



OFICIĀLIE VOLEJBOLA NOTEIKUMI 2021.-2024

Apstiprināts FIVB 37. pasaules kongresā 2021

Noteikumi 2021.–2024. gadam

Publicējis FIVB 2021. gadā - www.fivb.com

Dizains, izkārtojums un ilustrācijas: © FIVB Official Volleyball 2021

FIVB



OFICIĀLIE VOLEJBOLA NOTEIKUMI

2021-2024

Apstiprināts FIVB 37. pasaules kongresā 2021

Noteikumus latviešu valodā sagatavoja:

Valdis Jankovskis, Ilma Lokmane, Evita Feldentāle, Egīls Tišanovs

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

file:///C:/Users/egils/Downloads/FIVB-Volleyball_Rules_2021_2024%20(4).pdf

SATURS

PIRMĀ NODAĻA.....	10
APRĪKOJUMS UN IEKĀRTAS.....	10
1 SPĒLES LAUKS	10
1.1 IZMĒRI	10
1.2 SPĒLES LAUKUMA VIRSMA.....	10
1.3 SPĒLES LAUKUMA LĪNIJAS	10
1.4 ZONAS UN LAUKUMI	11
1.5 TEMPERATŪRA	11
1.6 APGAISMOJUMS.....	11
2 TĪKLS UN STABI	12
2.1 TĪKLA AUGSTUMS.....	12
2.2 TĪKLA UZBŪVE	12
2.3 SĀNU LENTAS	12
2.4. ANTENAS	12
2.5 STABI	12
2.6 PAPILDUS APRĪKOJUMS.....	12
3 BUMBAS	13
3.1 RAKSTUROJUMS.....	13
3.2 BUMBU VIENVEIDĪGUMS	13
3.3 BUMBU PADOŠANAS SISTĒMA	13
OTRĀ NODAĻA.....	14
DALĪBNIEKI	14
4 KOMANDAS	14
4.1 KOMANDAS SASTĀVS.....	14
4.2 KOMANDAS ATRAŠANĀS VIETA	14
4.3 SPĒLĒTĀJU FORMAS TĒRPS	15
4.4 PIEĻAUJAMĀS IZMAIŅAS.....	15
4.5 AIZLIEGTIE PRIEKŠMETI	15
5 KOMANDAS VADĪTĀJI.....	16
5.1 KAPTEINIS	16
5.2 TRENERIS	16
5.3 TRENERA ASISTENTS.....	17

TREŠĀ NODAĻA.....	18
SPĒLES FORMĀTS	18
6 PUNKTA IEGŪŠANA, UZVARA SETĀ UN SPĒLĒ.....	18
6.1 PUNKTA IEGŪŠANA	18
6.2 UZVARA SETĀ	18
6.3 UZVARA SPĒLĒ.....	18
6.4 NEIERAŠANĀS UN NEPILNS KOMANDAS SASTĀVS.....	19
7 SPĒLES UZBŪVE	19
7.1 IZLOZE.....	19
7.2 OFICIĀLĀ IESILDĪŠANĀS	19
7.3 KOMANDU SĀKUMA NOVĪETOJUMS	20
7.4 NOVĪETOJUMS.....	20
7.5 NOVĪETOJUMA KĻŪDAS	21
7.6 ROTĀCIJA	21
7.7 ROTĀCIJAS KĻŪDA	21
CETURTĀ NODAĻA.....	22
SPĒLES DARBĪBAS	22
8 SPĒLES STĀVOKĻI.....	22
8.1 BUMBA SPĒLĒ.....	22
8.2 BUMBA ĀRPUS SPĒLES	22
8.3 BUMBA LAUKUMĀ	22
8.4 BUMBA AUTĀ	22
9 DARBĪBAS AR BUMBU	22
9.1 KOMANDAS SITIENI.....	22
9.1.1 BUMBAS SKARŠANAS SECĪBA.....	22
9.1.2 VIENLAICĪGA BUMBAS SKARŠANA	23
9.1.3 SITIENS AR ATBALSTU.....	23
9.2 SITIENA RAKSTUROJUMS	23
9.3 KĻŪDAS DARBĪBĀS AR BUMBU	23
10 BUMBA PIE TĪKLA	24
10.1 BUMBA ŠĶĒRSO TĪKLU.....	24
10.2 BUMBAS PIESKARŠANĀS TĪKLAM	24
10.3 BUMBA TĪKLĀ	24
11 SPĒLĒTĀJS PIE TĪKLA	24
11.1 SNIEGŠANĀS PĀRI TĪKLAM	24

11.2	IEKĻŪŠANA PRETINIEKA LAUKUMĀ ZEM TĪKLA.....	24
11.3	TĪKLA SKARŠANA	25
11.4	SPĒLĒTĀJA KĻŪDAS DARBĪBĀS PIE TĪKLA.....	25
12	SERVE.....	26
12.1	PIRMĀ SERVE SETĀ.....	26
12.2	SERVĒŠANAS SECĪBA	26
12.3	ATĻAUJA SERVĒT	26
12.4	SERVES IZPILDĪŠANA.....	26
12.5	SERVES AIZSEGS.....	26
12.6	KĻŪDAS SERVĒŠANAS LAIKĀ.....	27
12.7	KĻŪDAS SERVES IZPILDĒ UN NOVIETOJUMA KĻŪDAS.....	27
13	UZBRUKUMA SITIENS	27
13.1	UZBRUKUMA SITIENA RAKSTUROJUMS.....	27
13.2	UZBRUKUMA SITIENA IEROBEŽOJUMI	28
13.3	KĻŪDAS UZBRUKUMA SITIENĀ.....	28
14	BLOKS	28
14.1	BLOKĒŠANA	28
14.2	BUMBAS SKARŠANA BLOKĀ	29
14.3	BLOKS PRETINIEKA SPĒLES TELPĀ	29
14.4	BLOKS UN KOMANDAS SITIENI.....	29
14.5	SERVES BLOKĒŠANA	29
14.6	KĻŪDAS BLOKĒŠANĀ	29
PIEKTĀ	NODAĻA.....	30
	PĀRTRAUKUMI, SPĒLES LAIKA VILCINĀŠANA UN STARPLAIKI.....	30
15	NOTEIKUMOS PAREDZĒTIE PĀRTRAUKUMI	30
15.1	PĀRTRAUKUMU SKAITS.....	30
15.2	PĀRTRAUKUMU NOSACĪJUMI	30
15.3	PĀRTRAUKUMU PIEPRASĪŠANA	30
15.4	PĀRTRAUKUMI ATPŪTAI	30
15.5	SPĒLĒTĀJU MAIŅAS.....	30
15.6	SPĒLĒTĀJU MAIŅU IEROBEŽOJUMI.....	31
15.7	ĀRKĀRTĒJA MAIŅA.....	31
15.8	SPĒLĒTĀJU MAIŅAS NORAIĎĪJUMA UN DISKVALIFIKĀCIJAS GADĪJUMĀ	31
15.9	NEPAREIZA MAIŅA	31
15.10	SPĒLĒTĀJU MAIŅAS PROCEDŪRA	31

15.11 NEPAMATOTAS PRASĪBAS.....	32
16 SPĒLES VILCINĀŠANA.....	32
16.1 VILCINĀŠANAS VEIDI	32
16.2 SANKCIJAS PAR SPĒLES VILCINĀŠANU.....	32
17 ĀRKĀRTĒJI SPĒLES PĀRTRAUKUMI	33
17.1 TRAUMA/ SLIMĪBA	33
17.2 ĀRĒJI TRAUCĒJUMI.....	33
17.3 ILGSTOŠI PĀRTRAUKUMI.....	33
18 STARPLAIKS UN SPĒLES LAUKUMA PUŠU MAIŅA	33
18.1 STARPLAIKS	33
18.2 LAUKUMA PUŠU MAIŅA	34
SESTĀ NODAĻA.....	35
LIBERO SPĒLĒTAJS	35
19 LIBERO SPĒLĒTĀJS	35
19.1 LIBERO NOZĪMĒŠANA.....	35
19.2 FORMA	35
19.3 LIBERO DARBĪBAS SPĒLĒ	35
19.4 JAUNA LIBERO NOZĪMĒŠANA.....	36
19.5 KOPSAVILKUMS.....	37
SEPTĪTĀ NODAĻA.....	38
DALĪBNIKU UZVEDĪBA	38
20 UZVEDĪBAS PRASĪBAS.....	38
20.1 SPORTISKA UZVEDĪBA	38
20.2 GODĪGA SPĒLE.....	38
21 NESPORTISKA UZVEDĪBA UN SANKCIJAS.....	38
21.1 NEBŪTISKI NESPORTISKAS UZVEDĪBAS GADĪJUMI.....	38
21.2 SANKCIJAS PAR NEKOREKTU UZVEDĪBU	38
21.3 SANKCIJU SKALA.....	39
21.4 SODA SANKCIJU PIELIETOŠANA.....	39
21.5 NEKOREKTA UZVEDĪBA PIRMS UN STARP SETIEM	39
21.6 KOPSAVILKUMS PAR NESPORTISKA UZVEDĪBU UN SODA KARTĪŠU PIELIETOJUMU	40
ASTOTĀ NODAĻA.....	42
TIESNEŠI.....	42
22 TIESNEŠU KOMANDA UN PROCEDŪRAS	42
22.1 SASTĀVS	42

22.2 PROCEDŪRAS	42
23 PIRMAIS TIESNESIS	43
23.1 ATRAŠANĀS VIETA.....	43
23.2 PILNVARAS.....	43
23.3 PIENĀKUMI.....	44
24 OTRAIS TIESNESIS	45
24.1 ATRAŠANĀS VIETA.....	45
24.2 PILNVARAS.....	45
24.3 PIENĀKUMI.....	45
25 IZAIČINĀJUMA (CHALLENGE) TIESNESIS.....	46
25.1 ATRAŠANĀS VIETA.....	46
25.2 PIENĀKUMI.....	46
26 REZERVES TIESNESIS.....	47
26.1 ATRAŠANĀS VIETA.....	47
26.2 PIENĀKUMI.....	47
27 SEKRETĀRS.....	47
27.1 ATRAŠANĀS VIETA.....	47
27.2 PIENĀKUMI.....	47
28 SEKRETĀRA PALĪGS.....	48
28.1 ATRAŠANĀS VIETA.....	48
28.2 PIENĀKUMI.....	48
29 LĪNIJTIESNEŠI	49
29.1 ATRAŠANĀS VIETA.....	49
29.2 PIENĀKUMI.....	49
30 OFICIĀLIE ŽESTI.....	50
30.1 TIESNEŠU ROKU ŽESTI	50
30.2 LĪNIJTIESNEŠU ŽESTI AR KARODZIŅIEM	50
DIAGRAMMA 1a/ SACENSĪBU KONTROLES LAUKS.....	52
DIAGRAMMA 1b/ SPĒLES LAUKS.....	53
DIAGRAMMA 2/ SPĒLES LAUKUMS.....	54
DIAGRAMMA 3/ TĪKLA UZBŪVE	55
DIAGRAMMA 4/ SPĒLĒTĀJU NOVIETOJUMS.....	56
DIAGRAMMA 5a/ BUMBA ŠĶĒRSO TĪKLA VERTIKĀLO PLAKNI	57
DIAGRAMMA 5b/ BUMBA ŠĶĒRSO TĪKLA VERTIKĀLO PLAKNI	58
DIAGRAMMA 6/ AIZSEGS	59

DIAGRAMMA 7/ PABEIGTS BLOKS	59
DIAGRAMMA 8/ AIZMUGURĒJĀS LĪNIJAS SPĒLĒTĀJA UZBRUKUMS	60
DIAGRAMMA 9/ BRĪDINĀJUMU UN SODU SKALA UN TO SEKAS	61
9a: BRĪDINĀJUMS PAR NESPORTISKA UZVEDĪBU UN SANKCIJAS	61
9a: SPĒLES LAIKA VILCINĀŠANA UN SANKCIJAS	62
DIAGRAMMA 10/ TIESNEŠU KOMANDAS UN VIŅU PALĪGU ATRAŠANĀS VIETA	63
DIAGRAMMA 11/ TIESNEŠU OFICIĀLIE ROKU ŽESTI.....	64
DIAGRAMMA 12/ LĪNIJTIESNEŠU OFICIĀLIE ŽESTI AR KARODZIŅU	69



OTRĀ DAĻA

1. NODAĻA

SPĒLE

PIRMĀ NODAĻA

APRĪKOJUMS UN IEKĀRTAS

1 SPĒLES LAUKS

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

1.1 IZMĒRI

Spēles laukums ir taisnstūra formas 18 x 9 m, ko ietver 3 m plata brīvā zona visos virzienos.

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

Organizējot FIVB, Pasaules un Oficiālās sacensības, brīvās zonas platumam jābūt ne mazākam par 5 m no sānu līnijām un 6,5 m no gala līnijām, brīvās telpas augstumam no spēles laukuma virsmas ne mazākam par 12,5 m.

1.2 SPĒLES LAUKUMA VIRSMA

1.2.1 Spēles laukuma un brīvās zonas virsmai jābūt līdzenai, horizontālai un viendabīgai. Tā nedrīkst būt tāda, uz kuras ir iespējams gūt traumas. Aizliegts spēlēt laukumā ar nelīdzenu vai slidenu segumu.

FIVB, Pasaules un Oficiālajās sacensībās ir jābūt tikai koka vai sintētiskam grīdas segumam. Jebkuram segumam jābūt apstiprinātam FIVB.

1.2.2 Telpās spēles laukuma virsmai jābūt gaišā krāsā.

FIVB, Pasaules un Oficiālajās sacensībās līnijām ir jābūt baltā krāsā, bet laukuma krāsai jāatšķiras no brīvās zonas krāsas. Spēles laukums drīkst būt dažādās krāsās, atšķirīga priekšējā un aizmugurējā zona.

1.2.3 Atklātos laukumos ūdens notecēšanai ir atļauts spēles laukuma virsmas slīpums 5 mm uz 1 m. Līnijas, kas izgatavotas no cietiem materiāliem ir aizliegtas.

1.3 SPĒLES LAUKUMA LĪNIJAS

1.3.1 Visu līniju platums ir 5 cm. Tām jābūt gaišām un to krāsai jāatšķiras no laukuma un citu līniju krāsas.

1.3.2 Norobežojošās līnijas.

Divas sānu un divas gala līnijas norobežo spēles laukumu. Abas sānu un gala līnijas ietilpst laukuma izmēros.

1.3.3 Viduslīnija.

Viduslīnijas ass sadala spēles laukumu divās vienādās daļās, kuru izmēri ir 9 x 9 m. Šī līnija atrodas zem tīkla no vienas sānu līnijas līdz otrai un pieder vienlaicīgi abiem spēles laukumiem.

1.3.4 Uzbrukuma līnija.

Katrā laukuma pusē uzbrukuma līniju novelk tā, ka tās aizmugurējā mala ir 3 m attālumā no viduslīnijas ass un tā iezīmē priekšējo zonu.

FIVB, Pasaules un Oficiālajās sacensībās uzbrukuma līnija tiek pagarināta ar piecām 15 cm garām un 5 cm platām raustītām līnijām, kas atrodas viena no otras 20 cm attālumā, ar kopējo garumu 1,75 m.

1.4 ZONAS UN LAUKUMI

1.4.1 Priekšējā zona.

Katra laukuma priekšējā zona ir norobežota ar viduslīnijas asi un uzbrukuma līnijas aizmugurējo malu.

Priekšējā zona turpinās aiz sānu līnijām līdz brīvās zonas beigām.

1.4.2 Serves zona.

Serves zona ir 9 m plats laukums aiz abām gala līnijām.

Sānos tā iezīmēta ar divām 15 cm garām līnijām, kas sākas 20 cm attālumā no gala līnijām perpendikulāri tām un ir sānu līniju turpinājums. Abas līnijas ietilpst zonas platumā.

Dziļumā serves zona turpinās līdz brīvās zonas beigām.

1.4.3 Maiņas zona.

Maiņas zonu ierobežo iedomāts abu uzbrukuma līniju turpinājums līdz sekretāra galda atrašanās vietai.

1.4.4 Libero aizvietošanas zona.

Libero aizvietošanas zona ir daļa no brīvās zonas komandu solu pusē, ko ierobežo uzbrukuma līnijas pagarinājums līdz gala līnijai komandu sola pusē.

1.4.5 Iesildīšanās laukums.

FIVB, Pasaules un Oficiālajās sacensībās rezervistu iesildīšanās laukumu izmēri ir aptuveni 3 x 3 m un tie atrodas dalībnieku solu pusē, stūros ārpus brīvās zonas, kur tie netraucē skatītāju redzamībai, vai aiz komandu soliēm, kur skatītāju tribīnes sākas virs 2,5 m no laukuma virsmas.

1.5 TEMPERATŪRA

Minimālai gaisa temperatūrai jābūt ne zemākai par 10°C (50° F).

FIVB, Pasaules un Oficiālajās sacensībās maksimālo temperatūru nosaka spēles Tehniskais delegāts.

1.6 APGAISMOJUMS

Apgaismojumam jābūt ne mazākam par 300 luksiem.

FIVB, Pasaules un Oficiālajās sacensībās telpās spēles lauka apgaismojumam jābūt ne mazākam par 2000 luksiem, mērot 1 m virs spēles laukuma virsmas.

2 TĪKLS UN STABI

2.1 TĪKLA AUGSTUMS

2.1.1 Vertikāli virs viduslīnijas ir tīkls, kura augšējā mala vīriešu komandām ir 2,43 m un sieviešu komandām 2,24 m augstumā.

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

2.2 TĪKLA UZBŪVE

Tīkls ir 1 m plats (± 3 cm) un 9,50 līdz 10 m garš (ar 25 līdz 50 cm turpinājumu aiz katras sānu lentas), kas izgatavots no melnas krāsas tīkla ar 10 x 10 cm kvadrātiem.

FIVB, Pasaulē un Oficiālajās sacensībās atsaucoties uz īpašiem sacensību noteikumiem tīklu var pielāgot, lai atvieglotu reklāmas izvietošanu saskaņā ar mārketinga līgumiem.

Uz tīkla augšējās malas visā tā garumā ir uzšūta horizontāla, balta 7cm plata lenta no divkārtīga auduma. Lentas galos ir caurumi, lai varētu stingri nostiept tīklu.

Šīs lentas vidū ir ievilkta lokana trose, ko stiprina pie stabiem un tā palīdz nospriegot tīkla augšējo malu.

Tīkla apakšējā mala ir nošūta ar citu 5 cm platu lentu, caur kuru ievilkta virve, kas paredzēta tīkla piestiprināšanai pie stabiem. Šo virvi piestiprina stabiem, lai tā nospriegotu tīkla apakšējo malu.

2.3 SĀNU LENTAS

Pie tīkla, tieši virs abām sānu līnijām, vertikāli ir piestiprinātas divas baltas, 5 cm platas un 1 m garas lentas. Tās ir uzskatāmas par tīkla daļu.

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 pie sānu lentu ārējām malām.

Antenas augstākais punkts atrodas 80 cm virs tīkla. Antena ir nokrāsota 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 stabi ir 2,55 m augsti, vēlams ar regulējamu augstumu. Tīkla stabi, kas notur tīklu, ir iestiprināti grīdā 0,5 m - 1 m attālumā no sānu līnijām.

FIVB, Pasaulē un Oficiālajās sacensībās stabi, kas notur tīklu, ir iestiprināti grīdā 1m attālumā no sānu līnijām. Tiem jābūt ar polsteriem.

2.5.2 Stabi ir apaļi un gludi, iestiprināti grīdā bez atsaitēm. Nav pieļaujami bīstami vai traucējoši mehānismi.

2.6 PAPILDUS APRĪKOJUMS

Viss papildus aprīkojums ir noteikts FIVB nolikumos.

3 BUMBAS

3.1 RAKSTUROJUMS

Bumbai jābūt apaļai, izgatavotai no elastīgas ādas vai sintētiskas ādas, tās iekšējai kamerai - no gumijas vai līdzīga materiāla.

Krāsa: vienveidīga un gaiša, vai kombinētas krāsas. Oficiālās sacensībās, lietojot sintētiskas ādas kombinētu krāsu bumbas, tām ir jāatbilst FIVB standartam.

Apkārtmērs: 65-67 cm. Svars: 260-280 g. Iekšējais spiediens: 0,30 līdz 0,325 kg/cm² (4,26 līdz 4,61 psi) (294,3 līdz 318,82 mbar vai hPa).

3.2 BUMBU VIENVEIDĪGUMS

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

FIVB, Pasaules un Oficiālajās sacensībās, kā arī nacionālajos čempionātos ir jāspēlē ar FIVB apstiprinātām bumbām, ja vien pēc FIVB vienošanās netiek noteiktas citas prasības.

3.3 BUMBU PADOŠANAS SISTĒMA

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

OTRĀ NODAĻA

DALĪBNIKI

4 KOMANDAS

4.1 KOMANDAS SASTĀVS

4.1.1 Uz spēli komandas sastāvā drīkst būt ne vairāk kā 12 spēlētāji, kā arī:

- Treneri: viens treneris, **ne vairāk kā divi trenera asistenti**,
- Medicīnas personāls: **viens komandas fizioterapeits** un viens ārsts.

Spēles kontroles telpā drīkst atrasties un piedalīties iesildīšanās procesā tikai tie komandas dalībnieki, kuri ir ierakstīti spēles protokolā.

FIVB, Pasaules un Oficiālajās sacensībām pieaugušajiem:

Uz spēli protokolā drīkst būt ierakstīti un piedalīties spēlē ne vairāk kā 14 spēlētāji.

Uz sola drīkst atrasties ne vairāk kā piecas komandas oficiālās personas (ieskaitot treneri), kurus izvēlas pats treneris, tie ir jānorāda spēles protokolā un jāreģistrē *O-2(bis)* formā.

Komandas menedžeris un/vai komandas žurnālists nedrīkst sēdēt uz vai aiz sola kontroles laukā.

FIVB, Pasaules un Oficiālajās sacensībās komandas ārstam vai terapeitam ir jābūt oficiālās delegācijas sastāvā ar iepriekš iegūtu akreditāciju no FIVB. Tomēr, ja minētās personas FIVB, Pasaules un Oficiālās sacensībās pieaugušajiem nav iekļautas to dalībnieku skaitā, kuras drīkst atrasties uz komandas sola, viņām ir jāsež pie norobežojošā žoga/barjeras sacensību kontroles zonā vai jāsež īpašā vietā, kas norādīta konkrēto sacensību Rokasgrāmatā un var doties laukumā vai brīvajā zonā, ja to ļauj tiesneši, lai tiktu galā ar ārkārtas situāciju, kas radusies spēlētājiem. Komandas terapeits, ja arī viņam nav tiesību sēdēt uz komandas sola, drīkst piedalīties iesildīšanās procesā līdz oficiālās iesildīšanās pie tīkla sākumam.

Ar oficiālajiem noteikumiem var iepazīties konkrēto sacensību Rokasgrāmatā.

4.1.2 Viens no spēlētājiem ir komandas kapteinis, kurš jāatzīmē spēles protokolā.

4.1.3 Tikai spēlētāji, kas ierakstīti spēles protokolā, drīkst atrasties laukumā un piedalīties spēlē. Kad treneris un komandas kapteinis ir parakstījuši spēles protokolu (komandas sastāvu elektroniskajam spēles protokolam), ierakstītos spēlētājus nevar mainīt.

4.2 KOMANDAS ATRAŠANĀS VIETA

4.2.1 Spēlētājiem, kuri neatrodas spēles laukumā, jāsež uz komandas sola vai jāatrodas iesildīšanās laukumā sava laukuma pusē. Treneris un pārējie komandas dalībnieki sež uz komandas sola, bet viņi drīkst īslaicīgi to pamest.

Komandu soli atrodas blakus sekretāra galdam ārpus brīvās zonas.

4.2.2 Spēles un oficiālās iesildīšanās laikā uz komandas sola atļauts atrasties tikai komandas dalībniekiem.

4.2.3 Spēlētāji, kuri nav spēles laukumā, bez bumbām drīkst iesildīties sekojoši:

- 4.2.3.1 spēles laikā: iesildīšanās laukumā;
- 4.2.3.2 pārtraukumu laikā: brīvajā zonā aiz sava laukuma.

4.2.4 Setu starplaikos spēlētāji drīkst iesildīties, lietojot bumbas brīvajā zonā savā laukuma pusē.

4.3 SPĒLĒTĀJU FORMAS TĒRPS

Spēlētāja formas tērps sastāv no sporta krekla, īsām biksēm, zeķēm un sporta apaviem.

4.3.1 Komandas visiem spēlētājiem (izņemot Libero) sporta krekliem, īsām biksēm (šortiem) un zeķēm jābūt vienvēidīgiem, tīriem un vienā krāsā.

4.3.2 Apaviem jābūt gaišiem, viegliem, elastīgiem, bez papēža, ar gumijas vai kompozītmateriāla zoli.

4.3.3 Spēlētāju krekliem jābūt numurētiem no 1 līdz 20.

FIVB, Pasaules un Oficiālajās sacensībās pieaugušajiem, kur tiek izmantots lielāks spēlētāju skaits, numerācija var tikt palielināta.

4.3.3.1 Numuram gan priekšpusē, gan mugurpusē jāatrodas krekla centrā. Numuru krāsai un spilgtumam jābūt kontrastējošai ar krekla krāsu un spilgtumu.

4.3.3.2 Numura augstumam priekšpusē jābūt ne mazākam kā 15 cm, mugurpusē ne mazākam kā 20 cm. Līniju platumam, kas veido numurus, jābūt ne mazākam par 2 cm.

4.3.4 Komandas kapteinim krekla priekšpusē zem numura zīmes jābūt 8×2 cm garai svītrai.

4.3.5 Ir aizliegts valkāt formas, kas ir atšķirīgā krāsā kā citiem spēlētājiem (izņemot Libero) un/vai bez oficiāliem numuriem.

4.4 PIEĻAUJAMĀS IZMAIŅAS

Pirmais tiesnesis drīkst atļaut vienam vai vairākiem spēlētājiem:

4.4.1 spēlēt bez apaviem;

4.4.2 nomainīt slapjos vai bojātos formas tērpus starp setiem vai pēc spēlētāju maiņas, ar noteikumu, ka jaunā formas tērpa krāsa, modelis, spēlētāja numurs ir tādi paši kā iepriekš;

4.4.3 atļaut aukstā laikā spēlēt treniņtērpos, ar noteikumu, ka tie ir vienādā krāsā un viena modeļa visai komandai (izņemot Libero) un ar numuriem saskaņā ar Noteikumiem 4.3.3.

4.5 AIZLIEGTIE PRIEKŠMETI

4.5.1 Aizliegts valkāt priekšmetus, kas var radīt savainojumu vai dot spēlētājam priekšrocības.

4.5.2 Spēlētāji var valkāt brilles vai lēcas uz pašu atbildību.

4.5.3. Spēlētāja drošībai drīkst valkāt kompresijas polsterus (vai citu traumu aizsargājošu aprīkojumu).

FIVB, Pasaules un Oficiālajās sacensībās pieaugušajiem šim aprīkojumam jābūt tādā pašā krāsā kā atbilstošajai formas tērpa daļai. Var izmantot arī melnas, baltas vai neitrālas krāsas ar noteikumu, ka visi, kas izmanto aprīkojumu, to valkā vienā un tādā pašā krāsā.

5 KOMANDAS VADĪTĀJI

Gan komandas kapteinis, gan treneris ir atbildīgi par savas komandas dalībnieku uzvedību un disciplīnu.

Libero var būt gan komandas, gan spēles kapteinis.

5.1 KAPTEINIS

5.1.1 LĪDZ SPĒLES SĀKUMAM, kapteinis pārstāv savu komandu izlozē un paraksta spēles protokolu.

5.1.2 SPĒLES LAIKĀ, kamēr komandas kapteinis ir laukumā, viņš ir spēles kapteinis. Ja komandas kapteinis neatrodas laukumā, viņš vai treneris nozīmē citu spēlētāju, ieskaitot Libero, par spēles kapteini. Spēles kapteinis izpilda kapteiņa pienākumus līdz tam brīdim, kamēr viņu nomaina vai komandas kapteinis atgriežas laukumā, vai beidzas sets.

Kad bumba ir ārpus spēles, tikai spēles kapteinis ir pilnvarots runāt ar tiesnešiem:

5.1.2.1 lūgt izskaidrot noteikumu pielietojumu vai interpretāciju. Viņš(-a) arī izsaka pirmajam tiesnesim savas komandas spēlētāju lūgumus vai jautājumus. Ja izskaidrojums viņu neapmierina, viņam(-ai) tūlīt jānorāda pirmajam tiesnesim, ka viņš (-a) patur tiesības pēc spēles ierakstīt spēles protokolā oficiālu protestu;

5.1.2.2 lūgt atļauju:

- a) nomainīt visu vai daļu no aprīkojuma;
- b) pārbaudīt komandu spēlētāju novietojumu;
- c) pārbaudīt grīdu, tīklu, bumbu utt.;

5.1.2.3 gadījumā, ja treneris nepiedalās spēlē, ja vien trenera asistents nepilda trenera funkcijas, pieprasīt spēles pārtraukumus un maiņas.

5.1.3 SPĒLES BEIGĀS, komandas kapteinis:

5.1.3.1 pateicas tiesnešiem un paraksta spēles protokolu, apstiprinot spēles rezultātu;

5.1.3.2 ja viņš spēles laikā ir brīdinājis pirmo tiesnesi, tad viņš (-a) var apstiprināt un ierakstīt spēles protokolā oficiālu protestu par tiesneša noteikumu pielietojumu vai interpretāciju.

5.2 TRENERIS

5.2.1 Spēles laikā treneris vada savas komandas spēli, atrodoties ārpus spēles laukuma. Viņš(-a) nosaka spēlētāju sākuma novietojumu, pieprasa maiņas un pārtraukumus. Veicot šīs funkcijas, viņš(-a) kontaktējas ar otro tiesnesi.

5.2.2 PIRMS SPĒLES treneris ieraksta vai pārbauda savu spēlētāju uzvārdus un numurus spēles protokolā un tad paraksta to.

5.2.3 SPĒLES LAIKĀ treneris:

5.2.3.1 pirms katra seta sākuma iesniedz otrajam tiesnesim vai sekretāram aizpildītu un parakstītu novietojuma lapiņu(-as). Ja tiek izmantotas planšetes, novietojums elektroniski tiek iesniegts (pārraidīts) un ir uzskatāms par oficiālu;

5.2.3.2 sēž uz komandas sola vistuvāk sekretāram, bet drīkst to arī atstāt;

5.2.3.3 pieprasa pārtraukumus un maiņas;

5.2.3.4 tāpat kā citi komandas biedri, drīkst dot norādījumus spēlētājiem, kuri atrodas spēles laukumā. Treneris, netraucējot un nekavējot spēli, var dot norādījumus spēlētājiem, stāvot, vai, staigājot pa brīvo zonu, gar komandas rezervistu sola, no uzbrukuma līnijas pagarinājuma līdz iesildīšanās laukumam, ja tas atrodas sacensību kontroles zonas stūros. Ja iesildīšanās laukums atrodas aiz komandas sola, tad treneris drīkst pārvietoties no uzbrukuma līnijas pagarinājuma līdz savas komandas laukuma beigām, neaizsedzot skatu līnijtiesnešiem.

5.3 TRENERA ASISTENTS

5.3.1 Trenera asistents sēž uz komandas sola, bet viņam nav tiesību iejaukties spēlē.

5.3.2 Ja trenerim kāda iemesla dēļ ir jāpamet sava komanda, ieskaitot soda sankcijas, bet neskaitot ieešanu laukumā kā spēlētājam, trenera asistents, pēc spēles kapteiņa lūguma un pirmā tiesneša apstiprinājuma, drīkst uzņemties trenera funkcijas tā prombūtnes laikā.

TREŠĀ NODAĻA

SPĒLES FORMĀTS

6 PUNKTA IEGŪŠANA, UZVARA SETĀ UN SPĒLĒ

6.1 PUNKTA IEGŪŠANA

6.1.1 Punkts

Komanda gūst punktu:

6.1.1.1 veiksmīgi piezemējot bumbu pretinieka laukumā;

6.1.1.2 kad pretinieku komanda pieļāvusi kļūdu;

6.1.1.3 kad pretinieku 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 piemēro sankcijas saskaņā ar spēles 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 vienlaikus pieļauj divas vai vairākas kļūdas, nosaka DUBULTKĻŪDU un atkārtu bumbas izspēli.

6.1.3. **Bumbas izspēle un pabeigta bumbas izspēle.**

Bumbas izspēle ir spēles darbība no serves brīža, kad servētājs izpilda sitienu pa bumbu, līdz brīdim, kad bumba ir ārpus spēles. **Pabeigta bumbas izspēle** ir spēles darbības rezultāts, kad kāda no komandām gūst punktu.

Tā ietver:

- punkta iegūšanu pēc Piezīmes;
- serves zaudēšanu, pārkāpjot serves laika limitu.

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

6.1.3.2 Ja uzņemošā komanda uzvar bumbas izspēlē, tā iegūst punktu un tiesības servēt.

6.2 UZVARA SETĀ

Setu (izņemot izšķirošo piekto setu) uzvar tā komanda, kura pirmā iegūst 25 punktus, ar ne mazāk kā divu punktu pārsvaru. Ja rezultāts ir 24:24, spēle turpinās, kamēr sasniegts divu punktu pārsvars (26:24, 27:25; ...).

6.3 UZVARA SPĒLĒ

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

6.3.2. Gadījumā, ja rezultāts ir neizšķirts 2:2, tad izšķirošajā piektajā 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 0:3 visā spēlē un 0:25 katrā setā.

6.4.2 Ja komanda bez attaisnojošiem iemesliem noteiktajā laikā nav izgājusi laukumā, to uzskata par neierašanos un tā zaudē spēli ar tādu pašu rezultātu kā noteikumos 6.4.1.

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

7 SPĒLES UZBŪVE

7.1 IZLOZE

Pirms spēles pirmais tiesnesis veic izlozi, lai noteiktu pirmās serves tiesības un komandu laukumu puses pirmajā setā.

Ja ir jāspēlē izšķirošais sets, pirmais tiesnesis veic atkārtotu izlozi.

7.1.1 Izlozē piedalās abu komandu kapteiņi.

7.1.2 Izlozes uzvarētājs izvēlas:

VAI NU

7.1.2.1. tiesības servēt vai serves uzņemšanu;

VAI

7.1.2.2 laukuma pusi.

Zaudētājs izvēlas atlikušo variantu.

7.2 OFICIĀLĀ IESILDĪŠANĀS

7.2.1 Ja līdz spēles sākumam komandu rīcībā ir bijis cits laukums, tad komandām pie tīkla oficiālais iesildīšanās laiks ir 6 minūtes, ja nav bijis, tad oficiālais iesildīšanās laiks ir 10 minūtes.

FIVB, Pasaules un Oficiālajās sacensībās abām komandām pie tīkla iesildīšanās laiks būs 10 minūtes.

7.2.2 Ja kāds no kapteiņiem pieprasa iesildīties pie tīkla atsevišķi (pēc kārtas), komandas drīkst to darīt attiecīgi 3 vai 5 minūtes katra.

7.2.3 Ja komandas izvēlas atsevišķu oficiālo iesildīšanos pie tīkla, pirmā iesildās tā komanda, kurai ir pirmās serves tiesības.

FIVB, Pasaules un Oficiālajās sacensībās spēlētājiem jābūt spēles formās visa pirmsspēles protokola laikā.

7.3 KOMANDU SĀKUMA NOVIETOJUMS

7.3.1 Laukumā katrā komandā vienmēr jābūt sešiem spēlētājiem.

Komandu sākuma novietojums norāda spēlētāju rotācijas secību. Šī rotācija ir jāievēro visa seta laikā.

7.3.2 Pirms katra seta sākuma trenerim jāieraksta spēlētāju sākuma sastāvs novietojuma lapiņā vai elektroniskajā ierīcē, ja tāda tiek izmantota. Aizpildītā un parakstītā lapiņa jāatdod otrajam tiesnesim vai sekretāram. Elektroniski jānosūta tieši sekretāram.

7.3.3 Spēlētāji, kuri nav seta sākuma sastāvā, ir šī seta rezerves spēlētāji (izņemot Libero).

7.3.4 Pēc tam, kad novietojuma lapiņa ir nodota otrajam tiesnesim vai sekretāram, jebkādas izmaiņas sākuma sastāva novietojumā drīkst veikt tikai noteikumos paredzētajā maiņas kārtībā.

7.3.5 Atšķirība starp spēlētāju novietojumu laukumā un ierakstīto novietojumu lapiņā:

7.3.5.1 Ja atšķirību starp ierakstu (novietojuma lapiņā un faktisko spēlētāju novietojumu laukumā), atklāj pirms seta sākuma, spēlētājiem jāieņem tās vietas, kuras ierakstītas novietojuma lapiņā. Šajā gadījumā sods netiek piemērots;

7.3.5.2 Ja viens vai vairāki spēlētāji, kuri atrodas laukumā, nav ierakstīti novietojuma lapiņā, tad tie līdz seta sākumam jānomaina ar spēlētājiem, kuri ierakstīti novietojuma lapiņā. Sods netiek piemērots;

7.3.5.3 Tomēr, ja treneris vēlas laukumā atstāt novietojuma lapiņā neierakstītu(-s) spēlētāju(-s), viņam(-ai) jāpieprasa noteikumos paredzētā(-s) maiņa(-s), ar atbilstošu rokas žestu un maiņa(-s) jāieraksta spēles protokolā.

Ja atšķirība starp ierakstu novietojuma lapiņā un spēlētāju novietojumu laukumā tiek atklāta vēlāk, komanda jāatgriež pareizā novietojumā. Visi punkti, kurus komanda ieguvusi pēc kļūdas izdarīšanas, tiek anulēti. Punkti, kurus ieguvusi pretinieka komanda, paliek spēkā. Pretinieks iegūst punktu un tiesības servēt.

7.3.5.4 Ja tiek konstatēts, ka spēlētājs(-a) atrodas laukumā, bet viņš(-a) nav reģistrēts(-a) komandas sarakstā, vainīgā komanda zaudē visus punktus un/vai setus (0:25, ja nepieciešams), kas iegūti no brīža, kad neregistrētais spēlētājs ienāca laukumā, pretinieka iegūtie punkti paliek spēkā, (iegūstot punktu un tiesības servēt). Komandai jāiesniedz atjaunināts sākuma novietojums, kur neregistrētā spēlētāja vietā laukumā tiek sūtīts jauns spēlētājs, kurš ir ierakstīts spēles protokolā.

7.4 NOVIETOJUMS

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

7.4.1 Spēlētāju novietojumus nosaka sekojoši:

7.4.1.1 Trīs spēlētāji, kuri atrodas pie tīkla, ir priekšējās līnijas spēlētāji un ieņem attiecīgās zonas: 4 (kreisās puses spēlētājs), 3 (centra spēlētājs) un 2 (labās puses spēlētājs);

7.4.1.2 Pārējie trīs ir aizmugurējās līnijas spēlētāji un ieņem attiecīgās zonas: 5 (kreisās puses spēlētājs), 6 (centra spēlētājs), 1 (labās puses spēlētājs).

7.4.2 Izvietojums starp spēlētājiem:

7.4.2.1 Katram aizmugurējās līnijas spēlētājam jāatrodas nedaudz tālāk no tīkla, nekā attiecīgajam priekšējās līnijas spēlētājam.

7.4.2.2 Priekšējās un aizmugurējās līnijas spēlētājam ir jābūt tajās pozīcijās kā norādīts Noteikumos 7.4.1.

7.4.3. Spēlētāja vietu nosaka un kontrolē pēc pēdu saskares ar grīdu sekojoši (pēdējais kontakts ar grīdu nosaka spēlētāja pozīciju):

7.4.3.1 katram aizmugurējās līnijas spēlētājam jābūt vienā līnijā vai vismaz vienas pēdas daļai jāatrodas tālāk no vidus līnijas nekā attiecīgā priekšējās līnijas spēlētāja priekšējās pēdas daļa;

7.4.3.2 katram labās (kreisās) puses spēlētājam jābūt vienā līnijā vai vismaz vienas pēdas daļai jāatrodas tuvāk labās (kreisās) malas sānu līnijai nekā atbilstošo kreisās (labās) puses spēlētāja vienas pēdas daļai.

7.4.4 Pēc servētāja sitiena pa bumbu spēlētāji var pārvietoties un ieņemt jebkuru vietu savā laukumā un brīvajā zonā.

7.5 NOVIETOJUMA KĻŪDAS

7.5.1 Ja brīdī, kad servētājs izpilda sitienu pa bumbu, komandai ir nepareizs spēlētāju novietojums, tad šai komandai nosaka novietojuma kļūdu. Ja spēlētājs pēc nepareizas maiņas atrodas laukumā un spēle ir atsākta, tad tā tiek uzskatīta kā novietojuma kļūda un tās sekas ir kā nepareizai maiņai.

7.5.2 Ja servētājs kļūdās serves izpildē, tad viņa kļūda ir pirmā attiecībā pret kļūdu pretinieka komandas novietojumā.

7.5.3 Ja serve ir izpildīta pareizi, tad kļūda novietojumā ir primāra un komanda tiek sodīta par nepareizu novietojumu, pirms serve ir kļuvusi par kļūdu.

7.5.4 Kļūdai novietojumā ir šādas sekas:

7.5.4.1 pretinieku komanda iegūst punktu un tiesības servēt;

7.5.4.2 spēlētājiem ir jāieņem savas pareizās vietas.

7.6 ROTĀCIJA

7.6.1. Rotācijas secība ir noteikta komandas sākuma novietojumā un tā tiek kontrolēta visa seta laikā, sekojot servēšanas secībai.

7.6.2 Kad servi uzņemošā komanda iegūst serves tiesības, tās spēlētāji rotē pulkstenrādītāja virzienā uz nākamo zonu (2. zonas spēlētājs pāriet uz 1. zonu servēt, 1. zonas spēlētājs uz 6. utt.).

7.7 ROTĀCIJAS KĻŪDA

7.7.1 Kļūda rotācijā ir, ja SERVE netiek izpildīta saskaņā ar rotācijas secību. Šai kļūdai ir šādas sekas:

7.7.1.1 sekretārs ar skaņas signālu aptur spēli; pretinieku komanda iegūst punktu un tiesības servēt;

Ja rotācijas kļūda ir noteikta tikai pēc bumbas izspēles beigām, kura sākusies ar rotācijas kļūdu, pretinieku komandai, neatkarīgi no bumbas izspēles rezultāta, tiek piešķirts punkts.

7.7.1.2 spēlētājiem ir jāieņem pareizās vietas.

7.7.2. Sekretāram precīzi jānosaka kļūdas izdarīšanas brīdis. Visi punkti, ko komanda ieguvusi pēc kļūdas izdarīšanas, tiek anulēti. Punkti, kurus ieguvusi pretinieka komanda, paliek spēkā.

Ja šo brīdi nav iespējams noteikt, iegūtie punkti netiek anulēti, vienīgā sankcija ir punkts pretinieku komandai un tiesības servēt.

CETURTĀ NODAĻA

SPĒLES DARBĪBAS

8 SPĒLES STĀVOKĻI

8.1 BUMBA SPĒLĒ

Bumbas izspēle sākas 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. Ja kļūda nav notikusi, tad pēc tiesneša svilpes.

8.3 BUMBA LAUKUMĀ

Bumba ir laukumā, kad tā skar spēles laukuma grīdu, ieskaitot norobežojošās līnijas.

8.4 BUMBA AUTĀ

Bumba ir "autā", kad:

8.4.1 bumbas daļa, kura pieskaras grīdai, ir pilnīgi ārpus laukuma norobežojošām līnijām;

8.4.2 pieskaras priekšmetam ārpus spēles laukuma, griestiem vai personām, kas nepiedalās spēlē;

8.4.3 pieskaras antenām, atsaitēm, stabiem vai pašam tīklam aiz norobežojošām sānu lentām vai antenām;

8.4.4 pilnīgi vai daļēji šķērso tīkla vertikālo plakni ārpus spēles telpas robežām, izņemot gadījumu Noteikumos 10.1.2;

8.4.5 ir pilnībā šķērsojusi vertikālo plakni zem tīkla.

9 DARBĪBAS AR BUMBU

Katrai komandai ir jāspēlē savā spēles laukā, brīvās zonas un telpas robežās (izņemot Noteikumus 10.1.2.). Tomēr bumbu drīkst atgriezt spēlē arī ārpus savas brīvās zonas un virs sekretariāta galda visā tā garumā.

9.1 KOMANDAS SITIENI

Sitiens ir jebkura spēlētāja saskare ar bumbu.

Komandai ir tiesības izdarīt ne vairāk kā trīs sitienus (neskaitot bloku, Noteikumi 14.4.1.), lai atspēlētu bumbu pāri tīklam. Ja tiek izdarīti vairāk sitieni, tad komandai tā ir kļūda - "ČETRI SITIENI".

9.1.1 BUMBAS SKARŠANAS SECĪBA

Spēlētājs nedrīkst sist pa bumbu divas reizes pēc kārtas (izņemot bloku, Noteikumus 9.2.3, 14.2 un 14.4.2).

9.1.2 VIENLAICĪGA BUMBAS SKARŠANA

Divi vai trīs spēlētāji drīkst skart bumbu vienlaicīgi:

9.1.2.1 kad divi (trīs) komandas spēlētāji skar bumbu vienlaicīgi, tie ir uzskatāmi kā divi (trīs) sitienu (izņemot bloķēšanu). Ja viņi mēģina aizsniegt bumbu, bet tikai viens pieskaras tai, tas ir viens sitiens. Ja spēlētāji saskaras, tā netiek uzskatīta par kļūdu;

9.1.2.2 ja pretinieki virs tīkla vienlaikus pieskaras bumbai un bumba paliek spēlē, tad komanda, kura uzņem bumbu, drīkst izdarīt vēl trīs sitienus. Ja pēc tam bumba nokrīt «autā», tad tā ir kļūda komandai, kura atrodas laukuma pretējā pusē;

9.1.2.3 ja pretinieku komandu divi spēlētāji virs tīkla vienlaikus izdara sitienu pa bumbu un to saspiež, spēle turpinās.

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, viduslīnijas pārkāpšanu utt.), 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 un/vai jāmet. Tā var atlēkt jebkurā virzienā.

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

Izņēmumi:

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

9.2.3.2 kad komanda izpilda pirmo sitienu, bumba drīkst pieskarties vairākām ķermeņa daļām pēc kārtas ar nosacījumu, ja saskare notiek vienas un tās pašas darbības laikā.

9.3 KĻŪDAS DARBĪBĀS AR BUMBU

9.3.1 ČETRI SITIENI: komanda izdara četrus sitienus 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, lai izdarītu sitienu pa bumbu.

9.3.3 TURĒTA BUMBA: spēlētājs neizdara sitienu pa bumbu, bet bumba ir noķerta un/vai mesta.

9.3.4 DUBULTS PIESKĀRIENS: spēlētājs izdara sitienu pa bumbu divreiz pēc kārtas, vai bumba skar dažādas ķermeņa daļas pēc kārtas.

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 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.

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 spēlētājs nepieskaras pretinieka laukumam;

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

Pretinieku komanda nedrīkst traucēt šo spēles darbību.

10.1.3 Bumba, kas lido pretinieka laukuma virzienā zemtīkla telpā, ir spēlē līdz brīdim, kamēr tā pilnīgi nav šķērsojusi tīkla 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 anulē un pārspēlē.

11 SPĒLĒTĀJS PIE TĪKLA

11.1 SNIEGŠANĀS PĀRI TĪKLAM

11.1.1 Bloķētājs, bloķējot drīkst skart bumbu pretinieka laukuma pusē, ja viņš(-a) netraucē pretinieka komandas spēli pirms uzbrukuma sitiena.

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

11.2 IEKĻŪŠANA PRETINIEKA LAUKUMĀ ZEM TĪKLA

11.2.1 Spēlētājs drīkst iekļūt zemtīkla pretinieka laukuma spēles telpā, ar noteikumu, ka tas netraucē pretinieka spēli.

11.2.2 Pieskaršanās pretinieka laukumam aiz vidus līnijas:

11.2.2.1 pieskarties pretinieka laukumam ar pēdu (pēdām) ir atļauts ar noteikumu, ka pēdas (pēdu) daļai ir saskare ar vidus līniju, vai tās (to) projekcija atrodas tieši virs līnijas un šīs darbības netraucē pretinieka spēli;

11.2.2.2 ir atļauta pretinieka laukuma skaršana ar jebkuru ķermeņa daļu, virs pēdām, ar noteikumu, ka tas netraucē pretinieka spēli.

11.2.3 Spēlētājs drīkst ieiet pretinieka spēles laukumā pēc tam, kad bumba ir „ārpus spēles”.

11.2.4 Spēlētājs drīkst pieskarties pretinieka laukuma brīvajai zonai, ja tas netraucē pretinieka spēli.

11.3 TĪKLA SKARŠANA

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

Darbības laikā ar bumbu sevī ietver (citu starpā) palēcienu, sitienu (vai tā mēģinājumu), piezemēšanos un gatavība jaunai darbībai.

11.3.2 Spēlētāji drīkst skart tīkla stabu, trosi, 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 DARBĪBĀS PIE TĪKLA

11.4.1 Spēlētājs pieskaras bumbai vai spēlētājam pretinieku komandas spēles telpā pirms uzbrukuma sitiena.

11.4.2 Spēlētājs, iekļūstot pretinieka spēles telpā zem tīkla, tādejādi traucējot pretinieka spēli.

11.4.3 Spēlētāja pēda (pēdas) pilnībā atrodas pretinieka laukumā.

11.4.4 Cita starpā spēlētājs traucē spēli:

- darbības laikā ar bumbu, skarot tīklu starp antenām vai pašas antenas,
- tīkla daļu starp antenām izmanto kā atbalstu vai līdzsvara noturēšanai,
- skarot tīklu, rada sev priekšrocību attiecībā pret pretinieku,
- veic darbības, kuras traucē pretinieka mēģinājumu spēlēt bumbu,
- tīkla paraušana vai 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 pieskaršanās tīklam ārpus antenas nav uzskatāma par kļūdu (izņemot Noteikumus 9.1.3).

12 SERVE

Serve ir darbība, kad aizmugurējās līnijas labās puses spēlētājs, atrodoties serves zonā, ievada bumbu spēlē.

12.1 PIRMĀ SERVE SETĀ

12.1.1 Pirmo servi pirmajā kā arī izšķirošajā piektajā setā izpilda komanda, kura pēc izlozes ieguvusi serves tiesības.

12.1.2 Pārējie seti sākas ar tās komandas servi, kura iepriekšējo setu nav sākusi ar servi.

12.2 SERVĒŠANAS SECĪBA

12.2.1 Spēlētājiem ir jāseko servēšanas secībai, kura ir ierakstīta novietojuma lapiņā.

12.2.2 Pēc pirmās serves setā servējošo spēlētāju nosaka sekojoši:

12.2.2.1 kad servējošā komanda gūst uzvaru bumbas izspēlē, vēlreiz servē tas spēlētājs (vai viņu nomainījušais spēlētājs), kurš tikko servēja;

12.2.2.2 kad servi uzņemošā komanda uzvar bumbas izspēlē, tā iegūst tiesības servēt un pirms serves izpildīšanas veic rotāciju. Servēs tas spēlētājs, kurš pārvietojas no priekšējās līnijas labās puses uz aizmugurējās līnijas labo pusi.

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 rokas(-ām).

12.4.2 Servējot ir atļauts tikai vienu reizi bumbu pamest, vai izlaist no rokām. Bumbas driblēšana un kustība rokās ir atļauta.

12.4.3 Serves sitiens pa bumbu brīdī vai spēlētāja atrašanās brīdī no grīdas, servējot palēcienā, servētājs nedrīkst pieskarties ne spēles laukumam (ieskaitot gala līniju), ne grīdai ārpus serves zonas robežām.

Pēc sitiens viņš(-a) drīkst iziet vai piezemēties ārpus serves zonas vai piezemēties laukumā.

12.4.4 Servētājam jāizdara sitiens pa bumbu 8 sekunžu laikā pēc pirmā tiesneša svilpes servei.

12.4.5 Serve, kas izpildīta pirms tiesneša svilpes, tiek anulēta un atkārtota.

12.5 SERVES AIZSEGS

12.5.1 Servējošās komandas spēlētāji, veidojot individuālo vai kolektīvo aizsegu, nedrīkst aizstāt pretinieka komandai skatu uz servētāju, kad tiek izdarīts sitiens pa bumbu vai bumbas lidojuma trajektoriju

12.5.2 Servējošās komandas spēlētājs vai spēlētāji veido aizsegu, ja māj ar rokām, lēkā vai pārvietojas uz malām laikā, kad tiek izpildīta serve vai izpilda kolektīvu aizsegu, tādējādi aizsedzot abus – gan servētāju brīdī, kad tiek izdarīts sitiens pa bumbu, gan bumbas lidojuma trajektoriju līdz tīkla vertikālajai plaknei. Ja servi uzņemošajai komandai kaut kas no tā ir redzams, tas nav aizsegs.

12.6 KĻŪDAS SERVĒŠANAS LAIKĀ

12.6.1. Servēšanas kļūdas.

Kaut arī pretiniekam ir nepareizs spēlētāju novietojums, sekojošas servējošās komandas kļūdas ir primāras.

Ja servētājs:

12.6.1.1 pārkāpj serves secību;

12.6.1.2 neizpilda servi atbilstoši noteikumiem.

12.6.2 Servēšanas kļūdas pēc sitiena pa bumbu.

Pēc pareizi izpildīta sitiena pa bumbu ir iespējama kļūda (ja vien kāds spēlētājs nav nepareizā novietojumā), ja bumba:

12.6.2.1 skar servējošās komandas spēlētāju vai nav šķērsojusi virstīkla vertikālo plakni,

12.6.2.2 izlido «autā»;

12.6.2.3 lido pāri aizsegam.

12.7 KĻŪDAS SERVES IZPILDĒ UN NOVIETOJUMA KĻŪDAS

12.7.1 Ja servētājs izdara kļūdu serves brīdī (nepareiza izpilde, kļūda servēšanas secībā utt.) un pretiniekam ir nepareizs novietojums, tad kļūdu ieskaita servētājam.

12.7.2 Ja serve ir izpildīta pareizi un serve kļūst par kļūdu vēlāk (bumba izlido autā, bumba lido pāri aizsegam utt.), tad primārā ir pretinieka kļūda novietojumā, kas attiecīgi tiek sodīta.

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 sitieniem.

13.1.2 Uzbrukuma sitiena laikā ir atļauts mēģināt sitiens ar vienas rokas pirkstiem, ja saskare ar bumbu ir tīra un bumba netiek ķerta vai mesta.

13.1.3 Uzbrukuma sitiens beidzas brīdī, kad bumba šķērso tīkla vertikālo plakni vai pieskaras pretinieka spēlētājam.

13.2 UZBRUKUMA SITIENA IEROBEŽOJUMI

13.2.1 Priekšējās līnijas spēlētājs drīkst pabeigt uzbrukuma sitienu jebkurā augstumā, ja saskare ar bumbu notiek viņa laukuma spēles telpas robežās (izņemot Noteikumus 13.2.4 un 13.3.6).

13.2.2 Aizmugurējās zonas spēlētājs drīkst pabeigt uzbrukuma sitienu jebkurā augstumā aiz uzbrukuma zonas:

13.2.2.1 viņa(-as) pēdas (pēda), atraujoties no grīdas, nedrīkst pieskarties uzbrukuma līnijai vai šķērsot to;

13.2.2.2 pēc sitiena viņš(-a) drīkst piezemēties priekšējās zonas robežās.

13.2.3 Aizmugurējās zona spēlētājs drīkst pabeigt uzbrukuma sitienu arī no priekšējās zonas, ja bumbas daļa saskares brīdī atrodas zemāk par tīkla augšējo malu.

13.2.4 Spēlētājam nav atļauts izpildīt uzbrukuma sitienu pa PRETINIEKA servi, ja bumba atrodas priekšējā zonā un ir pilnībā virs tīkla augšējās malas.

13.3 KĻŪDAS UZBRUKUMA SITIENĀ

13.3.1 Spēlētājs izdara sitienu pa bumbu pretinieka komandas spēles telpā.

13.3.2 Spēlētājs izsit bumbu “autā”

13.3.3 Aizmugurējās zonas spēlētājs pabeidz uzbrukuma sitienu no priekšējās zonas, ja sitiena brīdī bumba ir pilnībā virs tīkla augšējās malas.

13.3.4 Spēlētājs pabeidz uzbrukuma sitienu pa pretinieka servi, kad bumba ir priekšējā zonā un sitiena brīdī bumba ir pilnībā virs tīkla augšējās malas.

13.3.5 Uzbrukuma sitienu izpilda Libero spēlētājs, kad bumba ir virs tīkla augšējās malas.

13.3.6 Spēlētājs izpilda uzbrukuma sitienu, pa bumbu virs tīkla augšējās malas, ja Libero ir izpildījis augšējo piespēli ar pirkstiem no priekšējās zonas.

14 BLOKS

14.1 BLOKĒŠANA

14.1.1 Bloķēšana ir spēlētāju darbība cieši pie tīkla augstāk par tīkla augšējo malu, ar nolūku aizšķērsot ceļu bumbai, kura raidīta no pretinieka laukuma puses, neatkarīgi no augstuma, kurā notiek saskare ar bumbu. Tikai priekšējās līnijas spēlētājiem ir atļauts izpildīt bloķēšanu, bloķēšanas brīdī kādai ķermeņa daļai 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 vai trīs 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 ilgstoša saskare ar bumbu drīkst būt vienam vai vairākiem bloķētājiem, ja tā notiek vienas darbības laikā.

14.3 BLOKS PRETINIEKA SPĒLES 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 nav izdarījis uzbrukuma sitienu.

14.4 BLOKS UN KOMANDAS SITIENI

14.4.1 Bumbas skaršana blokā neskaitās kā komandas sitiens. Sekojoši, pēc bumbas skaršanas blokā komandai ir tiesības uz trim sitieniem, lai bumbu atspēlētu pretinieka pusē.

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

14.5 SERVES BLOĶĒŠANA

Bloķēt pretinieka servi ir aizliegts.

14.6 KĻŪDAS BLOĶĒŠANĀ

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

14.6.2 Aizmugurējās līnijas spēlētājs vai Libero izpilda pabeigtu bloku vai piedalās pabeigtā blokā.

14.6.3 Spēlētājs bloķē pretinieka servi.

14.6.4 Bumba no bloka lido «autā».

14.6.5 Bumbu bloķē pretinieka spēles telpā aiz antenām.

14.6.6 Libero piedalās individuālā vai kolektīvā bloķēšanas mēģinājumā.

PIEKTĀ NODAĻA

PĀRTRAUKUMI, SPĒLES LAIKA VILCINĀŠANA UN STARPLAIKI

15 NOTEIKUMOS PAREDZĒTIE PĀRTRAUKUMI

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

Vienīgie noteikumos paredzētie **regulārie spēles** pārtraukumi ir PĀRTRAUKUMI ATPŪTAI un SPĒLĒTĀJU MAIŅAS.

15.1 PĀRTRAUKUMU SKAITS

Katrai komandai vienā setā ir tiesības pieprasīt ne vairāk kā divus spēles pārtraukumus atpūtai un sešas spēlētāju maiņas.

15.2 PĀRTRAUKUMU NOSACĪJUMI

15.2.1 Viens vai divi pārtraukumi atpūtai un viens pārtraukums spēlētāju maiņai pēc kādas komandas pieprasījuma drīkst sekot viens otram, neatsākot spēli.

15.2.2 Komanda nedrīkst pieprasīt vienu pēc otra pārtraukumus spēlētāju maiņai bez spēles atjaunošanas. Viena pārtraukuma laikā drīkst nomainīt divus vai vairāk spēlētājus.

15.2.3 Ir jābūt pabeigtai bumbas izspēlei starp vienas komandas atsevišķi pieprasītām divām vai vairākām maiņām. (Izņēmums: piespiedu maiņa, traumas vai noraidījuma/diskvalifikācijas dēļ (15.5.2, 15.7, 15.8.)).

15.2.4 Nav atļauts pieprasīt regulāros spēles pārtraukumus pēc tam, kad pieprasījums ir noraidīts un piemērots brīdinājums par laika vilcināšanu. Nākamo pieprasījumu komanda drīkst atkārtot tikai pēc pabeigtas bumbas izspēles.

15.3 PĀRTRAUKUMU PIEPRASĪŠANA

15.3.1 Spēles regulāros pārtraukumus drīkst pieprasīt treneris vai trenera asistents trenera prombūtnes laikā, vai spēles kapteinis, un tikai viņi.

15.3.2 Spēlētāju maiņa pirms seta sākuma ir atļauta un ierakstāma protokolā kā kārtējā spēlētāju maiņa konkrētajā setā.

15.4 PĀRTRAUKUMI ATPŪTAI

15.4.1 Pārtraukuma atpūtai pieprasījums jāveic, parādot atbilstošu roku žestu, kad bumba ir ārpus spēles un pirms tiesneša svilpes servei. Visi pieprasītie pārtraukumi atpūtai ilgst 30 sekundes.

FIVB, Pasaulē un Oficiālajās sacensībās pārtraukumu atpūtai ilgumu var paildzināt, ja FIVB apstiprina šādu pieprasījumu, pamatojoties uz organizatora pieprasījumu.

FIVB, Pasaulē un Oficiālajās sacensībās obligāti jāizmanto skaņas signāls un, pēc tam atbilstošs roku žests, lai pieprasītu pārtraukumu.

15.4.2 Visu pārtraukumu atpūtai laikā spēlētājiem jādodas uz brīvo zonu pie savas komandas sola.

15.5 SPĒLĒTĀJU MAIŅAS

15.5.1 Spēlētāju maiņa ir darbība, kad spēlētājs, izņemot Libero vai viņa/-as aizvietotājs, atstāj laukumu un cits spēlētājs ieņem viņa vietu laukumā pēc tam, kad sekretārs ir izdarījis ierakstu spēles protokolā.

15.5.2 Ja maiņa tiek īstenota spēlētāja traumas dēļ, treneris (vai spēles kapteinis) rāda atbilstošu roku žestu.

15.6 SPĒLĒTĀJU MAIŅU IEROBEŽOJUMI

15.6.1 Sākuma novietojuma spēlētājs var atstāt laukumu un tajā atgriezties tikai vienu reizi setā un tikai tā spēlētāja vietā, kurš viņu nomainījis, un tikai viņa iepriekšējā novietojuma pozīcijā.

15.6.2 Maiņas spēlētājs drīkst ienākt spēlē tikai vienu reizi setā sākuma spēlētāja vietā, un viņu var nomainīt tikai tas pats sākuma spēlētājs.

15.7 ĀRKĀRTĒJA MAIŅA

Spēlētājs (izņemot Libero), kurš nevar turpināt spēli traumas/slimības vai noraidījuma/diskvalifikācijas dēļ, ir jānomaina noteikumos paredzētajā maiņas kārtībā. Ja to izdarīt nav iespējams, komandai tiek dota iespēja izdarīt ĀRKĀRTĒJU maiņu, ārpus Noteikumā 15.6 paredzētajiem ierobežojumiem.

Ārkārtēja maiņa nozīmē, ka laukumā drīkst doties jebkurš spēlētājs, kurš traumas/slimības, noraidījuma/diskvalifikācijas laikā neatrodas laukumā, izņemot Libero, otro Libero un to spēlētāju, kuru ir aizvietojis Libero. Traumētais/ noraidītais spēlētājs, kurš ir nomainīts ārkārtējā maiņā, šajā spēlē vairs nevar piedalīties.

Ārkārtēja maiņa nekādā gadījumā neskaitās kā kārtējā maiņa, bet tā ir jāieraksta spēles protokolā un seta vai spēles beigās tās jāuzskaita kopējo maiņu skaitā.

15.8 SPĒLĒTĀJU MAIŅAS NORAIĀDĪJUMA UN DISKVALIFIKĀCIJAS GADĪJUMĀ

NORAIĀDĪTAIS vai DISKVALIFICĒTAIS spēlētājs jānomaina noteikumos paredzētajā kārtībā. Ja to izdarīt nav iespējams, komandai ir tiesības veikt ārkārtēju maiņu. Ja to izdarīt nav iespējams, tad komanda tiek pasludināta NEPILNĀ SASTĀVĀ.

15.9 NEPAREIZA MAIŅA

15.9.1 Maiņa ir nepareiza, ja tiek pārsniegts Noteikumu 15.6. punktā noteiktais skaits (Izņemot Noteikumus 15.7) vai ja spēlē piedalās neregistrēts spēlētājs.

15.9.2 Ja komanda izdara nepareizu maiņu un spēle turpinās, tad jārikojas sekojoši:

15.9.2.1 sods par kļūdu ir bumbas izspēles zaudēšana, punkts un serves tiesības pretiniekam;

15.9.2.2 maiņa tiek anulēta;

15.9.2.3 punkti, kurus komanda ieguvusi pēc kļūdas izdarīšanas, tiek anulēti. Pretinieka komandai punkti tiek saglabāti.

15.10 SPĒLĒTĀJU MAIŅAS PROCEDŪRA

15.10.1 Spēlētāju maiņas ir jāizdara maiņas zonas robežās.

15.10.2 Maiņai jāturpinās tikai tik ilgi, cik nepieciešams, lai ierakstītu spēlētāju maiņu protokolā un atļautu spēlētājiem noiet no laukuma un uznākt uz tā.

15.10.3.1 Faktiska spēlētāju maiņas prasība ir maiņas spēlētāja(-u) ierašanās maiņas zonā ar noteikumu, ka viņš(-i) ir gatavi uziet laukumā tūlīt pēc kārtējās bumbas izspēles beigām. Trenerim nav jārāda roku žests, izņemot spēlētāja traumas gadījumā vai pirms seta sākuma.

15.10.3.2 Ja spēlētājs nav gatavs maiņas pieprasījuma laikā, spēlētāju maiņa netiek atļauta un komanda tiek sodīta par laika vilcināšanu.

15.10.3.3 Spēlētāju maiņas prasību apstiprina sekretāre ar skaņas signālu vai otrais tiesnesis ar svilpi. Otrais tiesnesis atļauj veikt maiņu.

FIVB, Oficiālajās un Pasaules sacensībās spēlētāju maiņai jālieto spēlētāju maiņas numuru zīmes (izņemot gadījumus, kad informācijas nosūtīšanai sekretāram tiek izmantotas elektroniskās ierīces).

15.10.4 Ja komanda vēlas vienlaikus izdarīt vairāk kā vienu spēlētāju maiņu, visiem spēlētājiem, kuri gatavojas uziet laukumā, ir jāatrodas maiņas zonā vienlaikus un ir jābūt gataviem spēlei. Šajā gadījumā maiņas jāizdara viena pēc otras. Ja kāda(-as) no maiņām ir nepareiza, tad pareizā(-ās) maiņa(-as) tiek atļauta(-as) un nepareizās maiņas pieprasījums tiek noraidīts, un komanda tiek sodīta par laika vilcināšanu.

15.11 NEPAMATOTAS PRASĪBAS

15.11.1 Pārtraukuma pieprasījums ir nepamatots, ja pieprasa:

15.11.1.1 bumbas izspēles laikā vai pēc svilpes servei;

15.11.1.2 komandas dalībnieks, kuram nav tiesību to darīt;

15.11.1.3 otru spēlētāju maiņu tā pati komanda tā pašā pārtraukuma laikā pirms spēle nav atjaunota, tūlīt pēc iepriekšējās maiņas (t.i, pirms nākamās pabeigtās bumbas izspēles beigām), izņemot spēlē iesaistītā spēlētāja traumas/slimības/noraidījuma/diskvalifikācijas gadījumā;

15.11.1.4 kad ir izmantots atļautais pārtraukumu atpūtai un spēlētāju maiņu limits.

15.11.2 Komandas pirmā nepamatotā prasība spēlē, ja tā neietekmē vai neaizkavē spēli, jānoraida, bet jāatzīmē protokolā bez jebkādām citām sekām.

15.11.3 Par jebkurām atkārtotām nepamatotām prasībām turpmākās spēles laikā komanda tiek sodīta par laika vilcināšanu.

16 SPĒLES VILCINĀŠANA

16.1 VILCINĀŠANAS VEIDI

Komandas nepamatota darbība, kuras rezultātā tiek kavēta spēle, ir uzskatāma par spēles vilcināšanu. Spēles vilcināšanas gadījumi ir:

16.1.1 regulāro spēles pārtraukumu aizkavēšana;

16.1.2 pārtraukumu pagarināšana pēc saņemtā norādījuma atsākt spēli;

16.1.3 nepareizas maiņas pieprasījums;

16.1.4 atkārtota nepamatota prasība;

16.1.5 spēlētājs aizkavē spēli tās laikā.

16.2 SANKCIJAS PAR SPĒLES VILCINĀŠANU

16.2.1 "*Bridinājums par vilcināšanu*" un "*Piezīme par vilcināšanu*" ir komandas sankcijas.

16.2.1.1 Sankcijas par vilcināšanu paliek spēkā uz visu spēli.

16.2.1.2 Visas sankcijas par laika vilcināšanu jāieraksta spēles protokolā.

16.2.2 Par pirmo spēles vilcināšanu komandai tiek piemērots “BRĪDINĀJUMS PAR VILCINĀŠANU”.

16.2.3 Otrā un turpmākās jebkāda veida spēles vilcināšanas tajā pašā spēlē tai pašai komandai tiek uzskatīta par komandas kļūdu un komandai tiek piemērota sankcija “PIEZĪME PAR VILCINĀŠANU”: Pretinieku komanda iegūst punktu un tiesības servēt.

16.2.4 Spēles vilcināšanas sankcija, pirms vai starp setiem tiek attiecināta uz nākamo setu.

17 ĀRKĀRTĒJI SPĒLES PĀRTRAUKUMI

17.1 TRAUMA/ SLIMĪBA

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

Bumbas izspēle ir jāatkārto.

17.1.2 Ja savainoto/slimo spēlētāju nevar nomainīt noteikumos paredzētā kārtībā, vai ārkārtējā maiņā, tad spēlētājam tiek dotas 3 minūtes, lai atgūtos, bet ne vairāk kā vienu reizi spēles laikā vienam un tam pašam spēlētājam.

Ja spēlētājs nav atguvies, viņa komanda tiek pasludināta nepilnā sastāvā.

17.2 ĀRĒJI TRAUCĒJUMI

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

17.3 ILGSTOŠI PĀRTRAUKUMI

17.3.1 Ja neparedzētu apstākļu dēļ spēle tiek pārtraukta, tad pirmajam tiesnesim, organizatoriem un Sacensību komisijai, 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:

17.3.2.1 ja spēle tiek atjaunota tajā pašā laukumā, tad pārtrauktais sets jāturpina ar to pašu rezultātu, ar tiem pašiem spēlētājiem (izņemot noraidītos un diskvalificētos spēlētājus) un to pašu novietojumu. Iepriekšējo setu rezultāti tiek saglabāti;

17.3.2.2 ja spēle tiek atjaunota citā laukumā, pārtrauktais sets tiek anulēts un pārspēlēts, saglabājot to pašu sākuma novietojumu (izņemot noraidītos un diskvalificētos spēlētājus), un visas iepriekš piešķirtās sankcijas tiek saglabātas. Iepriekšējo setu rezultāti tiek saglabāti.

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

18 STARPLAIKS UN SPĒLES LAUKUMA PUŠU MAIŅA

18.1 STARPLAIKS

Starplaiks ir laika nogrieznis starp setiem. Visu starplaiku ilgums starp setiem ir trīs minūtes.

Starplaikos komandas mainās spēles laukuma pusēm un spēles protokolā tiek ierakstīts komandu novietojums.

Starplaiks starp otro un trešo setu var būt paildināts līdz 10 minūtēm, ja to pieprasa organizatori un tas ir saskaņots ar sacensību oficiālajām personām.

18.2 LAUKUMA PUŠU MAIŅA

18.2.1 Pēc katra seta komandas mainās spēles laukuma pusēm, izņemot izšķirošo setu.

18.2.2 Izšķirošajā setā, kad viena komanda ir ieguvusi astoņus punktus, komandas nevilcinoties mainās spēles laukuma pusēm un spēlētāju novietojums paliek tāds pats.

Ja spēles laukuma pušu maiņa nav notikusi, kad vadošā komanda ieguvusi astoņus punktus, tad tas jāizdara, cik ātri vien iespējams pēc šīs kļūdas konstatēšanas. Uz spēles laukuma pušu maiņas brīdi iegūto punktu skaits saglabājas.

SESTĀ NODAĻA

LIBERO SPĒLĒTAJS

19 LIBERO SPĒLĒTĀJS

19.1 LIBERO NOZĪMĒŠANA

19.1.1 Katra komanda no protokolā ierakstīto spēlētāju vidus drīkst nozīmēt līdz diviem aizsardzības spēlētājiem: Libero.

FIVB, Pasaules un Oficiālajās sacensībās pieaugušajiem, ja komandas sastāvā ir vairāk kā 12 spēlētāju, kas atzīmēti protokolā, tad obligāti no spēlētāju saraksta ir jānozīmē DIVI speciālie aizsardzības spēlētāji Libero.

19.1.2 Visiem Libero pirms spēles jābūt ierakstītiem spēles protokolā tam paredzētajā sadaļā.

19.1.3 Laukumā spēlējošais Libero, ir pamata Libero. Ja ir nozīmēts vēl viens Libero, viņš ir otrais Libero.

Vienlaicīgi laukumā drīkst atrasties tikai viens Libero spēlētājs.

19.2 FORMA

Libero spēlētāja(-u) formas krekla (vai vestei Libero aizvietotājam) pamatkrāsai jābūt nepārprotami kontrastējošai ar pārējo spēlētāju formas krekliem. Krekla stils drīkst atšķirties no pārējiem. Divu Libero spēlētāju gadījumā abi Libero var būt formas tērpos, kas atšķiras viens no otra un no pārējās komandas.

Libero formas tērpiem jābūt numurētiem tāpat kā pārējai komandai.

FIVB, Pasaules un Oficiālajās sacensībās Libero aizvietotājam, ja iespējams, vajadzētu valkāt tāda paša stila un krāsas kreklu kā pamata Libero, bet jāsauglabā savs numurs.

19.3 LIBERO DARBĪBAS SPĒLĒ

19.3.1 Libero spēlētāja darbības:

19.3.1.1 Libero ir atļauts nomainīt jebkuru aizmugurējās līnijas spēlētāju.

19.3.1.2 Viņa(-š) drīkst spēlēt tikai kā aizmugurējās līnijas spēlētājs un Libero nav atļauts pabeigt uzbrukuma sitienu no jebkuras vietas (ieskaitot spēles laukumu un brīvo zonu), ja bumbas skaršanas brīdī tā ir pilnīgi virs tīkla augšējās malas.

19.3.1.3 Libero nedrīkst servēt, bloķēt vai izpildīt bloķēšanas mēģinājumu.

19.3.1.4. Ja Libero izpilda augšējo piespēli ar pirkstiem no priekšējās zonas vai tās pagarinājuma, nav atļauts izpildīt uzbrukuma sitienu, ja bumba ir augstāk par tīkla augšējo malu. Ja Libero izpilda to pašu darbību aiz priekšējās zonas, drīkst brīvi izpildīt uzbrukuma sitienu.

19.3.2 Libero aizvietošana:

19.3.2.1 Pamatspēlētāja aizvietošana ar Libero nav spēlētāju maiņa.

Nav noteikts šādu aizvietošanas skaita limits, bet aizvietošana drīkst notikt starp pabeigtām bumbas izspēlēm (ja vien piezīme neliek komandas spēlētājiem veikt rotāciju un Libero nonāk ceturtajā zonā, vai arī laukumā esošais Libero nevar turpināt spēli, kas neļauj pabeigt izspēli).

19.3.2.2 Spēlētājs var aizvietot vai var tikt aizvietots ar jebkuru no Libero. Pamatlibero (spēles Libero) drīkst aizvietot/ nomainīt tikai tas spēlētājs, kuru aizvietoja Libero vai otrs Libero.

19.3.2.3 Pirms katra seta sākuma Libero nedrīkst uziet laukumā, pirms otrais tiesnesis nav pārbaudījis spēlētāju sākuma novietojumu un atļāvis Libero aizvietot laukuma spēlētāju.

19.3.2.4 Turpmākā aizvietošana vai nomainīšana spēles laikā drīkst notikt tikai brīdī, kad bumba ir ārpus spēles un pirms svilpes serves izpildīšanai.

19.3.2.5 Ja aizstāšana vai nomainīšana ir izdarīta pēc svilpes servei, bet pirms serves sitienu, spēle nav jāpārtrauc, bet pēc bumbas izspēles beigām spēles kapteinis ir jāinformē, ka tā nav atļauta darbība un tās atkārtojums tiks uzskatīts par spēles vilcināšanu ar attiecīgām sekām.

19.3.2.6 Sekojošu novēlotu Libero nomainīšanu vai aizstāšanu gadījumā, ir nekavējotī jāpārtrauc spēle un jāpiemēro sankcija par spēles vilcināšanu. Komanda, kura servēs nākošā, tiks noteikta, pamatojoties uz piemēroto spēles vilcināšanas sankciju.

19.3.2.7 Libero un aizvietojamais/nomaināmais spēlētājs drīkst uziet laukumā vai noiet no laukuma tikai Libero aizvietošanas zonā.

19.3.2.8 Libero aizvietošanai jābūt ierakstītai Libero protokolā (ja tāds tiek lietots) vai elektroniskajā protokolā.

19.3.2.9 Nepareiza Libero aizvietošana ir, ja:

- nav pabeigta bumbas izspēle starp Libero aizvietošanu;
- aizvietošana notiek ar citu spēlētāju, kas nav otrs Libero vai spēlētājs, kuru nomainījis Libero.

Nepareizai Libero nomainīšanai/aizvietošanai ir tādas pašas sekas, kā nepareizas maiņas gadījumā:

- ja nepareiza Libero aizvietošana notikusi pirms nākamās bumbas izspēles, tiesnesim tā ir jāizlabo, un komanda tiek sodīta par laika vilcināšanu;
- ja nepareiza Libero aizvietošana ir pamanīta pēc serves izpildīšanas, tad tās sekas ir tādas pašas, kā pēc nepareizas maiņas.

19.4 JAUNA LIBERO NOZĪMĒŠANA

19.4.1 Libero nevar spēlēt, ja ir traumēts, slims, noraidīts vai diskvalificēts.

Treneris (trenera prombūtnes laikā - spēles kapteinis) drīkst noteikt, ka Libero kāda iemesla dēļ nespēj turpināt spēlēt.

19.4.2 Komanda ar vienu Libero:

19.4.2.1. Ja komandai saskaņā ar 19.4.1. noteikumu ir pieejams tikai viens Libero vai komandai spēles protokolā ir reģistrēts tikai viens Libero, un šis Libero nevar turpināt spēli, treneris (spēles kapteinis, ja trenera nav klāt) drīkst nozīmēt jaunu Libero uz atlikušo spēles daļu jebkuru citu spēlētāju (izņemot spēlētāju, kuru aizstāj Libero), kurš nozīmēšanas brīdī neatrodas laukumā.

19.4.2.2. Ja pamata (spēles) Libero vairs nevar turpināt spēli, viņš var tikt nomainīts ar spēlētāju, kuru viņš aizvietoja vai uzreiz un tieši ar jauno nozīmēto Libero. Libero, kurš tika šādā veidā nomainīts atlikušajā spēles daļā vairs nedrīkst piedalīties.

Ja Libero neatrodas laukumā un nevar turpināt spēli, viņa vietā drīkst nozīmēt jaunu Libero. Libero, kurš tika nomainīts, atlikušajā spēles daļā vairs nedrīkst piedalīties.

19.4.2.3 Trenerim vai spēles kapteinim, ja trenera nav klāt, jāinformē otrs tiesnesis par jauna Libero nozīmēšanu.

19.4.2.4 Ja jaunais nozīmētais Libero nevar turpināt spēli, ir atļauts nozīmēt jaunu Libero spēlētāju.

19.4.2.5 Treneris drīkst par jauno Libero nozīmēt arī komandas kapteini.

19.4.2.6 Gadījumā, ja tiek nozīmēts jauns Libero, tad nozīmētā Libero spēlētāja numurs ir jāieraksta spēles protokola piezīmju sadaļā un Libero protokolā (vai elektroniskajā protokolā, ja tāds tiek izmantots).

19.4.3 Komanda ar diviem Libero:

19.4.3.1 Ja komandai spēles protokolā reģistrēti divi Libero un viens Libero nevar turpināt spēli, komandai ir jāturpina spēlēt ar vienu Libero.

Jauna Libero nozīmēšana tiks atļauta tikai tad, ja neviens no reģistrētajiem Libero vairs nevar turpināt spēli.

19.5 KOPSAVILKUMS

Ja Libero tiek noraidīts vai diskvalificēts, viņu (19.4., 21.3.2.) drīkst nekavējoties aizstāt komandas otrs Libero. Ja komandai ir tikai (21.3.3) viens Libero, tad tai ir tiesības nozīmēt jaunu Libero.

SEPTĪTĀ NODAĻA

DALĪBNIEKU UZVEDĪBA

20 UZVEDĪBAS PRASĪBAS

20.1 SPORTISKA UZVEDĪBA

20.1.1 Dalībniekiem jāzina "Oficiālie volejbola noteikumi" un tie jāievēro.

20.1.2 Dalībniekiem ir jāpieņem tiesnešu lēmumi sportiski, bez to apstrīdēšanas.

Šaubu gadījumā noteikumu skaidrojumu drīkst lūgt tikai spēles kapteinis.

20.1.3 Dalībniekiem ir jāatturas no darbībām vai to mēģinājumiem ar nolūku ietekmēt tiesneša lēmumus vai slēpt savas komandas izdarītās kļūdas.

20.2 GODĪGA SPĒLE

20.2.1 Dalībniekiem ir jāizturas ar cieņu un pieklājīgi "Godīgas spēles" garā, ne vien attieksmē pret tiesnešiem, bet arī attieksmē pret citām oficiālām personām, pretinieku komandu, savas komandas dalībniekiem un skatītājiem.

20.2.2 Sarunāšanās komandas dalībnieku starpā spēles laikā ir atļauta.

21 NESPORTISKA UZVEDĪBA UN SANKCIJAS

21.1 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:

- Pirmais: mutiski brīdinot spēles kapteini;
- Otrais: brīdinājums ar DZELTENO KARTĪTI attiecīgajam(-iem) komandas dalībniekam(-iem).

Šis oficiālais brīdinājums pats par sevi nav sankcija, bet gan liecina par to, ka komandas dalībnieks (un līdz ar to komanda) ir sasniedzis sodāmības līmeni. Brīdinājums tiek fiksēts spēles protokolā, bet sods netiek piemērots.

21.2 SANKCIJAS PAR NEKOREKTU UZVEDĪBU

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

21.2.1 Rupja uzvedība: darbība, kas ir pretrunā labām manierēm vai morāles principiem.

21.2.2 Apvainojoša uzvedība: apmelojoši vai apvainojoši vārdi vai žesti vai jebkura darbība, kas pauž nicinājumu.

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

21.3 SANKCIJU SKALA

Atkarībā no nodarījuma nopietnības un, pamatojoties uz pirmā tiesneša traktējumu, pielietotie sodi, kas tiek ierakstīti protokolā, var būt sekojoši: **Piezīme**, **Noraidījums** vai **Diskvalifikācija**.

21.3.1 Piezīme:

Par pirmo rupjo uzvedības gadījumu spēlē, ko izdara jebkurš komandas dalībnieks, komanda tiek sodīta ar punktu un servi pretiniekam.

21.3.2. Noraidījums:

21.3.2.1 Komandas dalībnieku, kurš ir sodīts ar noraidījumu, ir jānomaina noteikumos paredzētajā kārtībā/ārkārtējā maiņā un nekavējoties, ja viņš atrodas laukumā vai uz rezervistu sola, viņam jānodas uz komandas ģērbtuvu līdz šī seta beigām, bez citām sekām.

Noraidītais treneris zaudē savas tiesības vadīt spēli šajā setā, un viņam jānodas uz komandas ģērbtuvu līdz seta beigām.

21.3.2.2 Komandas dalībnieks par pirmo apvainojošo uzvedību tiek sodīts ar noraidījumu, bez citām sekām.

21.3.2.3 Par otro rupjo uzvedību tajā pašā spēlē tas pats komandas dalībnieks, tiek sodīts ar noraidījumu, bez citām sekām.

21.3.3 Diskvalifikācija

21.3.3.1 Komandas dalībnieku, kurš ir sodīts ar diskvalifikāciju, ja viņš atrodas laukumā, ir jānomaina noteikumos paredzētajā kārtībā/ārkārtējā maiņā, un viņam nekavējoties jānodas uz komandas ģērbtuvu līdz spēles beigām, bez citām sekām.

21.3.3.2 Par pirmo fizisko uzbrukumu vai agresīvu, uzbrūkošu uzvedību spēlētājs tiek sodīts ar diskvalifikāciju bez citām sekām.

21.3.3.3 Komandas dalībnieks par otro apvainojošo uzvedību tajā pašā spēlē tiek sodīts ar diskvalifikāciju, bez citām sekām.

21.3.3.4 Komandas dalībnieks par trešo rupjo uzvedību spēlē tiek sodīts ar diskvalifikāciju, bez citām sekām.

21.4 SODA SANKCIJU PIELIETOŠANA

21.4.1 Visi sodi par noteikumiem neatbilstošu uzvedību ir individuāli, tie saglabājas uz visu spēli, un tiek fiksēti spēles protokolā.

21.4.2 Viens un tas pats komandas dalībnieks par atkārtotu nekorektu uzvedību tiek sodīts progresīvi (komandas dalībnieks par katru nākamo pārkāpumu saņem stingrāku soda sankciju).

21.4.3 Noraidījums vai diskvalifikācija par apvainojošu uzvedību vai agresiju var tikt piemērots bez iepriekšējām sankcijām.

21.5 NEKOREKTA UZVEDĪBA PIRMS UN STARP SETIEM

Par jebkuru noteikumiem neatbilstošu uzvedību, kas notiek pirms vai starp setiem, tiek piemērotas soda sankcijas atbilstoši Noteikumam 21.3. un sankcijas tiek piemērotas nākamajā setā.

21.6 KOPSAVILKUMS PAR NESPORTISKU UZVEDĪBU UN SODA KARTĪŠU PIELIETOJUMU

Brīdinājums: bez sankcijām:

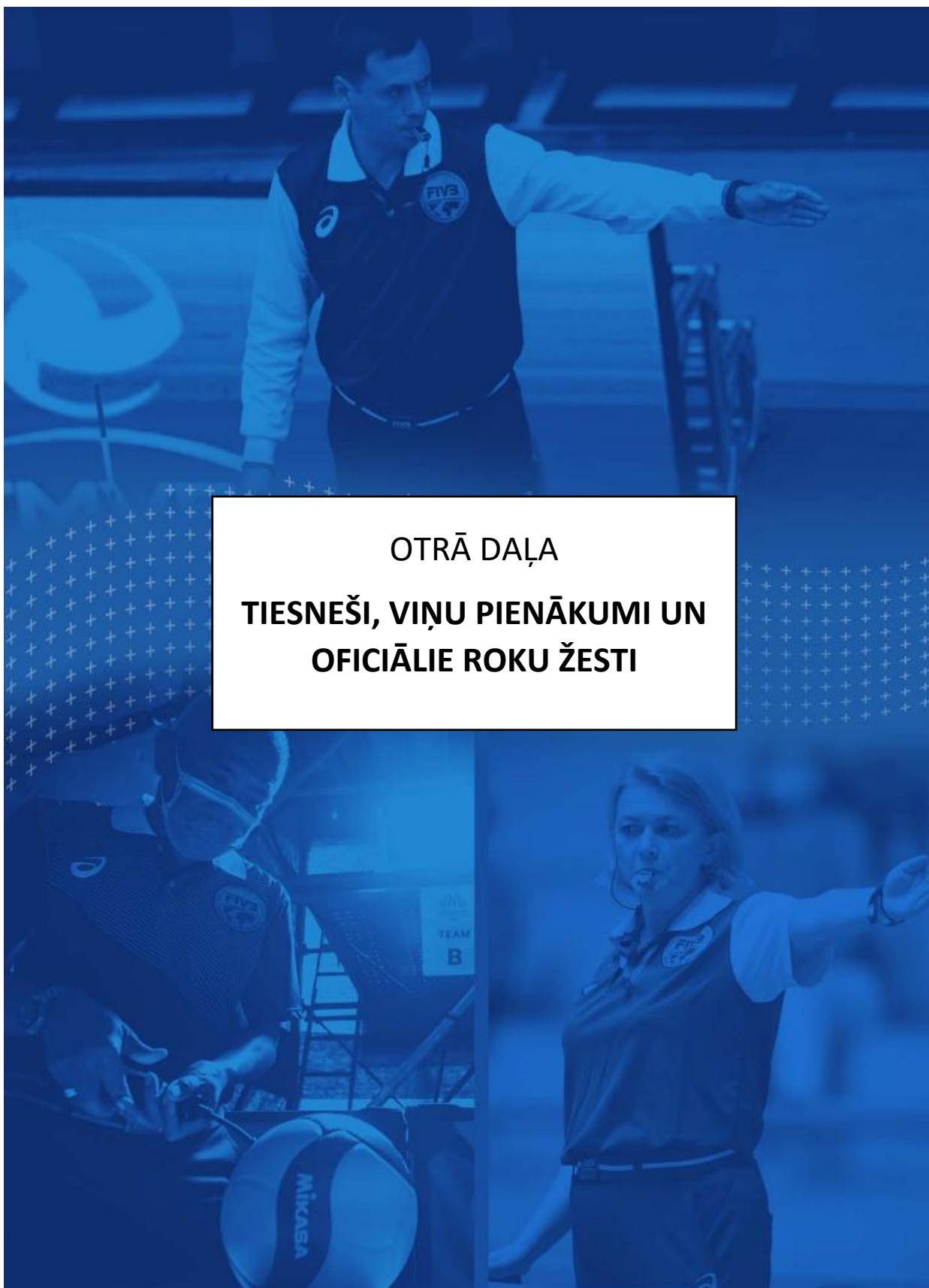
1) mutisks brīdinājums

2) dzeltenā kartīte

Piezīme: Sarkanā kartīte.

Noraidījums: Sarkanā + Dzeltenā kartītes kopā vienā rokā.

Diskvalifikācija: Sarkanā + Dzeltenā kartīte katru savā rokā.



ASTOTĀ NODAĻA

TIESNEŠI

22 TIESNEŠU KOMANDA UN PROCEDŪRAS

22.1 SASTĀVS

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

- Pirmais tiesnesis,
- Otrais tiesnesis,
- Izaicinājuma (*challenge*) tiesnesis
- Rezerves tiesnesis,
- Sekretārs
- Četri (divi) līnijtiesneši.

Viņu izvietojums parādīts 10. zīmējumā.

FIVB, Pasaulē un Oficiālajās sacensībās obligāti jābūt izaicinājuma (*challenge*) tiesnesim (ja tiek izmantota video kontroles sistēma (*VCS*)), rezerves tiesnesim un sekretāra asistentam.

22.2 PROCEDŪRAS

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

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

22.2.1.2 pirmais vai 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.

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

22.2.3 Nekavējoties pēc svilpes signāla, kas nozīmē pabeigtu bumbas izspēli, tiesnesim ar oficiāliem žestiem jārāda:

22.2.3.1 Ja kļūdu nosvilpj pirmais tiesnesis, viņam(-ai) jārāda:

- a) komanda, kura servēs,
- b) kļūdas raksturs,
- c) spēlētājs(-i), kurš ir izdarījis kļūdu (ja tas ir nepieciešams).

22.2.3.2 Ja kļūdu nosvilpj otrais tiesnesis, viņam(-ai) jārāda:

- a) kļūdas raksturs
- b) spēlētājs, kurš izdarījis kļūdu, (ja tas ir nepieciešams);
- c) pēc pirmā tiesneša, komanda, kura servēs;

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

22.2.3.3 Gadījumā, ja uzbrukuma sitiena vai bloķēšanas kļūdu ir izdarījis otrās līnijas spēlētājs vai Libero, abi tiesneši nosaka kļūdas raksturu saskaņā ar noteikumiem 22.2.3.1 un 22.2.3.2.

22.2.3.4. Gadījumā, ja ir dubultkļūda, abi tiesneši nosaka:

- a) kļūdas raksturu;
- b) spēlētājus, kuri izdarījuši kļūdu (ja ir nepieciešams);

Komandu, kurai jāservē, norāda pirmais tiesnesis.

23 PIRMAIS TIESNESIS

23.1 ATRAŠANĀS VIETA

Pirmais tiesnesis savas funkcijas pilda, stāvot uz tiesneša paaugstinājuma, kas atrodas tīkla vienā galā sekretāra galdam pretējā pusē. Viņa(-as) skata līmenim jābūt apmēram 50 cm virs tīkla.

23.2 PILNVARAS

23.2.1 Pirmais tiesnesis vada spēli no sākuma līdz beigām. Viņa(-as) pilnvaras ir pārākas par pārējo tiesnešu un komandu dalībnieku pilnvarām.

Spēles laikā viņa(-as) lēmumi ir galīgi. Viņam(-ai) ir tiesības atcelt citu tiesnešu lēmumus, ja viņš uzskata tos par kļūdainiem.

Viņš(-a) pat drīkst nomainīt jebkuru tiesnesi, kurš neveic savus pienākumus atbilstošā līmenī.

23.2.2 Viņš(-a) kontrolē bumbu padevēju un ātro grīdas slaucītāju darbu.

23.2.3 Viņam(-ai) ir tiesības pieņemt lēmumus visos jautājumos, kas rodas spēles laikā, ieskaitot tādus, kas nav paredzēti noteikumos.

23.2.4 Viņš(-a) nedrīkst pieļaut nekādas diskusijas par saviem lēmumiem.

Tomēr pēc spēles kapteiņa lūguma viņam ir jāsniedz skaidrojums par noteikumu pielietojumu vai interpretāciju, uz kā pamata viņš(-a) ir pieņēmis lēmumu.

Ja komandas kapteinis nepiekrīt skaidrojumam un izsaka vēlmi pieteikt protestu, pirmajam tiesnesim tas ir jāatļauj. Šis protesta pieteikums nekavējoties ir jāfiksē spēles protokolā, kas vēlāk tiek aizpildīts pēc spēles.

23.2.5 Viņš ir atbildīgs par to, lai pirms spēles un tās laikā spēles lauks, aprīkojums un apstākļi atbilstu spēles noteikumu prasībām.

23.3 PIENĀKUMI

23.3.1. Pirms spēles pirmais tiesnesis:

23.3.1.1 pārbauda spēles lauka stāvokli, bumbas un pārējo inventāru;

23.3.1.2 kopā ar komandu kapteiņiem veic izlozi,

23.3.1.3 kontrolē komandu iesildīšanos.

23.3.2 Spēles laikā tikai pirmajam tiesnesim ir tiesības:

23.3.2.1 izteikt komandām brīdinājumus,

23.3.2.2 piemērot sodu par nekorektu uzvedību un spēles vilcināšanu;

23.3.2.3. pieņemt lēmumu par:

a) servētāja kļūdām un servējošās komandas novietojumu, ieskaitot aizsegu;

b) kļūdām darbībās ar bumbu;

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

d) aizmugurējās līnijas spēlētāja un Libero uzbrukuma sitiena kļūdām;

e) uzbrukuma sitienu virs tīkla pēc Libero piespēles no augšas ar pirkstiem, ja tā ir izpildīta no priekšējās zonas;

f) to, ka bumba pilnībā šķērso zemtīkla vertikālo plakni;

g) aizmugurējās līnijas spēlētāju pabeigtu bloku vai Libero bloka mēģinājumu;

h) kad bumba šķērso tīklu pilnīgi vai daļēji ārpus tīkla šķērsošanas telpā vai skar antenu viņa(-as) laukuma pusē;

i) pēc serves vai trešā komandas sitiena bumba šķērso tīklu pāri antenai vai ārpus tās, viņa(-as) laukuma pusē.

23.3.3 Pēc spēles beigām pārbauda un paraksta protokolu.

24 OTRAIS TIESNESIS

24.1 ATRAŠANĀS VIETA

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

24.2 PILNVARAS

24.2.1 Otrais tiesnesis ir pirmā tiesneša asistents, tomēr arī viņam(-ai) ir savs pienākumu loks.

Ja pirmais tiesnesis vairs nevar turpināt veikt savus pienākumus, otrais tiesnesis drīkst viņu nomainīt.

24.2.2 Viņš(-a) bez svilpes signāla drīkst ar žestiem norādīt uz kļūdām ārpus viņa pienākumiem, bet nedrīkst uzstāt par tām pirmajam tiesnesim.

24.2.3 Viņš(-a) kontrolē sekretāra(-u) darbu.

24.2.4 Viņš(-a) seko komandas dalībnieku uzvedībai uz komandas sola un ziņo pirmajam tiesnesim par viņu nekorektu uzvedību.

24.2.5 Viņš(-a) kontrolē spēlētāju uzvedību iesildīšanās laukumā.

24.2.6 Viņš(-a) akceptē regulāros pārtraukumus, kontrolē to ilgumu un noraida nepamatotas prasības.

24.2.7 Viņš(-a) kontrolē pārtraukumu un maiņu skaitu, ko izmantojušas abas komandas, un ziņo pirmajam tiesnesim un attiecīgās komandas trenerim par otro pārtraukumu un 5. un 6. spēlētāju maiņu.

24.2.8 Gadījumā, ja kāds spēlētājs ir savainots, viņš(-a) atļauj izdarīt ārkārtas maiņu vai nozīmē 3 minūšu pārtraukumu, lai spēlētājs varētu atgūties.

24.2.9 Otrais tiesnesis pārbauda grīdas stāvokli, galvenokārt priekšējā zonā. Viņš(-a) spēles laikā arī seko, vai spēles bumbas atbilst noteikumiem.

24.2.10 **FIVB, Pasaules un Oficiālajās sacensībās 24.2.5. punktā minētos pienākumus veic rezerves tiesnesis.**

24.3 PIENĀKUMI

24.3.1 Pirms katra seta sākuma un mainoties laukumiem izšķirošajā setā un, kad ir nepieciešams, pārbauda, vai spēlētāju faktiskais novietojums laukumā atbilst tam, kas ierakstīts novietojuma lapiņā.

24.3.2 Spēles laikā otrais tiesnesis pieņem lēmumu, dod svilpes signālu un rāda žestus:

24.3.2.1 par iekļūšanu pretinieka laukumā un telpā zem tīkla;

24.3.2.2 uzņemošās komandas novietojuma kļūdas;

24.3.2.3 par spēlētāju saskari ar tīklu bloķētāja pusē (bet ne tikai) un antenas skaršanu savā laukuma pusē;

24.3.2.4 par aizmugurējās līnijas spēlētāju pabeigtu bloku vai Libero bloķēšanas mēģinājumu, vai aizmugurējās līnijas spēlētāju vai Libero uzbrukuma sitiena kļūdām;

24.3.2.5 kad bumba ārpus laukuma skar konstrukcijas;

24.3.2.6 kad bumba skar grīdu, ja pirmais tiesnesis to nevar redzēt.

24.3.2.7 kad bumba šķērso tīklu pilnīgi vai daļēji ārpus tīkla šķērsošanas telpā vai skar antenu viņa laukuma pusē;

24.3.2.8 pēc serves vai trešā sitiena bumba šķērso tīklu pāri antenai vai ārpus tās, viņa laukuma pusē.

24.3.3 Spēles beigās pārbauda un paraksta protokolu.

25 IZaicinājuma (Challenge) tiesnesis

FIVB, Pasaulē un Oficiālajās sacensībās, ja tiek izmantota Video kontroles (*Challenge*) sistēma, ir jābūt izaicinājuma (*Challenge*) tiesnesim.

25.1 ATRAŠANĀS VIETA

Izaicinājuma tiesnesis veic savas funkcijas atsevišķā telpā, kuru ir noteicis FIVB Tehniskais delegāts.

25.2 PIENĀKUMI

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

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

25.2.3 Pēc izaicinājuma epizodes izskatīšanas viņš(-a) informē pirmo tiesnesi par kļūdas raksturu.

25.2.4 Spēles beigās paraksta spēles protokolu.

26 REZERVES TIESNESIS

FIVB, Pasaulē un Oficiālajās sacensībās rezerves tiesnesis ir obligāts.

26.1 ATRAŠANĀS VIETA

Rezerves tiesnesis veic savas funkcijas, atrodoties noteiktā vietā, saskaņā ar FIVB spēles lauka izkārtojumu.

26.2 PIENĀKUMI

Rezerves tiesnesim ir pienākumi:

26.2.1 veikt savas funkcijas oficiālā tiesneša formas tērpā;

26.2.2 aizstāt otro tiesnesi viņa prombūtnes laikā vai gadījumā, ja viņš(-a) nespēj turpināt darbu vai gadījumā, ja otrais tiesnesis kļuvis par pirmo tiesnesi;

26.2.3 kontrolēt maiņas numurus (ja tos izmanto) pirms spēles un starp setiem;

26.2.4 pārbaudīt komandu planšetes, to darbību pirms un starp setiem, ja radusies kāda problēma;

25.1.126.2.5 palīdzēt otrajam tiesnesim uzraudzīt spēles lauka brīvo zonu.

26.2.6 palīdzēt otrajam tiesnesim norādījumu došanā, ka noraidītajam/diskvalificētajam komandas dalībniekam ir jādodas uz komandas ģērbtuvi;

26.2.7 kontrolēt rezerves spēlētājus iesildīšanās zonā un uz sola;

26.2.8 nodot otrajam tiesnesim četras spēles bumbas, tūlīt pēc spēlētāju sākumsastāva pārbaudes un pasniegt otrajam tiesnesim spēles bumbu pēc tam, kad viņš(-a) ir beidzis pārbaudīt spēlētāju novietojumu;

26.2.9 palīdzēt pirmajam tiesnesim vadīt grīdas slaucītāju darbu.

27 SEKRETĀRS

27.1 ATRAŠANĀS VIETA

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

27.2 PIENĀKUMI

Viņš(-a) aizpilda spēles protokolu saskaņā ar noteikumiem, sadarbojoties ar otro tiesnesi.

Lieto sirēnu vai kādu citu skaņu ierīci, lai dotu signālu tiesnešiem par pārkāpumiem savu pienākumu robežās.

27.2.1 Pirms spēles un seta sekretārs:

27.2.1.1 ieraksta datus par spēli un komandām, ieraksta Libero numurus un uzvārdus, saskaņā ar spēkā esošām procedūrām un saņem parakstus no kapteiņiem un treneriem;

27.2.1.2 pārraksta no novietojuma lapiņām katras komandas sākuma novietojumu (vai pārbauda elektroniski iesniegtos datus).

Ja novietojuma lapiņas viņš(-a) nesaņem laikā, viņam(-ai) nekavējoties par to jāziņo otrajam tiesnesim.

27.2.2 Spēles laikā sekretārs:

27.2.2.1 ieraksta iegūtos punktus;

27.2.2.2 kontrolē katras komandas serves secību un norāda tiesnešiem uz jebkuru kļūdu uzreiz pēc serves izpildīšanas;

27.2.2.3 ir pilnvarots apliecināt un paziņot par spēlētāju maiņu pieprasījumu, lietojot sirēnas pogu, pārbauda spēlētāju numurus, kontrolē spēlētāju maiņu skaitu, ieraksta maiņas un pārtraukumus atpūtai un informē par to otro tiesnesi;

27.2.2.4 paziņo tiesnešiem par nepareizu regulārā spēles pārtraukuma pieprasījumu;

27.2.2.5 paziņo tiesnešiem par setu beigām un astotā punkta iegūšanu izšķirošajā setā;

27.2.2.6 atzīmē protokolā brīdinājumus, sodus un nepamatotas prasības;

27.2.2.7 ieraksta protokolā arī citus gadījumus, par kuriem ziņo otrs tiesnesis: ārkārtējas maiņas, spēlētāju atgūšanās laiku pēc traumas, ilgstošos pārtraukumus, ārējos traucējumus, spēlētāju aizvietošanu u.c.;

27.2.2.8 kontrolē pārtraukuma ilgumu starp setiem.

27.2.3. Spēles beigās sekretārs:

27.2.3.1 ieraksta spēles beigu rezultātu;

27.2.3.2 protesta gadījumā pēc pirmā tiesneša atļaujas ieraksta vai atļauj komandas/spēles kapteinim ierakstīt spēles protokolā izklāstījumu par epizodi, par kuru protestē;

27.2.3.3 pēc tam, kad pats(-i) ir parakstījis protokolu, saņem parakstus no komandu kapteiņiem, tad no tiesnešiem.

28 SEKRETĀRA PALĪGS

28.1 ATRAŠANĀS VIETA

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

FIVB, Pasaulē un Oficiālajās sacensībās sekretāra palīgs ir obligāts.

28.2 PIENĀKUMI

Viņš(-a) aizpilda spēles Libero protokolu.

Palīdz sekretāra darbā.

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

28.2.1 Pirms spēles un katra seta sekretāra palīgs:

28.2.1.1 sagatavo Libero aizvietošanas protokolu;

28.2.1.2 sagatavo rezerves protokolu.

28.2.2 Spēles laikā sekretāra palīgs:

28.2.2.1 reģistrē informāciju par Libero nomaiņām/jaunu Libero nozīmēšanu;

28.2.2.2 norāda tiesnešiem uz jebkuru kļūdu Libero nomaiņā, izmantojot sirēnas palīdzību;

28.2.2.3 darbojas ar pārlietamo rezultātu tablo uz sekretāra galda;

28.2.2.4 pārbauda rezultātu pareizību uz visiem tablo;

28.2.2.5 nepieciešamības gadījumā sagatavo rezerves protokolu un iedod sekretāram.

28.2.3 Spēles beigās sekretāra palīgs:

28.2.3.1 paraksta Libero kontroles protokolu un nodod to pārbaudei;

28.2.3.2 paraksta spēles protokolu.

FIVB, Pasaules un Oficiālajās sacensībās, kurās tiek izmantots elektroniskais spēles protokols, sekretāra palīgs, sadarbojoties ar sekretāru, paziņo otram tiesnesim par spēlētāju maiņām, par pieprasītajiem pārtraukumiem un Libero aizvietošanu.

29 LĪNIJTIESNEŠI

29.1 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 savā pusē kontrolē gan gala līniju, gan sānu līniju.

FIVB, Pasaules un Oficiālajās sacensībās, ja tiek izmantoti četri līnijas tiesneši, viņi stāv brīvajā zonā, uz savas kontrolē esošās līnijas iedomātā pagarinājuma, 1 līdz 3 m attālumā no katra laukuma stūra.

29.2 PIENĀKUMI

29.2.1 Līnijas tiesnesis savus pienākumus pilda, rādot žestus ar karodziņu (40×40 cm):

29.2.1.1 "bumba laukumā" vai "autā", kad bumba piezemējas tuvu viņa līnijai(-ām);

29.2.1.2 "skarta bumba," ja bumba izlido «autā» bumbu skarošās/uzņemošās komandas pusē;

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

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

29.2.1.5 par servētāja kļūdām pēdu novietojumā serves izpildīšanas brīdī;

29.2.1.6 jebkuru spēlētāja pieskārienu antenas daļai virs tīkla (80 cm) savā laukuma pusē, ja tas notiek darbības laikā ar bumbu vai traucējot spēli;

29.2.1.7 bumba šķērso tīklu ārpus virstīkla spēles telpas un iekrīt pretinieka laukumā, vai pieskaras antenai viņu laukuma pusē.

29.2.2 Pēc pirmā tiesneša lūguma līnijas tiesnesim ir jāatkārto viņa žests.

30 OFICIĀLIE ŽESTI

30.1 TIESNEŠU ROKU ŽESTI

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

30.2 LĪNIJTIESNEŠU ŽESTI AR KARODZIŅIEM

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



OTRĀ DAĻA
3. NODAĻA
DIAGRAMMAS

DIAGRAMMA 1a/ SACENSĪBU KONTROLES LAUKS

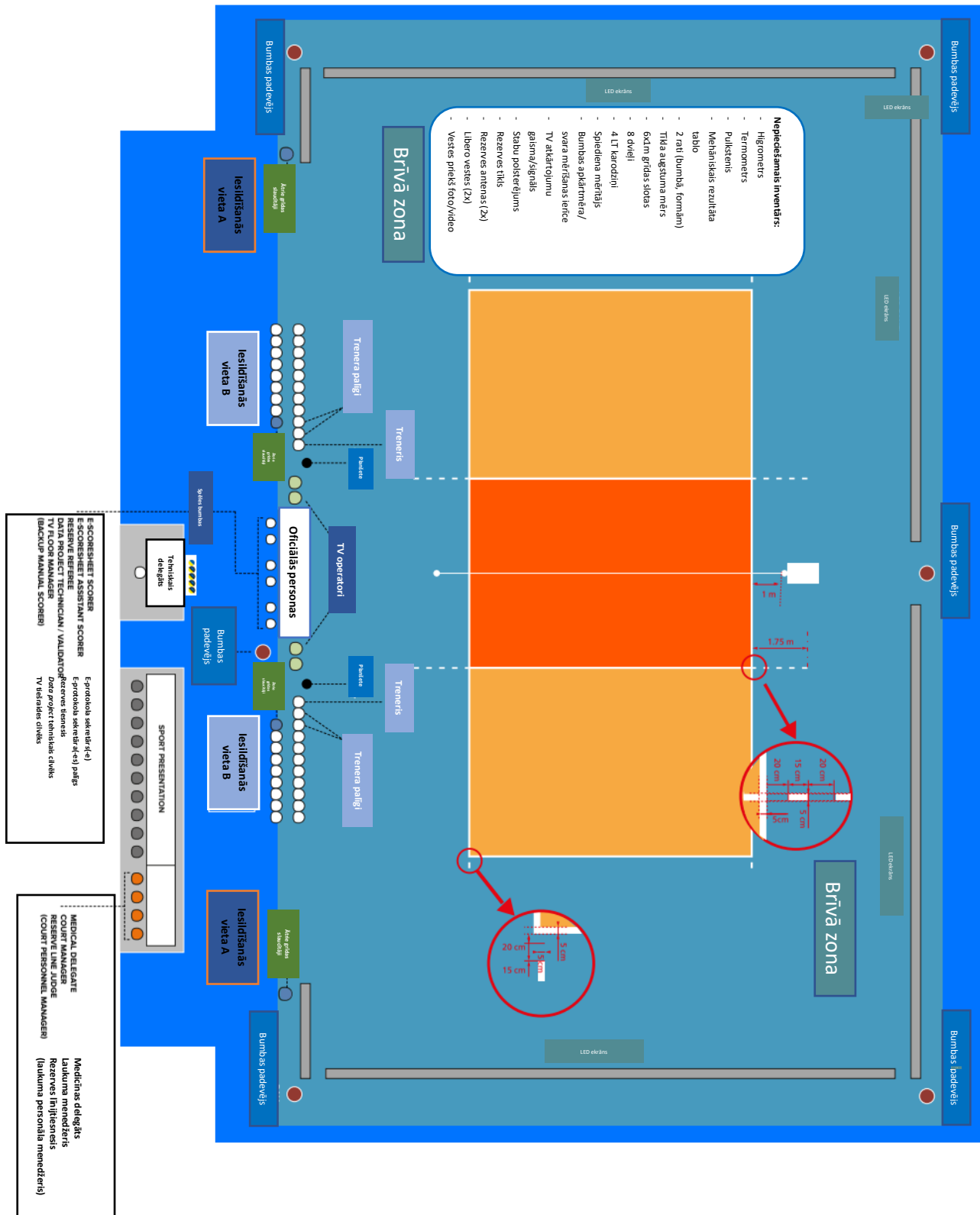


DIAGRAMMA 1b/ SPĒLES LAUKS

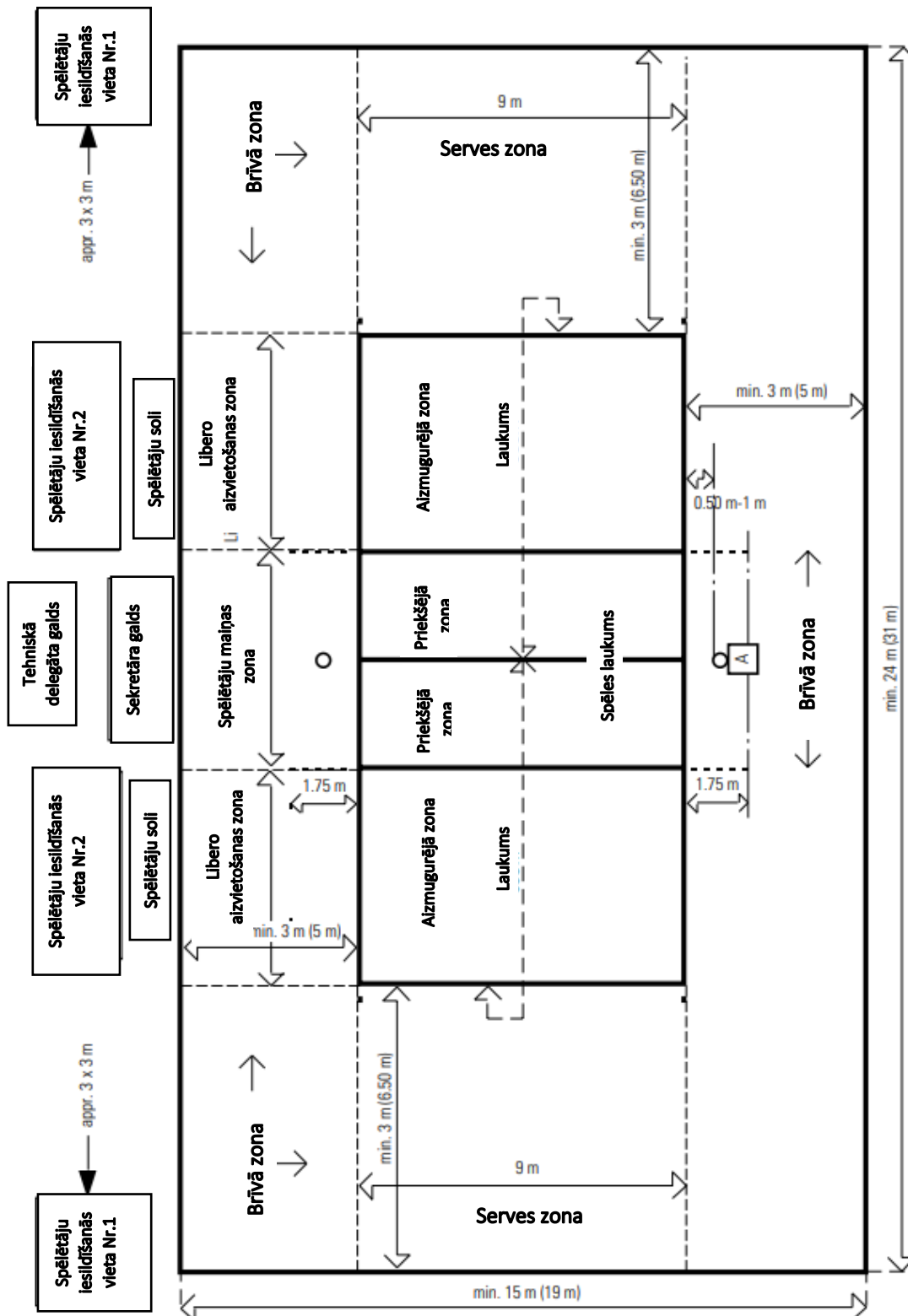


DIAGRAMMA 2/ SPĒLES LAUKUMS

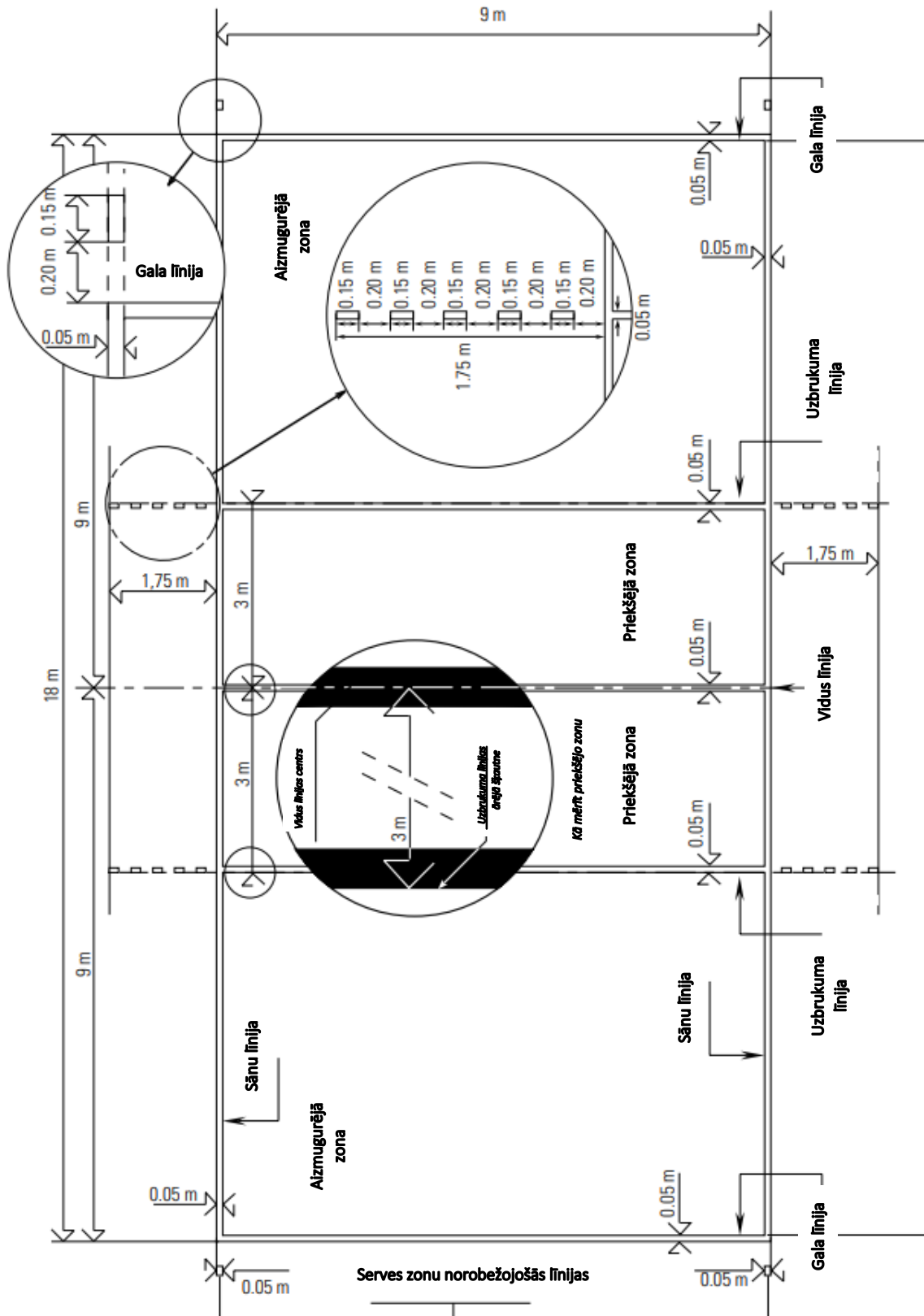


DIAGRAMMA 3/ TĪKLA UZBŪVE

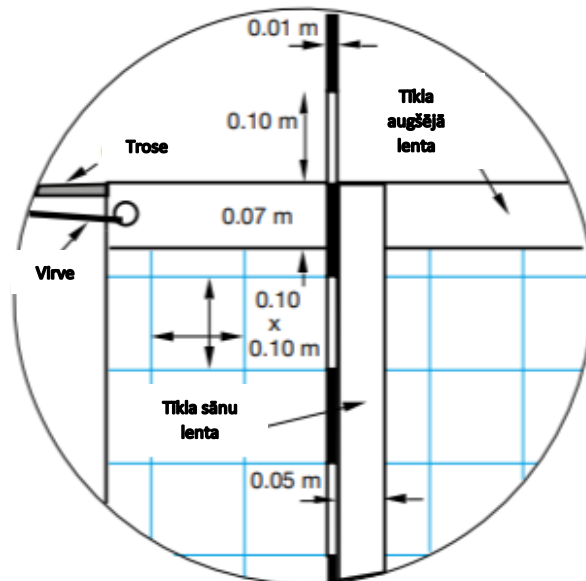
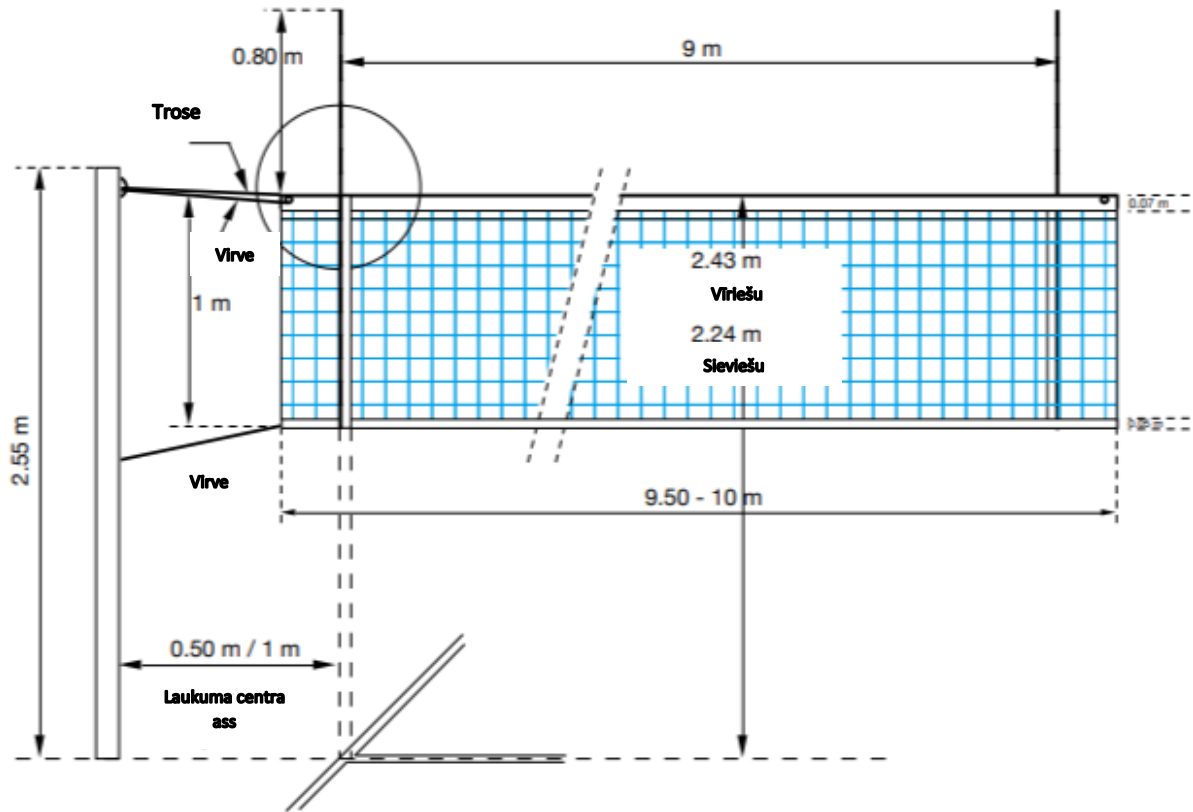
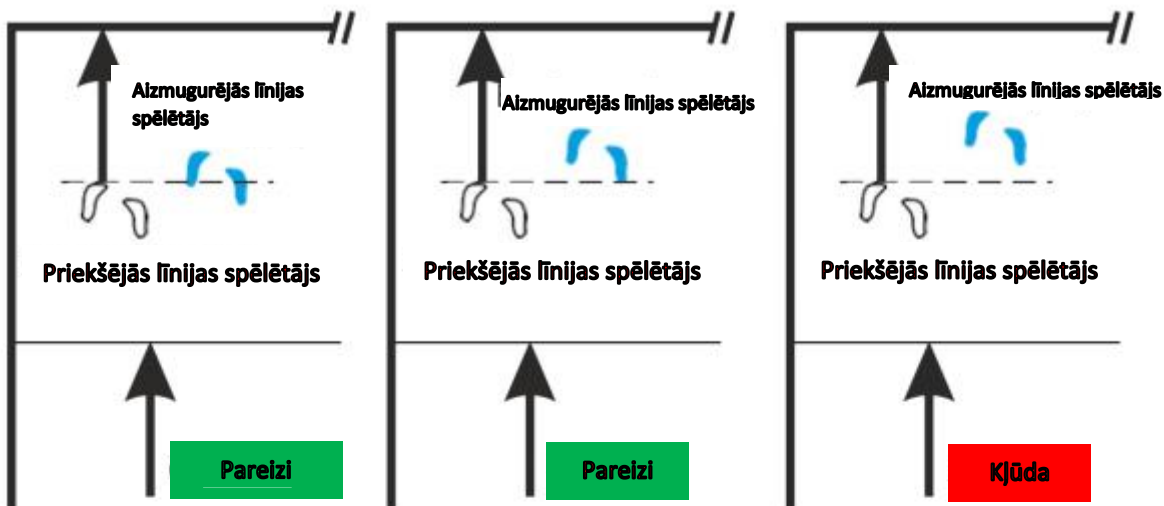


DIAGRAMMA 4/ SPĒLĒTĀJU NOVIETOJUMS

Piemērs A

Spēlētāju novietojums

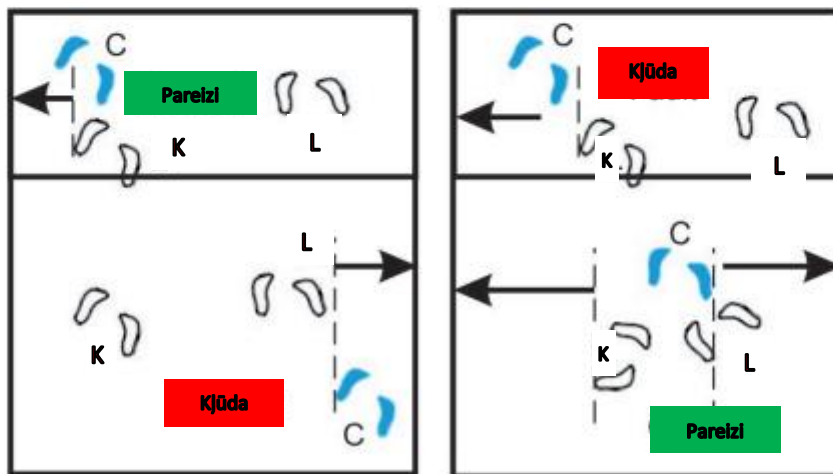
Priekšējās līnijas spēlētājs attiecībā pret aizmugurējās līnijas spēlētāju



Piemērs B

Spēlētāju novietojums

Vienas līnijas spēlētāju novietojums

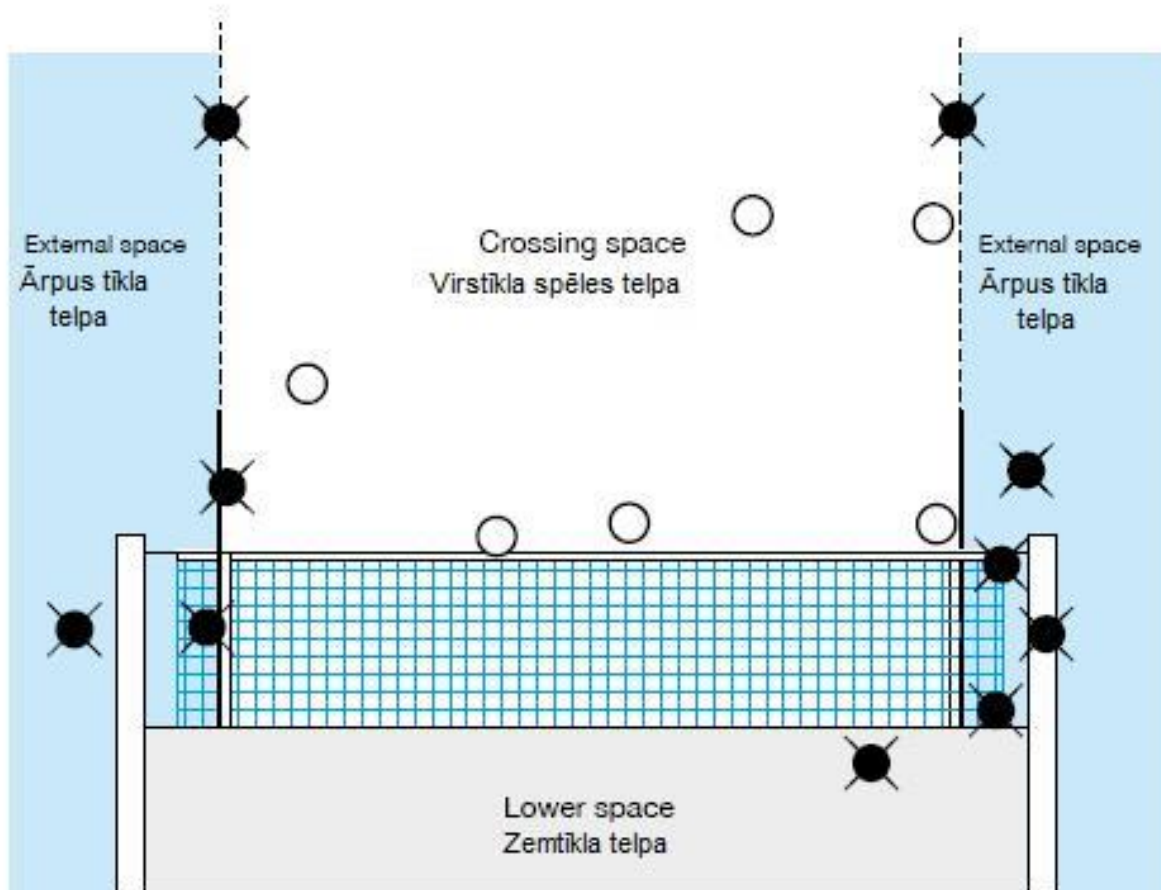


C = Centra (vidējais) spēlētājs

L = Labās puses spēlētājs

K = Kreisās puses spēlētājs

DIAGRAMMA 5a/ BUMBA ŠĶĒRSO TĪKLA VERTIKĀLO PLAKNI



⊗ = Fault / Kļūda

○ = Correct crossing / Pareiza šķērsošana

DIAGRAMMA 5b/ BUMBA ŠĶĒRSO TĪKLA VERTIKĀLO PLAKNI

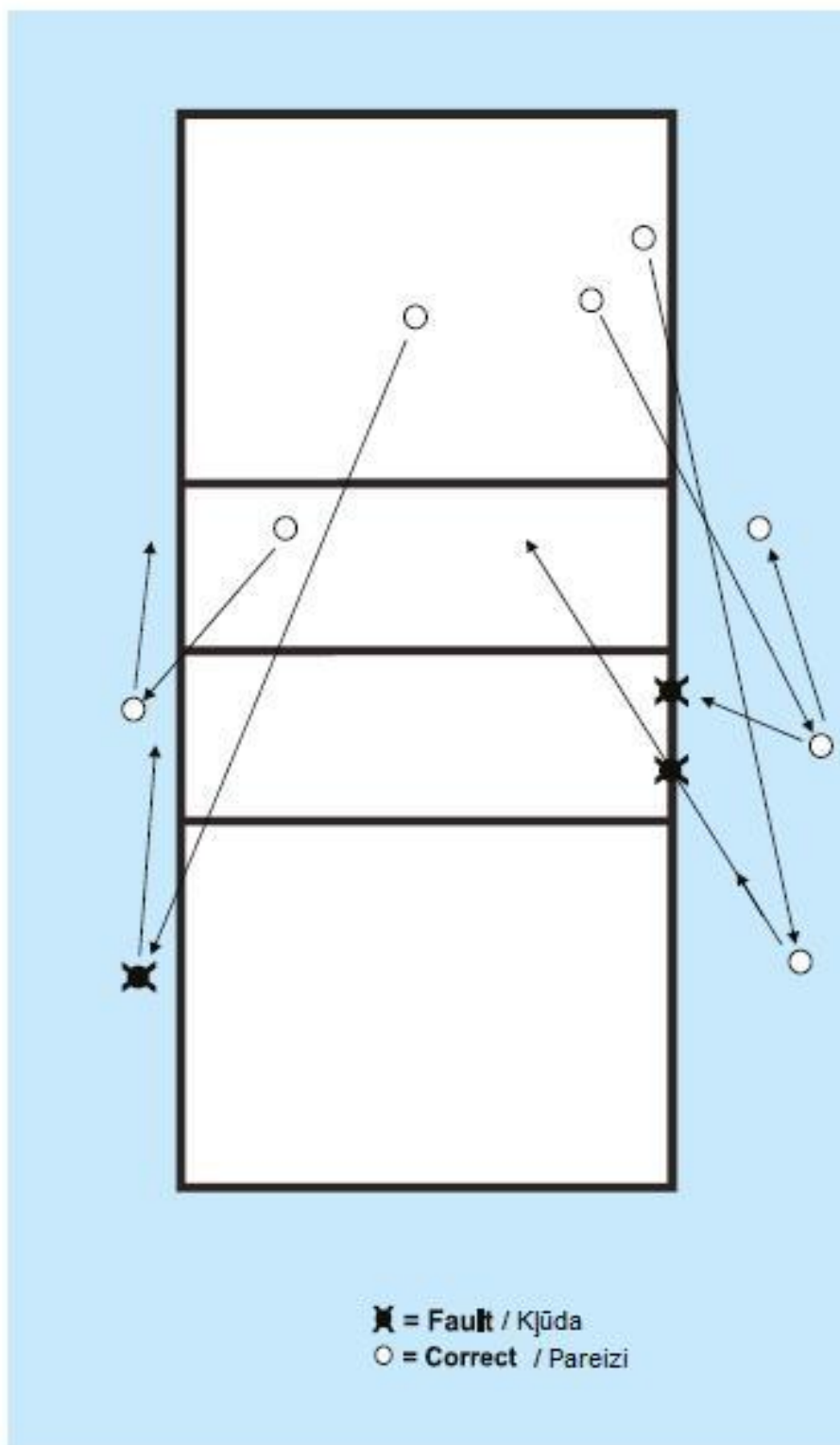


DIAGRAMMA 6/ AIZSEGS

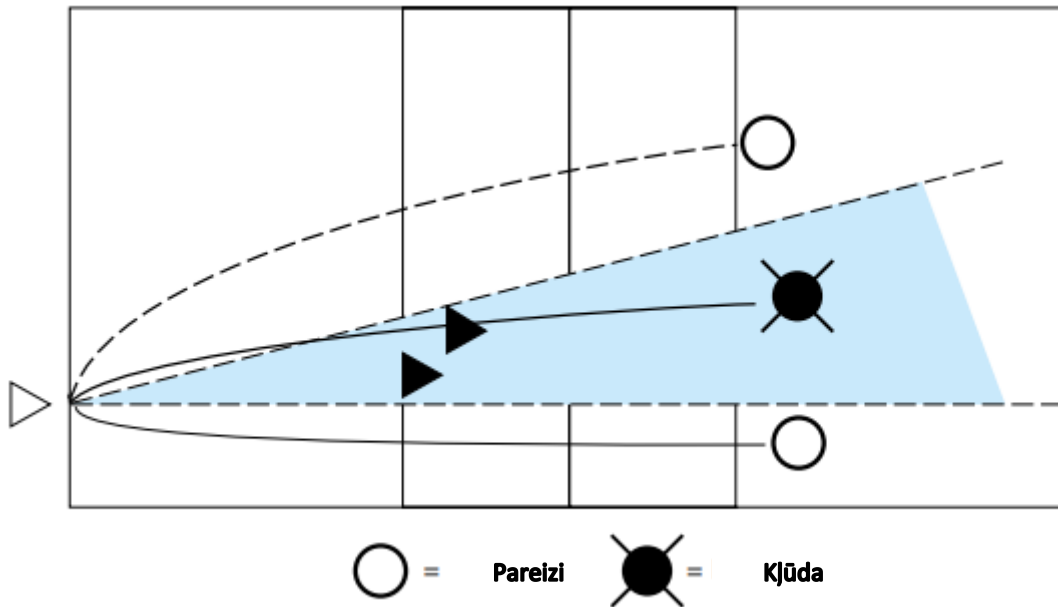


DIAGRAMMA 7/ PABEIGTS BLOKS

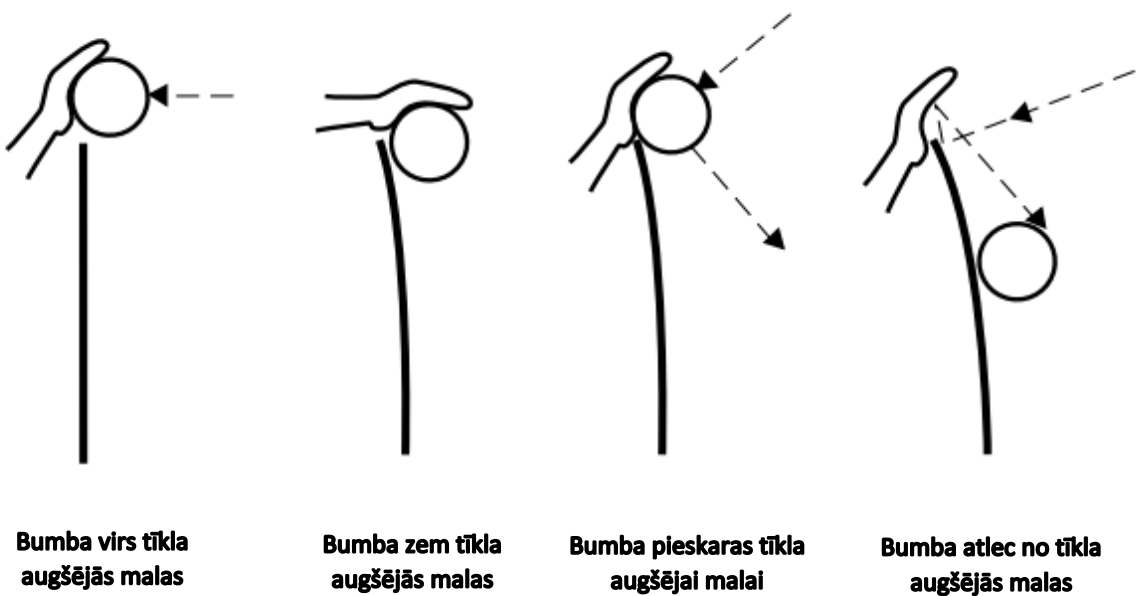


DIAGRAMMA 8/ AIZMUGURĒJĀS LĪNIJAS SPĒLĒTĀJA UZBRUKUMS

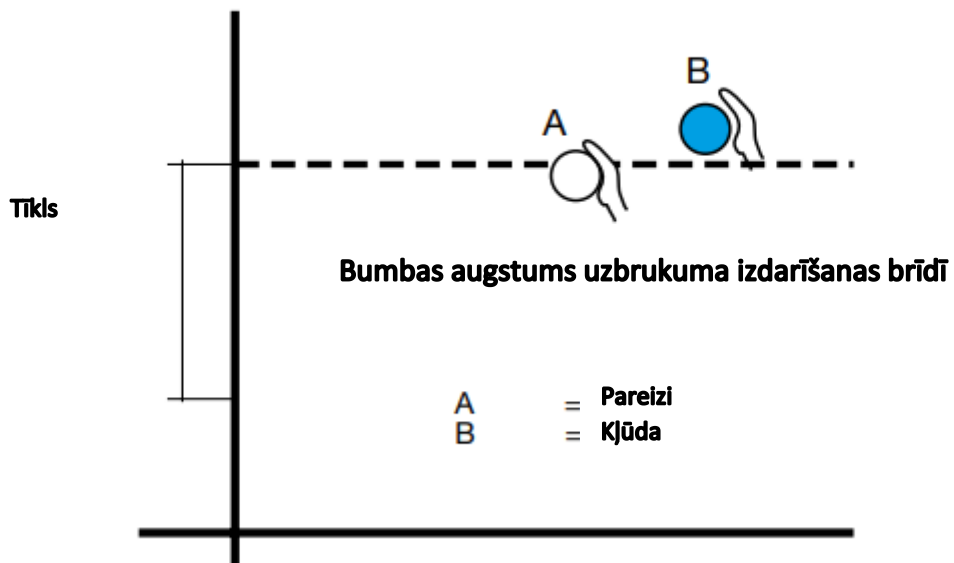
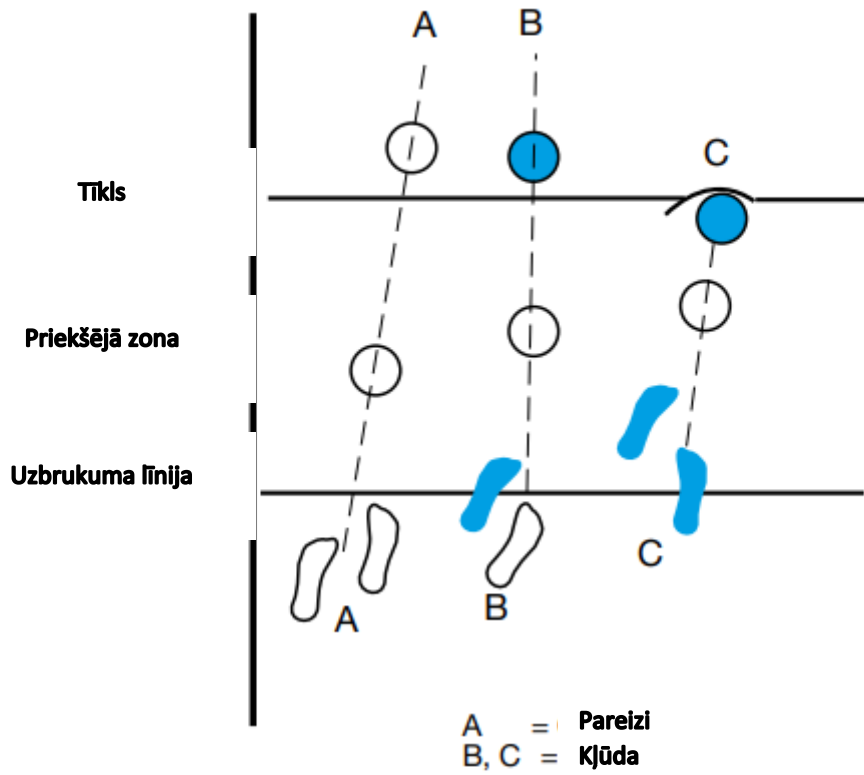


DIAGRAMMA 9/ BRĪDINĀJUMU UN SODU SKALA UN TO SEKAS

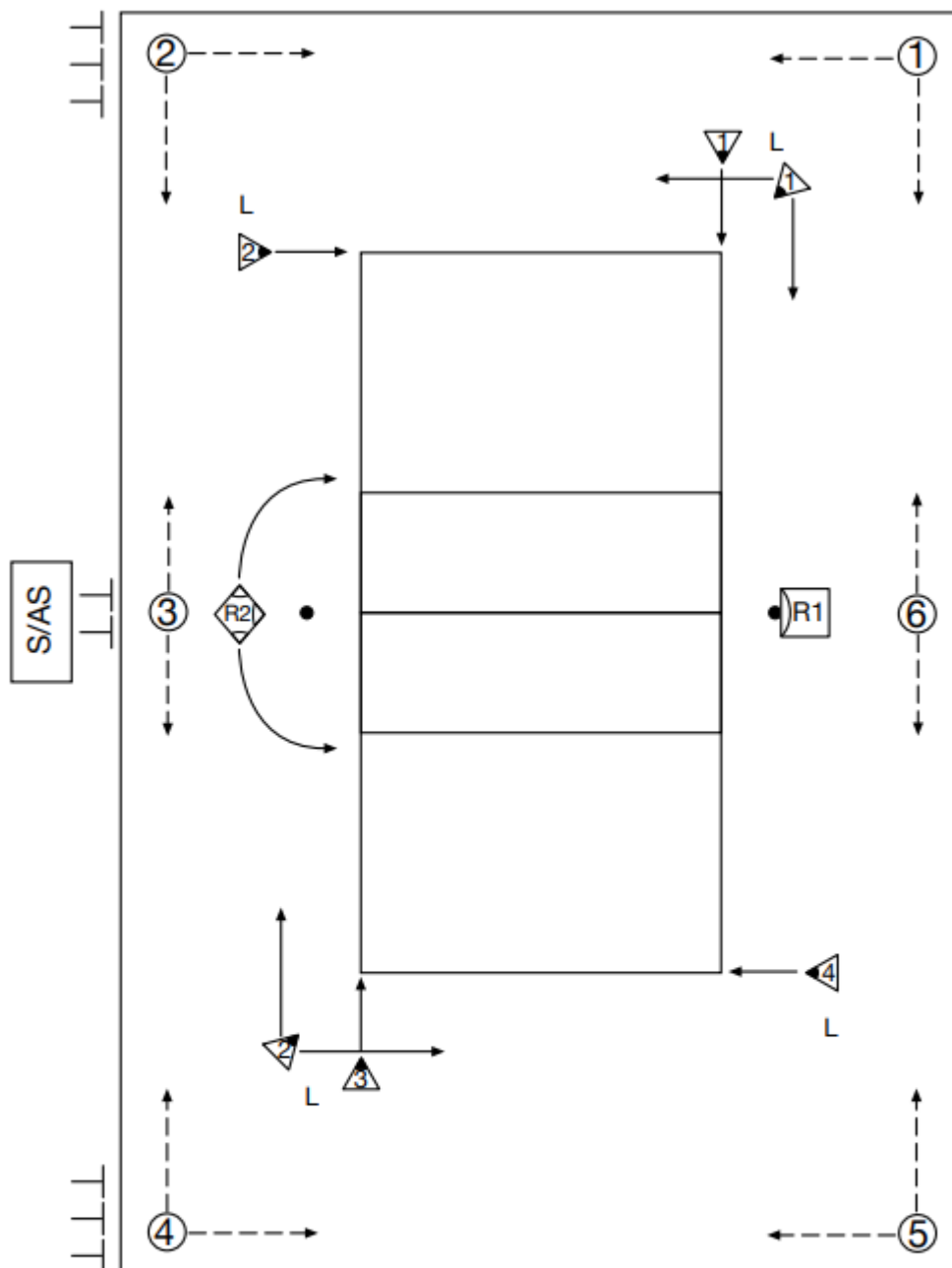
9a: BRĪDINĀJUMS PAR NESPORTISKU UZVEDĪBU UN SANKCIJAS

KATEGORIJAS	REIZE	IZPILDĪTĀJS	SODS	KARTĪTES	SEKAS
NEBŪTISKA NESPORTISKA UZVEDĪBA	Pirmā	Jebkurš komandas dalībnieks	Nav	Nav	Novēršana – nav soda
	Pirmā/Otrā			Dzeltenā	
	Atkārtoti spēles laikā		Piezīme	Sarkanā	Punkts un serves tiesības pretiniekam
RUPJA UZVEDĪBA	Pirmā	Jebkurš komandas dalībnieks	Piezīme	Sarkanā	Punkts un serves tiesības pretiniekam
	Otrā	Tas pats komandas dalībnieks	Noraidījums	Sarkanā + Dzeltenā vienlaicīgi (kopā)	Komandas dalībniekam līdz seta beigām jādodas uz gērbtuvēm
	Trešā	Tas pats komandas dalībnieks	Diskvalifikācija	Sarkanā + Dzeltenā vienlaicīgi (atsevišķi katra savā rokā)	Komandas dalībniekam līdz spēles beigām jādodas uz gērbtuvēm
APVAINOJOŠA UZVEDĪBA	Pirmā	Jebkurš komandas dalībnieks	Noraidījums	Sarkanā + Dzeltenā vienlaicīgi (kopā vienā rokā)	Komandas dalībniekam līdz seta beigām jādodas uz gērbtuvēm
	Otrā	Tas pats komandas dalībnieks	Diskvalifikācija	Sarkanā + Dzeltenā vienlaicīgi (atsevišķi katra savā rokā)	Komandas dalībniekam līdz spēles beigām jādodas uz gērbtuvēm
AGRESĪVA UZVEDĪBA	Pirmā	Jebkurš komandas dalībnieks	Diskvalifikācija	Sarkanā + Dzeltenā vienlaicīgi (atsevišķi katra savā rokā)	Komandas dalībniekam līdz spēles beigām jādodas uz gērbtuvēm

9a: SPĒLES LAIKA VILCINĀŠANA UN SANKCIJAS

KATEGORIJAS	REIZE	IZPILDĪTĀJS	SODS	KARTĪTES	SEKAS
LAIKA VILCINĀŠANA	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 10/ TIESNEŠU KOMANDAS UN VIŅU PALĪGU ATRAŠANĀS VIETA

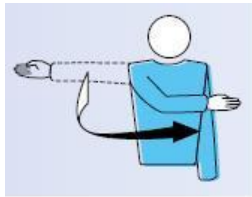

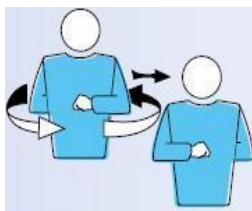
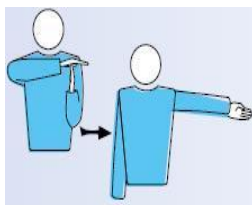









- | | |
|--|--|
| <ul style="list-style-type: none"> ● R1 = First Referee ◆ R2 = Second Referee S/AS = Scorer/Assistant Scorer ▶ = Lines Judges (numbers 1-4 or 1-2) ④ = Ball Retrievers (numbers 1-6) ┌ = Floor Moppers | <ul style="list-style-type: none"> = Pirmais tiesnesis = Otrais tiesnesis = Sekretārs/ Sekretāra palīgs = Līnietiesneši 1-4 vai 1-2 = Bumbu padevēji (1-6) = Grīdas slaucītāji |
|--|--|




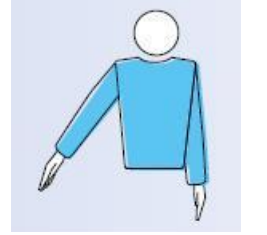
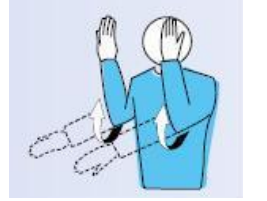
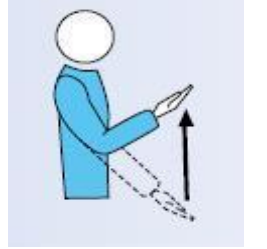
DIAGRAMMA 11/ TIESNEŠU OFICIĀLIE ROKU ŽESTI




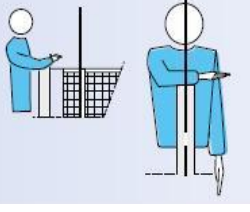

Žestu rāda: **P** – Pirmais tiesnesis/ **O** – Otrais tiesnesis/ **L** - Linijtiesnesis

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

SITUĀCIJAS	ROKU ŽESTU IZPILDA	PIRMAIS TIESNESIS	P
		OTRAIS TIESNESIS	O
1. Atļauja servēt Noteikumi: 12.3, 22.2.1.1		Ar rokas kustību norāda serves virzienu	P
2. Komanda, kura servē Noteikumi: 22.2.3.1, 22.2.3.2, 22.2.3.4		Iztaiso roku uz tās komandas pusi, kurai jāservē	P O
3. Laukuma pušu maiņa Noteikumi: 18.2		Rokas saliektas elkoņos priekšā un mugurpusē, griež ap ķermeni	P
4. Pārtraukums atpūtai Noteikumi: 15.4.1		Vienas rokas delnu uzliek virs otras rokas vertikāli iztaisnotiem pirkstiem (T formā) un pēc tam norāda komandu, kura izdarījusi pieprasījumu	P O
5. Spēlētāju maiņa Noteikumi: 15.5.1, 15.5.2, 15.8		Rotējoša kustība ar elkoņos saliektām rokām vienai ap otru	P O

<p>6a. BRĪDINĀJUMS par nesportisku uzvedību</p> <p>Noteikumi: 21.1, 21.6, 23.3.2.2</p>		<p>Rāda dzeltenu kartīti</p>	<p>P</p>
<p>6b. PIEZĪME par nesportisku uzvedību</p> <p>Noteikumi: 21.3.1, 21.6, 23.3.2.2</p>		<p>Rāda sarkano kartīti</p>	<p>P</p>
<p>7. NORAIĀJUMS</p> <p>Noteikumi: 21.3.2, 21.6, 23.3.2.2</p>		<p>Rāda abas kartītes kopā vienā rokā</p>	<p>P</p>
<p>8. DISKVALIFIKĀCIJA</p> <p>Noteikumi: 21.3.3, 21.6, 23.3.2.2</p>		<p>Rāda dzeltenu un sarkano kartīti katru savā rokā</p>	<p>P</p>
<p>9. Seta vai spēles beigas</p> <p>Noteikumi: 6.2, 6.3</p>		<p>Elkoņos sakrustotas rokas ar atvērtām plaukstām pret krūtīm</p>	<p>P O</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>Astoņi pirksti, izvērsti</p>	<p>P</p>
<p>12. Kļūda bloķēšanā vai aizsegs</p> <p>Noteikumi: 12.5, 12.6.2.3, 14.6.3, 19.3.1.3, 23.3.2.3a, 24.3.2.4</p>		<p>Abas rokas iztaisnotas vertikāli uz augšu</p>	<p>P O</p>
<p>13. Kļūda novietojumā vai vietu maiņā</p> <p>Noteikumi: 7.5, 7.7, 23.3.3a, 24.3.2.2</p>		<p>Ar rādītāj pirkstu izdara apļveida kustību</p>	<p>P O</p>
<p>14. Bumba laukumā</p> <p>Noteikumi: 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, 24.3.2.5, 24.3.2.7, 24.3.2.8</p>		<p>Paceļ vertikāli elkoņos saliektas rokas ar atvērtām plaukstām pret ķermeni</p>	<p>P O</p>
<p>16. Turēta bumba</p> <p>Noteikumi: 9.2.2, 9.3.3, 23.3.2.3b</p>		<p>Lēni ceļ elkonī saliektas rokas apakšdelmu ar plaukstu uz augšu</p>	<p>P</p>

<p>17. Dubults pieskāriens</p> <p>Noteikumi: 9.3.4, 23.3.2.3b</p>		<p>Divi izvērsti, atvērti pirksti</p>	<p>P</p>
<p>18. Četri sitieni</p> <p>Noteikumi: 9.3.1, 23.3.2.3b</p>		<p>Četri izvērsti, atvērti pirksti</p>	<p>P</p>
<p>19. Tīklu skāris spēlētājs; Servēta bumba trāpījusi tīklā un nav palikusi spēlē</p> <p>Noteikumi: 11.4.4, 12.6.2.1</p>		<p>Ar plaukstu norāda uz tīklu attiecīgajā pusē</p>	<p>P O</p>
<p>20. Spēle pretinieka laukuma pusē</p> <p>Noteikumi: 11.4.1, 13.3.1, 14.3, 14.6.1, 23.3.2.3c</p>		<p>Roka virs tīkla ar delmu uz leju</p>	<p>P</p>
<p>21. Kļūda uzbrukumā</p> <p>Noteikumi:</p> <ul style="list-style-type: none"> - aizmugurējās līnijas spēlētāja, Libero spēlētāja vai pretinieka serves bloķēšana 13.3.3, 13.3.4, 13.3.5, 23.3.2.3d, e, 24.3.2.4 - Libero piespēles no augšas, ja viņš atrodas priekšējā zonā 13.3.6 		<p>Ar vertikāli paceltu roku, izdara kustību noliecot uz leju apakšdelmu</p>	<p>P O</p>



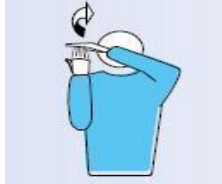






<p>22. Pārliekšanās pāri vai iekļūšana pretinieka laukumā zem tīkla.</p> <p>Bumba pilnībā šķērso zemtīkla vertikālo plakni.</p> <p>Serves sitiena brīdī servētājs pieskaras spēles laukumam (ieskaitot gala līniju) vai brīvajai zonai ārpus serves zonas robežām vai laukuma spēlētājs(-a), kas nav servētājs, serves izpildīšanas brīdī izkāpj ārpus spēles laukuma</p> <p>Noteikumi: 8.4.5, 11.2.2, 12.4.3, 23.3.2.3a,f, 24.3.2.1</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, 17.2, 22.2.3.4</p>		<p>Abus tīkškus paceļ vertikāli uz augšu</p>	<p>P</p>
<p>24. Bumbas skaršana</p> <p>Noteikumi: 23.3.2.3b, 24.2.2</p>		<p>Ar vienas rokas delnu nobrauc pār otras rokas iztaisnotiem pirkstiem</p>	<p>P</p>
<p>25. BRĪDINĀJUMS par vilcināšanu.</p> <p>PIEZĪME par vilcināšanu</p> <p>Noteikumi: 15.11.3, 16.2.2, 16.2.3, 23.3.2.2</p>		<p>BRĪDINĀJUMS – pieliek dzeltenu kartīti.</p> <p>PIEZĪME – pieliek sarkano kartīti.</p>	<p>P</p>

DIAGRAMMA 12/ LĪNIJTIESNEŠU OFICIĀLIE ŽESTI AR KARODZIŅU

SITUĀCIJAS	ŽESTS AR KARODZIŅU JĀIZPILDA LĪNIJTIESNESIM		L
<p>1. Bumba laukumā</p> <p>Noteikumi: 8.3, 29.2.1.1</p>		Ar karodziņu norāda uz leju	L
<p>2. Bumba „autā”</p> <p>Noteikumi: 8.4.1, 29.2.1.1</p>		Paceļ karodziņu vertikāli	L
<p>3. Skarta bumba</p> <p>Noteikumi: 29.2.1.2</p>		Paceļ karodziņu vertikāli un brīvo roku uzliek uz augšējās malas	L
<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, 29.2.1.3, 29.2.1.4, 29.2.1.6, 29.2.1.7</p>		Ar karodziņu māj virs galvas, norādot uz antenu vai attiecīgo līniju	L
<p>5. Neiespējams spriedums</p>		Abas rokas sakrusto priekšā uz krūtīm	L