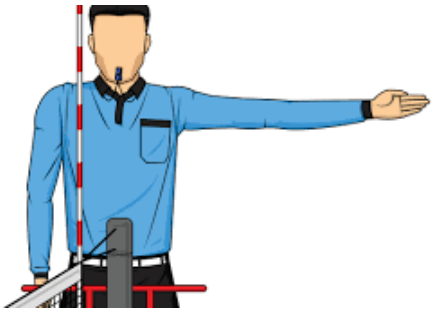


الأسبوع : الثالث

الخبرة التعليمية :

القوانين الضرورية الحديثة التي تحكم لعبة كرة الطائرة

٧ نظام اللعب :

١,٧ القرعة :

يقوم الحكم الأول قبل المباراة بإجراء القرعة يتحدد بموجبها الإرسال الأول وجانبي الملعب في الشوط الأول.

إذا تقرر لعب الشوط الفاصل، فإنه يتم إجراء قرعة جديدة.

١,١,٧ تجرى القرعة في حضور رئيسي الفريقين.

٢,١,٧ يختار الفائز بالقرعة:

١,٢,١,٧ الحق في الإرسال أو استقبال الإرسال.

٢,٢,١,٧ جانب الملعب.

يأخذ الخاسر الاختيار المتبقي.

٢,٧ فترة الإحماء الرسمية :

١,٢,٧ قبل المباراة، إذا كان لدى الفريقين ملعب آخر تحت تصرفهما مسبقاً، تعطى فترة إحماء ٦ دقائق معاً على الشبكة، وإذا لم يكن فإنه يحق لهما ١٠ دقائق.

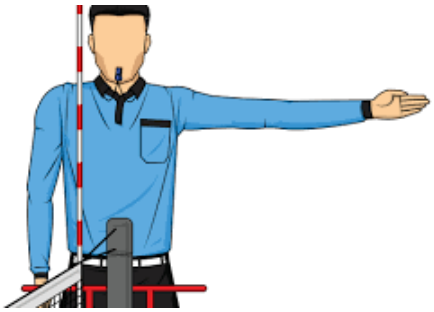
لمسابقات الاتحاد الدولي لكرة الطائرة العالمية والرسمية، يسمح بالإحماء على الشبكة للفريقين معاً لمدة ١٠ دقائق.

٢,٢,٧ إذا طلب أي رئيس فريق إحماء منفصل على الشبكة (على التوالي)، يسمح لكل فريق بثلاث دقائق أو خمس دقائق.

٣,٢,٧ في حالة تعاقب فترات الإحماء، يأخذ الفريق الذي له الإرسال الأول دوره أولا على الشبكة.

لمسابقات الاتحاد الدولي للكرة الطائرة العالمية والرسمية، يجب على جميع اللاعبين ارتداء زي اللعب للبرتوكول الكامل والإحماء.

التربية البدنية والدفاع عن النفس
physical education and self defense



الأسبوع : الثالث

الخبرة التعليمية :

القوانين الضرورية الحديثة
التي تحكم لعبة كرة الطائرة

٨ حالات اللعب :

١,٨ الكرة في اللعب :

تعتبر الكرة في اللعب منذ لحظة ضربة الإرسال المصرح بها بواسطة الحكم الأول.

٢,٨ الكرة خارج اللعب :

تعتبر الكرة خارج اللعب عند لحظة الخطأ الذي أطلقت عليه الصافرة بواسطة أحد الحكمين، وفي حالة عدم وجود الخطأ، عند لحظة الصافرة.

٣,٨ الكرة داخل اللعب :

تعتبر الكرة "داخل" عندما تلمس أرض الملعب بما في ذلك الخطوط الحدودية.

٤,٨ الكرة خارج اللعب :

تعتبر الكرة "خارج" عندما :

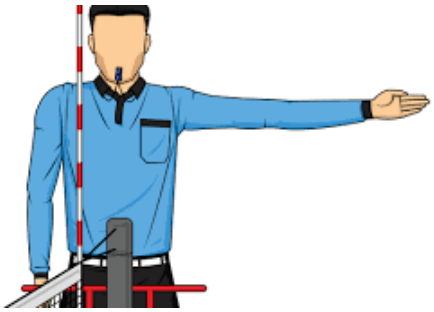
١,٤,٨ جميع أجزاء الكرة التي تلمس الأرض خارج الخطوط الحدودية بالكامل.

٢,٤,٨ تلمس جسماً خارج الملعب أو السقف أو شخصاً خارج اللعب.

٣,٤,٨ تلمس العصاتين الهوائيتين أو الحبال أو القائمين أو الشبكة نفسها خارج الأشرطة الجانبية.

٤,٤,٨ تعبر المستوى العمودي للشبكة كلياً أو حتى جزئياً خارج مجال العبور باستثناء الحالة في القاعدة (٢,١,١٠).

٥,٤,٨ تعبر بالكامل المجال السفلي تحت الشبكة.



الأسبوع : الثالث

الخبرة التعليمية :

القوانين الضرورية الحديثة التي تحكم لعبة كرة الطائرة

٩ لعب الكرة :

يجب أن يلعب كل فريق في منطقة ومجال لعبه (باستثناء القاعدة ٢,١,١٠) ، ويجوز على كل حال استعادة الكرة من خلف المنطقة الحرة الخاصة به وفوق طاولة التسجيل بامتدادها الكامل.

١,٩ ضربات الفريق :

- الضربة هي أي تلامس مع الكرة بواسطة لاعب في الملعب.
- يسمح للفريق بثلاث ضربات كحد أقصي بالإضافة إلى الصد، لإعادة الكرة، وإذا استخدم أكثر من ذلك يرتكب الفريق خطأ "أربع ضربات".

١,١,٩ اللمسات المتتالية :

لا يجوز للاعب أن يضرب الكرة مرتين متتاليتين (باستثناء قواعد (٣,٢,٩ – ٢,١٤ – ٢,٤,١٤).

٢,٩ اللمسات المتزامنة :

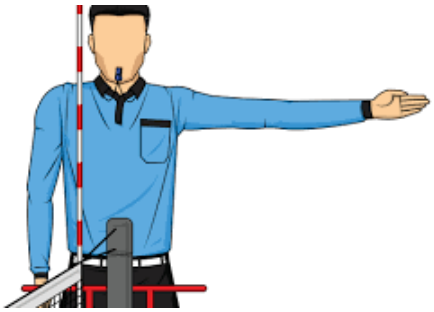
يحق أن يلمس لاعبان أو ثلاثة الكرة في نفس اللحظة :

١,٢,١,٩ عندما يلمس زميلان (ثلاثة) الكرة في نفس الوقت، يحتسب ذلك ضربتين (ثلاثة) (باستثناء الصد) ، وعندما يحاولون الوصول إلى الكرة ولكن يلمسها أحدهم، تحتسب ضربة واحدة، ولا يشكل اصطدام اللاعبين خطأ.

٢,٢,١,٩ عندما يلمس متنافسان الكرة في نفس الوقت فوق الشبكة، وتظل الكرة في اللعب، يكون للفريق المستقبل للكرة الأحقية في ثلاث ضربات أخرى، وعندما تذهب مثل تلك الكرة "خارجا"، فإنه خطأ الفريق الذي في الجهة العكسية.

٣,٢,١,٩ إذا أدت اللمسات المتزامنة بواسطة متنافسين فوق الشبكة إلى إطالة اللمسة مع الكرة، فاللعب يستمر.

الفصل الدراسي الثاني



الأسبوع : الثالث

الخبرة التعليمية :

القوانين الضرورية الحديثة التي تحكم لعبة كرة الطائرة

١,٩ ضربات الفريق :

١,١,٩ الضربة المساعدة :

- لا يسمح للاعب داخل منطقة اللعب أن يأخذ مساعدة من زميل أو أي عائق/ جسم بغرض ضرب الكرة.
- وعلى كل حال يجوز إيقاف أو مسلك اللاعب الذي يكون على وشك ارتكاب خطأ (المس الشبكة أو عبور خط المنتصف) بواسطة زميله.

٢,٩ خصائص الضربة :

١,٢,٩ يمكن أن تلمس الكرة أي جزء من الجسم.

٢,٢,٩ يجب أن لا تمسك/ أو ترمي الكرة، ويمكن أن ترتد في أي اتجاه.

٣,٢,٩ يمكن أن تلمس الكرة أجزاء مختلفة من الجسم، بشرط أن تحدث اللمسات على التوالي.

استثناءات:

١,٣,٢,٩ يجوز عند الصد بلمسات متتالية من لاعب صد أو أكثر، بشرط أن تحدث اللمسات أثناء حركة واحدة.

٢,٣,٢,٩ يجوز عند الضربة الأولى للفريق أن تلمس الكرة أجزاء مختلفة من الجسم على التوالي، بشرط أن تحدث هذه اللمسات أثناء حركة واحدة.

٣,٩ الأخطاء في لعب الكرة :

١,٣,٩ الأربع لمسات:

يضرب الفريق الكرة أربع مرات قبل إرجاعها.

٢,٣,٩ الضربة المساعدة:

يأخذ اللاعب مساعدة من زميله أو أي عائق/ جسم داخل منطقة اللعب، بغرض ضرب الكرة.

٣,٣,٩ المسك:

تمسك أو ترمي الكرة، ولا ترتد من الضربة.

٤,٣,٩ اللمسة المزدوجة:

يضرب اللاعب الكرة مرتين متتاليتين، أو تلمس الكرة أجزاء مختلفة من جسمه على التوالي.