

MİNİ VOLEYBOL
OYUN KURALLARI
2019-2020

İÇİNDEKİLER
OYUNUN ÖZELLİKLERİ

FASIL I

KISIM I

OYUN

BÖLÜM BİR: TESİSLER VE DONATIM

1. Oyun Sahası

1.1 Ölçüler

1.2 Oyun sahasının yüzeyi

1.3 Oyun alanındaki çizgiler

1.4 Bölgeler ve sahalar

1.5 Isı ve Aydınlatma

2. File ve Direkler

2.1 Filenin yüksekliği

2.2 Filenin Yapısı

2.3 Yan bantlar

2.4 Antenler

2.5 Direkler

2.6 İlave malzemeler

3. Toplar

3.1 Standartları

3.2 Topların benzerliği

3.3 Üç top sistemi

BÖLÜM İKİ: KATILANLAR

4. Takımlar

4.1 Takımın oluşumu

4.2 Takımın yerleşimi

4.3 Malzemeler

4.4 Malzeme değişiklikleri

4.5 Yasaklanmış eşyalar

5. Takım Liderleri

5.1 Kaptan

5.2 Antrenör

BÖLÜM ÜÇ: OYUN DÜZENİ

6. Sayı Almak, Set ve Maç Kazanmak

6.1 Sayı almak

6.2 Set kazanmak

6.3 Maç kazanmak

6.4 Maçta hazır bulunmama ve eksik takım

7. Oyunun Yapısı

7.1 Kura

7.2 Isınma devresi

7.3 Takımın başlangıç dizilişi

7.4 Pozisyonlar

7.5 Pozisyon hatası

7.6 Dönüş

7.7 Dönüş hatası

BÖLÜM DÖRT: OYUN HAREKETLERİ

8. Oyunun Seyri

8.1 Oyundaki top

8.2 Oyun dışı top

8.3 “DAHİL” top

8.4 “HARİÇ” top

9. Topla Oynama

9.1 Takım vuruşları

9.2 Vuruşun özellikleri

9.3 Topla oynarken yapılan hatalar

10. Filedeki Top

10.1 Fileyi geçen top

10.2 Fileye değen top

10.3 Filenin içindeki top

11. Filedeki Oyuncu

11.1 Filenin diğer tarafına uzanma

11.2 Filenin altından geçme

11.3 File ile temas

11.4 Oyuncuların filedeki hataları

12. Servis

12.1 Bir setteki ilk servis

12.2 Servis sırası

12.3 Servis atma izni

12.4 Servisin atılması

12.5 Perdeleme

12.6 Servis atma esnasında yapılan hatalar

12.7 Servis vuruşundan sonrasında yapılan hatalar ve pozisyon hataları

13. Hücum Vuruşu

13.1 Hücum vuruşunun özellikleri

13.2 Hücum vuruşundaki kısıtlamalar

13.3 Hücum vuruşu hataları

14. Blok

14.1 Blok yapma

14.2 Blok teması

14.3 Rakibin boşluğunda blok yapma

14.4 Blok ve takım vuruşları

14.5 Servise blok yapma

14.6 Blok yapma hataları

BÖLÜM BEŞ: DURAKLAMALAR, FASILALAR VE GECİKTİRMELER

15. Kurallara Uygun Oyun Duraklamaları

15.1 Kurallara uygun oyun duraklamalarının sayısı

15.2 Kurallara uygun oyun duraklaması talepleri

15.3 Duraklamaların birbirini takip etmesi

15.4 Molalar ve teknik molalar

16. Oyunu Geciktirmeler

16.1 Geciktirme türleri

16.2 Geciktirme yaptırımları

17. İstisnai Oyun Duraklamaları

17.1 Sakatlanma

17.2 Harici müdahale

17.3 Uzatılmış duraklamalar

18. Fasilalar ve Oyun Alanlarının Değişimi

18.1 Fasilalar

18.2 Oyun alanlarının değişimi

BÖLÜM ALTI: LİBERO OYUNCUSU

19. Libero Oyuncusu

19.1 Libero oyuncu kullanımı yoktur.

BÖLÜM YEDİ: OYUNA KATILANLARIN DAVRANIŞLARI

20. Davranış Koşulları

20.1 Sportmence davranış

20.2 Dürüst sporculuk

21. Hatalı Davranış ve Yaptırımları

21.1 Küçük hatalı davranışlar

21.2 Yaptırımlara yol açan hatalı davranışlar

21.3 Yaptırım tablosu

21.4 Yaptırımların uygulanması

21.5 Set öncesi ve setler arasındaki hatalı davranışlar

21.6 Yaptırım kartları

FASIL II

KISIM II

HAKEMLER, SORUMLULUKLARI VE RESMİ EL İŞARETLERİ

BÖLÜM SEKİZ: HAKEMLER

22. Hakem Grubu ve Yönetim Usulleri

22.1 Oluşum

22.2 Yönetim Usulleri

23. Bař Hakem

23.1 Duruř yeri

23.2 Yetkileri

23.3 Sorumlulukları

FASIL I

KISIM I

OYUN BÖLÜM BİR TESİSLER VE DONATIM

1. OYUN SAHASI

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

1.1 ÖLÇÜLER

Oyun alanının **yarı sahası 7 x 7 m, tamamı ise 14 x 7 m ölçülerinde** bir dikdörtgendir ve her yönde en az 3 m genişliğinde olan bir serbest bölge ile çevrilmiştir. Oyun sahasının üzerinde bulunan serbest oyun boşluğu, her türlü engelden arındırılmış olmalıdır. Serbest oyun boşluğu, oyun sahası yüzeyinden ölçüldüğünde en az 7 m yüksekliğinde olmalıdır.

1.2 OYUN SAHASININ YÜZEYİ

Resmi Oyun Kurallarında belirtildiği şekilde olmalıdır.

1.3 OYUN ALANININ ÜZERİNDEKİ ÇİZGİLER

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

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

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

1.4 BÖLGELER VE SAHALAR

1.4.1 Servis bölgesi

Servis bölgesi, her dip çizginin gerisinde **7 m** genişliğindeki sahadır. Bu bölgenin yan sınırları, dip çizgilerden 20 cm geriye, yan çizgilerin uzantısı olarak çizilen 15 cm uzunluğunda iki kısa çizgiyle belirlenir. Her iki kısa çizgi de servis bölgesinin genişliğine dahildir

1.4.2.Oyuncu değişim bölgesi

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

ISI VE AYDINLATMA

Resmi Oyun Kurallarında belirtilen değerlerde olmalıdır.

2. FİLE VE DİREKLER

2.1 FİLENİN YÜKSEKLİĞİ

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

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

FİLENİN YAPISI

File, 1 m genişliđinde, 8.50 ila 9 m uzunluğundadır (yan bantların her bir yanındaki 25 ila 50 cm dahil) ve 10 cm lik karelerden oluşan siyah iplerden yapılmıştır. Diđer hususlar Resmi Oyun Kurallarında belirtildiđi şekilde olmalıdır.

2.3 YAN BANTLAR

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

2.4 ANTENLER

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

2.5 DİREKLER

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

3. TOPLAR

3.1 STANDARTLAR Top, 200 – 220 gram ağırlığında ve Mikasa MVA 123 SL olmalıdır. Basıncı 0,300 – 0,325 kgf/cm²'dir. Topun çevresi 65-67 cm'dir.

BÖLÜM İKİ: KATILANLAR

4. TAKIMLAR

4.1 TAKIMIN OLUŞUMU

Yarışma Mini Voleybolu kulüp müsabakalarında; 10(on) yaş altındaki erkek sporcular, 10(on)yaş altındaki kız sporcular yer alacaktır.

Yarışma Mini Voleybolu ortaokul küçük takım müsabakalarında; 10 (on) yaş altındaki kız ve erkek sporcu-öğrenciler yer alacaktır.

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

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

4.1.3 Mini Voleybol kulüp müsabakalarında Takımın başında; Çocuk ve Genç Çalıştırabilir Sertifikası Programına katılmış antrenörler arasından en az 1. Kademe Yardımcı antrenör olmak kaydıyla lisans vizesini yaptırmış antrenör yer alabilir. Antrenör belgeleri her müsabaka öncesinde müsabakanın gözlemcisi tarafından kontrol edilmelidir.

4.1.4 Mini Voleybol Ortaokul küçük takım müsabakalarında Takımın başında; Çocuk ve Genç Çalıştırabilir Sertifikası Programına katılmış antrenörler arasından en az 1. Kademe Yardımcı antrenör olmak kaydıyla lisans vizesini yaptırmış antrenör ve/veya Beden Eğitimi Öğretmeni yer alabilir.

4.2 TAKIMIN YERLEŞİMİ

4.2.1 Başlangıçta oyunda olmayan oyuncular, yedek sırasında oturmalıdırlar.

4.2.2 Antrenörler kendi takımının oyun alanlarının yardımcı hakem tarafındaki serbest bölge içerisindeki Antrenör tahditli bölgeleri dışında (oyun alanı yan çizgisine 1.75 m uzakta) ayakta durarak veya yürüyerek takımını yönetir.

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

4.3 MALZEMELER.

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

4.4 MALZEMEDEĞİŞİKLİKLERİ

Resmi Oyun Kurallarında belirtilen şekilde uygulanır.

4.5 YASAKLANMIŞ EŞYALAR

4.5.1 Oyuncuların sakatlanmasına sebep olabilecek veya onlara suni bir avantaj sağlayacak şeylerin kullanılması yasaklanmıştır.

4.5.2 Oyuncular riski kendisine ait olmak kaydıyla gözlük ve lens takabilirler.

5. TAKIM LİDERLERİ

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

5.1 KAPTAN

5.1.1

Maç öncesi takım kaptanı takım listesinin doğru olduğunu teyit etmek için müsabaka cetvelini imzalar ve kurada takımını temsil eder.

5.1.2 Maç esnasında ve oyun alanında olduğu sürece, takım kaptanı oyundaki kaptandır. Takım kaptanı oyundan çıktığı anda, yerine giren eş oyuncu oyundaki kaptan görevini üstlenir. Topun oyun dışı olduğu zamanlarda sadece oyundaki kaptan hakemle konuşma hakkına sahiptir.

5.1.2.1

Takım arkadaşlarının isteklerini veya sorularını iletir.

5.1.3 Maç sonunda takım kaptanı :

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

5.2 ANTRENÖR

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

5.2.2 Başlangıç pozisyonlarını belirler.

5.2.3 Maç esnasında antrenör :

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

5.2.3.2 Mola talebinde bulunur, Takımların her sette iki (2) mola hakkı vardır.

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

BÖLÜM ÜÇ

OYUN DÜZENİ

6. SAYI ALMAK, SET VE MAÇ KAZANMAK

6.1 BİR SAYI ALMAK

6.1.1 Bir takım aşağıdaki durumlarda sayı alır:

6.1.1.1 Top, rakibin oyun alanında zemine temas ettiğinde,

6.1.1.2 Rakip takım bir oyun hatası yaptığında,

6.1.1.3 Rakip takımın bir oyuncusu veya Antrenörü Kırmızı kart görerek İhtar cezası aldığında,

6.1.2 Hata

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

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

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

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

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

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

6.2 SET KAZANMAK

Yarışmalar kazanılmış 2 (iki) set üzerinden oynatılır. İlk iki set 25'er sayı, 1- 1(bir bir) lik eşitlik halinde ise 15 (on beş) sayılık netice seti oynatılır. İlk iki set (3'üncü netice seti hariç) en az 2 sayı farkla ilk önce 25 sayıya ulaşan takım tarafından kazanılır. Sayılarda 24-24'lük eşitlik olması halinde oyun iki

sayılık farka ulaşılan kadar (26-24, 27-25,vb.) devam eder. Netice seti (3'üncü set) en az 2 sayı farka ulaşmak şartıyla 15 sayı üzerinden oynanır.

6.3 MAÇ KAZANMAK

6.3.1 Maç, iki seti alan takım tarafından kazanılır.

6.3.2 Bir takım bir günde en fazla 2 maç oynayabilir.

6.4 MAÇTA HAZIR BULUNMAMA

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

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

6.5 EKSİK TAKIM

Bir takım sahaya 8(sekiz) oyuncudan daha az sayıda oyuncuyla (7(yedi) oyuncu ile çıkarsa maç oynatılmaz ve o takım eksik ilan edilir. Bir takımın 10 asıl oyuncusundan herhangi bir oyuncusu oyundan çıkarma cezası olarak (tek elde sarı-kırmızı kart gösterilerek) oyun dışı olduğunda, sakatlanarak veya hastalanarak oyundan çıkmak zorunda kaldığında (en az 7 oyuncusu kalana kadar) takım eksik ilan edilir ve o seti kaybeder. Bu durumda takımın kazandığı sayılar aynen kalır, rakibe ise seti kazanması için gereken sayılar verilerek set tamamlatılır.

7. OYUNUN YAPISI

7.1 KURA

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

7.1.1 Kura atışı, iki takım kaptanının huzurunda yapılır.

7.1.2 Kurayı kazananın seçenekleri: YA

Servis atma veya karşılama hakkı VEYA

7.1.2.2 Oyun alanının seçimi.

Kurayı kaybeden kalan seçenekleri alır.

7.2 ISINMA DEVRESİ

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

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

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

7.3 TAKIMIN BAŞLANGIÇ DİZİLİŞİ

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

7.7 DÖNÜŞ HATASI

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

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

7.7.1.2 Oyuncuların dönüş sırası düzeltilir

7.7.2 Buna ilave olarak yazı hakemi hatanın başlangıç anını tam olarak belirlemeli ve sonrasında takımın hatalı durumda kazandığı sayılar iptal edilmelidir. Rakip takımın sayıları aynen geçerli kalır. Eğer hatanın yapıldığı an tespit edilemiyorsa, kazanılmış sayılar iptal edilmez ve hata yapan takım sadece rakibe bir sayı verilerek cezalandırılır ve servis atma hakkı da rakip takıma geçer.

7.7.3 Bir takım aynı oyuncusunun art arda iki servis atışından sonra iki ralliyi de kazanarak 2 (iki) sayı aldıysa, takım lehine sayı olarak sonlanan 2.(ikinci) sayıdan sonra aynı oyuncunun 3.(üçüncü) kez

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

BÖLÜM DÖRT

OYUN HAREKETLERİ

8. OYUNUN SEYRİ

8.1 OYUNDAKİ TOP

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

8.2 OYUN DIŞI TOP

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

8.3 DAHİL TOP: Top, sınır çizgileri de dahil olmak üzere, oyun alanı içinde yere değdiği zaman dahildir.

8.4 HARIÇ TOP: Top şu koşullarda “hariçtir” :

8.4.1 Zemine temas eden kısmı sınır çizgisinin tamamen dışındaysa,

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

8.4.3 Antenlere, kabloları ve direklerle veya filenin yan bantları dışındaki, Değerse,

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

8.4.5 Filenin altındaki boşluktan bütünüyle geçerse,

9. TOPLA OYNAMA

Her takım kendi oyun sahası ve oyun boşluğunda oynamalıdır (Kural 10.1.2 hariç). Bununla beraber top serbest bölgenin dışından da geri çevrilebilir.

9.1 TAKIM VURUŞLARI

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

9.1.1 BİRBİRİNİ TAKİP EDEN TEMASLAR Bir oyuncu art arda iki defa topa vuramaz (Kural 9.2.3, 14.2 ve 14.4.2 hariç).

9.1.2 AYNI ANDA YAPILAN TEMASLAR

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

9.2 VURUŞUN ÖZELLİKLERİ

9.2.1 Top vücudun herhangi bir kısmına temas edebilir

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

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

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

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

9.2.3.3 **Ancak Parmak Pas vuruşunda topa baş hizası ve üzerinde vuruş yapmak Koşuluyla takımın ikinci ve üçüncü vuruşlarında da yapılan çift vuruşlar hata Olarak değerlendirilmez.**

9.3 TOPLA OYNANIRKEN YAPILAN HATALAR

9.3.1 DÖRT VURUŞ:

Bir takımın geri göndermeden önce topa dört defa vurmasıdır.

9.3.3 TUTULMUŞ TOP:

Top, vuruştan sonra sekmezse, tutulmuş ve/veya fırlatılmıştır.

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

9.3.5 EKSİK VURUŞ:

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

10. FİLEDEKİ TOP

10.1 FİLEYİ GEÇEN TOP

Resmi Oyun Kurallarında belirtilen şekilde uygulanacaktır.

11. FİLEDEKİ OYUNCU

11.1 FİLENİN DİĞER TARAFINA UZANMA

11.1.1 Blok esnasında bir blokçu, rakibinin hücum vuruşu öncesi veya anındaki oyununu engellemek koşuluyla, hücum vuruşunu takiben filenin diğer tarafındaki topa dokunabilir.

11.1.2 Hücum vuruşunun kendi oyun boşluğunda yapılmış olması şartıyla, bir oyuncunun, hücum vuruşunu yaptıktan sonra elinin, filenin diğer tarafına geçmesine izin verilir.

11.2 FİLENİN ALTINDAN GEÇME

Resmi Oyun Kurallarında belirtildiği şekilde uygulanacaktır.

11.3 FİLE İLE TEMAS

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

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

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

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

11.4 OYUNCULARIN FİLEDEKİ HATALARI

11.4.1 Bir oyuncu rakibinin hücum vuruşunun öncesinde veya esnasında rakibinin oyun boşluğunda topla veya rakibine dokunursa,

11.4.2 Bir oyuncu, filenin altından rakibin oyun boşluğuna girerken, rakibin oyununu etkilerse,

11.4.3 Bir oyuncunun ayağı (ayakları), rakibinin oyun alanına bütünüyle girerse,

11.4.4 Bir oyuncu aşağıdaki hareketlerden herhangi birini yaparsa, rakibin oyununu etkilemiş olur (daha birçoklarının yanında) ; -

Topla oynama hareketi sürecinde, filenin üst bandına veya antenin file üstündeki 80 cm lik kısmına temas ederse,

- Topla oynama anında fileden destek alırsa,
- Rakibe karşı, kendine bir avantaj yaratırsa,
- Rakip oyuncunun kurallara uygun topla oynama teşebbüsünü engelleyici hareketler yaparsa,

12. SERVİS

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

12.1 BİR SETTEKİ İLK SERVİS

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

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

12.2 SERVİS SIRASI

12.2.1 Oyuncular servis sırasını (1 – 2 - 3 – 4 - 5 – 6 – 7 – 8-9-10) takip etmek zorundadır.

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

12.2.2.1 Servis kullanan takım rallyi kazandığında daha önce servis kullanan oyuncu (veya 2 (iki) sayı art arda kazanıldığı için yerine geçen oyuncu) tekrar servis kullanır.

12.2.2.2 Servis karşılayan takım rallyi kazandığında servis kullanma hakkını da kazanır ve servisi kullanmadan önce bir pozisyon döner. Ön sağ pozisyondan geri sağ pozisyona gelen oyuncu oyundan çıkıp yedek sırasına geçer ve bu oyuncunun yerine giren eş oyuncu servisi kullanır.

12.3 SERVİS ATMA İZNİ

Başhakem her iki takımında oynamaya hazır olduğunu ve servis kullanacak oyuncunun topa sahip bulunduğunu kontrol ettikten sonra servisin kullanılmasına izin verir.

12.4 SERVİSİN ATILMASI

12.4.1 Sadece alttan servis atılır.

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

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

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

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

12.4.5 Başhakemin düdüğünden önce kullanılan servis iptal edilir ve tekrarlatılır.

12.4.6 Müsabaka Mini Voleybolunda Kızlar ve Erkeklerde ilk servis alttan ve rally kazanılmışsa ikinci servis sıçramadan üstten veya alttan atılabilir

12.5 SERVİS ATMA ESNASINDA YAPILAN HATALAR

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

12.5.1.1 Servis sırasını ihlal ederse,

12.5.1.2 Servisi kurallara uygun şekilde kullanmazsa,

12.5.1.3 Servisi 12.4.6 da tanımlandığı şekilde kullanmazsa.

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

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

12.5.2.2 Oyun alanının dışına giderse,

13. HÜCUM VURUŞU

13.1 HÜCUM VURUŞUNUN ÖZELLİKLERİ

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

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

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

13.2 HÜCUM VURUŞUNDAKİ KISITLAMALAR

Arka hat oyuncular, kendi oyun alanı ve serbest bölgelerinin herhangi bir yerinden, sıçrayarak tek elle veya çift elle hücüm vuruşu Yapamazlar. (Sıçrayarak parmak pas veya tip) Arka hat oyuncular sıçramadan olsa dahi tek elle smaç kol tekniği ile hücüm vuruşu yapamaz. Arka hat Oyuncularının ayakları yerden kesilerek veya sıçrayarak manşetle yaptıkları hücüm vuruşu hata olarak değerlendirilmez. Bu tür vuruşlar arka hat oyuncularının hatalı hücüm vuruşu olarak değerlendirilir.

13.3 HÜCUM VURUŞU HATALARI

13.3.1 Bir oyuncu rakip takımın oyun boşluğu içinde topa vurursa,

13.3.2 Bir oyuncu topu harice vurursa,

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

13.3.5 13.2 deki kısıtlamalar ihlal edilirse, hücüm vuruşu hataları yapılmış sayılır.

14. BLOK

14.1 BLOK YAPMA

14.1.1 Öndeki iki oyuncu file önünde bloğa çıkabilir. Ancak arka hat oyuncular file önünde blok yapamaz ve blok teşebbüsünde bulunamaz.

14.1.2 Blok Teşebbüsü Blok teşebbüsü, topa dokunmadan yapılan blok hareketidir.

14.1.3 Tamamlanmış Blok Blokçunun topa değdiği anda blok tamamlanır.

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

14.2 BLOK TEMASI

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

14.3 RAKİBİN OYUN BOŞLUĞUNDA BLOK YAPMA

Blok esnasında, rakip oyuncunun oyununa müdahale etmemek kaydıyla, bir oyuncu ellerini ve kollarını filenin ötesine geçirebilir. Ancak rakip bir hücüm vuruşu yapıncaya kadar filenin ötesinde topa dokunulmasına izin verilmez. Servis dışında rakipten gelen her topa, ön oyuncular tarafından sadece file üstünde blok yapılabilir. Hücüm vuruşu ile rakip oyun sahasına yönlendirilen toplara file üstünde tiplleme şeklinde blok yapılabilir. Bu tek pas olarak değerlendirilmez.

14.4 BLOK VE TAKIM VURUŞLARI

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

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

14.5 SERVİSE BLOK YAPMA

Rakibin servisine blok yapmak yasaktır.

14.6 BLOK YAPMA HATALARI

14.6.1 Blokçu rakibinin hücum vuruşundan önce veya aynı anda rakibin oyun boşluğundaki topa değerse, 14.6.3 Rakibin servisine blok yapılırsa,

14.6.4 Top bloktan harice gönderilirse,

14.6.5 Anten dışından rakibin oyun boşluğundaki topa blok yapılırsa,

BÖLÜM BEŞ

DURAKLAMALAR VE GECİKTİRMELER

15. MOLA

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

15.1 MOLA SAYISI

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

15.2 MOLA TALEPLERİ

15.2.1 Mola, antrenör tarafından veya antrenör takımın başında olmadığı zamanlarda oyundaki kaptan tarafından talep edilir. Bu talep, top oyun dışındayken ve servis düdüğünden önce ilgili el işaretini vermek suretiyle yapılır.

15.3 İKİ MOLANIN BİRBİRİNİ TAKİP ETMESİ

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

15.4 MOLALAR

15.4.1 Mola 30 saniye sürer.

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

15.5 İSTİSNAİ DEĞİŞİKLİK

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

16. OYUNU GECİKTİRMELER

16.1 GECİKTİRMETÜRLERİ

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

16.1.1 Oyuna başlama işaretini aldıktan sonra mola süresini uzatmak,

16.1.2 Mola hakkını kullandığı halde yeni bir mola talebinde bulunmak,

16.1.3 Bir takım mensubunun oyunu geciktirmesi.

16.2 GECİKTİRME YAPTIRIMLARI

Geciktirme Uyarısı: Geciktirme ihtarı: Oyun Kurallarında belirtildiği şekilde uygulanacaktır.

17. İSTİSNAİ OYUN DURAKLAMALARI

17.1 SAKATLANMA

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

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

17.2 HARİCİ MÜDAHALE

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

17.3 UZATILMIŞ DURAKLAMALAR

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

18. FASILALAR VE OYUN ALANLARININ DEĞİŞİMİ

18.1 FASILALAR

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

18.2 OYUN ALANLARININ DEĞİŞİMİ

Resmi Oyun kurallarında belirtildiği şekilde uygulanacaktır.

19. LİBERO OYUNCUSU

19.1 Mini Voleybol Müsabakalarında Takımların 'Libero oyuncu' uygulamasına izin verilmez.

BÖLÜM YEDİ

KATILANLARINDAVRANIŞLARI

20. DAVRANIŞKOŞULLARI

20.1 SPORTMENCEDAVRANIŞ

20.1.1 Oyuna katılanlar yarışma mini voleybolu resmi oyun kurallarını bilmek ve onlara uymak zorundadırlar.

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

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

20.2 DÜRÜST SPORCULUK (FAIR-PLAY)

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

20.2.2 Maçesnasındatakımmensuplarınınkendiaralarındakonusmalarınaizinverilir.

21. HATALI DAVRANIŞ VE YAPTIRIMLARI

21.1 KÜÇÜK HATALI DAVRANIŞLAR

Küçük hatalı davranışlara yaptırım uygulanmaz. Takım mensubunu veya takımı oyundaki kaptan aracılığıyla sözle veya el işaretleriyle uyararak takımların yaptırım uygulanacak seviyeye yaklaşmalarını önlemek başhakemin görevidir.

21.3 Bu uyarı, bir yaptırım değildir ve derhal ortaya çıkan sonuçları yoktur. Müsabaka cetveline de kaydedilmez.

21.2 YAPTIRIMLARA YOL AÇAN HATALI DAVRANIŞLAR

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

21.2.1 Kaba davranış: Terbiye ve ahlak prensiplerine aykırı hareketler,

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

21.2.3 Tecavüzkâr davranış: Fiili fiziksel saldırı veya saldırgan ya da tehditkâr davranışlar,

21.3 CEZATABLOSU

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

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

21.3.2 Oyundan çıkarma

21.3.2.1 Oyundan çıkarma ile cezalandırılan bir takım mensubu setin geri kalan kısmında oynayamaz, eğer oyun alanındaysa kurallara uygun olarak ve derhal değiştirilir ve başka bir sonuç olmaksızın ceza sahasında oturması gerekir. Oyundan çıkarılan bir Antrenör set içindeki yetkilerini kullanma, sete müdahale etme hakkını kaybeder ve ceza sahasında oturmak zorundadır.

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

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

21.3.2.4 Daha önce oyundan çıkarma cezası ile cezalandırılan bir oyuncu tekrar bir kaba davranış veya diskalifiye cezası gerektiren bir davranışta bulursa dahi tekrar oyundan çıkarma ile cezalandırılır.

21.3.2.5 Oyuncular hiçbir şekilde diskalifiye ile cezalandırılmazlar.

21.3.3 Diskalifiye

21.3.3.1 Bu ceza Müsabaka Mini Voleybolunda sadece takım antrenörlerine uygulanır. Diskalifiye ile cezalandırılan antrenör, eğer oyun alanındaysa derhal müsabaka sahasını terk eder ve ayrıca maçı izleyemeyeceği ve oyun sahasındaki takım mensupları ve resmi görevlilerle iletişim kuramayacağı bir bölgeye gönderilir.

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

21.4 HATALI DAVRANIŞ CEZALARININ UYGULAMALARI

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

21.4.2 Aynı takım mensubunun aynı maçtaki hatalı davranış tekrarı, artarak cezalandırılır (**takım mensubuna birbirini izleyen her hatası için daha ağır bir ceza uygulanır ancak, oyuncular için en fazla oyundan çıkarma cezası verilebilir**).

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

21.5 SET ÖNCESİ VE SETLER ARASINDAKİ HATALI DAVRANIŞLAR

Setlerden önce veya setler arasında meydana gelen herhangi bir hatalı davranış Kural 21,3 uyarınca değerlendirilir ve cezalar bir sonraki sette uygulanır.

21.6 HATALI DAVRANIŞLARIN ÖZETİ VE KULLANILAN KARTLAR UYARI:

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

İHTAR: Cezadır. Kırmızı kart gösterilir.

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

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

KISIM II

HAKEMLER

BÖLÜM SEKİZ: HAKEMLER

HAKEM GRUBU VE YÖNETİM USÜLLERİ

22.1 OLUŞUM

Bir maçtaki hakem grubu aşağıdaki görevlilerden oluşur:

22 -Başhakem

23 - Yardımcı hakem

24 - Yazı hakemi - Skor hakemi

22.2 YÖNETİM USÜLLERİ

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