



ΕΛΛΗΝΙΚΗ ΟΜΟΣΠΟΝΔΙΑ ΠΕΤΟΣΦΑΙΡΙΣΗΣ

## ΚΑΝΟΝΙΣΜΟΙ ΠΕΤΟΣΦΑΙΡΙΣΗΣ ΧΙΟΝΙΟΥ

### SNOW VOLLEYBALL RULES



Επιμέλεια: Αλέξανδρος Βαρθαλίτης

## ΦΙΛΟΣΟΦΙΑ ΤΩΝ ΚΑΝΟΝΙΣΜΩΝ ΚΑΙ ΔΙΑΙΤΗΣΙΑ

### Εισαγωγή

Το Snow volley είναι ένα νέο και ανερχόμενο άθλημα. Αναμένεται να αναπτύσσεται σταθερά και συνεχώς μέσα στα επόμενα χρόνια, πράγμα το οποίο μπορεί τελικά να το οδηγήσει στο να συμπεριληφθεί στους Χειμερινούς Ολυμπιακούς αγώνες, ακολουθώντας δρόμο παρόμοιο με αυτόν που χάραξε το Beach Volley στη δεκαετία του 1990.

### Χαρακτηριστικά του παιχνιδιού

Το Snow volley είναι ένα άθλημα το οποίο παίζεται από δύο ομάδες σε ένα γήπεδο από χιόνι, το οποίο χωρίζεται με ένα φιλέ.

Η ομάδα έχει τρία χτυπήματα για να επιστρέψει την μπάλα (συμπεριλαμβανομένου και του μπλοκ).

Στο Snow volley η ομάδα που κερδίζει τη φάση, κερδίζει ένα πόντο (Σύστημα Συνεχούς Καταγραφής πόντων). Όταν η ομάδα που υποδέχεται, κερδίζει τη φάση, κερδίζει έναν πόντο και το δικαίωμα να σερβίρει. Ο παίκτης που σερβίρει πρέπει να αλλάζει κάθε φορά που αυτό συμβαίνει.

### Ο ΔΙΑΙΤΗΤΗΣ ΜΕΣΑ ΣΕ ΑΥΤΟ ΤΟ ΠΛΑΙΣΙΟ

Η ουσία ενός καλού διαιτητή έγκειται στην έννοια της δικαιοσύνης και της σταθερότητας:

- Να είναι δίκαιος με κάθε συμμετέχοντα
- Να φαίνεται δίκαιος στους θεατές

Αυτό απαιτεί το τεράστιο στοιχείο της εμπιστοσύνης- πρέπει να εμπιστεύονται τον διαιτητή να επιτρέπει στους αθλητές να ψυχαγωγήσουν:

- Με το να είναι ακριβής στις αποφάσεις του/της
- Με το να κατανοεί γιατί έχει γραφτεί ο κανονισμός
- Με το να είναι ένας αποτελεσματικός διοργανωτής
- Με το να επιτρέπει να κυλάει ο αγώνας και να τον διευθύνει προς ένα αποτέλεσμα
- Με το να είναι παιδαγωγός- χρησιμοποιώντας τους κανονισμούς για να τιμωρήσει το άδικο και να επιπλήξει την αγένεια.
- Με το να προωθεί το άθλημα- πράγμα το οποίο σημαίνει, να επιτρέπει τα θεαματικά στοιχεία του παιχνιδιού να λάμπουν και οι καλύτεροι αθλητές να κάνουν αυτό που ξέρουν καλύτερα: να ψυχαγωγούν το κοινό.
- Τέλος, μπορούμε να πούμε ότι ένας καλός διαιτητής θα χρησιμοποιήσει τους κανονισμούς για να κάνει τον αγώνα μία ικανοποιητική εμπειρία για όλους.

Για όσους έχουν διαβάσει μέχρι εδώ, δείτε τους κανονισμούς που ακολουθούν σαν την τρέχουσα εξελικτική κατάσταση ενός απίθανου αθλήματος αλλά κρατήστε στον νου σας γιατί οι λίγες παράγραφοι που ακολουθούν μπορεί να είναι εξίσου σημαντικές για εσάς στο δικό σας πόστο μέσα στο άθλημα.





## ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

<b>ΜΕΡΟΣ 1: ΦΙΛΟΣΟΦΙΑ ΤΩΝ ΚΑΝΟΝΙΣΜΩΝ ΚΑΙ ΔΙΑΙΤΗΣΙΑ</b> .....	2
<b>ΜΕΡΟΣ 2 - ΤΜΗΜΑ 1: ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ</b> .....	6
<b>ΚΕΦΑΛΑΙΟ 1: ΕΓΚΑΤΑΣΤΑΣΕΙΣ ΚΑΙ ΕΞΟΠΛΙΣΜΟΣ</b> .....	6
<b>1 ΑΓΩΝΙΣΤΙΚΟΣ ΧΩΡΟΣ</b> .....	6
1.1 ΔΙΑΣΤΑΣΕΙΣ .....	6
1.2 ΕΠΙΦΑΝΕΙΑ ΑΓΩΝΙΣΤΙΚΟΥ ΧΩΡΟΥ.....	6
1.3 ΓΡΑΜΜΕΣ ΣΤΟ ΓΗΠΕΔΟ.....	6
1.4 ΖΩΝΕΣ ΚΑΙ ΠΕΡΙΟΧΕΣ .....	6
1.5 ΚΑΙΡΟΣ .....	6
<b>2 ΦΙΛΕ ΚΑΙ ΣΤΥΛΟΒΑΤΕΣ</b> .....	6
2.1 ΥΨΟΣ ΤΟΥ ΦΙΛΕ .....	6
2.2 ΚΑΤΑΣΚΕΥΗ .....	7
2.3 ΠΛΑΓΙΕΣ ΤΑΙΝΙΕΣ .....	7
2.4 ΑΝΤΕΝΕΣ .....	7
2.5 ΣΤΥΛΟΒΑΤΕΣ.....	7
<b>3. ΜΠΑΛΕΣ</b> .....	7
3.1 ΠΡΟΔΙΑΓΡΑΦΕΣ.....	7
3.2 ΟΜΟΙΟΜΟΡΦΙΑ ΣΤΙΣ ΜΠΑΛΕΣ .....	8
<b>ΚΕΦΑΛΑΙΟ 2: ΣΥΜΜΕΤΕΧΟΝΤΕΣ</b> .....	8
<b>4 ΟΜΑΔΕΣ</b> .....	8
4.1 ΣΥΝΘΕΣΗ ΟΜΑΔΑΣ .....	8
4.2 ΘΕΣΗ ΤΗΣ ΟΜΑΔΑΣ .....	8
4.3 ΕΞΟΠΛΙΣΜΟΣ .....	8
4.4 ΑΛΛΑΓΗ ΕΞΟΠΛΙΣΜΟΥ .....	8
4.5 ΑΠΑΓΟΡΕΥΜΕΝΑ ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΑ .....	8
<b>5 ΕΠΙΚΕΦΑΛΗΣ ΟΜΑΔΑΣ</b> .....	9
5.1 ΑΡΧΗΓΟΣ .....	9
<b>ΚΕΦΑΛΑΙΟ 3: ΜΟΡΦΗ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ</b> .....	9
<b>6 ΝΙΚΗΤΗΣ ΠΟΝΤΟΥ, ΣΕΤ ΚΑΙ ΑΓΩΝΑ</b> .....	9
6.1 ΝΙΚΗΤΗΣ ΠΟΝΤΟΥ.....	10
6.2 ΝΙΚΗΤΗΣ ΣΕΤ.....	10
6.3 ΝΙΚΗΤΗΣ ΑΓΩΝΑ .....	10
6.4 ΑΠΟΥΣΑ (ΑΠΟΚΛΕΙΣΜΟΣ) ΚΑΙ ΕΛΛΙΠΗΣ ΟΜΑΔΑ .....	10
<b>7 ΔΟΜΗ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ</b> .....	10
7.1 Η ΚΛΗΡΩΣΗ.....	10
7.2 ΕΠΙΣΗΜΗ ΔΙΑΡΚΕΙΑ ΠΡΟΘΕΡΜΑΝΣΗΣ .....	10
7.3 ΠΑΡΑΤΑΞΗ ΟΜΑΔΑΣ .....	10
7.4 ΘΕΣΕΙΣ .....	11
7.5 ΛΑΘΟΣ ΘΕΣΕΙΣ .....	11
7.6 ΣΕΙΡΑ ΣΤΟ ΣΕΡΒΙΣ .....	11
7.7 ΛΑΘΟΣ ΣΕΙΡΑ ΣΤΟ ΣΕΡΒΙΣ .....	11
<b>ΚΕΦΑΛΑΙΟ 4: ΕΝΕΡΓΕΙΕΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ</b> .....	11
<b>8 ΦΑΣΕΙΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ</b> .....	11
8.1 ΜΠΑΛΑ ΕΝΤΟΣ ΠΑΙΔΙΑΣ .....	11



## ΕΛΛΗΝΙΚΗ ΟΜΟΣΠΟΝΔΙΑ ΠΕΤΟΣΦΑΙΡΙΣΗΣ

8.2 ΜΠΑΛΑ ΕΚΤΟΣ ΠΑΙΔΙΑΣ.....	11
8.3 ΜΠΑΛΑ “ΜΕΣΑ”.....	11
8.4 ΜΠΑΛΑ “ΕΞΩ”.....	11
<b>9 ΤΟ ΠΑΙΞΙΜΟ ΤΗΣ ΜΠΑΛΑΣ.....</b>	<b>11</b>
9.1 ΧΤΥΠΗΜΑΤΑ ΤΗΣ ΟΜΑΔΑΣ .....	11
9.2 ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ ΤΟΥ ΧΤΥΠΗΜΑΤΟΣ .....	12
9.3 ΣΦΑΛΜΑΤΑ ΣΤΟ ΠΑΙΞΙΜΟ ΤΗΣ ΜΠΑΛΑΣ .....	13
<b>10 ΜΠΑΛΑ ΣΤΟ ΦΙΛΕ .....</b>	<b>13</b>
10.1 Η ΜΠΑΛΑ ΔΙΑΣΧΙΖΕΙ ΤΟ ΦΙΛΕ .....	13
10.2 Η ΜΠΑΛΑ ΑΚΟΥΜΠΑ ΤΟ ΦΙΛΕ .....	13
10.3 ΜΠΑΛΑ ΣΤΟ ΦΙΛΕ .....	13
<b>11 ΠΑΙΚΤΗΣ ΣΤΟ ΦΙΛΕ .....</b>	<b>13</b>
11.1 ΕΠΑΦΗ ΠΕΡΑ ΑΠΟ ΤΟ ΦΙΛΕ .....	13
11.2 ΠΕΡΑΣΜΑ ΣΤΟ ΑΝΤΙΠΑΛΟ ΔΙΑΣΤΗΜΑ, ΓΗΠΕΔΟ ΚΑΙ/Η ΕΛΕΥΘΕΡΗ ΖΩΝΗ.....	14
11.3 ΕΠΑΦΗ ΜΕ ΤΟ ΦΙΛΕ .....	14
11.4 ΣΦΑΛΜΑΤΑ ΤΩΝ ΠΑΙΚΤΩΝ ΣΤΟ ΦΙΛΕ .....	14
<b>12 ΣΕΡΒΙΣ.....</b>	<b>14</b>
12.1 ΠΡΩΤΟ ΣΕΡΒΙΣ ΣΤΟ ΣΕΤ .....	14
12.2 ΣΕΙΡΑ ΣΤΟ ΣΕΡΒΙΣ .....	14
12.3 ΕΞΟΥΣΙΟΔΟΤΗΣΗ ΓΙΑ ΣΕΡΒΙΣ .....	15
12.4 ΕΚΤΕΛΕΣΗ ΤΟΥ ΣΕΡΒΙΣ .....	15
12.5 ΠΡΟΠΕΤΑΣΜΑ.....	15
12.6 ΣΦΑΛΜΑΤΑ ΚΑΤΑ ΤΗΝ ΔΙΑΡΚΕΙΑ ΤΟΥ ΣΕΡΒΙΣ .....	15
<b>13 ΕΠΙΘΕΤΙΚΟ ΧΤΥΠΗΜΑ .....</b>	<b>16</b>
13.1 ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ ΕΠΙΘΕΤΙΚΟΥ ΧΤΥΠΗΜΑΤΟΣ .....	16
13.2 ΠΕΡΙΟΡΙΣΜΟΙ ΤΟΥ ΕΠΙΘΕΤΙΚΟΥ ΧΤΥΠΗΜΑΤΟΣ .....	16
<b>14 ΜΠΛΟΚ .....</b>	<b>16</b>
14.1 ΟΡΙΣΜΟΣ .....	16
14.2 ΕΠΑΦΗ ΣΤΟ ΜΠΛΟΚ .....	16
14.3 ΜΠΛΟΚ ΣΤΟ ΓΗΠΕΔΟ ΤΩΝ ΑΝΤΙΠΑΛΩΝ.....	16
14.4 ΜΠΛΟΚ ΚΑΙ ΧΤΥΠΗΜΑΤΑ ΟΜΑΔΑΣ .....	16
14.5 ΜΠΛΟΚ ΣΤΟ ΣΕΡΒΙΣ .....	17
14.6 ΣΦΑΛΜΑΤΑ ΣΤΟ ΜΠΛΟΚ .....	17
<b>ΚΕΦΑΛΑΙΟ 5: ΔΙΑΚΟΠΕΣ, ΚΑΘΥΣΤΕΡΗΣΕΙΣ ΚΑΙ ΔΙΑΛΕΙΜΜΑΤΑ.....</b>	<b>17</b>
<b>15 ΔΙΑΚΟΠΕΣ .....</b>	<b>17</b>
15.1 ΑΡΙΘΜΟΣ ΚΑΝΟΝΙΚΩΝ ΑΡΙΘΜΩΝ ΑΓΩΝΑ .....	17
15.2 ΔΙΑΔΟΧΙΚΕΣ ΔΙΑΚΟΠΕΣ ΑΓΩΝΑ .....	17
15.3 ΑΙΤΗΜΑΤΑ ΓΙΑ ΚΑΝΟΝΙΚΕΣ ΔΙΑΚΟΠΕΣ.....	17
15.4 ΤΑΙΜ-ΑΟΥΤ .....	17
15.5 ΑΝΤΙΚΑΝΟΝΙΚΑ ΑΙΤΗΜΑΤΑ .....	17
<b>16 ΚΑΘΥΣΤΕΡΗΣΕΙΣ ΑΓΩΝΑ .....</b>	<b>18</b>
16.1 ΤΥΠΟΙ ΚΑΘΥΣΤΕΡΗΣΕΩΝ .....	18
16.2 ΤΙΜΩΡΙΕΣ ΚΑΘΥΣΤΕΡΗΣΕΩΝ .....	18
<b>17 ΚΑΤ’ ΕΞΕΡΕΣΗ ΔΙΑΚΟΠΕΣ ΑΓΩΝΑ .....</b>	<b>18</b>
17.1 ΤΡΑΥΜΑΤΙΣΜΟΣ/ΑΣΘΕΝΕΙΑ .....	18
17.2 ΕΞΩΤΕΡΙΚΗ ΠΑΡΕΜΒΑΣΗ .....	19
17.3 ΠΑΡΑΤΕΤΑΜΕΝΕΣ ΔΙΑΚΟΠΕΣ .....	19
<b>18 ΔΙΑΛΛΕΙΜΑΤΑ ΚΑΙ ΑΛΛΑΓΕΣ ΓΗΠΕΔΟΥ .....</b>	<b>19</b>
18.1 ΔΙΑΛΛΕΙΜΑΤΑ .....	19
18.2 ΑΛΛΑΓΕΣ ΓΗΠΕΔΟΥ .....	19
<b>ΚΕΦΑΛΑΙΟ 6: ΣΥΜΠΕΡΙΦΟΡΑ ΣΥΜΜΕΤΕΧΟΝΤΩΝ.....</b>	<b>19</b>



## ΕΛΛΗΝΙΚΗ ΟΜΟΣΠΟΝΔΙΑ ΠΕΤΟΣΦΑΙΡΙΣΗΣ

<b>19 ΑΠΑΙΤΟΥΜΕΝΗ ΣΥΜΠΕΡΙΦΟΡΑ</b> .....	19
19.1 ΑΘΛΗΤΙΚΗ ΣΥΜΠΕΡΙΦΟΡΑ .....	19
19.2 ΕΥ ΑΓΩΝΙΖΕΣΘΑΙ.....	20
<b>20 ΚΑΚΗ ΣΥΜΠΕΡΙΦΟΡΑ ΚΑΙ ΟΙ ΤΙΜΩΡΙΕΣ ΤΗΣ</b> .....	20
20.1 ΕΛΑΧΙΣΤΗ ΑΓΕΝΗΣΣΥΜΠΕΡΙΦΟΡΑ .....	20
20.2 ΚΑΚΗ ΣΥΜΠΕΡΙΦΟΡΑ ΠΟΥ ΣΥΝΕΠΑΓΕΤΑΙ ΤΙΜΩΡΙΑ .....	20
20.3 ΚΛΙΜΑΚΑ ΤΙΜΩΡΙΩΝ .....	20
20.4 ΚΑΚΗ ΣΥΜΠΕΡΙΦΟΡΑ ΠΡΙΝ ΚΑΙ ΜΕΤΑΞΥ ΤΩΝ ΣΕΤ .....	20
20.5 ΣΥΝΟΨΗ ΤΩΝ ΚΑΚΩΝ ΣΥΜΠΕΡΙΦΟΡΩΝ ΚΑΙ ΤΩΝ ΚΑΡΤΩΝ .....	21

<b>ΜΕΡΟΣ 2 - ΤΜΗΜΑ 2: ΟΙ ΔΙΑΙΤΗΤΕΣ, ΤΑ ΚΑΘΗΚΟΝΤΑ ΚΑΙ ΟΙ ΕΠΙΣΗΜΕΣ ΧΕΙΡΟΣΗΜΑΝΣΕΙΣ</b> .....	21
---	----

<b>ΚΕΦΑΛΑΙΟ 7: ΔΙΑΙΤΗΤΕΣ</b> .....	21
21 ΣΩΜΑ ΔΙΑΙΤΗΤΩΝ ΚΑΙ ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΕΣ .....	21
21.1 ΣΥΝΘΕΣΗ .....	21
21.2 ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΕΣ .....	21
22 ΔΙΑΙΤΗΤΗΣ.....	21
22.1 ΘΕΣΗ .....	21
22.2 ΔΙΚΑΙΟΔΟΣΙΑ .....	21
22.3 ΚΑΘΗΚΟΝΤΑ .....	22
23 ΣΗΜΕΙΩΤΗΣ .....	23
23.1 ΘΕΣΗ.....	23
23.2 ΚΑΘΗΚΟΝΤΑ .....	23
24 ΕΠΙΣΗΜΕΣ ΧΕΙΡΟΣΗΜΑΝΣΕΙΣ .....	23
24.1 ΧΕΙΡΟΣΗΜΑΝΣΕΙΣ ΔΙΑΙΤΗΤΩΝ .....	23

<b>ΜΕΡΟΣ 2 - ΤΜΗΜΑ 3: ΔΙΑΓΡΑΜΜΑΤΑ</b> .....	
1 Ο ΑΓΩΝΙΣΤΙΚΟΣ ΧΩΡΟΣ .....	
2 ΤΟ ΓΗΠΕΔΟ .....	
3 ΔΟΜΗ ΤΟΥ ΦΙΛΕ .....	
ΜΠΑΛΑ ΠΟΥ ΔΙΑΣΧΙΖΕΙ ΤΟ ΚΑΤΑΚΟΡΥΦΟ ΕΠΙΠΕΔΟ ΤΟΥ ΦΙΛΕ ΠΡΟΣ ΤΟ ΑΝΤΙΠΑΛΟ ΓΗΠΕΔΟ.....	
5. ΜΠΑΛΑ ΠΟΥ ΔΙΑΣΧΙΖΕΙ ΤΟ ΚΑΤΑΚΟΡΥΦΟ ΕΠΙΠΕΔΟ ΠΡΟΣ ΤΗΝ ΕΛΕΥΘΕΡΗ ΖΩΝΗ ΤΩΝ ΑΝΤΙΠΑΛΩΝ.....	
6. ΠΡΟΠΕΤΑΣΜΑ .....	
7. ΟΛΟΚΛΗΡΩΜΕΝΟ ΜΠΛΟΚ .....	
8. ΠΡΟΛΗΨΕΙΣ ΚΑΙ ΤΙΜΩΡΙΕΣ .....	
8.1 ΚΛΙΜΑΚΑ ΤΙΜΩΡΙΩΝ .....	
8.2 ΥΠΟΔΕΙΞΕΙΣ ΠΡΟΕΙΔΟΠΟΙΗΣΕΩΝ ΚΑΙ ΠΟΙΝΩΝ ΚΑΘΥΣΤΕΡΗΣΗΣ.....	
9. ΘΕΣΗ ΤΟΥ ΣΩΜΑΤΟΣ ΤΩΝ ΔΙΑΙΤΗΤΩΝ ΚΑΙ ΤΩΝ ΒΟΗΘΩΝ ΤΟΥΣ .....	
10. ΕΠΙΣΗΜΕΣ ΧΕΙΡΟΣΗΜΑΝΣΕΙΣ ΔΙΑΙΤΗΤΩΝ .....	





## ΤΜΗΜΑ 1: ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ

### ΚΕΦΑΛΑΙΟ 1 ΕΓΚΑΤΑΣΤΑΣΕΙΣ ΚΑΙ ΕΞΟΠΛΙΣΜΟΣ

#### 1 ΑΓΩΝΙΣΤΙΚΟΣ ΧΩΡΟΣ

Ο αγωνιστικός χώρος περιλαμβάνει το γήπεδο και την ελεύθερη ζώνη. Πρέπει να είναι ορθογώνιος και συμμετρικός.

##### 1.1 ΔΙΑΣΤΑΣΕΙΣ

Το γήπεδο είναι ένα ορθογώνιο παραλληλόγραμμο με διαστάσεις 16x8μ., και περιβάλλεται από ελεύθερη ζώνη πλάτους τουλάχιστον 2μ. προς όλες τις πλευρές.

##### 1.2 ΕΠΙΦΑΝΕΙΑ ΑΓΩΝΙΣΤΙΚΟΥ ΧΩΡΟΥ

1.2.1 Ο αγωνιστικός χώρος πρέπει να αποτελείται από ομοιόμορφο απλωμένο χιόνι, όσο πιο επίπεδο γίνεται, χωρίς πέτρες, και οτιδήποτε άλλο που θα εγκυμονούσε κινδύνους για κοψίματα και τραυματισμούς των παικτών.

##### 1.3 ΓΡΑΜΜΕΣ ΣΤΟ ΓΗΠΕΔΟ

1.3.1 Όλες οι γραμμές έχουν πλάτος 5 εκ. Οι γραμμές πρέπει να έχουν χρώμα το οποίο να έρχεται σε έντονη αντίθεση με το χρώμα του χιονιού.

1.3.2 Δύο πλάγιες γραμμές και δύο τελικές γραμμές οριοθετούν το γήπεδο. Δεν υπάρχει κεντρική γραμμή. Τόσο οι πλάγιες όσο και οι τελικές γραμμές τοποθετούνται μέσα στις διαστάσεις του γηπέδου. Οι γραμμές του γηπέδου πρέπει να είναι κορδέλες κατασκευασμένες από ανθεκτικό υλικό και οποιαδήποτε εκτεθειμένα στηρίγματα θα πρέπει να είναι κατασκευασμένα από μαλακό και εύκαμπτο υλικό.

##### 1.4 ΖΩΝΕΣ ΚΑΙ ΠΕΡΙΟΧΕΣ

Υπάρχει μόνο το γήπεδο, η ζώνη του σερβίς, και η ελεύθερη ζώνη που περιβάλλει το γήπεδο.

1.4.1 Η ζώνη του σερβίς είναι μία περιοχή πλάτους 8μ. πίσω από κάθε τελική γραμμή και εκτείνεται μέχρι το τέλος της ελεύθερης ζώνης.

##### 1.5 ΚΑΙΡΟΣ

Οι καιρικές συνθήκες δεν πρέπει να παρουσιάζουν κανένα κίνδυνο τραυματισμού στους παίκτες.

### 2 ΦΙΛΕ ΚΑΙ ΣΤΥΛΟΒΑΤΕΣ

#### 2.1 ΥΨΟΣ ΤΟΥ ΦΙΛΕ

2.1.1 Τοποθετημένο κάθετα πάνω το κέντρο του γηπέδου, βρίσκεται ένα φιλέ του οποίου το πάνω μέρος βρίσκεται σε ύψος 2,43μ. για τους άνδρες και 2,24μ. για τις γυναίκες.

Σημείωση: Το ύψος του φιλέ μπορεί να διαφέρει για συγκεκριμένες ηλικιακές ομάδες ως ακολούθως :

Ηλικίες	Γυναίκες	Άνδρες
16 χρονών και κάτω	2.24 μ.	2.24 μ.
14 χρονών και κάτω	2.12 μ.	2.12 μ.
12 χρονών και κάτω	2.00 μ.	2.00 μ.



2.1.2 Το ύψος του μετρείται στο κέντρο του αγωνιστικού χώρου με μια ράβδο μέτρησης. Το ύψος του φιλέ (πάνω από τις δύο πλάγιες γραμμές) πρέπει να είναι ακριβώς το ίδιο και να μην υπερβαίνει το επίσημο ύψος περισσότερο από 2εκ.

## 2.2 ΚΑΤΑΣΚΕΥΗ.

Το φιλέ έχει μήκος 8,5μ. και 1μ (+/- 3εκ.) πλάτος, όταν είναι τεντωμένο, τοποθετημένο κάθετα πάνω από τον κεντρικό άξονα του γηπέδου. Είναι κατασκευασμένο από τετράγωνο πλέγμα των 10εκ. Στην κορυφή και στη βάση του υπάρχουν δύο οριζόντιες ταινίες πλάτους 7-10εκ. κατασκευασμένες από αναδιπλούμενο καμβά, κατά προτίμηση σκούρου μπλε ή ανοικτού χρώματος, ραμμένες σε όλο το μήκος τους.

Μέσα στις ταινίες υπάρχει ένα εύκαμπτο καλώδιο στην πάνω ταινία και ένα κορδόνι στην κάτω ταινία για να στερεώνεται το φιλέ στους στυλοβάτες και να διατηρεί το επάνω και το κάτω μέρος του τεντωμένο.

## 2.3 ΠΛΑΓΙΕΣ ΤΑΙΝΙΕΣ

Δύο χρωματιστές ταινίες, πλάτους 5-8εκ. (ίδιο πλάτος με τις γραμμές του γηπέδου) και μήκους 1μ., είναι στερεωμένες κάθετα στο φιλέ και τοποθετημένες πάνω από κάθε πλάγια γραμμή. Θεωρούνται μέρος του φιλέ.

## 2.4 ΑΝΤΕΝΕΣ

Η αντένα είναι μία εύκαμπτη ράβδος, μήκους 1,80 μ. και διαμέτρου 10χιλ., κατασκευασμένη από fiberglass ή παρόμοιο υλικό.

Η αντένα στερεώνεται στο εξωτερικό μέρος κάθε πλάγιας ταινίας. Οι αντένες τοποθετούνται στις αντίθετες πλευρές του φιλέ. Τα 80 πάνω εκατοστά κάθε αντένας προεξέχουν πάνω από το φιλέ και είναι σημειωμένα με λωρίδες των 10 εκ. με χρώματα που δημιουργούν αντίθεση, κατά προτίμηση κόκκινο και λευκό.

Οι αντένες θεωρούνται μέρος του φιλέ και πλευρικά καθορίζουν το οριοθετημένο διάστημα.

## 2.5 ΣΤΥΛΟΒΑΤΕΣ

2.5.1 Οι στυλοβάτες που στηρίζουν το φιλέ τοποθετούνται έξω από τις πλάγιες γραμμές και είναι κατά προτίμηση ρυθμιζόμενοι.

2.5.2 Οι στυλοβάτες είναι κυλινδρικοί και λείοι, σταθεροποιημένοι στο έδαφος χωρίς σύρματα. Δεν πρέπει να υπάρχει καμία κατασκευή που να είναι επικίνδυνη ή να παρεμποδίζει. Οι στυλοβάτες πρέπει να είναι καλυμμένοι με μαλακό υλικό.

## 3 ΜΠΑΛΕΣ

### 3.1 ΠΡΟΔΙΑΓΡΑΦΕΣ

Η μπάλα πρέπει να είναι σφαιρική, φτιαγμένη από εύκαμπτο υλικό (δέρμα ή συνθετικό δέρμα ή παρόμοιο), το οποίο να μην απορροφά υγρασία.

Χρώμα: φωτεινά χρώματα ή συνδυασμός χρωμάτων.

Περιφέρεια: 66 έως 68εκ.

Βάρος: 260 έως 280γρ.

Εσωτερική πίεση: 0,175 μέχρι 0,225Kg/cm<sup>2</sup> (171 έως 221 mbar ή hPa).



### 3.2 ΟΜΟΙΟΜΟΡΦΙΑ ΣΤΙΣ ΜΠΑΛΕΣ

Όλες οι μπάλες που χρησιμοποιούνται σε έναν αγώνα πρέπει να έχουν τα ίδια πρότυπα και να έχει την έγκριση της CEV.

## ΚΕΦΑΛΑΙΟ 2 ΣΥΜΜΕΤΕΧΟΝΤΕΣ

### 4 ΟΜΑΔΕΣ

#### 4.1 ΣΥΝΘΕΣΗ ΟΜΑΔΑΣ

4.1.1 Μια ομάδα αποτελείται αποκλειστικά από δύο παίκτες-τριες.

4.1.2 Μόνο οι δύο παίκτες-τριες που αναγράφονται στο φύλλο αγώνα επιτρέπεται να συμμετέχουν στον αγώνα.

4.1.3 Ένας από τους παίκτες είναι ο αρχηγός της ομάδας, ο οποίος πρέπει να δηλώνεται στο φύλλο αγώνα.

4.1.4 Οι παίκτες δεν επιτρέπεται να λαμβάνουν εξωτερική βοήθεια ή καθοδήγηση κατά τη διάρκεια του αγώνα.

#### 4.2 ΘΕΣΗ ΤΗΣ ΟΜΑΔΑΣ

Οι περιοχές των ομάδων θα πρέπει να βρίσκονται σε απόσταση 1,5μ. από κάθε πλάγια ή τελική γραμμή.

#### 4.3 ΕΞΟΠΛΙΣΜΟΣ

Ο εξοπλισμός ενός παίκτη αποτελείται από παπούτσια με καλή πρόσφυση στο χιόνι, τα οποία δεν αποτελούν απειλή για την υγεία των παικτών, κοντά t-shirts με μακριά ή κοντά μανίκια και μακρύ σφιχτό παντελόνι. Οι παίκτες των ανδρών πρέπει φοράνε σορτς πάνω από τα μακριά παντελόνια. Μία φανέλα ή "tank top" είναι προαιρετική εκτός εάν ορίζεται από την προκήρυξη του τουρνουά. Οι παίκτες μπορούν να φορούν γάντια και καπέλο / κάλυμμα κεφαλής.

4.3.1 Οι παίκτες κάθε ομάδας πρέπει να φορούν στολές ίδιου χρώματος και στυλ.

4.3.2 Οι παίκτες πρέπει να παίζουν με τα παπούτσια εκτός εάν έχουν εξουσιοδοτηθεί από τον διαιτητή.

4.3.3 Τα φανελάκια των παικτών πρέπει να έχουν αρίθμηση 1 και 2.

4.3.3.1 Ο αριθμός πρέπει να βρίσκεται στο στήθος.

4.3.3.2 Οι αριθμοί πρέπει να έχουν χρώμα που να έρχεται σε αντίθεση με τις φανέλες και να έχουν ύψος το λιγότερο 10εκ. Οι γραμμές που σχηματίζουν τους αριθμούς πρέπει να έχουν πλάτος το λιγότερο 1,5εκ.

#### 4.4 ΑΛΛΑΓΗ ΣΤΟΝ ΕΞΟΠΛΙΣΜΟΥ

Εάν και οι δύο ομάδες εμφανιστούν στο γήπεδο φορώντας φανέλες του ίδιου οχρώματος, θα πρέπει να διεξαχθεί κλήρωση για να αποφασιστεί ποια ομάδα θα αλλάξει.

Ο πρώτος διαιτητής μπορεί να επιτρέψει σε έναν ή περισσότερους παίκτες:

- να παίξουν χωρίς παπούτσια,
- να παίξουν με μπουφάν ή αδιάβροχο,
- να αλλάξουν βρεγμένες φανέλες ανάμεσα στα σερ με την προϋπόθεση ότι και οι καινούριες θα ακολουθούν τους κανόνες της διοργάνωσης και της CEV.





#### 4.5 ΑΠΑΓΟΡΕΥΜΕΝΑ ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΑ

4.5.1 Απαγορεύεται οι παίκτες να φορούν αντικείμενα που μπορεί να προκαλέσουν τραυματισμό ή να δημιουργήσουν πλεονέκτημα

4.5.2 Οι παίκτες μπορούν να φορούν γυαλιά ή φακούς επαφής με δική τους ευθύνη.

4.5.3 Οι παίκτες μπορούν φορούν Compression pads για σκοπούς προστασίας ή στήριξης.

#### 5 ΕΠΙΚΕΦΑΛΗΣ ΟΜΑΔΑΣ

Ο αρχηγός της ομάδας είναι υπεύθυνος για την συμπεριφορά και την πειθαρχία των μελών της ομάδας του.

#### 5.1 ΑΡΧΗΓΟΣ

5.1.1 ΠΡΙΝ ΤΟΝ ΑΓΩΝΑ, ο αρχηγός της ομάδας:

1. Υπογράφει το φύλλο αγώνα.
2. Εκπροσωπεί την ομάδα του/της στην κλήρωση.

5.1.2 Κατά τη διάρκεια του αγώνα, μόνο ο αρχηγός μπορεί να μιλήσει στους διαιτητές όταν η μπάλα είναι εκτός παιδιάς στις τρεις παρακάτω περιπτώσεις:

5.1.2.1 να ζητήσει επεξήγηση σε σχέση με την εφαρμογή ή την ερμηνεία των Κανονισμών.

5.1.2.2 να ζητήσει εξουσιοδότηση για:

1. αλλαγή στολών ή εξοπλισμού,
2. επιβεβαίωση του αριθμού του παίκτη που σερβίρει,
3. να ελεγχθεί το φιλέ, η μπάλα, η αγωνιστική επιφάνεια κλπ,
4. ευθυγράμμιση μιας γραμμής του γηπέδου.

5.1.2.3 να ζητήσει τάιμ-άουτ.

Σημείωση: οι παίκτες πρέπει να έχουν εξουσιοδότηση από τους διαιτητές για να φύγουν από τον αγωνιστικό χώρο.

5.1.3 ΣΤΟ ΤΕΛΟΣ ΤΟΥ ΑΓΩΝΑ:

5.1.3.1 Και οι δύο παίκτες ευχαριστούν τους διαιτητές και τους αντίπαλους. Ο

Αρχηγός υπογράφει το φύλλο αγώνα για να επαληθεύσει το αποτέλεσμα.

### ΚΕΦΑΛΑΙΟ 3 ΜΟΡΦΗ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

#### 6. ΚΑΤΑΚΤΗΣΗ ΠΟΝΤΟΥ, ΝΙΚΗΤΗΣ ΣΕΤ ΚΑΙ ΝΙΚΗΤΗΣ ΑΓΩΝΑ

##### 6.1 Πόντος

Μία ομάδα κερδίζει πόντο:

6.1.1.1 με επιτυχημένο χτύπημα της μπάλας στο γήπεδο των αντιπάλων,

6.1.1.2 όταν η αντίπαλη ομάδα διαπράξει σφάλμα,

6.1.1.3 όταν η αντίπαλη ομάδα τιμωρηθεί με ποινή.

##### 6.1.2 Σφάλμα

Μία ομάδα διαπράττει σφάλμα, όταν κάνει μια ενέργεια αντίθετη με τους κανονισμούς (ή όταν τους παραβιάζει με κάποιον άλλον τρόπο). Οι διαιτητές κρίνουν τα σφάλματα και καθορίζουν τις συνέπειες σύμφωνα με τους κανονισμούς:

6.1.2.1 αν διαπραχθούν δύο ή περισσότερα σφάλματα διαδοχικά, τότε καταλογίζεται μόνο το πρώτο,



6.1.2.2 αν διαπραχθούν δύο ή περισσότερα σφάλματα από αντιπάλους ταυτόχρονα, δίνεται ΔΙΠΛΟ ΣΦΑΛΜΑ και η φάση επαναλαμβάνεται.

6.1.3 Φάση και ολοκληρωμένη φάση

Μια φάση είναι η ακολουθία των αγωνιστικών ενεργειών από τη στιγμή του χτύπηματος του σέρβις, μέχρις ότου η μπάλα τεθεί εκτός παιδιάς. Μια ολοκληρωμένη φάση είναι η ακολουθία των αγωνιστικών ενεργειών που έχει ως αποτέλεσμα την απονομή ενός πόντου.

Αυτό περιλαμβάνει:

- τον πόντο που προέρχεται από ποινή,
- τον πόντο που προέρχεται από την μη εκτέλεση του σέρβις εντός του προβλεπόμενου χρόνου.

6.1.3.1 Αν η ομάδα που σερβίρει κερδίσει μια φάση, κερδίζει έναν πόντο και συνεχίζει να σερβίρει,

6.1.3.2 Αν η ομάδα που υποδέχεται κερδίσει μια φάση, κερδίζει έναν πόντο και πρέπει να σερβίρει στη συνέχεια.

6.2 ΝΙΚΗΤΗΣ ΕΝΟΣ ΣΕΤ

Ένα σετ κερδίζεται από την ομάδα που θα σκοράρει πρώτη 11 πόντους με ελάχιστο προβάδισμα δύο πόντων. Σε περίπτωση ισοπαλίας 10-10, ο αγώνας συνεχίζεται έως ότου επιτευχθεί διαφορά δύο πόντων (12-10, 13-11, κτλ).

6.3 ΝΙΚΗΤΗΣ ΑΓΩΝΑ

6.3.1 Ο αγώνας κερδίζεται από την ομάδα που κερδίζει δύο σετ (σε αγώνα 3 σετ) ή τρία σετ (σε αγώνα 5 σετ).

6.3.2 Σε περίπτωση ισοπαλίας, το αποφασιστικό σετ παίζεται στους 11 πόντους με ελάχιστη διαφορά 2 πόντων.

6.4 ΑΠΟΚΛΕΙΣΜΟΣ ΚΑΙ ΕΛΛΙΠΗΣ ΟΜΑΔΑ

6.4.1 Εάν μια ομάδα αρνηθεί να παίξει ενώ έχει κληθεί να το κάνει, δηλώνεται απύσασα και χάνει τον αγώνα με σκορ 0-2 για τον αγώνα και 0-11, 0-11 για κάθε σετ.

6.4.2 Η ομάδα που δεν εμφανίζεται στον αγωνιστικό χώρο στην ώρα της, δηλώνεται απύσασα.

6.4.3 Η ομάδα που δηλώνεται ΕΛΛΙΠΗΣ για το σετ ή για τον αγώνα χάνει το σετ ή τον αγώνα. Η αντίπαλη ομάδα παίρνει τους πόντους ή τους πόντους και τα σετ που χρειάζεται για να κερδίσει το σετ ή τον αγώνα. Η ελλιπής ομάδα διατηρεί τους πόντους και τα σετ της.

7. ΔΟΜΗ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

7.1 Η ΚΛΗΡΩΣΗ

Πριν από την επίσημη προθέρμανση, ο διαιτητής κάνει την κλήρωση για να αποφασιστεί ποια ομάδα θα σερβίρει πρώτη και ποια πλευρά του γηπέδου θα αντιστοιχεί στην κάθε ομάδα στο 1ο σετ.

7.1.1 Η κλήρωση γίνεται με την παρουσία των δύο αρχηγών των ομάδων, όπου απαιτείται.

7.1.2 Ο νικητής της κλήρωσης επιλέγει:

ΕΙΤΕ

7.1.2.1 το δικαίωμα να σερβίρει ή να υποδεχθεί το σέρβις

Ή

7.1.2.2 την πλευρά του γηπέδου.

Ο χαμένος της κλήρωσης παίρνει την επιλογή που απομένει.



7.1.2.3 Στο δεύτερο σετ ο χαμένος της κλήρωσης του πρώτου σετ θα έχει τη επιλογή 7.1.2.1 ή 7.1.2.2.

Νέα κλήρωση γίνεται στο αποφασιστικό σετ.

## 7.2 ΕΠΙΣΗΜΗ ΠΕΡΙΟΔΟΣ ΠΡΟΘΕΡΜΑΝΣΗΣ

Πριν τον αγώνα, αν οι ομάδες έχουν 3 λεπτά επίσημη περίοδο προθέρμανσης στο φιλέ.

## 7.3 ΑΡΧΙΚΗ ΠΑΡΑΤΑΞΗ ΟΜΑΔΑΣ

Και οι δύο παίκτες κάθε ομάδας πρέπει πάντοτε να αγνίζονται.

## 7.4 ΘΕΣΕΙΣ

Τη στιγμή κατά την οποία ο παίκτης που σερβίρει χτυπά τη μπάλα, κάθε ομάδα θα πρέπει να βρίσκεται μέσα στο δικό της γήπεδο (εκτός από τον παίκτη που σερβίρει).

## 7.5 ΛΑΘΟΣ ΘΕΣΕΙΣ

Δεν υπάρχουν λάθος θέσεις.

## 7.6 ΣΕΙΡΑ ΣΤΟ ΣΕΡΒΙΣ

7.6.1 Η σειρά στο σερβίς θα πρέπει να διατηρείται κατά τη διάρκεια του σετ όπως καθορίζεται από τον αρχηγό της ομάδας αμέσως μετά την κλήρωση.

7.6.2 Όταν η ομάδα που έχει την υποδοχή κερδίσει το δικαίωμα να σερβίρει, οι παίκτες της "περιστρέφονται" κατά μία θέση.

## 7.7 ΛΑΘΟΣ ΣΕΙΡΑ ΣΤΟ ΣΕΡΒΙΣ

7.7.1 Λάθος στη σειρά του σερβίς πραγματοποιείται όταν το σερβίς δεν εκτελείται σύμφωνα με τη σειρά του σερβίς. Η ομάδα τιμωρείται με έναν πόντο και σερβίς στην αντίπαλη ομάδα.

## ΚΕΦΑΛΑΙΟ 4 ΕΝΕΡΓΕΙΕΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

### 8. ΦΑΣΕΙΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

#### 8.1 ΜΠΑΛΑ ΕΝΤΟΣ ΠΑΙΔΙΑΣ

Η μπάλα είναι εντός παιδιάς από τη στιγμή που εκτελείται το σερβίς με την έγκριση του διαιτητή.

#### 8.2 ΜΠΑΛΑ ΕΚΤΟΣ ΠΑΙΔΙΑΣ

Η μπάλα είναι εκτός παιδιάς από τη στιγμή του σφάλματος που σφυρίζεται από τον διαιτητή. Στην απουσία σφάλματος, τη στιγμή του σφυρίγματος.

#### 8.3 ΜΠΑΛΑ "ΜΕΣΑ"

Η μπάλα είναι "μέσα" όταν ακουμπήσει το έδαφος του αγωνιστικού χώρου συμπεριλαμβανομένων των γραμμών που οριοθετούν το γήπεδο.

#### 8.4 ΜΠΑΛΑ "ΕΞΩ"

Η μπάλα είναι "έξω" όταν:

8.4.1 πέφτει στο έδαφος εντελώς έξω από τις γραμμές που οριοθετούν το γήπεδο (χωρίς να τις αγγίζει),

8.4.2 ακουμπά κάποιο αντικείμενο εκτός γηπέδου ή κάποιο άτομο εκτός αγώνα,

8.4.3 ακουμπά τις αντένες, τα σχοινιά, τους στυλοβάτες ή το ίδιο το φιλέ έξω από τις πλάγιες ταινίες,

8.4.4 διασχίσει το κατακόρυφο επίπεδο του φιλέ ολικά ή μερικά έξω από το οριοθετημένο διάστημα κατά την εκτέλεση του σερβίς ή κατά τη διάρκεια του τρίτου χτυπήματος της ομάδας (εξαίρεση: Κανονισμός 10.1.2).

8.4.5 διασχίσει εντελώς το επίπεδο κάτω από το φιλέ.

### 9. ΤΟ ΠΑΙΞΙΜΟ ΤΗΣ ΜΠΑΛΑΣ



Κάθε ομάδα πρέπει να παίζει την μπάλα μέσα στον δικό της αγωνιστικό χώρο και διάστημα (με εξαίρεση τον Κανονισμό 10.1.2).

Ωστόσο η μπάλα επιτρέπεται να επαναφερθεί και πέρα από την ελεύθερη ζώνη.

### 9.1 ΧΤΥΠΗΜΑΤΑ ΤΗΣ ΟΜΑΔΑΣ

Χτύπημα είναι κάθε επαφή με την μπάλα ενός παίκτη που αγωνίζεται.

Η ομάδα δικαιούται να κάνει το πολύ τρία χτυπήματα για να επιστρέψει την μπάλα πάνω από το φιλέ. Εάν γίνουν περισσότερα χτυπήματα, τότε η ομάδα διαπράττει το σφάλμα των "ΤΕΣΣΑΡΩΝ ΧΤΥΠΗΜΑΤΩΝ".

Αυτά τα χτυπήματα περιλαμβάνουν όχι μόνο τα εκούσια χτυπήματα, αλλά και τις ακούσιες επαφές με τη μπάλα.

#### 9.1.1 ΣΥΝΕΧΟΜΕΝΕΣ ΕΠΑΦΕΣ

Ένας παίκτης δεν πρέπει να χτυπήσει την μπάλα δύο συνεχόμενες φορές (με εξαίρεση τους Κανονισμούς 9.2.3, 14.2 και 14.4.2).

#### 9.1.2 ΤΑΥΤΟΧΡΟΝΕΣ ΕΠΑΦΕΣ

Δύο παίκτες επιτρέπεται να ακουμπήσουν την μπάλα την ίδια στιγμή.

9.1.2.1 Όταν δύο συμπαίκτες ακουμπήσουν την μπάλα ταυτόχρονα, τότε υπολογίζονται ως δύο χτυπήματα (με εξαίρεση της ενέργειας του μπλοκ).

Εάν προσπαθούν να παίξουν τη μπάλα, αλλά μόνο ένας από αυτούς την ακουμπήσει, τότε υπολογίζεται ως ένα χτύπημα.

Η σύγκρουση παικτών δεν θεωρείται σφάλμα.

9.1.2.2 Όταν δύο αντίπαλοι ακουμπήσουν τη μπάλα ταυτόχρονα επάνω από το φιλέ και η μπάλα συνεχίσει να βρίσκεται εντός παιδιάς, η ομάδα που δέχεται την μπάλα έχει το δικαίωμα τριών ακόμη χτυπημάτων. Εάν αυτή η μπάλα βγει "έξω", τότε το σφάλμα είναι της ομάδας που βρίσκεται στην αντίπαλη πλευρά.

9.1.2.3 Αν ταυτόχρονα χτυπήματα μεταξύ δύο αντιπάλων πάνω από το φιλέ οδηγήσουν σε παρατεταμένη επαφή με τη μπάλα, το παιχνίδι συνεχίζεται.

#### 9.1.3 ΥΠΟΒΟΗΘΟΥΜΕΝΟ ΧΤΥΠΗΜΑ

Μέσα στον αγωνιστικό χώρο, ένας παίκτης δεν επιτρέπεται να δέχεται βοήθεια από κάποιον συμπαίκτη του ή κάποια κατασκευή/αντικείμενο για να χτυπήσει την μπάλα.

Όμως, ένας παίκτης που πρόκειται να υποπέσει σε σφάλμα (να ακουμπήσει το φιλέ ή να εμποδίσει κάποιον αντίπαλο, κλπ.) επιτρέπεται να εμποδιστεί ή να κρατηθεί από τον συμπαίκτη του.

### 9.2 ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ ΤΟΥ ΧΤΥΠΗΜΑΤΟΣ

9.2.1 Η μπάλα επιτρέπεται να ακουμπήσει σε οποιοδήποτε μέρος του σώματος

9.2.2 Ταυτόχρονες επαφές: Η μπάλα μπορεί να αγγίξει διάφορα μέρη του σώματος, υπό την προϋπόθεση ότι οι επαφές πραγματοποιούνται ταυτόχρονα.

9.2.2.1 Κατά την υποδοχή του σερβίς, εάν παίζεται με δάχτυλα, η μπάλα ΔΕΝ μπορεί να έρχεται σε επαφή με τους αγκώνες / τα χέρια διαδοχικά, ακόμη και αν οι επαφές προκύψουν κατά τη διάρκεια μίας ενέργειας.

9.2.2.2 Διαδοχικές επαφές: Στο πρώτο χτύπημα της ομάδας (εκτός της υποδοχής σερβίς) επιτρέπονται συνεχόμενες επαφές εφόσον οι επαφές θα γίνουν κατά τη διάρκεια μίας ενέργειας με την προϋπόθεση ότι δεν γίνεται με δάχτυλα.

9.2.2.3 Η μπάλα δεν πρέπει να πιαστεί ή να μεταφερθεί. Μπορεί να αναπηδήσει προς οποιαδήποτε κατεύθυνση.

9.2.2.4 Εκτεταμένες επαφές:

Σε αμυντική προσπάθεια hard driven ball, η επαφή της μπάλας μπορεί να επεκταθεί στιγμιαία, ακόμα και αν χρησιμοποιηθούν δάχτυλα.

#### 9.2.3 Εξαιρέσεις:

9.2.3.1 στο μπλοκ, συνεχόμενες επαφές από έναν ή περισσότερους παίκτες επιτρέπονται, εφόσον γίνουν κατά τη διάρκεια μίας ενέργειας,



9.2.3.2 στο πρώτο χτύπημα της ομάδας, εκτός αν γίνει με τα δάχτυλα που βρίσκονται ψηλότερα σε σχέση με τους καρπούς (overhand) (με εξαίρεση τον Κανονισμό 9.2.2.1), η μπάλα μπορεί να χτυπήσει σε διάφορα σημεία του σώματος διαδοχικά, εφόσον οι επαφές θα γίνουν κατά τη διάρκεια μιας ενέργειας.

9.2.3.3 σε ταυτόχρονη επαφή με την μπάλα πάνω από το φιλέ από τους δύο αντιπάλους οδηγεί σε εκτεταμένη επαφή, το παιχνίδι συνεχίζεται (η ομάδα υποδοχής έχει δικαίωμα για τρεις επαφές).

### 9.3 ΣΦΑΛΜΑΤΑ ΣΤΟ ΠΑΙΞΙΜΟ ΤΗΣ ΜΠΑΛΑΣ

9.3.1 ΤΕΣΣΕΡΑ ΧΤΥΠΗΜΑΤΑ: μία ομάδα χτυπά την μπάλα τέσσερις φορές πριν την επιστρέψει.

9.3.2 ΥΠΟΒΟΗΘΟΥΜΕΝΟ ΧΤΥΠΗΜΑ: ένας παίκτης υποβοηθείται από κάποιον συμπαίκτη ή κάποια κατασκευή/αντικείμενο εντός του αγωνιστικού χώρου για να χτυπήσει τη μπάλα μέσα στον αγωνιστικό χώρο.

9.3.3 ΠΙΑΣΤΟ: η μπάλα κρατιέται και /ή μεταφέρεται, δεν αναπηδά από το χτύπημα. (Εξαιρέσεις κανονισμοί 9.2.2.1 και 9.2.2.2).

9.3.4 ΔΙΠΛΗ ΕΠΑΦΗ: ένας παίκτης χτυπά την μπάλα δύο φορές διαδοχικά ή η μπάλα έρχεται σε επαφή με διαφορετικά μέρη του σώματος του διαδοχικά.

## 10. ΜΠΑΛΑ ΣΤΟ ΦΙΛΕ

### 10.1 ΜΠΑΛΑ ΠΟΥ ΔΙΑΣΧΙΖΕΙ ΤΟ ΦΙΛΕ

10.1.1 Η μπάλα που στέλνεται στο γήπεδο του αντιπάλου πρέπει να περάσει πάνω από το φιλέ εντός του οριοθετημένου διαστήματος. Το οριοθετημένο διάστημα είναι το μέρος του κάθετου επιπέδου του φιλέ το οποίο οριοθετείται ως εξής:

10.1.1.1 κάτω, από την κορυφή του φιλέ,

10.1.1.2 στα πλάγια, από τις αντένες και τη νοητή προέκτασή τους,

10.1.1.3 επάνω, από την οροφή ή κάποια άλλη κατασκευή (εάν υπάρχει).

10.1.2 Η μπάλα που έχει περάσει το κατακόρυφο επίπεδο του φιλέ προς την ελεύθερη ζώνη της αντίπαλης ομάδας ολικά ή μερικά έξω από το οριοθετημένο διάστημα, μπορεί να χτυπηθεί προς τα πίσω μέσα στα επιτρεπόμενα χτυπήματα της ομάδας, με τις προϋποθέσεις ότι:

10.1.2.1 Η μπάλα όταν παίζεται προς τα πίσω, διασχίζει το κατακόρυφο επίπεδο του φιλέ, ξανά ολικά ή μερικά έξω από το οριοθετημένο διάστημα, από την ίδια πλευρά του γηπέδου.

Η αντίπαλη ομάδα δεν επιτρέπεται να εμποδίσει αυτή την προσπάθεια.

10.1.3 Η μπάλα είναι "έξω" όταν διασχίσει εντελώς το διάστημα κάτω από το φιλέ.

10.1.4. Κάποιος παίκτης, όμως, επιτρέπεται να εισέλθει στο γήπεδο των αντιπάλων για να παίξει τη μπάλα προτού αυτή διασχίσει εντελώς το διάστημα κάτω από το φιλέ ή περάσει έξω από το οριοθετημένο διάστημα.

### 10.2 ΜΠΑΛΑ ΠΟΥ ΑΚΟΥΜΠΑ ΤΟ ΦΙΛΕ

Η μπάλα διασχίζοντας το φιλέ, επιτρέπεται να το αγγίξει.

### 10.3 ΜΠΑΛΑ ΣΤΟ ΦΙΛΕ

10.3.1 Μπάλα που χτυπά στο φιλέ μπορεί να επαναφερθεί μέσα στα όρια των τριών χτυπημάτων της ομάδας.

10.3.2 Εάν η μπάλα σχίσει το πλέγμα του φιλέ ή αν το ρίξει κάτω, η φάση ακυρώνεται και επαναλαμβάνεται.

## 11 ΠΑΙΚΤΗΣ ΣΤΟ ΦΙΛΕ

### 11.1 ΕΠΑΦΗ ΠΕΡΑ ΑΠΟ ΤΟ ΦΙΛΕ



11.1.1 Στο μπλοκ, ένας παίκτης επιτρέπεται να ακουμπήσει τη μπάλα πέρα από το φιλέ, με την προϋπόθεση ότι δεν εμποδίζει το παίξιμο του αντιπάλου πριν ή κατά τη διάρκεια του

επιθετικού χτυπήματος του αντιπάλου.

11.1.2 Μετά από επιθετικό χτύπημα, ο παίκτης επιτρέπεται να περάσει τα χέρια του πέρα από το φιλέ, με την προϋπόθεση ότι η επαφή με την μπάλα έγινε στο δικό του αγωνιστικό διάστημα.

11.2 ΠΕΡΑΣΜΑ ΣΤΟ ΓΗΠΕΔΟ ΚΑΙ / Ή ΤΗΝ ΕΛΕΥΘΕΡΗ ΖΩΝΗ ΤΩΝ ΑΝΤΙΠΑΛΩΝ

11.2.1 Επιτρέπεται ένας παίκτης να περάσει στο αντίπαλο γήπεδο και/ή ελεύθερη ζώνη, με την προϋπόθεση ότι δεν εμποδίζεται το παίξιμο του αντιπάλου.

11.3 ΕΠΑΦΗ ΜΕ ΤΟ ΦΙΛΕ

11.3.1 Η επαφή ενός παίκτη με το φιλέ ανάμεσα στις αντένες κατά τη διάρκεια της ενέργειας για να παίξει τη μπάλα, αποτελεί σφάλμα. Η ενέργεια να παίξει τη μπάλα περιλαμβάνει (μεταξύ άλλων) την απογείωση, το χτύπημα (ή την προσπάθεια για χτύπημα) και την προσγείωση με ασφάλεια, έτοιμος για νέα ενέργεια.

11.3.2 Οι παίκτες επιτρέπεται να ακουμπήσουν τους στυλοβάτες, τα σχοινιά ή οποιοδήποτε άλλο αντικείμενο έξω από τις αντένες συμπεριλαμβανομένου του ίδιου του φιλέ, με την προϋπόθεση ότι αυτή η ενέργεια δεν αποτελεί παρέμβαση στο παιχνίδι.

11.3.3 Όταν η μπάλα πηγαίνει στο φιλέ και αυτό προκαλεί επαφή του φιλέ με κάποιον αντίπαλο, τότε δεν υπάρχει σφάλμα.

11.4 ΣΦΑΛΜΑΤΑ ΠΑΙΚΤΩΝ ΣΤΟ ΦΙΛΕ

11.4.1 Ένας παίκτης ακουμπά την μπάλα ή κάποιον αντίπαλο στο χώρο των αντιπάλων πριν ή κατά τη διάρκεια του επιθετικού χτυπήματος των αντιπάλων.

11.4.2 Ένας παίκτης παρεμβαίνει στο παιχνίδι του αντιπάλου όταν εισέρχεται στον χώρο των αντίπαλων κάτω από το φιλέ.

11.4.3 Ένας παίκτης παρεμβαίνει στο παιχνίδι των αντιπάλων (μεταξύ άλλων):

1. όταν ακουμπά το φιλέ ανάμεσα στις αντένες ή την αντένα κατά την προσπάθειά του να παίξει τη μπάλα,
2. όταν χρησιμοποιεί το φιλέ ανάμεσα στις αντένες για να στηριχθεί ή βοηθηθεί στην προσπάθειά του
3. όταν δημιουργεί πλεονέκτημα εις βάρος του αντιπάλου ακουμπώντας το φιλέ,
4. όταν κάνει ενέργειες που παρεμποδίζουν την επιτρεπόμενη προσπάθεια των αντιπάλων να παίξουν τη μπάλα.
5. όταν πιάνει / κρατά το φιλέ.

Οι παίκτες που βρίσκονται κοντά στη μπάλα ενώ αυτή παίζεται ή που προσπαθούν να παίξουν τη μπάλα, θεωρείται ότι κάνουν ενέργεια για να παίξουν τη μπάλα, έστω και αν δεν έρχονται σε επαφή με τη μπάλα.

Παρόλ' αυτά, το άγγιγμα του φιλέ έξω από την αντένα δεν θα πρέπει να θεωρείται σαν σφάλμα (με εξαίρεση τον Κανονισμό 9.1.3.)

## 12. ΣΕΡΒΙΣ

Το σερβίς είναι η ενέργεια να τεθεί η μπάλα εντός παιδιάς, από τον σωστό παίκτη, που βρίσκεται στη ζώνη του σερβίς.

### 12.1 ΠΡΩΤΟ ΣΕΡΒΙΣ ΣΤΟ ΣΕΤ



12.1.1 Το πρώτο σερβίς ενός σετ εκτελείται από την ομάδα που καθορίζεται από την κλήρωση.

#### 12.2 ΣΕΙΡΑ ΣΕΡΒΙΣ

12.2.1 Οι παίκτες πρέπει να ακολουθούν τη σειρά στο σερβίς όπως αυτή είναι κατεγραμμένη στο φύλλο αγώνα.

12.2.2 Μετά το πρώτο σερβίς σε ένα σετ, ο παίκτης που θα σερβίρει καθορίζεται ως ακολούθως:

12.2.2.1 όταν η ομάδα που σερβίρει κερδίζει τη φάση, ο παίκτης που σέρβιρε προηγουμένως, θα σερβίρει ξανά,

12.2.2.2 όταν η ομάδα που έχει υποδοχή κερδίζει τη φάση, αποκτά το δικαίωμα να σερβίρει και ο παίκτης που δεν σέρβιρε τελευταίος, τώρα θα σερβίρει.

#### 12.3 ΕΞΟΥΣΙΟΔΟΤΗΣΗ ΓΙΑ ΣΕΡΒΙΣ

Ο διαιτητής εξουσιοδοτεί το σερβίς, αφού έχει ελέγξει ότι οι ομάδες είναι έτοιμες να αγωνιστούν και ότι ο παίκτης που θα σερβίρει έχει στην κατοχή του τη μπάλα.

#### 12.4 ΕΚΤΕΛΕΣΗ ΤΟΥ ΣΕΡΒΙΣ

12.4.1 Η μπάλα πρέπει να χτυπηθεί με μια παλάμη ή οποιοδήποτε σημείο του βραχίονα αφού έχει ριχθεί ή απελευθερωθεί από το(α) χέρι(α).

12.4.2 Μόνο μία φορά επιτρέπεται να ριχθεί ή να απελευθερωθεί η μπάλα. Το παίξιμο της με τα χέρια επιτρέπεται.

12.4.3 Ο παίκτης που σερβίρει μπορεί να κινείται ελεύθερα μέσα στη ζώνη του σερβίς. Τη στιγμή του χτυπήματος του σερβίς ή της απογείωσης για ένα σερβίς με άλμα, ο παίκτης που σερβίρει δεν πρέπει να ακουμπήσει το γήπεδο (συμπεριλαμβανομένης και της τελικής γραμμής) ή το έδαφος εκτός της ζώνης του σερβίς. Το πόδι του δεν επιτρέπεται να πάει κάτω από την τελική γραμμή.

Μετά το χτύπημα, ο παίκτης επιτρέπεται να πατήσει, ή να προσγειωθεί έξω από τη ζώνη του σερβίς, ή μέσα στο γήπεδο. Στην περίπτωση που η γραμμή μετακινηθεί λόγω του χιονιού που σπρώχθηκε από τον παίκτη που εκτέλεσε το σερβίς, αυτό δεν θεωρείται σφάλμα.

12.4.4 Ο παίκτης που σερβίρει πρέπει να χτυπήσει την μπάλα μέσα σε 5 δευτερόλεπτα από το σφύριγμα του διαιτητή για σερβίς.

12.4.5 Το σερβίς που εκτελείται πριν το σφύριγμα του διαιτητή ακυρώνεται και επαναλαμβάνεται.

12.4.6 Εάν η μπάλα, αφού έχει πεταχτεί ή απελευθερωθεί από τον παίκτη που σερβίρει, πέσει στο έδαφος χωρίς να την ακουμπήσει ή να την πιάσει ο παίκτης που σερβίρει, αυτό θεωρείται σαν σερβίς.

12.4.7 Δεν επιτρέπεται άλλη προσπάθεια για σερβίς.

#### 12.5 ΠΡΟΠΕΤΑΣΜΑ

12.5.1 Παίκτης της ομάδας που σερβίρει δεν πρέπει να εμποδίζει τους αντιπάλους του, με ατομικό προπέτασμα, από το να βλέπουν τον παίκτη που σερβίρει και την τροχιά της μπάλας.

12.5.2 Ένας παίκτης της ομάδας που σερβίρει πραγματοποιεί προπέτασμα με το να κουνά τα χέρια, να πηδά ή να κινείται πλάγια κατά την εκτέλεση του σερβίς για να κρύψει τον παίκτη που σερβίρει και την τροχιά της μπάλας μέχρι η μπάλα να φτάσει το κατακόρυφο επίπεδο του φιλέ.

#### 12.6 ΣΦΑΛΜΑΤΑ ΚΑΤΑ ΤΗ ΔΙΑΡΚΕΙΑ ΤΟΥ ΣΕΡΒΙΣ

##### 12.6.1 Σφάλματα στο σερβίς



Τα ακόλουθα σφάλματα οδηγούν σε αλλαγή του σερβίς. Ο παίκτης που σερβίρει:

12.6.1.1 παραβιάζει τη σειρά του σερβίς,

12.6.1.2 δεν εκτελεί το σερβίς σωστά,

12.6.2 Σφάλματα μετά το χτύπημα στο σερβίς. Αφού η μπάλα έχει χτυπηθεί σωστά, το σερβίς μετατρέπεται σε σφάλμα εάν η μπάλα:

12.6.2.1 ακουμπήσει κάποιον παίκτη της ομάδας που σερβίρει ή δεν περάσει το κατακόρυφο επίπεδο του φιλέ εξ' ολοκλήρου μέσα από το οριοθετημένο διάστημα,

12.6.2.2 καταλήξει "έξω",

12.6.2.3 περάσει πάνω από προπέτασμα.

### 13. ΕΠΙΘΕΤΙΚΟ ΧΤΥΠΗΜΑ

#### 13.1 ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ ΕΠΙΘΕΤΙΚΟΥ ΧΤΥΠΗΜΑΤΟΣ

13.1.1 Όλες οι ενέργειες που κατευθύνουν την μπάλα προς τους αντιπάλους, εκτός από το σερβίς και το μπλοκ, θεωρούνται επιθετικά χτύπηματα.

13.1.2 Ένα επιθετικό χτύπημα ολοκληρώνεται τη στιγμή που η μπάλα διασχίζει εξ' ολοκλήρου το κατακόρυφο επίπεδο του φιλέ ή όταν έρχεται σε επαφή με έναν αντίπαλο.

13.1.3 Οποιοσδήποτε παίκτης επιτρέπεται να ολοκληρώσει ένα επιθετικό χτύπημα από οποιοδήποτε ύψος, με την προϋπόθεση ότι η επαφή με την μπάλα έγινε στο δικό του αγωνιστικό διάστημα (με εξαίρεση τους Κανονισμούς 13.2.4 και 13.2.5).

#### 13.2 ΣΦΑΛΜΑΤΑ ΣΤΟ ΕΠΙΘΕΤΙΚΟ ΧΤΥΠΗΜΑ

13.2.1 Ένας παίκτης χτυπά την μπάλα μέσα στο αγωνιστικό διάστημα της αντίπαλης ομάδας.

13.2.2 Ένας παίκτης χτυπά την μπάλα "έξω".

13.2.3 Ένας παίκτης ολοκληρώνει ένα επιθετικό χτύπημα ενεργώντας με ανοικτά δάκτυλα ή χρησιμοποιώντας τις άκρες των δακτύλων του που δεν είναι άκαμπτες και μαζί.

13.2.4 Ένας παίκτης ολοκληρώνει ένα επιθετικό χτύπημα στο σερβίς των αντιπάλων, όταν η μπάλα είναι ολόκληρη πάνω από την κορυφή του φιλέ.

13.2.5 Ένας παίκτης ολοκληρώνει ένα επιθετικό χτύπημα με πάσα με τα δάκτυλα να βρίσκονται ψηλότερα σε σχέση με τους καρπούς (overhand), η οποία δεν έχει κάθετη τροχιά προς τη γραμμή των ώμων του. Εξαίρεση αποτελεί η περίπτωση όπου ο παίκτης προσπαθεί να κάνει πάσα στον συμπαίχτη του.

### 14. ΜΠΛΟΚ

#### 14.1 ΜΠΛΟΚ

14.1.1 Μπλοκ είναι η ενέργεια των παικτών κοντά στο φιλέ να εμποδίσουν τη μπάλα που έρχεται από την αντίπαλη ομάδα εκτείνοντας το σώμα τους ψηλότερα από την κορυφή του φιλέ, ανεξάρτητα από το ύψος της επαφής της μπάλας. Κατά τη στιγμή της επαφής με την μπάλα, ένα μέρος του σώματος πρέπει να είναι ψηλότερα από την κορυφή του φιλέ.

14.1.2 Προσπάθεια για μπλοκ

Προσπάθεια για μπλοκ είναι η ενέργεια του μπλοκ χωρίς να υπάρξει επαφή με την μπάλα.

14.1.3 Ολοκληρωμένο μπλοκ

Ένα μπλοκ ολοκληρώνεται όταν η μπάλα έρχεται σε επαφή με έναν μπλοκέρ.

14.1.4 Ομαδικό μπλοκ

Ένα ομαδικό μπλοκ εκτελείται από δύο παίκτες ο ένας κοντά στον άλλο, και ολοκληρώνεται όταν ένας από αυτούς ακουμπήσει τη μπάλα.

#### 14.2 ΕΠΑΦΗ ΣΤΟ ΜΠΛΟΚ

Διαδοχικές (γρήγορες και συνεχείς) επαφές με την μπάλα επιτρέπεται να γίνουν από έναν ή περισσότερους μπλοκέρ, με την προϋπόθεση ότι οι επαφές γίνονται κατά τη διάρκεια μί-





ας ενέργειας. Αυτές μετρούν σαν ένα χτύπημα της ομάδας. Αυτές οι επαφές μπορούν να γίνουν με οποιοδήποτε μέρος του σώματος.

#### 14.3 ΜΠΛΟΚ ΣΤΟ ΓΗΠΕΔΟ ΤΟΥ ΑΝΤΙΠΑΛΟΥ

Στο μπλοκ, ο παίκτης μπορεί να τοποθετήσει τα χέρια του και τους βραχίονες του πέρα από το φιλέ, με την προϋπόθεση ότι αυτή η ενέργεια δεν παρεμβαίνει στο παιχνίδι της αντίπαλης ομάδας. Όμως, δεν επιτρέπεται να ακουμπήσει τη μπάλα πέραν από το φιλέ, μέχρις ότου κάποιος αντίπαλος πραγματοποιήσει ένα επιθετικό χτύπημα.

#### 14.4 ΜΠΛΟΚ ΚΑΙ ΧΤΥΠΗΜΑΤΑ ΟΜΑΔΑΣ

14.4.1 Η επαφή στο μπλοκ μετρά στα χτυπήματα της ομάδας. Συνεπώς, μετά από μια επαφή στο μπλοκ, μια ομάδα έχει μόνο ακόμα δύο χτυπήματα.

14.4.2 Το πρώτο χτύπημα μετά από το μπλοκ μπορεί να γίνει από οποιονδήποτε παίκτη, συμπεριλαμβανομένου και εκείνου που ακούμπησε την μπάλα κατά τη διάρκεια του μπλοκ.

#### 14.5 ΜΠΛΟΚ ΣΤΟ ΣΕΡΒΙΣ

Το μπλοκ στο σερβίς των αντιπάλων απαγορεύεται.

#### 14.6 ΣΦΑΛΜΑΤΑ ΣΤΟ ΜΠΛΟΚ

14.6.1 Ο μπλοκέρ ακουμπά την μπάλα που βρίσκεται στο χώρο των αείτε πριν είτε ταυτόχρονα με το επιθετικό χτύπημα των αντιπάλων.

14.6.2 Το μπλοκ στο αντίπαλο διάστημα έξω από την αντένα.

14.6.3 Μπλοκ στο σερβίς των αντιπάλων.

14.6.4 Η μπάλα από το μπλοκ καταλήγει "έξω".

## ΚΕΦΑΛΑΙΟ 5 ΔΙΑΚΟΠΕΣ, ΚΑΘΥΣΤΕΡΗΣΕΙΣ ΚΑΙ ΔΙΑΛΕΙΜΜΑΤΑ

### 15.ΔΙΑΚΟΠΕΣ

Διακοπή του αγώνα θεωρείται ο χρόνος ανάμεσα σε μια ου ολοκληρωμένη φάση και στο σφύριγμα του 1 διαιτητή για το επόμενο σέρβις.

Οι μόνες κανονικές διακοπές σε έναν αγώνα είναι τα ΤΑΪΜ-ΑΟΥΤ.

#### 15.1 ΑΡΙΘΜΟΣ ΚΑΝΟΝΙΚΩΝ ΔΙΑΚΟΠΩΝ ΑΓΩΝΑ

Κάθε ομάδα δικαιούται το μέγιστο ένα τάιμ-άουτ σε κάθε σετ

#### 15.2 ΔΙΑΔΟΧΙΚΕΣ ΔΙΑΚΟΠΕΣ ΑΓΩΝΑ

15.2.1 Αιτήματα για τάιμ-άουτ από τις δύο ομάδες μπορούν να διαδεχθούν το ένα το άλλο, κατά τη διάρκεια μιας διακοπής.

15.2.2 Δεν υπάρχουν αλλαγές

#### 15.3 ΑΙΤΗΜΑΤΑ ΓΙΑ ΚΑΝΟΝΙΚΕΣ ΔΙΑΚΟΠΕΣ ΑΓΩΝΑ

Κανονικές διακοπές αγώνα επιτρέπεται να ζητηθούν μόνο από τον αρχηγό.

#### 15.4 ΤΑΪΜ-ΑΟΥΤ

15.4.1 Τα αιτήματα για τάιμ-άουτ πρέπει να γίνονται υποδεικνύοντας το αντίστοιχο χειροσήμα, όταν η μπάλα βρίσκεται εκτός παιδιάς και πριν το σφύριγμα για σέρβις. Όλα τα αιτούμενα τάιμ-άουτ διαρκούν 30 δευτερόλεπτα.

15.4.2 Κατά τη διάρκεια όλων των κανονικών διακοπών του αγώνα και στα διαστήματα ανάμεσα στα σετ, οι παίκτες πρέπει να πάνε στην καθορισμένη περιοχή τους.



## 15.5 ΑΝΤΙΚΑΝΟΝΙΚΑ ΑΙΤΗΜΑΤΑ

Μεταξύ άλλων, είναι αντικανονικό να ζητηθεί τάιμ-άουτ:

15.5.1 κατά τη διάρκεια μιας φάσης ή τη στιγμή, ή μετά το σφύριγμα για σερβίς,

15.5.2 από μη εξουσιοδοτημένο μέλος της ομάδας,

15.5.3 αφού έχει εξαντληθεί ο επιτρεπόμενος αριθμός των τάιμ-άουτ.

15.5.4 Κάθε αντικανονικό αίτημα, το οποίο δεν επηρεάζει ή καθυστερεί τον αγώνα, θα απορρίπτεται, χωρίς κάποια τιμωρία, εκτός και αν επαναληφθεί κατά την διάρκεια του ίδιου αγώνα.

15.5.5 Οποιοδήποτε άλλο αντικανονικό αίτημα στον αγώνα από την ίδια ομάδα αποτελεί καθυστέρηση.

## 16. ΚΑΘΥΣΤΕΡΗΣΕΙΣ ΑΓΩΝΑ

### 16.1 ΤΥΠΟΙ ΚΑΘΥΣΤΕΡΗΣΕΩΝ

Μια αντικανονική ενέργεια ομάδας η οποία εμποδίζει τη συνέχιση του αγώνα, θεωρείται καθυστέρηση και περιλαμβάνει μεταξύ άλλων:

16.1.1 παράταση των τάιμ-άουτ, μετά από εντολή για συνέχιση του αγώνα.

16.1.2 επανάληψη αντικανονικού αιτήματος

16.1.3 καθυστέρηση του αγώνα (ο μεγαλύτερος χρόνος από το τέλος μιας φάσης μέχρι το σφύριγμα για σερβίς θα πρέπει να είναι 12 δευτερόλεπτα υπό κανονικές αγωνιστικές συνθήκες),

16.1.4 καθυστέρηση του αγώνα από ένα μέλος της ομάδας.

### 16.2 ΤΙΜΩΡΙΕΣ ΚΑΘΥΣΤΕΡΗΣΕΩΝ

16.2.1 Η "προειδοποίηση καθυστέρησης" και η "ποινή καθυστέρησης" είναι ομαδικές τιμωρίες.

16.2.1.1 Οι τιμωρίες καθυστέρησης παραμένουν σε ισχύ όλο τον αγώνα.

16.2.1.2 Όλες οι τιμωρίες καθυστέρησης καταγράφονται στο φύλλο αγώνα.

16.2.2 Η πρώτη καθυστέρηση στον αγώνα από κάποιο μέλος της ομάδας τιμωρείται με "ΠΡΟΕΙΔΟΠΟΙΗΣΗ ΚΑΘΥΣΤΕΡΗΣΗΣ".

16.2.3 Η δεύτερη και οι επόμενες καθυστερήσεις κάθε τύπου από οποιοδήποτε μέλος της ίδιας ομάδας στον ίδιο αγώνα, συνιστούν σφάλμα και τιμωρούνται με μια "ΠΟΙΝΗ ΚΑΘΥΣΤΕΡΗΣΗΣ": πόντος και σερβίς στους αντιπάλους.

16.2.4 Τιμωρίες καθυστέρησης που επιβάλλονται πριν ή μεταξύ των σετ, ισχύουν στο επόμενο σετ.

## 17. ΚΑΤ' ΕΞΑΙΡΕΣΗ ΔΙΑΚΟΠΕΣ ΑΓΩΝΑ

### 17.1 ΤΡΑΥΜΑΤΙΣΜΟΣ/ ΑΣΘΕΝΕΙΑ

17.1.1 Σε περίπτωση σοβαρού ατυχήματος ενώ η μπάλα βρίσκεται εντός παιδιάς, ο διαιτητής πρέπει να σταματήσει τον αγώνα αμέσως και να επιτρέψει την είσοδο ιατρικής βοήθειας στο γήπεδο.

Η φάση ακολούθως επαναλαμβάνεται.

17.1.2 Στον τραυματισμένο παίκτη δίνονται το μέγιστον 5 λεπτά χρόνου ανάρρωσης, μια φορά στον αγώνα. Ο διαιτητής πρέπει να επιτρέψει στο διαπιστευμένο ιατρικό προσωπικό να μπει στον αγωνιστικό χώρο ος για να περιθάλψει τον παίκτη. Μόνο ο διαιτητής μπορεί να επιτρέψει στον παίκτη να φύγει από τον αγωνιστικό χώρο χωρίς ποινή. Όταν η περίθαλψη ολοκληρωθεί ή όταν δεν μπορεί να παρασχεθεί, ο αγώνας πρέπει να συνεχιστεί. Ο διαιτητής θα σφυρίξει και θα ζητήσει από τον παίκτη να συνεχίσει. Σε αυτό το σημείο, μόνο ο παίκτης μπορεί να κρίνει κατά πόσο είναι ικανός να συνεχίσει να αγωνίζεται.



17.1.3 Εάν ο παίκτης δεν συνέλθει ή δεν επιστρέψει στον αγωνιστικό χώρο με τη λήξη του χρόνου ανάρρωσης, η ομάδα του μένει ελλιπής.

17.1.4 Σε εξαιρετικές περιπτώσεις, ο γιατρός της διοργάνωσης μπορεί να αντιταχθεί στην επιστροφή ενός τραυματισμένου παίκτη.

17.1.5 Σημείωση: ο χρόνος ανάρρωσης θα αρχίσει όταν το(α) διαπιστευμένο(α) μέλος(η) της ομάδας του ιατρικού προσωπικού της διοργάνωσης φτάσει(ουν) στο γήπεδο για να περιθάλψει(ουν) τον παίκτη. Σε περίπτωση που δεν υπάρχει διαπιστευμένο ιατρικό προσωπικό, ή σε περιπτώσεις που ο παίκτης επιλέξει να έχει περίθαλψη από το δικό του ιατρικό προσωπικό, ο χρόνος θα αρχίσει από τη στιγμή που ο διαιτητής εξουσιοδοτήσει την έναρξη του χρόνου ανάρρωσης.

## 17.2 ΕΞΩΤΕΡΙΚΗ ΠΑΡΕΜΒΑΣΗ

Αν υπάρξει εξωτερική παρέμβαση κατά τη διάρκεια του αγώνα, ο αγώνας θα πρέπει να σταματήσει και η φάση να επαναληφθεί.

## 17.3 ΠΑΡΑΤΕΤΑΜΕΝΕΣ ΔΙΑΚΟΠΕΣ

17.3.1 Αν απρόβλεπτες καταστάσεις διακόψουν τον αγώνα, ο διαιτητής, ο διοργανωτής και η Επιτροπή Ελέγχου, αν υπάρχει, θα αποφασίσουν για τα μέτρα που θα πρέπει να ληφθούν, ώστε να επανέρθουν οι φυσιολογικές συνθήκες.

17.3.2 Σε περίπτωση που συμβούν μία ή περισσότερες διακοπές, που δεν υπερβαίνουν σε συνολικό χρόνο τις 4 ώρες, το παιχνίδι θα συνεχιστεί με το υφιστάμενο σκορ, ασχέτως εάν θα συνεχιστεί στο ίδιο ή σε διαφορετικό γήπεδο.

17.3.3 Αν συμβούν μία ή περισσότερες διακοπές που υπερβαίνουν συνολικά τις 4 ώρες, τότε ολόκληρος ο αγώνας θα επαναληφθεί.

## 18. ΔΙΑΛΕΙΜΜΑΤΑ ΚΑΙ ΑΛΛΑΓΕΣ ΓΗΠΕΔΩΝ

### 18.1 ΔΙΑΛΕΙΜΜΑΤΑ

18.1.1 Διάλειμμα είναι η διακοπή μεταξύ των σετ. Όλα τα διαλείμματα διαρκούν ένα λεπτό. Κατά τη διάρκεια αυτής της χρονικής περιόδου, πραγματοποιείται η αλλαγή των γηπέδων (εφόσον έχει ζητηθεί) και καταγράφεται η σειρά του σερβίς για τις δύο ομάδες στο φύλλο αγώνα.

Κατά τη διάρκεια του διαστήματος πριν από το καθοριστικό σετ, οι διαιτητές εκτελούν κλήρωση σύμφωνα με τον Κανονισμό 7.1.

### 18.2 ΑΛΛΑΓΕΣ ΓΗΠΕΔΟΥ

18.2.1 Οι ομάδες αλλάζουν γήπεδα κάθε 7 κερδισμένους πόντους σε όλα τα σετ.

18.2.2 Κατά τη διάρκεια των αλλαγών γηπέδων οι ομάδες πρέπει να αλλάζουν γήπεδα αμέσως χωρίς καθυστέρηση.

Αν η αλλαγή δεν πραγματοποιηθεί τη σωστή στιγμή, τότε θα πραγματοποιηθεί μόλις γίνει αντιληπτό το λάθος.

Το σκορ κατά τη στιγμή της αλλαγής παραμένει το ίδιο.

## ΚΕΦΑΛΑΙΟ 6 ΣΥΜΠΕΡΙΦΟΡΑ ΣΥΜΜΕΤΕΧΟΝΤΩΝ

### 19. ΑΠΑΙΤΟΥΜΕΝΗ ΣΥΜΠΕΡΙΦΟΡΑ

#### 19.1 ΑΘΛΗΤΙΚΗ ΣΥΜΠΕΡΙΦΟΡΑ

19.1.1 Οι συμμετέχοντες πρέπει να γνωρίζουν τους "Επίσημους Κανονισμούς Σνόου Βόλεϊ" και να συμμορφώνονται με αυτούς.



19.1.2 Οι συμμετέχοντες πρέπει να δέχονται τις αποφάσεις των διαιτητών με αθλητική συμπεριφορά, χωρίς να τις αμφισβητούν.

Σε περίπτωση αμφιβολίας, διευκρίνιση μπορεί να ζητηθεί μόνο μέσω του αρχηγού.

19.1.3 Οι συμμετέχοντες πρέπει να απέχουν από ενέργειες ή συμπεριφορές, που αποσκοπούν στο να επηρεάσουν τις αποφάσεις των διαιτητών ή να καλύψουν σφάλματα της ομάδας τους.

## 19.2 ΕΥ ΑΓΩΝΙΖΕΣΘΑΙ

19.2.1 Οι συμμετέχοντες πρέπει να συμπεριφέρονται κόσμια και με σεβασμό προς το πνεύμα του ευ αγωνίζεσθαι, όχι μόνο προς τους διαιτητές, αλλά επίσης προς τους επισήμους, τους αντιπάλους, τους συμπαίκτες τους και τους θεατές.

19.2.2 Η επικοινωνία μεταξύ των μελών μιας ομάδας, κατά τη διάρκεια του αγώνα, επιτρέπεται.

## 20. ΚΑΚΗ ΣΥΜΠΕΡΙΦΟΡΑ ΚΑΙ ΟΙ ΤΙΜΩΡΙΕΣ ΤΗΣ

### 20.1 ΕΛΑΧΙΣΤΗ ΑΓΕΝΗΣ ΣΥΜΠΕΡΙΦΟΡΑ

Ελάχιστου επιπέδου κακή συμπεριφορά δεν οδηγεί σε τιμωρία. Είναι ου καθήκον του διαιτητή να αποτρέψει τις ομάδες να φτάσουν στο επίπεδο των τιμωριών. Αυτό γίνεται σε δύο στάδια:

Στάδιο 1: απευθύνοντας προφορική προειδοποίηση μέσω του αρχηγού,

Στάδιο 2: με τη χρήση της ΚΙΤΡΙΝΗΣ ΚΑΡΤΑΣ σε μέλος της ομάδας. Αυτή η επίσημη προειδοποίηση δεν αποτελεί τιμωρία αλλά μια ένδειξη ότι το μέλος της ομάδας (και κατά προέκταση η ομάδα) έχει φτάσει στο επίπεδο τιμωριών για τον αγώνα. Καταγράφεται στο φύλλο αγώνα αλλά δεν έχει άμεσες συνέπειες.

### 20.2 ΚΑΚΗ ΣΥΜΠΕΡΙΦΟΡΑ ΠΟΥ ΣΥΝΕΠΑΓΕΤΑΙ ΤΙΜΩΡΙΑ

Η ανάρμοστη συμπεριφορά από ένα μέλος μιας ομάδας προς μέλη του σώματος της διαιτησίας, αντιπάλους, συμπαίκτες ή θεατές χωρίζεται σε τρεις κατηγορίες ανάλογα με τη σοβαρότητα του παραπτώματος.

20.2.1 Αναιδής συμπεριφορά: ενέργεια αντίθετη τους καλούς τρόπους ή τις ηθικές αρχές.

20.2.2 Προσβλητική συμπεριφορά: δυσφημιστικές ή υβριστικές λέξεις ή χειρονομίες ή οποιοδήποτε ενέργεια έκφρασης περιφρόνησης.

20.2.3 Επίθεση: πραγματική σωματική επίθεση ή επιθετική ή απειλητική συμπεριφορά.

### 20.3 ΚΛΙΜΑΚΑ ΤΙΜΩΡΙΩΝ

Σύμφωνα με την κρίση του διαιτητή και ανάλογα με τη σοβαρότητα του παραπτώματος, οι τιμωρίες που επιβάλλονται και καταγράφονται στο φύλλο αγώνα, είναι: **Ποινή, Αποβολή ή Αποκλεισμός.**

20.3.1 **Ποινή** Για αναιδή συμπεριφορά ή για την πρώτη επανάληψη αγενούς συμπεριφοράς στο ίδιο σετ από τον ίδιο παίκτη. Σε κάθε μια από τις δύο περιπτώσεις, η ομάδα τιμωρείται με έναν πόντο και σερβίς στους αντίπαλους. Η τρίτη αγενής συμπεριφορά από παίκτη στο ίδιο σετ τιμωρείται με αποβολή. Τιμωρίες αγενούς συμπεριφοράς μπορούν όμως να δοθούν στον ίδιο παίκτη σε μεταγενέστερα σετ.

20.3.2 **Αποβολή** Η πρώτη προσβλητική συμπεριφορά μέλους ομάδας, τιμωρείται με αποβολή. Ο παίκτης που τιμωρείται με αποβολή θα πρέπει να εγκαταλείψει την αγωνιστική περιοχή και η ομάδα του μένει ελλιπής για το σετ.



**20.3.3 Αποκλεισμός** Η πρώτη σωματική επίθεση ή υπονοούμενη ή απειλούμενη έκφραση επιθετικότητας τιμωρείται με αποκλεισμό. Ο παίκτης που τιμωρείται με αποκλεισμό θα πρέπει να εγκαταλείψει την αγωνιστική περιοχή και η ομάδα του μένει ελλιπής για τον αγώνα.

Η κακή συμπεριφορά τιμωρείται όπως φαίνεται στην κλίμακα τιμωριών.

#### 20.4 ΚΑΚΗ ΣΥΜΠΕΡΙΦΟΡΑ ΠΡΙΝ ΚΑΙ ΜΕΤΑΞΥ ΤΩΝ ΣΕΤ

Κάθε κακή συμπεριφορά, που συμβαίνει πριν ή μεταξύ των σετ, τιμωρείται σύμφωνα με την κλίμακα τιμωριών και η τιμωρία εφαρμόζεται στο επόμενο σετ.

#### 20.5 ΣΥΝΟΨΗ ΤΩΝ ΚΑΚΩΝ ΣΥΜΠΕΡΙΦΟΡΩΝ ΚΑΙ ΤΩΝ ΚΑΡΤΩΝ

Προειδοποίηση: καμία τιμωρία – Στάδιο 1: προφορική προειδοποίηση

Στάδιο 2: υπόδειξη Κίτρινης κάρτας

Ποινή: τιμωρία – υπόδειξη Κόκκινης κάρτας

Αποβολή: τιμωρία – υπόδειξη Κόκκινης + Κίτρινης κάρτας μαζί

Αποκλεισμός: τιμωρία – υπόδειξη Κόκκινης + Κίτρινης κάρτας ξεχωριστά.

### ΜΕΡΟΣ 2 - ΤΜΗΜΑ 2: ΟΙ ΔΙΑΙΤΗΤΕΣ, ΤΑ ΚΑΘΗΚΟΝΤΑ ΚΑΙ ΟΙ ΕΠΙΣΗΜΕΣ ΧΕΙΡΟΣΗΜΑΝΣΕΙΣ

#### ΚΕΦΑΛΑΙΟ 7 ΔΙΑΙΤΗΤΕΣ

#### 21. ΣΩΜΑ ΔΙΑΙΤΗΤΩΝ ΚΑΙ ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΕΣ

##### 21.1 ΣΥΝΘΕΣΗ

Το σώμα των διαιτητών ενός αγώνα, αποτελείται από τους παρακάτω:

α) διαιτητή,

β) τον σημειωτή,

Η θέση τους φαίνεται στο Διάγραμμα 8.

##### 21.2 ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΕΣ

21.2.1 Μόνο ο διαιτητής μπορεί να χρησιμοποιεί σφυρίχτρα κατά τη διάρκεια του αγώνα:

21.2.1.1 ο διαιτητής δίνει το σήμα για το σερβίς που ξεκινά μια φάση,

21.2.1.2 ο διαιτητής δίνει το σύνθημα του τέλους της φάσης, με την προϋπόθεση ότι είναι σίγουρος πως έχει συμβεί κάποιο σφάλμα και έχει διαπιστώσει το είδος του.

21.2.2 ο διαιτητής μπορεί να σφυρίξει όταν η μπάλα βρίσκεται εκτός παιδιάς για να υποδείξει ότι εγκρίνει ή απορρίπτει κάποιο αίτημα μίας ομάδας.

21.2.3 Αμέσως μετά το σφύριγμα του διαιτητή για την ολοκλήρωση μιας φάσης, ο διαιτητής πρέπει να δείξει με την επίσημη χειροσήμανση:

21.2.3.1 Μετά το σφύριγμα του σφάλματος ο διαιτητής θα δείξει με τη σειρά:

1. την ομάδα που θα σερβίρει,

2. το είδος του σφάλματος,

3. τον(τους) αθλητή(ές) που υπέπεσε(αν) σε σφάλμα (αν είναι αναγκαίο).

21.2.3.2 Σε περίπτωση διπλού σφάλματος και ο διαιτητής δείχνει κατά σειρά:

α. το είδος του σφάλματος,

β. τους παίκτες που υπέπεσαν σε σφάλμα (αν είναι αναγκαίο),

Την ομάδα που θα σερβίρει υποδεικνύεται από τον διαιτητή.

#### 22. ΔΙΑΙΤΗΤΗΣ



## 22.1 ΘΕΣΗ

Ο διαιτητής εκτελεί τα καθήκοντά του/της όρθιος/α πάνω στη σκάλα του/της διαιτητή που είναι τοποθετημένη στο ένα άκρο του φιλέ απέναντι από τον σημειωτή. Τα μάτια του/της πρέπει να βρίσκονται περίπου 50εκ. πάνω από το φιλέ.

## 22.2 ΔΙΚΑΙΟΔΟΣΙΑ

22.2.1 Ο διαιτητής διευθύνει τον αγώνα από την αρχή έως το τέλος του. Έχει την εξουσία πάνω σε όλα τα μέλη του σώματος των διαιτητών και στα μέλη των ομάδων.

Κατά τη διάρκεια του αγώνα οι αποφάσεις του/της είναι οριστικές. Έχει την εξουσία να απορρίπτει τις αποφάσεις των άλλων μελών του σώματος των διαιτητών, αν αντιληφθεί ότι έχουν κάνει λάθος.

Μπορεί ακόμη και να αντικαταστήσει ένα άλλο μέλος του σώματος των διαιτητών, το οποίο δεν εκτελεί τα καθήκοντά του/της σωστά.

22.2.2 Ελέγχει επίσης την εργασία των επαναφορέων της μπάλας.

22.2.3 Έχει την εξουσία να αποφασίζει για κάθε θέμα που αφορά στον αγώνα, συμπεριλαμβανομένων και των θεμάτων που δεν αναφέρονται στους Κανονισμούς.

22.2.4 Δεν επιτρέπει καμιά συζήτηση για τις αποφάσεις του/της.

Όμως, μετά από αίτημα του αρχηγού, ο διαιτητής θα δώσει επεξήγηση για την εφαρμογή και ερμηνεία των κανονισμών στους οποίους βασίστηκε η απόφασή του/της

22.2.5 Ο διαιτητής είναι υπεύθυνος για να αποφασίσει πριν και κατά τη διάρκεια του αγώνα αν ο αγωνιστικός χώρος και οι συνθήκες ανταποκρίνονται στις απαιτήσεις του αγώνα.

22.2.6 Δίνει εξουσιοδότηση για τάιμ-άουτ και αλλαγές γηπέδων, ελέγχει τη διάρκεια τους και απορρίπτει αντικανονικά αιτήματα.

22.2.7 Ελέγχει τον αριθμό των τάιμ-άουτ που χρησιμοποιήθηκαν από κάθε ομάδα και αναφέρει στους παίκτες που τους αφορά μετά την ολοκλήρωση του τάιμ-άουτ τους.

22.2.8 Σε περίπτωση τραυματισμού αθλητή ο διαιτητής εξουσιοδοτεί την έναρξη και βοηθά στον έλεγχο του χρόνου ανάρρωσης.

22.2.9 Ελέγχει κατά τη διάρκεια του αγώνα, ότι οι μπάλες ανταποκρίνονται ακόμη στις προδιαγραφές των κανονισμών.

22.2.10 Διεξάγει την κλήρωση ανάμεσα στο 2 και το 3 σετ εάν παραστεί ανάγκη. Ακολούθως θα πρέπει να μεταβιβάσει όλες τις σχετικές πληροφορίες στον σημειωτή.

## 22.3 ΚΑΘΗΚΟΝΤΑ

22.3.1 Πριν από τον αγώνα, ο διαιτητής:

22.3.1.1 επιθεωρεί τις συνθήκες του αγωνιστικού χώρου, τις μπάλες και τον άλλον εξοπλισμό,

22.3.1.2 κάνει την κλήρωση με τους αρχηγούς των ομάδων,

22.3.1.3 ελέγχει την προθέρμανση των ομάδων,

22.3.2 Κατά την διάρκεια του αγώνα, έχει την εξουσία:

22.3.2.1 να προειδοποιήσει τις ομάδες,

22.3.2.2 να τιμωρήσει για παραπτώματα και καθυστερήσεις,

22.3.2.3 να αποφασίσει για:

1. λάθη του παίκτη που σερβίρει και το προπέτασμα της ομάδας που σερβίρει,
2. τα λάθη στο παίξιμο της μπάλας,
3. τα λάθη πάνω από το φιλέ και την αντικανονική επαφή παίκτη με το φιλέ,
4. την μπάλα που διασχίζει εξ' ολοκλήρου το επίπεδο κάτω από το φιλέ,
5. παρέμβαση λόγω περάσματος στο γήπεδο των αντιπάλων και στο χώρο κάτω από το φιλέ,
6. την επαφή της μπάλας με κάποιο εξωτερικό αντικείμενο,



7. την μπάλα που διασχίζει ολικά ή μερικά το φιλέ έξω από το οριοθετημένο διάστημα προς το γήπεδο των αντιπάλων ή αγγίζει την αντένα από την πλευρά του/της, συμπεριλαμβανομένου και κατά την εκτέλεση του σερβίς,

8. τη μπάλα που επαναφέρεται εντελώς από την πλευρά του αντίπαλου κάτω από το φιλέ

22.3.3 Στο τέλος του αγώνα, ελέγχει και υπογράφει το φύλλο αγώνα.

## 23 ΣΗΜΕΙΩΤΗΣ

### 23.1 ΘΕΣΗ

Ο σημειωτής εκτελεί τα καθήκοντά του/της, καθισμένος στο τραπέζι της γραμματείας στην αντίθετη πλευρά του γηπέδου και με πρόσωπο ο στον διαιτητή.

### 23.2 ΚΑΘΗΚΟΝΤΑ

Συμπληρώνει το φύλλο αγώνα σύμφωνα με τους Κανονισμούς, σε ο συνεργασία με τον διαιτητή.

Επικοινωνεί με σήματα με τον διαιτητή στη βάση των καθηκόντων του/της.

23.2.1 Πριν τον αγώνα και τα σετ, ο σημειωτής:

23.2.1.1 καταγράφει τα δεδομένα του αγώνα και των ομάδων, σύμφωνα με τις διαδικασίες που ισχύουν και λαμβάνει τις υπογραφές των αρχηγών,

23.2.2 Κατά την διάρκεια του αγώνα ο σημειωτής:

23.2.2.1 καταγράφει τους πόντους που κερδίζονται, τα αποτελέσματα των σετ και την διάρκεια κάθε σετ.

23.2.2.2 χειρίζεται το πίνακα του σκορ στο τραπέζι της γραμματείας,

23.2.2.3 σημειώνει τα τσίμ-άουτ, ελέγχει τον αριθμό τους,

23.2.2.4 ενημερώνει τον διαιτητή για αίτημα τσίμ-άουτ που είναι αντικανονικό,

23.2.2.5 ανακοινώνει στον διαιτητή τις αλλαγές των γηπέδων και το τέλος των σετ,

23.2.2.6 καταγράφει κάθε άλλο γεγονός, π.χ. χρόνο ανάρρωσης, παρατάσεις διακοπών, εξωτερικές παρεμβάσεις κτλ.,

23.2.2.7 ελέγχει το χρονικό διάστημα μεταξύ των σετ,

23.2.3 Στο τέλος του αγώνα, ο σημειωτής:

23.2.3.1 καταγράφει το τελικό αποτέλεσμα,

23.2.3.2 υπογράφει ο/η ίδιος/α το φύλλο αγώνα, προτού λάβει τις υπογραφές των αρχηγών των ομάδων και ακολούθως του διαιτητή.

## 24. ΕΠΙΣΗΜΕΣ ΧΕΙΡΟΣΗΜΑΝΣΕΙΣ

### 24.1 ΧΕΙΡΟΣΗΜΑΝΣΕΙΣ ΔΙΑΙΤΗΤΩΝ

Οι διαιτητές πρέπει να υποδεικνύουν με την επίσημη χειροσήμανση τον λόγο του σφυρίγματος (το είδος του σφάλματος που σφυρίχτηκε ή την αιτία της διακοπής που εγκρίθηκε).

Η χειροσήμανση πρέπει να διατηρείται για μια στιγμή, και, αν υποδεικνύεται με ένα χέρι, το χέρι αντιστοιχεί στην πλευρά της ομάδας που έχει κάνει το σφάλμα ή το αίτημα.