



OFICIĀLIE PLUDMALES VOLEJBOLA NOTEIKUMI 2021 - 2024

Pieņemti 37. FIVB Pasaules kongresā 2021

Spēkā no 01.01.2021

Noteikumus latviešu valodā sagatavoja:

Egīls Tišanovs (FIVB Starptautiskā tiesneša kategorija pludmales volejbolā)

Ilma Lokmane, Valdis Jankovskis

Lasītājiem:

Lūdzu nepievērst uzmanību apstāklim, ka noteikumu tekstā vietām nav ievērota latviešu valodas teikumu uzbūve un stilistika, tas darīts apzināti, lai maksimāli tuvinātu noteikumu latvisko tulkojumu tā oriģinālam angļu valodā https://www.fivb.com/en/beachvolleyball/thegame_bvb_glossary/officialrulesofthegames

SATURS

SPĒLES RAKSTUROJUMS	4
I. daļa: SPĒLES NOTEIKUMI UN TIESĀŠANAS BŪTĪBA	4
IEVADS	4
PIRMĀ nodaļa: APRĪKOJUMS UN IEKĀRTAS	6
1. SPĒLES LAUKS	6
1.1. IZMĒRI	6
1.2. SPĒLES VIRSMA	6
1.3. LAUKUMA LĪNIJAS	6
1.4. ZONAS UN LAUKUMI	6
1.5. LAIKA APSTĀKĻI	6
1.6. APGAISMOJUMS	7
2. TĪKLS UN STABI	7
2.1. TĪKLA AUGSTUMS	7
2.2. TĪKLA UZBŪVE	7
2.3. SĀNU LENTAS	7
2.4. ANTENAS	8
2.5. STABI	8
2.6. PAPILDUS PIEDERUMI	8
3. BUMBAS	8
3.1. RAKSTUROJUMS	8
3.2. BUMBU VIENVEIDĪGUMS	9
3.3. ČETRU-BUMBU SISTĒMA	9
OTRĀ nodaļa: DALĪBNIEKI	10
4. KOMANDAS	10
4.1. KOMANDAS SASTĀVS	10
4.2. KOMANDAS ATRAŠANĀS VIETA	10
4.3. FORMAS TĒRPS	10
4.4. PIEĻAUJAMĀS IZMAIŅAS	10
4.5. AIZLIEGTIE PRIEKŠMETI	10
5. KOMANDAS VADĪTĀJI	11
5.1. KAPTEINIS	11
TREŠĀ NODAĻA: SPĒLES FORMĀTS	12
6. PUNKTA IEGŪŠANA, UZVARA SETĀ UN SPĒLĒ	12
6.1. PUNKTA IEGŪŠANA	12
6.2. UZVARA SETĀ	12
6.3. UZVARA SPĒLĒ	12
6.4. NEIERAŠANĀS UN NEPILNS KOMANDAS SASTĀVS	12
7. SPĒLES UZBŪVE	13
7.1. IZLOZE	13
7.2. OFICIĀLĀ IESILDĪŠANĀS	13
7.3. KOMANDAS NOVIETOJUMS	13
7.4. NOVIETOJUMS	13
7.5. NOVIETOJUMA KĻŪDAS	13
7.6. SERVĒŠANAS SECĪBA	13
7.7. KĻŪDAS SERVĒŠANAS SECĪBĀ	13
CETURTĀ NODAĻA: SPĒLES DARBĪBAS	14
8. SPĒLES STĀVOKĻI	14

8.1	BUMBA SPĒLĒ	14
8.2	BUMBA ĀRPUS SPĒLES	14
8.3	BUMBA „LAUKUMĀ”	14
8.4	BUMBA “AUTĀ”	14
9.	DARBĪBAS AR BUMBU	14
9.1	KOMANDAS SITIENI	14
9.2	SITIENA RAKSTUROJUMS	15
9.3	KĻŪDAS DARBĪBĀS AR BUMBU	15
10.	BUMBA PIE TĪKLA	16
10.1	BUMBA ŠĶĒRSO TĪKLU	16
10.2	BUMBAS PIESKARŠANĀS TĪKLAM	16
10.3	BUMBA TĪKLĀ	16
11.	SPĒLĒTĀJS PIE TĪKLA	16
11.1	SNIEGŠANĀS PĀRI TĪKLAM	16
11.2	IEKĻŪŠANA PRETINIEKA SPĒLES TĒLPĀ, LAUKUMĀ UN / VAI BRĪVAJĀ ZONĀ	16
11.3	TĪKLA SKARŠANA	16
11.4	SPĒLĒTĀJA KĻŪDAS PIE TĪKLA	17
12.	SERVE	17
12.1	PIRMĀ SERVE SETĀ	17
12.2	SERVĒŠANAS SECĪBA	17
12.3	ATĻAUJA SERVĒT	17
12.4	SERVES IZPILDĪŠANA	17
12.5	SERVES AIZSEGŠANA	18
12.6	KĻŪDAS SERVĒŠANAS LAIKĀ	18
13.	UZBRUKUMA SITIENS	18
13.1	UZBRUKUMA SITIENA RAKSTUROJUMS	18
13.2	KĻŪDAS UZBRUKUMA SITIENĀ	18
14.	BLOKS	19
14.1	BLOKĒŠANA	19
14.2	BUMBAS SKARŠANA BLOKĀ	19
14.3	BLOKĒŠANA PRETINIEKA TĒLPĀ	19
14.4	BLOKS UN KOMANDAS SITIENI	19
14.5	SERVES BLOKĒŠANA	19
14.6	BLOKĒŠANAS KĻŪDAS	19
PIEKTĀ NODAĻA: PĀRTRAUKUMI, SPĒLES LAIKA VILCINĀŠANA UN STARPLAIKI		20
15.	PĀRTRAUKUMI	20
15.1	PĀRTRAUKUMU SKAITS	20
15.2	PĀRTRAUKUMU NOSACĪJUMI	20
15.3	PĀRTRAUKUMU PIEPRASĪŠANA	20
15.4	PĀRTRAUKUMI ATPŪTAI UN TEHNISKIE PĀRTRAUKUMI	20
15.5	NEPAMATOTAS PRASĪBAS	20
16.	SPĒLES VILCINĀŠANA	21
16.1	VILCINĀŠANAS VEIDI	21
16.2	SODS PAR VILCINĀŠANU	21
17.	ĀRKĀRTĒJI SPĒLES PĀRTRAUKUMI	21
17.1	TRAUMAS/ SLIMĪBAS	21
17.2	ĀRĒJIE TRAUCĒJUMI	22
17.3	ILGSTOŠI PĀRTRAUKUMI	22
18.	STARPLAIKI UN SPĒLES LAUKUMA PUŠU MAIŅA	22
18.1	STARPLAIKI	22
18.2	SPĒLES LAUKUMA PUŠU MAIŅA	22
SESTĀ nodaļa: DALĪBNIEKU UZVEDĪBA		23
19.	UZVEDĪBAS PRASĪBAS	23

19.1	SPORTISKA UZVEDĪBA	23
19.2	GODĪGA SPĒLE	23
20.	NESPORTISKA UZVEDĪBA UN SANKCIJAS.....	23
20.1	NEBŪTISKI NESPORTISKAS UZVEDĪBAS GADĪJUMI	23
20.2	SODS PAR NEKOREKTU UZVEDĪBU	23
20.3	SODU SKALA	24
20.4	NEKOREKTA UZVEDĪBA PIRMS UN STARP SETIEM	24
20.5	KOPSAVILKUMS PAR NESPORTISKU UZVEDĪBU UN SODA KARTĪŠU PIELIETOJUMU ..	24
SEPTĪTĀ nodaļa: Tiesneši		26
21.	TIESNEŠU KOMANDA UN PROCEDŪRAS	26
21.1	SASTĀVS	26
21.2	PROCEDŪRAS.....	26
22.	PIRMAIS TIESNESIS	27
22.1	ATRAŠANĀS VIETA.....	27
22.2	PILNVARAS.....	27
22.3	PIENĀKUMI	27
23.	OTRAIS TIESNESIS.....	28
23.1	ATRAŠANĀS VIETA.....	28
23.2	PILNVARAS.....	28
23.3	PIENĀKUMI	28
24.	IZAICINĀJUMA TIESNESIS (CHALLENGE REFEREE).....	29
24.1	ATRAŠANĀS VIETA.....	29
24.2	PIENĀKUMI	29
25.	REZERVES TIESNESIS	29
25.1	ATRAŠANĀS VIETA.....	29
25.2	PIENĀKUMI	29
26.	SEKRETĀRS.....	30
26.1	ATRAŠANĀS VIETA.....	30
26.2	PIENĀKUMI	30
27.	SEKRETĀRA PALĪGS	30
27.1	ATRAŠANĀS VIETA.....	30
27.2	PIENĀKUMI	30
28.	LĪNIJTIESNEŠI.....	31
28.1	ATRAŠANĀS VIETA.....	31
28.2	PIENĀKUMI	31
29.	OFICIĀLIE ŽESTI.....	32
29.1	TIESNEŠU ROKU ŽESTI	32
29.2	LĪNIJTIESNEŠU ŽESTI AR KARODŽIŅIEM	32
II. daļa. TREŠĀ sadaļa: DIAGRAMMAS		33
DIAGRAMMA Nr.1 SPĒLES LAUKS/ THE PLAYING AREA		33
DIAGRAMMA Nr.2 SPĒLES LAUKUMS/ THE PLAYING COURT.....		34
DIAGRAMMA Nr.3 TĪKLA UZBŪVE/ DESIGN OF THE NET		35
DIAGRAMMA Nr.4a BUMBA ŠĶĒRSO TĪKLA VERTIKĀLO PLAKNI/		36
DIAGRAMMA Nr.4b BUMBA ŠĶĒRSO TĪKLA VERTIKĀLO PLAKNI VIRZIENĀ UZ PRETINIEKA KOMANDAS BRĪVO ZONU/.....		37
DIAGRAMMA Nr.5 AIZSEGS/ SCREEN		38
DIAGRAMMA Nr.6 PABEIGTS BLOKS/ COMPLETED BLOCK.....		38
DIAGRAMMA Nr.7 PĀRKĀPUMU SODU SKALA/		39
DIAGRAMMA Nr. 7a NESPORTISKA UZVEDĪBA, SODU SKALA UN SEKAS/		40
DIAGRAMMA Nr. 7b LAIKA VILCINĀŠANAS SODU SKALA UN TĀS SEKAS/		41
DIAGRAMMA Nr.8 TIESNEŠU BRIGĀDES UN VIŅU PALĪGU ATRAŠANĀS VIETAS/		42
DIAGRAMMA Nr.9 TIESNEŠU OFICIĀLIE ROKU ŽESTI/.....		43
DIAGRAMMA Nr.10 LĪNIJTIESNEŠU OFICIĀLIE ŽESTI AR KARODŽIŅIEM/.....		47

SPĒLES RAKSTUROJUMS

Pludmales volejbols ir komandu sporta spēle starp divām komandām uz smilšu laukuma, kas ar tīklu sadalīts divās vienādās daļās.

Komandai ir tiesības trīs reizes (ieskaitot pieskaršanos blokā) pieskarties bumbai, lai to atspēlētu pretinieka laukuma pusē.

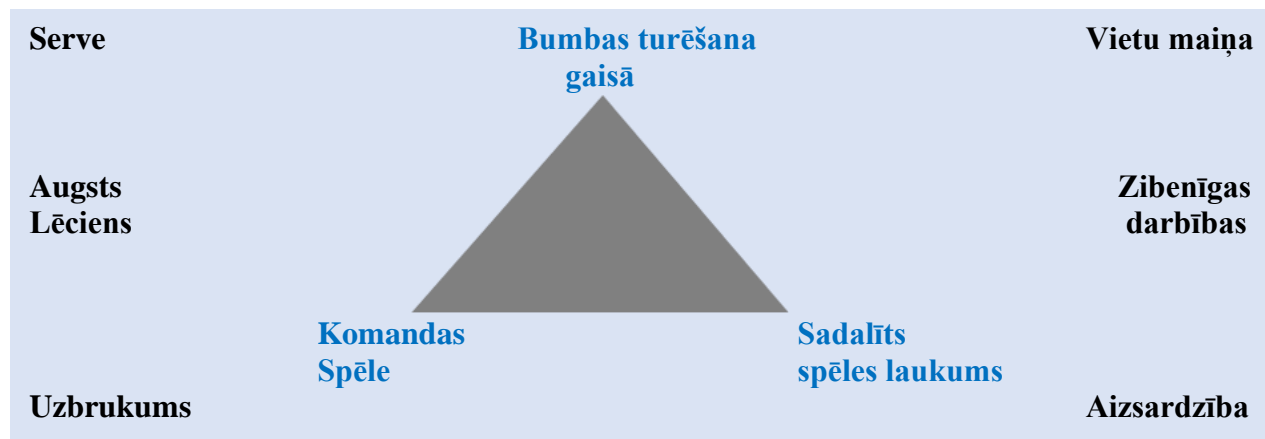
Komanda, kura uzvar bumbas izspēlē, iegūst punktu.

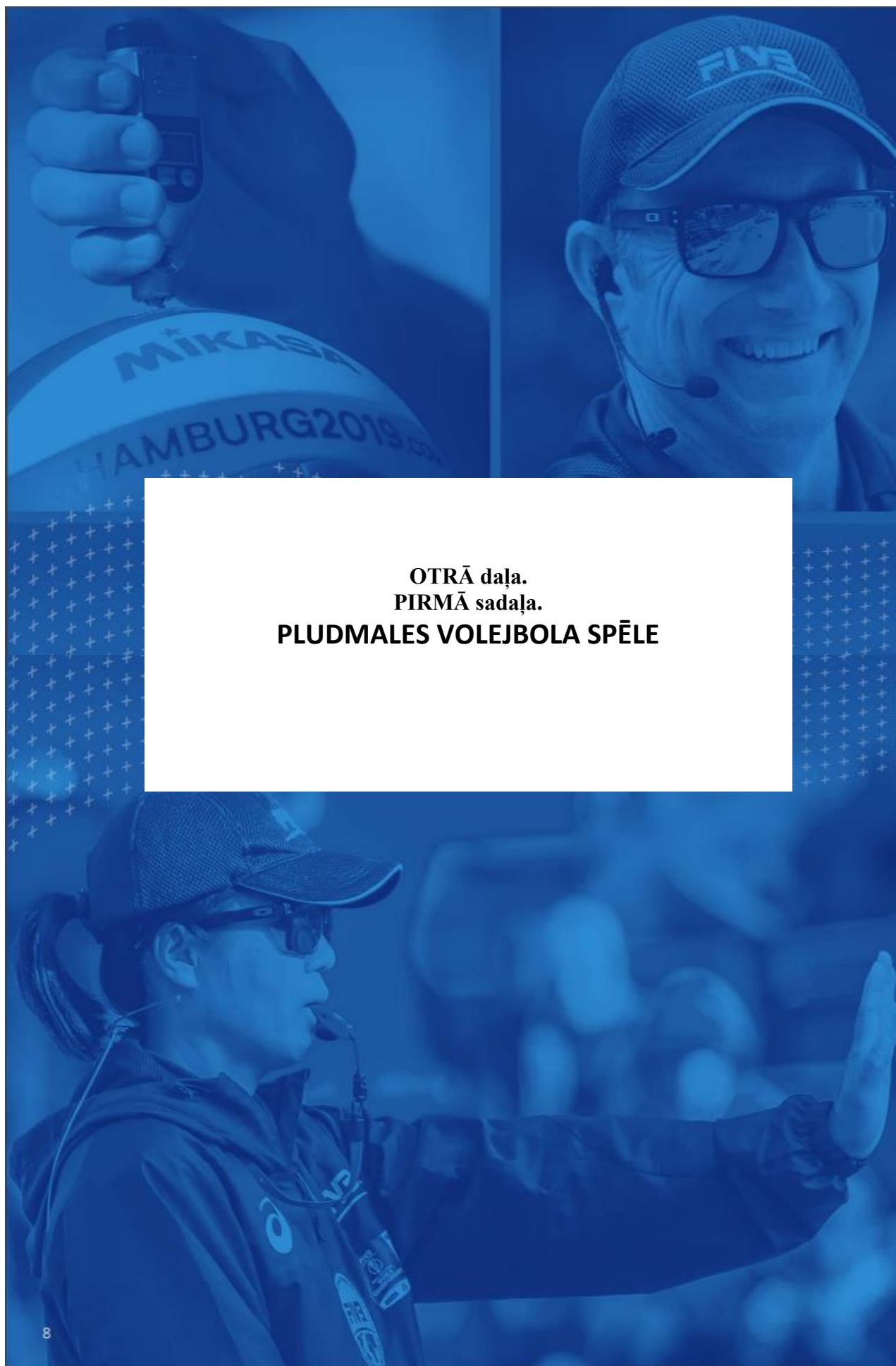
Komanda, kura servē, uzvarot bumbas izspēlē, iegūst punktu un turpina servēt tas pats spēlētājs, kurš tikko servēja. Kad komanda, kura uzņēma servi, uzvar bumbas izspēlē, tā iegūst punktu un tiesības servēt un nākamo servi izpilda spēlētājs, kurš nebija iepriekš servējis.

I. DAĻA: SPĒLES NOTEIKUMI UN TIESĀŠANAS BŪTĪBA

IEVADS

Pludmales volejbols ir viens no populārākajiem savstarpējās sacensības un atpūtas sporta veidiem pasaulē. Tas ir ātrs, aizraujošs un ietver zibenīgas darbības. Pludmales volejbols ietver dažus svarīgus elementus kuri papildina viens otru un padara šo sporta veidu par unikālo starp spēlēm ar bumbu.





**OTRĀ daļa.
PIRMĀ sadaļa.
PLUDMALES VOLEJBOLA SPĒLE**

PIRMĀ NODAĻA: APRĪKOJUMS UN IEKĀRTAS

1. SPĒLES LAUKS

Spēles lauks sastāv no spēles laukuma un brīvās zonas. Tam jābūt simetriskam un taisnstūra formas.

1.1. IZMĒRI

1.1.1 Spēles laukums ir taisnstūra formas 16 x 8 m, ko ietver 3 m plata brīvā zona visos virzienos.

Spēles brīvā telpa ir telpa virs spēles lauka virsmas līdz jebkurām konstrukcijām. Brīvās telpas augstumam līdz jebkurām konstrukcijām, to mērot no spēles virsmas, jābūt ne mazākam par 7 m.

1.1.2 **Organizējot Oficiālas FIVB un Pasaules sacensības, brīvās zonas platumam jābūt ne mazākam par 5 m un ne lielākam par 6 m no gala/ sānu līnijām. Brīvās telpas augstumam no spēles virsmas jābūt ne mazākam par 12,5 m.**

1.2. SPĒLES VIRSMA

1.2.1 Spēles laukuma un brīvās zonas virsmai jābūt izveidotai no nolīdzinātām smiltīm, pēc iespējas līdzienākai un viendabīgākai, bez akmeņiem, gliemežvākiem utt., kas var radīt risku spēlētājiem sagriezties vai gūt kādus savainojumus.

1.2.2 **Organizējot Oficiālas FIVB un Pasaules sacensības smiltīm jābūt vismaz 40 cm biezā kārtā, ar augstas kvalitātes smilšu graudiem.**

1.2.3 Spēles virsma nedrīkst būt tāda, uz kuras ir iespējams gūt traumas.

1.2.4 **Oficiālās FIVB un Pasaules sacensībās smiltīm jābūt izsijātām tā, lai to frakcija būtu ne pārāk rupja, smiltīm jābūt bez akmeņiem un bīstamiem priekšmetiem. Tām nevajadzētu būt tik smalkām, lai neveidotu putekļus un nepieliptu ādai.**

1.2.5 **Oficiālās FIVB un Pasaules sacensībās ir ieteicams, ka lietus laikā centrālo laukumu varētu pārklāt ar brezentu.**

1.3. LAUKUMA LĪNIJAS

1.3.1 Visu līniju platums ir 5 cm. Līnijām ir jābūt ar smiltīm kontrastējošā krāsā.

1.3.2 Norobežojošās līnijas.

Divas sānu un divas gala līnijas norobežo laukumu. Centra līnijas NAV.

Abas sānu un gala līnijas ietilpst laukuma izmēros.

Laukuma līniju lentām jābūt no izturīga materiāla, un visiem atklātiem enkuriem jābūt no mīksta, elastīga materiāla.

1.4. ZONAS UN LAUKUMI

Spēles laukā ietilpst tikai spēles laukums, serves zona un brīvā zona, kas aptver spēles laukumu.

1.4.1 Serves zona ir 8 m plats laukums aiz gala līnijas starp iedomātajiem sānu līniju pagarinājumiem, kas dziļumā stiepjas līdz brīvās zonas beigām.

1.5. LAIKA APSTĀKĻI

Laika apstākļi nedrīkst būt tādi, kas var būt bīstami spēlētājiem.

1.6. APGAISMOJUMS

Oficiālās FIVB un Pasaules sacensībās, kuras notiek (turpinās) vakarā un naktī, apgaismojumam jābūt robežās no 1000 līdz 1500 lux, mērījumu veicot 1 m augstumā virs spēles lauka virsmas.

2. TĪKLS UN STABI

2.1 TĪKLA AUGSTUMS

2.1.1 Vertikāli virs laukuma centra ass ir tīkls, kura augšējā mala vīriešu komandām ir 2.43 m, sieviešu komandām – 2.24 m augstumā.

Piezīme: Tīkla augstums var mainīties atkarībā no spēlētāju vecuma grupas:

Vecuma grupa	Meitenēm	Zēniem
16 gadi un jaunāki	2.24 m	2.24 m
14 gadi un jaunāki	2.12 m	2.12 m
12 gadi un jaunāki	2.00 m	2.00 m

2.1.2 Tīkla augstumu mēra laukuma centrā ar mērstieņa palīdzību. Galos (virs sānu līnijām) tīkla augstumam jābūt vienādam un tas nedrīkst pārsniegt oficiālo augstumu vairāk kā par 2 cm.

2.2 TĪKLA UZBŪVE

Tīkls ir 8,5 m garš un 1m (+/- 3 cm) plats, tad kad tas ir nospriegots un atrodas virs laukuma centra ass.

Tas sastāv no 10 cm kvadrātveida rūtīm. Uz tīkla augšējās un apakšējās malas visā tā garumā ir divas 7-10 cm platas horizontālas divkārtīga auduma lentas, vislabāk tumši zilā vai spilgtā krāsā. Katras lentas galā ir caurums, kurā ir ievērtā virve lentas nostiprināšanai pie stabiem, lai tīkla augšējā mala būtu stingri nostiepta.

Augšējā lentā ir lokana trose, apakšējā – virve, lai piestiprinātu tīklu pie stabiem un nospriegotu tā augšējo un apakšējo malu. Uz tīkla horizontālajām lentām ir atļauta reklāmas zīmola izvietošana.

Oficiālās FIVB un Pasaules sacensībās var izmantot 8,0 m garu tīklu ar mazākām kvadrātveida rūtīm. Pēc FIVB nolikuma reklāmu var izvietot arī starp stabiem un tīkla malu, bet tā, lai tā netraucētu redzamību spēlētājiem un oficiālajām personām. Reklāma uz iepriekš minētajām tīkla lentām var būt uzdrukāta tikai saskaņā ar FIVB nolikumu.

2.3 SĀNU LENTAS

Divas krāsainas 5 cm platas (tāda paša platuma kā laukuma līnijas) un 1 m garas lentas piestiprinātas vertikāli pie tīkla tieši virs katras sānu līnijas. Tās ir uzskatāmas par tīkla daļu.

Uz sānu lentām ir atļauta reklāmas izvietošana.

2.4 ANTENAS

Antena ir 1.8 m garš 10 mm diametrā lokans stienis, kas izgatavots no stikla šķiedras vai līdzīga materiāla.

Divas antenas ir novietotas tīkla pretējās pusēs un nostiprinātas sānu lentu ārējās malās.

Katras antenas 80 cm daļa atrodas virs tīkla augšējās malas un ir krāsota kontrastējošu krāsu joslās ik pa 10 cm, vēlams sarkanā un baltā krāsā.

Antenas ir uzskatāmas par tīkla daļu un tās no sāniem norobežo bumbas šķērsošanas virstīkla spēles telpu.

2.5 STABI

2.5.1 Tīklu balsta stabiem jābūt iestiprinātiem smiltīs 0.7 - 1 m attālumā ārpus katras sānu līnijas. Stabi ir 2.55 m augsti un vēlams ar regulējamu augstumu.

Oficiālās FIVB un Pasaules sacensībās tīklu balsta stabi ir iestiprināti smiltīs 1 m attālumā ārpus sānu līnijām.

2.5.2 Stabi ir apaļi un gludi, smiltīs iestiprināti bez atsaitēm. Bīstamu vai traucējošu priekšmetu atrašanās spēles laukā nav pieļaujama. Stabiem ir jābūt polsterētiem.

2.6 PAPILDUS PIEDERUMI

Viss papildus aprīkojums ir noteikts FIVB nolikumos.

3. BUMBAS

3.1 RAKSTUROJUMS

Bumbai jābūt apaļai, izgatavotai no elastīga materiāla (ādas, sintētiskās ādas, vai līdzīga materiāla), kas neuzsūc mitrumu, t.i. piemērotai āra apstākļiem, jo spēles notiek ārā un pat lietus laikā. Bumbas iekšpusē atrodas kamera, kas izgatavota no gumijas vai līdzīga materiāla. Bumbas sintētisko materiālu apstiprina pamatojoties uz FIVB noteikumiem.

Krāsa: gaiša vienota krāsa vai krāsu kombinācija.

Apkārtmērs: 66 – 68 cm.

Svars: 260 – 280 gram.

Iekšējais spiediens: 0,175 - 0,225 kg/cm² (171 - 221 mbar vai hPa).

3.2 BUMBU VIENVEIDĪGUMS

Visām bumbām, kuras izmanto spēlē, jābūt viena veida ar vienādu apkārtmēru, svaru, spiedienu, krāsu utt..

Oficiālās FIVB un Pasaules sacensībās, ja vien FIVB nav noteicis savādāk, jāspēlē ar FIVB apstiprinātām bumbām.

3.3 ČETRU-BUMBU SISTĒMA

Oficiālās FIVB un Pasaules sacensībās ir jālieto četras spēļu bumbas. Šādās sacensībās ir jābūt sešiem bumbu padevējiem, pa vienam katrā brīvas zonas stūrī un pa vienam aiz spēles pirmā un otrā tiesneša.

OTRĀ NODAĻA: DALĪBNIEKI

4. KOMANDAS

4.1 KOMANDAS SASTĀVS

- 4.1.1 Komanda sastāv no diviem spēlētājiem.
- 4.1.2 Spēlētāji drīkst piedalīties tikai tie divi spēlētāji, kuri ir ierakstīti spēles protokolā.
- 4.1.3 Viens no spēlētājiem ir komandas kapteinis, kurš ir jāatzīmē spēles protokolā.
- 4.1.4 **Oficiālās FIVB un Pasaules sacensībās spēles laikā trenerim nav atļauts vadīt spēli.**
(Izņēmumus: Skatīt dažādu vecuma grupu un kontinentālā kausa pirmās un otrās kārtas īpašo regulējumu).

4.2 KOMANDAS ATRAŠANĀS VIETA

Atpūtas vietām spēlētājiem (katrā pa diviem krēsliem) ir jāatrodas 5 m no sānu līnijas un ne tuvāk kā 3 m no sekretāra galda.

4.3 FORMAS TĒRPS

Spēlētāja formas tērps sastāv no šortiem vai peldkostīma. Sporta krekls nav obligāts, izņemot, ja to nosaka turnīra nolikums. Spēlētājiem atļauts valkāt cepuri/ galvas segu.

- 4.3.1 **Oficiālās FIVB un Pasaules sacensībās vienas komandas spēlētājiem jāvalkā vienādas krāsas un veida sporta formas saskaņā ar turnīra nolikumu. Spēlētāju formas tērpi jābūt tīriem.**
- 4.3.2 Spēlētājiem jāspēlē basām kājām. Izņēmumi iespējami ar pirmā tiesneša atļauju.
- 4.3.3 Spēlētāju krekliem (vai šortiem, ja atļauts spēlēt bez krekliem) jābūt ar numuriem 1 un 2.
 - 4.3.3.1 Numuram jābūt uz krūtīm (vai šortu priekšpusē).
 - 4.3.3.2 Numuram jābūt ar kreklu kontrastējošā krāsā un ne mazāk kā 10 cm augstam. Līniju platumam, kas veido ciparu, jābūt ne mazākam par 1.5 cm.

4.4 PIELAUJAMĀS IZMAIŅAS

Ja abas komandas ierodas uz spēli vienādas krāsas sporta kreklos, ar izlozes palīdzību nosaka, kurai no komandām jāmaina krekli.

Pirmais tiesnesis var atļaut vienam vai vairākiem spēlētājiem:

- 4.4.1 spēlēt ar zeķēm un/vai apaviem,
- 4.4.2 nomainīt slapjus sporta krekļus starp setiem, ar noteikumu, ka jaunais krekls arī atbilst turnīra un FIVB nolikumam.
- 4.4.3 Pēc spēlētāja/s lūguma, pirmais tiesnesis drīkst viņam/ viņai atļaut spēlēt ar apakškreklu zem spēles krekla un treniņbiksēs.

4.5 AIZLIEGTIE PRIEKŠMETI

- 4.5.1 Aizliegts valkāt priekšmetus, kas var būt par cēloni spēlētāja savainojumam.
- 4.5.2 Spēlētāji drīkst valkāt brilles vai kontaktlēcas uz pašu atbildību.
- 4.5.3 Kompresijas materiālus (prettraumu aprikojumu), spēlētāji drīkst valkāt aizsardzībai vai kustību drošībai.

FIVB un Oficiālās sacensībās pieaugušajiem, šim aprikojumam vai apakšveļas redzamai daļai ir jābūt tādā pašā krāsā kā spēlētāja forma.

Ir atļauta arī melna, balta vai neitrāla krāsa, ar noteikumu, ka abiem spēlētājiem tā ir vienā krāsā.

5. KOMANDAS VADĪTĀJI

Par komandas uzvedību un disciplīnas ievērošanu spēles laikā ir atbildīgs komandas kapteinis.

5.1 KAPTEINIS

5.1.1 LĪDZ SPĒLES SĀKUMAM kapteinis:

- a) Paraksta spēles protokolu.
- b) Pārstāv savu komandu izlozē.

5.1.2 Spēles laikā, kad bumba ir ārpus spēles, tikai komandas kapteinim ir atļauts runāt ar tiesnešiem, sekojošos trīs gadījumos:

5.1.2.1 lūgt izskaidrot noteikumu pielietojumu vai interpretāciju; ja paskaidrojums neapmierina komandas kapteini, komandas kapteinim nekavējoties jānorāda pirmajam tiesnesim, ka viņš/ viņa vēlas iesniegt protesta pieteikumu;

5.1.2.2 lūgt atļauju:

- a) nomainīt formas tērpu vai piederumus,
- b) pārbaudīt servējošā spēlētāja numuru,
- c) pārbaudīt tīklu, bumbu, laukuma virsmu utt.,
- d) veikt laukuma līniju izlīdzināšanu;

5.1.2.3 pieprasīt pārtraukumus atpūtai.

Piezīme: Lai atstātu spēles lauku spēlētājiem jāsaņem tiesnešu atļauja.

5.1.3 SPĒLES BEIGĀS:

5.1.3.1 Abi spēlētāji pateicas tiesnešiem un pretinieku komandai. Komandas kapteinis paraksta spēles protokolu, ar to apstiprinot spēles rezultātu;

5.1.3.2 Ja komandas kapteinis spēles laikā ir brīdinājis pirmo tiesnesi par protesta iesniegšanu un ja tajā brīdī tas netika atrisināts, viņam/ viņai ir tiesības pēc spēles beigām to apstiprināt rakstiski un ierakstīt oficiālu protesta pieteikumu spēles protokolā.

TREŠĀ NODAĻA: SPĒLES FORMĀTS

6. PUNKTA IEGŪŠANA, UZVARA SETĀ UN SPĒLĒ

6.1 PUNKTA IEGŪŠANA

6.1.1 Punkts

Komanda iegūst punktu:

6.1.1.1 ja bumba ir veiksmīgi piezemēta pretinieka laukumā;

6.1.1.2 ja pretinieka komanda pieļāvusi kļūdu;

6.1.1.3 ja pretinieka komanda saņem piezīmi.

6.1.2 Kļūda

Jebkura spēles darbība, kura ir pretrunā spēles noteikumiem (vai cita veida pārkāpumi), ir kļūda. Tiesneši fiksē kļūdas un pieņem lēmumus saskaņā ar noteikumiem:

6.1.2.1 ja ir izdarītas divas vai vairākas kļūdas viena pēc otras, skaita tikai pirmo kļūdu;

6.1.2.2 ja abas komandas vienlaicīgi pieļauj divas vai vairākas kļūdas, nosaka DUBŪLTKĻŪDU un atkārto bumbas izspēli.

6.1.3 Bumbas izspēle un pabeigta bumbas izspēle

Bumbas izspēle ir spēles darbības no serves brīža, kad servētājs izpilda sitienu pa bumbu, līdz brīdim, kad bumba ir ārpus spēles.

Pabeigta bumbas izspēle ir spēles darbību rezultāts, kad kāda no komandām gūst punktu.

Tai skaitā, ja komanda:

- **saņem piezīmi**

- **zaudē serves tiesības sakarā ar serves novilcināšanu.**

6.1.3.1 Ja servējošā komanda uzvar bumbas izspēlē, tā iegūst punktu un turpina servēt.

6.1.3.2 Ja komanda, kura uzņem servi, uzvar bumbas izspēlē, tā iegūst punktu un tiesības servēt.

6.2 UZVARA SETĀ

Setā (izņemot izšķirošajā trešajā setā) uzvar tā komanda, kura pirmā iegūst 21 punktu, ar ne mazāk kā divu punktu pārsvaru. Ja rezultāts ir 20 – 20, spēle turpinās, kamēr sasniegts 2 punktu pārsvars (22 – 20; 23 – 21; utt.).

6.3 UZVARA SPĒLĒ

6.3.1 Spēlē uzvar tā komanda, kura ir uzvarējusi divos setos.

6.3.2 Gadījumā, ja rezultāts ir neizšķirts 1 – 1, tad izšķirošajā 3. setā tiek spēlēts līdz 15 punktiem ar ne mazāk kā divu punktu pārsvaru.

6.4 NEIERAŠANĀS UN NEPILNS KOMANDAS SASTĀVS

6.4.1 Ja komanda pēc uzaicinājuma atsakās spēlēt, tad to uzskata par neierašanos un tā zaudē ar rezultātu 0 – 2 visā spēlē un 0 – 21, 0 – 21 katrā setā.

6.4.2 Ja komanda laikā nav uznākusi spēles laukumā, to uzskata par neierašanos.

6.4.3 Ja uz setu vai spēli komanda ir pasludināta NEPILNĀ sastāvā, tā zaudē setā vai spēlē. Pretinieka komandai ieskaita līdz uzvarai setā vai spēlē pietrūkstošos punktus vai setus. Komanda, kura ir nepilnā sastāvā, saglabā savus iegūtos punktus un uzvarētos setus.

Oficiālās FIVB un Pasaules sacensībās, ja tiek izmantota apakšgrupu izspēles sistēma, noteikumi 6.4 var būt izmainīti saskaņā ar spēkā esošajiem FIVB īpašajiem sacensību noteikumiem, kuri nosaka rīkošanās kārtību tādos gadījumos.

7. SPĒLES UZBŪVE

7.1 IZLOZE

Pirms oficiālās iesildīšanās pirmais tiesnesis vada izlozi, lai noteiktu pirmās serves tiesības un laukuma puses pirmajā setā.

7.1.1 Izlozē piedalās abu komandu kapteiņi.

7.1.2 Izlozes uzvarētājs izvēlas:

vai

7.1.2.1 tiesības servēt, vai serves uzņemšanu,

vai

7.1.2.2 spēles laukuma pusi.

Zaudētājs izvēlas atlikušo variantu.

7.1.2.3 Otrajā setā pirmā seta izlozes zaudētājam ir tiesības izvēlēties vai nu variantu 7.1.2.1 vai 7.1.2.2.

Jauna izloze notiek pirms izšķirošā trešā seta.

7.2 OFICIĀLĀ IESILDĪŠANĀS

Ja līdz spēles sākumam komandu rīcībā ir bijis cits laukums, tad komandas pie tīkla var iesildīties 3 minūtes, ja nav bijis, komandas drīkst iesildīties 5 minūtes pie tīkla.

7.3 KOMANDAS NOVIETOJUMS

7.3.1 Komandu abiem spēlētājiem vienmēr jābūt spēlē.

7.4 NOVIETOJUMS

Brīdī, kad servētājs izdara sitienu pa bumbu, abām komandām jāatrodas savos spēles laukumos (izņemot servētāju).

7.4.1 Spēlētāji brīvi izvēlas savu atrašanās vietu. Atrašanās vieta laukumā NAV noteikta.

7.5 NOVIETOJUMA KĻŪDAS

7.5.1 NAV novietojuma kļūdu.

7.6 SERVĒŠANAS SECĪBA

7.6.1 Servēšanas secība ir jāsaglabā visa seta laikā (šo secību nosaka kapteinis uzreiz pēc izlozes).

7.6.2 Kad servi uzņemošā komanda iegūst serves tiesības, nākamo servi izpilda spēlētājs, kurš nebija iepriekš servējis.

7.7 KĻŪDAS SERVĒŠANAS SECĪBĀ

7.7.1 Kļūda servēšanas secībā ir, ja serve netiek izpildīta saskaņā ar noteikto servēšanas secību. Pretinieku komanda iegūst punktu un tiesības servēt.

7.7.2 Sekretāram/ei ir pareizi jāparāda servēšanas secība un pirms tiesneša svilpes uz servi jāinformē otrais tiesnesis, ja uz servi ir devies nepareizs spēlētājs.

CETURTĀ NODAĻA: SPĒLES DARBĪBAS

8. SPĒLES STĀVOKĻI

8.1 BUMBA SPĒLĒ

Bumba ir spēle no brīža, kad pēc pirmā tiesneša svilpes servētājs izdara sitienu pa bumbu.

8.2 BUMBA ĀRPUS SPĒLES

Bumba ir ārpus spēles no kļūdas izdarīšanas brīža pēc tiesneša svilpes; kļūdas neesamības gadījumā - pēc tiesneša svilpes.

8.3 BUMBA „LAUKUMĀ”

Bumba ir laukumā, ja brīdī, kad tā skar spēles laukumu, kāda daļa no bumbas pieskaras laukumam vai spēles laukumu norobežojošajām līnijām.

8.4 BUMBA “AUTĀ”

Bumba ir “autā”, ja tā:

- 8.4.1 nokrīt uz zemes ārpus laukuma norobežojošām līnijām, nepieskaroties tām;
- 8.4.2 pieskaras priekšmetam ārpus spēles laukuma vai personām, kuras nepiedalās spēlē;
- 8.4.3 pieskaras antenām, atsaitēm, stabiem vai pašam tīklam aiz norobežojošām lentām;
- 8.4.4 pilnīgi vai daļēji šķērso tīkla vertikālo plakni ārpus virstīkla spēles telpas robežām, pēc serves vai komandas trešā sitiena (izņemot: Noteikumus 10.1.2).
- 8.4.5 pilnībā šķērso zemtīkla vertikālo plakni.

9. DARBĪBAS AR BUMBU

Katrai komandai ir jāspēlē sava spēles lauka un telpas robežās, (izņemot Noteikumus 10.1.2.).

Tomēr bumbu drīkst atgriezt spēlē arī ārpus savas brīvās zonas, kā arī virs sekretariāta galda visā tā garumā.

9.1 KOMANDAS SITIENI

Sitiens ir spēlētāja jebkura saskare ar bumbu.

Katrai komandai ir tiesības izdarīt ne vairāk kā trīs sitienus, lai atspēlētu bumbu pāri tīklam.

Ja ir vairāk sitienu, tad tā komandai ir kļūda – „ČETRI SITIENI”.

Komandas sitieni ir ne tikai spēlētāju tiešie sitieni, bet arī nejauši pieskārieni bumbai.

9.1.1 BUMBAS SKARŠANAS SECĪBA

Spēlētājs nedrīkst sist pa bumbu divas reizes pēc kārtas (izņēmumus, skatīt Noteikumus 9.2.2.2, 9.2.2.3, 14.2 un 14.4.2).

9.1.2 VIENLAICĪGI PIESKĀRIENI

Divi spēlētāji drīkst skart bumbu vienlaicīgi.

9.1.2.1 Ja divi komandas spēlētāji skar bumbu vienlaicīgi, tie ir uzskatāmi kā divi sitienu (izņemot bloku).

Ja viņi mēģina aizsniegt bumbu, bet tikai viens pieskaras tai, tas ir viens sitiens.

Ja spēlētāji saskaras, tā nav kļūda.

9.1.2.2 Ja pretinieki virs tīkla vienlaicīgi pieskaras bumbai, un bumba paliek spēlē, tad komanda, kura uzņēma bumbu, drīkst izdarīt vēl trīs sitienu. Ja pēc tam bumba nokrīt "autā", tad tā ir kļūda komandai, kura atrodas laukuma pretēja pusē.

9.1.2.3 Ja pretinieku komandu divi spēlētāji virs tīkla vienlaicīgi izdara sitienu pa bumbu un to saspiež (ilglaicīgs kontakts), spēle turpinās.

9.1.2.4 Ja pretinieku komandu divi spēlētāji virs tīkla vienlaicīgi izdara sitienu pa bumbu pēc kura tā pieskaras antenai, izspēle ir jāpārspēlē.

9.1.3 SITIENS AR ATBALSTU

Spēles laukā spēlētājs nedrīkst atbalstīties pret komandas biedru vai jebkuru konstrukciju, lai izdarītu sitienu pa bumbu.

Tomēr, ja spēlētājs ir uz kļūdas izdarīšanas robežas (pieskaršanās tīklam vai pretinieka traucēšana), tad komandas biedrs drīkst viņu apstādināt vai pieturēt.

9.2 SITIENA RAKSTUROJUMS

9.2.1 Bumba drīkst skart jebkuru ķermeņa daļu.

9.2.2 Pa bumbu ir jāizdara sitiens, nevis tā jāķer vai jāmet. Tā var atlēkt jebkurā virzienā.

9.2.2.1 Vienlaicīgi pieskārieni:

Bumba drīkst skart vairākas ķermeņa daļas, ar noteikumu, ja saskare notiek vienlaicīgi.

9.2.2.2 Secīga bumbas skaršana:

Kad komanda izpilda pirmo sitienu, (ja vien bumba netiek spēlēta no augšas ar pirkstiem), bumba drīkst pieskarties vairākām ķermeņa daļām pēc kārtas ar nosacījumu, ka saskare notiek vienas un tās pašas darbības laikā.

Kad komanda izpilda pirmo sitienu un bumba tiek spēlēta no augšas ar pirkstiem, bumba NEDRĪKST pieskarties vairākām ķermeņa daļām pēc kārtas (pirksti/rokas), pat ja saskare notiek vienas un tās pašas darbības laikā.

9.2.2.3 Tomēr, bloķējot vienam vai vairākiem spēlētājiem, atļauts vairākas reizes pēc kārtas pieskarties bumbai, ja pieskaršanās notiek vienas un tās pašas darbības laikā;

9.2.2.4 Paildzināta saskare ar bumbu:

Pēc spēcīgi triektas bumbas, aizsardzības darbībā saskare ar bumbu var būt paildzināta (bumba var būt īsu mirkli turēta pirkstos), pat ja bumba tiek spēlēta no augšas ar pirkstiem.

9.3 KĻŪDAS DARBĪBĀS AR BUMBU

9.3.1 ČETRI SITIENI: komanda izdara četrus sitienu pa bumbu pēc kārtas pirms tās atspēlēšanas pretinieka pusē.

9.3.2 SITIENS AR ATBALSTU: spēles laukā spēlētājs izmanto atbalstu pret komandas biedru vai jebkuru priekšmetu/ objektu, lai izdarītu sitienu pa bumbu.

9.3.3 TURĒTA BUMBA: spēlētājs neizdara sitienu pa bumbu, bet bumba ir noķerta un/ vai mesta (Izņemot 9.2.2.1, 9.2.2.2).

9.3.4 DUBULTS PIESKĀRIENS: spēlētājs izdara sitienu pa bumbu divreiz pēc kārtas vai bumba skar dažādas ķermeņa daļas pēc kārtas. (Izņemot Noteikumus: 9.2.3.2).

10. BUMBA PIE TĪKLA

10.1 BUMBA ŠĶĒRSO TĪKLU

10.1.1 Bumbai, kas raidīta uz pretinieka spēles laukumu, jālido pāri tīklam virstīkla spēles telpas robežās. Virstīkla spēles telpa ir tīkla vertikālās plaknes daļa, kas norobežota sekojoši:

10.1.1.1 no apakšas ar tīkla augšējo malu;

10.1.1.2 no sāniem – ar antenām un to iedomātu turpinājumu;

10.1.1.3 no augšas – ar griestiem vai konstrukcijām (ja tās ir).

10.1.2 Bumbu, kas šķērso tīkla vertikālo plakni pilnīgi vai daļēji ārpus virstīkla spēles telpas robežām un atrodas pretinieka brīvajā zonā, drīkst spēlēt atpakaļ ar nosacījumu, ja:

10.1.2.1 bumba, kura tiek spēlēta atpakaļ, šķērso tīkla vertikālo plakni atkal pilnīgi vai daļēji ārpus virstīkla spēles telpas tajā pašā laukuma pusē.

Pretinieka komanda nedrīkst traucēt šo spēles darbību.

10.1.3 Bumba ir “autā”, kad tā pilnībā ir šķērsojusi zemtīkla vertikālo plakni.

10.1.4 Tomēr, spēlētājs drīkst iekļūt pretinieka laukumā ar nosacījumu, ja bumbu viņš ir spēlējis, pirms tā izlido ārpus virstīkla spēles telpas robežām vai pirms tā ir pilnīgi šķērsojusi zemtīkla vertikālo plakni.

10.2 BUMBAS PIESKARŠANĀS TĪKLAM

Bumba šķērsojot tīklu drīkst tam pieskarties.

10.3 BUMBA TĪKLĀ

10.3.1 Bumbu, kas iesista tīklā, drīkst spēlēt, nepārsniedzot komandas trīs sitienu limitu.

10.3.2 Ja bumba pēc izdarītā sitiena pārplēš vai norauj tīklu, bumbas izspēli pārtrauc un pārspēlē.

11. SPĒLĒTĀJS PIE TĪKLA

11.1 SNIEGŠANĀS PĀRI TĪKLAM

11.1.1 Spēlētājs bloķējot drīkst skart bumbu pretinieka laukuma pusē, ja viņš netraucē pretinieka komandas spēli pirms uzbrukuma sitiena vai tā laikā.

11.1.2 Spēlētājam ir atļauts pārlīkt rokas pāri tīklam pēc uzbrukuma sitiena izdarīšanas, ar noteikumu, ka saskare ar bumbu notikusi savas spēles telpas robežās.

11.2 IEKĻŪŠANA PRETINIEKA SPĒLES TĒLPĀ, LAUKUMĀ UN / VAI BRĪVAJĀ ZONĀ

11.2.1 Spēlētājs drīkst iekļūt pretinieka spēles telpā, laukumā un/ vai brīvajā zonā, ar noteikumu, ka tas netraucē pretinieka spēli.

11.3 TĪKLA SKARŠANA

11.3.1 Ir kļūda, ja spēlētājs darbības laikā ar bumbu pieskaras tīkla daļai starp antenām.

Darbībās ar bumbu ir iekļauts (cita starpā) atspēriens, sitiens pa bumbu (vai tā mēģinājums) un droša piezemēšanās līdz jaunas darbības uzsākšanai.

11.3.2 Spēlētājs drīkst skart tīkla stabu, atsaites, kā arī citus objektus ārpus antenām, ieskaitot tīklu, ar noteikumu, ka tas netraucē spēli (**Izņemot Noteikumus: 9.1.3**).

11.3.3 Ja bumba tiek iesista tīklā un tā pieskaras pretinieka komandas spēlētājam, tā nav kļūda.

11.4 SPĒLĒTĀJA KĻŪDAS PIE TĪKLA

11.4.1 Spēlētājs pieskaras bumbai vai spēlētājam pretinieka komandas spēles telpā pirms pretinieka uzbrukuma sitiena vai tā laikā.

11.4.2 Spēlētājs iekļūstot pretinieka laukumā zem tīkla, traucē pretinieka spēli.

11.4.3 Cita starpā spēlētājs traucē spēli:

- kad spēlētājs darbības laikā ar bumbu skar tīklu,
- tīkla daļu starp antenām izmanto kā atbalstu vai līdzsvara noturēšanai,
- skarot tīklu rada sev priekšrocību attiecībā pret pretinieku,
- izdara darbības, kuras kavē pretinieka mēģinājumu spēlēt bumbu,
- tīkla tīša paraušana, turēšana.

Jebkura spēlētāja darbības bumbas tuvumā tās izspēles laikā vai spēlētāja mēģinājums spēlēt bumbu tiek uzskatīta par darbību ar bumbu, pat ja bumba netiek aizskarta.

Tomēr tīkla skaršana aiz antenām netiek uzskatīta par kļūdu (izņemot Noteikumus. 9.1.3.).

12. SERVE

Serve ir darbība, kad spēlētājs, atrodoties serves zonā, ievada bumbu spēlē.

12.1 PIRMĀ SERVE SETĀ

12.1.1 Pirmo servi setā izpilda izlozē noteiktā komanda.

12.2 SERVĒŠANAS SECĪBA

12.2.1 Spēlētājiem ir jāseko servēšanas secībai, kura ir ierakstīta spēles protokolā.

12.2.2 Pēc pirmās serves setā, servējošo spēlētāju nosaka sekojoši:

12.2.2.1 kad servējošā komanda uzvar bumbas izspēlē, vēlreiz servē tas spēlētājs, kurš tikko servēja,

12.2.2.2 kad servi uzņemošā komanda uzvar bumbas izspēlē, tā iegūst tiesības servēt un nākamo servi izpilda spēlētājs, kurš nebija iepriekš servējis.

12.3 ATĻAUJA SERVĒT

Pirmais tiesnesis dod atļauju servēt pēc tam, kad viņš ir pārliecinājies, ka abas komandas ir gatavas spēlei un ka servētājam ir bumba.

12.4 SERVES IZPILDĪŠANA

12.4.1 Sitiens pa bumbu ir jāizdara ar jebkuru vienas rokas daļu pēc bumbas pamešanas gaisā vai izlaišanas no rokām.

12.4.2 Izpildot servi spēlētājam ir atļauts tikai vienu reizi bumbu pamest vai izlaist no rokām. Bumbas ripināšana un kustība rokās ir atļauta.

12.4.3 Servētājs drīkst brīvi pārvietoties serves zonas robežās. Serves sitiena brīdī pa bumbu vai spēlētāja atrašanās brīdī no smiltīm, servējot palēcienā, servētājs nedrīkst pieskarties ne spēles laukumam (ieskaitot gala līniju), ne smiltīm ārpus serves zonas robežām.

Viņa/viņas pēda nedrīkst atrasties zem laukuma līnijas.

Pēc sitiena viņš/viņa drīkst iziet vai piezemēties ārpus serves zonas, ieiet vai piezemēties laukumā. Ja smiltis servētāja darbības ietekmē izraisa līnijas izkustēšanos, tā nav kļūda.

- 12.4.4 Servētājam jāizdara sitiens pa bumbu 5 sekunžu laikā pēc pirmā tiesneša svilpes servei.
- 12.4.5 Serve, kas izpildīta pirms tiesneša svilpes, tiek anulēta un atkārtota.
- 12.4.6 Ja bumba pēc tās pamešanas vai izlaišanas no rokām, ir nokritusi zemē vai arī to ir noķēris servētājs, tas tiek uzskatīts, ka serve ir notikusi.
- 12.4.7 Atkārtots serves mēģinājums nav atļauts.

12.5 SERVES AIZSEGŠANA

- 12.5.1 Servējošās komandas spēlētājs, veidojot individuālo aizsegu, nedrīkst aizsegt pretinieka komandai skatu uz **servētāju, kad tiek izdarīts sitiens pa bumbu** UN bumbas lidojuma trajektoriju.
- 12.5.2 Servējošās komandas spēlētājs veido aizsegu, ja māj ar rokām, lēkā vai pārvietojas sāniski laikā, kad tiek izpildīta serve, tādējādi aizsedzot **abus - gan servētāju brīdī, kad tiek izdarīts sitiens pa bumbu, gan bumbas lidojuma trajektoriju līdz tīkla vertikālajai plaknei. Ja servi uzņemošajai komandai tas ir redzams, tad tas nav aizsegs.**

12.6 KĻŪDAS SERVĒŠANAS LAIKĀ

12.6.1 Servēšanas kļūdas

Serves maiņa notiek zemāk minēto servētāja kļūdu dēļ:

- 12.6.1.1 ja pārkāpj servēšanas secību;
- 12.6.1.2 ja neizpilda servi atbilstoši noteikumiem.
- 12.6.2 Servēšanas kļūdas pēc sitiena pa bumbu
- Pēc pareiza sitiena pa bumbu ir iespējama kļūda, ja bumba:
- 12.6.2.1 skar servējošās komandas spēlētāju vai nav šķērsojusi tīkla vertikālo plakni virstīkla spēles telpas robežās;
- 12.6.2.2 izlido "autā";
- 12.6.2.3 lido pāri aizsegam.

13. UZBRUKUMA SITIENS

13.1 UZBRUKUMA SITIENA RAKSTUROJUMS

- 13.1.1 Visas darbības, ar kurām bumba tiek raidīta pretinieka virzienā, izņemot servi vai bloku, ir uzskatāmas par uzbrukuma sitienu.
- 13.1.2 Uzbrukuma sitiens beidzas brīdī, kad bumba šķērso tīkla vertikālo plakni vai tā pieskaras pretinieka spēlētājam.
- 13.1.3 Jebkurš spēlētājs drīkst izdarīt uzbrukuma sitienu jebkurā augstumā, ar noteikumu, ka viņa/viņas saskare ar bumbu ir notikusi viņa paša spēles telpā (izņemot Noteikumu 13.2.4, 13.2.5).

13.2 KĻŪDAS UZBRUKUMA SITIENĀ

- 13.2.1 Spēlētājs izdara sitienu pa bumbu pretinieka komandas spēles telpā.
- 13.2.2 Spēlētājs izsit bumbu "autā".
- 13.2.3 Spēlētājs pabeidz uzbrukuma sitienu ar atvērtu plaukstu, raidot bumbu ar pirkstiem, vai pabeidzot uzbrukuma sitienu ar pirkstiem, kad tie nav stingri un kopā.
- 13.2.4 Spēlētājs pabeidz uzbrukuma sitienu pa pretinieka servēto bumbu, kad bumba ir pilnībā virs tīkla augšējās malas.
- 13.2.5 Spēlētājs pabeidz uzbrukuma sitienu ar augšējo piespēli, kuras trajektorija nav perpendikulāra pleciem, izņemot gadījumu, kad bumba tiek celta viņa/ viņas partnerim.

14. BLOKS

14.1 BLOKĒŠANA

14.1.1 Bloķēšana ir spēlētāju darbība cieši pie tīkla ar nolūku aizšķērsot ceļu bumbai, kura raidīta no pretinieka laukuma puses, virs tīkla augšējās malas, neatkarīgi no augstuma, kurā notiek saskare ar bumbu. Bumbas skaršanas brīdī kādai daļai no ķermeņa jābūt virs tīkla augšējās malas.

14.1.2 Bloka mēģinājums

Bloka mēģinājums ir bloķēšanas darbība nepieskaroties bumbai.

14.1.3 Pabeigts bloks

Pabeigts bloks ir tāds bloks, kad bumba ir skārusi bloķētāju.

14.1.4 Kolektīvs bloks

Kolektīvs bloks ir , kad divi spēlētāji ir cieši viens pie otra un bloks ir pabeigts, kad kāds no viņiem ir skāris bumbu.

14.2 BUMBAS SKARŠANA BLOKĀ

Vairākkārtēja (īslaicīga vai nepārtraukta) saskare ar bumbu drīkst būt vienam vai abiem bloķētājiem, ja tā notiek vienas darbības laikā. Tas tiek skaitīts tikai kā viens komandas sitiens. Šīs saskares drīkst notikt ar jebkuru ķermeņa daļu.

14.3 BLOKĒŠANA PRETINIEKA TELPĀ

Bloķējot spēlētājs drīkst pārlikt rokas tīkla pretējā pusē, ja viņa darbība netraucē pretinieka komandas spēli. Nav atļauts skart bumbu tīkla pretējā pusē, **pirms** pretinieks izdarījis uzbrukuma sitienu.

14.4 BLOKS UN KOMANDAS SITIENI

14.4.1 Bumbas skaršana blokā ir skaitāma kā komandas sitiens. Pēc bumbas skaršanas blokā komandai būs tikai divi sitienu, lai atspēlētu bumbu pretinieka pusē.

14.4.2 Pirmo sitienu pēc bloka drīkst izpildīt jebkurš spēlētājs, ieskaitot spēlētāju, kurš ir skāris bumbu blokā.

14.5 SERVES BLOKĒŠANA

Bloķēt pretinieka servi ir aizliegts.

14.6 BLOKĒŠANAS KĻŪDAS

14.6.1 Bloķētājs pieskaras bumbai PRETINIEKA spēles telpā **pirms** pretinieka uzbrukuma sitiena.

14.6.2 Bumbu bloķē pretinieka spēles telpā ārpus antenām.

14.6.3 Spēlētājs bloķē pretinieka servi.

14.6.4 Bumba no bloka lido "autā".

PIEKTĀ NODAĻA: PĀRTRAUKUMI, SPĒLES LAIKA VILCINĀŠANA UN STARPLAIKI

15. PĀRTRAUKUMI

Pārtraukums ir laika sprīdis no pabeigtas bumbas izspēles līdz pirmā tiesneša svilpei nākamajai servei.

Vienīgie noteikumos **paredzētie spēles** pārtraukumi ir PĀRTRAUKUMI ATPŪTAI.

15.1 PĀRTRAUKUMU SKAITS

Katrai komandai vienā setā ir tiesības pieprasīt ne vairāk kā vienu spēles pārtraukumu atpūtai.

15.2 PĀRTRAUKUMU NOSACĪJUMI

15.2.1 Pārtraukumus atpūtai var pieprasīt viena komanda pēc otras bez spēles atsākšanas.

15.2.2 Spēlētāju maiņas nav atļautas.

15.2.3 **Starp divām izspēlēm nav atļauts atkārtoti prasīt pārtraukumu, ja iepriekšējais pieprasījums tika noraidīts par ko komanda ir saņēmusi brīdinājumu par laika vilcināšanu (dzeltenu kartīti). Nākamo pieprasījumu šī komanda drīkst atkārtot pēc pabeigtas bumbas izspēles.**

15.3 PĀRTRAUKUMU PIEPRASĪŠANA

Pārtraukumus atpūtai drīkst pieprasīt tikai komandas kapteinis.

15.4 PĀRTRAUKUMI ATPŪTAI UN TEHNISKIE PĀRTRAUKUMI

15.4.1 Pārtraukums atpūtai tiek pieprasīts parādot atbilstošu rokas žestu, kad bumba ir ārpus spēles un pirms svilpes servei. Pārtraukumi atpūtai ilgst 30 sekundes.

15.4.2 **Oficiālās FIVB un Pasaules sacensībās 1. un 2. setā tiek automātiski piešķirts 30 sekunžu „Tehniskais pārtraukums”, kad komandu punktu kopējā summa ir vienāda ar 21 punktu. Pamatojoties uz sacensību organizatoru pieprasījumu - Tehnisko pārtraukumu un pārtraukumu atpūtai ilgums var tikt koriģēts, ja to apstiprina FIVB.**

15.4.3 Izšķirošajā (3.setā) nav „Tehnisko pārtraukumu”, bet katra komanda drīkst pieprasīt vienu 30 sekunžu pārtraukumu atpūtai.

15.4.4 Pārtraukumos atpūtai (tajā skaitā Tehnisko pārtraukumu laikā) un setu starplaikos spēlētājiem jādodas uz noteiktajām spēlētāju atpūtas vietām.

15.5 NEPAMATOTAS PRASĪBAS

Cita starpā pārtraukuma pieprasījums ir nepamatots, ja tiek pieprasīts:

15.5.1 bumbas izspēles laikā vai pēc svilpes uz servi,

15.5.2 ja pieprasījumu izdara komandas dalībnieks, kuram nav tiesību to darīt,

15.5.3 ja ir izsmelts limits atļautajiem pārtraukumiem atpūtai.

15.5.4 Par jebkuru nākamo nepamatoto prasību komanda tiek sodīta par spēles vilcināšanu.

16. SPĒLES VILCINĀŠANA

16.1 VILCINĀŠANAS VEIDI

Komandas nepamatota darbība, kuras rezultātā tiek kavēta spēle, ir uzskatāma par spēles vilcināšanu un tā ietver:

- 16.1.1 pārtraukumu pagarināšanu pēc norādījuma atsākt spēli;
- 16.1.2 atkārtota nepamatota prasība;
- 16.1.3 spēles aizkavēšanu (laika intervālam no iepriekšējās bumbas izspēles beigām līdz nākamajai servei jābūt ne garākam kā 12 sekundes);
- 16.1.4 komandas dalībnieks aizkavē spēli.

16.2 SODS PAR VILCINĀŠANU

16.2.1 „Brīdinājums par vilcināšanu” un „piezīme par vilcināšanu” ir komandas sodi.

16.2.1.1 Sods par spēles vilcināšanu paliek spēkā visu spēli.

16.2.1.2 Visi sodi par spēles vilcināšanu jāieraksta spēles protokolā.

16.2.2 Par pirmo spēles vilcināšanu, komanda tiek sodīta ar „BRĪDINĀJUMU PAR VILCINĀŠANU”.

16.2.3 Otrā un turpmākās jebkāda veida vilcināšanas tajā pašā spēlē tai pašai komandai tiek uzskatītas par komandas kļūdu un komanda tiek sodīta ar „PIEZĪMI PAR VILCINĀŠANU”: pretinieku komanda iegūst punktu un tiesības servēt.

16.2.4 Laika vilcināšana pirms vai starp setiem tiek attiecināta uz nākamo setu.

17. ĀRKĀRTĒJI SPĒLES PĀRTRAUKUMI

17.1 TRAUMAS/ SLIMĪBAS

17.1.1 Ja ir noticis nelaimes gadījums, kamēr bumba ir spēlē, tad tiesnesim nekavējoties ir jāapstādina spēle un jāļauj sniegt medicīnisko palīdzību.

Bumbas izspēle pēc tam ir jāpārspēlē.

17.1.2 Savainotam/ slimam spēlētājam tiek dotas ne vairāk kā 5 minūtes, lai atgūtos, bet ne vairāk kā vienu reizi spēles laikā. Tiesnesis dod atļauju akreditētam ārstam sniegt pirmo palīdzību spēles laukumā. Tikai pirmais tiesnesis drīkst dot atļauju spēlētājam atstāt spēles lauku. Kad nepieciešamā medicīniskā palīdzība ir sniegta vai, ja medicīniskā palīdzība nevar tikt nodrošināta, spēlei nekavējoties jāatsākas. Otrais tiesnesis ar svilpi aicina spēli turpināt. Šajā brīdī tikai pats spēlētājs var pieņemt lēmumu spēli turpināt vai nē.

Ja spēlētājs nav atguvies vai atgriezies spēles laukā līdz atgūšanās laika beigām, viņa/ viņas komanda tiek pasludināta nepilnā sastāvā.

Ārkārtējā gadījumā sacensību ārsts var aizliegt turpināt spēli savainotajam spēlētājam.

Piezīme: atgūšanās laiks sākas ar to brīdi, kad spēles laukumā pie spēlētāja ierodas sacensībām akreditēts medicīniskais personāls. Gadījumos, kad akreditēts medicīniskais personāls nav pieejams vai, ja spēlētājs izvēlas saņemt palīdzību no sava medicīniskā personāla, tad atgūšanās laika atskaite sāksies no pieprasījuma izdarīšanas brīža, kad to ir akceptējis tiesnesis.

17.2 ĀRĒJIE TRAUCĒJUMI

Ja spēles laikā rodas jebkādi ārēji traucējumi, spēle ir jāapstādina un bumbas izspēle ir jāatkārto.

17.3 ILGSTOŠI PĀRTRAUKUMI

17.3.1 Ja neparedzētu apstākļu dēļ spēle tiek pārtraukta, tad pirmajam tiesnesim, organizatoriem un Vadības komitejai, ja tāda ir nozīmēta, jādara viss, lai atjaunotu normālus apstākļus spēles turpināšanai.

17.3.2 Ja viena vai vairāku pārtraukumu kopīgais ilgums nepārsniedz 4 stundas, tad spēle turpinās, saglabājot to pašu rezultātu, neatkarīgi no tā vai spēle turpinās uz tā paša vai cita spēles laukuma.

17.3.3 Ja viena vai vairāku pārtraukumu kopīgais ilgums pārsniedz 4 stundas, visa spēle ir jāpārspēlē.

18. STARPLAIKI UN SPĒLES LAUKUMA PUŠU MAIŅA

18.1 STARPLAIKI

18.1.1 Starplaiks ir laika sprādis starp setiem. Starplaiku ilgums starp setiem ir 1 minūte.

Šajos starplaikos komandas mainās spēles laukuma pusēm (ja nepieciešams) un spēles protokolā tiek ierakstīta komandu servēšanas secība.

Starplaikā pirms izšķirošā seta tiesneši veic izlozi saskaņā ar šo Noteikumu 7.1. punktu.

18.2 SPĒLES LAUKUMA PUŠU MAIŅA

18.2.1 Pirmajā un otrajā setā komandas mainās spēles laukuma pusēm pēc katriem iegūtiem 7 punktiem, trešajā setā – pēc katriem 5 punktiem.

18.2.2 Komandām jāmainās laukuma pusēm nekavējoties bez vilcināšanās.

Ja spēles laukuma pušu maiņa nav notikusi noteikumos paredzētajā brīdī tad, cik ātri vien iespējams, tā jāizdara tūlīt pēc šīs kļūdas konstatēšanas.

Uz spēles laukuma pušu maiņas brīdi iegūto punktu skaits saglabājas.

SESTĀ NODAĻA: DALĪBNIKU UZVEDĪBA

19. UZVEDĪBAS PRASĪBAS

19.1 SPORTISKA UZVEDĪBA

19.1.1 Dalībniekiem ir jāzina un jāievēro „Oficiālie Pludmales Volejbola Noteikumi”.

19.1.2 Dalībniekiem ir jāpieņem spēles tiesnešu lēmumi sportiski, bez to apstrīdēšanas.

Šaubu gadījumā, noteikumu izskaidrojumu drīkst lūgt tikai komandas kapteinis.

19.1.3 Dalībniekiem ir jāatturas no darbībām vai mēģinājumiem ar nolūku ietekmēt tiesnešu lēmumus vai slēpt savas komandas izdarītās kļūdas.

19.2 GODĪGA SPĒLE

19.2.1 Dalībniekiem jāizturas ar cieņu un pieklājīgi "GODĪGAS SPĒLES" garā, ne vien attieksmē pret tiesnešiem, bet arī attieksmē pret citām oficiālajām personām, pretinieku komandu, komandas biedru un skatītājiem.

19.2.2 Sarunāšanās komandas biedru starpā spēles laikā ir atļauta.

20. NESPORTISKA UZVEDĪBA UN SANKCIJAS

20.1 NEBŪTISKI NESPORTISKAS UZVEDĪBAS GADĪJUMI

Par nebūtiskiem nesportiskas uzvedības gadījumiem, kuri nav pretrunā ar labām manierēm vai morāles principiem sods netiek piemērots. Pirmā tiesneša pienākums ir novērst sodāmības līmeņa sasniegšanu.

Tas ir izdarāms:

- 1) mutiski brīdinot komandas kapteini;
- 2) parādot DZELTENO KARTĪTI komandas dalībniekam.

Šis brīdinājums pats par sevi nav sods, bet zīme, ka komandas dalībnieks (turpmāk arī komanda) šajā spēlē ir sasniegusi sodāmības līmeni.

Tas tiek ierakstīts spēles protokolā, bet sods netiek piemērots.

20.2 SODS PAR NEKOREKTU UZVEDĪBU

Komandas dalībnieku nekorekta uzvedība attiecībā pret oficiālām personām, pretinieku, komandas biedru vai skatītājiem, atkarībā no pārkāpuma smaguma pakāpes tiek iedalīta trīs grupās.

20.2.1 Rupja uzvedība: darbība, kas ir pretrunā ar pieklājīgu izturēšanos vai morāles principiem,

20.2.2 Apvainojoša uzvedība: apmelojoši vai apvainojoši vārdi vai žesti, ieskaitot necieņas izrādīšana vai mēģinājums to darīt.

20.2.3 Agresīva uzvedība: fizisks uzbrukums vai agresīva darbība ar iepriekšēju nodomu.

20.3 SODU SKALA

Atkarībā no nodarījuma nopietnības un pamatojoties uz pirmā tiesneša traktējumu, pielietotie sodi, kas tiek ierakstīti protokolā var būt sekojoši:

Piezīme, Noraidījums vai Diskvalifikācija.

20.3.1 Piezīme

Par spēlētāja rupju uzvedību vai atkārtotu tā paša spēlētāja rupju uzvedību tajā pašā setā. Katrā no šiem diviem gadījumiem komanda tiek sodīta ar punktu un serves tiesībām pretinieka komandai. Spēlētājs par trešo rupjo uzvedību tajā pašā setā tiek sodīts ar noraidījumu. Tomēr katrā nākamajā setā tas pats spēlētājs var tikt atkārtoti sodīts par rupju uzvedību.

20.3.2 Noraidījums

Par pirmo apvainojošo uzvedību spēlētājs tiek sodīts ar noraidījumu. Noraidītajam spēlētājam ir jāatstāj spēles lauks un šajā setā viņa/ viņas komanda tiek pasludināta nepilnā sastāvā.

20.3.3 Diskvalifikācija

Par pirmo fizisko uzbrukumu vai agresīvu, uzbrūkošu uzvedību spēlētājs tiek sodīts ar diskvalifikāciju. Spēlētājam ir jāatstāj spēles lauks un šajā spēlē viņa/ viņas komanda tiek pasludināta nepilnā sastāvā.

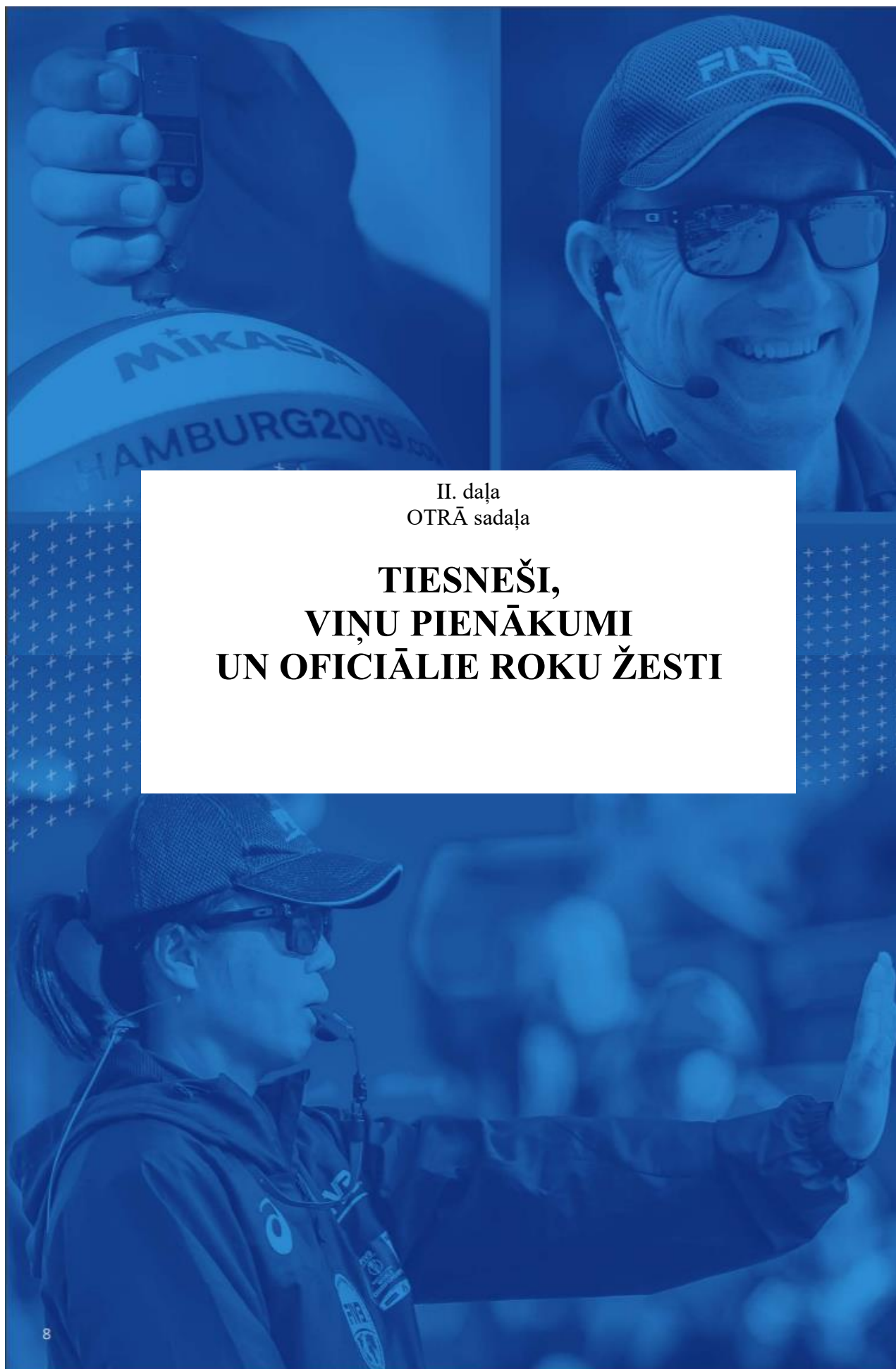
Par NEKOREKTU UZVEDĪBU spēlētājs tiek sodīts saskaņā ar sankciju skalu.

20.4 NEKOREKTA UZVEDĪBA PIRMS UN STARP SETIEM

Par jebkuru nekorektu uzvedību, kas notiek pirms vai starp setiem tiek piemērots sods atbilstoši sankciju skalai un sankcijas attiecas uz nākamo setu.

20.5 KOPSAVILKUMS PAR NESPORTISKU UZVEDĪBU UN SODA KARTĪŠU PIELIETOJUMU

Brīdinājums:	sods netiek piemērots -	1) Mutisks brīdinājums 2) Dzeltenā kartīte
Piezīme:	sods –	Sarkanā kartīte
Noraidījums:	sods –	Sarkanā + Dzeltenā kartītes kopā vienā rokā
Diskvalifikācija:	sods –	Sarkanā + Dzeltenā kartīte katru savā rokā



II. daļa
OTRĀ sadaļa

**TIESNEŠI,
VIŅU PIENĀKUMI
UN OFICIĀLIE ROKU ŽESTI**

SEPTĪTĀ NODAĻA: TIESNEŠI

21. TIESNEŠU KOMANDA UN PROCEDŪRAS

21.1 SASTĀVS

Sacensību norisei tiek izveidota tiesnešu brigāde, kuras sastāvā ietilpst sekojošas oficiālas personas:

- pirmais tiesnesis;
- otrais tiesnesis;
- **izaicinājuma tiesnesis (*challenge referee*) (attiecīgajā gadījumā);**
- **rezerves tiesnesis (attiecīgajā gadījumā);**
- sekretārs;
- četri (divi) līnijtiesneši.

Viņu izvietojums ir parādīts Diagrammā Nr.8.

Oficiālās FIVB un Pasaules sacensībās obligāti jābūt sekretāra palīgam.

21.2 PROCEDŪRAS

21.2.1 Tikai pirmais un otrais tiesnesis spēles laikā drīkst dot svilpes signālu:

21.2.1.1 pirmais tiesnesis dod svilpes signālu servei, ar kuru sākas bumbas izspēle,

21.2.1.2 pirmais un otrais tiesnesis dod svilpes signālu par bumbas izspēles beigām, ar noteikumu, ka viņi ir pārliecināti, ka ir pieļauta kļūda un viņi ir noteikuši tās raksturu.

21.2.2 Viņi var dot svilpes signālu tad, kad bumba ir ārpus spēles, ar to norādot, ka viņi atļauj vai noraida komandas prasību.

21.2.3 Nekavējoties tūlīt pēc svilpes signāla, kas nozīmē **pabeigtu** bumbas izspēli, tiesnesim ar oficiāliem roku žestiem jāparāda:

21.2.3.1 Ja kļūdu nosvilpj pirmais tiesnesis, viņam/ viņai jāparāda ar oficiāliem žestiem:

- a) komanda, kurai jāservē,
- b) kļūdas raksturs,
- c) spēlētājs, kurš izdarījis kļūdu (ja ir nepieciešams).

21.2.3.2 Ja kļūdu nosvilpj otrais tiesnesis, viņam/ viņai jāparāda ar oficiāliem žestiem:

- a) kļūdas raksturs,
- b) spēlētājs, kurš izdarījis kļūdu (ja ir nepieciešams),
- c) atkārtojot pirmā tiesneša žestu - komandu, kurai būs jāservē.

Šajā gadījumā pirmais tiesnesis nerāda **ne kļūdu, ne spēlētāju, kurš izdarījis kļūdu, bet tikai komandu, kurai būs jāservē.**

21.2.3.3 Gadījumā, ja ir dubultkļūda, abiem tiesnešiem jāparāda ar oficiāliem žestiem:

- a) kļūdas raksturs,
 - b) spēlētāji, kuri izdarījuši kļūdu (ja ir nepieciešams),
- Komandu, kurai nākamajai būs jāservē, norāda pirmais tiesnesis.

22. PIRMAIS TIESNESIS

22.1 ATRAŠANĀS VIETA

Pirmais tiesnesis savus pienākumus veic stāvot uz tiesneša paaugstinājuma, kas atrodas tīkla vienā pusē, pretī sekretāram. Viņa/ viņas skata līmenim jābūt apmēram 50 cm virs tīkla augšējās malas.

22.2 PILNVARAS

22.2.1 Pirmais tiesnesis vada spēli no sākuma līdz beigām. Viņa/ viņas pilnvaras ir pārākas par visu pārējo tiesnešu un komandu dalībnieku pilnvarām.

Spēles laikā viņa/ viņas lēmumi ir galīgi. Viņam/ viņai ir tiesības atcelt citu tiesnešu lēmumus, ja viņš/ viņa uzskata tos par kļūdainiem.

Viņš/ viņa pat drīkst nomainīt jebkuru tiesnesi, kurš nespēj veikt savus pienākumus.

22.2.2 Viņš/ viņa kontrolē bumbu padevēju **un laukuma smilšu līdzinātāju** darbu.

22.2.3 Viņam/ viņai ir tiesības pieņemt lēmumus visos jautājumos, kas rodas spēles laikā, ieskaitot tādus, kas nav paredzēti noteikumos.

22.2.4 Viņš/ viņa nedrīkst pieļaut nekādas diskusijas par saviem lēmumiem.

Tomēr pēc komandas kapteiņa lūguma, pirmajam tiesnesim ir jāsniedz skaidrojums par noteikumu pielietojumu vai interpretāciju, uz kā pamata viņš/ viņa ir pieņēmis/usi lēmumu.

Ja komandas kapteinis nepiekrīt izskaidrojumam un izsaka vēlmi pieteikt Protesta Protokolu, pirmajam tiesnesim tas ir jāatļauj.

22.2.5 Pirmais tiesnesis ir atbildīgs par to, lai līdz spēles sākumam un spēles laikā spēles vieta un apstākļi atbilst spēles noteikumu prasībām.

22.2.6 Atkarībā no apstākļiem, kas var novest pie iespējama spēlētāja savainojuma/slimības, pirmais tiesnesis atļauj sniegt medicīnisko palīdzību un uzsāk atkopšanās laika atskaiti.

22.3 PIENĀKUMI

22.3.1 Pirms spēles pirmais tiesnesis:

22.3.1.1 pārbauda spēles lauka stāvokli, bumbas un pārējo inventāru;

22.3.1.2 kopā ar komandu kapteiņiem veic izlozi;

22.3.1.3 kontrolē komandu iesildīšanos.

22.3.2 Spēles laikā tikai pirmajam tiesnesim ir tiesības:

22.3.2.1 izteikt komandām brīdinājumus;

22.3.2.2 piemērot sodus par nekorektu uzvedību un spēles vilcināšanu;

22.3.2.3 pieņemt lēmumu par:

a) servētāja kļūdām un servējošās komandas aizsegu;

b) kļūdām darbībā ar bumbu;

c) kļūdām virs tīkla un spēlētāju kļūdām saskarē ar tīklu, galvenokārt **(bet ne tikai)**, uzbrucēja pusē;

d) to vai bumba pilnībā šķērso zemitīkla vertikālo plakni;

e) bumba pēc serves un pēc komandas trešā pieskāriena lido pāri vai ārpus antenas viņa/ viņas laukuma pusē.

22.3.3 Spēles beigās viņš/ viņa pārbauda un paraksta spēles protokolu.

23. OTRAIS TIESNESIS

23.1 ATRAŠANĀS VIETA

Otrais tiesnesis savus pienākumus veic, stāvot pie tīkla staba ārpus spēles laukuma robežām ar seju pret pirmo tiesnesi tam pretējā pusē.

23.2 PILNVARAS

23.2.1 Otrais tiesnesis ir pirmā tiesneša palīgs, tomēr arī viņam/ viņai ir savs pienākumu loks.

Ja pirmais tiesnesis vairs nevar turpināt savu darbu, otrais tiesnesis drīkst viņu nomainīt.

23.2.2 Viņš/ viņa bez svilpes signāla drīkst ar žestiem norādīt uz kļūdām ārpus viņa/ viņas pienākumiem, bet nedrīkst uzstāt par tām pirmajam tiesnesim.

23.2.3 Viņš/ viņa kontrolē sekretāra/es darbu.

23.2.4 Viņš/ viņa ziņo pirmajam tiesnesim par spēlētāju nekorektu uzvedību.

23.2.5 Viņš/ viņa akceptē pārtraukumus un laukuma pušu maiņas, kontrolē to ilgumu un noraida nepamatotas prasības.

23.2.6 Viņš/ viņa kontrolē pārtraukumu skaitu, ko izmantojušas abas komandas un pēc pārtraukuma beigām ziņo pirmajam tiesnesim un attiecīgajiem spēlētājiem par to izmantošanu.

23.2.7 **Gadījumā, ja pirmais tiesnesis atļauj medicīniskās palīdzības sniegšanu spēlētājam, viņš/ viņa uzrauga medicīniskās palīdzības protokola norisi, tai skaitā kontrolē atgūšanās laika ilgumu.**

23.2.8 Viņš/ viņa spēles laikā arī seko, vai bumbas joprojām atbilst noteikumiem;

23.2.9 Starp otro un trešo setu viņš/ viņa veic izlozi, ja pirmais tiesnesis to nevar veikt. Pēc tam informē sekretāru/i par izlozes rezultātu.

23.3 PIENĀKUMI

23.3.1 Pirms katra seta sākuma un kad ir nepieciešams, otrais tiesnesis kontrolē sekretāra darbu un seko, lai pareizajam servētājam ir bumba.

23.3.2 Spēles laikā otrais tiesnesis pieņem lēmumus, dod svilpes signālus un rāda žestus:

23.3.2.1 par traucējumiem, kas izraisīti, iekļūstot pretinieka laukumā vai spēles telpā zem tīkla;

23.3.2.2 par spēlētāju kļūdām saskarē ar tīklu, galvenokārt **(bet ne tikai)**, bloķētāja komandas pusē un antenas skaršanu savā laukuma pusē;

23.3.2.3 kad bumba ārpus laukuma skar konstrukcijas;

23.3.2.4 kad bumba, kas lido uz pretinieka laukuma pusi (ieskaitot serves laikā) šķērso tīklu pilnīgi vai daļēji ārpus virstīkla spēles telpas vai skar antenu viņa/ viņas laukuma pusē;

23.3.2.5 kad bumba skar smiltis, ja pirmais tiesnesis to nevar redzēt;

23.3.2.6 kad bumba tiek atspēlēta atpakaļ brīdī, kad tā pilnībā ir šķērsojusi zemtīkla vertikālo plakni;

23.3.2.7 bumba pēc serves un pēc komandas trešā pieskāriena lido pāri vai ārpus antenas viņa/ viņas laukuma pusē.

23.3.3 Spēles beigās viņš/ viņa pārbauda un paraksta spēles protokolu.

24. IZAIČINĀJUMA TIESNESIS (*CHALLENGE REFEREE*)

Oficiālās FIVB un Pasaules sacensībās, ja tiek izmantota video izaicinājumu sistēma (VIS), izaicinājuma tiesnesis ir obligāts.

24.1 ATRAŠANĀS VIETA

Izaicinājuma tiesnesis savus pienākumus veic atrodoties speciālā izaicinājuma tiesneša kabīnē, kuras atrašanās vietu nosaka FIVB tehniskais delegāts.

24.2 PIENĀKUMI

24.1.1 Viņš/ viņa uzrauga izaicinājuma pieprasījuma procesu un nodrošina, ka tas noris saskaņā ar spēkā esošo izaicinājuma pieprasīšanas nolikumu.

24.1.2 Izaicinājuma tiesnesim, veicot savus pienākumus, ir jābūt oficiālā tiesneša formā.

24.1.3 Pēc izaicinājuma epizodes izskatīšanas, viņš/ viņa informē PIRMO tiesnesi par izskatītās epizodes lēmumu.

24.1.4 Spēles beigās viņš/ viņa paraksta spēles protokolu.

25. REZERVES TIESNESIS

Oficiālās FIVB un Pasaules sacensībās rezerves tiesnesis ir obligāts visās TV spēlēs un jebkurā laikā, kad tiek izmantota Video Izaicinājuma Sistēma (*Video Challenge System (VCS)*).

25.1 ATRAŠANĀS VIETA

Rezerves tiesnesis savus pienākumus veic, atrodoties atsevišķā vietā, ko nosaka FIVB spēles lauka izkārtojums.

25.2 PIENĀKUMI

Rezerves tiesnesim pienākums ir:

25.2.1 Veicot savus pienākumus, būt oficiālā tiesneša formā.

25.2.2 Aizstāt 2. tiesnesi tā prombūtnes laikā vai gadījumā, ja viņš/ viņa nevar turpināt darbu, vai ja 2. tiesnesis kļūst par 1. tiesnesi.

25.2.3 Palīdzēt 2. tiesnesim uzraudzīt spēles lauka brīvo zonu.

25.2.4 Uzreiz pēc spēlētāju prezentācijas, atnest 2. tiesnesim četras spēles bumbas.

25.2.5 Iedot 2. tiesnesim spēles bumbu pēc tam, kad viņš/ viņa ir pārbaudījis spēlētāju kurš servēs.

25.2.6 Palīdzēt 1. tiesnesim uzraudzīt smilšu laukuma līdzinātāju darbu.

25.2.7 Ja tiek izmantota Video izaicinājuma sistēma (VIS), viņš/ viņa pārbauda sekretariāta darbu kā tiek aizpildīta izaicinājuma sistēmas sadaļa e-protokolā.

26. SEKRETĀRS

26.1 ATRAŠANĀS VIETA

Sekretārs pilda savus pienākumus, sēžot pie sekretāra galda ar seju pret pirmo tiesnesi, viņam/ viņai pretējā laukuma pusē.

26.2 PIENĀKUMI

Sekretārs aizpilda spēles protokolu saskaņā ar noteikumiem, sadarbojoties ar otro tiesnesi.

Viņš/ viņa lieto zvanu vai kādu citu skaņu ierīci, lai informētu tiesnešus par pārkāpumiem savu pienākumu robežās.

26.2.1 Pirms spēles un pirms katra seta sākuma sekretārs:

26.2.1.1 ieraksta datus par spēli un komandām saskaņā ar spēkā esošām procedūrām un saņem no kapteiņiem parakstus;

26.2.1.2 ieraksta servēšanas secību katrai komandai.

26.2.2 Spēles laikā sekretārs:

26.2.2.1 ieraksta iegūtos punktus;

26.2.2.2 kontrolē serves secību katrai komandai un norāda uz jebkuru kļūdu pirms serves izpildīšanas;

26.2.2.3 ieraksta pārtraukumus atpūtai, kontrolē to skaitu, un ziņo otram tiesnesim;

26.2.2.4 paziņo tiesnešiem par nepareiza spēles pārtraukuma atpūtai pieprasījumu;

26.2.2.5 paziņo tiesnešiem par laukumu pušu maiņu un par setu beigām;

26.2.2.6 atzīmē protokolā sodus un nepamatotas prasības;

26.2.2.7 ieraksta protokolā arī citus gadījumus, par kuriem ziņo otrs tiesnesis, t.sk. spēlētāju atgūšanās laiku pēc traumas, ieilguši pārtraukumi, ārējie traucējumi u.c.;

26.2.2.8 kontrolē starplaika ilgumu starp setiem.

26.2.3 Spēles beigās sekretārs:

26.2.3.1 ieraksta spēles gala rezultātu;

26.2.3.2 protesta gadījumā ar iepriekšēju pirmā tiesneša atļauju ieraksta vai atļauj komandas kapteinim ierakstīt spēles protokolā izklāstījumu par epizodi, par kuru protestē.

26.2.3.3 pēc tam, kad pats/ pati ir parakstījis/usi protokolu, saņem parakstus no komandu kapteiņiem, tad no tiesnešiem.

27. SEKRETĀRA PALĪGS

27.1 ATRAŠANĀS VIETA

Sekretāra palīgs pilda savus pienākumus, sēžot pie sekretāra galda blakus sekretāram.

27.2 PIENĀKUMI

Viņš/ viņa palīdz sekretāra darbā.

Ja sekretārs nevar turpināt savus pienākumus, sekretāra palīgam jānomaina sekretārs.

27.2.1 Pirms spēles un pirms katra seta sākuma sekretāra palīgs:

27.2.1.1 pārbauda, vai visa informācija ir pareiza, kas ir attēlota uz tablo.

27.2.2 Spēles laikā sekretāra palīgs:

27.2.2.1 ar zīmēm 1 vai 2 atbilstoši servējošā spēlētāja numuram, rāda katras komandas attiecīgo servēšanas secību un,

27.2.2.2 lietojot zvana pogu nekavējoties norāda tiesnešiem jebkuru kļūdu;

27.2.2.3 strādā ar pārliekamo rezultātu tablo, kas atrodas uz sekretāra galda;

27.2.2.4 pārbauda rezultāta pareizību uz visiem tablo;

27.2.2.5 fiksē Tehnisko pārtraukumu sākumu un beigas;

27.2.2.6 nepieciešamības gadījumā sagatavo rezerves protokolu un nodod sekretāram.

27.2.3 Spēles beigās sekretāra palīgs:

27.2.3.1 paraksta protokolu.

28. LĪNIJTIESNEŠI

28.1 ATRAŠANĀS VIETA

Ja tiek izmantoti tikai divi līnijas tiesneši, viņi stāv pa diagonāli, katra tiesneša labajā pusē 1 līdz 2 m attālumā no laukuma stūra.

Katrs līnijas tiesnesis kontrolē savā pusē gan gala līniju, gan sānu līniju.

Rīkojot oficiālas FIVB un Pasaules sacensības, kad obligāti jābūt četriem līnijas tiesnešiem, viņi stāv brīvajā zonā 1 līdz 3 m attālumā no laukuma stūra, uz savā kontrolē esošās līnijas iedomātā pagarinājuma.

28.2 PIENĀKUMI

28.2.1 Līnijas tiesnesis savus pienākumus veic rādot žestus ar karodziņu (40 x 40 cm):

28.2.1.1 “bumba laukumā” vai “autā”, kad bumba piezemējas tuvu viņa līnijai (-ām). (Piezīme: Žests jārāda tam līnijas tiesnesim, kurš atrodas vistuvāk bumbas lidojuma trajektorijai);

28.2.1.2 „skarta bumba”, ja pēc bumbu uzņemšanās komandas pieskāriena bumba izlido „autā” tās pašas komandas pusē;

28.2.1.3 bumba pieskaras antenai vai pēc serves, vai pēc komandas trešā pieskāriena bumba šķērso tīklu aiz virstīkla spēles telpas, u.tml.;

28.2.1.4 kāds no spēlētājiem (izņemot servētājs), kad servētājs izdara sitienu pa bumbu, atrodas ārpus spēles laukuma;

28.2.1.5 serves brīdī servētāja pēdu novietojums ir kļūdainis;

28.2.1.6 jebkura spēlētāja jebkuru pieskārienu antenas daļai virs tīkla (80 cm) savā laukuma pusē, spēlējot bumbu vai traucējot spēli;

28.2.1.7 bumba šķērso tīklu ārpus virstīkla spēles telpas un iekrīt pretinieka laukumā vai pieskaras antenai viņa/ viņas laukuma pusē;

28.2.1.8 bumbas pieskārienus blokam bumbas izspēles laikā.

28.2.2 Pēc pirmā tiesneša lūguma, līnijas tiesnesim ir jāatkārto viņa žests.

29. OFICIĀLIE ŽESTI

29.1 TIESNEŠU ROKU ŽESTI

Tiesnešiem ar oficiāliem roku žestiem jānorāda iemesls, kāpēc viņš/ viņa ar svilpi ir apstādinājis spēli (kļūdas raksturs vai pieprasītā pārtraukuma raksturs). Žests brīdi ir jāiztur un, ja žests tiek rādīts ar vienu roku, tai jāatbilst laukuma pusei, kurā atrodas komanda, kas izdarījusi kļūdu vai izdarījusi pieprasījumu.

29.2 LĪNIJTIESNEŠU ŽESTI AR KARODZIŅIEM

Līnijtiesnešiem, lai parādītu kļūdas raksturu, jārāda žests ar karodziņu un brīdi jāiztur.



II. DAĻA. TREŠĀ SADAĻA: DIAGRAMMAS DIAGRAMMAS

DIAGRAMMA NR.1 SPĒLES LAUKS/ THE PLAYING AREA

Noteikumi: 1.22.1, 23.1, 26.1, 27.1, 28.1

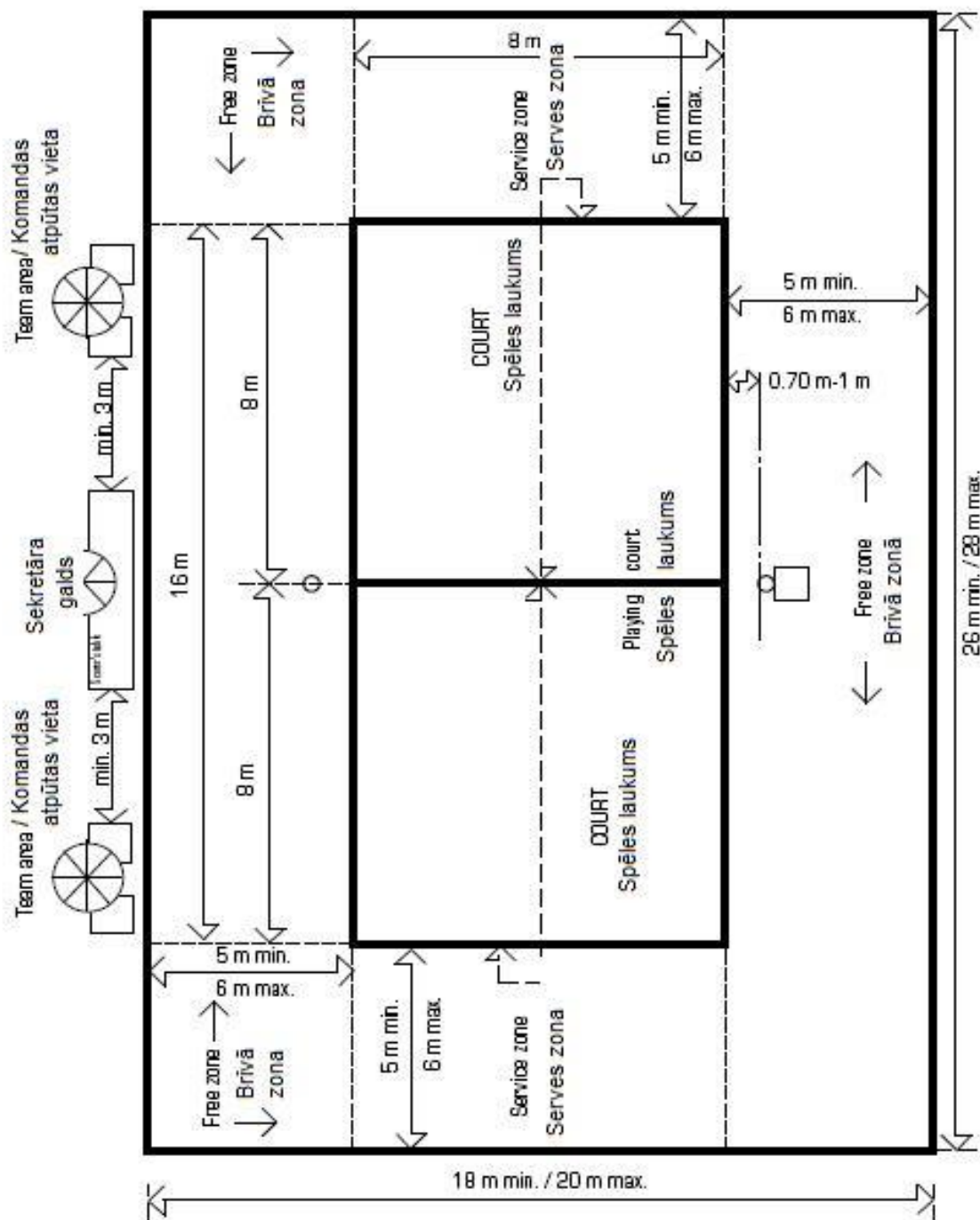


DIAGRAMMA NR.2 SPĒLES LAUKUMS/ THE PLAYING COURT

Noteikumi: 1.1, 1.3, 2.5

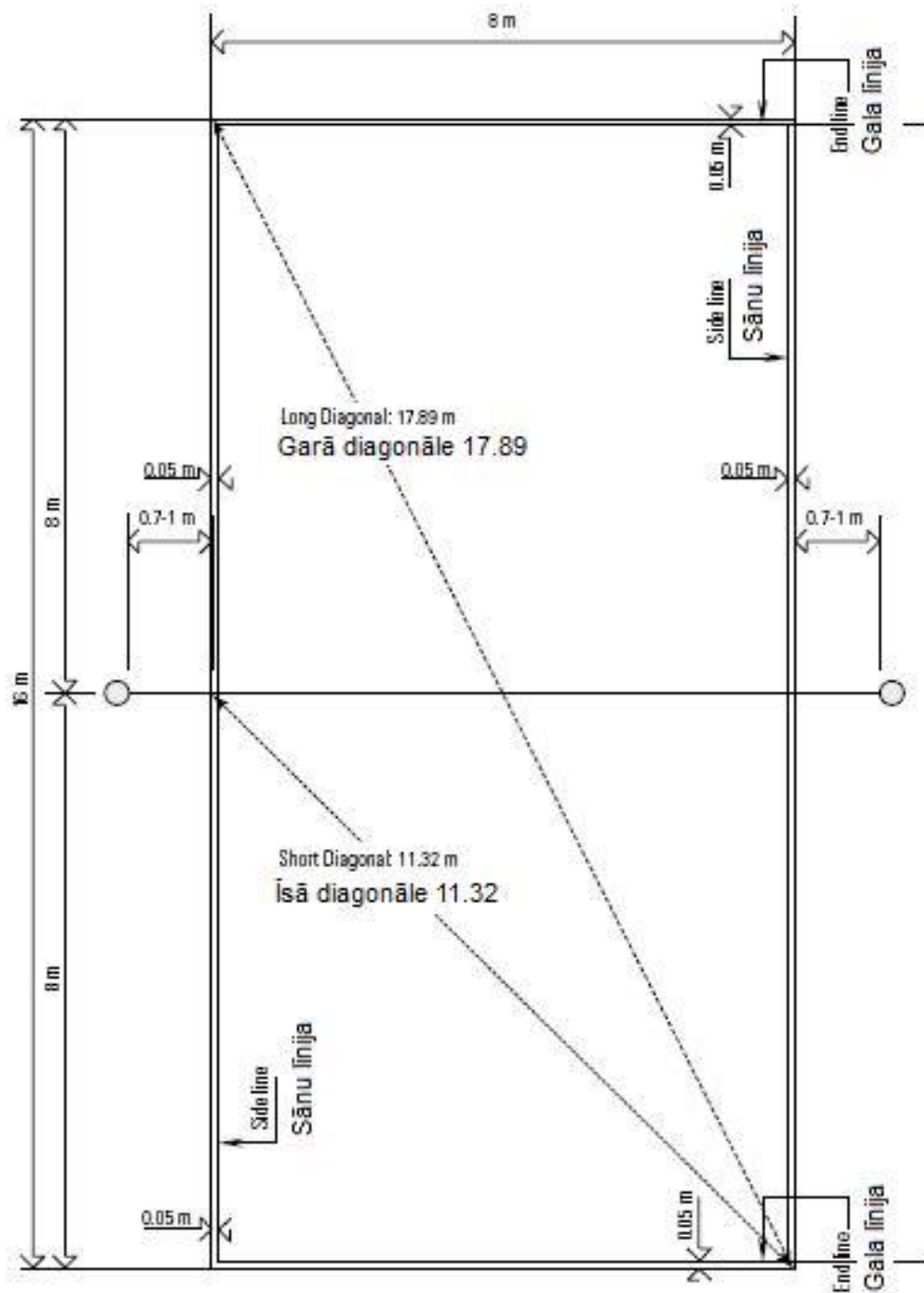
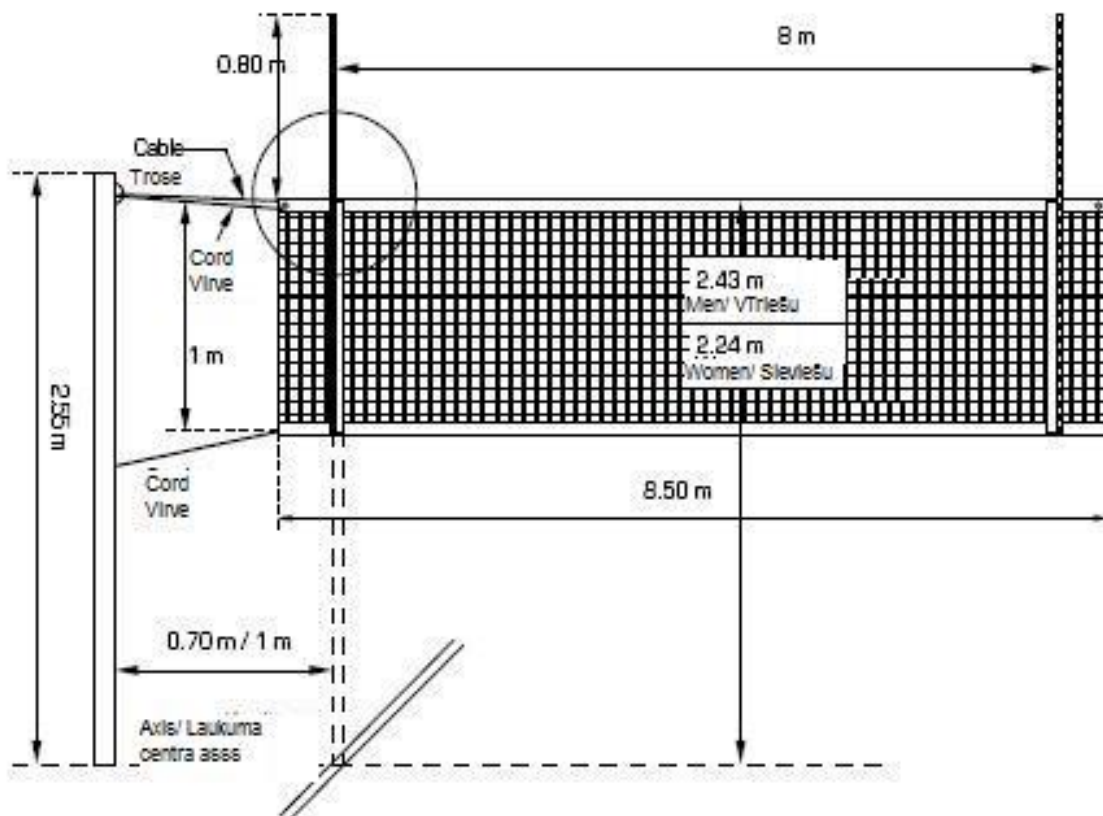


DIAGRAMMA NR.3 TĪKLA UZBŪVE/ DESIGN OF THE NET

Noteikumi: 2, 8.4.3



For FIVB, World and Official Competitions, the net may be adjusted according 2.1 above.

Oficiālās FIVB, Pasaules sacensībās tīkls var tikt noregulēts atbilstoši noteikumiem 2.1.

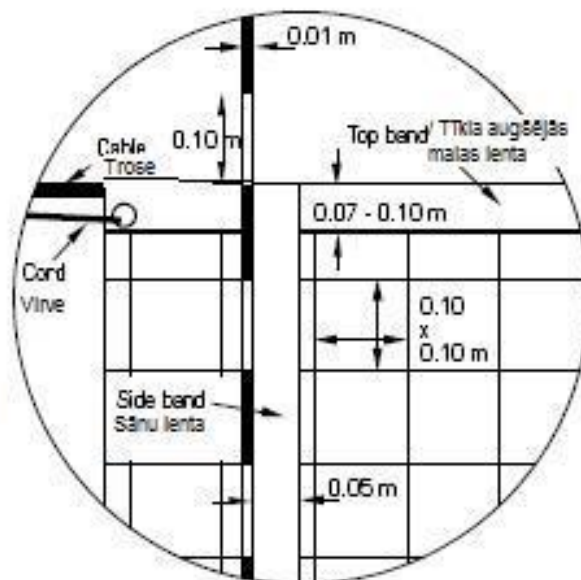
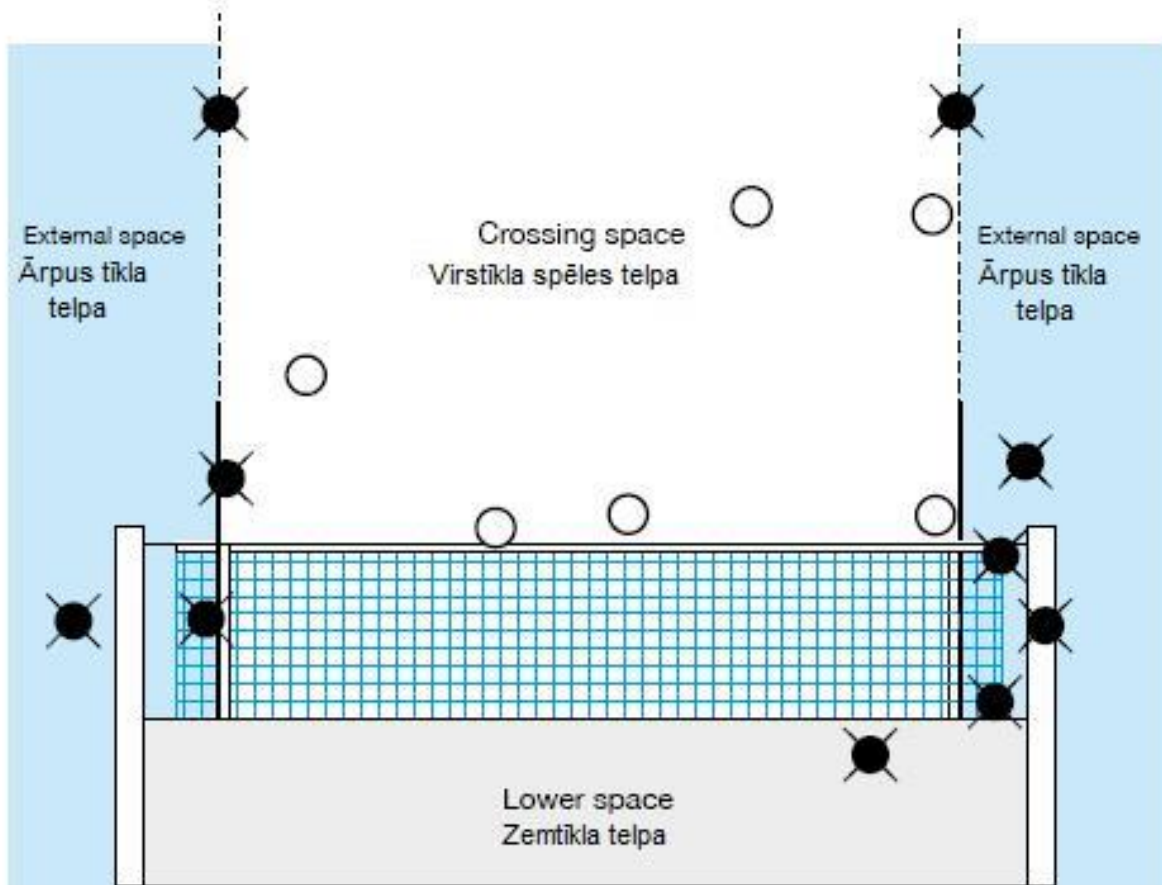


DIAGRAMMA NR.4A BUMBA ŠĶĒRSO TĪKLA VERTIKĀLO PLAKNI/
BALL CROSSING THE VERTICAL PLANE OF THE NET TO THE OPPONENT COURT

Noteikumi: 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 / Kļūda
- = Correct crossing / Pareiza šķērsošana

**DIAGRAMMA NR.4B BUMBA ŠĶĒRSO TĪKLA VERTIKĀLO PLAKNI VIRZIENĀ
UZ PRETINIEKA KOMANDAS BRĪVO ZONU/
BALL CROSSING THE VERTICAL PLANE OF THE NET TO THE OPPONENT FREE ZONE**

Noteikumi: 10.1.2, 10.1.2.1

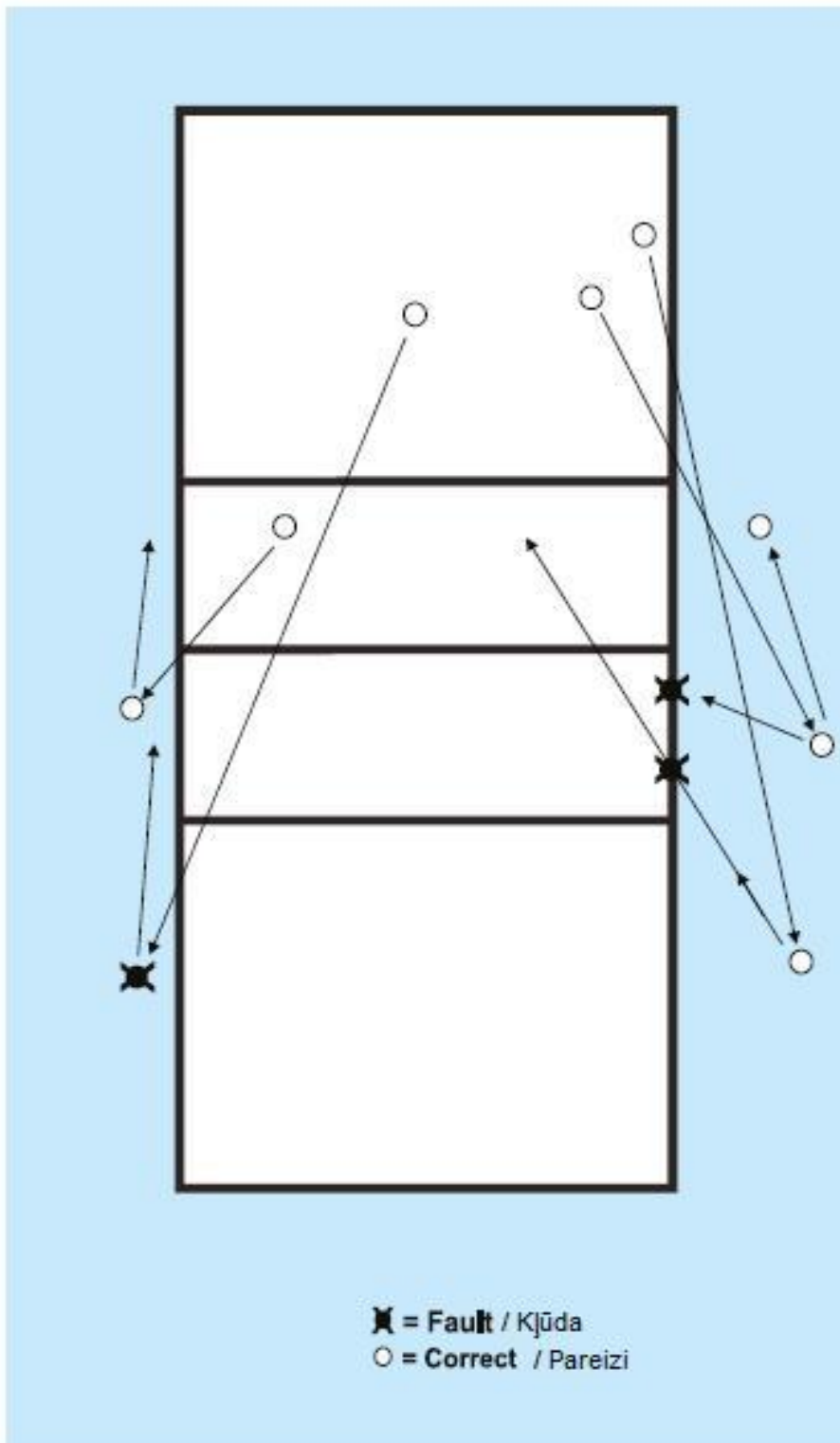


DIAGRAMMA NR.5 AIZSEGS/ SCREEN

Noteikumi: 12.5.1, 12.5.2, 12.6.2.3, 22.3.2.3

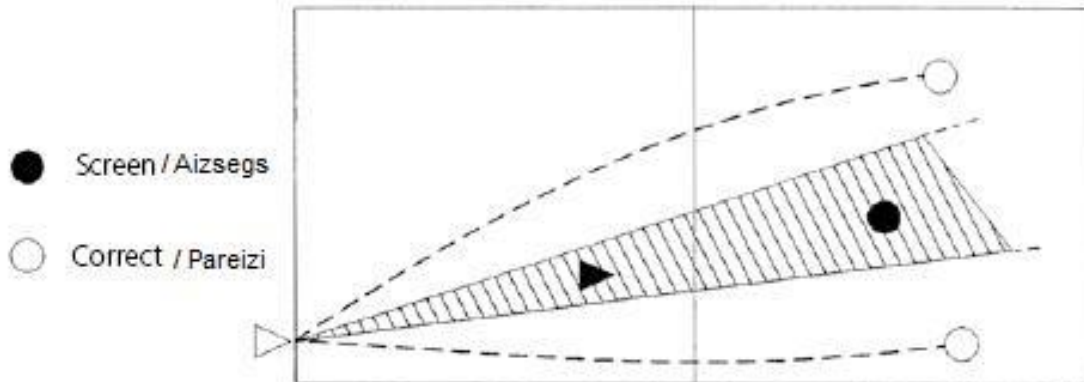
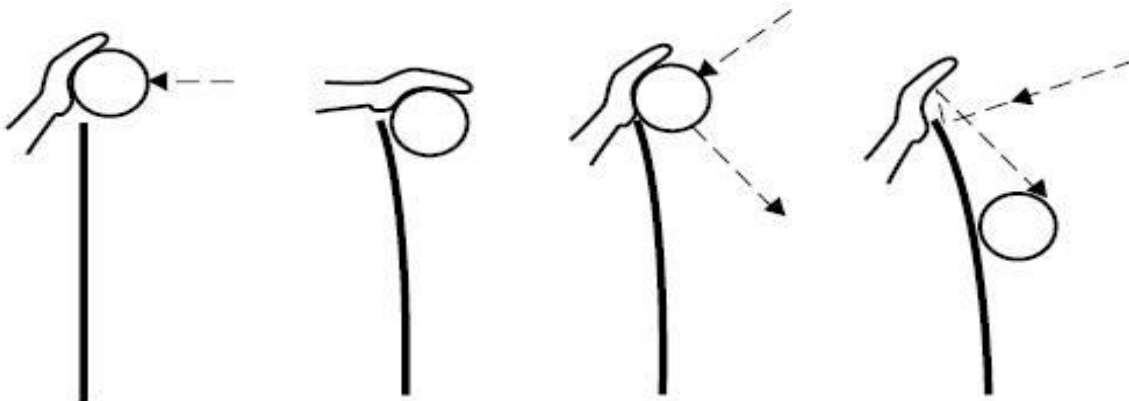


DIAGRAMMA NR.6 PABEIGTS BLOKS/ COMPLETED BLOCK

Noteikumi: 14.1.3



Ball above the net

Bumba virs tīkla

Ball lower than the top of the net

Bumba zemāk par tīkla augšējo malu

Ball touches the net

Bumba skar tīklu

Ball bounces off the net

Bumba atsitās no tīkla malas

DIAGRAMMA NR.7 PĀRKĀPUMU SODU SKALA/ DETERRENENTS AND SANCTIONS

DIAGRAM 7: DETERRENENTS 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

**DIAGRAMMA NR. 7A NESPORTISKA UZVEDĪBA, SODU SKALA UN SEKAS/
MISCONDUCT WARNING AND SANCTIONS SCALE AND THEIR CONSEQUENCES**

Noteikumi: 20.3, 20.4, 20.5

KATEGORIJAS	REIZE	IZPILDĪTĀJS	SODS	KARTĪTES	SEKAS
NEBŪTISKA NESPORTISKA UZVEDĪBA (Vienreiz spēles laikā)	Pirmā	Jebkurš komandas dalībnieks	Nav	Nav	Novēršana – nav soda
	Pirmā/Otrā			Dzeltenā	
	Atkārtoti spēles laikā		Piezīme	Sarkanā	Punkts un serves tiesības pretiniekam
RUPJA UZVEDĪBA (Viena seta ietvaros)	Pirmā	Jebkurš komandas dalībnieks	Piezīme	Sarkanā	Punkts un serves tiesības pretiniekam
	Otrā	Tas pats komandas dalībnieks	Piezīme	Sarkanā	Punkts un serves tiesības pretiniekam
	Trešā	Tas pats komandas dalībnieks	Noraidījums	Sarkanā + Dzeltenā vienlaicīgi (kopā)	Šajā setā komanda tiek pasludināta nepilnā sastāvā
RUPJA UZVEDĪBA (Nākamais sets)	Pirmā	Jebkurš komandas dalībnieks	Piezīme	Sarkanā	Punkts un serves tiesības pretiniekam
APVAINOJOŠA UZVEDĪBA (Jebkurā spēles momentā)	Pirmā	Jebkurš komandas dalībnieks	Noraidījums	Sarkanā + Dzeltenā vienlaicīgi (kopā vienā rokā)	Šajā setā komanda tiek pasludināta nepilnā sastāvā
	Otrā	Tas pats komandas dalībnieks	Diskvalifikācija	Sarkanā + Dzeltenā vienlaicīgi (atsevišķi katra savā rokā)	Šajā spēlē komanda tiek pasludināta nepilnā sastāvā
AGRESĪVA UZVEDĪBA (Jebkurā spēles momentā)	Pirmā	Jebkurš komandas dalībnieks	Diskvalifikācija	Sarkanā + Dzeltenā vienlaicīgi (atsevišķi katra savā rokā)	Šajā spēlē komanda tiek pasludināta nepilnā sastāvā

DIAGRAMMA NR. 7B LAIKA VILCINĀŠANAS SODU SKALA UN TĀS SEKAS/
DELAY SANCTIONS SCALE AND CONSEQUENCES

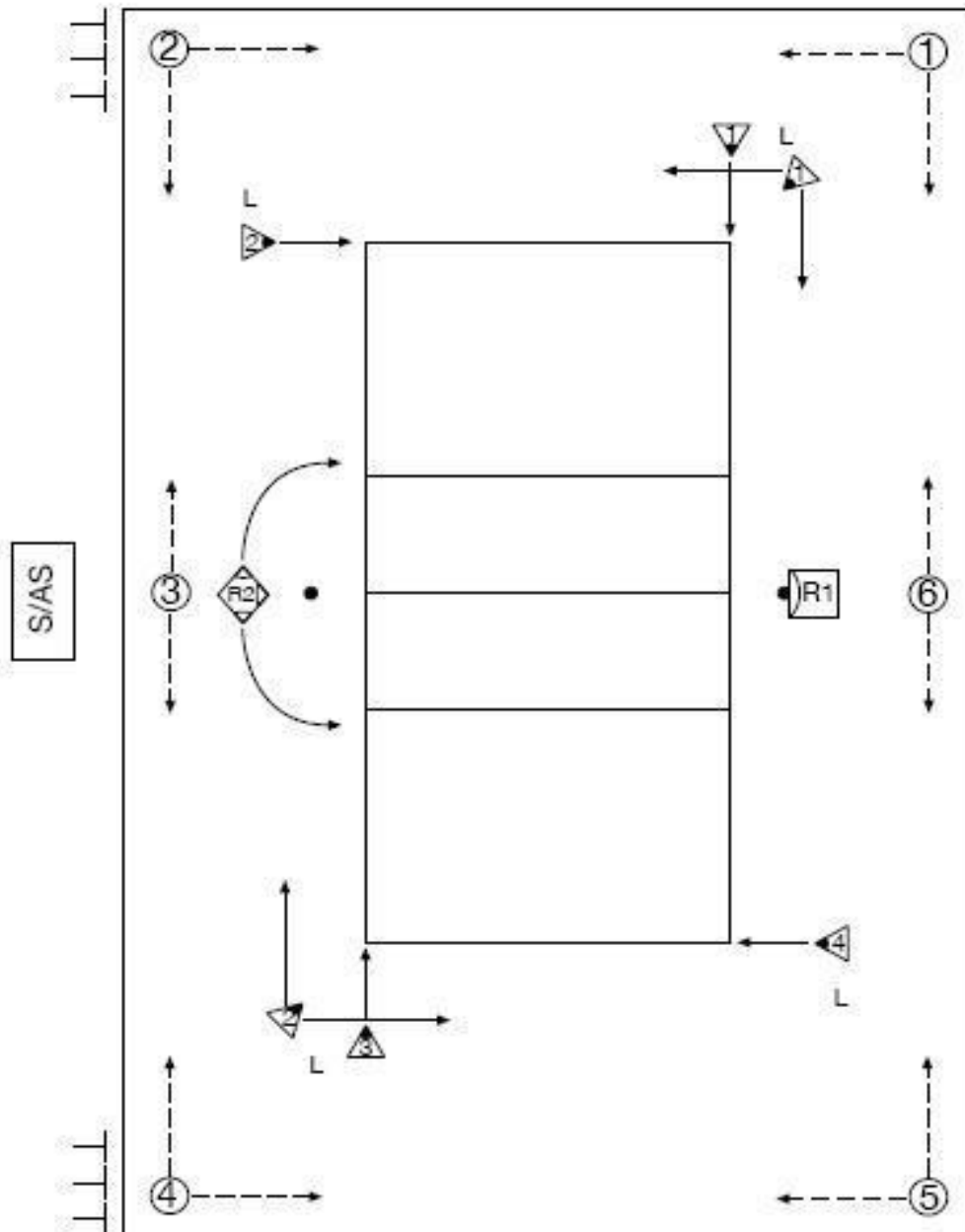
Noteikumi: 16.2.2, 16.2.3

KATEGORIJAS	REIZE	IZPILDĪTĀJS	SODS	KARTĪTES	SEKAS
LAIKA VILCINĀŠANA (Spēlē)	Pirmā	Jebkurš komandas dalībnieks	Brīdinājums par laika vilcināšanu	Rokas žests Nr. 25 ar Dzeltenu kartīti	Novēršana – nav soda
	Otrā un turpmākās	Jebkurš komandas dalībnieks	Piezīme par laika vilcināšanu	Rokas žests Nr. 25 ar Sarkano kartīti	Punkts un serves tiesības pretiniekam

DIAGRAMMA NR.8 TIESNEŠU BRIGĀDES UN VIŅU PALĪGU ATRAŠANĀS VIETAS/

LOCATION OF REFEREEING CORPS AND THEIR ASSISTANTS

Noteikumi: 3.3, 21.1, 22.1, 23.1, 26.1, 27.1, 28.1




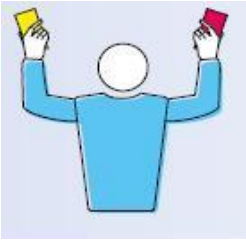

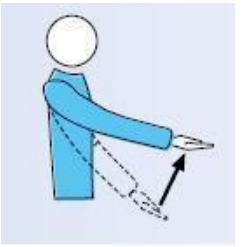


- = First Referee / Pirmais tiesnesis
- = Second Referee / Otrais tiesnesis
- S/AS = Scorer/Assistant Scorer / Sekretārs/ Sekretāra palīgs
- = Line Judges (numbers 1-4 or 1-2) / Liniētīesneši (1 - 4 vai 1 - 2)
- = Ball Retrievers (numbers 1-6) / Bumbu padevēji (1 - 6)
- = Sand Levelers / Laukuma līdzinātāji







DIAGRAMMA NR.9 TIESNEŠU OFICIĀLIE ROKU ŽESTI/ REFEREES' OFFICIAL HAND SIGNALS

Žestu rāda: **P** – Pirmais tiesnesis/ **O** – Otrais tiesnesis/ **L** - Līnijtiesnesis

Žestu rāda tikai īpašos gadījumos: **P** – Pirmais tiesnesis/ **O** – Otrais tiesnesis

SITUĀCIJAS	ROKU ŽESTU IZPILDA	PIRMAIS TIESNESIS OTRAIS TIESNESIS	P O
1. Atļauja servēt Noteikumi: 12.3, 21.2.1.1		Ar rokas kustību norāda serves virzienu	P
2. Komanda, kura servē Noteikumi: 12.3, 21.2.3.1a, 21.2.3.2c, 21.2.3.3c		Iztaiso roku uz tās komandas pusi, kurai jāservē	P O
3. Laukuma pušu maiņa Noteikumi: 18.2, 23.2.5		Rokas saliekas elkoņos priekšā un mugurpusē, griež ap ķermeni	P O
4. Pārtraukums atpūtai Noteikumi: 15, 23.2.5		Vienas rokas delnu uzliek virs otras rokas vertikāli iztaisnotiem pirkstiem (T formā) un pēc tam norāda komandu, kura izdarījusi pieprasījumu	P O
5. BRĪDINĀJUMS par nesportisku uzvedību Noteikumi: 20.1, 20.5		Rāda dzelteno kartīti	P
6. PIEZĪME par nesportisku uzvedību Noteikumi: 20.3.1, 20.5		Rāda sarkano kartīti	P

<p>7. NORAIĀJUMS</p> <p>Noteikumi: 20.3.2, 20.5</p>		<p>Rāda abas kartītes kopā vienā rokā</p>	<p>P</p>
<p>8. DISKVALIFĪCIJA</p> <p>Noteikumi: 20.3.3, 20.5</p>		<p>Rāda dzelteni un sarkano kartīti katru savā rokā</p>	<p>P</p>
<p>9. Setā vai spēles beigas</p> <p>Noteikumi: 6.2, 6.3</p>		<p>Elkoņos sakrustotas rokas ar atvērtām plaukstām pret krūtīm</p>	<p>P</p>
<p>10. Bumba nav pamesta serves brīdī</p> <p>Noteikumi: 12.4.1</p>		<p>Paceļ taisnu roku ar atvērtu plaukstu uz augšu</p>	<p>P</p>
<p>11. Serves novilcināšana</p> <p>Noteikumi: 12.4.4</p>		<p>Pieci pirksti, izvērsti</p>	<p>P</p>
<p>12. Kļūda bloķēšanā vai aizsegs</p> <p>Noteikumi:</p>		<p>Abas rokas iztaisnotas vertikāli uz augšu</p>	<p>P</p>

<p>12.5, 14.5, 14.6.3</p> <p>13. Kļūda novietojumā vai vietu maiņā</p> <p>Noteikumi: 7.7.1, 12.6.1.1</p>		<p>Ar rādītāj pirkstu izdara apļveida kustību</p>	<p>P O</p>
<p>14. Bumba laukumā</p> <p>Noteikumi: 6.1.1.1, 8.3</p>		<p>Ar iztaisnotiem roku pirkstiem norāda priekšā uz laukumu</p>	<p>P O</p>
<p>15. Bumba „autā”</p> <p>Noteikumi: 8.4.1, 8.4.2, 8.4.3, 8.4.4, 12.6.2.2, 13.2.2</p>		<p>Paceļ vertikāli elkoņos saliektas rokas ar atvērtām plaukstām pret ķermeni</p>	<p>P O</p>
<p>16. Turēta bumba</p> <p>Noteikumi: 6.1.2, 9.3.3, 22.3.2.3b</p>		<p>Lēni ceļ elkonī saliektas rokas apakšdelmu ar plaukstu uz augšu</p>	<p>P</p>
<p>17. Dubults pieskāriens</p> <p>Noteikumi: 6.1.2, 9.1.1, 9.3.4, 22.3.2.3b</p>		<p>Divi izvērsti, atvērti pirksti</p>	<p>P O</p>
<p>18. Četri sitienu</p> <p>Noteikumi:</p>		<p>Četri izvērsti, atvērti pirksti</p>	<p>P</p>

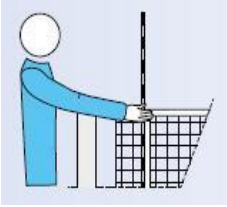





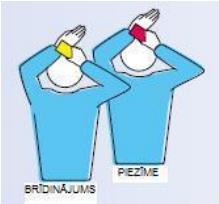
<p>9.3.1</p> <p>19. Tīklu skāris spēlētājs;</p> <p>Servēta bumba trāpījusi tīklā un nav palikusi spēlē</p> <p>Noteikumi: 12.6.2.1</p>		<p>Norāda uz tīklu attiecīgajā pusē</p>	<p>P O</p>
<p>20. Spēle pretinieka laukuma pusē</p> <p>Noteikumi: 11.4.1, 13.2.1</p>		<p>Roka virs tīkla ar delmu uz leju</p>	<p>P</p>
<p>21. Kļūda uzbrukumā</p> <p>Noteikumi: 13.2.3, 13.2.4, 13.2.5</p>		<p>Ar vertikāli paceltu roku, izdara kustību noliecot uz leju apakšdelmu</p>	<p>P</p>
<p>22. Pārlikšanās pāri vai iekļūšana pretinieka laukumā zem tīkla. Bumba pilnībā šķērso zemtīkla vertikālo plakni. Serves sitiena brīdī servētājs pieskaras spēles laukumam (ieskaitot gala līniju) vai smiltīm ārpus serves zonas robežām.</p> <p>Noteikumi: 8.4.5, 11.2.1, 12.4.3, 23.3.2.1, 23.3.2.6</p>		<p>Norāda uz laukumu zem tīkla vai citu attiecīgo līniju</p>	<p>P O</p>
<p>23. Dubultklūda un pārspēle</p> <p>Noteikumi: 6.1.2.2, 12.4.5</p>		<p>Abus īkšķus paceļ vertikāli uz augšu</p>	<p>P O</p>
<p>24. Bumbas skaršana</p> <p>Noteikumi: 14.6.4</p>		<p>Ar vienas rokas delnu nobrauc pār otras rokas iztaisnotiem pirkstiem</p>	<p>P</p>
<p>25. BRĪDINĀJUMS par vilcināšanu. PIEZĪME par vilcināšanu</p> <p>Noteikumi: 15.5.5, 16.2.2, 16.2.3</p>		<p>BRĪDINĀJUMS – pieliek dzeltenu kartīti. PIEZĪME – pieliek sarkano kartīti.</p>	<p>P</p>

DIAGRAMMA NR.10 LĪNIJTIESNEŠU OFICIĀLIE ŽESTI AR KARODZIŅIEM/
LINE JUDGES' OFFICIAL FLAG SIGNALS

SITUĀCIJAS	ŽESTS AR KARODZIŅU JĀIZPILDA LĪNIJTIESNESIM	L
<p>1. Bumba laukumā</p> <p>Noteikumi: 8.3, 28.2.1.1</p>		Ar karodziņu norāda uz leju
<p>2. Bumba „autā”</p> <p>Noteikumi: 8.4.1, 28.2.1.1</p>		Paceļ karodziņu vertikāli
<p>3. Skarta bumba</p> <p>Noteikumi: 28.2.1.2</p>		Paceļ karodziņu vertikāli un brīvo roku uzliek uz augšējās malas
<p>4. Bumba šķērso tīklu aiz virstīkla spēles telpas vai kļūda servētāja kāju novietojumā</p> <p>Noteikumi: 8.4.2, 8.4.3, 8.4.4, 12.4.3, 2682.1.3, 28.2.1.4, 28.2.1.5, 28.2.1.6, 28.2.1.7</p>		Ar karodziņu māj virs galvas, norādot uz antenu vai attiecīgo līniju
<p>5. Neiespējams spriedums</p>		Abas rokas sakrusto priekšā uz krūtīm
