

15.5 OYUNCU DEĞİŞİKLİĞİ

15.5.1 Oyuncu değişikliği; yazı hakemi tarafından kaydedildikten sonra, o anda oyun alanını terketmesi gereken bir başka oyuncunun pozisyonuna geçmek için oyuna girme hareketidir.

15.5.2 Oyuncu değişikliği oyundaki bir oyuncunun sakatlanmasından dolayı zorunlu olarak yapılıyorsa beraberinde antrenör (veya oyundaki kaptan) oyuncu değişikliğiyle ilgili el işaretini gösterebilir.

15.6 OYUNCU DEĞİŞİKLİĞİNİN SAYISAL SINIRLAMASI

15.6.1 Başlangıç dizilişinde yer alan bir oyuncu, bir sette yalnız bir defa oyundan çıkabilir ve bir sette yalnız bir defa sadece diziliş pozisyonunda önceki kendi yerine girebilir.

15.6.2 Bir yedek oyuncu başlangıç dizilişindeki bir oyuncunun yerine bir sette bir defa girebilir ve sadece aynı başlangıç oyuncusuyla yer değiştirebilir.

15.7 İSTISNAİ OYUNCU DEĞİŞİKLİĞİ Oyuna devam edemeyecek şekilde sakatlanmış/hastalanmış veya oyundan çıkarılmış/diskalifiye edilmiş bir oyuncu kurallara uygun olarak değiştirilmelidir. Bu mümkün değilse Kural 15.6'da belirtilen sınırlamalar dışında takıma bir "İstisnai" değişiklik yapma hakkı tanınır. İstisnai değişiklik; sakatlanma/hastalanma/oyundan çıkarma/diskalifiye anında, oyun alanında olmayan herhangi bir oyuncunun sakatlanan/hastalanan/oyundan çıkarılan/diskalifiye edilen oyuncunun yerine oyuna girmesi demektir. Sakatlanarak/hastalanarak/oyundan çıkarılarak istisnai değişiklikle değiştirilen bir oyuncunun tekrar maça girmesine izin verilmez. İstisnai değişiklik hiçbir koşulda kurallara uygun oyuncu değişikliği olarak değerlendirilemez, ancak müsabaka cetvelindeki set ve maç için toplam değişiklik bölümüne kayıt edilmelidir.

15.8 OYUNDAN ÇIKARMA VEYA DİSKALİFİYE HALİNDE OYUNCU DEĞİŞİKLİĞİ Oyundan çıkarılan veya diskalifiye edilen bir oyuncu, hemen kurallara uygun oyuncu değişikliği ile değiştirilmelidir. Eğer bu mümkün değilse takım istisnai değişiklik yapma hakkına sahiptir. Bu da mümkün değilse takım "eksik" ilan edilir.

15.9 KURALLARA UYGUN OLMAYAN DEĞİŞİKLİK

15.9.1 Oyuncu değişikliği Kural 15.6'da belirtilen sınırları aşıyorsa (Kural 15.7'deki durum hariç) veya müsabaka cetvelinde kayıtlı olmayan bir oyuncu oyuna dahil olmuşsa bu kurallara uygun olmayan bir değişikliktir.

15.9.2 Bir takım kurallara uygun olmayan bir değişiklik yapmış ve oyuna başlanmışsa sırasıyla aşağıdaki işlemler uygulanacaktır:

15.9.2.1 Takım bir sayı ile cezalandırılır (rakip takıma bir sayı verilir) ve servis atma hakkı rakip takıma geçer,

15.9.2.2 Oyuncu değişikliği düzeltilmelidir,

15.9.2.3 Hatanın olduğu andan itibaren, hatayı yapan takımın hatalı durumda kazandığı sayılar iptal edilir.

Rakip takımın sayıları aynen geçerli kalır.

15.10 OYUNCU DEĞİŞİKLİĞİ İŞLEMİ

15.10.1 Oyuncu değişikliği oyuncu değiştirme bölgesi içinde yapılmalıdır.

15.10.2 Oyuncu değişikliği ancak bu değişikliğin müsabaka cetveline kaydedilmesi ve oyuncuların oyuna giriş çıkış yapabilmesi için gereken zaman kadar sürecektir.

15.10.2.1 Oyuna girecek oyuncunun(ların), ralli duraklamasında, oynamaya hazır durumda oyuncu değiştirme bölgesine gelmesi, fiili olarak oyuncu değişikliği talebidir. Sakatlanma nedeniyle yapılacak oyuncu değişikliği hariç olmak üzere, antrenör oyuncu değişikliği el işaretini yapmasına gerek yoktur.

15.10.2.2 Eğer oyuncu hazır değilse oyuncu değişikliği kabul edilmez ve takıma bir geciktirme yaptırımı uygulanır.

15.10.2.3 Oyuncu değişikliği talebi, yazı hakemin zili çalması veya yardımcı hakemin düdüğünü çalması ile kabul ve ilan edilir. Değişiklik yardımcı hakemin müsaadesi ile yapılır. FIVB, Dünya ve Resmi Müsabakalarında oyuncu değişikliğini kolaylaştırmak için numaralı levhalar kullanılır (Elektronik aletlerin - tabletlerin kullanıldığı durumlarda da geçerlidir)

15.10.3 Eğer bir takım birden fazla oyuncu değişikliğini aynı talep esnasında yapmak isterse oyuna girecek yedek oyuncular oyuncu değiştirme bölgesine aynı anda girmelidirler. Bu durumda oyuncu değişiklikleri bir çift oyuncuyu diğerleri takip edecek şekilde peş peşe yapılmalıdır. Eğer değişikliklerden biri kurallara uygun değilse kurallara uygun olan(lar) için değişiklik yapılır, kurallara uygun olmayan reddedilir ve geciktirme yaptırımı uygulanır.

15.11 KURALLARA UYGUN OLMAYAN OYUN DURAKLAMASI TALEPLERİ

15.11.1 Kurallara uygun olmayan oyun duraklaması talepleri şunlardır:

15.11.1.1 Top oyundayken veya servis düdüğü anında veya sonrasında yapılan talep,

15.11.1.2 Yetkili olmayan bir takım mensubu tarafından yapılan talep,

15.11.1.3 Oyundaki bir oyuncunun sakatlanma/hastalanma durumu Oyundan Çıkarılma /Diskalifiye edilme 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,

15.11.1.4 Müsaade edilen mola ve oyuncu değişikliği sayısı bittikten sonra yapılan talep,

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.

15.11.3 Müsabakada, aynı takımın, müteakiben yapacağı kurallara uygun olmayan her bir duraklama talebi geciktirme olarak değerlendirilir.

16 OYUNU GECİKTİRMELER

16.1 OYUNU GECİKTİRME TÜRLERİ

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

16.1.1 Kurallara uygun duraklamaları geciktirmek,

16.1.2 Oyuna başlama işaretini aldıktan sonra diğer oyun duraklamalarını uzatmak,

16.1.3 Kurallara uygun olmayan oyuncu değişikliği talep etmek,

16.1.4 Kurallara uygun olmayan duraklama talebini tekrarlamak,

16.1.5 Bir takım mensubunun oyunu geciktirmesi.

16.2 OYUNU GECİKTİRME CEZALARI

16.2.1 “Geciktirme uyarısı” ve “geciktirme ihtarı” takımı cezalandıran yaptırımlardır.

16.2.1.1 Geciktirme yaptırımları tüm maç için geçerlidir.

16.2.1.2 Bütün geciktirme yaptırımları müsabaka cetveline kaydedilir.

16.2.2 Bir takım mensubunun maçtaki ilk geciktirmesine “GECİKTİRME UYARISI” yaptırımı uygulanır.

16.2.3 Aynı takımın herhangi bir mensubunun aynı maçtaki her türlü ikinci ve sonraki geciktirmeleri hata teşkil eder ve bunlara “GECİKTİRME İHTARI ” yaptırımı uygulanır. Bu durumda rakip takım bir sayı ve servis atma hakkı kazanır.

16.2.4 Set öncesindeki veya iki set arasındaki geciktirme yaptırımları bir sonraki sette uygulanır.

17 İSTİSNAİ OYUN DURAKLAMALARI

17.1 SAKATLANMA / HASTALANMA

17.1.1 Top oyundayken ciddi bir sakatlanma meydana geldiğinde hakem oyunu derhal durdurmalı ve sağlık ekibinin oyun alanına girmesine izin vermelidir. Daha sonra ralli tekrarlatılır.

17.1.2 Eğer sakatlanmış/hastalanmış 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. Oyuncunun bu süre içinde iyileşmemesi halinde takımı eksik ilan edilir.

17.2 OYUNA HARİCİ MÜDAHALE

Oyun esnasında herhangi bir harici müdahale olursa oyun durdurulur ve ralli tekrarlatılır.

17.3 UZUN SÜRELİ DURAKLAMALAR

17.3.1 Eğer beklenmeyen koşullar nedeniyle maç kesilirse başhakem, organizatör ve varsa Kontrol Komitesi normal koşulların yeniden tesisi için alınacak tedbirleri kararlaştırırlar.

17.3.2 Toplam 4 saati aşmamak kaydıyla, oyunda bir veya daha fazla duraklama olduğunda:

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 sayılarıyla aynen muhafaza edilir.

17.3.2.2 Eğer maça başka bir oyun alanında devam edilecekse yarıda kalmış olan set iptal edilir ve aynı takım mensupları ve aynı başlangıç dizilişiyle (oyundan çıkartılan veya diskalifiye olan oyuncular hariç) yeniden oynatılır ve kayıt edilmiş tüm yaptırımlar korunur. Daha önce oynanmış olan setler sayılarıyla muhafaza edilir.

17.3.3 Toplam 4 saati aşan bir veya daha fazla duraklama olduğunda tüm maç yeniden oynatılır.

18 FASILALAR VE OYUN ALANLARININ DEĞİŞİMİ

18.1 FASILALAR

Fasıla, iki set arasındaki süredir. Setler arasındaki her fasıla 3 dk sürer. Bu süre zarfında oyun alanları değiştirilir ve takımların başlangıç pozisyonları müsabaka cetveline kaydedilir. İkinci ve üçüncü set arasındaki fasıla, organizatörün talebi üzerine yetkili organ tarafından 10 dakikaya kadar uzatılabilir.

18.2 OYUN ALANLARININ DEĞİŞİMİ

18.2.1 Takımlar netice seti hariç her setten sonra oyun alanlarını değiştirirler.

18.2.2 Netice setinde önde giden takım 8. sayıya ulaştığı zaman takımlar gecikmeksizin oyun alanlarını değiştirirler ve oyuncuların pozisyonları aynı kalır. Eğer önde olan takım 8. sayıya ulaştığı zaman değişim yapılmamışsa yanlışlık fark edilir edilmez değişim gerçekleştirilir. Değişimin yapıldığı zamanki sayılar aynen kalır.

BÖLÜM 6

KATILANLARIN DAVRANIŞLARI

19 DAVRANIŞ KOŞULLARI

19.1 SPORTMENCE DAVRANIŞ

19.1.1 Oyuna katılanlar Resmi Voleybol Oyun Kurallarını bilmek ve onlara uymak zorundadırlar.

19.1.2 Oyuna katılanlar; sportmenliğe yakışır bir şekilde, hakemlerin kararlarını tartışmaksızın kabul etmek zorundadırlar. Herhangi bir şüpheli durumda yalnız oyundaki kaptan vasıtasıyla açıklama isteğinde bulunulabilir.

19.1.3 Oyuna katılanlar hakemlerin kararlarını etkilemek veya kendi takımlarının yaptığı hataları gizlemek amacına yönelik tutum veya hareketlerden sakınmalıdırlar.

19.2 DÜRÜST SPORCULUK ANLAYIŞI

19.2.1 Oyuna katılanlar dürüst sporculuk (FAIR-PLAY) anlayışı içerisinde sadece hakemlere karşı değil; aynı zamanda diğer görevlilere, rakiplerine, takım arkadaşlarına ve seyircilere karşı da nazik ve saygılı davranmalıdırlar.

19.2.2 Maç esnasında takım mensuplarının kendi aralarında konuşmalarına izin verilir.

19.3 YEŞİL KART (FAİR PLAY) UYGULAMASI: Türkiye Voleybol Federasyonuna bağlı oynanan tüm müsabakalarda yeşil kart uygulaması yapılacaktır. Maç esnasında oyuncu Ek-1'deki yönergelerden iyi davranış sergilerse; Baş Hakem oyuncuyu yanına çağırıp iyi davranışından dolayı yeşil kart (Ek-2) gösterecektir. Maçın Gözlemcisi Ek -1'deki çizelgeye işleyip maç sonucunda İl Temsilcisine formu teslim edecektir. Sezon sonunda en çok yeşil Kart alan sporcuya ve takıma Yeşil Kart (Fair Play) Sertifikası verilerek ödüllendirilecektir.

19.4 FESTİVAL VOLEYBOL ALT YAPILAR TÜRKİYE ŞAMPİYONASI YEŞİL KART UYGULAMASI: Türkiye Şampiyonasına giden takımlar Festival Voleybol turnuvasında en çok Yeşil Kart (Fair Play) alan sporcuya Türkiye Voleybol Federasyonu tarafından ödüllendirilecektir.

20 HATALI DAVRANIŞ VE YAPTIRIMLARI

20.1 KÜÇÜK HATALI DAVRANIŞLAR

Küçük hatalı davranışlar için ceza verilmez. Takımların ceza uygulanacak seviyeye yaklaşmalarını önlemek başhakemin görevidir. Uygulama iki aşamada yapılır.

1. Aşama: Oyundaki kaptanı çağırıp sözle veya el işareti ile uyarmak.
2. Aşama: İlgili takım üyesine sarı kart göstermek. Bu uyarı bir cezalandırma değildir; ancak takım mensubunun (ve tüm takımın) maç için artık ceza seviyesine ulaştığını bildiren bir sembol (bildirim) niteliğindedir. Müsabaka cetveline kayıt edilir ve derhal uygulanacak sonucu yoktur.

20.2 YAPTIRIMLARA YOL AÇAN HATALI DAVRANIŞLAR

Takım mensuplarından birinin resmi görevlilere, rakiplerine, takım arkadaşlarına veya seyircilere yönelik hatalı davranışı, hatanın ciddiyetine göre üç ayrı kategoride sınıflandırılır.

20.2.1 Kaba davranış: Terbiye ve ahlak prensiplerine aykırı hareketler

20.2.2 Saldırgan davranış: İtibar düşürücü veya hakaret edici sözler veya hareketler

20.2.3 Tecavüzkâr davranış: Fiili fiziksel saldırı veya saldırgan ya da tehditkâr davranışlar

20.3 CEZA TABLOSU

Başhakemin kararına göre ve hatanın ciddiyetine bağlı olarak, uygulanacak ve müsabaka cetveline kaydedilecek yaptırımlar: İhtar, Oyundan Çıkarma ve Diskalifiyedir.

20.3.1 İhtar Maçta takımın herhangi bir üyesinin ilk kaba davranışı rakibe bir sayı verilerek cezalandırılır ve servis atma hakkı da rakibe geçer.

20.3.2 Oyundan çıkarma ile cezalandırılan bir takım mensubu setin geri kalan kısmında yer alamaz. Bu kişi, başka bir sonuç olmaksızın derhal takımının soyunma odasına gönderilir ve devam eden set sona erene kadar orada bulunur.

Oyundan çıkarılan bir antrenör set içindeki yetkilerini kullanma ve sete müdahale etme hakkını kaybeder, takımının soyunma odasına gönderilir ve devam eden set sona erene kadar orada bulunur.

20.3.3 Diskalifiye

20.3.3.1 Diskalifiye ile cezalandırılan bir takım mensubu, eğer oyun alanındaysa derhal kurallara uygun olarak veya istisnai olarak değiştirilir ve maçın geri kalan kısmı için, başka bir sonuç olmaksızın, takımının soyunma odasına gönderilir.

20.3.3.2 İlk fiziksel saldırı veya saldırgan ya da tehditkâr davranış, bir başka sonuç olmaksızın, diskalifiye ile cezalandırılır.

20.3.3.3 Aynı maçta aynı takım mensubu tarafından yapılan ikinci bir saldırgan davranış, başka bir sonuç olmaksızın, diskalifiye ile cezalandırılır.

20.3.3.4 Aynı maçta aynı takım mensubu tarafından yapılan üçüncü bir kaba davranış, başka bir sonuç olmaksızın, diskalifiye yaptırımı uygulanır.

20.4 HATALI DAVRANIŞ CEZALARININ UYGULAMALARI

20.4.1 Tüm hatalı davranış cezalandırmaları bireysel cezalardır, bütün maç için geçerlidirler ve müsabaka cetveline kaydedilirler.

20.4.2 Aynı takım mensubunun aynı maçtaki hatalı davranış tekrarı, artarak cezalandırılır (takım mensubuna birbirini izleyen her hatası için daha ağır bir ceza uygulanır).

20.4.3 Saldırgan davranış ve tecavüzkâr davranıştan kaynaklanan oyundan çıkarma ya da diskalifiye için daha önce bir cezalandırma uygulaması olması gerekmez.

20.5 SET ÖNCESİ VE SETLER ARASINDAKİ HATALI 20.5 DAVRANIŞLAR

Setlerden önce veya setler arasında meydana gelen herhangi bir hatalı davranış Kural 21.3 uyarınca değerlendirilir ve cezalar bir sonraki sette uygulanır.

20.6 HATALI DAVRANIŞLARIN ÖZETİ VE KULLANILAN KARTLAR

UYARI: Ceza yoktur, uyarı niteliğindedir. - 1.Aşama: Sözlü uyarı yapılır. - 2.Aşama: Sarı kart gösterilir.

İHTAR: Cezadır. Kırmızı kart gösterilir.

OYUNDAN ÇIKARMA: Cezadır. Sarı ve kırmızı kart birlikte aynı elde gösterilir.

DİSKALİFİYE: Cezadır. Sarı ve kırmızı kart ayrı ayrı iki elde gösterilir.

Ek-1

Yeşil Kart Uygulama Çizelgesi:

TÜRKİYE VOLEYBOL FEDERASYONU FAİR PLAY YEŞİL KART ADİL OYUN DEĞERLENDİRME FORMU						
A TAKIM :		BAŞ HAKEM :		TARİH : ... / ... / 201.....		SALON ADI :
B TAKIM :		YRD.HAKEM:		SAAT : ... : ...		GÖZLEMÇİ :
FAİR PLAY YEŞİL KART ADİL	TAKIM A-B	SET	SAYI	FORMA	SPORCU ADI VE SOYADI	CENTİLMENLİK DIŞI
OYUN DAVRANIŞLAR				NUMARASI		DAVRANIŞ
YERE DEĞEN TOPU						CEZALARI
GÖSTERME						
FİLE TEMASINI SÖYLEMESİ						
ELDEN GİDEN -VÜCUDUN						
HERHANGİ BİR YERİNE						
TEMAS EDEN TOPU						
DAHİL- HARIÇ TOPU						
GÖSTERME						
HAKEM KARARINA UYMA						
Dikkat Çeken Fair Play						
Hareketi						

* Davranışın olduğu kutucuklara Fairplay gösterilen oyuncunun hangi davranışı gösterdiği forma numarası- takımı ve isimi yazılarak belirtilecektir.

* Eğer o oyuncu UYARI VE İHTAR alırsa iyi olan davranışı silinecek.(CENTİLMENLİK DIŞI DAVRANIŞ CEZALARI)

* En çok Fairplay kartı alan oyuncu ödül töreninde ödüllendirilecektir.

Ek-2

Fair Play Kartı

