6.3	**للفوز بالمباراة**	D11(9)
6.3.1	يفوز بالمباراة الفريق الذي يفوز بثلاثة أشواط.	6.2
6.3.2	في حالة التعادل 2–2 يلعب الشوط الفاصل (الخامس) إلى 15 نقطة وبتقدم نقطتين كحد أدنى.	7.1
6.4	**التخلف والفريق غير المكتمل**	
6.4.1	عندما يرفض الفريق اللعب بعد أن يطلب منه ذلك، فإنه يعلن متخلفا ويخسر المباراة بنتيجة 3– صفر للمباراة و25–صفر لكل شوط	6.2, 6.3
6.4.2	إذا لم يتواجد الفريق على أرض الملعب في الوقت المحدد دون مبرر معقول، فإنه يعتبر متخلفا وبنفس النتيجة كما هو في القاعدة 6.4.1	
6.4.3	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.	6.2,6.3 7.3.1
7	**نظام اللعب**	
7.1	**القرعة**	
	يقوم الحكم الأول قبل المباراة بإجراء القرعة يتحدد بموجبها الإرسال الأول وجانبي الملعب في الشوط الأول.	12.1.1
	إذا تقرر لعب الشوط الفاصل، فإنه يتم إجراء قرعة جديدة.	6.3.2
7.1.1	تجرى القرعة في حضور رئيسي الفريقين.	5.1
7.1.2	يختار الفائز بالقرعة:	
	إما	
7.1.2.1	الحق في الإرسال أو إستقبال الإرسال.	12.1.1
	أو	
7.1.2.2	جانب الملعب	
	يأخذ الخاسر الإختيار المتبقي.	
7.2	**فترة الإحماء الرسمية**	
7.2.1	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 التسخين على الشبكة للفريقين معا لمدة 10 دقائق.**	

Scanned with CamScanner

7.2.2	إذا طلب أي رئيس للفريق إحماء منفصل (على التوالي) عند الشبكة، فيجوز للفريقين بذلك لثلاث دقائق أو خمس دقائق للفريق طبقا للقاعدة 7.2.1.	7.2.1
7.2.3	في حالة تعاقب فترات الإحماء، يأخذ الفريق الذي له الإرسال الأول دوره أولا عند الشبكة.	7.1.2.1,7.2.2
7.3	**ترتيب الدوران الأساسي للفريق**	
7.3.1	يجب أن يتواجد دائما ستة لاعبين لكل فريق في الملعب.	6.4.3
	يوضح الترتيب الأساسي للفريق ترتيب دوران اللاعبين في الملعب، ويجب المحافظة على هذا الترتيب طوال الشوط.	7.6
7.3.2	قبل بداية كل شوط يقدم المدرب ترتيب الدوران الأساسي لفريقه على ورقة ترتيب الدوران عن طريق جهاز إلكتروني إذا استخدم، وتسلم هذه الورقة مستوفاة وموقعه إلى الحكم الثاني أو المسجل أو إلكترونيا مباشرة إلى المسجل اللالكتروني.	5.2.3.1,24.3.1, 25.2.1.2
7.3.3	اللاعبون غير المسجلين في ترتيب الدوران الأساسي للشوط هم البدلاء لذلك الشوط (ماعدا اللاعبان الحران).	7.3.2, 15.5
7.3.4	بمجرد تسليم ورقة ترتيب الدوران للحكم الثاني أو المسجل، لا يجوز السماح بأي تغيير بدون تبديل عادي.	15.2.2,15.5 D11(5)
7.3.5	التعارضات بين مراكز اللاعبين في الملعب وما في ورقة ترتيب الدوران يراعى التالي:	24.3.1
7.3.5.1	عندما يكتشف مثل هذا التعارض قبل بداية الشوط، يجب تصحيح مراكز اللاعبين طبقا لما هو موجود بورقة ترتيب الدوران، ولا يكون هناك جزاء.	7.3.2
7.3.5.2	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.	7.3.2
7.3.5.3	وعلى أي حال، إذا أراد المدرب في الإبقاء على مثل هذا اللاعب (اللاعبين) غير المسجل في الملعب، يجب عليه طلب تبديل (تبديلات) عادي عن طريق استخدام أشارة اليد المعنية لذلك والذي سيسجل بعدئذ على استمارة التسجيل. وإذا اكتشف تعارض فيما بعد بين مراكز اللاعبين وورقة ترتيب الدوران، يجب على الفريق المخطىء العودة إلى المراكز الصحيحة، وتبقى نقاط المنافس سارية بالإضافة انه يحصل على نقطة والإرسال التالي، ويجب إلغاء جميع النقاط المسجلة بواسطة الفريق عند الخطأ من اللحظة الصحيحة للخطأ حتى اكتشاف الخطأ.	15.2.2, D11(5)
7.3.5.4	عندما يتواجد اللاعب في الملعب ولكنه غير مسجل ضمن قائمة الفريق على استمارة التسجيل، تبقى نقاط المنافس سارية، بالإضافة انه يكسب نقطة والإرسال، والفريق المخطئ سيفقد جميع النقاط و/أو الأشواط (25- صفر 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.	6.1.2,7.3.2

Scanned with CamScanner

7.4	**المراكز**	D4
	في اللحظة التي تضرب بها الكرة بواسطة المرسل، يجب أن يكون كل فريق داخل ملعبه وفقا لترتيب الدوران (فيما عدا المرسل).	7.6.1,8.1 12.4
7.4.1	ترقم مراكز اللاعبين كالتالي:	
7.4.1.1	اللاعبون الثلاثة على طول الشبكة هم لاعبو الصف الأمامي يشغلون المراكز 4 (أمامي أيسر)، 3 (أمامي أوسط) و2 (أمامي أيمن).	
7.4.1.2	أما الثلاثة الآخرون فهم لاعبو الصف الخلفي الذين يشغلون المراكز 5 (خلفي أيسر)، 6 (خلفي أوسط) و 1 (خلفي أيمن).	
7.4.2	الصلة بين مراكز اللاعبين	
7.4.2.1	يجب على كل لاعب صف خلفي أن يكون في مركز أبعد من خط المنتصف من اللاعب المماثل له في الصف الأمامي.	
7.4.2.2	يجب أن يكون لاعب الصف الأمامي ولاعبو الصف الخلفي على التوالي في وضع جانبي وفقا للترتيب الموضح في القاعدة 7.4.1	
7.4.3	تحدد مراكز اللاعبين وتتم مراقبتها طبقا لمواقع أقدامهم الملامسة للأرض كالتالي:	D4
7.4.3.1	يجب أن يكون جزء على الأقل من قدم أي من لاعبي الصف الأمامي أقرب إلى خط المنتصف من قدمي لاعب الصف الخلفي المماثل له.	1.3.3
7.4.3.2	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.	1.3.2
7.4.4	يحق للاعبين بعد إرسال الكرة التحرك وشغل أي مركز في ملعبهم والمنطقة الحرة	
7.5	**خطأ المركز**	D4, D11(13)
7.5.1	يرتكب الفريق خطأ المركز إذا لم يكن اللاعب في مركزه الصحيح في اللحظة التي تضرب فيها الكرة بواسطة المرسل. عندما يكون اللاعب بالملعب من خلال تبديل غير قانوني، وأستؤنف اللعب، ويحسب هذا كخطأ مركز مع النتائج المترتبة على التبديل غير القانوني	7.3, 7.4 15.9
7.5.2	عندما يرتكب المرسل خطأ إرسال في لحظة ضربة الإرسال فإن خطأ المرسل يحسب قبل خطأ المركز.	12.4 12.7.1
7.5.3	عندما يصبح الإرسال خاطئاً بعد ضربة الإرسال فإن خطأ المركز هو الذي يحتسب.	12.7.2
7.5.4	يؤدي خطأ المركز إلى النتائج التالية:	
7.5.4.1	يجازي الفريق بنقطة والإرسال للمنافس.	6.1.3
7.5.4.2	لابد من تصحيح مراكز اللاعبين.	7.3, 7.4

Scanned with CamScanner

7.6	**الدوران**	
7.6.1	يحدد ترتيب الدوران بواسطة الترتيب الأساسي للفريق، وتتم مراقبته من خلال ترتيب الإرسال ومراكز اللاعبين طوال الشوط.	7.3.1, 7.4.1, 12.2
7.6.2	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	12.2.2.2
7.7	**خطأ الدوران**	D11 (13)
7.7.1	يرتكب خطأ الدوران عندما لا يؤدي الإرسال طبقا لترتيب الدوران ويؤدي إلى النتائج التالية:	7.6.1 12
7.7.1.1	يوقف المسجل اللعب بواسطة الجرس، ويكسب المنافس نقطة والإرسال التالي. اذا تم اكتشاف خطأ الدوران بعد إنتهاء التداول البادئ بخطأ الدوران ،تمنح فقط نقطة للمنافس بغض النظر عما آلت إليه نتيجة التداول.	6.1.3
7.7.1.2	يجب تصحيح ترتيب دوران اللاعبين للفريق المخطئ	7.6.1
7.7.2	علاوة على ذلك، يتعين على المسجل أن يحدد بدقة اللحظة التي إرتكب فيها الخطأ، ويجب 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 والإرسال للمنافس.	25.2.2.2 6.1.3

Scanned with CamScanner