





# OYUN KURALLARI

2023

# PLAJ VOLEYBOLU

OYUN KURALLARI

2023



FASIL I  
KURALLARIN FELSEFESİ VE  
HAKEMLİK



## GİRİŞ

Plaj Voleybolu dünyadaki en başarılı, en popüler ve en eğlenceli spor dallarından biridir.

- ✓ Hızlıdır,
- ✓ heyecanlıdır ve
- ✓ hareketleri aniden coşturucu ve heyecan vericidir.

Bununla beraber plaj voleybolu birbirine bağlı çok önemli birçok unsurdan oluşur ve bunların mükemmel etkileşimi plaj voleybolunu ralli oyunları arasında çok özel bir yere getirmektedir.





## GİRİŞ

- Servis
  - Dönme
  - Zıplama Hareketi
  - Coşturucu Hareket
  - Hücum Savunma
- ✓ TAKIM OYUNU
  - ✓ İKİYE BÖLÜNMÜŞ OYUN ALANI





## GİRİŞ

FIVB son yıllarda bu oyunu daha izlenebilir bir hale getirmek için oldukça önemli bir yol kat etmiştir.

- Kuralların bilinmesi, oyunun kalitesini arttırır. Koçlar daha iyi takım çalışmaları ve taktikler üretir, oyuncuların da yeteneklerini tam olarak göstermelerine olanak sağlar.
- Kurallar arasındaki ilişkileri bilmek, hakemlerin daha doğru karar vermesini sağlar.



## FIVB PLAJ VOLEYBOLU BİR REKABET SPORUDUR

Yarışma, ortaya çıkmamış potansiyel güçlerle bağlantı kurar. En iyi yetenek, gayret, yaratıcılık ve estetiğin gösterilmesini sağlar. Kurallar tüm bu özelliklerin ortaya konmasına olanak sağlayacak biçimde oluşturulmuştur. Birkaç istisna ile, plaj voleybolu, tüm oyunculara hem file önünde (hücum) ve hem de oyun alanının gerisinde (savunma veya servis) oynama hakkı verir.

Bu oyunun Kaliforniya kumlarındaki ilk oyuncuları, yıllar geçse de plaj voleybolunun kendine özgü önemli unsurlarını kaybetmediğini kabul etmektedir.

Bunlardan bazıları diğer file/top/raket oyunları ile aynıdır:

- servis
- dönüş (servis atma hakkı kazanılınca)
- hücum
- savunma







## FIVB PLAJ VOLEYBOLU BİR REKABET SPORUDUR

Plaj Voleybolu fileli oyunlar arasında eşsiz bir yere sahiptir. Bunda topun sürekli havada kalması ve topu geri göndermeden önce, takım oyuncularının kendi aralarında paslaşmasına izin vermesi etkilidir.

Servis kuralında yapılan değişiklikler; servis atışını, topu basit anlamda oyuna sokma kavramından çıkarmış ve bir hücum silahı haline getirmiştir.

Dönüş kavramı, bütün oyuncuların yer değiştirmelerine izin vermek amacıyla konulmuştur. Oyuncu pozisyonları hakkındaki kurallar takımlara esneklik sağlama ve taktiklerde farklı gelişmeler yaratmaya izin vermelidir.





## FIVB PLAJ VOLEYBOLU BİR REKABET SPORUDUR

Yarışmacılar bu temel bilgileri tekniklerini, taktiklerini ve güçlerini yarıştırmak için kullanırlar.

Bunlar aynı zamanda oyunculara izleyici ve taraftarları etkilemeleri için hareket serbestliği sağlar.

Plaj Voleybolunun imajı gün geçtikçe artmaktadır.





## BU ÇERÇEVEDE HAKEM

İyi yönetimin özünde yatan kavram,

**tarafsızlık ve tutarlılıktır.**

- Tüm katılanlara tarafsız davranmalı,
- Seyirciler tarafından da tarafsız görünmeli,



## BU ÇERÇEVEDE HAKEM

Bu istekler güvenilirliğin en büyük unsurudur. Hakemin güvenilirliği oyuncuların oyundan zevk almasını sağlar:

- Kararlarında doğru olmalı,
- Kuralın neden yazıldığını anlamalı,
- Etkili bir organizatör olmalıdır,
- Oyunun akışı içinde rekabete izin vermeli ve kararlı bir yönetim göstermeli.
- Eğitimci olarak, kuralları uygulayarak haksızlığı cezalandırmalı veya kaba davranışı uyarmalı.
- Oyunu geliştirmek amacıyla, oyun içinde yapılan görülmeğe değer hareketlerin ön plana çıkmasına ve en iyi oyuncuların da yapabildikleri en iyi hareketleri yapmasına izin vererek seyircilerin iyi vakit geçirmelerine katkıda bulunmalı,





## BU ÇERÇEVEDE HAKEM

Sonuç olarak söyleyebiliriz ki; iyi bir hakem, kuralları, oyunu tüm ilgili taraflar için tatmin edici bir rekabet haline getirmek için kullanacaktır.

**Siz de katkı yapın!  
Top havada kalsın!**





FASIL II  
KISIM I  
OYUN



BÖLÜM 1  
TESİSLER VE MALZEMELER



## 1. OYUN SAHASI

Oyun sahası, oyun alanı ve serbest bölgeden oluşur. Bu saha dikdörtgen ve simetrik olmalıdır.

### 1.1 ÖLÇÜLER

1.1.1 Oyun alanı **16x8** ölçülerinde bir dikdörtgendir ve her yönde en az 3 m genişliğinde 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.

1.1.2 FIVB Dünya ve Resmi Müsabakalarında, serbest bölge yan ve dip çizgilerden ölçüldüğünde en az 5 m, en çok 6 m genişliğinde olmalıdır. Serbest oyun boşluğu ise oyun sahası yüzeyinden ölçüldüğünde en az 12.5 m yüksekliğinde olmalıdır.







## 1. OYUN SAHASI

### 1.2 OYUN SAHASININ YÜZEYİ

1.2.1 Sahanın yüzeyi düzeltilmiş kumdan oluşmalı, mümkün olduğunca düz ve yeknesak olmalı, taşlar, deniz kabukları ve oyuncuların yaralanmasına neden olabilecek her türlü maddeden arındırılmış olmalıdır.

1.2.2 FIVB Dünya ve Resmi Müsabakalarında, **kum en az 40 cm derinliğinde olmalı** ve düzgün, yumuşak taneciklerden oluşmalıdır.

1.2.3 Sahanın yüzeyi, oyuncuların sakatlanmasına yol açacak herhangi bir tehlike teşkil etmemelidir.





## 1. OYUN SAHASI

1.2.4 FIVB Dünya ve Resmi Müsabakalarında, kum ayrıca dikkatli bir şekilde elenmiş olmalı, çok ince olmamalı ve taşlardan ve tehlikeli partiküllerden arındırılmış olmalıdır. Deriye yapışacak tozlanmaya yol açacak kadar ince olmamalıdır.

1.2.5 FIVB Dünya ve Resmi Müsabakalarında, yağmurlu havalarda merkez kortu örtmek için bir muşamba bulundurulması tavsiye edilir.





## 1. OYUN SAHASI

### 1.3 OYUN ALANININ ÜZERİNDEKİ ÇİZGİLER

1.3.1 Bütün çizgiler 5 cm genişliğindedir. Çizgiler, kumun rengine bütünüyle kontrast oluşturacak bir renkte olmalıdır.

#### 1.3.2 Sınır Çizgileri

İki yan ve iki dip çizgi oyun alanını belirler. **Orta çizgi yoktur.** Yan ve dip çizgilerin her ikisi de oyun alanının boyutlarına dahildir.

Oyun alanı çizgileri dayanıklı şeritlerden oluşturulmalıdır. Açıkta kalan köşebentler de yumuşak ve esnek bir maddeden yapılmış olmalıdır.





## 1. OYUN SAHASI

### 1.4 BÖLGELER VE SAHALAR

Sadece oyun alanı, servis bölgesi ve oyun alanını çevreleyen serbest bölge vardır.

1.4.1 Servis bölgesi, dip çizginin gerisindeki 8m genişliğindeki alan olup derinliği serbest bölgenin sonuna kadar devam eder.





## 1. OYUN SAHASI

- Plaj voleybolunda **hücum çizgisi** yoktur.
- Plaj voleybolunda **ön bölge** yoktur.
- Plaj voleybolunda **oyuncu değiştirme bölgesi** yoktur.
- Plaj voleybolunda **ısınma sahası** yoktur.





## 1. OYUN SAHASI

### 1.5 HAVA DURUMU

Hava durumu oyuncuların sakatlanmasına yol açacak herhangi bir tehlike teşkil etmemelidir.



## 1. OYUN SAHASI

### 1.6 AYDINLATMA

FIVB Dünya ve Resmi Müsabakalarında, gece yapılan müsabakalarda aydınlatma, oyun sahasının yüzeyinden 1 m yükseklikte ölçüldüğünde 1000 ila 1500 lux arasında olmalıdır.





## 2. FİLE VE DİREKLER

### 2.1 FİLENİN YÜKSEKLİĞİ

2.1.1 File dikey olarak kortun ortasının üstünde yer alır ve erkekler için 2.43 m, bayanlar için 2.24 m yüksekliğindedir.

Not: Filenin yüksekliği aşağıda belirli yaş gruplarına göre değişebilir:

Yaş Grubu	Bayanlar	Erkekler
16 ve altı	2.24 m	2.24 m
14 ve altı	2.12 m	2.12 m
12 ve altı	2.00 m	2.00 m

2.1.2 Filenin yüksekliği oyun alanının ortasından ölçme çubuğu ile ölçülür. Filenin iki kenar yüksekliği (yan çizgiler üzerinden) tam olarak aynı ölçüde olmalı ve bu yükseklik kurallarda belirtilen yüksekliği 2 cm'den fazla geçmemelidir.





## 2. FİLE VE DİREKLER

### 2.2 FİLENİN YAPISI

**File 8.5 m** uzunluğunda ve 1 m (+/- 3cm) genişliğinde, gergin bir şekilde asıldığında oyun alanının tam ortasındaki dar eksene dikey olarak yerleştirilmelidir.

10 cm'lik karelerden oluşur. Alt ve üst kısmında 7 – 10 cm genişliğinde iki kat çadır bezinden yapılmış, tercihen koyu mavi veya parlak renklerden oluşan yatay bir bant file boyunca dikilmiştir. Üst bandın her iki ucunda onu direklere bağlayan ve gergin durmasını sağlayan ipin geçtiği bir delik bulunur.



## 2. FİLE VE DİREKLER

Bantların içinde, üsttekinde elastiki bir kablo ve alttakinde bir ip veya kordon bulunur ve onları direklere bağlayıp alt ve üst kısmın gergin durmasını sağlar. Yatay bantların üzerinde reklam bulunmasına izin verilir.

FIVB Dünya ve Resmi Müsabakalarında, oyuncuların ve resmi görevlilerin görünürlüğünün korunması kaydıyla, daha küçük karelerden oluşmuş ve markalandırılmış 8.0 m uzunluğunda bir file ve direkler kullanılabilir.

Söz konusu malzemelerdeki bu yayınlar FIVB Yönetmelikleri'nde belirtildiği şekilde bastırılabilir.





## 2. FİLE VE DİREKLER

### 2.3 YAN BANTLAR

5 cm genişliğinde ve 1 m uzunluğunda iki adet renkli (kort çizgileri ile aynı renkte) bant her iki yan çizginin tam üzerinde olacak şekilde fileye düşey olarak bağlanır.

- Filenin bir parçası olarak kabul edilirler.
- Yan bantlara reklam almaya izin verilir.



## 2. FİLE VE DİREKLER

### 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 kısımları filenin üzerinde devam eder ve bu kısımlar zıt renklerde (tercihen kırmızı ve beyaz) 10 cm'lik şeritler halinde işaretlenirler.

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



## 2. FİLE VE DİREKLER

### 2.5 DİREKLER

2.5.1 Filenin bağlandığı direkler yan çizgilerin **0.70 - 1.00 m** dışına yerleştirilirler. Direkler 2.55 m yüksekliğinde ve tercihen ayarlanabilir olmalıdır.

FIVB Dünya ve Resmi Müsabakalarında filenin bağlandığı direkler yan çizgilerden dışarıya doğru **1 m** uzaklığa yerleştirilirler.

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

Direkler yumuşak bir maddeyle kaplanmalıdır.



## 2. FİLE VE DİREKLER

### 2.6 İLAVE MALZEMELER

Bütün ilave malzemeler FIVB Yönetmelikleri ile belirlenir.





## 3. TOPLAR

### 3.1 STANDARTLAR

Top; küresel, maçlar yağmurlu havalarda da oynanabildiğinden dış hava şartlarına uygun, nem çekmeyen elastiki bir maddeden (deri, sentetik deri, vb.) yapılmış olmalıdır.

Topun içinde lastik veya benzeri bir maddeden yapılmış bir kese bulunur. Sentetik deri maddesinin uygunluğu FIVB Yönetmelikleri ile belirlenir.

- Renk: Tek bir açık renk veya renk kombinasyonları
- Çevre Ölçüsü: 66 ila 68 cm
- Ağırlık: 260 ila 280 gr
- İç Basınç: 0.175 ila 0.225 kg/cm<sup>2</sup> (171 ila 221 mbar or hPa)





## 3. TOPLAR

### 3.2 TOPLARIN BENZERLİĞİ

Bir müsabakada kullanılan tüm toplar çevre uzunluğu, ağırlık, basınç, cins ve renk vs. olarak aynı özellikte olmalıdır.

FIVB Dünya ve Resmi Müsabakaları, FIVB tarafından aksi kabul edilmedikçe FIVB onaylı toplarla oynanmalıdır.

### 3.3 ÜÇ TOP SİSTEMİ

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







BÖLÜM 2  
KATILANLAR



## 4. TAKIMLAR

### 4.1 TAKIMIN OLUŞUMU

4.1.1 Bir takım yalnızca iki oyuncudan oluşur.

4.1.2 Sadece müsabaka cetveline kayıtlı iki oyuncunun müsabakada yer alma hakkı vardır.

4.1.3 Oyunculardan bir müsabaka cetvelinde takım kaptanı olarak belirtilmelidir.

4.1.4 FIVB Dünya ve Resmi Müsabakalarında, maç esnasında dışarıdan katılıma ve koçluk yapılmasına izin verilmez

(Yaş grupları müsabakaları ve Kıtalararası Kupa'nın 1. ve 2. turları hariç)





## 4. TAKIMLAR

### 4.2 TAKIMIN YERLEŐİMİ

Takımların oturma alanları (her birinde iki adet sandalye bulunan) yan çizgilere 5 m uzaklıkta ve yazı masasından en az 3 m uzaklıkta olmalıdır.





## 4. TAKIMLAR

### 4.3 MALZEMELER

Bir oyuncunun malzemesi şort veya mayodan oluşur. Bir atlet veya bikini üstü Turnuva Yönetmeliği'nde açıkça belirtilmedikçe isteğe bağlıdır. Oyuncular şapka veya bandana gibi başlarını örten malzemeler kullanabilirler.

4.3.1 FIVB Dünya ve Resmi Müsabakalarında, oyuncular takıma verilen Turnuva Yönetmeliğine göre yapılmış aynı renk ve stildeki formalarını giymek zorundadırlar. Oyuncuların formaları temiz olmalıdır.

4.3.2 Oyuncular başhakem tarafından izin verilmedikçe çıplak ayakla oynamalıdır.





## 4. TAKIMLAR

4.3.3 Oyuncuların atletleri (veya üstsüz oynamalarına izin verildiyse şortları) 1 ve 2 olarak numaralandırılmış olmalıdır.

4.3.3.1 Numara göğüste olmalıdır (veya şortun ön kısmında).

4.3.3.2 Numara atlete zıt renkte ve en az 10 cm yüksekliğinde olmalıdır. Numara bandının genişliği en az 1.5 cm olmalıdır.





## 4. TAKIMLAR

### 4.4 MALZEMELERİN DEĞİŞİMİ

Eğer takımlar sahaya aynı renkte atletler giymiş olarak gelirlerse, hangi takımın değiştireceğini belirlemek üzere bir kura atışı yapılır ve kurayı kazanan takım kıyafetini değiştirir.

Başhakem bir veya daha fazla oyuncuya şu konularda izin verebilir:

4.4.1 çorapla ve/veya ayakkabıyla oynamaya

4.4.2 Set aralarında, yenisinin de turnuva ve FIVB Yönetmeliklerine uygun olması kaydıyla ıslanan atletleri değiştirmelerine

4.4.3 eğer bir oyuncu tarafından talep edilirse başhakem tayt, eşofman ve uzun kollu atlet veya forma altına giyilmesi uygun bir giysiye izin verebilir.





## 4. TAKIMLAR

### 4.5 YASAKLANMIŞ EŞYALAR

4.5.1 Oyuncuların sakatlanmasına sebep olabilecek veya onlara suni bir avantaj sağlayacak objelerin giilmesi ve kullanılması yasaktır.

4.5.2 Oyuncular riski kendilerine ait olmak kaydıyla gözlük veya lens takabilirler.

4.5.3 Var olan sakatlığı koruma amaçlı koruyucu tıbbi yumuşak malzemeler kullanılabilir.

FIVB Dünya ve Resmi Büyükler Müsabakalarında bu malzemeler ve formanın içine giyilen, dışarıdan görünebilecek malzemeler takımın formasının bir parçası gibi aynı renkte olmalıdır.





## 5 TAKIM LİDERLERİ

Takım kaptanı takımın davranış ve disiplininden sorumludur.

### 5.1 KAPTAN

5.1.1 **MAÇTAN ÖNCE** takım kaptanı:

- Müsabaka cetvelini imzalar,
- Takımını kurada temsil eder.

5.1.2 Maç esnasında sadece takım kaptanı top oyun dışı olduğu zaman aşağıdaki üç halde hakemlerle konuşmaya yetkilidir:







## 5 TAKIM LİDERLERİ

5.1.2.1 Kuralların uygulanması ve yorumlanması ile ilgili açıklama istemek. Eğer açıklama kaptanı tatmin etmezse kaptan Başhakeme derhal bir İtiraz Protokolü başlatmak isteğini belirtmelidir.

5.1.2.2 Aşağıdaki konularda izin ister:

- a) formaların ve malzemenin değişimi,
- b) servis atan oyuncunun numarasını doğrulanması,
- c) file, top ve zemin kontrolü,
- d) bir kort çizgisinin düzeltilmesi.





## 5 TAKIM LİDERLERİ

5.1.2.3 Mola talebinde bulunur.

**Not: Oyuncular oyun alanından ayrılmak için hakemlerden izin istemelidirler.**

5.1.3 **MAÇTAN SONRA** takım kaptanı:

5.1.3.1 Her iki oyuncu da hakemleri ve rakip oyuncularını tebrik eder. Kaptan sonucu onaylamak üzere müsabaka cetvelini imzalar.

5.1.3.2 Başhakem aracılığı ile daha önce oluş anında başarıyla çözümlenemeyen bir İtiraz Protokolü talep ettiyse maç sonunda resmi yazılı itirazını müsabaka cetveline kaydetme hakkına sahiptir.





BÖLÜM 3  
OYUN DÜZENİ



## 6. SAYI ALMAK, SET VE MAÇ KAZANMAK

### 6.1 BİR SAYI ALMAK

#### 6.1.1 Sayı

Bir takım aşağıdaki hallerde sayı alır:

6.1.1.1 top rakibin oyun alanında başarıyla zemine temas ettiğinde,

6.1.1.2 rakip takım bir hata yaptığında,

6.1.1.3 rakip takım bir ihtar aldığına,





## 6. SAYI ALMAK, SET VE MAÇ KAZANMAK

### 6.1.2 Hata

Bir takım kurallara aykırı bir oyun hareketi yaparak (veya kuralları başka bir şekilde ihlal ederek) hata yapar. Hakemler hataları değerlendirir ve kurallara uygun olarak sonuçlarını belirler.

6.1.2.1 Eğer art arda iki veya daha fazla hata yapılırsa sadece ilk yapılan hata dikkate alınır.

6.1.2.2 Eğer iki ya da daha fazla hata rakipler tarafından aynı anda yapılırsa bu bir çift hatadır ve ralli tekrarlatılır.





## 6. SAYI ALMAK, SET VE MAÇ KAZANMAK

### 6.1.3 Ralli ve Tamamlanmış Ralli

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

Bu durum, ihtar ile sayı kazanılmasını ve servisin izin verilen süre içerisinde kullanılmaması ile yapılan servis hatasını da kapsar.

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

6.1.3.2 Eğer servis karşılayan takım bir ralli kazanırsa bir sayı alır ve servis atma hakkını kazanır.





## 6. SAYI ALMAK, SET VE MAÇ KAZANMAK

### 6.2 SET KAZANMAK

Bir set (netice seti 3. Set hariç) en az iki sayı farkla 21 sayıya ilk ulaşan takım tarafından kazanılır. 20-20 eşitlik olması halinde oyun, iki sayılık farka ulaşılan kadar devam eder (22-20, 23-21 vb.).

### 6.3 MAÇI KAZANMAK

6.3.1 Maç iki set alan takım tarafından kazanılır.

6.3.2 Setlerde 1-1 eşitlik olması halinde 3. Set en az iki sayı fark şartıyla 15 sayı üzerinden oynanır.





## 6. SAYI ALMAK, SET VE MAÇ KAZANMAK

### 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 maçı 0-2 setleri de 0-21, 0-21'lik sonuçla kaybeder.

6.4.2 Zamanında oyun alanında bulunmayan bir takımın maçta hazır bulunmadığı ilan edilir.







## 6. SAYI ALMAK, SET VE MAÇ KAZANMAK

6.4.3 Set veya maç için eksik ilan edilen bir takım, seti veya maçı kaybeder. Rakip takıma seti veya maçı kazanması için gerekli sayılar veya sayı ve setler verilir. Eksik ilan edilen takımın o ana kadar kazandığı sayılar ve setler aynen kalır.

Böyle durumlarda FIVB Teknik Delegesi ve Hakem Gözlemcisi sahaya çağrılmadan hiçbir işlem yapılmamalıdır.

- ✓ Takım eksik ilan edilmemeli
- ✓ Müsabaka cetveli doldurulmamalıdır.

FIVB Dünya ve Resmi Müsabakalarında, havuz sistemi uygulandığında yukarıdaki Kural 6.4'te, FIVB'nin belirlediği Özel Yarışma Talimatnamesi'ne göre birtakım değişiklikler yapılabilir.





## 7. OYUNUN YAPISI

### 7.1 KURA

Resmi ısınmadan önce başhakem, ilk servisi atacak takımı ve ilk set için takımların hangi sahada oynayacağını belirlemek için kura atışı yapar.

7.1.1 Mümkün olduğunda kura atışı her iki takım kaptanının hazır bulunmasıyla yapılır.

7.1.2 Kurayı kazanan takım

**YA** 7.1.2.1 servis atma veya karşılama hakkını

**YA DA** 7.1.2.2 oyun alanı seçimi hakkını kazanır.

Kurayı kaybeden kalan seçeneği alır.





## 7. OYUNUN YAPISI

7.1.2.3 İkinci sette birinci sette kurayı kaybeden takım 7.1.2.1 veya 7.1.2.2 seçeneklerinden birini seçecektir.

Netice seti için yeni bir kura atışı yapılacaktır.





## 7. OYUNUN YAPISI

### 7.2 RESMİ ISINMA DEVRESİ

Maçtan önce takımlar başka bir sahada ısınma olanağı bulmuşlarsa, **3 dk** resmi ısınma süresi, bulamamışlarsa **5 dk** resmi ısınma süresi verilir.

### 7.3 TAKIMIN DİZİLİŞİ

7.3.1 Her takımın oyuncularını daima oyunda olmalıdır.



## 7. OYUNUN YAPISI

### 7.4 POZİSYONLAR

Servis atan oyuncu topa vurduđu anda her takım kendi oyun alanında bulunmalıdır (servis atan oyuncu hariç).

**7.4.1 Oyuncular istedikleri pozisyonu alabilirler. Oyun alanında belirlenmiş herhangi bir pozisyon yoktur.**



## 7. OYUNUN YAPISI

### 7.5 POZİSYON HATASI

#### 7.5.1 Pozisyon hatası yoktur.

Plaj voleybolunda oyuncular istedikleri pozisyonu alabilirler

### 7.6 SERVİS SIRASI

#### 7.6.1 Servis sırası set boyunca korunmalıdır (takım kaptanının kura atışında belirlediği şekilde).

7.6.2 Servis karşılayan takım servis atma hakkını kazandığında servis atma hakkını kazanan takımın oyuncuları bir pozisyon döner.



## 7. OYUNUN YAPISI

### 7.7 SERVİS SIRASI HATASI

7.7.1 Servis sırası hatası, servis sırasına göre atılmadığı zaman yapılır. Takım bir sayı kaybeder ve rakip servis atma hakkını kazanır.

7.7.2 Yazı hakemleri servis sırasını doğru göstermeli ve yanlış servis atacak oyuncuyu servis düdüğünden önce düzeltmelidirler.





BÖLÜM 4  
OYUN HAREKETLERİ





## 8. OYUNUN SEYRİ

### 8.1 OYUNDAKİ TOP

Top, başhakemin izniyle servis vuruşunun yapıldığı andan itibaren oyundadır.

### 8.2 OYUN DIŐI TOP

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



## 8. OYUNUN SEYRİ

### 8.3 DAHİL TOP

Top, sınır çizgileri de dahil olmak üzere oyun alanına temas ettiği herhangi bir anda dahil top olarak değerlendirilir.





## 8. OYUNUN SEYRİ

### 8.4 HARIÇ TOP

Top aşağıdaki hallerde hariçtir:

8.4.1 sınır çizgilerinin tamamen dışına düşerse (sınır çizgilerine temas etmeden),

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

8.4.3 antenlere, kablolara ve direklere veya filenin yan bantların dışındaki kısmına değerse,





## 8. OYUNUN SEYRİ

8.4.4 servis atışı esnasında ya da takımın üçüncü vuruşunda file dikey düzlemini kısmen veya tamamen geçiş boşluğu dışından geçerse (istisna K 10.1.2),

**8.4.5 filenin altındaki boşluktan bütünüyle geçerse.**



## 9. TOPLA OYNAMAK

Her takım kendi oyun alanında ve kendi oyun boşluğunda oynamalıdır (K 10.1.2 hariç).

Bununla beraber, top serbest bölgenin dışından geri çevrilebilir.





## 9. TOPLA OYNAMAK

### 9.1. TAKIM VURUŐLARI

Oyunda bir oyuncunun topla herhangi bir teması bir vuruŐtur.

Her takımın topu filenin zerinden geri dndrmek iin en fazla  vuruŐ hakkı vardır. Daha fazla vuruŐ yapılırsa takım ‘‘Drt VuruŐ’’ hatası yapmıŐ olur.

Takım vuruŐları sadece oyuncuların bilerek yaptığı vuruŐları deėil, topla istemeden yaptıkları temasları da kapsar.



## 9. TOPLA OYNAMAK

### 9.1.1 BİRBİRİNİ TAKİP EDEN TEMASLAR

Bir oyuncu topa art arda iki defa vuramaz (K 9.2.2.2, 9.2.2.3, 14.2 ve 14.4.2 hariç).

### 9.1.2 AYNI ANDA YAPILAN TEMASLAR

İki oyuncu topa aynı anda temas edebilir.

9.1.2.1 İki oyuncu topa aynı anda temas ettiğinde bu iki vuruş sayılır (blok hariç) 24

Eğer iki oyuncu topa uzanır fakat içlerinden biri topa temas ederse bu bir vuruş sayılır.

Oyuncuların çarpışması bir hata teşkil etmez.



## 9. TOPLA OYNAMAK

9.1.2.2 İki rakip oyuncu file üzerinde topa aynı anda temas etmişler ve top oyunda kalmışsa topun sahasında kaldığı takımın tekrar üç vuruş yapma hakkı vardır. Böyle bir top dışarı giderse bu karşı taraftaki takım için bir hatadır.

9.1.2.3 İki rakip oyuncunun file üzerindeki bir topa aynı anda yaptıkları vuruşlarda top ile temas süresinin uzaması durumunda oyun devam eder.

9.1.2.4 İki rakip oyuncunun file üzerindeki bir topa aynı anda yaptıkları vuruş sonrasında top antene temas ederse ralli tekrar ettirilmelidir.





## 9. TOPLA OYNAMAK

### 9.1.3 YARDIMLI VURUŞ

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

Bununla beraber hata yapmak üzere olan bir oyuncu (fileye temas veya rakibin oyununa müdahale vs.) takım arkadaşı tarafından durdurulabilir veya geri çekilebilir.



## 9. TOPLA OYNAMAK

### 9.2 VURUŞUN ÖZELLİKLERİ

9.2.1 Top vücudun herhangi bir kısmına temas edebilir.

9.2.2 Top tutulmamalı veya fırlatılmamalıdır. Herhangi bir doğrultuda gidebilir.

#### 9.2.2.1 Aynı anda yapılan temaslara:

Temasların aynı anda olması şartıyla top vücudun herhangi bir kısmına değebilir.



## 9. TOPLA OYNAMAK

### 9.2.2.2 Art arda temaslara:

Takımın birinci vuruşunda, vuruş parmaklar ile yapılmadığı takdirde, tek bir hareket esnasında olması kaydıyla art arda temaslara izin verilir.

Şayet takım ilk vuruş hakkında parmaklarını kullanarak bir vuruş gerçekleştirdiyse tek bir hareket esnasında gerçekleşmiş olsa bile topun hem parmaklara hem de ellere art arda temas etmesine izin verilmez.

9.2.2.3 Tek bir hareket esnasında olması kaydıyla blokta bir veya daha fazla oyuncu topa art arda dokunabilir.



## 9. TOPLA OYNAMAK

### 9.2.2.4 Uzatılmış temaslar:

Zor bir topa savunma yaparken topa temas hareketi (savunma parmak pas hareketi ile yapılmış olsa bile) anlık olarak uzatılabilir.





## 9. TOPLA OYNAMAK

### 9.3 TOPLA OYNANIRKEN YAPILAN HATALAR

9.3.1 **DÖRT VURUŞ:** Bir takımın topu geri göndermeden önce topa dört defa vurmasıdır.

9.3.2 **YARDIMLI VURUŞ:** Bir oyuncunun oyun sahası içinde topa vurmak için takım arkadaşından, herhangi bir yapıdan veya cisimden destek almasıdır.

9.3.3 **TUTULMUŞ TOP (catch):** Top, vuruştan sonra sekmezse tutulmuş veya fırlatılmıştır (9.2.2.1 ve 9.2.2.2 hariç).

9.3.4 **ÇİFT VURUŞ:** Bir oyuncunun topa art arda iki defa vurması veya topun vücudun 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 veya herhangi başka bir yapıyla (varsa)





## 10 FİLEDEKİ TOP

10.1.2 File dikey düzlemini kısmen veya tamamen geçiş boşluğu dışından geçen top, takımın vuruş limitleri dahilinde geri çevrilebilir.

Ancak;

10.1.2.1 Top file dikey düzleminin aynı tarafından ve yine tamamen veya kısmen geçiş boşluğu dışından geçerek geri çevrilmelidir,

Rakip takım böyle bir hareketi engelleyemez.

10.1.3 Filenin altından bütünüyle geçen top “hariç”tir.





## 10 FİLEDEKİ TOP

10.1.4 Bununla beraber; bir oyuncu, top filenin altından bütünüyle rakibin oyun alanına geçmeden önce veya geçiş boşluğu dışından geçmeden önce topla oynamak için rakibin oyun alanına girebilir.

## 10.2 FİLEYE DEĞEN TOP

Top fileyi geçerken ona değebilir.







## 10 FİLEDEKİ TOP

### 10.3 FİLENİN İÇİNDEKİ TOP

10.3.1 Filenin içine takılan top takımın üç vuruş limiti dahilinde geri alınabilir.

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





## 11. FİLEDEKİ OYUNCU

### 11.1 FİLENİN DİĞER TARAFINA UZANMA

11.1.1 Blok esnasında bir oyuncu, rakibin hücum vuruşu öncesi veya anındaki oyununu engellemek koşuluyla filenin diğer tarafında topa dokunabilir.

11.1.2 Temasın kendi oyun boşluğunda yapılmış olması kaydıyla bir oyuncunun hücum vuruşundan sonra ellerinin filenin diğer tarafına geçmesine izin verilir.





## 11. FİLEDEKİ OYUNCU

**11.2 FİLENİN ALTINDAN RAKİBİN OYUN BOŞLUĞUNA, OYUN ALANINA ve/veya SERBEST BÖLGESİNE GEÇME**

11.2.1 Rakibin oyununu engellemek kaydıyla bir oyuncu; rakibin oyun alanına, oyun boşluğuna ve/veya serbest bölgesine girebilir.



## 11. FİLEDEKİ OYUNCU

### 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 direklere, iplere veya antenlerin dışında kalan filenin uzantısı da dahil olmak üzere herhangi bir cisme temas edebilirler.

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



## 11. FİLEDEKİ OYUNCU

### 11.4 OYUNCULARIN FİLEDEKİ HATALARI

11.4.1 Bir oyuncu rakibin hücum vuruşu öncesinde veya anında rakibin oyun boşluğundaki topa veya rakibe dokunursa.

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



## 11. FİLEDEKİ OYUNCU

11.4.3 Bir oyuncu aşağıdaki hareketlerden herhangi birini yaparsa, rakibin oyununu etkilemiş olur (daha birçoklarının yanında):

- Topla oynama hareketi esnasında filenin antenler arasındaki kısmına veya antenin kendisine temas ederse,
- antenler arasındaki fileyi destek veya sabitleme yardımcısı olarak kullanırsa,
- Fileye temas ederek rakibine karşı haksız bir avantaj yaratırsa,
- Rakip oyuncunun kurallara uygun topla oynama teşebbüsünü engelleyici hareketler yaparsa.

Topla oynanırken topa yakın olan veya topla oynamaya çalışan oyuncu(lar), topa herhangi bir teması olmasa bile topla oynama hareketi çerçevesinde değerlendirilir.

Bununla beraber, antenlerin dışındaki fileye temas hata olarak kabul edilmez (istisna K 9.1.3)





## 12. SERVİS

Servis, servis bölgesinde bulunan doğru servisçi tarafından topu oyuna sokma hareketidir.

### 12.1 BİR SETTEKİ İLK SERVİS

12.1.1 Bir setteki ilk servis kura atışıyla belirlenen takım tarafından atılır.

### 12.2 SERVİS SIRASI

12.2.1 Oyuncular müsabaka cetveline kaydedilen servis sırasını takip etmelidirler.



## 12. SERVİS

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 tekrar servis atar.

12.2.2.2 Servis karşılayan takım ralliyi kazandığında servis atma hakkını kazanır ve bir önce servis atmamış olan oyuncu servisi kullanır.

### 12.3 SERVİS ATMA İZİNİ

Başhakem, her iki takımın da oynamaya hazır olduğunu ve servis atacak oyuncunun topa sahip olduğunu kontrol ettikten sonra servis atışına izin verir.





## 12. SERVİS

### 12.4 SERVİSİN ATILMASI

12.4.1 Topa havaya atıldıktan ya da el(ler)den bırakıldıktan sonra, tek el veya kolun herhangi bir kısmıyla vurulmalıdır.

12.4.2 Topun sadece bir kez havaya atılmasına veya elden bırakılmasına izin verilir. Topun ellerde hareket ettirilmesine izin verilir.

12.4.3 Servisçi, servis bölgesinde serbestçe hareket edebilir. Servisçi, servis vuruşu anında veya sıçrayarak kullanılan bir servis için sıçradığında ne oyun alanına (dip çizgi dahil) temas etmelidir ne de servis bölgesi dışındaki zemine temas etmelidir. Ayakları dip çizginin altına girmemelidir.

Vuruştan sonra servis bölgesinin dışına veya oyun alanının içine basabilir veya düşebilir. Eğer çizgi servisçinin ittiği kum nedeniyle hareket ederse hata olarak kabul edilmez.



## 12. SERVİS

**12.4.4 Servisçi, başhakemin servis için çaldığı düdüğü takiben 5 saniye içinde topa vurmmalıdır.**

12.4.5 Başhakemin servis düdüğünden önce atılan servis iptal edilir ve tekrarlatılır.

12.4.6 Eğer top servisçi tarafından havaya fırlatıldıktan veya elden bırakıldıktan sonra servisçi tarafından dokunulmadan veya tutulmadan yere düşerse servis atışı olarak kabul edilir.

12.4.7 Bundan başka servis atma teşebbüsüne izin verilmez.



## 12. SERVİS

### 12.5 PERDELEME

12.5.1 Servis kullanan takımın bir oyuncusu bireysel perdeleme yaparak rakibinin servis atan oyuncuyu veya topun geliş yönünü görmesini engellememelidir.

12.5.2 Servis atan takımın oyuncusu; servis kullanıldığı sırada kollarını sallayarak, zıplayarak veya her iki yöne doğru hareket ederek servisçiyi ve topun geliş yönünü saklarsa perdeleme yapmış olur.





## 12. SERVİS

### 12.6 SERVİS ESNASINDA YAPILAN HATALAR

#### 12.6.1 Servis hataları

Aşağıdaki hatalar servis değişikliğine yol açar. Servis atan oyuncu:

12.6.1.1 Servis sırasını ihlal ederse,

12.6.1.2 Servisi kurallara uygun şekilde kullanmazsa.



## 12. SERVİS

### 12.6.2 Servis vuruşundan sonra yapılan hatalar

**Topa kurallara uygun bir şekilde vurulduktan sonra, aşağıda belirtilen hallerde servis hatalı kabul edilir. Eğer top:**

12.6.2.1 Servis kullanan takımın bir oyuncusuna değer veya file dikey düzlemini geçiş boşluğundan geçmezse,

12.6.2.2 Oyun alanının dışına giderse,

12.6.2.3 Bir perdelemenin üzerinden geçerse.





## 13 HÜCUM VURUŞU

### 13.1 HÜCUM VURUŞUNUN ÖZELLİKLERİ

13.1.1 Servis ve blok hariç topu rakibe yönelten bütün vuruşlar hücum vuruşu olarak değerlendirilir.

13.1.2 Top bütünüyle file dikey düzlemini geçtiği veya bir rakip oyuncuya temas ettiği anda hücum vuruşu tamamlanmış olur.

13.1.3 Temasın kendi oyun boşluğunda yapılmış olması şartıyla herhangi bir oyuncu, herhangi bir yükseklikten hücum vuruşu yapabilir (K 13.2.4,13.2.5 hariç).





## 13 HÜCUM VURUŞU

### 13.2 HÜCUM VURUŞU HATALARI

13.2.1 Bir oyuncu rakibin oyun boşluğunda topa vurursa,

13.2.2 Bir oyuncu topu harice vurursa,

13.2.3 Bir oyuncu açık elle veya bitişik ve dik olmayan parmaklarla tiplene yapılarak bir hücum vuruşunu tamamlarsa,

- Plaj voleybolunda açık elle parmak plase yoktur.





## 13 HÜCUM VURUŞU

13.2.4 Top bütünüyle file üst kenar seviyesinin üzerindeyken bir oyuncu rakibin servisine hücum vuruşunu tamamlarsa,

**13.2.5 Bir oyuncu omuzlarının hizası dışında parmak pas ile bir hücum vuruşunu tamamlarsa hata yapmış olur.**

Bu durumun istisnası, oyuncunun takım arkadaşına pas verme teşebbüsüdür.

- **Plaj voleybolunda bazı durumlar haricinde parmak pasla hücum vuruşu yapılmaz.**







## 14. BLOK

### 14.1 BLOK YAPMAK

14.1.1 Blok, fileye yakın olan oyuncuların rakipten gelen topu durdurmak için file üst kenar seviyesinden daha yükseğe uzanarak yaptıkları hareket olup, blokçunun topa temas ettiği yüksekliğin bir önemi yoktur.

Topla temas anında, vücudun herhangi bir kısmının file üst kenar seviyesinin üzerinde olması gerekir.





## 14. BLOK

### 14.1.2 Blok Teşebbüsü

Topa dokunulmadan yapılan blok hareketidir.

### 14.1.3 Tamamlanmış Blok

Blokçu topa değdiği anda blok tamamlanmıştır.

### 14.1.4 Kollektif Blok

Birbirine yakın iki oyuncu tarafından yapılır ve bu oyuncuların biri topa değdiğinde tamamlanır.



## 14. BLOK

### 14.2 BLOK TEMASI

Top temalarının tek bir hareket esnasında olması kaydıyla bir veya daha fazla blokçu topa birbiri ardına (çabuk ve devamlı) temas edebilir. Bu temaslar sadece bir takım vuruşu sayılır ve vücudun herhangi bir kısmıyla yapılabilir.

### 14.3 RAKİBİN OYUN BOŞLUĞUNDA BLOK YAPMA

Blok esnasında rakibin oyununa müdahale etmemek kaydıyla bir oyuncu ellerini ve kollarını filenin ötesine geçirebilir. Ancak rakip bir hücum vuruşu yapıncaya kadar filenin ötesinde topa dokunulmasına müsaade edilmez.



## 14. BLOK

### 14.4 BLOK VE TAKIM VURUŐLARI

14.4.1 Blok teması takımın vuruőlarından biri sayılır. Blok yapan takımın blok temasından sonra sadece iki vuruő hakkı olacaktır.

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





## 14. BLOK

### 14.5 SERVİSE BLOK YAPMA

Rakibin servisine blok yapmak yasaktır.

### 14.6 BLOK YAPMA HATALARI

14.6.1 Blokçu rakibin hücum vuruşu öncesinde veya anında rakibin oyun boşluğunda topa değerse,

14.6.2 Anten dışından rakibin oyun boşluğundaki topa blok yapılırsa,

14.6.3 Rakibin servisine blok yapılırsa,

14.6.4 Top bloktan harice gönderilirse.



BÖLÜM 5  
DURAKLAMALAR, GECİKTİRMELER VE FASILALAR



## 15. DURAKLAMALAR

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

Kurallara uygun oyun duraklamaları sadece MOLALARDIR.

### 15.1 KURALLARA UYGUN OYUN DURAKLAMALARININ SAYISI

Her takımın bir sette en fazla bir mola hakkı vardır.

### 15.2 KURALLARA UYGUN OYUN DURAKLAMALARININ BİRBİRİNİ TAKİP ETMESİ

15.2.1 Her iki takımın talep ettiği molalar aynı duraklamada birbirini takip edebilir.

15.2.2 Oyuncu değişikliği yoktur.



## 15. DURAKLAMALAR

### 15.3 KURALLARA UYGUN OYUN DURAKLAMASI TALEPLERİ

Kurallara uygun oyun duraklaması talepleri sadece kaptan tarafından yapılabilir.

### 15.4 MOLALAR VE TEKNİK MOLALAR

15.4.1 Mola talepleri, ilgili el işareti gösterilerek top oyun dışıyken ve servis düdüğünden önce yapılmalıdır. **Talep edilen tüm molalar 30 saniyedir.**

15.4.2 FIVB Dünya ve Resmi Müsabakalarında, 1. ve 2. setlerde takımların sayılarının toplamı 21'e ulaştığında 30 saniyelik bir "Teknik Mola" otomatik olarak uygulanır.







## 15. DURAKLAMALAR

15.4.3 Netice setinde (3. Set), “Teknik Mola” yoktur; her takım tarafından sadece 30 saniyelik bir mola talep edilebilir.

15.4.4 Kurallara uygun bütün oyun duraklamalarında (teknik molalar dahil) ve set aralarında oyuncular kendilerine ayrılan oturma alanlarına gitmelidirler.





## 15. DURAKLAMALAR

### 15.5 KURALLARA UYGUN OLMAYAN DURAKLAMA TALEPLERİ

Diğerlerinin yanında aşağıdaki hallerde mola talep etmek kurallara uygun değildir:

15.5.1 Ralli esnasında veya servis düdüğü anında veya sonrasında yapılan talep,

15.5.2 Yetkili olmayan bir takım mensubu tarafından yapılan talep,

15.5.3 İzin verilen mola sayısı bittikten sonra yapılan talep.

15.5.4 Aynı takım tarafından, aynı maçta yapılan herhangi başka bir kurallara uygun olmayan talep geciktirme olarak değerlendirilir.





## 16 OYUNU GECİKTİRMELER

### 16.1 GECİKTİRME TÜRLERİ

Bir takımın oyunun yeniden başlamasını engelleyen kurallara uygun olmayan bir hareketi geciktirmedir ve daha birçoklarının yanında aşağıdakileri kapsar:

16.1.1 oyuna başlama işaretini aldıktan sonra molaları uzatmak,

16.1.2 kurallara uygun olmayan duraklama talebini tekrarlamak,

16.1.3 oyunu geciktirmek (normal oyun şartlarında rallinin bitimi ile bir sonraki servis düdüğü arasındaki süre en fazla 12 saniye olacaktır)

Ancak Teknik Delege'nin izniyle sıcak ve nem gibi olağandışı hava koşullarında 15 saniyeye kadar uzatılabilir.

16.1.4 bir takım mensubunun oyunu geciktirmesi.





## 16 OYUNU GECİKTİRMELER

### 16.2 GECİKTİRME YAPTIRIMLARI

16.2.1 “Geciktirme Uyarısı” ve “Geciktirme İhtarı” takıma ait 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 geciktirmesi “Geciktirme Uyarısı” ile cezalandırılır.

16.2.3 Aynı takımın herhangi bir mensubunun aynı maçtaki her türlü ikinci ve sonraki geciktirmeleri hata teşkil eder ve “Geciktirme İhtarı” ile cezalandırılır: rakibe bir sayı ve servis atma hakkı.

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





## 16 OYUNU GECİKTİRMELER

- Baş Hakem rallinin başlamasının gecikmesine, yalnızca oyuncuların güvenliğini tehdit eden bir durum veya potansiyel bir tehlike varsa veya oyunun imajını ve itibarını düşürecek bir durum varsa izin verecektir.
- 12 sn kuralı oyuncular tarafından genellikle, çizgileri düzeltmek, takım arkadaşıyla gereksiz konuşmalar yapmak, havlu kullanmak, gözlüklerini temizlemek vb. yöntemlerle ihlal edilmektedir.
- Bu yüzden oyuncular doğrudan servis atmak üzere yönlendirilmelidir; ancak havlu kullanmak, gözlük silmek isterlerse bunlar için baş hakemden izin almalı ve bunu rallinin bitiminde derhal yapmalıdırlar.





## 16 OYUNU GECİKTİRMELER

- Eğer kaptan baş hakemin açıklamasını kabul etmeyip itirazında ısrar ederse derhal takım kaptanına geciktirme yaptırımı uygulanmalıdır. (GECİKTİRME **UYARISI** VEYA GECİKTİRME **İHTARI**)
- Geciktirme Yaptırımları takıma ait yaptırımlardır ve maç boyu geçerlidir.





## 17. İSTİSNAİ OYUN DURAKLAMALARI

### 17.1 SAKATLIK / HASTALIK

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

17.1.2 Sakatlanmış/hastalanmış oyuncuya en fazla 5 dakika iyileşme süresi tanınır. Hakem oyuncuyla ilgilenmesi için uygun onaylı tıbbi ekibin oyun alanına girmesine izin vermelidir. Sadece başhakem bir oyuncunun ihtar almadan oyun alanını terk etmesine izin verebilir. Tedavi tamamlandığında veya hiçbir tedavi yapılmıyorsa oyun devam etmelidir. Yardımcı hakem düdük çalacak ve oyuncudan oyuna devam etmesini isteyecektir. Bu anda sadece oyuncunun kendisi oyuna devam edecek kadar iyi olup olmadığına karar verebilir.





## 17. İSTİSNAİ OYUN DURAKLAMALARI

İyileşme süresinin bitiminde, oyuncu iyileşemiyor ve oyun alanına geri dönemiyorsa takımı eksik ilan edilir.

Olağandışı durumlarda, yarışmanın doktoru sakatlanan oyuncunun oyuna dönmesine karşı çıkabilir.

NOT: İyileşme süresi, uygun onaylı sağlık ekibinin oyuncuyla ilgilenmek üzere oyun alanına geldiği anda başlayacaktır. Hiçbir onaylı sağlık ekibinin bulunmadığı veya oyuncunun kendi sağlık ekibi tarafından tedavi edilmek istediği durumlarda, iyileşme süresi hakemin izin verdiği anda başlar.







## 17. İSTİSNAİ OYUN DURAKLAMALARI

### 17.2 HARİCİ MÜDAHALE

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





## 17. İSTİSNAİ OYUN DURAKLAMALARI

### 17.3 UZATILMIŞ DURAKLAMALAR

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

**17.3.2 Toplam dört saati aşmamak kaydıyla oyunda bir veya daha fazla duraklama olduğunda aynı oyun alanında veya başka oyun alanında devam edilmesine bakılmaksızın kazanılmış sayı ve setlerle oyuna devam edilir.**

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





## 18. FASILALAR VE OYUN ALANLARININ DEĞİŞİMİ

### 18.1 FASILALAR

#### 18.1.1 Fasıla setler arasındaki süredir. Tüm fasılalar bir dakikadır.

Bu süre zarfında, oyun alanlarının değişimi (eğer talep edildiyse) ve servis sırasının müsabaka cetveline kayıt işlemleri yapılır.

Netice setinden önceki fasılda hakemler kural 7.1'de ifade edildiği şekilde kura atışını yaparlar.





## 18. FASILALAR VE OYUN ALANLARININ DEĞİŞİMİ

### 18.2 SAHA DEĞİŞİMLERİ

18.2.1 Takımlar, 1 ve 2. Setlerde oynanan her 7 sayıda bir ve 3. sette oynanan her 5 sayıda bir saha değışirler.

18.2.2 Saha değışimleri esnasında takımlar herhangi bir gecikme olmadan derhal değışmelidirler.

Saha değışimi uygun zamanda yapılmamışsa değışim hata fark edildiđi anda yapılacaktır.

Saha değışiminin yapıldıđı skor aynen kalır.





BÖLÜM 6  
KATILANLARIN DAVRANIŞLARI



## 19 DAVRANIŞ KOŞULLARI

### 19.1 SPORTMENCE DAVRANIŞ

19.1.1 Oyuna katılanlar resmi oyun kurallarını bilmek ve onlara uymak zorundadırlar.

19.1.2 Oyuna katılanlar sportmenliğe yakışır bir şekilde hakemlerin kararlarını tartışmaksızın kabul etmek zorundadırlar. Şüpheli bir durumda yalnız kaptan vasıtasıyla açıklama isteğinde bulunulabilir.

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





## 19 DAVRANIŞ KOŞULLARI

### 19.2 DÜRÜST SPORCULUK (FAIR-PLAY)

19.2.1 Oyuna katılanlar dürüst sporculuk 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.





## 20 HATALI DAVRANIŞ VE YAPTIRIMLARI

### 20.1 KÜÇÜK HATALI DAVRANIŞLAR

Küçük hatalı davranışlara yaptırım uygulanmaz. Takımların yaptırım uygulanacak seviyeye yaklaşmalarını önlemek başhakemin görevidir.

Bu iki basamak ile yapılır:

1. kaptan aracılığı ile bir sözlü uyarıda bulunarak;
2. bir takım mensubuna “Sarı Kart” göstererek.

Bu resmi uyarının kendisi bir yaptırım değildir ancak o takım mensubunun (ve takımın geri kalanının) maç için yaptırım uygulanacak seviyeye ulaştığının göstergesidir. Müsabaka cetveline kaydedilir ancak ivedi sonuçları bulunmamaktadır.







## 20 HATALI DAVRANIŞ VE YAPTIRIMLARI

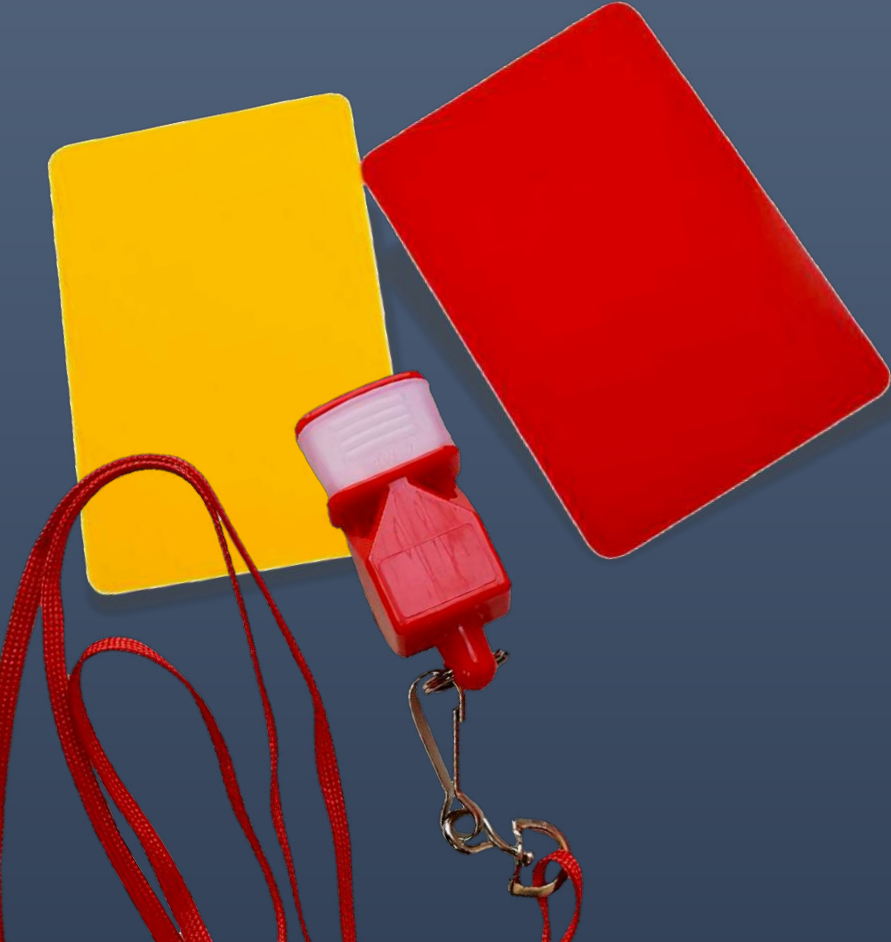
### 20.2 YAPTIRIMLARA YOL AÇAN HATALI DAVRANIŞLAR

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 davranışlar.

20.2.2 **Saldırgan Davranış:** Aşağılayıcı ifadeler de dahil itibar düşürücü veya hakaret edici sözler veya mimikler.

20.2.3 **Tecavüzkar Davranış:** Fiili fiziksel saldırı veya saldırgan ya da tehditkar davranışlar.





## 20 HATALI DAVRANIŞ VE YAPTIRIMLARI

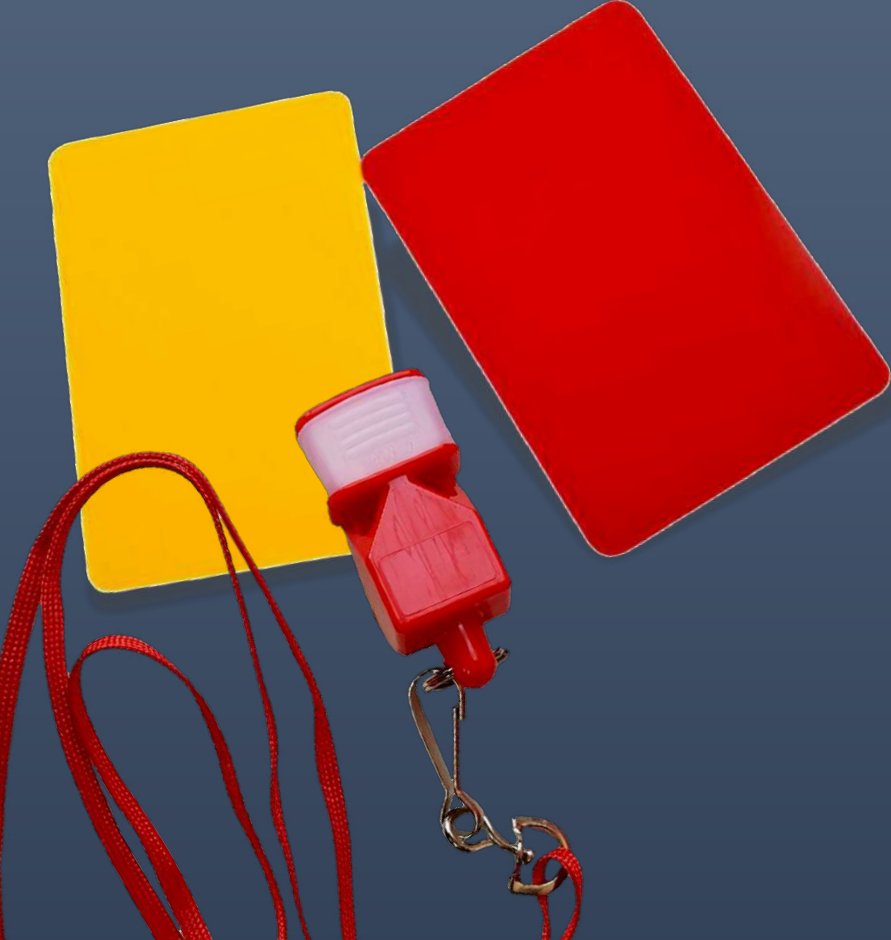
### 20.3 YAPTIRIM TABLOSU

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

#### 20.3.1 İhtar

Bir kaba davranış veya aynı oyuncu tarafından aynı sette yapılan kaba davranışın tekrarı içindir. Bu iki durumun her birinde takım sayı kaybıyla cezalandırılır ve rakibe servis atma hakkı verilir.

Aynı sette bir oyuncunun yaptığı üçüncü kaba davranış oyundan çıkarma ile cezalandırılır. Bununla beraber, kaba davranış yaptırımı aynı oyuncuya sonraki setlerde uygulanabilir.





## 20 HATALI DAVRANIŞ VE YAPTIRIMLARI

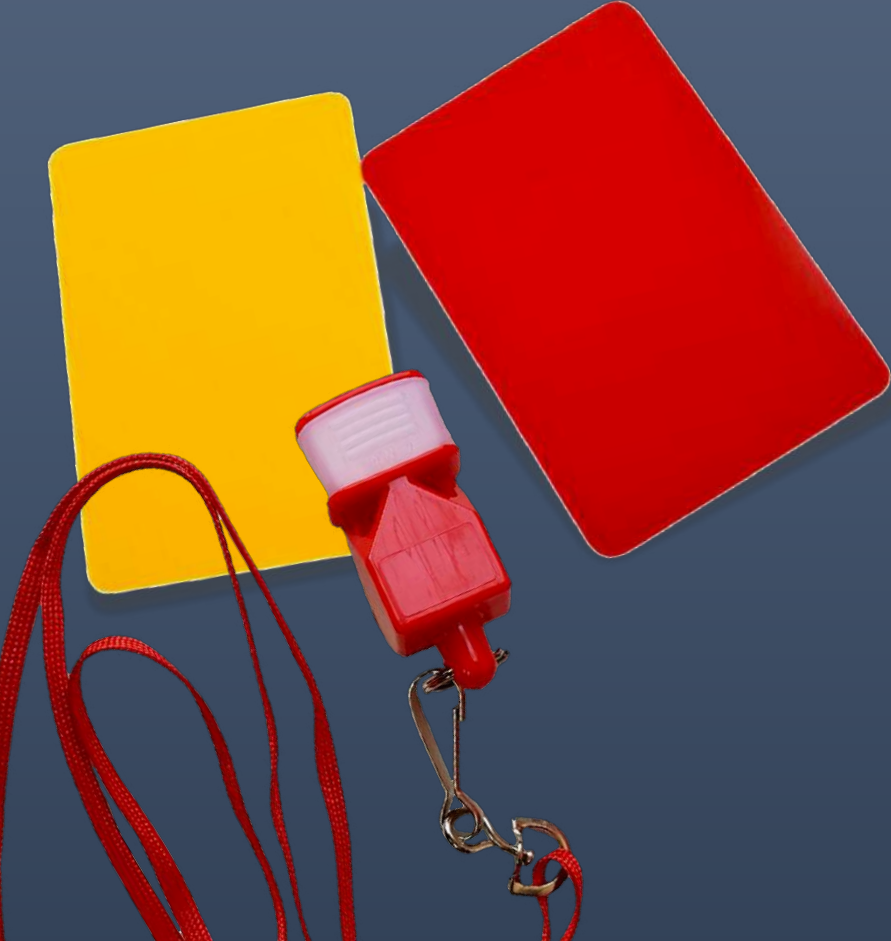
### 20.3.2 Oyundan Çıkarma

İlk saldırgan davranış oyundan çıkarma ile cezalandırılır. Oyundan çıkarma ile cezalandırılan oyuncu oyun alanını terk etmelidir ve takımı set için eksik ilan edilir.

### 20.3.3 Diskalifiye

İlk fiziksel saldırı veya saldırgan ya da tehditkar davranış diskalifiye ile cezalandırılır. Oyuncu oyun alanını terk etmelidir ve takımı maç için eksik ilan edilir.

Hatalı davranışlar yaptırım tablosunda gösterildiği şekilde cezalandırılır.





## 20 HATALI DAVRANIŞ VE YAPTIRIMLARI

### 20.4 SET ÖNCESİ VE SETLER ARASINDAKİ HATALI DAVRANIŞLAR

Setlerden önce veya setler arasında meydana gelen hatalı bir davranış, yaptırım tablosuna göre cezalandırılır ve müteakip sette uygulanır.

### 20.5 HATALI DAVRANIŞ VE KARTLARIN KULLANIMININ ÖZETİ

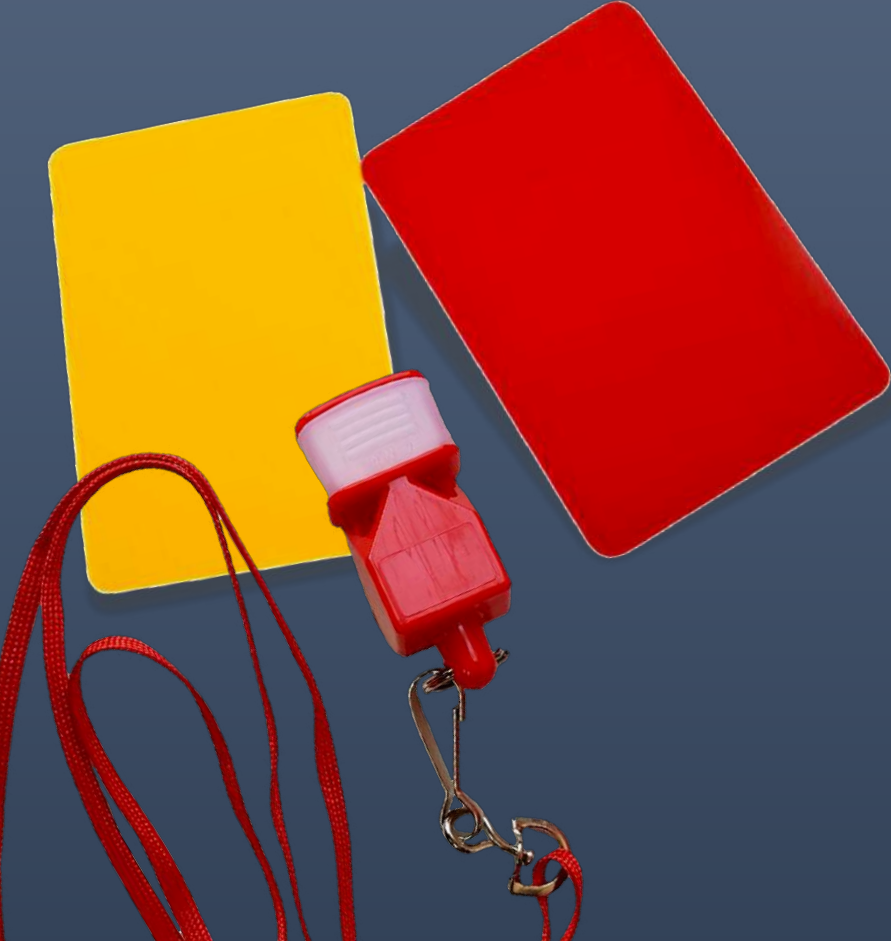
Uyarı: ceza yok-

1. Basamak: sözlü uyarı
2. Basamak: sembol **Sarı** Kart

İhtar. : ceza – sembol **Kırmızı** Kart

Oyundan Çıkarma. : ceza – sembol **Kırmızı** + **Sarı** Kart birlikte

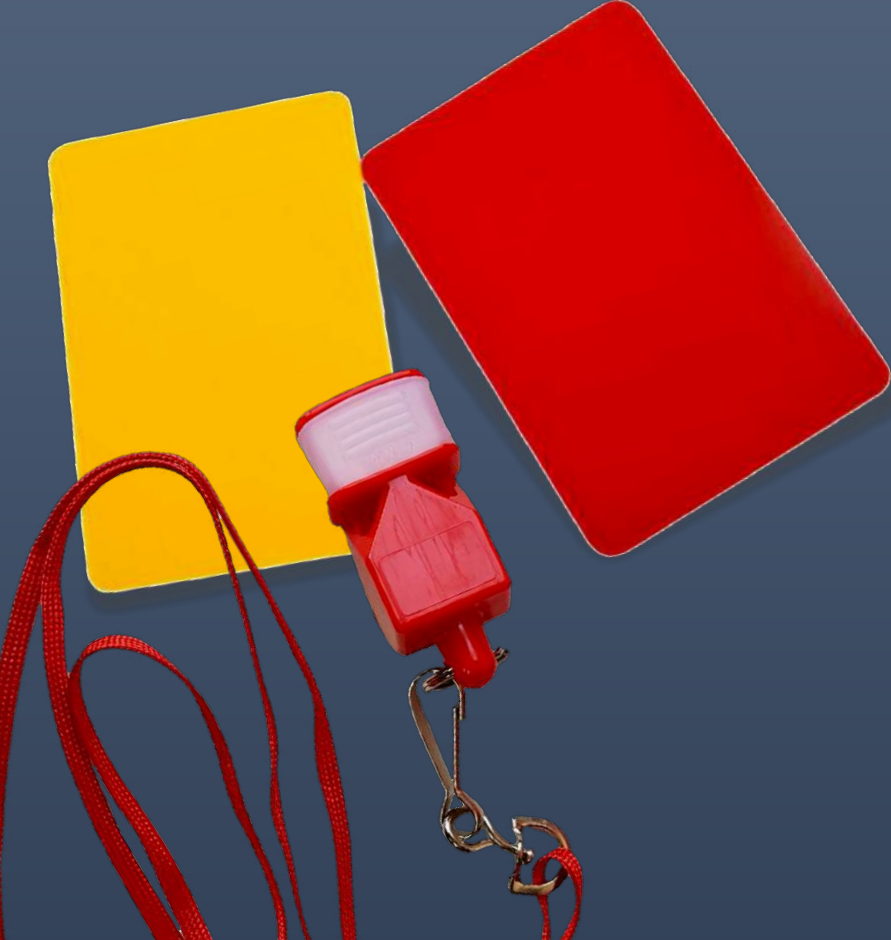
Diskalifiye : ceza – sembol **Kırmızı** + **Sarı** Kart ayrı ayrı





## 20 HATALI DAVRANIŞ VE YAPTIRIMLARI

- Kaptan olmayan diğer oyuncunun hakemlere yaptığı itirazlarda öncelikle sözlü uyarıda bulunup **kaptan olmadığı hatırlatılır** tekrarında derhal yaptırım uygulanmalıdır. (**SARI** veya **KIRMIZI** kart)
- Herhangi bir oyuncunun yaptığı kaba davranıştan dolayı uyarı almadan (**SARI** kart), aldığı ilk ihtar (**KIRMIZI** kart) yaptırımından hangi oyuncu almış ise o oyuncuya FIVB tarafından belirlenen para cezası uygulanmaktadır.
- Bunun için hakemler diğer tutmaları gereken raporların yanı sıra bu durumu da rapor etmek zorundadırlar.





FASIL II  
KISIM II  
HAKEMLER  
VE  
SORUMLULUKLARI



## 21. HAKEM GRUBU VE YÖNETİM USULLERİ

### 21.1 OLUŞUM

Bir maçtaki hakem grubu aşağıdakilerden oluşur;

- Başhakem
- Yardımcı Hakem
- Yazı Hakemi
- Dört (iki) Çizgi Hakemi

Duruş yerleri şekil 8 de gösterilmiştir.

FIVB Dünya ve Resmi Müsabakaları'nda bir skor hakemi bulunması zorunludur.





## 21. HAKEM GRUBU VE YÖNETİM USULLERİ

### 21.2. YÖNETİM USÜLLERİ

21.2.1. Maç esnasında sadece başhakem ve yardımcı hakem düdük çalabilir.

21.2.1. Ralliyi başlatan servis atışı için işareti başhakem verir.

21.2.1.2 Başhakem ve yardımcı hakem, bir hata yapıldığına ve hatanın nevini belirlediklerine emin olduklarında rallinin sona erdiğini işaret ederler.

21.2.2. Top oyun dışındayken başhakem ve yardımcı hakemler bir takımın talebini kabul ettiklerini ya da reddettiklerini belirtmek için düdük çalabilirler.







## 21. HAKEM GRUBU VE YÖNETİM USULLERİ

21.2.3. Bir hakem rallinin tamamlandığını işaret eden düdüğünü çaldıktan sonra derhal resmi el işaretlerini göstermelidir.

21.2.3.1 Eğer hata için düdüğü başhakem çalarsa sırasıyla şunları belirtecektir:

- servis atacak takım,
- hatanın nevi,
- hatalı oyuncu(lar) (eğer gerekirse).





## 21. HAKEM GRUBU VE YÖNETİM USULLERİ

21.2.3.2 Eğer hata için düdüğü yardımcı hakem çalmışsa şunları gösterecektir:

- hatanın nevi,
- hatalı oyuncu (eğer gerekirse),
- başhakemin el işaretini takip ederek servis atacak takım.

Bu durumda başhakem ne hatanın nevini ne de hatalı oyuncuyu gösterir, sadece servis kullanacak takımı gösterir.





## 21. HAKEM GRUBU VE YÖNETİM USULLERİ

21.2.3.3. Çift hata olması halinde iki hakem de sırasıyla şunları gösterirler:

- hatanın nevi,
- hatalı oyuncular (eğer gerekirse),
- başhakemin yönlendirmesi ile servis kullanacak takım.





## 22. BAŐHAKEM

### 22.1 DURUŐ YERİ

BaŐhakem filenin dıŐ tarafında ve yazı hakeminin karŐısında konuŐlandırılan bir hakem sandalyesinde ayakta durarak grevlerini yerine getirir.

BakiŐ hizası, file st kenar seviyesinin yaklaŐık 50 cm yukarısında olmalıdır.





## 22. BAŐHAKEM

### 22.2 YETKİLERİ

22.2.1 BaŐhakem maçı baŐından sonuna kadar yönetir. Maç esnasında hakem grubunun ve takımların tüm mensupları üzerinde otorite sahibidir.

Maç esnasında baŐhakemin kararları kesindir. BaŐhakem, hataya düŐtüklerini fark ettiĐi takdirde hakem grubunun diĐer mensuplarının kararlarını geçersiz saymaya yetkilidir.

BaŐhakem görevini doĐru yapmayan hakem grubu mensubunu deĐiŐtirebilir.

22.2.2 BaŐhakem aynı zamanda top toplayıcıların çalıŐmalarını da kontrol eder.





## 22. BAŞHAKEM

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

22.2.4 Başhakem, kararları hakkında herhangi bir tartışmaya izin vermemelidir.

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

Eğer kaptan başhakemin açıklamasını kabullenmez ve resmi itiraz talebinde bulunursa başhakem itiraz protokolü uygulamasını başlatmalıdır.

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





## 22. BAŐHAKEM

### 22.3 SORUMLULUKLARI

#### 22.3.1 Maçtan önce başhakem:

22.3.1.1 oyun sahasının koşullarını, topları ve diğer malzemeleri denetler,

22.3.1.2 takım kaptanlarıyla birlikte kura atışı yapar,

22.3.1.3 takımların ısınmalarını kontrol eder.

#### 22.3.2 Başhakem maç esnasında aşağıdaki konularda yetkilidir:

22.3.2.1 takımlara uyarıda bulunmak,





## 22. BAŞHAKEM

22.3.2.2 hatalı davranış ve geciktirmelere yaptırım uygulamak,

22.3.2.3 aşağıdaki hususlarda karar vermek:

- servis atan oyuncunun hatalarına ve servis atan takımın perdeleme hatasına,
- topla oynama hatalarına,
- file üst kenar seviyesi üzerindeki hatalara, öncelikle hücum yapan takımın tarafındaki oyuncunun fileye hatalı temasına,
- filenin altından tamamıyla rakip oyun boşluğuna geçen topa,
- Servisten gelen top ve 3. vuruştan sonraki top, oyun alanının kendi tarafındaki antenin üzerinden veya dışından geçerse.

22.3.3 Maçın sonunda müsabaka cetvelini kontrol eder ve imzalar.







## 23. YARDIMCI HAKEM

### 23.1 DURUŐ YERİ

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





## 23. YARDIMCI HAKEM

### 23.2 YETKİLERİ

23.2.1 Yardımcı hakem başhakemin yardımcısıdır. Ancak kendi görev sahasına giren yetkileri de vardır.

Başhakemin görevine devam etmesi imkansız hale gelirse yardımcı hakem onun yerini alabilir.

23.2.2 Yardımcı hakem yetki çerçevesi dışındaki hataları düdük çalmadan işaret edebilir, ancak bunlar için başhakeme ısrar edemez,





## 23. YARDIMCI HAKEM

23.2.3 Yardımcı hakem yazı hakeminin çalışmasını kontrol eder,

23.2.4 Yardımcı hakem her hatalı davranışı başhakeme bildirir.

23.2.5 Yardımcı hakem mola ve oyun alanları değişikliğine izin verir, bunların sürelerini kontrol eder ve kurallara uygun olmayan talepleri reddeder.

23.2.6 Yardımcı hakem her iki takım tarafından kullanılan molaları takip eder ve molaların tamamlandığında başhakeme ve ilgili oyunculara bildirir.

23.2.7 Bir oyuncunun sakatlanması durumunda, yardımcı hakem iyileşme süresini başlatır ve takip eder.





## 23. YARDIMCI HAKEM

23.2.8 Yardımcı hakem maç boyunca topların yönetmeliklerin gerektirdiği niteliklere uygun olup olmadığını kontrol eder.

**23.2.9 Yardımcı hakem, başhakemin kura atışını gerçekleştiremeyeceği özel durumlarda, 2. ve 3. set arasındaki kurayı yönetir.**

Yardımcı hakem daha sonra kura atışı ile ilgili bilgileri yazı hakemine bildirir.





## 23. YARDIMCI HAKEM

### 23.3 SORUMLULUKLARI

23.3.1 Her setin başlangıcında ve her gerekli olduğunda, yardımcı hakem yazı hakeminin çalışmasını ve servisi doğru oyuncunun atıp atmadığını kontrol eder.

23.3.2 Maç esnasında yardımcı hakem aşağıdaki hallerde karar verir, düdük çalar ve işaret eder:

23.3.2.1 rakibin oyun alanına ve filenin altındaki boşluğa girilmesine,

23.3.2.2 öncelikle blok yapan takım tarafından fileye ve kendi tarafındaki antene hatalı temaslara,

23.3.2.3 topun yabancı bir cisme temasına,





## 23. YARDIMCI HAKEM

23.3.2.4 top, servis atışı da dahil olmak üzere, fileyi, geçiş boşluğunun kısmen veya bütünüyle dışından geçerek rakip oyun alanına giderse veya oyun alanının kendi tarafındaki antene değerse,

23.3.2.5 Başhakemin teması görebilecek pozisyonda olmadığı zamanlarda topun kuma temasına,

**23.3.2.6 Top, filenin altından tamamıyla rakip oyun boşluğundan geri çevrildiğinde,**

23.3.2.7 Servisten gelen top ve 3. vuruştan sonraki top, oyun alanının kendi tarafındaki antenin üzerinden veya dışından geçerse.

23.3.3 Maçın sonunda müsabaka cetvelini kontrol eder ve imzalar.







## 24. YAZI HAKEMİ

### 24.2 SORUMLULUKLARI

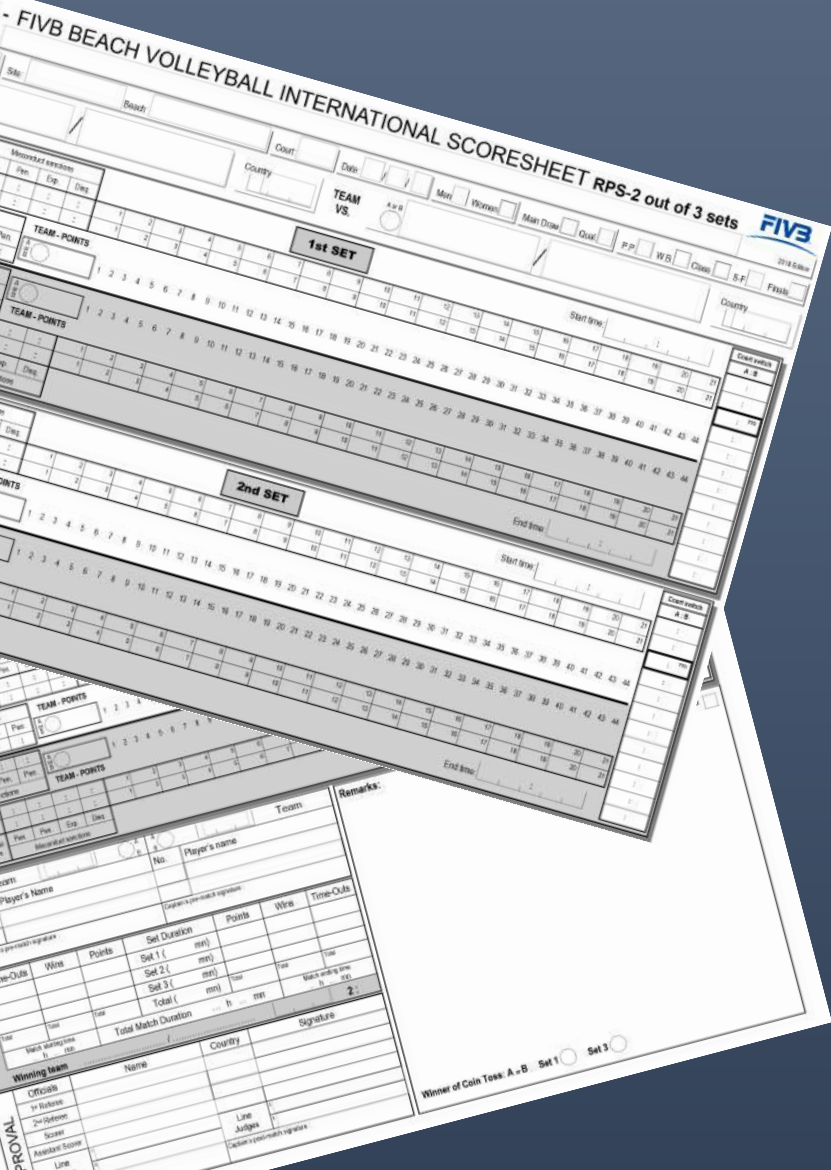
Yazı hakemi, yardımcı hakem ile işbirliği yaparak, kurallara uygun şekilde müsabaka cetvelini tutar.

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

#### 24.2.1 Maçtan ve setten önce yazı hakemi:

24.2.1.1 Takımlara ilişkin verileri kaydeder ve takım kaptanlarının imzalarını alır,

24.2.1.2 Her takımın servis sırasını kaydeder.



The image shows a detailed FIVB Beach Volleyball International Scoresheet RPS-2 out of 3 sets. The form is divided into sections for the 1st and 2nd sets, each with a grid for recording points and set duration. It includes fields for team names, player names, and signatures. The form is tilted and partially overlapping, showing multiple copies.





## 24. YAZI HAKEMİ

### 24.2.2 Maç boyunca yazı hakemi:

24.2.2.1 kazanılan sayıları kaydeder,

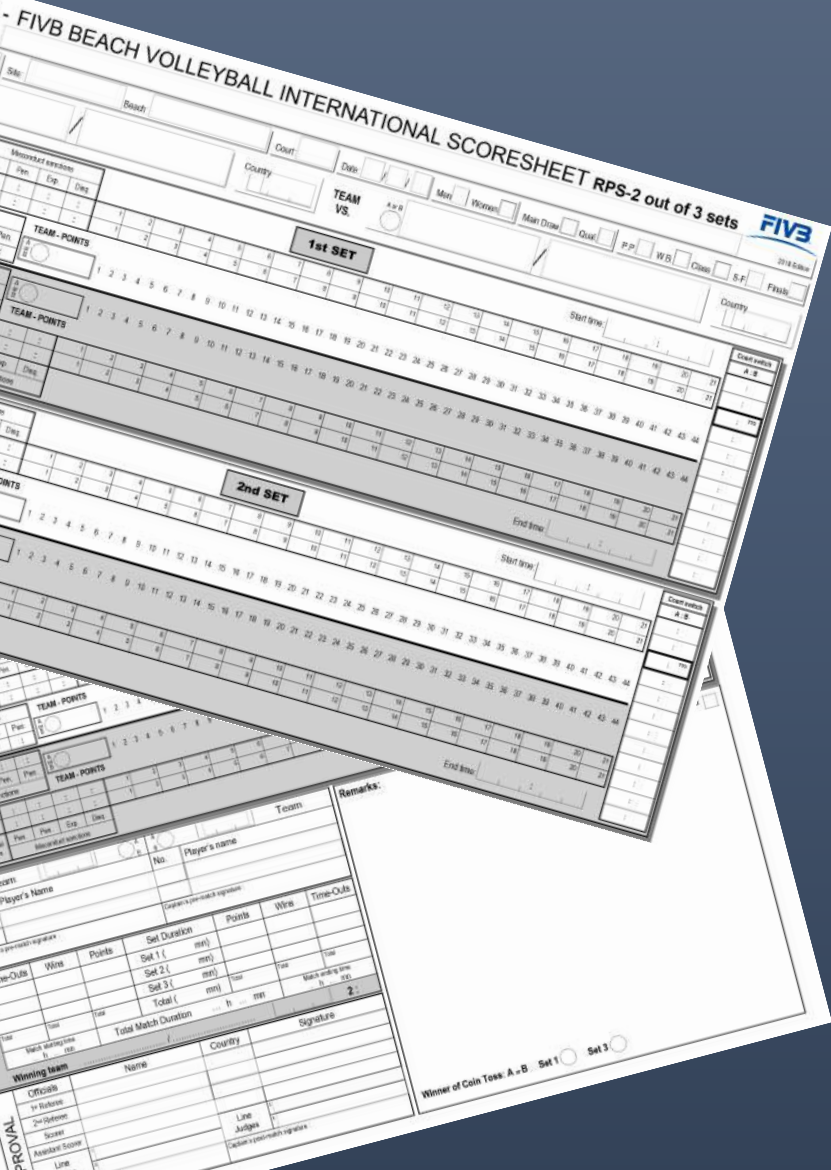
24.2.2.2 her takımın servis kullanma sırasını kontrol eder ve herhangi bir yanlışlığı servis atışından önce belirtir,

24.2.2.3 molaları kaydeder, mola sayılarını kontrol eder ve yardımcı hakemi bilgilendirir,

24.2.2.4 bir mola talebinin kurallara uygun olmaması halinde durumu hakemlere bildirir,

24.2.2.5 oyun alanı değişikliklerini ve setlerin bitimini hakemlere bildirir,

24.2.2.6 cezaları ve kurallara uygun olmayan talepleri kaydeder,



The image shows a detailed FIVB Beach Volleyball International Score Sheet. It is a complex form with multiple sections for recording match data. The top section includes fields for Site, Beach, Court, Date, and Country. Below this, there are sections for TEAM VS. (A vs B), Men/Women, and Match Draw. The main body of the sheet is divided into three sets: 1st SET, 2nd SET, and 3rd SET. Each set section contains a grid for recording points, with columns for Team A and Team B. The bottom section includes a table for Player's Name, No., Team, and Remarks. There is also a section for Officials (Referee, Score, Assistant Score, Line) and a section for Winning team. The form is titled 'FIVB BEACH VOLLEYBALL INTERNATIONAL SCORESHEET RPS-2 out of 3 sets' and features the FIVB logo.



## 24. YAZI HAKEMİ

24.2.2.7 yardımcı hakemin talimatı ile diğer tüm olayları kaydeder. örneğin; iyileşme süresi, uzatılmış duraklamalar, harici müdahale vb.,

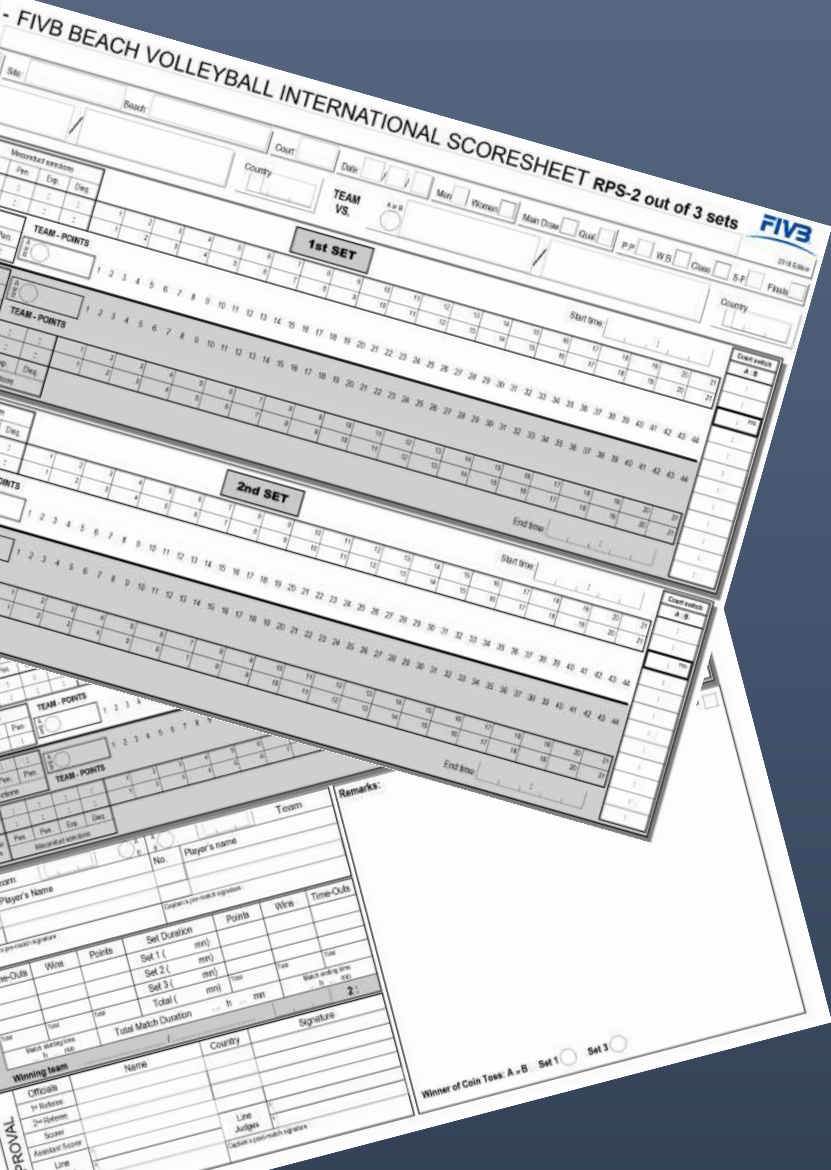
24.2.2.8 setler arasındaki fasılayı kontrol eder.

24.2.3 Maçın sonunda yazı hakemi:

24.2.3.1 maçın sonucunu kaydeder,

24.2.3.2 bir itiraz olması halinde, başhakemin izniyle müsabaka cetveline itiraz edilen olay hakkında bir beyan yazar veya takım kaptanının yazmasına izin verir,

24.2.3.3 müsabaka cetvelini imzaladıktan sonra, takım kaptanlarının ve daha sonra da hakemlerin imzalarını alır.



The image shows a detailed FIVB Beach Volleyball International Scoresheet RPS-2 out of 3 sets. The form is divided into sections for the 1st and 2nd sets, each with a grid for recording points and set duration. It includes fields for team names, player names, and a table for recording set and match statistics. The form is tilted and partially overlapping, showing the top and bottom sections.



## 25. SKOR HAKEMİ

### 25.1 DURUŐ YERİ

Skor hakemi masada yazı hakeminin yanında oturarak görevlerini yerine getirir.





## 25. SKOR HAKEMİ

### 25.2 SORUMLULUKLARI

Yazı hakeminin çalışmasına yardım eder,

Yazı hakeminin görevine devam etmesi imkansız hale gelirse skor hakemi onun yerine geçer,

25.2.1 Skor hakemi maçtan ve setten önce:

25.2.1.1 skorbord da görünen tüm bilgilerin doğruluğu kontrol eder.

25.2.2 Skor hakemi maç boyunca:

**25.2.2.1 üzerinde 1 ya da 2 yazan tabelalarla servis atacak oyuncuların sırasını gösterir ve,**





## 25. SKOR HAKEMİ

25.2.2.2 herhangi bir hatayı zili kullanarak hakemlere derhal bildirir,

25.2.2.3 yazı masasındaki manuel skorbordu kullanır,

25.2.2.4 skorbordların uyumunu sağlar,

25.2.2.5 teknik molaların sürelerini başlatır ve bitirir,

25.2.2.6 eğer gerekirse bilgileri yedek maç kağıdına geçirir ve yazı hakemine verir,

25.2.3 Maçın sonunda skor hakemi:

25.2.3.1 müsabaka cetvelini imzalar.





## 26. ÇİZGİ HAKEMLERİ

### 26.1 DURUŞ YERİ

Eğer iki çizgi hakemi kullanılıyorsa çizgi hakemleri; 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 hem yan çizgiyi kontrol eder.

FIVB Dünya ve Resmi Müsabakalarında yarı final ve final müsabakalarında dört çizgi hakemi bulunması zorunludur.

Bu çizgi hakemleri; serbest bölgede, oyun alanının her köşesinden **1 ila 3 metre** uzaklıkta, kontrol ettikleri çizginin varsayılan uzantısı üzerinde, ayakta dururlar.





## 26. ÇİZGİ HAKEMLERİ

### 26.2 SORUMLULUKLARI

26.2.1 Çizgi hakemleri (40x40 cm) bayraklarını kullanarak aşağıda belirtilen hususları işaret etmek suretiyle görevlerini yerine getirirler:

26.2.1.1 kendi çizgilerine yakın düşen topun “dâhil” veya “hariç” olduğunu (Not: öncelikle topun izlediği yola en yakın çizgi hakemi topun dahil ya da hariç olduğunu işaret etmekle sorumludur),

26.2.1.2 harice düşen toplarda topu karşılayan takımın topa temaslarını,

26.2.1.3 topun antene temasını, servis atışından ve takımların üçüncü vuruşlarından sonra fileyi geçiş boşluğunun dışından geçen topu vb.,





## 26. ÇİZGİ HAKEMLERİ

26.2.1.4 servis atışı esnasında ayağı kendi oyun alanının dışına basan herhangi bir oyuncuyu (servis kullanan hariç),

26.2.1.5 servis kullanan oyuncunun servis bölgesini ihlali ile ilgili ayak hatalarını,

26.2.1.6 herhangi bir oyuncunun topla oynama hareketi esnasında veya oyuna müdahale ederek oyun alanının kendi tarafındaki antenin 80 cm'lik üst kısmına temasını,

26.2.1.7 rakip oyun alanına doğru geçiş boşluğu dışından fileyi geçen veya oyun alanının kendi tarafındaki antene temas eden topu,

**26.2.1.8 ralli boyunca blok temaslarını.**

26.2.2 Çizgi hakemi, başhakemin talebi halinde işaretini tekrarlamalıdır.







## 26. ÇİZGİ HAKEMLERİ

- Plaj voleybolunda çizgi hakemleri oyuncular gözlükleri silmek istediklerinde vermek üzere yanlarında havlu taşırlar.
- Oyun alanı çizgilerini düzeltirler.





## 27. RESMİ İŞARETLER

### 27.1 HAKEMLERİN EL İŞARETLERİ

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.

### 27.2 ÇİZGİ HAKEMLERİNİN BAYRAK İŞARETLERİ

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

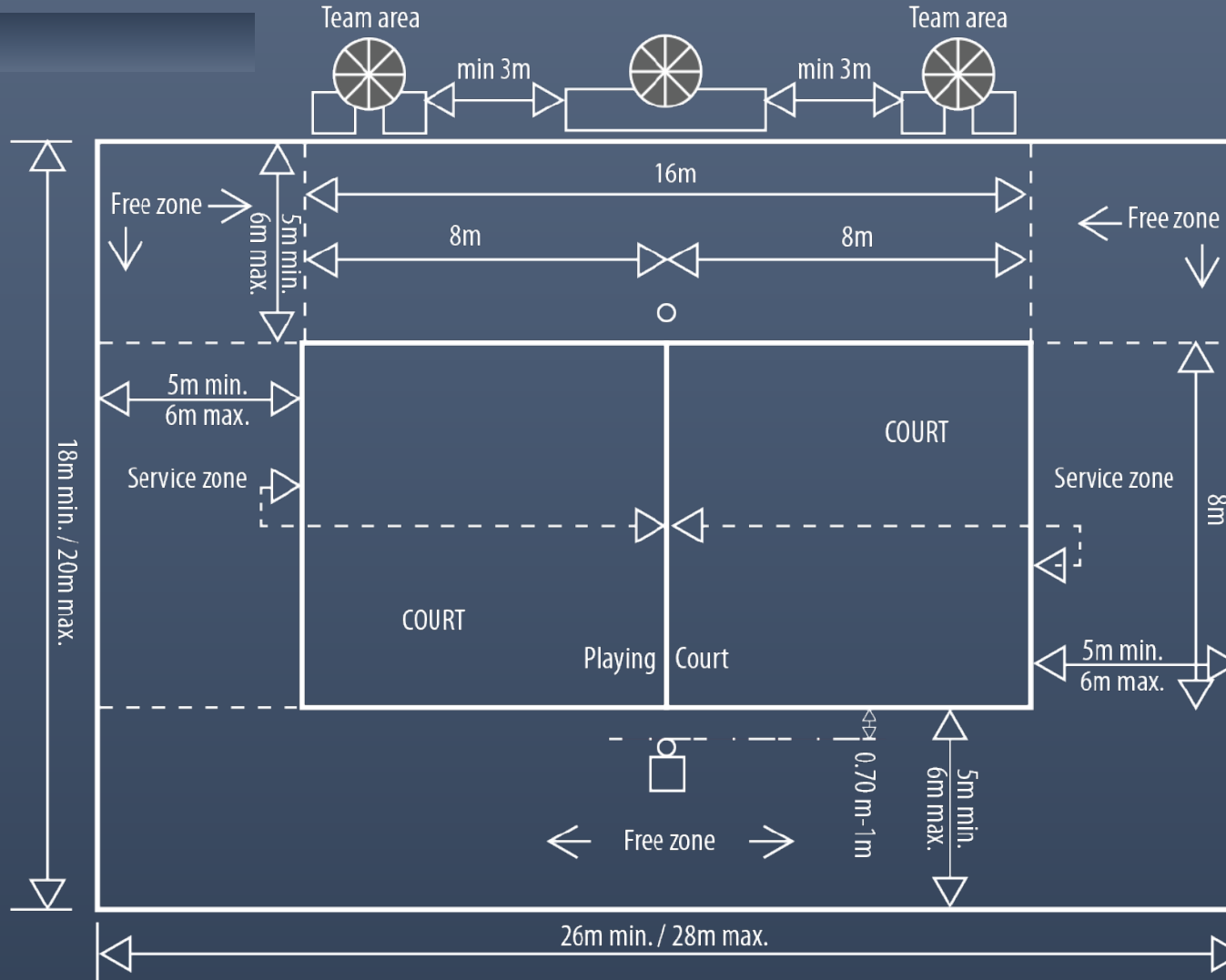




FASIL II  
KISIM III  
DİAGRAMLAR

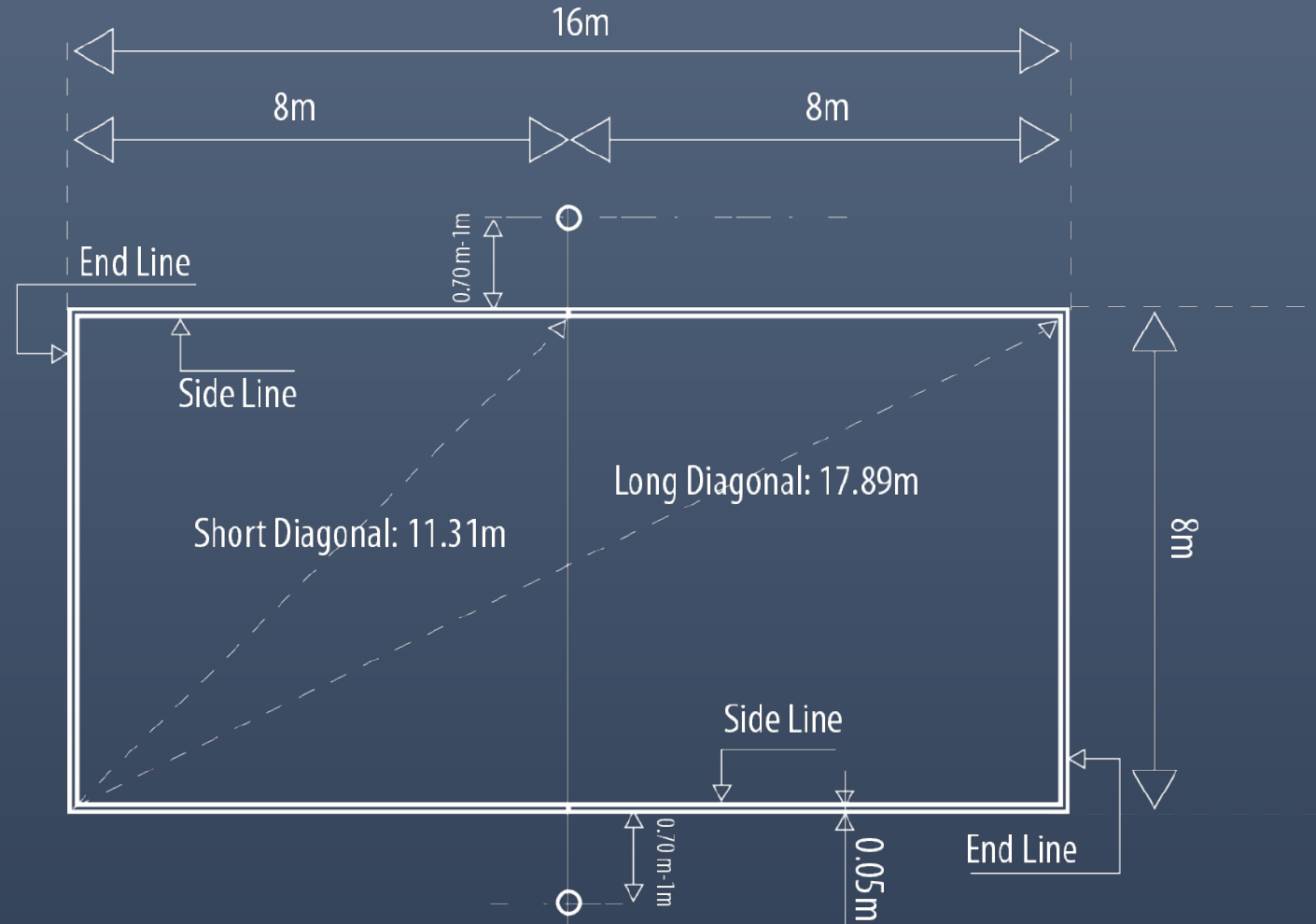


ŞEKİL2: OYUN ALANI

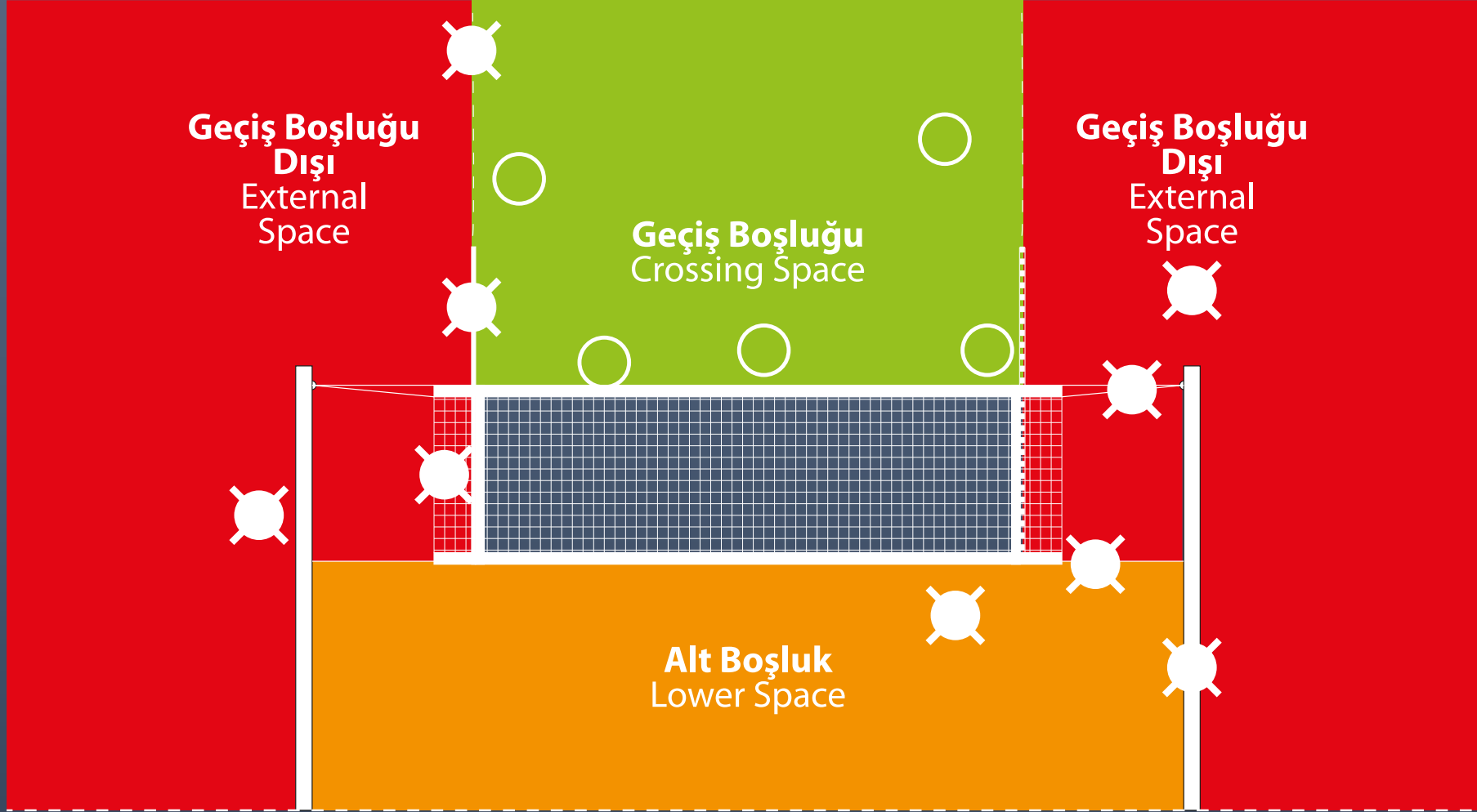




ŞEKİL2: OYUN ALANI

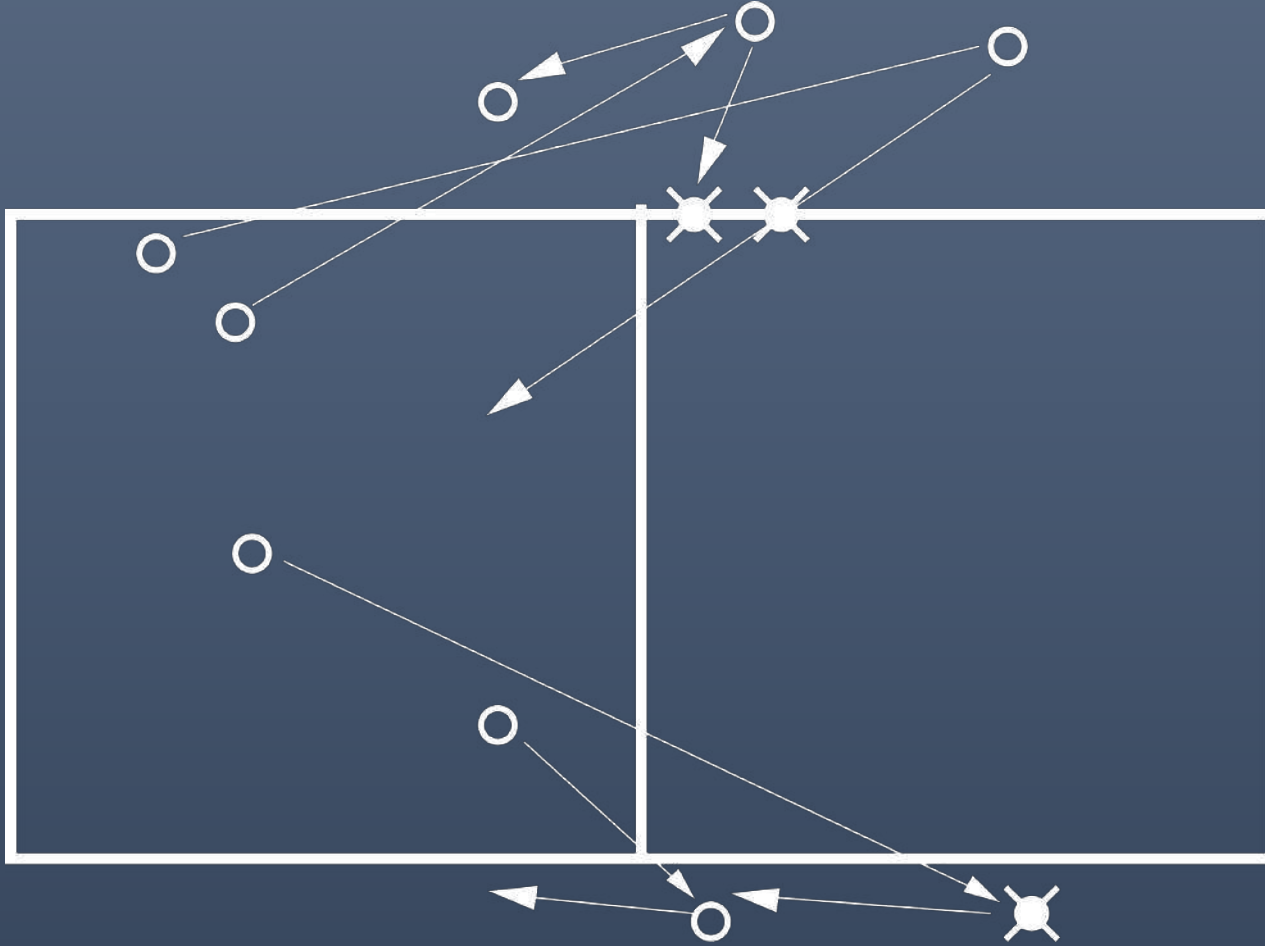






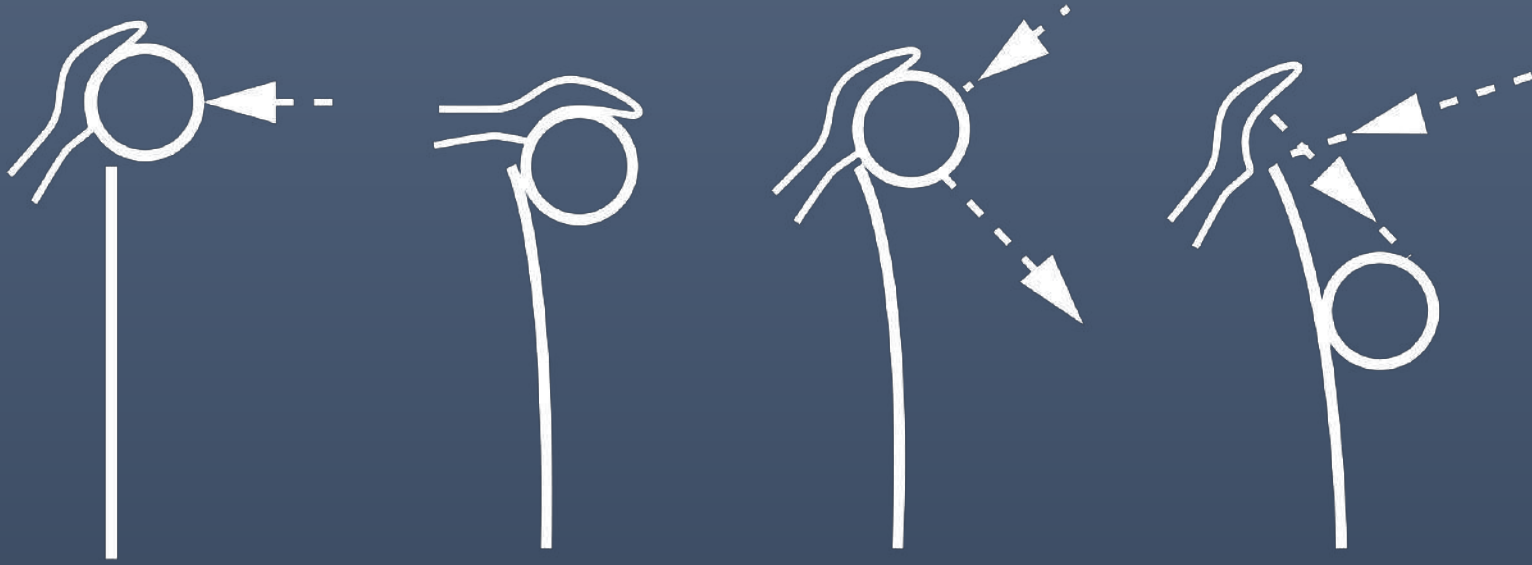
 **Faul / Fault**

 **Doğru Geçiş / Correct Crossing**



ŞEKİL 4a: FILE DİKEY DÜZLEMİNDEN RAKİBİN OYUN ALANINA GEÇEN TOP

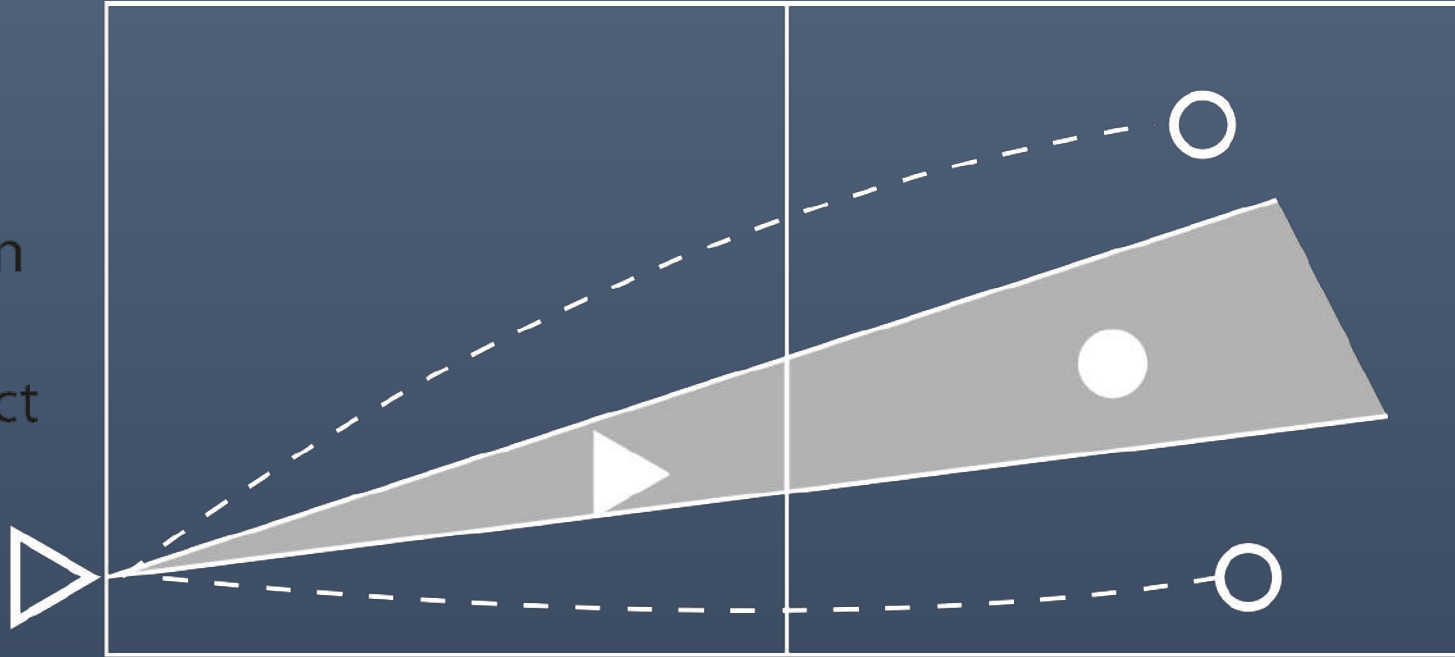






● Screen

○ Correct



ŞEKİL 6 : PERDELEME



Teşekkürler...

Sevilay GEZER BOYACI



artigrafik

Reklamcılık • Matbaacılık • Medya Hizmetleri