

**MINI VOLEYBOL**  
**OYUN KURALLARI**

**İÇİNDEKİLER**  
**OYUNUN ÖZELLİKLERİ**

**FASIL I KISIM I**

**OYUN**

**BÖLÜM BİR: TESİSLER VE DONATIM**

**1. Oyun Sahası**

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

**2. File ve Direkler**

- 2.1 Filenin yüksekliği
- 2.2 Filenin yapısı
- 2.3 Yan bantlar
- 2.4 Antenler
- 2.5 Direkler

**3. Toplar**

**BÖLÜM İKİ: KATILANLAR**

**4. Takımlar**

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

## **5. Takım Liderleri**

5.1 Kaptan

5.2 Antrenör

## **BÖLÜM ÜÇ: OYUN DÜZENİ**

### **6. Sayı Almak, Set ve Maç Kazanmak**

6.1 Sayı almak

6.2 Set kazanmak

6.3 Maç kazanmak

6.4 Maçta hazır bulunmama

6.5 Eksik takım

### **7. Oyunun Yapısı**

7.1 Kura

7.2 Isınma devresi

7.3 Takımın başlangıç dizilişi

7.4 Dönüş hatası

## **BÖLÜM DÖRT: OYUN HAREKETLERİ**

### **8. Oyunun Seyri**

8.1 Oyundaki top

8.2 Oyun dışı top

8.3 "DAHİL" top

8.4 "HARİÇ" top

### **9. Topla Oynama**

9.1 Takım vuruşları

9.2 Vuruşun özellikleri

9.3 Topla oynarken yapılan hatalar

### **10. Filedeki Top**

## **11. Filedeki Oyuncu**

- 11.1 Filenin dięer tarafına uzanma
- 11.2 Filenin altından geme
- 11.3 File ile temas
- 11.4 Oyuncuların filedeki hataları

## **12. Servis**

- 12.1 Setteki ilkservis
- 12.2 Servis sırası
- 12.3 Servis atma izni
- 12.4 Servisin atılması
- 12.5 Servis atma esnasında yapılan hatalar

## **13. Hücüm Vuruşu**

- 13.1 Hücüm vuruşunun özellikleri
- 13.2 Hücüm vuruşundaki kısıtlamalar
- 13.3 Hücüm vuruşu hataları

## **14. Blok**

- 14.1 Blok yapma
- 14.2 Blok teması
- 14.3 Rakibin oyun boşluęunda blok yapma
- 14.4 Blok ve takım vuruşları
- 14.5 Servise blok yapma
- 14.6 Blok yapma hataları

## **BÖLÜM BEŞ: DURAKLAMALAR, FASILALAR VE GECİKTİRMELER**

## **15. Mola**

- 15.1 Mola sayısı
- 15.2 Mola talepleri
- 15.3 İki molanın birbirini takip etmesi
- 15.4 Molalar

## 15.5 İstisnai Deęişiklik

## 16. Oyunu Geciktirmeler

### 16.1 Geciktirme türleri

### 16.2 Geciktirme yaptırımları

## 17. İstisnai Oyun Duraklamaları

### 17.1 Sakatlanma

### 17.2 Harici müdahale

### 17.3 Uzatılmış duraklamalar

## 18. Fasilalar ve Oyun Alanlarının Deęişimi

### 18.1 Fasilalar

### 18.2 Oyun alanlarının deęişimi

## BÖLÜM ALTI: OYUNA KATILANLARIN DAVRANIŞLARI

## 19. Davranış Koşulları

### 19.1 Sportmence davranış

### 19.2 Dürüst sporculuk

### 19.3 Beyaz Kart (Fair Play) Uygulaması

## 20. Hatalı Davranış ve Yaptırımları

### 20.1 Küçük hatalı davranışlar

### 20.2 Yaptırımlara yol açan hatalı davranışlar

### 20.3 Yaptırım tablosu

### 20.4 Yaptırımların uygulanması

### 20.5 Set öncesi ve setler arasındaki hatalı davranışlar

### 20.6 Yaptırım kartları

## FASIL II

### KISIM II

#### HAKEMLER, SORUMLULUKLARI VE RESMİ EL İŞARETLERİ

##### BÖLÜM YEDİ:HAKEMLER

#### 21. Hakem Grubu ve Yönetim Usulleri

21.1 Oluşum

21.2 Yönetim Usulleri

## FASIL I

### KISIM I

#### OYUN

### BÖLÜM BİR TESİSLER VE DONATIM

#### 1. OYUN SAHASI

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

##### 1.1 ÖLÇÜLER

Oyun alanının **yarı sahası 7x7 m, tamamı ise 14x7 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.

##### 1.2 OYUN SAHASININ YÜZEYİ

**Resmi Oyun Kurallarında belirtildiği şekilde olmalıdır.**

##### 1.3 OYUN ALANININ ÜZERİNDEKİ ÇİZGİLER

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

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

1.3.3 Orta çizginin tam ortası oyun alanını **7x7 m** boyutlarında iki eşit alana böler. Bununla beraber; orta çizgi kalınlığının bütünüyle, her iki oyun alanının sınırları içerisinde olduğu kabul edilir. Bu çizgi filenin altından iki yan çizgi arasında uzanır.

##### 1.4 BÖLGELER VE SAHALAR

###### 1.4.1 Servis bölgesi

Servis bölgesi, her dip çizginin gerisinde 7 m genişliğindeki sahadır. 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.

###### 1.4.2. Oyuncu değişim bölgesi

Oyuncu değişim bölgesi, her iki oyun alanının sırasının bulunduğu yerdir.

##### 1.5 ISI VE AYDINLATMA

**Resmi Oyun Kurallarında belirtilen değerlerde olmalıdır.**

#### 2. FİLE VE DİREKLER

##### 2.1 FİLENİN YÜKSEKLİĞİ

2.1.1 File, düşey olarak orta çizginin üstünde yer alır ve erkekler ve kızlar için 2,15 m yüksekliğindedir.

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

## 2.2 FİLENİN YAPISI

File, 1 m genişliğinde, 8.50 ila 9 m uzunluğundadır (yan bantların her bir yanındaki 25 ila 50 cm dahil) ve 10 cm' lik karelerden oluşan siyah iplerden yapılmıştır. Diğer hususlar Resmi Oyun Kuralları' nda belirtildiği şekilde olmalıdır.

## 2.3 YAN BANTLAR

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

## 2.4 ANTENLER

Anten, 1.80 m uzunluğunda ve 10 mm çapında, fiber glas veya benzeri bir maddeden yapılmış esnek bir çubuktur. Her yan bantın dış tarafına bir anten bağlanır. Antenler karşılıklı olarak filenin ters yönlerine yerleştirilirler. Antenlerin her birinin 80 cm' lik üst kısımları filenin üzerinde devam eder ve bu kısımlar zıt renklerle, tercihen kırmızı ve beyaz renkte 10 cm' lik şeritler halinde işaretlenir. Antenler filenin bir parçası sayılır ve geçiş boşluğunun yan sınırlarını belirler.

## 2.5 DİREKLER

Voleybol Oyun Kurallarında belirtilen özelliklerde ve eğer sadece mini voleybol müsabakaları için kullanılmak üzere üretilecekse direk yüksekliği 2.20 m olmalıdır.

## 3. TOPLAR

Müsabakalar Türkiye Voleybol Federasyonunun belirlediği resmi top ile oynanacaktır (Mikasa VS123W-SL).

## BÖLÜM İKİ

### KATILANLAR

## 4. TAKIMLAR

### 4.1 TAKIMIN OLUŞUMU

4.1.1 Takımlar en az 8 (sekiz), en fazla 10 (on) oyuncudan oluşmak zorundadır. Yedi (7) veya daha az oyuncu ile yarışmaya gelen takımlar yarışmaya alınmazlar. Yarışmaya eksik oyuncu ile gelen takımlar o yarışma için hükmen mağlup sayılırlar.

4.1.2 Sadece müsabaka cetveline kayıtlı asıl oyuncular oyun alanına girebilirler ve müsabakaya katılabilirler. Antrenör ve takım kaptanı müsabaka cetvelini imzaladıktan sonra kayıtlı oyuncular değiştirilemezler.

4.1.3 Mini voleybol kulüp müsabakalarında takımın başında en az 1. Kademe Yardımcı antrenör olmak kaydıyla lisans vizesini yaptırmış antrenör yer alabilir. Antrenör belgeleri her müsabaka öncesinde müsabakanın gözlemcisi tarafından kontrol edilmelidir.

4.1.4 Mini Voleybol Ortaokul küçük takım müsabakalarında takımın başında en az 1. Kademe Yardımcı antrenör olmak kaydıyla lisans vizesini yaptırmış antrenör ve/veya Beden Eğitimi Öğretmeni yer alabilir.



## **4.2 TAKIMIN YERLEŐİMİ**

4.2.1 BaŐlangıçta oyunda olmayan oyuncular, yedek sırasında oturmalıdırlar.

4.2.2 Antrenörler kendi takımının oyun alanlarının yardımcı hakem tarafındaki serbest bölge ierisindeki bölümde antrenör ayakta durarak veya yürüyerek takımını yönetir.

4.2.3 Müsabaka esnasında sadece takım mensuplarının takımlarının sırasında oturmalarına ve ısınma devresine katılmalarına müsaade edilir.

## **4.3 MALZEMELER.**

Oyuncuların formaları 1'den 10'a kadar numaralandırılmış olmalıdır. Birden fazla maın oynanacağı turnuva türü müsabakalarda takımlar turnuva öncesinde verdikleri 10 kişilik oyuncu isim listelerindeki oyuncular aynı kalmak şartıyla her ma öncesinde oyuncularının forma numaralarında deęişiklik yapabilir, takım ma listelerini en az 8, en fazla da 10 kişi olarak oluşturabilirler. Dięer hususlar Resmi Oyun Kurallarında belirtilen şekilde olmalıdır.

## **4.4 MALZEME DEęİŐİKLİKLERİ**

Resmi Oyun Kurallarında belirtilen şekilde uygulanır.

## **4.5 YASAKLANMIŐ EŐYALAR**

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 koruma veya destek için giyilebilir. 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 antrenör, kendi takım mensuplarının davranıŐ ve disiplininden sorumludur.

### **5.1 KAPTAN**

5.1.1 Ma öncesi takım kaptanı takım listesinin doęru olduęunu teyit etmek için müsabaka cetvelini imzalar ve kurada takımını temsil eder.

5.1.2 Ma esnasında ve oyun alanında olduęu sürece, takım kaptanı oyundaki kaptandır. Takım kaptanı oyundan çıktığı anda, yerine giren eŐ oyuncu oyundaki kaptan görevini üstlenir. Topun oyun dıŐı olduęu zamanlarda sadece oyundaki kaptan hakemle konuŐma hakkına sahiptir.

5.1.2.1 Takım arkadaşlarının isteklerini veya sorularını iletir.

5.1.3 Ma sonunda takım kaptanı:

5.1.3.1 Takımını file önüne getirerek rakiplerini kutlar, hakemlere teŐekkür eder ve sonrasında sonucu tasdik etmek için müsabaka cetvelini imzalar,

### **5.2 ANTRENÖR**

5.2.1 Matan önce antrenör; kendi asıl oyuncularının isim ve numaralarını müsabaka cetveline kaydettirir veya bunları kontrol eder ve daha sonra bu listenin doęruluęunu teyit etmek için müsabaka cetvelini imzalar.

5.2.2 İkinci setin ve şayet oynanırsa netice setinin başında başlangıç pozisyonlarını belirler.

5.2.3 Maç esnasında antrenör:

5.2.1.1 Antrenör, maç süresince takımının oyuncularını oyun alanının dışından yönlendirip, oyunculara direktif verebilir. Antrenör bu direktifleri maçı engellemeden ya da geciktirmeden vermelidir.

5.2.1.2 Mola talebinde bulunur, takımların her sette iki (2) mola hakkı vardır.

5.2.1.3 İkinci ve şayet oynanacaksa netice setinde hakemlere oyuna başlayacak oyuncu grubunun dizilişini (4+6 asıl oyuncu oyuncuları içeren pozisyon kâğıdını) verir.

## BÖLÜM ÜÇ

### OYUN DÜZENİ

#### 6. SAYI ALMAK, SET VE MAÇ KAZANMAK

##### 6.1 SAYI ALMAK

6.1.1 Takım aşağıdaki durumlarda sayı alır:

6.1.1.1 Top, rakibin oyun alanında zemine temas ettiğinde,

6.1.1.2 Rakip takım bir oyun hatası yaptığında,

6.1.1.3 Rakip takımın bir oyuncusu veya koçu kırmızı kart görerek ihtar cezası aldığı anda,

6.1.2 Hata bir takım, kurallara aykırı bir oyun hareketi yaparsa veya bu kuralları başka bir şekilde ihlal ederse hata yapmış sayılır. Hakemler hataları değerlendirir ve kurallara uygun olarak sonuçlarını belirlerler.

6.1.2.1 Eğer art arda ikiveya daha fazla hata yapılırsa, sadece ilk yapılan hata dikkate alınır,

6.1.2.2 Eğer iki ya da daha fazla hata rakipler tarafından aynı anda yapılırsa, bu bir ÇİFT HATA'dır ve rally tekrarlatılır.

6.1.3 Servis atan oyuncunun servis vuruşundan başlayarak, topun oyun dışı olduğu ana kadar oluşan oyun hareketleri dizisi, bir rally dir. Tamamlanmış rally, bir sayı kazanılmasıyla sonuçlanan oyun hareketleri dizisidir. İhtar nedeniyle ve servis vuruşu esnasında yapılan hatalardan sayı kazanılması tamamlanmış rally olarak kabul edilir.

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

6.1.3.2 Eğer servis karşılayan takım bir ralliyi kazanırsa, bir sayı alır ve servis atma hakkını da kazanır.

##### 6.2 SET KAZANMAK

Yarışmalar kazanılmış 2 (iki) set üzerinden oynatılır. İlk iki set 25'er sayı, 1- 1(bir bir)' lik eşitlik halinde ise 15 (on beş) sayılık netice seti oynatılır. İlk iki set (3'üncü netice seti hariç) en az 2 sayı farkla ilk önce 25 sayıya ulaşan takım tarafından kazanılır. Sayılarda 24-24'lük eşitlik olması halinde oyun iki sayılık farka ulaşılan kadar (26-24, 27-25...vb.) devam eder. Netice seti (3'üncü set) en az 2 sayı farka ulaşmak şartıyla 15 sayı üzerinden oynanır.

### **6.3 MAÇ KAZANMAK**

6.3.1 Maç, iki seti alan takım tarafından kazanılır.

6.3.2 Takım bir günde en fazla 2 maç oynayabilir.

### **6.4 MAÇTA HAZIR BULUNMAMA**

6.4.1 Eğer bir takım sahaya davet edildikten sonra oynamayı reddederse, maçta hazır bulunmadığı ilan edilir ve setleri 25-0, maçı da 2-0'lık sonuçla kaybeder.

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

### **6.5 EKSİKTAKIM**

Bir takım sahaya 8 (sekiz) oyuncudan daha az sayıda (7 veya daha az) oyuncu ile çıkarsa maç oynatılmaz ve o takım eksik ilan edilir. Bir takımın oyuncuları sakatlanarak/hastalanarak oyundan çıkmak zorunda kaldığında takımın 7 (yedi) oyuncusu kalıyorsa takım eksik ilan edilir ve o seti kaybeder. Bu durumda takımın kazandığı sayılar aynen kalır, rakibe ise seti kazanması için gereken sayılar verilerek set tamamlanır.

## **7. OYUNUN YAPISI**

### **7.1 KURA**

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

7.1.1 Kura atışı, iki takım kaptanının huzurunda yapılır.

7.1.2 Kurayı kazananın seçenekleri: YA,

7.1.2.1 Servis atma veya karşılama hakkı VEYA

7.1.2.2 Oyun alanının seçimi.

Kurayı kaybeden kalan seçenekleri alır.

## 7.2 ISINMA DEVRESİ

7.2.1 Maç öncesinde takımlar başka bir sahada ısınma olanağı bulmuşlarsa her iki takım birlikte toplam 6 dakika, bulamamışlarsa filede 10 dakika ısınma yapma hakkına sahiptirler.

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

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

## 7.3 TAKIMIN BAŞLANGIÇ DİZİLİŞİ

7.3.1 Her takımın oyunda daima dört ve takımı sırasında dört olmak üzere en az sekiz asil oyuncusu olmalıdır. Oyun alanındaki oyuncuların dönme sırası, takımların başlangıç dizilişleriyle belirlenir. Bu sıra set boyunca korunmalıdır.

7.3.2 Birinci sette oyuna başlayacak ilk dört oyuncunun forma numaraları 1-2-3-4 şeklinde, oyun alanı dışındaki değişme sıralarında bekleyen oyuncuları forma numaraları 5-6-7-8, 5-6-7-8-9 veya 5-6-7-8-9-10 şeklinde olmak zorundadır.

7.3.3 Değişmeler oyun alanının gerisindeki dip çizgi üzerinden yapılacağı için 1 numaralı oyuncu servis atmak için geldiğinde oyundan çıkarak bekleme sırasının sonuna geçecek ve 5 numaralı oyuncu oyun alanında 1 numaralı oyuncudan boşalan yeri alarak servis atışıyla oyuna girecektir.

7.3.4 Bir takım, ikinci sete başlarken birinci setin başlangıç dizilişinde oyun alanında yer alan 1-2-3-4 forma numaralı oyuncuların haricindeki 5-6-7-8(-9-10) numaralı oyunculara oyun alanında yer vermek zorundadır.

7.3.5 Antrenör set eşitliği durumunda üçüncü set başında hangi oyuncu grupları ile oynayacağını gösteren diziliş kâğıdını doldurup imzalayarak yardımcı hakeme veya yazı hakemine bildirmek zorundadır.

7.3.6 Antrenörler, istediği takdirde netice setlerinde asil oyuncularından herhangi bir grupla oyuna başlayabilirler.

7.3.7 Netice setinde istenilen dört oyuncu ile başlanabilir. Örneğin ilk sette olduğu gibi ilk dört oyuncu ile de oyuna başlanabilir. Yani antrenör 1-2-3-4 Pozisyonu ile de oyuna başlayabilir.

7.3.8 Dönüş sırası başlangıç dizilişleriyle belirlenir ve set boyunca servis sırası ve oyuncuların pozisyonları bu diziliş sırasına göre kontrol edilir.

7.3.9 Oyun başlamadan önce belirlenen değişme sırasına antrenör hiçbir surette müdahale edemez; oyuna girme sırası gelen oyuncunun yerine bir diğerini oyuna sokamaz ve/veya kenara çıkma sırası gelen oyuncuyu oyun alanında tutamaz.

7.3.10 Oyun alanında tüm oyuncular buldukları bölgede oynamak zorundadırlar. Oyuncular kendi aralarında ön-arka veya sağ-sol olarak yer değiştirme işlemini gerçekleştiremezler.

## **7.4 DÖNÜŞ HATASI**

7.4.1 Dönüş hatası, servis dönüş sırasına göre atılmadığı zaman yapılır. Bu durumaşağıdaki sonuçları doğurur:

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

7.4.1.2 Oyuncuların dönüş sırası düzeltilir.

7.4.2 İlave olarak yazı hakemi hatanın başlangıç anını tam olarak belirlemeli ve sonrasında takımın hatalı durumda kazandığı sayılar iptal edilmelidir. Rakip takımın sayıları aynen 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.

7.4.3 Birtakım aynı oyuncusunun artarda iki servis atışından sonra iki ralliyi de kazanarak 2 (iki) sayı aldıysa, takım lehine sayı olarak sonlanan 2. (ikinci) sayıdan sonra aynı oyuncunun 3. (üçüncü) kez servisi atmasına izin verilmez. 3.(üçüncü) servis atışından önce servis atacak takım bir pozisyon döner ve takım sırasından oyuna girecek yeni oyuncunun servisiyle maça devam edilir. Bu durumda rakip takım da aynı şekilde bir pozisyon döner. Müsabaka hakemleri dönüş kuralını her iki takımada düzenli olarak yaptırmak zorundadır. Ancak fark edilmeden (sehven) 3. (üçüncü) veya daha fazla servis atılarak sayı kazanılmışsa, yazı hakemi hatanın başlangıç anını tam olarak belirlemeli ve sonrasında takımın hatalı durumda kazandığı sayılar iptal edilmelidir. Takımların birer pozisyon dönmesi sağlandıktan sonra giren oyuncunun servisi ile oyun devam eder.

## **BÖLÜM DÖRT OYUN HAREKETLERİ**

### **8. OYUNUN SEYRİ**

#### **8.1 OYUNDAKİ TOP**

Baş hakemin servis atışına izin veren düdüğü çalmasından sonra, servis için topa vurulduğu andan itibaren top oyundadır.

#### **8.2 OYUN DIŞI TOP**

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

#### **8.3 DAHİL TOP**

Top, sınır çizgileri de dahil olmak üzere, oyun alanının içinde yere değdiği zaman dahildir.

#### **8.4 HARIÇ TOP**

Top şu koşullarda "hariçtir":

8.4.1 Zemine temas eden kısmı sınır çizgisinin tamamen dışındaysa,

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

8.4.3 Antenlere, kablolar ve direklere veya filenin yan bantlar dışındaki değerse,

8.4.4 Kural 10.1.2'de belirtilen durum hariç, file dikey düzlemini geçiş boşluğunun kısmen 10.1.1 veya tamamen dışından geçerse,

8.4.5 Filenin altındaki boşluktan bütünüyle geçerse,

## **9. TOPLA OYNAMA**

Her takım kendi oyun sahası ve oyun boşluğunda oynamalıdır. Bununla beraber top serbest bölgenin dışından da geri çevrilebilir.

### **9.1 TAKIM VURUŞLARI**

Oyundaki bir oyuncunun top ile yaptığı her temas, bir vuruştur. Bir takım topu filenin üzerinden rakip oyun sahasına geri göndermek için 3 (üç) vuruş (blok temasına ilaveten) zorundadır. Rakibin hücum vuruşu, servisi, rakibin bloğu veya kendi bloğundan gelen top; bir veya iki vuruş yapılarak rakip alana gönderilemez. Eğer üçten az sayıda (bir veya iki) vuruş veya üçten fazla sayıda vuruş yapılırsa, takım hata yapmış sayılır.

#### **9.1.1 BİRBİRİNİ TAKİPEDEN TEMASLAR**

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

#### **9.1.2 AYNI ANDA YAPILAN TEMASLAR**

İki veya üç oyuncu topa aynı anda dokunabilir. Diğer hususlar Resmi Oyun Kurallarında belirtilen şekilde uygulanacaktır.

## **9.2 VURUŞUN ÖZELLİKLERİ**

9.2.1 Top vücudun herhangi bir kısmına temas edebilir

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

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

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

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

**9.2.3.2 Ancak Parmak Pas vuruşunda topa baş hizası ve üzerinde vuruş yapmak koşuluyla takımın ikincive üçüncü vuruşlarında da yapılan çift vuruşlar hata olarak değerlendirilmez.**

## **9.3 TOPLA OYNANIRKEN YAPILAN HATALAR**

### **9.3.1 DÖRT VURUŞ:**

Bir takımın geri göndermeden önce topa dört defa vurmasıdır.

### **9.3.2 TUTULMUŞ TOP:**

Top, vuruştan sonra sekmezse tutulmuş ve/veya fırlatılmıştır.

### **9.3.3 ÇİFT VURUŞ:**

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

#### **9.3.4 EKSİK VURUŐ:**

Bir takımın, topu rakip oyun sahasına geri göndermeden önce topa, üçten az sayıda vuruő yapmasıdır. Bu durumda eksik vuruő hatası başhakem tarafından parmakla 3 (üç) sayısı gösterilerek işaret edilir (Çift ve dört vuruő gibi).

#### **10. FİLEDEKİ TOP**

Resmi Oyun Kurallarında belirtilen şekilde uygulanacaktır.

#### **11. FİLEDEKİ OYUNCU**

##### **11.1 FİLENİN DİĞER TARAFINA UZANMA**

11.1.1 Blok esnasında bir blokçu, rakibinin hücum vuruőu öncesindeki oyununu engellemek koşuluyla, hücum vuruőunu takiben filenin diğer tarafındaki topa dokunabilir.

11.1.2 Hücum vuruőunun kendi oyun boşluğunda yapılmıő olması şartıyla, bir oyuncunun, hücum vuruőunu yaptıktan sonra elinin, filenin diğer tarafına geçmesine izin verilir.

##### **11.2 FİLENİN ALTINDAN GEÇME**

Resmi Oyun Kurallarında belirtildiği şekilde uygulanacaktır.

### **11.3 FİLE İLE TEMAS**

11.3.1 Oyuncu topa oynama teşebbüsünde olsun veya olmasın, kasıtlı olarak yaptığı her tür file teması (fileye tutunarak veya fileden destek alarak yaptığı kendisine avantaj sağlayan hareketler ile filenin normal şeklini bozan file temasları) hatadır.

11.3.2 Oyuncular, oyunu etkilememek şartıyla direklere, iplere veya antenlerin dışında kalan, filenin uzantısı da dahil olmak üzere herhangi bir cisme temas edebilirler.

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

11.3.4 Oyuncunun, topa oynama hareketi sürecinde, filenin üst bandına veya antenin file üstündeki 80 cm' lik kısmına teması, hata olarak değerlendirilecektir.

### **11.4 OYUNCULARIN FİLEDEKİ HATALARI**

11.4.1 Oyuncu rakibinin hücum vuruşunun öncesinde rakibinin oyun boşluğunda topa veya rakibine dokunursa,

11.4.2 Oyuncu, filenin altından rakibin oyun boşluğuna girerken, rakibin oyununu etkilerse,

11.4.3 Oyuncunun ayağı (ayakları), rakibinin oyun alanına bütünüyle girerse,

11.4.4 Oyuncu aşağıdaki hareketlerden herhangi birini yaparsa, rakibin oyununu etkilemiş olur;

- Topla oynama hareketi sürecinde, filenin üst bandına veya antenin file üstündeki 80 cm' lik kısmına temas ederse,
- Topla oynama anında fileden destek alırsa,
- Rakibe karşı, kendine bir avantaj yaratırsa,
- Rakip oyuncunun kurallara uygun topa oynama teşebbüsünü engelleyici hareketler yaparsa,

### **12. SERVİS**

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

#### **12.1 SETTEKİ İLK SERVİS**

12.1.1 Birinci set ile netice setinde (3.set) ilk servis kura atışı neticesinde belirlenen takım tarafından atılır.

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

#### **12.2 SERVİS SIRASI**

12.2.1 Oyuncular servis sırasını takip etmek zorundadır. (İlk set için 4 numaralı oyuncu, servis kullanacak oyuncuların oynadığı 1 no'lu pozisyonda başlar ve sonrasında servis kullanacak oyuncuların numara sırası 5-6-7-8(-9-10)-1-2-3 şeklinde devam eder.

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

12.2.1.1 Servis kullanan takım ralliyi kazandığında daha önce servis kullanan oyuncu (veya iki sayı art arda kazanıldığı için yerine geçen oyuncu) tekrar servis kullanır.

12.2.1.2 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 oyundan çıkıp yedek sırasına geçer ve bu oyuncunun yerine giren eş oyuncu servisi kullanır.



### **12.3 SERVİS ATMA İZİNİ**

Baş hakem her iki takımın da oynamaya hazır olduğunu ve servis kullanacak oyuncunun topa sahip bulunduğunu kontrol ettikten sonra servisin kullanılmasına izin verir.

### **12.4 SERVİSİN ATILMASI**

**12.4.1** Müsabaka Mini Voleybolunda kızlar ve erkeklerde **sadece alttan servis atılır.**

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

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

**12.4.3** Servis kullanan oyuncu, servis vuruşu anında ne oyun alanına (dip çizgi dahil) ne de servis bölgesi dışındaki zemine temas etmemelidir. Bu oyuncu servis vuruşundan sonra servis bölgesinin dışına veya oyun alanının içine basabilir.

**12.4.4** Servis kullanacak oyuncu, baş hakemin servis için çaldığı düdüğü takip eden 8 (sekiz) saniye içinde topa vurmalıdır.

**12.4.5** Başhakemin düdüğünden önce kullanılan servis iptal edilir ve tekrarlatılır.

### **12.5 SERVİS ATMA ESNASINDA YAPILAN HATALAR**

**12.5.1** Servis atma hataları: Aşağıdaki hatalar, servis değişikliğine yol açar.

Servis atan oyuncu:

**12.5.1.1** Servis sırasını ihlal ederse,

**12.5.1.2** Servisi kurallara uygun şekilde kullanmazsa,

**12.5.2** Servis vuruşundan sonra yapılan hatalar: Topa kurallara uygun şekilde vurulduktan sonra aşağıda gösterilen hallerde servis hatalı kabul edilir. Eğer top:

**12.5.2.1** Servis kullanan takımın oyuncularından birine değer veya file dikey düzlemini tümüyle geçiş boşluğundan geçmezse,

**12.5.2.2** Oyun alanının dışına giderse,

## **13. HÜCUM VURUŞU**

### **13.1 HÜCUM VURUŞUNUN ÖZELLİKLERİ**

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

**13.1.2** Hücum vuruşu esnasında topa net bir şekilde vurulur ve tutulmaz veya fırlatılmazsa, tip (plase) yapmaya izin verilir.

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

## **13.2 HÜCUM VURUŞUNDAKİ KISITLAMALAR**

Arka hat oyuncularını; kendi oyun alanları ve serbest bölgelerinin herhangi bir yerinden, sıçrayarak tek el veya çift el ile hücum vuruşu tamamlayamazlar (sıçrayarak parmak pas veya tip vb.). Arka hat oyuncularını sıçramadan olsa bile tek el ile yapılan smaç kol tekniğiyle hücum vuruşu tamamlayamaz. Bu tür vuruşlar arka hat oyuncularının hatalı hücum vuruşu olarak değerlendirilir. Bununla birlikte, arka hat oyuncularının ayakları yerden kesilerek veya sıçrayarak manşetle tamamladıkları hücum vuruşları bir hata olarak değerlendirilmez.

## **13.3 HÜCUM VURUŞU HATALARI**

13.3.1 Bir oyuncu rakip takımın oyun boşluğu içinde topa vurursa,

13.3.2 Bir oyuncu topu harice vurursa,

13.3.3 Bir oyuncu rakibinin servisine smaç vuruşu yaparak topu rakip oyun alanına gönderilirse,

13.3.4 **13.2'**deki kısıtlamalar ihlal edilirse, hücum vuruşu hataları yapılmış sayılır.

## **14. BLOK**

### **14.1 BLOK YAPMA**

14.1.1 Ön hatta bulunan iki oyuncu file önünde bloğa çıkabilir. Ancak arka hat oyuncularını file önünde blok yapamaz ve blok teşebbüsünde bulunamaz.

14.1.2 Blok teşebbüsü, topa dokunmadan yapılan blok hareketidir.

14.1.3 Blok, blokçu topa değdiği anda tamamlanır.

14.1.4 Kolektif blok ön pozisyonda oynayan iki oyuncu tarafından yapılır ve bu oyunculardan biri topa değdiğinde tamamlanır.

### **14.2 BLOKTEMASI**

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

### **14.3 RAKİBİN OYUN BOŞLUĞUNDA 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. Servis dışında rakipten gelen her topa, ön oyuncular tarafından sadece file üstünde blokyapılabilir. Hücum vuruşu ile rakip oyun sahasına yönlendirilen toplara file üstünde tiplleme şeklinde blok yapılabilir. Bu tek pas olarak değerlendirilmez.

### **14.4 BLOK VETAKIM VURUŞLARI**

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

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

## 14.5 SERVİSE BLOK YAPMA

Rakibin servisine blok yapmak yasaktır.

## 14.6 BLOK YAPMA HATALARI

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

14.6.2 Rakibin servisine blok yapılırsa,

14.6.3 Top bloktan harice gönderilirse,

14.6.4 Anten dışından rakibin oyun boşluğundaki topa blok yapılırsa,

## BÖLÜM BEŞ

### DURAKLAMALAR VE GECİKTİRMELER

## 15. MOLA

Kurallara uygun oyun duraklaması MOLA'dır. Rally duraklaması, tamamlanmış bir rally ile başhakemin bir sonraki servis düdüğü arasındaki zamandır.

### 15.1 MOLA SAYISI

Yarışma Mini Voleybolunda; takımların her sette iki (2) mola hakkı vardır. Teknik mola yoktur.

### 15.2 MOLA TALEPLERİ

Mola, antrenör tarafından veya antrenör takımın başında olmadığı (sakatlık/hastalık nedeniyle takımın başından ayrılma, oyundan çıkarılma, diskalifiye) zamanlarda oyundaki kaptan tarafından talep edilir. Bu talep, top oyun dışındayken ve servis düdüğünden önce ilgili el işaretini vermek suretiyle yapılır.

### 15.3 İKİ MOLANIN BİRBİRİNİ TAKİP ETMESİ

Takımlardan birinin talep edip kullandığı bir moladan sonra aynı oyun duraklamasında diğer takımda mola talebinde bulunabilir.

### 15.4 MOLALAR

15.4.1 Mola 30 saniye sürer.

15.4.2 Mola esnasında, oyundaki oyuncular kendi sahalarının yanında bulunan yedek sırasına gitmek zorundadır.

### 15.5 İSTİSNAİ DEĞİŞİKLİK

Oyuna devam edemeyecek şekilde sakatlanmış veya hastalanmış bir oyuncunun takımına İSTİSNAİ değişiklik yapma hakkı tanınır. İstisnai değişiklik, sakatlanan asıl oyuncunun yerine diğer oyunculardan birinin girmesidir. **SAKATLANARAK/HASTALANARAK İSTİSNAİ DEĞİŞİKLİKLE DEĞİŞTİRİLEN BİR ASIL OYUNCUNUN MAÇIN KALAN BÖLÜMÜNDE TEKRAR OYUNA GİRMESİNE İZİN VERİLMEZ.**

## 16. OYUNU GECİKTİRMELER

### 16.1 GECİKTİRME TÜRLERİ

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

- 16.1.1 Oyuna başlama işaretini aldıktan sonra mola süresini uzatmak,  
16.1.2 Mola hakkını kullandığı halde yeni bir mola talebinde bulunmak,  
16.1.3 Bir takım mensubunun oyunu geciktirmesi.

## **16.2 GECİKTİRME YAPTIRIMLARI**

Geciktirme uyarısı ve geciktirme ihtarı resmi voleybol oyun kurallarında belirtildiği şekilde uygulanacaktır.

## **17. İSTİSNAİ OYUN DURAKLAMALARI**

### **17.1 SAKATLANMA**

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

17.1.2 Eğer sakatlanmış bir oyuncu istisnai olarak değiştirilemiyorsa oyuncuya 3 dakikalık bir iyileşme süresi tanınır; ancak bir maçta aynı oyuncuya bu hak birden fazla verilmez. Oyuncunun bu süre içinde iyileşmemesi halinde, takımı eksik ilan edilir ve seti kaybeder.

### **17.2 HARİCİ MÜDAHALE**

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

### **17.3 UZATILMIŞ DURAKLAMALAR**

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

## **18. FASILALAR VE OYUN ALANLARININ DEĞİŞİMİ**

### **18.1 FASILALAR**

Fasıla, setler arasındaki süredir. Bütün fasılalar 3 dk. sürer. Bu süre zarfında oyun alanları değiştirilir ve takımların başlangıç pozisyonları müsabaka cetveline kaydedilir.

### **18.2 OYUN ALANLARININ DEĞİŞİMİ**

Resmi Oyun kurallarında belirtildiği şekilde uygulanacaktır.

## **BÖLÜM ALTI KATILANLARINDAVRANIŞLARI**

### **19. DAVRANIŞ KOŞULLARI**

#### **19.1 SPORTMENCE DAVRANIŞ**

19.1.1 Oyuna katılanlar mini voleybol oyun kurallarını bilmek ve onlara uymak zorundadırlar.

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

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

## 19.2 DÜRÜST SPORCULUK (FAIR-PLAY)

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

19.2.2 Maç esnasında takım mensuplarının kendi aralarındaki konuşmalarına izin verilir.

**19.3 Beyaz Kart (Fair Play) Uygulaması:** 2022-2023 Sezonunda Ankara, İstanbul, İzmir, Bursa, Konya, Diyarbakır illerinde pilot olarak uygulanacaktır. Maç esnasında oyuncu Ek-1 deki yönergelerden iyi davranış sergilerse ; Baş Hakem oyuncuyu yanına çağırıp iyi davranışından dolayı Beyaz Kart gösterecektir (EK-2). Maçın Gözlemcisi EK -1 deki çizelgeye işleyip maç sonucunda İl Temsilcisine formu teslim edecektir. Sezon sonunda en çok Beyaz Kart alan sporcuya ve takıma Beyaz Kart( Fair Play ) Sertifikası verilerek ödüllendirilecektir.

## 20. HATALI DAVRANIŞ VE YAPTIRIMLARI

### 20.1 KÜÇÜK HATALI DAVRANIŞLAR

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

Uygulama iki aşamada yapılır:

1. Aşama: Oyundaki kaptanı çağırıp 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.

### 20.2 YAPTIRIMLARA YOLAÇAN HATALI DAVRANIŞLAR

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

- 20.1.1 Kaba davranış: Terbiye ve ahlak prensiplerine aykırı hareketler,
- 20.1.2 Saldırgan davranış: İtibar düşürücü veya hakaret edici sözler veya hareketler,
- 20.1.3 Tecavüzkâr davranış: Fiili fiziksel saldırı veya saldırgan ya da tehditkâr davranışlar,

### 20.3 YAPTIRIM TABLOSU

Baş hakemin kararına göre ve hatanın ciddiyetine bağlı olarak, uygulanacak ve müsabaka cetveline kaydedilecek yaptırımlar: İhtar, Oyundan çıkarma ve Diskalifiyedir.

#### 20.3.1 İhtar

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

### 20.3.2 Oyundan çıkarma

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.

Mini voleybolda sadece antrenörlere uygulanır.

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

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

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

### 20.3.3 Diskalifiye

Ceza, mini voleybolda sadece antrenörlerine uygulanır. Diskalifiye ile cezalandırılan antrenör, maçın geri kalan kısmı için, başka bir sonuç olmaksızın takımının soyunma odasına gönderilir.

Antrenörün ilk fiziksel saldırı veya saldırgan ya da tehditkâr davranışı, bir başka sonuç olmaksızın, diskalifiye ile cezalandırılır.

Antrenörün ikinci bir saldırgan davranış, bir başkası sonuç olmaksızın, diskalifiye ile cezalandırılır.

Antrenörün üçüncü bir kaba davranış, bir başkası sonuç olmaksızın, diskalifiye ile cezalandırılır.

## 20.4 YAPTIRIMLARIN UYGULAMASI

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

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

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

## 20.5 SET ÖNCESİ VE SETLER ARASINDAKİ HATALI DAVRANIŞLAR

Setlerden önce veya setler arasında meydana gelen herhangi bir hatalı davranış Kural 20 uyarınca değerlendirilir ve cezalar bir sonraki sette uygulanır.

## 20.6 YAPTIRIM KARTLARI

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

**İHTAR:** Cezadır. Kırmızı kart gösterilir.

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

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

**KISIM II**  
**HAKEMLER**  
**BÖLÜM YEDİ: HAKEMLER**

**21 HAKEM GRUBU VE YÖNETİM USÜLLERİ**

**21.1 OLUŞUM**

Bir maçtaki hakem grubu aşağıdaki görevlilerden oluşur:

- Başhakem
- Yardımcı hakem
- Yazı hakemi
- Skor hakemi

**21.2 YÖNETİM USÜLLERİ**

21.2.1 Maç esnasında sadece baş ve yardımcı hakemler düdük çalabilir. Hakemler, oyun kurallarında belirtilen şekilde görev ve sorumluluklarını yerine getirirler.

**Ek-1**

**Beyaz Kart Uygulama Çizelgesi :**

TÜRKİYE VOLEYBOL FEDERASYONU FAİR PLAY BEYAZ KART ADİL OYUN DEĞERLENDİRME FORMU						
A TAKIM : .....		BAŞ HAKEM : .....		TARİH : ... / ... / 201.....		SALON ADI: .....
B TAKIM : .....		YRD.HAKEM: .....		SAAT : ... : ...		GÖZLEMCI : .....
FAİR PLAY BEYAZ KART ADİL OYUN DAVRANISLAR	TAKIM A-B	SET	SAYI	FORMA NUMARASI	SPORCU ADI VE SOYADI	CENTİLMENLİK DIŞI DAVRANIŞ CEZALARI
YERE DEĞEN TOPU GÖSTERME						
FİLE TEMASINI SÖYLEMESİ						
ELDEN GİDEN - VÜCUDUN HERHANGİ BİR YERİNE TEMAS EDEN						
DAHİL- HARIÇ TOPU GÖSTERME						
HAKEM KARARINA UYMA						
Dikkat Çeken Fair Play Hareketi						
* Davranışın olduğu kutucuklara Fair play gösterilen oyuncunun hangi davranışı gösterdiği forma numarası- takımı ve isimi yazılarak belirtilecek.						
* Eğer o oyuncu UYARI VE İHTAR alırsa iyi olan davranışı silinecek.( CENTİLMENLİK DIŞI DAVRANIŞ CEZALARI)						
* En çok Fairplay kartı alan oyuncu ödül töreninde ödüllendirilecektir.						

**EK-2**

**Fair Play Kartı**

