

الفصل الثالث

شكل اللعب

التسجيل نقطة والفوز بالشوط والمباراة

لتسجيل نقطة

النقطة

يسجل الفريق النقطة :

- ارتطام الكرة بنجاح على ملعب المنافس .
- عندما يرتكب الفريق المنافس خطأ .
- عندما يجازى الفريق المنافس بإنذار .

الخطأ

- يرتكب الفريق خطأ بجعل اللعب مخالفاً للقواعد (أو بانتهاكها بطريقة أخرى) ، يقدر الحكام الأخطاء ويحددوا النتائج طبقاً للقواعد .
- إذا ارتكب خطأ أو أكثر على التوالي ، يحسب الخطأ الأول فقط .
- إذا ارتكب خطأ أو أكثر بواسطة المتنافسين في وقت واحد ، يحسب خطأ مزدوج ويعاد الإرسال

التداول والتداول المتكامل

- التداول عبارة عن تتابع حركات اللعب من لحظة ضربة الإرسال بواسطة المرسل حتى تكون الكرة خارج اللعب .
- التداول المتكامل عبارة عن تتابع حركات اللعب وتكون نتيجتها الحصول على نقطة
- إذا فاز الفريق المرسل بالتداول ، يحرز نقطة ويستمر بالتداول
- إذا فاز الفريق المستقبل بالتداول ، يحرز نقطة ويجب أن يقوم بالإرسال التالي .

الفوز بالشوط

يفوز بالشوط الفريق الذي يسجل ٢٥ نقطة أولاً وبتقدم نقطتين على الأقل (ما عدا في الشوط الفاصل - الخامس) ، وفي حالة التعادل ٢٤ - ٢٤ يستمر اللعب حتى يصل الفارق نقطتين (٢٤-٢٦ ، ٢٧ - ٢٥)

الفوز بالمباراة

يفوز بالمباراة الفريق الذي يفوز بثلاثة اشواط في حالة التعادل ٢-٢ يلعب الشوط الفاصل (الخامس) إلى ١٥ نقطة وبتقدم نقطتين كحد أدنى .

التخلف والفريق غير المكتمل

عندما يرفض الفريق اللعب بعد أن يطلب منه ذلك ، فإنه يعلن متخلفاً ويخسر المباراة بنتيجة ٣- صفر للمباراة و ٢٥- صفر لكل شوط

إذا لم يتواجد الفريق على أرض الملعب في الوقت المحدد دون مبرر معقول ، فإنه يعتبر متخلفاً وبنفس النتيجة

إذا اعلن الفريق غير مكتمل للشوط أو المباراة ، فإنه يخسر الشوط أو المباراة ويعطى الفريق المنافس النقاط أو النقاط و الاشواط المطلوبة للفوز بالشوط أو المباراة ويحتفظ الفريق غير المكتمل بنقاطه وأشواطه .

نظام اللعب

القرعة

يقوم الحكم الاول قبل المباراة بإجراء القرعة يتحدد بموجبها الإرسال الأول وجانبي الملعب في الشوط الأول .

إذا تقرر لعب الشوط الفاصل ، فإنه يتم إجراء قرعة جديدة .

تجري القرعة في حضور رئيسي للفريقين

يختار الفائز بالقرعة :

إما

الحق في الإرسال أو إستقبال الإرسال

أو

جانب الملعب

يأخذ الخاسر الاختيار المتبقي .

في حالة تعاقب فترات الإحماء ، يأخذ الفريق الذي له الإرسال الأول دوره أولاً عند الشبكة .

فترة الإحماء

قبل المباراة، إذا كان لدى الفريقين ملعب تحت تصرفهما مسبقاً، تعطى فترة إحماء ٦ دقائق معاً عند الشبكة، وإذا لم يكن فإنه يحق لهما ١٠ دقائق

إذا طلب أي رئيس للفريق إحماء منفصل (على التوالي) عند الشبكة ، فيجوز للفريقين بذلك لثلاث دقائق أو خمس دقائق طبقاً للقاعدة