

**BŪTISKĀKĀS IZMAIŅAS OFICIĀLAJOS VOLEJBOLA
SACENSĪBU NOTEIKUMOS**

Stājas spēkā ar 2015. gada 1. maiju

RULES OF THE GAME		VOLEJBOLA SACENSĪBU NOTEIKUMI
<p>1. PLAYING AREA 1.1 DIMENSIONS</p> <p>The playing court is a rectangle measuring 18 x 9 m, surrounded by a free zone which is a minimum of 3 m wide on all sides. The free playing space is the space above the playing area which is free from any obstructions. The free playing space shall measure a minimum of 7 m in height from the playing surface. For FIVB, World and Official Competitions, the free zone shall measure a minimum of 5 m from the side lines and 6.5 m from the end lines. The free playing space shall measure a minimum of 12.5 m in height from the playing surface.</p>		<p>1. SPĒLES LAUKS 1.1. IZMĒRI</p> <p>Spēles laukums ir taisnstūra formas 18×9 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 m. Organizējot FIVB un Oficiālās sacensības, brīvās zonas platumam jābūt ne mazākam par 5 m no sānu līnijām un ne mazākam par 6,5 m no gala līnijām, brīvās telpas augstumam no spēles laukuma virsmas ne mazākam par 12,5 m.</p>
<p>4.5 FORBIDDEN OBJECTS</p> <p>4.5.3 Compression pads (padded injury protection devices) may be worn for protection or support. For FIVB, World and Official competitions for seniors, these devices must be of the same colour as the corresponding part of the uniform.</p>		<p>4.5.AIZLIEGTIE PRIEKŠMETI</p> <p>4.5.3. Kompresijas materiālus (prettraumu aprīkojums) spēlētāji drīkst valkāt aizsardzībai vai kustību drošībai. FIVB un Oficiālās sacensībās pieaugušajiem šim aprīkojumam jābūt tādā pašā krāsā kā spēlētāja formas attiecīgai daļai.</p>
<p>6. TO SCORE A POINT, TO WIN A SET AND THE MATCH</p> <p>6.1.3. Rally and completed rally A rally is the sequence of playing actions from the moment of the service hit by the server until the ball is out of play. A completed rally is the sequence of playing actions which results in the award of a point. This includes the award of a penalty and loss</p>		<p>6. PUNKTA IEGŪŠANA, UZVARA SETĀ UN SPĒLĒ</p> <p>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</p>

<p>of service for serving faults out-with the time limit.</p> <p>11. PLAYER AT THE NET 11.3. CONTACT WITH THE NET</p> <p>11.3.1. Contact with the net by a player between the antennae, during the action of playing the ball, is a fault. The action of playing the ball includes (among others) take-off, hit (or attempt) and landing</p> <p>11.4. PLAYER'S FAULTS AT THE NET</p> <p>11.4.4. A player interferes with play by (amongst others):</p> <ul style="list-style-type: none"> - touching the net between the antennae or the antenna itself during his/her action of playing the ball, - using the net between the antennae as a support or stabilizing aid - creating an unfair advantage over the opponent by touching the net making actions which hinder an opponent's legitimate attempt to play the ball, - catching/ holding on to the net <p>Players close to the ball as it is played, or who are trying to play it, are considered in the action of playing the ball, even if no contact is made with the ball.</p> <p>However, touching the net outside the antenna is not to be considered a fault (except for Rule 9.1.3.)</p>		<p>punktu. Tai skaitā, ja komanda saņem piezīmi vai zaudē serves tiesības sakarā ar serves novilcināšanu</p> <p>11. SPĒLĒTĀJS PIE TĪKLA 11.3. TĪKLA SKĀRŠANA</p> <p>11.3.1. Ir kļūda, ja spēlētājs darbības laikā ar bumbu piesaskaras tīkla daļai starp antenām. Darbībās ar bumbu ir iekļauts (cita starpā) atspēriens, sitiens pa bumbu (vai tā mēģinājums) un piezemēšanās.</p> <p>11.4. SPĒLĒTĀJA KĻŪDAS DARBĪBĀ PIE TĪKLA</p> <p>11.4.4. Cita starpā spēlētājs traucē spēli:</p> <ul style="list-style-type: none"> - kad spēlētājs darbības laikā ar bumbu skar tīklu, - tīklu izmanto kā atbalstu vai līdzsvara noturēšanai, - skarot tīklu rada sev priekšrocību attiecībā pret pretinieku vai, - izdara darbības, kuras kavē pretinieka mēģinājumu spēlēt bumbu, - tīkla tīša paraušana, turēšana. <p>Spēlētāja darbības bumbas tuvumā tās izspēles laikā vai spēlētāja mēģinājums spēlēt bumbu tiek uzskatīta par darbību ar bumbu, pat ja bumba netiek aizskarta.</p> <p>Tomēr tīkla skaršana aiz antenām netiek uzskatīta par kļūdu (izņemot Noteik. 9.1.3.)</p>
<p>22. REFEREEING CORPS AND PROCEDURES 22.2. PROCEDURES</p> <p>if the fault is whistled by the 1st referee, he/she will indicate in order:</p> <ol style="list-style-type: none"> a) the team to serve, b) the nature of the fault, c) the player(s) at fault (if necessary). 		<p>22. TIESNEŠU BRIGĀDE UN PROCEDŪRAS 22.2. PROCEDŪRAS</p> <p>Ja kļūdu nosvilpj pirmais tiesnesis, viņam jāparāda ar oficiāliem žestiem:</p> <ol style="list-style-type: none"> a) komanda, kurai būs jāservē, b) kļūdas raksturs, c) spēlētājs(us), kurš ir izdarījis kļūdu (ja ir nepieciešams) <p>(Otrais tiesnesis neatkārto žestus).</p>

