المحاضرة 13 : شكل اللعب

1.4.1 لتسجيل نقطة والفوز بالشوط و المبارات :

أولا : لتسجيل نقطة :

أ– النقطة:

– يسجل الفريق نقطة: عند هبوط الكرة بنجاح على ملعب المنافس ، عندما يرتكب الفريق المنافس خطأ ، عندما يجازي الفريق المنافس بإنذار .

الخطأ :

– يرتكب الفريق خطأ بجعل اللعب مخالفا للقواعد(أو بانتهاكها بطريقة أخرى)، يقدر الحكام الأخطاء ويحددوا النتائج طبقا للقواعد.

– إذا أرتكب خطأ أو أكثر على التوالي، يحسب الخطأ الأول فقط.

– إذا أرتكب خطأ أو أكثر بواسطة المتنافسين في وقت واحد، يحسب خطأ مزدوجا ويعاد التداول.

ب– التداول والتداول المكتمل:

– التداول: عبارة عن تبعات حركات اللعب من لحظة ضربة الأرسال بواسطة المرسل حتى تكون الكرة خارج اللعب .

– التداول المكتمل : عبارة عن تبعات حركات اللعب وتكون نتيجتها الحصول على نقطة .

– إذا فاز الفريق المرسل بالتداول يحرز نقطة ويستمر بالإرسال.

– إذا فاز الفريق المستقبل بالتداول يحرز نقطة ويجب أن يقوم بالإرسال التالي.

ثانيا : للفوز بالشوط :

يفوز بالشوط الفريق الذي يسجل 25 نقطة أولا ويتقدم نقطتين على الأقل(ما عدا في الشوط الفاصل – الخامس)، وفي حالة التعادل24-24 يستمر اللعب حتى يصل الفارق نقطتين .

ثالثا : للفوز بالمبارات :

– يفوز بالمباراة الفريق الذي يفوز بثلاثة أشواط

– يلعب الشوط الفاصل(الخامس)إلى 15 نقطة وبتقدم نقطتين في حالة التعادل كحد أدنى.

رابعا : التخلف والفريق غير المكتمل:

– عندما يرفض الفريق اللعب بعد أن يطلب منه ذلك، فإنه يعلن متخلفا ويخسر المباراة0 بنتيجة 25– 0 لكل شوط و بنتيجة 3– 0 للمباراة .

– إذا لم يتواجد الفريق على أرض الملعب في الوقت المحدد دون مبرر معقول ، فإنه يعتبر متخلفا وبنفس النتيجة كما هو في القاعدة السابقة .

– إذا أعلن الفريق غير مكتمل للشوط أو المباراة، فإنه يخسر الشوط أو المباراة ويعطى الفريق المنافس النقاط أو النقاط والأشواط المطلوبة للفوز بالشوط أو المباراة ويحتفظ الفريق غير المكتمل بنقاطه وأشواطه.

2.4.1 نظام اللعب

أولا : القرعة : يقوم الحكم الأول قبل المباراة بإجراء القرعة يتحدد بموجبها الإرسال الأول وجانبي الملعب في الشوط الأول، و إذا تقرر لعب الشوط الفاصل، فإنه يتم إجراء قرعة جديدة ، كما تجرى القرعة في حضور رئيسي الفريقين ، و يختار الفائز بالقرعة: **إما** الحق في الإرسال أو إستقبال الإرسال ، أو جانب الملعب و يأخذ الخاسر الإختيار المتبقي.

ثانيا : فترة الإحماء الرسمية: قبل المباراة ، إذا كان لدى الفريقين ملعب آخر تحت تصرفهما مسبقاً ، تعطى فترة

إحماء 6 دقائق معاً عند الشبكة ، وإذا لم يكن فإنه يحق لهما 10 دقائق.

– لمسابقات الاتحاد الدولي لكرة الطائرة العالمية والرسمية يسمح الإحماء على الشبكة للفريقين معا لمدة 10دقائق.

– إذا طلب أي رئيس للفريق إحماء رسمي منفصل(على التوالي)عند الشبكة ، فيجوز للفريقين بذلك لثلاث دقائق أو خمس دقائق لكل فريق.

– في حالة تعاقب فترات الإحماء الرسمي، يأخذ الفريق الذي له الإرسال الأول دوره أولا عند الشبكة.

ثالثا : ترتيب الدوران الأساسي للفريق

– يجب أن يتواجد دائما ستة لاعبين لكل فريق في الملعب.

– يوضح الترتيب الأساسي للفريق ترتيب دوران اللاعبين في الملعب، ويجب المحافظة على هذا الترتيب طوال الشوط.

– قبل بداية كل شوط يقدم المدرب ترتيب الدوران الأساسي لفريقه على ورقة ترتيب الدوران أو عن طريق جهاز إلكتروني إذا استخدم ، وتسلم هذه الورقة مستوفاة وموقعه إلى الحكم الثاني أو المسجل أو إرسالها إلكترونيا مباشرة إلى المسجل الكتروني.

– اللاعبون غير المسجلين في ترتيب الدوران الأساسي للشوط هم البدلاء لذلك الشوط ، ماعدا اللاعبان الحران.

– بمجرد تسليم ورقة ترتيب الدوران للحكم الثاني أو المسجل، لا يجوز السماح بأي تغيير بدون تبديل عادي.

– التعارضات بين مراكز اللاعبين في الملعب وما في ورقة ترتيب الدوران يراعى التالي:

– عندما يكتشف مثل هذا التعارض قبل بداية الشوط ، يجب تصحيح مراكز اللاعبين طبقا لما هو موجود بورقة ترتيب الدوران ، ولا يكون هناك جزاء.

– قبل بداية الشوط إذا وجد لاعب في الملعب غير مسجل في ورقة ترتيب الدوران لذلك الشوط ، يجب تبديل هذا اللاعب طبقا لورقة ترتيب الدوران ، ولا يكون هناك جزاء.

– إذا رغب المدرب في إبقاء مثل هذا اللاعب(اللاعبين)غير المسجل في الملعب ، يجب عليه طلب تبديل(تبديلات)عادي عن طريق استخدام إشارة اليد المعنية لذلك والذي سيسجل بعدئذ على استمارة التسجيل .

– إذا اكتشف تعارض فيما بعد بين مراكز اللاعبين وورقة ترتيب الدوران ، يجب على الفريق المخطىء العودة إلى المراكز الصحيحة ، وتبقى نقاط المنافس سارية بالإضافة الى انه

يحصل على نقطة والإرسال التالي، ويجب إلغاء جميع النقاط التي سجلها الفريق عند الخطأ من اللحظة الصحيحة للخطأ حتى اكتشاف الخطأ.

– عندما يتواجد اللاعب في الملعب ولكنه غير مسجل ضمن قائمة الفريق على استمارة التسجيل، تبقى نقاط المنافس سارية ، بالإضافة الى انه يكسب نقطة والإرسال ، و الفريق المخطئ سيفقد جميع النقاط و/أو الأشواط 0:25 (إذا لزم الأمر) المكتسبة منذ لحظة دخول اللاعب الغير مسجل إلى الملعب، وسيتعين تقديم ورقة ترتيب دوران معدلة وإرسال اللاعب المسجل الجديد إلى الملعب بمركز اللاعب الغير مسجل.

رابعا : المراكز:

– في اللحظة التي تضرب بها الكرة بواسطة المرسل، يجب أن يكون كل فريق داخل ملعبه وفقا لترتيب الدوران فيما عدا المرسل .

– ترقم مراكز اللاعبين كالتالي: اللاعبون الثلاثة على طول الشبكة هم لاعبو الصف الأمامي يشغلون المراكز

(4أمامي أيسر)،(3 أمامي أوسط)و(2 أمامي أيمن.) ، أما الثلاثة الآخرون فهم لاعبو الصف الخلفي الذين يشغلون المراكز(5 خلفي أيسر)،(6خلفي أوسط)و(1 خلفي أيمن.)

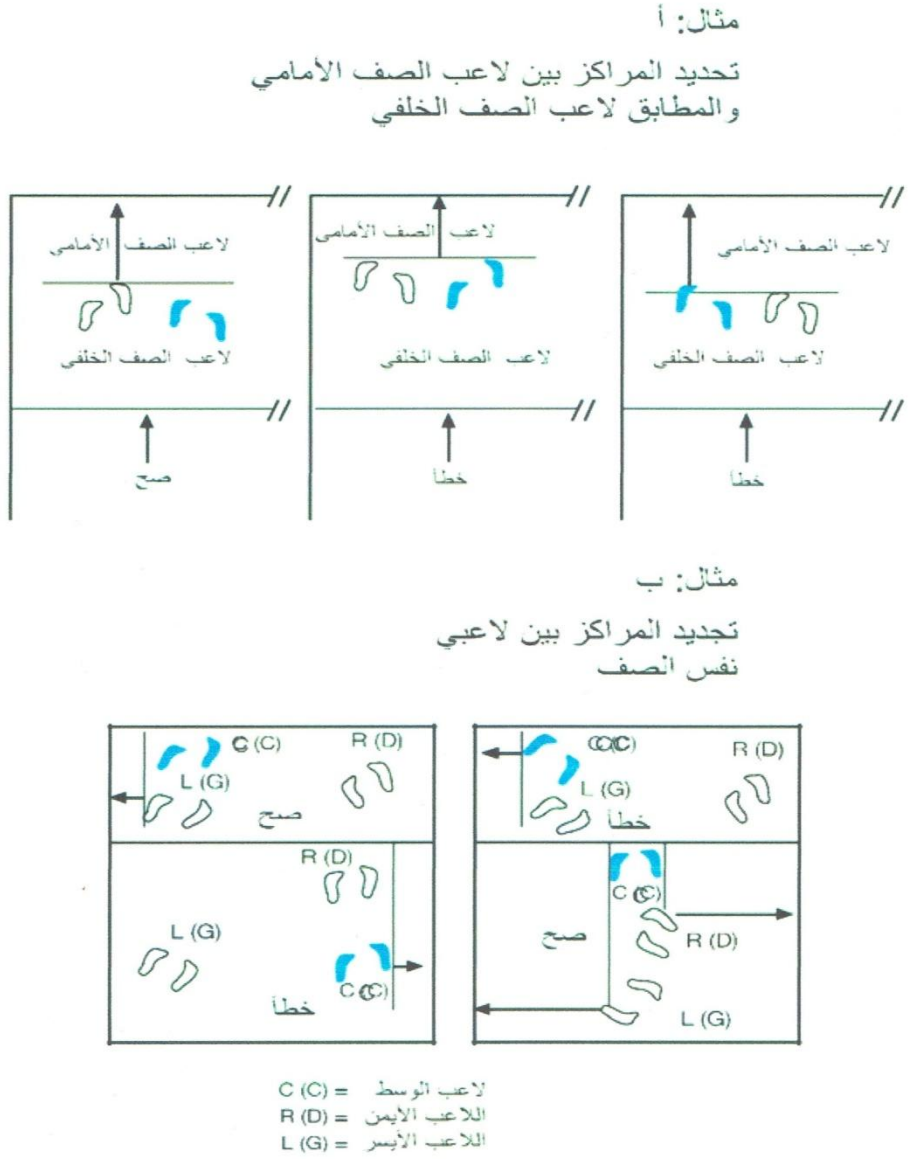
– الصلة بين مراكز اللاعبين : يجب على كل لاعب صف خلفي أن يكون في مركز أبعد من خط المنتصف من

اللاعب المماثل له في الصف الأمامي ، يجب أن يكون لاعبو الصف الأمامي ولاعبو الصف الخلفي على التوالي في وضع جانبي وفقا للترتيب الموضح في القاعدة السابقة .

– تحدد مراكز اللاعبين وتتم مراقبتها طبقا لمواقع أقدامهم الملامسة للأرض كالتالي : يجب أن يكون جزء على الأقل من قدم أي من لاعبي الصف الأمامي أقرب إلى خط المنتصف من قدمي لاعب الصف الخلفي المماثل له،

يجب أن يكون جزء على الأقل من قدم لاعب الجانب الأيمن(الأيسر)أقرب إلى الخط الجانبي الأيمن (الأيسر)من قدمي لاعب الوسط في ذلك الصف.

- يحق للاعبين بعد إرسال الكرة التحرك وشغل أي مركز في ملعبهم والمنطقة الحرة.



شكل يبين مراكز اللاعبين

خامسا : خطأ المركز:

- يرتكب الفريق خطأ المركز إذا لم يكن أي لاعب في مركزه الصحيح في لحظة ضرب المرسل الكرة .

– عندما يتواجد اللاعب بالملعب من خلال تبديل غير قانوني، ويستأنف اللعب، يحسب هذا كخطأ مركز مع النتائج المترتبة على التبديل غير القانوني.

– عندما يرتكب المرسل خطأ إرسال في لحظة ضربة الإرسال فإن خطأ المرسل يحسب قبل خطأ المركز.

– عندما يصبح الإرسال خاطئاً بعد ضربة الإرسال فإن خطأ المركز هو الذي يحتسب .

– يؤدي خطأ المركز إلى النتائج التالية: يجازي الفريق بنقطة والإرسال للمنافس ، تصحح مراكز اللاعبين .

سادسا : الدوران

– يحدد ترتيب الدوران بواسطة الترتيب الأساسي للفريق ، وتتم مراقبته من خلال ترتيب الإرسال ومراكز اللاعبين طوال الشوط .

– عندما يكسب الفريق المستقبل الحق في الإرسال ، يدور لاعبوه مركزا واحدا في إتجاه عقرب الساعة :يدور اللاعب في مركز 2 إلى مركز 1 ليرسل، ويدور اللاعب في مركز 1 إلى مركز ..6 إلخ.

سابعا : خطأ الدوران :

– يرتكب خطأ الدوران عندما لا يؤدي الإرسال طبقا لترتيب الدوران ويؤدي إلى النتائج التالية:

– يوقف المسجل اللعب بواسطة الجرس، ويكسب المنافس نقطة والإرسال التالي.

– اذا تم اكتشاف خطأ الدوران بعد إنتهاء التداول والتي بدأت بخطا الدوران تمنح فقط نقطة للمنافس بغض النظر عن ما آلت إليه نتيجة التداول.

– يجب تصحيح ترتيب دوران اللاعبين للفريق المخطئ ، بالإظافة إلى ذلك ، يتعين على المسجل أن يحدد بدقة اللحظة التي إرتكب فيها الخطأ ، و يجب إلغاء جميع النقاط التالية لذلك والمسجلة بواسطة الفريق المخطئ ، وتظل نقاط الفريق المنافس كما هي.

– عندما يتعذر تحديد تلك اللحظة، لا يتم إلغاء النقطة(النقاط) والجزاء الوحيد هو نقطة و الإرسال للمنافس.