

CONTENTS

GAME CHARACTERISTICS	10
SECTION 1 GAME	12
Chapter One: Facilities and Equipment.....	12
1. PLAYING AREA.....	12
1.1 DIMENSIONS	12
1.2 PLAYING SURFACE	12
1.3 LINES ON THE COURT	14
1.4 ZONES AND AREAS.....	16
1.5 TEMPERATURE	18
1.6 LIGHTING	18
2. NET AND POSTS	18
2.1 HEIGHT OF THE NET	18
2.2 STRUCTURE	18
2.3 SIDE BANDS	20
2.4 ANTENNAE.....	20
2.5 POSTS	20
2.6 ADDITIONAL EQUIPMENT	22
3. BALLS	22
3.1 STANDARDS.....	22
3.2 UNIFORMITY OF BALLS	22
3.3 THREE-BALL SYSTEM.....	22
Chapter Two : Participants.....	24
4. TEAMS.....	24
4.1 TEAM COMPOSITION	24
4.2 LOCATION OF THE TEAM	24
4.3 EQUIPMENT.....	26
4.4 CHANGE OF EQUIPMENT	28
4.5 FORBIDDEN OBJECTS	28
5. TEAM LEADERS	28
5.1 CAPTAIN	30
5.2 COACH	32
5.3 ASSISTANT COACH	34
Chapter Three: Playing Format	36
6. TO SCORE A POINT, TO WIN A SET AND THE MATCH	36
6.1 TO SCORE A POINT.....	36
6.2 TO WIN A SET	36
6.3 TO WIN THE MATCH	38
6.4 DEFAULT AND INCOMPLETE TEAM	38
7. STRUCTURE OF PLAY	38
7.1 THE TOSS	38
7.2 WARM-UP SESSION	40
7.3 TEAM STARTING LINE-UP	40
7.4 POSITIONS	42

SATURS

SPĒLES RAKSTUROJUMS	11
1. SADAĻA – VOLEJBOLA SPĒLE	13
Pirmā nodaļa – Iekārtas un aprīkojums	13
1. SPĒLĒS LAUKS	13
1.1. IZMĒRI	13
1.2. SPĒLES VIRSMA	13
1.3. LAUKUMA LĪNIJAS	15
1.4. ZONAS UN LAUKUMI	17
1.5. GAISA TEMPERATŪRA	19
1.6. APGAISMOJUMS	19
2. TĪKLS UN STABI	19
2.1. TĪKLA AUGSTUMS	19
2.2. TĪKLA UZBŪVE	19
2.3. SĀNU LENTAS	21
2.4. ANTENAS	21
2.5. STABI	21
2.6. PAPILDUS APRĪKOJUMS	23
3. BUMBAS	23
3.1. RAKSTUROJUMS	23
3.2. BUMBU VIENVEIDĪGUMS	23
3.3. TRĪSBUMBU SISTĒMA	23
Otrā nodaļa – Dalībnieki	25
4. KOMANDAS	25
4.1. KOMANDAS SASTĀVS	25
4.2. KOMANDAS ATRAŠANĀS VIETA	25
4.3. FORMAS TĒRPS	27
4.4. PIEĻAUJAMĀS IZMAIŅAS	29
4.5. AIZLIEGTIE PRIEKŠMĒTI	29
5. KOMANDAS VADĪTĀJI	29
5.1. KAPTEINIS	31
5.2. TRENERIS	33
5.3. TRENERA PALĪGS	35
Trešā nodaļa – Spēles formāts	37
6. PUNKTA IEGŪŠANA, UZVARA SETĀ UN SPĒLĒ	37
6.1. PUNKTU IEGŪŠANA	37
6.2. UZVARA SETĀ	37
6.3. UZVARĀ SPĒLĒ	39
6.4. NEIERAŠANĀS UN NEPIILNS KOMANDAS SASTĀVS	39
7. SPĒLES UZBŪVE	39
7.1. IZLOZE	39
7.2. IESILDĪŠANĀS	41
7.3. KOMANDAS SĀKUMA NOVIETOJUMS	41
7.4. NOVIETOJUMS	43

7.5	POSITIONAL FAULT	44
7.6	ROTATION	46
7.7	ROTATIONAL FAULT	46
Chapter Four: Playing Actions		48
8. STATES OF PLAY		48
8.1	BALL IN PLAY	48
8.2	BALL OUT OF PLAY	48
8.3	BALL "IN"	48
8.4	BALL "OUT"	48
9. PLAYING THE BALL.....		48
9.1	TEAM HITS	50
9.2	CHARACTERISTICS OF THE HIT	52
9.3	FAULTS IN PLAYING THE BALL	52
10. BALL AT NET		54
10.1	BALL CROSSING THE NET	54
10.2	BALL TOUCHING THE NET	54
10.3	BALL IN THE NET	54
11. PLAYER AT THE NET		54
11.1	REACHING BEYOND THE NET	54
11.2	PENETRATION UNDER THE NET	56
11.3	CONTACT WITH THE NET	56
11.4	PLAYER'S FAULTS AT THE NET	58
12. SERVICE		58
12.1	FIRST SERVICE IN A SET	58
12.2	SERVICE ORDER	58
12.3	AUTHORIZATION OF THE SERVICE	60
12.4	EXECUTION OF THE SERVICE	60
12.5	SCREENING	60
12.6	FAULTS MADE DURING THE SERVICE	62
12.7	SERVING FAULTS AND POSITIONAL FAULTS	62
13. ATTACK HIT		64
13.1	CHARACTERISTICS OF THE ATTACK HIT	64
13.2	RESTRICTIONS OF THE ATTACK HIT	64
13.3	FAULTS OF THE ATTACK HIT	66
14. BLOCK		66
14.1	BLOCKING	66
14.2	BLOCK CONTACT	68
14.3	BLOCKING WITHIN THE OPPONENT'S SPACE	68
14.4	BLOCK AND TEAM HITS	68
14.5	BLOCKING THE SERVICE	68
14.6	BLOCKING FAULTS	68
Chapter Five : Interruptions, Intervals and Delays		72
15. REGULAR GAME INTERRUPTIONS		72
5.1	NUMBER OF REGULAR INTERRUPTION	72
5.2	REQUEST FOR REGULAR INTERRUPTIONS	72

7.5.	NOVIETOJUMA KĻŪDAS	45
7.6.	VIĒTU MAINĀ	47
7.7.	KĻŪDAS VIĒTU MAINĀ	47
Ceturtnā nodaļa – Spēles darbības		49
8.	SPĒLES STĀVOKLI	49
8.1.	BUMBA SPĒLĒ	49
8.2.	BUMBA ĀRPUS SPĒLES	49
8.3.	BUMBA "LAUKUMĀ"	49
8.4.	BUMBA «AUTĀ»	49
9.	DARBĪBAS AR BUMBU	49
9.1.	KOMANDAS SITIENI	51
9.2.	SITIENA RAKSTUROJUMS	53
9.3.	KĻŪDAS DARBĪBAS AR BUMBU	53
10.	BUMBA PIE TĪKLA	55
10.1.	BUMBA ŠKĒRSO TĪKLU	55
10.2.	BUMBAS PIESKARŠANĀS TĪKLAM	55
10.3.	BUMBA TĪKLĀ	55
11.	SPĒLĒTĀJS PIE TĪKLA	55
11.1.	SNIEGŠANĀS PĀRI TĪKLAM	55
11.2.	IEKĻŪŠANA PRETINIEKA LAUKUMĀ ZEM TĪKLA ..	57
11.3.	TĪKLA SKĀRŠANA	57
11.4.	SPĒLĒTĀJA KĻŪDAS PIE TĪKLA	59
12.	SERVE	59
12.1.	PIRMĀ SERVE SETĀ	59
12.2.	SERVĒŠANAS SECĪBA	59
12.3.	ATĻAUJA SERVĒT	61
12.4.	SERVES IZPILDĪŠANA	61
12.5.	SERVES AIZSEGS	61
12.6.	KĻŪDAS SERVĒŠANAS LAIKĀ	63
12.7.	KĻŪDAS SERVES IZPILDĒ UN NOVIETOJUMA KĻŪDAS	63
13.	UZBRUKUMA SITIENS	65
13.1.	UZBRUKUMA SITIENA RAKSTUROJUMS	65
13.2.	UZBRUKUMA SITIENU IEROBEŽOJUMI	65
13.3.	KĻŪDAS UZBRUKUMA SITIENĀ	67
14.	BLOKS	67
14.1.	BLOKĒŠANA	67
14.2.	BUMBAS SKĀRŠANA BLOKĀ	69
14.3.	BLOKĒŠANA PRETINIEKA TĒLPĀ	69
14.4.	BLOKS UN KOMANDAS SITIENI	69
14.5.	SERVES BLOKĒŠANA	69
14.6.	BLOKĒŠANAS KĻŪDAS	69
Piektā nodaļa – Pātraukumi, Starplaiki un Spēles laika vilcināšana		73
15.	NOTEIKUMOS PAREDZĒTIE PĀRTRAUKUMI	73
15.1.	PĀRTRAUKUMU SKAITS	73
15.2.	PĀRTRAUKUMU PIEPRASĪŠANA	73

15.3	SEQUENCE OF INTERRUPTIONS	72
15.4	TIME-OUTS AND TECHNICAL TIME-OUTS	74
15.5	SUBSTITUTION OF PLAYERS	74
15.6	LIMITATION OF SUBSTITUTIONS	74
15.7	EXCEPTIONAL SUBSTITUTION	76
15.8	SUBSTITUTION FOR EXPULSION OR DISQUALIFICATION	76
15.9	ILLEGAL SUBSTITUTION	76
15.10	SUBSTITUTION PROCEDURE	78
15.11	IMPROPER REQUEST	78
16.	GAME DELAYS	80
16.1	TYPES OF DELAYS	80
16.2	DELAY SANCTIONS	80
17.	EXCEPTIONAL GAME INTERRUPTIONS	82
17.1	INJURY	82
17.2	EXTERNAL INTERFERENCE	82
17.3	PROLONGED INTERRUPTIONS	82
18.	INTERVALS AND CHANGE OF COURTS	84
18.1	INTERVALS	84
18.2	CHANGE OF COURTS	84
Chapter Six: The Libero Player		86
19.	THE LIBERO PLAYER	86
19.1	DESIGNATION OF THE LIBERO	86
19.2	EQUIPMENT	86
19.3	ACTIONS INVOLVING THE LIBERO	88
Chapter Seven : Participants' Conduct		94
20.	REQUIREMENTS OF CONDUCT	94
20.1	SPORTSMANLIKE CONDUCT	94
20.2	FAIR PLAY	94
21.	MISCONDUCT AND ITS SANCTIONS	94
21.1	MINOR MISCONDUCT	94
21.2	MISCONDUCT LEADING TO SANCTIONS	96
21.3	SANCTION SCALE	96
21.4	APPLICATION OF MISCONDUCT SANCTIONS	98
21.5	MISCONDUCT BEFORE AND BETWEEN SETS	98
21.6	SANCTION CARDS	98
SECTION 2		100
THE REFEREESTHEIR RESPONSIBILITIES AND OFFICIAL SIGNALS		100
Chapter Eight: Referees		100
22.	REFEREEING CORPS AND PROCEDURES	100

15.3.	PĀRTRAUKUMU NOSACĪJUMI	73
15.4.	PĀRTRAUKUMI ATPŪTAI UN TEHNISKIE PĀRTRAUKUMI	75
15.5.	SPĒLĒTĀJU MAIŅA	75
15.6.	MAIŅU SKAITS	75
15.7.	ĀRKĀRTĒJA MAIŅA	75
15.8.	MAIŅA NORAIĀJUMA VAI DISKVALIFIKĀCIJAS GADIJUMĀ	77
15.9.	NEPAREIZA MAIŅA	77
15.10.	SPĒLĒTĀJU MAIŅAS PROCEDŪRA	79
15.11.	NEPAMATOĒTA PRASĪBA	79
16.	SPĒLES VILCINĀŠANA	81
16.1.	VILCINĀŠANAS VEIDI	81
16.2.	SODS PAR VILCINĀŠANU	81
17.	ĀRKĀRTĒJI SPĒLES PĀRTRAUKUMI	83
17.1.	TRAUMA	83
17.2.	ĀRĒJIE TRAUCĒJUMI	83
17.3.	ILGSTOŠI PĀRTRAUKUMI	83
18.	STARPLAIKI UN SPĒLES LAUKUMU MAIŅA	85
18.1.	STARPLAIKI	85
18.2.	SPĒLES LAUKUMU MAIŅA	85
Sestā nodala – Libero spēlētājs		87
19.	LIBĒRO SPĒLĒTĀJS	87
19.1.	LIBĒRO NOZĪMĒŠANA	87
19.2.	FORMAS TĒRPS	87
19.3.	LIBĒRO DARBĪBAS SPĒLĒ	89
Septītā nodala – Dalībnieku uzvedība		95
20.	UZVEDĪBAS PRASĪBAS	95
20.1.	SPORTISKA UZVEDĪBA	95
20.2.	GODĪGA SPĒLE	95
21.	NESPORTISKA UZVEDĪBA UN SANKCIJAS	95
21.1.	NEBŪTISKI NESPORTISKAS UZVEDĪBAS GADIJUMI	95
21.2.	SANKCIJAS PAR NESPORTISKA UZVEDĪBU	97
21.3.	SANKCIJU SKALA	97
21.4.	SODU SANKCIJU PIELIETOŠANA	99
21.5.	NEKOREKTA UZVEDĪBA PIRMS UN STARP SETIEM	99
21.6.	SODA KARTIŅAS	99
2. SADALA	101
TIESNEŠI, VIŅU PIENĀKUMI UN OFICIĀLIE ŽESTI	101
Astotā nodala – Tiesneši		101
22.	TIESNEŠU BRIGĀDE UN PROCEDŪRAS	101

	22.1	COMPOSITION	100
	22.2	PROCEDURES	100
23.		FIRST REFEREE	102
	23.1	LOCATION	102
	23.2	AUTHORITY	102
	23.3	RESPONSIBILITIES	104
24.		SECOND REFEREE	106
	24.1	LOCATION	106
	24.2	AUTHORITY	108
	24.3	RESPONSIBILITIES	110
25.		SCORER	110
	25.1	LOCATION	110
	25.2	RESPONSIBILITIES	112
26.		ASSISTANT SCORER	114
	26.1	LOCATION	114
	26.2	RESPONSIBILITIES	114
27.		LINE JUDGES	116
	27.1	LOCATION	116
	27.2	RESPONSIBILITIES	116
28.		OFFICIAL SIGNALS	118
	28.1	REFEREES' HAND SIGNALS	118
	28.2	LINE JUDGES' FLAG SIGNALS	118
SECTION II –		DIAGRAMS	120
	1a	Competition Area	120
	1b	The Playing Area	121
	2.	The Playing Court	122
	3.	Design of the Net	123
	4.	Position of Players	124
	5a.	Ball Crossing the Vertical Plane of the Net to the Opponent Court	125
	5b.	Ball crossing the vertical plane of the net to the oppo nent free zone	126
	6.	Collective Screen	127
	7.	Completed Block	127
	8.	Back Row Player's Attack	128
	9.	Sanction scales for misconduct and delay	129
	10.	Location of the Refereeing Corps and their Assistants	130
	11.	Referees' Official Hand Signals	131
	12.	Line judges' Official Flag Signals	136

	22.1. SASTĀVS.....	101
	22.2. PROCEDŪRAS.....	101
23.	PIRMAIS TIESNESIS.....	103
	23.1. ATRAŠANĀS VIETA.....	103
	23.2. PILNVARAS.....	103
	23.3. PIENĀKUMI.....	105
24.	OTRAIS TIESNESIS.....	107
	24.1. ATRAŠANĀS VIETA.....	107
	24.2. PILNVARAS.....	109
	24.3. PIENĀKUMI.....	111
25.	SEKRETĀRS.....	111
	25.1. ATRAŠANĀS VIETA.....	111
	25.2. PIENĀKUMI.....	113
26.	SEKTĀRA AĪSISTENTS.....	115
	26.1. ATRAŠANĀS VIETA.....	115
	26.2. PIENĀKUMI.....	115
27.	LĪNIJTIESNEŠI.....	117
	27.1. ATRAŠANĀS VIETA.....	117
	27.2. PIENĀKUMI.....	117
28.	OFICIĀLIE ŽESTI.....	119
	28.1. TIESNEŠU ROKU ŽESTI.....	119
	28.2. LĪNIJTIESNEŠU ŽESTI AR KARODZIŅIEM.....	119
II DAĻA –	ZĪMĒJUMI.....	120
	1a. Sacensību vieta.....	120
	1b. Spēles lauks.....	121
	2. Spēles laukums.....	122
	3. Tikla izmēri.....	123
	4. Spēlētāju novietojums.....	124
	5a. Bumba šķērso tikla vertikālo plakni.....	125
	5b. Bumba šķērso tikla vertikālo plakni virzienā uz pretinieka komandas brīvo zonu.....	126
	6. Kolektīvais aizsegs.....	127
	7. Pabeigts bloks.....	127
	8. Aizmugurējās līnijas spēlētāja uzbrukuma sitiens.....	128
	9. Pārkāpumu un spēles vilcināšanas sankciju skalas.....	129
	10. Tiesnešu brigādes un viņu palīgu atrašanās vietas.....	130
	11. Tiesnešu oficiālie roku žesti.....	131
	12. Līnijtiesnešu oficiālie žesti ar karodziņiem.....	136

GAME CHARACTERISTICS

Volleyball is a sport played by two teams on a playing court divided by a net. There are different versions available for specific circumstances in order to offer the versatility of the game to everyone. The object of the game is to send the ball over the net in order to ground it on the opponent's court, and to prevent the same effort by the opponent. The team has three hits for returning the ball (in addition to the block contact).

The ball is put in play with a service: hit by the server over the net to the opponents. The rally continues until the ball is grounded on the playing court, goes "out" or a team fails to return it properly. In Volleyball, the team winning a rally scores a point (Rally Point System). When the receiving team wins a rally, it gains a point and the right to serve, and its players rotate one position clockwise.

SPĒLES RAKSTUROJUMS

Volejbols ir komandu sporta spēle starp divām komandām uz laukuma, kas ar tīklu sadalīts divās vienādās daļās.

Spēlētājs izdara sitienu pa bumbu ar jebkuru ķermeņa daļu. Katras komandas mērķis ir raidīt bumbu pāri tīklam tā, lai tā piezemētos pretinieka laukumā un novērst bumbas piezemēšanos savā laukuma pusē.

Bumbu spēlē ievada ar servi aizmugurējās līnijas labās puses spēlētājs, raidot to pāri tīklam pretinieka laukumā.

Komandai ir tiesības trīs reizes (neskaitot pieskaršanos blokā) pieskarties bumbai, lai to atspēlētu pretinieka laukuma pusē. Spēlētājam nav atļauts pieskarties bumbai divas reizes pēc kārtas (izņemot bloķēšanas gadījumā). Bumba paliek spēlē līdz tam brīdim, kamēr nepieskaras spēles virsmai, neiziet ārpus laukuma robežām vai arī komanda nav spējusi noteikumos paredzētajā kārtībā atspēlēt bumbu pretiniekam. Komanda, kura uzvar bumbas izspēlē, iegūst punktu. Komanda, kura servē, uzvarot bumbas izspēlē, iegūst punktu un turpina servēt. Kad komanda, kura uzņem servi, uzvar bumbas izspēlē, tā iegūst punktu un tiesības servēt un šīs komandas spēlētāji pāriet no vienas zonas uz nākošo pulkstenrādītāja virzienā. Vietu maiņa spēlētājiem nodrošina spēli gan pie tīkla, gan aizmugurējā zonā.

SECTION I
GAME

CHAPTER ONE
FACILITIES AND EQUIPMENT

- 1. PLAYING AREA** 1.1.
The playing area includes the playing court and the free zone. It shall be rectangular and symmetrical. D. 1a,1b.
D2
- 1.1 DIMENSIONS**
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 sidelines and 8 m from the end lines. The free playing space shall measure a minimum of 12.5 m in height from the playing surface.
- 1.2 PLAYING SURFACE**
- 1.2.1 The surface must be flat, horizontal and uniform. It must not present any danger of injury to the players. It is forbidden to play on rough or slippery surfaces.
For FIVB World and Official Competitions, only a wooden or synthetic surface is allowed. Any surface must be previously approved by the FIVB.
- 1.2.2. On indoor courts the surface of the playing court must be of a light colour. 1.1.
1.3.
For FIVB World and Official Competitions, white colours are required for the lines.

I SADAĻA VOLEJBOLA SPĒLE

PIRMĀ NODAĻA APRĪKOJUMS UN IEKĀRTAS

Skatīt
noteikumus

1. SPĒLES LAUKS

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

1.1.
1a, 1b. zīm.
2. zīm.

1.1. IZMĒRI

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 8 m no gala līnijām, brīvās telpas augstumam no spēles laukuma virsmas ne mazākam par 12,5 m.

1.2. SPĒLES 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 un Oficiālās sacensībās jābūt tikai koka vai sintētiskam grīdas segumam. Jebkuram segumam jābūt apstiprinātam FIVB.

1.2.2. Telpās laukuma virsmai jābūt gaišā krāsā.

1.1.
1.3.

FIVB un Oficiālās sacensībās līnijām jābūt baltā krāsā, bet laukuma

Other colours, different from each other, are required for the playing court and the free zone.

- 1.2.3 On outdoor courts a slope of 5 mm per metre is allowed for drainage. 1.3.
Court lines made of solid materials are forbidden.

1.3 LINES ON THE COURT D 2

- 1.3.1 All lines are 5 cm wide. They must be of a light colour which is different from the colour of the floor and from any other lines. 1.2.2.

- 1.3.2 Boundary lines
Two sidelines and two end lines mark the playing court. Both sidelines and end lines are drawn inside the dimensions of the playing court. 1.1.

- 1.3.3 Centre line
The axis of the centre line divides the playing court into two equal courts measuring 9 x 9 m each; however the entire width of the line is considered to belong to both courts equally. This line extends beneath the net from sideline to sideline. D 2

- 1.3.4 Attack line
On each court, an attack line, whose rear edge is drawn 3 m back from the axis of the centre line, marks the front zone. 1.3.3, 1.4.1

For FIVB World and Official Competitions, the attack line is extended by the addition of broken lines from the sidelines, with five 15 cm short lines 5 cm wide, drawn 20 cm from each other to a total length of 1.75 m. The "coach's restriction line" (a broken line which extends from the attack line to the end line of the court, parallel to the side line and 1.75 metres from it) is D 2

krāsai jāatšķiras no brīvās zonas krāsas.

- 1.2.3. Atklātos laukumos ūdens notecēšanai ir atļauts spēles laukuma virsmas slīpums 5 mm uz 1 m. Aizliegts izgatavot līnijas no cietiem materiāliem. 1.3.
- 1.3. LAUKUMA LĪNIJAS** 2. zīm.
- 1.3.1. Visu līniju platums ir 5 cm. Tām jābūt gaišām un to krāsai jāatšķiras no laukuma un citu līniju krāsas. 1.2.2.
- 1.3.2. Norobežojošās līnijas. Divas sānu un divas gala līnijas norobežo spēles laukumu. Abas sānu un gala līnijas ietilpst laukuma izmēros. 1.1.
- 1.3.3. Centra līnija. Centra līnijas ass sadala spēles laukumu divās vienādās daļās, kuru izmēri ir 9×9 m. Šī līnija atrodas zem tīkla no vienas sānu līnijas līdz otrai un pieder vienlaicīgi abiem spēles laukumiem D 2
- 1.3.4. Uzbrukuma līnija. Katrā laukuma pusē uzbrukuma līniju novelk tā, ka tās aizmugurējā mala ir 3 m attālumā no centra līnijas ass un tā iezīmē priekšējo zonu. 1.3.3, 1.4.1
- FIVB un Oficiālās sacensībās uzbrukuma līnija tiek pagarināta ar piecām 15 cm garām un 5 cm platām līnijām, kas atrodas viena no otras 20 cm attālumā ar kopējo garumu 1,75 m. "Treneru līnija" ir pārtraukta līnija, kas ierobežo trenera darbības lauku. Tā ir uzzīmēta paralēli laukuma sānu līnijai komadu solu pusē, 1,75 m attālumā no tās. Līnija sākas no uzbrukuma līnijas paga-** 2. zīm.

composed of 15 cm short lines drawn 20 cm apart to mark the limit of the coach's area of operation. D 1b, D 2

1.4 ZONES AND AREAS

- 1.4.1. Front zone
On each court the front zone is limited by the axis of the centre line and the rear edge of the attack line. 1.3.3, 1.3.4, 1.1., 1.3.2.
The front zone is considered to extend beyond the sidelines to the end of the free zone. 1.3.2.,
- 1.4.2. Service zone D 1b
The service zone is a 9 m wide area behind each end line. It is laterally limited by two short lines, each 15 cm long, drawn 20 cm behind the end line as an extension of the sidelines. Both short lines are included in the width of the service zone. 1.1.
In depth, the service zone extends to the end of the free zone.
- 1.4.3 Substitution zone 1.3.4. D 1b
The substitution zone is limited by the extension of both attack lines up to the scorer's table.
- 1.4.4 Libero Replacement Zone 19.3.2.4 D1b
The Libero Replacement Zone is part of the free zone on the side of the team benches, limited by the extension of the attack line up to the end line
- 1.4.5 Warm-up area D 1a, D1b
For FIVB World and Official Competitions, the warm-up areas, sized approximately 3 x 3 m, are located in both of the bench-side corners, outside the free zone.
- 1.4.6 Penalty area D 1a, D1b
A penalty area, sized approximately 1 x 1 m and equipped with two chairs, is located in the control area, outside the prolongation of

rinājuma un turpinās līdz laukuma galam. Līnija veidota no 15 cm gariem nogriežņiem ar 20 cm atstarpi. 1b zīm.,
2. zīm.

1.4. ZONAS UN LAUKUMI

1.4.1. Priekšējā zona.

Katra laukuma priekšējā zona ir norobežota ar 1.3.3,
centra līnijas asi un uzbrukuma līnijas aizmu- 1.3.4
gurējo malu. Priekšējā zona turpinās aiz sānu 1.1.,
līnijām līdz brīvās zonas beigām. 1.3.2.

1.4.2. Serves zona.

Serves zona ir 9 m plats laukums aiz abām 1.3.2.,
gala līnijām. Sānos tā iezīmēta ar divām 15 cm 1b zīm.
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. 1.1.

1.4.3. Maiņas zona.

Maiņas zonu ierobežo iedomāts abu uzbru- 1.3.4.
kuma līniju turpinājums līdz sekretāra galda 1b zīm.
atrašanās vietai.

1.4.4. Libero maiņas zona.

Libero maiņas zona ir brīvās zonas daļa 19.3.2.4
komandu solu pusē, ko ierobežo uzbrukuma lī- 1b zīm.
nijas pagarinājums un laukuma gala līnija ko-
mandu solu pusē.

1.4.5. Iesildīšanās laukums.

**FIVB un Oficiālās sacensībās rezervistu 1a zīm.
iesildīšanās laukumu izmērs ir 1b zīm.
apmēram 3×3 m un tie atrodas dalīb-
nieku solu pusē, stūros ārpus brīvās
zonas.**

1.4.6. Soda laukums.

Soda laukumi atrodas kontroles laukā, aiz gala 1a zīm.
līniju pagarinājuma. To izmēri ir aptuveni 1×1 1b zīm.
m. Soda laukumi jāiezīmē ar 5 cm platu

each end line. They may be limited by a 5 cm wide red line.

1.5 TEMPERATURE

The minimum temperature shall not be below 10° C (50° F).

For FIVB World and Official Competitions, the maximum temperature shall not be higher than 25° C (77° F) and the minimum not lower than 16° C (61° F).

1.6 LIGHTING

For FIVB World and Official Competitions, the lighting on the playing area should be 1000 to 1500 lux measured at 1 m above the surface of the playing area.

2. NET AND POSTS

2.1 HEIGHT OF THE NET

2.1.1 Placed vertically over the centre line there is a net whose top is set at the height of 2.43 m for men and 2.24 m for women.

2.1.2 Its height is measured from the centre of the playing court. The net height (over the two sidelines) must be exactly the same and must not exceed the official height by more than 2 cm.

2.2 STRUCTURE

The net is 1 m wide and 9.50 to 10 metres long (with 25 to 50 cm on each side of the side bands), made of 10 cm square black mesh.

At its top a horizontal band, 7 cm wide, made of two-fold white canvas, is sewn along its full length. Each extreme end of the band has a hole, through which passes a cord, fastening the band to the posts for keeping its top taut.

1.

D 3.

1.3.3.

1.1, 1.3.2,
2.1.1.

D 3.

sarkanu līniju un katrā no tiem jānovieto divi krēsli.

1.5. GAISA TEMPERATŪRA

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

FIVB un Oficiālās sacensībās maksimālai gaisa temperatūrai jābūt ne augstākai par 25°C (77°F) un minimālai ne zemākai par 16°C (61°F).

1.6. APGAISMOJUMS

FIVB un Oficiālās sacensībās telpās spēles lauka apgaismojumam jābūt no 1000 līdz 1500 Lx. Mērījumu veic 1 m virs spēles virsmas.

1.

2. TĪKLS UN STABI

3. zīm.

2.1. TĪKLA AUGSTUMS

2.1.1. Vertikāli virs vidus līnijas ir tīkls, kura augšējā mala vīriešu komandām ir 2,43 m, sieviešu komandām – 2,24 m augstumā.

1.3.3.

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

1.1, 1.3.2,
2.1.1.

2.2. TĪKLA UZBŪVE

Tīkls ir 1 m plats un 9,5 līdz 10 m garš (ar 25 – 50 cm turpinājumu aiz katras sānu lentas), veidots no melnas krāsas tīkla ar 10×10 cm kvadrātiem.

3. zīm.

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

Šīs lentas vidū ir ievilkta virve un lokana trose,

Within the band, a flexible cable fastens the net to the posts and keeps its top taut.

At the bottom of the net there is another horizontal band, 5cm wide, similar to the top band, through which is threaded a rope. This rope fastens the net to the posts and keeps its lower part taut.

2.3 SIDE BANDS

Two white bands are fastened vertically to the net and placed directly above each sideline. 1.3.2, D 3

They are 5 cm wide and 1 m long, and are considered as part of the net.

2.4 ANTENNAE

An antenna is a flexible rod, 1.80 m long and 10 mm in diameter, made of fibreglass or similar material.

An antenna is fastened at the outer edge of each side band. The antennae are placed on opposite sides of the net. 2.3., D. 3

The top 80 cm of each antenna extends above the net and is marked with 10 cm stripes of contrasting colour, preferably red and white.

The antennae are considered as part of the net and laterally delimit the crossing space. 10. 1.1, D.3, D.5

2.5 POSTS

D. 3

2.5.1 The posts supporting the net are placed at a distance of 0.50 -1.00 m outside the sidelines. They are 2.55 m high and preferably adjustable.

For all FIVB World and Official Competitions, the posts supporting the net are placed at a distance of 1 m outside the sidelines.

2.5.2 The posts are rounded and smooth, fixed to the ground without wires. There shall be no dangerous or obstructing devices.

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. Tāpat kā ar augšējo virvi, arī ar apakšējo, tīklu piestiprina pie stabiem un palīdz nospriegot 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. 1.3.2, 3. zīm.

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 sānu lentu ārējās malās. 2.3., 3. zīm.

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 virstikla spēles telpu. 10.1.1, 3., 5. zīm.

2.5. STABI

2.5.1. Tīklu balsta stabi ir 2,55 m augsti, vēlams ar regulējamu augstumu. Tīkla stabi ir iestiprināti grīdā 0,5 m – 1,0 m attālumā no sānu līnijām. 3. zīm.

FIVB un Oficiālās sacensībās stabi ir iestiprināti grīdā 1 m attālumā no sānu līnijām.

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

2.6 ADDITIONAL EQUIPMENT

All additional equipment is determined by FIVB regulations.

3. BALLS

3.1 STANDARDS

The ball shall be spherical, made of a flexible leather or synthetic leather case with a bladder inside made of rubber or a similar material.

Its colour may be a uniform light colour, or a combination of colours. Synthetic leather material and colour combinations of balls used in International Official competitions should comply with FIVB standards.

Its circumference is 65-67 cm and its weight is 260-280 g. Its inside pressure shall be 0.30 to 0.325 kg/cm² (4.26 to 4.61 psi) (294.3 to 318.82 mbar or hPa)

3.2 UNIFORMITY OF BALLS

3.1

All balls used in a match must have the same standards regarding circumference, weight, pressure, type, colour, etc.

FIVB World and Official Competitions, as well as National or League Championships must be played with FIVB approved balls, unless by agreement of FIVB.

3.3 THREE-BALL SYSTEM

For FIVB World and Official Competitions, three balls shall be used. In this case, six ball retrievers are stationed, one at each corner of the free zone and one behind each referee.

D. 10

2.6. PAPILDUS APRĪKOJUMS

Viss papildus aprīkojums ir atrunāts FIVB nolikumos.

3. BUMBAS

3.1. RAKSTUROJUMS

Bumbai jābūt apaļai, ārējam apvalkam izgatavotam no elastīgas ādas vai sintētiskas ādas, iekšējai kamerai — no gumijas vai līdzīga materiāla.

Krāsa: vienveidīga un gaiša, vai kombinētas krāsas. Oficiālās sacensībās, saskaņā ar FIVB standartu, lieto sintētiskas ādas kombinētu krāsu bumbas.

Apkārtmērs: 65–67 cm. Svars: 260–280 g.
Iekšējais spiediens: 0,30–0,325 kg/cm² vai (294,3–318,82 mbar).

3.2. BUMBU VIENVEIDĪGUMS

3.1

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

FIVB un Oficiālās sacensībās kā arī nacionālajos čempionātos un Līgās jāspēlē ar FIVB apstiprinātām bumbām.

3.3. TRĪS BUMBU SISTĒMA

10. zīm.

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

CHAPTER TWO PARTICIPANTS

4. TEAMS

4.1 TEAM COMPOSITION

- 4.1.1 A team may consist of up to 12 players, one coach, one assistant coach, one trainer and one medical doctor. 5.2, 5.3

For FIVB, World and Official Competitions, the medical doctor must be accredited beforehand by the FIVB.

For FIVB and World Competitions for Seniors, a team may consist of a maximum of fourteen (14) players (a maximum of twelve (12) regular players.)

- 4.1.2 One of the players, other than the Libero, is the team captain, who shall be indicated on the score sheet. 5.1, 19.1.3, 5.1.1,
- 4.1.3 Only the players recorded on the score sheet may enter the court and play in the match. Once the coach and the team captain have signed the score sheet, the recorded players cannot be changed. 5.2.2.

4.2 LOCATION OF THE TEAM

- 4.2.1 The players not in play should either sit on their team bench or be in their warm-up area. The coach and other team members sit on the bench, but may temporarily leave it. 1.4.5, 5.2.3, 7.3.3

The benches for the teams are located beside the scorer's table, outside the free zone.

D.1a
D.1b

- 4.2.2 Only the team members are permitted to sit on the bench during the match and to participate in the warm-up session. 4.1.1, 7.2
- 4.2.3 Players not in play may warm-up without balls as follows:
- 4.2.3.1 during play: in the warm-up areas; 1.4.5, 8.1, D1a, D1b

OTRĀ NODAĻA DALĪBNIKI

Skatīt
noteikumus

4. KOMANDAS

4.1. KOMANDAS SASTĀVS

4.1.1. Komandā drīkst būt ne vairāk kā 12 spēlētāji, viens treneris, viens trenera palīgs, viens masieris un viens ārsts. 5.2, 5,3

FIVB un Oficiālās sacensībās ārstam jābūt akreditētam FIVB.

FIVB un Pasaules pieaugušo sacensībās komandā drīkst būt ne vairāk kā četrpadsmit (14) spēlētāji (ne vairāk kā divpadsmit (12) regulārie spēlētāji)

4.1.2. Viens no spēlētājiem, izņemot Libero, ir komandas kapteinis, kurš ir jāatzīmē spēles protokolā. 5.1, 19.1.3.

4.1.3. Spēlē drīkst piedalīties tikai tie spēlētāji, kuri ir ierakstīti spēles protokolā. Pēc tam, kad komandas kapteinis un treneris ir parakstījušies spēles protokolā, ierakstītos spēlētājus mainīt nedrīkst. 5.1.1, 5.2.2.

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. 1.4.5, 5.2.3, 7.3.3

Komandas sols atrodas netālu no sekretāra galda ārpus brīvās zonas. 1a zīm. 1b zīm.

4.2.2. Spēles un iesildīšanās laikā uz komandas sola atļauts atrasties tikai komandas dalībniekiem. 4.1.1, 7.2

4.2.3. Spēlētāji, kuri nav spēlē, bez bumbām drīkst iesildīties sekojoši:

4.2.3.1. spēles laikā iesildīšanās laukumā, 1.4.5, 8.1, 1a, 1b zīm.

- 4.2.3.2 during time-outs and technical time-outs: in 1.3.3,
the free zone behind their court. 15.4
- 4.2.4 During set intervals, players may warm-up 18.1
using balls in the free zone.

4.3 EQUIPMENT

A player's equipment consists of a jersey, shorts, socks (the uniform) and sport shoes.

- 4.3.1 The colour and the design for the jerseys, shorts and socks must be uniform for the team (*except for the Libero*). The uniforms must be clean. 4.1, 19.2
- 4.3.2 The shoes must be light and pliable with nonmarking rubber or composite soles without heels.

For FIVB World and Official Competitions, it is forbidden to wear shoes which are predominantly black.

- 4.3.3 Players' jerseys must be numbered from 1 to 18

For FIVB World and Official Competitions, players' jerseys must be numbered from 1 to 20

- 4.3.3.1 The number must be placed on the jersey at the centre of the front and of the back. The colour and brightness of the numbers must contrast with the colour and brightness of the jerseys.
- 4.3.3.2 The number must be a minimum of 15 cm in height on the chest, and a minimum of 20 cm in height on the back. The stripe forming the numbers shall be a minimum of 2 cm in width.

For FIVB World and Official Competitions, the player's number shall be repeated on the right leg of the shorts. The number must be of 4 to 6 cm in height and the stripe forming the

- 4.2.3.2. pārtraukumu un tehnisko pārtraukumu laikā 1.3.3, brīvajā zonā aiz sava laukuma. 15.4
- 4.2.4. Setu starplaikos spēlētāji drīkst iesildīties lieto- 18.1 jot bumbas brīvajā zonā.

4.3. FORMAS TĒRPS

- Spēlētāja formas tērps sastāv no sporta krekla, īsām biksēm, zeķēm un sporta apaviem.
- 4.3.1. Sporta krekliem, īsām biksēm un zeķēm jābūt 4.1, 19.2 vienveidīgiem, (izņemot LIBERO) tīriem un vienā krāsā visai komandai.
 - 4.3.2. Apaviem jābūt viegliem, elastīgiem, bez papēža, ar gumijas vai kompozīta materiālu zoli.

FIVB un Oficiālās sacensībās nedrīkst valkāt apavus kuru dominējošā krāsa ir melna.

- 4.3.3. Spēlētāju kreklus jābūt numurētiem no 1 līdz 18.

FIVB, Pasaules un oficiālās sacensībās kreklus jābūt numurētiem no 1-20.

- 4.3.3.1. Numuram gan priekšpusē, gan mugurpusē jāatrodas krekla centrā. Numuru krāsai jābūt kontrastējošai ar krekla krāsu.
- 4.3.3.2. Numura augstumam priekšpusē jābūt ne mazākam kā 15 cm, mugurpusē 20 cm. Līniju platumam, kas veido numurus, jābūt ne mazākam par 2 cm.

FIVB Pasaules un Oficiālajās sacensībās spēlētāju numuriem jābūt uz īso biksiņu apakšējās daļas labajā pusē. Numuriem jābūt 4 līdz 6 cm augstiem un līnijas platumam jābūt ne mazākam par 1 cm.

numbers shall be a minimum of 1 cm in width. Jerseys and shorts should comply with FIVB standards.

- 4.3.4 The team captain must have on his/her jersey a stripe of 8 x 2 cm underlining the number on the chest. 5.1
- 4.3.5 It is forbidden to wear uniforms of a colour different from that of the other players (*except for the Liberos*), and/or without official numbers. 19.2
- 4.4 CHANGE OF EQUIPMENT** 23
- The first referee may authorize one or more players:
- 4.4.1 to play barefoot,
For FIVB World and Official Competitions it is forbidden to play barefoot.
- 4.4.2 to change wet or damaged uniforms between sets or after substitution, provided that the colour, design and number of the new uniform(s) are the same, 4.3.15.5
- 4.4.3 to play in training suits in cold weather, provided that they are of the same colour and design for the whole team (except for the Liberos) and numbered according to Rule 4.3.3. 4.1.1, 19.2
- 4.5 FORBIDDEN OBJECTS**
- 4.5.1 It is forbidden to wear objects which may cause injury, or give an artificial advantage to the player.
- 4.5.2 Players may wear glasses or lenses at their own risk.
- 5. TEAM LEADERS** 20.
- Both the team captain and the coach are responsible for the conduct and discipline of their team members.

Krekliem un īsām biksēm jāatbilst FIVB noteiktajiem standartiem.

- 4.3.4. Komandas kapteinim krekla priekšpusē zem 5.1
numura zīmes jābūt 8×2 cm garai līnijai.
- 4.3.5. Ir aizliegts valkāt formu, kas ir atšķirīgā krāsā 19.2
kā citiem spēlētājiem (izņemot Libero) un/vai
bez oficiāla numura.
- 4.4. PIEĻAUJAMĀS IZMAIŅAS** 23
- Pirmais tiesnesis drīkst atļaut vienam vai vairākiem spēlētājiem:
- 4.4.1. spēlēt bez apaviem,
FIVB un Oficiālās sacensībās ir aizliegts spēlēt bez apaviem.
- 4.4.2. nomainīt slapjos vai bojātos formas tērpus 4.3, 15.5
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 4.1.1,
noteikumu, ka tie ir vienādā krāsā un viena 19.2
modeļa visai komandai (izņemot LIBERO) un ar numuriem saskaņā ar Noteik. 4.3.3.
- 4.5. AIZLIEGTIE PRIEKŠMETI**
- 4.5.1. Aizliegts valkāt priekšmetus, kas var būt par cēloni savainojumam vai dot spēlētājam priekšrocību.
- 4.5.2. Spēlētāji drīkst valkāt brilles vai lēcas uz pašu atbildību.
- 5. KOMANDAS VADĪTĀJI**
- Komandas kapteinis un treneris ir atbildīgi par 20.
savas komandas dalībnieku uzvedību un disciplīnu.

The Liberos cannot be the team or game captain. 19.1.3.

5.1 CAPTAIN

- 5.1.1 PRIOR TO THE MATCH, the team captain signs the score sheet and represents his/her team in the toss. 7.1, 25.2.1.1
- 5.1.2 DURING THE MATCH and while on the court, the team captain is the game captain. When the team captain is not on the court, the coach or the team captain must assign another player on the court, but not the Libero, to assume the role of game captain. This game captain maintains his/her responsibilities until he/she is substituted, or the team captain returns to play, or the set ends. 15.2.1, 19.1.3
- When the ball is out of play, only the game captain is authorized to speak to the referees: 8.2
- 5.1.2.1 to ask for an explanation on the application or interpretation of the Rules, and also to submit the requests or questions of his/her teammates. If the game captain does not agree with the explanation of the first referee, he/she may choose to protest against such decision and immediately indicates to the first referee that he/she reserves the right to record an official protest on the score sheet at the end of the match; 23.2.4.
- 5.1.2.2 to ask authorization:
- a) to change all or part of the equipment, 4.3, 4.4.2
 - b) to verify the positions of the teams, 7.4
 - c) to check the floor, the net, the ball, etc.; 1.2, 2, 3
- 5.1.2.3 In the absence of the coach: to request timeouts and substitutions. 15.2.1, 15.4 15.5
- 5.1.3 AT THE END OF THE MATCH, the team captain: 6.3

- Libero nevar būt ne komandas, ne spēles kapteinis. 19.1.3.
- 5.1. KAPTEINIS**
- 5.1.1. **Līdz spēles sākumam** kapteinis paraksta spēles protokolu un pārstāv savu komandu izlozē. 7.1, 25.2.1.1
- 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, izņemot LIBERO, par spēles kapteini. Spēles kapteinis izpilda kapteiņa pienākumus līdz tam brīdim, kamēr viņu nomaina vai komandas kapteinis atgriežas laukumā, vai beidzas sets. 15.2.1, 19.1.3
- Kad bumba ir ārpus spēles: tikai spēles kapteinim ir atļauts runāt ar tiesnešiem: 8.2
- 5.1.2.1. lūgt izskaidrot Noteikumu pielietojumu vai interpretāciju. Viņš arī izsaka pirmajam tiesnesim savas komandas spēlētāju lūgumus vai jautājumus. Ja izskaidrojums viņu neapmierina, viņam tūlīt jānorāda pirmajam tiesnesim, ka viņam ir tiesības pēc spēles ierakstīt spēles protokolā oficiālu protestu; 23.2.4.
- 5.1.2.2. lūgt atļauju:
- a) nomainīt visu vai daļu no aprīkojuma, 4.3, 4.4.2
 - b) pārbaudīt komandu spēlētāju novietojumu, 7.4
 - c) pārbaudīt grīdu, tiklu, bumbu utt.; 1.2, 2, 3
- 5.1.2.3. gadījumā, ja treneris nepiedalās spēlē, pieprasīt spēles pārtraukumus un maiņas, 15.2.1, 15.4 15.5
- 5.1.3. SPĒLES BEIGĀS komandas kapteinis: 6.3

- 5.1.3.1 thanks the referees and signs the score sheet to ratify the outcome; 25.2.3.3
- 5.1.3.2 when it has been notified in due time to the first referee, may confirm and record on the score sheet an official protest regarding the referee's application or interpretation of the Rules. 5.1.2.1, 25.2.3.2

5.2 COACH

- 5.2.1 Throughout the match, the coach conducts the play of his/her team from outside the playing court. He/she selects the starting line-ups, their substitutes, and takes time-outs. In these functions his/her contacting official is the second referee. 1.1, 7.3.2, 15.4, 15.5
- 5.2.2 PRIOR TO THE MATCH, the coach records or checks the names and numbers of his/her players on the score sheet, and then signs it. 4.1, 19.1.3, 25.2.1.1
- 5.2.3 DURING THE MATCH, the coach:
 - 5.2.3.1 prior to each set, gives the second referee or the scorer the line-up sheet(s) duly filled in and signed; 7.3.2
 - 5.2.3.2 sits on the team bench nearest to the scorer, but may leave it; 4.2
 - 5.2.3.3 requests time-outs and substitutions; 15.4, 15.5,
 - 5.2.3.4 may, as well as other team members, give instructions to the player on the court. The coach may give these instructions while standing or walking within the free zone in front of his/her team's bench from the extension of the attack line up to the warm-up area, without disturbing or delaying the match. 1.3.4, 1.4.5

For FIVB World and Official Competitions, the coach is restricted to performing his/her function behind the coach's restriction line. D1(a), D1(b)

- 5.1.3.1. pateicas tiesnešiem un paraksta spēles protokolu, apstiprinot spēles rezultātu; 25.2.3.3
- 5.1.3.2. ja viņš ir pareizā laikā brīdinājis pirmo tiesnesi, tad viņš var apstiprināt un ierakstīt oficiālu protestu spēles protokolā par tiesnešu noteikumu pielietojumu vai interpretāciju. 5.1.2.1,
25.2.3.2
- 5.2. TRENERIS** 1.1,
- 5.2.1. Spēles laikā treneris vada savas komandas spēli atrodoties ārpus spēles laukuma. Viņš nosaka spēlētāju sākuma novietojumu, pieprasa maiņas un pārtraukumus. Veicot šīs funkcijas, viņš oficiāli kontaktējas ar otro tiesnesi. 7.3.2
15.4.
15.5
- 5.2.2. PIRMS SPĒLES treneris ieraksta vai pārbauda savu spēlētāju uzvārdus un numurus protokolā un tad paraksta to. 4.1,
19.1.3
25.2.1.1
- 5.2.3. SPĒLES LAIKĀ, treneris:
- 5.2.3.1. pirms katra seta iesniedz sekretāram vai otrajam tiesnesim aizpildītu un parakstītu novietojuma lapiņu(as); 7.3.2
- 5.2.3.2. sēž uz komandas sola vistuvāk sekretāram, bet drīkst to arī atstāt; 4.2
- 5.2.3.3. pieprasa pārtraukumus un maiņas; 15.4,15.5,
- 5.2.3.4. drīkst tāpat kā citi komandas biedri dot norādījumus spēlētājiem, kuri atrodas spēles laukumā. Treneris var dot norādījumus spēlētājiem stāvot vai staigājot pa brīvo zonu gar komandas rezervistu solu no uzbrukuma līnijas pagarinājuma līdz iesildīšanās laukumam, netraucējot un nekavējot spēli. 1.3.4
1.4.5
- FIVB un Oficiālās spēlēs treneris savus pienākumus drīkst veikt tikai aiz treneru līnijas.** D1(a),D
1(b)

5.3 ASSISTANT COACH

- 5.3.1 The assistant coach sits on the team bench, but has no right to intervene in the match.
- 5.3.2 Should the coach have to leave his/her team for any reason including sanction, the assistant coach may, at the request of the game captain and with the authorization of the first referee, assume the coach's functions for the duration of the absence. 5.1.2, 5.2.

5.3. TRENERA PALĪGS

- 5.3.1. Trenera palīgs sēž uz komandas sola, bet viņam nav tiesības iejaukties spēlē.
- 5.3.2. Ja komandas trenerim nākas atstāt savu komandu vienalga kādu iemeslu dēļ, ieskaitot soda sankcijas, tad pēc spēles kapteiņa lūguma un pirmā tiesneša atļaujas trenera palīgs drīkst izpildīt trenera funkcijas visu trenera prombūtnes laiku.

CHAPTER THREE –
PLAYING FORMAT

6. TO SCORE A POINT, TO WIN A SET AND THE MATCH

6.1 TO SCORE A POINT

6.1.1 Point

A team scores a point: 8.3,

6.1.1.1 by successfully grounding the ball on the opponent's court; 10.1.1

6.1.1.2 when the opponent team commits a fault; 6.1.2,

6.1.1.3 when the opponent team receives a penalty. 16.2.3, 21.3.1

6.1.2 Fault

A team commits a fault by making a playing action contrary to the rules (or by violating them in some other way). The referees judge the faults and determine the consequences according to the Rules:

6.1.2.1 If two or more faults are committed successively, only the first one is counted.

6.1.2.2 If two or more faults are committed by opponents simultaneously, a **DOUBLE FAULT** is called and the rally is replayed. 6.1.2, D 11(23)

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. 8.1,8.2

6.1.3.1 if the serving team wins a rally, it scores a point and continues to serve;

6.1.3.2 if the receiving team wins a rally, it scores a point and it must serve next.

6.2 TO WIN A SET

A set (except the deciding, 5th set) is won by the team which first scores 25 points with a 8.1,8.2 D 11 (9) 6.3.2

TREŠĀ NODAĻA – SPĒLES FORMĀTS

Skatīt
noteikumus

6. PUNKTA IEGŪŠANA, UZVARA SETĀ UN SPĒLĒ

6.1. PUNKTA IEGŪŠANA

6.1.1. Punkts

Komanda iegūst punktu: 8.3,

6.1.1.1. veiksmīgi piezemējot bumbu pretinieku 10.1.1
laukumā;

6.1.1.2. kad pretinieku komanda pieļāvusi kļūdu; 6.1.2,

6.1.1.3. kad pretinieku komanda saņem piezīmi. 16.2.3,
21.3.1

6.1.2. Kļūdas

Jebkura spēles darbība, kura ir pretrunā spēles noteikumiem (vai cita veida pārkāpumi), ir kļūda. Tiesneši fiksē kļūdas un piemēro sankcijas saskaņā ar 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 vienlaicīgi pieļauj divas vai vairākas kļūdas, nosaka DUBULTKĻŪDU un atkārtu bumbas izspēli. 6.1.2,
11zīm.(23)

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

8.1,8.2

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.

6.1.3.1. ja servējošā komanda uzvar bumbas izspēlē, tā iegūst punktu un turpina servēt.

6.1.3.2. ja komanda, kura uzņem servi, uzvar bumbas izspēlē, tā iegūst punktu un tiesības servēt.

6.2. UZVARA SETĀ

11zīm. (9)

Setu (izņemot izšķirošo piekto setu) uzvar tā komanda, kura pirmā iegūst 25 punktus, ar ne 6.3.2

minimum lead of two points. In the case of a 24-24 tie, play is continued until a two-point lead is achieved (26-24; 27-25; ...).

6.3 TO WIN THE MATCH D.11 (9)

6.3.1 The match is won by the team that wins three sets. 6.2

6.3.2 In the case of a 2-2 tie, the deciding set (the 5th) is played to 15 points with a minimum lead of 2 points. 7.1

6.4 DEFAULT AND INCOMPLETE TEAM

6.4.1 If a team refuses to play after being summoned to do so, it is declared in default and forfeits the match with the result 0-3 for the match and 0-25 for each set. 6.2, 6.3

6.4.2 A team that, without justifiable reason, does not appear on the playing court on time is declared in default with the same result as in Rule 6.4.1.

6.4.3 A team that is declared INCOMPLETE for the set or for the match, loses the set or the match. The opponent team is given the points, or the points and the sets, needed to win the set or the match. The incomplete team keeps its points and sets. 6.2, 6.3, 7.3.1

7. STRUCTURE OF PLAY

7.1 THE TOSS

Before the match, the first referee carries out a toss to decide upon the first service and the sides of the court in the first set. 12.1.1

If a deciding set is to be played, a new toss will be carried out. 6.3.2

7.1.1 The toss is taken in the presence of the two team captains. 5.1

7.1.2 The winner of the toss chooses:
EITHER

7.1.2.1 the right to serve or to receive the service, 12.1.1.
OR

mazāk kā divu punktu pārsvaru. Ja rezultāts ir 24-24, spēle turpinās, kamēr sasniegts 2 punktu pārsvars (26-24, 27 -25; ...).

6.3. UZVARA SPĒLĒ

11 (9) zīm.

6.3.1. Spēlē uzvar tā komanda, kura ir uzvarējusi trīs setus. 6.2

6.3.2. Gadījumā, ja rezultāts ir neizšķirts 2–2, tad izšķirošajā 5. setā tiek spēlēts līdz 15 punktiem ar ne mazāk kā divu punktu pārsvaru. 7.1

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. 6.2, 6.3

6.4.2. Ja komanda bez attaisnojošiem iemesliem noteiktajā laikā nav izgājusi laukumā, to uzskata par neierašanos un tā zaudē 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. 6.2, 6.3, 7.3.1

7. SPĒLES UZBŪVE

7.1. IZLOZE

Pirms spēles pirmais tiesnesis novada izlozi, lai noteiktu pirmās serves tiesības un laukumu puses pirmajā setā. 12.1.1

Ja jās spēlē izšķirošais sets, pirmais tiesnesis veic atkārtotu izlozi. 6.3.2

7.1.1. Izlozē piedalās abu komandu kapteiņi. 5.1

7.1.2. Izlozes uzvarētājs izvēlas:
VAI

7.1.2.1. tiesības servēt, vai serves uzņemšanu
VAI 12.1.1.

- 7.1.2.2 the side of the court.
The loser takes the remaining choice.
- 7.1.3 In the case of consecutive warm-ups, the team that has the first service takes the first turn at the net. 7.2
- 7.2 WARM-UP SESSION**
- 7.2.1 Prior to the match, if the teams have previously had a playing court at their disposal, they are entitled to a 6-minute warm-up period together at the net; if not, they may have 10 minutes
- 7.2.2 If either captain requests separate (consecutive) warm-ups at the net, the teams may do so for 3 minutes each or 5 minutes each, according to Rule 7.2.1. 7.2.1
- 7.3 TEAM STARTING LINE-UP**
- 7.3.1 There must always be six players per team in play. 6.4.3
The team's starting line-up indicates the rotational order of the players on the court. 7.6
This order must be maintained throughout the set.
- 7.3.2 Before the start of each set, the coach has to present the starting lineup of his/her team on a line-up sheet. The sheet is submitted, duly filled in and signed, to the second referee or the scorer. 5.2.3.1, 24.3.1, 25.2.1.2
- 7.3.3 The players who are not in the starting line-up of a set are the substitutes for that set (except for the Libero). 7.3.2 15.5,
- 7.3.4 Once the line-up sheet has been delivered to the second referee or scorer, no change in line-up may be authorized without a regular substitution. 15.2.2, 15.5
- 7.3.5 Discrepancies between players' position on court and on the line-up sheet are dealt with as follows: 24.3.1

- 7.1.2.2. laukuma pusi.
Zaudētājs izvēlas atlikušo variantu.
- 7.1.3. Gadījumā, ja iesildīšanās notiek atsevišķi, 7.2
pirmā pie tikla iesildās komanda, kurai
pirmajai ir serves tiesības.
- 7.2. IESILDĪŠANĀS**
- 7.2.1. Ja līdz spēles sākumam komandu rīcībā ir bijis
cits laukums, tad komandām pie tikla
iesildīšanās laiks ir 6 minūtes, ja nav bijis, tad
komandām iesildīšanās laiks ir 10 minūtes.
- 7.2.2. Ja kādas komandas kapteinis pieprasa iesil-
dīties pie tikla atsevišķi (pēc kārtas) komandas 7.2.1;
drīkst to darīt attiecīgi 3 vai 5 minūtes katra, 7.1.3.
saskaņā ar Noteikumu 7.2.1. un 7.1.3.
- 7.3. KOMANDAS SĀKUMA NOVĪTOJUMS**
- 7.3.1. Laukumā katrā komandā vienmēr jābūt sešiem 6.4.3
spēlētājiem.
Komandu sākuma novietojums norāda 7.6
spēlētāju pārejas secību. Šī pārejas secība ir
jāievēro visa seta laikā.
- 7.3.2. Pirms katra seta sākuma trenerim jāieraksta 5.2.3.1,
sākuma spēlētāju sastāvs, viņa komandas 24.3.1,
novietojumu lapiņā. Aizpildītā un parakstītā 25.2.1.2
lapiņa jāatdod otrajam tiesnesim vai
sekretāram.
- 7.3.3. Spēlētāji, kuri nav seta sākuma sastāvā, ir 7.3.2
rezerves spēlētāji šajā setā, izņemot LIBERO. 15.5,
- 7.3.4. Pēc tam, kad novietojuma lapiņa ir nodota 15.2.2,
otrajam tiesnesim vai sekretāram, novietojumā 15.5
nedrīkst veikt nekādas izmaiņas, izņemot
atļauto spēlētāju maiņu
- 7.3.5. Atšķirība starp spēlētāju novietojumu laukumā 24.3.1
un ierakstīto novietojumu lapiņā jānovērš
sekojoši:

- 7.3.5.1 when such a discrepancy is discovered before the start of the set, players' positions must be rectified according to that on the line-up sheet - there will be no sanction; 7.3.2
- 7.3.5.2 when, before the start of the set, a player on court is found not to be registered on the line-up sheet of that set, this player must be changed to conform to the line-up sheet - there will be no sanction; 7.3.2.
- 7.3.5.3 however, if the coach wishes to keep such non-recorded player(s) on the court, he/she has to request regular substitution(s), which will then be recorded on the score sheet. 15.2.2

If a discrepancy between player positions and the line up sheet is discovered later, the team at fault must revert to the correct positions. All points scored by the team from the exact moment of the fault up to the discovery of the fault are cancelled. The opponent's points remain valid and in addition they receive a point and the next service.

7.4 POSITIONS

D 4.

At the moment the ball is hit by the server, each team must be positioned within its own court in the rotational order (except the server). 7.6.1, 8.1, 12.4

- 7.4.1 The positions of the players are numbered as follows:
- 7.4.1.1 the three players along the net are front-row players and occupy positions 4 (front-left), 3 (front-centre) and 2 (front-right);
- 7.4.1.2 the other three are back-row players occupying positions 5 (back-left), 6 (back-centre) and 1 (back-right).

- 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 sankcijas neseko. 7.3.2
- 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. Sankcijas neseko. 7.3.2.
- 7.3.5.3. Tomēr, ja treneris vēlas atstāt laukumā novietojuma lapiņā neierakstītu(s) spēlētāju(s), jāveic noteikumus paredzētā(s) maiņa(s), kas jāieraksta spēles protokolā. 15.2.2

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

- 7.4. NOVIETOJUMS** 4. zīm.
- Brīdī, kad servētājs izdara sitienu pa bumbu, abām komandām jāatrodas savos spēles laukumos saskaņā ar iesniegto novietojumu (izņemot servētāju). 7.6.1, 8.1, 12.4
- 7.4.1. Spēlētāju novietojumu nosaka sekojoši:
- 7.4.1.1. Trīs spēlētāji, kuri atrodas pie tikla, ir priekšējās līnijas spēlētāji un ieņem attiecīgās zonas: 4 (kreisais spēlētājs), 3 (centra spēlētājs) un 2 (labējais spēlētājs).
- 7.4.1.2. Pārējie trīs ir aizmugurējās līnijas spēlētāji un ieņem attiecīgās zonas: 5 (kreisais spēlētājs), 6 (centra spēlētājs), 1 (labējais spēlētājs).

- 7.4.2 Relative positions between players:
- 7.4.2.1 each back-row player must be positioned further back from the centre line than the corresponding front-row player;
- 7.4.2.2 the front-row players and the back-row players, respectively, must be positioned laterally in the order indicated in Rule 7.4.1.
- 7.4.3 The positions of players are determined and controlled according to the positions of their feet contacting the ground as follows: D. 4.
- 7.4.3.1 each front-row player must have at least a part of his/her foot closer to the centre line than the feet of the corresponding back-row player; 1.3.3
- 7.4.3.2 each right (left) side player must have at least a part of his/her foot closer to the right (left) sideline than the feet of the centre player in that row. 1.3.2
- 7.4.4 After the service hit, the players may move around and occupy any position on their court, and the free zone. 12.2.2.
- 7.5 POSITIONAL FAULT** d.4,
- 7.5.1 The team commits a positional fault, if any player is not in his/her correct position at the moment the ball is hit by the server. D.11(13)
7.3, 7.4
- 7.5.2 If the server commits a serving fault at the moment of the service hit, the server's fault is counted before a positional fault. 12.4,
12.7.1
- 7.5.3 If the service becomes faulty after the service hit, it is the positional fault that will be counted. 12.7.2.
- 7.5.4 A positional fault leads to the following consequences:
- 7.5.4.1 the team is sanctioned with **a point and service to the opponent;** 6.1.3

- 7.4.2. Pareizs spēlētāju izvietojums:
- 7.4.2.1. Katram aizmugurējās līnijas spēlētājam jāatrodas nedaudz tālāk no tikla 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 4. zīm. saskares ar grīdu sekojoši:
- 7.4.3.1. katra priekšējās līnijas spēlētāja, kaut vai 1.3.3 vismazākai, pēdas daļai jābūt tuvāk centra līnijai nekā attiecīgā aizmugurējās līnijas spēlētāja pēdai;
- 7.4.3.2. katra labās (kreisās) puses spēlētāja pēdas 1.3.2 vismazākajai daļai jāatrodas tuvāk labajai (kreisajai) sānu līnijai nekā attiecīgā priekšējās vai aizmugurējās līnijas centra spēlētāja pēdas daļai. 12.2.2.
- 7.4.4. Tiklīdz bumba ir izservēta, spēlētāji drīkst pārvietoties un ieņemt jebkuru vietu savā spēles laukumā un brīvajā zonā.
- 7.5. NOVIETOJUMA KĻŪDAS** 4. zīm.
- 7.5.1. Ja brīdī, kad servētājs izpilda sitienu pa bumbu, komandai ir nepareizs spēlētāju novieto- 11(13) zīm. joms, tad šai komandai nosaka novieto- 7.3, 7.4 juma kļūdu.
- 7.5.2. Ja servētājs kļūdās serves izpildē, tad viņa 12.4, kļūda ir pirmā attiecībā pret kļūdu komandas 12.7.1 novietojumā.
- 7.5.3. Ja serve ir izpildīta pareizi, tad kļūda 12.7.2. novietojumā tiek skaitīta kā pirmā, attiecībā pret serves kļūdu.
- 7.5.4. Kļūdai novietojumā ir šādas sekas:
- 7.5.4.1. **pretinieku komanda iegūst punktu un tiesības servēt;** 6.1.3

- 7.5.4.2 players' positions are rectified. 7.3,7.4
- 7.6 ROTATION**
- 7.6.1 Rotational order is determined by the team's starting line-up, and controlled with the service order, and players' positions, throughout the set. 7.3.1, 7.4.1, 12.2 12.2.2.2
- 7.6.2 When the receiving team has gained the right to serve, its players rotate one position clock-wise: the player in position 2 rotates to position 1 to serve, the player in position 1 rotates to position 6, etc.
- 7.7 ROTATIONAL FAULT** D 11. (13)
- 7.7.1 A rotational fault is committed when the SERVICE is not made according to the rotational order. It leads to the following consequences: 7.6.1, 12
- 7.7.1.1 the team is sanctioned with **a point and service to the opponent;** 6.1.3
- 7.7.1.2 the players' rotational order is rectified. 7.6.1
- 7.7.2 Additionally, the scorer should determine the exact moment when the fault was committed and all points scored subsequently by the team at fault must be cancelled. The opponent's points remain valid. 25.2.2.2
- If that moment cannot be determined, no point(s) cancellation takes place, and **a point and service to the opponent** is the only sanction. 6.1.3

- 7.5.4.2. spēlētājiem ir jāieņem savas pareizās vietas. 7.3, 7.4
- 7.6. VIETU MAIŅA**
- 7.6.1. Vietu maiņas secība ir noteikta komandas sākuma novietojumā un tiek pārbaudīta visa seta laikā, sekojot servēšanas secībai. 7.3.1, 7.4.1, 12.2
- 7.6.2. Kad servi uzņemošā komanda iegūst servēšanas tiesības, tās spēlētājiem jāpāriet pulkstenrādītāja virzienā uz nākošo zonu (2. zonas spēlētājs pāriet uz 1. zonu servēt, 1. zonas spēlētājs uz 6. utt.). 12.2.2.2
- 7.7. KĻŪDAS VIETU MAIŅĀ** 11. (13)
- 7.7.1. Kļūda vietu maiņā ir, ja SERVE netiek izpildīta saskaņā ar vietu maiņas secību. Šai kļūdai ir šādas sekas: zīm. 7.6.1, 12
- 7.7.1.1. **pretinieku komandai punkts un tiesības servēt;** 6.1.3
- 7.7.1.2. spēlētājiem ir jāieņem pareizās vietas. 7.6.1
- 7.7.2. Sekretāram precīzi jānosaka kļūdas izdarīšanas moments. Visi punkti, ko komanda ieguvusi pēc kļūdas izdarīšanas, tiek anulēti. Punkti, kurus ieguvusi pretinieka komanda, paliek spēkā. 25.2.2.2
- Ja šo momentu nav iespējams noteikt, tad vienīgā sankcija ir **pretinieku komandai punkts un tiesības servēt.** 6.1.3

CHAPTER FOUR –
PLAYING ACTIONS

8. STATES OF PLAY

8.1 BALL IN PLAY

12.3

The ball is in play from the moment of the hit of the service authorized by the first referee.

8.2 BALL OUT OF PLAY

The ball is out of play at the moment of the fault which is whistled by one of the referees; in the absence of a fault, at the moment of the whistle.

8.3 BALL "IN"

The ball is "in" when it touches the floor of the playing court including the boundary lines.

D.11 (14),
D12 (1)

8.4 BALL "OUT"

The ball is "out" when:

1.1, 1.3.2

8.4.1 the part of the ball which contacts the floor is completely outside the boundary lines;

D11
(15)

8.4.2 it touches an object outside the court, the ceiling or a person out of play;

1.3.2,
D11 (15)
D12 (2)

8.4.3 it touches the antennae, ropes, posts or the net itself outside the side bands;

D11 (15)
D 12. (4)
2.3,

8.4.4 it crosses the vertical plane of the net either partially or totally outside the crossing space, except in the case of Rule 10.1.2;

D 11(15)

8.4.5 it crosses completely the lower space under the net.

10.1.1,
D11
D 15. (5)
D12. (4)
23.3.2.3f

9. PLAYING THE BALL

Each team must play within its own playing area and space (except Rule 10.1.2). The ball may, however, be retrieved from beyond the free zone.

D5.
D 11
(22)

8. SPĒLES STĀVOKĻI

8.1. BUMBA SPĒLĒ

12.3

Bumbas izspēle sākas no brīža, kad pēc pirmā tiesneša svilpes servētājs izdara sitienu pa bumbu.

8.2. BUMBA ĀRPUS SPĒLES

Bumbas izspēle beidzas ar tiesneša svilpi. Ja svilpe ir pēc kļūdas izdarīšanas, bumba ārpus spēles ir no kļūdas izdarīšanas brīža.

8.3. BUMBA "LAUKUMĀ"

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

11.zīm.(14),
12. zīm.(1)
1.1, 1.3.2

8.4. BUMBA «AUTĀ»

Bumba ir «autā», kad:

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

11. zīm.
(15)
1.3.2,

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

11.zīm.(15)
12. zīm.(2)

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

11.zīm.(15)
12. zīm.(4)
2.3,

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

11. zīm.
(15)
10.1.1,

8.4.5. ir pilnībā šķērsojusi vertikālo plakni zem tīkla.

11. zīm.
15 zīm.(5)
12. zīm.(4)

9. DARBĪBAS AR BUMBU

Katrai komandai ir jāspēlē savā spēles laukā, brīvās zonas un telpas robežās, (izņemot Noteik. 10.1.2.). Tomēr bumbu drīkst atgriezt spēlē ārpus brīvās zonas.

23.3.2.3f
5. zīm.
11. zīm.
(22)

9.1 TEAM HITS

A hit is any contact with the ball by a player in play.

The team is entitled to a maximum of three hits (in addition to blocking, Rule 14.4.1), for returning the ball. If more are used, the team commits

the fault of: "FOUR HITS".

- 9.1.1 CONSECUTIVE CONTACTS 9.2.3,
14.2,
14.4.2
A player may not hit the ball two times consecutively (*except Rules 9.2.3, 14.2 et 14.4.2*).
- 9.1.2 SIMULTANEOUS CONTACTS
Two or three players may touch the ball at the same moment.
- 9.1.2.1 When two (three) team-mates touch the ball simultaneously, it is counted as two (three) hits (with the exception of blocking). If they reach for the ball, but only one of them touches it, one hit is counted.
A collision of players does not constitute a fault.
- 9.1.2.2 When two opponents touch the ball simultaneously over the net and the ball remains in play, the team receiving the ball is entitled to another three hits. If such a ball goes "out", it is the fault of the team on the opposite side.
- 9.1.2.3 If simultaneous hits by two opponents over the net lead to extended contact with the ball, play continues. 9.1.2.2
- 9.1.3 ASSISTED HIT
Within the playing area, a player is not permitted to take support from a team-mate or any structure/object in order to **hit** the ball. 1.

9.1. KOMANDAS SITIENI

Sitiens ir jebkura spēlētāja saskare ar bumbu.

Komandai ir tiesības izdarīt ne vairāk kā trīs sitienu (neskaitot bloku, Noteik. 14.4.1.), lai atspēlētu bumbu pāri tīklam. Ja ir vairāk sitienu, tad tā komandai ir kļūda – "ČETRI SITIENI".

- 9.1.1. BUMBAS SKARŠANAS SECĪBA 9.2.3,
14.2,
14.4.2
Spēlētājs nedrīkst sist pa bumbu divas reizes pēc kārtas (izņemot bloku, Noteik. 9.2.3., 14.2 un 14.4.2).
- 9.1.2. VIENLAICĪGI PIESKĀRIENI
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 vienlaicīgi pieskaras bumbai un bumba paliek spēlē, tad komanda, kura uzņem bumbu, drīkst izdarīt vēl trīs sitienu. 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 vienlaicīgi izdara sitienu pa bumbu un to saspiež, spēle turpinās. 9.1.2.2
- 9.1.3. SITIENS AR ATBALSTU 1.
Spēles laikā spēlētājs nedrīkst atbalstīties pret komandas biedru vai jebkuru konstrukciju, lai izdarītu **sitienu** pa bumbu.

However, a player who is about to commit a fault (touch the net or cross the centre line, etc.) may be stopped or held back by a teammate

9.2 CHARACTERISTICS OF THE HIT

9.2.1 The ball may touch any part of the body.

9.2.2 The ball must not be caught and/or thrown. It can rebound in any direction.

9.2.3 The ball may touch various parts of the body, provided that the contacts take place simultaneously.

Exceptions:

9.2.3.1 at blocking, consecutive contacts may be made by one or more blocker(s) provided that the contacts occur during one action; 14.1.1, 14.2

9.2.3.2 at the first hit of the team, the ball may contact various parts of the body consecutively provided that the contacts occur during one action. 9.1, 14.4.1

9.3 FAULTS IN PLAYING THE BALL

9.3.1 **FOUR HITS:** a team hits the ball four times before returning it. 9.1, D11(18)

9.3.2 **ASSISTED HIT:** a player takes support from a team-mate or any structure/object in order to **hit** the ball within the playing area. 9.1.3.

9.3.3 **CATCH:** the ball is caught and/or thrown; it does not rebound from the hit 9.2.2, D11(16)

9.3.4 **DOUBLE CONTACT:** a player hits the ball twice in succession or the ball contacts various parts of his/her body in succession. 9.2.3, D11(17)

Tomēr, ja spēlētājs ir uz kļūdas izdarīšanas robežas (pieskāšanās tiklam, viduslīnijas pārkāpšana utt.), tad komandas biedrs drīkst viņu apstādināt vai pieturēt.

9.2. **SITIENA RAKSTUROJUMS**

- 9.2.1. Bumbu drīkst skart ar jebkuru ķermeņa daļu.
- 9.2.2. Pa bumbu ir jāizdara sitiens, nevis tā jāķer vai jāmet. Tā var atlekt 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 14.1.1,
atļauts vairākas reizes pēc kārtas pieskarties 14.2
bumbai, ja pieskāšanās notiek vienas un tās
pašas darbības laikā,
- 9.2.3.2. kad komanda izpilda pirmo sitienu, bumba 9.1,
drīkst pieskarties vairākām ķermeņa daļām 14.4.1
pēc kārtas ar nosacījumu, ja saskare notiek
vienas un tās pašas darbības laikā.

9.3. **KĻŪDAS DARBĪBĀS AR BUMBU**

- 9.3.1. ČĒTRI SITIENI: komanda izdara četrus sitie- 9.1,
nus pa bumbu pēc kārtas pirms tās atspēlē- 11(18) zīm.
šanas pretinieka pusē.
- 9.3.2. SITIENS AR ATBALSTU: spēles laukā spēlētājs 9.1.3.
izmanto atbalstu pret komandas biedru vai
jebkuru priekšmetu, lai izdarītu **sitienu** pa
bumbu.
- 9.3.3. TURĒTA BUMBA: spēlētājs neizdara sitienu 9.2.2,
pa bumbu, bet bumba ir noķerta un/vai mesta. 11(16) zīm.
- 9.3.4. DUBULTS PIESKĀRIENS: spēlētājs izdara 9.2.3,
sitienu pa bumbu divreiz pēc kārtas vai 11(17) zīm.
bumba skar dažādas ķermeņa daļas pēc
kārtas.

10. BALL AT THE NET

10.1 BALL CROSSING THE NET

- 10.1.1 The ball sent to the opponent's court must go over the net within the crossing space. The crossing space is the part of the vertical plane of the net limited as follows: 10.2, D5.
- 10.1.1.1 below, by the top of the net; 2.2
- 10.1.1.2 at the sides, by the antennae, and their imaginary extension; 2.4
- 10.1.1.3 above, by the ceiling.
- 10.1.2 The ball that has crossed the net plane to the opponent's free zone totally or partly through the external space, may be played back within the team hits, provided that: 9.1 D5b
- 10.1.2.1 the opponent's court is not touched by the player; 11.2.2
- 10.1.2.2 the ball, when played back, crosses the net plane again totally or partly through the external space on the same side of the court. The opponent team may not prevent such action. 11.4.4 D5b
- 10.1.3 The ball that is heading towards the opponent's court through the lower space is in play until the moment it has completely crossed the vertical plane of the net. 23.3.2.3f D5a D11 (22)

10.2 BALL TOUCHING THE NET

While crossing the net, the ball may touch it. 10.1.1

10.3 BALL IN THE NET

- 10.3.1 A ball driven into the net may be recovered within the limits of the three team hits. 9.1
- 10.3.2 If the ball rips the mesh of the net or tears it down, the rally is cancelled and replayed.

11. PLAYER AT THE NET

11.1 REACHING BEYOND THE NET

- 11.1.1 In blocking, a blocker may touch the ball beyond the net, provided that he/she does 14.1, 14.3

10. BUMBA PIE TĪKLA**10.1. BUMBA ŠĶĒRSO TĪKLU**

- 10.1.1. Bumbai, kas raidīta uz pretinieka spēles laukumu, jāiet 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, 2.2
- 10.1.1.2. no sāniem – ar antenām un to iedomātu turpinājumu, 2.4
- 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, 11.2.2
- 10.1.2.2. bumba, kura tiek spēlēta atpakaļ, šķērso tīkla vertikālo plakni pilnīgi vai daļēji ārpus virstīkla spēles telpas tajā pašā laukuma pusē. Pretinieku komanda nedrīkst traucēt šo spēles darbību. 11.4.4
5b zīm.
- 10.1.3. Bumba, kas pārvietojas pretinieka laukuma virzienā zemtīkla telpā, ir spēlē līdz brīdim, kamēr tā pilnīgi nav šķērsojusi tīkla vertikālo plakni 23.3.2.3f
5a zīm.
11 zīm(22)

10.2. BUMBAS PIESKARŠANĀS TĪKLAM

Bumba šķērsojot tīklu drīkst tam pieskarties. 10.1.1

10.3. BUMBA TĪKLĀ

- 10.3.1. Bumbu, kas iesista tīklā, drīkst spēlēt, nepārsniedzot komandas trīs sitienu limitu. 9.1
- 10.3.2. Ja bumba pēc izdarītā sitienu pārplēš vai norauj tīklu, bumbas izspēli pārtrauc un pārspēlē.

11. SPĒLĒTĀJS PIE TĪKLA**11.1. SNIEGŠANĀS PĀRI TĪKLAM**

- 11.1.1. Bloķētājs bloķējot drīkst skart bumbu pretinieka laukuma pusē, ja viņš netraucē 14.1, 14.3

not interfere with the opponent's play before or during the latter's attack hit.

- 11.1.2 After an attack hit, a player is permitted to pass his/her hand beyond the net, provided that the contact has been made within his/her own playing space.

11.2 PENETRATION UNDER THE NET

- 11.2.1 It is permitted to penetrate into the opponent's space under the net, provided that this does not interfere with the opponent's play.

- 11.2.2 Penetration into the opponent's court, beyond the centre line: 1.3.3, 11.2.2.1

- 11.2.2.1 to touch the opponent's court with a foot (feet) is permitted, provided that some part of the penetrating foot (feet) remains either in contact with or directly above the centre line; 1.3.3 D 11 (22)

- 11.2.2.2 to touch the opponent's court with any part of the body above the feet is permitted provided that it does not interfere with the opponent's play 1.3.3, 11.2.2.1 D11 (22)

- 11.2.3 A player may enter the opponent's court after the ball goes out of play. 8.2

- 11.2.4 Players may penetrate into the opponent's free zone provided that they do not interfere with the OPPONENT'S play.

11.3 CONTACT WITH THE NET 11.4.4,

- 11.3.1 Contact with the net by a player is not a fault, unless it interferes with the play. 23.3.2.3c, 24.3.2.3

- 11.3.2 Players may touch the post, ropes, or any other object outside the antennae, including the net itself, provided that it does not interfere with play. D3 D3

- pretinieka komandas spēli pirms uzbrukuma sitiena vai tā laikā.
- 11.1.2. Spēlētājam ir atļauts pārlikt roku pāri tiklam 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 pārlikties zem tīkla pretinieka laukuma telpā, ar noteikumu, ka tas netraucē pretinieka spēli.
- 11.2.2. Pieskāšanās pretinieka laukumam aiz centra līnijas: 1.3.3,
11.2.2.1 11 zīm.
- 11.2.2.1. pieskarties pretinieka laukumam ar pēdu (pēdām) ir atļauts ar noteikumu, ka pēdas (pēdu) daļai ir saskare ar centra līniju vai tās (to) projekcija atrodas tieši virs līnijas; 1.3.3
11 zīm.(22)
- 11.2.2.2. ir atļauta pretinieka laukuma skāršana ar jebkuru ķermeņa daļu izņemot pēdas ar noteikumu, ka tas netraucē pretinieka spēli. 1.3.3,
11.2.2.1 11 zīm.(22)
- 11.2.3. Spēlētājs drīkst ieiet pretinieka spēles laukumā pēc tam, kad bumba ir "ārpus spēles". 8.2
- 11.2.4. Spēlētājs drīkst iekļūt pretinieka laukuma brīvajā zonā, ja tas netraucē PRETINIEKA spēli.
- 11.3. TĪKLA SKĀRŠANA** 11.4.4,
- 11.3.1. Spēlētāja saskare ar tīklu nav kļūda, izņemot gadījumus, kad tas traucē spēli. 23.3.2.3c,
24.3.2.3
3 zīm.
- 11.3.2. Spēlētāji drīkst skart tīkla stabu, trosi, kā arī citus objektus ārpus antenām, ieskaitot tīklu, ar noteikumu, ka tas netraucē spēli. 3 zīm.

11.3.3 When the ball is driven into the net, causing it to touch an opponent, no fault is committed.

11.4 PLAYER'S FAULTS AT THE NET

11.4.1 A player touches the ball or an opponent in the opponent's space before or during the opponent's attack hit. 11.1.1, D11(20)

11.4.2 A player interferes with the opponent's play while penetrating into the opponent's space under the net. 11.2.1

11.4.3 A player's foot (feet) penetrates completely into the opponent's court. 11.2.2.2 D11(22)

11.4.4 A player interferes with the opponent's play by (amongst others): 11.3.1, D11(19)

- touching the top band of the net or the top 80 cm of the antenna during his/her action of playing the ball, or
- taking support from the net simultaneously with playing the ball, or
- creating an advantage over the opponent, or
- making actions which hinder an opponent's legitimate attempt to play the ball

12. SERVICE

The service is the act of putting the ball into play, by the back right player, placed in the service zone. 8.1, 12.4.1

12.1 FIRST SERVICE IN A SET

12.1.1 The first service of the first set, as well as that of the deciding set (the 5th) is executed by the team determined by the toss. 6.3.2., 7.1

12.1.2 The other sets will be started with the service of the team that did not serve first in the previous set.

12.2 SERVICE ORDER

12.2.1 The players must follow the service order recorded on the line-up sheet. 7.3.1, 7.3.2

12.2.2 After the first service in a set, the player to serve is determined as follows: 12.1

11.3.3. Ja bumba tiek iesista tīklā un tā pieskaras pretinieka komandas spēlētājam, tā nav kļūda.

11.4. SPĒLĒTĀJA KĻŪDAS DARBĪBĀ PIE TĪKLA

11.4.1. Spēlētājs pieskaras bumbai vai spēlētājam pretinieka komandas spēles telpā pirms uzbrukuma sitienu vai tā laikā. 11.1.1, 11(20) zīm.

11.4.2. Spēlētājs iekļūstot pretinieka laukumā zem tīkla, traucē pretinieka spēli. 11.2.1

11.4.3. Spēlētāja pēdas pilnībā atrodas pretinieka laukumā. 11.2.2.2 11(22) zīm.

11.4.4. Cita starpā spēlētājs traucē spēli:
 – kad spēlētājs darbības laikā ar bumbu skar tīkla augšējo lenti vai tīkla antenas daļu virs tīkla,
 – tīklu izmanto kā atbalstu darbības laikā ar bumbu vai,
 – skarot tīklu rada sev priekšrocības attiecībā pret pretinieku vai,
 – izdara darbības, kuras traucē pretinieka mēģinājumu spēlēt bumbu. 11.3.1, 11(19) zīm.

12. SERVE

Serve ir darbība, kad aizmugurējās līnijas labās puses spēlētājs, atrodoties serves zonā, ievada bumbu spēlē 8.1, 12.4.1

12.1. PIRMĀ SERVE SETĀ

12.1.1. Pirmo servi pirmajā un izšķirošajā piektajā setā izpilda komanda, kura ieguvusi serves tiesības pēc izlozes. 6.3.2., 7.1

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. 7.3.1, 7.3.2

12.2.2. Pēc pirmās serves setā, servējošo spēlētāju nosaka sekojoši: 12.1

12.2.2.1 when the serving team wins the rally, the player (or his/her substitute) who served before, serves again; 6.1.3, 15.5

12.2.2.2 when the receiving team wins the rally, it gains the right to serve and rotates before actually serving. The player who moves from the front right position to the back-right position will serve. 6.1.3, 7.6.2

12.3 AUTHORIZATION OF THE SERVICE

The first referee authorizes the service, after having checked that the two teams are ready to play and that the server is in possession of the ball. 12, D11(1)

12.4 EXECUTION OF THE SERVICE D11(10)

12.4.1 The ball shall be hit with one hand or any part of the arm after being tossed or released from the hand(s).

12.4.2 Only one toss or release of the ball is allowed. Dribbling or moving the ball in the hands is permitted.

12.4.3 At the moment of the service hit or take-off for a jump service, the server must not touch the court (the end line included) or the floor outside the service zone. 1.4.2, 27.2.1.4 D12(22) D12(4)
After the hit, he/she may step or land outside the service zone, or inside the court.

12.4.4 The server must hit the ball within 8 seconds after the first referee whistles for service. 12.3, D11(11)

12.4.5 A service executed before the referee's whistle is cancelled and repeated. 12.3

12.5 SCREENING D11(12)

12.5.1 The players of the serving team must not prevent their opponent, through individual or collective screening, from seeing the server or the flight path of the ball. 12.5.2

- 12.2.2.1 Kad servējošā komanda gūst uzvaru bumbas izspēlē, vēlreiz servē tas spēlētājs (vai tā nomainītājs), kurš tikko servēja. 6.1.3, 15.5
- 12.2.2.2. Kad servi uzņemošā komanda uzvar bumbas izspēlē, tā iegūst tiesības servēt un izdara pāreju. Servēs tas spēlētājs, kurš pārvietojas no priekšējās līnijas labās puses vietas uz aizmugurējās līnijas labās puses vietu. 6.1.3, 7.6.2
- 12.3. ATĻAUJA SERVĒT**
- Pirmais tiesnesis dod atļauju servēt pēc tam, kad viņš ir pārliecinājies, ka abas komandas ir gatavas spēlei un servētājs ar bumbu ir serves zonā. 12, 11(1) zīm.
- 12.4. SERVES IZPILDĪŠANA** 11(10) zīm.
- 12.4.1. Sitiens pa bumbu ir jāizdara ar jebkuru vienas rokas daļu pēc bumbas pamešanas gaisā vai izlaišanas no rokām.
- 12.4.2. Servējot ir atļauts tikai vienu reizi bumbu pamest vai izlaist no rokām. Bumbas driblēšana un kustība rokā ir atļauta.
- 12.4.3. Serves sitienu momentā pa bumbu vai spēlētāja atrašanās brīdī no grīdas, servējot palēcienā, servētājs nedrīkst pieskarties ne spēles laukumam (ieskaitot gala līnijas), ne grīdai ārpus serves zonas robežām. 1.4.2, 27.2.1.4
Pēc sitienu viņš drīkst iziet vai piezemēties ārpus serves zonas iet vai piezemēties laukumā. 12(22) zīm. 12(4) zīm.
- 12.4.4. Servētājam jāizdara sitiens pa bumbu 8 sekunžu laikā pēc pirmā tiesneša svilpes servei. 12.3, 11(11) zīm.
- 12.4.5. Serve, kas izpildīta pirms tiesneša svilpes, tiek anulēta un atkārtota. 12.3
- 12.5. SERVES AIZSEGS** 11(12) zīm.
- 12.5.1. Servējošās komandas spēlētāji, veidojot individuālo vai kolektīvo aizsegu, nedrīkst aizsegt pretinieka komandai skatu uz servētāju vai bumbas trajektoriju. 12.5.2

- 12.5.2 A player, or group of players, of the serving team makes a screen by waving arms, jumping or moving sideways, during the execution of the service, or by standing grouped to hide the flight path of the ball. 12.4, 6 zīm.

12.6 FAULTS MADE DURING THE SERVICE

- 12.6.1 Serving faults 12.2.2.2,
The following faults lead to a change of 12.7.1
service even if the opponent is out of position.
The server:
- 12.6.1.1 violates the service order, 12.2
- 12.6.1.2 does not execute the service properly. 12.4.
- 12.6.2 Faults after the service hit 12.4,
After the ball has been correctly hit, the 12.7.2
service becomes a fault (unless a player is out
of position) if the ball:
- 12.6.2.1 touches a player of the serving team or fails 8.4.4,
to cross the vertical plane of the net 8.4.5,
completely through the crossing space; 10.1.1,
11(19) zīm.
- 12.6.2.2 goes "out"; 8.4.
11(19) zīm.
- 12.6.2.3 passes over a screen. 12.5

12.7 SERVING FAULTS AND POSITIONAL FAULTS

- 12.7.1 If the server makes a fault at the moment of 7.5.1,
the service hit (improper execution, wrong 7.5.2,
rotational order, etc.) and the opponent is out 12.6.1
of position, it is the serving fault which is
sanctioned.
- 12.7.2 Instead, if the execution of the service has 7.5.3,
been correct, but the service subsequently 12.6.2
becomes faulty (goes out, goes over a screen,
etc.), the positional fault has taken place first
and is sanctioned.

- 12.5.2. Servējošās komandas spēlētājs vai spēlētāji veido aizsegu, ja māj ar rokām, lēkā vai pārvietojas sāniski laikā, kad tiek izpildīta serve vai izpilda kolektīvu aizsegu, kad servētājs ir paslēpies aiz divu vai vairāku komandas biedru grupas un bumba tiek servēta pāri viņiem. 12.4,
6 zīm.
- 12.6. KĻŪDAS SERVĒŠANAS LAIKĀ**
- 12.6.1. Servēšanas kļūdas. 12.2.2.2,
12.7.1
Pat ja pretiniekam ir nepareizs spēlētāju novietojums, sekojošās servējošās komandas kļūdas ir primāras. Ja servētājs:
- 12.6.1.1. pārkāpj serves secību ; 12.2
- 12.6.1.2. neizpilda servi atbilstoši noteikumiem. 12.4.
- 12.6.2. Servēšanas kļūdas pēc sitiena pa bumbu. 12.4,
12.7.2
Pēc pareiza 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 virstikla vertikālo plakni; 8.4.4,
8.4.5,
10.1.1,
11(19) zīm.
- 12.6.2.2. iziet «autā»; 8.4.
11(19) zīm.
- 12.6.2.3. lido pāri aizsegam. 12.5
- 12.7. KĻŪDAS SERVES IZPILDĒ UN NOVIE-
TOJUMA KĻŪDAS**
- 12.7.1. Ja servētājs izdara kļūdu serves brīdī (nepareiza izpilde, servēšanas secība utt.) un pretiniekam ir nepareizs novietojums, tad kļūdu ieskaita servētājam. 7.5.1,
7.5.2,
12.6.1
- 12.7.2. Ja serve ir izpildīta pareizi un serve kļūst par kļūdu vēlāk (bumba autā, aizsegs, utt.), tad primārā ir pretinieka kļūda novietojumā, par ko nosaka attiecīgu sankciju 7.5.3,
12.6.2

- 13. ATTACK HIT** 12,
- 13.1 CHARACTERISTICS OF THE ATTACK HIT** 14.1.1.
- 13.1.1 All actions which direct the ball towards the opponent, with the exception of service and block, are considered as attack hits.
- 13.1.2 During an attack hit, tipping is permitted only if the ball is cleanly hit, and not caught or thrown. 9.2.2
- 13.1.3 An attack hit is completed at the moment the ball completely crosses the vertical plane of the net or is touched by an opponent.
- 13.2 RESTRICTIONS OF THE ATTACK HIT**
- 13.2.1 A front-row player may complete an attack hit at any height, provided that the contact with the ball has been made within the player's own playing space (except Rule 13.2.4). 7.4.1.1
- 13.2.2 A back-row player may complete an attack hit at any height from behind the front zone: 1.4.1, 7.4.1.2, 13.3.6, 19.3.1.2, D8.
- 13.2.2.1 at his/her take-off, the player's foot (feet) must neither have touched nor crossed over the attack line; 1.3.4
- 13.2.2.2 after his/her hit, the player may land within the front zone. 1.4.1
- 13.2.3 A back-row player may also complete an attack hit from the front zone, if at the moment of the contact **part of the ball is lower than the top of the net.** 1.4.1, 7.4.1.2, D8.
- 13.2.4 No player is permitted to complete an attack hit on the OPPONENT'S service, when the ball is in the front zone and entirely higher than the top of the net. 1.4.1

- 13. UZBRUKUMA SITIENS** 12,
- 13.1. UZBRUKUMA SITIENA RAKSTUROJUMS** 14.1.1.
- 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 sitienu laikā ir atļauts mēģināt sitiens ja saskare ar bumbu ir tīra un bumba netiek ķerta vai mesta 9.2.2
- 13.1.3. Uzbrukuma sitiens beidzas momentā, kad bumba šķērso tīkla vertikālo plakni vai tai pieskaras pretinieka spēlētājs.
- 13.2. UZBRUKUMA SITIENU IEROBEŽOJUMI**
- 13.2.1. Priekšējās līnijas spēlētājs drīkst pabeigt uzbrukuma sitienu no jebkura augstuma, ja saskare ar bumbu notiek viņa laukuma spēles telpas robežās (izņemot Noteik. 13.2.4). 7.4.1.1
- 13.2.2. Aizmugurējās zonas spēlētājs drīkst pabeigt uzbrukuma sitienu no jebkura augstuma aiz uzbrukuma zonas: 1.4.1,
7.4.1.2,
13.3.6
19.3.1.2,
8. zīm.
- 13.2.2.1. viņa pēdas (pēda), atraujoties no grīdas, nedrīkst pieskarties uzbrukuma līnijai vai šķērsot to; 1.3.4
- 13.2.2.2. pēc sitienu viņš drīkst piezemēties priekšējās zonas robežās. 1.4.1
- 13.2.3. Aizmugurējās zonas spēlētājs drīkst pabeigt uzbrukuma sitienu arī no priekšējās zonas, ja **bumbas daļa saskares brīdī atrodas zemāk par tīkla augšējo malu.** 1.4.1,
7.4.1.2,
8. zīm.
- 13.2.4. Spēlētājam nav atļauts pabeigt uzbrukuma sitienu pa PRETINIEKA servi, ja bumba atrodas priekšējā zonā un pilnībā virs tīkla augšējās daļas. 1.4.1

13.3 FAULTS OF THE ATTACK HIT

- 13.3.1 A player hits the ball within the playing space of the opposing team. 13.2.1
D11(20)
- 13.3.2 A player hits the ball "out". 9.4.
D11(15)
- 13.3.3 A back-row player completes an attack hit from the front zone, if at the moment of the hit the ball is entirely higher than the top of the net. 1.4.1,
7.4.1.2,
13.2.3,
D11(21)
- 13.3.4 A player completes an attack hit on the opponent's service, when the ball is in the front zone and entirely higher than the top of the net. 1.4.1,
13.2.4,
D11(21)
- 13.3.5 A Libero completes an attack hit if at the moment of the hit the ball is entirely higher than the top of the net. 19.3.1.2,
23.3.2.3d
D11(21)
- 13.3.6 A player completes an attack hit from higher than the top of the net when the ball is coming from an overhand finger pass by a Libero in his/her front zone. 1.4.1,
19.3.1.4,
23.3.2.3e
D11(21)

14. BLOCK

14.1 BLOCKING

- 14.1.1 Blocking is the action of players close to the net to intercept the ball coming from the opponent by reaching higher than the top of the net, regardless of the height of the ball contact. Only front-row players are permitted to complete a block, but at the moment of contact with the ball, part of the body must be higher than the top of the net. 7.4.1.1
- 14.1.2 Block Attempt
A block attempt is the action of blocking without touching the ball. D7.
- 14.1.3 Completed Block
A block is completed whenever the ball is touched by a blocker.

13.3. KĻŪDAS UZBRUKUMA SITIENĀ

- 13.3.1. Spēlētājs izdara sitienu pa bumbu pretinieka komandas spēles telpā. 13.2.1
11(20)zīm.
- 13.3.2. Spēlētājs izsit bumbu «autā». 9.4.
11(15)zīm.
- 13.3.3. Aizmugurējās zonas spēlētājs pabeidz uzbrukuma sitienu no priekšējās zonas, ja sitienu brīdī bumba ir pilnībā virs tikla augšējās malas. 1.4.1,
7.4.1.2,
13.2.3,
11(21)zīm.
- 13.3.4. Spēlētājs pabeidz uzbrukuma sitienu pa pretinieka servēto bumbu, kad bumba ir priekšējā zonā un pilnībā virs tikla augšējās malas. 1.4.1,
13.2.4,
11(21)zīm.
- 13.3.5. Uzbrukuma sitienu pabeidz LIBERO spēlētājs, kad bumba ir pilnībā virs tikla augšējās malas. 19.3.1.2,
23.3.2.3d
11(21)zīm.
- 13.3.6. Spēlētājs pabeidz uzbrukuma sitienu, pa bumbu virs tikla augšējās malas, ja LIBERO ir izpildījis augšējo piespēli ar pirkstiem no priekšējās zonas. 1.4.1,
19.3.1.4,
23.3.2.3e
11(21)zīm.

14. BLOKS

14.1. Bloķēšana

- 14.1.1. Bloķēšana ir spēlētāju darbība cieši pie tikla ar nolūku aizšķērsot ceļu bumbai, kura raidīta no pretinieka laukuma puses, virs tikla augšējās malas, neatkarīgi no augstuma, kurā notiek sasakare ar bumbu. Tikai priekšējās līnijas spēlētājam ir atļauts izpildīt bloķēšanu, bet bumbas skaršanas brīdī daļai no ķermeņa jābūt virs tikla augšējās malas. 7.4.1.1
- 14.1.2. Bloka mēģinājums
Bloka mēģinājums ir bloķēšanas darbība nepieskaroties bumbai. 7. zīm.
- 14.1.3. Pabeigts bloks
Pabeigts bloks ir tāds bloks, kad bumba ir skārusi bloķētāju.

- 14.1.4 Collective Block
A collective block is executed by two or three players close to each other and is completed when one of them touches the ball.
- 14.2 BLOCK CONTACT**
Consecutive (quick and continuous) contacts with the ball may occur by one or more blockers provided that the contacts are made during one action. 9.1.1
9.2.3
- 14.3 BLOCKING WITHIN THE OPPONENT'S SPACE**
In blocking, the player may place his/her hands and arms beyond the net provided that this action does not interfere with the opponent's play. Thus, it is not permitted to touch the ball beyond the net until an opponent has executed an attack hit. 13.1.1.
- 14.4 BLOCK AND TEAM HITS**
- 14.4.1 A block contact is not counted as a team hit. Consequently, after a block contact, a team is entitled to three hits to return the ball. 9.1,
14.4.2
- 14.4.2 The first hit after the block may be executed by any player, including the one who has touched the ball during the block. 14.4.1
- 14.5 BLOCKING THE SERVICE**
To block an opponent's service is forbidden. D11(12)
- 14.6 BLOCKING FAULTS**
D11(12)
- 14.6.1 The blocker touches the ball in the OPPONENT'S space either before or simultaneously with the opponent's attack hit. 14.3
- 14.6.2 A back-row player or a Libero completes a block or participates in a completed block. 14.1,
14.5,
19.3.1.3

- 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 SKĀRŠANA BLOKĀ**
Vairākkārtēja īslaicīga vai ilgstoša saskare ar bumbu drīkst būt vienam vai vairākiem bloķētājiem, ja tā notiek vienas darbības laikā.
- 14.3. BLOĶĒŠANA PRETINIEKA TĒLPĀ**
Bloķējot spēlētājs drīkst pārlīkt rokas tikla pretējā pusē, ja viņa darbība netraucē pretinieka komandas spēli. Nav atļauts skart bumbu tikla pretējā pusē, kamēr pretinieks nav izdarījis uzbrukuma sitienu.
- 14.4. BLOKS UN KOMANDAS SITIENI**
- 14.4.1. Bumbas skaršana blokā neskaitās komandas sitiens. 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. BLOĶĒŠANAS KĻŪDAS**
- 14.6.1. Bloķētājs pieskaras bumbai pretinieka spēles telpā pirms pretinieka uzbrukuma sitiena vai vienlaicīgi ar to.
- 14.6.2. Aizmugurējās līnijas spēlētājs vai Libero izpilda individuālo pabeigto bloku vai piedalās kolektīvajā pabeigtajā blokā.

- | | | |
|--------|---|----------|
| 14.6.3 | Blocking the opponent's service. | 14.5. |
| | | D11(12) |
| 14.6.4 | The ball is sent "out" off the block. | 8.4 |
| 14.6.5 | Blocking the ball in the opponent's space from outside the antenna. | 14.1,.1, |
| 14.6.6 | A Libero attempts an individual or collective block. | 19.3.1.3 |

- 14.6.3. Spēlētājs bloķē pretinieka servi. 14.5.
11(12) zīm.
- 14.6.4. Bumba no bloka lido «autā». 8.4
- 14.6.5. Bumbu bloķē pretinieka spēles telpā ārpus antenām.
- 14.6.6. Libero piedalās individuālā vai kolektīvā bloķēšanas mēģinājumā. 14.1.,1,
19.3.1.3

CHAPTER FIVE –
**INTERRUPTIONS, INTERVALS AND
DELAYS**

15. REGULAR GAME INTERRUPTIONS

Regular **game interruptions** are TIME-OUTS and SUBSTITUTIONS. 15.4, 15.5

An interruption is the time between one completed rally and the 1st referee's whistle for the next service.

15.1 NUMBER OF REGULAR GAME INTERRUPTIONS

8.2, 8.2,
6.2

Each team is entitled to request a maximum of two time-outs and six player substitutions per set. 15.4, 15.5

15.2 REQUEST FOR REGULAR GAME INTERRUPTIONS

15.2.1 **Regular** game interruptions may be requested by the coach, or in the absence of the coach by the game captain, and only by them. 5.1.2, 5.2, 5.3.2, 15, 8.2, 12.3, D11(4,5)

The request is made by showing the corresponding hand signal, **when the ball is out of play and before the whistle for service.**

For FIVB World and Official Competitions it is obligatory to use the buzzer and then the hand signal to request time-out.

15.2.2 Substitution before the start of a set is permitted, and should be recorded as a regular substitution in that set. 7.3.4

15.3 SEQUENCE OF INTERRUPTIONS

15.3.1 Request for one or two time-outs, and one request for player substitution by either team may follow one another, with no need to resume the game. 15.4, 15.5

15.3.2 However, a team is not authorized to make 15.5

PIEKTĀ NODAĻA
**PĀRTRAUKUMI UN SPĒLES LAIKA
VILCINĀŠANA**

Skatīt
noteikumus

**15. NOTEIKUMOS PAREDZĒTIE
PĀRTRAUKUMI**

Noteikumos paredzētie pārtraukumi ir 15.4, 15.5
PĀRTRAUKUMI ATPŪTAI un SPĒLĒTĀJU MAI-
ŅAI. **Pārtraukums ir laika sprīdis no
pabeigatas bumbas izspēles līdz pirmā
tiesneša svilpei nākamajai servei.**

15.1. PĀRTRAUKUMU SKAITS

Katrai komandai ir tiesības pieprasīt ne vairāk 8.2, 8.2,
kā divus spēles pārtraukumus atpūtai un sešas 6.2
spēlētāju maiņas setā. 15.4, 15.5

15.2. PĀRTRAUKUMU PIEPRASĪŠANA

15.2.1. Pārtraukumus atpūtai drīkst pieprasīt tikai 5.1.2, 5.2,
treneris vai spēles kapteinis trenera prombūtnes 5.3.2, 15
laikā. Prasība tiek izteikta parādot atbilstošu 8.2, 12.3,
oficiālo žestu, **kad bumba ir ārpus spēles 11(4,5)zīm.**
**FIVB un Oficiālās spēlēs pieprasot
pārtraukumu atpūtai obligāti jālieto
skaņas signāls, pēc tam oficiālais roku
žests.**

15.2.2. Spēlētāju maiņas pieprasījums pirms seta 7.3.4
sākuma ir atļauts un ierakstāms protokolā kā
kārtējā spēlētāju maiņa setā.

15.3. PĀRTRAUKUMU NOSACĪJUMI

15.3.1. Viens vai divi pārtraukumi atpūtai un viens 15.4, 15.5
pārtraukums spēlētāju maiņai pēc kādas
komandas pieprasījuma drīkst sekot viens
otram neatsākot spēli.

15.3.2. Komanda nedrīkst pieprasīt vienu pēc otra 15.5

consecutive requests for player substitution during the same game interruption. Two or more players may be substituted during the **same game** interruption.

15.4 TIME-OUTS AND TECHNICAL TIME-OUTS

15.4.1 All time-outs that are requested last for 30 seconds.

For FIVB World and Official Competitions, in sets 1-4, two additional 60-second "Technical Time-Outs" are applied automatically when the leading team reaches the 8th and 16th points. D11(4)
5.3.1

In the deciding (5th) set, there are no "Technical Time-Outs"; only two time-outs of 30 seconds duration may be requested by each team. 6.3.2

15.4.2 During all time-outs, the players in play must go to the free zone near their bench.

15.5 SUBSTITUTION OF PLAYERS

A substitution is the act by which a player, other than the Libero or his/ her replacement player, after being recorded by the scorer, enters the game to occupy the position of another player, who must leave the court at that moment. Substitution requires the referee's authorization. D11(5)
15.10,
19.3.2

15.6 LIMITATION OF SUBSTITUTIONS

15.6.1 Six substitutions is the maximum permitted per team per set. One or more players may be substituted at the same time.

15.6.2 A player of the starting line-up, may leave the game, but only once in a set, and re-enter, but only once in a set, and only to his/ her previous position in the line-up. 7.3.1

15.6.3 A substitute player may enter the game in 7.3.1

pārtraukumus spēlētāju maiņai bez spēles atjaunošanas. Tomēr viena pārtraukuma laikā drīkst nomainīt divus vai vairāk spēlētājus .

15.4. PĀRTRAUKUMI ATPŪTAI UN TEHNISKIE PĀRTRAUKUMI

15.4.1. Pārtraukums atpūtai ilgst 30 sekundes.

FIVB un Oficiālās spēlēs no 1.-4. setam, katrā setā ir divi "Tehniskie pārtraukumi" katrs 60 sekunžu garumā. Tie tiek piešķirti automātiski, kad kāda no komandām sasniedz 8. un 16. punktu. 11(4) zīm.
5.3.1

Izšķirošajā (5. setā) nav "Tehnisko pārtraukumu", bet katra komanda drīkst pieprasīt divus 30 sekunžu pārtraukumus atpūtai. 6.3.2

15.4.2. Pārtraukumā atpūtai spēlētājiem, kuri bija laukumā jāatrodas brīvajā zonā pie sava sola.

15.5. SPĒLĒTĀJU MAIŅA

Spēlētāju maiņa ir darbība, kad tiesnesis atļauj vienam spēlētājam, izņemot Libero, atstāt laukumu un citam spēlētājam ieņemt viņa vietu laukumā pēc tam, kad sekretārs ir izdarījis ierakstu spēles protokolā. Spēlētāju maiņa notiek pēc tiesneša atļaujas. 11(5) zīm.
15.10,
19.3.2

15.6. MAIŅU SKAITS

15.6.1. Katrai komandai katrā setā atļauts izdarīt sešas spēlētāju maiņas. Vienlaicīgi drīkst nomainīt vienu vai vairākus spēlētājus.

15.6.2. Sākuma novietojuma spēlētājs var atstāt laukumu un tajā atgriezties tikai vienu reizi setā un tikai tā spēlētāja vietā, kurš viņu nomainījis, pozīcijā atbilstoši novietojumam. 7.3.1

15.6.3. Maiņas spēlētājs drīkst ienākt spēlē tikai vienu 7.3.1

place of a player of the starting line-up, but only once per set, and he/she can only be substituted by the same starting player.

15.7 EXCEPTIONAL SUBSTITUTION

A player (except the Libero) who cannot continue playing due to injury or illness, should be substituted legally. If this is not possible, the team is entitled to make an EXCEPTIONAL substitution, beyond the limits of Rule 15.6. 15.6.
19.3.3

An exceptional substitution means that any player who is not on the court at the time of the injury, except the Libero or his/her replacement player, may be substituted into the game for the injured player. The substituted injured player is not allowed to re-enter the match.

An exceptional substitution cannot be counted in any case as a regular substitution.

15.8 SUBSTITUTION FOR EXPULSION OR DISQUALIFICATION

An EXPELLED or DISQUALIFIED player must be substituted immediately through a legal substitution. If this is not possible, the team is declared INCOMPLETE. 6.4.,
7.3.1,
15.6,
21.3.2,
21.3.3

15.9 ILLEGAL SUBSTITUTION

15.9.1 A substitution is illegal, if it exceeds the limitations indicated in Rule 15.6 (except the case of Rule 15.7).

15.9.2 When a team has made an illegal substitution and the play has been resumed the following procedure shall apply: 8.1, 15.6

15.9.2.1 the team is penalized with a point and service to the opponent, 6.1.3

15.9.2.2 the substitution is rectified,

15.9.2.3 the points scored by the team at fault since the fault was committed are cancelled. The opponent's points remain valid.

reizi setā, sākuma spēlētāja vietā, un viņu var nomainīt tikai tas pats sākuma spēlētājs.

- 15.7. ĀRKĀRTĒJA MAINA**
- Spēlētājs, kurš guvis traumu (izņemot Libero) un nevar turpināt spēli, jānomaina noteikumos paredzētajā maiņas kārtībā.** Ja to izdarīt nav iespējams, komandai tiek dota iespēja izdarīt ĀRKĀRTĒJU maiņu, ārpus Noteik. 15.6 paredzētajiem ierobežojumiem.
- Ārkārtējas maiņas gadījumā laukumā drīkst doties jebkurš spēlētājs, kurš traumas laikā neatrodas laukumā, izņemot LIBERO un to, kuru ir nomainījis LIBERO. Spēlētājs, kurš ir nomainīts ārkārtējā maiņā, šai spēlē vairs nevar piedalīties.
- Ārkārtēja maiņa nekādā gadījumā neskaitās kā kārtējā maiņa
- 15.8. MAINAS NORAIĀDĪJUMA UN DISKVALIFIKĀCIJAS GADĪJUMĀ** 6.4., 7.3.1, 15.6, 21.3.2, 21.3.3
- NORAIĀDĪTAIS vai DISKVALIFICĒTAIS spēlētājs jānomaina maiņas noteikumos paredzētajā kārtībā. Ja to izdarīt nav iespējams, tad komanda tiek pasludināta NEPILNĀ SASTĀVĀ.
- 15.9. NEPAREIZA MAINA**
- 15.9.1. Maiņa ir nepareiza, ja tiek pārsniegts Noteik. 15.6. noteiktais limits. (Izņemot Noteik. 15.7)
- 15.9.2. Ja komanda izdara nepareizu maiņu un spēle turpinās, tad jārikojas šādi: 8.1, 15.6
- 15.9.2.1. sods par kļūdu ir bumbas izspēles zaudēšana, punkts un serves tiesības pretiniekam, 6.1.3
- 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 SUBSTITUTION PROCEDURE

- 15.10.1 Substitution must be carried out within the substitution zone. 15.10.2 A substitution shall only last the time needed for recording the substitution on the score sheet, and allowing entry and exit of the players. 1.4.3, 1b zīm. 15.10.3, 25.2.2.3
- 15.10.3a The actual request for substitution is the entrance of the substitute player(s) into the substitution zone, ready to play, during a regular interruption.** 1.4., 7.3.3, 15.6.3
- 15.10.3b If that is not the case, the substitution is not granted and the team is sanctioned for a delay.** 16.2
- 15.10.3c The request for substitution is acknowledged and announced by the scorer or second referee, by use of the buzzer or whistle respectively. For FIVB World and Official Competitions, numbered paddles are used to facilitate the substitution.**
- 15.10.4 If a team intends to make simultaneously more than one substitution, all substitutes must report to the substitution zone at the same time to be considered in the same request. In this case, substitutions must be made in succession, one pair of players after another. 5., 15.2.1, 15.3.2
- ## 15.11 IMPROPER REQUESTS
- 15.11.1 It is improper to request **any game** interruption: 15
- 15.11.1.1 during a rally or at the moment of, or after the whistle to serve, 6.1.3, 15.2.1
- 15.11.1.2 by a non-authorized team member, 15.2.1
- 15.11.1.3 for player substitution before the game has been resumed from a previous substitution by the same team, 15.3.2

- 15.10. SPĒLĒTĀJU MAIŅAS PROCEDŪRA**
- 15.10.1. Maiņas ir jāizdara maiņas zonas robežās. 1.4.3,
- 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. 1b zīm. 15.10.3, 25.2.2.3
- 15.10.3a 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.** 1.4., 7.3.3, 15.6.3
- 15.10.3b Ja spēlētājs nav gatavs, spēlētāju maiņa netiek atļauta un komanda tiek sodīta par spēles laika vilcināšanu.** 16.2
- 15.10.3c Spēlētāju maiņas prasību apstiprina sekretāre ar zvanu vai otrais tiesnesis ar svilpi.**
- FIVB un Oficiālās spēlēs spēlētāju maiņai jālieto spēlētāju numuru zīmes.**
- 15.10.4. Ja komanda vēlas vienlaicīgi izdarīt vairāk kā vienu spēlētāju maiņu, visiem spēlētājiem, kuri gatavojas uziet laukumā, ir jāatrodas maiņas zonā un ir jābūt gataviem spēlei. Šajā gadījumā maiņas jāizdara viena pēc otras. 5., 15.2.1, 15.3.2
- 15.11. NĒPAMATOTAS PRASĪBAS** 15
- 15.11.1. Pārtraukuma pieprasījums ir nepamatots ja tiek pieprasīts:
- 15.11.1.1. bumbas izspēles laikā, kā arī pēc svilpes servei, 6.1.3, 15.2.1
- 15.11.1.2. ja pieprasījumu izdara komandas dalībnieks, kuram nav tiesību to darīt, 15.2.1
- 15.11.1.3. spēlētāju maiņai pirms spēle nav atjaunota, tūlīt pēc iepriekšējās maiņas tajā pašā komandā, 15.3.2

- 15.11.1.4 after having exhausted the authorized number of time-outs and player substitutions. 15.1
- 15.11.2 The first improper request by a team in the match that does not affect or delay the game shall be rejected without any other consequences. 15.11.3, 16.1, 25.2.2.6
- 15.11.3 **Any further** improper request in the **match by the same team** constitutes a delay. 16
- 16. GAME DELAYS**
- 16.1 TYPES OF DELAYS**
- An improper action of a team that defers resumption of the game is a delay and includes, among others:
- 16.1.1 delaying a substitution, 15.10.2
- 16.1.2 prolonging other **game** interruptions, after having been instructed to resume the game, 15
- 16.1.3 requesting an illegal substitution, 15.9
- 16.1.4 repeating an improper request, 15.11.3
- 16.1.5 delaying the game by a team member. D9
- 16.2 DELAY SANCTIONS**
- 16.2.1 *"Delay warning"* and *"delay penalty"* are team sanctions. 6.3.
- 16.2.1.1 Delay sanctions remain in force for the entire match.
- 16.2.1.2 All delay sanctions are recorded on the score sheet. 25.2.2.6
- 16.2.2 The first delay in the match by a team member is sanctioned with a "DELAY WARNING". 4.1.1, D11(25)
- 16.2.3 The second and subsequent delays of any type by any member of the same team in the same match constitute a fault and are sanctioned with a "DELAY PENALTY": **a point and service to the opponent.** 6.1.3, D11(25)
- 16.2.4 Delay sanctions imposed before or between sets are applied in the following set. 18.1

- 15.11.1.4. ja ir izsmelts limits atļautajiem pārtraukumiem atpūtai un spēlētāju maiņām. 15.1
- 15.11.2. Pirmais nepamatotais pieprasījums, ja tas neietekmē vai neaizkavē spēli, jānoraida bez jebkāda soda. 15.11.3, 16.1, 25.2.2.6
- 15.11.3. Par jebkuru nākošo nepamatoto prasību komanda tiek sodīta par spēles vilcināšanu. 16
- 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. kavēšanās maiņas laikā, 15.10.2
- 16.1.2. citu pārtraukumu pagarināšana pēc saņemta norādījuma atsākt spēli, 15
- 16.1.3. nepareizas maiņas pieprasījums, 15.9
- 16.1.4. atkārtota nepamatota prasība, 15.11.3
- 16.1.5. komandas dalībnieks aizkavē spēli tās laikā. 9. zīm.
- 16.2. SODS PAR VILCINĀŠANU**
- 16.2.1. "Bridinājums par vilcināšanu" un "piezīme par vilcināšanu" ir komandas sankcijas 6.3.
- 16.2.1.1. Sankcija par spēles vilcināšanu paliek spēkā visu spēli.
- 16.2.1.2. Visi sodi par spēles vilcināšanu jāieraksta spēles protokolā. 25.2.2.6
- 16.2.2. Par pirmo spēles vilcināšanu, komanda tiek sodīta ar BRIDINĀJUMU PAR VILCINĀŠANU. 4.1.1, 11(25) zīm.
- 16.2.3. Otrā un turpmākās jebkāda veida vilcināšanās tajā pašā spēlē tai pašai komandai tiek uzskatīta par komandas kļūdu un komanda tiek sodīta ar PIEZĪMI PAR VILCINĀŠANU: **Pretinieku komanda iegūst punktu un tiesības servēt.** 6.1.3, 11(25) zīm.
- 16.2.4. Laika vilcināšana pirms vai starp setiem tiek attiecināta uz nākošo setu. 18.1

17.	EXCEPTIONAL GAME INTERRUPTIONS	8.1
17.1	INJURY	
17.1.1	Should a serious accident occur while the ball is in play, the referee must stop the game immediately and permit medical assistance to enter the court. The rally is then replayed.	6.1.3
17.1.2	If an injured player cannot be substituted, legally or exceptionally, the player is given a 3-minute recovery time, but not more than once for the same player in the match. If the player does not recover, his/her team is declared incomplete.	15.6, 15.7 24.2.8 6.4., 7.3.1
17.2.	EXTERNAL INTERFERENCE	
	If there is any external interference during the game, play has to be stopped and the rally is replayed.	6.1.3
17.3	PROLONGED INTERRUPTIONS	
17.3.1	If unforeseen circumstances interrupt the match, the first referee, the organizer and the Control Committee, if there is one, shall decide the measures to be taken to re-establish normal conditions.	
17.3.2	Should one or several interruptions occur, not exceeding 4 hours in total:	17.3.1
17.3.2.1	if the match is resumed on the same playing court, the interrupted set shall continue normally with the same score, players and positions. The sets already played will keep their scores;	1., 7.3
17.3.2.2	if the match is resumed on another playing court, the interrupted set is cancelled and replayed with the same team members and the same starting line-ups. The sets already played will keep their scores.	7.3

- 17. ĀRKĀRTĒJI SPĒLES PĀRTRAUKUMI** 8.1
- 17.1. TRAUMAS**
- 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. 6.1.3
- 17.1.2. Ja savainoto spēlētāju nevar nomainīt noteikumos paredzētā kārtībā vai izņēmuma kārtā, tad spēlētājam tiek dotas 3 minūtes, lai atgūtos, bet ne vairāk kā vienu reizi spēles laikā vienam un tam pašam spēlētājam. Ja viņš nav atguvies, viņa komanda tiek pasludināta nepilnā sastāvā. 15.6,
15.7
24.2.8
6.4.,
7.3.1
- 17.2. ĀRĒJIE TRAUCĒJUMI**
- Ja spēles laikā rodas jebkādi ārēji traucējumi, spēle ir jāapstādina un bumbas izspēle jāatkārto. 6.1.3
- 17.3. ILGSTOŠI PĀRTRAUKUMI**
- 17.3.1. Ja neparedzētu apstākļu dēļ spēle tiek pārtraukta, tad pirmajam tiesnesim, organizatoriem un Vadības komitejai, 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: 17.3.1
- 17.3.2.1 ja spēle tiek atjaunota tajā pašā laukumā, tad pārtrauktajam setam jāturpinās kā parasti, ar to pašu rezultātu, ar tiem pašiem spēlētājiem un to pašu novietojumu. Iepriekšējo setu rezultāti saglabājas. 1., 7.3
- 17.3.2.2. ja spēle tiek atjaunota citā laukumā, pārtrauktais sets tiek anulēts un pārspēlēts ar tiem pašiem komandas dalībniekiem un ar to pašu novietojumu, kāds bija iepriekš. Iepriekšējo setu rezultāti tiek saglabāti. 7.3

- 17.3.3 Should one or several interruptions occur, exceeding 4 hours in total, the whole match shall be replayed.

18. INTERVALS AND CHANGE OF COURTS

18.1 INTERVALS

An interval is the time between sets. All intervals last three minutes. 4.2.4
18.2,
25.2.1.2
During this period of time, the change of courts and line-up registrations of the teams on the score sheet are made.

The interval between the second and the third sets can be extended up to 10 minutes by the competent body at the request of the organizer.

18.2 CHANGE OF COURTS

D11(3)

- 18.2.1 After each set, the teams change courts, with the exception of the deciding set. 7.1.

- 18.2.2 In the deciding set, once the leading team reaches 8 points, the teams change courts without delay and the player positions remain the same. If the change is not made once the leading team reaches 8 points, it will take place as soon as the error is noticed. The score at the time that the change is made remains the same. 6.3.2,
7.4.1
25.2.2.5

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

18. STARPLAIKI UN SPĒLES LAUKUMU MAIŅA

18.1. STARPLAIKI

Visu starplaiku ilgums starp setiem, ir 3 minūtes. 4.2.4
18.2,

Šo starplaiku laikā komandas mainās spēles laukumiem un spēles protokolā tiek ierakstīts komandu novietojums. 25.2.1.2

Starplaiks starp 2. un 3. setu var būt pagarināts līdz 10 minūtēm, ja to pieprasa organizatori un tas ir saskaņots ar sacensību oficiālajām personām.

18.2. SPĒLES LAUKUMU MAIŅA

11(3) zīm.

18.2.1. Pēc katra seta komandas mainās spēles laukumiem, izņemot izšķirošo setu. 7.1.

18.2.2. Izšķirošajā setā, kad viena komanda ir ieguvusi 8 punktus, komandas nevilcinoties mainās spēles laukumiem un spēlētāju novietojums paliek tāds pats. Ja spēles laukumu maiņa nav notikusi noteikumos paredzētajā brīdī tad, tā, cik ātri vien iespējams, jāizdara pēc šīs kļūdas konstatēšanas. Uz spēles laukuma maiņas brīdi iegūto punktu skaits saglabājas. 6.3.2,
7.4.1
25.2.2.5

CHAPTER SIX –
THE LIBERO PLAYER

19. THE LIBERO PLAYER

19.1 DESIGNATION OF THE LIBERO

- 19.1.1 Each team has the right to designate from the list of players up to two (2) specialised defensive players: Liberos. 4.1.1.

For FIVB and World Competitions for Seniors where a team chooses to have more than twelve (12) players, it is compulsory for the team to designate amongst the list of players two (2) specialised defensive players: “Liberos”.

- 19.1.2 All Liberos must be recorded on the score sheet before the match in the special lines reserved for this.

For FIVB, World and Official Competitions, all Liberos must be recorded on the score sheet before the match only in the special lines reserved for this.

- 19.1.3 One Libero designated by the coach before the start of the match, will be the acting Libero. If there is a second Libero, he/she will act as the reserve Libero. 5.2.2
25.2.1.1,
26.2.1.1

- 19.1.4 The Libero cannot be either team captain or game captain at the same time as performing the Libero function. 5.

19.2 EQUIPMENT

The Libero players must wear a uniform (or jacket/bib for the redesignated Libero) whose jerseys at least must contrast in colour with that of the other members of the team. 4.3

The Libero uniform may have a different design, but it must be numbered like the rest of the team members.

For FIVB World and Official Competitions the re-designated Libero must

19. LIBERO SPĒLĒTĀJS

19.1. LIBERO NOZĪMĒŠANA

19.1.1. Katra komanda drīkst nozīmēt, no protokolā ierakstīto spēlētāju vidus, divus īpašos aizsardzības spēlētājus: Libero. 4.1.1.

FIVB un Oficiālās sacensībās pieaugušiem, ja komandas sastāvā ir vairāk kā 12 spēlētāju, tad obligāti no spēlētāju saraksta ir jānozīmē 2 speciālie aizsardzības spēlētāji "Libero".

19.1.2. Visiem Libero pirms spēles jābūt ierakstītiem spēles protokola speciālajā sadaļā "L".

FIVB un Oficiālās sacensībās visiem Libero pirms spēles jābūt ierakstītiem tikai spēles protokola speciālajā sadaļā "L".

19.1.3. Ja treneris pirms spēles sākuma ir nozīmējis vienu Libero, tad viņš ir pamata Libero. Ja ir nozīmēts arī otrais Libero, viņš darbosies kā rezerves Libero. 5.2.2
25.2.1.1,
26.2.1.1

19.1.4. Libero nevar būt ne komandas, ne spēles kapteinis. 5.

19.2. FORMA

Libero spēlētāju formas krekla (vai vestei Libero aizvietotājam) krāsai jābūt kontrastējošai ar pārējo spēlētāju formas krekliem, bet ar savu spēlētāja numuru. Krekla stils drīkst atšķirties no pārējiem. 4.3

FIVB un Oficiālās sacensībās Libero aizvietotājam jāvelk tā paša stila un

wear the same style and colour of jersey as the original Libero, but keep his/her own number.

19.3 ACTIONS INVOLVING THE LIBERO

- 19.3.1 The playing actions
- 19.3.1.1 The Libero is allowed to replace any player in a back row position. 7.4.1.2
- 19.3.1.2 He/she is restricted to perform as a back row player and is not allowed to complete an attack hit from anywhere (including playing court and free zone) if at the moment of the contact, the ball is entirely higher than the top of the net. 13.2.2, 13.2.3, 13.3.5
- 19.3.1.3 He/she may not serve, block or attempt to block. 12, 14.1, 14.6.2,
- 19.3.1.4 A player may not complete an attack hit from higher than the top of the net, if the ball is coming from an overhand finger pass by a Libero in his/her front zone. The ball may be freely attacked if the Libero makes the same action from outside his/her front zone. 14.6.6, 1.4.1, 13.3.6 D1b
- 19.3.2 Replacements of players
- 19.3.2.1 Replacements involving the Libero are not counted as regular substitutions. 15.5
They are unlimited, but there must be a **completed rally** between two Libero replacements (unless due to injury/illness or there is a forced rotation caused by a penalty). 6.1.3, 3.3
The Libero can only be replaced by the player whom he/she replaced.
- 19.3.2.2 Replacements must only take place while the ball is out of play and before the whistle for service. 8.2, 12.3
At the start of each set, the Libero cannot enter the court until the second referee has checked the starting line-up. 7.3.2, 12.1

krāsas kreklis kā pamata Libero, bet jāsaglabā savs numurs

19.3. LIBERO DARBĪBAS SPĒLĒ

- 19.3.1. Libero spēlētāja darbības:
- 19.3.1.1. LIBERO ir atļauts nomainīt jebkuru aizmugures līnijas spēlētāju. 7.4.1.2
- 19.3.1.2. LIBERO nav atļauts pabeigt uzbrukuma sitienu no jebkuras vietas (ieskaitot spēles laukumu un brīvo zonu), ja bumbas skaršanas brīdī tā ir pilnīgi virs tikla augšējās malas. 13.2.2, 13.2.3, 13.3.5
- 19.3.1.3. Libero nedrīkst servēt, bloķēt vai izpildīt bloķēšanas mēģinājumu. 12, 14.1,
- 19.3.1.4. Ja Libero izpilda augšējo piespēli no priekšējās zonas vai tās pagarinājuma, nav atļauts izpildīt pabeigtu uzbrukuma sitienu ja bumba ir augstāk par tikla augšējo malu. Ja Libero izpilda to pašu darbību aiz priekšējās zonas, var brīvi izpildīt uzbrukuma sitienu. 14.6.2, 14.6.6, 1.4.1, 13.3.6, 1b zīm
- 19.3.2. Spēlētāju AIZVIETOŠANA
- 19.3.2.1. Pamatspēlētāju aizvietošana ar Libero nav spēlētāju maiņa. Nav noteikts šādu pamatspēlētāju aizvietošanas skaita limits, bet aizvietošana drīkst notikt starp **pabeigtām bumbas izspēlēm**. Libero var aizvietot tikai tas spēlētājs, kuru aizvietoja Libero. Libero drīkst nomainīt tikai otrs Libero. 6.1.3, 3.3
- 19.3.2.2. Aizvietošana vai nomaiņa drīkst notikt tikai brīdī, kad bumba ir ārpus spēles un pirms svilpes signāla nākošai servei. Pirms katra seta sākuma, Libero nedrīkst uziet laukumā pirms otrais tiesnesis nav pārbaudījis spēlētāju sākuma novietojumu. 8.2, 12.3, 7.3.2, 12.1

- 19.3.2.3 A replacement made after the whistle for service but before the service hit should not be rejected but must be the object of a verbal caution after the end of the rally. 12.3, 12.4,
- Subsequent late replacements shall result in the play being interrupted immediately and the imposition of a delay sanction. **The team to serve next will be determined by the result of the delay sanction.** 16.2
- 19.3.2.4 The Libero and the replacing player may only enter or leave the court by the "Libero Replacement Zone". 1.4.4, 7.5.1, D1b
- 19.3.2.5 The consequences of an illegal Libero replacement are the same as those for a rotational fault. 7.7.2, 26.2.2.2
- 19.3.3 Re-designation of a new Libero:
- 19.3.3.1 The coach has the right to exchange the acting Libero with the reserve Libero for any reason, but only once in the match, and only after the regular replacement player has returned to court. This exchange must be recorded in the Remarks section of the score sheet and on the Libero Control sheet. The original Libero may not re-enter to play for the remainder of the match. 19.3.2,1
- In case of illness or injury to the reserve Libero, the coach may designate as Libero for the remainder of the match any other player (except the original Libero) not on the court at the moment of the re-designation. 19.3.2,2

- 19.3.2.3. Ja aizstāšana vai nomainīšana ir izdarīta pēc svīlpes servei, bet pirms serves sitienu, spēle nav jāpārtrauc, bet pēc bumbas izspēles ir jāizsaka mutiskas brīdinājums par spēles kavēšanu. 12.3,
12.4,
- Sekojošu novēlotu nomainīšanu vai aizstāšanu gadījumā, ir nekavējotī jāpārtrauc spēle un jāpiemēro sankcija par spēles vilcināšanu. 16.2
- Komanda, kura servēs nākošā, tiks noteikta pamatojoties uz spēles vilcināšanas sankcijas rezultātu.**
- 19.3.2.4. Libero un aizvietojamais/nomaināmais spēlētājs drīkst uziet laukumā vai noiet no laukuma tikai "Libero nomainīšanas zonā". 1.4.4,
7.5.1,
1b zīm.
- 19.3.2.5. Nepareizai Libero nomainīšanai/aizvietošanai ir tādas pašas sekas, kā novietojuma kļūdas gadījumā. 7.7.2,
26.2.2.2
- 19.3.3. Jauna Libero nozīmēšana vai Libero nomainīšana:
- 19.3.3.1. Trenerim ir tiesības visas spēles laikā jebkurā brīdī nomainīt aktīvo Libero ar rezerves Libero pēc pabeigtas bumbas izspēles. 19.3.2,1
- Gadījumā, kad komanda spēlē ar diviem Libero un viens gūst traumu vai kļūst slims, komandai ir tiesības turpināt spēli ar vienu Libero. Šajā gadījumā nav atļauts nozīmēt citu spēlētāju par otro Libero. Vienīgi gadījumā, kad abi Libero ir traumēti vai slimi un nevar turpināt spēli, treneris drīkst nozīmēt citu spēlētāju par Libero, kurš nozīmēšanas brīdī neatrodas laukumā. Ja komanda protokolā ir reģistrējusi vienu Libero, tad tā traumas/slimības gadījumā treneris drīkst nozīmēt jebkuru citu spēlētāju, kurš nozīmēšanas brīdī neatrodas laukumā. Traumu guvušais/slimais Libero nedrīkst atgriezties laukumā. 19.3.2,2

The team captain may relinquish all leadership 5.1.2,
privileges to be redesignated as the Libero, if 19.3.2.1
so requested by the coach. Exchanges due to
injury or illness of the Libero or re-designated
Libero are not counted as replacements.

19.3.3.2 In the case of a re-designated Libero, the 7.3.,
number of the player redesignated as 19.1.2,
Libero must be recorded on the score sheet 25.2.2.7
remarks section

- Gadījumā, ja kapteinis tiek nozīmēts par Libero, viņš zaudē kapteiņa tiesības. 5.1.2,
19.3.2.1
- Jauna Libero nozīmēšana traumēta/slima Libero vietā netiek skaitīta kā aizvietošana.
- Ja Libero tiek noraidīts vai diskvalificēts, viņu var nomainīt otrs Libero, bet, ja komandai ir tikai viens Libero, tad komandai jāturpina spēlēt bez Libero, kamēr nav beidzies soda (sankcijas) laiks.
- 19.3.3.2 Gadījumā, ja tiek nozīmēts cits Libero, aizvietotā un jaunā Libero numurs jāieraksta protokola sadaļā "Piezīmes". 7.3.,
19.1.2,
25.2.2.7

CHAPTER SEVEN –
PARTICIPANTS’ CONDUCT

20. REQUIREMENTS OF CONDUCT

20.1 SPORTSMANLIKE CONDUCT

- 20.1.1 Participants must know the “Official Volleyball Rules” and abide by them.
- 20.1.2 Participants must accept referees’ decisions with sportsmanlike conduct, without disputing them. 5.1.2.1
In case of doubt, clarification may be requested only through the game captain.
- 20.1.3 Participants must refrain from actions or attitudes aimed at influencing the decisions of the referees or covering up faults committed by their team.

20.2 FAIR PLAY

- 20.2.1 Participants must behave respectfully and courteously in the spirit of FAIR PLAY, not only towards the referees, but also towards other officials, the OPPONENT, team-mates and spectators.
- 20.2.2 Communication between team members during the match is permitted. 5.2.3.4

21. MISCONDUCT AND ITS SANCTIONS

21.1 MINOR MISCONDUCT 5.1.2,

Minor misconduct offences are not subject to sanctions. It is the first referee’s duty to prevent the teams from approaching the sanctioning level by issuing a verbal or hand signal warning to a team member or to the team through the **game** captain. This warning is not a sanction and has no immediate consequences. It should not be recorded on the score sheet. 21.3

SEPTĪTĀ NODAĻA DALĪBNIKU UZVEDĪBA

Skatīt
noteikumus

20. UZVEDĪBAS PRASĪBAS

20.1. SPORTISKA UZVEDĪBA

- 20.1.1. Dalībniekiem ir jāzin un jāievēro «Oficiālie volejbola noteikumi»
- 20.1.2. Dalībniekiem ir jāpieņem spēles tiesnešu 5.1.2.1 lēmumi sportiski, bez to apstrīdēšanas.

Šaubu gadījumā, noteikumu izskaidrojumu drīkst lūgt tikai spēles kapteinis.

- 20.1.3. Dalībniekiem ir jāatturas no darbībām vai mēģinājumiem ar nolūku ietekmēt tiesneša lēmumu 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 oficiālām personām, pretinieku komandu, komandas biedriem un skatītājiem.
- 20.2.2. Sarunāšanās komandas biedru starpā spēles 5.2.3.4 laikā ir atļauta.

21. NESPORTISKA UZVEDĪBA UN SANKCIJAS

21.1. NEBŪTISKI NESPORTISKAS UZVEDĪBAS GADĪJUMI 5.1.2,

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, lietojot vārdiskus aizrādījumus vai roku žestus, ar **spēles kapteina** palīdzību nododot tos komandai. 21.3
Par šo brīdinājumu sods netiek piemērots un tas nav jāieraksta spēles protokolā.

21.2 MISCONDUCT LEADING TO SANCTIONS

Incorrect conduct by a team member towards officials, OPPONENT, team-mates or spectators is classified in three categories according to the seriousness of the offence. 4.1.1

21.2.1 Rude conduct: action contrary to good manners or moral principles, or any action expressing contempt.

21.2.2 Offensive conduct: defamatory or insulting words or gestures.

21.2.3 Aggression: actual physical attack **or aggressive or threatening behaviour.**

21.3 SANCTION SCALE

According to the judgment of the first referee and depending on the seriousness of the offence, the sanctions to be applied and recorded on the score sheet are: **Penalty, Expulsion or Disqualification.** D9, 21.2, 25.2.2.6

21.3.1 Penalty D11 (6)
The first rude conduct in the match by any team member is penalized with a point and service to the opponent. 4.1.1, 21.2.1

21.3.2 Expulsion D11 (7)
21.3.2.1 A team member who is sanctioned by expulsion shall not play for the rest of the set and must remain seated in the penalty area with no other consequences. 1.4.6, 4.1.1, 5.2.1, 5.3.2, D1a, D1b
An expelled coach loses his/her right to intervene in the set and must remain seated in the penalty area.

21.3.2.2 The first offensive conduct by a team member is sanctioned by expulsion with no other consequences. 4.1.1, 21.2.2

21.3.2.3 The second rude conduct in the same match, by the same team member is sanctioned by expulsion with no other consequences. 4.1.1, 21.2.1

21.2. SANKCIJAS PAR NEKOREKTU UZVEDĪBU

- Komandas dalībnieku nekorekta uzvedība attiecībā pret oficiālām personām, pretinieku, komandas biedriem vai skatītājiem, atkarībā no pārkāpuma smaguma pakāpes tiek iedalīta trīs grupās:
- 21.2.1. Rupja uzvedība: darbība, kas ir pretrunā ar pieklājīgu izturēšanos vai morāles principiem, necieņas izrādīšana vai mēģinājums to darīt.
- 21.2.2. Apvainojoša uzvedība: apmelojoši vai apvainojoši vārdi vai žesti.
- 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 protokola piezīmēs var būt sekojoši: **Piezīme, Noraidījums vai Diskvalifikācija**
- 21.3.1. Piezīme 9. zīm.
11 (6) zīm.
Par pirmo rupjo uzvedības gadījumu spēlē, ko izdara jebkurš komandas dalībnieks, komanda tiek sodīta ar punktu un servi pretiniekam. 4.1.1, 21.2.1
- 21.3.2. Noraidījums 11 (7)zīm.
- 21.3.2.1. Komandas dalībnieks, kurš ir sodīts ar noraidījumu nedrīkst spēlēt šajā setā. Viņš nepamet spēles lauku, bet sēž uz sodīto krēsla soda laukumā. 1.4.6, 4.1.1, 5.2.1, 5.3.2, 1a zīm. 1b zīm.
- 21.3.2.2. Par pirmo apvainojošo uzvedību dalībnieks tiek sodīts ar noraidījumu, bez citām sekām. 4.1.1, 21.2.2
- 21.3.2.3. Komandas dalībnieks par otru rupju uzvedību tajā pašā spēlē tiek sodīts ar noraidījumu, bez citām sekām. 4.1.1, 21.2.1

21.3.3	Disqualification	D11(8)
21.3.3.1	A team member who is sanctioned by disqualification must leave the Competition Control Area for the rest of the match with no other consequences.	4.1.1, D1a
21.3.3.2	The first physical attack or implied or threatened aggression is sanctioned by disqualification with no other consequences.	21.2.3
21.3.3.3	The second offensive conduct in the same match by the same teammember is sanctioned by disqualification with no other consequences.	4.1.1 21.2.2
21.3.3.4	The third rude conduct in the same match by the same team member is sanctioned by disqualification with no other consequences.	4.1.1, 21.2.1
21.4	APPLICATION OF MISCONDUCT SANCTIONS	
21.4.1	All misconduct sanctions are individual sanctions, remain in force for the entire match and are recorded on the scoresheet.	21.3, 25.2.2.6
21.4.2	The repetition of misconduct by the same team member in the same match is sanctioned progressively (the team member receives a heavier sanction for each successive offence).	4.1.1, 21.2, 21.3 D9
21.4.3	Expulsion or disqualification due to offensive conduct or aggression does not require a previous sanction.	21.2, 21.3
21.5	MISCONDUCT BEFORE AND BETWEEN SETS	
	Any misconduct occurring before or between sets is sanctioned according to Rule 21.3 and sanctions apply in the following set.	18.1, 21.2, 21.3
21.6	SANCTION CARDS	D11 (6, 7, 8) 21.1
	Warning : verbal or hand signal, no card	
	Penalty : yellow card	21.3.1
	Expulsion: red card	21.3.2
	Disqualification: yellow + red card (jointly)	21.3.3

- 21.3.3. Diskvalifikācija 11(8) zīm.
- 21.3.3.1. Komandas dalībniekam, kurš ir sodīts ar diskvalifikāciju jāatstāj Sacensību Kontroles Lauks līdz spēles beigām. 4.1.1, 1a zīm.
- 21.3.3.2. Par pirmo **agresīvo uzvedību dalībnieks tiek sodīts** ar diskvalifikāciju bez citām sekām. 21.2.3
- 21.3.3.3. Komandas dalībnieks par otro apvainojošu uzvedību tajā pašā spēlē tiek sodīts ar diskvalifikāciju, bez citām sekām. 4.1.1 21.2.2
- 21.3.3.4. Komandas dalībnieks par trešo rupjo uzvedību tiek sodīts ar diskvalifikāciju, bez citām sekām. 4.1.1, 21.2.1
- 21.4. SODA SANKCIJU PIELIETOŠANA**
- 21.4.1. Visi sodi par sliktu uzvedību ir individuāli, tie saglabājas uz visu spēli, un tiek ierakstīti spēles protokolā. 21.3, 25.2.2.6
- 21.4.2. Viens un tas pats komandas dalībnieks par atkārtotu nekorektu uzvedību tiek sodīts progresīvi (katra nākošā tā paša komandas dalībnieka izdarītā nekorektā uzvedība tiek sodīta stingrāk). 4.1.1, 21.2, 21.3 9 zīm
- 21.4.3. Noraidījums vai diskvalifikācija par apvainojošu uzvedību vai agresivitāti var tik pie mērots bez iepriekšējām sankcijām. 21.2, 21.3
- 21.5. NEKOREKTA UZVEDĪBA PIRMS UN STARP SETIEM**
- Par jebkuru nekorektas uzvedību, kas notiek pirms vai starp setiem tiek piemērots sods atbilstoši Noteikumam 21.3. un sankcijas tiek ierakstītas nākošajā setā. 18.1, 21.2, 21.3
- 21.6. SODA KARTIŅAS** 11 (6, 7, 8)
- Brīdinājums: mutisks brīdinājums, vai rokas žests, nav kartiņu. zīm. 21.1
- Piezīme: dzeltenā kartiņa. 21.3.1
- Noraidījums: sarkanā kartiņa. 21.3.2
- Diskvalifikācija: dzeltenā un sarkanā kartiņa kopā. 21.3.3

SECTION II
**THE REFEREES THEIR RESPONSIBILITIES
AND OFFICIAL HAND SIGNALS**

CHAPTER EIGHT
REFEREES

22.	REFEREEING CORPS AND PROCEDURES	
22.1	COMPOSITION	
	The refereeing corps for a match is composed of the following officials:	
	– the first referee	24
	– the second referee	25
	– the scorer	26
	– four (two) line judges	27
	Their location is shown in Diagr. 10.	27
	For FIVB World and Official Competitions, an assistant scorer is compulsory.	26
22.2	PROCEDURES	
22.2.1	Only the first and second referees may blow a whistle during the match:	6.1.3, 12.3
22.2.1.1	the first referee gives the signal for the service that begins the rally;	
22.2.1.2	the first and second referees signal the end of the rally, provided that they are sure that a fault has been committed and they have identified its nature.	
22.2.2	They may blow the whistle when the ball is out of play to indicate that they authorize or reject a team request.	5.1.2, 8.2
22.2.3	Immediately after the referee's whistle to signal the completion of the rally, they have to indicate with the official hand signals:	22.21.2, 28.1
22.2.3.1	If the fault is whistled by the first referee, he/she will indicate in order:	

II SADAĻA
**TIESNEŠI, VIŅU PIENĀKUMI UN OFICIĀLIE
ROKU ŽESTI**

Skatīt
noteikumus

ASTOTĀ NODAĻA
TIESNEŠI

22. TIESNEŠU BRIGĀDE UN PROCEDŪRAS

22.1. SASTĀVS

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

- pirmais tiesnesis, 24
- otrais tiesnesis, 25
- sekretārs, 26
- četri (divi) līnijtiesneši. 27

Viņu izvietojums parādīts 10. zīm.

FIVB un Oficiālās sacensībās obligāti jābūt sekretāra palīgam. 26

22.2. PROCEDŪRAS

22.2.1. Tikai pirmais un otrais tiesnesis spēles laikā 6.1.3,
drikst dot svilpes signālu: 12.3

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

22.2.1.2 pirmais un 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 var dot svilpes signālu tad, kad bumba 5.1.2,
ir ārpus spēles, ar to parādot, ka viņi piekrit 8.2
komandas prasībai vai noraida to.

22.2.3. Nekavējoties tūlīt pēc svilpes signāla, kas 22.21.2,
nozīmē **pabeigtu** bumbas izspēli, tiesnesim 28.1
ar oficiāliem žestiem jāparāda:

22.2.3.1. Ja kļūdu nosvilpj pirmais tiesnesis, viņam jāparāda ar oficiāliem žestiem:

- a) the team to serve, 12.2.2,
- b) the nature of the fault, D11(2)
- c) the player(s) at fault (if necessary).

The second referee will follow the first referee's hand signals by repeating them.

- 22.2.3.2 If the fault is whistled by the second referee, he/she will indicate:
- a) the nature of the fault
 - b) the player at fault (if necessary)
 - c) the team to serve following the hand signal of the first referee.

In this case, the first referee does not show either the nature of the fault or the player at fault, but only the team to serve.

- 22.2.3.3 In the case of an attack hit fault by back row or Libero players, both referees indicate according to 22.2.3.1 and 22.2.3.2 above,
- 22.2.3.4 In the case of a double fault both referees indicate in order
- a) the nature of the fault
 - b) the players at fault (if necessary)
 - c) the team to serve as directed by the first referee

23. FIRST REFEREE

23.1 LOCATION

The first referee carries out his/her functions seated or standing on a referee's stand located at one end of the net. His/her view must be approximately 50 cm above the net.

- D. 1a,
- D. 1b,
- D. 10

23.2 AUTHORITY

- 4.1.1, 6.3

23.2.1 The first referee directs the match

- a) komanda, kurai būs jāservē; 12.2.2,
 b) kļūdas raksturu; 11(2) zīm.
 c) spēlētāju, kurš ir izdarījis kļūdu (ja ir nepieciešams).
- Otrais tiesnesis seko pirmā tiesneša žestiem un atkārto tos.
- 22.2.3.2. Ja kļūdu nosvilpj otrais tiesnesis, viņam jāparāda ar oficiāliem žestiem;:
 a) kļūdas raksturu;
 b) spēlētāju kurš izdarījis kļūdu, (ja ir nepieciešams);
 c) komandu, kurai būs jāservē, sekojot pirmā tiesneša žestam;
- Šajā gadījumā pirmais tiesnesis nerāda ne kļūdu, ne spēlētāju, kurš izdarījis kļūdu, bet tikai komandu kurai būs jāservē.
- 22.2.3.3. gadījumā, ja uzbrukuma sitienu 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 dubulkļūda, abi tiesneši nosaka:
 a) kļūdas raksturu;
 b) spēlētājus kuri izdarījuši kļūdu (ja ir nepieciešams);
 c) komanda kurai jāservē, norāda pirmais tiesnesis.
- 23. PIRMAIS TIESNESIS**
- 23.1. ATRAŠANĀS VIETA** zīm. 1a,
 zīm. 1b,
 zīm. 10
 Pirmais tiesnesis savas funkcijas pilda, sēžot vai stāvot uz tiesneša paaugstinājuma, kas atrodas tikla vienā galā. Viņa skata līmenim jābūt apmēram 50 cm virs tikla.
- 23.2. PILNVARAS** 4.1.1, 6.3
- 23.2.1. Pirmais tiesnesis vada spēli no sākuma līdz

from the start until the end. He/s he has authority over all members of the refereeing corps and the members of the teams.

During the match the first referee's decisions are final. He/she is authorized to overrule the decisions of other members of the refereeing corps, if it is noticed that they are mistaken.

The first referee may even replace a member of the refereeing corps who is not performing his/her functions properly.

- 23.2.2 The first referee also controls the work of the ball retrievers, floor wipers and moppers. 3.3
- 23.2.3 The first referee has the power to decide any matter involving the game including those not provided for in the Rules.
- 23.2.4 The first referee shall not permit any discussion about his/her decisions. 20.1.2
However, at the request of the game captain, 5.1.2.1 the first referee will give an explanation on the application or interpretation of the Rules upon which he/she has based the decision.
If the game captain does not agree with the explanation of the first referee and chooses to protest against such decision, he/she must immediately reserve the right to file and record this protest at the conclusion of the match. The first referee must authorize this right of the game captain. 5.1.2.1, 5.1.3.2, 25.2.3.2
- 23.2.5 The first referee is responsible for determining before and during the match whether the playing area equipment and the conditions meet playing requirements. Chapter 1, 23.3.1.1

23.3 RESPONSIBILITIES

- 23.3.1 Prior to the match, the first referee:
 - 23.3.1.1 inspects the conditions of the playing area, the balls and other equipment, Chapter 1, 23.2.5

beigām. Viņa pilnvaras ir pārākas par visu tiesnešu korpusa un komandas dalībnieku pilnvarām.

Spēles laikā pirmā tiesneša lēmumi ir galīgi.

Viņam ir tiesības atcelt citu tiesnešu korpusa lēmumus, ja viņš uzskata tos par kļūdainiem.

Viņš pat drīkst nomainīt jebkuru tiesnešu korpusa personu, kura nespēj izpildīt savus pienākumus.

- 23.2.2. Pirmais tiesnesis kontrolē bumbu padevēju un grīdas slaucītāju darbu. 3.3
- 23.2.3. Viņam ir tiesības pieņemt lēmumus visos jautājumos, kas rodas spēles laikā, ieskaitot tādus, kas nav paredzēti noteikumos.
- 23.2.4. Viņš nedrīkst pieļaut nekādas diskusijas par saviem lēmumiem. 20.1.2
- Tomēr uz spēles kapteiņa lūgumu viņam ir jāsniedz skaidrojums par noteikumu pielietojumu vai interpretāciju, uz kā pamata viņš ir pieņēmis lēmumu. 5.1.2.1
- Ja kapteinis nepiekrīt izskaidrojumam, viņš patur tiesības iesniegt oficiālu protestu spēles beigās par incidentu. Par to nekavējoties darot zināmu pirmajam tiesnesim. Pirmajam tiesnesim tas ir jāatļauj. 5.1.2.1, 5.1.3.2, 25.2.3.2
- 23.2.5. Pirmais tiesnesis ir atbildīgs noteikt par to, vai līdz spēlei un spēles laikā spēles vieta un apstākļi atbilst spēles noteikumu prasībām. 1. nodaļa 23.3.1.1

23.3. PIENĀKUMI

23.3.1. Pirms spēles pirmais tiesnesis:

- 23.3.1.1. pārbauda spēles laukuma stāvokli, bumbas un pārējo inventāru, 1. nodaļa 23.2.5

23.3.1.2	performs the toss with the team captains,	7.1
23.3.1.3	controls the teams' warming-up.	7.2
23.3.2	During the match, the first referee is authorized:	
23.3.2.1	to issue warnings to the teams,	21.1
23.3.2.2	to sanction misconduct and delays,	16.2, 21.2
23.3.2.3	to decide upon:	7.5, 12.4,
	a) the faults of the server and of the positions of the serving team, including the screen,	12.5, 12.7. 1, D4
	b) the faults in playing the ball,	9.3
	c) the faults above the net and at its upper part,	11.3.1, 11.4.1, 11.4.4
	d) the attack hit faults of the Libero and back-row players,	13.3.3, 13.3.5, 24.3.2.4, D11(21)
	e) the completed attack hit made by a player on a ball above the net height coming from an overhand pass with fingers by the Libero in his/ her front zone,	1.4.1, 13.3.6, 24.3.2.4, D11(21)
	f) the ball crossing completely the lower space under the net.	8.4.5, 24.3.2.7, D5(a)
	g) the completed block by back row players or the attempted block by the Libero.	14.6.2, 14.6.6, D11(12)
23.3.3	At the end of the match, he/she checks the score sheet and signs it.	25.2.3.3

24. SECOND REFEREE
24.1 LOCATION

The second referee performs his/her functions standing outside the playing court near the post, on the opposite side facing the first referee.

D1a
D1b
D10.

23.3.1.2.	kopā ar komandu kapteiņiem izdara izlozi,	7.1
23.3.1.3.	kontrolē komandu iesildīšanos.	7.2
23.3.2.	Spēles laikā tikai pirmajam tiesnesim ir tiesības:	
23.3.2.1.	izteikt komandām brīdinājumus,	21.1
23.3.2.2.	piemērot sodu par nekorektu uzvedību un spēles vilcināšanu,	16.2, 21.2
23.3.2.3.	pieņemt lēmumu par:	7.5, 12.4,
a)	servētāja kļūdām un servējošās komandas novietojumu, ieskaitot aizsegu,	12.5, 12.7. 1, 4 zīm.
b)	kļūdām darbībā ar bumbu,	9.3
c)	kļūdām virs tīkla un tā augšējā daļā,	11.3.1, 11.4.1, 1.1.4.4
d)	aizmugurējās līnijas spēlētāja un LIBERO uzbrukuma sitienu,	13.3.3, 13.3.5, 24.3.2.4, 11(21) zīm.
e)	pabeigtu uzbrukuma sitienu pēc LIBERO piespēles no augšas ar pirkstiem, ja tā ir izpildīta no priekšējās zonas,	1.4.1, 13.3.6, 24.3.2.4, 11(21)zīm
f)	to vai bumba pilnībā šķērso vertikālo plāni zem tīkla,	8.4.5, 24.3.2.7 5(a)zīm.
g)	aizmugurējās līnijas spēlētāju izpildīto bloku vai Libero mēģinājumu izdarīt bloku	14.6.2, 14.6.6, 11(12)zīm.
23.3.3.	Pēc spēles beigām pārbauda un paraksta protokolu.	25.2.3.3
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.	1a zīm. 1b zīm. 10. zīm.

24.2 AUTHORITY

- 24.2.1 The second referee is the assistant of the first referee, but has also his/her own range of jurisdiction. Should the first referee become unable to continue his/her work, the second referee may replace the first referee. 24.3
- 24.2.2 The second referee may, without whistling, also signal faults outside his/her range of jurisdiction, but may not insist on them to the first referee. 24.3
- 24.2.3 The second referee controls the work of the scorer(s). 25.2
26,2
- 24.2.4 The second referee supervises the team members on the team bench and reports their misconduct to the first referee. 4.2.1
- 24.2.5 The second referee controls the players in the warm-up areas. 4.2.3
- 24.2.6 The second referee authorizes the interruptions, controls their duration and rejects improper requests. 15,15.11,
25.2.2.3
- 24.2.7 The second referee controls the number of time-outs and substitutions used by each team and reports the 2nd time-out and 5th and 6th substitutions to the first referee and the coach concerned. 15.1,
25.2.2.3
- 24.2.8 In the case of an injury of a player, the second referee authorizes an exceptional substitution or grants a 3 minute recovery time. 15,7,
17.1.2
- 24.2.9 The second referee checks the floor condition, mainly in the front zone. He/she also checks, during the match, that the balls still fulfil the regulations. 1.2.1,3
- 24.2.10 The second referee supervises the team members in the penalty areas and reports their misconduct to the first referee. 1.4.6,
21.3.2

24.2. PILNVARAS

- 24.2.1. Otrais tiesnesis ir pirmā tiesneša asistents, 24.3
tomēr arī viņam ir savs pienākumu loks. Ja
pirmais tiesnesis vairs nevar turpināt savu
darbību, otrais tiesnesis drīkst viņu nomainīt.
- 24.2.2. Otrais tiesnesis bez svīlpes signāla drīkst ar 24.3
žestiem norādīt uz kļūdām ārpus viņa pienākumiem,
bet nedrīkst uzstāt ar tiem pirmajam tiesnesim.
- 24.2.3. Otrais tiesnesis kontrolē sekretāra darbu. 25.2
26,2
- 24.2.4. Otrais tiesnesis seko komandas dalībnieku 4.2.1
uzvedībai uz komandas sola un ziņo pirmajam
tiesnesim par viņu nekorektu uzvedību.
- 24.2.5. Otrais tiesnesis kontrolē spēlētāju darbību 4.2.3
iesildīšanās laukumā.
- 24.2.6. Otrais tiesnesis akceptē pārtraukumus, kontrolē to 15, 15.11,
ilgumu un noraida nepamatotas 25.2.2.3
prasības.
- 24.2.7. Otrais tiesnesis kontrolē pārtraukumu un 15.1,
maiņu skaitu, ko izmantojušas abas komandas, un ziņo 25.2.2.3
pirmajam tiesnesim un trenerim
par otro pārtraukumu un 5. un 6. attiecīgajam
spēlētāju maiņu.
- 24.2.8. Gadījumā, ja kāds spēlētājs ir savainots, viņš 15,7,
atļauj izdarīt ārkārtas maiņu vai nozīmē 3 17.1.2
minūšu laiku, lai spēlētājs varētu atgūties.
- 24.2.9. Otrais tiesnesis pārbauda grīdas stāvokli, 1.2.1, 3
galvenokārt priekšējā zonā. Viņš spēles laikā
arī seko, vai bumbas joprojām atbilst noteikumiem.
- 24.2.10. Viņš seko komandas dalībnieku uzvedībai 1.4.6,
soda laukumā un ziņo pirmajam tiesnesim 21.3.2
par viņu nekorektu uzvedību.

24.3 RESPONSIBILITIES

- 24.3.1 At the start of each set, at the change of courts in the deciding set and whenever necessary, he/she checks that the actual positions of the players on the court correspond to those on the line-up sheets. 5.2.3.1, 7.3.2, 7.3.5, 18.2.2
- 24.3.2 During the match, the second referee decides, whistles and signals:
- 24.3.2.1 penetration into the opponent's court, and the space under the net, 12.2, D5, 7.5, D.4
- 24.3.2.2 positional faults of the receiving team,
- 24.3.2.3 the faulty contact of the player with the net at its lower part or with the antenna on his/her side of the court, 11.3.1
- 24.3.2.4 the completed block by back row players or the attempted block by the Libero; or the attack hit fault by back row players or by the Libero 13.3.3, 14.6.2, 14.6.6, 23.3.2.3, d,e,g, D11(12)
- 24.3.2.5 the contact of the ball with an outside object; 8.4.2, 8.4.3,
- 24.3.2.6 the contact of the ball with the floor when the first referee is not in position to see the contact; 8.3
- 24.3.2.7 the ball that crosses the net totally or partly outside of the crossing space to the opponent court or contacts the antenna on his/her side of the court; 8.4.3, 8.4.4, D5
- 24.3.3 At the end of the match, he/ she signs the score sheet. 25.2.3.3

25 SCORER

25.1 LOCATION

The scorer performs his/her functions seated at the scorer's table on the opposite side of the court facing the first referee. D. 1a, D. 1b, D. 10

24.3. PIENĀKUMI

- 24.3.1. Pirms katra seta sākuma mainoties laukumiem izšķirošajā setā un kad ir nepieciešams, pārbauda vai spēlētāju faktiskais novietojums laukumā atbilst tam, kas ierakstīts novietojuma lapiņā. 5.2.3.1, 7.3.2, 7.3.5, 18.2.2
- 24.3.2. Spēles laikā otrais tiesnesis pieņem lēmumu, dod svilpes signālu un rāda žestus:
- 24.3.2.1. par iekļūšanu pretinieka laukumā zem tikla, 12.2, 5.zīm. 7.5, 4.zīm.
- 24.3.2.2. par novietojuma kļūdām servi uzņemošajai komandai,
- 24.3.2.3. par spēlētāju saskari ar tikla apakšējo daļu vai antenas skāršanu savā laukuma pusē, 11.3.1
- 24.3.2.4. par aizmugurējās līnijas spēlētāju pabeigtu bloku vai Libero bloķēšanas mēģinājumu, vai aizmugurējās līnijas spēlētāju vai Libero uzbrukuma kļūdām, 13.3.3, 14.6.2, 14.6.6 23.3.2.3 d,e,g 11(12)zīm.
- 24.3.2.5. kad bumba ārpus laukuma skar konstrukcijas; 8.4.2, 8.4.3,
- 24.3.2.6. kad bumba skar grīdu, ja pirmais tiesnesis to nevar redzēt. 8.3
- 24.3.2.7. kad bumba šķērso tiklu pilnīgi vai daļēji ārpus tikla šķērsošanas telpas vai skar antenu viņa laukuma pusē. 8.4.3, 8.4.4 5 zīm.
- 24.3.3. spēles beigās paraksta protokolu. 25.2.3.3

25. SEKRETĀRS**25.1. ATRAŠANĀS VIETA**

Sekretārs pilda savus pienākumus, sēžot pie sekretāra galda ar seju pret pirmo tiesnesi tam pretējā pusē. 1a, zīm. 1b, zīm. 10 zīm.

25.2 RESPONSIBILITIES

He/she keeps the score sheet according to the Rules, co-operating with the second referee.

He/she uses a buzzer or other sound device to notify irregularities or give signals to the referees on the basis of his/her responsibilities.

- 25.2.1 Prior to the match and set, the scorer:
- 25.2.1.1 registers the data of the match and teams, including the name and number of the Libero player, according to the procedures in force, and obtains the signatures of the captains and the coaches ; 4.1, 5.1.1, 5.2.2, 7.3.2, 19.1.2, 19.3.3.2
 - 25.2.1.2 records the starting line-up of each team from the line-up sheet; 5.2.3.1, 7.3.2,
If he/she fails to receive the line-up sheets on time, he/she immediately notifies this fact to the second referee.
- 25.2.2 During the match, the scorer:
- 25.2.2.1 records the points scored 6.1
 - 25.2.2.2 controls the serving order of each team and indicates any error to the referees immediately after the service hit; 12.2
 - 25.2.2.3 Is empowered to acknowledge and announce requests for player substitutions by use of the buzzer, controlling their number; and records the substitutions and time-outs, informing the second referee; 15.1, 15.4.1, 24.2.6, 24.2.7
 - 25.2.2.4 notifies the referees of a request for interruption that is out of order; 15.11
 - 25.2.2.5 announces to the referees the ends of the sets, and the scoring of the 8th point in the deciding set; 6.2, 15.4.1, 18.2.2
 - 25.2.2.6 records any sanctions and improper requests; 15.11.3, 16.2, 21.3

25.2. PIENĀKUMI

Viņš/viņa raksta spēles protokolu saskaņā ar noteikumiem, sadarbojoties ar otro tiesnesi.

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

- 25.2.1. Pirms spēles un katra seta sekretārs:
- 25.2.1.1. ieraksta datus par spēli un komandām, ieraksta LIBERO numuru un uzvārdu, saskaņā ar spēkā esošām procedūrām un saņem no kapteiņiem un treneriem parakstus, 4.1, 5.1.1, 5.2.2, 7.3.2, 19.1.2, 19.3.3.2
- 25.2.1.2. pārraksta no novietojuma lapiņām katras komandas sākuma novietojumu. Ja novietojuma lapiņas viņš nesaņem laikā, viņam nekavējoties par to jāziņo otram tiesnesim. 5.2.3.1, 7.3.2,
- 25.2.2. Spēles laikā sekretārs:
- 25.2.2.1. ieraksta iegūtos punktus 6.1
- 25.2.2.2. kontrolē serves secību katrai komandai un norāda tiesnesim uz jebkuru kļūdu uzreiz pēc serves izpildīšanas; 12.2
- 25.2.2.3. ir pilnvarots apliecināt un paziņot spēlētāju maiņu pieprasījumu, lietojot zvana pogu, pārbauda spēlētāju numurus, un ieraksta pārtraukumus un spēlētāju maiņas, informējot par to otro tiesnesi; 15.1, 15.4.1, 24.2.6, 24.2.7
- 25.2.2.4. paziņo tiesnesim par nepareiza spēles pārtraukuma pieprasījumu; 15.11
- 25.2.2.5. paziņo tiesnešiem par setu beigām un 8. punkta iegūšanu izšķirošajā setā, par katra tehniskā pārtraukuma sākumu un beigām; 6.2, 15.4.1, 18.2.2
- 25.2.2.6. atzīmē protokolā sodus un nepamatotas prasības; 15.11.3, 16.2, 21.3

25.2.2.7	records all other events as instructed by the second referee, i.e. exceptional substitutions, recovery time, prolonged interruptions, external interference, etc.	15.7, 17.1.2, 17.2, 17.3,
25.2.2.8	controls the interval between sets	18.1
25.2.3	At the end of the match, the scorer:	
25.2.3.1	records the final result;	6.3
25.2.3.2	in the case of protest, with the previous authorization of the first referee, writes or permits the team/game captain to write on the scoresheet a statement on the incident protested.	5.1.2.1, 5.1.3.2, 23.2.4
25.2.3.3	after signing the scoresheet him/herself, obtains the signatures of the team captains and then the referees.	5.1.3.1, 23.3.3, 24.3.3
26.	ASSISTANT SCORER	
26.1	LOCATION	22.1,
	The assistant scorer performs his/her functions seated beside the scorer at the scorer's table	D. 1a, D. 1b, D.10
26.2	RESPONSIBILITIES	
	He/she records the replacements involving the Libero.	19.3
	He/she assists with the administrative duties of the scorer's work.	
	Should the scorer become unable to continue his/her work, the assistant scorer substitutes for the scorer.	
26.2.1	Prior to the match and set, the assistant scorer:	
26.2.1.1	prepares the Libero control sheet,	
26.2.1.2	prepares the reserve scoresheet.	
26.2.2	During the match, the assistant scorer:	
26.2.2.1	records the details of the Libero replacements,	19.3.1.1
26.2.2.2	notifies the referees of any fault of the Libero replacement, by using the buzzer	19.3.2.1
26.2.2.3	starts and ends the timing of Technical Time-out,	15.4.1

- 25.2.2.7. Ieraksta protokolā arī citus gadījumus, par kuriem ziņo otrais tiesnesis: t. sk. ārkārtas maiņas, spēlētāju atgūšanās laiku pēc traumas, ieilguši pārtraukumi, ārējie traucējumi u.c. 15.7, 17.1.2, 17.2, 17.3,
- 25.2.2.8. kontrolē pārtraukuma ilgumu starp setiem. 18.1
- 25.2.3. Spēles beigās sekretārs:
- 25.2.3.1. Ieraksta spēles rezultātu; 6.3
- 25.2.3.2. protesta gadījumā ar pirmā tiesneša atļauju Ieraksta vai atļauj komandas kapteinim Ierakstīt spēles protokolā izklāstījumu par 5.1.2.1, 5.1.3.2, 23.2.4 epizodi, kuru protestē;
- 25.2.3.3. pēc tam, kad pats ir parakstījis protokolu, saņem parakstus no komandu kapteiņiem, tad no tiesnešiem. 5.1.3.1, 23.3.3, 24.3.3
- 26. SEKRETĀRA ASISTENTS**
- 26.1. ATRAŠANĀS VIETA** 22.1,
Sekretāra asistents pilda savas funkcijas, sēžot pie sekretāra galda blakus sekretāram. 1a,zīm.1b, 10 zīm.
- 26.2. PIENĀKUMI**
- Viņš raksta spēles libero protokolu. 19.3

Asistē sekretāra darbā.

Ja sekretārs nevar turpināt savus pienākumus, sekretāra asistentam jānomaina sekretārs.

- 26.2.1. pirms spēles un katra seta sekretārsa asistents:
- 26.2.1.1. sagatavo Libero maiņu protokolu;
- 26.2.1.2. sagatavo rezerves protokolu;
- 26.2.2. Spēles laikā sekretāra asistents:
- 26.2.2.1. reģistrē informāciju par Libero nomainām; 19.3.1.1
- 26.2.2.2. norāda tiesnešiem uz jebkuru kļūdu Libero nomainā, izmantojot zvana signālu; 19.3.2.1
- 26.2.2.3. fiksē tehnisko pārtraukumu sākumu un beigas; 15.4.1

- 26.2.2.4 operates the manual scoreboard on the scorer's table,
- 26.2.2.5 checks that the scoreboards agree
- 26.2.2.6 if necessary, updates the reserve scoresheet and gives it to the scorer.
- 26.2.3 At the end of the match, the assistant scorer:
- 26.2.3.1 signs the Libero control sheet and submits it for checking;
- 26.2.3.2 signs the scoresheet.

27. LINE JUDGES

27.1 LOCATION

If only two line judges are used, they stand at the corners of the court closest to the right hand of each referee, diagonally at 1 to 2 m from the corner.

D. 1a,
D. 1b,
D.10

Each one of them controls both the end line and sideline on his/her side.

For FIVB World and Official Competitions, it is compulsory to have four line judges.

They stand in the free zone at 1 to 3 m from each corner of the court, on the imaginary extension of the line that they control.

d.10

27.2 RESPONSIBILITIES

- 27.2.1 The line judges perform their functions by using flags (40 x 40 cm), as shown in Diagram 12, to signal:
 - 27.2.1.1 the ball "in" and "out" whenever the ball lands near their line(s),
 - 27.2.1.2 the touches of "out" balls by the team receiving the ball,
 - 27.2.1.3 the ball touching the antenna, the served ball crossing the net outside the crossing space, etc.,

8.3, 8.4,
D12 (1,2)
8.,
D12 (3)
8.4.3,
8.4.4
10.1.1,
D5b,
D12(4)

- 26.2.2.4. strādā ar pārliedzamo rezultātu tablo uz sekretāra galda;
- 26.2.2.5. pārbauda rezultāta pareizību uz visiem tablo;
- 26.2.2.6. nepieciešamības gadījumā precīzē rezerves protokolu, ko nodod sekretāram.
- 26.2.3. Spēles beigās sekretārs:
 - 26.2.3.1. paraksta Libero kontroles protokolu un nodod to pārbaudei;
 - 26.2.3.2. paraksta protokolu.

27. LĪNIJTIESNEŠI

27.1. ATRAŠANĀS VIETA

Ja tiek izmantoti tikai divi līnijtiesneši, viņi stāv pa diagonāli, katra tiesneša labajā pusē. 1a, zīm. 1b, zīm. 1–2 m attālumā no stūra. 10 zīm.

Katrs līnijtiesnesis kontrolē savā pusē gan gala līniju, gan sānu līniju.

Rīkojot FIVB un oficiālas sacensības, obligāti jābūt četriem līnijtiesnešiem.

Viņi stāv brīvajā zonā 1 līdz 3 m attālumā no laukuma stūra, uz savā kontrolē esošās līnijas iedomātā pagarinājuma. 10 zīm.

27.2. PIENĀKUMI

- 27.2.1. Līnijtiesnesis savas funkcijas pilda rādot žestus ar karodziņu (40×40 cm), kā parādīts 12. zīm., lai signalizētu par to vai:
 - 27.2.1.1 «bumba laukumā» vai «autā», kad bumba piezemējas tuvu viņa līnijai(ām). 8.3, 8.4, 12(1,2)zīm.
 - 27.2.1.2. "skarta bumba" ja bumba izlido «autā» 8., 12(3)zīm.
 - 27.2.1.3. bumba šķērso tīklu aiz virstikla spēles telpas, skarot antenu, u.tml.. 8.4.3, 8.4.4 10.1.1, 5b, zīm. 12(4) zīm.

- 27.2.1.4 any player (except the server) stepping outside of his/her court at the moment of the service hit, 7.4
12.4.3
D12(4)
- 27.2.1.5 the foot faults of the server, 12.4.3.
11.3.1,
- 27.2.1.6 any contact with the antenna on their side of the court by any player during his/her action of playing the ball or interfering with the play, 11.4.4
D12(4)
- 27.2.1.7 ball crossing the net outside the crossing space into opponent's court or touching the antenna on his/her side of the court. 10.1.1,
D5a.
D12(4)
- 27.2.2 At the first referee's request, a line judge must repeat his/her signal.

28. OFFICIAL SIGNALS

28.1 REFEREES' HAND SIGNALS

D11

The referees must indicate with the official hand signal the reason for their whistle (nature of the fault whistled or the purpose of the interruption authorized). The signal has to be maintained for a moment and, if it is indicated with one hand, the hand corresponds to the side of the team which has made the fault or the request.

28.2 LINE JUDGES' FLAG SIGNALS

D12

The line judges must indicate with the official flag signal the nature of the fault called, and maintain the signal for a moment.

- 27.2.1.4. kāds no spēlētājiem (izņemot servētājs) atrodas ārpus spēles laukuma, 7.4
12.4.3
12(4) zīm.
- 27.2.1.5. serves brīdī, servētāja pēdu novietojums ir kļūdainš; 12.4.3.
11.3.1,
- 27.2.1.6. jebkura spēlētāja jebkuru pieskārienu antenai savā laukuma pusē, spēlējot bumbu vai traucējot spēli; 11.4.4
12(4) zīm.
- 27.2.1.7. bumba šķērso tiklu ārpus virstikla spēles telpas un iekrīt pretinieka laukumā vai pieskaras antenai viņu laukuma pusē. 10.1.1,
5a. zīm.
12(4) zīm.
- 27.2.2. Pēc pirmā tiesneša lūguma līnijtiesnesim ir jāatkārto viņa žests.

28. OFICIĀLIE ŽESTI

28.1. TIESNEŠU ROKU ŽESTI

11 zīm.

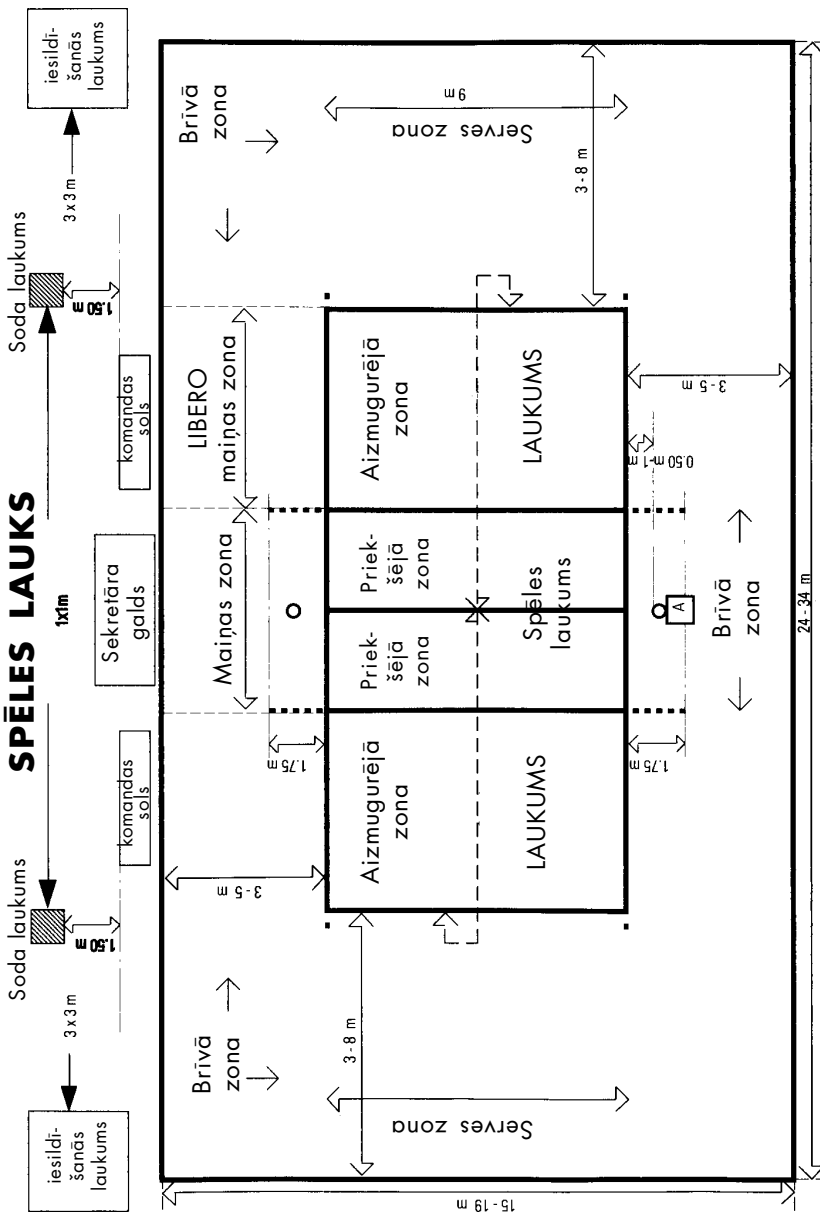
Tiesnešiem ar oficiāliem roku žestiem jānorāda iemesls, kāpēc viņš ar svilpi ir apstādinajis spēli (kļūdas raksturs vai pieprasītā pārtraukuma raksturs). Žests brīdī tiek izturēts un, ja tiek rādīts ar vienu roku, tai jāatbilst laukuma pusei, kurā atrodas komanda, kas izdarījusi kļūdu vai izdarījusi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

28.2. LĪNIJTIESNEŠU ŽESTI AR KARODZIŅIEM

12 zīm.

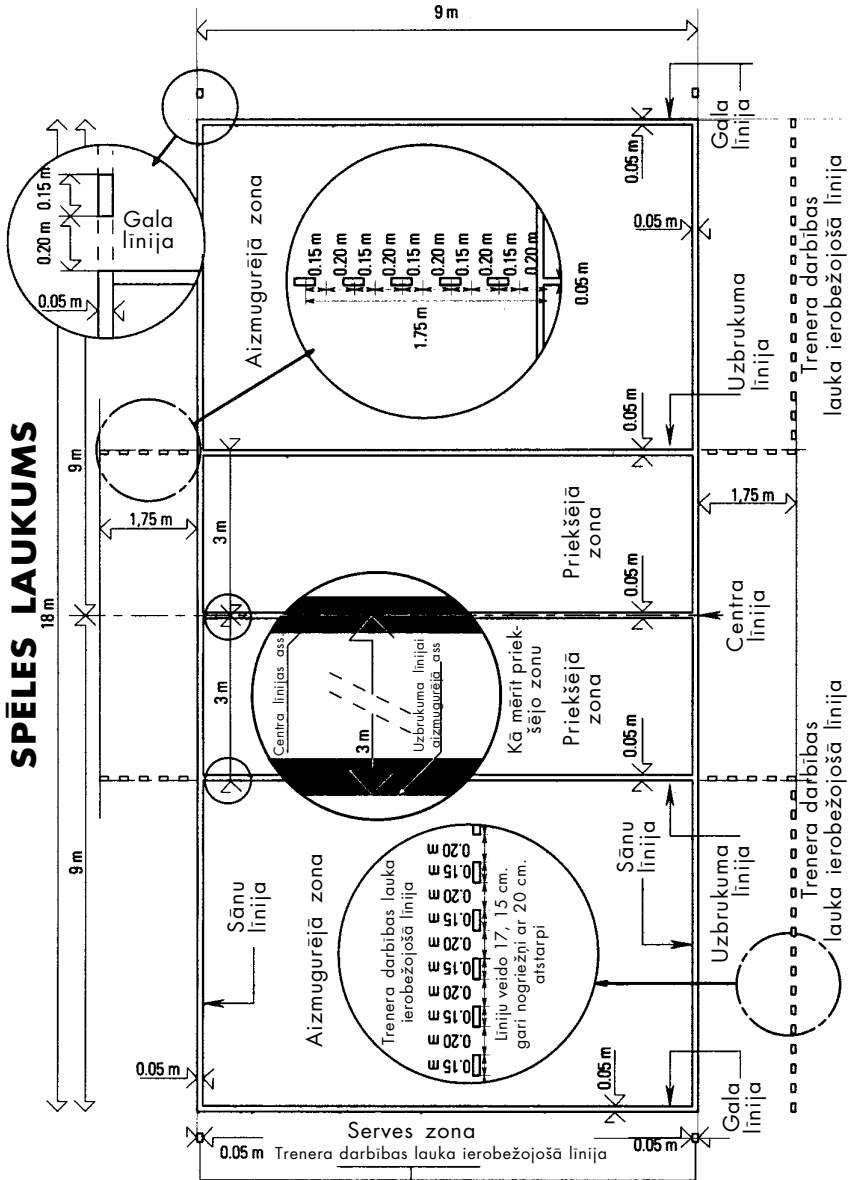
Līnijtiesnešiem, lai norādītu kļūdas raksturu, jānorāda žests ar karodziņu un brīdī jāiztur.

SPĒLES LAUKS



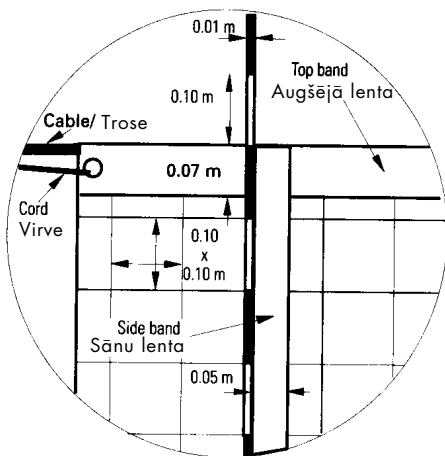
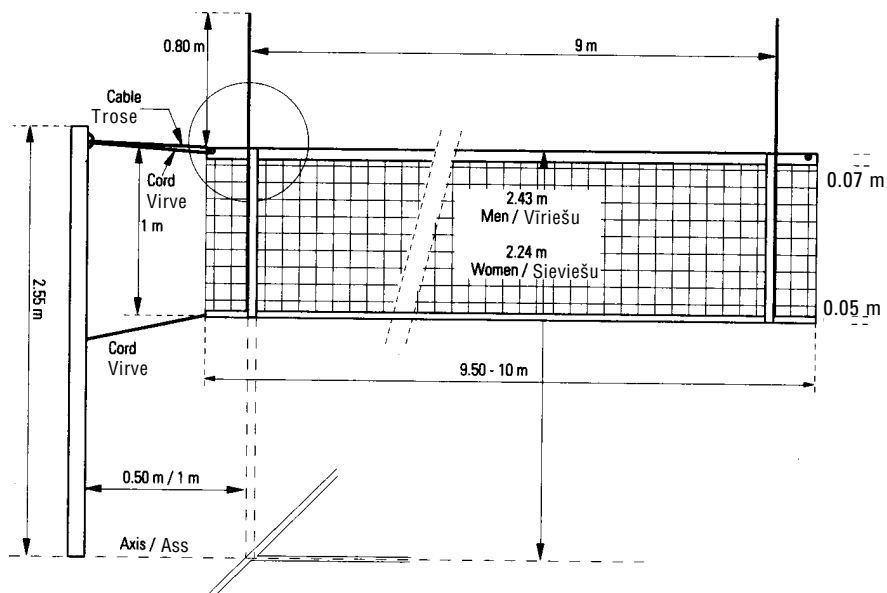
1.b zīmējums. Noteik. 1, 1.4, 1.4.2, 1.4.3, 1.4.4, 1.4.5, 1.4.6, 4.2.1, 4.2.3.1, 15.10.1, 21.3.2.1, 23.1, 24.1, 25.1, 26.1

SPĒLES LAUKUMS



2. zīmējums. Noteik. 1.1; 1.3; 1.3.3; 1.3.4; 1.4.

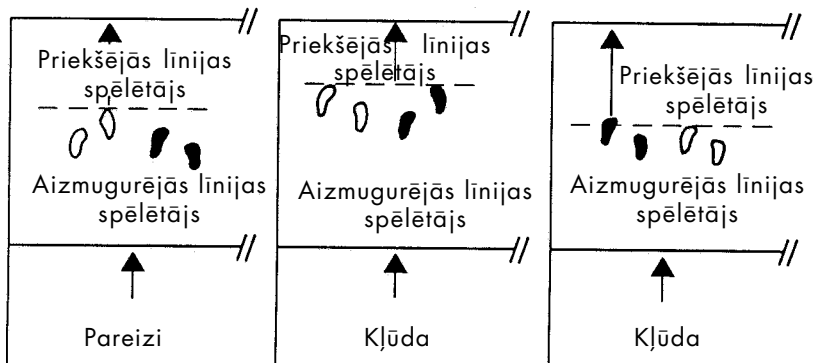
TĪKLA IZMĒRI



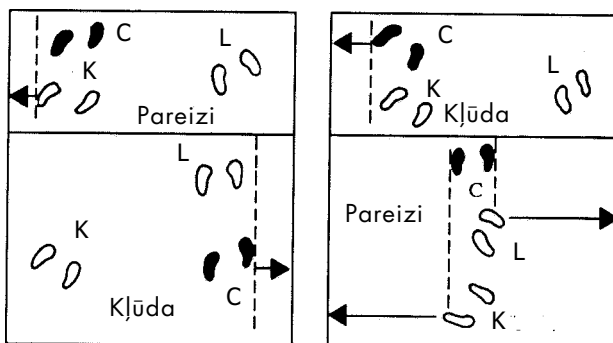
3. zīmējums. Noteik. 2.2., 2.3., 2.4., 2.5.1., 11.3.1, 11.3.2

SPĒLĒTĀJU NOVIETOJUMS

Piemērs: Vietu noteikšana starp priekšējās līnijas un atbilstošo aizmugurējās līnijas spēlētāju.



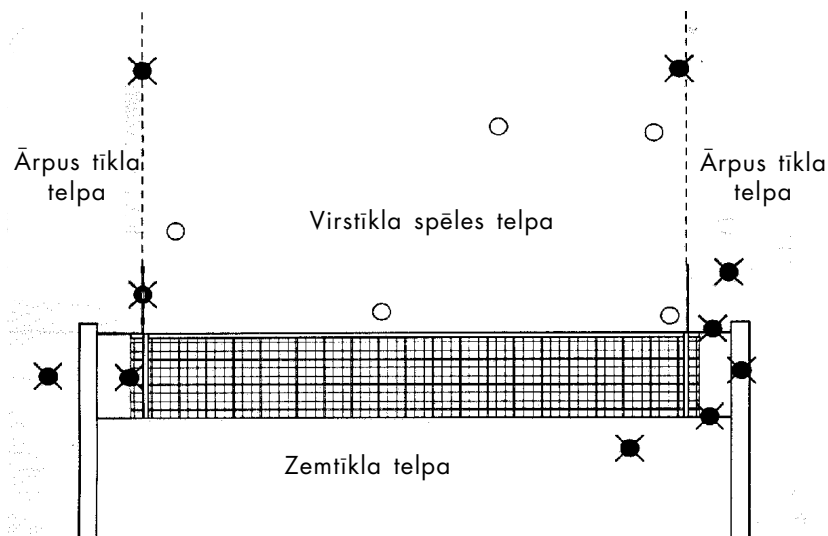
Piemērs: Vietu noteikšana vienas līnijas spēlētāju starpā.



C= Centra spēlētājs
L= Labais spēlētājs
K= Kreisais spēlētājs

4. zīmējums. Noteik. 7.4., 7.4.3., 7.5., 23.3.2, 3a, 24.3.22

BUMBA ŠĶĒRSO TĪKLA VERTIKĀLO PLAKNI

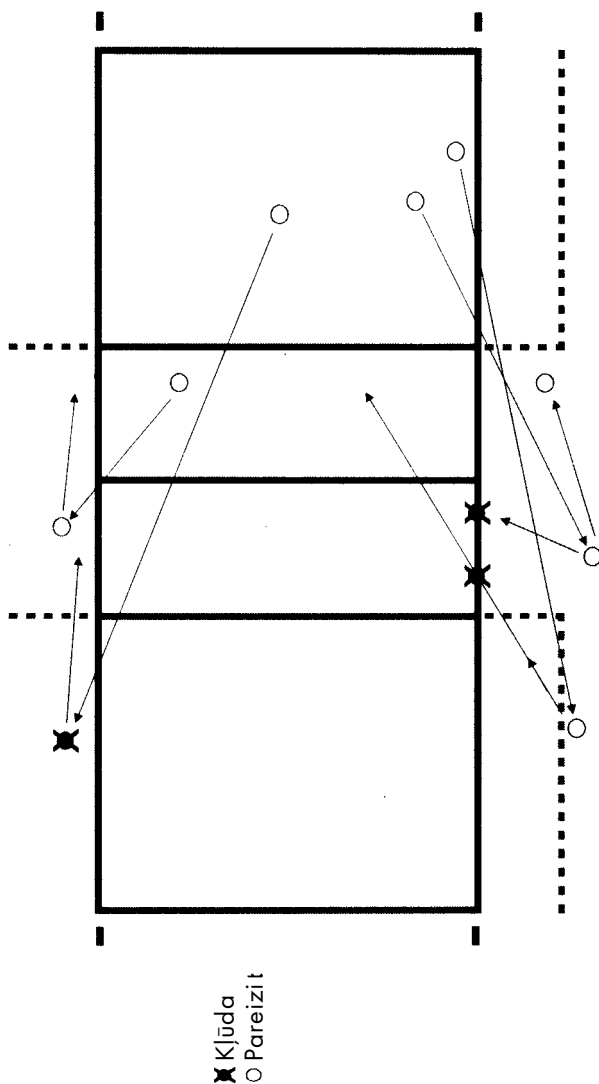


☼ = Kļūda

○ = Pareiza šķērsošana

5a. zīmējums. Noteik. 2.4., 8.4.3., 8.4.4., 8.4.5., 10.1.1., 10.1.3, 24.3.2.7., 27.2.1.3., 27.2.1.7

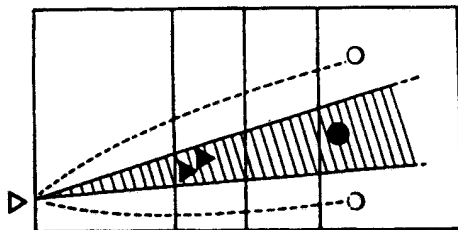
BUMBA ŠĶĒRSO TĪKLA VERTIKĀLO PLAKNI VIRZIENĀ UZ PRETINIEKU KOMANDAS BRĪVO ZONU



5b. zīmējums. Noteik. 8.4.3; 8.4.4; 10.1.2; 24.3.2.3;
24.3.2.5; 24.3.2.7

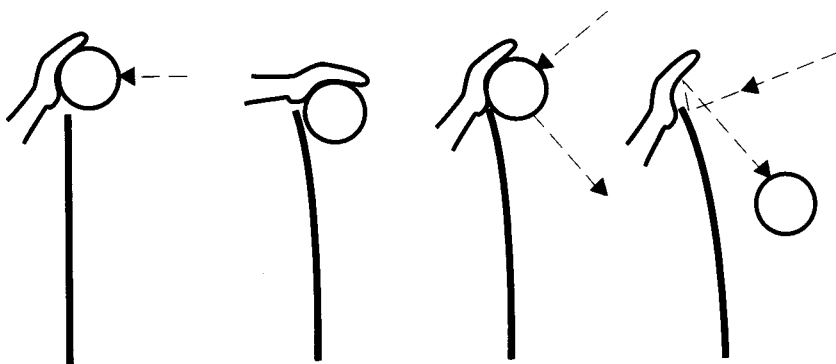
KOLEKTĪVS AIZSEGS

- = Kļūda
- = Pareizi



6. zīmējums. Noteik. 12.5.2., 23.3.2, 3a

PABEIGTS BLOKS



Bumba virs
tikla

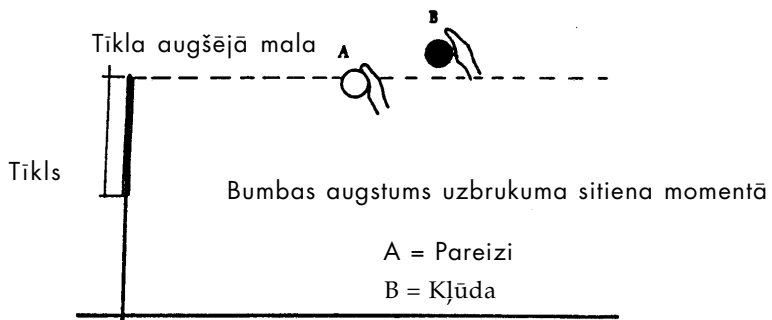
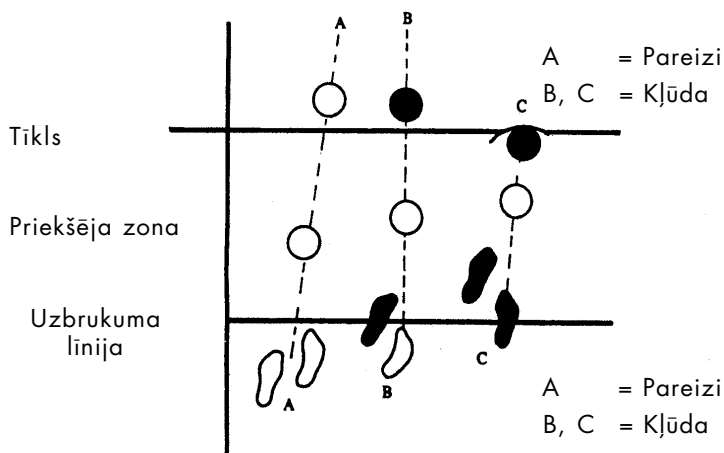
Bumba zemāk
par tikla augšējo
malu

Bumba skar
tiklu

Bumba atsitas
no tikla malas

7. zīmējums. Noteik. 14.1.3.

AIZMUGURĒJĀS LĪNIJAS SPĒLĒTĀJA UZBRUKUMA SITIENS



8. zīmējums. Noteik. 13.2.2, 13.2.3., 23.3.2., 3d, 27.3.2.4

PĀRKĀPUMU SANKCIJU SKALA

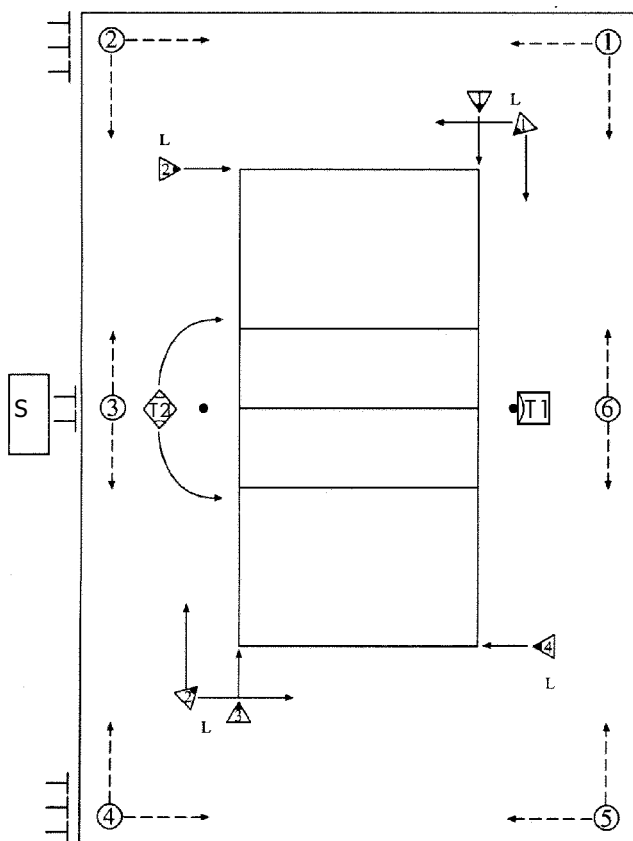
Kategorijas	Reize	Izpildītājs	Sods	Kartiņa	Sekas
RUPJA UZVEDĪBA	Pirmā	Jebkurš komandas dalībnieks	Piezīme	Dzeltenā	Bumbas izspēles zaudējums
	Otrā	Tas pats komandas dalībnieks	Noraidījums	Sarkanā	Jāatstāj spēles laukums un jāpaliek uz sodītā krēsla līdz seta beigām
	Trešā	Tas pats komandas dalībnieks	Diskvalifikācija	Sarkanā+ Dzeltenā vienlaicīgi	Jāatstāj Sacensību Kontroles Laukums
APVAINOJOŠĀ UZVEDĪBA	Pirmā	Jebkurš komandas dalībnieks	Noraidījums	Sarkanā	Jāatstāj spēles laukums un jāpaliek uz sodītā krēsla līdz seta beigām
	Otrā	Tas pats komandas dalībnieks	Diskvalifikācija	Sarkanā+ Dzeltenā vienlaicīgi	Jāatstāj Sacensību Kontroles Laukums
AGRESĪVA UZVEDĪBA	Pirmā	Jebkurš komandas dalībnieks	Diskvalifikācija	Sarkanā+ Dzeltenā vienlaicīgi	Jāatstāj Sacensību Kontroles Laukums






LAIKA VILCINĀŠANAS SODU SKALA

LAIKA VILCINĀŠANA	Pirmā	Jebkurš komandas dalībnieks	Vilcināšanas brīdinājums	Rokas žests Nr.25 bez kartiņas	Novēršana — nav soda
	Otrā un turpmākās	Jebkurš komandas dalībnieks	Vilcināšanas piezīme	Rokas žests Nr. 25 ar dzelteno kartiņu	Bumbas izspēles zaudējums

9. zīmējums. 16.2, 21.3, 21.4.2

TIESNEŠU BRIGĀDES UN VIŅU PALĪGU ATRAŠANĀS VIETĀS

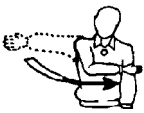
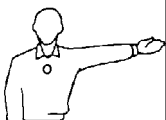
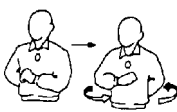




-  = Pirmais tiesnesis
-  = Otrais tiesnesis
- s = Sekretārs
-  = Linijtiesneši (1—4 vai 1—2)
-  = Bumbu padevēji (1—6)
-  = Grīdas slaucītāji

10. zīmējums. Noteik. 3.3., 23.1., 24.1., 25.1., 26.1., 27.1.




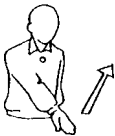

TIESNEŠU OFICIĀLIE ROKU ŽESTI

11. zīmējums, 1—5 N. 28.1.

Situācijas	Roku žestu izpilda	Pirmais tiesnesis P Otrais tiesnesis O
Atļauja servēt N. 12.3, 22.2.3.2, 22.2.3.3, 22.2.3.4	P 1 	Ar rokas kustību norāda serves virzienu.
Komanda, kura servē N. 12.3. N. 22.2.3.1, 22.2.3.2, 22.2.3.3	P O 2 	Iztaiso no roku uz tās komandas pusi, kurai jāservē.
Laukumu maiņa N. 18.2.	P 3 	Rokas saliekas elkoņos priekšā un mugurpusē, griež ap ķermeni.
Pārtraukums atpūtai N. 15.2.1	P O 4 	Vienas rokas delnu uzliek virs otras rokas vertikāli iztaisnotiem pirkstiem (T formā).
Spēlētāju maiņa N. 15.2.1. N. 15.5.	P O 5 	Rotējošā kustība ar elkoņos saliektām rokām vienai ap otru.



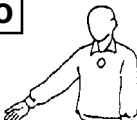


TIESNEŠU OFICIĀLIE ROKU ŽESTI

11. zīmējums, 6—11 N. 28.1.

Situācijas	Roku žestu izpilda	Pirmais tiesnesis P Otrais tiesnesis O
Piezīme N.21.3.1., 21.6, 23.3.2.2 par uzvedības pārkāpumu. Noraidījums. N. 21.3.2., 21.6, 23.3.2.2	P 6 7 	Rāda dzeltenu kartiņu par piezīmi un sarkano kartiņu par noraidījumu.
Diskvalifikācija N. 21.3.3. N. 21.6. N. 23.3.2.2	P 8 	Par diskvalifikāciju rāda abas kartiņas kopā.
Seta vai spēles beigas N. 6.2. N. 6.3.	P O 9 	Elkoņos sakrustotas rokas ar atvērtām plaukstām pret krūtīm.
Bumba nav pamesta serves brīdī N. 12.4.1.	P 10 	Pacelt iztaisnotu roku ar atvērtu plaukstu uz augšu.
Serves novilcināšana N. 12.4.4.	P 11 	Astoņi pirksti, izvērsti.






TIESNEŠU OFICIĀLIE ROKU ŽESTI

11. zīmējums, 12—16 N. 28.1

Situācijas	Roku žestu izpilda	Pirmais tiesnesis P Otrais tiesnesis O
Kļūda bloķēšanā 14.6. vai aizsegs N. 12.5, 19.3.1.3, 23.3.2.3.g, 24.3.2.4	P 12 	Abas rokas iztaisnotas vertikāli uz augšu.
Kļūda novietojumā vai vietu maiņā N. 7.5. vai N. 7.7, 27.2.1.4	P 13 	Ar rādītāj pirkstu izdara apļveida kustību .
Bumba laukumā N. 8.3, 27.2.1.1	P 14 	Ar iztaisnotiem roku pirkstiem norāda priekšā uz grīdu.
Bumba "autā" N. 8.4. 24.3.2.5 24.3.2.7	P 15 	Vertikāli elkoņos saliektas rokas ar atvērtām plaukstām pret ķermeni.
Turēta bumba N. 9.2.2, 9.3.3, 23.3.2.3b	P 16 	Lēni ceļ elkonī saliektas rokas apakšdelmu ar plaukstu uz augšu.




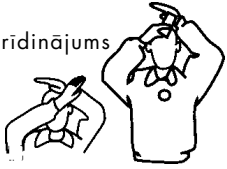
TIESNEŠU OFICIĀLIE ROKU ŽESTI

11. zīmējums, 17—21 N. 28.1.

Situācijas	Roku žestu izpilda	Pirmais tiesnesis P Otrais tiesnesis O
Dubults pieskāriens N. 9.3.4. 23.3.3.3b	P 17 	Divi izvērsti, atvērti pirksti.
Četri sitienu N. 9.3.1. 23.3.2.3b	P 18 	Četri izvērsti, atvērti pirksti.
Tiklu skāris spēlētājs. N.11.44. Servēta bumba trāpījusi tiklā un nav palikusi spēlē. N. 12.6.2.1.	P 19 O 	Norāda uz tiklu attiecīgajā pusē.
Spēle pretinieka laukuma pusē N. 11.4.1. 23.3.2.3c	P 20 	Roka virs tikla ar delmu uz leju.
Aizmugurējās linijas spēlētāja vai "LIBERO" kļūda uzbrukumā vai uzbrukuma sitiens pa pretinieka servī N. 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. N. 13.3.6.	P 21 	Ar vertikāli paceltu roku, izdara kustību noliecot uz leju apakšdelmu.




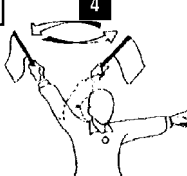

TIESNEŠU OFICIĀLIE ROKU ŽESTI

11. zīmējums, 22—25

Situācijas	Roku žestu izpilda	Pirmais tiesnesis P Otrais tiesnesis O
<p>Pārliekšanās vai iekļūšana pretinieka laukumā zem tikla vai bumba šķērso viduslīniju zem tikla N. 8.4.5. N. 11.2.1, 11.2.2, 11.2.2.2, 12.4.3, 23.3.2.3a,f, 24.3.2.1, 24.3.2.2</p>	<div style="display: flex; align-items: center; justify-content: center;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin-right: 5px;">P</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin-right: 5px;">22</div> </div> 	<p>Norāda uz centra vai citu attiecīgo līniju.</p>
<p>Dubliklūda un pārspēle N. 6.1.2.2. N. 17.2</p>	<div style="display: flex; align-items: center; justify-content: center;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin-right: 5px;">P</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin-right: 5px;">23</div> </div> 	<p>Abus ikšķus paceļ vertikāli uz augšu.</p>
<p>Bumbas skaršana</p>	<div style="display: flex; align-items: center; justify-content: center;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin-right: 5px;">P</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin-right: 5px;">24</div> </div> 	<p>Ar vienas rokas delnu nobrauc pār otras rokas iztaisnotiem pirkstiem.</p>
<p>Brīdinājums par vilcināšanu 15.11 N. 16.2.2. Piezīme par vilcināšanu N. 16.2.3., 23.3.2.2</p>	<div style="display: flex; align-items: center; justify-content: center;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin-right: 5px;">P</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin-right: 5px;">25</div> </div> <p style="text-align: center;">Piezīme</p> <div style="display: flex; align-items: center; justify-content: center;"> <div style="margin-right: 20px;">Brīdinājums</div>  </div>	<p>Brīdinājums – pieliek roku bez kartiņas. Piezīme – dzeltenā kartiņa.</p>

LĪNIJTIESNEŠU OFICIĀLIE ŽESTI AR KARODZIŅIEM

12. zīmējums, 1—5 N. 28.2.

Situācijas	Žests ar karodziņu jāveic līnijtiesnesim L	
Bumba laukumā N. 8.3 27.2.1.1	L 1 	Norāda uz leju ar karogu.
Bumba "autā" N. 8.4.1. 27.2.1.1	L 2 	Paceļ karogu vertikāli.
Bumbas skaršana N. 27.2.1.2.	L 3 	Paceļ karodziņu vertikāli un brīvo roku uzliek uz augšējās malas.
Bumba šķērso tīklu aiz virstīkla spēles telpas vai kļūda servētāja kāju novietojumā N. 8.4.2., 8.4.3., 8.4.4., 12.4.3., 27.2.1.4., 27.2.1.6., 27.2.1.7	L 4 	Mājiens ar karodziņu virs galvas, norādot uz antenu vai gala līniju.
Neiespējams spriedums	L 5 	Abas rokas sakrusto priekšā uz krūtīm.

No angļu valodas tulkojuši: VALDIS JANKOVSKIS,
ILMA LOKMANE un
RITVARS ALKSNIS

