



ΕΠΙΣΗΜΟΙ ΚΑΝΟΝΙΣΜΟΙ ΠΕΤΟΣΦΑΙΡΙΣΗΣ 2017-2020

Εγκριμένοι από το 35ο Συνέδριο της FIVB 2016



7.4	ΘΕΣΕΙΣ	Δ4
	Τη στιγμή της εκτέλεσης του σερβίς, κάθε ομάδα πρέπει να βρίσκεται μέσα στο δικό της κυρίως αγωνιστικό χώρο και τοποθετημένη σύμφωνα με τη σειρά περιστροφής (εκτός από τον παίκτη που σερβίρει).	7.6.1, 8.1, 12.4
7.4.1	Οι θέσεις των παικτών αριθμούνται ως εξής:	
7.4.1.1	Οι τρεις παίκτες κατά μήκος του φιλέ είναι οι παίκτες της μπροστινής ζώνης και καταλαμβάνουν τις θέσεις 4 (μπροστά-αριστερά), 3 (μπροστά-κέντρο) και 2 (μπροστά-δεξιά).	
7.4.1.2	Οι άλλοι τρεις είναι οι παίκτες της πίσω ζώνης και καταλαμβάνουν τις θέσεις 5 (πίσω-αριστερά), 6 (πίσω-κέντρο) και 1 (πίσω-δεξιά).	
7.4.2	Καθορισμός θέσεων μεταξύ των παικτών:	
7.4.2.1	Κάθε παίκτης της πίσω ζώνης πρέπει να βρίσκεται σε μεγαλύτερη απόσταση από την κεντρική γραμμή από ό,τι ο αντίστοιχος παίκτης της μπροστινής ζώνης.	
7.4.2.2	Οι παίκτες της μπροστινής ζώνης και της πίσω ζώνης, αντίστοιχα, πρέπει να είναι τοποθετημένοι πλαγίως σύμφωνα με τη σειρά που υποδεικνύεται στον Κανόνα 7.4.	
7.4.3	Οι θέσεις των παικτών καθορίζονται και ελέγχονται βάσει της επαφής των πέλματων τους με το δάπεδο ως εξής:	Δ4
7.4.3.1	Κάθε παίκτης της μπροστινής ζώνης πρέπει να έχει τουλάχιστον ένα μέρος του πέλματός του πιο κοντά προς την κεντρική γραμμή από τα πέλματα του αντίστοιχου παίκτη της πίσω ζώνης.	1.3.3
7.4.3.2	Κάθε δεξιός (αριστερός) πλάγιος παίκτης πρέπει να έχει τουλάχιστον ένα μέρος του πέλματός του πιο κοντά προς τη δεξιά (αριστερή) πλάγια γραμμή από τα πέλματα του κεντρικού παίκτη της ίδιας σειράς.	1.3.2
7.4.4	Μετά την εκτέλεση του σερβίς, οι παίκτες επιτρέπεται να κινηθούν ελεύθερα, καταλαμβάνοντας οποιαδήποτε θέση στο δικό τους κυρίως αγωνιστικό χώρο και στην ελεύθερη ζώνη.	
7.5	ΛΑΘΟΣ ΘΕΣΕΙΣ	Δ4, Δ11 (13)
7.5.1	Η ομάδα διατράπτει σφάλμα «λάθος θέσεις», αν κάποιος παίκτης δεν είναι στη σωστή θέση του τη στιγμή που χτυπάει την μπάλα ο παίκτης που σερβίρει. Όταν ένας παίκτης βρίσκεται στον κυρίως αγωνιστικό χώρο μετά από ανικανονική αλλαγή και το παιχνίδι αρχίσει ξανά, αυτό θεωρείται ως λάθος θέσεις με τις συνέπειες μιας ανικανονικής αλλαγής.	7.3, 7.4, 15.9
7.5.2	Αν ο παίκτης που σερβίρει κάνει σφάλμα τη στιγμή που χτυπάει την μπάλα στο σερβίς, το σφάλμα αυτό προηγείται του σφάλματος θέσεων.	12.4, 12.7.1
7.5.3	Αν το σερβίς καταστεί λανθασμένο μετά το χτύπημα του σερβίς, τότε προηγείται το σφάλμα θέσεων.	12.7.2
7.5.4	Οι λάθος θέσεις έχουν τις ακόλουθες συνέπειες:	
7.5.4.1	Η ομάδα τιμωρείται και οι αντίπαλοι κερδίζουν έναν πόντο και το σερβίς.	6.1.3
7.5.4.2	Οι θέσεις των παικτών πρέπει να διορθωθούν.	7.3, 7.4

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 4

ΕΝΕΡΓΕΙΕΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Βλ. Καν.

8 ΑΓΩΝΙΣΤΙΚΕΣ ΚΑΤΑΣΤΑΣΕΙΣ

8.1 ΜΠΑΛΑ ΕΝΤΟΣ ΠΑΙΔΙΑΣ

Η μπάλα είναι εντός παιδιάς από τη στιγμή του χτυπήματος για σερβίς που έγινε μετά από έγκριση του 1ου διαιτητή.

12, 12.3

8.2 ΜΠΑΛΑ ΕΚΤΟΣ ΠΑΙΔΙΑΣ

Η μπάλα είναι εκτός παιδιάς από τη στιγμή του σφάλματος που θα σφυριχτεί από έναν διαιτητή. Αν δεν υπάρχει σφάλμα, από τη στιγμή του σφυρίγματος.

8.3 ΜΠΑΛΑ «ΜΕΣΑ»

Η μπάλα είναι «μέσα» αν σε οποιαδήποτε στιγμή της επαφής της με το δάπεδο, κάποιο μέρος της μπάλας έρθει σε επαφή με τον κυρίως αγωνιστικό χώρο, συμπεριλαμβανομένων των οριοθετικών γραμμών.

Δ11 (14),
Δ12 (1)

1.1, 1.3.2

8.4 ΜΠΑΛΑ «ΕΞΩ»

Η μπάλα είναι «έξω» όταν:

- 8.4.1 Όλα τα μέρη της μπάλας που έρχονται σε επαφή με το δάπεδο είναι εξολοκλήρου εκτός των οριοθετικών γραμμών.
- 8.4.2 Ακουμπά κάποιο αντικείμενο εκτός του κυρίως αγωνιστικού χώρου, την οροφή ή κάποιο άτομο εκτός αγώνα.
- 8.4.3 Ακουμπά τις αντένες, τα σχοιμά, τους στυλοβάτες ή τον ίδιο το φιλέ έξω από τις πλάγιες ταινίες.
- 8.4.4 Διασχίσει το κάθετο επίπεδο του φιλέ είτε ολικά είτε μερικά έξω από το οριοθετημένο διάστημα, εκτός από την περίπτωση του Κανόνα 10.1.2.
- 8.4.5 Διασχίζει εξολοκλήρου το κατώτερο διάστημα κάτω από το φιλέ.

1.3.2, Δ11 (15),
Δ12 (2)

Δ11 (15),
Δ12 (4)

2.3, Δ3, Δ5α,
Δ1 (15),
Δ12 (4)

2.3, Δ5α, Δ5β,
Δ11 (15),
Δ12 (4)

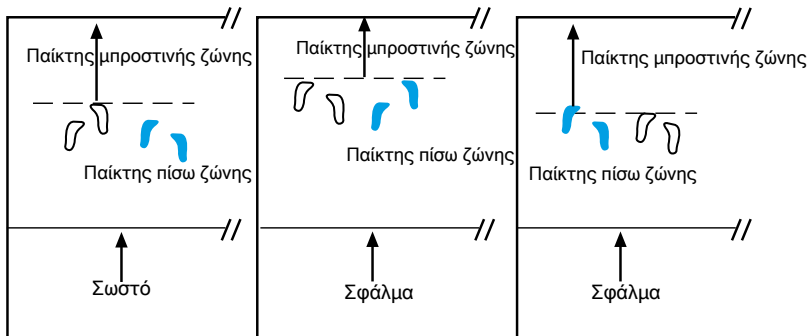
23.3.2.3στ,
Δ5α, Δ11 (22)

ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ 4: ΘΕΣΕΙΣ ΠΑΙΚΤΩΝ

Σχετικοί Κανονισμοί: 7.4, 7.4.3, 7.5, 23.3.2.3α, 24.3.2.2

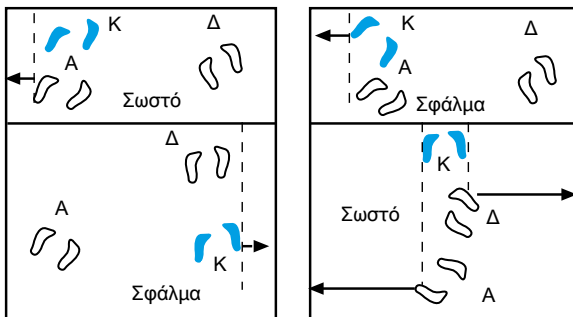
Παράδειγμα Α:

Καθορισμός θέσεων ανάμεσα σε έναν παίκτη της μπροστινής ζώνης και στον αντίστοιχο παίκτη της πίσω ζώνης



Παράδειγμα Β:

Καθορισμός θέσεων ανάμεσα σε παίκτες της ίδιας ζώνης



K = Παίκτης στο κέντρο
 Δ = Παίκτης δεξιά
 A = Παίκτης αριστερά