

YARIŐMA MİNİ VOLEYBOLU

OYUN KURALLARI

2015

İÇİNDEKİLER

OYUNUN ÖZELLİKLERİ

FASIL I

KISIM I

OYUN

Bölüm Bir : Tesisler ve Donatım

- 1. Oyun Sahası**
- 1.1 Ölçüler
- 1.2 Oyun sahasının yüzeyi
- 1.3 Oyun alanındaki çizgiler
- 1.4 Bölgeler ve sahalar
- 1.5 Isı ve Aydınlatma

- 2. File ve Direkler**
- 2.1 Filenin yüksekliği
- 2.2 Filenin Yapısı
- 2.3 Yan bantlar
- 2.4 Antenler
- 2.5 Direkler
- 2.6 İlave malzemeler

- 3. Toplar**
- 3.1 Standartları
- 3.2 Topların benzerliği
- 3.3 Üç top sistemi

Bölüm İki : Katılanlar

- 4. Takımlar**
- 4.1 Takımın oluşumu
- 4.2 Takımın yerleşimi
- 4.3 Malzemeler
- 4.4 Malzeme değişiklikleri
- 4.5 Yasaklanmış eşyalar

- 5. Takım Liderleri**
- 5.1 Kaptan
- 5.2 Koç

Bölüm Üç : Oyun Düzeni

- 6. Sayı Almak, Set ve Maç Kazanmak**
- 6.1 Sayı almak
- 6.2 Set kazanmak
- 6.3 Maç kazanmak
- 6.4 Maçta hazır bulunmama ve eksik takım

- 7. Oyunun Yapısı**
- 7.1 Kura
- 7.2 Isınma devresi
- 7.3 Takımın başlangıç dizilişi
- 7.4 Pozisyonlar
- 7.5 Pozisyon hatası
- 7.6 Dönüş
- 7.7 Dönüş hatası

Bölüm Dört : Oyun Hareketleri

8. Oyunun Seyri

- 8.1 Oyundaki top
- 8.2 Oyun dışı top
- 8.3 "DAHİL" top
- 8.4 "HARİÇ" top

9. Topla Oynama

- 9.1 Takım vuruşları
- 9.2 Vuruşun özellikleri
- 9.3 Topla oynarken yapılan hatalar

10. Filedeki Top

- 10.1 Fileyi geçen top
- 10.2 Fileye değen top
- 10.3 Filenin içindeki top

11. Filedeki Oyuncu

- 11.1 Filenin diğer tarafına uzanma
- 11.2 Filenin altından geçme
- 11.3 File ile temas
- 11.4 Oyuncuların filedeki hataları

12. Servis

- 12.1 Bir setteki ilk servis
- 12.2 Servis sırası
- 12.3 Servis atma izni
- 12.4 Servisin atılması
- 12.5 Perdeleme
- 12.6 Servis atma esnasında yapılan hatalar
- 12.7 Servis vuruşundan sonrasında yapılan hatalar ve pozisyon hataları

13. Hücum Vuruşu

- 13.1 Hücum vuruşunun özellikleri
- 13.2 Hücum vuruşundaki kısıtlamalar
- 13.3 Hücum vuruşu hataları

14. Blok

- 14.1 Blok yapma
- 14.2 Blok teması
- 14.3 Rakibin boşluğunda blok yapma
- 14.4 Blok ve takım vuruşları
- 14.5 Servise blok yapma
- 14.6 Blok yapma hataları

Bölüm Beş : Duraklamalar, Fasıllar ve Geciktirmeler

15. Kurallara Uygun Oyun Duraklamaları

- 15.1 Kurallara uygun oyun duraklamalarının sayısı
- 15.2 Kurallara uygun oyun duraklaması talepleri
- 15.3 Duraklamaların birbirini takip etmesi
- 15.4 Molalar ve teknik molalar

16. Oyunu Geciktirmeler

- 16.1 Geciktirme türleri
- 16.2 Geciktirme yaptırımları

17. İstisnai Oyun Duraklamaları

- 17.1 Sakatlanma
- 17.2 Harici müdahale
- 17.3 Uzatılmış duraklamalar

18. Fasıllar ve Oyun Alanlarının Değişimi

- 18.1 Fasıllar
- 18.2 Oyun alanlarının değişimi

Bölüm Altı : Libero Oyuncusu

19. Libero Oyuncusu

- 19.1 Liberonun belirlenmesi
- 19.2 Malzemeler
- 19.3 Liberoyu kapsayan hareketler

Bölüm Yedi : Katılanların Davranışları

20. Davranış Koşulları

- 20.1 Sportmence davranış
- 20.2 Dürüst sporculuk

21. Hatalı Davranış ve Yaptırımları

- 21.1 Küçük hatalı davranışlar
- 21.2 Yaptırımlara yol açan hatalı davranışlar
- 21.3 Yaptırım tablosu
- 21.4 Yaptırımların uygulanması
- 21.5 Set öncesi ve setler arasındaki hatalı davranışlar
- 21.6 Yaptırım kartları

FASIL II

KISIM II

HAKEMLER, SORUMLULUKLARI VE RESMİ EL İŞARETLERİ

Bölüm Sekiz : Hakemler

22. Hakem Grubu ve Yönetim Usulleri

- 22.1 Oluşum
- 22.2 Yönetim Usulleri

23. Baş Hakem

- 23.1 Duruş yeri
- 23.2 Yetkileri
- 23.3 Sorumlulukları

FASIL I

KISIM I - OYUN

BÖLÜM BİR TESİSLER VE DONATIM

		Bkz.
1. OYUN SAHASI	Oyun sahası, oyun alanı ve serbest bölgeden oluşur. Bu saha dikdörtgen ve simetrik olmalıdır.	1.1, Ş.1a, Ş.1b.
1.1 ÖLÇÜLER		Ş.2
	Oyun alanının yarı sahası 6 x 6 m, tamamı ise 12 x 6 m ölçülerinde bir dikdörtgendir ve her yönde en az 3 m genişliğinde olan bir serbest bölge ile çevrilmiştir.	
	Oyun sahasının üzerinde bulunan serbest oyun boşluğu, her türlü engelden arındırılmış olmalıdır. Serbest oyun boşluğu, oyun sahası yüzeyinden ölçüldüğünde en az 7 m yüksekliğinde olmalıdır.	
1.2 OYUN SAHASININ YÜZEYİ		
	Oyun Kurallarında belirtildiği şekilde olmalıdır.	
1.3 OYUN ALANININ ÜZERİNDEKİ ÇİZGİLER		Ş.2
1.3.1	Bütün çizgiler 5 cm genişliğindedir. Çizgiler, zeminin ve diğer çizgilerin renklerinden farklı ve açık renkte olmalıdır.	1.2.2
1.3.2 Sınır çizgileri		
	İki yan ve iki dip çizgi oyun alanını belirler. Yan ve dip çizgilerin her ikisi de oyun alanının boyutlarına dahil olarak çizilir.	1.1
1.3.3 Orta çizgi		
	Orta çizginin tam ortası oyun alanını 6 x 6 m boyutlarında iki eşit alana böler; bununla beraber orta çizgi kalınlığının, bütünüyle, her iki oyun alanının da sınırları içerisinde olduğu kabul edilir. Bu çizgi filenin altından iki yan çizgi arasında uzanır.	Ş. 2
1.4 BÖLGELER VE SAHALAR		Ş.1b, Ş.2
1.4.1 Servis bölgesi		
	Servis bölgesi, her dip çizginin gerisinde 6 m genişliğindeki sahadır.	
	Bu bölgenin yan sınırları, dip çizgilerden 20 cm geriye, yan çizgilerin uzantısı olarak çizilen 15 cm uzunluğunda iki kısa çizgiyle belirlenir. Her iki kısa çizgi de servis bölgesinin genişliğine dahildir.	1.3.2, Ş.1b
	Servis bölgesinin derinliği serbest bölgenin sonuna kadar devam eder.	1.1
1.4.2 Oyuncu değişim bölgesi		
	<u>Oyuncu değişim bölgesi, her iki oyun alanının dip çizgisidir.</u>	1.3.4, Ş.1b

1.5	ISI VE AYDINLATMA	
	Oyun Kurallarında belirtilen değerlerde olmalıdır.	
2.	FİLE VE DİREKLER	Ş.3
2.1	FİLENİN YÜKSEKLİĞİ	
2.1.1	File, düşey olarak orta çizginin üstünde yer alır ve erkekler ve bayanlar için 2,05 m yüksekliğindedir.	1.3.3
2.1.2	Filenin yüksekliği oyun alanının ortasından ölçülür. Filenin iki kenar yüksekliği de tam olarak aynı olmalı ve buradaki yükseklik, kuralda belirtilen yüksekliği 2 cm den fazla geçmemelidir.	1.1, 1.3.2, 2.1.1
2.2	FİLENİN YAPISI	
	File, 1 m genişliğinde, 6.50 ila 7 m uzunluğundadır (yan bantların her bir yanındaki 25 ila 50 cm dahil) ve 10 cm lik karelerden oluşan siyah iplerden yapılmıştır.	Ş. 3
	Diğer hususlar Oyun Kurallarında belirtildiği şekilde olmalıdır.	
2.3	YAN BANTLAR	
	İki adet beyaz bant, her iki yan çizginin üzerinde yer alacak şekilde fileye düşey olarak bağlanır.	1.3.2, Ş.3
	Yan bantlar 5 cm genişliğinde ve 1 m uzunluğunda olup filenin bir parçası olarak kabul edilirler.	
2.4	ANTENLER	
	Anten, 1.80 m uzunluğunda ve 10 mm çapında, fiberglas veya benzeri bir maddeden yapılmış esnek bir çubuktur.	
	Her yan bantın dış tarafına bir anten bağlanır. Antenler karşılıklı olarak filenin ters yönlerine yerleştirilirler.	2.3 Ş.3
	Antenlerin her birinin 80 cm lik üst kısımları filenin üzerinde devam eder ve bu kısımlar zıt renklerle, tercihen kırmızı ve beyaz renkte 10 cm lik şeritler halinde işaretlenir.	
	Antenler filenin bir parçası sayılır ve geçiş boşluğunun yan sınırlarını belirler.	10.1.1, Ş.3 , Ş.5
2.5	DİREKLER	
	Voleybol Oyun Kurallarında belirtilen özelliklerde ve eğer sadece mini voleybol müsabakaları için kullanılmak üzere üretilecekse direk yüksekliği 2.10 m olmalıdır.	Ş.3
3.	TOPLAR	
3.1	STANDARTLAR	
	Top, 200 – 220 gram ağırlığında ve Mikasa MVA 123 SL olmalıdır. Basıncı 0,300 – 0,325 kgf/cm ² 'dir. Topun çevresi 65-67 cm'dir.	

BÖLÜM İKİ KATILANLAR

4. TAKIMLAR

4.1 TAKIMIN OLUŞUMU

Yarışma Mini Voleybolu **kulüp müsabakalarında;**

- 11 (on bir) ve 12(on iki) (on iki yaş dâhil) yaşındaki erkek sporcular,
- 10 (on) ve 11(on bir) (on bir yaş dâhil) yaşındaki kız sporcular yer alacaktır.

Yarışma Mini Voleybolu **ortaokul küçük takım müsabakalarında ;**

- 10 (on) ve 11(on bir) (on bir yaş dâhil) yaşındaki kız ve erkek sporcu-öğrenciler yer alacaktır.

4.1.1 Takımlar en az 8 (sekiz), en fazla 10 (on) oyuncudan oluşmak zorundadır. 7 (yedi) veya daha az oyuncu ile yarışmaya gelen takımlar yarışmaya alınmazlar. Yarışmaya eksik oyuncu ile gelen takımlar o yarışma için hükmen mağlup sayılırlar. Takımlar en fazla 2 kişi rezerv oyuncu müsabaka kadrolarında bulundurabilirler. Takımlar müsabaka öncesi; 8 (sekiz), 8+1 (sekiz+bir) veya 8+2 (sekiz+iki) kişilik liste verebilirler. Takımların +1 (artı bir) veya +2 (artı iki) rezerv oyuncularını bu listelerde ayrıca belirtilecektir.

5.2, 5.3

Rezerv oyuncular ilk sette, sadece 8 asıl oyuncudan birinin veya ikisinin oynayamayacak derecede sakatlanması veya hastalanması durumunda oyuna girebilirler. Bunun dışında rezerv oyuncular, ancak müsabakanın ikinci veya gerekirse netice seti başlangıcında oyuncu olarak oyuna katılabilirler.

4.1.2 Sadece müsabaka cetveline kayıtlı **asil ve rezerv oyuncular** oyun alanına girebilirler ve müsabakaya katılabilirler. Koç ve takım kaptanı müsabaka cetvelini imzaladıktan sonra kayıtlı oyuncular değiştirilemezler.

1, 5.1.1
5.2.2

4.1.3 **Mini Voleybol kulüp müsabakalarında Takımın başında;**

Çocuk ve Genç Çalıştırabilir Sertifikası Programına katılmış antrenörler arasından en az 1. Kademe Yardımcı antrenör olmak kaydıyla lisans vizesini yaptırmış antrenör yer alabilir. Antrenör belgeleri her müsabaka öncesinde müsabakanın başhakemi tarafından kontrol edilmelidir.

4.1.4 **Mini Voleybol Ortaokul küçük takım müsabakalarında Takımın başında;**

Çocuk ve Genç Çalıştırabilir Sertifikası Programına katılmış antrenörler arasından en az 1. Kademe Yardımcı antrenör olmak kaydıyla lisans vizesini yaptırmış antrenör ve/veya Beden Eğitimi Öğretmeni yer alabilir.

4.2 TAKIMIN YERLEŞİMİ

4.2.1 Başlangıçta oyunda olmayan oyuncular, dip çizgi arkasındaki takımın değiştirme sıralarında oturmalıdırlar. Takımların oyuna girmeyi bekleyen oyuncularının oturacağı değiştirme sıraları, kendi oyun alanları dip çizgilerinin en az 2 m gerisine ve serbest bölge içine yerleştirilir. Rezerv oyuncular da onların gerisinde kendilerine ayrılan sırada otururlar.

1.4.5, 5.2.3
7.3.3

4.2.2 Koçlar kendi takımının oyun alanlarının yardımcı hakem tarafındaki serbest bölge içerisindeki koç tahditli bölgeleri dışında (oyun alanı yan çizgisine 1.75 m uzakta) ayakta durarak veya yürüyerek takımını yönetir.

Ş.1a , Ş.1b
4.1.1, 7.2

4.2.3 Müsabaka esnasında sadece takım mensuplarının takımlarının sırasında oturmalarına ve ısınma devresine katılmalarına müsaade edilir.

4.3 MALZEMELER

Oyuncuların formaları **1'den 10'a** kadar numaralandırılmış olmalıdır. **Rezerv oyuncular 9 ve 10 numaralı formayı giyerler. Birden fazla maçın oynanacağı turnuva türü müsabakalarda takımlar turnuva öncesinde verdikleri 12 kişilik oyuncu isim listelerindeki oyuncular aynı kalmak şartıyla her maç öncesinde oyuncularının forma numaralarında değişiklik yapabilir, takım maç listelerini en az 8, en fazla da 10 kişi olarak oluşturabilirler.**

Diğer hususlar Oyun Kurallarında belirtilen şekilde olmalıdır.

4.4 MALZEME DEĞİŞİKLİKLERİ

Oyun Kurallarında belirtilen şekilde uygulanır.

4.5 YASAKLANMIŞ EŞYALAR

4.5.1 Oyuncuların sakatlanmasına sebep olabilecek veya onlara suni bir avantaj sağlayacak şeylerin kullanılması yasaklanmıştır.

4.5.2 Oyuncular riski kendisine ait olmak kaydıyla gözlük ve lens takabilirler.

5. TAKIM LİDERLERİ

Her iki takım kaptanı ve koç, kendi takım mensuplarının davranış ve disiplininden sorumludur.

5.1 KAPTAN

5.1.1 Maç öncesi takım kaptanı takım listesinin doğru olduğunu teyit etmek için müsabaka cetvelini imzalar ve kurada takımını temsil eder. 7.1

5.1.2 Maç esnasında ve oyun alanında olduğu sürece, takım kaptanı oyundaki kaptandır. **Takım kaptanı oyundan çıktığı anda, yerine giren eş oyuncu oyundaki kaptan görevini üstlenir.** 6.2

Topun oyun dışı olduğu zamanlarda sadece oyundaki kaptan hakemle konuşma hakkına sahiptir. 8.2

5.1.2.1 Takım arkadaşlarının isteklerini veya sorularını iletir. 23.2.4

5.1.3 Maç sonunda takım kaptanı : 6.3

5.1.3.1 **Takımını file önüne getirerek rakiplerini kutlar**, hakemlere teşekkür eder ve sonrasında sonucu tasdik etmek için müsabaka cetvelini imzalar, 25.2.3.3

5.2 KOÇ

5.2.1 Maçtan önce koç; kendi asıl ve rezerv oyuncularının isim ve numaralarını müsabaka cetveline kaydettirir veya bunları kontrol eder ve daha sonra bu listenin doğruluğunu teyit etmek için müsabaka cetvelini imzalar. 1.1, 7.3.2, 15.4 , 15.5

5.2.2 Başlangıç pozisyonlarını belirler. 4.1, 19.1.3 25.2.1.1

5.2.3 Maç esnasında koç:

5.2.3.1 Koç, maç süresince takımının oyuncularını oyun alanının dışından yönlendirip, oyunculara direktif verebilir. Koç bu direktifleri maçı engellemeden ya da geciktirmeden vermelidir. 4.2 15.4, 15.5

5.2.3.2 Mola talebinde bulunur,

5.2.3.3 **İkinci ve şayet oynanacaksa netice setinde hakemlere oyuna başlayacak oyuncu grubunun dizilişini (4+4 asıl oyuncu ve varsa rezerv oyuncuları içeren pozisyon kağıdını) verir.** 1.3.4 1.4.5 Ş.1a, Ş.1b, 2

BÖLÜM ÜÇ OYUN DÜZENİ

- 6. SAYI ALMAK, SET VE MAÇ KAZANMAK**
- 6.1 BİR SAYI ALMAK**
- 6.1.1** Bir takım aşağıdaki durumlarda sayı alır :
- 6.1.1.1 Top, rakibin oyun alanında zemine temas ettiğinde, 8.3, 10.1.1
- 6.1.1.2 Rakip takım bir oyun hatası yaptığıında, 6.1.2,
- 6.1.1.3 Rakip takımın bir oyuncusu veya koçu Kırmızı kart görerek İhtar cezası aldığıında, 16.2.3, 21.3.1
- 6.1.2 Hata**
- Bir takım, kurallara aykırı bir oyun hareketi yaparsa veya bu kuralları başka bir şekilde ihlal ederse hata yapmış sayılır. Hakemler hataları değerlendirir ve kurallara uygun olarak sonuçlarını belirlerler.
- 6.1.2.1 Eğer art arda iki veya daha fazla hata yapılırsa, sadece ilk yapılan hata dikkate alınır,
- 6.1.2.2 Eğer iki ya da daha fazla hata rakipler tarafından aynı anda yapılırsa, bu bir ÇİFT HATA'dır ve rally tekrarlatılır. 6.1.2, Ş.11 (23)
- 6.1.3 Rally ve tamamlanmış rally** 8.1, 8.2
- Servis atan oyuncunun servis vuruşundan başlayarak, topun oyun dışı olduğu ana kadar oluşan oyun hareketleri dizisi, bir rally dir. **Tamamlanmış rally, bir sayı kazanılmasıyla sonuçlanan oyun hareketleri dizisidir. İhtar nedeniyle ve servis vuruşu esnasında yapılan hatalardan sayı kazanılması tamamlanmış rally olarak kabul edilir.**
- 6.1.3.1 Eğer servis atan takım bir rallyi kazanırsa, bir sayı alır ve servis atmaya devam eder,
- 6.1.3.2 Eğer servis karşılayan takım bir rallyi kazanırsa, bir sayı alır ve servis atma hakkını da kazanır.
- 6.2 SET KAZANMAK** Ş.11 (9)
- Yarışmalar kazanılmış 2 (iki) set üzerinden oynatılır. İlk iki set 21'er sayı, 1-1 (bir-bir) lik eşitlik halinde ise 15 (on beş) sayılık netice seti oynatılır.** 6.3.2
- İlk iki set (3'üncü netice seti hariç) en az 2 sayı farkla ilk önce 21 sayıya ulaşan takım tarafından kazanılır. Sayılarda 21-21'lik eşitlik olması halinde oyun iki sayılık farka ulaşılan kadar (23-21, 24-22,vb.) devam eder. Netice seti (3'üncü set) en az 2 sayı farka ulaşmak şartıyla 15 sayı üzerinden oynanır.
- 6.3 MAÇ KAZANMAK** Ş.11 (9)
- 6.3.1 Maç, iki seti alan takım tarafından kazanılır. 6.2
- 6.3.2 Bir takım bir günde en fazla 2 maç oynayabilir. 7.1
- 6.4 MAÇTA HAZIR BULUNMAMA**
- 6.4.1 Eğer bir takım sahaya davet edildikten sonra oynamayı reddederse, maçta hazır bulunmadığı ilan edilir ve setleri 21-0, maçı da 2-0'lık sonuçla kaybeder. 6.2, 6.3
- 6.4.2 Geçerli bir sebep göstermeksizin zamanında oyun alanında bulunmayan bir takımın da maçta hazır bulunmadığı ilan edilir ve Kural 6.4.1'deki gibi işlem görülür.

6.5 EKSİK TAKIM

Bir takım sahaya 8 oyuncudan daha az sayıda oyuncuyla (7 veya daha az) çıkarsa maç oynatılmaz ve o takım eksik ilan edilir.

Bir takımın 8 asıl oyuncusundan herhangi bir oyuncusu oyundan çıkarma cezası olarak (tek elde sarı-kırmızı kart gösterilerek) oyun dışı olduğunda, sakatlanarak veya hastalanarak oyundan çıkmak zorunda kaldığında eğer rezerv oyuncusu yoksa takım eksik ilan edilir ve o seti kaybeder. Bu durumda takımın kazandığı sayılar aynen kalır, rakibe ise seti kazanması için gereken sayılar verilerek set tamamlatılır.

7. OYUNUN YAPISI

7.1 KURA

Müsabakadan önce başhakem birinci sette takımların sahalarını ve ilk servisi atacak takımını belirlemek için kura atışı yapar.

12.1.1

Eğer netice seti oynanacaksa, yeniden kura atışı yapılır.

6.3.2

7.1.1 Kura atışı, iki takım kaptanının huzurunda yapılır.

5.1

7.1.2 Kurayı kazananın seçenekleri :

YA

7.1.2.1 Servis atma veya karşılama hakkı

12.1.1

VEYA

7.1.2.2 Oyun alanının seçimi.

Kurayı kaybeden kalan seçenekleri alır.

7.2 ISINMA DEVRESİ

7.2.1 Maç öncesinde takımlar başka bir sahada ısınma olanağı bulmuşlarsa her iki takım birlikte toplam 6 dakika, bulamamışlarsa filede 10 dakika ısınma yapma hakkına sahiptirler.

7.2.2 Eğer takım kaptanları birbiri ardına ayrı ayrı filede ısınma yapmayı talep ederlerse, her iki takımın 3'er veya 5'er dakika filede ısınma yapmalarına izin verilir.

7.2.3 Takımların birbiri ardına ayrı ayrı filede resmi ısınma yapacak olmaları durumunda ilk servisi atacak olan takım filede ilk ısınmayı yapar.

7.3 TAKIMIN BAŞLANGIÇ DİZİLİŞİ

7.3.1 Her takımın oyunda daima dört ve takım sırasında dört olmak üzere toplam sekiz asıl oyuncusu olmalıdır.

6.4.3

Oyun alanındaki oyuncuların dönme sırası, takımların başlangıç dizilişiyle belirlenir. Bu sıra set boyunca korunmalıdır.

7.6

7.3.2 Birinci sette oyuna başlayacak ilk dört oyuncunun forma numaraları 1-2-3-4'e kadar, oyun alanı dışındaki değişme sıralarında bekleyen oyuncuların forma numaraları 5-6-7-8'e kadar, rezerv oyuncu var ise forma numaraları 9 ve 10 numaralı olmak zorundadır.

5.2.3.1,
24.3.1,
25.2.1.2

7.3.3 Değişmeler oyun alanının gerisindeki dip çizgi üzerinden yapılacağı için 1 numaralı oyuncu servis atmak için geldiğinde oyundan çıkarak bekleme sırasının sonuna geçecek ve 5 numaralı oyuncu oyun alanında 1 numaralı oyuncudan boşalan yeri alarak servis atışıyla oyuna girecektir.

7.3.4 Bir takım ikinci sete başlarken birinci setin başlangıç dizilişinde oyun alanında yer alan 1-2-3-4 forma numaralı oyuncuların haricindeki 5-6-7-8-9-10 numaralı oyunculara oyun alanında yer vermek zorundadır.

- 7.3.5 Antrenör ikinci set ve set eşitliği durumunda üçüncü set başında hangi oyuncu grupları ile oynayacağını ve rezerv oyuncularını gösteren diziliş kağıdını doldurup imzalayarak yardımcı hakeme veya yazı hakemine bildirmek zorundadır.
- 7.3.6 Antrenörler, istediği takdirde 2. Set ve netice setlerinde rezerv oyuncularını da oynatabilirler. Rezerv oyunculardan istediğini oyuna dahil edebilirler. Rezerv oyuncular ile değişen oyuncular rezerv oyuncu konumuna geçerler.
- 7.3.7 Antrenör rezerv oyuncularından bir veya ikisini ikinci set veya netice setinde oynatmak isterse oyuncu sıralamasını değiştirmeden istediği rezerv oyuncuyu setin başlangıcında diziliş kağıdına yazabilir. Örneğin; ikinci setin başlangıcında 5-9-7-10-1-2-3-4 veya 5-6-7-8-9-10-3-4 şeklinde antrenör diziliş verebilir. Bu durumda 1. örnekte 6 ve 8 no'lu oyuncular, 2. örnekte 1 ve 2 no'lu oyuncular rezerv oyuncu olarak yazılacaktır.
- 7.3.8 Netice setinde istenilen dört oyuncu ile başlanabilir. Örneğin ilk sette olduğu gibi ilk dört oyuncu ile de oyuna başlanabilir. Yani antrenör 1-2-3-4- pozisyonu ile de oyuna başlanabilir.
- 7.3.9 Dönüş sırası başlangıç dizilişleriyle belirlenir ve set boyunca servis sırası ve oyuncuların pozisyonları bu diziliş sırasına göre kontrol edilir. 7.3.1, 7.4.1 , 12.2
- 7.3.10 Oyun başlamadan önce belirlenen değişme sırasına antrenör hiçbir surette müdahale edemez; oyuna girme sırası gelen oyuncunun yerine bir diğerini oyuna sokamaz ve/veya kenara çıkma sırası gelen oyuncuyu oyun alanında tutamaz. 12.2.2.2
- 7.3.11 Oyun alanında tüm oyuncular buldukları bölgede oynamak zorundadırlar. Oyuncular kendi aralarında ön-arka veya sağ-sol olarak yer değiştirme işlemini gerçekleştiremezler.
- 7.7 DÖNÜŞ HATASI** Ş.11 (13)
- 7.7.1 Dönüş hatası, servis dönüş sırasına göre atılmadığı zaman yapılır. Bu durum aşağıdaki sonuçları doğurur : 7.6.1 , 12
- 7.7.1.1 Hata yapan takım, rakip takıma bir sayı verilerek cezalandırılır ve servis atma hakkı da rakip takıma geçer, 6.1.3
- 7.7.1.2 Oyuncuların dönüş sırası düzeltilir. 7.6.1
- 7.7.2 Buna ilave olarak yazı hakemi hatanın başlangıç anını tam olarak belirlemeli ve sonrasında takımın hatalı durumda kazandığı sayılar iptal edilmelidir. Rakip takımın sayıları aynen geçerli kalır. 25.2.2.2
- Eğer hatanın yapıldığı an tespit edilemiyorsa, kazanılmış sayılar iptal edilmez ve hata yapan takım sadece rakibe bir sayı verilerek cezalandırılır ve servis atma hakkı da rakip takıma geçer. 6.1.3
- 7.7.3 Bir takım aynı oyuncusunun art arda üç servis atışından sonra üç rallyi de kazanarak 3 (üç) sayı aldıysa, takım lehine sayı olarak sonlanan 3.(üçüncü) sayıdan sonra aynı oyuncunun 4.(dördüncü) kez servisi atmasına izin verilmez. 4.(dördüncü) servis atışından önce servis atacak takım bir pozisyon döner ve takım sırasından oyuna girecek yeni oyuncunun servisiyle maça devam edilir. Bu durumda rakip takımda aynı şekilde bir pozisyon döner. Müsabaka hakemleri dönüş kuralını her iki takıma da düzenli olarak yaptırmak zorundadır. Ancak fark edilmeden (sehven) 4.(dördüncü) veya daha fazla servis atılarak sayı kazanılmışsa, yazı hakemi hatanın başlangıç anını tam olarak belirlemeli ve sonrasında takımın hatalı durumda kazandığı sayılar iptal edilmelidir. Takımların birer pozisyon dönmesi sağlandıktan sonra giren oyuncunun servisi ile oyun devam eder.

BÖLÜM DÖRT OYUN HAREKETLERİ

8. OYUNUN SEYRİ

8.1 OYUNDAKİ TOP

Başhakemin servis atışına izin veren düdüğü çalmasından sonra, servis için topa vurulduğu andan itibaren top oyundadır. 12.3

8.2 OYUN DIŞI TOP

Top, hakemlerden biri tarafından belirlenen bir hata için düdük çalındığı anda; hata olmadığı zaman ise, düdük çalındığı anda oyun dışıdır.

8.3 DAHİL TOP

Top, sınır çizgileri de dahil olmak üzere, oyun alanı içinde yere değdiği zaman dahildir. 1.1 , 1.3.2

8.4 HARIÇ TOP

Top şu koşullarda "hariçtir" :

- 8.4.1 Zemine temas eden kısmı sınır çizgisinin tamamen dışındaysa, 1.3.2
- 8.4.2 Oyun alanı dışında bir cisme, tavana veya oyun dışındaki bir kişiye değerse, 1.3.2 (2)
- 8.4.3 Antenlere, kablolar ve direklere veya filenin yan bantlar dışındaki kısmına değerse, 1.3.2 (4), 2.3 , 1.5 , 1.11 (15)
- 8.4.4 Kural 10.1.2'de belirtilen durum hariç, file dikey düzlemini geçiş boşluğunun kısmen veya tamamen dışından geçerse, 1.3.2 (4), 10.1.1
- 8.4.5 Filenin altındaki boşluktan bütünüyle geçerse, 1.5, 1.11 (15), 1.3.2 (4)
- 1.3.2.3f 1.5,1.11 (22)

9. TOPLA OYNAMA

Her takım kendi oyun sahası ve oyun boşluğunda oynamalıdır (*Kural 10.1.2 hariç*). Bununla beraber top serbest bölgenin dışından da geri çevrilebilir.

9.1 TAKIM VURUŞLARI

Oyundaki bir oyuncunun top ile yaptığı her temas, bir vuruştur,

Bir takım topu filenin üzerinden rakip oyun sahasına geri göndermek için 3 (üç) vuruş (blok temasına ilaveten) yapmak zorundadır. Rakibin hücum vuruşu, servisi, rakibin bloğu veya kendi bloğundan gelen top; bir veya iki vuruş yapılarak rakip alana gönderilemez. Eğer üçten az sayıda (bir veya iki) vuruş veya üçten fazla sayıda vuruş yapılırsa, takım hata yapmış sayılır.

Ancak, rakibinin sadece **sıçrayarak smaç** hareketiyle yapılan hücum vuruşuna karşı yapılacak savunma vuruşlarında, bilinçli olarak yapılmaması (refleks ve defans) şartıyla topun, rakip alana üçten az sayıda vuruşla gönderilmesine izin verilir.

9.1.1 BİRBİRİNİ TAKİP EDEN TEMASLAR

Bir oyuncu art arda iki defa topa vuramaz (Kural 9.2.3, 14.2 ve 14.4.2 hariç). 9.2.3 , 14.2 , 14.4.2

9.1.2 AYNI ANDA YAPILAN TEMASLAR

İki veya üç oyuncu topa aynı anda dokunabilir.

Diğer hususlar Oyun Kurallarında belirtilen şekilde uygulanacaktır.

9.2 VURUŞUN ÖZELLİKLERİ

- 9.2.1 Top vücudun herhangi bir kısmına temas edebilir.
- 9.2.2 Top tutulmamalı ve/veya fırlatılmamalıdır. Top herhangi bir doğrultuda gidebilir.
- 9.2.3 Temasların aynı anda olması şartıyla, top vücudun çeşitli yerlerine dokunabilir.

İstisnalar:

- 9.2.3.1 Tek bir hareket esnasında olması kaydıyla, bir veya daha fazla blok oyuncusu blokta topa art arda dokunabilir.
- 9.2.3.2 Takımın birinci vuruşunda, temasların tek bir hareket esnasında olması kaydıyla, top vücudun çeşitli yerlerine art arda dokunabilir.
- 9.2.3.3 **Ancak Parmak Pas vuruşunda topa baş hizası ve üzerinde vuruş yapmak koşuluyla takımın ikinci ve üçüncü vuruşlarında da yapılan çift vuruşlar hata olarak değerlendirilmez.**

14.1.1,
14.2

9.1
14.4.1

9.3 TOPLA OYNANIRKEN YAPILAN HATALAR

- 9.3.1 DÖRT VURUŞ: Bir takımın geri göndermeden önce topa dört defa vurmasıdır.
- 9.3.3 TUTULMUŞ TOP: Top, vuruştan sonra sekmezse, tutulmuş ve/veya fırlatılmıştır.
- 9.3.4 ÇİFT VURUŞ: Bir oyuncunun topa art arda iki defa vurması veya topun vücudunun çeşitli yerlerine art arda temas etmesidir.
- 9.3.5 **EKSİK VURUŞ:** Bir takımın, topu rakip oyun sahasına geri göndermeden önce topa, üçten az sayıda vuruş yapmasıdır. **Bu durumda eksik vuruş hatası başhakem tarafından parmakla 3 (üç) sayısı gösterilerek işaret edilir. (Çift ve dört vuruş gibi)**

9.1, Ş.11 (18)

9.2.2
Ş.11 (16)

9.2.3
Ş.11 (17)

10. FİLEDEKİ TOP

10.1 FİLEYİ GEÇEN TOP

Oyun Kurallarında belirtilen şekilde uygulanacaktır.

11. FİLEDEKİ OYUNCU

11.1 FİLENİN DİĞER TARAFINA UZANMA

- 11.1.1 Blok esnasında bir blokçu, rakibinin hücum vuruşu öncesi veya anındaki oyununu engellemek koşuluyla, hücum vuruşunu takiben filenin diğer tarafındaki topa dokunabilir.
- 11.1.2 Hücum vuruşunun kendi oyun boşluğunda yapılmış olması şartıyla, bir oyuncunun, hücum vuruşunu yaptıktan sonra elinin, filenin diğer tarafına geçmesine izin verilir.

14.1 , 14.3

11.2 FİLENİN ALTINDAN GEÇME

Oyun Kurallarında belirtildiği şekilde uygulanacaktır.

11.3 FİLE İLE TEMAS

- 11.3.1 Bir oyuncu topla oynama teşebbüsünde olsun veya olmasın, kasıtlı olarak yaptığı her tür file teması (fileye tutunarak veya fileden destek alarak yaptığı kendisine avantaj sağlayan hareketler ile filenin normal şeklini bozan file temasları) hatadır.
- 11.3.2 Oyuncular, oyunu etkilememek şartıyla direklerle, iplere veya antenlerin dışında kalan, filenin uzantısı da dahil olmak üzere herhangi bir cisme temas edebilirler.
- 11.3.3 Top, filenin içine takılır ve bu nedenle file rakibe temas ederse, bu hata olarak kabul edilmez.

11.4.4
24.3.2.3
24.3.2.3c, Ş.3

Ş.3

11.3.4 Oyuncunun, topla oynama hareketi sürecinde, filenin üst bandına veya antenin file üstündeki 80 cm lik kısmına teması, hata olarak değerlendirilecektir.

Kasıtlı olmamak, kendisine/takımına avantaj sağlamamak ve rakibi için dezavantaj oluşturmamak koşulu ile oyuncuların filenin üst bandı dışında kalan bölümlerine teması hata değildir.

11.4 OYUNCULARIN FİLEDEKİ HATALARI

11.4.1 Bir oyuncu rakibinin hücum vuruşunun öncesinde veya esnasında rakibinin oyun boşluğunda topa veya rakibine dokunursa,

11.4.2 Bir oyuncu, filenin altından rakibin oyun boşluğuna girerken, rakibin oyununu etkilerse,

11.4.3 Bir oyuncunun ayağı (ayakları), rakibinin oyun alanına bütünüyle girerse,

11.4.4 Bir oyuncu aşağıdaki hareketlerden herhangi birini yaparsa, rakibin oyununu etkilemiş olur (daha birçoklarının yanında) ;

- Topla oynama hareketi sürecinde, filenin üst bandına veya antenin file üstündeki 80 cm lik kısmına temas ederse,

- Topla oynama anında fileden destek alırsa,

- Rakibe karşı, kendine bir avantaj yaratırsa,

- Rakip oyuncunun kurallara uygun topla oynama teşebbüsünü engelleyici hareketler yaparsa,

12. SERVİS

Servis, topun, servis bölgesinde bulunan geri hattın sağındaki oyuncu tarafından oyuna sokulması hareketidir.

8.1 , 12.4.1

12.1 BİR SETTEKİ İLK SERVİS

12.1.1 Birinci set ile netice setinde (3.set) ilk servis kura atışı neticesinde belirlenen takım tarafından atılır.

6.3.2, 7.1

12.1.2 Diğer setler bir önceki sette ilk servisi kullanmamış olan takımın servisi ile başlatılacaktır.

12.2 SERVİS SIRASI

12.2.1 Oyuncular servis sırasını (1 – 2 - 3 – 4 - 5 – 6 – 7 – 8) takip etmek zorundadır.

7.3.1 , 7.3.2

12.2.2 Bir setteki ilk servisten sonra servis kullanacak oyuncu şu şekilde belirlenir:

12.1

12.2.2.1 Servis kullanan takım rallyi kazandığında daha önce servis kullanan oyuncu (veya 3 (üç) sayı art arda kazanıldığı için yerine geçen oyuncu) tekrar servis kullanır.

6.1.3, 15.5

12.2.2.2 Servis karşılayan takım rallyi kazandığında servis kullanma hakkını da kazanır ve servisi kullanmadan önce bir pozisyon döner. Ön sağ pozisyondan geri sağ pozisyona gelen oyuncu oyundan çıkıp yedek sırasına geçer ve bu oyuncunun yerine giren eş oyuncu servisi kullanır.

6.1.3 , 7.6.2

12.3 SERVİS ATMA İZİNİ

Başhakem her iki takımında oynamaya hazır olduğunu ve servis kullanacak oyuncunun topa sahip bulunduğunu kontrol ettikten sonra servisin kullanılmasına izin verir.

12
Ş.11 (1)

12.4 SERVİSİN ATILMASI

Ş.11 (10)

12.4.1 Topa, havaya atıldıktan ya da el (ler) den bırakıldıktan sonra tek el veya kolun herhangi bir kısmıyla vurulmalıdır.

12.4.2 Topun sadece bir kez havaya atılmasına veya elden bırakılmasına izin verilir. Topun yerde sektirilmesine veya elde hareket ettirilmesine izin verilir.

12.4.3	Servis kullanan oyuncu, servis vuruşu anında ne oyun alanına (dip çizgi dahil) ne de servis bölgesi dışındaki zemine temas etmemelidir. Bu oyuncu servis vuruşundan sonra servis bölgesinin dışına veya oyun alanının içine basabilir.	1.4.2, 27.2.1.4 Ş.12 (4) Ş.12 (22)
12.4.4	Servis kullanacak oyuncu, baş hakemin servis için çaldığı düdüğü takip eden 8 saniye içinde topa vurmalıdır.	12.3 Ş.11 (11)
12.4.5	Başhakemin düdüğünden önce kullanılan servis iptal edilir ve tekrarlatılır.	12.3
12.4.6	Müsabaka Mini Voleybolunda Kızlar ve Erkeklerde servis " Altan Servis " tekniği ile atılmak zorundadır. Altan Servis; Baş, gövde karşı sahaya dönük (ayak ve bacaklar dikkate alınmaksızın), topa vuruş noktası vuruş anında vücut bel seviyesinin altında, top elden çıkartılarak ve oyun alanı çizgilerine basılmadan atılmak zorundadır.	
12.5	SERVİS ATMA ESNASINDA YAPILAN HATALAR	
12.5.1	Servis atma hataları:	
	<u>Aşağıdaki hatalar, servis değişikliğine yol açar.</u> Servis atan oyuncu :	12.2.2.2 12.7.1
12.5.1.1	Servis sırasını ihlal ederse,	12.2
12.5.1.2	Servisi kurallara uygun şekilde kullanmazsa,	12.4
12.5.1.3	Servisi 12.4.6 da tanımlandığı şekilde kullanmazsa.	
12.5.2	Servis vuruşundan sonra yapılan hatalar:	
	Topa kurallara uygun şekilde vurulduktan sonra aşağıda gösterilen hallerde servis hatalı kabul edilir. Eğer top:	12.4 , 12.7.2
12.5.2.1	Servis kullanan takımın oyuncularından birine değer veya file dikey düzlemini tümüyle geçiş boşluğundan geçmezse,	8.4.4, 8.4.5, 10.1.1 Ş.11 (19)
12.5.2.2	Oyun alanının dışına giderse,	8.4, Ş.11 (15)
13.	HÜCUM VURUŞU	
13.1	HÜCUM VURUŞUNUN ÖZELLİKLERİ	12, 14.1.1
13.1.1	Servis ve blok hariç olmak üzere, topu rakibe yönelten bütün vuruşlar hücum vuruşu olarak değerlendirilir.	
13.1.2	Hücum vuruşu esnasında topa net bir şekilde vurulur ve tutulmaz veya fırlatılmazsa, tip (plase) yapmaya izin verilir.	9.2.2
13.1.3	Top bütünüyle file dikey düzlemini geçtiği veya bir rakip oyuncuya temas ettiği anda hücum vuruşu tamamlanmış olur.	
13.2	HÜCUM VURUŞUNDAKİ KISITLAMALAR	
	Arka hat oyuncuları, kendi oyun alanı ve serbest bölgelerinin herhangi bir yerinden, sıçrayarak tek el veya çift elle hücum vuruşu tamamlaması yapamazlar. (Sıçrayarak parmak pas veya tip) Arka hat oyuncuları sıçramadan olsa dahi tek elle smaç kol tekniği ile hücum vuruşu yapamaz. Arka hat oyuncularının ayakları yerden kesilerek veya sıçrayarak manşetle yaptıkları hücum vuruşu hata olarak değerlendirilmez. Bu tür vuruşlar arka hat oyuncularının hatalı hücum vuruşu olarak değerlendirilir.	

13.3	HÜCUM VURUŞU HATALARI	
13.3.1	Bir oyuncu rakip takımın oyun boşluğu içinde topa vurursa,	13.2.1
13.3.2	Bir oyuncu topu harice vurursa,	Ş.11 (20)
13.3.4	Bir oyuncu rakibinin servisine smaç vuruşu yaparak topu rakip oyun alanına gönderilirse,	8.4, Ş.11 (15)
13.3.5	13.2 deki kısıtlamalar ihlal edilirse, hücum vuruşu hataları yapılmış sayılır.	1.4.1, 13.2.4
14.	BLOK	Ş.11 (21)
14.1	BLOK YAPMA	
14.1.1	Öndeki iki oyuncu file önünde bloğa çıkabilir. Ancak arka hat oyuncuları file önünde blok yapamaz ve blok teşebbüsünde bulunamaz.	7.4.1.1
14.1.2	Blok Teşebbüsü Blok teşebbüsü, topa dokunmadan yapılan blok hareketidir.	
14.1.3	Tamamlanmış Blok Blokçunun topa değdiği anda blok tamamlanır.	Ş. 7
14.1.4	Kolektif Blok Kolektif blok ön pozisyonda oynayan iki oyuncu tarafından yapılır ve bu oyuncuların biri topa değdiğinde tamamlanır.	
14.2	BLOK TEMASI Top temaslarının tek bir hareket esnasında yapılmış olması kaydıyla, bir veya iki blokçu topa birbiri ardına (çabuk ve devamlı) temas edebilir.	9.1.1 , 9.2.3
14.3	RAKİBİN OYUN BOŞLUĞUNDA BLOK YAPMA Blok esnasında, rakip oyuncunun oyununa müdahale etmemek kaydıyla, bir oyuncu ellerini ve kollarını filenin ötesine geçirebilir. Ancak rakip bir hücum vuruşu yapıncaya kadar filenin ötesinde topa dokunulmasına izin edilmez. Servis dışında rakipten gelen her topa, ön oyuncular tarafından sadece file üstünde blok yapılabilir. Hücum vuruşu ile rakip oyun sahasına yönlendirilen toplara file üstünde tipleme şeklinde blok yapılabilir. Bu tek pas olarak değerlendirilmez.	13.1.1
14.4	BLOK VE TAKIM VURUŞLARI	
14.4.1	Blok teması takımın vuruş haklarından biri olarak sayılmaz. Sonuçta, blok temasından sonra bir takımın topu geri göndermek üzere üç vuruş hakkı daha vardır.	9.1, 14.4.2
14.4.2	Bloktan sonraki ilk vuruş, blok esnasında topa dokunan da dahil olmak üzere, herhangi bir oyuncu tarafından yapılabilir.	14.4.1
14.5	SERVİSE BLOK YAPMA Rakibin servisine blok yapmak yasaktır.	

14.6	BLOK YAPMA HATALARI	Ş.11 (12)
14.6.1	Blokçu rakibinin hücum vuruşundan önce veya aynı anda rakibin oyun boşluğundaki topa değerse,	14.3
14.6.3	Rakibin servisine blok yapılırsa,	14.5, Ş.11(12)
14.6.4	Top bloktan harice gönderilirse,	8.4
14.6.5	Anten dışından rakibin oyun boşluğundaki topa blok yapılırsa,	

BÖLÜM BEŞ DURAKLAMALAR VE GECİKTİRMELER

15.	MOLA	
	Kurallara uygun oyun duraklaması MOLA' dır.	15.4, 15.5
	Rally duraklaması, tamamlanmış bir rally ile başhakemin bir sonraki servis düdüğü arasındaki zamandır.	8.1 , 8.2
15.1	MOLA SAYISI	
	Yarışma Mini Voleybolunda; takımların her sette bir (1) mola hakkı vardır. Teknik mola yoktur.	6.2, 15.4, 15.5
15.2	MOLA TALEPLERİ	
15.2.1	Mola, koç tarafından veya koç takımın başında olmadığı zamanlarda oyundaki kaptan tarafından talep edilir.	5.1.2, 5.2 , 5.3.2 , 15
	Bu talep, top oyun dışındayken ve servis düdüğünden önce ilgili el işaretini vermek suretiyle yapılır.	8.2 , 12.3 , Ş. 11 (4, 5)
15.3	İKİ MOLANIN BİRBİRİNİ TAKİP ETMESİ	
15.3.1	Takımlardan birinin talep edip kullandığı bir moladan sonra aynı oyun duraklamasında diğer takımında mola talebinde bulunabilir.	15.4, 15.5
15.4	MOLALAR	
15.4.1	Mola 30 saniye sürer.	Ş.11(4)
15.4.2	Mola esnasında, oyundaki oyuncular kendi sahalarının gerisinde bulunan değiştirme sıralarının bulunduğu serbest bölgeye gitmek zorundadır.	
15.5	İSTİSNAİ DEĞİŞİKLİK	
	Oyuna devam edemeyecek şekilde sakatlanmış veya hastalanmış bir oyuncunun takımına İSTİSNAİ değişiklik yapma hakkı tanınır.	15.6 19.3.3
	İstisnai değişiklik, sakatlanan asıl oyuncunun yerine rezerv oyunculardan birinin oyuna girmesi demektir.	
	Sakatlanarak/hastalanarak istisnai değişiklikle değiştirilen bir asıl oyuncunun maçın kalan bölümünde tekrar oyuna girmesine izin verilmez.	
16.	OYUNU GECİKTİRMELER	
16.1	GEÇİKTİRME TÜRLERİ	
	Bir takımın oyunun yeniden başlamasını engelleyen kurallara uygun olmayan bir hareketi geciktirmedir ve daha birçoklarının yanında aşağıdaki hareketleri kapsar :	

16.1.1	Oyuna başlama işaretini aldıktan sonra mola süresini uzatmak,	15
16.1.2	Mola hakkını kullandığı halde yeni bir mola talebinde bulunmak,	
16.1.3	Bir takım mensubunun oyunu geciktirmesi.	
16.2	GEÇİKTİRME YAPTIRIMLARI	Ş.9
	Geciktirme Uyarısı :	
	Geciktirme ihtarları :	
	Oyun Kurallarında belirtildiği şekilde uygulanacaktır.	
17.	İSTİSNAİ OYUN DURAKLAMALARI	
17.1	SAKATLANMA	
17.1.1	Top oyundayken ciddi bir sakatlanma meydana geldiğinde, hakem derhal oyunu durdurmalı ve sağlık ekibinin oyun alanına girmesine izin vermelidir. Daha sonra rally tekrarlatılır.	8.1
17.1.2	Eğer sakatlanmış bir oyuncu istisnai olarak değiştirilemiyorsa (takımın rezerv oyuncusu yoksa) , bu oyuncuya 3 dakikalık bir iyileşme süresi tanınır; ancak bir maçta aynı oyuncuya bu hak birden fazla verilmez. Oyuncunun bu süre içinde iyileşmemesi halinde, takımı eksik ilan edilir ve seti kaybeder.	6.1.3 15.6, 15.7 24.2.8
17.2	HARİCİ MÜDAHALE	
	Oyun esnasında herhangi bir harici müdahale olursa, oyun durdurulur ve rally tekrarlatılır.	6.1.3
17.3	UZATILMIŞ DURAKLAMALAR	
17.3.1	Eğer beklenmeyen koşullar nedeniyle maç kesilirse, bu takdirde başhakem, organizatör ve varsa Kontrol Komitesi normal koşulların yeniden tesisi için alınacak tedbirleri kararlaştırırlar.	
18.	FASILALAR VE OYUN ALANLARININ DEĞİŞİMİ	
18.1	FASILALAR	
	Fasıla, setler arasındaki süredir. Bütün fasıllar 3 dk. sürer. Bu süre zarfında oyun alanları değiştirilir ve takımların başlangıç pozisyonları müsabaka cetveline kaydedilir.	4.2.4
18.2	OYUN ALANLARININ DEĞİŞİMİ	Ş.11 (3)
	Oyun kurallarında belirtildiği şekilde uygulanacaktır.	
19.	LİBERO OYUNCUSU	
19.1	Mini Voleybol Müsabakalarında Takımların 'Liberoyuncu' uygulamasına izin verilmez.	

BÖLÜM YEDİ KATILANLARIN DAVRANIŞLARI

20. DAVRANIŞ KOŞULLARI

20.1 SPORTMENCE DAVRANIŞ

20.1.1 Oyuna katılanlar yarışma mini voleybolu resmi oyun kurallarını bilmek ve onlara uymak zorundadırlar.

20.1.2 Oyuna katılanlar, sportmenliğe yakışır bir şekilde, hakemlerin kararlarını tartışmaksızın kabul etmek zorundadırlar.

Herhangi bir şüpheli durumda yalnız oyundaki kaptan vasıtasıyla açıklama isteğinde bulunulabilir. 5.1.2.1

20.1.3 Oyuna katılanlar hakemlerin kararlarını etkilemek veya kendi takımlarının yaptığı hataları gizlemek amacıyla yönelik tutum ve hareketlerden sakınmalıdırlar.

20.2 DÜRÜST SPORCULUK (FAIR-PLAY)

20.2.1 Oyuna katılanlar dürüst sporculuk (FAIR-PLAY) anlayışı içerisinde sadece hakemlere karşı değil; aynı zamanda diğer görevlilere, rakiplerine, takım arkadaşlarına ve seyircilere karşı da nazik ve saygılı davranmalıdırlar.

20.2.2 Maç esnasında takım mensuplarının kendi aralarında konuşmalarına izin verilir. 5.2.3.4

21. HATALI DAVRANIŞ VE YAPTIRIMLARI

21.1 KÜÇÜK HATALI DAVRANIŞLAR

Küçük hatalı davranışlara yaptırım uygulanmaz. Takım mensubunu veya takımı oyundaki kaptan aracılığıyla sözlü veya el işaretleriyle uyararak takımların yaptırım uygulanacak seviyeye yaklaşmalarını önlemek baş hakemin görevidir. 5.1.2 , 21.3

Bu uyarı, bir yaptırım değildir ve derhal ortaya çıkan sonuçları yoktur. Müsabaka cetveline de kaydedilmez.

21.2 YAPTIRIMLARA YOL AÇAN HATALI DAVRANIŞLAR

Takım mensuplarından birinin resmi görevlilere, rakiplerine, takım arkadaşlarına veya seyircilere yönelik hatalı davranışı, hatanın ciddiyetine göre üç ayrı kategoride sınıflandırılır.

21.2.1 **Kaba davranış:** Terbiye ve ahlak prensiplerine aykırı hareketler,

21.2.2 **Saldırgan davranış:** İtibar düşürücü veya hakaret edici sözler veya hareketler,

21.2.3 **Tecavüzkâr davranış:** Fiili fiziksel saldırı veya saldırgan ya da tehditkâr davranışlar,

21.3 CEZA TABLOSU

Baş hakemin kararına göre ve hatanın ciddiyetine bağlı olarak, uygulanacak ve müsabaka cetveline kaydedilecek yaptırımlar: İhtar, Oyundan çıkarma ve Diskalifiyedir.

21.3.1 İhtar

Maçta takımın herhangi bir üyesinin ilk kaba davranışı rakibe bir sayı verilerek cezalandırılır ve servis atma hakkı da rakibe geçer.

21.3.2 Oyundan çıkarma

21.3.2.1 Oyundan çıkarma ile cezalandırılan bir takım mensubu setin geri kalan kısmında oynayamaz, eğer oyun alanındaysa kurallara uygun olarak ve derhal değiştirilir ve başka bir sonuç olmaksızın ceza sahasında oturması gerekir. Oyundan çıkarılan bir koç set içindeki yetkilerini kullanma, sete müdahale etme hakkını kaybeder ve ceza sahasında oturmak zorundadır.

21.3.2.2 Bir takım mensubunun ilk saldırgan davranışı, başka bir sonuç olmaksızın, oyundan çıkarma ile cezalandırılır.

21.3.2.3 Aynı takım mensubunun aynı maçtaki ikinci kaba davranışı, bir başka sonuç olmaksızın, oyundan çıkarma ile cezalandırılır.

21.3.2.4 Daha önce oyundan çıkarma cezası ile cezalandırılan bir oyuncu tekrar bir kaba davranış veya diskalifiye cezası gerektiren bir davranışta bulursa dahi tekrar oyundan çıkarma ile cezalandırılır.

21.3.2.5 Oyuncular hiçbir şekilde diskalifiye ile cezalandırılmazlar.

21.3.3 Diskalifiye

21.3.3.1 Bu ceza Müsabaka Mini Voleybolunda sadece takım koçlarına uygulanır. Diskalifiye ile cezalandırılan koç, eğer oyun alanındaysa derhal müsabaka sahasını terk eder ve ayrıca maçı izleyemeyeceği ve oyun sahasındaki takım mensupları ve resmi görevlilerle iletişim kuramayacağı bir bölgeye gönderilir.

21.3.3.2 Koçun İlk fiziksel saldırı veya saldırgan ya da tehditkâr davranışı, bir başka sonuç olmaksızın, diskalifiye ile cezalandırılır.

21.4 HATALI DAVRANIŞ CEZALARININ UYGULAMALARI

21.4.1 Tüm hatalı davranış cezalandırmaları bireysel cezalardır, bütün maç için geçerlidirler ve müsabaka cetveline kaydedilirler.

21.4.2 Aynı takım mensubunun aynı maçtaki hatalı davranış tekrarı, artarak cezalandırılır (takım mensubuna birbirini izleyen her hatası için daha ağır bir ceza uygulanır ancak, oyuncular için en fazla oyundan çıkarma cezası verilebilir).

21.4.3 Saldırgan davranış ve tecavüzkâr davranıştan kaynaklanan oyundan çıkarma ya da diskalifiye için daha önce bir cezalandırma uygulaması olması gerekmez.

21.5 SET ÖNCESİ VE SETLER ARASINDAKİ HATALI DAVRANIŞLAR

Setlerden önce veya setler arasında meydana gelen herhangi bir hatalı davranış Kural 21.3 uyarınca değerlendirilir ve cezalar bir sonraki sette uygulanır.

21.6 HATALI DAVRANIŞLARIN ÖZETİ VE KULLANILAN KARTLAR

UYARI : Ceza yoktur, uyarı niteliğindedir.

- 1.Aşama: Sözlü uyarı
- 2.Aşama: Sarı kart gösterilir.

İHTAR : Cezadır. Kırmızı kart gösterilir.

OYUNDAN ÇIKARMA : Cezadır. Sarı ve kırmızı kart birlikte aynı elde gösterilir.

DİSKALİFİYE : Cezadır. Sarı ve kırmızı kart ayrı ayrı iki elde gösterilir Sadece koça uygulanır.

KISIM II

HAKEMLER

BÖLÜM SEKİZ HAKEMLER

Bkz.

22. HAKEM GRUBU VE YÖNETİM USÜLLERİ

22.1 OLUŞUM

Bir maçtaki hakem grubu aşağıdaki görevlilerden oluşur:

- Başhakem
- Yardımcı hakem
- Yazı hakemi

23
24
25

22.2 YÖNETİM USÜLLERİ

22.2.1 Maç esnasında sadece baş ve yardımcı hakemler düdük çalabilir,

Hakemler, oyun kurallarında belirtilen şekilde görev ve sorumluluklarını yerine getirirler.