



RREGULLAT ZYRTARE TË VOLEJBOLLIT NË RËRË 2021-2024

Aprovuar nga Kongresi i 37të i FIVB 2021

Rregullat Zyrtare të Volejbollit në Rëre 2021-2024

Publikuar nga FIVB në 2021 - www.fivb.com

Dizajni, koperina dhe ilustrimet: © FIVB 2021



RREGULLAT ZYRTARE TË VOLEJBOLLIT NË RËRË 2021-2024

Aprovuar nga Kongresi i 37^{të} i FIVB 2021

Të implementohen në të gjitha garat nga 1 Janari 2022

PËRMBAJTJA

KARAKTERISTIKAT E LOJËS	7
PJESA 1: FILOZOPIA DHE RREGULLAT E REFERIMIT	8
PJESA 2 - SEKSIONI 1: LOJA	11
KAPITULLI 1: OBJEKTET DHE PAISJET	12
1 ZONA E LOJËS.	12
1.1 DIMENSIONET	12
1.2 SIPËRFAQJA E LOJËS	12
1.3 VIJAT NË FUSHË.....	13
1.4 ZONAT DHE HAPËSIRAT	13
1.5 KUSHTET ATMOSFERIKE	13
1.6 NDRIÇIMI	13
2 RRJETA DHE SHTYLLAT	13
2.1 LARTËSIA E RRJETËS	13
2.2 STRUKTURA.....	14
2.3 BANDAT ANËSORE	14
2.4 ANTENAT	14
2.5 SHTYLLAT	15
2.6 PAISJET SHITESË.....	15
3 TOPAT.....	15
3.1 STANDARDET.....	15
3.2 UNIFORMITETI I TOPAVE.....	15
3.3 SISTEMI I KATËR TOPAVE.....	15
KAPITULLI 2: PJESËMARRËSIT	16
4 EKIPET	16
4.1 PËRMBËRJA E EKIPIT	16
4.2 LOKACIONI I EKIPIT	16
4.3 PAISJET	16
4.4 NDËRRIMI I PAISJEVE	17
4.5 OBJEKTET E NDALUARA.....	17
5 LIDERËT E EKIPAVE	17
5.1 KAPITENI.....	17

6	SHËNIMI I PIKËS, FITIMI I SETIT DHE LOJËS.....	19
6.1	FITIMI I PIKËS	19
6.2	FITIMI I SETIT	20
6.3	FITIMI I NDESHJES	20
6.4	EKIPI I PA KOMPLETUAR	20
7	STRUKTURA E LOJËS.....	20
7.1	SHORTI	20
7.2	NXEMJA ZYRTARE	21
7.3	FORMACIONI I EKIPIT	21
7.4	POZITAT	21
7.5	POZICIONIMI GABIM	21
7.6	RADHA E SHËRBIMIT	21
7.7	GABIMI NË RADHË TË SHËRBIMIT	21

8	STATES OF PLAY	22
8.1	TOPI NË LOJË.....	22
8.2	TOPI JASHTË LOJE.....	22
8.3	TOPI “BRENDA”	22
8.4	TOPI “JASHTË”	22
9	LOJA ME TOP	23
9.1	KONTAKTI ME TOP.....	23
9.2	KARAKTERISTIKAT E KONTAKTIT ME TOP	24
9.3	GABIMET GJATË LOJËS ME TOP	24
10	TOPI NË RRJETË	24
10.1	KALIMI I TOPIT MBI RRJETË	24
10.2	KONTAKTI I TOPIT ME RRJETË	25
10.3	TOPI NË RRJETË.....	25
11	LOJTARI NË RRJETË.....	25
11.1	KONTAKTI MBI RRJETË	25
11.2	KALIMI NË HAPËSIRËN E KUNDËRSHTARIT OSE ZONËN E LIRË	25
11.3	KONTAKTI ME RRJETË	25
11.4	GABIMET E LOJTARIT NË RRJETË	26
12	SHERBIMI.....	26
12.1	SHËRBIMI I PARË NË SET	26
12.2	RADHA E SHËRBIMIT	26
12.3	AUTORIZIMI I SHËRBIMIT	27
12.4	EKZEKUTIMI I SHËRBIMIT.....	27

12.5	EKRANI	27
12.6	GABIMET NË SHËRBIM	27
13	GJUAJTJA-GODITJA	28
13.1	KARAKTERISTIKAT E GJUAJTJES-GODITJES	28
13.2	GABIMET GJATË GJUAJTJES-GODITJES	28
14	BLLOKU	28
14.1	BLLOKIMI	28
14.2	KONTAKTI NË BLLOK	29
14.3	BLLOKU NË HAPËSIRËN E KUNDËRSHTARIT	29
14.4	BLLOKU DHE KONTAKTET E EKIPIT ME TOPIN	29
14.5	BLLOKU I SHËRBIMIT	29
14.6	GABIMET NË BLLOK	29

KAPITULLI 5: NDËRPRERJET, VONESAT DHE INTERVALET		30
---	--	-----------

15	NDËRPRERJET	30
15.1	NUMRI I NDËRPRERJEVE TË RREGULLTA TË LOJËS	30
15.2	SEKUENCA E NDËRPRERJEVE TË RREGULLTA TË LOJËS	30
15.3	KËRKESAT PËR NDËRPRERJE TË RREGULLTA TË LOJËS	30
15.4	PUSHIMET DHE PUSHIMET TEKNIKE	30
15.5	KËRKESAT E PARREGULLTA	31
16	VONESAT E LOJËS	31
16.1	LLOJET E VONESAVE	31
16.2	DENIMET E VONESAVE	31
17	NDËRPRERJET E JASHTËZAKONSHME TË LOJËS	32
17.1	LENDIMET/ SËMUNDJET	32
17.2	PENGESAT E JASHTME	32
17.3	NDËRPRERJET E GJATA	32
18	INTERVALET DHE NDËRRIMI I FUSHAVE	33
18.1	INTERVALET	33
18.2	NDËRRIMI I FUSHAVE	33

KAPITULLI 6: SJELLJET E PJESËMARRËSVE 34

19 KËRKESAT E SJELLJEVE	34
19.1 SJELLJET SPORTIVE	34
19.2 FAIR PLAY	34
20 SJELLJET JO SPORTIVE DHE DËNIMET	34
20.1 SJELLJET JO SPORTIVE MINORE	34
20.2 SJELLJET JO SPORTIVE TË SANKSIONUESHME	35
20.3 SHKALLA E SANKSIONEVE	35
20.4 SJELLJET JO SPORTIVE NË FILLIM DHE GJATË SETAVE	35
20.5 PËRMBLEDHJE E SJELLJEVE JO SPORTIVE DHE KARTONAT QË IPEN	36

PJESA 3 - SEKSIONI 2: GJYQTARËT, PËRGJEGJËSITË DHE SHENJAT E DUARVE 37

KAPITULLI 7: GJYQTARËT 38

21 EKIPI I GJYQTARËVE DHE PROCEDURAT	38
21.1 PËRBËRJA	38
21.2 PROCEDURAT	38
22 GJYQTARI I PARË	39
22.1 VENDI	39
22.2 AUTORITETI	39
22.3 PËRGJEGJËSITË	40
23 GJYQTARI I DYTË	40
23.1 VENDI	40
23.2 AUTORITETI	40
23.3 PËRGJEGJËSITË	41
24 GJYQTARI SFIDUES	42
24.1 VENDI	42
24.2 PËRGJEGJËSITË	42
25 GJYQTARI REZERVË	42
25.1 VENDI	42
25.2 PËRGJEGJËSITË	42
26 PIKËSHENUESI	43
26.1 VENDI	43
26.2 PËRGJEGJËSITË	43
27 NDIHMËSI I PIKËSHENUESIT	44
27.1 VENDI	44
27.2 PËRGJEGJËSITË	44

28	GJYQTARËT E VIJAVE.....	44
28.1	VENDI.....	44
28.2	PËRGJEGJËSIT.....	45
29	SHENJAT/SINJALET ZYRTARE.....	45
29.1	SHENJAT/SINJALET E DUARVE.....	45
29.2	SINJALET ME FLAMUR TË GJYQTARËVE TË VIJAVE.....	45

PJESA 2 - SEKSIONI 3: DIAGRAMET 47

D1	HAPËSIRA E LOJËS.....	48
D2	FUSHA E LOJËS.....	49
D3	PËRBËRJA E RRJETES.....	50
D4a	TOPI KALON PLANIN VERTIKAL TË RRJETES NË FUSHËN E KUNDËRSHTARIT.....	51
D4b	TOPIT KALON PLANIN VERTIKAL TË RRJETES NË HAPËSIREN E LIRË TË KUNDËRSHTARIT.....	52
D5	EKRANI.....	53
D6	BLLOKU AKTIV.....	53
D7	PARANDALIMET DHE SANKSIONET.....	54
D7a	VËREJTJA PËR SJELLJET JO SPORTIVE, SANSKSIONET DHE PASOJAT.....	54
D7b	SANKSIONET E VONESAVE, SHKALLA DHE PASOJAT.....	54
D8	VENDQENDRIMI I EKIPIT TË GJYQTARËVE DHE NDIHMËSVE.....	55
D9	SHENJAT/SINJALET ZYRTARE TË DUARVE.....	56-62
D10	SHENJAT/SINJALET ZYRTARE ME FLAMUR TË GJYQTARËVE TË VIJAVE.....	63-64

PJESA 3: DEFINICIONET 65

INDEKSI 68





KARAKTERISTIKAT E LOJËS

Volejboli në rërë është sport që luhet nga dy ekiye në fushë me rërë të ndarë me rrjetë në mes.

Ekipi ka në dispozicion tri takime për të kthyer topin (përfshirë bllokun si takim).

Në volejbollin në rërë, ekipi që fiton aksionin shënon pikë. Kur ekipi që është në pranim fiton aksionin, ai gjithashtu fiton të drejten e shërbimit. Sa here që ndodhë një veprim i till, lojatri që shërben ndërrohet.

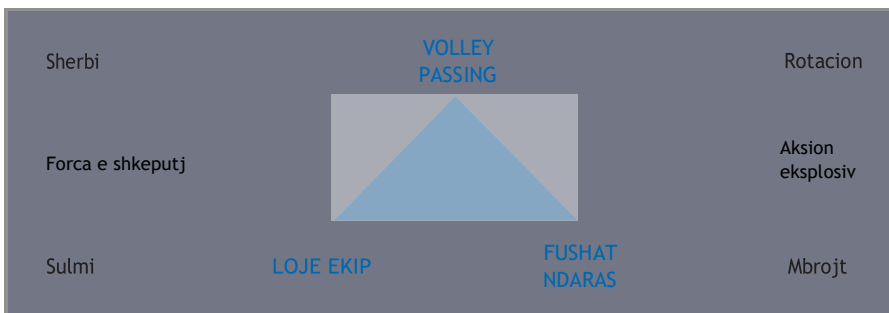


PJESA 1
FILOZOFIA E
RREGULLAVE DHE
REFERIMIT

INTRODUCTION

By every measure, Beach Volleyball is one of the world's most successful and popular sports - it has larger TV viewing figures, larger followers on social media, greater (and growing) numbers of registered and recreational players, than almost any other sport, and an image which is dynamic, clean and colorful, combining, especially at the competitive levels, a visual and audible feast to satisfy every palate.

Put simply, it is **fast**, it is **exciting** and the action is **explosive**. Yet the Beach form of Volleyball comprises several crucial overlapping elements whose complimentary **interactions** render it unique amongst rally games, and create a special charm to differentiate it from other forms of the sport.



FIVB VOLEJBOLLI NË RËRË ËSHTË SPORT GARUES

Gara prek pikat e forta latente. Shfaq më të mirën e aftësive, shpirtin, kreativitetin dhe estetikën. Rregullat janë të strukturuar për të lejuar të gjitha këto cilësi. Eksponentët e hershëm të lojës në plazhet e Kalifornisë do ta njohin akoma atë. Megjithatë, vitet e fundit FIVB ka bërë ndryshime të mëdha në përshtatjen e lojës me një audiencë moderne.

Në këtë drejtim, volejboli në rërë ka ruajtur disa elemente dalluese dhe thelbësore ndër vite. Disa prej tyre i ndan me lojërë të tjera rrjetë/top/raketë: - Shërbimi - Rrotullimi (duke marrë radhën e shërbimit) - Sulmi - Mbrojtja - lojtarë të aftë për të luajtur kudo në fushë.

Por sporti ka ecur para. Sot ai është shumë më eksploziv dhe me spektakular. Është i shpejt dhe dhe vazhdimisht në ngritje; me lojtarë që bëjnë gjëra senzacionale në fushë të mbushur me spektator. Për më tepër, volejboli në rërë është unik në mesin e lojërave të rrjetës duke këmbëngulur që topi të jetë në fluturim të vazhdueshëm - një top fluturues - dhe duke i lejuar çdo skuadër një shkallë pasimi të brendshëm përpara se topi duhet t'u kthehet kundërshtarëve. duke krijuar një ndarje të mirë të topit për të ofruar ar mundësi të barabarta për të shënuar pikë. Vitet e fundit FIVB ka bërë një investim të madh në përdorimin e teknologjisë, me Sistemin e saj të Video Sfidës që ofron drejtësi për përpjekjet e atletëve dhe duke inkurajuar filozofi që promovojnë lojën e rrjedhshme për të argëtuar publikun, si në stadium poashtu edhe në ekran. Garuesit përdorin këtë kornizë për të kontestuar teknikat, taktikat dhe fuqinë. Korniza gjithashtu u lejon lojtarëve lirinë e shprehjes për të entuziazmuar spektatorët dhe shikuesit dhe për të krijuar një spektakël sportiv të pakrahasueshëm.

Si rezultat i kësaj, imazhi i volejbollit në rërë është në rritje e sipër.

RREGULLAT

Ky tekst i drejtohet një audience të gjerë të volejbollit në rërë - lojtarëve, trajnerëve, gjyqtarëve, spektatorëve, komentuesve dhe të tjerëve - sepse të kuptuarit e rregullave lejon lojën më të mirë dhe kënaqësinë personale - trajnerët mund të krijojnë strukturë dhe taktika më të mira të ekipit, duke u dhënë lojtarëve kontroll të plotë për të shfaqur aftësitë e tyre. Për më tepër, një kuptim i marrëdhënies midis rregullave të shkruara dhe veprimeve aktuale në fushë i lejon gjyqtarët të marrin vendime të drejta.

Volejboli në rërë është njëkohësisht rekreativ dhe garues. Sporti rekreativ prek shpirtin njerëzor dhe promovon "argëtimin" dhe jetë të shëndetshme. Gara i lejon njerëzit të shfaqin më të mirën e aftësisë, kreativitetit, lirisë së shprehjes dhe shpirtit luftarak. Rregullat janë krijuar dhe strukturuar për të lejuar që të gjitha këto aspekte të zhvillohen.

Kjo hyrje është fokusuar fillimisht në volejbollin e rërës si një sport garues, përpara se të vendoset për të identifikuar cilësitë kryesore të nevojshme për një gjykim të suksesshëm të ndeshjes.

GJYQTARËT NË KËTË KUADRAT

Thelbi i një gjyqtari të mirë qëndron në konceptin e drejtësisë dhe qëndrueshmërisë:

Të qenit i pozicionuar në mes të të dy fushave të lojës është një simbol i ekuilibrit, duke i inkurajuar lojtarët të besojnë veprimet e gjyqtarit. Megjithatë, gjyqtari duhet të jetë një fasilitator dhe jo një kontrollues, një drejtues orkestre më shumë sesa një diktator, një promovues efikas dhe jo një ndëshkues "efikas".

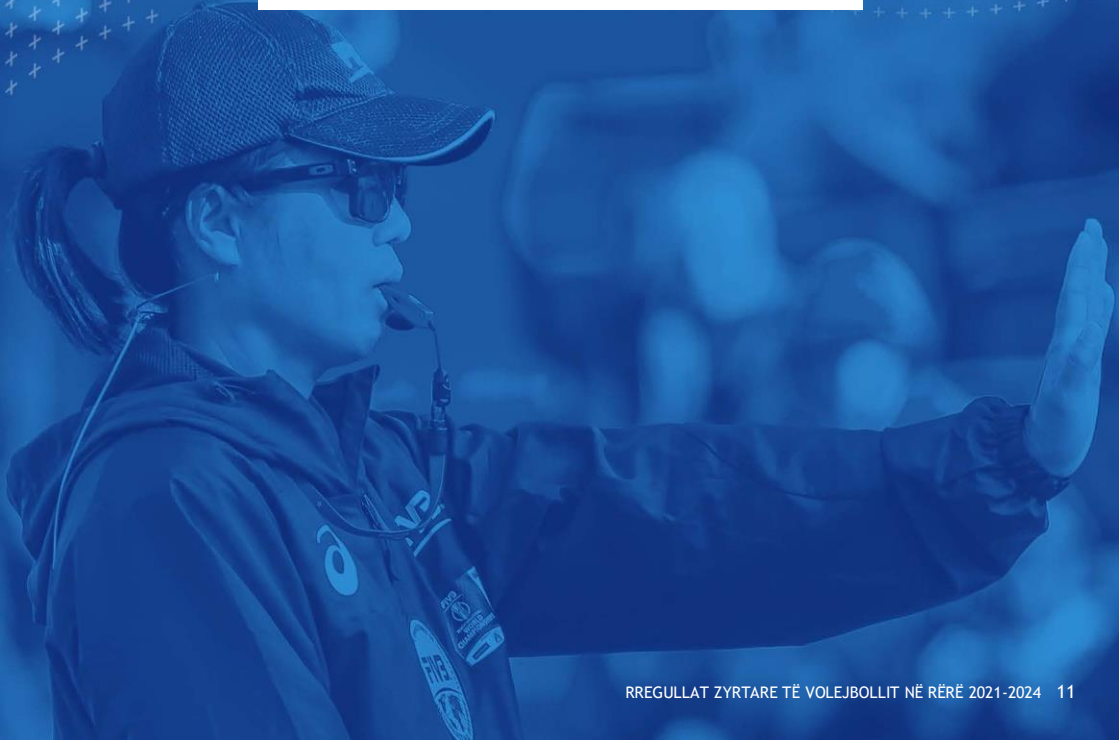
Duke kuptuar arsyen pse është shkruar një rregull dhe duke qenë i qartë për qëllimet e saj brenda kornizës së "shfaqjes", gjyqtari bëhet një pjesë pozitive e një produkti të suksesshëm, ndërsa mbetet kryesisht në prapavijë dhe ndërhyr vetëm kur është e nevojshme. Mund të themi se një gjyqtarë i mirë do të përdorë rregullat për ta bërë garën një përvojë e cila i përbush të gjithë të interesuarit.

Për ata që kanë lexuar deri më tani, i shihni rregullat si një gjendje aktuale të zhvillimit të një loje të shkëlqyer, por mbani në mend pse këta paragrafë të mëparshëm mund të jenë të një rëndësie të njëjtë për ju në pozicionin tuaj brenda sportit. Kështu që...

**Merrni pjesë !
Mbani topin në fluturim !
Kuptoje lojen !**



PJESA 2
SEKSIONI 1: LOJA



KAPITULLI 1 OBJEKTET DHE PAISJET

See Rules

1 HAPËSIRA E LOJËS

Hapësira e lojës përfshin fushën e lojës dhe zonën e lirë. Ajo duhet të jetë drejtkëndore dhe simetrike.

1.1, D1

1.1 DIMENSIONET

1.1.1 Fusha e lojës është në form drejtkëndëshi me përmasa 16 x 8 m, i rrethuar nga një zonë e lirë, e cila është minimalisht 3 m e gjerë nga të gjitha anët.

Zona e lirë e lojës është hapësira mbi zonën e lojës, e cila është e lirë nga të gjitha pengesat. Hapësira e lirë e lojës duhet të jetë minimalisht 7 m në lartësi nga sipërfaqja e lojës.

D2

1.1.2 Për garat e FIVB, garat botërore dhe ato zyrtare, zona e lire duhet të jetë min. 5 m dhe maks. 6 m nga vijat fundore/vijat anësore. Hapësira e lirë e lojës duhet të jetë min. 12.5 m në lartësi nga sipërfaqja e lojës.

1.2 HAPËSIRA E LOJËS

1.2.1 Sipërfaqja e lojës duhet të jetë e përbërë nga rërë e rrafshuar, sa më e sheshtë dhe uniforme, pa gurë dhe çdo gjë tjetër që mund të paraqesë rrezik për prerje ose lëndime për lojtarët.

1.2.2 Për garat e FIVB, garat botërore dhe zyrtare, rëra duhet të jetë së paku 40 cm e thellë dhe e përbërë nga kokrra të imta të ngjeshura.

1.2.3 Sipërfaqja e lojës nuk duhet të paraqesë ndonjë rrezik lëndimi për lojtarët.

1.2.4 Për garat FIVB, garat botërore dhe zyrtare, rëra duhet gjithashtu të sitet në një madhësi të pranueshme, jo shumë të trashë dhe pa gurë dhe grimca të rrezikshme. Nuk duhet të jetë shumë i imët për të shkaktuar pluhur dhe ngjitje në lëkurë.

1.2.5 Për garat FIVB, garat botërore dhe zyrtare, rekomandohet një mbulesë për të mbuluar fushën qendrore në rast shiu.

1.3 VIJAT NË FUSHË

1.3.1 Të gjitha vijat janë të trasha 5cm. Vijat duhet të kenë ngjyrë të kundërt me rërën.

1.3.2 Vijat kufizuese

Dy vija anësore dhe dy vija fundore shënojnë fushën e lojës. Nuk ka vijë në qender. Të dy vijat, anësore dhe fundore janë të vendosura brenda hapësirës së lojës.

Vijat e fushës duhet të jenë shirita të bërë nga një material rezistent të butë dhe fleksibël.

1.4 ZONAT DHE HAPËSIRAT

Ekziston vetëm fusha e lojës, zona e shërbimit dhe zona e lirë që rrethojnë fushën e lojës.

1.4.1 Zona e shërbimit është një zonë 8 m e gjerë pas vijës fundore, e cila shtrihet deri në skajin e zonës së lire.

1.5 KUSHTET ATMOSFERIKE

Moti nuk guxon të paraqes ndonjë rrezik për lëndim të lojtarëve.

1.6 NDIÇIMI

Për garat e FIVB, garat botërore dhe zyrtare, që luhen gjatë natës, ndiçimi në zonën e lojës duhet të jetë 1000 deri në 1500 luks i matur në 1 m mbi sipërfaqen e zonës së lojës.

2 RRJETA DHE SHTYLLAT**2.1 LARTËSIA E RRJETËS**

2.1.1 Rrjeta është e vendosur vertikalisht në mes të fushës e cila për meshkuj ka lartësinë 2,43 m për meshkuj dhe 2,24 m për femra.

Vërejtje: Lartësia e rrjetës mund të ndryshojë për grupmosha specifike si më poshtë :

Grupmosha	Femrat	Meshkujt
16 vjeçar e më të rinj	2.24 m	2.24 m
14 vjeçar e më të rinj	2.12 m	2.12 m
12 vjeçar e më të rinj	2.00 m	2.00 m

2.1.2 Lartësia matet në qendren e fushës së lojës me një shufër matëse. Lartësia e rrjetës (mbi dy vijat anësore) duhet të jetë saktësisht e njëjtë dhe nuk duhet të kalojë lartësinë zyrtare më shumë se 2 cm.

2.2 PËRBËRJA E RRJETËS

Rrjeta është e gjatë 8,5 m dhe 1 m (+/- 3 cm) e gjerë kur është e tendosur, e vendosur vertikalisht në mes, mbi fushës të lojës.

Është e përbërë nga katrore 10 cm. Në pjesën e sipërme dhe të poshtme të saj ka dy shirita horizontale 7-10 cm të gjera, të bëra nga një shirit i dyfishtë, mundësisht në ngjyrë blu të errët ose të ndezur, të qepura përgjatë gjithë gjatësisë së saj. Çdo skaj i brezit të sipërm ka një vrimë përmes së cilës kalon një kordon që fikson brezin e sipërm në shtyllat për të mbajtur të tendosur rrjetën.

Brenda shiritave ka një kablo fleksibël në pjesën e sipërme dhe një kordon në pjesën e poshtme për të lidhur rrjetën në shtylla dhe për të mbajtur të tendosur pjesën e sipërme dhe të poshtme të saj. Është e lejuar të ketë reklama në shiritat horizontal të rrjetës.

Për garat botërore dhe ato zyrtare të FIVB, mund të përdoret rrjeta 8.0 m me katror dhe marka më të vogla të shfaqura midis skajeve të rrjetës dhe shtyllave, me kusht që të ruhet dukshmëria e atletëve dhe zyrtarëve. Publiciteti mund të shtypet në shiritat e sipërm sipas rregulloreve të FIVB.

2.3 BANDAT ANËSORE

Dy shirita me ngjyra, 5 cm të gjerë (të njëjtën gjerësi si vijat e fushës) dhe 1 m të gjatë, mbërthehen vertikalisht në rrjetë dhe vendosen mbi secilën vijë anësore. Ato konsiderohen si pjesë e rrjetës.

Reklamimi lejohet në shiritat anësore.

2.4 ANTENAT

Antena është një shufër elastike, 1,80 m e gjatë dhe 10 mm në diametër, e përbërë nga material sintetik dhe i fortë.

Antenat janë të fiksuara në skajin e jashtëm të çdo bande anësore. Antenat vendosen në anët e kundërta të rrjetës.

Pjesa e sipërme 80 cm e secilës antenë shtrihet mbi rrjetë dhe shënohet me vija 10 cm me ngjyra të kundërta, mundësisht të kuqe dhe të bardhë.

Antenat konsiderohen si pjesë e rrjetës dhe kufizojnë anash hapësirën e fushës.

D3

14.1.1, D3

2.5 SHTYLLAT

D2, D3

- 2.5.1 Shtyllat që mbajnë rrjeten janë të vendosura në një distance prej 0.70-1.00 jashtë vijave anësore. Ato janë 2.55 m të larta dhe preferohet të jenë të levizëshme.

Për garat botërore dhe ato zyrtare të FIVB, shtyllat që mbajnë rrjetën vendosen në një distancë prej 1 m jashtë vijave anësore.

Shtyllat duhet të jenë të rrumbullakta dhe të lëmuara, të fiksuara në tokë pa tela. Nuk duhet të ketë pajisje të rrezikshme ose që pengojnë. Shtyllat duhet të jenë të mbushura (forta).

2.6 PAISJET SHITESË

Të gjitha pajisjet shtesë përcaktohen nga rregulloret e FIVB.

3 TOPAT

3.2

3.1 STANDARDET

Topi duhet të jetë sferik, i përbërë nga një material fleksibël (lëkurë, lëkurë sintetike ose të ngjashme) që nuk thith lagështi, pra më i përshtatshëm për kushtet e jashtme pasi që ndeshjet mund të luhen kur bie shi. Topi ka një fshikëz brenda prej gome ose një materiali të ngjashëm. Miratimi i materialit prej lëkure sintetike përcaktohet nga rregulloret e FIVB.

Ngjyra: ngjyra uniforme t'lehta ose një kombinim gjyrash

Perimetri: 66-68 cm.

Pesha: 260 to 280 g.

Presioni i brendshëm: 0.175 to 0.225 kg/cm² (171 to 221 mbar or hPa).

3.2 UNIFORMITETI I TOPAVE

Të gjithë topat e përdorur në një ndeshje duhet të kenë të njëjtat standarde në lidhje me perimetrin, peshën, presionin, llojin, ngjyrën, etj.

Për garat botërore dhe ato zyrtare të FIVB, duhet të luhet me topa të miratuar nga FIVB, përveç rasteve kur ka marrëveshje me FIVB.

3.1, 23.2.8

3.3 SISTEMI ME KATËR TOPA

Për garat botërore dhe ato zyrtare të FIVB, duhet të përdoren katër topa. Në këtë rast, gjashtë mbledhës topash vendosen në çdo cep të zonës së lirë dhe një pas çdo gjyqtari.

D8

KAPITULLI 2 PJESËMARRËSIT

See Rules

4 EKIPET

4.1 PËRBËRJA E EKIPIT

- 4.1.1 Një ekip përbëhet nga dy lojtarë.
- 4.1.2 Vetëm lojtarët e regjistruar në protokoll të ndeshjes kanë të drejtë të luajnë në ndeshje.
- 4.1.3 Njëri nga lojtarët është kapiten i ekipit, i cili duhet të evidenohehet në protokoll të ndeshjes. One of the players is the team captain who shall be indicated on the score sheet.
- 4.1.4 **Për garat botërore dhe zyrtare të FIVB, lojtarët nuk lejohen të marrin asistencë ose stërvitje të jashtme gjatë një ndeshjeje (Përfshirjet: shih Rregulloret specifike për Garat e Grupmoshave dhe për Fazat 1 dhe 2 të Kupës Kontinentale).**

4.2 VENDNDODHJA E EKIPIT

Zona e ekipit (duke përfshirë dy karrige) duhet të jenë 5 m nga vija anësore dhe jo më afër se 3 m nga tavolina e shënimit.

4.3 PAISJET

Pajisjet e një lojtari përbëhen nga pantallona të shkurtra. Një fanellë ose "tank-top" është opsionale, përveç kur specifikohet në Rregulloret e Turneut. Lojtarët mund të mbajnë një kapele.

- 4.3.1 **Për garat botërore dhe zyrtare të FIVB, lojtarët e një ekipi të caktuar duhet të veshin uniforma të së njëjtës ngjyre sipas rregulloreve të turneut. Uniformat e lojtarëve duhet të jenë të pastra.**
- 4.3.2 Lojtarët duhet të luajnë këmbëzbathur, përveç rasteve kur autorizohet nga gjyqtari i parë.
- 4.3.3 Fanellat e lojtarëve (ose pantallonat e shkurtra nëse lojtarët lejohen të luajnë pa fanellë) duhet të jenë me numër 1 dhe 2.
 - 4.3.3.1 Numri duhet të vendoset në gjoks (ose në pantollona para).
 - 4.3.3.2 Numri duhet të jetë kontrast nga ngjyra e dresit, min. 10 cm në lartësi dhe së paku 1.5 cm trashësia e numrit.

4.1.1

4.4 NDËRRIMI I PAJISJEVE

Nëse të dyja skuadrat në një ndeshje kanë të veshura fanella të së njëjtës ngjyrë, do të bëhet një hedhje e shortit për të përcaktuar se cila skuadër do të ndryshojë fanellat.

Gjyqtari i parë mund të autorizojë një ose më shumë lojtarë::

- 4.4.1 Të luaj me qorapë apo atlete,
- 4.4.2 për të ndërruar fanellat e lagura ndërmjet seteve me kusht që të rehat të respektojnë gjithashtu rregullat e turneut dhe të FIVB.
- 4.4.3 Nëse kërkohet nga një lojtar, gjyqtari i parë mund ta autorizojë atë të luajë me nënfanella stërvitore.

4.3.3

4.5 OBJEKTE TË NDALUARA

- 4.5.1 Ndalohet veshja e objekteve që mund të shkaktojnë lëndime ose t'i japin një avantazh artificial lojtarit.
- 4.5.2 Lojtarët mund të mbajnë syze ose lente në përgjegjësi të tyre.
- 4.5.3 Mbrojtëset (pajisjet e mbushura për mbrojtjen nga lëndimet) mund të vishen për mbrojtje ose mbështetje.

Për garat botërore dhe zyrtare të FIVB për senior, këto pajisje ose të brendshme të dukshme duhet të jenë të së njëjtës ngjyrë sikurse ngjyra e fanellave.

Mund të përdoren gjithashtu ngjyra të zeza, të bardha ose neutrale me kusht që të gjithë lojtarët që përdorin ta kenë të njëjtën ngjyrë.

5 UDHËHEQËSIT E EKIPI

Kapiteni i ekipit është përgjegjës për disiplinën dhe sjelljet e ekipit.

5.1 KAPITENI

- 5.1.1 PARA FILLIMIT TË NDESHJES, kapiteni i ekipit:
 - a) nënshkruan protokollin e ndeshjes.
 - b) përfaqëson ekipin e tij/saj në short.
- 5.1.2 Gjatë ndeshjes, vetëm kapiteni është i autorizuar të flasë me gjyqtarët kur topi është jashtë lojës në tre rastet e mëposhtme:
 - 5.1.2.1 Për të kërkuar një shpjegim mbi aplikimin ose interpretimin e rregullave; nëse shpjegimi nuk e bind kapitenin, ai duhet të informojë menjëherë gjyqtarin e parë për mundësinë e tij/saj për të protestuar;

8.2

5.1.2.2 të kërkoj autorizim :

- a) Të ndërroj fanellat apo paisjet,
- b) Të verifikoj radhën e lojtarit në shërbim,
- c) Të kontrolloj rrjeten, topat, fushën etj,
- d) Të rregulloj vijat e fushës;

5.1.2.3 Të kërkoj time-out.

Vërejtje: lojtarët duhet të kenë lejen e gjyqtarëve për të dale jashtë hapësirës së lojës.

5.1.3 NË FUND TË NDESHJES:

5.1.3.1 Të dy lojtarët falenderojnë gjyqtarët dhe ekipin kundërshtarë. Kapiteni i ekipit nëshkruan protokollin e ndeshjes për të konfirmuar rezultatin.

5.1.3.2 Nëse kapiteni ka kërkuar më parë një proteste nëpërmjet gjyqtarit të parë dhe kjo nuk është zgjidhur me sukses në momentin e ndodhjes, ai/ajo ka të drejtë ta konfirmojë atë si një protestë zyrtare me shkrim, të regjistruar në protokoll në fund të ndeshjes.

15.2.1, 15.4.1

5.1.2.1



KAPITULLI 3

FORMAT I NDESHJES

See Rules

6 SHËNIMI I PIKËS, TË FITUARIT E SETIT DHE NDESHJES

6.1 SHËNIMI I PIKËS

6.1.1 Pika

Ekipi shënon pikë:

6.1.1.1 duke e prekur topin me sukses në fushën e kundërshtarit;

D9 (14)

6.1.1.2 kur skuadra kundërshtare kryen një gabim;

6.1.1.3 kur skuadra kundërshtare merr një dënim.

6.1.2 Gabim

Një ekip kryen një gabim duke bërë një veprim loje në kundërshtim me rregullat (ose duke i shkelur ato në ndonjë mënyrë tjetër). Gjyqtarët gjykojnë gabimet dhe përcaktojnë pasojat sipas rregullave:

6.1.2.1 nëse kryhen dy ose më shumë gabime radhazi, llogaritet vetëm i pari;

6.1.2.2 nëse dy ose më shumë gabime kryhen nga kundërshtarët njëkohësisht, thirret një gabim i dyfishtë dhe riluhet aksioni.

D9 (23)

6.1.3 Aksioni dhe aksioni i përfunduar

Aksioni është sekuenca e veprimeve të lojës që nga momenti i goditjes së shërbimit nga lojtari derisa topi është jashtë loje.:

8.1, 8.2,
12.2.2.1,
12.4.4,
22.3.2.2

- Dhënies së denimit
- Humbja e shërbimit pas skadimit të kohës për shërbim.

6.1.3.1 Nëse skuadra që shërben fiton një aksion, ajo shënon një pikë dhe vazhdon të shërbejë.

6.1.3.2 Nëse ekipi që pranon fiton një aksion, ajo shënon pike dhe radhen e shërbimitit.

6.2 TË FITUARIT E SETIT

Një set (përveç setit të tretë vendimtar) fitohet nga skuadra që së pari shënon 21 pikë me një avantazh minimal prej dy pikësh. Në rastin e barazimit 20-20, loja vazhdon derisa të arrihet një avantazh prej dy pikësh (22-20; 23-21; etj).

D9 (9)

6.3 TË FITUARIT E NDESHJES

6.3.1 Ndeshja fitohet nga ekipi i cili fiton dy sete.

6.3.2 Në rast të barazimit 1-1 në sete, luhet seti i 3-të deri në 15 pikë apo me epërsi minimale prej 2 pikëve.

D9 (9)

6.4 EKIPI I PAKOMPLETUAR

6.4.1 Nëse një skuadër refuzon të luajë pasi thirret për ta bërë një gjë të tillë, ajo shpallet në mungesë dhe e humb ndeshjen me rezultatin 0-2 për ndeshjen dhe 0-21, 0-21 për çdo set.

6.4.2 Një skuadër që nuk paraqitet në kohën e duhur në fushën e lojës, deklarohet si e paracaktuar.

6.4.3 Një skuadër që shpallet E PAKOMPLETUAR për setin ose për ndeshjen, humbet setin ose ndeshjen. Skuadrës kundërshtare i jepen pikët, ose pikët dhe setet, të nevojshme për të fituar setin ose ndeshjen. Skuadra jo e plotë ruan pikët dhe setet

6.4.1

6.2, 6.3, 7.3.1

Për garat botërore dhe zyrtare, kurdoherë që zbatohet formati i lojës në grupe, Rregulli 6.4 më sipër mund t'i nënshtrohet modifikimeve siç thuhet në Rregulloret Specifike të Konkurrencës të nxjerra nga FIVB në kohën e duhur, duke vendosur modalitetin që duhet ndjekur për trajtimin e rasteve të parazgjedhura dhe jo të plota të ekipit.

7 STRUKTURA E LOJËS

7.1 SHORTI

Përpara nxehmjes zyrtare, gjyqtari i parë thërret për të vendosur mbi shërbimin e parë dhe anët e fushës në setin e pare.

Hedhja kryhet në prani të dy kapitenëve të ekipit, sipas rastit.

7.1.1 Fituesi i shortit zgjedhë:

OSE

7.1.1.1 Të drejten e shërbimit ose pranimit të shërbimit ,

OSE

7.1.1.2 anën e fushës së lojës.

Humbësi i shortit zgjedhë pjesen e mbetur.

7.1.1.3 Në setin e dytë humbësi i shortit në setin e parë do të ketë zgjedhjen e 7.1.2.1 ose 7.1.2.2.

Shorti i ri do të hedhet në rast të setit final.

7.2 SEANCA ZYRTARE E NXEMJES

Përpara ndeshjes, nëse skuadrat kanë pasur më parë në dispozicion një fushë tjetër loje, ato do të kenë një periudhë zyrtare 3-minutëshe nxehjeje në rrjetë; nëse jo, ata mund të kenë 5 minuta.

7.3 FORMACIONET E EKIPEVE

7.3.1 Të dy lojtarët e seciles skuadër duhet të jenë gjithmonë në lojë.

4.1.1

7.4 POZICIONIMI NË FUSHË

Në momentin që topi goditet nga shërbyesi, çdo ekip duhet të jetë brenda fushës së vet (përveç shërbyesit).

7.4.1 Lojtarët janë të lirë të pozicionohen. NUK ka qëndrime të përcaktuara në fushë.

7.5 GABIMET NË VENDOSJE

7.5.1 Nuk ka gabime në radhen e vendosjes në fushë.

7.6 RADHA E SHËRBIMIT

7.6.1 Radha e shërbimit duhet të mbahet gjatë gjithë setit (siç përcaktohet nga kapiteni i ekipit menjëherë pas hedhjes së shortit).

7.6.2 Kur ekipi pritës ka fituar të drejtën për të shërbyer, lojtarët e tij "rrrotullohen" për një pozicion.

7.7 GABIMET NË RADHËN E SHËRBIMIT

7.7.1 Një gabim në shërbimit kryhet kur shërbimi nuk është bërë sipas radhës së shërbimit. Skuadra sanksionohet me pikë dhe shërbim ndaj kundërshtarit.

D9 (13)

7.7.2 Pikëshenuesit duhet të tregojnë saktë radhen e shërbimit dhe të korrigojnë çdo shërbyes të pasaktë përpara sinjalit për shërbim.

KAPITULLI 4 AKSIONET GJATË NDESHJES

See Rules

8 KUSHTET E LOJËS

8.1 TOPI NË LOJË

Topi është në lojë që nga momenti i goditjes së shërbimit të autorizuar nga gjyqtari i parë.

12, 12.3

8.2 TOPI JASHTË LOJE

Topi është jashtë loje në momentin e gabimit, i cili gjykohet nga njëri prej gjyqtarëve; në mungesë të një gabimi, në momentin e fishkllimës.

8.3 TOPI “BRENDA”

Topi është “brenda” në çdo situatë të kontaktit të tij me sipërfaqen e fushës, nëse një pjesë e topit prek fushën, duke përfshirë kontaktin e vijave kufizuese.

D9 (14),
D10 (1)

8.4 TOPI “JASHTË”

Topi është “jashtë” kur:

8.4.1 bie në tokë plotësisht jashtë vijave kufizuese (pa i prekur ato);

1.3.2, D9 (15),
D10 (2)

8.4.2 prek një objekt jashtë fushës, ose një person jashtë loje;

D9 (15),
D10 (4)

8.4.3 prek antenat, litarët, shtyllat ose vetë rrjetën jashtë shirtave anësor të rrjetës;

2.3, D3, D4a,
D9 (15),
D10 (4)

8.4.4 kalon rrafshin vertikal të rrjetës pjesërisht ose tërësisht jashtë hapësirës së kalimit gjatë shërbimit ose gjatë goditjes së tretë të ekipit (përgjashtim: Rregulli 10.1.2)

2.3, 10.1.2,
D4a, D9 (15),
D10 (4)

8.4.5 kalon plotësisht hapësirën e poshtme nën rrjetë.

D4a, D9 (22)

9 LOJA ME TOP

Çdo ekip duhet të luajë brenda zonës së vet të lojës dhe hapësirës së lojës (përveç rregullit 10.1.2).

10.1.2

Megjithatë, topi mund të merret nga përtej zonës së tij të lirë dhe mbi tabelën e shënimeve në shtrirjen e tij të plotë.

9.1 TAKIMET ME TOPIN

Takim është çdo kontakt i lojtarit me topin në lojë .

Çdo ekip ka të drejtë maksimum tri takime-goditje për kthimin e topit mbi rrjetë. Nëse përdoren më shumë, skuadra kryen gabimin e "KATËR TAKIMEVE".

Këto goditje takime përfshijnë jo vetëm goditje të qëllimshme nga lojtari, por edhe kontakte të paqëllimshme me topin.

9.1.1 TAKIMET E NJËPASNJËSHME

Një lojtar nuk mund të godasë topin dy herë radhazi (përjashtimet, shih Rregullat: 9.2.2.2, 9.2.2.3, 14.2 dhe 14.4.2).

9.2.2.1, 14.2,
14.4.2, D9 (17)**9.1.2 KONTAKTET SIMULTANTE**

Dy lojtarë mund ta prekin topin në të njëjtën kohë.

9.1.2.1 Kur dy shokë të skuadrës prekin topin njëkohësisht, ai llogaritet si dy goditje (me përjashtim të bllokut).

14.2

Nëse ata arrijnë topin, por vetëm njëri prej tyre e prek atë, llogaritet një takim.

Nëse lojtarët përplasen, nuk referohet gabim.

9.1.2.2 Kur dy kundërshtarë prekin topin në të njëjtën kohë mbi rrjetë dhe topi mbetet në lojë, skuadra që merr topin ka të drejtë për tre takime të tjera. Nëse një top i tillë del "jashtë", është faji i skuadrës në anën e kundërt.**9.1.2.3 Nëse goditjet e njëkohshme të dy kundërshtarëve mbi rrjetë çojnë në një kontakt të zgjatur me topin, loja vazhdon.**

9.1.2.2

9.1.2.4 Nëse topi godet antenën pas goditjeve të njëkohshme nga dy kundërshtarë mbi rrjetë, aksioni duhet të riluhet.**9.1.3 GODITJET-PREKJET E ASISTUARA**

Brenda zonës së lojës, një lojtar nuk lejohet të marrë mbështetje nga një shok i skuadrës ose ndonjë strukturë/objekt për të goditur topin.

Megjithatë, një lojtar që është gati të kryejë një gabim (prek rrjetën ose ndërhyr me një kundërshtar, etj.) mund të ndalohet ose të mbahet prapa nga një shoku i skuadrës.

9.2 KARAKTERISTIKAT E GODITJES-PREKJES SË TOPIT		
9.2.1	Topi mund të preket me secilen pjesës të trupit.	
9.2.2	Topi nuk duhet të kapet ose të hidhet. Mund të kthehet në çdo drejtim.	9.3.3
9.2.2.1	Kontaktet e njëkohshme: Topi mund të prekë pjesë të ndryshme të trupit, me kusht që kontaktet të ndodhin njëkohësisht.	9.2.1
9.2.2.2	Kontaktet e njëpasnjëshme: Në prekjen e parë të skuadrës, të mos bëhet me gishta) kontaktet e njëpasnjëshme lejohen me kusht që kontaktet të ndodhin gjatë një veprimi. gishtat/duart radhazi, edhe nëse kontaktet ndodhin gjatë një veprimi.	9.3.4
9.2.2.3	Megjithatë, në bllok, kontaktet e njëpasnjëshme mund të bëhen nga një ose më shumë lojtarë, me kusht që ato të ndodhin gjatë një veprimi ;	14.2
9.2.2.4	Kontaktet e zgjatura: Në veprimin mbrojtës të një topi të gjuajtur fort, kontakti i topit mund të zgjatet për momentin edhe nëse përdoret një veprim me gishta.	
9.3 GABIMET GJATË LOJËS ME TOP		
9.3.1	KATËR TAKIME: ekipi prek topin katër here para se ta kthejë atë.	9.1, D9 (18)
9.3.2	GODITJE E ASISTUAR: lojtari merrë ndihmë nga bashkëlojtari apo ndonjë object/structure për të goditur topin në fushën e lojës.	9.1.3
9.3.3	MBAJTJA : topi mbahet ose hedhet; nuk rikthehet nga goditja. (Përfshijmë 9.2.2.1, 9.2.2.2).	9.2.2, D9 (16)
9.3.4	KONTAKT I DYFISHTË: një lojtar godet topin dy herë radhazi ose topi kontakton me pjesë të ndryshme të trupit të tij/saj dy here radhazi.	9.1.1, 9.2.2.2, D9 (17)
10 TOPI NË RRJETË		
10.1 KALIMI I TOPIT MBI RRJETË		
10.1.1	Topi i dërguar në fushën e kundërshtarit duhet të kalojë mbi rrjetë brenda hapësirës së kalimit. Hapësira e kalimit është pjesa e rrafshit vertikal të rrjetës e kufizuar si më poshtë:	D4a
10.1.1.1	poshtë, nga maja e rrjetes;	
10.1.1.2	nga vija anësore, nga antenna dhe shtrirja e tyre imagjinare;	
10.1.1.3	nga lartë, deri te kulmi ose ndonje object tjetër(nese ka).	

- 10.1.2 Topi që ka kaluar rrafshin vertikal të rrjetës në zonën e lirë të kundërshtarit tërësisht ose pjesërisht përmes hapësirës së jashtme, mund të luhen brenda goditjeve të ekipit, me kusht që: 9.1, D4b
- 10.1.2.1 Topi kur luhet përsëri kalon rrafshin vertikal të rrjetës plotësisht ose pjesërisht përmes hapësirës së jashtme në të njëjtën anë të fushës.. D4b
Skuadra kundërshtare nuk mund të parandalojë një veprim të tillë.
- 10.1.3 Topi është “jashtë” kur kalon plotësisht hapësirën e poshtme nën rrjetë.
- 10.1.4 Megjithatë, një lojtar mund të hyjë në fushën e kundërshtarit për të luajtur topin përpara se të kalojë jashtë hapësirës së kryqëzimit, ose përpara se të kalojë plotësisht hapësirën e poshtme.. 10.1.3

10. PREKJA E RRJETËS ME TOP

Gjatë kalimit mbi rrjetë, topi mund ta prekë atë.

10.1.1

10.3 TOPI NË RRJETË

- 10.3.1 Një top i futur në rrjetë mund të rikuperohet brenda kufijve të tre goditjeve të ekipit. 9.1
- 10.3.2 Nëse topi këput rrjetën e rrjetës ose e shemb atë, aksioni anulohet dhe riluhet.

11 LOJTARI NË RRJETË

11.1 KALIMI PËRTEJ RRJETËS

- 11.1.1 Në bllok, një lojtar mund të prekë topin përtej rrjetës, me kusht që ai/ajo nuk ndërhyr në lojën e kundërshtarit, përpara se ai të godasë topin. 14.1, 14.3
- 11.1.2 Pas një sulmi, një lojtar lejohet të kalojë dorën e tij/saj përtej rrjetës, me kusht që kontakti të jetë bërë brenda hapësirës së tij/saj të lojës.

11.2 KALIM NË FUSHËN, APO ZONËN E LIRË TË KUNDËRSHTARIT

- 11.2.1 Një lojtar mund të hyjë në hapësirën, fushën dhe/ose zonën e lirë të kundërshtarit, me kusht që kjo të mos ndërhyjë në lojën e kundërshtarit. 10.1.4

11.3 KONTAKTI ME RRJETEN

- 11.3.1 Kontakti-prekja e rrjetës nga një lojtar ndërmjet antenave, gjatë një aksioni të lojës, është një gabim. 11.4.3, 22.3.2.3.c, 26.3.2.2, D3
Aksioni i lojës përfshin (ndër të tjera) shkëputjen, goditjen (ose tentativën) dhe uljen e sigurt, gati për një aksion të ri.

- 11.3.2 Lojtarët mund të prekin shtyllën, litarët ose çdo objekt tjetër jashtë antenave, duke përfshirë vetë rrjetën, me kusht që të mos ndërhyjë ne lojë (përveç rregullit 9.1.3).
- 11.3.3 Kur topi bie në rrjetë, duke e bërë atë të prekë një kundërshtar, nuk shkaktohet “faull”.

11.4 GABIMET E LOJTARIT NË RRJETË

- 11.4.1 Një lojtar prek topin në hapësirën e kundërshtarit përpara se ai ta godasë apo sulmoj.
- 11.4.2 Një lojtar ndërhyr në lojën e kundërshtarit ndërsa depërton në hapësirën e kundërshtarit nën rrjetë.
- 11.4.3 Një lojtarë ndërhyr në lojë (ndër të tjera edhe duke):
- Prekur rrjetën në mes të antenave apo antenat gjatë aksionit për të luajtur me top.
 - duke përdorur rrjetën si mbështetje ose ndihmë stabilizuese
 - krijuar avantazh “jo fer” ndaj kundërshtarit duke përdorur rrjeten
 - duke bërë veprime që pengojnë përpjekjen legjitime të kundërshtarit për të luajtur me topin,
 - kapur/mbajtur në rrjetë

11.3.1, D3

Çdo lojtar afër topit ndërsa luhet dhe që është ai/ajo që përpiket ta luajë, konsiderohet në aksionin e lojës me top, edhe nëse nuk ka kontakt me të.

Megjithatë, prekja e rrjetës jashtë antenës nuk duhet të konsiderohet si gabim (përveç rregullit 9.1.3.)

12 SHERBIMI

Shërbimi është akti i futjes së topit në lojë nga lojtari që ka radhën e shërbimit, i vendosur në zonën e shërbimit.

12.1 SHERBIMI I PARË NË SET

- 12.1.1 Shërbimi i pare në set kryhet nga ekipi i përcaktuar nga hedhja e shortit.

6.3.2, 7.1

12.2 RADHA E SHERBIMIT

- 12.2.1 Lojtarët duhet të ndjekin radhën e shërbimit sipas procesverbalit.
- 12.2.2 Pas shërbimit të pare në set, radha e lojtarit që duhet të shërbej definohet:
- 12.2.2.1 Kur ekipi që shërben fiton aksionin, lojtari që ka shërbyer, shërben përsëri.
- 12.2.2.2 kur ekipi që ka pranuar shërbimin fiton aksionin, fiton të drejtën e shërbimit dhe lojtari i cili nuk ka shërbyer më heret duhet të shërbej.

12.3 AUTORIZIMI I SHËRBIMIT

Gjyqtari i pare autorizon shërbimin, pasi të ketë kontrolluar që të dyja skuadrat janë gati për të luajtur dhe që lojtari është në zotërim të topit.

D9 (1)

12.4 EKZEKUTIMI I SHËRBIMIT

12.4.1 Topi duhet të goditet me një rën dorë ose me ndonjë pjesë të krahut pasi të hidhet ose lëshohet nga dora/uart.

D9 (10)

12.4.2 Lejohet vetëm një gjuajtje ose lëshim i topit. Lëvizja e topit në duar lejohet.

12.4.3 Lojtari mund të lëvizë lirshëm brenda zonës së shërbimit. Në momentin e goditjes ose kërcimit në rastin e shërbimit me kërcim, lojtari nuk duhet të prekë fushën (përfshirë vijën fundore) ose tokën jashtë zonës së shërbimit. Këmba e tij/saj nuk mund të futet nën vijën fundore.

1.4.2, D9 (22),
D10 (4)

After the hit, he/she may step or land outside the service zone, or inside the court. If the line moves because of the sand pushed by the server, it is not considered a fault.

12.4.4 Lojtari duhet të godasë topin brenda 5 sekondave pasi gjyqtari i parë jepë shenjë për shërbim..

D9 (11)

12.4.5 Shërbimi që ekzekutohet para se të ipet shenjë nga gjyqtari, përsëritet.

D9 (23)

12.4.6 Nëse topi, pasi është hedhur ose lëshuar nga lojtari, bie në tokë pa u prekur ose kapur , ai konsiderohet si shërbim..

12.4.7 Nuk lejohet që të shërbehet prapë.

12.5 EKRANI

12.5.1 Lojtari i skuadrës që shërben nuk duhet të pengojë kundërshtarin, nëpërmjet “ekranit” individual, të shohë goditjen e shërbimit dhe rrugën e fluturimit të topit.

D9 (12)

D5

12.5.2 Lojtari i ekipi që shërben bën një ekran duke tundur krahët, duke kërcyer ose duke lëvizur anash gjatë ekzekutimit të shërbimit, në mënyrë që goditja e shërbimit dhe rruga e fluturimit të topit të fshihen derisa topi të arrijë në rrafshin vertikal të rrjetës. Nëse duhet të jetë i dukshëm për ekipin marrës, ky nuk është një ekran.

D5

12.6 GABIMET GJATË SHËRBIMIT

12.6.1 Gabimet në shërbim

Gabimet e mëposhtme çojnë në një ndryshim të shërbimit. Sherbyesi:

12.2, D9 (13)

12.6.1.1 Gabon radhen e shërbimit,

12.6.1.2 Nuk e ekzekuton shërbimin si duhet.

12.4

12.6.2 Gabimet pas goditjes së shërbimit

Pasi topi është goditur saktë, shërbimi bëhet gabim nëse topi:

- 12.6.2.1 prek një lojtar të ekipit që shërben ose nuk arrin të kalojë plotësisht rrafshin vertikal të rrjetës përmes hapësirës së lojës; D9 (19)
- 12.6.2.2 topi del “jashtë”; 8.4, D9 (15)
- 12.6.2.3 kalon mbi “ekran” D5

13 GJUAJTJA-SULMI

13.1 KARAKTERISTIKAT E GJUAJTJES

- 13.1.1 Të gjitha veprimet që drejtojnë topin drejt kundërshtarit, me përjashtim të shërbimit dhe bllokut, konsiderohen si gjuajtje (sulum).
- 13.1.2 Një gjuajtje-sulum përfundon në momentin kur topi kalon plotësisht në rrafshin vertikal të rrjetës ose preket nga një kundërshtar..
- 13.1.3 Çdo lojtar mund të kryejë një gjuajtje-sulum nga çdo lartësi, me kusht që kontakti i tij/saj me topin të jetë bërë brenda hapësirës së lojës së lojtarit (përveç rregullit 13.2.4, 13.2.5 më poshtë). 13.2.4, 13.2.5

13.2 GABIMET NË GJUAJTJE-SULM

- 13.2.1 Një lojtar godet topin brenda hapësirës së lojës së ekipit kundërshtar. 13.1.2, D9 (20)
- 13.2.2 Lojtari gjuan topin “jashtë”. 8.4, D9 (15)
- 13.2.3 lojtar kryen një gjuajtje duke përdorur një veprim të gishtit të hapur ose nëse përdor majat e gishtave që nuk janë të ngurtë dhe të bashkuar. D9 (21)
- 13.2.4 Një lojtar bënë një gjuajtje të shërbimit të kundërshtarit, kur topi është tërësisht mbi nivelin e rrjetës. D9 (21)
- 13.2.5 Një lojtar përfundon një gjuajtje duke përdorur një pasim mbi kokë që ka një trajektore jo pingul me vijën e shpatullave. Përjashtim është kur lojtari po përpiqet të pasoj topin te shoku i tij ose i saj. D9 (21)

14 BLOKU

14.1 TË BLOKUARIT

- 14.1.1 Blloku është veprimi i lojtarëve pranë rrjetës për të kapur topin që vjen nga kundërshtari duke arritur më lart se maja e rrjetës, pavarësisht nga lartësia e kontaktit të topit. Në momentin e kontaktit me topin, një pjesë e trupit duhet të jetë më e lartë se pjesa e sipërme e rrjetës..

14.1.2 Tentimi i bllokut

Tentimi për bllok është aksioni i bllokut pa e prekur topin.

14.1.3 Blloku i kompletuar

Blloku i kompletuar është çdo here kur topi preket nga lojtari bllokues.

D6

14.1.4 Blloku kolektiv

Një bllok kolektiv ekzekutohet nga dy lojtarë afër njëri-tjetrit dhe përfundon kur njëri prej tyre prek topin.

14.2 BLOK KONTAKTET

Kontaktet e njëpasnjëshme (të shpejta dhe të vazhdueshme) mund të ndodhin nga një ose më shumë bllokues me kusht që kontaktet të bëhen gjatë një aksioni. Këto llogariten si vetëm një goditje e ekipit. Këto kontakte mund të ndodhin me çdo pjesë të trupit..

9.1.1, 9.2.3

14.3 BLOKU BRENDA HAPËSIRËS SË KUNDËRSHTARIT

Në bllok, lojtari mund të vendosë duart dhe krahët e tij/saj përtej rrjetës, me kusht që ky veprim të mos ndërhyjë në lojën e kundërshtarit. Kështu, nuk lejohet prekja e topit përtej rrjetës përpara se kundërshtari të ketë ekzekutuar një gjuajtje sulmi.

13.1.1

14.4 BLOKU DHE TAKIMET E SKUADRES

14.4.1 Kontakti në bllok numërohet si takim. Skuadra që ka bërë bllok ka të drejten edhe të dy takimeve të tjera, pas prekjës në bllok.

14.4.2 Takimi i parë pas bllokut mund të ekzekutohet nga çdo lojtar, duke përfshirë edhe atë që ka prekur topin gjatë bllokut..

14.5 BLOKIMI I SHËRBIMIT

Bllokimi i shërbimi të ekipit kundërshtar nuk lejohet.

D9 (12)

14.6 GABIMET NË BLOK

14.6.1 Bllokuesi prek topin në hapësirën e kundërshtarit përpara se të godasë sulmoj ekipi kundërshtarë.

14.3, D9 (20)

14.6.2 Bllokimi i topit në hapësirën e kundërshtarit nga jashtë antenës.

14.6.3 Lojtari bllokton shërbimin e ekipit kundërshtarë.

D9 (12)

14.6.4 Topi del “jashtë” pas prekjës nga blloku.

D9 (24)

KAPITULLI 5 NDËRPRERJET, VONESAT AND INTERVALET

See Rules

15 NDËRPRERJET

Një ndërprerje është koha ndërmjet një aksioni të përfunduar dhe fishkëllimës së gjyqtarit të parë për shërbimin e radhës.

Ndërprerjet e vetme të rregullta të lojës janë “time out” pushimet.

D9 (4)

15.1 NUMRI I NDERPRERJEVE TË RREGULLTA TË LOJËS

Secili ekip mund të kërkojë një pushim për set.

15.2 SEKUENCA E NDËRPRERJEVE TË RREGULLTA TË LOJËS

15.2.1 Kërkesat për pushim nga të dyja skuadrat mund të pasojnë njëra-tjetrën, brenda të njëjtës ndërprerje..

15.2.2 Nuk ka ndërrime të lojtarëve.

15.2.3 Nuk lejohet të kërkojë ndonjë ndërprerje e rregullt e lojës pasi të jetë refuzuar një kërkesë dhe sanksionuar me një paralajmërim vonese gjatë të njëjtës ndërprerje (d.m.th. përpara përfundimit të aksionit tjetër të përfunduar).

15.3 KËRKESA PËR NDËRPRERJE TË RREGULLTA TË LOJËS

Kërkesat për ndërprerje të rregullta të lojës mund të kërkojnë nga kapiteni.

15.4 PUSHIMET DHE PUSHMET TEKNIKE

D9 (4)

15.4.1 Kërkesat për pushim duhet të bëhen duke treguar sinjalin përkatës të dorës, kur topi është jashtë lojës dhe përpara sinjalit për shërbim. Të gjitha pushimet e kërkuara zgjasin 30 sekonda

15.4.2 Për garat botërore dhe ato zyrtare të FIVB, në setin 1 dhe 2, një pushim teknik shtesë 30 sek. zbatohet automatikisht kur shuma e pikëve të shënuara nga skuadrat është e barabartë me 21 pikë. Kohëzgjatja e Kohës së Pushimeve dhe Puhimeve Teknike mund të rregullohet nëse FIVB e miraton këtë kërkesë bazuar në një kërkesë nga Organizatori.

- 15.4.3 Në setin e 3-të, nuk ka “pushime teknike; vetëm një pushim me kohëzgjatje 30 sek për secilin ekip.
- 15.4.4 Gjatë të gjitha ndërprerjeve të rregullta (përfshirë pushimet teknike) dhe intervalet e caktuara, lojtarët duhet të shkojnë në zonën e caktuar të lojtarëve.

15.5, 16.1

15.5 KËRKESAT E PALEJUARA

Ndër të tjera, është e palejshme të kërket pushim:

- 15.5.1 gjatë një aksioni ose pas sinjalit për të shërbyer,
- 15.5.2 nga një lojtarë i paautorizuar,
- 15.5.3 pasi të ketë tejkaluar kohën pushimeve të autorizuara.
- 15.5.4 Çdo kërkesë tjetër e papërshtatshme në të njëjtën ndeshje nga e njëjta skuadër përbën një vonesë..

6.1.3

15.1

D9 (25)

16 VONESAT E LOJËS

16.1 LLOJET E VONESAVE

Një veprim i palejuar i një ekipi që shtyn rifillimin e lojës është një vonesë dhe përfshin, ndër të tjera: :

- 16.1.1 zgjatja e pushimeve, pasi është udhëzuar për të rifilluar lojën;
- 16.1.2 përseritja e kërkesave të palejuara;
- 16.1.3 vonesa e lojës (12 sekonda do të jetë koha maksimale nga fundi i një aksioni deri në sinjal për shërbim në kushte normale të lojës);
- 16.1.4 vonesa e lojës nga një pjestarë i ekipit.

15.5

16.2 SANKSIONET E VONESAVE

- 16.2.1 *“vërejtje për vonesë”* and *“denim për vonesë” janë denime ekipore.*
- 16.2.1.1 Sanksionet për vonesa mbasin në fuqi gjatë gjithë ndeshjes.
- 16.2.1.2 Të gjitha sanksionet regjistrohen në protokoll të ndeshjes.
- 16.2.2 Vonesa e parë në ndeshje nga ndonjë lojtarë, sanksionohet me *“vërejtje për vonesë”*.
- 16.2.3 Vonosat e dyta të mëvonshme të çfarëdo lloji nga çdo anëtar i të njëjtës skuadër në të njëjtën ndeshje përbëjnë një shkelje dhe sanksionohen me një *“denim vonese”*: një pikë dhe shërbim për kundërshtarit.
- 16.2.4 Sanksionet e vonesës të vendosura përpara ose ndërmjet setave zbatohen në setin e radhës.

D9 (25), D7b

D9 (25), D7b

17 NDËRPRERJET E JASHTËZAKONSHME TË LOJËS

17.1 LËNDIMET/ SËMUNDJET

17.1.1 Nëse ndodh një aksident i rëndë gjatë kohës që topi është në lojë, gjyqtari duhet ta ndërpresë lojën menjëherë dhe të lejojë ndihmën mjekësore të hyjë në fushë..

Aksioni pastaj përsëritet.

17.1.2 Një lojtari të dëmtuar/i sëmurë i jepet maksimumi 5 minuta kohë rikuperimi. Gjyqtari duhet të autorizojë stafin mjekësor të akredituar siç duhet, për të hyrë në fushën e lojës për të marrë një lojtar. Vetëm gjyqtari i parë mund të autorizojë një lojtar që të largohet nga zona e lojës pa denim. Kur trajtimi të ketë përfunduar ose nëse nuk mund të ofrohet trajtim, loja duhet të rifillojë. Gjyqtari i parë do të sinjalizoj dhe do t'i kërkojë lojtarit të vazhdojë. Në këtë kohë, vetëm lojtari mund të gjykojë nëse ai/ajo është i aftë për të luajtur.

Nëse lojtari nuk rikuperohet ose kthehet në zonën e lojës pas përfundimit të kohës së rikuperimit, ekipi i tij/saj deklarohet i paplotë.

Në raste ekstreme, mjeku i garës mund të kundërshtojë rikthimin e një lojtari të dëmtuar.

Shënim: koha e rikuperimit do të fillojë kur anëtarët e stafit mjekësor të akredituar të arrijnë në fushën e lojës për ti dhënë ndihmë lojtarit. Në rast se nuk ka staf mjekësor të akredituar ose në rastet kur lojtari zgjedh të trajtohet nga personeli i tij/saj mjekësor, koha do të fillojë nga momenti kur koha e rikuperimit është autorizuar nga gjyqtari..

6.4.3, 7.3.1

17.2 NDËRHYRJET E JASHTME

Nëse ka ndonjë ndërhyrje të jashtme gjatë lojës, loja duhet të ndërpritet dhe aksioni të riluhet.

17.3 NDËRPRERJET E ZGJATURA

17.3.1 Nëse në rrethana të paparashikuara ndërpritet ndeshja, gjyqtari i parë, organizatori dhe Komiteti i Kontrollit, nëse ka një të tillë, do të vendosin masat që duhen marrë për të rivendosur kushtet normale.

17.3.2 Nëse ndodhin një ose disa ndërprerje jo më shumë se 4 orë në total, ndeshja rifillon me rezultatin e fituar, pavarësisht nëse ajo vazhdon në të njëjtën fushë loje apo në një fushë tjetër loje.

17.3.3 Nëse ndodhin një ose disa ndërprerje, që kalojnë 4 orë në total, e gjithë ndeshja do të riluhet.

18 INTERVALET DHE NDËRRIMI I FUSHAVE

18.1 INTERVALET

18.1.1 Interval është koha midis setave. Të gjitha intervalet zgjasin një minutë.

Gjatë kësaj periudhe kohore bëhet ndryshimi i fushave (nëse kërkohet) dhe radha i shërbimit të skuadrave në protokol.

D9 (3)

Gjatë intervalit para setit vendimtar, gjyqtarët kryejnë një short në përputhje me Rregullën 7.1.

18.2 NDËRRIMI I FUSHAVE

18.2.1 Ekipet ndërrojnë fushat pas çdo 7 pikësh (Set 1 dhe 2) dhe 5 pikë (Set 3) të luajtura.

D9 (3)

18.2.2 Gjatë ndërrimit të fushës, ekipet duhet të ndërrohen menjëherë dhe pa vonesë.

Nëse ndërrimi i fushës nuk bëhet në kohën e duhur, ai do të bëhet sapo të vërehet gabimi..

Rezultati në momentin kur bëhet ndërrimi i fushës mbetet i njëjtë.



KAPITULLI 6 SJELLJET E PJESËMARRËSVE

See Rules

19 KËRKESAT E SJELLJEVE

19.1 SJELLJET SPORTIVE

- 19.1.1 Pjesëmarrësit duhet të dinë "Rregullat zyrtare të volejbollit në plazh" dhe t'i respektojnë ato.
- 19.1.2 Pjesëmarrësit duhet të pranojnë vendimet e gjyqtarëve me sjellje sportive, pa i kundërshtuar ato.
- Në rast dyshimi, sqarimi mund të kërkohet vetëm nëpërmjet kapitenit.
- 19.1.3 Pjesëmarrësit duhet të përmbahen nga veprimet ose qëndrimet që synojnë të ndikojnë në vendimet e gjyqtarëve ose të mbulojnë gabimet e kryera nga ekipi i tyre.

5.1.2.1

19.2 LOJË KORREKTE - FAIR PLAY

- 19.2.1 Pjesëmarrësit duhet të sillen me respekt dhe mirësjellje në frymën e FAIR PLAY-it, jo vetëm ndaj gjyqtarëve, por edhe ndaj zyrtarëve të tjerë, kundërshtarit, shokëve të skuadrës dhe spektatorëve..
- 19.2.2 Lejohet komunikimi ndërmjet anëtarëve të ekipit gjatë ndeshjes.

5.2.3.4

20 KUNDËRVAJTJET DHE NDESHKIMET

20.1 KUNDËRVAJTJET MINORE

Kundërvajtjet e vogla nuk i nënshtrohen sanksioneve. Është detyrë e gjyqtarit të parë të parandalojë skuadrat që të afrohen në nivelin e sanksionimit..

5.1.2, 21.3

Kjo bëhet në dy faza:

Faza 1: duke dhënë një paralajmërim verbal përmes kapitenit;

Faza 2: duke i treguar një karton të verdhë për një anëtar të ekipit. Ky paralajmërim zyrtar nuk është në vetvete një sanksion, por një simbol që anëtari i ekipit (dhe në vazhdimësi edhe ekipi) ka arritur nivelin e sanksionimit për ndeshjen. Regjistrohet në protokoll, por nuk ka pasoja të menjëhershme..

D9 (5)

20.2 KUNDËRVAJTJET E SANKSIONUESHME

Sjellja e pahijshme e një anëtarit të ekipit ndaj zyrtarëve, kundërshtarëve, shokëve të skuadrës ose spektatorëve klasifikohet në tre kategori sipas peshës së shkeljes..

4.1.1

- 20.2.1 Sjellja e vrazhdë: të vepruarit në kundërshtim me sjelljet e mira ose parimet morale,
- 20.2.2 Sjellje fyese: fjalë ose gjeste shpifëse ose fyese duke përfshirë çdo veprim që shpreh përbuzje.
- 20.2.3 Agresioni: sulm fizik ose sjellje agresive ose kërcënuese.

20.3 SHKALLA E DENIMEVE

Sipas vlerësimit të gjyqtarit të parë dhe në varësi të ashpërsisë së veprës, sanksionet që do të zbatohen dhe do të regjistrohen në protokoll të ndeshjes: **Dënim, Përrjashtim ose Skualifikim.**

D7a

20.3.1 Denim

Për sjellje të vrazhdë ose përsëritje të sjelljes së vrazhdë në të njëjtin set nga i njëjti lojtar. Në secilin nga dy rastet e para, skuadra sanksionohet me një pikë dhe shërbim ndaj kundërshtarëve. Një sjellje e tretë e vrazhdë nga një lojtar në të njëjtin set sanksionohet me përjashtim. Megjithatë, sanksionet e sjelljes së vrazhdë mund t'i jepen të njëjtit lojtar në setet pasuese.

D9 (6)

20.3.2 Perjashtim

Sjellja e parë fyese sanksionohet me Përrjashtim. Lojtari që sanksionohet me përjashtim duhet të largohet nga zona e lojës dhe ekipi i tij/saj shpallet i paplotë për set.

6.4.3, 7.3.1,
D9 (7)

20.3.3 Skualifikimi

Sulmi i parë fizik ose agresioni i nënkuptuar ose i kërcënuar sanksionohet me skualifikim. Lojtari duhet të largohet nga zona e lojës dhe ekipi i tij/saj deklarohet i paplotë për ndeshjen.

6.4.3, 7.3.1,
D9 (8)

Sjelljet e pahijshme sanksionohen në bazë të shkallës së denimeve.

D7a

20.4 SJELLJET E PAHIJSHME PARA DHE NË MES TË SETAVE

Any misconduct occurring before or between sets is sanctioned according to the sanction scale and the sanction is applied in the following set Çdo sjellje e pahijshme që ndodh para ose ndërmjet setave sanksionohet sipas shkallës së sanksionit dhe sanksioni zbatohet në setin pasardhës.

D7a

20.5 SJELLJET Ë PAHIJSHME DHE KARTONAT QË PËRDOREN

D9 (5, 6, 7, 8)

Vërejtje: jo sanksione - Niveli 1: vërejtje me gojë
Niveli 2: karton i verdhë

20.1

Denim: masa - karton i kuq

20.3.1, D7a

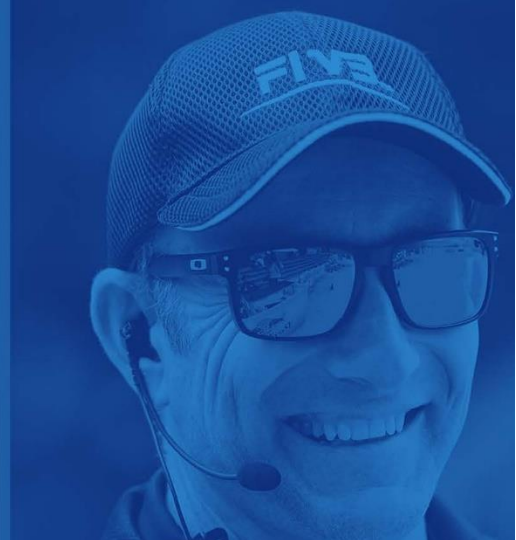

Përjashtim: masa - karton i kuq + i verdhë njëherësh

20.3.2, D7a


Skualifikim: masa - karton i kuq + i verdhë ndaras

20.3.3, D7a





**PJESA 2
SEKSIONI 2:
GJYQATARËT,
PËRGJEGJËSITË E TYRE
DHE SHENJAT ZYRTARE
TË DUARVE**



KAPITULLI 7 GJYQTARËT

Shiko Rregullat

21	EKIPI I GJYQTARËVE DHE PROCEDURAT	
21.1	PËRBËRJA	
	Ekipi i gjyqtarëve përbëhet prej zyrtarëve si më poshtë:	
	- Gjyqtari i parë,	22
	- Gjyqtari i dytë,	23
	- Gjyqtari i rasteve (nese aplikohet),	24
	- Gjyqtari rezervë (nese aplikohet),	25
	- pikëshenuesi,	26
	- Katër (dy) gjyqtarë të vijave.	28
	Vendqendrimi i tyre është i shënuar në Diagramin 8.	
	Për aktivitetet e FIVB, aktivitetet zyrtare botërore, një asisenti i pikëshenuesit është obligativ.	27
21.2	PROCEDURAT	
21.2.1	Vetëm gjyqtari i pare dhe i dytë mund ti bien bilbilit gjatë ndeshjes:	
21.2.1.1	Gjyqtari i pare jep sinjal për shërbim,nga ku fillon aksioni.	D9 (1)
21.2.1.2	Gjyqtari i parë ose i dytë sinjalizojn përfundimin e aksionit, duke qenë të sigurt se është bërë një gabim dhe janë në gjendje ta arsyetojn.	
21.2.2	Ata mund të sinjalizojnë kur topi është jashtë loje për të treguar që ata autorizojn apo refuzojn kërkesen e njërit ekipit.	
21.2.3	Menjëherë pasi gjyqtarët i bien bilbilit për të sinjalizuar përfundimin e aksionit, ata duhet të tregojnë me sinjalet zyrtare të duarve:	21.2.1.2, 29.1
21.2.3.1	Nëse faulli është sinjalizuar nga gjyqtari i parë, ai/ajo do të jape shenjat me këtë radhitje :	D9 (2)
	a) Ekipin që do të shërbej,	
	b) Natyrën e gabimit,	
	c) Lojtari/ët që kanë bërë gabimin (nëse është e nevojshme).	

21.2.3.2 Nëse faulli është sinjalizuar nga gjyqtari i dytë, ai/ajo do të japë shenjat me këtë radhitje:

- a) Natyrën e gabimit ,
- b) Lojtari që ka kryer gabimin (nëse është e nevojshme),
- c) Ekipin që do të shërbej, duke ndjekur shenjat e gjyqtarit të parë .

D9 (2)

Në këtë rast, gjyqtari i parë nuk jepë asnjë shenj, as natyrën e gabimit apo lojtarin që ka gabuar, por vetëm ekipin që do të shërbej.

D9 (23)

21.2.3.3 Në rast të gabimit të dyfishtë të dy gjyqtarët japin shenjë:

- a) Natyrën e gabimit,
 - b) Lojtarin që ka gabuar (nëse është e nevojshme),
- Ekipin që do të shërbej për të cilin jep shenj gjyqtari i parë.

D9 (2)

22 GJYQTARI I PARË

22.1 VENDI

D1, D8

Gjyqtari i parë i kryen funksionet e tij/saj duke qëndruar në ulësenë të vendosur në njërin skaj të rrjetës në anën e kundërt me pikëshënuesin. Pamja e tij/saj duhet të jetë afërsisht 50 cm mbi rrjetë.

22.2 AUTORITETI/DETYRAT

22.2.1 Gjyqtari i parë drejton ndeshjen nga fillimi deri në fund. Ai/ajo ka autoritet mbi të gjithë anëtarët e ekipit të gjyqtarëve dhe anëtarët e ekepeve.

Gjatë ndeshjes vendimet e tij/saj janë përfundimtare. Ai/ajo është i autorizuar të anulojë vendimet e anëtarëve të tjerë të ekipit të gjyqtarëve, nëse vërehet se ata kanë gabuar.

Ai/ajo madje mund të zëvendësojë një anëtar të ekipit të gjyqtarëve që nuk i kryen funksionet e tij/saj siç duhet.

Ai/ajo kontrollon gjithashtu punën e mbledhësve të topave dhe mirëmbajtësve të fushës.

22.2.2 Ai/ajo ka fuqinë të vendosë çdo çështje që ka të bëjë me lojën, përfshirë ato që nuk parashikohen në Rregulla.

22.2.3 Ai/ajo nuk do të lejojë asnjë diskutim rreth vendimeve të tij/saj.

Megjithatë, me kërkesë të kapitenit, gjyqtari i parë do të japë një shpjegim mbi zbatimin ose interpretimin e rregullave mbi të cilat ai/ajo ka bazuar vendimin e tij/saj.

Nëse kapiteni nuk pajtohet me shpjegimin dhe proteston zyrtarisht, gjyqtari i parë duhet të autorizojë fillimin e një Protokollit të ndëshkimit.

- 22.2.4 Gjyqtari i parë është përgjegjës për të përcaktuar para dhe gjatë ndeshjes nëse zona e lojës dhe kushtet i plotësojnë kërkesat e lojës.
- 22.2.5 Në varësi të rrethanave që çojnë në një dëmtim/sëmundje eventual të një lojtari, gjyqtari i parë autorizon ndihmën mjekësore dhe fillon kohën e rikuperimit.

17.1.2

22.3 PËRGJEGJËSITË

22.3.1 Para fillimit të ndeshjes, gjyqtari i parë:

22.3.1.1 inspekton kushtet e zonës së lojës, topave dhe pajisjeve të tjera;

22.3.1.2 kryen hedhjen e shortit me kapitenët e ekipeve;

22.3.1.3 kontrollon nxemjen e ekipeve.

22.3.2 Gjatë ndeshjes, ai/ajo është i autorizuar:

22.3.2.1 tu jap vërejtje ekipeve;

22.3.2.2 të sanksionoj sjelljet e pahijshme dhe vonesat;

22.3.2.3 të vendos për:

a) gabimet në shërbim dhe ekranet e ekipit që shërben;

b) gabimet gjatë lojës me top;

c) gabimet gjatë lojës mbi rrjetë dhe kontakti i lojtarit me rrjetën, primarly (but not exclusively) on the attacker's side;

d) topi kalon plotësisht hapësirën e poshtme nën rrjetë;

e) topi i shërbyer dhe goditja e tretë duke kaluar mbi ose jashtë antenës në anën e tij/saj të fushës.

22.3.3 Në fund të ndeshjes, ai/ajo kontrollon procesverbalin e ndeshjes dhe e nënshkruan atë.

D5

D9 (22)

23 GJYQTARI I DYTË

23.1 VENDI

Gjyqtari i dytë i kryen funksionet e tij/saj duke qëndruar jashtë fushës së lojës pranë shtyllës, në anën e kundërt dhe përballë gjyqtarit të parë.

D1, D8

23.2 AUTORITETI/DETYRAT

23.2.1 Gjyqtari i dytë është ndihmës i gjyqtarit të parë, por ka edhe përgjegjësitë e tij/saj të gjykimit.

Nëse gjyqtari i parë për arsye të ndryshme nuk mund të vazhdojë kykimin e ndeshjes, gjyqtari i dytë mund ta zëvendësojë atë.

23.3

- 23.2.2 Ai/ajo, pa i rënë bilibilit, mund të sinjalizojë gjithashtu gabime jashtë detyrave të tij/saj, por nuk duhet të insistojë për to tek gjyqtari i parë.
- 23.2.3 Ai/ajo kontrollon punën e pikëshënuesit(es).
- 23.2.4 Ai/ajo raporton çdo sjellje jo sportive të gjyqtari i parë.
- 23.2.5 Ai/ajo autorizon pushimet dhe ndërrimin e fushave, kontrollon kohëzgjatjen e tyre dhe refuzon kërkesat jashtë rregullave. D9 (3, 4)
- 23.2.6 Ai/ajo kontrollon numrin e pushimeve të shfrytëzuara nga çdo ekip dhe i raporton gjyqtarit të parë dhe lojtarëve të interesuar pas përfundimit të pushimit të tyre.
- 23.2.7 Në rast se gjyqtari i parë autorizon ndihmën mjekësore për një lojtar, ai/ajo asiston në proces, duke përfshirë menaxhimin e kohës së rikuperimit. 17.1.2
- 23.2.8 Ai/ajo kontrollon gjatë ndeshjes nëse topat i plotësojnë ende kërkesat e rregullores.
- 23.2.9 Ai/ajo kryen hedhjen e shortit ndërmjet seteve 2 dhe 3 nëse gjyqtari i parë nuk është në gjendje ta bëjë atë. Ai/ajo më pas duhet t'ia kalojë të gjithë informacionin përkatës pikëshënuesit.

23.3 PËRGJEGJËSITË

- 23.3.1 Në fillim të çdo seti, dhe sa herë që është e nevojshme, gjyqtari i dytë kontrollon punën e pikëshënuesit dhe kontrollon nëse lojtari i duhur e ka radhen e shërbimit.
- 23.3.2 Gjatë ndeshjes, gjyqtari i dytë vendos, i bie bilibilit dhe sinjalizon: 11.2, D9 (22)
- 23.3.2.1 pengesë për shkak të kalimit në fushën e kundërshtarit dhe hapësirën nën rrjetë;
- 23.3.2.2 kontakti i gabuar i lojtarit me rrjetën, nga ana e bllokuesit dhe me antenën në anën e tij/saj të fushës; 11.3.1
- 23.3.2.3 kontakti i topit me një object jashtë fushe; 8.4.2, 8.4.3
D9 (15),
D10 (4)
- 23.3.2.4 topi që kalon rrjetën tërësisht ose pjesërisht jashtë hapësirës së kryqëzimit në fushën kundërshtare ose prek antenën në anën e tij/saj të fushës, duke përfshirë këtu edhe gjatë shërbimit; 8.4.3, 8.4.4,
D3, D4a,
D9 (15)
- 23.3.2.5 kontakti i topit me rërën kur gjyqtari i parë nuk është në pozicionin për të parë kontaktin;
- 23.3.2.6 topi u rikuperua plotësisht në anën e kundërshtarit nën rrjetë. D9 (22)
- 23.3.2.7 topi i shërbyer dhe goditja e tretë duke kaluar mbi ose jashtë antenës në anën e tij/saj të fushës.
- 23.3.3 Në fund të ndeshjes, ai/ajo kontrollon dhe firmos protokollin e ndeshjes.

Për garat e FIVB, garat botërore dhe ato zyrtare, nëse është në përdorim Video Sistemi i Sfidues (VCS), një gjyqtarë sfidues është obligativ.

24.1 VENDI

Gjyqtari sfidues i kryen funksionet e tij/saj në kabinën përkatës duke u vendosur në një pozicion të veçantë të përcaktuar nga delegati teknik i FIVB-së.

24.2 PËRGJEGJËSITË

- 24.2.1 Ai/ajo mbikëqyr procesin e sfidës dhe siguron që ai të funksionoj sipas rregullores së sfidës në fuqi.
- 24.2.2 Gjyqtari sfidues duhet të veshë uniformën zyrtare të gjyqtarit gjatë kryerjes së funksioneve të tij/saj.
- 24.2.3 Pas procesit të sfidës ai/ajo këshillon gjyqtarin e parë për natyrën e gabimit.
- 24.2.4 Në fund të ndeshjes, ai/ajo firmos protokollin e ndeshjes.

21.2.3.1 D9 (2)

25 GJYQTARI REZERVË

Për garat e FIVB, garat botërore dhe ato zyrtare, një gjyqtar rezervë është i detyrueshëm për të gjitha ndeshjet televizive dhe kurdo që është në përdorim Sistemi i Sfidës së Videos (VCS).

25.1 VENDI

Gjyqtari rezervë i kryen funksionet e tij/saj duke u vendosur në një pozicion të veçantë të përcaktuar nga plani i fushës së FIVB-së.

25.2 PËRGJEGJËSITË

Gjyqtari rezervë është i detyruar të:

- 25.2.1 Vesh uniformën zyrtare të gjyqtarit gjatë kryerjes së funksioneve të tij/saj.
- 25.2.2 Zëvendësoj gjyqtarin e dytë në rast mungese ose në rast se ai/ajo nuk është në gjendje të vazhdojë punën e tij/saj ose në rast se arbitri i dytë bëhet arbitri i pare.
- 25.2.3 Asistoj gjyqtarin e dytë në mbajtjen e zonës së lirë.
- 25.2.4 Sjell të gjyqtari i dytë katër topa ndeshjeje, menjëherë pas prezantimit të lojtarëve.
- 25.2.5 I Jep topin gjyqtarit të dytë pasi ai/ajo të ketë mbaruar së kontrolluar lojtarin në shërbim.

23.2.1

D9

3.3

- 25.2.6 Asistoj gjyqtarin e parë në raport me mirëmbajtësit e fushës.
- 25.2.7 Në rast se sistemi i video-sfidës (VCS) është në përdorim, ai/ajo mbikëqyr pikëshënuesin në plotësimin e procesit të Sistemit të video-sfidës në procesin e ndeshjes.

22.2.2
5.1.2.1, 5.1.3.2

26 PIKËSHËNUESI

26.1 VENDI

Pikëshënuesi kryen funksionet e tij/saj i ulur në tavolinë në anën e kundërt të fushës përballë gjyqtarit të parë.

D1, D8

26.2 PËRGJEGJËSITË

Pikëshënuesi plotëson protokollin e ndeshjes sipas Rregullores, duke bashkëpunuar me gjyqtarin e dytë.

Ai/ajo përdor një sinjalizues ose pajisje tjetër zanore për të njoftuar parregullsitë ose për t'u dhënë sinjale gjyqtarëve në bazë të përgjegjësisë të tij/saj.

Ai/ajo përdor një sinjalizues ose pajisje tjetër akustike për të njoftuar parregullsitë ose për t'u dhënë sinjale gjyqtarëve në bazë të përgjegjësisë të tij/saj..

- 26.2.1 Para ndeshjes dhe çdo seti, pikëshënuesi:
- 26.2.1.1 regjistron të dhënat e ndeshjes dhe skuadrave, sipas procedurave në fuqi dhe merr nënshkrimet e kapitenëve;
- 26.2.1.2 mbanë evidencen për radhen e shërbimit.
- 26.2.2 Gjatë ndeshjes, pikëshënuesi:
- 26.2.2.1 regjistron pikët e shënuara;
- 26.2.2.2 kontrollon radhen e shërbimit të çdo skuadre dhe tregon çdo gabim përpara se lojtari të shërbej;
- 26.2.2.3 regjistron pushimet, duke kontrolluar numrin e tyre dhe informon gjyqtarin e dytë;
- 26.2.2.4 njofton gjyqtarët për një kërkesë për pushim që është i parregullt;
- 26.2.2.5 njofton gjyqtarët për ndërrimin e fushës dhe përfundimin e seteve
- 26.2.2.6 evidenton çdo sanksion dhe kërkesë të parregullt;
- 26.2.2.7 evidenton të gjitha ngjarjet e tjera siç udhëzohet nga gjyqtari i dytë, d.m.th. koha e rikuperimit, ndërprerjet e zgjatura, ndërhyrjet e jashtme, etj;
- 26.2.2.8 kontrollon kohën në mes të seteve:
- 26.2.3 në fund të ndeshjes, pikëshënuesi;
- 26.2.3.1 evidenton rezultatin final;

D1, D8

- 26.2.3.2 në rastin e një proteste, me autorizimin të gjyqtarit të parë, shkruan ose lejon kapitenin përkatës të shkruajë në protokol një deklaratë për incidentin që protestohet;
- 26.2.3.3 nënshkruan protokollin e ndeshjes, përpara se të marrë nënshkrimet e kapitenëve të ekipit dhe më pas të gjyqtarëve.

27 NDIHMËSI I PIKËSHENUESIT

27.1 VENDI

Ndihmësi i pikëshënuesit kryen funksionet e tij/saj i ulur pranë shënuesit në tavolinën e shënuesit.

27.2 PËRGJEGJËSITË

Ai/ajo asiston me detyrat administrative pikëshënuesit.

Nëse pikëshënuesi nuk mund të vazhdojë punën e tij/saj, ndihmësi e zëvendëson atë.

27.2.1 Para ndeshjes dhe çdo seti, asistenti i pikëshënuesit;

27.2.1.1 kontrollon që të gjitha informacionet e shfaqura në tabelën e rezultateve nëse janë të sakta;

27.2.2 Gjatë ndeshjes, asistenti i pikëshënuesit;

27.2.2.1 tregon rendin e shërbimit së çdo skuadre duke shfaqur një shenjë me numër 1 ose 2 që korrespondon me lojtarin që do të shërbejë dhe

27.2.2.2 sinjalizon menjëherë gjyqtarët për ndonjë gabim eventual;

27.2.2.3 operon tabelën manuale të rezultateve në tabelën e shënimit;

27.2.2.4 kontrollon nëse tabelat e rezultateve janë në raport.

27.2.2.5 fillon dhe përfundon kohën e pushimeve teknike;

27.2.2.6 nëse është e nevojshme, përditëson protokollin rezervë dhe ia jep atë pikëshënuesit;

27.2.3 Në fund të ndeshjes, ndihmësi i pikëshënuesit;

27.2.3.1 nënshkruan protokollin e ndeshjes.

28 GJYQTARËT E VIJAVE

28.1 VENDI

Nëse përdoren vetëm dy gjyqtarë të vijave, ata qëndrojnë në qoshet e fushës më afër dorës së djathtë të secilit gjyqtarë, diagonalisht në 1 deri në 2 m nga këndi i fushës.

Secili prej tyre kontrollon si vijën fundore ashtu edhe vijën anësore në anën e tij/saj.

.

Për garat e FIVB, garat botërore dhe ato zyrtare, nëse përdoren katër gjyqtarë të linjave, ata qëndrojnë në zonën e lirë në 1 deri në 3 m nga çdo cep i fushës, në zgjatimin imagjinar të vijës që ata kontrollojnë.

28.2 PËRGJEGJËSITË

- | | | |
|----------|---|--|
| 28.2.1 | Gjyqtarët e vijave kryejnë funksionet e tyre duke përdorur flamuj (40 x 40 cm), për të sinjalizuar: | D10 |
| 28.2.1.1 | topi "mrenda" dhe "jashtë" sa herë që topi bie pranë vijës(ve) të tyre. (Shënim: është kryesisht gjyqtari i vijës më afër rrugës së topit ai që është përgjegjës për sinjalin); | 8.3, 8.4
D10 (1, 2) |
| 28.2.1.2 | prekjet e topave "jashtë" nga skuadra që pranon topin | 8.4, D10 (3) |
| 28.2.1.3 | Topi që prek antenën, topi i shërbyer dhe goditja e tretë e skuadrës që kalon rrjetën jashtë hapësirës së kryqëzimit, etj. | 8.4.3, 8.4.4,
10.1.1, D4a,
D10 (4) |
| 28.2.1.4 | çdo lojtar (përveç lojtarit që shërben) që del jashtë fushës së tij/saj në momentin e goditjes së shërbimit; | 7.4, 12.4.3,
D10 (4) |
| 28.2.1.5 | gabimet me këmbë të lojtarit që shërben; | 12.4.3, D10 (4) |
| 28.2.1.6 | çdo kontakt me skajin e sipërm të antenës në anën e tyre të fushës nga çdo lojtar gjatë veprimit të tij/saj për të luajtur topin ose duke ndërhyrë në lojë | 11.3.1, 11.4.4,
D3, D10 (4) |
| 28.2.1.7 | topi kalon rrjetën jashtë hapësirës së kryqëzimit në fushën e kundërshtarit ose prek antenën në anën e tij/saj të fushës. | 10.1.1, D4a,
D10 (4) |
| 28.2.1.8 | prekjet e topit në bllok gjatë aksionit. | |
| 28.2.2 | Me kërkesën e gjyqtarit të parë, gjyqtari i vijave duhet të përsërisë sinjalin e tij/saj. | |

29 SHENJAT/SINJALET ZYRTARE

29.1 SHENJAT/SINJALET ME DORË

Gjyqtarët do të japin sinjalin zyrtar me dorë, arsyen e fishkllimes së tyre (natyrën e gabimit ose qëllimin e ndërprerjes së autorizuar). Sinjali duhet të mbahet për një moment dhe, nëse tregohet me njërin dorë, dora korrespondon me anën e ekipit që ka bërë gabimin ose kërkesën.

D9

29.2 SINJALET E GJYQTARËVE TË VIJAVE

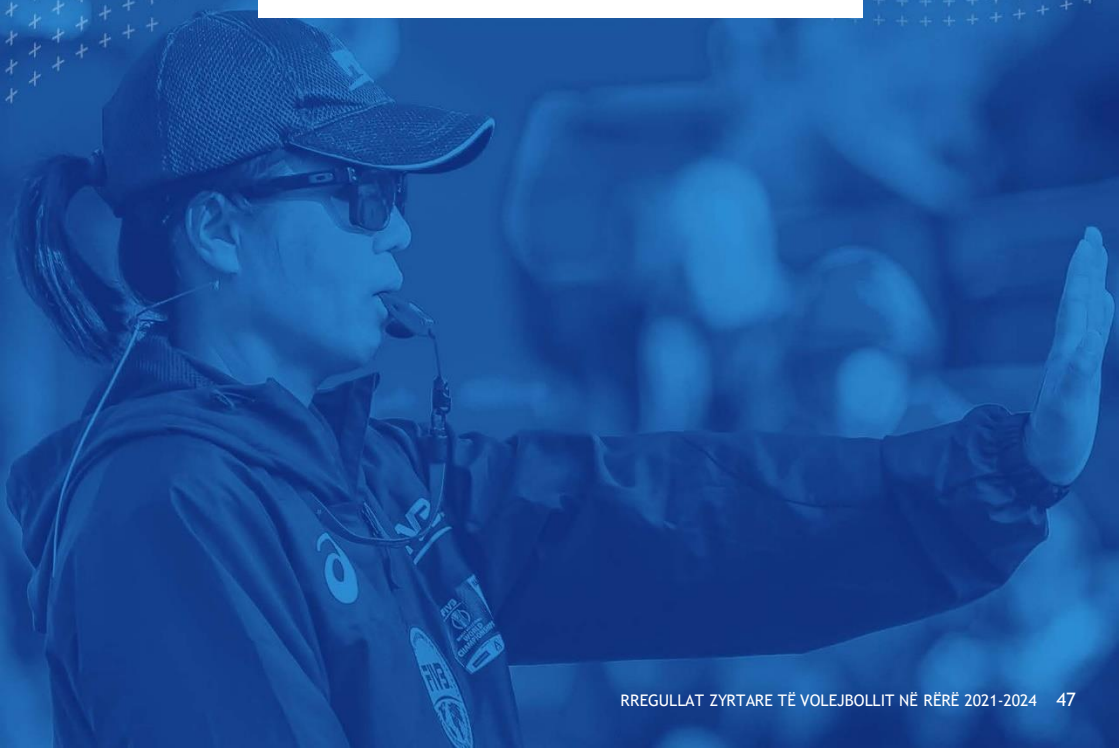
Gjyqtarët e vijave duhet të tregojnë sinjal zyrtar me anë të flamurit natyrën e defektit të thirrur dhe të ruajnë sinjalin për një moment

D10



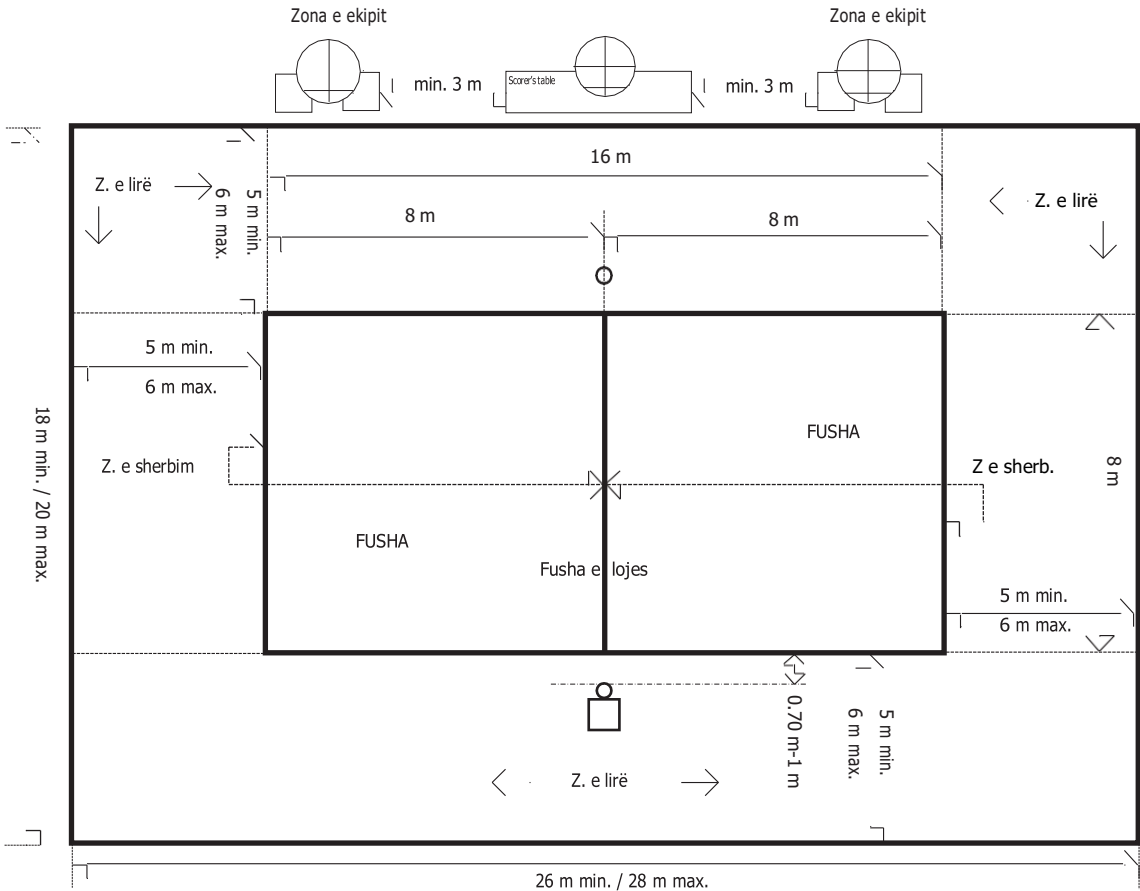


PJESA E 2
SEKSIONI 3:
DIAGRAMET



DIAGRAMI 1: FUSHA E LOJËS

Rregullat relevante: 1, 22.1, 23.1, 26.1, 27.1, 28.1



DIAGRAMI 2: THE PLAYING COURT

Regulată relevante: 1.1, 1.3, 2.5

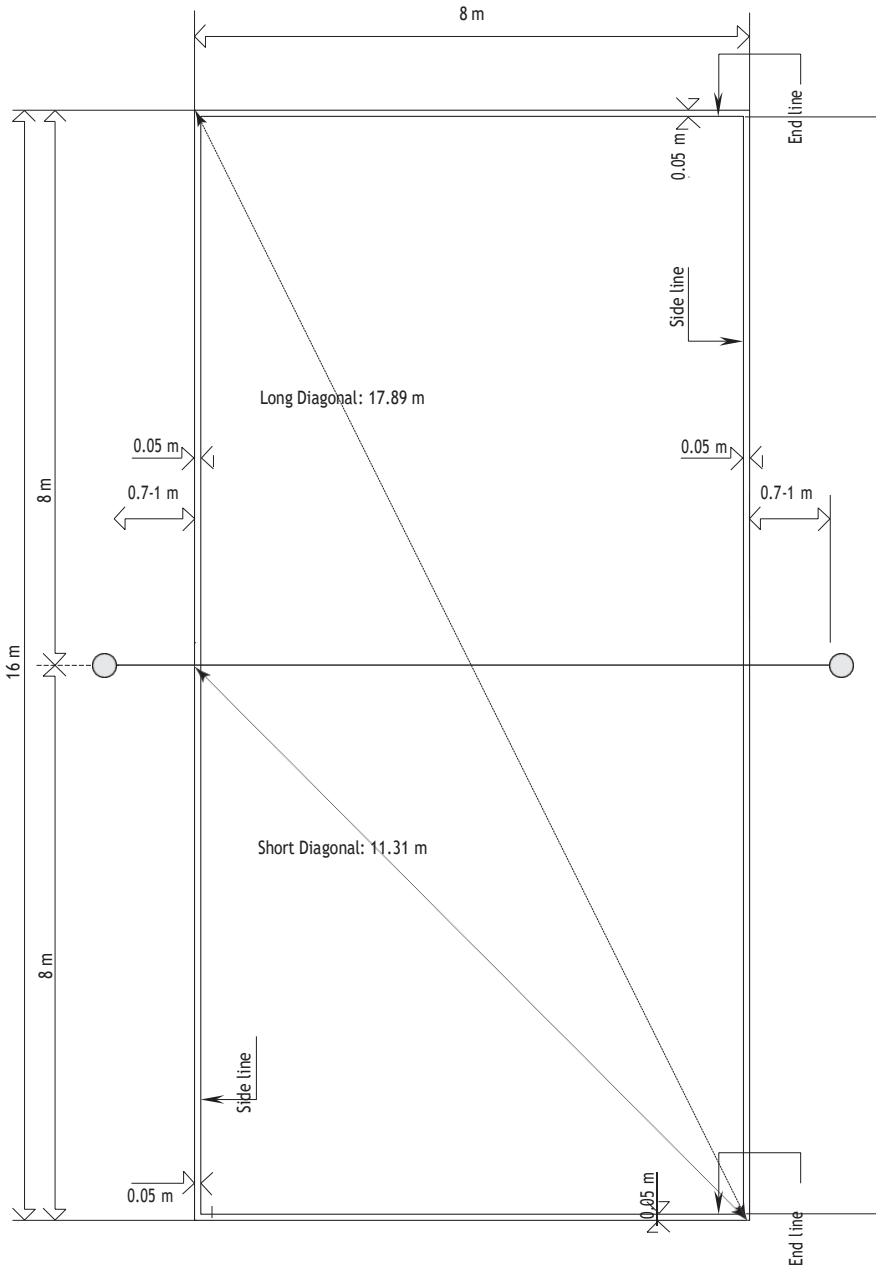
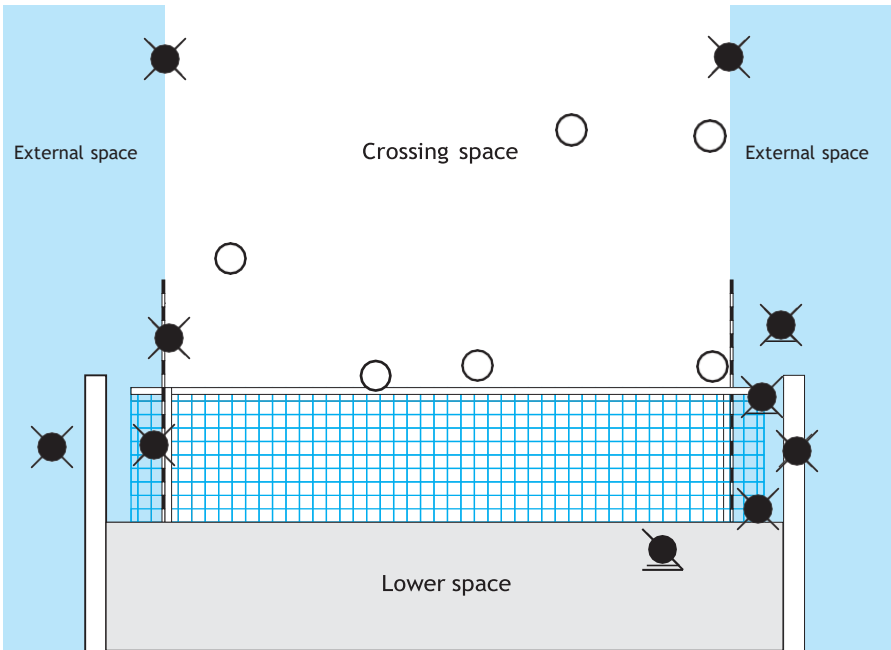


DIAGRAM 4a: BALL CROSSING THE VERTICAL PLANE OF THE NET TO THE OPPONENT COURT

Relevant Rules: 8.4.3, 8.4.4, 8.4.5, 10.1.1, 23.3.2.4, 28.2.1.3, 28.2.1.7



⊗ = Fault

○ = Correct crossing

DIAGRAM 4b: BALL CROSSING THE VERTICAL PLANE OF THE NET TO THE OPPONENT FREE ZONE

Relevant Rules: 10.1.2, 10.1.2.1

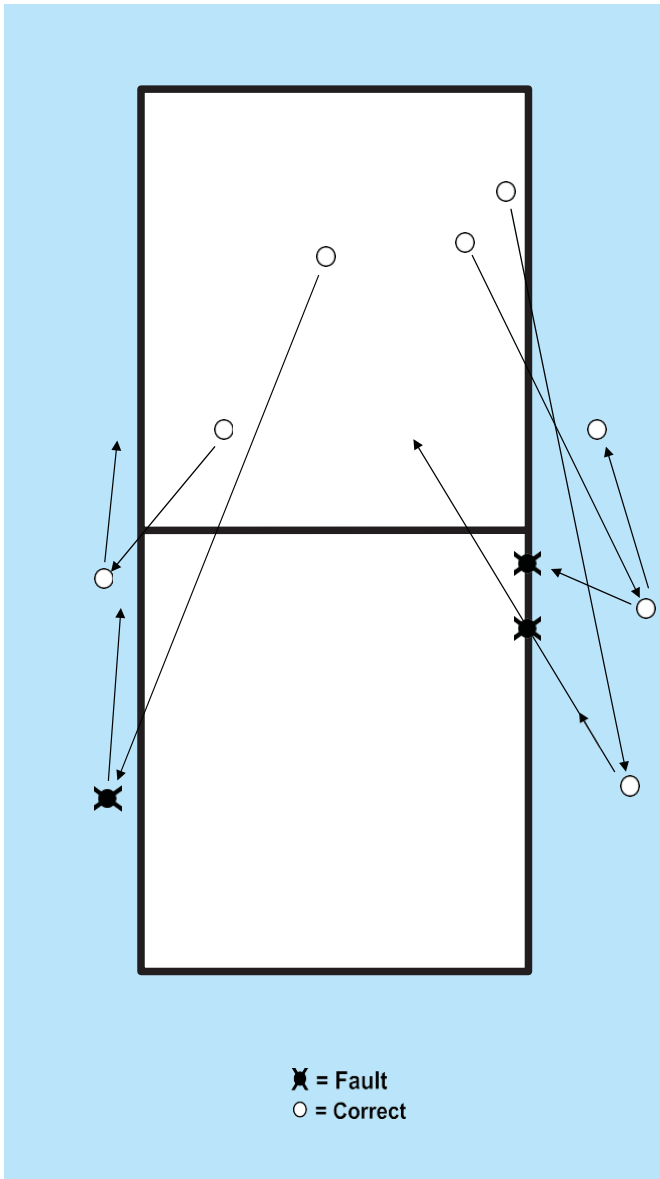


DIAGRAM 5: SCREEN

Relevant Rules: 12.5.1, 12.5.2, 12.6.2.3, 22.3.2.3

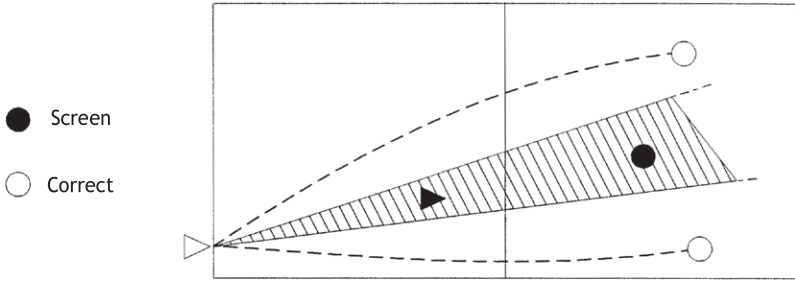


DIAGRAM 6: COMPLETED BLOCK

Relevant Rule: 14.1.3

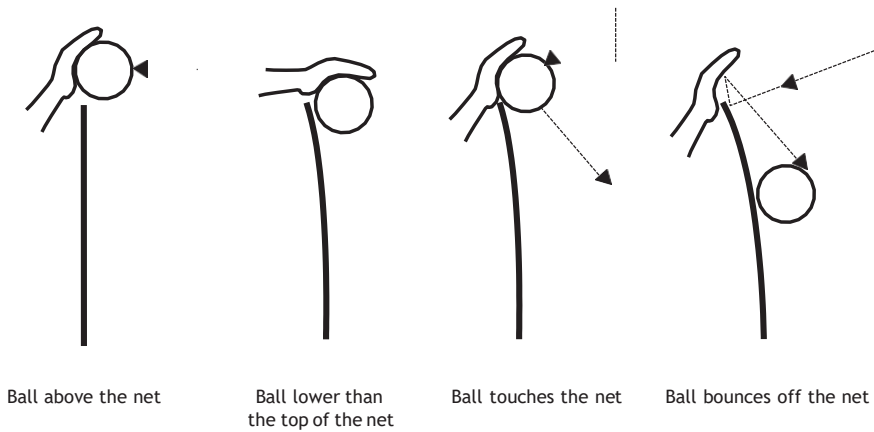


DIAGRAM 7: DETERRENDS AND SANCTIONS

7a: MISCONDUCT WARNING AND SANCTIONS SCALE AND THEIR CONSEQUENCES

Relevant Rules: 20.3, 20.4, 20.5

CATEGORIES	OCCURRENCE	OFFENDER	SANCTION	CARDS	CONSEQUENCE
MINOR MISCONDUCT	Stage 1	Any member	Not considered as sanction	None	Prevention only
	Stage 2			Yellow	
	repetition any time		Considered as rude conduct	as below	as below
RUDE CONDUCT (same set)	First	Any member	Penalty	Red	A point and service to the opponent
	Second	Same member	Penalty	Red	A point and service to the opponent
	Third	Same member	Expulsion	Red + Yellow jointly	Team declared incomplete for the set
RUDE CONDUCT (new set)	First	Any member	Penalty	Red	A point and service to the opponent
OFFENSIVE CONDUCT	First	Any member	Expulsion	Red + Yellow jointly	Team declared incomplete for the set
	Second	Same member	Disqualification	Red + Yellow separately	Team declared incomplete for the match
AGGRESSION	First	Any member	Disqualification	Red + Yellow separately	Team declared incomplete for the match

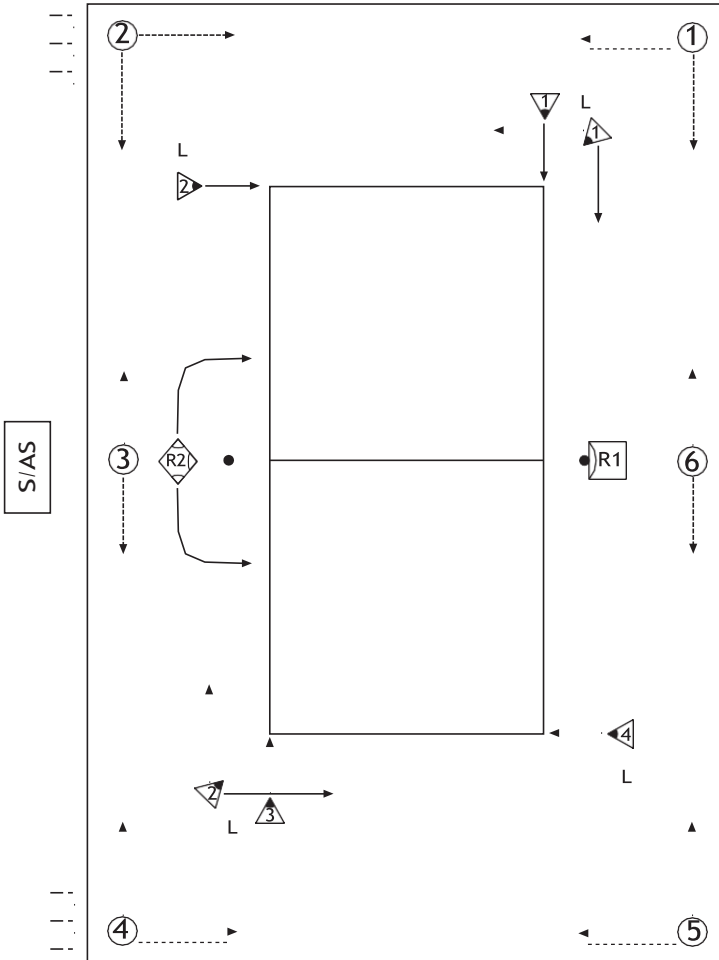
7b: DELAY SANCTIONS SCALE AND CONSEQUENCES

Relevant Rules: 16.2.2, 16.2.3

CATEGORIES	OCCURRENCE	OFFENDER	DETERRENT or SANCTION	CARDS	CONSEQUENCE
DELAY	First	Any member of the team	Delay Warning	Hand signal No. 25 with Yellow card	Prevention - no penalty
	Second and subsequent	Any member of the team	Delay Penalty	Hand signal No. 25 with Red card	A point and service to the opponent

DIAGRAM 8: LOCATION OF REFEREEING TEAM AND THEIR ASSISTANTS

Relevant Rules: 3.3, 21.1, 22.1, 23.1, 26.1, 27.1, 28.1



- R1 = First Referee
- ◆ R2 = Second Referee
- S / AS = Scorer/Assistant Scorer
- ▶ L = Lines Judges (numbers 1-4 or 1-2)
- ④ = Ball Retrievers (numbers 1-6)
- = Sand Levelers

DIAGRAM 9: REFEREES' OFFICIAL HAND SIGNALS

Legend:



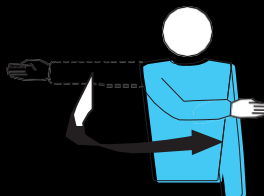
Referee(s) who must show the signal according to their regular responsibilities

Referee(s) who show the signal in special situations

1 AUTHORISATION TO SERVE

Relevant Rules: 12.3, 21.2.1.1

Move the hand to indicate direction of service

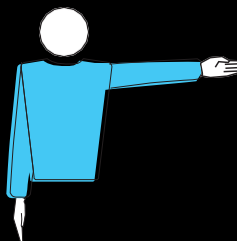


F

2 TEAM TO SERVE

Relevant Rules: 12.3, 21.2.3.1a, 21.2.3.2c, 21.2.3.3c

Extend the arm to the side of team that will serve

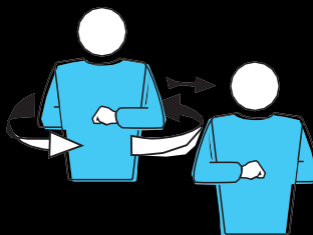


F S

3 CHANGE OF COURTS

Relevant Rules: 18.2, 23.2.5

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

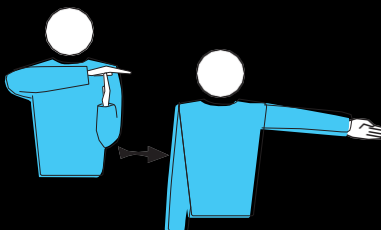


F S

4 TIME-OUT

Relevant Rules: 15, 23.2.5

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



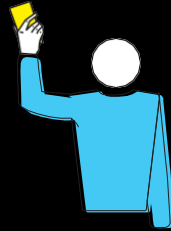
F S

5 MISCONDUCT WARNING

Relevant Rules: 20.1, 20.5

Show a yellow card for warning

F

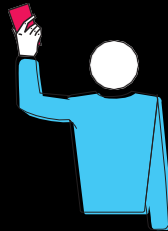


6 MISCONDUCT PENALTY

Relevant Rules: 20.3.1, 20.5

Show a red card for penalty

F

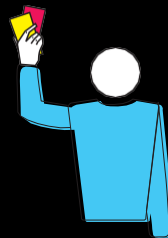


7 EXPULSION

Relevant Rules: 20.3.2, 20.5

Show both cards jointly for expulsion

F

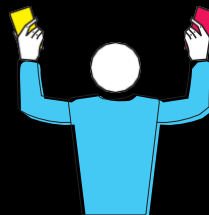


8 DISQUALIFICATION

Relevant Rules: 20.3.3, 20.5

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

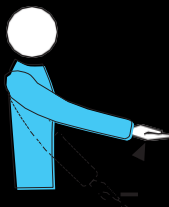


F

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 five fingers, spread open



F

12 BLOCKING FAULT OR SCREENING

Relevant Rules: 12.5, 14.5, 14.6.3

Raise both arms vertically, palms forward

13 POSITIONAL OR ROTATIONAL FAULT

Relevant Rules: 7.7.1, 12.6.1.1

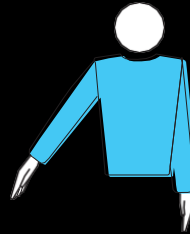
Make a circular motion with the forefinger



14 BALL “IN”

Relevant Rules: 6.1.1.1, 8.3

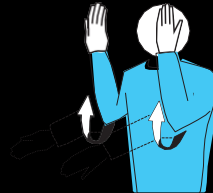
Point the arm and fingers toward the floor



15 BALL “OUT”

Relevant Rules: 8.4.1, 8.4.2, 8.4.3, 8.4.4, 12.6.2.2, 13.2.2

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



16 CATCH

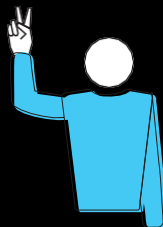
Relevant Rules: 6.1.2, 9.3.3, 22.3.2.3b

Slowly lift the forearm, palm of the hand facing upwards

17 DOUBLE CONTACT

Relevant Rules: 6.1.2, 9.1.1, 9.3.4, 22.3.2.3b

Raise two fingers, spread open



F

18 FOUR HITS

Relevant Rule: 9.3.1

Raise four fingers, spread open

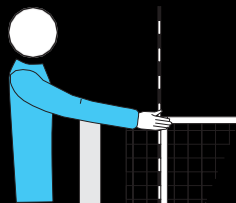


F

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

Relevant Rule: 12.6.2.1

Indicate the relevant side of the net with the corresponding hand



F

20 REACHING BEYOND THE NET

Relevant Rules: 11.4.1, 13.2.1

Place a hand above the net, palm facing downwards

21 ATTACK HIT FAULT

- by a player who completes an attack-hit using an open-handed finger action, or if using finger tips that are not rigid and together,
- by a player who completes an attack hit on the opponent's service, when the ball is entirely higher than the top of the net,
- by a player who completes an attack-hit using an overhand pass which has a trajectory not perpendicular to the line of the shoulders, except when he/she is attempting to set to his or her teammate.

Relevant Rules: 13.2.3, 13.2.4, 13.2.5

Make a downward motion with the forearm, hand open

F



22 INTERFERENCE DUE TO PENETRATION INTO THE OPPONENT'S COURT AND SPACE UNDER THE NET BALL CROSSES COMPLETELY THE LOWER SPACE UNDER THE NET THE SERVER TOUCHES THE COURT (THE END LINE INCLUDED) OR THE GROUND OUTSIDE THE SERVICE ZONE UNLESS FOR THE SERVER, THE PLAYER STEPS OUTSIDE HIS/HER COURT AT THE MOMENT OF THE SERVICE HIT

Relevant Rules: 8.4.5, 11.2.1, 12.4.3, 23.3.2.1, 23.3.2.6

Point to the court under the net or to the respective line

F 



23 DOUBLE FAULT AND REPLAY

Relevant Rules: 6.1.2.2, 12.4.5

Raise both thumbs vertically

F 



24 BALL TOUCHED

Relevant Rule: 14.6.4

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

F



25 DELAY WARNING / DELAY PENALTY

Relevant Rules: 15.5.5, 16.2.2, 16.2.3

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

F

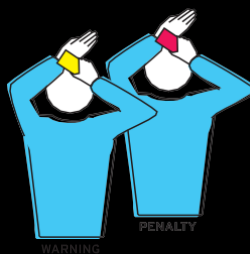


DIAGRAM 10: LINE JUDGES' OFFICIAL FLAG SIGNALS

1 BALL "IN"

Relevant Rules: 8.3, 28.2.1.1

Point down with flag



2 BALL "OUT"

Relevant Rules: 8.4.1, 28.2.1.1

Raise flag vertically



3 BALL TOUCHED

Relevant Rule: 28.2.1.2

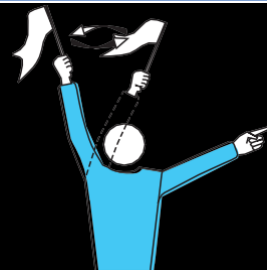
Raise flag and touch the top with the palm of the free hand



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, 28.2.1.3, 28.2.1.4, 28.2.1.5, 28.2.1.6, 28.2.1.7

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

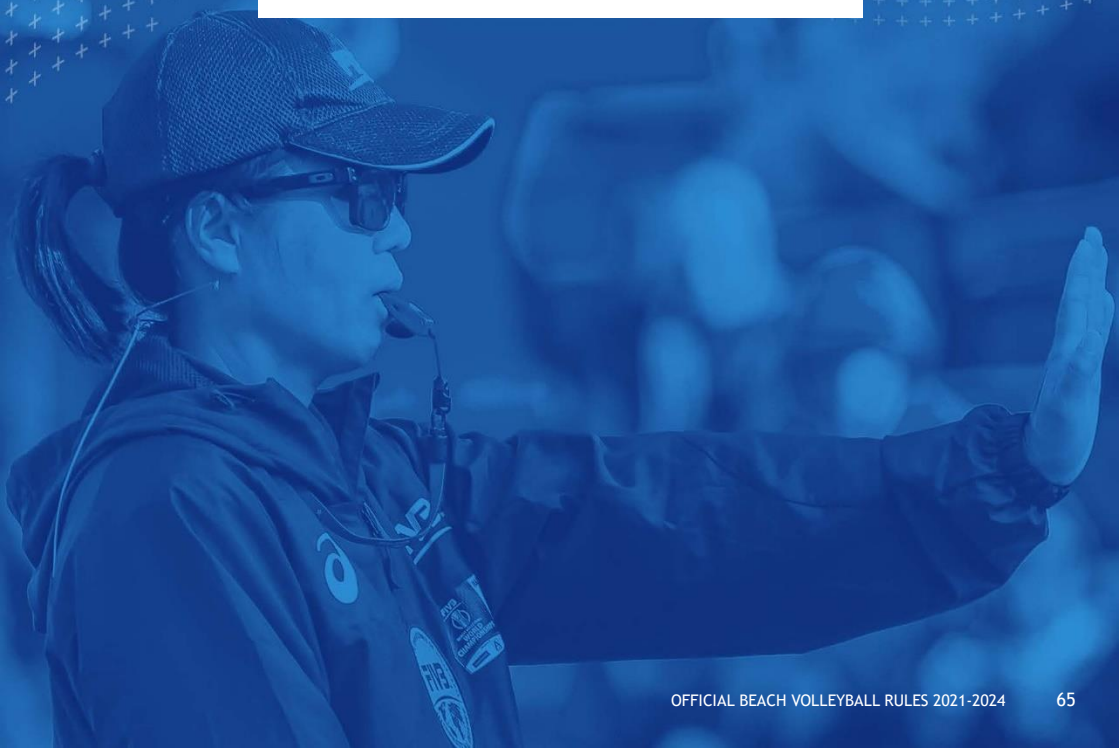


L





PART 3 DEFINITIONS



PROTOCOL

The series of events before the start of the match, including the toss, the warming-up session, presentation of the teams and referees described in the Specific Competition Handbook.

COMPETITION/ CONTROL AREA

The Competition/ Control Area is a corridor around the playing court and free zone, which includes all spaces up to the outer barriers or delimitation fence. See diagram/fig 1a.

ZONES

These are sections within the playing area (i.e. playing court and free zone) as defined for a specific purpose (or with special restrictions) within the rule text. These include: Service Zone & Free Zone.

LOWER SPACE

This is the space defined as its upper part by the bottom of the net and the cord joining it to the posts, at the sides by the posts, and the bottom by the playing surface.

CROSSING SPACE

The crossing space is defined by:

- The horizontal band at the top of the net
- The antennae and their extension
- The ceiling

The ball must cross to the opponent's COURT through the crossing space.

EXTERNAL SPACE

The external space is in the vertical plane of the net outside of the crossing and lower spaces.

UNLESS BY AGREEMENT OF FIVB

This statement recognizes that while there are regulations on the standards and specification of equipment and facilities, there are occasions when special arrangements can be made by FIVB in order to promote the game of Beach Volleyball or to test new conditions.

FIVB STANDARDS

The technical specifications or limits as defined by FIVB to the manufacturers of equipment.

FAULT

- A playing action contrary to the rules.
- A rule violation other than a playing action.

FIRST HIT OF THE TEAM

There are three cases, when the playing action is considered first hit of the team:

- Service reception
- Receiving an attack of the opponent team
- Playing the ball rebounding from opponent's block

RALLY POINT

This is the system of scoring a point whenever a rally is won.

TECHNICAL TIME-OUT

This special mandatory time-out is, in addition to time-outs, to allow the promotion of Beach Volleyball, analysis of the play and to allow additional commercial opportunities. Technical Time-Outs are mandatory for FIVB, World and Official competitions.

INTERVAL

The time between sets. The change of courts in the third (deciding) set is not to be regarded as an interval.

INTERFERING

Any action which will create an advantage against the opponent team or any action which prevents an opponent from playing the ball.

OUTSIDE OBJECT

An object or a person which while outside the playing court or close to the limit of the free playing space provides an obstruction to the flight of the ball. For example: Overhead lights, the referee's chair, TV equipment, scorer's table, and net posts. Outside objects do not include the antennae since they are considered as the part of the net.

BALL RETRIEVERS

These are personnel whose job it is to maintain the flow of the game by rolling the ball to the server between rallies.

SAND LEVELLERS (RAKERS)

These court assistants use long rakes or long poles with flattened ends to smooth out the sand especially around the court lines and across the central axis of the court between the posts.



INDEX

A	
Additional Equipment.....	15
Antennae.....	14
Attack hit	28
Authorization of the service	27
B	
Ball at the net.....	24
Ball crossing the net	24
Ball “in”	22, 59, 63
Ball in play.....	22
Ball in the net.....	25
Ball “out”	22, 59, 63
Ball out of play.....	22
Ball touching the net	25
Balls	15
Block.....	28, 53
Block and team hits	29
Block contact	29
Blocking	28, 58
Blocking faults	29
Blocking the service.....	29
Blocking within the opponent’s space.....	29
C	
Captain	17
Challenge Referee.....	42
- Location	42
- Responsibilities	42
Change of courts/switches.....	33, 56
Change of equipment	17
Characteristics of the attack hit	28
Characteristics of the hit.....	24
Contact with the net.....	25
D	
Default and incomplete team	20
Delay sanctions	31
Dimensions	12
E	
Equipment	16
Exceptional game interruption.....	32
Execution of the service.....	27
External interference.....	32
F	
Fair play.....	34
Faults in playing the ball	24
Faults made during the service	27
Faults of the attack hit	28
First Referee	39
- Authority.....	39
- Location.....	39
- Responsibilities	40
First service in a set.....	26
Forbidden objects	17
Four-ball system	15
G	
Game delays	31
Game interruptions	30
H	
Height of the net	13
I	
Improper request	31
Injury/ Illness	32
Interruptions	30
Intervals	33
Intervals and court switches.....	33
L	
Lighting	13
Line judges.....	44, 63-64
- Location.....	44
- Responsibilities	45
Line judges’ flag signals.....	45, 63-64
Lines on the court	13
Location of the team	16
M	
Minor misconduct.....	34
Misconduct and its sanctions	34
Misconduct before and between sets.....	35
Misconduct leading to sanctions	35
N	
Net and posts.....	13
Number of regular game interruptions	30

O	
Official signals	45, 56-62, 63-64
Official warm-up session	21

P	
Player's faults at the net	26
Playing area	12, 48
Playing surface	12
Playing the ball	23
Positions	21
Positional fault	21
Posts	15
Prolonged interruptions	32

R	
Reaching beyond the net	25, 60
Refereeing team	38, 55
- Procedures	38
- Responsibilities	40, 41, 42, 43, 44, 45
Referees' hand signals	45, 56-62
Requirements of conduct	34
Reserve Referee	42
- Location	42
- Responsibilities	42
Rotational fault	59

S	
Sanction cards	36, 54, 57
Sanction scale	35, 54
Scorer	43
- Location	43
- Responsibilities	43
Screening	27, 58
Second Referee	40
- Authority	40
- Location	40
- Responsibilities	41
Service	26
Sequence of regular game interruptions	30
Service order	21
Service order faults	27
Side bands	14
Sportsmanlike conduct	34
Standards	15
States of play	22
Structure	14
Structure of play	20

T	
Teams	16
Team composition	16
Team hits	23, 29
Team leaders	17
Team line-up	21
The toss	20
Time-out and Technical Time-out	30
To score a point	19
To score a point, win a set and the match ..	19
To win a set	20
To win the match	20
Types of delays	31

U	
Uniformity of balls	15

V	
Video Challenge System	42

W	
Weather	13

Z	
Zones and areas	13



FIVB[™]



fivb.com

