

75.56
B67

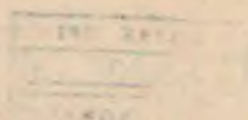
ЎЗБЕКИСТОН ВОЛЕЙБОЛ ФЕДЕРАЦИЯСИ

ВОЛЕЙБОЛНИНГ
РАСМИЙ ҚОИДАЛАРИ
2001 — 2004

15150
B67

ЎЗБЕКИСТОН ВОЛЕЙБОЛ ФЕДЕРАЦИЯСИ

ВОЛЕЙБОЛНИНГ РАСМИЙ ҚОИДАЛАРИ 2001 — 2004



Тошкент — 2002

Ушбу расмий мусобақа қоидалари Ўзбекистон волейбол федерациясининг ҳакамлар услубий хайъати томонидан ФИББнинг янги наشريни ўтирилиши асосида тайёрланган

Мазкур қоидалар 2001 йилдан бошлаб Ўзбекистон Республикасида волейбол бўйича ўтказиладиган барча расмий мусобақалар учун ягона мажбурий қўлланма бўлиб ҳисобланади.

А.Р.АЙРАПЕТЬЯНЦнинг
умумий таҳрир остида

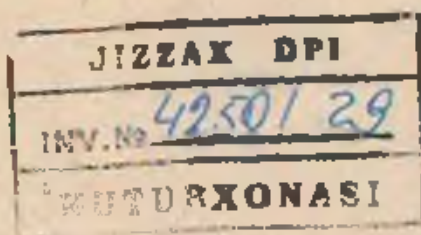
Ўзбек тилига А.ПУЛАТОВ томонидан ўтирилган

Мухаррирлар:
А.Пулатов, М.Ойходжаева

Волейбол. Расмий мусобақалар қоидалари / Рус тилидан ўтирилган. — Т.: ЎзДЖТИ полиграфия — нашриёт бўлими, 2002 — 79 б. (Волейбол расмий қоидалари).

Қўлланма ўз ичига волейбол бўйича ўтказиладиган мусобақа қоидаларини киритган бўлиб, унда сўнгги ўзгаришлар эътиборга олинган. Мазкур қоидалар Ўзбекистон волейбол федерациясининг расмий наشري ҳисобланиб, таълим муассасаларининг жисмоний тарбия ўқитувчилари, тренерлар, ҳакамлар ва кенг оммага мўлжалланган.

©ЎзДЖТИ нашриёт — матбаа
бўлими, 2002 й.



МУНДАРИЖА

ЎЙИННИНГ МОҲИЯТИ ВА МАЗМУНИ	8
I бўлим. ЎЙИН	9
1 боб. ИНШООТЛАР ВА УСКУНАЛАР	9
1. Ўйин майдони	9
1.1. Ўлчамлар	9
1.2. Ўйин майдони юзаси	9
1.3. Майдон чизиқлари	9
1.4. Зоналар ва жойлар	10
1.5. Ҳарорат	10
1.6. Ёруғлик	11
2. Тўр ва устунлар	11
2.1. Тўрнинг баландлиги	11
2.2. Тўрнинг тузилиши	11
2.3. Тўрни чегараловчи ленталар	11
2.4. Антенналар	12
2.5. Устунлар	12
2.6. Қўшимча ускуналар	12
3. Тўп	12
3.1. Стандартлар	12
3.2. Тўпларни бир хиллиги	12
3.3. Учта тўпдан фойдаланиш	12
2 боб. МУСОБАҚА ИШТИРОКЧИЛАРИ	13
4. Жамоа	13
4.1. Жамоа таркиби	13
4.2. Жамоанинг жойлашиши	13
4.3. Ўйин кийими	13
4.4. Ўйин кийимини ўзгартириш	14
4.5. Таъқиқланган буюмлар	14
5. Жамоа раҳбарлари	15
5.1. Сардор	15
5.2. Мураббий	15
5.3. Мураббий ёрдамчиси	16

3 боб. ҲИЙИН ЖАРАЁНИ	18
6. Очко олиш, партия ва ҲИЙИНдаги ҳаллаб	18
6.1. Очко олиш	16
6.2. Партия ютуги	17
6.3. ҲИЙИН ютуги	17
6.4. Таркиби тўлиқ бўлмаган жамоа ва ҲИЙИНга келмаслик	17
7. ҲИЙИНнинг тузилиши	17
7.1. Қуръа ташлаш	17
7.2. Разминка	17
7.3. Майдонда жамоанинг жойлаштиши	18
7.4. Зоналарда ҲИЙИНчиларнинг узаро жойлаштиши	18
7.5. Жойлаштишда хатога йўл қўйиш	19
7.6. Жой алмаштириш	19
7.7. Жой алмаштишда хатога йўл қўйиш	20
8. ҲИЙИНчиларни алмаштириш	20
8.1. ҲИЙИНчи алмаштиришнинг чегаралари	20
8.2. ҲИЙИНчи истисно тариқасида алмаштириш	20
8.3. ҲИЙИНчи майдондан жазо тариқасида чиқарилганда уни алмаштириш шarti	21
8.4. Нотўғри алмаштирилиш	21
4 боб. ҲИЙИН ҲАРАКАТЛАРИ	21
9. ҲИЙИН ҳолатлари	21
9.1. Тўп ҲИЙИНда	21
9.2. Тўп ҲИЙИНдан ташқарида	21
9.3. Тўп «майдонда»	21
9.4. Тўп «майдондан» ташқарида	21
10. Тўп билан ҲИЙИНаш	22
10.1. Жамоа зарбалари (тўпга тегиш)	22
10.2. Зарбани тафсилотлари (тўпга тегиш)	23
10.3. Тўп билан ҲИЙИНашда хатога йўл қўйиш	23
11. Тўп тўр яқинида	23
11.1. Тўрдан ўтаётган тўп	23
11.2. Тўрда тоғибётган тўп	24
11.3. Тўп тўрда	24
12. ҲИЙИНчи тўр яқинида	24
12.1. ҲИЙИНчиларни тўрдан ўтказиш	24
12.2. Тўр яқинидан ўтиш	24
12.3. Тўрда тоғиб ётиш	25
12.4. ҲИЙИНчиларнинг тўр яқинидаги хатолари	25

13. Тўп киритиш	25
13.1. Партияда биринчи тўп киритиш	25
13.2. Тўп киритиш тартиби	26
13.3. Тўп киритишга рухсат	26
13.4. Тўп киритиш ижроси	26
13.5. Ёпиб қўйиш	26
13.6. Тўп киритишдаги хатолар	27
13.7. Тўп киритиш ва уни қабул қилишда майдонда жойлашниш хатолари	27
14. Хужум зарбаси	27
14.1. Хужум зарбаси	27
14.2. Хужум зарбасининг чегараланиши	28
14.3. Хужум зарбасидаги хатолар	28
15. Тўсиқ	28
15.1. Тўсиқ қўйиш	28
15.2. Тўсиқ қўйишда тўпга тегиб кетиш	29
15.3. Қўлларни тўр устидан ўтказиб тўсиқ қўйиш	29
15.4. Жамоа тўсиғи ва зарбаси	29
15.5. Киритилаётган тўпга тўсиқ қўйиш	29
15.6. Тўсиқ қўйишдаги хатолар	29
5 боғ. ТАНАФФУСЛАР ВА КЕЧИКТИРИЛИШ ҲОЛЛАРИ	30
16. Ҳийин давомидидаги танаффуслар	30
16.1. Танаффуслар сони	30
16.2. Танаффусларни талаб қилиш	30
16.3. Танаффуслар навбати	30
16.4. Тайм – аутлар ва техник тайм – аутлар (танаффуслар)	30
16.5. Ҳийинчи алмаштириш	31
16.6. Танаффусларни нотўғри талаб қилиш	31
17. Ҳийинчи кечиктириш	31
17.1. Кечиктириш турлари	31
17.2. Ҳийинчи қўзишга нисбатан қўриладиган жазолар	32
18. Мажбурий танаффуслар	32
18.1. Ҳийинчининг шикастланиши (жароҳатланиши)	32
18.2. Залдаги носозликлар	32
18.3. Узок муддатли танаффуслар	33
19. Танаффуслар ва майдон алмашинуви	33
19.1. Танаффуслар	33
19.2. Майдон алмашинуви	33

6 боб. «ЛИБЕРО» ҲИЙИИИИИ	34
20. «Либеро» ҲИЙИИИИИ	34
20.1. «Либеро»ни тайинлаш	34
20.2. «Либеро»нинг қийими	34
20.3. «Либеро» фаолияти талсифи	34
7 боб МУСОБАҚА ИШТИРОКЧИЛАРИНИНГ ҲУЛҚИ	35
21. Иштирокчилар Ҳулкига қўйиладиган талаблар	35
21.1. Спортча Ҳулки	35
21.2. Ҳақли ҲИЙИ	36
22. Нотўғри Ҳулки ва Ҳазолар	36
22.1. Қисман нотўғри Ҳулки	36
22.2. Ҳазога олиб келувчи нотўғри Ҳулки	36
22.3. Ҳазолар даражаси	36
22.4. Ҳазоларни қўллаш	37
22.5. ҲИЙИ олдидан ва партиялар оралигидаги нотўғри Ҳулки	37
22.6. Ҳазолида қўллашладиган карточкалар	37
II бўлим. ҲАҚАМЛАР, УЛАРИНИНГ ВАЗИФАЛАРИ ВА РАСМИЙ СИГНАЛАР	38
23. Ҳақамлар корпуси ва иш фаолияти	38
23.1. Тарқиб	38
23.2. Ҳақамлар иш фаолияти	38
24. Биринчи Ҳақам	39
24.1. Ҳақамлик қилиш ҲИЙИ	39
24.2. Ваколатлари	39
24.3. Вазифалари	39
25. Иккинчи Ҳақам	40
25.1. Ҳақамлик қилиш ҲИЙИ	40
25.2. Ваколатлари	40
25.3. Вазифалари	41
26. Котиб	41
26.1. Ҳақамлик қилиш ҲИЙИ	41
26.2. Вазифалари	42
27. Чизиқлардаги Ҳақамлар	43
27.1. Ҳақамлик қилиш ҲИЙИ	43
27.2. Вазифалари	43

28. Расмий сигналлар	43
28.1. Ҳакамлар ишоралари	43
28.2. Чизикдаги ҳакамларнинг байроқ билан ишора қилиши	43
III бўлим. СХЕМАЛАР	44
IV бўлим. МУСОБАҚАЛАРНИ УТКАЗИШ УСУЛЛАРИ	50

ЎЙИННИНГ МОЎЖАТИ ВА МАЗМУНИ

Волейбол махсус майдончанинг ўртасидан тўр билан ажратилган қисмларида 2 жамоанинг тўп воситасида амалга оширадиган мусобақалашуvidан иборат спорт ўйинидир.

Ўйиннинг мақсади — тўпни тўр устидан рақиб майдончасига тушириш ва рақибни айнан шундай ҳаракатига йўл қўймасликдан иборат. Бунда жамоа тўп билан 3 марта ўйнаш ҳуқуқига эга (тўсиқ қўйишда тўп билан 1 марта ўйнаш — бу 4-чи имконият).

Ўйин тўпни ўйинга киритиш билан бошланади: тўп киритувчи ўйинчи зарб билан тўпни тўр устидан рақиб томонга ўнналтиради. Ўйин тўп майдон чизиклари чегарасидан чиқиб ерга тушгунча ёки жамоа ўйинчиси хатога йўл қўйгунча қадар давом этади.

Волейболда ҳар бир ўйин вазиятининг натижаси, тўп қайси томондан киритилганлигидан қатъий назар, оғко билан тугалланади.

I бўлим. ҲИИН

1 боб. ИИШООТЛАР ВА УСКУНАЛАР

1. ҲИИН МАЙДОНИ

ҲИИН майдони ҲИИН майдончаси ва буш (майдон) зонадан иборат. У тўғрибурчак ва симметрик шаклда бўлиши шарт (С.1, 2, 1.1).

1.1. Ҳуламлари

Бўш зона Ҳуламлари майдончаннинг ён чизикларидан 3—5 м, орқа чизикларидан 5—8 м. Майдон юзасидан тепага қараб бўшлиқ — камида 12,5 м бўлиши шарт.

Бўш зона ва майдон усти бўшлиғининг энг кам Ҳуламлари мусобақа Низомида қайд этилиши мумкин (С.1).

1.2. ҲИИН майдонин юзаси

1.2.1. ҲИИН майдонининг юзаси текис, горизонтал ва бир хил бўлиши ҳамда ҲИИНчилар учун қеч қандай жароҳат олиш хавфини тўғдирмаслиги лозим. Нотекис ва сирпанчиқ юзали майдонда Ҳунаш ман этилади.

ФИВБнинг Жаҳон миқёсидаги мусобақаларида ҲИИН майдонининг юзаси фақат ёғоч ёки синтетик қопламалардан иборат бўлиши шарт. Ҳар қандай қоплама ФИВБ томонидан тасдиқланиши лозим.

1.2.2. Залларда ҲИИН майдонларининг юзаси «очик тиниқ рангда бўлиши керак.

ФИВБнинг Жаҳон миқёсидаги мусобақаларида чегараловчи чизиклар ранги фақат оқ рангда бўлиши шарт.

ҲИИН майдони ва унинг атрофидаги бўшлиқ зона ранглари бир-биридан фарқ қилиши зарур (1.3, 1.1).

1.2.3. Очик майдончаларда дренаж эътиборга олган ҳолда ҳар 1 метр майдон юзасига 5 мм қиялик рухсат этилади. Майдон чизикларининг қаттиқ жисмлардан иборат бўлиши тасдиқланади (1.3).

1.3. Майдонча чизиклари.

1.3.1. Барча чизикларнинг кенлиги 5 см. Чизиклар ранги бўйича «очик» тиниқ ва майдонча юзаси рангидан ҳамда «бегона» чизиклардан кескин фарқ қилиши лозим (С.1, 1.2.2).

1.3.2. Чегараловчи чизиклар

ҲИИН майдончасини иккита ён ва иккита орқа чизиклар чегаралайди. Мазкур чизиклар майдонча Ҳуламларита бирикади (С.1, 1).

1.3.3. Ҳрта чизик

Ҳрта чизик Ҳқи ҲИИН майдонини ҳар бири 9 x 9 м Ҳуламга тенг бўлган икки майдончага ажратиб туради. Бу чизик тўр тагидан майдоннинг икки ён чизикларини туташтиради (С.1).

1.3.4. Хужум чизиги

Ҳар бир майдончанинг ҳужум чизиги ўрта чизикдан 3 м ораликда бўлиб, 5 см ораликда 5 та 15 см кесилган чизиклар билан ён чизиклар ташқарисига давом эттирилган бўлади (1.3.3, 1.4.1, С.2)

ФИББянинг Жаҳон миқёсидаги мусобақаларда ҳужум зонаси чизиклари ён чизиклардан умумий узунлиги 1,75 м бўлган, 5 см кенликда 20 см оралик билан ҳар бири 15 см бўлган бўлак – бўлак чизиклар билан давом эттирилган бўлиши керак.

1.4. Зоналар ва жойлар

1.4.1. Олдинги зона

Ҳар бир майдончанинг олдинги зоналари ўрта чизикдан 3 м оралик – ида параллел (ўрта чизикка нисбатан) чизик билан чегараланган бўлиб, икки ён чизиклар билан туташтирилган бўлади (чизиклар кенлиги зона ўлчамини ўзига бериб туради) (1.3.3, 1.3.4).

Олдинги зона ён чизиклар ортидан бўш зона охиригача белгиланади (1.1, 1.3.2).

1.4.2. Тўп киритиш зонаси

Тўп киритиш зонаси – бу 9 м ўлчамга тенг орқа чизикнинг орқа қисмидир.

Тўп киритиш зонаси икки ён чизикнинг давоми шаклида 20 см ораликда ҳар бири 15 см бўлган бўлак – бўлак чизиклар билан майдоннинг орқа бўшлиғига қараб чизилади. Бу чизиклар тўп киритиш зонасини ўз ичига бериб туради (1.3.2 ва С.2). Тўп киритиш зонаси орқа томонга бўш зона охиригача давом этади (1.1).

1.4.3. Уйинчи алмаштириш зонаси

Уйинчи алмаштириш зонаси – бу ҳакам – котиб столи олдидаги ҳужум чизиги билан ён чизикнинг туташган жойни ўз ичига олади (1.3.4, С.1).

1.4.4. Разминка учун жой

ФИББянинг Жаҳон миқёсидаги мусобақаларида разминка ўтказиладиган жойга жамоалар ўриндиқлари томонидан майдонча орқасидаги бўшлиқдан ташқари бурчақда 3 x 3 м ўлчамга эга жой ажратилади (С.1).

1.4.5. Майдондан чиқарилган уйинчилар учун жой

Бундай уйинчилар учун орқа чизик ортидаги бўш зонага 2 та стул жойлаштирилади. Бу жой 5 см кенликдаги қизил чизик билан чегараланishi мумкин (С.1).

1.5. Ҳарорат

Ҳарорат 10°C дан кам бўлиши мумкин эмас (50 град. F).

ФИВБнинг Жаҳон миқёсидаги мусобақаларида энг юқори ҳарорат 25°C дан ортиқ бўлиши мумкин эмас (77°F) ва энг кам ҳарорат 16°C бўлиши лозим (61°F).

1.6. Ёруғлик

1.6.1. ФИВБнинг Жаҳон миқёсидаги мусобақаларида уйин майдони — нинг ёруғлиги 1000—1500 люксдан кам бўлиши мумкин эмас (уйин майдо — нидан 1 м баландликда ўлчанганда).

1.6.2. Ёруғлик. Уйин майдонининг ёруғлиги майдонча юзасидан 1 м ораликдан бошлаб ўлчанади ва 500 люксдан кам бўлиши мумкин эмас.

2. Тўр ва устунлар

2.1. Тўр баландлиги

2.1.1. Тўр урта чизик устида вертикал жойлаштирилиши керак. Тўрнинг юқори чегараси майдон юзасидан эркаклар учун 2,43 м ва аёллар учун 2,24 м баландликда ўрнатилиши лозим (3.1).

	11—12 ёш	13—14 ёш	15—16 ёш	17—18 ёш
Ўғил болалар	220 см	230 см	240 см	243 см
Қиз болалар	200 см	210 см	220 см	224 см

2.1.2. Тўрнинг баландлиги уйин майдонининг ўртасидан ўлчанади. Тўрни ён чизиклар устидан ўлчанган баландлиги белгиланган баландликдан 2 см дан ортиқ бўлмаслиги керак (1.1., 1.3.2 ва 2.1.1).

2.2. Тўрнинг тузилиши

Тўрнинг кенлиги 1 метр ва узунлиги 9,5 метр бўлиб, 10×10 см квадрат шаклида қора рангда тўқилган бўлиши керак (С.3).

Тўрнинг юқори қисми 5 см кенликда горизонтал жойлашган икки қават оқ лента билан тикилган бўлиши керак.

Лент. уч. ри тешик бўлиб, орасидан шнур—трос ўтказилиб, таранг тортиш учун устунларга махсус таранглаштирувчи мосламалар билан маҳкамланади.

Тўрнинг пастки қисмидан ҳам горизонтал шнур устунларга таранг тортилади.

2.3. Чегараловчи ленталар

Тўрнинг икки томонидан икки ён чизиклар устидан вертикал жойлаштирилган ленталар чегараловчи ленталар деб аталади.

Ленталар кенлиги 5 см ва узунлиги 1 м бўлиб, улар тўр (ўлчами) таркибига киради (1.3.2, С.3).

2.4. Антенналар

Антенна диаметри 10 мм, узунлиги 1,8 м найчадав иборат бўлиб, қаттиқ эгиловчан материалдан тайёрланган бўлади.

Тўрнинг икки томонидан жойлаштирилган чегараловчи ленталар билан бир йуналишда икки антенна вертикал шаклда жойлаштирилади (2.3, С.3). Ҳар бир антеннанинг тўрни юқори қисмидан 80 см чиқиб туради ва улар 10 см кенгликда қизил — оқ рангларга бўялган булади. Маэкур антенналар майдон ва тўр ўлчамлари таркибининг чегараловчи белгисини аниқ — қатади (С.5, 11.1.1).

2.5. Устунлар

2.5.1. Тўр тортиладиган устунлар ён чизиклардан 0,5 — 1,0 м оралиқда ўрнатилади (3 — схема). Устунларнинг баландлиги 2,55 м бўлиб, уларнинг баландликки узгартиришга мослаштирилганлиги мақсадга мувофиқ (С.3).

ФИББнинг расмий мусобақаларида тўрни тортиб турувчи устунлар ён чизик ортидан 1 м оралиқда ўрнатилади (агар ФИББни узга кўрсатмаси бўлмаса).

2.5.2. Устунлар юмалоқ ва текис шаклда бўлиб, ўйинчиларга ҳавф туғдирувчи мосламалардан ҳоли бўлиши керак. Улар майдон юзасига тортувчи ва тарағиллаштирувчи мосламаларсиз ўрнатилиши даркор.

2.6. Қўшимча ускуналар

Барча қўшимча ускуналар ФИББ регламенти асосида белгиланади.

3. Тўп

3.1. Тўп стандартлари

Тўп эластик ёки синтетик чармдан ишланган ва ички қисмида резина камерадан иборат юмалоқ шаклга эга бўлиши лозим. Уни ранги «очиқ» бир хил ёки турли рангда бўлиши мумкин. Унинг айланаси 65 — 67 см, оғирлиги 260 — 280 г, ички босими 0,30 дан 0,325 кг/кв. см (294,3 дан 318,82 мба ёки гПа) гача булиши лозим.

3.2. Тўпларнинг бир хиллиги

Мусобақада қўлланиладиган барча тўплар айланаси, оғирлиги, ички босими, ранги ва типи бўйича бир хил стандартга мос бўлиши шарт (3.1).

ФИББнинг жаҳон, континентал ва миллий мусобақалари (чемпионатлари) ФИББ тасдиқлаган тўплар билан ўтказилиши керак (агар ФИББ билан узга шарт келишилмаган бўлса).

3.3. Учта тўпдан фойдаланиш

Барча расмий мусобақаларда учта тўпдан фойдаланилади. Тўп кiritаеттан уйинчиларни тўп билан таъминлаб берувчи 6 кишининг майдон атрофида жойлашади (С.5).

2 боб. МУСОБАҚА ИШТИРОКЧИЛАРИ

4. ЖАМОАЛАР

4.1. Жамоа таркиби

4.1.1. Жамоа таркиби кўпи билан 12 ўйинчидан, битта мураббий, унинг ёрдамчиси, битта массажист ва битта шифокордан иборат. Ўйинчилардан бири жамоа сардори (капитан) бўлиб, у мусобақа қайдномасида белгиланиши керак (5.2, 5.3).

ФИВБнинг Жаҳон миқёсидаги мусобақаларида жамоа шифокори ўйин вақтида жамоа ўриндиқларидан жой олиши учун олдиндан ФИВБда аккредитация қилиниши шарт.

4.1.2. Ўйинчилардан бири жамоа сардори бўлиши керак ва у ўйин баённомасида қайд этилиши лозим. Либеро сардор бўлиши мумкин эмас (5.1).

4.1.3. Мусобақада фақат мусобақа қайдномасида исми⁹ — шарифи зикр этилган ўйинчилар иштирок этишлари мумкин. Мураббий ва жамоа сардори мусобақа қайдномаларига имзо чекканларидан сўнг бу қайдномага бошқа ўйинчиларнинг киритилиши таъқиқланади (1, 5.2.2, 5.1.1).

4.2. Жамоанинг жойлашиши

4.2.1. Ўйинда иштирок этмайдиган ўйинчилар махсус ажратилган ўриндиқда ўтириши ёки разминкага ажратилган жойда бўлиши керак. Мураббий ўйин давомида ён чизик бўйлаб ўйинга ҳақиқат бермасдан ҳаракат қилиши ёки белгиланган ўринда ўтириши мумкин (7.3.3, 1.4.4, 5.2.3).

Жамоалар ўриндиқлари ҳакам — ётиб ёнидаги бушлиқда жойлашган бўлади (С.1).

4.2.2. Ўйин вақтида ўриндиқларда фақат жамоа аъзолари ўтириши мумкин. Разминкада ҳам фақат улар иштирок этиши даркор (4.1.1, 7.2).

4.2.3. Ўйинда иштирок этмаётган ўйинчилар тўпсиз қуйидаги тартибда разминка қилишлари мумкин:

4.2.3.1. Ўйин вақтида: разминкага ажратилган жойда (1.4.4, 9.1, С.1)

4.2.3.2. Танаффус вақтларида ва техник танаффус давомида, орқа чизиклар ортидаги бушлиқда (1.3.3, 16.4)

4.2.4. Партиялар оралигидаги танаффусларда ўйинчилар бўш зонада тўп билан разминка қилишлари мумкин (19.1).

4.3. Ўйин кийими.

Ўйинчиларни ўйин кийими футболка, трусик, пайпоқ ва спорт пой — афзалидан иборат.

4.3.1. Футболкалар, трусик ва пайпоқлар жамоанинг барча ўйинчиларида («либеро» ўйинчиси бундан истисно) бир хил шакл ва рангга эга бўлиб, тоза бўлиши лозим (4.1, 20.2).

4.3.2. Пойафзал юмшоқ, ошил бўлиб, пошнасиз, таги резина ёки чарм материалдан бўлиши керак.

ФИВБнинг Жаҳон миқёсидаги катталар ўртасида утказиладиган му—собақаларида жамоанинг спорт пойафзали бир хил рангга, лекин савдо маркаси, ранги ва дизайни фарқ қилиши мумкин.

4.3.3. Ўйинчиларнинг футболкалари 1 дан 24 гача рақамланиши лозим.

4.3.3.1. Рақам футболканинг кукрак қисми ўртасида ва орқасида жойлашиши керак.

Рақамларнинг ранги ва тиниқлиги футболка ранги ва тиниқлигидан кескин фарқ қилиб туриши лозим.

4.3.3.2. Кукракдаги рақам баландлиги қамда 15 см, орқадаги рақам 20 см бўлиши шарт. Рақам чизигининг кенглиги 2 см бўлиши керак.

ФИВБнинг расмий мусобақаларида ўйинчининг рақами унинг трусигини ўнг томонида қайд этилиши керак. Бу рақам чизигининг кенглиги 1 см ва баландлиги 4—6 см бўлиши лозим.

4.3.4. Жамоа сардори футболкасининг кукрак қисмидаги рақами устида горизонтал жойлашган 8 x 2 смли чизик бўлиши лозим (5.1).

4.3.5. Жамоа футболкаларида фақат қонданинг 4.3.3. бандида кўрсатилган расмий рақамлар бўлиши шарт ва улар турли рангга бўлиши мумкин эмас. («Либеро» ўйинчиси футболкасининг ранги бундан мустасно) (4.3, 4.3.1, 4.3.3, 20.2).

4.4. Ўйин кийимларини ўзгартириш

Биринчи ҳакам рухсат берилти мумкин:

4.4.1. яланг оёқ ўйнашга (24);

4.4.2. партиялар оралигида ёки ўйинчи алмаштирилган пайтда нам кийимларини ўзгартиришга, агар ўзгартирилган кийим олдингисидан ранги, шакли, рақами билан фарқ қилмаса (4.3, 8);

4.4.3. об— ҳаво совуқ бўлганда машғулот костюмларида ўйнашга, агар ушбу костюмлар ранги, шакли бир хил бўлса («Либеро» бундан истисно) ва қондани 4.3.3. банди бўйича рақамланган бўлса (4.1.1, 20.2).

4.5. Таъқиқланган буюмлар.

4.5.1. Ўйин давомида спортчилар ўзларига сунъий ёрдам беришни ёки жароҳат етказувчи буюмлардан ҳоли бўлишлари шарт.

4.5.2. Ўйинчилар масъулиятни ўзларига олган ҳолда жўзайнак тақишлари мумкин.

5. ЖАМОА РАЎБАРЛАРИ

Жамоа сардори ва мураббий ўз ўйинчилари ҳуқуқи ҳамда интизомига тўлиқ жавобгардирлар (5.1.1, 5.2, 21).

5.1. Сардор.

5.1.1. Ўйин олдида жамоа сардори мусобақа қайдномасига имзо чекади ва ўз жамоаси таркибини ҳакамга маълум қилади (26.2.1.1, 7.1).

5.1.2. Ўйин давомида жамоа сардори ўйинда сардор сифатида ҳаракат қилади. Агар сардор асосий таркибда ўйинга тушмаса, ўзи ёки мураббий бошқа ўйнайдиган ўйинчини сардор этиб тайинлайди.

Ўйновчи сардор ўз вазифасини асосий сардор ўйинга киришгунича ёки партия охиригача бажаради (20.1.3, 8, 6.2).

Тўп ўйиндан ташқари ҳолатда ўйновчи сардор қуйидаги вазиятларда ҳакамга мурожаат қилиши мумкин (9.2):

5.1.2.1. қоидалар амалини тўғри қўллаш масаласи бўйича суриштириш ёки жамоадонлари саволлари ва илтимосларини етказиш. Агар ўйновчи сардорни ҳакам қарори қаноатлантормаса, у дарҳол бу ҳақда ўз норози-лигини билдириши даржор. Шунинг асосида у ўйиндан сўнг расмий норозилик варақасини топширишга замин яратади (24.2.4).

5.1.2.2 рухсат сўраш:

- а) ўйин кийимини ўзгартириш (4.3, 4.4.2);
- б) жамоалар ўйинчилари жойлашувини текшириб куриш (7.4);
- в) майдонча юзаси, тўр, тўп ва ҳокзаларни текшириб куриш учун рухсат олиш (1.2.1, 2.3);

5.1.2.3. ўйинчи алмаштириш ёки танаффуслар олишга рухсат сўраш (8, 16.4, 16.2.1, 6.3).

5.1.3. Жамоа сардори ўйин тугагандан сўнг:

5.1.3.1. ҳакамларга ташаккур билдириши ва ўйин қайдномасига имзо чекиши (26.2.3.3);

5.1.3.2. агар у (ёки вақтинча сардор) олдида 1-чи ҳакамга ўз норозилигини билдирган бўлса, бу норозилик қайдномада расмий норозилик сифатида тасдиқланиши ва ёзилиши мумкин (5.1.2.1, 26.2.3.2).

5.2. Тренер (мураббий)

5.2.1. Мураббий бутун ўйин давомида майдончадан ташқари жойда турган ҳолда ўз жамоаси ўйинига раҳбарлик қилади. У жамоани ўйновчи таркибини, ўйинчиларни майдончада жойлаштириш тартибини белгилайди, ўйинчиларни алмаштириш ва танаффуслар олиш жараёнини бошқаради. Ушбу масалаларни у 2-чи ҳакам орқали ҳал этиши лозим (1.1, 7.3.2, 8, 16.4, 25).

5.2.2. Ўйиндан олдин мураббий қайдномада ўз ўйинчиларининг асосий таркибини белгилайди ёки кўздан кечиради, рақамларини тасдиқлайди, сўнгга имзо чекади (4.1.4).

5.2.3. Тренер (мураббий) ўйин лақтида:

5.2.3.1. ҳар бир партиядан аввал ҳакам—котиб ёки 2—чи ҳакам тақдим этган ўйинчиларнинг жойлашиш карточкасига ўз жамоасининг асосий ўйинчилари рақамларини қайд этиб, имзо чекиб бериши керак (7.3.2);

5.2.3.2. ўз жамоаси ўриндиғида котиб—ҳакамга яқин ўтиради, вақти—вақти билан бу жойни тарк этиб туриши мумкин (4.2);

5.2.3.3. танаффус ёки ўйинчи алмаштириш ҳақида мурожаат қилиши мумкин (8, 16.4);

5.2.3.4. ўйинга ҳалакит бермасдан захирадаги ўйинчилар ва майдон—даги ўйинчиларга кўрсатма бериши мумкин (1.3.4, 1.4.4).

5.3. Тренер ёрдамчиси

5.3.1. Тренер ёрдамчиси ўйин жараёнига аралашмасдан ўриндиқда ўтирилиши лозим.

5.3.2. Агар тренер ўз жамоасини тарк этиши керак бўлиб қолса, унда ёрдамчи тренер жамоа сардори илтимоси ва 1—чи ҳакам розилигига кўра асосий тренер вазифаларини бажаради (5.1.2, 5.2).

3 боб. ЎЙИН ЖАРАЁНИ

6. ОЧКО ОЛИШ, ПАРТИЯ ВА ЎЙИНДА ҒАЛАБА ҚОЗОНИШ

6.1. Очко олиш

6.1.1. Очко

Жамоани очко тўплаши:

6.1.1.1. Тўп рақиб майдони юзасига тушганда (9.3, 11.1.1);

6.1.1.2. Рақиб жамоа хатога йўл қўйганда (6.1.2);

6.1.1.3. Рақиб жамоа «танбеҳ» олганда (17.2.3, 22.3.1).

6.1.2. Хато

Ўйин қоидасига зид бўлган ҳар бир ҳаракат ҳакамлар томонидан ўйин хатоси деб қайд этилади:

6.1.2.1. Агар икки ёки ундан кўп кетма—кет хатолар содир этилса, эътиборга фақат биринчи хато олинади;

6.1.2.2. Агар икки ёки ундан кўп кетма—кет хатолар бир вақтнинг ўзида рақиблар томонидан содир этилса, бу икки ёқлама хато ҳисобланади ва тўп қайта ўйналади.

6.1.3. Ўйналган тўпни ютиш

Хатоларнинг қиймати ўйин эпизодини ютиш ёки ютқазиш билан аниқланади. Тўпни ўйинга киритиш учун зарба берилгандан токи тўп ўйиндан чиққанга қадар «ўйналган тўп» ёки «тўп ўйинда» деб ҳисобланади (9.1, 9.2)

6.1.3.1. Агар А жамоа тўп киритса, Б жамоа хатога йўл қўйса, А жамоага очко берилади ва у тўп киритишни давом эттираверади;

6.1.3.2. Агар А жамоа хатога йўл қўйса, Б жамоага очко берилади ва у тўп киритиш ҳуқуқини олади.

6.2. *Партияни ютиш*

6.2.1. Ҳар бир партиядда (V партиядан ташқари) жамоалардан бири биринчи бўлиб 2 очко фарқи билан 25 очко тўпласа, шу жамоа партида ғолиб деб топилади. Агар ҳисоб тенг 24:24 бўлса, ўйин жамоалардан бири 2 очко фарқи билан ютмагунча давом этаверади (6.3.2).

6.3. *Ўйинни ютиш*

6.3.1. Уч партияни ютган жамоа ўйин ғолиби деб белгиланади (6.2).

6.3.2. Агар умумий ҳисоб 2:2 бўлиб қолса, ҳал қилувчи (V-партия) партия 15 очкогача 2 очко устунлигида ўйналади.

6.4. *Ўйинга келмаслик ва таркиби тўлиқ бўлмаган жамоа*

6.4.1. Агар жамоа режалаштирилган ўйиндан воз кечса, унда у ўйинга келмади, деб эълон қилинади ва унга 0—3 ҳисобида марлублият ёзилади, ҳар бир партия эса 0—25 ҳисоби билан қайд этилади (6.2, 6.3).

6.4.2. Агар жамоа узрли сабабсиз майдонга белгиланган вақтда чиқмаса, 6.4.1. қондасидаги ҳолат қайтарилади.

6.4.3. Партиядда ёки ўйинда жамоанинг таркиби тўлиқ бўлмаса, у партияни ёки ўйинни ютказган бўлади. Рақиб жамоага партиядда ёки ўйинда ғалаба очколари ёзилади. Тўлиқсиз жамоа ўз очколариини сақлаб қолади (7.3.1, 6.2, 6.3).

7. *ЎЙИН ТАРКИБИ*

7.1. *Қур'а ташлаш*

Ўйин олдидан биринчи ҳакам биринчи партиядда қайси бир жамоага биринчи тўп киритиш ёки майдонча томонини аниқлаш бўйича қур'а ташлайди (13.1).

Агар сўнгги ҳал қилувчи партия бўлса, қур'а қайта ташланади (6.3.2).

7.1.1. Қур'а жамоалар сардорлари иштирокида ташланади (5.1).

7.1.2. Қур'а ташлаш бўйича ғолиб бўлган сардор ўз ихтиёрига кўра тўп киритиш, тўпни қабул қилиш ёки майдонча томонини танлаш ҳуқуқига эга (13.1.1, 7.2).

7.2. *Ўйин олди тайёргарлиги (разминка)*

7.2.1. Агар жамоалар учун олдиндан ўзга майдончада разминка қилиш имконияти яратилган бўлса, унда турдан ошириб разминка қилиш вақти 3 дақиқа муддатга берилади. Акс ҳолда ушбу разминка учун 5 дақиқа берилади.

JIZZAX DPI

INV. № 4250/99

KUTUBXONASI

7.3.2. Агар ўзга ўйинчи тўрада бўлиб қолган ҳолда тўрдан ошириб ўйнашга тўрада бўлган ўйинчи вақт берилмайди (ёки 10 дақиқа вақт берилади) (7.3.1).

7.4. Ўйинчиларнинг жойлаштирилиши

7.4.1. Ўйинлар ҳар бир жамоадан қилинган ўйинчи иштирок этади (10.4.1).

Жамиятининг дастлабки жойлаштирилиш ўйинчиларининг жой алмашиш тартибини белгилайдиган. Ушбу тартиб бутун партия даражасида сақланиши лозим (7.6, 6.2).

7.3.2. Ҳар бир партия олдидан тренер ўйинчиларининг майдончада жойлаштириш тартибини карточкага ёзиб ва имзо қўйиб, иккинчи ҳакамга ёки котиб — ҳакамга тақдим этилиши лозим (25.3.1, 26.2.1.2).

7.3.3. Дастлабки жойлаштиришда ўрин олмаган ўйинчилар, шу партиянинг захирадаги ўйинчилари ҳисобланади («Либеро»дан ташқари) (7.3.2, 8, 20.1.2).

7.3.4. Жойлаштириш карточкаси тақдим этилгандан сўнг ушбу карточкага ўзгартириш киритиш мумкин эмас. Лекин ўйинчи расмий алмаштирилиши мумкин (8, 16.2.2).

7.3.5. Ўйинда жойлаштириш тартиби жойлаштириш карточкасида курсатилган рақамларга тўғри келмаслиги (25, 3.1).

7.3.5.1. Агар карточкада қайд этилган ўйинчилар ўрнига бошқа ўйинчи кириб қолса, жойлаштириш карточкада курсатилганидек тутрилаб қўйилиши лозим. Бунинг учун жазо қўлланилмайди (9.1, 13.1, 7.3.2).

7.3.5.2. Агар карточкада кўрсатилган жойлаштириш тартиби ўзгача бўлса, ўйинчилар карточкада қайд этилганидек жойлаштирилиши лозим. Бунинг учун ҳам жазо қўлланилмайди (9.1, 13.1, 7.3.2).

7.3.5.3. Агар тренер нотўғри жойлашган ўйинчининг майдонда қолдирмоқчи бўлса, унда у ўйинчи алмаштирилиши сўраши ва бу баённомада қайд этилиши лозим (16.2.2).

7.4. Тўп киритиш вақтида ўйинчиларнинг жойлаштирилиши

Тўп киритиш вақтида ўйинчилар ўз майдончалари ва зоналари чегарасида жойлашган бўлишлари керак (тўп киритувчи ўйинчи бундан истисно) (9.1; 7.6.1, 13.4.2).

7.4.1. Ўйинчиларнинг жойлаштирилиш қуйидаги тартиб рақамлари билан ифодаланди:

Тўп бўйлаб турган уч ўйинчи — олди чизик ўйинчилари — 4 -, 3- ва 2- зоналарда жойлашади, қолган уч ўйинчи — орқа чизик ўйинчилари — 5-, 6- ва 1- зоналарда жойлашади.

7.4.2. Ўйинчиларни тўғри жойлаштиши

7.4.2.1. Ҳар бир орқа чизик ўйинчиси олдинги чизик ўйинчиларидан орқада жойлаштиши керак

7.4.2.2. Олдинги ва орқа чизик ўйинчилари Қонданинг 7.4.1. — бандида қайд этилганидек горизонтал равишда жойлаштиши керак.

7.4.3. Ўйинчиларнинг тўғри жойлаштиши улар оёқларининг майдон юзасида жойлаштиш ҳолатига қараб аниқланади ва назорат қилинади.

7.4.3.1. Ҳар бир олдинги чизик ўйинчиси оёқлари орқа чизик ўйинчилари оёқларига нисбатан ўрта чизикда яқин жойлаштиши лозим (1.3.3.).

7.4.3.2. Ҳар бир ўнг қанот (чап қанот) ўйинчиси оёқлари марказий ўйинчи оёқларига нисбатан ўнг (чап) қанот чизигига яқин жойлаштиши лозим (1.3.2.).

7.4.4. Тўп ўйинга киритилгандан сўнг ўйинчилар майдончани исталган жойида ёки бўш зонада ҳаракатланишлари мумкин (12.2.2.).

7.5. Жойлаштишда учрайдиган хатолар:

7.5.1. Тўп киритилаётган вақтда бирор ўйинчи нотўғри жойлашган бўлса, жойлаштиш хато, деб топилади (7.3, 7.4).

7.5.2. Тўп киритаётган ўйинчининг хатоси (13.4, 13.7.1) жойлаштиш хатосидан устун туради.

7.5.3. Тўпни ўйинга киритгандан сўнг тўп хатоликка учраса (тўпга тегиб қарши майдонга ўтмаса, майдон чегарасидан чиқиб кетса (13.7.2), бу ҳолда жойлаштиш хатоси ҳисобга олинади.

7.5.4. Жойлаштиш хатоси қуйидаги оқибатларга олиб келади:

7.5.4.1. жамоа тўп киритишдан маҳрум бўлади (6.3).

7.5.4.2. ўйинчилар ўзларининг тўғри жойлаштишини тиклайдилар (7.3, 7.4).

7.6. Жой алмаштиш

7.6.1. Тўп киритиш тартиби ва ўйинчиларнинг тўғри жойлаштиши билан белгиланадиган ҳамда назорат қилинадиган жой алмаштиш тартиби партиянинг охиригача сақланиши шарт (7.3.1, 13.2, 7.4.1).

7.6.2. Тўп қабул қилувчи жамоа тўп киритиш ҳуқуқига эга бўлганда, унинг ўйинчилари соат стрелкаси йуналиши бўйича навбатдаги зоналарга ўтиб, жой алмашади: яъни 2—зона ўйинчиси 1—зонага, 1—зона — 6—зонага, 6—зона — 5—зонага ва ҳоказо (13.2.2.2.).

7.7. Жой алмашишда учрайдиган хатолар

7.7.1. Тўп киритиш Қоиданинг 7.6.1. — бандига мувофиқ ижро этилмаган ҳолда, жой алмашишда хатога йул қўйилган бўлади. Бу қуйидаги оқибатларга олиб келади (13, 7.6.1):

7.7.1.1. жамоа тўп киритиш ҳуқуқидан маҳрум бўлади (6.1.3).

7.7.1.2 алмашишда йул қўйилган хато тугриланади (7.6.1).

7.7.2 Котиб — қадам алмашишда қачон хатога йул қўйилганлигини аниқлаш ва шу дафт ичида тупланган барча очколарни бекор қилиши лозим. Рақиб очколари сақланиб қолади (26.2.2.2).

Агар хатога қачон йул қўйилганлигини аниқлаш имкони бўлмаса, очколар бекор қилинмайди. Ягона жазо — туп киритиш ҳуқуқидан маҳрум қилиш (6.1.3).

8. ҲАМЛАНИНГ АЛМАШТИРИЛИШИ

Алмаштириш — бу муайян зонадаги ўйинчининг майдонни тарқатиши ва унинг ўрнини бошқа ўйинчи эгаллашдир. Алмаштириш қадамнинг рухсати асосида амалга оширилади. Бир ўйинчини иккинчи ўйинчи ўрнига тушиши котиб шу ҳақда бевариномага езгандан сўнг амалга оширилади (16.5, 26.3.2).

8.1. Ўйинчини алмаштириш чегараси

8.1.1. Ҳар бир партида жамоага кўпи билан 6 та алмаштириш ҳуқуқи берилади. Бир вақтнинг узида бир ёки бир неча ўйинчи алмаштирилиши мумкин.

8.1.2. Дастлабки таркибда жойлашган ўйинчи майдонни бир партида фақат бир марта тарқатиб, қайтиб ўз ўрнига кириши мумкин (7.3.1).

8.1.3. Алмаштирилаётган захирадаги ўйинчи ҳар бир партида фақат бир марта майдонга тушиши мумкин. У майдонда қолиши ёки яна дастлабки таркибдаги мувофиқ ўйинчи билан қайта алмаштирилиши мумкин. Айнан шундай алмаштирилиш 3 та дастлабки таркибдаги ва 3 та захирадаги ўйинчилар ўртасида амалга оширилиши мумкин (7.3.1).

8.2. Истисно тариқасида алмаштириш

8.2.1. Жароҳатланиш сабабли ўйинни давом эттира олмайдиган ўйинчи захирадаги ўйинчи билан юқорида қайд этилган Қоида асосида алмаштирилиши лозим. Агар бунинг иложи бўлмаса, яъни жамоа алмаштириш имкониятидан тулиқ фойдаланиб булган бўлса, унда шу жамъа Қоидадан ташқари истисно тариқасида жароҳатланган ўйинчинини алмаштириш имконияти берилади (20.3.3, 8.1).

Ушбу ўйинда жароҳатланиб майдонни тарк этган ўйинчига майдонга қайтиш ҳуқуқи берилмайдди.

8.3. Ўйинчи жазо билан майдондан чиқарилганда алмаштириш тартиби

Майдондан жазо билан чиқарилган ёки дисквалификация (четлаштирилган) қилинган ўйинчини алмаштириш Қоидадаги тартибга асосан амалга оширилади (22.3.3, 8.1, 6.4.3, 7.3.1).

8.4. Нотўғри алмаштириш

8.4.1. Агар жамоа алмаштириш имкониятидан фойдаланган бўлса, бу ҳолда ўйинчи алмаштириш нотўғри бўлади (8.1). Лекин Қоида 8.2 – банди бундан истисно.

8.4.2 Жамоа нотўғри алмаштиришга йўл қўйганда ва вазият ҳал этилиб, ўйин қайта тикланганда (9.1) қуйидаги қарорлар қабул қилинади керак:

8.4.2.1 жамоа ўйин вазиятини ютқазган ҳисобланади (6.1.3);

8.4.2.2 нотўғри алмаштириш тўғриланади;

8.4.2.3 «айбдор» жамоанинг сўнгги очколари бекор қилинади. Рақиб очколари сақлаб қолинади.

4 БОБ. ЎЙИН ҲАРАКАТЛАРИ

9. ЎЙИН ҲОЛАТИ.

9.1. Тўп ўйинда

Биринчи ҳакамнинг рухсати билан ўйинга тўп киритилганда тўп ўйинда деб ҳисобланади (13.3).

9.2. Тўп ўйиндан ташқарида

Ҳакамнинг ҳуштаги билан ўйин тўхталгандан бошлаб тўп ўйиндан ташқарида деб ҳисобланади.

9.3. Тўп «майдонда»

Тўп майдон юзасига ёки чизигига текканда тўп «майдонда» деб баҳоланади (1.1, 1.3.2).

9.4. Тўп «майдондан» ташқарида

Тўп қуйидаги вазиятларда майдондан ташқарида деб баҳоланади:

9.4.1. тўп майдоннинг чегараловчи чизикларидан ташқарисига тушса (1.3.2);

9.4.2. тўп майдон ташқарисидagi бирор жисмга, шипга ёки ўйинда иштирок этмаётган кишига тегса;

9.4.3. тўп чегараловчи антеннага, лентага ва уки ташқарисига (тўрса ҳамда устунга) тегса (2.3).

9.4.4. тўп турни вертикал юзасидан ташқари (тўрни пастки бушлоти ва чегараловчи антеннанинг ташқи томони) жойда ўтганда (11.1.1, 11.1.2);

9.4.5. тўп тулиқ турни пастки қисмидан ўтса.

10. ТўП БИЛАН ЎЙНАШ

Ҳар бир жамоа ўзига ажратилган майдон чегарасида ўйнаши керак (қоиданинг 11.1.2 — банди бундан истисно). Шў билан бир қаторда тўп май — дондан ташқари жойлардан майдон чегарасига қайтарилиб, ўйналиши мумкин.

10.1. Тўп билан ўйнаш

Ҳар бир жамоа тўп ўйинга киритилгандан сўнг тўп билан фақат 3 мартагача ўйнаши мумкин (тўсиқ қўйишдаги ўйнаш ҳисобга кирмайди — қоида 15.4.1). 3 — чи тўп ўйналишида тўп фақат рақиб жамоаси майдончаси томон йўналтирилиши лозим. Агар тўп 3 мартадан кўп ўйналган бўлса, «жамоа 4 марта тўп билан ўйнади», деган хато ҳолати қайд этилади.

Тўп билан ўйнашда нафақат онгли, мақсадли тўп ўйнаш, балки ўйинчи танасига тасодифан тегиб кетган тўп ҳам эътиборга олинади.

10.1.1. Ҳар бир ўйинчи тўпга кетма — кет тегиши (ўйнаши) мумкин эмас. (10.2.3, 15.2.1 ва 15.4.2 — бундан истисно).

10.1.2. Бир вақтнинг ўзида икки ёки уч ўйинчи тўпга тегиши (ўйнаши) мумкин:

10.1.2.1. Агар икки ёки уч ўйинчи бир вақтнинг ўзида тўп билан ўйнаса — бу икки ёки уч марта тўп билан ўйнади деб ҳисобланади (турух бўлиб тўсиқ қўйиш бундан истисно).

Агар бир неча ўйинчи тўпга интилса, лекин бир ўйинчи тўп билан ўйнаса, бу ҳолда тўп билан бир марта ўйналган ҳисобланади. Ўйинчиларнинг бир — бири билан тўқнашиб кетиши хато ҳисобланмайди.

10.1.2.2. Агар тўр устида икки ўйинчи бир вақтнинг ўзида бараварига тўпга тегса ва тўп ўйинда қолса, унда тўпни қабул қилаётган жамоага яна уч марта тўп билан ўйнаш ҳуқуқи берилади. Агар шундай тўп майдон ташқарисига чиқиб кетса, бунда қарши томондаги жамоа хатога йўл қўйди деб ҳисобланади.

10.1.2.3. Агар бир вақтнинг ўзида икки рақиб ўйинчи тўпни «ушлаб олиш»га йўл қўйса (10.2.2), бу икки томоннинг хатоси ҳисобланади (6.1.1) ва ўйин қайтарилади.

10.1.3. Агар ўйинчи майдон чегарасида тўпни қабул қилиш, узатиш ёки зарба бериш учун шеригига ёки бирор жисмга (устун) таяниб ўйнаса, бу хато ҳисобланади (1).

Лекин ўйинчи тўпни ўйнаб бўлгандан сўнг ўз инерцияси билан му—
возанатни йўқотиб, турга тегиб кетиш, ўрта чизикдан ўтиб кетиш ҳолатига
тушиб қолса, бунда шериги ёрдам бериши (ушлаб қолиши) мумкин.

10.2. Тўпни ўйнаш хусусияти (тўпга тегиш).

10.2.1. Тўпни тананинг ҳоҳлаган қисми билан ўйнаш мумкин.

10.2.2. Тўпни зарб билан уриш ёки узатиб утказиш мумкин. Тўп
ҳоҳлаган томонга йўналтирилиши мумкин.

10.2.3. Тўп тананинг бир неча қисмига бир вақтнинг ўзида бараварига
тегса, хато ҳисобланмайди.

Истисно ҳолатлар:

10.2.3.1. Гуруҳ бўлиб тўсиқ қўйилаётганда тўп кетма—кет бир ёки
бир неча тўсиқ қўювчи ўйинчига тегиши мумкин (15.1.1, 15.2);

10.2.3.2. Жамоанинг биринчи тўп ўйнашида (10.1, 15.4.1), ўйинчи тўп
билан ўйнаш ҳаракатини ижро этаётганда тўп шу ўйинчи танасига кетма—
кет тегиши мумкин.

10.3. Тўп билан ўйнашда юз берадиган ҳаёллар

10.3.1. Тўпни тўрт марта ўйнаш: тўпни рақиб жамоа томонига
ўтказиш учун жамоа ўйинчилари тўп билан 4 марта ўйнаса, хато
ҳисобланади (10.1);

10.3.2. Ўйинчи тўп билан ўйнашда шериги ёрдамдан фойдаланиш
ёки майдон чегарасидаги бир жисмга таяниши хато ҳисобланади (10.1.3);

10.3.3. Тўпни ушлаб олиш: ўйинчи тўпни қисқа муддатда уриб
ўйнамасдан ушлаб олса ёки илиб узатса, хато ҳисобланади (10.2.2);

10.3.4. Ўйинчи тўпни икки марта ўйнаш: ўйинчи тўпни кетма—кет
икки марта ўйнаш ёки тўп унинг танасининг турли қисмларига кетма—кет
бир неча бор тегиши хато ҳисобланади (10.2.3).

11. ТўП ТУР ОЛДИДА.

11.1. Тур устидаги ўтаётган тўп:

11.1.1. Рақиб томонига йўналтирилган тўп тўрнинг устидаги Қонда
билан чегараланган кенглик оралигидан, яъни тўрнинг икки томонига
урнатилган антенналар оралигидан ўтиши лозим.

11.1.1.1. пастдан — тўрни юқори чегарасидан (2.2);

11.1.1.2. ён томондан — антенналар оралигида ва фараз қилинган
давомидан (2.4);

11.1.1.3. юқорисидан — шип бўйича.

11.1.2. Агар рақиб томонига йўналтирилган тўп Қонданинг 11.1.1.—
бандида қайд этилган оралиқ ташқарисидан ўтиб, майдонга тушмайдиган

булса (12), тўп билан 3 марта ўйнаш қоидасини бузмасдан туриб, шу тўпни ўз майдонига қайтариб, ўйинни давом эттириш мумкин. Лекин бу ҳолда (10.1):

11.1.2.1. тўпни ўз майдончасига қайтараётган ўйинчи рақиб майдон — часини босиб ўтиши мумкин эмас (12.2.2).

11.1.2.2 қайд этилган оралиқ чегараларининг (антенналарнинг) қайси томонидан тўп рақиб томонига йўналтирилган бўлса, шу томондан яна оралиқ чегараси ташқарисидан тўп ўз майдонига қайтарилиши керак

Рақиб жамоаси бу ҳаракатга тўсқинлик қилиши мумкин эмас.

11.2. Барча ҳолларда ҳам тўр устидан ўтаётган тўп тўрға тегиб угиши мумкин (11.1.1).

11.3. Тўп шўрға.

11.3.1. Ўйин давомида тўп тўрға тегиб, ўйнинг устидан ўтмаса, бундай тўпни тўп билан 3 марта ўйнаш қоидасини бузмасдан ўйнаш мумкин (10.1). Агар ўйинга киритилаётган тўп тўрға тегиб, ўтмаса, бу жамоанинг марабуйяти ҳисобланади.

11.3.2 Агар тўп тўрғни тешиб ўтса ёки уни алдариб юборса, ушбу вазиятдаги ўйин бекор қилинадан ва тўп ўйинга қайта киритилади (6.2).

12. ЎЙИНЧИ ТЎР ОЛДИДА.

12.1. Қўлларни тўр устидан ўтказиш.

12.1.1. Ўйинчи тўсиқ қўйишда қўллариини тўр устидан рақиб томонга ўтказиши мумкин. Лекин ҳужум қилаётган ўйинчидан олдин тўпга тегиши мумкин эмас (15.1, 15.3).

12.1.2 Тўп билан ҳужум қилишда тўп тўрғнинг қоқ устида ёки ҳужум қилаётган ўйинчи томонида бўлиши керак.

12.2. Тананининг у ёки бу қисмининг тўр тагидан ўтиши

12.2.1. Тананинг айрим қисмлари тўрнинг дастки қисмидан майдон юзаси оралигидаги бўшлиқни кесиб, рақиб томонига ўтиши мумкин. Лекин бу ҳолда ушбу вазият рақиб ўйинига ҳалақит бериши керак эмас.

12.2.2 Рақиб томонга урта чизиқни босиб ўтиш (1.3.3):

12.2.2.1. оёқ ёки қўл билан ўрта чизиқни ҳар қанақасига босиш мумкин, лекин шу чизиқдан тулиқ ўтиб кетиш мумкин эмас (1.2.3).

12.2.2.2 тананинг бошқа қисмлари билан рақиб майдонини босиш мумкин эмас.

12.2.3. Тўп ўйиндан чиққандан сўнг ўйинчи рақиб майдонига ўтиб кетиши мумкин (9.2).

12.2.4. Ўйинчи рақиб май¹нинг бўш зонасига (майдондан ташқари) рақиб ўйинига ҳалақит бермасдан ўтиб кетиши мумкин.

12.3. Тўр билан тўқнаш

12.3.1. Тўр олдида ўйнаётган ўйинчи тўрга тегиб кетса хато ҳисобланади. Лекин тўр олдида тўп билан ўйнамаётган ўйинчи тўрга тасо² — дифан тегиб кетса, бу хато ҳисобланмайди (12.4.4).

12.3.2. Агар ўйинчи тўр устидан зарба бериб бўлаганидан сўнг (тўсиқдан сўнг) ўйинга ҳалақит бермаган ҳолда тўрни чегараловчи лентадан ташқари жойга (тўрнинг давоми, трос, устун), тегиб кетса, хато ҳисобланмайди.

12.3.3. Агар тўп тўрга тегиб, шу сабабли ўйинчи танасига тегса, бу хато ҳисобланмайди.

12.4. Тўр олдида ўйинчининг хатолари:

12.4.1. Рақибнинг зарба беришидан олдин ёки унинг зарба бериш вақтида тўсиқ қўяётган ўйинчи тўпга ёки рақиб танасига ундан олдин тегиши хато ҳисобланади (12.1.1);

12.4.2. Ўйинчи тўрни пастки қисмидаги бўшлиқдан гавдаси, қўли, боши ёки оёғи билан ўтиб, рақиб ўйинига ҳалақит берса, хато ҳисобланади (12.2.1);

12.4.3. Ўйинчи рақиб майдони томонга ўтиб кетса (12.2.2) хато;

12.4.4. Ўйинчи тўрга тегиб кетса (12.3.1) хато.

13. ТўП КИРИТИШ.

Тўп киритиш — бу 1 — зонада жойлашган ўйинчи иштирокида амалга оширилади (5.1, 13.4.1).

13.1. Партияда биринчи тўп киритиш:

13.1.1. Биринчи партияд ва ҳал этувчи партияд биринчи тўп киритиш ҳуқуқи қуръа ташлаш орқали аниқланади (6.2, 6.3.2, 7.1).

13.1.2. Қолган партияларда тўп киритиш галма — гал амалга оширилади.

13.2. Тўп киритиш тартиби.

13.2.1. Ўйинчилар тўп киритишда ўйинчиларнинг зоналарда жойлашиш варақасида ёзилган тартибга риоя қилишлари шарт (7.3.1.2)

13.2.2. Партиядаги биринчи тўп киритишдан сўнг тўп киритувчи ўйинчи қуйидагича ениқланади (13.1):

13.2.2.1. Агар жамоа тўп киритишда ёки киритгандан сўнг ўйин даврида очко олишга эришса, тўп киритган ўйинчи (ёки унинг ўрнига алмашган ўйинчи) яна тўп киритади. Жамоа очко олаверса, тўп киритиш қайтарилaveraди (6.1.3, 7.6.2);

13.2.2.2. Агар киритилган тўпни қабул қилаётган жамоа ўйин вазиятини ютса, у ҳам очко олади, ҳам тўп киритиш ҳуқуқини қўлга киритади, лекин тўп киритишдан олдин жамоа ўйинчилари жойлашган зоналаридан Қонданинг 7.6.2. — бандига асосан бир зонага силжийдилар. Яъни 2 — зонада жойлашган ўйинчи 1 — зонага силжиб, тўп киритиш функциясини бажаради.

13.3. Тўп киритишга рухсат берилиши.

Биринчи ҳакам тўп киритувчининг тўп билан тайёр турганлиги ва жамоаларни ўйинга шай эканлигини кўздан кечириб, тўп киритишга рухсат беради (13).

13.4. Тўп киритишни ижро этиш.

13.4.1. Тўп қўл билан юқорига иритилгандан сўнг бир қўл билан тўпни уриб ўйинга киритиш керак. Агар тўп урилмай қолиб тўп киритувчинини танасига тегиб кетса (ёки ялиб олинса) тўп ўйинга киритилган, деб баҳоланади.

13.4.2. Тўп киритиш вақтида ўйинчи орқа чизик устида ва тўп киритиш зонасидан ташқарида бўлиши керак эмас. Лекин, тўпни уриб бўлгандан сўнг чизикни босиб ёки ҳоҳлаган зонага ўтиши мумкин.

13.4.3. Тўп киритишга биринчи ҳакам томонидан рухсат берилганидан сўнг (ҳуштакдан сўнг) тўп киритиш 8 сония ичда ижро этилиши керак (1.4.2).

13.4.4. Ҳакамнинг ҳуштакидан олдин тўп ўйинга киритилса, у ҳисобланмади ва тўп киритиш қайтариледи (13.3).

13.5. Киритилаётган тўп йўналишини ёпиб қўйиш:

13.5.1. Тўп киритаётган жамоа ўйинчилари тўп киритаёган ўйинчининг ёки киритилаётган тўп йўналишини беркитиб, рақиб ўйинчиларининг ўрни қабул қилишига ҳалақит бериши мумкин эмас. (13.5.2, 13.2.1).

13.5.2. Тўп киритаётган жамоадан бир ёки бир неча ўйинчи саҳраб, ҳаракатланиб қўллари билан киритилаётган тўп йўналишини «ёпиб» қўйиши мумкин эмас (13.4)

13.6. Тўп киритишдаги хатолар.

13.6.1. Агар киритаётган ўйинчи қўидаги хатоларга йўл қўйса, ҳатто рақиб жамоаси нотўғри жойлашган бўлса ҳам, тўп киритиш ҳуқуқи рақибга берилади. (13.2.2.2, 13.7.1.)

Бундай қарор қўидаги ҳолларда қабул қилинади:

13.6.1.1. Тўп киритиш навбати бузилганда (13.2.);

13.6.1.2. Тўп киритишда 13.4. — қоидаси бузилганда;

13.6.1.3. Тўп киритишда 13.5. — қоидаси бузилганда;

13.6.2. Тўп киритишда тўп урилгандан кейинги хатолар (13.4, 3.7.2):

13.6.2.1. Тўп киритишда тўп ўз ўйинчисига тегса ёки турдан ўтмаса (9.4.4, 9.4.5, 11.1.1, 9.4);

13.6.2.2. Тўп майдондан ташқарига тушса (9.4.);

13.6.2.3. Тўп йўналиши тўсилган жойдан киритилаётган тўп ўтса (13.5).

13.7. Тўп киритиш ва уни қабул қилиш вақтида майдонда жойлашиш хатолари.

13.7.1. Агар тўп киритаётган ўйинчи хатоликка йўл қўйса ва шу вақтда рақиб майдонда жойлашиш қоидасини бузса, бу ҳолда тўп киритишдаги хато эътиборга олинади (13.6.1, 7.5.1, 7.5.2).

13.7.2. Агар тўпни ўйинга киритиш тўғри ижро этилган бўлса, лекин тўп кейинчалик хатога учраса (турдан ўтмаса, майдон ташқарисига тушса ва ҳоказо), бунда рақиб жамоасининг жойлашишдаги хатоси (агар шу хато мавжуд бўлса) эътиборга олинади (13.6.2, 7.5.3)

14. ҲУЖУМ ЗАРБАСИ

14.1. Ҳужум зарбаси:

14.1.1. Тўп киритиш ва тусиқ қўйишдан ташқари, рақиб томонига тўпни йўналтиришга қаратилган барча ҳаракатлар ҳужум зарбаси деб ҳисобланади (13, 15.1.1).

14.1.2. Ҳужум зарбасининг бир тури сифатида рақибни «алдаб», тўпни илиб олмасдан туртиб ўтказиш мумкин (10.2.2).

14.1.3. Ҳужум зарбаси тўп тўлиқ тўр устидан ўтиб бўлганда ёки рақибга текканда тугалланган ҳисобланади.

14.2. Хужум зарбасининг қонда асосида ижро этилиши.

14.2.1. Олдинги чизик ўйинчиси ўз томонидан ҳар қандай баландликда узатишга зарба бериши (уриши, узатиши) мумкин (14.2.4. бундан истисно) (7.4.1.1).

14.2.2. Орқа чизик ўйинчиси орқа чизик жойларидан ҳар қандай баландликдаги тўпга зарба бериши (уриш, узатиш) мумкин (7.4.1.2, 1.4.1):

14.2.2.1. орқа чизик ўйинчиси зарба бериш учун хужум чизигини босиб ёки ундан ўтиб кетиб сакраши таъқиқланади (1.3.4).

14.2.2.2. лекин қонда асосида сакрагандан сўнг хужум чизиги устига ёки унинг янқарисига тушиши мумкин (1.4.1).

14.2.3. Орқа чизик ўйинчиси, агар тўп тўрнинг юқори чегарасидан пастанда бўлса, хужум зонасидан зарба бериши мумкин (7.4.1.2, 1.4.1).

14.2.4. Рақиб томонидан ўйинга киритилган тўпга хужум зоналаридан зарба бериш ёки тўсиб, рақиб томонига қайтариш мумкин эмас (1.4.1).

14.3. Хужум зарбасидаги хатолар:

14.3.1. Агар ўйинчи рақиб томонидаги тўпга зарба берса (терса); (14.2.1.).

14.3.2. Агар ўйинчи тўпни майдондан ташқарига йўналтирса (9.4);

14.3.3. Агар орқа чизик ўйинчиси тўрнинг юқори чегарасидан баланддаги тўпга хужум зоналаридан зарба берса (7.4.1.2, 1.4.1, 14.2.3);

14.3.4. Ўйинчи рақиб киритаётган тўпга хужум зоналаридан туриб тўр юқорисидан зарба берса; (14.2.4.).

14.3.5. Агар тўп тўр тепасида бўлса ва бу тўпни Либеро урса (20.3.1).

14.3.6. Агар Либеро олдинги зонадан тўпни турдан баланд узатса ва бу тўп билан рақиб томонига зарба берилса (20.3.1).

15. ТўСИҚ

15.1. Тўсиқ қўйиш.

15.1.1. Тўсиқ қўйиш — тўр яқинида рақиб томонидан ўтказилмаётган тўп (зарба, узатиш, алдаш) йўналишини сакраб тўсиш ёки рақиб томонига қайтариш демакдир (7.4.1).

Тўсиқ қўйиш фақат олдинги чизик ўйинчилари иштирокида амалга оширилади.

15.1.2. Тўсиқ қўйишга интилиш — бу тўсиқ қўйиш учун қўлларни тўр устига чиқарганда тўпнинг қўлга тегмаган ҳолатдир.

15.1.3. Тўсиқ қўйилган деб тўпнинг тўсиқ қўйган ўйинчи қўллариغا текканлигига айтилади.

15.1.4. Гуруҳ бўлиб тўсиқ қўйиш.

Гуруҳ бўлиб тўсиқ қўйишда икки ёки уч ўйинчи бир — бирига яқин жойлашган ҳолда иштирок этади. Агар бу ўйинчиларнинг бирортасига тўп тегса, тўсиқ қўйилди, деб ҳисобланади.

15.2. Тўсиқ қўйишда тўпнинг тўсиқда тегishi.

Тўп тўсиқ қўювчи ўйинчиларнинг биттаси ёки бир нечтасига бир вақтнинг ўзida тегishi мумкин. Бу ҳолда тўп тўсиқ қўювчи ўйинчи тана — сининг ҳоҳлаган қисмига тегishi мумкин.

15.3. Тўсиқнинг рақиб томонида қўйилиши.

Тўсиқ қўйиш рақиб ўйинчисининг ўйинига ҳалақит бермаган ҳолда рақиб томонида ижро этилиши мумкин. Рақиб ҳужум зарбасини ижро эт — масдан олдин тўсиқ қўювчи ўйинчилар тўпга тегмасликлари керак (14.1.1).

15.4. Тўсиқ қўйиш ва жамоанинг зарбаси.

15.4.1. Тўсиқ қўйишда тўпнинг тўсиқ қўювчи ўйинчилар қўлига (танасига) тегishi уларнинг зарбаси, деб ҳисобланмайди. Бинобарин, тўп тўсиқ қўювчи ўйинчилар қўлига (танасига) теккандан сўнг жамоага яна уч марта ўйнаш имконияти берилди (10.1).

15.4.2 Тўсиқ қўйилгандан сўнг тўп билан биринчи ўйнаш исталган ўйинчи иштирокида амалга оширилиши мумкин (14.2.4).

15.5. Киритилаётган тўпга тўсиқ қўйиш.

Киритилаётган тўпга тўсиқ қўйиш мумкин эмас.

15.6. Тўсиқ қўйишдаги хатолар:

15.6.1. Агар тўсиқ қўювчи ўйинчи рақиб томонига қўллариини утказиб, тўпга рақибдан олдин ёки у билан бир вақтда тегса (15.3.);

15.6.2 Агар орқа чизик ўйинчиси тўсиқда иштирок этса; (15.1, 15.5, 20.3.1).

15.6.3. Рақиб томонидан киритилаётган тўпга тўсиқ қўйилса; (15.5).

15.6.4. Тўсиқдан тўп майдон ташқарисига тушса; (9.4).

15.6.5. Майдонни чегараловчи тур устидаги антеннадан ташқари бўшлиқда тўсиқ қўйилса.

15.6.6. Агар Либеро ўзи ёки гуруҳ таркибида тўсиқ қўйса (20.3.1, 5.1).

5 БОБ. ТАНАФФУСЛАР ВА ТУХТАЛИШЛАР.

16. УЙИНДАГИ ТАНАФФУСЛАР.

Уйиндаги танаффуслар ТАЙМ—АУТ ва ўйинчиларни алмаштиришга кетган вақтлардан иборат (16.4, 16.5)

16.1. Уйиндаги танаффуслар сони.

Уйиндаги танаффуслар сони иккига ТАЙМ—АУТ ва ҳар партиядаги 6 тагача ўйинчи алмаштиришга кетадиган вақтдан иборат (16.4, 16.5, 6.2)

16.2. Танаффусни талаб қилиш тартиби.

16.2.1. Танаффуслар фақат тренер ёки жамоа сардори томонидан талаб қилиниши мумкин. Талаб қилинган танаффус тўп ўйиндан чиққанда ёки тўпни ўйинга киритишдан аввал берилади (16, 5.1.2, 5.2, 9.2, 13.3).

16.2.2. Ўйинчини алмаштириш ҳақидаги талаб партия бошланишидан аввал ҳам қондирилади (13.3, 13.1).

16.3. Танаффусларнинг кетма—кетлиги.

16.3.1. Бир вақтнинг ўзида 2 та тайм—аут ва бир ўйинчини алмаштириш ҳақидаги талаб кетма—кет ўйини тикланмасдан қондирилиши мумкин (16.4, 16.5).

16.3.2. Бир танаффус давомида икки ёки ундан кўп ўйинчи алмаштирилиши мумкин (16.5, 8.1.1).

16.4. Тайм—аут ва техник тайм—аутлар.

16.4.1. Тайм—аут (танаффус) 30 сония давом этади.

ФИВБнинг Жаҳон миқёсидаги мусобақаларида тайм—аутлар қуйидаги тартибда амалга оширилади:

I—IV партияларда 2 та 60 сонияли «техник тайм—аут»лар берилади. Бу танаффуслар жамоалардан бири 8 ва 16 очко тўплаганда автоматик равишда берилади (6.3.1).

Ҳал қилувчи (V—партия) партияда «техник тайм—аут»лар берилмайди. Бу партияда ҳар бир жамоа 2 та 30 сонияли танаффус талаб қилиши мумкин (6.3.2).

16.4.2. Икки турдаги «тайм—аут» танаффуслари вақтида жамоалар ўйинчилари ўз ўриндиқлари олдида бўлишлари керак.

16.5. Ўйинчини алмаштириш (8.1, Либерони алмашиши – 20.3.2, 20.3.3).

16.5.1. Ўйинчини алмаштириш махсус белгиланган жойда амалга оширилиши керак (1.4.3, С.1).

16.5.2. Ўйинчини алмаштиришга ажратиладиган вақт ушбу жараёни уйин баённомасига ёзиш, захирадаги ўйинчининг майдонга кириши ва майдондаги ўйинчининг ўйиндан чиқишига кетган вақт билан ўлчанади (16.5.3, 26.2.2.3).

16.5.3. Ўйинчини алмаштириш тўғрисидаги талаб вақтида майдонга кирувчи ўйинчи тайёр бўлиши ва тренернинг олдида бўлиши керак (7.3.3, 8.1.3).

Агар ушбу шартларга риоя қилинмаса, ўйинчини алмаштириш бекор қилинади, жамoa эса ўйинни чўзган учун жазоланади (14.3.3, 17.2).

ФИВБнинг Жаҳон миқёсидаги мусобақаларида ўйинчини алмаштириш жараёнини осонлаштириш мақсадида ўйинчилар рақамлари ёзилган дастак – тиктачалардан фойдаланилади.

16.5.4. Агар тренер биттадан ортиқ ўйинчини алмаштириш истагини билдирса, у алмаштирилладиган ўйинчилар сонини кўрсатиши лозим. Бу ҳолда ўйинчиларни алмаштириш навбатма–навбат амалга оширилади (5.2, 16.2.1, 16.3.2).

16.6. Тренернинг нотўғри талаблари:

16.6.1. Танаффусларни нотўғри талаб қилиш (16):

16.6.1.1. тўп киритиш учун ҳакам ҳуштаги чалинган вақтда ёки чалингандан сўнг танаффус олишга рухсат берилмайди (6.1.3, 16.2.1).

16.6.1.2. танаффус олишга ҳуқуқи йўқ ўйинчи танаффусни талаб қилишга ҳақли эмас (16.2.1):

16.6.1.3. 16.3.2. қоидасининг бузилиши мумкин эмас.

16.6.1.4. Қоида бўйича белгиланган тайм–аутлар ва ўйинчиларни алмаштириш имконияти қолмаганда уларни талаб қилиш; (16.1).

16.6.2. Барча нотўғри талаб (танаффус ёки ўйинчини алмаштириш бўйича) ўйиннинг чўзилишига оляб келмаса ёки ўйин жараёнига салбий таъсир этмаса ҳам бу талаб ҳакам томонидан қондирилмайди. Бу вазият жазоланмайди. Лекин ушбу вазият бир партиянинг ўзига яна қайтарилса, жамoa жазоланади (17.1).

17. Ўйинни чўзиш

17.1. Ўйинни чўзишнинг турлари.

Жамoанинг ўйинни чўзиш билан боғлиқ бўлган ҳаракати қуйидаги вазиятлар билан ифоделанади:

17.1.1. Ҳийатчини алмаштириш вақтини чўзиш (16.5.2);

17.1.2 талаб қилиб олинган тайм — аут ва «техник тайм — аут» та — наффусларининг белгиланган вақтини чўзиш (16);

17.1.3. Ҳийатчини алмаштириш учун қўлынган нотўғри талаб (8.4);

17.1.4 шу нотўғри талабни бир партиядан яна қайтариш (16.6.2).

17.1.5 Ҳийатчининг Ҳийатни давом этишини чўзиши.

17.2. Ҳийатнинг давом этиши, Ҳийатчини алмаштириш ва барча та — наффуслар вақтида қўлланиладиган танбеҳ — жазолар.

17.2.1. «Чўзиш» учун «огоҳлантириш» ёки «танбеҳ» бериш жамоага қаратилган (қўлланиладиган) жазо бўлиб ҳисобланади.

17.2.1.1. Ҳийатни чўзилганлиги учун берилган жазо учрашув охири — гача ўз кучини сақлайди (6.3).

17.2.1.2 Ҳийатни чўзилганлиги учун берилган барча жазолар (шу жумладан «огоҳлантириш» ҳам) баённомага ўзилади (26.2.2.6).

17.2.2 Партиядан биринчи бор «чўзиш» «огоҳлантириш» билан чек — ланади (4.1.1, 6.3).

17.2.3 Бир учрашув давомида қайта ёки бир неча бор «чўзиш» (исталган Ҳийатчи иштирокида), қондани бузган жамоага «танбеҳ» берилиши ва Ҳийат вазиятининг ютқазилиши билан ифодаланади (6.1.3).

18. ҲИЯТ ДАВОМИДА ИСТИСНО ТАРИҚАСИДА БЕРИЛАДИГАН ТА — НАФФУСЛАР.

18.1. Ҳийатчининг жароҳатланиши.

18.1.1. Агар майдонда жиддий жароҳатланиш — бахтсиз ҳодиса бўл — верса, бу ҳолда ҳакам дарҳол Ҳийатни тўхтатиб, майдонга шифокорларни таклиф қилиши лозим. Бундай ҳолларда тўп қайта ўйналади (9.1, 6.1.3).

18.1.2 Агар жароҳатланиши Ҳийатчини қондага ~~асосан~~ ёки истисно тариқасида алмаштириш имконияти бўлмаса, шу Ҳийатчи тикланиши учун 3 дақиқа вақт берилади. Лекин бу имконият шу Ҳийатчи учун бир Ҳийат да — вомида бир мартадан яна қайтариб берилмайди (8.1, 8.2, 6.3).

Агар мазкур Ҳийатчи тиклана олмаса, жамоа тўлиқ таркибга эга эмас деб эълон қилинади (6.4.3, 7.3.1).

18.2. Ҳийат жароҳатига ташқи таъсир.

Агар Ҳийат жароҳатига ташқаридан таъсир қўрилганда ва Ҳийатчи тўхтатилиши юз берса, Ҳийат вазияти яна қайтадан тикланади (6.1.3).

18.3. Узоқ муддатли танаффус.

18.3.1. Агар кутилмаган вазият ўйиннинг тўхтатилишига олиб келса, биринчи ҳакам ташкилотчи ва назорат вакили (агар бўлса) ўйинни тиклаш ҳамда барча зарур шароитларни татбиқлаш чорасини кўришлари керак (6.3).

18.3.2. Агар ўйин давомидаги бундай тўхталишлар бир неча бор бўй берса ва бу тўхталишлар вақти жами 4 соатдан ошмаса, бу ҳолда (18.3.1)

18.3.2.1. агар ўйин шу майдонни ўзида тикланса, бу ҳолда тўхтатилган партия одатдагидек тўпланган очколар, ўйинда иштирок этган ўйинчилар ва танаффусгача бўлган жойлашиш сақланган ҳолда давом эттирилади (1.7.3.3).

Аввалги партиялардаги очколар ҳам қандай бўлса шундай сақланади.

18.3.2.2. Агар ўйин бошқа майдонга кучирилган бўлса, бу ҳолда тўхтатилган партия бекор қилинади, лекин аввалги ўйинчилар таркиби ва ўйинчиларнинг жойлашиши сақлаб қолинади. Ўйналган олдинги партиялар ва уларда тўпланган очколар сақлаб қолинади (7.3.3).

18.3.3. Агар ўйин давомидаги тўхталишлар вақти 4 соатдан ошиб кетса, ўйин тўлиқ ҳолда қайта ўйналиши керак (6.3).

19. ТАНАФФУСЛАР ВА МАЙДОН АЛМАШИШ.

19.1. Танаффуслар

Партиялар оралигидаги танаффуслар 3 дақиқа вақтни ташкил этади (6.3).

Шу вақт ичида майдон алмашилиши ва майдонда ўйинчиларнинг жойлашиш тартиби баённомага ёзилади (19.2, 26.2.1.2).

Ташкилотчиларнинг илтимосига кўра 2 ва 3 партиялар оралигидаги танаффус мутасадди шахс томонидан 10 дақиқачага узайтирилиши мумкин.

19.2. Майдон алмашиш.

19.2.1. Ҳар бир партиядан сўнг жамоалар майдон алмашадилар. Ҳал қилувчи V партия бундан истисно (7.1).

Жамоа инв. захирадаги ўйинчилари уларга ажратилган тоғонларни алмашадилар.

19.2.2. Ҳал қилувчи партияда жамоалардан бири 8 очко тўплаганда, жамоалар ўйинчилари вақтни чузмасдан дарҳол майдон алмашилишлари лозим. Ўйинчиларнинг жойлашилиши қандай бўлса шундай сақлаб қолинади (6.3.2, 7.4.1).

Агар майдон алмашилиш ўз вақтида (8 очко) бажарилмай қолса, ушбу ҳолат аниқланган захоти баъдараф этилади (майдон алмашинади), лекин қандай бўлса, шундайлигича қолади.

6 боб. «ЛИБЕРО» УЙИНЧИСИ

20. «ЛИБЕРО» УЙИНЧИСИ ҲАҚИДА

20.1. «Либеро»ни тайинлаш

20.1.1. Ҳар бир жамоа ўз таркибидаги 12 ўйинчи ичида битта ҳимояда ўйновчи «либеро» ўйинчисини киритиши мумкин (4.1.1).

20.1.2 «Либеро» ўйин баённомасида расмийлаштирилган бўлиши шарт ва 1 партиядаги жойлашишда рақами ҳурсатилиши керак (7.3.2.).

20.1.3 «Либеро» жамоа сардори ёки ўйинда сардор сифатида ўйнаши мумкин эмас.

20.2. «Либеро»нинг кийими.

«Либеро»нинг кийими бошқа ўйинчиларникидан ранги ёки шакли билан (ёки махсус халат) тубдан ажралиб туриши шарт.

«Либеро»нинг кийими (футболкаси) бошқа ўйинчилар кийими каби рақамланган бўлиши лозим (4.3, 4.3.5).

20.3. «Либеро» фаолияти тавсифи

20.3.1. «Либеро»нинг ўйин ҳаракати.

20.3.1.1. «Либеро» орқа зоналардаги ҳоҳлаган ўйинчининг ўрнига тушиб ўйнаши мумкин (7.4.1.2).

20.3.1.2 «Либеро» фақат орқа чизикда ҳимояда ўйнайди, унга умуман ҳужум зарбасини бериш (агар тўп тўр сатҳдан баландда бўлса) таъқиқланади (14.2.2, 14.2.3).

20.3.1.3 «Либеро» тўп киритишда, киритилган тўпни қабул қилишда, тўсиқ қўйишда иштирок этиши мумкин эмас (13, 15.1, 15.1.2, 14.3.6).

20.3.1.4 «Либеро» иштирокида узатилган тўп олдинги зонага йўналтирилган бўлса, бу тўпни тўрдан юқори ҳолатда ҳужумда қўллаш мумкин эмас. Агар шу вазият орқа чизик зоналарида руй берса, бундай ҳолда «Либеро» узатган тўпни ҳужум зарбасида қўллаш мумкин.

20.3.2 «Либеро»нинг ўйинчи ўрнига алмаштирилиши

20.3.2.1 «Либеро»ни алмаштириш чегараланмайди, унинг алмаштирилиши Қоидадаги алмаштириш ҳисобига кирмайди. Лекин «Либеро» ни алмаштиришда камида бир тўп ўйналиши керак. «Либеро» билан алмашган ўйинчи фақат унинг узини ўрнига тушиши мумкин (8).

20.3.2.2. «Либеро» нинг ўйинга тушиши тўп киритишга ҳуштак чалинишидан олдин ҳам ўз ифодасини топиши мумкин (13.3):

а) ҳар бир партия олдидан 2-ҳакам ўйинчиларнинг майдонда жойлашишини назоратдан ўтказганидан сўнг (13.1.1.); ёки

б) тўп майдондан «ташқари»да бўлганида

20.3.2.3. Тўп киритишга ҳуштак чалингандан сўнг, олекин тўпни киритишдан олдин «либеро»нинг ўйинга тушиши бекор қилинмайди, аммо унга тўп ўйналгандан кейин оғзаки танбеҳ берилади. Агар шундай ҳолат қайтарилса, унда бу вазият жазо бериш учун асос бўлади (13.3, 13.4, 22.1).

20.3.2.4. «Либеро» ва алмашадиган ўйинчиларнинг майдонга кириш - чиқиши ўз жамоасининг ўриндари олдидан ҳужум чизигининг ён чизик билан кесишган жойидан амалга оширилади (С.1).

20.3.3. Янги «Либеро»ни қайта рўйхатга олиш.

20.3.3.1. Илк бор рўйхатга олинган «Либеро» жароҳат олса, биринчи ҳакамнинг рухсати билан мураббий ўз жамоаси таркибидаги ҳали майдонга чикмagan бирор ўйинчини янги «Либеро» сифатида рўйхатдан ўтказиши мумкин.

Жароҳатланган «Либеро» ушбу ўйин давомида қайта майдонга чиқиш ҳуқуқига эга эмас.

20.3.3.2. Янги «Либеро» ўйин охиригача «Либеро» функциясини ижро этиши шарт.

20.3.3.3. Янги «Либеро»нинг ўйин раҳами танбеҳлар устуниде қайд этилиши ва навбатдаги партиянинг майдонда жойлашиш варақасига ёзилиши керак (26.2.2.7, 7.3.2, 20.1.2).

7 боб. ИШТИРОКЧИЛАР ҲУЛҚИ.

21. ИШТИРОКЧИЛАР ҲУЛҚИГА ҚЎЙИЛАДИГАН ТАЛАБЛАР.

21.1. Иштирокчининг спортчи ҳулки

21.1.1. Иштирокчилар расмий волейбол Қоидаларини билиши ва унга риоя қилишлари шарт.

21.1.2. Иштирокчилар ҳакамлар қарорини муҳокама этмасден, унга спортчига хос муносабатда бўлишлари керак.

Агар ҳакамни қарорида мантиқий адолатсизлик эҳтимоли бўлса, аниклик киритиш фақат жамоа сардори орқали амалга оширилади (5.1.2.1).

21.1.1. Иштирокчилар ҳакамларнинг фаолиятига ҳалақит бермас — қарши қилиш, уларнинг қарорларига нисбатан раддия билдириш еки қўпол қўпол муносабатда бўлиш, жамоа ҳатосини беркитиш мақсадида қўпол қўпол қарарлар қилиш иштирокчиларга таъқиқланади.

21.2. Ҳаққоний уйин.

21.2.1. Иштирокчилар нафақат ҳакамларга нисбатан, балки барча расмий шахсларга, рақиб вакиллари, томошабинларга ҳам ҳаққоний уйин рўида ҳушмуомала муносабатда бўлишлари лозим. Уларни ҳурмат қилишлари керак.

21.2.2. Уйин давомида уйин иштирокчилари бир—бири билан му—локотда бўлишлари мумкин (5.2.3.4).

22. ИШТИРОКЧИНИНГ НОТУҒРИ ҲУЛҚ—АТВОРИ ВА УНГА НИСБАТАН КЎРИЛАДІГАН ЧОРАЛАР.

22.1. Қасмағ нотўғри ҳулқ—атвор.

Иштирокчининг ҳиёлига салбий ҳулқ—атворига нисбатан ҳеч қандай чора кўрилмайди. Лекин, биринчи ҳакам уйинчиларнинг қўпол муомала ёки ўта салбий ҳулқ—атворга йўл қўйишларини олдини олиш чо—расини имо—ишора ва сўз билан айтиб ўтиши даркор. Бу жазо ҳисобланмайди ва баённомада қайд этилмайди (22.3, 5.1.2).

22.2. Жазога олиб келувчи нотўғри ҳулқ—атвор.

Расмий шахс, рақиб, ўз жамоасидан ва томошабинларга нисбатан нотўғри ҳулқ—атвор 3 тоифага бўлинади (4.1.1):

22.2.1. Қўпол ҳулқ—атвор: ҳакам билан тортишиш, унга таҳдид солиш ва ҳоказо;

22.2.2. Қўпол ҳулқ—атвор: ҳакамнинг ҳушмуомаласига қарши кескин фикр билдириш, жаҳл билан жавоб бериш;

22.2.3. Агрессив ҳулқ—атвор: ҳакамга нисбатан тўхмат қилиш, уни таҳқирлаш, қўпол ишора билан майна қилиш. Ҳакамларга ҳужум қилиш: тан жароҳати етказиш, онгли равишда жисмоний таъъйиқ ўтказиш.

22.3. Чораларнинг турлари.

Ҳакамга нисбатан йўл қўйилган салбий қилишнинг (ҳулқ—атвор, афсоқ) оғир—енгиллигига қараб, қуйидаги чоралар қўлланилади ва баённо—мада ёзилади (22.2, 26.2.2.6):

22.3.1. Танбеҳ

Уйинчининг биринчи бор йўл қўйган қўпол муомаласи рақиб жамоага бир очко ёзилиши билан жазоланади (4.1.1, 6.3, 22.2).

22.3.2. Ҳайинчинини майдондан ҳайдаш:

22.3.2.1. майдондан ҳайдалган жамоа аъзоси партия охиригача шу партияда ўйнамайди (1.4.5, 4.1.1, 5.3.2, 6.3, С.1);

Четлаштирилган тренер партия охиригача ўйин жароғини арала — шишига ҳаққи йўқ ва у жазоланганлар қатори уриндиқ сирқасида ўтириши лозим (1.4.5, 5.2.1).

22.3.2.2. Ҳайинчининг биринчи бор йўл қўйган агрессив муомаласи унинг майдондан ҳайдалиши билан жазоланади (4.1.1, 22.2.2).

22.3.2.3. бир Ҳайинчининг икки бор майдондан ҳайдалиши уни дис — квалификация қилиниши билан жазоланади (4.1.1, 6.3, 22.2.1).

22.3.3. Дисквалификация (Жамоа таркибидан четлаштириш).

22.3.3.1. Дисквалификация қилинган жамоа аъзоси унинг охиригача мусобақа зонасини тарқ этиши лозим (С.1, 4.1.1).

22.3.3.2. Биринчи бор таъқиб (хужум) қилиш дисквалификация билан қилиш билан жазоланади (22.2.3).

22.3.3.3. Бир ўйин давомида бир Ҳайинчининг иккинчи марта қўпол муомалага йўл қўйиши дисквалификация билан жазоланади (4.1.1, 6.3, 22.2.2).

22.3.3.4. Бир ўйин давомида бир Ҳайинчининг учинчи марта қўпол муо — малага йўл қўйиши дисквалификация билан жазоланади (4.1.1, 6.3, 22.2.1).

22.4. Нотўғри ҳуқ — атворга нисбатан жазо қўллаш (С.4).

22.4.1. Нотўғри ҳуқ — атворга нисбатан қўрилган жазо чораси инди — видуал ҳисобланади, ўйин охиригача ўз кучини сақлайди ва баённомада қайд этилади (6.3, 22.3, 26.2.2.6).

22.4.2. Бир Ҳайинчининг нотўғри ҳуқ — атвори бир ўйин давомида қайта такрорланса уни жазолаш тартиби 21.3. Қондасига асосан амалга оширилади (4.1.1, 6.3, 22.2).

22.4.3. Қўпол муомала, жисмоний ҳамла ёки дўқ — пўписига нисбатан қўлланилган майдондан ҳайдаш ёки дисквалификация жазоси олдиндан танбех беришни талаб қилмайди (22.2, 22.3).

22.5. Ўйиндан олдин ва партиялар оралигида нотўғри ҳуқ — атвор.

Бундай вазиятда рўй берадиган ҳар қандай нотўғри ҳуқ — атвор 21.3. Қондасига асосан жазоланади. Бу жазо навбатдаги (кейинги) партияга оид бўлади (19.1, 22.2).

22.6. Жазолашда қўлланиладиган карточкалар.

Ҳайфсан: карточкаси — оғзаки ёки ишора билан (22.1).

Танбех сариқ карточка (22.3.1).

Майдондан чиқариш: қизил карточка (22.3.2).

Дисквалификация: сариқ ва қизил карточкалар (қўшиб кўрсатилади) (22.3.3).

2 бўлим. ҲАҚАМЛАР, УЛАРНИНГ БУРЧЛАРИ ВА РАСМИЙ ИШОРАЛАРИ.

23. ҲАҚАМЛАР ВА УЛАРНИНГ ФАОЛИЯТИ

23.1. Таркиби: (6.3)

- биринчи ҳақам (24)
- иккинчи ҳақам (25)
- котиб (26)
- тўртта (иккита) чизик ҳақамлари (27)

Уларнинг жойлашиши 5 схемада кўрсатилган

ФИББнинг расмий мусобақаларида котиб ассистенти бўлиши шарт.

23.2. Фаолияти.

23.2.1. Ўйин давомида ҳуштак чалиш ҳуқуқи фақат биринчи ва иккинчи ҳақамга берилади:

22.2.1.1. Биринчи ҳақам тўғриси ўйинга киритишга руҳсат ҳуштагини чалади (6.1.3, 13.3);

22.2.1.2. Биринчи ва иккинчи ҳақам юз берган хатога аниқ ишонч ҳосил қилганларидан сўнг ўйинни тўхтатишга кўрсатма берадилар.

23.2.2. Улар ўйин давомида жамоанинг бирор илтимосини қондириш ёки рад этиш бўйича ҳуштак чалиш билан кўрсатма берадилар.

Бу ҳолда биринчи ҳақам рўй берган хатонинг моҳиятига ҳам, хатога йўл қўйган ўйинчига ҳам кўрсатма бермайди. У фақат ўйиннинг давом эттирилишига ишора қилади (9.2, 5.1.2).

23.2.3. Ўйин вазияти ҳақамнинг ҳуштаги билан тўхтатилган заҳоти хато моҳияти расмий ишора билан изоҳланади (23.2.1.2, 28.1).

23.2.3.1. Биринчи ҳақам қуйидагиларни расмий ишора билан кўрсатади:

- а) тўп киритадиган жамоани (13.2.2);
- б) хатонинг турини;
- в) хато қилган ўйинчини (агар зарурият бўлса);

Иккинчи ҳақам биринчи ҳақамнинг ишорасини кузатиб, уни такрорлайди.

23.2.3.2. Агар хато иккинчи ҳақам томонидан белгиланса, у қуйидагиларни ишора билан кўрсатиши лозим:

- а) хатони тури;
- б) хато қилган ўйинчини;
- в) тўп киритадиган жамоани

Бу ҳолда биринчи ҳақам иккинчи ҳақам ишорасини қайтармайди.

23.2.3.3. Агар хато икки томондан бараварига рўй берса, икки ҳақам ҳам қуйидагиларга ишора қилади:

- а) хатони тури;
- б) хато қилган ўйинчиларни (агар зарурият бўлса);
- в) туп киритадиган жамоани

24. БИРИНЧИ ҲАКАМ.

24.1. Биринчи ҳакамнинг жойи

Биринчи ҳакам ўз фаолиятини тўр тортилган устун орқасида жойлашган ҳакам ўриндирида тик туриб ёки ўтирган ҳолда амалга оширади (С.1, С.5).

24.2. Биринчи ҳакамнинг ваколати.

24.2.1. Биринчи ҳакам ўйин жараёнини ўйин бошланишидан якунланишигача бошқариб боради. У шу ўйинда иштирок этаётган барча ҳакам ва ўйинчиларга раҳбарлик қилади. Ўйин давомида унинг қарори ҳал қилувчи ҳуқуқта эга. Биринчи ҳакам қолган ҳакамлар қарорини нотўғри деб топса, уларнинг қарорини бекор қилиш ҳуқуқига эга. Агар бирор бир ҳакам ўз вазифасини уддалай олмаса, биринчи ҳакам унинг вазифасини ўз зиммасига олиши мумкин (6.3, 4.1.1).

24.2.2. Биринчи ҳакам майдондаги бошқа ишчилар (тўғри олиб берувчилар, майдонни тозаловчилар) фаолиятини ҳам назорат қилади (3.3).

24.2.3. Биринчи ҳакам ўйинга алоқадор Қоидадан ташқари масалаларни ҳам ҳал қилиш ҳуқуқига эга.

24.2.4. Биринчи ҳакам ўз қарорларини муҳокама қилишга йўл қўймаслиги керак. Лекин, жамоа сардори илтимосига кўра у ўзининг қарорига изоҳ бериши лозим. Агар сардор мазкур изоҳдан қаноатланмаса, унга ўйиндан сўнг расмий шикоят аризасини ёзиш ҳуқуқи берилиши керак (21.1.2, 5.1.2.1, 5.1.3.2, 26.2.3.2).

24.2.5. Биринчи ҳакам майдон, ускуналар, шароитларнинг Қоидага мос эканлигига жавоб беради (1 боб).

24.3. Бурчлари.

24.3.1. Биринчи ҳакам ўйиндаги олдин:

24.3.1.1. майдон, тўп ва бошқа ускуналар ҳолатини назоратдан ўтказиш (1 боб);

24.3.1.2. жамоалар сардорлари билан қўрға ташлашни уюштиради (7.1);

24.3.1.3. размишка қилаётган ўйинчиларни назорат қилади (7.2).

24.3.2. Ўйин давомида фақат биринчи ҳакам қуйидаги ҳуқуқларга эга:

24.3.2.1. Жамоаларни огоҳлантириш (22.1);

22.2.2. Иккинчи ҳакам ҳуқуқ — ақдор, одоб ҳамда тушун уйинга кири —
қарорларни қарорларини ҳақолаш (17.2, 22.2);

22.2.3. Қуйидаги қарорларни қабул қилади:

а) тўп киритувчининг хатоси, тўп киритувчи жамоа аъзоларининг
жамоасидаги хатоси, киритилаётган тўп йуналишини тўсиш хатоси
бўйича (7.4, 13.4, 13.5, 13.7.1);

б) тўп билан уйнаш хатолари бўйича (10.3);

в) тур ва унинг устида рўй берадиган хатолар бўйича (12.4.1, 12.4.4);

г) орқа чизиқ уйинчилари ва Либерони ҳужум зарбаси (14.3.3, 14.3.5,
14.3.6);

д) Либерони олдинги зонадан бармоқлар билан юқоридан узатишган
тўпига ҳужум зарбасини қуллаш;

е) тўпни тўп пастидан утган вақтда (9.4.5).

24.3.3. Ҳакам тутаганидан сўнг у баённомани кўздан кечириб имзо
чекади (26.2.3.3).

25. ИККИНЧИ ҲАКАМ.

25.1. Жойи.

Иккинчи ҳакам биринчи ҳакамнинг қарама — қарши томонидаги
волейбол устунни ортида биринчи ҳакамга қараган ҳолда тик туриб жойла —
шади (С.1, С.5).

25.2. Ваколатлари

25.2.1. Иккинчи ҳакам биринчи ҳакамнинг ёрдамчиси ҳисобланади.
Шу билан бир қаторда унинг ўзининг мустақил ваколатлари мавжуд. (25.3).

Агар биринчи ҳакам ўз фаолиятини давом эттира олмаслик ҳолатига
тушиб қолса, иккинчи ҳакам унинг вазифаларини ўз зиммасига олиши ке —
рак.

25.2.2. Иккинчи ҳакам, ҳуштак чалмасдан туриб, ўз ваколатига те —
гишли бўлмаган хатоларни ишора билан кўрсатиши мумкин. Лекин у ушбу
хатоларни биринчи ҳакам сўзсиз эътиборга олишини талаб қила олмайди
(25.3).

25.2.3. Иккинчи ҳакам котиб фаолиятини назорат қилиб боради (26.2).

25.2.4. Иккинчи ҳакам захирадиги уйинчиларни қузатиб туради. Агар
улар қондага хилоф ҳаракат қилишса, бу ҳақда биринчи ҳакамга хабар бе —
ради (4.2.1).

25.2.5. Иккинчи ҳакам икки жамоа ўйинчилари разминкасини назо —
рат қилиб боради (4.2.3).

25.2.6. Иккинчи ҳакам танаффусларга рухсат беради, уларнинг муддатини назорат қилади, нотўғри мурожаат ёки талабни рад этади (16.16.6, 26.2.2.5).

25.2.7. Иккинчи ҳакам танаффусларга ва ўйинчи алмаштириш сонини назорат қилиб туради ҳамда бу ҳақда биринчи ҳакамга тўлиқ ахборот бериб боради (иккинчи танаффус ва 5—6 алмаштиришлар, ўз ваколатидаги ахборотлар) (16.1, 26.2.2.3).

25.2.8. Агар бирор ўйинчи жароҳат олса иккинчи ҳакам истисно тариқасида ўйинчи алмаштиришга рухсат беради ёки шу жароҳат олган ўйинчига 3 дақиқа тикланиш учун имкон беради (8.2, 18.1.2).

25.2.9. Иккинчи ҳакам майдон юзаси, тўпнинг сифати ва тўрнинг қоидага мувофиқ ўрнатилганлигини назорат қилиб туради (1.2.1, 3).

25.2.10. Иккинчи ҳакам жазо чораси кўрилган жамоа аъзоларини кузатади ва уларни қоидага ҳилоф ҳаракатлари ҳақида биринчи ҳакамга хабар беради (1.4.5, 22.3.2).

25.3. Бурчлари.

25.3.1. Ҳар бир партиядан олдин, ҳатто ўйин давомида ҳам ўйинчиларни майдонда жойлаштириш қоидасини бузмасликларини назорат қилиб боради ва карточкада кўрсатилган жойлаштириш рақамларига мувофиқлигини солиштиради (5.2.3.1, 7.3.2, 7.3.5, 19.2.2).

25.3.2. Иккинчи ҳакам ўйин давомида ҳуштак чалиш ва ишора билан қўйидаги қарорларни қабул қилади:

25.3.2.1. рақиб майдон ва тўр остидан рақиб томонига ўтиб кетганда (7.5, 12.2);

25.3.2.2. ўйинга киритилаётган тўп қилаётган жамоа ўйинчилари жойлаштириш қоидасини бузганда (7.5);

25.3.2.3. ўзи жойлашган томоннинг яқинида ўйинчи тўрга ва чегара — ловчи антеннага тегиб кетса (12.3.1);

25.3.2.4. орқа чизик ўйинчиси ёки Либеро тўсни қўйганда (14.3.3, 15.6.2, 15.6.6);

25.3.2.5. тўп бегова жисм ёки майдон юзасига тегса (биринчи ҳакам бундай ҳатони кўрсай қолганда) (9.4.1, 9.4.2, 9.4.3, 9.4.4)

25.3.3. Ўйин якунида баённомага имзо қўяди (26.2.3.3).

26. КОТИБ.

26.1. Жойлаштириш. Котиб ўз фаолиятини биринчи ҳакам қарама — қаршидаги устун ортида (иккинчи: ҳакам орқасида) жойлаштирилган стулга ўтирган ҳолда олиб боради (С.1).

26.2. Бурчлари. Котиб иккинчи ҳакам билан ҳамкорликда Қоидага мувофиқ ўйин баённомасини ёзиб боради.

Котиб ўзининг ҳакамлик фаолияти билан боғлиқ бўлган маълумотларни билдиришда ўйинни тўхтатиш керак бўлиб қолса, товуши фарж қилувчи ҳуштак ёки сиренадан фойдаланиши мумкин.

26.2.1. Котиб ўйин ва партиялар олдидан:

26.2.1.1. баённомага ўйин ва жамоа ҳақидаги маълумотни ёзади ҳамда сардор ва тренерлар имзосини қўйдиради (4.1, 5.1.1, 5.2.2);

26.2.1.2. ўйинчиларнинг жойлашиш тартиби бўйича тренер берган варақачадаги ўйинчилар рақамини баённомага ёзади (5.2.3.1, 7.3.1.2, 7.3.2).

Агар котиб ушбу варақачани ўз вақтида олмаса, у зудлик билан бу ҳақда иккинчи ҳакамга айтади. Варақачадаги ўйинчилар рақами ҳакамлардан бошқа кишиларга сир тутилади.

26.2.1.3. Либерони рақами ва фамилиясини баённомада қайд этади (7.3.1.2, 20.3.3).

26.2.2. Котиб ўйин давомида:

26.2.2.1. йиғилган очколарни ёзиб боради ва ҳисобнинг таблода тўғри акс эттирилишини назорат қилади (6.1);

26.2.2.2. ўйинга тўп киритиш навбатини назорат қилади. Агар навбат бузилса, зудлик билан бу ҳақда ҳакамларни кабардор қилади (13.2, 13.4.1);

26.2.2.3. танаффусларни ва ўйинчи алмаштиришларни баённомага ёзиб боради ҳамда буни тўғри ёки нотўғри эканлигини иккинчи ҳакамга айтиб туради (16.1, 16.4.1, 25.2, 25.2.7);

26.2.2.4. танаффус нотўғри талаб қилинган бўлса, бу ҳақда ҳакамларга кабр беради (16.6);

26.2.2.5. ҳакамларни партия тутагани техник танаффусларнинг бошланиши ва туташ вақти ҳамда ҳал қилувчи партияда ҳисоб 8 бўлганлиги ҳақида кабардор қилади (6.2, 16.4.1, 19.2.2);

26.2.2.6. ҳар бир кўрилган жазо чораларини баённомада қайд этади (17.2, 22.3);

26.2.2.7. иккинчи ҳакам кўрсатмасига биноан ўйинда бўй берган барча вазиятларни (истисно тарзида алмаштириш, турли талаффуслар ва хоказо баённомага ёзиб боради) (8.2, 18.1.2, 18.2, 18.3).

26.2.3. Ўйин якунида котиб:

26.2.3.1. якуний ҳисобни баённомага ёзади (6.3);

26.2.3.2. агар шикоят бўлса, уни баённомага қайд этади ва сардорга шу шикоят моҳиятини баённомада кўрсатишга рухсат беради (5.1.2.1, 5.1.3.2, 24.2.4).

26.2.3.3. баённомага имзо чекади, сардор ва ҳакамларга имзо қўйдиради (5.1.2.1, 5.1.3.2, 24.2.4);

27. ЧИЗИҚ ҲАКАМЛАРИ.

27.1. Жойлашиши.

Агар ўйинда икки чизик ҳакам иштирок этса, улар майдон бурчакларидан 1—2 см узоқликда бир—бирига диагонал ҳолатда жойлашадилар (С.1, С.5). Улар ён ва орқа чизикларни ўз томонидан назорат қилади.

ФИББнинг расмий мусобақаларида 4 та чизик ҳакамлари иштирок этади (С.5). Улар майдоннинг ҳар бир бурчагидан 1—3 м узоқликда бўш зонада туриб ўз чизикларини назорат қилади.

27.2. Бурчлар.

27.2.1. Чизик ҳакамлари ўз ҳаракатларини байроқча (40x40 см) билан амалга оширади:

27.2.1.1. тўп майдонга ёки чизик устига тушса, байроқни пастга тушириб ишора қилади (9.3, 9.4);

27.2.1.2. тўп майдондан ташқарига тушса ёки чегараловчи антенна ташқарисидан ўтса, байроқни юқорига кўтариб ишора қилади (9.4.);

27.2.1.3. тўп антеннага тегса ёки тўр тагидан ўтса байроқни юқорига кўтариб ишора қилади (9.4.3, 9.4.4)

27.2.1.4. тўп ўйинга киритилётганда ўйинчи майдондан ташқарида бўлса байроқ юқорига кўтарилади (7.4);

27.2.1.5. чизик ҳаками тўпни ўйинга киритаётган ўйинчининг чизикни босганлиги ёки босмагандлигини назорат қилади (13.4.2).

27.2.1.6. ўйинчи ўз майдонида тўп билан уйнаётганда антеннага тегиб кетса ёки бу ҳолат ўйинга ҳалақит берса ишора қилади (12.3.1);

27.2.1.7. тўп тўр оситдан ўтса ёки рақиб майдони томонидан антеннага тегса ишора қилади (11.1.1).

27.2.2. Биринчи ҳаками илтимосига кўра чизик ҳаками ўз қарорини тасдиқлайди.

28. РАСМИЙ ИШОРАЛАР.

28.1. Ҳакамлар ишоралари.

Ҳакамлар рўй берадиган хатолар ёки танаффусларни расмий ишоралар билан амалга оширади. Ишора ҳолати бир оз вақт сақланиб туриши лозим. Ҳакам бир қўли билан хатога йўл қўйган жамоа майдонини, иккинчи қўли билан тўп қайси томонга берилишини кўрсатади.

28.2. Чизик ҳакамларининг байроқча билан ишора қилиши

Чизик ҳакамлари рўй берган хатолар моҳиятини расмий ишора билан маълум қилиб, бироз ушбу ишора ҳолатини сақлаб туриши лозим.

3 БУЛИМ, СХЕМАЛАР

Схема 1.

УЙИН МАЙДОННИ

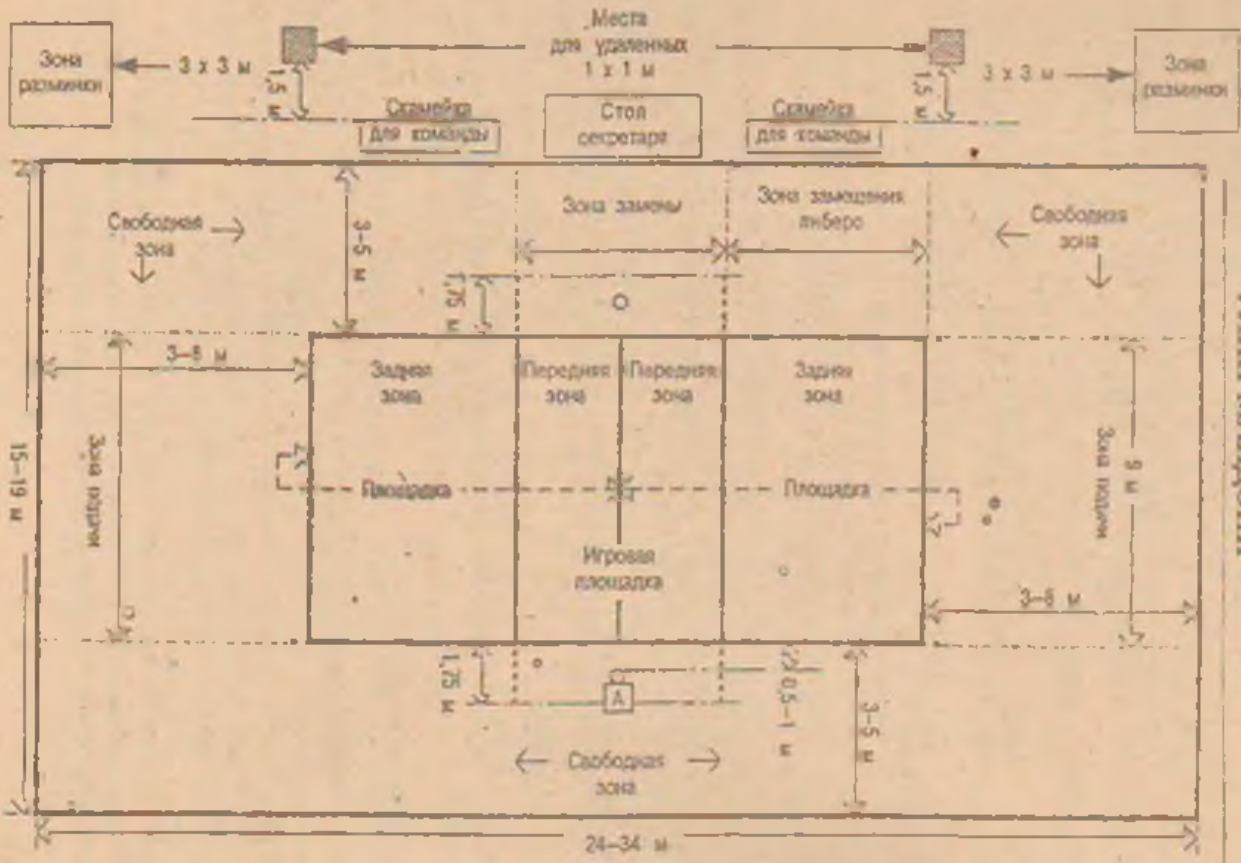
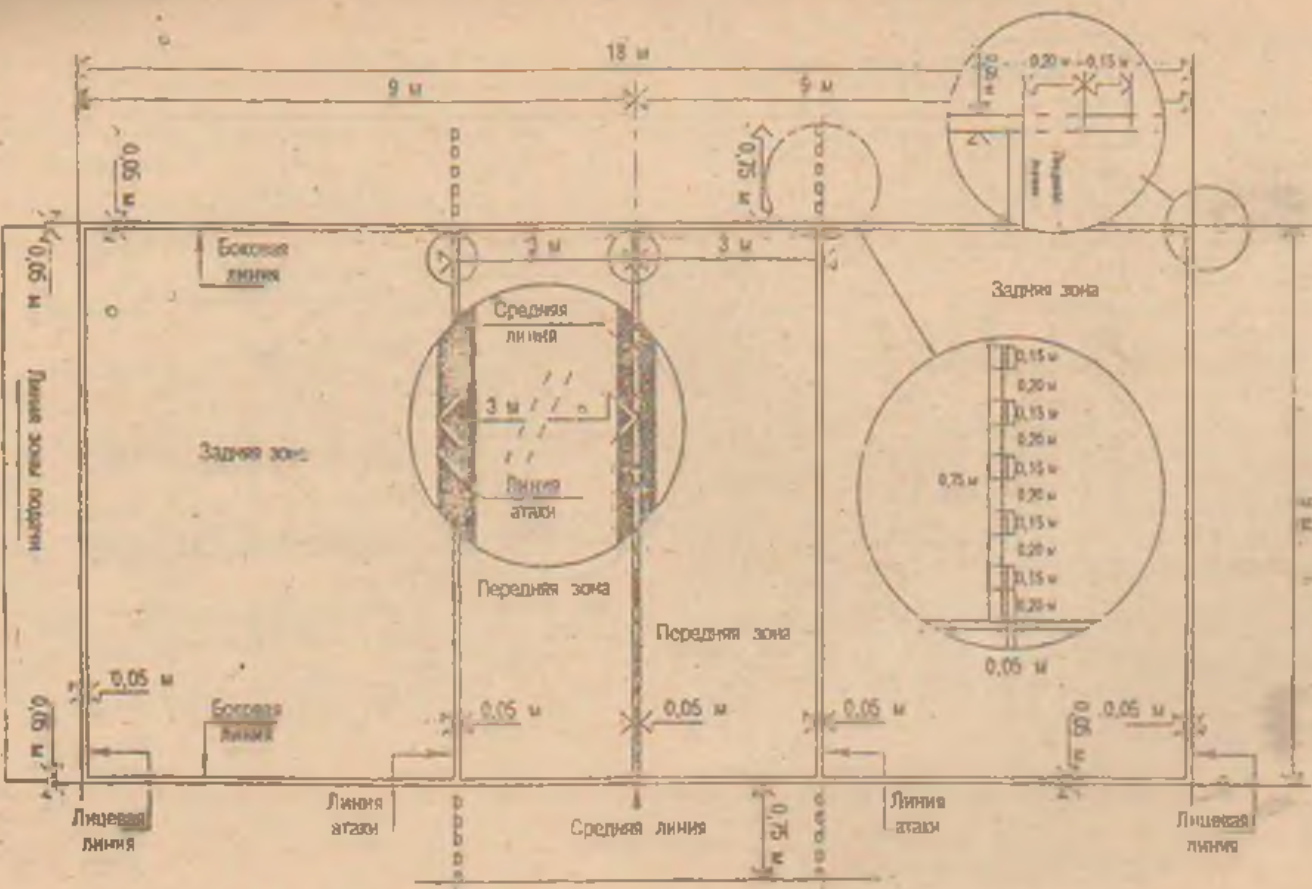


Схема 2.

УЙИН МАЙДОНЧАСИ

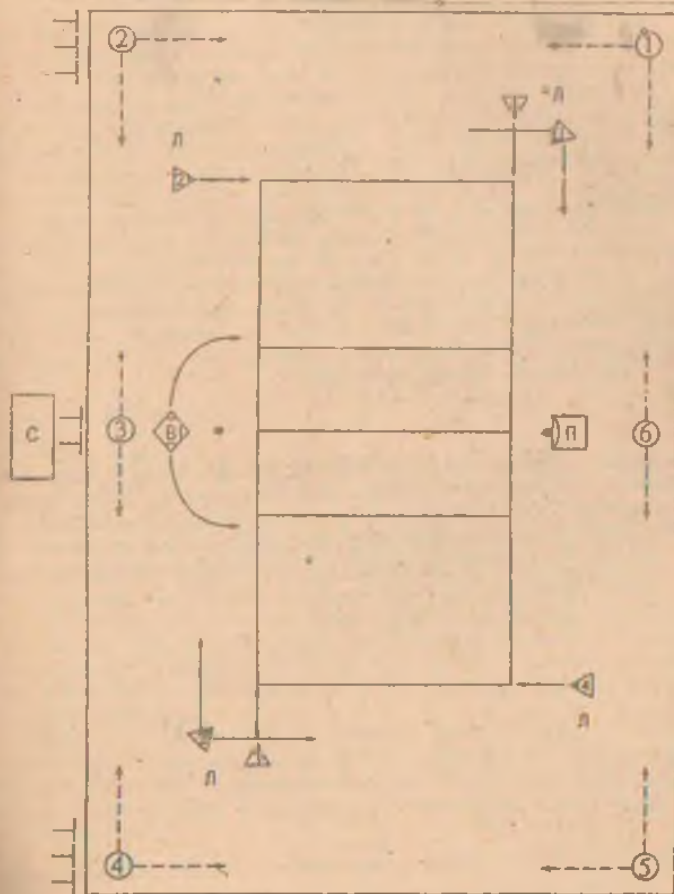


ЎЙИН ВАҚТИ АСОСИЙ «ЧУЗИЛГАНДА» ЖАЗО ЧОРАЛАРИ ТУРЛАРИ

Хулқ-атвор тоифаси	Танқиродланган шарҳ (жалом усту)	Қандай бу- зувчи	Чоралар	Қарорчилар	Оқибат
Ўйинни «чузилган»	Биринчи	Ҳар бир жа- моа атласи	Чузилган усту оғозланган	Оғзаки қар – туҳнаси	Оғозланган – жаза берил- майди
	Иккинчи (яъ ҳажазо)	Ҳар бир жа- моа атласи	Чузилган усту таъбиҳ	Сария қарточка қўрилган	Ўйин аъзасти маълумот била- туғабди

Схема 5.

ҲАКАМЛАР ВА УЛАР ЁРДАМЧИЛАРИНИНГ ЖОЙЛАШИШИ



- П - Биринчи ҳакам
 В - Иккинчи ҳакам
 С - Котиб

- Л - Чизик ҳакамлари (1-4 номер)
 4 - Захира тупини узатувчилар (1-6)
 — Майдончани тозаловчилар

4 бўлим. МУСОБАҚА ҲТКАЗИШ УСУЛЛАРИ.

Мусобақалар икки усулда ўтказилади: айланма ва чиқиб кетиш.

АЛЛАХМА УСУЛ

Ҳар бир жамоа навбатма—навбат қолган жамоалар билан ўйнаб чиқади. Барча ўйинларда энг кўп галабага эришган жамоа ғолиб деб топилади. Галабалар сони бўйича қолган ўринлар ҳам аниқланади.

Ўйинларнинг навбати махсус жадвал ёрдамида аниқланади. Барча жамоалар куръа асосида тартиб рақамларини олади. Шундан сўнг му-
собақанинг ҳар бир кунда қайси «рақамлар» бир—бири билан учрашиши
жадвал ёрдамида аниқланади. Агар иштирок этувчи жамоалар сонга тоқ
бўлса, унда ҳар кунга бир жамоа қавс ичида рақами кўрсатилган жамоа
билан учрашадиган кун (йўқ жамоа) ўйиндан бўш бўлади (дам олади).

Жамоалар сонидан қатъий назар учрашувлар жадвалини мустақил тузиш мумкин. Бунинг учун иштирок этувчи жамоалар сони иккига бўлинади ва рақамларни устун шаклида иккинчи ярмидан бошлаб ёзилади. Агар иштирок этувчи жамоалар сони тоқ бўлса, унда навбатдаги рақам 2 га бўлинади. Масалан, 7 та жамоа мусобақада иштирок этиши керак. Навбатдаги рақам 8 иккига бўлинади ва рақамларни устун шаклида иккинчи ярмидан бошлаб ёзилади, яъни 5 дан:

5

6

7

Иштирок этувчи жамоалар сони жуфт бўлса, навбатдаги рақам ёзилмайди. Шу тарзда устун шаклида ёзилган рақамлар ёнидан вертикал чизиқ ўтказилади ва шу чизиқ тагига 1 рақами ёзилади ҳамда чизиқнинг ўнг томонидан пастдан юқорига қараб кейинги тартиб рақамлари ёзилади: 2, 3, 4. Сўнг яна вертикал чизиқ чизилади ва чизиқ устига навбатдаги рақам (5) ёзилади ва ҳоказо:

		5			6			7						
5		4		6		5		7		8		1		7
6		3		7		4		1		5		2		8
7		2		1		3		2		4		3		5
	1			2				3				4		

Шу тарзда токи вертикал чизиқ устига 1 рақами ёзилгунча жадвал давом эттирилади.

Вертикал чириқ тагидаги ва ўстидаги рақамлар жамоалар сони тоқ бўлса шу рақамли жамоани дам олиш кунини билдиради. Агар жамоалар сони жуфт бўлса: 1—8, 8—5, 2—8, 8—6 ва ҳоказо.

Ҳар кил сонли жамоалар иштирокида ўтказиладиган мусобақалар бўйича ўйин учрашувлари жадваллари:

3 ёки 4 жамоага:

1-кун	2-кун	3-кун
1-(4)	(4)-3	2-(4)
2-3	1-2	3-1

5 ёки 6 жамоага:

1-кун	2-кун	3-кун	4-кун	5-кун
1-(6)	(6)-4	2-(6)	(6)-5	3-(6)
2-5	5-3	3-1	1-4	4-2
3-4	1-2	4-5	2-3	5-1

7 ёки 8 жамоага:

1-кун	2-кун	3-кун	4-кун	5-кун
1-(8)	(8)-5	2-(8)	(8)-6	3-(8)
2-7	6-4	3-2	7-5	4-2
3-6	7-4	4-7	1-4	5-1
4-6	1-2	5-6	2-3	6-7

6-кун	7-кун
(8)-7	4-(8)
1-6	5-3
2-5	6-2
3-4	7-1

ЧИҚИБ КЕТИШ УСУЛИ

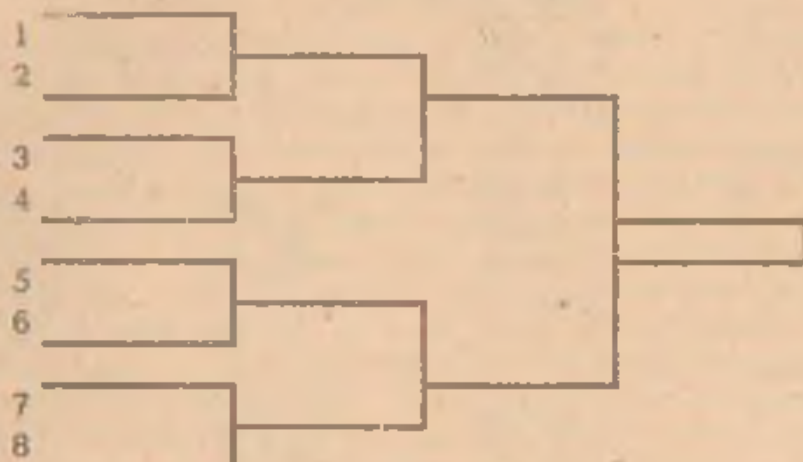
Мусобақанинг ушбу усули бўйича мусобақа ўтказиш ҳар бир жамоанинг биринчи марлабятидан сўнг чяқиб кетиши билан якунланади. Ўйинлар ва мусобақа жадвалини тузиш учун қуръа ташлаш асосида жамоанинг тартиб радами аниқланади. Агар иштирок этувчи жамоалар сони 2нинг даражасига баробар бўлса (яъни 4, 8, 16, 32 ва ҳоказо), унда қуръа ташлаш билан аниқланган жамоалар номи (радами) жадвалда юқоридан пастга қараб ёзилади.

Бинобарин биринчи жамоа иккинчи билан, учинчи — тўртинчи билан ва ҳоказо. Ўйинда иштирок этувчи барча жамоалар қатнашади. Биринчи давра голиблари юқоридан пастга қараб ўзaro «куч синашишади». 8 жамоа учрашадиган давра чорак финал, 4 жамоа ярим финал, 2 жамоа — финал деб аталади.

8 жамоа учун:

Чорак
финалЯрим
финал

Финал



Агар жамоалар сони 2 нинг даражасига баробар бўлмаса, унда айрим жамоалар (куръа ташлаш бўйича аниқланган жамоалар рақами) уйинда иккинчи даврдан бошлаб қатнашадилар. Биринчи даврада нечта жамоа иштирок этиши қуйидаги формула билан аниқланади.

$(n - 2) \cdot 2$, яъни «п» — иштирок этувчи жамоалар сони;

«х» — «п» га максимал тарзда яқин сон даражаси;

Масалан, агар мусобақада 11 та жамоа иштирок этса, унда биринчи кун 6 жамоа учрашади: $(11 - 2) \cdot 2$

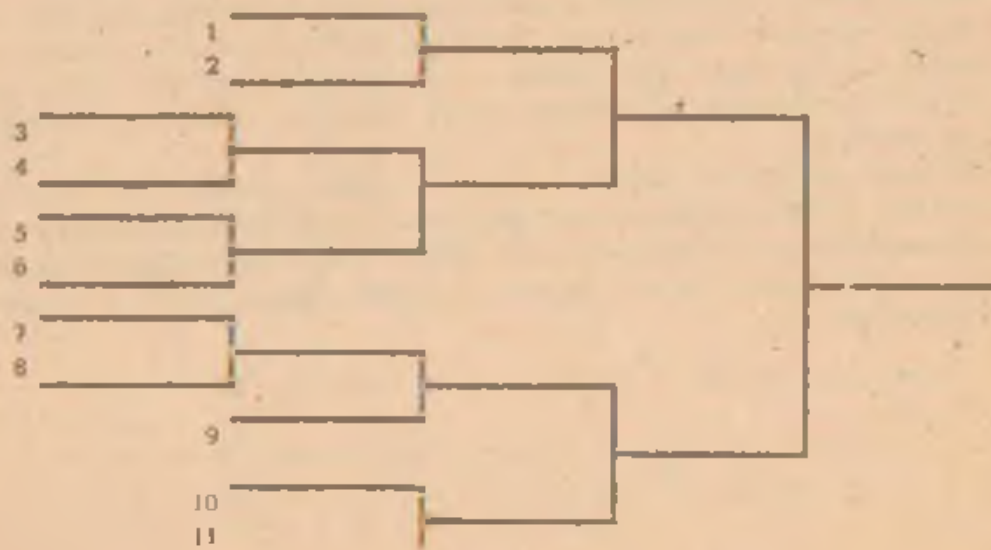
11 жамоа учун:

1чи — давра

2чи — давра

3чи — давра

4чи — давра



Иккинчи даврдан бошлаб ўйнайдиган жамоалар учун 2 та юқоридаги ва 2 та пастдаги рақамлар белгиланади. Барча рақамлар (биринчи даврада ўйнайдиган рақамлар ҳам) жадвалда юқорида ва пастда жойлашган жамоалар уртасида баравар тақсимланади. Агар жамоалар сони тоқ бўлса, унда иккинчи даврдан ўйинни бошлайдиган жамоаларнинг сони жадвалнинг пастда юқоридагига нисбатан 1 та ортиқ бўлади. Биринчи даврдан ўйинни бошлайдиган жамоаларда эса, ақсинча, жадвалнинг юқорисига 1 та рақам ортиқ бўлади.

Қўйида ҳар хил сонли жамоалар учун чиқиб кетиш усули бўйича ўйинлар жадвали келтирилган:

Иштирок этувчи жамоаларнинг умумий сони	Биринчи даврада иштирок этувчи жамоалар сони	Иккинчи даврада иштирок этувчи жамоалар сони		
		жами	юқоридан	пастдан
4	4	—	—	—
5	2	3	1	2
6	4	2	1	1
7	6	1	—	—
8	8	—	—	—
9	2	7	3	4
10	4	6	3	3
11	6	5	2	3
12	8	4	2	2
13	10	3	1	2
14	12	2	1	1
15	14	1	—	—
16	16	—	—	—
17	2	15	7	8
18	4	14	7	7
19	6	13	6	7
20	8	12	6	6
21	10	11	5	6
22	12	10	5	5
23	14	9	4	5
24	16	8	4	4

Босишга рухсат этилди 16.04.2002. Қоғоз бичими 60 x 84¹/₁₆
Baltika гарнитураси. Шартли босма табоқ 3,25
Шартли буюқ нусхаси 3,36 Ҳажми 3,5 Адади 100
23 – сон буюртма. Баҳоси келишилган нархда

Ўзбекистон Давлат жисмоний тарбия
институтининг нашриёт – матбаа бўлими,
700052 Тошкент, Оққурғон кучаси, 2 – ўй