



VOLEYBOL OYUN KURALLARI 2021-2024

37. FIVB Kongresince Onaylanmış

İÇİNDEKİLER

Oyunun Özellikleri	7
Kuralların Felsefesi ve Hakemlik	8
BÖLÜM 1: TESİSLER VE DONANIM	10
1 OYUN SAHASI	10
1.1 ÖLÇÜLER	10
1.2 OYUN SAHASININ YÜZEYİ	10
1.3 OYUN ALANINDAKİ ÇİZGİLER	11
1.4 BÖLGELER VE SAHALAR	12
1.5 SICAKLIK	12
1.6 AYDINLATMA	13
2 FİLE VE DİREKLER	13
2.1 FİLENİN YÜKSEKLİĞİ	13
2.2 FİLENİN YAPISI	13
2.3 YAN BANTLAR	13
2.4 ANTENLER	14
2.5 DİREKLER	14
2.6 İLAVE MALZEMELER	14
3 TOPLAR	14
3.1 STANDARTLAR	14
3.2 TOPLARIN ÖZDEŞLİĞİ	15
3.3 BEŞ TOP SİSTEMİ	15
BÖLÜM 2: KATILIMCILAR	16
4 TAKIMLAR	16
4.1 TAKIMLARIN OLUŞUMU	16
4.2 TAKIMIN YERLEŞİMİ	17
4.3 MALZEMELER	17
4.4 MALZEMENİN DEĞİŞTİRİLMESİ	18
4.5 YASAKLANMIŞ EŞYALAR	19
5 TAKIM LİDERLERİ	19
5.1 KAPTAN	19
5.2 KOÇ	20
5.3 YARDIMCI KOÇ	21
BÖLÜM 3: OYUN DÜZENİ	22
6 BİR SAYI ALMAK, BİR SET VE MAÇ KAZANMAK	22

6.1	BİR SAYI ALMAK.....	22
6.2	BİR SETİ KAZANMAK.....	23
6.3	MAÇI KAZANMAK.....	23
6.4	MAÇTA HAZIR BULUNMAMA VE EKSİK TAKIM	23
7	OYUNUN YAPISI.....	23
7.1	KURA ATIŞI	23
7.2	RESMİ ISINMA DEVRESİ	24
7.3	TAKIMIN BAŞLANGIÇ DİZİLİŞİ	24
7.4	POZİSYONLAR.....	26
7.5	POZİSYON HATASI.....	27
7.6	DÖNÜŞ.....	27
7.7	DÖNÜŞ HATASI	27
BÖLÜM 4:	OYUN HAREKETLERİ.....	29
8	OYUNUN SEYRİ.....	29
8.1	OYUNDAKİ TOP	29
8.2	OYUN DIŞI TOP	29
8.3	DAHİL TOP	29
8.4	HARİÇ TOP.....	29
9	TOPLA OYNAMA	30
9.1	TAKIM VURUŞLARI.....	30
9.2	VURUŞUN ÖZELLİKLERİ	31
9.3	TOPLA OYNAMA HATALARI.....	31
10	FİLEDEKİ TOP	32
10.1	FİLEYİ GEÇEN TOP	32
10.2	FİLEYE TEMAS EDEN TOP	32
10.3	FİLENİN İÇİNDEKİ TOP.....	32
11	FİLEDEKİ OYUNCU	33
11.1	FİLENİN DİĞER TARAFINA UZANMA.....	33
11.2	FİLENİN ALTINDAN GEÇME	33
11.3	FİLEYE TEMAS	34
11.4	OYUNCULARIN FİLEDEKİ HATALARI	34
12	SERVİS	35
12.1	BİR SETTEKİ İLK SERVİS	35
12.2	SERVİS SIRASI	35
12.3	SERVİS ATMA İZİNİ	35
12.4	SERVİSİN ATILMASI	36
12.5	PERDELEME	36
12.6	SERVİS ATIŞI ESNASINDA YAPILAN HATALAR.....	37

12.7	SERVİS VURUŞU ESNASINDA VE SONRASINDA YAPILAN HATALAR, POZİSYON HATALARI.....	37
13	HÜCUM VURUŞU	38
13.1	HÜCUM VURUŞUNUN ÖZELLİKLERİ.....	38
13.2	HÜCUM VURUŞUNDAKİ KISITLAMALAR.....	38
13.3	HÜCUM VURUŞU HATALARI	39
14	BLOK	39
14.1	BLOK YAPMA	39
14.2	BLOK TEMASI	40
14.3	RAKİBİN OYUN BOŞLUĞUNDAKİ TOPA BLOK YAPMA	40
14.4	BLOK VE TAKIM VURUŞLARI.....	40
14.5	SERVİS BLOK YAPMA	40
14.6	BLOK YAPMA HATALARI.....	40
BÖLÜM 5: DURAKLAMALAR, FASILALAR VE GECİKTİRMELER.....	41	
15	KURALLARA UYGUN OYUN DURAKLAMALARI	41
15.1	KURALLARA UYGUN DURAKLAMALARIN SAYISI	41
15.2	DURAKLAMALARIN BİRBİRİNİ TAKİP ETMESİ.....	41
15.3	KURALLARA UYGUN OYUN DURAKLAMASI TALEPLERİ.....	41
15.4	MOLALAR.....	42
15.5	OYUNCU DEĞİŞİKLİĞİ	42
15.6	OYUNCU DEĞİŞİKLİĞİNİN SAYISAL SINIRLAMASI	42
15.7	İSTİSNAİ OYUNCU DEĞİŞİKLİĞİ.....	42
15.8	OYUNDAN ÇIKARMA VEYA DİSKALİFİYE HALİNDE OYUNCU DEĞİŞİKLİĞİ.....	43
15.9	KURALLARA UYGUN OLMAYAN DEĞİŞİKLİK	43
15.10	OYUNCU DEĞİŞİKLİĞİ İŞLEMİ	43
15.11	KURALLARA UYGUN OLMAYAN OYUN DURAKLAMASI TALEPLERİ	44
16	OYUNU GECİKTİRMELER	45
16.1	OYUNU GECİKTİRME TÜRLERİ	45
16.2	OYUNU GECİKTİRME CEZALARI.....	45
17	İSTİSNAİ OYUN DURAKLAMALARI	46
17.1	SAKATLANMA – HASTALANMA	46
17.2	OYUNA HARİCİ MÜDAHALE.....	46
17.3	UZUN SÜRELİ DURAKLAMALAR	46
18	FASILALAR VE OYUN ALANLARININ DEĞİŞİMİ	47
18.1	FASILALAR.....	47
18.2	OYUN ALANLARININ DEĞİŞİMİ.....	47
BÖLÜM 6: LİBERO OYUNCUSU	48	
19	LİBERO OYUNCUSU.....	48

19.1	LİBERONUN BELİRLENMESİ	48
19.2	LİBERONUN GİYECEĞİ MALZEME	48
19.3	LİBEROYU KAPSAYAN HAREKETLER	48
19.4	LİBERONUN YENİDEN BELİRLENMESİ	51
19.5	ÖZET	52
BÖLÜM 7: KATILIMCILARIN DAVRANIŞLARI.....		53
20	DAVRANIŞ KOŞULLARI	53
20.1	SPORTMENCE DAVRANIŞ.....	53
20.2	DÜRÜST SPORCULUK ANLAYIŞI	53
21	HATALI DAVRANIŞLAR VE YAPTIRIMLARI	53
21.1	KÜÇÜK HATALI DAVRANIŞLAR	53
21.2	YAPTIRIMLARA YOL AÇAN HATALI DAVRANIŞLAR	54
21.3	CEZA TABLOSU	54
21.4	HATALI DAVRANIŞ CEZALARININ UYGULANMASI	55
21.5	SET ÖNCESİ VE SETLER ARASINDAKİ HATALI DAVRANIŞLAR	55
21.6	HATALI DAVRANIŞLARIN ÖZETİ VE KULLANILAN KARTLAR	55
BÖLÜM 8: HAKEMLER.....		57
22	HAKEM TAKIMI VE YÖNETİM USULLERİ.....	57
22.1	OLUŞUM.....	57
22.2	YÖNETİM USULLERİ	57
23	BAŞHAKEM	58
23.1	DURUŞ YERİ	58
23.2	YETKİLERİ.....	58
23.3	SORUMLULUKLARI	59
24	YARDIMCI HAKEM	60
24.1	DURUŞ YERİ	60
24.2	YETKİLERİ.....	61
24.3	SORUMLULUKLARI	61
25	CHALLENGE HAKEMİ	62
25.1	DURUŞ YERİ	62
25.2	SORUMLULUKLARI	63
26	REZERV (YEDEK) HAKEM.....	63
26.1	DURUŞ YERİ	63
26.2	SORUMLULUKLARI	63
27	YAZI HAKEMİ	64
27.1	DURUŞ YERİ	64
27.2	SORUMLULUKLARI	64
28	SKOR HAKEMİ	65

28.1	DURUŞ YERİ	65
28.2	SORUMLULUKLARI	65
29	ÇİZGİ HAKEMLERİ.....	66
29.1	DURUŞ YERİ	66
29.2	SORUMLULUKLARI	67
30	RESMİ İŞARETLER	67
30.1	HAKEMLERİN EL İŞARETLERİ.....	67
30.2	ÇİZGİ HAKEMLERİNİN BAYRAK İŞARETLERİ	68
TANIMLAR		69

Oyunun Özellikleri

Voleybol, file ile ikiye bölünmüş bir oyun alanı üzerinde iki takım tarafından oynanan bir spordur. Oyunun çok yönlülüğünün herkese sunulabilmesi amacıyla özel durumlar için farklı uyarlamalar bulunmaktadır.

Oyunun amacı, topu filenin üzerinden göndererek rakip takımın oyun alanında yere düşmesini sağlamak ve rakip takımın da aynı amaca ulaşmasını önlemektir. Takımların rakip alana gönderirken topa üç kez vurma hakkı vardır (blok teması dışında).

Top oyuna servis ile sokulur, servisi atan oyuncu topu filenin üzerinden rakip alana gönderir. Ralli, topun oyun alanına düşmesi, harice gitmesi veya bir takımın hata yapmasına kadar devam eder.

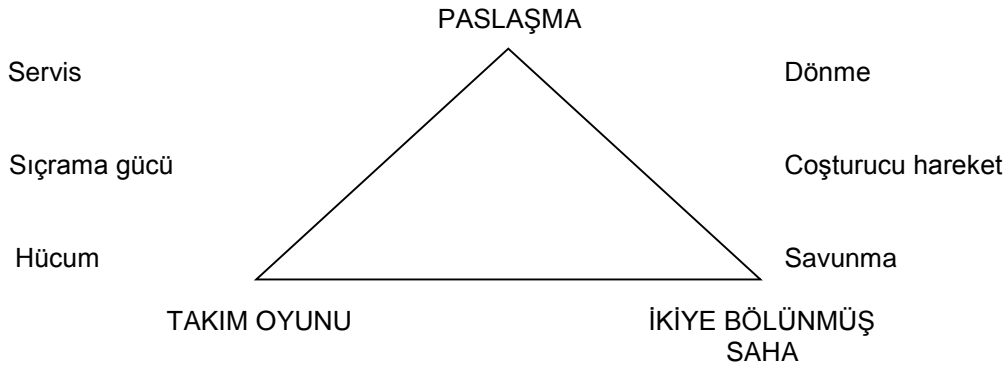
Voleybolda bir ralli kazanan takım bir sayı alır (Ralli Sayı Sistemi). Servisi karşılayan takım ralliyi kazandığında bir sayı ve servis kullanma hakkı kazanır ve oyuncuları saat yönünde bir pozisyon döner.

FASIL I

Kuralların Felsefesi ve Hakemlik

Giriş

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



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

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

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

Kurallar Metni

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

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

Bu Çerçeve de Hakem

İyi bir hakemin özü; tarafsızlık, adalet ve tutarlılık kavramlarında yatar (ki her oyun alanının ortasında yer almak bir denge sembolüdür). Bu kavramlar, birlikte, oyuncuların hakemin hareketlerine güvenmelerini sağlar. Ancak hakem; bir denetçiden ziyade bir kolaylaştırıcı, bir diktatörden ziyade bir orkestra şefi, “etkili” bir cezalandırıcıdan ziyade etkili bir destekleyici olmalıdır. Hakem; bir kuralın neden yazıldığını anlayarak ve “gösteri” çerçevesindeki amacını netleştirerek büyük ölçüde arka planda kalır ve müsabakaya sadece gerektiğinde müdahale eder. Böylece başarılı bir yapımın büyük bir parçası haline gelir. İyi bir hakemin; kuralları, müsabakayı ilgili herkes için tatmin edici bir deneyim haline getirmek amacıyla uygulayacağını söyleyebiliriz.

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

Siz de katkı yapın, top havada kalsın!

FASIL II

KISIM I

OYUN

BÖLÜM 1: TESİSLER VE DONANIM

1 OYUN SAHASI

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

1.1, D1a,
D1b

1.1 ÖLÇÜLER

D2

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 her yerinde aynı yapısal özellikte 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 birbirinden farklı olmalıdır. **Oyun alanı da ön bölgeyi ve arka bölgeyi ayırmak için farklı renklere sahip olabilir.**

1.1, 1.3

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

1.3 OYUN ALANINDAKİ ÇİZGİLER

D2

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

1.2.2

1.3.2 Sınır çizgileri

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

1.1

1.3.3 Orta çizgi

Orta çizginin tam ortası, oyun alanını 9x9 m ölçülerinde iki eşit alana böler. Bununla beraber orta çizgi kalınlığının, bütünüyle, her iki oyun alanının da sınırları içerisinde olduğu kabul edilir. Bu çizgi, filenin altından iki yan çizgi arasında uzanır.

D2

1.3.4 Hücum çizgisi

Her oyun alanında arka kenarı orta çizginin tam ortasından 3 m geride çizilmiş bir hücum çizgisi ön bölgeyi belirler.

1.3.3, 1.4.1

FIVB Dünya ve Resmi Müsabakalarında hücum çizgisi; yan çizgilerden itibaren, 15 cm boyunda ve 5 cm genişliğindeki beş kısa çizginin 20 cm aralıklarla çizilmesiyle her bir taraftan toplam 1.75 m kesik çizgiyle uzatılır.

D2

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.

D1b, D2

19.3.1.4,
23.3.2.3e,
D2

1.3.3, 1.3.4,
19.3.1.4,
23.3.2.3e

1.1, 1.3.2

1.4.2 Servis bölgesi

Servis bölgesi, her bir dip çizginin gerisinde 9 m genişliğindeki alandır.

Bu bölgenin yan sınırları; dip çizgilerden 20 cm geriye, yan çizgilerin uzantısı olarak çizilen 15 cm uzunluğunda iki kısa çizgiyle belirlenir. Her iki kısa çizgi de servis bölgesinin genişliğine dahildir.

Servis bölgesinin derinliği serbest bölgenin sonuna kadar devam eder.

1.3.2, 12,
D1b

1.1

1.4.3 Oyuncu değiştirme bölgesi

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

1.3.4,
15.10.1, D1b

1.4.4 Libero değişim bölgesi

Libero değişim bölgesi, serbest bölgenin takım sıraları tarafındaki bir bölümü olup hücum çizgisi uzantısından dip çizgiye kadar olan alanla sınırlandırılmıştır.

19.3.2.7,
D1b

1.4.5 Isınma sahası

FIVB Dünya ve Resmi Müsabakalarında ısınma sahaları yaklaşık 3x3 m ölçülerinde, 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.**

24.2.5, D1a,
D1b

1.5 SICAKLIK

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

FIVB Dünya ve Resmi Müsabakalarında maksimum sıcaklık, FIVB Teknik Delegatesi tarafından belirlenir.

1.6 AYDINLATMA

Aydınlatma 300 lux'dan az olmamalıdır.

FIVB Dünya ve Resmi Müsabakalarında aydınlatma, oyun sahası yüzeyinden 1 m yükseklikte ölçülmek şartıyla **2000 lux'dan az olmamalıdır.**

1

2 FİLE VE DİREKLER

D3

2.1 FİLENİN YÜKSEKLİĞİ

2.1.1 File; düşey olarak orta çizginin üstünde yer alır ve erkekler için 2.43 m, bayanlar için 2.24 m yüksekliğindedir.

1.3.3, 2.1.2

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.

1.1, 1.3.2,
2.1.1

2.2 FİLENİN YAPISI

D3

File; 1 m (+/- 3 cm) genişliğinde, 9.5 ila 10 m uzunluğundadır (yan bantların her bir yanındaki 25 ila 50 cm dahil) ve 10 cm'lik karelerden oluşan siyah iplerden yapılmıştır.

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

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

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

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

2.3 YAN BANTLAR

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

1.3.2, D3

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

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.

2.3, D3

10.1.1, D3,
D5a, D5b

2.5 DİREKLER

2.5.1 Filenin bağlandığı direkler, yan çizgilerden dışarıya doğru 0.50 m ile 1.00 m uzaklığa yerleştirilir. Direkler 2.55 m yüksekliğinde ve tercihen ayarlanabilir olmalıdır.

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

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

D3

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 topaların 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).

3.2 TOPLARIN ÖZDEŞLİĞİ

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.

3.1

3.3 BEŞ TOP SİSTEMİ

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

D10

BÖLÜM 2: KATILIMCILAR

4 TAKIMLAR

4.1 TAKIMLARIN OLUŞUMU

- 4.1.1 Bir maç için bir takım en fazla 12 oyuncu ile birlikte aşağıda belirtilen antrenör ve tıp görevlilerinden oluşur:

5.2, 5,3

Antrenör kadrosu: 1 koç, maksimum 2 yardımcı koç

Tıbbi kadro: 1 takım terapisti, 1 tıp doktoru

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

FIVB Büyükler Dünya ve Resmi Müsabakalarında en fazla 14 oyuncu yazı cetveline kaydedilebilir ve bir maçta oynayabilir. Koç; oturma sırasında yer almak üzere, takım kenar yönetimi için en fazla 5 kişi (koç dahil) seçebilir. Bu, yazı cetvelinde belirtilmelidir.

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

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

D1a

7.2.1

Her bir organizasyon için resmi düzenlemeler, ilgili organizasyonun Yarışmaya Özgü El Kitabında yer alacaktır.

4.1.2	Oyunculardan biri müsabaka cetvelinde takım kaptanı olarak belirtilmelidir.	5.1
4.1.3	Sadece müsabaka cetveline kayıtlı oyuncular oyun alanına girebilirler ve maçta oynayabilirler. Koç ve takım kaptanı müsabaka cetvelini imzaladıktan sonra (elektronik müsabaka cetveli için takım listeleri) kayıtlı oyuncular değiştirilemezler.	1, 4.1.1, 5.1.1, 5.2.2
4.2 TAKIMIN YERLEŞİMİ		
4.2.1	Oyunda olmayan oyuncular takımın oturma sıralarında oturmalı veya kendi ısınma sahalarında bulunmalıdırlar. Koç ve takımın diğer mensupları da takımın oturma sıralarında oturmakla birlikte buradan geçici olarak ayrılabilirler.	1.4.5, 5.2.3, 7.3.3
	Takımların oturma sıraları yazı hakemi masasının yan taraflarında ve serbest bölgenin dışında yer alır.	D1a, D1b
4.2.2	Maç esnasında sadece takım mensuplarının; oyun sahasına girmelerine , takımlarının sırasında oturmalarına ve resmi ısınma devresine katılmalarına müsaade edilir.	4.1.1, 7.2
4.2.3	Oyunda olmayan oyuncular topsuz olarak aşağıdaki gibi ısınabilirler:	
4.2.3.1	Oyun esnasında ısınma sahalarında,	1.4.5, D1a, D1.b
4.2.3.2	Molalarda kendi oyun alanlarının arkasındaki serbest bölgede.	1.3.3, 15.4
4.2.4	Oyuncular set aralarında kendi serbest bölgeleri içinde top kullanarak ısınabilirler.	18.2
	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 tişört, şort, çorap (forma) ve spor ayakkabısından oluşur.	

4.3.1	Bir takımın formasının (tişört, şort ve çorap) renk ve tasarımının tek tip olması gerekir (Libero hariç). Forma temiz olmalıdır.	4.1, 19.2
4.3.2	Ayakkabılar hafif ve esnek, tabanları ise lastik ya da karışım malzemeden ve topuksuz olmalıdır.	
4.3.3	Oyuncuların tişörtleri 1'den 20'ye kadar numaralandırılmış olmalıdır.	4.3.3.2
	Daha geniş kadroların yer aldığı FIVB Büyükler Dünya ve Resmi Müsabakalarında numaralar arttırılabilir.	
4.3.3.1	Numaralar tişörtün ön ve arka kısmının ortasında bulunmalıdır. Numaraların renk ve parlaklığı, tişörtlerin 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 tişörtünde, göğüs numarasının altında yer alacak şekilde 8x2 cm'lik bir şerit olmalıdır.	5.1
4.3.5	Diğer oyuncularinkinden farklı renkte olan (libero oyuncuları haricinde) ve/veya kurallara uygun numarası bulunmayan formanın giyilmesi yasaktır.	19.2
4.4	MALZEMENİN DEĞİŞTİRİLMESİ	
	Başhakem bir veya daha fazla oyuncuya şu konularda izin verebilir:	23
4.4.1	Çıplak ayakla oynamak,	
4.4.2	Islak veya hasarlı forma bileşenlerini (tişört, şort ve çorap); renk, tasarım ve numarası aynı olmak şartıyla set aralarında veya oyuncu değişikliğinden sonra yenileriyle değiştirmek,	4.3, 15.5
4.4.3	Soğuk havalarda bütün takım için aynı renk (libero için farklı renk) ve dizayna sahip ve Kural 4.3.3'e uygun numaralandırılmış olması şartıyla eşofmanla oynamak.	4.1.1, 19.2

4.5 YASAKLANMIŞ EŞYALAR

- 4.5.1 Oyuncuların sakatlanmasına sebep olabilecek veya onlara 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 aksesuarlar kullanıldıkları yere göre (kol, bacak) forma (tişört ve şort) ile aynı renkte olmalıdır. **Bu aksesuarları kullanan oyuncuların tümünün aynı renk aksesuar kullanması şartıyla bu aksesuarlar siyah, beyaz veya nötr renklerde de olabilir.**

5 TAKIM LİDERLERİ

Her iki takım kaptanı ve koç, kendi takım mensuplarının davranış ve disiplininden sorumludur.

Liberolar, takım kaptanı veya oyundaki kaptan olabilir.

5.1 KAPTAN

- 5.1.1 Maç Öncesi: Takım kaptanı müsabaka cetvelini imzalar ve kurada takımını temsil eder. 7.1, 25.2.1.1
- 5.1.2 Maç Esnasında ve Oyun Alanında Olduğu Zamanlar: Takım kaptanı, oyundaki kaptandır. Takım kaptanı oyunda olmadığı zaman koç veya takım kaptanı, oyun alanındaki oyunculardan birini "oyundaki kaptan" rolünü üstlenmek üzere tayin eder. Bu oyundaki kaptan; değiştirilene, takım kaptanı oyuna dönene veya set bitene kadar takım kaptanının sorumluluklarını üstlenir. 15.2.1
- Topun oyun dışı olduğu zamanlarda sadece oyundaki kaptan hakemlerle konuşma hakkına sahiptir. 8.2
- 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. 23.2.4

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.

4.3, 4.4.2

7.4, 7.6

1.2, 2, 3

5.1.2.3 Koç takımın başında olmadığı zaman, **koçun görevlerini üstlenecek bir yardımcı koç da yoksa** mola ve oyuncu değişikliği talebinde bulunur.

5.2, 5.3,
15.3.1,
15.4.1,
15.5.2

5.1.3 Maç Sonu:

6.3

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

25.2.3.3

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

5.1.2.1,
25.2.3.2

5.2 KOÇ

1.1, D1a, D1b

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

1.1, 7.3.2,
15.4.1,
15.5.2

5.2.2 Maç Öncesi: Koç kendi oyuncularının isim ve numaralarını kaydeder ve bunları müsabaka cetvelinden kontrol eder, ardından müsabaka cetvelini imzalar.

4.1, 19.1.3,
25.2.1.1

5.2.3 Maç Esnasında:

- | | |
|--|----------------------------|
| 5.2.3.1 Her setten önce pozisyon kağıdını düzgün bir şekilde doldurarak imzalar ve yardımcı hakeme veya yazı hakemine verir, | 7.3.2, 7.4, 7.6 |
| 5.2.3.2 Takımının sırasında, yazı hakemine en yakın yerde oturur; ancak yerini terk edebilir, | 4.2 |
| 5.2.3.3 Mola ve oyuncu değişikliği taleplerinde bulunur, | 15.4, 15.5 |
| 5.2.3.4 Diğer takım mensupları gibi oyun alanındaki oyunculara direktif verebilir. Koç bu direktifleri maçı engellemeden ya da geciktirmeden, takımının oturma sıralarının önünde, hücum çizgisinin uzantısından ısınma sahasına (Müsabaka Kontrol Sahasının köşesine konumlandırıldıysa) kadar olan serbest bölgede ayakta durarak veya yürüyerek verebilir. Eğer ısınma sahası, takım oturma sıralarının arkasına konumlandırıldıysa koç bu direktifleri hücum çizgisinin uzantısından takımının oyun alanının sonu arasında kalan bölgede, çizgi hakemlerinin görüşlerini engellemeyecek şekilde verebilir. | 1.3.4, 1.4.5, D1a, D1b, D2 |

5.3 YARDIMCI KOÇ

- | | |
|--|--------------|
| 5.3.1 Yardımcı koç; takımın oturma sırasında oturur, ancak maça müdahale etme hakkına sahip değildir. | 4.2.1 |
| 5.3.2 Koç, oyuncu olarak oyuna girdiği durumlar hariç, yaptırım da dahil olmak üzere herhangi bir nedenle takımın başından ayrılmak zorunda kalırsa bir asistan koç, oyundaki kaptanın isteği ve başhakemin teyidiyle koçun olmadığı süreçte koçun görevlerini üstlenir. | 5.1.2.3, 5.2 |

BÖLÜM 3: OYUN DÜZENİ

İlgili Kurallar

6 BİR SAYI ALMAK, BİR SET VE MAÇ KAZANMAK

6.1 BİR SAYI ALMAK

6.1.1 Sayı

Bir takım aşağıdaki durumlarda sayı alır:

6.1.1.1 Topu başarıyla rakibin oyun alanına temas ettirdiğinde,

8.3

6.1.1.2 Rakip takım bir hata yaptığında,

6.1.2

6.1.1.3 Rakip takım bir ihtar ile cezalandırıldığında.

16.2.3,
21.3.1

6.1.2 Hata

Bir takım, kurallara aykırı bir oyun hareketi yaparsa (veya bu kuralları başka bir şekilde ihlal ederse) hata yapmış olur. 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,

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

D11 (23)

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.

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

21.3.1

12.4.4

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

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

6.2 BİR SETİ KAZANMAK

D11 (9)

Bir set (netice seti olan 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 ulaşılan kadar (26-24, 27-25 vb.) devam eder.

6.3.2

6.3 MAÇI KAZANMAK

D11 (9)

6.3.1 Maç, üç seti alan takım tarafından kazanılır.

6.2

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.

7.1

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, maçı da 3-0'lık sonuçla kaybeder.

6.2, 6.3

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 görülür.

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

6.2, 6.3,
7.3.1

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.

12.1.1

Eğer netice seti oynanacaksa yeni bir kura atışı yapılır.

6.3.2

7.1.1 Kura atışı, iki takım kaptanının huzurunda yapılır.

5.1

7.1.2 Kura atışını kazananın seçenekleri:

YA

7.1.2.1 Servis atma veya karşılama hakkı

12.1.1

YA DA

7.1.2.2 Oyun alanının seçimi.

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 filede birbiri ardına ayrı ayrı resmi ısınma yapmayı talep ederlerse her bir takımın 7.2.1'deki durum da göz önünde bulundurularak 3'er veya 5'er dakika filede ısınma yapmalarına izin verilir.

7.2.1

7.2.3 Takımların filede birbiri ardına ayrı ayrı resmi ısınma yapacak olmaları durumunda filede ilk ısınmayı ilk servisi atacak olan takım yapar.

7.1.2.1,
7.2.2

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

7.3 TAKIMIN BAŞLANGIÇ DİZİLİŞİ

7.3.1 Her takımın oyunda daima altı oyuncusu olmalıdır.

6.4.3

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

7.6

- 7.3.2 Her setin başlamasından önce koç, kendi takımının başlangıç dizilişini diziliş kağıdı ile ya da elektronik alet - tablet (kullanılıyorsa) yoluyla belirtmelidir. Diziliş kağıdı düzgün bir şekilde doldurulup imzalanarak yardımcı hakeme veya yazı hakemine verilir. Eğer elektronik alet - tablet kullanılıyorsa başlangıç dizilişi, kullanılan elektronik alet yoluyla doğrudan e-yazı hakemine gönderilmelidir. 5.2.3.1, 24.3.1, 25.2.1.2
- 7.3.3 Bir setin başlangıç dizilişinde yer almayan oyuncular, o set için yedek oyunculardır (Liberolar hariç). 7.3.2, 15.5
- 7.3.4 Diziliş kağıdının yardımcı hakem veya yazı hakemine teslim edilmesinden sonra dizilişte, kurallara uygun oyuncu değişikliğinin dışında değişiklik yapılmasına izin verilmez. 15.2.2, 15.5, D11 (5)
- 7.3.5 Oyuncuların oyun alanındaki yerleri ile diziliş kağıdı arasında çelişki olması halinde aşağıdaki işlemler yapılır: 24.3.1
- 7.3.5.1 Set başlamadan önce oyuncuların oyun alanındaki yerleriyle diziliş kağıdı arasında çelişki görüldüğünde oyuncuların pozisyonları diziliş kağıdında belirtilen dizilişe uygun olarak düzeltilir. Bu durumda bir ceza verilmez. 7.3.2
- 7.3.5.2 Set başlamadan önce oyun alanında diziliş kağıdına yazılmamış bir oyuncu varsa bu oyuncu diziliş kağıdına göre değiştirilmelidir. Bu durumda ceza verilmez. 7.3.2
- 7.3.5.3 Bununla birlikte eğer koç diziliş kağıdına yazılmamış oyuncuyu(ları) oyun alanında tutmak isterse oyuncu değişikliği el işaretini kullanarak kurallara uygun oyuncu değişikliği talep etmeli ve değişiklik yazı cetveline işlenmelidir. 15.2.2, D11 (5)
- Eğer oyun alanındaki oyuncuların pozisyonları ile diziliş kağıdı arasındaki çelişki oyun (set) başladıktan sonra tespit edilirse hata yapan takımın diziliş 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 Oyun alanında yazı cetvelindeki takım listesinde yazılı olmayan bir oyuncu bulunuyorsa rakip takımın sayıları aynen kalır, buna ek olarak bir sayı kazanır ve servis atma hakkını elde eder. Hata yapan takımın, kayıtlı olmayan oyuncunun oyun alanına girdiği andan itibaren kazandığı tüm sayılar ve/veya setler (gerekirse 0-25) iptal edilir. Hata yapan takım, diziliş kağıdını yeniler ve oyun alanına listede kayıtlı olan bir oyuncuyu gönderir. Bu oyuncunun pozisyonu, listede olmayan oyuncunun yeridir. 6.1.2, 7.3.2

7.4 POZİSYONLAR

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

D4

7.6.1, 8.1,
12.4

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 oyuncuları ve geri hat oyuncuları, Kural 7.4.1'de belirtilen sıraya göre kendi sıra diziliminde birbirlerinin yanında durmalıdırlar.

7.4.3 Oyuncuların pozisyonları, yere temas eden ayaklarının pozisyonlarına göre ve aşağıda belirtilen şekilde tespit ve kontrol edilir (oyuncunun zemin ile yaptığı son temas oyuncunun pozisyonunu sabitler):

D4

7.4.3.1 Her arka hat oyuncusu kendisine karşılık gelen ön hat oyuncusuyla aynı hizada veya arka hat oyuncusunun bir ayağının en azından bir kısmı; orta çizgiye, kendisine karşılık gelen ön hat oyuncusunun öndeki ayağına göre daha uzakta olmalıdır.

1.3.3,
7.4.2.1,
7.4.3

7.4.3.2 Sağ (sol) tarafta bulunan her oyuncu, o sıradaki diğer oyuncularla aynı hizada veya sağ (sol) tarafta bulunan her oyuncunun bir ayağının en azından bir kısmı, sağ (sol) taraftaki yan çizgiye, o sırada bulunan diğer oyuncuların sağ (sol) çizgiye göre uzakta olan ayaklarından daha yakın olmalıdır.

1.3.2,
7.4.1.2,
7.4.2.2,
7.4.3

7.4.4 Servis vuruşundan sonra oyuncular her tarafa hareket edebilir ve kendi oyun alanlarında veya serbest bölgede herhangi bir pozisyon alabilirler.

7.5 POZİSYON HATASI

7.5.1 Eğer servis atan oyuncu tarafından topa vurulduğu anda herhangi bir oyuncu doğru pozisyonda değilse takım pozisyon hatası yapmış olur. Bu durum, kurallara uygun olmayan bir oyuncu değişikliği ile oyun alanında yer alan bir oyuncu için de geçerlidir ve kurallara uygun olmayan oyuncu değişikliğinin sonuçları uygulanır.

D4, D11 (13)

7.3, 7.4,
15.9

7.5.2 Servis atan oyuncu topa vurduğu anda servis hatası yaparsa bu hata, pozisyon hatasından önce gelir.

12.4, 12.7.1

7.5.3 Eğer topa vurulduktan sonra bir servis hatası olursa değerlendirilecek olan pozisyon hatasıdır.

12.7.2

7.5.4 Bir pozisyon hatası aşağıdaki sonuçları doğurur:

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

6.1.3

7.5.4.2 Oyuncuların pozisyonları düzeltilir.

7.3, 7.4

7.6 DÖNÜŞ

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

7.3.1, 7.4.1,
12.2

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 geçer, 1 no'lu pozisyondaki oyuncu 6 no'lu pozisyona geçer.

12.2.2.2

7.7 DÖNÜŞ HATASI

D11 (13)

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

7.6.1, 12

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

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

7.7.1.2 Oyuncuların dönüş sırası düzeltilir.

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

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

6.1.3

7.6.1

25.2.2.2

6.1.3

BÖLÜM 4: OYUN HAREKETLERİ

İlgili Kurallar

8 OYUNUN SEYRİ

8.1 OYUNDAKİ TOP

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

12, 12.3

8.2 OYUN 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 bu top dahil toptur.

D11 (14),
D12 (1)

1.1, 1.3.2

8.4 HARIÇ TOP

Top şu koşullarda "hariç"tir:

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

1.3.2, D11
(15), D12 (2)

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

D11 (15),
D12 (4)

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

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

8.4.4 Kural 10.1.2'de belirtilen durum hariç; file dikey düzlemini, geçiş boşluğunun kısmen veya tamamen dışından geçerse,

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

8.4.5 Topun tamamı filenin altından rakip oyun boşluğuna geçerse.

23.3.2.3f,
D5a, D11
(22)

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 ve **yazı hakemi masasının tamamının üzerinden** de geri çevirebilir.

D1b

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.

14.4.1

9.1.1 Birbirini takip eden temaslar:

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

9.2.3, 14.2,
14.4.2

9.1.2 Aynı anda yapılan temaslar:

İki veya üç oyuncu topa aynı anda dokunabilir.

9.1.2.1 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 bir (1) vuruş olarak sayılır. Oyuncuların çarpışması bir hata teşkil etmez.

9.1.2.2 İki rakip oyuncu, file üzerindeki topa aynı anda temas etmişler ve top oyunda kalmışsa top hangi 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.

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

9.1.3 Yardımlı vuruşlar:

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

1

Bununla beraber hata yapmak üzere olan bir oyuncu (fileye dokunmak veya orta çizgiyi geçmek gibi) takım arkadaşı tarafından durdurulabilir veya geri çekilebilir.

1.3.3, 11.4.4

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.

9.3.3, D11
(16)

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.

14.1.1, 14.2

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

9.1, 14.4

9.3 TOPLA OYNAMA HATALARI

9.3.1 Dört Vuruş: Bir takımın geri göndermeden önce topa dört defa vurmasıdır.

9.1, D11
(18)

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

9.1.3

9.3.3 Tutulmuş Top: Top, vuruştan sonra sekmezse tutulmuş ve/veya fırlatılmıştır.

9.2.2, D11
(16)

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

9.2.3, D11
(17)

10 FİLEDEKİ TOP

10.1 FİLEYİ GEÇEN TOP

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

2.4, 10.2,
D5a

10.1.1.1 Aşağıda filenin üst kısmıyla,

2.2

10.1.1.2 Kenarlarda antenler ve antenlerin varsayılan uzantılarıyla,

2.4

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:

9.1, D5b

10.1.2.1 Rakibin oyun alanına temas etmemelidir,

11.2.2

10.1.2.2 Topu file dikey düzleminin aynı tarafından yine tamamen ya da kısmen geçiş boşluğu dışından geçirerek geriye çevirmelidir.

11.4.4, D5b

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.

23.3.2.3f,
D5a, D11
(22)

10.2 FİLEYE TEMAS EDEN TOP

Top, fileyi geçerken ona değebilir.

10.1.1

10.3 FİLENİN İÇİNDEKİ TOP

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

9.1

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

14.1, 14.3

11.1.2 Hücum vuruşunu kendi oyun boşluğunda yapmış olması şartıyla, 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:

1.3.3,
11.2.2.1,
D11 (22)

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

1.3.3, D11
(22)

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

1.3.3,
11.2.2.1,
D11 (22)

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

8.2

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

11.3 FİLEYE TEMAS

- 11.3.1 Oyuncunun, top ile oynama hareketi esnasında filenin antenler arasında kalan kısmına teması hatadır. Top ile oynama hareketi; daha birçok hareket de dahil olmak üzere sıçramayı, vuruşu (veya teşebbüsü) ve bir sonraki yeni oyun hareketi için dengeli düşüşü kapsar. 11.4.4, 23.3.2.3c, 24.3.2.3, D3
- 11.3.2 Oyuncular; oyunu etkilememek şartıyla direklere, iplere veya filenin antenler dışında kalan kısmı da dahil olmak üzere herhangi bir cisme temas edebilirler (Kural 9.1.3 hariç – Bkz. Yardımlı Vuruşlar). D3
- 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 vuruşu öncesinde rakibinin oyun boşluğundaki topa veya rakibine dokunursa, 11.1.1, D11 (20)
- 11.4.2 Bir oyuncu, filenin altından rakibin oyun boşluğuna girerken rakibin oyununu etkilerse, 11.2.1
- 11.4.3 Bir oyuncunun ayağının (ayaklarının) tamamı rakibin oyun alanına girerse. 11.2.2.2, D11 (22)
- 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, 11.3.1
 - 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, topla 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.

1.4.2, 8.1,
12.4.1

12.1 BİR SETTEKİ İLK SERVİS

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

6.3.2, 7.1

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 kağıdına kaydedilen servis sırasını takip etmek zorundadır.

7.3.1, 7.3.2

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

12.1

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

6.1.3, 15.5

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.

6.1.3, 7.6.2

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 izin verir.

12, D11 (1)

12.4 SERVİSİN ATILMASI

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

12.4.2 Topun sadece bir kez havaya atılmasına veya elden bırakılmasına izin verilir. Topun yerde sektirilmesine veya elde hareket ettirilmesine müsaade edilir.

12.4.3 Servis kullanan oyuncu, servis vuruşu anında veya sıçrayarak kullanılan bir servis için sıçrama anında oyun alanına (dip çizgi dahil) veya servis bölgesi dışındaki zemine temas edemez.

Bu oyuncu, servis vuruşundan sonra servis bölgesinin dışına veya oyun alanının içine basabilir veya düşebilir.

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

12.4.5 Başhakemin düdüğünden önce kullanılan servis iptal edilir ve tekrarlatılır.

12.5 PERDELEME

12.5.1 Servis kullanan takımın oyuncuları kişisel veya grup perdelemesi yaparak rakiplerinin, **servis vuruşunu** 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, grup halinde, **hem servis vuruşunu** hem de topun file dikey düzlemine ulaşana kadarki gidiş yönünü gizlemek için grup halinde durursa perdeleme yapmış olur. **Eğer servis karşılayan takım, servis vuruşunu veya topun file dikey düzlemine ulaşana kadarki gidiş yönünü görebiliyorsa bu durumda bir perdelemeden söz edilemez.**

D11 (10)

1.4.2,
29.2.1.4,
D11 (22),
D12 (4)

12.3, D11
(11)

12.3

D6, D11 (12)

12.5.2

12.4, D6

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:

12.2.2.2,
12.7.1

12.6.1.1 Servis sırasını ihlal ederse,

12.2

12.6.1.2 Servis atışını kurallara uygun şekilde yapmazsa.

12.4

12.6.2 Servis vuruşundan sonra yapılan hatalar:

Topa kurallara uygun şekilde vurulduktan sonra (bir oyuncunun pozisyon hatası yapmaması kaydıyla) aşağıda belirtiler durumlarda servis "hatalı" kabul edilir.

12.4, 12.7.2

Eğer top;

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

8.4.4, 8.5.4,
10.1.1, D11
(19)

12.6.2.2 Oyun alanının dışına giderse,

8.4, D11
(15)

12.6.2.3 Bir perdelemenin üzerinden geçerse.

12.5, D11
(12)

12.7 SERVİS 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 vb.) ve rakip takımda da aynı anda bir pozisyon hatası varsa bu durumda ilk önce servis hatası cezalandırılır.

7.5.1, 7.5.2,
12.6.1

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

7.5.3, 12.6.2

13 HÜCUM VURUŞU

13.1 HÜCUM VURUŞUNUN ÖZELLİKLERİ

12, 14.1.1

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 “tip”lemeye (plase yapmaya) ancak topa net bir şekilde vurulur ve tutulmaz/fırlatılmazsa izin verilir.

9.2.2

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 ve 13.3.6 hariç).

7.4.1.1

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

1.4.1,
7.4.1.2,
19.3.1.2, D8

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

1.3.4

13.2.2.2 Oyuncu, vuruştan sonra ön bölgeye düşebilir.

1.4.1

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.

1.3.1,
7.4.1.2, D8

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

1.4.1

13.3 HÜCUM VURUŞU HATALARI

13.3.1 Bir oyuncu rakip takımın oyun boşluğu içindeki topa vurursa,

13.2.1, D11
(20)

13.3.2 Bir oyuncu topu harice vurursa,

8.4, D11
(15)

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

1.4.1,
7.4.1.2,
13.2.3, D11
(21)

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

1.4.1,
13.2.4, D11
(21)

13.3.5 Vuruş anında top file üst kenar seviyesinin tamamen üzerindeyken libero bir hücum vuruşunu tamamlarsa,

19.3.1.2,
23.3.2.3d,
D11 (21)

13.3.6 Bir oyuncu, kendi ön bölgesinde bulunan liberonun parmak pasından gelen topa file üst kenar seviyesinin tamamen üzerindeyken bir hücum vuruşunu tamamlarsa.

1.4.1,
19.3.1.4,
23.3.2.3e,
D11 (21)

14 BLOK

14.1 BLOK YAPMA

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

7.4.1.1

14.1.2 Blok Teşebbüsü:

Topa dokunmadan yapılan blok hareketidir.

14.1.3 Tamamlanmış Blok:

Blokçunun topa değdini andır.

D7

14.1.4 Kolektif Blok:

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

14.2 BLOK TEMASI

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

9.1.1, 9.2.3

14.3 RAKİBİN OYUN 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.

D11 (20)

13.1.1

14.4 BLOK VE TAKIM VURUŞLARI

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

9.1, 14.4.2

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

14.4.1

14.5 SERVİS BLOK YAPMA

Rakibin servisine blok yapmak yasaktır.

12, D11 (12)

14.6 BLOK YAPMA HATALARI

D11 (20)

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

14.3

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

14.1, 14.5,
19.3.1.3

14.6.3 Rakibin servisine blok yapılırsa,

14.5, D11
(12)

14.6.4 Top bloktan harice gönderilirse,

8.4

14.6.5 Rakibin oyun boşluğundaki topa anten dışından blok yapılırsa,

14.6.6 Libero oyuncusu ferdi ya da kolektif blok teşebbüsünde bulunursa.

14.1.1,
19.3.1.3

BÖLÜM 5: DURAKLAMALAR, FASILALAR VE GECİKTİRMELER

İlgili Kurallar

15 KURALLARA UYGUN OYUN DURAKLAMALARI

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

6.1.3, 8.1,
8.2, 15.4,
15.5, 24.2.6

Kurallara uygun oyun duraklamaları, “Molalar” ve “Oyuncu Değişiklikleri”dir.

15.1 KURALLARA UYGUN DURAKLAMALARIN SAYISI

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

6.2, 15.4,
15.5

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.

15.4, 15.5

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.

15.5, 15.6.1

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)

6.1.3, 15.5

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.**

16.1.2

15.3 KURALLARA UYGUN OYUN DURAKLAMASI TALEPLERİ

15.3.1 Kurallara uygun oyun duraklamaları koç tarafından veya koç takımın başında olmadığı zamanlarda oyundaki kaptan tarafından talep edilir.

5.1.2.3,
5.2.3.3,
5.3.2, 15

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

7.3.4

15.4 MOLALAR

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

6.1.3, 8.2,
12.3, D11
(4)

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

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

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

D1a

15.5 OYUNCU DEĞİŞİKLİĞİ

15.5.1 Oyuncu değişikliği; libero veya liberonun yer değiştirdiği oyuncudan başka bir oyuncunun, yazı hakemi tarafından kaydedildikten sonra, o anda oyun alanını terk etmesi gereken bir başka oyuncunun pozisyonuna geçmek için oyuna girme hareketidir.

19.3.2.1,
D11 (5)

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

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

15.6 OYUNCU DEĞİŞİKLİĞİNİN SAYISAL SINIRLAMASI

15.6.1 Başlangıç dizilişinde yer alan bir oyuncu, bir sette yalnızca bir defa oyundan çıkabilir ve bir sette yalnızca bir defa ve sadece diziliş pozisyonunda önceden kendisi için belirlenmiş olan yere girebilir.

7.3.1

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

7.3.1

15.7 İSTİSNAİ OYUNCU DEĞİŞİKLİĞİ

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

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

İstisnai deęişiklik; sakatlanma/hastalanma/oyundan ıkarma/diskalifiye anında, libero, ikinci libero veya liberonun yer deęiřtirdięi oyuncu dıřında, oyun alanında olmayan herhangi bir oyuncunun sakatlanan/hastalanan/oyundan ıkarılan/diskalifiye edilen oyuncunun yerine oyuna girmesi demektir. Sakatlanarak/hastalanarak/oyundan ıkarılarak istisnai deęişiklikle deęiřtirilen bir oyuncunun tekrar maa girmesine izin verilmez.

İstisnai deęişiklik hibir kořulda kurallara uygun oyuncu deęiřiklięi olarak deęerlendirilemez, ancak msabaka cetvelindeki set ve ma iin toplam deęişiklik blmne kayıt edilmelidir.

15.8 OYUNDAN IKARMA VEYA DİSKALİFİYE HALİNDE OYUNCU DEęİŐİKLİęİ

Oyundan ıkarılan veya diskalifiye edilen bir oyuncu, hemen kurallara uygun oyuncu deęişiklięi ile deęiřtirilmelidir. **Eęer bu mmkn deęilse takım istisnai deęişiklik yapma hakkına sahiptir.** Bu da mmkn deęilse takım "eksik" ilan edilir.

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

15.9 KURALLARA UYGUN OLMAYAN DEęİŐİKLİK

15.9.1 Oyuncu deęişiklięi Kural 15.6'da belirtilen sınırları ařıyorsa (Kural 15.7'deki durum hari) veya msabaka cetvelinde kayıtlı olmayan bir oyuncu oyuna dahil olmuřsa bu, kurallara uygun olmayan bir deęişiklik.

15.9.2 Bir takım kurallara uygun olmayan bir deęişiklik yapmıř ve oyuna bařlanmışsa sırasıyla ařaęıdaki iřlemler uygulanacaktır:

8.1, 15.6

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

6.1.3

15.9.2.2 Oyuncu deęişiklięi dzeltilir,

15.9.2.3 Hatayı yapan takımın, hatanın oluřtuęu andan itibaren hatalı olarak kazandıęı sayılar iptal edilir. Rakip takımın sayıları aynen geerli kalır.

15.10 OYUNCU DEęİŐİKLİęİ İŐLEMİ

15.10.1 Oyuncu deęişiklięi oyuncu deęiřtirme blgesi iinde yapılmalıdır.

1.4.3, D1b

15.10.2 Oyuncu deęişiklięi ancak bu deęişiklięin msabaka cetveline kaydedilmesi ve oyuncuların oyuna giriř-ıkıř yapabilmesi iin gereken zaman kadar srecektir.

15.10,
24.2.6,
25.2.2.3

- 15.10.3 a) Oyuna girecek oyuncunun(ların); rali duraklamasında, oynamaya hazır durumda oyuncu deęiřtirme bölgesine gelmesi, fiili olarak oyuncu deęiřiklięi talebidir. Sakatlanma nedeniyle yapılacak oyuncu deęiřiklięi hariç olmak üzere koçun oyuncu deęiřiklięi el iřaretini yapmasına gerek yoktur.
- b) Eęer oyuncu, **oyuncu deęiřiklięi talebi anında** hazır deęilse oyuncu deęiřiklięi kabul edilmez ve takıma bir geciktirme yaptırımı uygulanır.
- c) Oyuncu deęiřiklięi talebi, yazı hakemin zili çalması veya yardımcı hakemin düdüęünü çalması ile kabul ve ilan edilir. Deęiřiklik yardımcı hakemin müsaadesi ile yapılır.
- FIVB Dünya ve Resmi Müsabakalarında oyuncu deęiřiklięini kolaylařtırmak için numaralı levhalar kullanılır (**Bilgilerin; yazı hakemine, tablet vb. elektronik aletlerle iletildięi durumlar hariç.**).
- 15.10.4 Eęer bir takım birden fazla oyuncu deęiřiklięini aynı talep esnasında yapmak isterse oyuna girecek yedek oyuncular oyuncu deęiřtirme bölgesine aynı anda girmelidirler. Bu durumda oyuncu deęiřiklikleri bir çift oyuncuyu dięerleri takip edecek řekilde peř peře yapılmalıdır. Eęer deęiřikliklerden kurallara uygun olmayan(lar) varsa kurallara uygun olan(lar) için deęiřiklik yapılır, kurallara uygun olmayan(lar) reddedilir ve iřlemlerin tümü bittikten sonra bir geciktirme yaptırımı uygulanır.
- 15.11 KURALLARA UYGUN OLMAYAN OYUN DURAKLAMASI TALEPLERİ**
- 15.11.1 Kurallara uygun olmayan oyun duraklaması talepleri řunlardır:
- 15.11.1.1 Top oyundayken veya servis düdüęü 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/**oyundan çıkarılma/diskalifiye edilme** durumu hariç; aynı duraklama esnasında (bir sonraki tamamlanmış ralinin bitiminden önce), bir takım tarafından yapılan oyuncu deęiřiklięinden sonra yine aynı takım tarafından yapılacak ikinci bir oyuncu deęiřiklięi talebi,
- 15.11.1.4 Müsaade edilen mola ve oyuncu deęiřiklięi 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. 16.1, 25.2.2.6

15.11.3 Müsabakada, aynı takımın, müteakiben yapacağı kurallara uygun olmayan her bir duraklama talebi geciktirme olarak değerlendirilir. 16.1.4, D11 (25)

16 OYUNU GECİKTİRMELER

16.1 OYUNU GECİKTİRME TÜRLERİ

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

16.1.1 Kurallara uygun duraklamaları geciktirmek, 15.10.2

16.1.2 Oyuna başlama işaretini aldıktan sonra diğer oyun duraklamalarını uzatmak, 15

16.1.3 Kurallara uygun olmayan oyuncu değişikliği talep etmek, 15.9

16.1.4 Kurallara uygun olmayan duraklama talebini tekrarlamak, 15.11.3

16.1.5 Bir takım mensubunun oyunu geciktirmesi.

16.2 OYUNU GECİKTİRME CEZALARI D9

16.2.1 "Geciktirme uyarısı" ve "geciktirme ihtar", takımı cezalandıran yaptırımlardır.

16.2.1.1 Geciktirme yaptırımları tüm maç için geçerlidir. 6.3

16.2.1.2 Bütün geciktirme yaptırımları müsabaka cetveline kaydedilir. 25.2.2.6

16.2.2 Bir takım mensubunun maçtaki ilk geciktirmesine "Geciktirme Uyarısı" yaptırımı uygulanır. 4.1.1, D11 (25)

16.2.3 Aynı takımın herhangi bir mensubunun aynı maçtaki her türlü ikinci ve sonraki geciktirmeleri hata teşkil eder ve bunlara "Geciktirme İhtarı" yaptırımı uygulanır. Bu durumda rakip takım bir sayı ve servis atma hakkı kazanır. 6.1.3, D11 (25)

16.2.4 Set öncesindeki veya iki set arasındaki geciktirme yaptırımları bir sonraki sette uygulanır. 18.1

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.

8.1

6.1.3

15.6, 15.7,
24.2.8

6.4.3, 7.3.1

6.1.3, D11
(23)

23.2.3

17.3.1

1, 7.3

7.3, 21.4.1,
D9

18 FASILALAR VE OYUN ALANLARININ DEĞİŞİMİ

18.1 FASILALAR

Fasıla, iki set arasındaki süredir. Setler arasındaki her fasıla 3 dk sürer.

4.2.4

Bu süre zarfında oyun alanları değiştirilir ve takımların başlangıç pozisyonları müsabaka cetveline kaydedilir.

7.3.2, 18.2,
25.2.1.2

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

18.2 OYUN ALANLARININ DEĞİŞİMİ

D11 (3)

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

7.1

18.2.2 Netice setinde önde giden takım 8. sayıya ulaştığı zaman takımlar gecikmeksizin oyun alanlarını değiştirirler ve oyuncuların pozisyonları aynı kalır.

6.3.2, 7.4.1,
25.2.2.5

18.2.3 Eğer önde olan takım 8. sayıya ulaştığı zaman değişim yapılmamışsa yanlışlık fark edilir edilmez değişim gerçekleştirilir. Değişimin yapıldığı zamanki sayılar aynen kalır.

BÖLÜM 6: LİBERO OYUNCUSU

19 LİBERO OYUNCUSU

19.1 LİBERONUN BELİRLENMESİ

19.1.1 Her takımın, müsabaka cetveline kayıt edilen oyuncu listesinden en fazla iki oyuncusunu özel defans oyuncusu “libero” olarak belirleme hakkı vardır.

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

19.1.2 Bütün liberolar, maçtan önce, müsabaka cetvelinde liberolar için özel olarak ayrılmış bölümlere kaydedilmelidir.

19.1.3 Oyun alanındaki libero, asıl liberodur. Eğer bir başka libero varsa takımın ikinci liberosu olacaktır.

19.1.4 Oyun alanında sadece bir libero bulunabilir.

19.2 LİBERONUN GİYECEĞİ MALZEME

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

Libero formalarının takımın diğer mensuplarıyla aynı şekilde numaralandırılması gerekir.

FIVB Dünya ve Resmi Müsabakalarında, yeniden belirlenen liberonun; üzerinde kendi numarası olan, mümkünse orijinal libero ile aynı model ve renkte forma giymesi zorunludur.

19.3 LİBEROYU KAPSAYAN HAREKETLER

19.3.1 Oyun hareketleri

19.3.1.1 Liberonun, herhangi bir geri hat oyuncusunun yerini almasına izin verilir.

İlgili Kurallar

5

4.1.1

5.2.2,
25.2.1.1,
28.2.1.1

4.3

7.4.1.2

19.3.1.2 Liberonun görevleri bir geri hat oyuncusu olmakla sınırlandırılmıştır ve eğer temas anında top file üst kenar seviyesinin tamamen üzerindeyse oyun alanı ve serbest bölge dahil hiçbir yerden bir hücum vuruşunu tamamlamasına izin verilmez.	13.2.2, 13.2.3, 13.3.5
19.3.1.3 Libero servis atamaz, blok yapamaz veya blok teşebbüsünde bulunamaz.	12.4.1, 14.6.2, 14.6.6, D11 (12)
19.3.1.4 Bir oyuncu; kendi ön bölgesinde bulunan bir liberonun parmak pasından gelen topa, file üst kenar seviyesinin tamamen üzerindeyken hücum vuruşunu tamamlayamaz. Eğer libero böyle bir pası kendi ön bölgesinin dışından atıyorsa bu topa serbestçe hücum vuruşu tamamlanabilir.	1.4.1, 13.3.6, 23.3.2.3d, e, D1b
19.3.2 Oyuncuların yer değiştirmesi	
19.3.2.1 Liberonun, bir oyuncu ile yer değişmesi kurallara uygun oyuncu değişikliği olarak sayılmaz.	6.1.3, 15.5
Bu yer değişiklikleri sınırsızdır, ancak liberoyla ilgili değişikliklerin arasında bir tamamlanmış ralli olması gerekir (ihtar yaptırımını nedeniyle 4 numaralı pozisyona zorunlu bir dönüş yapılmadıkça veya asıl libero oyuna devam edemeyecek duruma gelip rallinin tamamlanmadan sona ermesine neden olmadıkça).	
19.3.2.2 Herhangi bir libero ile yer değiştiren oyuncu, her iki liberodan birinin yerine oyuna dönebilir. Asıl liberonun yerine sadece daha önce yer değiştirdiği aynı pozisyondaki oyuncu veya ikinci libero geçebilir.	
19.3.2.3 Her setin başlangıcında, yardımcı hakem takımın başlangıç dizilişini kontrol edene ve başlangıç oyuncularından birinin libero ile yer değişimine onay verene kadar libero oyun alanına giremez.	7.3.2, 12.1
19.3.2.4 Set içinde yapılacak liberonun yer değişiklikleri, ancak top oyun dışındayken ve servis düdüğünden önce yapılmalıdır.	8.2, 12.3
19.3.2.5 Servis düdüğünden sonra fakat servis vuruşundan önce yapılan yer değişikliği reddedilmemelidir; ancak ralli bitiminden sonra oyundaki kaptana, bunun izin verilmeyen bir prosedür olduğu ve tekrarının geciktirme yaptırımına neden olacağı hatırlatılmalıdır.	12.3, 12.4, D9
19.3.2.6 Müteakip geç yer değiştirmelerde oyun derhal durdurulur ve takıma geciktirme yaptırımı uygulanır. Bir sonraki servisi atacak takım, geciktirme yaptırımının derecesine göre (uyarı veya ihtar) belirlenir.	16.2, D9
19.3.2.7 Libero ve yer değişeceği oyuncu, oyun alanına giriş ve çıkışlarını sadece libero değişim bölgesinden yapabilir.	1.4.4, D1b
19.3.2.8 Liberoya ilişkin tüm yer değiştirmeler, libero takip çizelgesine (eğer kullanılıyorsa) ya da elektronik müsabaka cetveline kaydedilmelidir.	28.2.2.1, 28.2.2.2

19.3.2.9 Kurallara aykırı bir libero deęiřimi (daha bařkalarının yanında) řunları ierebilir:

- Libero deęiřimlerinin arasında tamamlanmıř ralli olmaması 6.1.3
- Liberonun, yer deęiřirmiř olduęu kurallara uygun oyuncunun veya ikinci libero-
nunun dıřında bařka bir oyuncu ile yer deęiřirmesi 15.9

Kurallara uygun olmayan bir libero deęiřimi, kurallara uygun olmayan oyuncu deęiřiklięi gibi dūřunūlūr. 15.9

Bir sonraki ralli bařlamadan Őnce kurallara uygun olmayan bir libero deęiřiklięi fark edilirse sonrasında hakemler tarafından dūzeltilir ve takıma geciktirme yaptırımı uygulanır. D9

Kurallara uygun olmayan libero deęiřiklięi servis vuruřundan sonra fark edilirse sonuları kurallara uygun olmayan oyuncu deęiřiklięi ile aynıdır. 15.9

19.4 LİBERONUN YENİDEN BELİRLENMESİ

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

21.3.2,
21.3.3, D9

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

5.1.2.1,
5.2.1

19.4.2 Tek liberolu takım:

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

19.4, 19.4.1

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

19.4.2.3 Eğer libero oynayamayacağını bildirdiğinde oyun alanında değilse bu durumda libero yeniden belirlenebilir. Bu durumda orijinal libero maçın geri kalan bölümünde oynayamaz.

5.1.2.1,
5.2.1

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

19.4.1

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

5.1.2, 19.4.1

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

25.2.2.7,
28.2.2.1

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

19.4.3 İki liberolu takım:

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

4.1.1, 19.1.1

İkinci libero maça devam edemeyecek duruma gelmedikçe yeniden libero belirlenmesine izin verilmez.

19.4

19.5 ÖZET

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

19.4, 21.3.2,
21.3.3

BÖLÜM 7: KATILIMCILARIN DAVRANIŞLARI

İlgili Kurallar

20 DAVRANIŞ KOŞULLARI

20.1 SPORTMENÇE DAVRANIŞ

20.1.1 Katılımcılar “Resmi Voleybol Oyun Kuralları”nı bilmek ve onlara uymak zorundadırlar.

20.1.2 Katılımcılar; sportmenliğe yakışır bir şekilde, hakemlerin kararlarını tartışmaksızın kabul etmek zorundadırlar.

Herhangi bir şüpheli durumda yalnız oyundaki kaptan vasıtasıyla açıklama isteğinde bulunulabilir.

5.1.2.1

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

20.2 DÜRÜST SPORCULUK ANLAYIŞI

20.2.1 Katılımcılar, 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.

20.2.2 Maç esnasında takım mensuplarının kendi aralarında konuşmalarına izin verilir.

5.2.3.4

21 HATALI DAVRANIŞLAR VE YAPTIRIMLARI

21.1 KÜÇÜK HATALI DAVRANIŞLAR

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

5.1.2, 21.3

Uygulama iki aşamada yapılır:

D9, D11 (6a)

1. Aşama: Oyundaki kaptanı çağırıp sözlü 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.

21.2 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:

4.1.1

21.2.1 Kaba davranış: Terbiye ve ahlak prensiplerine aykırı hareketler

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

21.2.3 Tecavüzkar davranış: Fiili fiziksel saldırı veya saldırgan ya da tehditkar davranışlar

21.3 CEZA TABLOSU

D9

Başhakemin kararına göre ve hatanın ciddiyetine bağlı olarak uygulanacak ve müsabaka cetveline kaydedilecek yaptırımlar; "İhtar", "Oyundan Çıkarma" ve "Diskalifiye"dir.

21.2,
25.2.2.6

21.3.1 İhtar

D11 (6b)

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

4.1.1, 21.2.1

21.3.2 Oyundan Çıkarma

D11 (7)

21.3.2.1 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 erece kadar orada bulunur.**

4.1.1, 5.2.1,
5.3.2, D1a,
D1b

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

5.2.3.3

21.3.2.2 Bir takım mensubunun ilk saldırgan davranışı, başka bir sonuç olmaksızın, oyundan çıkarma ile cezalandırılır.

4.1.1, 21.2.2

21.3.2.3 Aynı takım mensubunun aynı maçtaki ikinci kaba davranışı, bir başka sonuç olmaksızın, oyundan çıkarma ile cezalandırılır.

4.1.1, 21.2.1

21.3.3 Diskalifiye

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

D11 (8)

4.1.1, D1a

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

21.2.3

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

4.1.1, 21.2.2

21.3.3.4 Aynı maçta aynı takım mensubu tarafından yapılan üçüncü bir kaba davranış, başka bir sonuç olmaksızın, diskalifiye ile cezalandırılır.

4.1.1, 21.2.1

21.4 HATALI DAVRANIŞ CEZALARININ UYGULANMASI

21.4.1 Tüm hatalı davranış cezalandırmaları bireysel cezalardır, bütün maç için geçerlidir ve müsabaka cetveline kaydedilir.

21.3,
25.2.2.6

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

4.1.1, 21.2,
21.3, D9

21.4.3 Saldırgan davranış ve tecavüzkar davranıştan kaynaklanan oyundan çıkarma ya da diskalifiye için daha önce bir cezalandırma uygulanmış olması gerekmez.

21.2, 21.3

21.5 SET ÖNCESİ VE SETLER ARASINDAKİ HATALI DAVRANIŞLAR

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

18.1, 21.2,
21.3

21.6 HATALI DAVRANIŞLARIN ÖZETİ VE KULLANILAN KARTLAR

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

UYARI: Ceza yoktur, uyarı niteliğindedir.

21.1

1.Aşama: Sözlü uyarı yapılır.

2.Aşama: Sarı kart gösterilir.

İHTAR: Cezadır. Kırmızı kart gösterilir.

21.3.1

OYUNDAN ÇIKARMA: Cezadır. Sarı ve kırmızı kart birlikte aynı elde gösterilir. 21.3.2

DİSKALİFİYE: Cezadır. Sarı ve kırmızı kart ayrı ayrı iki elde gösterilir. 21.3.3

KISIM II

HAKEMLER

SORUMLULUKLARI VE RESMİ EL İŞARETLERİ

BÖLÜM 8: HAKEMLER

22 HAKEM TAKIMI VE YÖNETİM USULLERİ

22.1 OLUŞUM

Bir maçtaki hakem **takımı** aşağıdaki görevlilerden oluşur:

- Başhakem 23
- Yardımcı hakem 24
- **Challenge hakemi** 25
- **Rezerv (Yedek) hakem** 26
- Yazı hakemi 27, 28
- Dört (iki) çizgi hakemi 29

Duruş yerleri Şekil 10'da verilmiştir.

FIVB Dünya ve Resmi Müsabakalarında **bir challenge hakemi (Video Challenge Sistemi kullanılıyorsa)**, **bir rezerv (yedek) hakem** ve bir skor hakemi bulunması zorunludur. 25, 26, 28

22.2 YÖNETİM USULLERİ

22.2.1 Maç esnasında sadece başhakem ve yardımcı hakem düdük çalabilir.

22.2.1.1 Ralliyi başlatan servis atışı için işareti başhakem verir,

6.1.3, 12.3,
D11 (1)

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

22.2.2 Top oyun dışındayken başhakem ve yardımcı hakem bir takımın talebini kabul ya da reddettiklerini belirtmek için düdük çalarlar.

5.1.2, 8.2

22.2.3 Bir hakem, rallinin sona erdiğini işaret eden düdüğünü çaldıktan hemen sonra hakemler resmi el işaretleriyle aşağıdaki hususları belirtmek zorundadır.

22.2.1.2,
30.1

22.2.3.1 Eğer hata için düdüğü başhakem çalarsa sırasıyla şunları belirtecektir:

- Servis atacak takım,
- Hatanın nevi,
- Hatalı oyuncu(lar) (eğer gerekirse)

12.2.2, D11
(2)

22.2.3.2 Eğer hata için düdüğü yardımcı hakem çalmışsa şunları gösterecektir:

- Hatanın nevi,
- Hatalı oyuncu (eğer gerekirse),
- Başhakemin el işaretini takip ederek, servis atacak takım.

12.2.2

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

D11 (2)

22.2.3.3 Geri hat oyuncusu veya liberonun hatalı hücum vuruşu yapması durumunda Kural 22.2.3.1 ve 22.2.3.2'ye göre her iki hakem de hatayı işaret ederler.

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

22.2.3.4 Çift hata olması halinde iki hakem de sırasıyla şunları gösterirler:

- Hatanın nevi,
- Hatalı oyuncular (eğer gerekirse),
- Başhakem servisi kullanacak takımı işaret eder.

17.3, D11
(23)

12.2.2, D11
(2)

23 BAŞHAKEM

23.1 DURUŞ YERİ

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

D1a, D1b,
D10

23.2 YETKİLERİ

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

4.1.1, 6.3

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

Başhakem, görevini doğru yapmayan hakem grubu mensubunu değiştirebilir.

23.2.2 Başhakem aynı zamanda top toplayıcıların ve hızlı silicilerin çalışmalarını da kontrol eder. 3.3

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

23.2.4 Başhakem, kararları hakkında herhangi bir tartışmaya izin vermemelidir. 20.1.2

Ancak oyundaki kaptanın talep etmesi halinde, kararlarına esas teşkil eden kuralların uygulanması veya yorumu hakkında açıklama yapacaktır. 5.1.2.1

Eğer oyundaki kaptan, başhakemin açıklamasını kabullenmez ve kararına itiraz etmek isterse bu itirazı maçın sonunda kayda geçirme hakkını saklı tuttuğunu derhal açıklamalıdır. Başhakemin, oyundaki kaptanın bu hakkını kullanmasına müsaade etmesi gerekir. 5.1.2.1, 5.1.3.2, 25.2.3.2

23.2.5 Başhakem maç öncesinde ve esnasında oyun sahasının ve koşullarının oyun gereksinimlerini karşılayıp karşılamadığını belirlemekten sorumludur. Bölüm 1, 21.3.1.1

23.3 SORUMLULUKLARI

23.3.1 Maç Öncesi:

23.3.1.1 Oyun sahasının koşullarını, topları ve diğer malzemeleri denetler, 1. Bölüm, 23.2.5

23.3.1.2 Takım kaptanlarıyla birlikte kura atışı yapar, 7.1

23.3.1.3 Takımların ısınmalarını kontrol eder. 7.2

23.3.2 Maç Esnasında:

23.3.2.1 Takımlara uyarıda bulunmak,

23.3.2.2 Hatalı davranış ve geciktirmelere yaptırım uygulamak.

23.3.2.3 Aşağıdaki hususlarda karar vermek:

- | | |
|---|--|
| a) Servis atan oyuncunun ve perdeleme dahil servis atan takımın pozisyon hatalarına, | 7.5, 12.4, 12.5, 12.7.1, D4, D6, D11 (12,13, 22) |
| b) Topla oynama hatalarına, | 9.3, D11 (16, 17, 18) |
| c) File üst kenar seviyesi üzerindeki hatalara ve tamamen olmamakla birlikte öncelikle hücum yapan takımın tarafındaki oyuncunun fileye hatalı temasına, | 11.3.1, 11.4.1, 11.4.4, D11 (20) |
| d) Geri hat oyuncularının ve liberonun hücum vuruşu hatalarına, | 13.3.3, 13.3.5, 24.3.2.4, D8, D11 (21) |
| e) Bir oyuncunun; kendi ön bölgesinde bulunan bir liberonun parmak pasından gelen topa, file üst kenar seviyesi üzerindeyken yaptığı tamamlanmış hücum vuruşuna, | 1.4.1, 13.3.6, 24.3.2.4, D11 (21) |
| f) Topun bütünüyle file altındaki boşluktan geçmesine, | 8.4.5, 24.3.2.7, D5a, D11 (22) |
| g) Geri hat oyuncusu tarafından tamamlanmış bir bloğa veya liberonun blok teşebbüsüne, | 14.6.2, 14.6.6, D11 (12) |
| h) Topun; file düzlemini, geçiş boşluğunun kısmen veya bütünüyle dışından geçerek rakip oyun alanına girmesine veya oyun alanının kendi tarafındaki antene değmesine, | D11 (15) |
| i) Servisten gelen topun ve 3. vuruştan sonraki topun, oyun alanının kendi tarafındaki antenin üzerinden veya dışından geçmesine. | D11 (15) |

23.3.3 Maç Sonu:

Müsabaka cetvelini kontrol eder ve imzalar.

24 YARDIMCI HAKEM

24.1 DURUŞ YERİ

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

21.1

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

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

9.3, D11 (16, 17, 18)

11.3.1, 11.4.1, 11.4.4, D11 (20)

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

1.4.1, 13.3.6, 24.3.2.4, D11 (21)

8.4.5, 24.3.2.7, D5a, D11 (22)

14.6.2, 14.6.6, D11 (12)

D11 (15)

D11 (15)

24.3.3, 25.2.3.3

D1.a, D1b, D10

24.2 YETKİLERİ

24.2.1 Yardımcı hakem, başhakemin yardımcısıdır. Ancak kendi görev sahasına giren yetkileri de vardır.	24.3
Başhakem görevine devam edemeyecek duruma gelirse yardımcı hakem onun yerini alır.	
24.2.2 Yardımcı hakem; yetki çerçevesi dışındaki hataları düdükle çalmadan işaret edebilir, ancak bunlar için başhakeme ısrar edemez.	24.3
24.2.3 Yardımcı hakem, yazı hakeminin çalışmasını kontrol eder.	25.2, 28.2
24.2.4 Yardımcı hakem, takımların oturma sıralarındaki takım mensuplarının hareketlerini kontrol eder ve bunların hatalı davranışlarını başhakeme bildirir.	4.2.1
24.2.5 Yardımcı hakem, ısınma sahasındaki oyuncuların hareketlerini kontrol eder.	4.2.3
24.2.6 Yardımcı hakem; duraklamalar için müsaade verir, sürelerini denetler ve kurallara uygun olmayan talepleri reddeder.	15, 15.11, 25.2.2.3
24.2.7 Yardımcı hakem; her takımın kullandığı mola ve oyuncu değişikliği adedini kontrol eder, 2. mola ile 5. ve 6. oyuncu değişikliklerini başhakem ve ilgili koça bildirir.	15.1, 25.2.2.3
24.2.8 Bir oyuncunun sakatlanması halinde yardımcı hakem istisnai oyuncu değişikliğine müsaade eder veya oyuncuya 3 dakikalık iyileşme süresi tanır.	15.7, 17.1.2
24.2.9 Yardımcı hakem, başta ön bölge olmak üzere zeminin durumunu kontrol eder. Ayrıca maç esnasında topların kurallara uygun olup olmadığını denetler.	1.2.1, 3
FIVB Dünya ve Resmi müsabakalarında Kural 24.2.5'te belirtilmiş görevler rezerv (yedek) hakem tarafından yürütülür.	26.2.6

24.3 SORUMLULUKLARI

24.3.1 Her setin başlangıcında, netice setindeki oyun alanı değişiminden sonra ve gerekli olduğu her durumda, oyun alanındaki oyuncuların fiili pozisyonlarının diziliş kağıtlarındaki kayıtlara uygunluğunu denetler.	5.2.3.1, 7.3.2, 7.3.5, 18.2.2
--	-------------------------------

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

24.3.2.1 Rakibin oyun alanına ve filenin altındaki boşluğa girilmesine,

1.3.3, 11.2,
D5a, D11 (22)

24.3.2.2 Servis karşılayan takımın pozisyon hatalarına,

7.5, D4, D11
(13)

24.3.2.3 **Tamamen olmamakla birlikte** öncelikle blok yapan takım oyuncularının tarafındaki bir oyuncunun fileye hatalı temasına veya oyuncunun oyun alanının kendi tarafındaki antene hatalı temasına,

11.3.1

24.3.2.4 Bir geri hat oyuncusu tarafından tamamlanmış bir bloğa veya liberonun blok teşebbüsüne ya da geri hat oyuncusu veya libero tarafından yapılan hücum vuruşu hatalarına,

13.3.3, 14.6.2,
14.6.6,
23.3.2.3d, e, g,
D8, D11 (12,
21)

24.3.2.5 Topun yabancı bir cisme temasına,

8.4.2, 8.4.3,
D11 (15)

24.3.2.6 Başhakemin teması görebilecek pozisyonda olmadığı zamanlarda topun zemine temasına,

8.3

24.3.2.7 Topun; file düzlemini, geçiş boşluğunun kısmen veya bütünüyle dışından geçerek rakip oyun alanına gitmesine veya oyun alanının kendi tarafındaki antene değmesine,

8.4.3, 8.4.4,
D5a, D11 (15)

24.3.2.8 Servisten gelen topun ve 3. vuruştan sonraki topun, oyun alanının kendi tarafındaki antenin üzerinden veya dışından geçmesine.

D11 (15)

24.3.3 Maçın sonunda müsabaka cetvelini kontrol eder ve imzalar.

23.3.3, 25.2.3.3

25 CHALLENGE HAKEMİ

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

25.1 DURUŞ YERİ

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

25.2 SORUMLULUKLARI

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

25.2.2 Challenge hakemi, görevi süresince resmi hakem formasını giyer.

25.2.3 Bir challenge işleminden sonra başhakemi, hatanın nevi konusunda bilgilendirir.

25.2.4 Maçın sonunda müsabaka cetvelini imzalar.

26 REZERV (YEDEK) HAKEM

FIVB Dünya ve Resmi Müsabakalarında rezerv (yedek) hakem zorunludur.

26.1 DURUŞ YERİ

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

26.2 SORUMLULUKLARI

Rezerv (Yedek) Hakem aşağıdakileri yapmakla görevlidir:

26.2.1 Görevi süresince resmi hakem formasını giyer,

26.2.2 Yardımcı hakem, görevine devam edemeyecek duruma gelirse veya yardımcı hakem, başhakem pozisyonuna geçerse yardımcı hakemin yerini alır,

26.2.3 Maçtan önce ve set aralarında oyuncu değişikliği tabelalarını kontrol eder (eğer tabela kullanılıyorsa),

26.2.4 Takımlar tarafından kullanılan tabletlerde bir sorun olup olmadığını maçtan önce ve set aralarında kontrol eder.

26.2.5 Serbest bölgenin temiz tutulması için yardımcı hakeme yardım eder,

1.1

26.2.6 Oyundan çıkarılmış veya diskalifiye edilmiş bir takım mensubunun soyunma odasına yönlendirilmesi hususunda yardımcı hakeme yardım eder,

21.3.2.1,
21.3.3.1

26.2.7 Takım oturma sıralarındaki ve ısınma sahasındaki oyuncuları kontrol eder,

1.4.5,
24.2.5,
24.2.10

26.2.8 Başlangıç dizilişinde yer alan oyuncuların tanıtılmasının hemen ardından dört adet maç topunu, yardımcı hakem oyundaki oyuncuların dizilişlerini kontrol ettikten sonra ise bir adet maç topunu yardımcı hakeme verir,

24.3.1

26.2.9 Hızlı silicileri yönlendirmek amacıyla yardımcı hakeme yardım eder.

23.2.2

27 YAZI HAKEMİ

27.1 DURUŞ YERİ

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

D1a, D1b,
D10

27.2 SORUMLULUKLARI

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

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

27.2.1 Maç ve Set Öncesi:

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

4.1, 5.1.1,
5.2.2, 7.3.2,
19.1.2,
19.4.2.6

27.2.1.2 Diziliş kağıdından her takımın başlangıç dizilişini kaydeder (Elektronik alet – tablet kullanılan müsabakalarda elektronik ortamdan gönderilen verileri kontrol eder).

5.2.3.1,
7.3.2

27.2.1.3 Yazı hakemi diziliş kağıtlarını zamanında alamadığı takdirde bu durumu derhal yardımcı hakeme bildirir.

5.2.3.1

27.2.2 Maç Esnasında:

27.2.2.1 Kazanılan sayıları kaydeder,

6.1

27.2.2.2 Her takımın servis kullanma sırasını kontrol eder ve herhangi bir yanlışlığı servis atışından hemen sonra hakemlere bildirir,	12.2
27.2.2.3 Oyuncu değişikliği taleplerinde zili kullanarak ve oyuncuların numaralarını kontrol ederek talebi kabul ve ilan etmeye yetkilidir. Ayrıca oyuncu değişiklikleri ve molaları kaydedip yardımcı hakemi bilgilendirir,	15.1, 15.4.1, 15.10.3.3, 24.2.6, 24.2.7
27.2.2.4 Bir duraklama talebinin kurallara uygun olmaması halinde durumu hakemlere bildirir,	15.11
27.2.2.5 Setlerin bitimini ve netice setinde 8'inci sayının kaydedildiğini hakemlere bildirir,	6.2, 15.4.1, 18.2.2
27.2.2.6 Hatalı davranış uyarılarını, cezaları ve kurallara uygun olmayan talepleri kaydeder,	15.11.3, 16.2, 21.3
27.2.2.7 İstisnai oyuncu değişiklikleri, iyileşme süresi, uzatılmış duraklamalar, harici müdahale, liberonun yeniden belirlenmesi gibi diğer tüm olayları yardımcı hakemin direktifleri doğrultusunda kaydeder,	15.7, 17.1.2, 17.2, 17.3, 19.4
27.2.2.8 Setler arasındaki fasılayı kontrol eder.	18.1
27.2.3 Maç Sonu:	
27.2.3.1 Maçın sonucunu yazar,	6.3
27.2.3.2 Bir itiraz olması halinde başhakemin izniyle müsabaka cetveline itiraz edilen olay hakkında bir beyan yazar veya takım kaptanının/oyundaki kaptanın yazmasına izin verir,	5.1.2.1, 5.1.3.2, 23.2.4
27.2.3.3 Müsabaka cetvelini imzaladıktan sonra takım kaptanlarının ve daha sonra da hakemlerin imzalarını alır.	5.1.3.1, 23.3.3, 24.3.3

28 SKOR HAKEMİ

28.1 DURUŞ YERİ

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

28.2 SORUMLULUKLARI

Libero değişimlerini kaydeder,
Yazı hakeminin çalışmasına yardım eder,

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

28.2.1 Maç Öncesi:

28.2.1.1 Libero kontrol cetvelini hazırlar,

28.2.1.2 Yedek maç kağıdını hazırlar.

28.2.2 Maç Esnasında:

28.2.2.1 Libero değişimlerinin/Liberonun yeniden belirlenmesinin detaylarını yazar, 19.3.1.1, 19.4

28.2.2.2 Hatalı libero değişimlerini zili kullanmak suretiyle hakemlere bildirir, 19.3.2

28.2.2.3 Yazı masasındaki manuel skorbordu kullanır,

28.2.2.4 Skorbordun doğru skoru gösterdiğini kontrol eder, 27.2.2.1

28.2.2.5 Eğer gerekirse bilgileri yedek maç kağıdına geçirir ve yazı hakemine verir. 27.2.2.1

28.2.3 Maç Sonu:

28.2.3.1 Libero kontrol cetvelini imzalar ve kontrol için teslim eder,

28.2.3.2 Müsabaka cetvelini imzalar.

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

29 ÇİZGİ HAKEMLERİ

29.1 DURUŞ YERİ

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

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

D1a, D1b,
D10

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

D10

29.2 SORUMLULUKLARI

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

D12

29.2.1.1 Kendi çizgilerine yakın düşen topun “dahil” veya “hariç” olduğunu,

8.3, 8.4, D12 (1, 2)

29.2.1.2 Harice düşen toplarda topu karşılayan takımın topa temaslarını,

8.4, D12 (3)

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

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

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

7.4, 12.4.3, D12 (4)

29.2.1.5 Servis kullanan oyuncunun servis bölgesini ihlali ile ilgili ayak hatalarını,

12.4.3

29.2.1.6 Herhangi bir oyuncunun topla oynama hareketi esnasında veya oyuna müdahale ederek oyun alanının kendi tarafındaki antenle temasını,

11.3.1, 11.4.4, D3, D12 (4)

29.2.1.7 Rakip oyun alanına doğru, fileyi geçiş boşluğu dışından geçen veya oyun alanının kendi tarafındaki antene temas eden topu.

10.1.1, D5a, D12 (4)

29.2.2 Çizgi hakemi, başhakemin talebi halinde işaretini tekrarlamalıdır.

30 RESMİ İŞARETLER

30.1 HAKEMLERİN EL İŞARETLERİ

D11

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

30.2 ÇİZGİ HAKEMLERİNİN BAYRAK İŞARETLERİ

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

D12

FASIL III

TANIMLAR

Alt Boşluk

Altan oyun alanının yüzeyi, yanlardan direkler, üstten filenin alt kısmı ve fileyi direklere bağlayan tel ile sınırlandırılmış olan bir alandır.

Bölgeler

Bölgeler, oyun sahasının (oyun alanı ve serbest bölge) bölümleri olup kural kitabında özel durumlar için (veya belirli kısıtlamalar için) tanımları yapılmıştır. Ön bölge, servis bölgesi, oyuncu değişim bölgesi, serbest bölge, arka bölge, libero değişim bölgesi bu kapsamdadır.

Faul

Kurallara aykırı olan oyun hatalarıdır. Oyun hareketi dışında yapılan kural hatalarıdır.

FIVB Kararlarına Bağlı Şartlar

Bu ifade; tesis ve malzeme özellikleri ile standartlarda yapılan düzenlemelere rağmen "FIVB, oyunu geliştirmek ve yeni şartları test etmek için özel ayarlamalar yapabilir" anlamına gelmektedir.

FIVB Standartları

Malzemelerin üretiminde FIVB tarafından sınırlandırılan teknik özellikler ve limitlerdir.

Geçiş Boşluğu

Geçiş boşluğu;

- Altan file üst kenarındaki yatay bant ile,
- Yanlardan antenler ve antenlerin uzantıları ile,
- Üstten tavanla

sınırlandırılmıştır. Top, rakip alana geçiş boşluğu içinden geçerek gitmelidir.

Geçiş Boşluğu Dışı

File dikey düzleminin, alt boşluk ile geçiş boşluğu dışındaki kısmıdır.

Ralli Sayı Sistemi

Ralli kazananın bir sayı aldığı skor sistemidir.

Libero Değişimi

Oyun alanındaki bir oyuncunun oyun alanını terk etmesi ve yerine liberonun girmesidir. Bu, iki liberonun arasındaki değişiklik için de geçerlidir. Libero ile değişen oyuncu, iki liberodan biriyle tekrar değişebilir. İki değişiklik arasında tamamlanmış bir ralli olması gerekir.

Müsabaka Kontrol Sahası

Müsabaka Kontrol Sahası, oyun alanı ve serbest bölge etrafını çevreleyen bir koridor olup dış bariyerler veya sınır panolarına kadar olan bütün alanları kapsar.

Oyuncu Değişikliği

Oyun alanındaki oyuncunun oyun alanını terk etmesi ve başka bir oyuncunun (libero hariç) oyun alanındaki yerini almasıdır.

Oyuncu Değiştirme Bölgesi

Serbest bölgenin içinde, oyuncu değişikliklerinin yapıldığı alandır.

Oyunu Etkileme

Rakip takıma karşı avantaj yaratacak veya rakibin topla oynamasını engelleyecek hareketlerdir.

Protokol

Özel Müsabaka El Kitabında açıklanan; kura atışı, ısınma devresi, takımların ve hakemlerin tanıtılması dahil olmak üzere maçın başlamasından önceki olaylar dizisidir.

Sahalar

Bunlar serbest bölgenin dışındaki alanlar olup kuralarla tanımlanmış özel fonksiyona sahiptirler. Isınma sahası ve ceza sahası bu grup içerisindedirler.

Set Arası

Set aralarındaki süredir. 5. sette (netice setinde) oyun alanlarının değişiminde herhangi bir ara verilmez.

Takımın Birinci Vuruşu

Oyun hareketinin, takımın birinci vuruşu olarak değerlendirilmesi için dört durum vardır:

- Rakip takımın servisinden gelen topla oynamak
- Rakip takımın hücum vuruşundan gelen topla oynamak
- Kendi takımının bloğundan seken topla oynamak
- Rakip takımın bloğundan seken topla oynamak

Top Sektirme

Dripling, topu sektirmek demektir (genellikle topu havaya atmaya veya servis atmaya hazırlanırken). Topun bir elden bir ele taşınması diğer hazırlık hareketlerinin içindedir.

Top Toplayıcılar ve Hızlı Siliciler

Top toplayıcılar, ralli aralarında topu servisçiye vererek oyunun kesintisiz akışını sağlayan görevlilerdir.

Yer siliciler, zeminin kuru ve temiz kalmasını sağlayan görevlilerdir. Gerekirse her ralliden sonra zemini küçük havlularla silerek görevlerini yerine getirirler.

Yabancı Cisim

Oyun alanının dışında veya serbest oyun boşluğuna yakın, topun gidiş yolunu etkileyecek cisim veya kişilerdir. Örnek: Salon lambaları, hakem sehpası, TV malzemeleri, yazı masası ve direkler. Antenler, filenin bir parçası olduğu için yabancı cisim olarak kabul edilmezler.

Yeniden Belirleme

Takım tarafından oyuna devam edemeyeceği ilan edilen liberonun görevlerini (değiştirdiği oyuncu hariç) oyun alanında olmayan başka bir oyuncunun devralması demektir.

Diagram 9: Hatalı Davranışlar ve Yaptırımları

İlgili Kurallar: 16.2, 21.3, 21.4.2

Diagram 9a: SPORTMENLİK DIŞI DAVRANIŞ HATALARI DEĞERLENDİRME TABLOSU

HATALI DAVRANIŞ TÜRLERİ	HATALI DAVRANIŞ TEKRAR SAYISI (Bir Takım için)	HATAYI YAPAN TAKIM MENSUBU	OYUNCU VE TAKIMA UYGULANACAK CEZA	OYUNCUYA GÖSTERİLECEK KARTLAR	YAPTIRIM UYGULAMA SONUCU
KÜÇÜK HATALI DAVRANIŞ	1. Aşama	Takımın herhangi bir üyesi	Yaptırım olarak düşünülmez	Yok	Önlem amaçlıdır
	2. Aşama			Sarı Kart	
	Herhangi bir zamanda tekrarı		İhtar	Bir alt maddedeki uygulama geçerlidir	Bir alt maddedeki durum geçerlidir
KABA DAVRANIŞ	Birinci	Takımın herhangi bir üyesi	İhtar	Kırmızı Kart tek elde gösterilir	Rakip, servis atma hakkı ile birlikte 1 (bir) sayı kazanır
	İkinci	Takımın aynı üyesi	Oyundan çıkarma	Kırmızı Kart ve Sarı Kart tek elde ve birlikte gösterilir	Takım mensubu, takım soyunma odasına gider ve setin geri kalanında orada bulunur
	Üçüncü	Takımın aynı üyesi	Diskalifiye	Kırmızı Kart ve Sarı Kart iki ayrı elde tutularak aynı anda gösterilir	Takım mensubu, takım soyunma odasına gider ve maçın geri kalanında orada bulunur
SALGIRGAN DAVRANIŞ	Birinci	Takımın herhangi bir üyesi	Oyundan çıkarma	Kırmızı Kart ve Sarı Kart tek elde ve birlikte gösterilir	Takım mensubu, takım soyunma odasına gider ve setin sonuna kadar orada bulunur
	İkinci	Takımın aynı üyesi	Diskalifiye	Kırmızı Kart ve Sarı Kart iki ayrı elde tutularak aynı anda gösterilir	Takım mensubu, takım soyunma odasına gider ve maçın geri kalanında orada bulunur
FİİLİ TECAVÜZ	Birinci	Takımın herhangi bir üyesi	Diskalifiye	Kırmızı Kart ve Sarı Kartlar iki ayrı elde tutularak aynı anda gösterilir	Takım mensubu, takım soyunma odasına gider ve maçın geri kalanında orada bulunur

Diagram 9b: OYUN GECİKTİRME HATALARI CEZA TABLOSU

GECİKTİRME TÜRLERİ	GECİKTİRME HATASI TEKRAR SAYISI (Bir Takım İçin)	HATAYI YAPAN TAKIM / MENSUP	TAKIMA UYGULANACAK CEZA	TAKIMA GÖSTERİLECEK KARTLAR	GECİKTİRME YAPTIRIMI UYGULAMA SONUCU
BİR TAKIM MENSUBUNUN NEDEN OLDUĞU HERHANGİ BİR GECİKTİRME	Birinci	Takımın herhangi bir üyesi	Geciktirme uyarısı	25 no.lu el işareti ile Sarı Kart bileği gösterir	Uyarıdır, başka ceza verilmez
	İkinci (ve sonrakiler)	Takımın herhangi bir üyesi	Geciktirme ihtar	25 no.lu el işareti ile Kırmızı Kart bileği gösterir	Rakip, servis atma hakkı ile birlikte 1 (bir) sayı kazanır

Diagram 1a: Müsabaka / Kontrol Bölgesi

İlgili Kurallar: 1, 1.4.5, 4.2.1, 4.2.3.1, 15.4.2, 21.3.2.1, 21.3.3.1, 27.1, 28.1

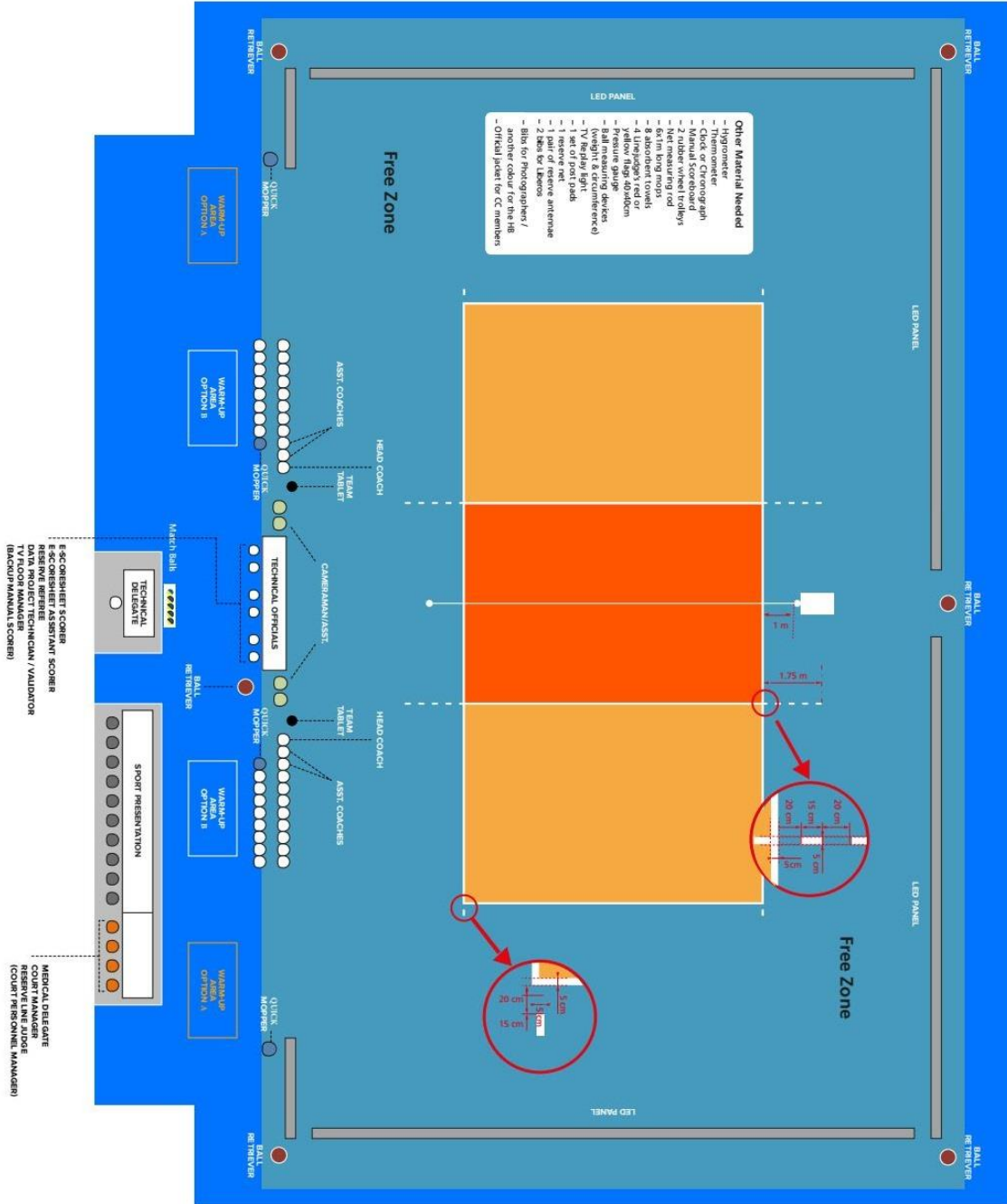


Diagram 1b: Oyun Sahası

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

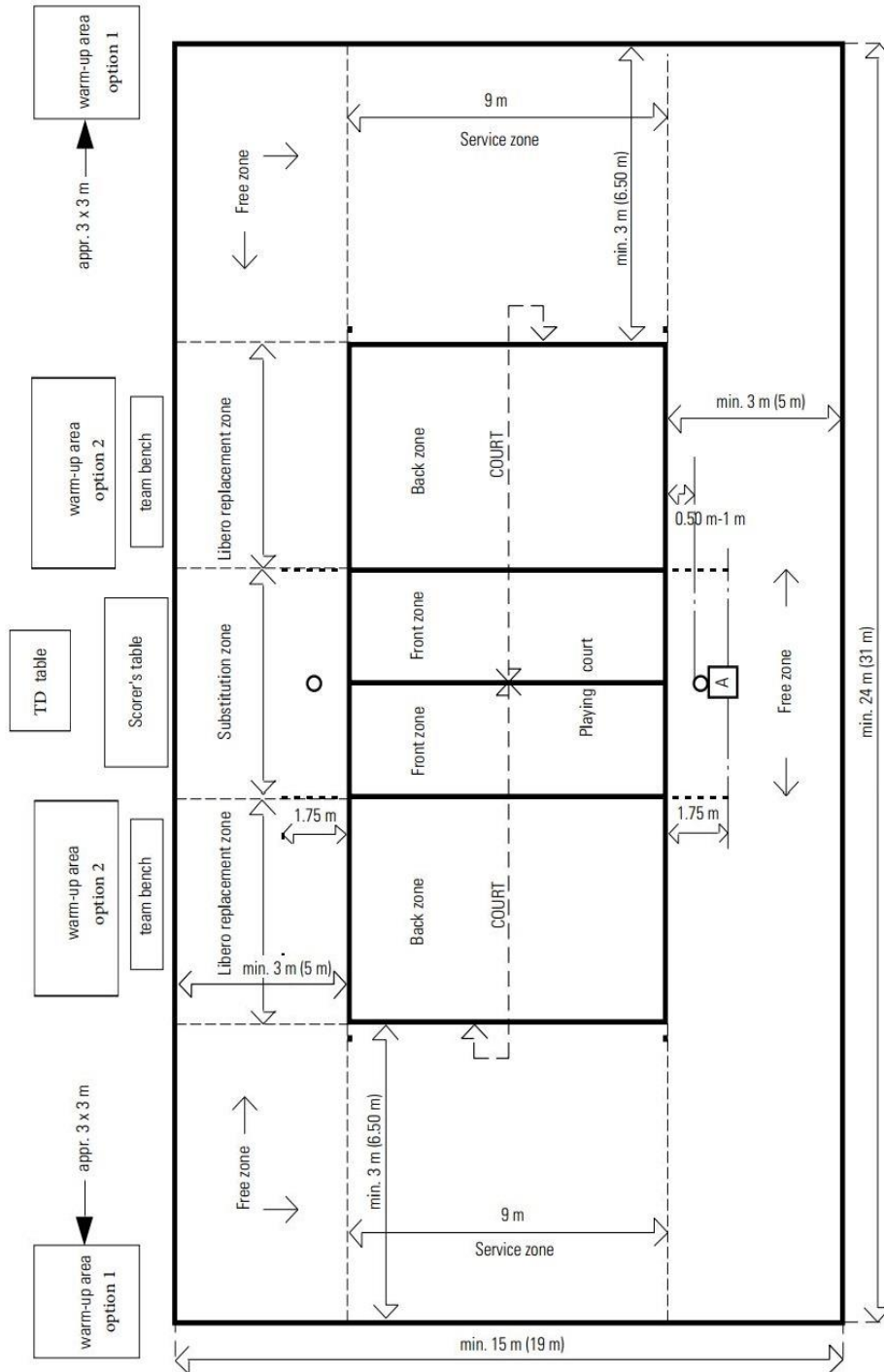


Diagram 2: Oyun Alanı

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

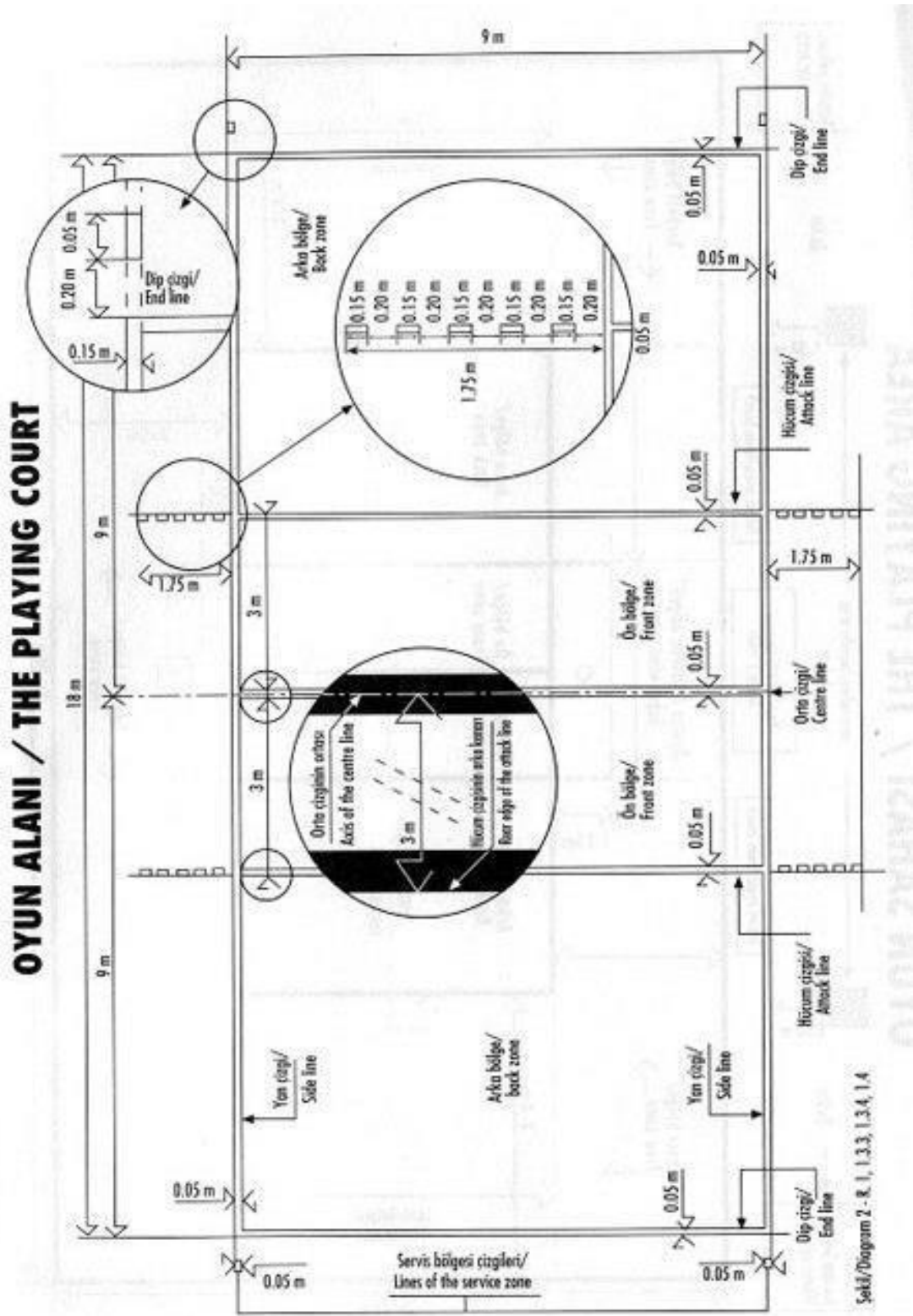


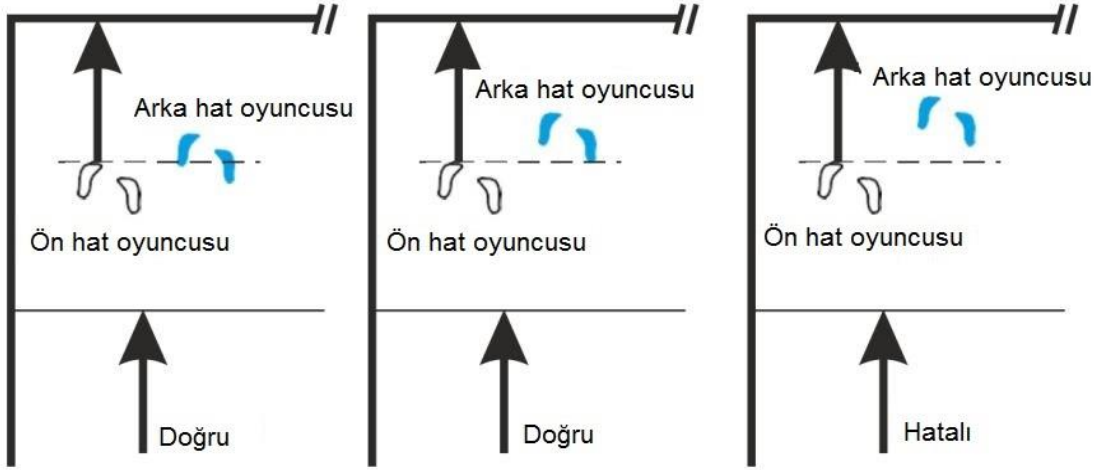
Diagram 4: Oyuncuların Pozisyonları

İlgili Kurallar: 7.4, 7.4.3, 7.5, 23.3.2.3a, 24.4.2.2

OYUNCULARIN POZİSYONLARI

Örnek A:

Bir ön hat oyuncusu ile, ilgili arka hat oyuncusu arasındaki pozisyonların belirlenmesi



Örnek B:

Aynı hatta bulunan oyuncular arasındaki pozisyonların belirlenmesi

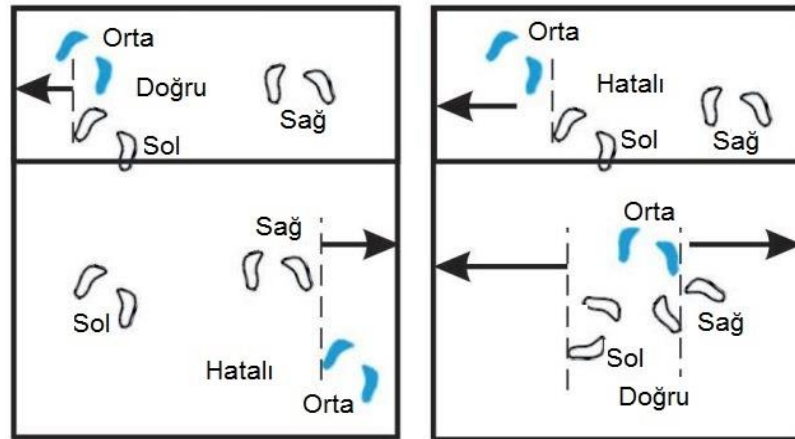


Diagram 5a: File Dikey Düzleminden Rakibin Oyun Alanına Geçen Top

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

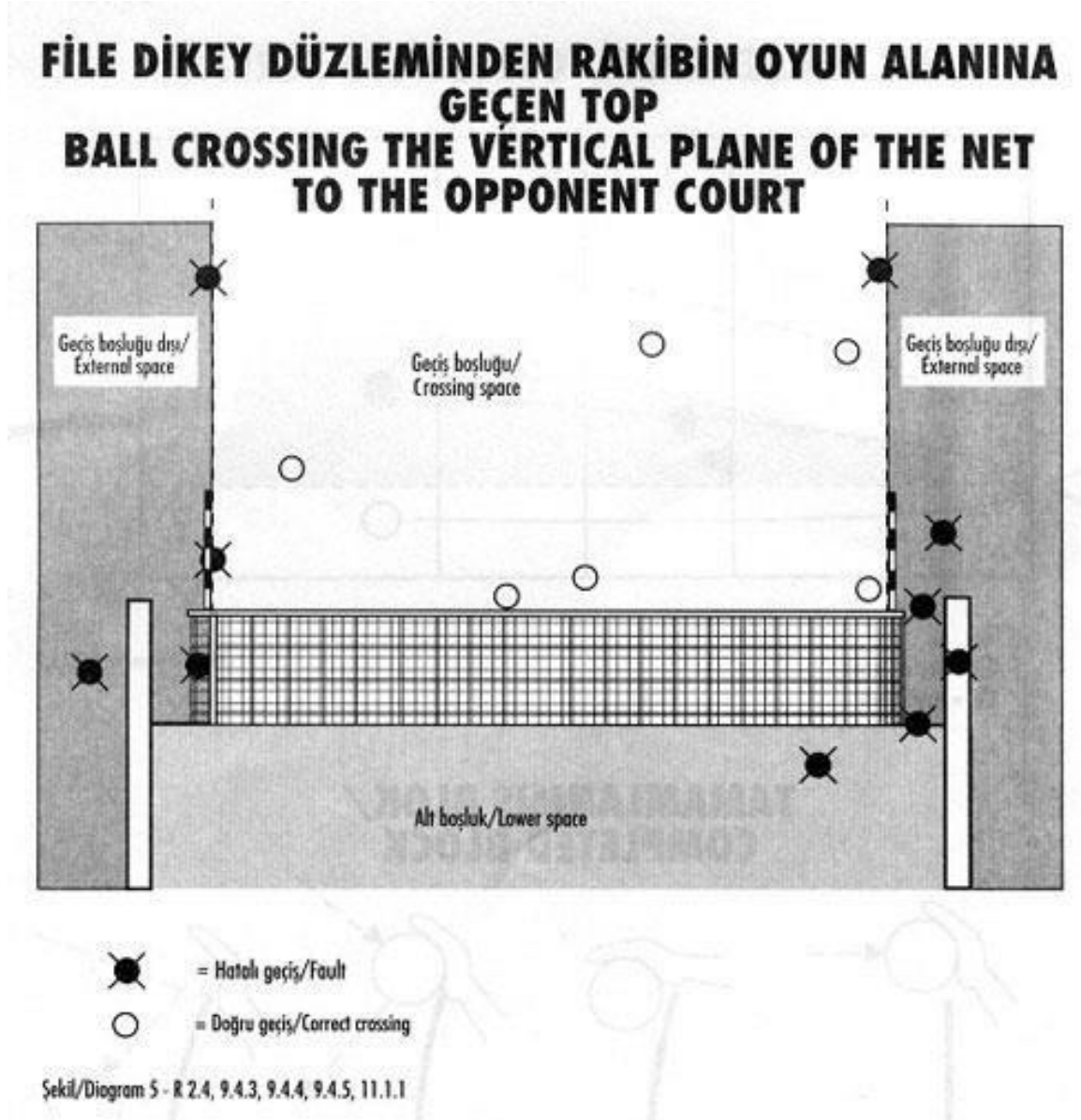


DIAGRAM 5b: BALL CROSSING THE VERTICAL PLANE OF THE NET TO THE OPPONENT FREE ZONE

Relevant Rules: 10.1.2, 10.1.2.2, 24.3.2.7

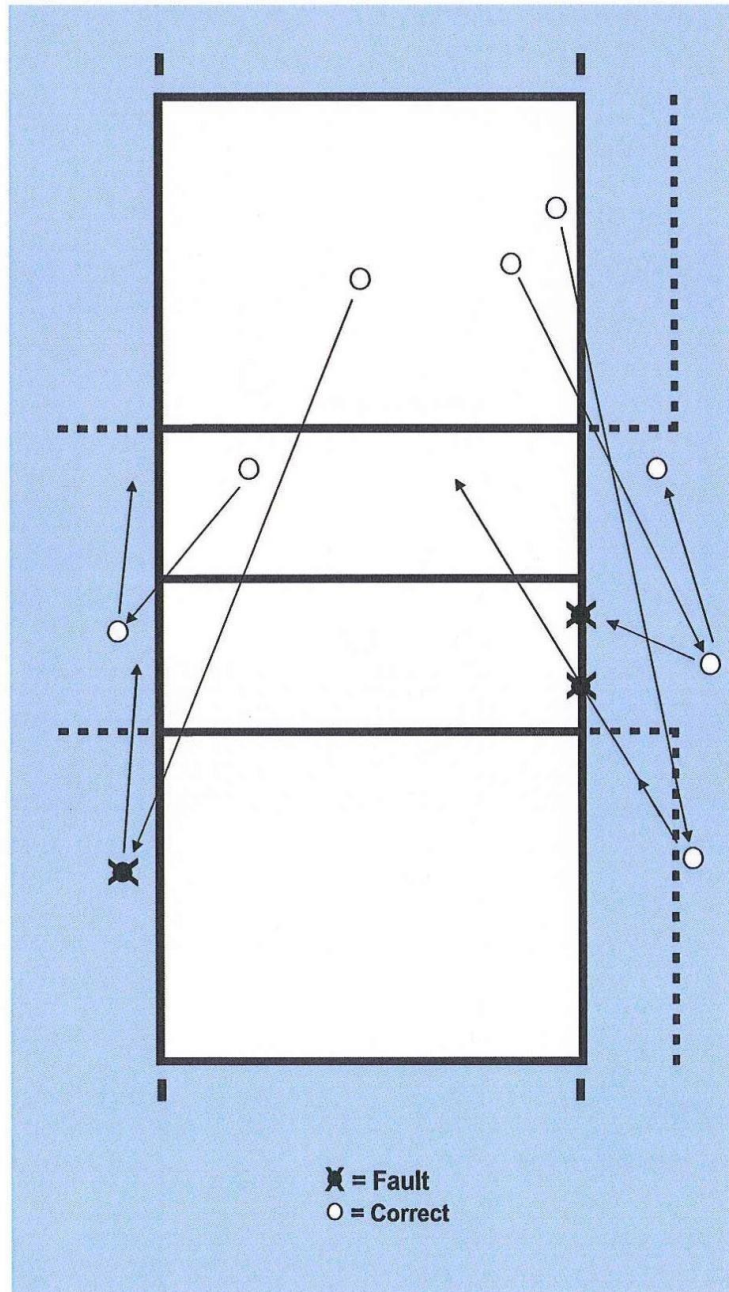


Diagram 6: Perdeleme

İlgili Kurallar: 12.5, 12.5.2, 23.3.2.3a

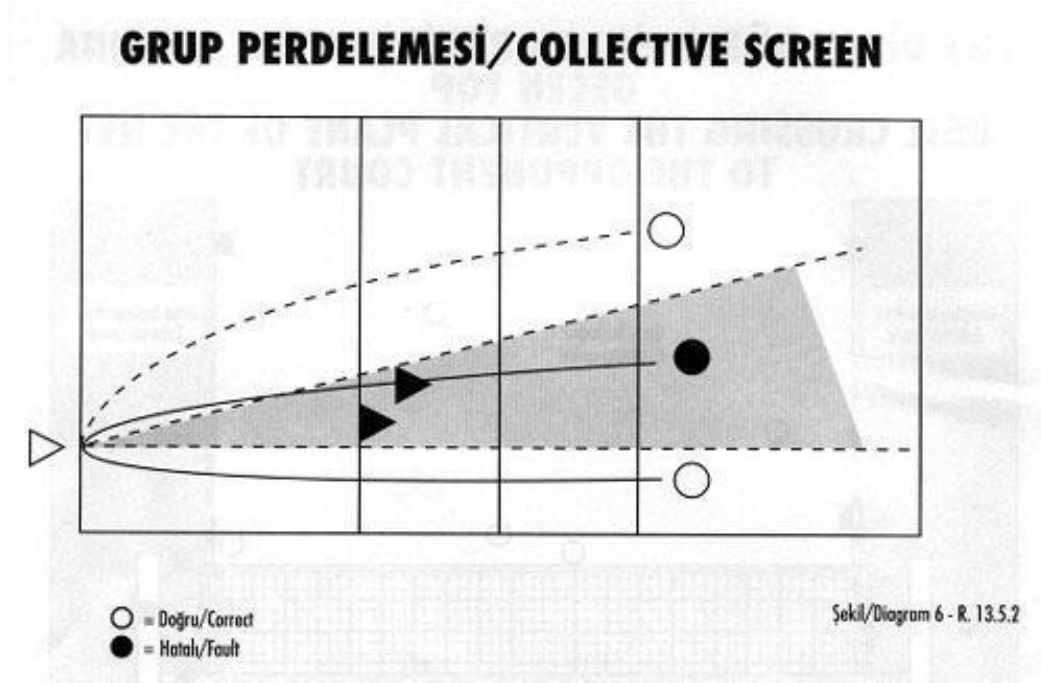


Diagram 7: Tamamlanmış Blok

İlgili Kurallar: 14.1.3

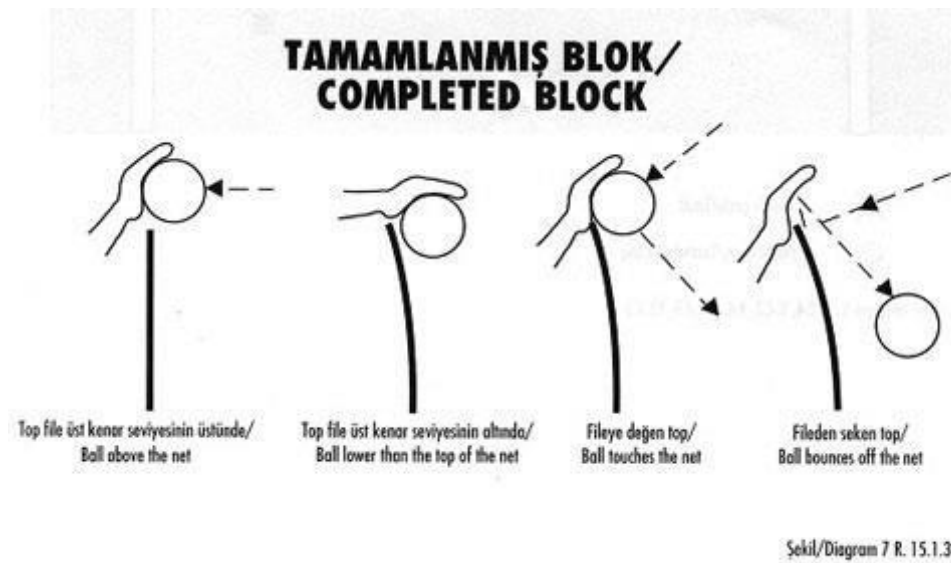


Diagram 8: Geri Hat Oyuncusunun Hücumu

İlgili Kurallar: 13.2.2, 13.2.3, 23.3.2.3d, 24.3.2.4

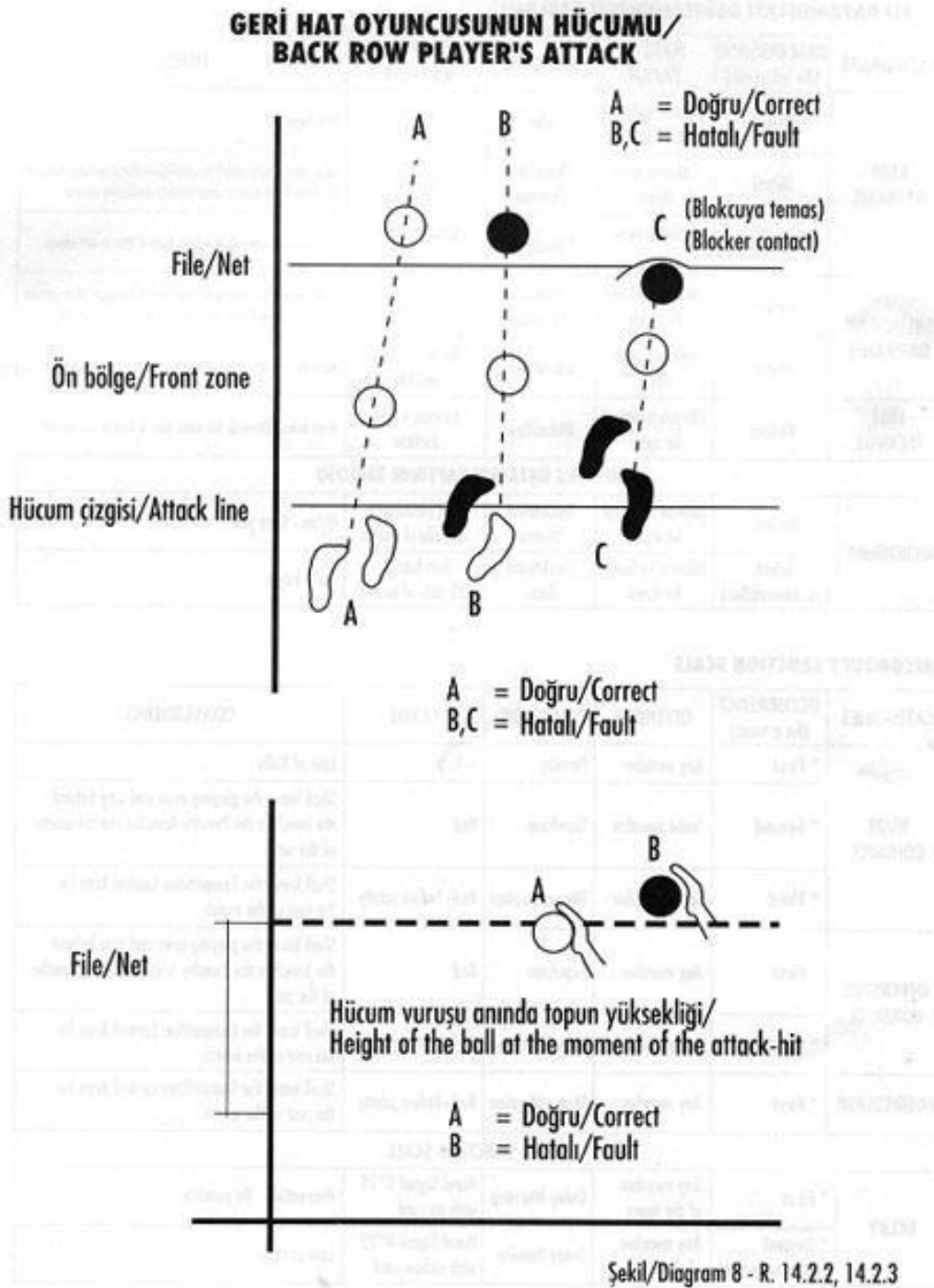


Diagram 10: Hakemlerin Duruş Yerleri

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

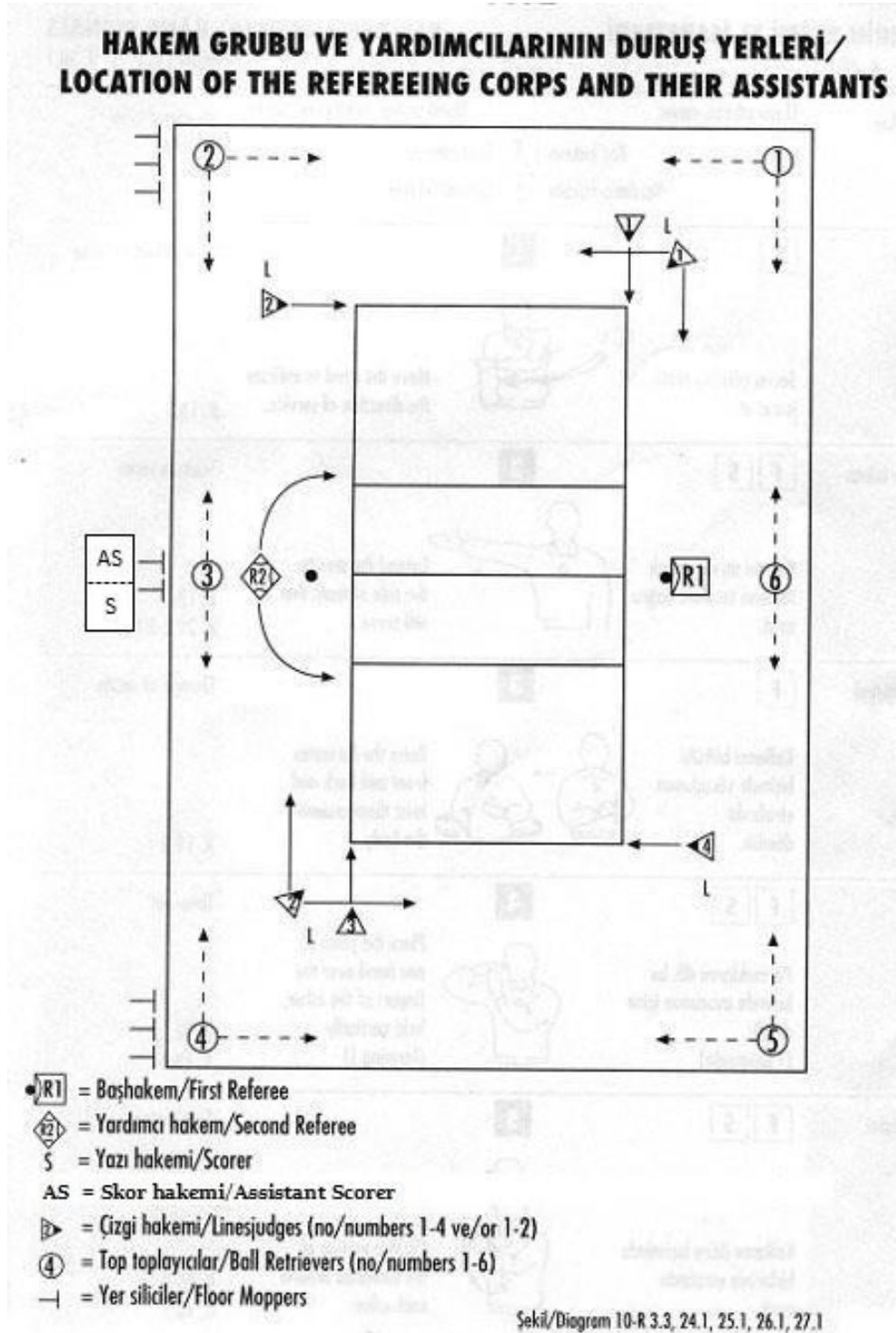


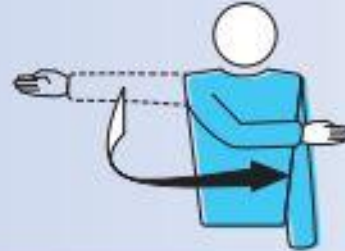
DIAGRAM 11: REFEREES' OFFICIAL HAND SIGNALS

Legend: **F** **S** Referee(s) who must show the signal according to their regular responsibilities
F **S** Referee(s) who show the signal in special situations

1 AUTHORISATION TO SERVE

Relevant Rules: 12.3, 22.2.1.1

Move the hand to indicate direction of service



F

2 TEAM TO SERVE

Relevant Rules: 22.2.3.1, 22.2.3.2, 22.2.3.4

Extend the arm to the side of team that will serve

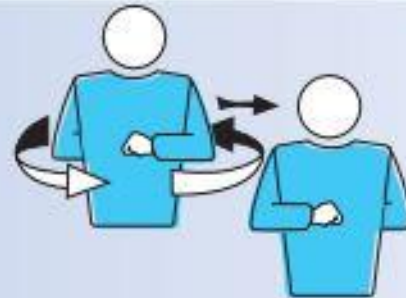


F S

3 CHANGE OF COURTS

Relevant Rule: 18.2

Raise the forearms front and back and twist them around the body

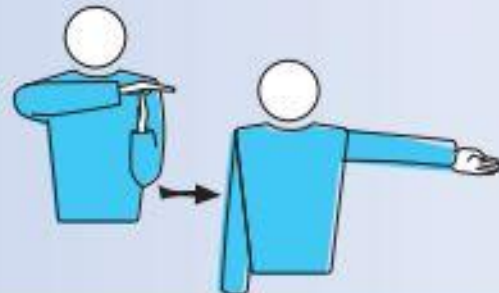


F

4 TIME-OUT

Relevant Rule: 15.4.1

Place the palm of one hand over the fingers of the other, held vertically (forming a T) and then indicate the requesting team



F S

5 SUBSTITUTION

Relevant Rules: 15.5.1, 15.5.2, 15.8

Circular motion of the forearms around each other



(F) (S)

6a MISCONDUCT WARNING

Relevant Rules: 21.1, 21.6, 23.3.2.2

Show a yellow card for warning



(F)

6b MISCONDUCT PENALTY

Relevant Rules: 21.3.1, 21.6, 23.3.2.2

Show a red card for penalty



(F)

7 EXPULSION

Relevant Rules: 21.3.2, 21.6, 23.3.2.2

Show both cards jointly for expulsion



(F)

8 DISQUALIFICATION

Relevant Rules: 21.3.3, 21.6, 23.3.2.2

Show red and yellow cards separately for disqualification



F

9 END OF SET (OR MATCH)

Relevant Rules: 6.2, 6.3

Cross the forearms in front of the chest, hands open



F S

10 BALL NOT TOSSED OR RELEASED AT THE SERVICE HIT

Relevant Rule: 12.4.1

Lift the extended arm, the palm of the hand facing upwards



F

11 DELAY IN SERVICE

Relevant Rule: 12.4.4

Raise eight fingers, spread open



F

12 BLOCKING FAULT OR SCREENING

Relevant Rules: 12.5, 12.6.2.3, 14.6.3, 19.3.1.3, 23.3.2.3a, g, 24.3.2.4

Raise both arms vertically, palms forward

F S



13 POSITIONAL OR ROTATIONAL FAULT

Relevant Rules: 7.5, 7.7, 23.3.2.3a, 24.3.2.2

Make a circular motion with the forefinger

F S



14 BALL "IN"

Relevant Rule: 8.3

Point the arm and fingers toward the floor

F S



15 BALL "OUT"

Relevant Rules: 8.4.1, 8.4.2, 8.4.3, 8.4.4, 24.3.2.5, 24.3.2.7, 24.3.2.8

Raise the forearms vertically, hands open, palms towards the body

F S



16 CATCH

Relevant Rules: 9.2.2, 9.3.3, 23.3.2.3b

Slowly lift the forearm, palm of the hand facing upwards



F

17 DOUBLE CONTACT

Relevant Rules: 9.3.4, 23.3.2.3b

Raise two fingers, spread open



F

18 FOUR HITS

Relevant Rules: 9.3.1, 23.3.2.3b

Raise four fingers, spread open

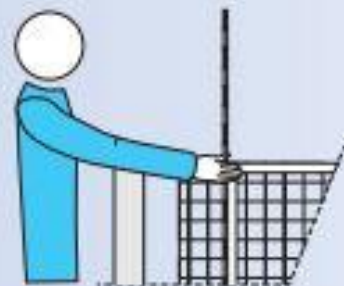


F

19 NET TOUCHED BY PLAYER – SERVED BALL TOUCHES THE NET BETWEEN THE ANTENNAE AND DOES NOT PASS THE VERTICAL PLANE OF THE NET

Relevant Rules: 11.4.4, 12.6.2.1

Indicate the relevant side of the net with the corresponding hand



F S

20 REACHING BEYOND THE NET

Relevant Rules: 11.4.1, 13.3.1, 14.3, 14.6.1, 23.3.2.3c

Place a hand above the net, palm facing downwards



F

21 ATTACK HIT FAULT

Relevant Rules:

- by a back-row player, by a libero or on the opponent's service:
13.3.3, 13.3.4, 13.3.5, 23.3.2.3d, e, 24.3.2.4
- on an overhand finger pass by the libero in his/her front zone or its extension:
13.3.6

Make a downward motion with the forearm, hand open

F S



22 PENETRATION INTO THE OPPONENT COURT BALL CROSSING THE LOWER SPACE OR THE SERVER TOUCHES THE COURT (END LINE) OR THE PLAYER STEPS OUTSIDE HIS/HER COURT AT THE MOMENT OF THE SERVICE HIT

Relevant Rules: 8.4.5, 11.2.2, 12.4.3, 23.3.2.3a, f, 24.3.2.1

Point to the center line or to the relevant line

F S



23 DOUBLE FAULT AND REPLAY

Relevant Rules: 6.1.2.2, 17.2, 22.2.3.4

Raise both thumbs vertically

F



24 BALL TOUCHED

Relevant Rules: 23.3.2.3b, 24.2.2

Brush with the palm of one hand the fingers of the other, held vertically

F**25 DELAY WARNING/DELAY PENALTY**

Relevant Rules: 15.11.3, 16.2.2, 16.2.3, 23.3.2.2

Cover the wrist with a yellow card (warning) and with a red card (penalty)

F

DIAGRAM 12: LINE JUDGES' OFFICIAL FLAG SIGNALS

1 BALL "IN"

Relevant Rule: 8.3, 29.2.1.1
Point down with flag



2 BALL "OUT"

Relevant Rules: 8.4.1, 29.2.1.1
Raise flag vertically



3 BALL TOUCHED

Relevant Rule: 29.2.1.2
Raise flag and touch the top with the palm of the free hand



4 CROSSING SPACE FAULTS, BALL TOUCHED AN OUTSIDE OBJECT, OR FOOT FAULT BY ANY PLAYER DURING SERVICE

Relevant Rules: 8.4.2, 8.4.3, 8.4.4, 12.4.3, 29.2.1.3, 29.2.1.4, 29.2.1.6, 29.2.1.7

Wave flag over the head and point to the antenna or the respective line



5 JUDGEMENT IMPOSSIBLE

Raise and cross both arms and hands in front of the chest

