جامعة الحمدانية

كلية التربية البدنية وعلوم الرياضة

المرحلة الرابعة

المادة / الكرة الطائرة

المحاضرة الثالثة (شكل اللعب)

مدرسا المادة / م.د محمود عبدالعالي صالح

م.م احسان يونس حمزة

الفصل الثالث

شكل اللعب

انظر القواعد

6 لتسجيل نقطة والفوز بالشوط والمباراة

1.6 لتسجيل نقطة

1.1.6 النقطة

يسجل الفريق نقطة بـ :

1.1.1.6 لمس الكرة ملعب المنافس بنجاح. 8.3

2.1.1.6 عندما يرتكب الفريق المنافس خطأ. 6.1.2

3.1.1.6 عندما يجازي الفريق المنافس بإنذار. 16.2.3, 21.3.1

2.1.6 الخطأ

يرتكب الفريق خطأ بجعل اللعب مخالفا للقواعد (أو عدم الاعتداد بها بطريقة أخرى)، يقدر الحكام الأخطاء و يحددون النتائج طبقاً للقواعد.

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

2.2.1.6 إذا أرتكب خطأ أو أكثر بواسطة المتنافسين في وقت واحد، يحسب خطأ مزدوج ويعاد التداول. D11 (23)

3.1.6 **التداول والتداول المكتمل**

التداول عبارة عن تبعات حركات اللعب من لحظة ضربة الإرسال بواسطة المرسل حتى تكون الكرة خارج اللعب، **التداول المكتمل** عبارة عن تبعات حركات اللعب وتكون نتيجتها الحصول على نقطة. 8.1, 8.2, 12.2.2.1, 15.2.3, 15.11.1.3, 19.3.2.1, 19.3.2.9, 21.3.1, 12.4.4

يتضمن هذا:
- **الحصول على الإنذار**.
- **خسارة الإرسال نتيجة لعبه بعد الزمن المحدد**.

1.3.1.6 إذا فاز الفريق المرسل بالتداول يحرز نقطة و يستمر بالإرسال.

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

2.6 للفوز بالشوط D11 (9)

يفوز بالشوط الفريق الذي يسجل 25 نقطة أولا وبتقدم نقطتين على الأقل (ما عدا في الشوط الفاصل – الخامس)، وفي حالة التعادل 24–24، يستمر اللعب حتى يصل الفارق نقطتين (26–24، 27–25... إلى آخره). 6.3.2

D11 (9)	**3.6 للفوز بالمباراة**	
6.2	1.3.6 يفوز بالمباراة الفريق الذي يفوز بثلاثة أشواط.	
7.1	2.3.6 في حالة التعادل 2–2 يلعب الشوط الفاصل (الخامس) إلى 15 نقطة ويتقدم نقطتين كحد أدنى.	
	4.6 التخلف والفريق غير المكتمل	
6.2, 6.3	1.4.6 عندما يرفض الفريق اللعب بعد أن يطلب منه ذلك، فإنه يعلن متخلفاً ويخسر المباراة بنتيجة –3صفر للمباراة و–25صفر لكل شوط.	
	2.4.6 إذا لم يتواجد الفريق على أرض الملعب في الوقت المحدد دون مبرر معقول، فإنه يعتبر متخلفاً وبنفس النتيجة كما هو في القاعدة 1.4.6.	
6.2, 6.3, 7.3.1	3.4.6 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.	
	7 نظام اللعب	
	1.7 القرعة	
12.1.1	يقوم الحكم الأول قبل المباراة بإجراء القرعة يتحدد بموجبها الإرسال الأول وجانبي الملعب في الشوط الأول.	
6.3.2	إذا تقرر لعب الشوط الفاصل، فإنه يتم إجراء قرعة جديدة.	
5.1	1.1.7 تجرى القرعة في حضور كل من كابتنى الفريقين.	
	2.1.7 يختار الفائز بالقرعة:	
	إما	
12.1.1	1.2.1.7 الحق في الإرسال أو إستقبال الإرسال.	
	أو	
	2.2.1.7 جانب الملعب.	
	يأخذ الخاسر الإختيار المتبقي.	
	2.7 فترة الإحماء الرسمية	
	1.2.7 قبل المباراة، إذا كان لدى الفريقين ملعب آخر تحت تصرفهما مسبقاً، تعطى فترة إحماء 6 دقائق معاً على الشبكة، وإذا لم يكن فإنه يحق لهما 10 دقائق.	
	لمسابقات الاتحاد الدولي لكرة الطائرة العالمية والرسمية، يسمح بالإحماء على الشبكة للفريقين معا لمدة 10 دقائق.	

2.2.7	إذا طلب أي كابتن فريق إحماءاً رسمياً منفصلاً على الشبكة (على التوالي)، يسمح لكل فريق بثلاث دقائق أو خمس دقائق.	7.2.1
3.2.7	في حالة تعاقب فترات الإحماء، يأخذ الفريق الذي له الإرسال الأول دوره أولاً على الشبكة.	7.1.2.1, 7.2.2
	لمسابقات الاتحاد الدولي للكرة الطائرة العالمية والرسمية، يجب على جميع اللاعبين إرتداء زي اللعب للبرتوكول الكامل والإحماء.	

3.7 ترتيب الدوران الأساسي للفريق

1.3.7	يجب أن يتواجد دائماً 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
2.3.7	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 وموقعة إلى الحكم الثاني أو المسجل أو إلكترونيا مباشرة إلى المسجل الإلكترونى.	5.2.3.1, 24.3.1, 25.2.1.2
3.3.7	اللاعبون غير المسجلين في ترتيب الدوران الأساسي للشوط هم البدلاء لذلك الشوط (ماعدا اللاعبين الحرين).	7.3.2, 15.5
4.3.7	بمجرد تسليم ورقة ترتيب الدوران للحكم الثاني أو المسجل، لا يجوز السماح بأي تغيير بدون تبديل عادي.	15.2.2, 15.5, D11 (5)
5.3.7	التعارضات بين مراكز اللاعبين في الملعب وما في ورقة ترتيب الدوران يراعى التالي:	24.3.1
1.5.3.7	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
2.5.3.7	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
3.5.3.7	وعلى أية حال، إذا أراد المدرب الإبقاء على 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.	15.2.2, D11 (5)
	وإذا أكتشف 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.	
4.5.3.7	عندما يتواجد اللاعب في الملعب ولكنه غير مسجل ضمن قائمة الفريق	6.1.2, 7.3.2
	على استمارة التسجيل، تبقى نقاط المنافس سارية، بالإضافة انه يكسب نقطـــة والإرسال، والفريق المخطئ سيفقد جميع النقاط و/أو الأشواط (-25صفر إذا لزم الأمر) المكتسبة منذ لحظة دخول اللاعب غير المسجل إلى الملعب، وسيتعين تقديم ورقة ترتيب دوران معدلة وإرسال اللاعب المسجل الجديد إلى الملعب بمركز اللاعب غير المسجل.	

4.7 المراكز

D4

7.6.1, 8.1, 12.4

في لحظة ضرب الإرسال بواسطة المرسل يجب على كل فريق التواجد داخل الملعب الخاص به فيما عدا اللاعب المرسل، و يجب على لاعبى الفريق المستقبل الإلتزام بترتيب الدوران بالملعب لحظة ضرب الإرسال.

أما لاعبو الفريق المرسل فلهم الحرية فى التواجد بأى مركز لحظة ضرب الإرسال.

1.4.7 يتم ترقيم مراكز اللاعبين كما يلى:

1.1.4.7 اللاعبون الثلاثة علي طول الشبكة هم لاعبو الصف الأمامي يشغلون المراكز 4 (أمامي أيسر)، 3 (أمامي أوسط) و2 (أمامي أيمن).

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

2.4.7 الصلة بين مراكز اللاعبين;

1.2.4.7 يجب على كل لاعب صف خلفي أن يكون في مركز متساوٍ أو أبعد من خط المنتصف من اللاعب المماثل له في الصف الأمامي.

2.2.4.7 يجب أن يكون لاعب الصف الأمامي ولاعبو الصف الخلفي على التوالي في وضع جانبي وفقًا للترتيب الموضح في القاعدة 1.4.7.

3.4.7 يتم تحديد مراكز اللاعبين ومراقبتها طبقاً لمواقع أقدامهم الملامسة للأرض (آخر اتصال بالأرض يحدد موقع اللاعب) كالتالي:

D4

1.3.4.7 كل لاعب في الصف الخلفي يجب أن يكون متساوياً مع أو يكون على الأقل جزء من قدم واحدة بعيداً عن خط المنتصف عن القدم الأمامية للاعب الصف الأمامي المقابل.

1.3.3, 7.4.2.1, 7.4.3

2.3.4.7 كل لاعب جانبي يمين (يسار) يجب أن يكون متساوياً أو لديه على الإقل جزء من قدم واحدة أقرب إلى الخط الجانبي الأيمن (الأيسر) من القدمين بعيداً عن الخط الجانبي الأيمن (الأيسر) للاعبين الآخرين في ذلك الصف.

1.3.2, 7.4.1.2, 7.4.2.2, 7.4.3

4.4.7 بعد ضربة الإرسال يمكن لكل من لاعبى الفريقين التحرك، و التواجد بأى مركز داخل ملعبهم و المنطقة الحرة

5.7 خطأ المركز

D4, D11 (13)

1.5.7 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، يحسب هذا كخطأ مركز مع النتائج المترتبة على التبديل غير القانوني.

7.3, 7.4, 15.9

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

12.4, 12.7.1

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

12.7.2

4.5.7 يؤدي خطأ المركز إلى النتائج التالية:

1.4.5.7	يجازي الفريق بنقطة والإرسال للمنافس.	6.1.3
2.4.5.7	لابد من تصحيح مراكز اللاعبين.	7.3, 7.4

6.7 الدوران

1.6.7	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
2.6.7	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, و هكذا.	12.2.2.2

7.7 خطأ الدوران

D11 (13)

1.7.7	يرتكب خطأ الدوران عندما لا يؤدي الإرسال طبقا لترتيب الدوران ويؤدي إلى النتائج التالية:	7.6.1, 12
1.1.7.7	يوقف المسجل اللعب بواسطة الجرس، ويكسب المنافس نقطة والإرسال التالي.	6.1.3
	إذا تم اكتشاف خطأ الدوران بعد إنتهاء التداول البادئ بخطأ الدوران، تمنح فقط نقطة للمنافس بغض النظر عما آلت إليه نتيجة التداول.	
2.1.7.7	يجب تصحيح ترتيب دوران اللاعبين للفريق المخطئ.	7.6.1
2.7.7	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.	25.2.2.2
	عندما يتعذر تحديد تلك اللحظة، لا يتم إلغاء النقطة (النقاط) والجزاء الوحيد هو نقطة والإرسال للمنافس.	6.1.3