

**ЎЗБЕКИСТОН РЕСПУБЛИКАСИ ОЛИЙ ВА ЎРТА МАХСУС
ТАЪЛИМ ВАЗИРЛИГИ**

ГУЛИСТОН ДАВЛАТ УНИВЕРСИТЕТИ

**ЖИСМОНИЙ МАДАНИЯТ НАЗАРИЯСИ ВА МЕТОДИКАСИ
КАФЕДРАСИ**



Волейбол

(Мусобақа қоидалари, уларни ташкил этиши ва ўтказиши)

Ўқув-услубий қўлланма.

ГУЛИСТОН - 2021

Тузувчи:

“Жисмоний маданият назарияси ва методикаси”кафедраси катта ўқитувчиси. **Носиров Э.Ш.Гул.Д.У**

Маъсул муҳаррирлар:Баирбеков М.Г. – п.ф.н, доцент.

Комилов Ж.К.– п.ф.н, доцент.

Такризчилар: Комилов Ж.К.– п.ф.н, доцент.

Сарибаев Ш.А. – п.ф.н.доц.в.б.

Ушбу услубий кўрсатма Олий ўқув юртларининг жисмоний маданият йўналиши талабалари, мактаб, коллеж ўқувчилари, мураббийлари ва мактаб ўқитувчиларига қўлланма сифатида фойдаланиш учун тавсия этилади.Кўрсатмада волейбол ўйини қоидалари,мусобақаларни ташкил қилиш ва ўтказиш усуллари тўғрисида батафсил маълумот ҳамда кўрсатмалар берилган.

МУНДАРИЖА

МУҚАДДИМА		7
Мусобақани очилиш ва ёпилиш маросимлари		9
Мусобақанинг ёпилиш маросими		10
Мусобақа Низоми		11
Мусобақа ўтказиш тизимлари		13
Ҳакамлар ва ҳакамлик қилиш		19
ЎЙИННИНГ МОҲИЯТИ ВА МАЗМУНИ		23
ЎЙИН		24
1.БОБ. ИНШООТЛАР ВА УСКУНАЛАР		24
1. Ўйин майдони		24
	Ўлчамлар	24
1.2.	Ўйин майдони юзаси	24
1.3.	Майдон чизиқлари	24
1.4.	Зоналар ва жойлар	25
1.5.	Ҳарорат	26
1.6.	Ёруғлик	26
2. Тўр ва устунлар		26
2.1.	Тўрнинг баландлиги	27
2.2.	Тўрнинг тузилиши	27
2.3.	Тўрни чегараловчи ленталар	27
2.4.	Антенналар	27
2.5.	Устунлар	27
2.6.	Қўшимча ускуналар	28
3. Тўп		28
3.1.	Стандартлар	28
3.2.	Тўпларни бир хиллиги	28
3.3.	Бешта тўпдан фойдаланиш	28
2- БОБ. МУСОБАҚА ИШТИРОКЧИЛАРИ		29

4. Жамоа		29
4.1.	Жамоа таркиби	29
4.2.	Жамоанинг жойлашиши	29
4.3.	Ўйинчи кийими	30
4.4.	Ўйинчи кийимини ўзгартириш	31
4.5.	Таъқиқланган буюмлар	31
5. Жамоа раҳбарлари		31
5.1.	Сардор	31
5.2.	Мураббий	32
5.3.	Мураббий ёрдамчиси	33
3- БОБ. ЎЙИН ЖАРАЁНИ		34
6. Очко олиш, партия ва ўйиндаги ғалаба		34
6.1.	Очко олиш	34
6.2.	Партия ютуғи	34
6.3.	Ўйин ютуғи	35
6.4.	Таркиби тўлиқ, бўлмаган жамоа ва ўйинга келмаслик	35
7. Ўйиннинг тузилиши		35
7.1.	Қуръа ташлаш	35
7.2.	Разминка	35
7.3.	Майдонда жамоанинг жойлашиши	36
7.4.	Зоналарда ўйинчиларнинг ўзаро жойлашиши	36
7.5.	Жойлашишда хатога йўл қўйиш	37
7.6.	Жой алмашиш	37
7.7.	Жой алмашишда хатога йўл қўйиш	37
8. Ўйинчиларни алмаштириш		38
8.1.	Ўйинчи алмаштиришнинг чегаралари	38
8.2.	Ўйинчини истисно тариқасида алмаштириш	39
8.3.	Ўйинчи майдондан жазо тариқсида чиқарилганда уни алмаштириш шарти	39

8.4.	Нотўғри алмаштирилиш	39
4- БОБ. ЎЙИН ҲАРАКАТЛАРИ		40
9. Ўйин ҳолатлари		40
9.1.	Тўп ўйинда	40
9.2.	Тўп ўйиндан ташқарида	40
9.3.	Тўп «майдондан» ташқарида	40
9.4.	Тўп «майдонда»	40
10. Тўп билан ўйнаш		40
10.1.	Тўп билан ўйнаш	41
10.2.	Тўпни ўйнаш хусусияти (тўпга тегиш).	42
10.3.	Тўп билан ўйнашда юз берадиган ҳолатлар	42
11. Тўп тўр олдида		42
11.1.	Тўр устидан ўтаётган тўп	42
11.2.	Тўрга тегаётган тўп	43
11.3.	Тўп тўрда	43
12. Ўйинчи ТЎР ОЛДИДА		43
12.1.	Қўлларни тўр устидан ўтказиш	43
12.2.	Тананинг у ёки бу қисмининг тўр тагидан ўтиши	44
12.3.	Тўр билан тўқнашиш	45
12.4.	Тўр олдида ўйинчининг ҳатолари	45
13. Тўпни ўйинга киритиш		46
13.1.	Партияда биринчи тўп киритиш	46
13.2.	Тўп киритиш тартиби	46
13.3.	Тўп киритшга рухсат	47
13.4.	Тўп киритиш ижроси	47
13.5.	Киритилаётган тўп йўналишини ёпиб қўйиш	47
13.6.	Тўп киритишдаг ҳатолар	48
13.7.	Тўп киритиш ва уни қабул қилишда майдонда жойлашиш ҳатолари	48
14. Ҳужум зарбаси		49

14.1.	Ҳужум зарбаси	49
14.2.	Ҳужум зарбасининг қоида асосида ижро этилиши	49
14.3.	Ҳужум зарбасидаги хатолар	49
15. Тўсиқ		50
15.1.	Тўсиқ қўйиш	50
15.2.	Тўсиқ қўйишда тўпга тегиб кетиш	51
15.3.	Тўсиқнинг рақиб томонида қўйилиши.	51
15.4.	Жамоа тўсиғи ва зарбаси	51
15.5.	Киририлаётган тўпга тўсиқ қўйиш .	52
15.6.	Тўсиқ қўйишдаги хатолар	52
5- БОБ. ТАНАФФУСЛАР ВА КЕЧИКТИРИЛИШ ҲОЛЛАРИ		53
16. Ўйиндаги танаффуслар		53
16.1.	Танаффуслар сони	53
16.2.	Танаффусларни талаб қилиш	53
16.3.	Танаффуслар кетма-кетлиги	53
16.4.	Тайм—аутлар ва техник тайм—аутлар (танаффуслар)	54
16.5.	Ўйинчи алмаштириш	54
16.6.	Мурабийнинг нотўғри талаблари	55
17. Ўйинни чўзиш		55
17.1.	Кечиктириш турлари	55
17.2.	Ўйинни чўзишга нисбатан кўриладиган жазолар	55
18. ЎЙИН ДАВОМИДА ИСТИСНО ТАРИҚАСИДА БЕРИЛАДИГАН ТАНАФФУСЛАР.		56
18.1.	Ўйинчининг шикастланиши (жароҳатланиши)	56
18.2.	Ўйин жараёнига ташқи таъсир	57
18.3.	Узоқ муддатли танаффус	57
19. Танаффуслар ва майдон алмашинуви		58
19.1.	Танаффуслар	58
19.2.	Майдон алмашинуви	58
6-БОБ. «ЛИБЕРО»ЎЙИНЧИСИ		59

20. «Либеро» ўйинчиси		59
20.1.	«Либеро»ни тайинлаш	59
20.2.	«Либеро»нинг кийими	59
20.3.	«Либеро» фаолияти тавсифи	59
7-БОБ. МУСОБАҚА ИШТИРОКЧИЛАРИНИНГ ҲУЛҚИ		62
21. Иштирокчилар ҳулқиға қўйиладиган талаблар		62
21.1.	Спортча ҳулқи	62
21.2.	Ҳаққоний ўйин	62
22. ИШТИРОКЧИЛАРНИНГ НОТЎҒРИ ҲУЛҚ – АТВОРИ ВА УНГА НИСБАТАН КЎРИЛАДИГАН ЧОРАЛАР		62
22.1.	Қисман нотўғри ҳулқ	62
22.2.	Жазога олиб келувчи нотўғри ҳулқ	62
22.3.	Чораларнинг турлари	63
22.4.	Нотўғри ҳулқ-атворга нисбатан жазо қўллаш	64
22.5.	Ўйин олдидан ва партиялар оралиғидаги нотўғри ҳулқ	65
22.6.	Жазолашда қўлланиладиган карточкалар	65
II бўлим. ҲАКАМЛАР, УЛАРНИНГ ВАЗИФАЛАРИ ВА РАСМИЙ СИГНАЛЛАР		66
23. Ҳакамлар ва уларнинг иш фаолияти		66
23.1.	Таркиби	66
23.2.	Ҳакамлар иш фаолияти	66
24. Биринчи ҳакам		67
24.1.	Биринчи ҳакам жойи	67
24.2.	Биринчи ҳакамнинг ваколати	67
24.3.	Бурчлари.	68
25. Иккинчи ҳакам		69
25.1.	Ҳакамлик қилиш жойи	69
25.2.	Ваколатлари	69

25.3.	Бурчлари	70
26. Котиб		71
26.1.	Ҳакамлик қилиш жойи	71
26.2.	Вазифалари	72
27. Чизиклардаги ҳакамлар		73
27.1.	Ҳакамлик қилиш жойи	73
27.2.	Бурчлари.	73
28. Расмий сигналлар		74
28.1.	Ҳакамлар ишоралари	74
28.2.	Чизикдаги ҳакамларнинг байроқ билан ишора қилиши	74
III-бўлим. СХЕМАЛАР		75
ҲАКАМЛАРНИНГ ИМО ИШОРАЛАРИ		83

МУҚАДДИМА

Спорт амалиётида мусобақа тушунчаси спортчиларни муайян тайёргарлик босқичида белгиланган таквим режаси, мусобақа низоми ва расмий қоидаларга мувофиқ кескин рақобат остида юксак натижалари ўзаро яккама-якка ёки жамоа таркибида олиб борадиган кураш жараёнини англатади.

Замонавий волейболда ўтказиладиган мусобақа турлари хилма-хил номлар билан аталиши расман қабул қилинган: Чемпионат, Олимпиада ва Осиё ўйинлари, Жаҳон Лигаси, Кубок ва саралаш мусобақалари, Ўзбекистонда “Умид ниҳоллари”, “Баркамол авлод”, “Универсиада” ва ҳ.

Барча турдаги мусобақаларни ташкил қилиш ва ўтказиш самарадорлиги нафақат ҳакамларнинг билими ва касбий маҳорати билан белгиланади, балки ҳар бир спортчи ва тренернинг расмий қоидаларга асосланган функционал фаолияти, маданияти ва маънавияти ҳамда одоб-ахлоқига ҳам асосланади.

Алоҳида таъкидлаш жоизки, мусобақани маданий-маърифий ва естетик жиҳатлардан юксак савияда ўтказиш Федерациялар, мусобақа раҳбарияти, ташкилотчилар ва техник ҳодимлар фаолиятига ҳам боғлиқдир. Бу борада албатта мусобақанинг тантанали очилиши ва ёпилиши, ўйин жараёнини замонавий информатсион воситалар ёрдамида талқин қилиб бориши томошабинларда завқ уйғотади, ушбу жараён салоҳиятини янада юксалтиради.

Тан олиш лозимки, юртимиз ҳудудларида ўтказиладиган аксарият мусобақалар юқорида қайд этилган тартиб-қоидаларга жавоб беради деб бўлмайди.

Ўзбекистон Республикаси Президентининг 2017 йил 3 июндаги “Жисмоний тарбия ва оммавий спортни янада ривожлантириш чоратадбирлари тўғрисида”ги ПК-3031-сонли қароридан келиб чиққан ҳолда шунга урғу бериш лозимки, жойларда ўтказиладиган ҳар бир мусобақа, унинг миқёсидан қатъий назар, юксак маданий-маънавий, ташкилий,

информацион ва профессионал жиҳатдан юксак салоҳият меъёрларига лойик бўлиши даркор.

Мусобақаларни ўтказишга шундай тартибда ёндошиш жисмоний тарбия ва спортни янада оммалаштиришга туртки беради.

Мазкур қўлланма айнан ана шу масалаларни жонлантириш мамлакатимиз ҳудудларида волейбол бўйича фаолият юритаётган мутахассислар шу жумладан ҳакамлар, тренерлар, спортчилар, жисмоний тарбия ва спортга ихтисослаштирилган барча таълим муассасаларида таълим олувчи ўқувчи-талаба ёшлар ҳамда малака ошириш масканлари тингловчиларини мусобақа ташкил қилиш ва ўтказиш тартиб-қоидалари билан яқиндан таништириш, уларнинг билими ва амалий кўникмаларини шакллантириш мақсадида тақдим этиляпти.

Мусобақа ҳақида тушунча ва мусобақа турлари

Мусобақа кенг маънода ҳар бир инсонни яқка тартибда, бирор рақибга нисбатан ёки жамоани жамоага нисбатан муайян соҳада (санъат, адабиёт, ишлаб чиқариш, спорт ва ҳ.) рақобат таъсирида ўз имкониятларини сафарбар этиб, юксак натижага еришиш тушунчасини англатади. Ушбу жараёни амалга оширишда ўзига хос тартиб-қоидалар, шарт-шароитлар, мақсад ва вазифалар белгиланади.

Спорт мусобақаси — бу маълум муддат ичида шаклланган ёки шакллантирилган маданий-маънавий, интеллектуал салоҳият, жисмоний-руҳий ва техник-тактик тайёргарликка асосланган имкониятларни рақобат таъсирида намоиш этиш ва юксак натижага еришишга қаратилган интеграл жараёндир.

Спорт мусобақалари, миқёсидан қатъий назар бир қатор турларга бўлинади: Олимпиада ўйинлари, Чемпионат, Кубок мусобақалари, турнирлар ва ҳ. Ўзбекистонда еса бундан ташқари бошқа давлатларда ўхшашлиги йўқ “Умидниҳоллари”, “Баркамолавлод”, “Универсиада” каби уч поғонали ва кўп босқичли оммавий спорт мусобақалари анъанавий тарзда мунтазам ўтказилиши одат тусига кирган.

Тарихий анъаналарга кўра ҳар бир мусобақа ўз миқёси ва мақомидан қатъий назар ўзига хос тарбиявий, ижтимоий, сиёсий аҳамият касб этади. Жисмоний тарбия ва спортни соғломлаштирувчи, тарихий, маданий ва маънавий қадриятларни шакллантирувчи, баркамол авлодни тарбияловчи ҳамда интеллектуал салоҳиятни оширувчи восита сифатида хизмат қилади. Айнан мусобақа спорт географияси ва уни оммавийлик доирасини кенгайтиришдек стратегик мақсадни ҳал этади.

Мусобақани очилиш ва ёпилиш маросимлари

Мусобақаларнинг тури (биринчиликлар, саралаш мусобақалари, чемпионатлар, Кубок мусобақалари, хотира мусобақалари, Осиё ёки Олимпия ўйинлари ва ҳ.к.) ва миқёсидан (туман, вилоят, шаҳар, Республика, Осиё, Оврўпа, Жаҳон) қатъий назар, ҳар бир мусобақа ўзига хос сценарий ва дастур асосида ўтказиладиган очилиш ҳамда ёпилиш маросимлари билан фарқланади. Мусобақанинг очилиши ва ёпилишига доир сценарийда расмий дастурлардан ташқари маҳаллий, миллий ва умумбашарий анъаналар, расм-русумлар, урф-одатлар ҳамда удумларга хос турли кўнгилочар тадбирлар (санъаткорлар, ёзувчи ва шоирлар, давлат ва жамоат арбобларининг чиқишлари ва ҳ.к.) жой олиши мумкин.

Мусобақанинг очилиш ва ёпилиш сценарийсида белгиланган дастур аввалдан пухта ишлаб чиқилади, муҳокама этилади ва ташкилий қўмита томонидан тасдиқланганидан сўнг тайёргарлик жараёни ташкил этилади.

Қуйида наъмуна сифатида мусобақанинг очилиш ва ёпилиш маросимига доир сценарийси келтирилган:

- мусобақанинг очилиши: мусобақанинг бош ҳаками мусиқа садолари остида иштирокчи жамоаларни майдонга олиб чиқади ва уларни сафлантириб жойлаштиради;

- бош ҳакам жамоалар ётиборини кўрсатма (команда) билан ташкилий қўмита «маркази»га қаратади ва тантанавор равишда келиб ташкилий қўмита раисига иштирокчи жамоаларнинг мусобақанинг очилишига саф тортганлари ҳақида маълумот беради;

- ташкилий кўмита раиси қисқача мусобақанинг мақсади ва ижтимоий-сиёсий аҳамияти ҳақида гап юритиб, табрик сўзини фахрий шахс (раҳбар ёки раҳбар номидан табриклайдиган шахс)га беради;

- табрик сўзи якунланганидан сўнг, бош ҳакам иштирокчи жамоаларни ғоҳини давлат байроғи жойлаштирилган томонга қаратади;

- давлат мадҳияси янграйди, давлат байроғи кўтарилади;

- давлат мадҳияси тугаб, давлат байроғи кўтарилганидан сўнг бош ҳакам мусобақа иштирокчиларига мурожаат қилиб, уларга сиҳат-саломатлик, мусобақа ўйинларида маҳорат ва юксак натижалар тилайди;

- бош ҳакам иштирокчи жамоаларни мусиқа садоси остида майдондан олиб чиқади;

- мусобақанинг очилиши маросимидан сўнг мусобақа жадвали бўйича биринчи ўйинда иштирок этадиган жамоалар майдонга ташриф буюришади ва мусобақа ўйинига тайёргарлик кўришади.

Мусобақанинг ёпилиш маросими

Мусобақада иштирок этувчи барча жамоалар ўйинлари якунланганидан сўнг мусобақанинг ёпилиш маросими ўтказилади. Мусобақанинг ёпилиш маросимида ғолиб ва совриндор жамоалар (айрим ҳолларда барча жамоалар) иштирок этади.

Мусобақанинг ёпилиш маросими ҳам махсус сценарий асосида ўтказилади. Сценарийда белгиланган дастур якунида Давлат байроғи туширилади ва мусобақа ёпиқ деб эълон қилинади.

Мусобақанинг якуний натижалари ва ташкилий ишларнинг савияси бўйича расмий ҳисобот тузилади ва ушбу ҳисоботнинг нусхалари ҳар бир жамоа вакилларига тақдим этилади (иловаларда мавзуга доир андозалар берилган).

Мусобақа Низоми

(Ўзбекистон Чемпионати мисолида)

Чемпионатнинг мақсади ва вазифалари

- Ўзбекистонда волейболни янада оммалаштириш;
- волейболни ривожлантириш ва жамоаларнинг спорт маҳоратини ошириш;
- мамлакат ягона спорт таснифи талабларига мувофиқ волейболчиларга спорт разрядларини расмийлаштириш;
- кучли клубларни аниқлаш ва Осиё мусобақаларида иштирок этиш учун мамлакат терма жамоасини тузиш.

Мусобақага раҳбарлик қилиш

Мусобақалар ФИВБ – Ҳалқаро волейбол Федерацияси томонидан тасдиқланган расмий қоидалар бўйича ўтказилади. Ўйинларда «Микаса» фирмасининг МВП 200 рангли тўплари қўлланилади.

Мусобақага раҳбарлик қилиш масъулияти Ўзбекистон волейбол федерациясига юклатилади.

Мусобақа ўйинларини Республика ҳакамлар уюшмаси томонидан тасдиқланган ҳакамлар гуруҳи бошқаради. Мусобақанинг бош ҳаками вазифасига – миллий тоифадаги ҳакам тайинланади.

Жамоаларни қабул қилиш, жойлаштириш ва мусобақа ўтказиш жойларини тайёрлаш мусобақа ўтказилаётган шаҳар клуби зиммасига юклатилади.

Меҳмонхона, овқатланиш ва сафар харажатлари мувофиқ жамоа-клублари томонидан қопланади.

Мусобақа ўтказиш жойи ва вақти

Чемпионатни ўтказиш тартиби, тизими, жойлари ва вақти иштирокчи жамоалар сонига қараб чемпионатдан 1 ой олдин эълон қилинади.

Мусобақа иштирокчилари

Чемпионатда клублар жамоалари, кўнгилли спорт жамиятлари, ташкилот ва корхоналар, вилоятлар, Қорақалпоғистон Республикаси ва Тошкент шаҳар терма жамоалари иштирок этиши мумкин.

Ўзбекистон волейбол Федерациясининг ижройи қўмитаси қарорига мувофиқ чемпионатда иштирок этиш истагини билдирган жамоалар ЎВФ ҳисоб рақами га сўм миқдорида аъзолик бадали учун маблағ ўтказишлари лозим. Чемпионатда иштирок этишни тасдиқловчи хабарнома йил октябргача тақдим этилиши шарт. Ушбу муддатдан кеч тақдим этилган хабарнома қабул қилинмайди ва жамоа чемпионатда иштирок этиш ҳуқуқидан маҳрум қилинади.

Чемпионатда иштирок этиш ҳуқуқини олган жамоа таркиби 22 киши, шу жумладан 18 нафар ўйинчилар, 2 та мураббий, шифокор ва жамоа раҳбаридан иборат бўлиши мумкин.

Жамоа таркибига кўпи билан 2 нафар чэт ел ўйинчилари федерация рухсати билан жалб қилиниши мумкин.

Натижаларни аниқлаш

Чемпионатда жамоаларни гуруҳларга бўлиниши ёки бўлинмаслиги иштирокчи жамоалар сонига қараб белгиланади. Мусобақалар ва иштирокчи жамоалар спорт базасида «тур» шаклида айланма тизим бўйича ўтказилади. Чемпионат жадвалидаги ўринлар барча турларда ўтказилган ўйинларда тўпланган очколар йиғиндисига қараб аниқланади. Ҳалаба учун жамоага 2 очко, мағлубият учун 1 очко, ўйинга келмаганлиги учун 0 очко берилади.

Икки ёки ундан ортиқ жамоалар бир хил очколар сонини тўплаган бўлса, ўринлар қуйидаги мезонлар асосида аниқланади:

- а) барча учрашувлардаги партиялар нисбати;
- б) барча учрашувлардаги тўплар (ҳисоб) нисбати;
- в) ўзаро учрашувлардаги партиялар нисбати;
- г) ўзаро учрашувлардаги тўплар (ҳисоб) нисбати.

Агар қайси бир жамоа учрашув давомида ўйинни давом эттиришдан воз кечса, у чемпионатда иштирок этиш ҳуқуқидан маҳрум қилинади, барча

учрашув натижалари бекор қилинади ва унга ЎВДнинг «Интизом Кодекси»га мувофиқ жарима чоралари қўрилади. Ушбу жамоага қарши учрашув ўтказган барча жамоалар 3:0 (25:0; 25:0; 25:0) ҳисобида ғолиб деб топилади.

Агар бирор-бир жамоа чемпионатда ўтказиладиган барча ўйинларнинг ярмидан камига келган бўлиб, кейинги бирор-бир турга келмаса, ушбу жамоага ҳам юқорида қайд этилган тартибда жарима чоралари қўрилади.

Рағбатлантириш

Мамлакат чемпиони мақомига эга бўлган жорий йилда ўрта умумтаълим мактаб, КХКлари ёки АЛларни битирган жамоа ўйинчилари Ўзбекистон Республикаси Маданият ва спорт ишлари вазирлигининг ЎЗДЖТИ ҳамда вилоятлардаги ОЎЮОлари жисмоний тарбия факултетларига имтиёзли асосда қабул қилиниш ҳуқуқини берувчи сертификатини олишга муяссар бўладилар.

Чемпион жамоа кўчма Кубок, қимматбаҳо совғалар, дипломлар ва олтин медаллар билан тақдирланади.

2 ва 3-ўринни эгаллаган жамоалар қимматбаҳо совғалар, мувофиқ дипломлар кумуш ва бронза медаллари билан тақдирланади.

Ўйинчилар Ўзбекистон Чемпионати ва бошқа мусобақа-ларда иштирок этиб келган натижаларига асосан Ўзбекистон ягона спорт таснифида белгиланган меъёрий талабларга мувофиқ навбатдаги спорт разрядлари билан тақдирланишга муяссар бўладилар.

Мусобақа ўтказиш тизимлари

Биринчи навбатда, ўйин тизимини танлашдан олдин қуйидаги вазифалар ҳисобга олиниши лозим. Уни ўтказиш мумкин бўлган муддати, қатнашувчиларнинг спорт тайёргарлиги даражаси, мусобақани ўтказиш учун ҳудудий жойлашиш тўғрисида маълумотлар мавжуд бўлиши керак. Мусобақалар айланма, ўтказган чиқиб кетадиган ва аралаш тизимлар асосида ўтказилади.

Айланма тизим. Айланма тизим бўйича ҳамма қатнашувчи жамоалар бир-бирлари билан учрашишади. Мусобақалашувчиларнинг кучлари ўртасидаги нисбатини айланма усул, айниқса объектив аниқлашга имкон

беради. Бу тизим тасодифий натижалар олдини олади ва спортчилар тайёргарлигини текширишга ва ғолибларни аниқлашга тўлиқ имконият беради.

Айланма тизим бўйича ўтказиладиган мусобақалар кўп вақт талаб қилади, бу унинг асосий заиф томонидир.

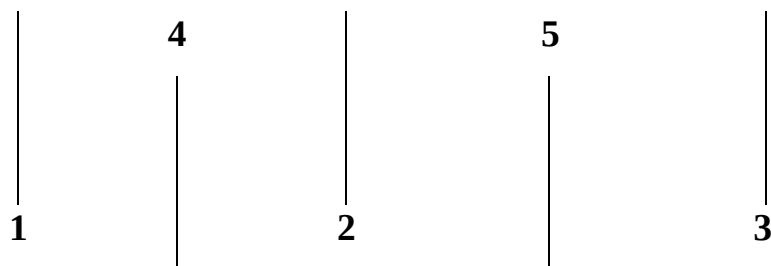
Айланма тизим бўйича ўйин таквими қуйдагича тузилади.

Ўйинларнинг навбати махсус жадвал ёрдамида аниқланади. Барча жамоалар қуръа ташлаш асосида тартиб рақамларини оладилар. Шундан сўнг мусобақанинг ҳар бир кунида қайси жамоалар (қуръада тушган рақам бўйича) бир-бири билан учрашиши жадвал ёрдамида аниқланади. Агар иштирок этувчи жамоалар сони тоқ бўлса, унда ҳар куни бир жамоа қавс ичида рақами кўрсатилган жамоа билан учрашадиган кун (жамоа йўқлиги) дам олади.

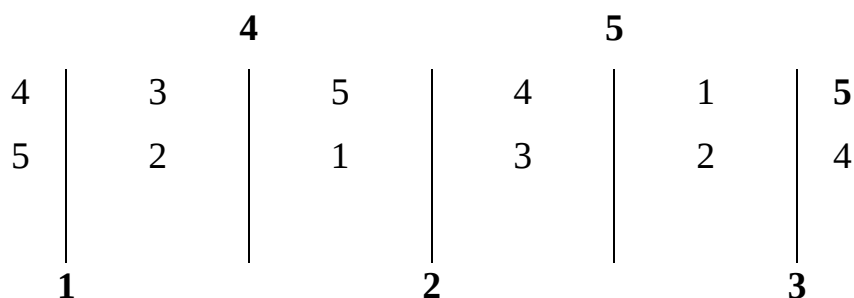
Жадвал тузишда қатнашувчилар сонига қараб вертикал чизиқлар чизиб чиқилади. Чизиқлар асосан тоқ олинади. Масалан 7, 8 та жамоа қатнашувида 7 та, 9–10 та жамоа бўлганда 9 та вертикал чизиқ чизиб олинади.

Унда қатнашувчилар рақами (қуръа натижасига асосан) қуйидагича ёзилади: биринчи чизиқ тагида 1 рақами қўйилади, битта чизиқдан сўнг 2 рақами, яна биттадан сўнг 3 рақами ва ҳоказо. Юқоридаги иккинчи чизиқдан бошлаб, кейинги рақамларнинг жойлашишини давом эттирамиз: 4 рақами, биттадан сўнг 5 рақами ва ҳоказо. Охирги, жуфт рақам мавжуд бўлганда юқоридаги рақамлар ёнига ёзилади.

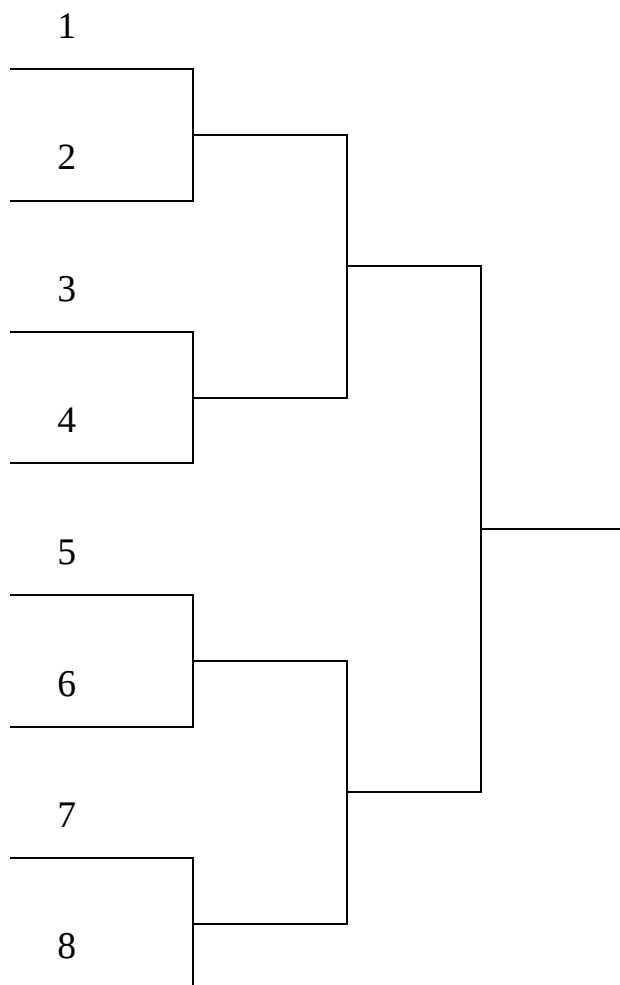
Қатнашувчи жамоалар сони беш ёки олтига бўлгандаги намуна:



Ундан кейин 1 дан 5 гача рақамлар егри чизик бўйича намунада кўрсатилганидек ёзиб чиқилади.



8 та жамоа учун намуна:



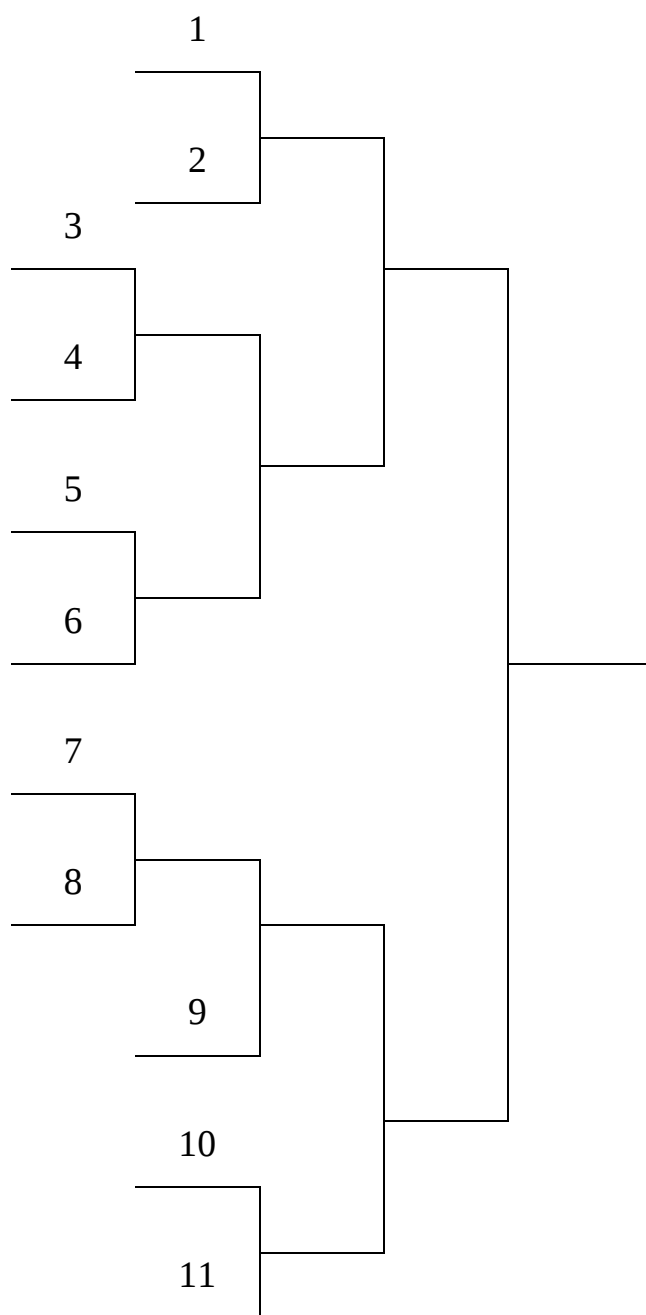
Агар жамоалар сони 2нинг даражасига баробар бўлмаса, унда айрим жамоалар (куръа натижасига кўра) иккинчи даврдан бошлаб қатнашадилар. Жадвални шундай тузиш керакки, иккинчи турда ўйнайдиган жамоалар сони тенг бўлиши керак. Биринчи даврада нечта жамоа иштирок этиши қуйидаги формула билан аниқланади: $(A - 2^n) \times 2$,

бунда A - жами жамоалар сони; n – қатнашадиган жамоалар сонига яқин бўлган даража.

Мисол учун, 11 та жамоа иштирок этадиган мусобақа олинадиган бўлса: $A=11$.

11 га энг яқин сон 8 бўлади ($2^3 = 8$).

Формулаасосида ечилади: $(11-8) \times 2 = 6$.



**Чиқибкетиштизими бўйича ўйинда учрашадиган
жамоаларни жойлаштириш тартиби**

Иштирок этувчи жамоаларнинг умумий сони	Биринчи даврада иштирок этувчи жамоалар соли	Иккинчи даврада иштирок этувчи жамоалар соли		
		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	-	1
16	16	-	-	-
17	2	15	7	8
18	4	14	7	7
19	6	13	6	7
20	8	12	6	6

Биринчи турда 6 та жамоа ўйнаши керак. 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 ўртасида тенг тақсимланади. Агар жамоалар соли тоқ бўлса, унда иккинчи даврдан ўйинни

бошлайдиган жамоаларнинг сони жадвалнинг пастида юқоридагига нисбатан битта ортиқ бўлади. Биринчи даврдан ўйинни бошлайдиган жамоаларда еса, аксинча, жадвалнинг юқорисида битта рақам ортиқ бўлади (10-жадвал).

Бир мусобақа доирасида икки тизимдан ҳам фойдаланиш мумкин бўлиб, бу тизим шартли равишда аралаш тизим деб номланади.

Аралаш тизимга мувофиқ гуруҳлар ёки зоналарда ўйин айланма тизимда, сўнгра еса ютқазган чиқиб кетиш тизимида олиб борилади ёки аксинча бўлиши мумкин.

Ҳакамлар ва ҳакамлик қилиш

Ҳар бир учрашувни ҳакамлар таркиби бошқариб боради ва бу таркибга: биринчи ҳакам; иккинчи ҳакам; котиб; тўртта (ёки иккита) чизик ҳакамлари киради.

Биринчи ҳакам ваколатлари

Биринчи ҳакам ўйин жараёни бошланганидан то якунлангунига қадар уни бошқариб боради. У шу ўйинда иштирок этаётган барча ҳакам ва ўйинчиларга раҳбарлик қилади. Унинг қарори ҳал қилувчи кучга эга. Биринчи ҳакам қолган ҳакамлар қарорини нотўғри деб топса, уни бекор қилиш ҳуқуқига эга. Агар бирор ҳакам вазифасини уддалай олмаса, биринчи ҳакам унинг вазифасини ўз зиммасига олиши мумкин. Биринчи ҳакам чиқарган қарорни муҳокама қилишга йўл қўйилмайди. Лекин жамоа сардори илтимосига кўра у ўз қарорига изоҳ бериши мумкин. Биринчи ҳакам ўйиндан олдин майдон, тўп ва бошқа ускуналар ҳолатини назоратдан ўтказди. Жамоа сардорлари билан қуръа ташлашни уюштилади. Ўйин давомида фақат биринчи ҳакам қуйидагилар бўйича қарор чиқариш ҳуқуқига эга: жамоаларни огоҳлантириш; жазолаш; тўп киритувчининг хатоси; тўп киритувчи жамоа аъзоларининг жойлашишидаги хатоси бўйича; тўп билан ўйнаш хатолари бўйича; тўр ва унинг устида рўй берадиган хатолар бўйича; орқа чизик ўйинчилари ва «Либеро»ни ҳужум зарбаси; «Либеро»ни олдинги зонадан юқоридан узатилган тўпига ҳужум зарбаси қўлланилганда.

Иккинчи ҳакам ваколатлари

Иккинчи ҳакам биринчи ҳакам рўпарасидаги волейбол устуни ортида биринчи ҳакамга қараган ҳолда тик туриб жойлашади. У захирадаги ўйинчиларни кузатиб туради; танаффус олиш ва ўйинчи алмаштиришга рухсат беради; ўйин олдидан, ҳар бир партия олдидан ўйинчиларнинг майдондаги жойлашувини назорат қилиб туради. Ўйин вақтида ҳуштак чалади ва ишора билан қуйидагилар бўйича қарор қабул қилади: ўйинчи майдон ва тўр остидан рақиб томонига ўтиб кэтганда; ўйинга киритилаётган тўпни қабул қилувчи жамоа жойлашувда хатога йўл қўйганда; ўзи жойлашган томон яқинида ўйинчи тўрга ва чегараловчи антеннага тегиб кэтганда; орқа чизик ўйинчиси ёки «Либеро» тўсиқ қўйганда; ўйинчи тўрнинг пастки қисмига тегиб кэтганда.

Котиб

Котиб ўз фаолиятини юритиш учун биринчи ҳакам қаршисидаги устун ортида (иккинчи ҳакам орқасида) жойлашади. Котиб қуйидаги вазифаларни бажаради: ўйин баённомасига ўйин ва жамоа ҳақидаги маълумотларни ёзади; йиғилган очколар, танаффуслар, ўйинчиларни алмаштириш; жазо чоралари, тўпни ўйинга киритиш навбатларини ёзиб боради ва назорат қилади; юқорида кўрсатиб ўтилган вазиятлар бузилганда, иккинчи ҳакамга хабар қилади.

Чизик ҳакамлари

Чизик ҳакамлари (4 та бўлганда) майдоннинг ҳар бир бурчагидан 1–3 м узоқликда жойлашадилар ва ўз чизикларини назорат қиладилар. Агар ўйинда 2 та чизик ҳаками иштирок еса, улар майдон бурчакларидан 1–2 м узоқликда бир-бирига диагонал ҳолатда жойлашадилар. Улар ён ва орқа чизикларни ўз томонларидан назорат қиладилар. Чизик ҳакамлари кўлларидаги байроқчаларни ҳаракатлантириб, қуйидагиларни ифодалайдилар: тўп майдонга ёки чизик устига тушса, байроқни пастга (майдонни кўрсатиб) туширадилар; тўп майдон ташқарисига тушса ёки чегараловчи антенна ташқарисидан ўца, байроқни юқorigа кўтарадилар.

Волейбол қоидаларининг барчасини ушбу китобда ёритиш мумкин эмас, лекин биз энг асосий ҳолатлар устидагина тўхтаб ўтдик. Юқоридаги материални ўзлаштиришда «Волейболнинг расмий қоидалари» қўлланмасидан фойдаланиш зарур бўлади.

Волейбол бўйича мусобақалар ўқув–машғулот ишларининг асосий қисмидир. Улар машғулотлардаги жисмоний, техник, тактик ва психологик тайёргарлик самарасини кўрсатиб берувчи якуний кўрсаткич бўлиб ҳам ҳисобланади. Мусобақалар тасдиқланган тақвимий режа асосида ўтказилади.

Спорт мусобақалари спортчини тарбиялашда катта ўрин тутди. Волейбол бўйича мусобақалар олдида қўйган вазифаларига кўра қуйидаги туркумларга бўлинади: чемпионатлар, кубоклар, саралаш ва ёрдамчи мусобақалар (тайёрлов, назорат ва бошқалар).

Чемпионат ва кубок мусобақалари – энг асосий мусобақалар бўлиб, бу мусобақаларда энг кучли жамоалар аниқланади. Бу мусобақалар кўлами турлича бўлади: жаҳон, қитъа, мамлакат, вилоят; шаҳар миқёсидаги ва бошқалар.

Саралаш мусобақалари ўз мақсади ва вазифасига кўра асосий мусобақаларнинг кейинги босқичига чиқиш ёки малакали ўйинчиларни маълум бир жамоа таркибига қабул қилишни назарда тутди.

Ёрдамчи мусобақалар таркибига қуйидагиларни киргизиш мумкин:

- кўргазмали мусобақалар волейболни оммавийлаштириш ва тарғиб қилиш мақсадида ташкил этилади. Улар оммавий спорт байрамларида, ўқув юртларида, ташкилот ва корхоналарда ўтказилади.

- қисқартирилган мусобақалар (блиц турнирлар) ғолибни аниқлаш учун қисқартирилган партиялар билан ўтказилади. Бундай мусобақалар байрам кунларида, спорт мавсумларининг очилишида ташкил қилинади.

- тасниф мусобақалари – спорт тайёргарлиги даражасини аниқлаш ва спорт таснифларини (разрядлар) бериш мақсадида ташкил қилинади.

- тенглаштирувчи мусобақаларнинг асосий вазифаси кучли рақиб жамоаси билан учрашишга имкон бериш йўли билан кичик таснифдаги спортчиларнинг ўсишини рағбатлантиришдан иборат.

- назорат ва тайёрлов мусобақалари жамоа ва алоҳида ўйинчиларнинг олдиндаги расмий мусобақаларга тайёргарлик ҳолатини аниқлаш мақсадида ўтказилади.

Машғулот жараёнида тайёрлов ва назорат мусобақалари катта ўринни егаллайди.

Ёрдамчи мусобақалар асосан тайёрлов ва мусобақа даврларининг ярмида режалаштирилади. Танлов ва асосий мусобақалар кўпинча бир йилда 2-3 маротаба ўтказилади. Турли хил мусобақаларнинг аҳамияти ва ўрни кўп йиллик тайёргарлик босқичига боғлиқ бўлади.

Шундай қилиб, бошланғич босқичларда фақат тайёрлов ва назорат мусобақалари режалаштирилади ва ўтказилади.

Спортчилар малакасининг ўсиб боришга қараб, кейинги кўп йиллик тайёргарлик босқичида мусобақалар сони ортиб боради, мусобақа даврига танлов ва асосий мусобақалар киритилади. Мусобақалар спортчининг тайёргарлик даражасининг асосий назорат шакли бўлибгина қолмай, балки спорт маҳоратини такомиллаштиришнинг зарур омилидир.

Мусобақаларни режалаштирганда тайёргарликнинг ўзига хос хусусиятларига алоҳида еътибор қаратиш лозим. Биринчидан, мусобақалар шундай танланиши керакки, уларнинг йўналиши, қийинчилик даражаси кўп йиллик тайёргарликнинг тузилиши, вазифаси билан қатъий мос келсин. Иккинчидан, агар спортчи уни ўзининг жисмоний, техник-тактик ва психологик қобилиятига қўйилган вазифаларни йеча оладиган бўлса мусобақаларга жалб қилсин. Учинчидан, мусобақа ва машғулот амалиётини режалаштириш керак, айниқса, тайёргарлик жараёни самарали амалга ошиши ва спортчи танлов ҳамда асосий мусобақаларда ўз имкониятини очиб бериши зарур. Тўртинчидан, мусобақалар дастури ва қатнашувчилар таркиби кучли рақобат муҳитини таъминлаши керак.

ЎЙИННИНГ МОҲИАТИ ВА МАЗМУНИ

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

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

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

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

I-бўлим.ЎЙИН

ИНШООТЛАР ВА УСКУНАЛАР

1. ЎЙИН МАЙДОНИ

Ўйин майдони ўйин майдончаси ва бўш (майдон) зонадан иборат. У тўғ'ри бурчак ва симметрик: шаклда бўлиши шарт (С.1, 2, 1.1)

1.1. Ўлчамлари

Бўш зона ўлчамлари майдончанинг ён чизиқларидан 3 - 5 м, (Орқа чизиқларидан 5-8 м. Майдон юзасидан тепага қараб бўшлиқ - камида 12,5 м бўлиши шарт.

Бўш зона ва майдон усти бўшлиғ'ининг энг кам ўлчамлари мусобақа Низомиди қайд этилиши мумкин (С.1).

2. Ўйин майдони юзаси

2.1. Ўйин майдонининг юзаси текис, горизонтал ва бир хил бўлиши ҳамда ўйинчилар учун ҳеч қандай жароҳат олиш хавф'ини туғдирмаслиги лозим. Нотекис ва сирпанчиқ юзали майдонда ўйнаш ман этилади.

ФИВБнинг Жаҳон миқёсидаги мусобақаларида ўйин майдонининг юзаси фақат ёғ'оч ёки синтетик қопламалардан иборат бўлиши шарт. Ҳар қандай қоплама ФИВБ томонидан тасдиқланиши лозим.

1.2.2. Залларда ўйин майдонларининг юзаси «очиқ тиниқ рангда бўлиши керак.

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

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

1.2.3. Очиқ майдончаларда дренажни эътаборга олган ҳолда ҳар 1 метр майдон юзасига 5 мм қиялик рухсат этилади. Майдон чизиқларининг қаттиқ жисмлардан иборат бўлиши таъқиқланади. (1.3).

1.3. Майдонча чизиқлари.

1.3.1. Барча чизиқларнинг кенглиги 5 см. Чизиқлар ранги бўйича «очиқ» тиниқ ва майдонча юзаси рангидан ҳамда «бегона» чизиқлардан кескин фарқ қилиши лозим (С.1, 1.2.2).

1.3.2. Чегараловчи чизиклар.

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

1.3.3. Ўрта чизик.

Ўрта чизик ўқи ўйин майдонини ҳар бири 9 х 9 м ўлчамга тенг бўлган икки майдончага ажратиб туради. Бу чизик тўр тагида майдоннинг икки ён чизикларини туташтиради (С.1).

1.3.4. Хужум чизиги.

Ҳар бир майдончанинг хужум 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)

ФИВБнинг Жаҳон миқёсидаги мусобақаларда хужум зонаси чизиклари ён чизиклардан умумий узунлиги 1,75 м бўлган, 5 см кенгликда 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 оралигида паралел (ўрта чизикқа нисбатан) чизик билан чегараланган бўлиб, икки ён чизиклар билан туташтирилган бўлади (чизиклар кенлиги зона ўлчамини ўзига бириктиради) (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 бириктиради (1.3.2 ва С.2). Тўп киритиш зонаси орқа томонга бўш зона охиригача давом этади (1.1).

1.4.3. Ўйинчи алмаштириш зонаси

Ўйинчи алмаштириш зонаси – бу ҳакам – котиб столи олдидаги ҳужум чизиғи билан ён чизиқнинг туташган жойни ўз ичига олади (1.3.4, С.1).

1.4.4. Разминка (чигал ёзиш) учун жой

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

1.4.5. Майдондан чиқарилган ўйинчилар учун жой

Бундай ўйинчилар учун орқа чизиқ ортидаги бўш зонага 2 та стул жойлаштирилади. Бу жой 5 см кенгликдаги қизил чизиқ билан чегараланиши мумкин (С.1).

1.5. Ҳарорат

Ҳарорат 10°С дан кам бўлиши мумкин эмас (50 град. Ф).

ФИВБнинг Жаҳон «миқёсидаги мусобақаларида. энг юқори ҳарорат 25°С дан ортиқ бўлиши, мумкин эмас (77 град. Ф) ва энг кам ҳарорат 16°С бўлиши лозим (61 град. Ф).

1.6. Ёруғлик

1.6.1. ФИВБнинг Жаҳон миқёсидаги мусобақаларида ўйин майдонининг ёруғлиги 1000—1500 люксдан кам бўлиши мумкин эмас (ўйин майдонидан 1 м баландликда ўлчанганда).

1.6.2. Ёруғлик. Ўйин майдоннинг 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 ўрта чизиқ устида вертикал жойлаштирилиши керак. Тўрнинг юқори чегараси майдон юзасидан еркаklar учун 2,43 м ва аёллар учун 2,24 м баландликда ўрнатилиши лозим (3.1).

	11—12 ёш	13—14 ёш	15 - 16ёш	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 ўйин майдонининг ўртасидан ўлчанади. Тўрни ён чизиқлар устидан ўлчанган баландлиги белгиланган баландликдан 2 см дан ортиқ бўлмаслиги керак (1.1., 1.3.2 ва 2.1.1).

2.1.2. Тўрнинг тузилиши

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

Тўрнинг юқори қисми 5 см кенгликда горизонтал жойлашган икки қават оқ лента билан тўқилган бўлиши керак.

Лента.учлари 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 чизиқлар устидан вертикал жойлаштирилган ленталар чегараловчи ленталар деб аталади.

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

2.4. Антенналар

Антенна диаметри 10 мм, узунлига 1,8 м найчадан иборат бўлиб, каттиқ эгиловчан материалдан тайёрланган бўлади.

Тўрнинг икки томонидан жойлаштирилган чегараловчи ленталар билан бир йўналишда 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 бўлади. Мазкур антенналар майдон ва тўр ўлчамлари таркибининг чегараловчи белгисини англатади (С.5, 11.1.1).

2.5. Устунлар

2.5.1. Тўр тортиладиган устунлар ён чизиқлардан 0,5 - 1,0 м ораликда ўрнатилади (3—схема). Устунларнинг баландлиги 2,55 м бўлиб, уларнинг баландликни ўзгартиришга мослаштирилганлиги мақсадга мувофиқ (С.3).

ФИВБнинг расмий мусобақаларида тўрни тортиб тўрувчи устунлар ён чизик ортидан 1 м ораликда ўрнатилади (агар ФИВБни ўзга кўрсатмаси бўлмаса).

2.5.2. Устунлар юмалоқ ва текис шаклда бўлиб, ўйинчиларга хавф туғдирувчи мосламалардан холи бўлиши керак. Улар майдон юзасига тортувчи ва таранглаштирувчи мосламаларсиз ўрнатилиши даркор.

2.6. Қўшимча ускуналар

БарчақўшимчаускуналарФИВБрегламентиасосидабелгиланади.

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 «очик» 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 м ба ёки гпа) гача бўлиши 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).

ФИВБнинг жаҳон, континентал ва миллий мусобақалари (чемпионатлари) ФИВБ тасдиқлаган тўплар билан ўтказилиши керак (агар ФИВБ билан ўзга шарт келишилмаган бўлса).

3.3. Бешта тўпдан фойдаланиш

Барча расмий мусобақаларда бешта тўпдан фойдаланилади. Тўп киритаётган ўйинчиларни тўп билан таъминлаб берувчи 6 киши майдон атрофида жойлашади (С.5).

2 БОБ. МУСОБАҚА ИШТИРОКЧИЛАРИ

4. ЖАМОАЛАР

4.1. Жамоа таркиби

4.1.1. Жамоа таркиби кўпи билан 14 ўйинчидан, битта мураббий, унинг 2 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 исми – шарифи зикр этилган ўйинчилар иштирок этишлари мумкин. Мураббий ва жамоа сардори мусобақа қайдномалариг имзо чекканларидан сўнг бу қайдномага бошқа ўйинчиларнинг киритилиши тақиқланади (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 ёнчизик бўйлаб ўйинга ҳалақит бермасдан ҳаракат қилиши ёки белгиланган ўрнида ўтариши мумкин (7.3.3, 1.4.4, 5.2.3).

Жамоалар ўриндиқлари ҳакам – котиб ёнидаги бўшлиқда 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 бўшлиқда (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 пойафзалидан 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, енгил бўлиб, пошнасиз, таги резина ёки чарм материалдан бўлиши керак.

ФИВБнинг жаҳон миқёсидаги катталар ўртасида ўтказиладиган мусобақаларида жамоанинг спорт пойафзали бир хил рангда лекин савдо маркаси, ранги ва дизайни фарқ қилиши мумкин.

4.3.3. Ўйинчиларнинг футболкалари 1дан20 гача рақамланиши лозим.

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

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

4.3.3.2. Кўкракдаги рақам баландлиги камида 15 см, орқалиқда рақам 20 см бўлиши шарт. Рақам чизиғининг кенглиги 2 см бўлиши керак.

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

4.3.4. Жамоа сардори футболкасининг кўкрак қисмидаги рақами устида горизонтал жойлашган 8x2 см ли чизик бўлиши лозим (5-1).

4.3.5. Жамоа футболкаларида фақат қоида 4.3.3. бандида кўрсатилган расмий рақамлар бўлиши шарт ва улар турли рангда 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 бериши мумкин:

4.4.1. Тўпни ўйинга киритишга;

4.4.2. Партиялар оралиғида ёки ўйинчи алмаштирилган пайтд ҳам кийимларн ўзгартиришга, агар ўзгартирилган кийим олдингисидан ранги, шакли, рақами билан фарқ қилмаса (4.3, 8);

4.4.3. Об-хаво совуқ бўлганда машғулот костюмларида ўйнашга, агар ушбу костюмлар ранги, шакли бир хил бўлса («Либеро» бундан истисно) ва қоида 4.3.3. банди бўйича рақамланган бўлса (4.1.1, 20.2).

4.5. Тақиқланган буюмлар.

4.5.1. Ўйин давомида спортчилар ўзларига сунъий ёрдам берувчи ёки жароҳат етказувчи буюмлардан холи бўлишлари шарт.

4.5.2. Ўйинчилар масъулиятни ўзларига олган ҳолда кўзойнак тақишлари мумкин.

5. ЖАМОА РАҲБАРЛАРИ

Жамоа сардори ва мураббий ўз ўйинчилари хулқи ҳамда интизомига тўлиқ; жавобгардирлар (5.1.1, 5.2, 211

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 вазифаларда ҳакамга мурожаат қилиши мумкин (9.2);

5.1.2.1. Қоидалар амалини тўғри қўллаш масаласи бўйича суриштириш ёки жамоадoshлари саволлари ва илтимосларини етказиш. Агар ўйновчи сардорни ҳакам қарори қаноатлантирмаса, у дарҳол бу ҳақда ўз норозилигини билдириши даркор. Шунинг асосида у ўйиндан сўнг расмий норозилик варақасини топтиришга замин яратади (24.2.4).

5.1.2.2. Рухсат сўраш:

- а) Ўйин кийимини ўзгартириш (4.3, 4.42);
- б) Жамоалар ўйинчилари жойлашувини текшириб кўриш (7.4);
- в) Майдонча юзаси, тўр, тўп ва хокозаларни текшириб кўриш 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 (56.2.3.3);

5.1.3.2. Агар у (ёки вақтинча сардор) олдиндаги 1—чи ҳакамга ўз норозилигини билдирган бўлса, бу норозилик қадъномада 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 жойлашиш 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 қадъномада оз ўйинчиларининг асосий таркибини белгилайди ёки кўздан кечиради, рақамларини тасдиқлайди. Сўнгра имзо чекади (4.1.4)

5.2.3. Тренер (мураббий) ўйин вақтида:

5.2.3.1. Хар 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 ўриндиг`ида 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 қилиш мумкин (8, 16,4);

5.2.3.4. Ўйинга ҳалақит бермасдан захирадаги ўйинчилар ва майдондаги ўйинчиларга кўрсатма бериши мумкин (1.3.4, 1.4.4).

5.3. Тренер ёрдамчиси

5.3.1. Тренер ёрдамчиси ўйин жараёнига аралашмасдан ўриндикда ўтириши лозим.

5.3.2. Агар тренер ўз жамоасини тарқ 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).

III 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 «танбех» 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 кэтма - кэт хатолар содир этилса, еътиборга фақат биринчи хато олинади;

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

6.1.3. Ўйналган тўпини ютиш

Хатоларнинг қиймати ўйин эпизодини ютиш ёки ютқизиш 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 тўпқиритса, Б жамоа хатога йўл қўйса, А жамоага очко берилади ва у тўп киритшни 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 партизда (В партиядан ташқари) жамоаларнинг бири биринчи бўлиб 2 очко фарқи билан 25 очко тўпласа, шу жамоа партида г`олиб деб топилади. Агар ҳисоб тенг: 24:24 бўлса ўйин жамоаларидан 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 (В - партия) партия 15 очкогача 2 очко устунлигида ўйналади.

6.4. Ўйинга келмаслик ва таркиби тўлиқ бўлмаган жамоа.

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

6.4.2. Агар жамоа узурли сабабсиз майдонга белгиланган вақтда чиқмаса?

6.4.1. қондасидаги ҳолат қайтарилади.

6.4.3. Партияда ёки ўйинда жамоанинг таркиби тўлиқ бўлмаса, у партия ёки ўйинни ютказган бўлади. Рақиб жамоага партияда ёки ўйинда ғалаба очколари ёзилади. Тўлиқсиз жамоа ўз очколарини сақлаб қолади (7.3.1, 6.2, 6.3).

7. ЎЙИННИНГ ТУЗИЛИШИ

7.1. Қуръа ташлаш

Ўйин олдидан биринчи ҳакам биринчи партияда қайси бир жамоага биринчи тўп қайтариш ёки майдонча томонини аниқлаш бўйича қуръа ташлайди (13.1)

Агар сўнги ҳал қилувчи партия бўлса, қуръа қайта ташланади (6.3.2).

7.1.1. Қуръа жамоалар сардорлари иштирокида ташланади (5.1)

7.1.2. Қуръа ташлаш бўйича ғолиб бўлган сардор ўз ихтиёрига кўра тўп киритиш, тўпни қабул қилиш ёки майдонча томонга ташлаш ҳуқуқига эга (13.1.1, 7.2).

7.2. Ўйинчини тайёргарлиги (разминка)

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

7.2.2. Агар икки: жамоа сардорлари келиашган холда –тўрдан ошириб разминка ўтказмоқчи бўлса, унда жамоаларга 6 ёки 10 дақиқа вақт берилиши мумкин (7.2.1).

7.3. Жамоанинг жойлашиши

7.3.1. Ўйинда ҳар бир жамоадан фақат 6 ўйинчи иштирок этади (6.4.3).

Жамоанинг дастлабки жойлашиши ўйинчиларнинг жойаллашиш тартибини белгилайди. Ушбу тартиб бутун партия давомида сақланиши лозим (7.6, 6.2)

7.3.2. Ҳар бир партия олдиндан тренер ўйинчиларнинг майдончада жойлашиш тартибини карточкага ёзиб ва имзо қўйиб, иккинчи ҳакамга ёки котиб-ҳакамга тақдим этиши лозим (25.3.3, 26.2.1.2).

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

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

7.3.5. Ўйинда жойлашиш тартиби жойлашиши карточкасида кўрсатилган рақамларга тўғри келмаслиги (25, 3.1).

7.3.5.1. Агар карточкада қайд этилган ўйинчилар ўрнига бошқа ўйинчи кириб қолса, жойлашиш карточкада кўрсатилгандек тўғрилаб қўйилиши лозим. Бунинг учун жазо қўлланилмайди (9.1, 13.1, 7.32).

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

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

7.4. Тўп киритиш вақтида ўйинчиларнинг жойлашиши

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 жойлашиши қуйидаги тартиб рақамлари билан ифодаланади:

Тўр 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 жойлашиши

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

Олдинги ва орқа чизик ўйинчилари қоиданинг 7.4.1. – бандида қайд этилганидек горизонтал равишда – жойлашиши керак.

7.4.3. Ўйинчиларнинг тўғри жойлашиши улар оёқларининг майдон юзасида жойлашиш ҳолатига қараб аниқланади ва назорат қилинади.

7.4.3.1. Ҳар бир олдинги чизик ўйинчиси оёқлари орқа ўйинчилари оёқларига нисбатан ўрта чизикқа яқин жойлашиши 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 жойлашиши 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. Жойлашишда учрайдиган хатолар:

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

7.5.2. Тўп киритаётган ўйинчининг хатоси (13.4. 3.7.1) жойлашиш хатосидан устун туради.

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

7.5.4. Жойлашиш хатоси қуйидаги оқибатларга олиб келади:

7.5.4.1. Жамоа тўп киритишдан махрум бўлади (6.3).

7.5.4.2. Ўйинчилар ўзларининг тўғри жойлашишини тиклайдилар (7.3,7.4).

7.6. Жой алмашиш.

7.6.1. Тўп киритиш тартиби ва ўйинчиларнинг тўғри жойлашиши билан белгиланадиган ҳамда назорат қилинадиган жой алмашиш 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 йўналиши 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 қонунининг 7.6.1. —бандига мувофиқ ижро этилмаган ҳолда, жой алмашишда хатога йўл қўйилган бўлади. Бу қуйидаги оқибатларга олиб келади (13, 7.6.1):

7.7.1.1. Жамоа тўп киритиш ҳуқуқидан махрум бўлади (6.1.3).

7.7.1.2. Алмашишда йўл қўйилган хато тўғрилианади (7.6.1).

7.7.2. Котиб — ҳакам алмашишда қачон хатога йўл қўйилганлигини аниқлаши ва шу вақт ичида тўпланган барча очколарни бекор қилиши лозим. Рақиб очколари сақланиб қолади (26.2.2.2).

Агар хатога қачон йўл қўйилганлигини аниқлаш имкони бўлмаса, очколар бекор қилинмайди. Ягона жазо — тўп киритиш ҳуқуқидан махрум қилиш (6.1.3).

8. Ўйинчини алмаштириш.

Алмаштириш — бу муайян зонадаги ўйинчининг майдонни тарқ этиши ва унинг ўрнини бошқа ўйинчи эгаллашдир. Алмаштириш ҳакамнинг рухсати асосида амалга оширилади. Бир ўйинчини иккинчи ўйинчи ўрнига тушиши котиб шу ҳақда баённомага ёзгандан сўнг амалга оширилади (16.5, 26.3.2).

8.1. Ўйинчини алмаштириш чегараси.

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

8.1.2. Дастлабки таркибда жойлашган ўйинчи майдонни бир партияда фақат бир марта тарк этиб, қайтиб ўз ўрнига кириши мумкин (7.3.1).

8.1.3. Алмаштирилаётган захирадаги ўйинчи ҳар бир партияда 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 тўлиқ фойдаланиб бўлган бўлса, унда шу жамоага қоидадан ташқари истисно тариқасида жароҳатланган ўйинчини алмаштириш имконияти берилади (20.3.3, 8.1).

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

8.3. Ўйинчи жазо билан майдондан чиқарилганда алмаштириш тартиби

Майдондан жазо билан чиқарилган ёки дисквалификация (чэтлаштирилган) 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 Қоидани 8.2. — банди бундан истисно.

8.4.2. Жамоа нотўғри алмаштиришга йўл қўйганда ва вазият ҳалэтилиб, ўйин қайта тикланганда (9.1) қуйидаги қарорлар қабул қилиниши керак:

8.4.2.1. Жамоа ўйин вазиятини ютқазган ҳисобланади (6.1.3);

8.4.2.2. Нотўғри алмаштириш тўғ`риланади;

8.4.2.3. «Айбдор» жамоанинг сўнги очколари бекор қилинади.
Рақибочколарисақалабқолинади.

IV-БОБ. ЎЙИН ҲАРАКАТЛАРИ 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 хуштаги билан ўйин тўхталгандан бошлаб тўп ўйиндан ташқарида деб ҳисобланади.

9.3. Тўп “майдонда”

Тўп майдон юзасига ёки чизиғига текканда тўп «майдонда» деб ҳисобланади (1.1. 1.3.2).

9.4. Тўп “майдондан” ташқарида

Тўп қуйидаги вазятларда майдондан ташқарида деб баҳоланади:

9.4.1. Тўп майдоннинг чегараловчи чизиқларидан ташқарисига тушса (13.2);

9.4.2. Тўп майдон ташқарисидаги бирор жисмга, шипга ёки ўйинда иштирок этмаётган кишига тегса:

9.4.3. Тўп чегараловчи антеннага, лентага ва уни ташқарисига (тўрга ҳамда устунга) тегса (2.3).

9.4.4. Тўп тўрни вертикал юзасидан ташқари (тўрни пастки бўшлиғи ва чегараловчи антеннанинг ташқи томони) жойда ўтганда (11.1.1, 11.1.2):

9.4.5. Тўп тўлиқ тўрни пастки қисмидан ўтса.

10. ТЎП БИЛАН ЎЙНАШ

Ҳар бир жамоа ўзига ажратилган майдон чегарасида ўйнаши керак (қоиданинг 11.1.2—банди бундан истисно). Шу билан бир қаторда тўп майдондан 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 ўйналди деб ҳисобланади (гуруҳ, 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 ташқарисиг чиқиб кетса, бунда қарши томондаги жамоа хатога йўл қўйди деб ҳисоблашади.

10.1.2.3. Агар бир вақтнинг ўзида икки рақиб ўйинчи тўпни «ушлаб олишига йўл қўйса (20.2.2), бу икки томоннинг хатосини англатади (6.1.1) ва ўйин қайтарилади.

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

Лекин ўйинчи тўпни ўйнаб бўлгандан сўнг ўз инерсияси билан мувозанатни йўқотиб, тўрга 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 хоҳлаган қисми билан ўйнаш мумкин.

10.2.2. Тўпни зарб билан уриш ёки узатиб ўтказиш мумкин. Тўп хоҳлаган томонга йўналтирилиши мумкин.

10.2.3. Тўп тананинг бир неча қисмига бир вақтнинг ўзида кетма-кет 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 ўйинчини танасига кетма — кэт тегиши мумкин.

10.3. Тўп билан ўйнашда юз берадиган ҳолатлар

10.3.1. Тўпни тўрт мартта 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 ёрдамидан фойдаланиш ёки майдон чагарасидаги бир жисмга таяниши хато ҳисобланади (10.1.3);

10.3.3 Тўпни ушлаб олиш ўйинчи тўпни қисқа муаддатда уриб ўйнамасдан ушлаб олса ёки илиб узаца, хато ҳисобланади (10.2.2);

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

11. ТЎП ТЎР ОЛДИДА.

11.1. Тўр устидан ўтаётган тўп:

11.1.1. Рақиб томонга йўналтирилган тўп тўрнинг устидан қоида билан чегараланган кенглик оралғидан, яъни тўрнинг икки томонига ўрнатилган антенналар оралғидан ўтиши лозим.

11.1.1.1. Пастдан — тўрни юқори чегарасидан (2.2);

11.1.1.2. Ён томондан — антенналар оралиғида 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 тушамайдиган бўлса (12), тўп билан 3 марта ўйнаш қондасини 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 майдончасини 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 ўтишимумкин (11.1.1).

11.3. Тўп тўрғада.

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

11.3.2. Агар тўп тўрни тешиб ўтса ёки уни ағдариб юборса, ушбу вазиятдаги ўйин бекор қилинади ва тўп ўйинга қайта киритилади (6.2).

12. ЎЙИНЧИ ТЎР ОЛДИДА

12.1. Қўлларни тўр устидан ўтказиш:

12.1.1. Ўйинчи тўсиқ қўйишда қўлларини 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 тўрнинг қоқ устида ёки ҳужум қилаётган ўйинчи томонида бўлиши керак.

12.2. Тананинг у ёки бу қисмининг тўр тагидан ўтиши.

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

12.2.2. Рақиб томонга ўрта чизикни босиб ўтиш (1.3.3):

12.2.2.1. Оёқ ёки қўл билан ўрта чизикни ҳар қанақасига босиш мумкин, лекин шу чизикдан тўлиқ 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 майдинининг бўш зонасига (майдондан ташқари) рақиб ўйинига ҳалақит бермасдан ўтиб кетиши мумкин.

12.3. Тўрбилантўқнашиш

12.3.1. Тўр олдида ўйнаётган ўйинчи тўрга тегиб кетса хато ҳисобланади. Тўр олдида тўп билан ўйнамаётган ўйинчи тўрга тасодифан тегиб кетса, ҳам хато ҳисобланади (12.4.4).

12.3.2. Агар ўйинчи тўр устидан зарба бериб бўлганидан 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, рақибни 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 (8.1, 18.4.1).

13.1. Партияда биринчи тўп киритиш.

13.1.1. Биринчи партияд ва хал 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 аниқланади (13.1):

13.2.2.1. Агар жамоа тўп киритишда ёки киритгандан сўнг ўйин давомида очко олишга эришса, тўп киритган ўйинчи (ёки унинг ўрнига алмашган ўйинчи) яна тўп киритади. Жамоа очко олаверса, тўп киритиш қайтарилаверади (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 ирғитилгандан сўнг бир қўл билан тўпни уриб ўйинга киритиш керак. Агар тўп урилмай қолиб тўп киритувчининг танасига тегиб кетса (ёки илиб 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 босиш ёки хоҳлаган зонага ўтиши мумкин.

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

13.4.4. Ҳакамнинг хуштагидан олдин тўп ўйинга киритилса, у хисобланмайди ва тўп киритиш қайтарилади (13.3).

13.5. Киритилаётган тўп йўналишини ёпиб қўйиш:

13.5.1. Тўп киритаётган жамоа ўйинчилари тўп киритаётган ўйинчини ёки киритаётган тўп йўналишини беркитиб, рақиб ўйинчиларининг тўпни қабул қилишига халақит бериши мумкин эмас. (13.5.2, 13.2.1).

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

13.6. Тўп киритишдаги хатолар.

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

Бундай қарор қуйидаги 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 урилганидан кейинги хатолар (13.4, 3.7.2):

13.6.2.1. Тўп киритишда тўп ўз ўйинчисига тегса ёки тўрдан 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 қондасини 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 (тўрдан ўтмаса, майдон ташқарисига тушса ва ҳоказо), бунда рақиб жамоанинг жойлашишидаги хатоси (агар шу хато мавжу бўлса) эътиборга олинади (13.6.2, 7.5.3)

14. ҲУЖУМ ЗАРБАСИ

14.1. Ҳужум зарбаси:

14.1.1. Тўп киритиш ва тўсиқ қўйишдан ташқари, рақиб томонига тўпни йўналтиришга қаратилга барча ҳаракатла ҳужум зарбаси деб ҳисобланади (13, 15.1.1).

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

14.1.3. Ҳужум зарбаси тўп тўлиқ тўрустидан ўтиббўлганда ёки рақибга текканда тугалланган ҳисобланади.

14.2. Ҳужум зарбасининг қоида асосидан жро этилиши.

14.2.1. Олдинги чизик ўйинчиси ўз томонидан ҳар қандай баландликда узатилган тўпга 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 ҳужум чизигини босиб ёки ундан ўтиб кетиб сакраши таъқиқланади (1.3.4).

14.2.2.2. Лекин қоида асосида сакрагандан сўнг ҳужум чизиги устига ёки унинг ичкарасига тушиши мумкин (1.4.1).

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

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

14.3. Ҳужум зарбасидаги хатолар:

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

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

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

14.3.4. Ўйинчи рақиб киритаётган тўпга ҳужум 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 тўрдан 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 ўтказилаётган тўп (зарба, узатиш, алдаш) йўналишини сақраб 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 тўп устига чиқарганда тўпнинг қўлга тегмаган ҳолатдир.

15.1.3. Тўсиқ қўйилган деб тўпнинг тўсиқ қўйган ўйинчи қўллари 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 тўсиққа тегиши.

Тўп тўсиқ қўювчи ўйинчиларнинг биттаси ёки бир нечтасига бирвақтнинг ўзида тегиши мумкин. Бу ҳолда тўп тўсиқ қўювчи ўйинчи танасининг ҳоҳлаган қисмига тегиши мумкин.

15.3. Тўсиқнинг рақиб томонида қўйилиши.

Тўсиқ қўйиш рақиб ўйинчисининг ўйинига ҳалақит бермаган ҳолда рақиб томонида ижро этилиши мумкин. Рақиб ҳужум зарбасини ижро этмасдан 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) тегиши уларнинг зарбаси, деб ҳисобланмайди. Бинобарин, тўп тўсиқ қўювчи ўйинчилар қўлига (танасига) теккандан сўнг жамоага яна уч марта ўйнаш имконияти берилади (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 қўлларини ўтказиб, тўпга рақибдан олди 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 тўр устидаги антеннадан ташқари бўшлиқда тўсиқ қўйилса.

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

V-боб. ТАНАФФУСЛАР ВА ТЎХТАЛИШЛАР.

16. ЎЙИНДАГИ ТАНАФФУСЛАР.

Ўйиндаги танаффуслар ТАЙМ-АУТ ва ўйинчиларни алмаштиришга кетган вақтлардан иборат (16.4, 16.5)

16.1. Ўйиндаги танаффуслар сони.

Ўйиндаги танаффуслар сони иккита 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 гузидида 2та 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—аутлар ва техник тайм—аутлар

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

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

1—4партияларда 2 та 60 сонияли «техник тайм — аут»лар берилади. Бу танаффуслар жамоалардан бир 8 ва 16 очко тўплаганда автоматик равишда берилади (6.3.1).

Ҳал қилувчи (5—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. Ўйинчи алмаштириш (8.1. Либерони алмаштириш – 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 жараёни ўйин 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, жамоа эса ўйинни чўзгани учун жазоланади (14.3.3, 17.2).

ФИВБнинг жаҳон миқёсидаги мусобақаларида ўйинчини алмаштириш жараёнини осонлаштириш мақсадида ўйинчилар рақамлари ёзилган дастак — тахтачалардан фойдаланилади.

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

16.6. Мурабийнинг 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 ҳуқуқий ўйинчи танаффусни талаб қилишга аҳақли эмас (16.2.1);

16.6.1.3. 16.3.2. Қоидасининг бўзилиши мумкин эмас.

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

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

17. Ўйинни чўзиш.

17.1. Ўйинни чўзишнинг турлари.

Жамоанинг ўйинни чўзиш. Билан боғлиқ бўлган ҳаракати қуйидаги вазиятлар билан ифодаланади:

17.1.1. Ўйинчини алмаштириш вақтини чўзиш (16.5.2);

17.1.2. Талаб қилиб олинган тайм — аут ва «техник тайм-аут» танаффусларнинг белгиланган вақтини чўзиш (16);

17.1.3. Ўйинчини алмаштириш учун қилинган нотўғри талаб (8.4);

17.1.4. Шу нотўғри талабни бир партияда қайтариш (16.6.2).

17.1.5. Ўйинчининг ўйинни давом этиришини чўзиши.

17.2. Ўйиннинг давом этиши, ўйинчини алмаштириш ва барча танаффуслар вақтини чўзишда қўлланиладиган танбех-жазолар.

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

17.2.1.1. Ўйинни чўзилганлиги учун берилган жазо учрашув охиригача ўз кучини сақлайди (6.3).

17.2.1.2. Ўйинни чўзилганлиги учун берилган барча жазолар (шу жумладан «огохлантириш» ҳам) баённомага ёзилади (26.2.2.6).

17.2.2. Партияда биринчи бор «чўзиш» «огохлантириш» билан чекланади (4.1.1, 6.3).

17.2.3. Бир учрашув давомида қайта ёки бир неча бор «чўзиш» (исталган ўйинчи иштирокида), қондани бўзган жамоага «танбех» берилиши ва билан ифодаланади (6.1.3).

18. ЎЙИН ДАВОМИДА ИСТИСНО ТАРИҚАСИДА БЕРИЛАДИГАН ТАНАФФУСЛАР.

18.1. Ўйинчининг жароҳатланиши.

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

18.1.2. Агар жароҳатланиши ўйинчини қоидага асосан ёки истисно тариқасида алмаштириш имконияти бўлмаса, шу ўйинчи тикланиши учун 3 дақиқа вақт берилади. Лекин бу имконият шу ўйинчи учун бир ўйин давомида бир мартадан ортиқ берилмайди (8.1, 8.2. 6.3).

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

18.2. Ўйин жараёнига ташқи таъсир.

Агар ўйин жараёнига ташқаридан таъсир кўрсатилса ва ўйинни тўхтатилиши рўй берса, ўйин 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 таъминлаш чорасини кўришлари керак (6.3).

18.3.2. Агар ўйин давомидаги бундай тўхталишлар бир неча бор рўй берса ва бутўхталишлар 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 кўчирилган 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 АЛМАШИНУВИ

19.1. Танаффуслар

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

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

Ташкилотчиларнинг илтимосига кўра 2 ва 3 партиялар оралиғидаги танаффус мутасадди шахс томонидан 10 дақиқагача узайтирилиши мумкин.

19.2. Майдон алмашиш.

19.2.1. Ҳар бир партиядан сўнг жамоалар майдон алмашадилар. Ҳал қилувчи партиядо ҳисоб 8 очкога етганда. (7.1).

Жамоанинг захирадаги ўйинчилари уларга ажратилган томонларни алмашадилар.

19.2.2. Ҳал қилувчи партияда жамоалардан бири 8 очко тўплаганда. Жамоалар ўйинчилари вақтни чўзмасдан дарҳол майдон алмашишлари лозим. Ўйинчиларнинг жойлашиши қандай бўлса шундай сақлаб қолинади (6.3.2, 7.4.1).

Агар майдон алмашиш ўз вақтида (8 очко) бажарилмай қолса ушбу хато аниқланган захоти бартараф этилади (майдон алмашинади), лекин ҳисоб қандай бўлса, шундайлигича қолади.

VI-боб. “ЛИБЕРО” ЎЙИНЧИСИ

20. «ЛИБЕРО» ЎЙИНЧИСИ ҲАҚИДА.

20.1. «Либеро»ни тайинлаш

20.1.1. Ҳар бир жамоа ўз таркибидаги 14 ўйинчи ичида 2 та ҳимояда ўйновчи “либеро” ўйинчисини киритиши мумкин (4.1.1).

20.1.2. “Либеро” ўйин баённомасида расмийлаштирилган бўлиши шарт ва 1-партиядаги жойлашишда рақами кўрсатилиши 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 зонадаги хохлаган 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 сатҳидан баландда бўлса) таъқиқланади (14.2.2, 14.2.3).

20.3.1.3. «Либеро» тўп киритишда, 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 рўй 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 ҳисобга киритилмайди. Лекин “Либеро” ни алмаштиришда камида бир тўп ўйналиши керак. “Либеро” билан алмашган ўйинчи фақат унинг ўзини ўрнига тушиши мумкин (8).

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

а) хар 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 хуштак чалингандан сўнг, «лекин тўпни киритишдан олдин «либеро»нинг ўйинга тушиши бекор қилинмайди, аммо унга тўп ўйналгандан кейин оғзаки танбех 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 ўриндиғи олдидан ҳужум чизигининг ён чизиги 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 чиқмаган бирор ўйинчини янги «Либеро» сифатида рўйхатдан ўтказиши мумкин.

Жароҳатланган «Либеро» ушбу ўйин давомид 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 рақами танбехлар устунда қайд этилиши ва навбатдаги партиянинг майдонда жойлашиш варақасига ёзилиши керак (26.2.2.7, 7.3.2, 20.1.2).

VII-боб. ИШТИРОКЧИЛАР ХУЛҚИ

21. ИШТИРОКЧИЛАР ХУЛҚИГА ҚЎЙИЛАДИГАН ТАЛАБЛАР.

21.1. Иштирокчини спортча хулқи

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

21.1.2. Иштирокчилар ҳакамлар қарорини муҳокама этмасдан, унга спортчи хос муносабатда бўлишлари керак.

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

21.1.3. Иштирокчилар ҳакамларнинг фаолиятига ҳалақит бермасликлари лозим, уларнинг қарорларига нисбатан раддия билдириш ёки уларга қўпол муносабатда бўлиш жамоа хатосини беркитиш мақсадида чалғитувчи ҳаракатлар қилиши иштирокчиларга таъқиқланади.

21.2. Ҳаққоний ўйин.

21.2.1. Иштирокчилар нафақат ҳакамларга нисбатан, балки барча расмий шахсларга рақиб вакилларига, томошабинларг ҳам ҳаққоний ўйин руҳида ҳушмуомала бўлишлари лозим. Уларни ҳурмат қилишлари керак.

21.2.2. Ўйин давомида ўйин иштирокчилари бир – бири билан мулоқотда бўлишлари мумкин (5.2.3.4.).

22. ИШТИРОКЧИЛАРНИНГ НОТЎҒРИ ХУЛҚ – АТВОРИ ВА УНГА НИСБАТАН КЎРИЛАДИГАН ЧОРАЛАР.

22.1. Қисман нотўғри хулқ-атвор.

Иштирокчининг ҳиёлгина салбий хулқ-атворига нисбатан ҳеч қандай чора кўрилмайди. Лекин биринчи ҳакам ўйинчиларнинг қўпол муомалада ёки ўта салбий хулқ – атворга йўл қўйишларини олдини олиш чорасини 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 хулқ – атвор.

Расмий шахс, рақиб, ўз жамоасидан ва томошабинларга нисбатан нотўғри хулқ-атвор 3 тоифага бўлинади (4.1.1).

22.2.1. Қўпол хулқ-атвор: ҳакам билан тортишиш, унга таҳдид солиш ва ҳоказо;

22.2.2. Қўпол хулқ-атвор: ҳакамнинг хушмуомаласига қарши кескин фикр билдириш, жаҳл билан жавоб бериш;

22.2.3. Агрессив хулқ – атвор: ҳакамга нисбатан туҳмат қилиш уни таҳрирлаш қўпол ишора билан майна қилиш. Ҳакамларга ҳужум қилиш: тан жароҳати етказиш, онгли равишда жисмоний таъзийқ ўтказиш.

22.3. Чораларнинг турлари.

Ҳакамга нисбатан йўл қўйилган салбий қилмиши (хулқ-атвор ахлоқ) оғир – енгиллигига қараб, қуйидаги чоралар қўлланилади ва баённомага ёзилади (22.2, 26.2.2.6);

22.3.1. Танбех.

Ўйинчининг биринчи бор йўл қўйган қўпол рақиб жамоага бир очко ёзилиши билан жазоланади (4.1.1.1, 6.3, 22.2).

22.3.2. Ўйинчини майдондан хайдаш:

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

Четлаштирилган тренер партия охиригача ўйин жараёнига аралашишига ҳаққи йўқ ва у жазоланганлар катори ўриндиқ орқасида ўтириши лозим (1.4.5, 5.2.1).

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

22.3.2.3. Бир ўйинчининг икки бор майдондан хайдалиши уни дисквалификация 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 ўйин 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 ўйинчини 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 ўйинчини учинчи марта қўпол муомалага йўл қўйиши дисквалификация билан жазоланади (4.1.1, 6.3, 22.2.1).

22.4. Нотўғри хулқ-атворга нисбатан жазо қўллаш (С.4).

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

22.4.2. Бир ўйинчининг нотўғри хулқ-атвори бир ўйин давомида қайта такрорланса уни жазолаш тартиби 21.3. Қоидасига асосан амалга оширилади (4.1.1, 6.3, 22.2).

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

22.5. Ўйиндан олдин ва партиялар оралиғида нотўғри хулқ-атвор.

Бундай вазиятлар ўй берадиган ҳар қандай нотўғри хулқ — атвор 21.3. Қоидасига асосан жазоланади бу жазо навбатдаги (кейинги) партияга оид бўлади (19.1, 22.2).

22.6. Жазолашда қўлланиладиган карточкалар.

Хайфсан: карточкасиз — оғзаки ёки ишора билан (22.1).

Танбех сариқ карточка (22.3.1).

Дакки: қизил карточка (22.3.2)

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

II- бўлим. ҲАКАМЛАР, УЛАРНИНГ БУРЧЛАРИ ВА РАСМИЙ ИШОРАЛАРИ

23. ҲАКАМЛАР ВА УЛАРНИНГ ФАОЛИЯТИ

3.1. Таркиби: (6.3)

- биринчи ҳакам (24)
- иккинчи ҳакам (25)
- котиб (26)
- тўртга (иккита) чизик ҳакамлари (27)

Уларнинг жойлашиши 5 схемада кўрсатилган

ФИВБнинг расмий мусобақаларида котиб ассистенти бўлиши шарт.

23.2. Ҳакамлар ишфаолияти.

23.2.1. Ўйин давомида ҳуштак чалиш ҳукуқи фақат биринчи ва иккинчи ҳакамга берилади:

22.2.1.1. Биринчи ҳакам тўпни ўйинга киритишга руҳсат хуштагани чалади (6.1.3, 13.3);

22.2 1.2. Биринчи ва иккинчи ҳакам 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 ҳакам 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 ҳакамнинг хуштаги билан тўхтатилган захоти хато моҳияти расмий ишора билан изоҳланади (23.2.1.2, 28.1).

23.2.3.1. Биринчи ҳакам қуйидагиларни расмий ишора билан кўрсатади:

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

Иккинчи ҳакам биринчи ҳакамнинг ишорасини кузатиб, уни такрорлайди.

23.2.3.2. Агар хато иккинчи ҳакам томонидан белгиланса, у куйидагиларни ишора билан кўрсатиши лозим;

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

Бу ҳолда биринчи ҳакам иккинчи ҳакам ишорасини қайтармайди.

23.2.3.3. Агар хато иккитомондан бараваригар ўйберса, икки ҳакам ҳам куйидагиларга ишора қилади:

- а) хатонитури;
- б) хато қилган ўйинчиларни (агар зарурият бўлса);
- в) тўп киритадиган жамоани

24. БИРИНЧИ ҲАКАМ.

24.1. Биринчи ҳакам жойи

Биринчи ҳакам ўз фаолиятини тўр тортилган устун орқасида жойлашадиган ҳакам ўриндиг`ида тик туриб ёки ўтирган ҳолда амалга оширади (С 1, С 3.)

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 рахбарлик қилади. Ўйин давомида унинг қарорни ҳал қилувчи кучга 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 (тўпни 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 изох бериши лозим. Агар сардор мазкур изохдан қаноатланмаса,

унга ўйиндан сўнг расмий шикоят аризасини ёзиш ҳуқуқи берилиши керак (21.1.2, 5.1Ж2.1, 5.1.12, 26.23.2).

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

24.3. Бурчлари.

24.3.1. Биринчи ҳакам ўйиндан олдин:

24.3.1.1. Майдон, тўпвабошқаускуналарҳолатининазоратиданўтказди (1боб);

24.3.1.2. Жамоалар сардорлари билан қуръа ташлаши уюштиради (7.1);

24.3.1.3. Разминка қилаётган ўйинчиларни назорат қилади (7.2)

24.3.2. Ўйин давомида фақат биринчи ҳакам қўйидаги ҳуқуқларга эга:

24.3.2.1. Жамоаларни огохлантириш (22.1);

24.3.2.2. Номуносиб ҳулқ-атвор, одоб ҳамда тўпни ўйинга киритишни чўзиш ҳолларини жазолаш (17.2, 22.2);

24.3.2.3. Қўйидаги қарорларни қабул қилади:

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

б) тўр ва унинг устида рўй берадиган хатолар бўйича(12.4.1, 12.4.4);

г) орқа чизик ўйинчилари ва либерони ҳужум зарбаси (14.3.3, 14.3.5, 14.3.6);

д) Либерони олдинги зонадан бармоқлар билан юқоридан узатилган тўғри ҳужум зарбасини қўллаш;

е) тўпни тўр пастидан ўтган вақтда (9.4.5).

24.3.3. Ўйин тугагандан 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 устуни ортида биринчи ҳакамга қараган ҳолда тик туриб жойлашади (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 керак.

25.2.2. Иккинчи ҳакам, хуштак чалмасдан туриб, ўз ваколатига тегишли 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 захирадаги ўйинчиларни кузатиб туради. Агар улар қоидага ҳилоф ҳаракат қилишса, бу ҳақда биринчи ҳакамга хабар беради (4.2.1).

25.2.5. Иккинчи ҳакам икки жамоа ўйинчилари разминкасини назорат 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 қили туради ҳамд 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 майдо юзаси, тўпнинг сифати ва тўрнинг қоидага мувофиқ ўрнатилганлигини назорат қилиб туради (1.2.1, 3).

25.2.10.

Иккинчи ҳакам жазочораси 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. Хар бир партиядан олдин, хатто ўйин давомида ҳам ўйинчиларни майдонда жойлашиш қоидасини бўзмасликларини назорат қилиб боради ва карточкада кўрсатилга жойлашиш рақамлариг 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 куйидаги 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 жойлашиш қоидасини бўзганда (7.5);

25.3.2.3. Ўзи жойлашган томоннинг яқинида ўйинчи тўрга ва чегараловчи антеннага тегиб кетса (12.3.1);

25.3.2.4. Орқа чизик ўйинчиси ёки либеро тўсиқ қўйганда (14.3.3, 15.6.2, 15.6.6);

25.3.2.5. Тўп бегона жисм ёки майдон юзасига тегса (биринчи ҳакам бундай хатони кўрмай 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. Жойлашиши. Котиб ўз фаолиятини биринчи ҳакам қарама – қаршисидаги устун ортида (иккинчи ҳакам орқасида) жойлаштирилган стулга ўтирган холда 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 фарқ 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 иккичи 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. Ўйинчилар очколарни ёзиб боради ва ҳисобнинг таблода тўғри акс этирилишини назорат қилади (6.1);

26.2.2.2. Ўйинга тўп киритиш навбатини назорат қилади. Агар навбат бузилса, зудлик билан бу ҳақда ҳакамларни хабардор 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 хабар беради (16.6);

26.2.2.5. Ҳакамларни партия тугагани техник танаффусларнинг бошланиши ва тугаш вақти ҳамда ҳал қилувчи партияда ҳисоб 8 бўлганлиги ҳақида хабардор қилади (6.2, 16. 4.1, 19.2.2);

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

26.2.2.7. Иккинчи ҳакам кўрсатмасига биноан ўйинда рўй берган барча вазиятларни (истисно тариқада алмаштириш, турли танаффуслар 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 баённомада 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 ҳаками штирок этса, улар майдон бурчакларидан 1-2 м узоқликда бир —бирига диагонал ҳолатда жойлашадилар (С.1, С.5). Улар ён ва орқа чизикларни ўз томонидан назорат қилади.

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

27.2. Бурчлари.

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 киритилаётганда ўйинчи майдондан ташқарида бўлса байроқ юқорига кўтарилади (7.4);

27.2.1.5. Чизик ҳаками тўпни ўйинга киритаётган ўйинчининг чизикни босганлиги ёки босмаганлигини назорат қилади (13.4.2).

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

27.2.1.7. Тўп тўр оситидан ўтса ёки рақиб майдони томонидан антеннага тегса ишора қилади (11.1.1).

27.2.2. Биринчи ҳакамни илтимосига кўра чизик ҳаками ўз қарорини такрорлайди.

28. РАСМИЙ ИШОРАЛАР.

28.1. Ҳакамлар ишоралари.

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

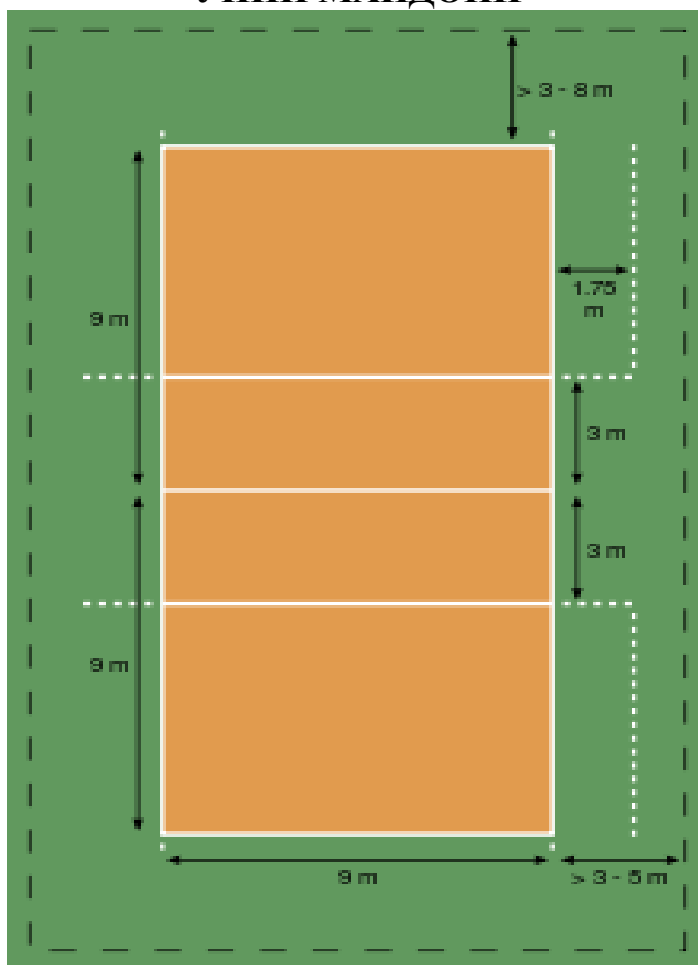
28.2. Чазик ҳакамларини байроқча билан ишора қилиши

Чизик ҳакамлари рўй берган ҳатолар моҳиятини расмий ишора билан маълум қилиб, бир оз ушбу ҳолатни сақлаб туриши лозим.

3- БЎЛИМ. СХЕМАЛАР

Схема 1.

ЎЙИН МАЙДОНИ



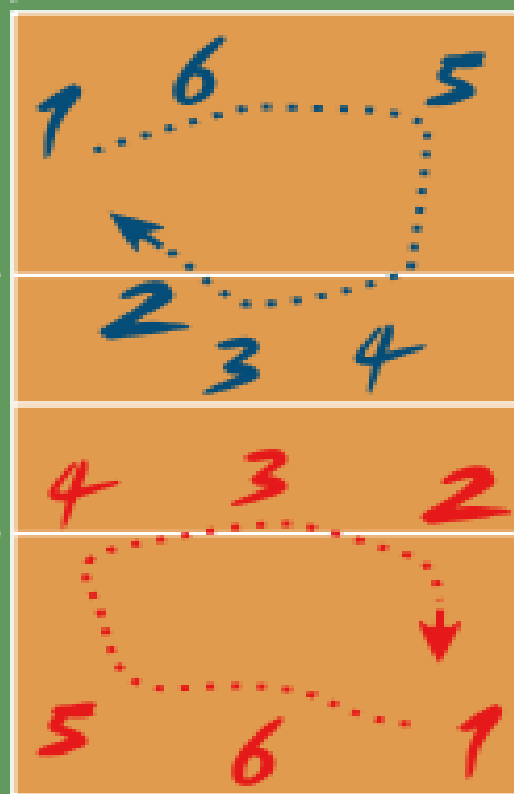


Схема 4.

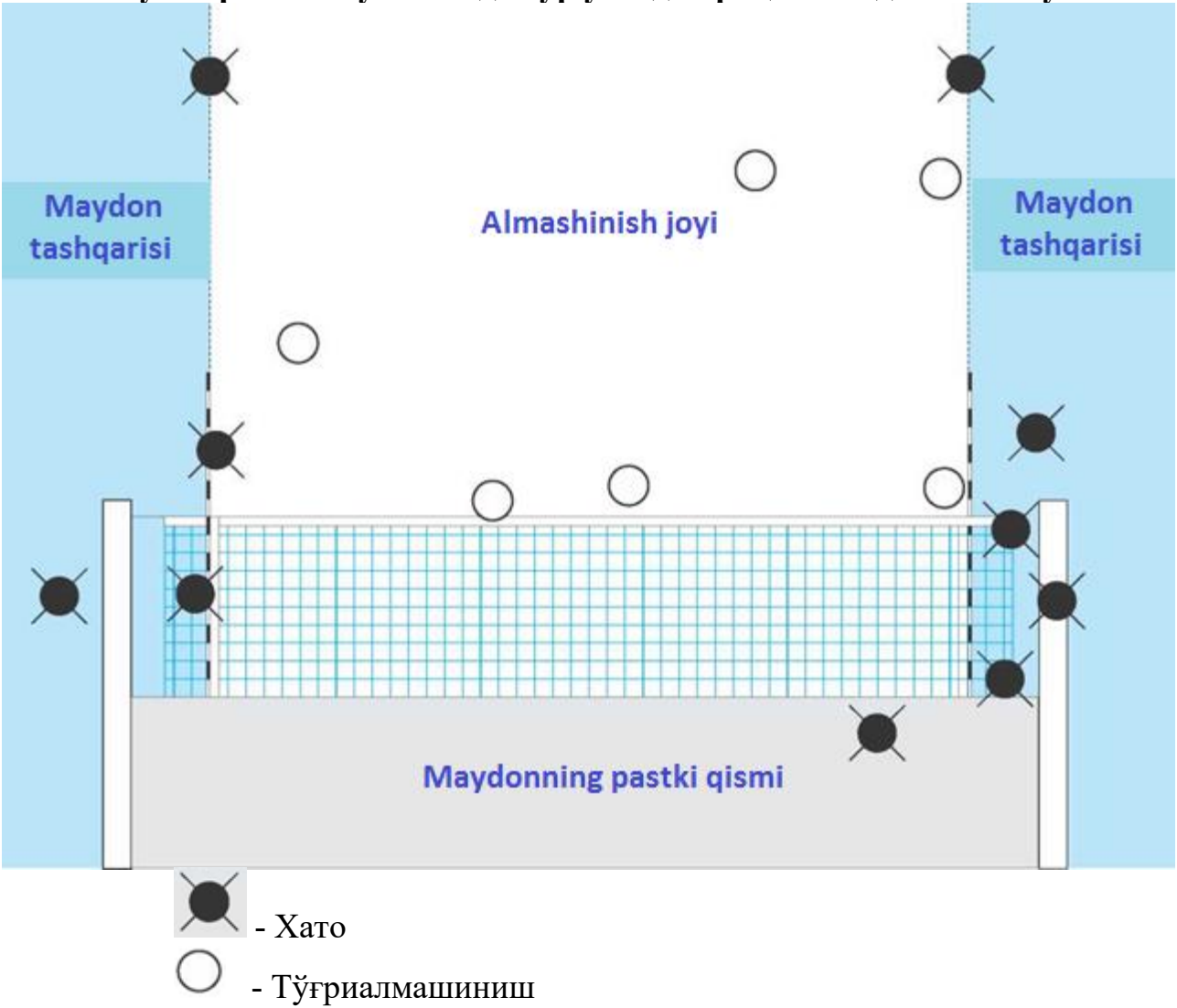
НОТЎҒРИ ХУЛҚ-АТВОРИ ЖАЗОЛАШ ЧОРАЛАРИ ТУРЛАРИ

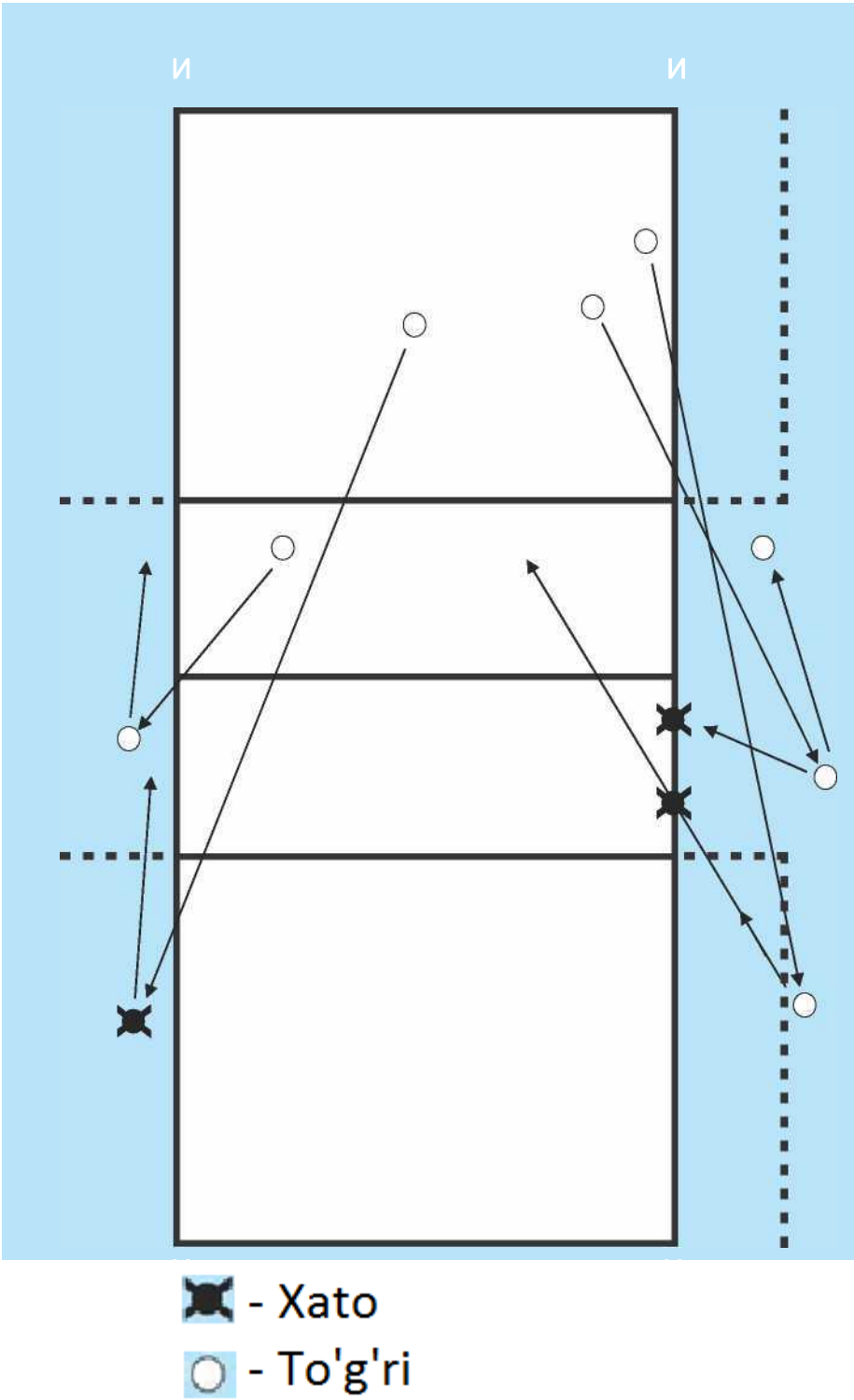
Хулқ- атвор тоифаси	Такрорланиши (жамоаучун)	Қоидабузув чи	Чоралар	Карточкалар	Оқибат
Қўпол муомала (ҳаракат)	Биринчибор	Жамоаниҳар бираъзоси	Танбех	Қизил	Ўйин вазияти мағлубият билан тугайди
	Иккинчи	Қоидабузган жамоааъзоси	Майдондан этлаштириш	Қизил+сарик	Партияохиригачамайдонданчетлаштирилади вақоидабузувчиларжойидақолади
	Учинчи	Янаўшажам оааъзоси	Дисквалифик ация	Сарик + Қизилалоҳида кўрсатилади	Учрашувохиригачамусобақаўтказишжойини таркэтади
Таъқиб қилиш	Биринчи	Жамоаниҳар бираъзоси	Майдондан чэтлаштири ш	Қизил + Сарикбиргақў рсатилади	Партияохиригачамайдонданчетлаштирилади вақоидабузувчиларжойидақолади
	Иккинчи	Қоидабузган жамоааъзоси	Дисквалифик ация	Сарик + Қизилалоҳида кўрсатилади	Учрашув охиригача мусобақа ўтказиш жойини тарк этади
Таҳдидсол иш (ҳужум)	Биринчи	Жамоаниҳар бираъзоси	Дисквалифик ация	Сарик + Қизилалоҳида кўрсатилади	Учрашувохиригачамусобақаўтказишжойини таркэтади

ЎЙИН ВАҚТИ АСОССИЗ “БУЗИЛГАНДА” ЖАЗО ЧОРАЛАРИ ТУРЛАРИ

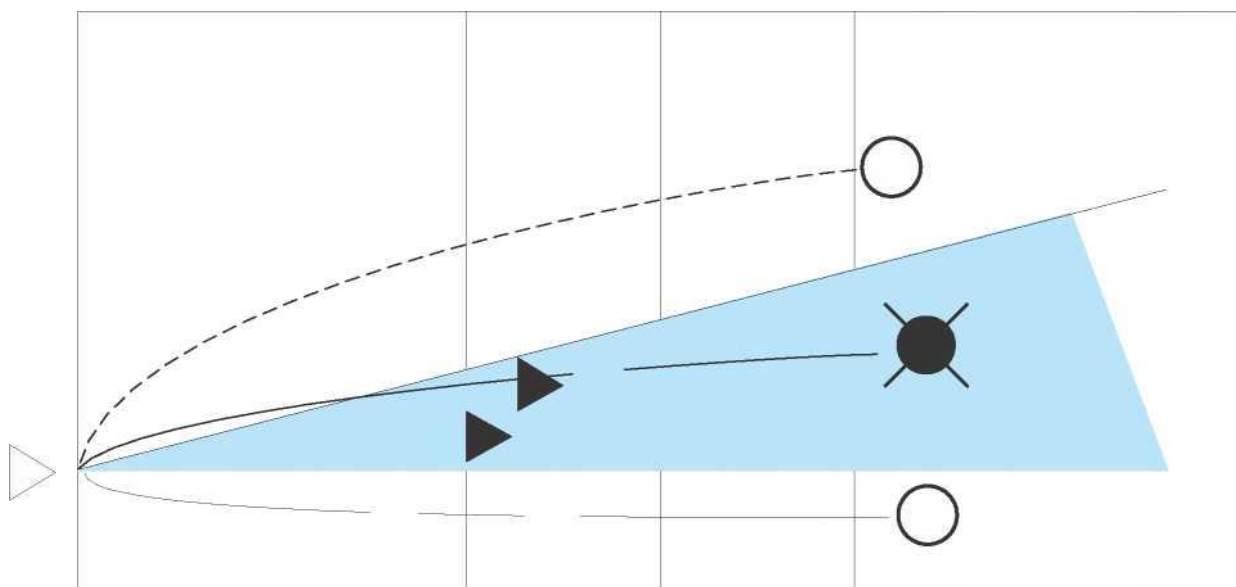
Хулқ- атвортоиф	Такрорлани ши	Қоидабузувчи	Чоралар	Карточкалар	Оқибат
Ўйинни “чўзиш”	Биринчи	Ҳарбир жамоа аъзоси	Чўзишучуноғол антириштанбеҳ	Сариқкарточкака фторасидакўрсат иш	Оғохлантириш – жазоберилмайди
	Иккинчи (ваҳоказо)	Ҳарбир жамоа аъзоси	Чўзишучунтанбе ҳ	Қизил карточка кафт орасида кўрсатиш	Ўйин вазияти мағлубият билан туғайди

Тўп вертикал йўналишда тўр устидан рақиб майдончасига ўтиши





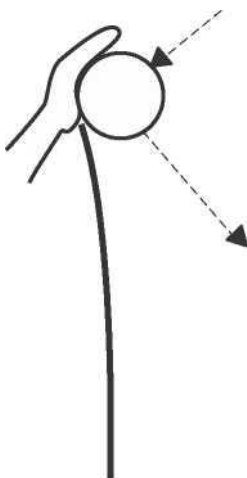
ГУРУҲЛИ ТҶСИҚ



Тўп тўрдан баланд



Тўп тўрнинг юқори



Тўп тўрга тегаяпти



Тўп тўрдан сапчиган

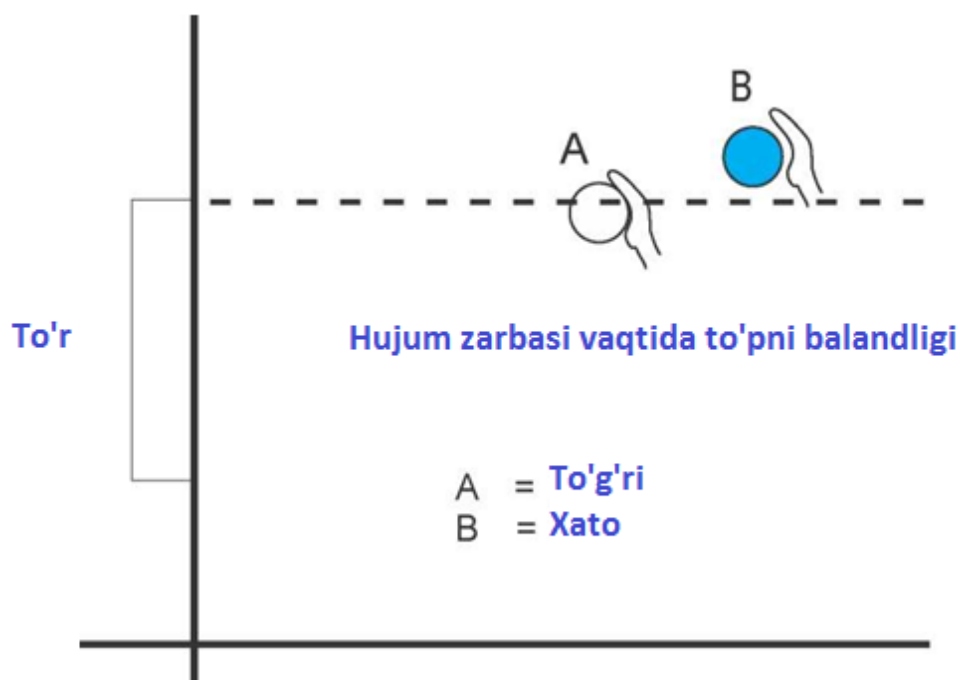
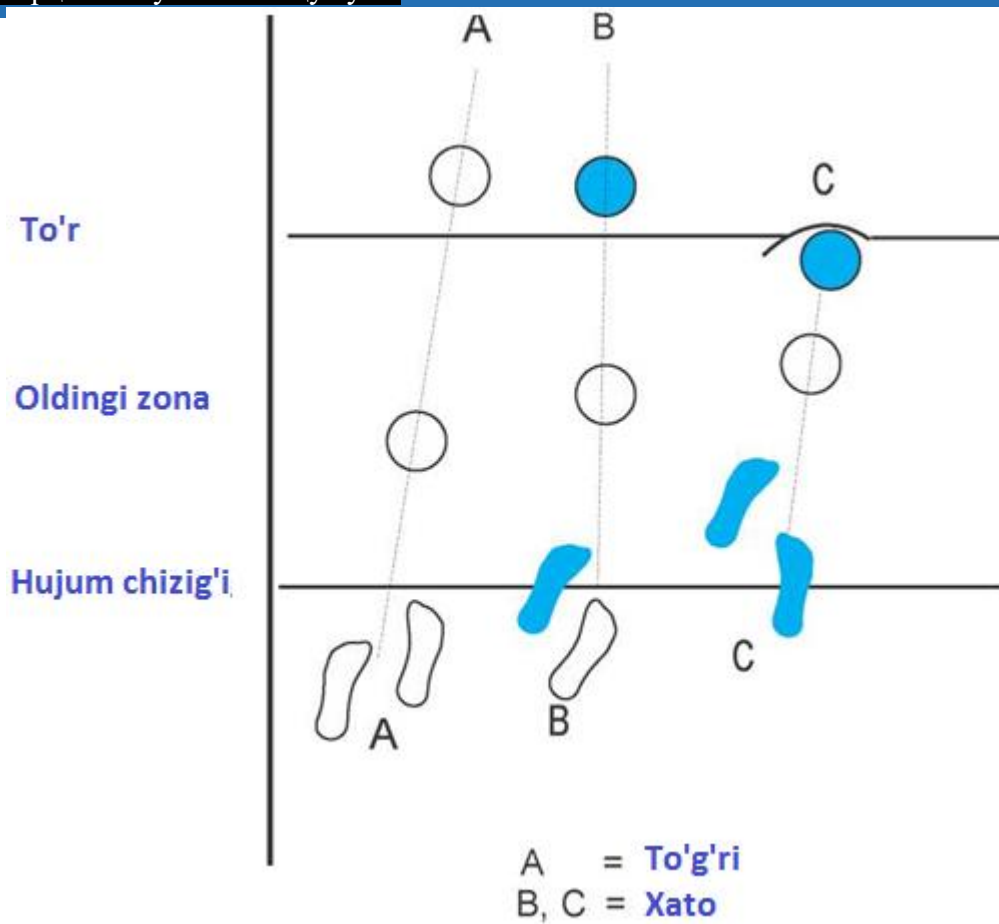
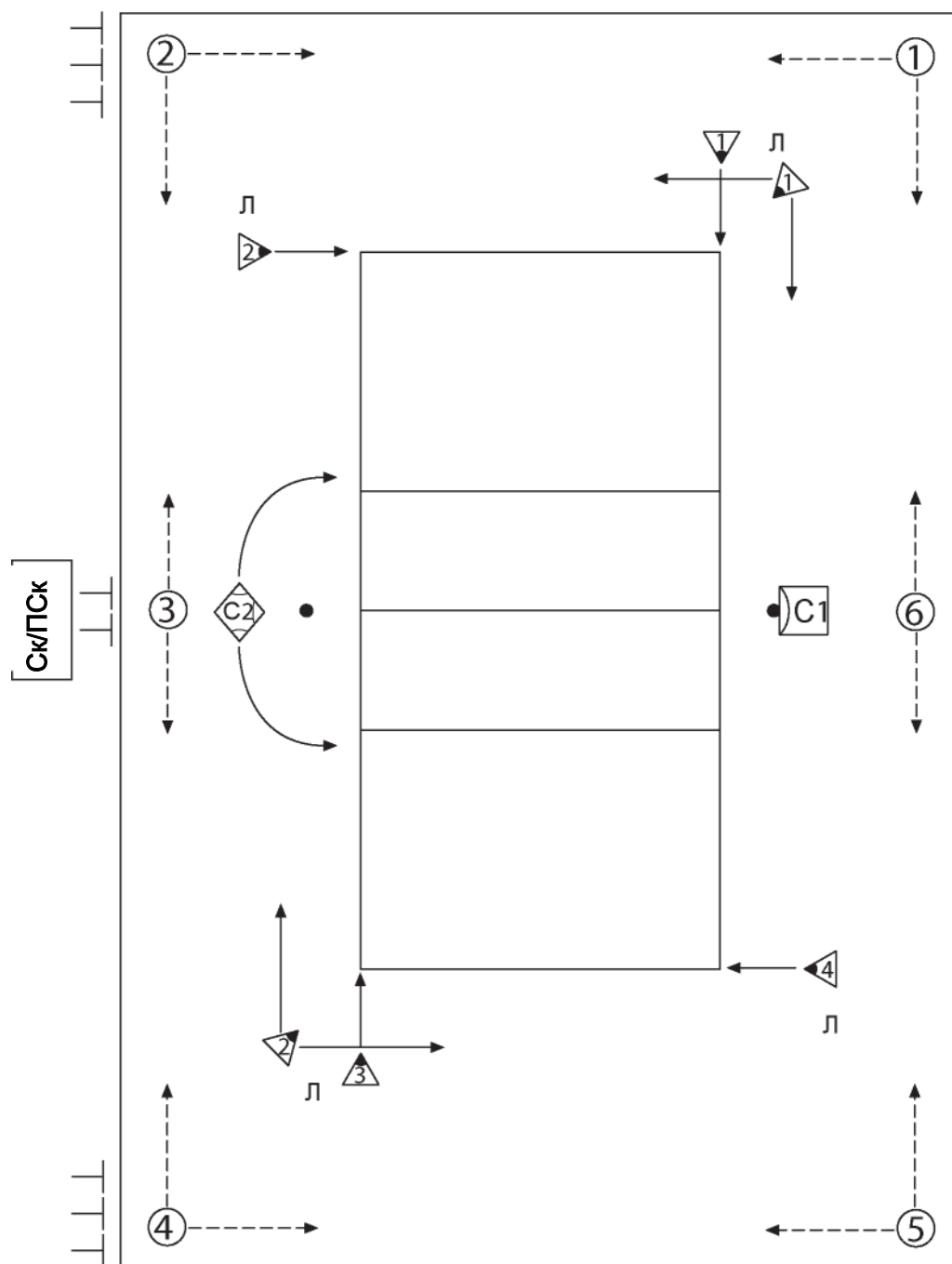


СХЕМА 10: ҲАКАМЛАР БРИГАДАСИ ВА УЛАРНИНГ ЖОИЛАШИШИ



□ = Биринчи ҳакам

◀▶ = Иккинчи ҳакам

Ск/ПСк = Котиб-ҳакам, котиб-ҳакам ёрдамчиси

1> = Чизиқ (рақамлар 1-4 и 1-2)

= Тўп узатувчилар (рақамлар 1-6)

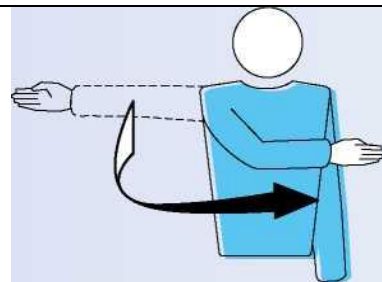
= Майдонни артувчилар

ҲАҚАМНИНГ РАСМИЙ ИМО-ИШОРАЛАРИ

Шартли белгилар:	 	Ўз вазифасига кўра имо-ишора кўрсатувчи ҳакам
	 	Айрим вазиятларда имо-ишора кўрсатувчи ҳакам

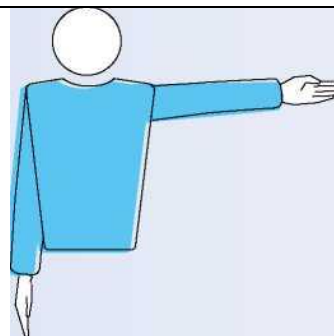
ТЎП КИРИТИШГА РУХСАТ БЕРИШ

Қўл ҳаракати билан тўп киритиш
йўналишини кўрсатиш



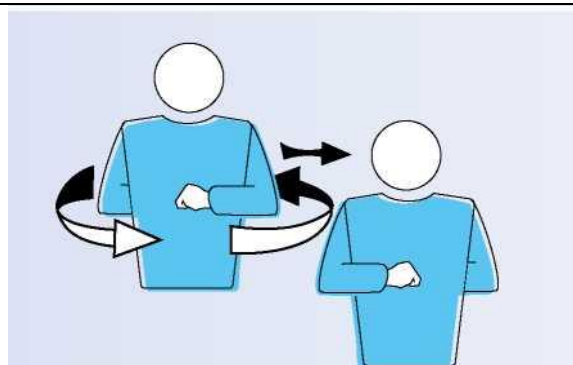
ТЎП КИРИТУВЧИ ИЖМОА

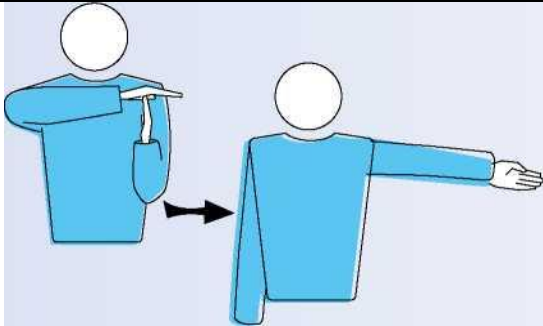
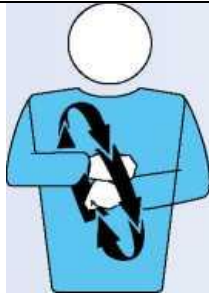
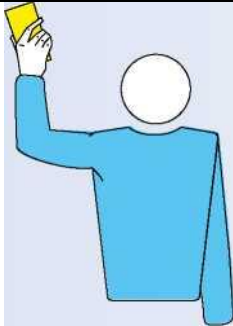
Қўлни ён томонга ёзиб, тўп
киритувчи жамоали кўрсатиш

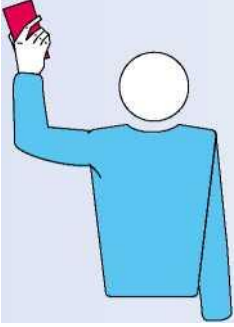
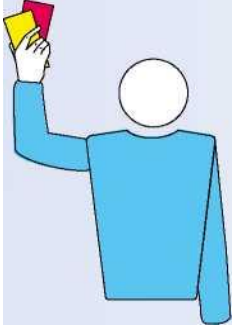
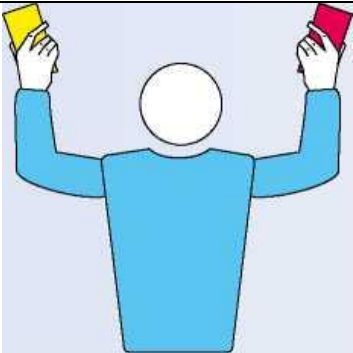


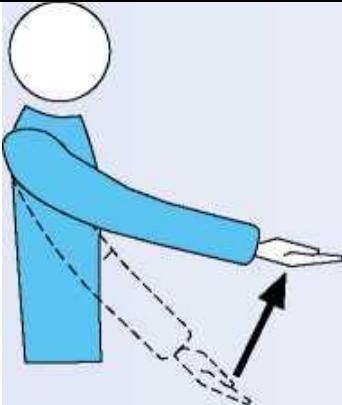
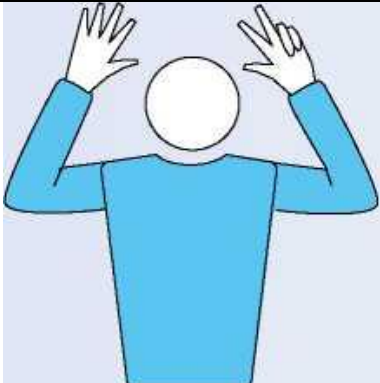
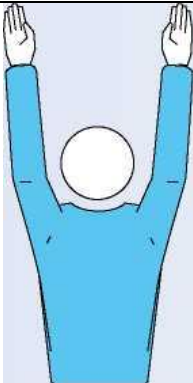
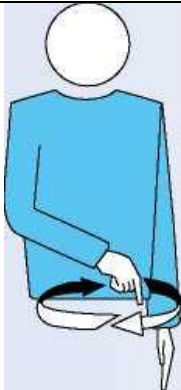
МАЙДОН АЛМАШИНИШ

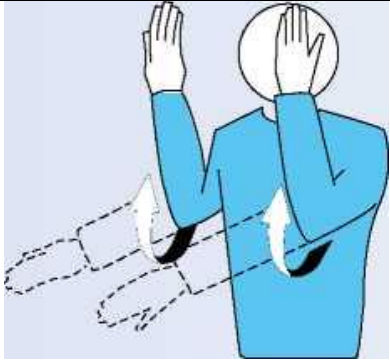
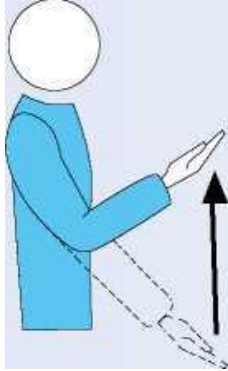
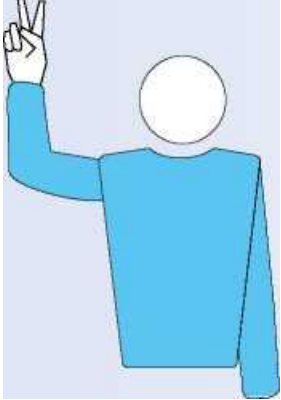
Тирсак-қўлларни кўтариб, уларни
гавда олди ва орқаси бўйлаб
буриш

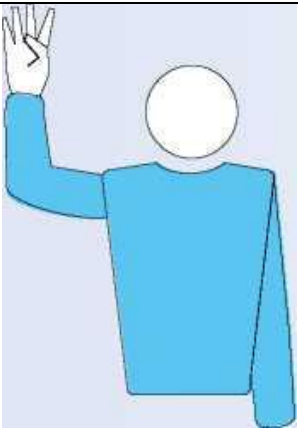
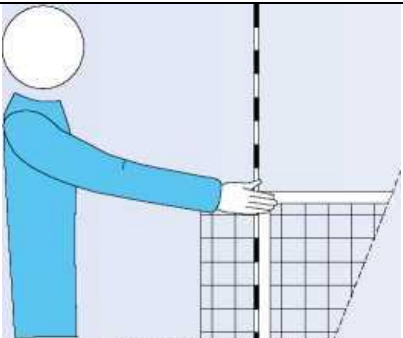
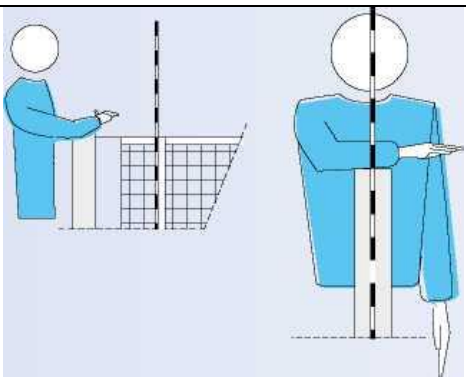


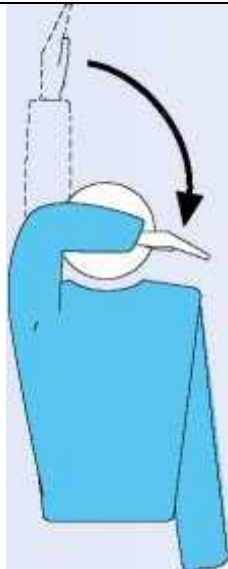
ТАЙМ-АУТ (ТАНАФФУС)	
Бир қўл кафтини иккинчи қўл бармоқлари устига Т шаклида қўйиш ва Тайм-аут сўраган жамоа томонни кўрсатиш П В	
ЎЙИНЧИ АЛМАШТИРИШ	
Тирсак-билакларни кўтариб ўзаро айлантириш П В	
НОТЎҒРИ ҲУЛҚ-АТВОР УЧУН ОҒОҲЛАНТИРИШ	
Сариқ карточкани кўрсатиш П	
НОТЎҒРИ ҲУЛҚ-АТВОР УЧУН ДАККИ БЕРИШ	

Қизил карточкани кўрсатиш П	
МАЙДОНДАН ЧИҚАРИШ	
Сариқ ва қизил карточкани бирга кўрсатиш П	
ДИСКВАЛИФИКАЦИЯ	
Сариқ ва қизил карточкани алохида кўрсатиш П	
ПАРТИЯНИ ЁКИ ЎЙИННИ ЯКУНЛАШ	
Тирсакларни эгиб билак панжаларни кесим шаклида жойлаштириш П В	
ТЎП КИРИТИШДА ТЎП ИРҒИТИЛМАДИ	

Панжа юқорига кўтарилган қўлни диоганал чўзиб юқорига кўтариш П	
Тўп киритиш вақти чўзилди	
Кенг ёзилган 8 бармоқни кўтариш П	
Тўсиқ қўйиш ёки тўп йўналишини тўсиш	
Икки қўл панжаларини олдинга қаратиб кўтариш П В	
Жойлашиш ёки жой алмашинишдаги хато	
Кўрсатиш бармоқ билан айланма ҳаракатни корсатиш П В	
Тўп майдонда	

Қўл ва бармоқларни майдон юзаси томон кўрсатиш П В	
ТЎП МАЙДОНДАН ТАШҚАРИДА	
Тирсакдан қулларни кўтариб гавда томон ҳаракатлантириш П В	
ТЎПНИ УШЛАШ	
Қўлларни тирсакдан кўтариб пастдан юқорига ҳаракатлантириш П	
ТЎПГА ИККИ МАРТА ТЕГИШ	
Икки бармоқни кўтариш П	
ТЎПНИ ТЎРТ МАРТА ЎЙНАШ	

Тўрт бармоқни кўтариш П	
ЎЙИНЧИНИНГ ТЎРГА ТЕГИШИ КИРИТИЛГАН ТЎП ТЎРГА ТЕГИБ РАҚИБ ТОМОН ЎТМАДИ	
Мувофиқ қўл билан тўрнинг мувофиқ томонини кўрсатиш П В	
ТЎРНИНИГ БОШҚА ТОМОНИГА ТЕГИШИ	
Панжаси пастга қаратилган қўл билан тўр устига кўрсатиш П	
ҲУЖУМ ЗАРБАСИДАГИ ХАТО	

Мувофиқ қоидалар; Орқа зона ўйинчиси Либери олдинги зонада юқоридан икки қўллаб тўп узатиш. Орқа зона ўйинчиси либери ва рақибни тўп киритишида. П В	
Тўп киритётганда чизиқни босиш ёки майдон кенглигидан чиқиб кетиш ҳолатлари	
Мувофиқ қоидалар; Ўрта чизиқ ёки мувофиқ чизиқ томон қўлни пастга ёзиб бармоқ билан кўрсатиш П В	
Икки томонлама хато ёки ўйинни хато ўйнаш	
Икки бош бармоқни вертикал кўтариш. П	

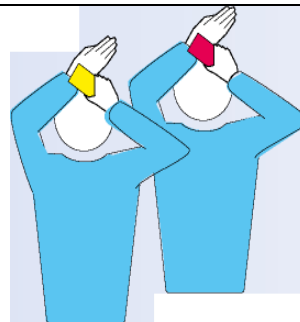
ТЎПНИ БОШҚА ЖОЙГА ТЕГИШИ

Бир қўл панжасини бошқа қўл бармоқларига перпендикуляр қилиб кўрсатиш



ЎЙИН ЧЎЗИШ УЧУН ОГОҲЛАНТИРИШ ЎЙИН ЧЎЗИШГАНИ УЧУН ДАККИ БЕРИШ

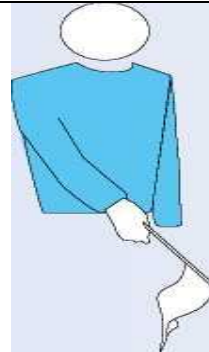
Қўлни кўтариб сариқ карточкани иккинчи қўл билагига теккизиш ва шу огоҳлантириш қизил карточкада корсатилганда (дакки) берилади.



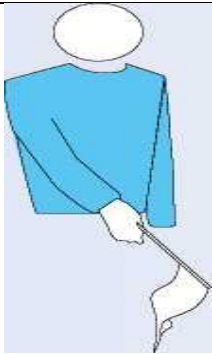
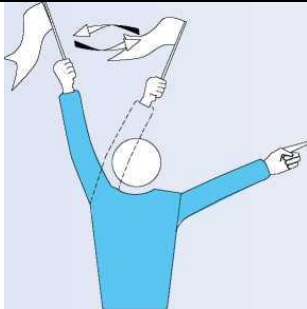
ЧИЗИҚ ҲАҚАМИНИНГ БАЙРОҚ БИЛАН ИШОРА ҚИЛУВЧИ ҲАРАКАТЛАРИ

ТЎП МАЙДОНДА

Байроқ билан пастни ко`рсатиш.



ТЎП МАЙДОНДАН ТАШҚАРИДА

Байроқни вертикал кўтариш. Л	
ТЎПГА ТЕГИШ	
Байроқни гавда олдида вертикал кўтариб бошқа қўл панжасига теккизиш. Л	
ЖОЙНИ АЛМАШИШ, ТЎПНИ БЕГОНА НАРСАГА ТЕГИШИ ЁКИ ТЎП КИРИТИШДА ЧИЗИҚНИ БОСИШ	
Байроқни бош устида ҳаракатлантириш ёки мувофиқ чизик томон кўрсатиш. Л	
ҚАРОР ҚАБУЛ ҚИЛИШ ИМКОНИ ЙЎҚ	
Икки қўлни кўкрак томон кўтариб кесим шаклида ҳаракатлантириш. Л	

Мусобақа қоидалари

1.Майдонни белгиловчи чизикларнинг кенглиги қанча?

- а) 3см
- б) 4см
- в) 5см
- г)7см

2. 15-16 ёшлиқизлар орасидаги мусобақаларда тўрнинг юқори қирғоғи майдондан қанча баландликда бўлиши керак?

- а)2м
- б) 2м 10см
- в) 2м15см
- г) 2м 20см

3.Ўйинчиларнинг ўзаро тўғри ёки нотўғри жойлашиши (тўпни ўйинга киритиш вақтида)ҳакам томонидан қандай аниқланади?

- а) гавданинг ҳолатига қараб
- б) ўйинчилар оёқ қафтлари ҳолатига қараб
- в) қўллар ҳолатига қараб
- г) бошнинг ҳолатига қараб

4.Битта жамоа бир партия давомида ўйинчиларни алмаштириш имкониятидан кўпи билан неча марта фойдаланиши мумкин?

- а) икки
- б) тўрт
- в) беш
- г) олти

5. Агар ўйинга тўп киритишни (ҳакам ҳуштак чалганидан сўнг) баённома бўйича навбатига мувофиқ уни бажариши керак бўлган ўйинчи эмас бошқаси амалга оширса, нима қилинади?

- а) баҳсли тўп ҳисобланади
- б) тўғри жойлашув тикланади, ўйинга янгитдан тўп киритилади
- в) жамоа бир очко билан жазоланади, тўпни ўйинга киритиш ҳуқуқи рақибга берилади
- г) жамоа ўйинга тўп киритиш ҳуқуқини йўқотиш билан жазоланади, тўғри жойлашув тикланади

6. Ўйинга тўп киритиш бажарилаётганда ҳатоларни қайд этиш иккинчи ҳакамнинг вазифасига кирадими?

- а) агар чизикдаги ҳакам бор бўлса, кирмайди
- б) ҳар қандай ҳолатда ҳам кирмайди
- в) киради, фақат жамоаларнинг бирига
- г) агар чизикдаги ҳакамлар бўлмаса, киради

7. Бир партияда (1- 4 партиялар) жамоалардан бири кўпи билан қанча миқдорда очко йиққунга қадар давом этади?

- а) 17
- б) 19
- в) 23
- г) 25

8. Ўрта чизикдан қандай ораликда ҳужум чизиғи ўтказилади?

- а) 2м
- б) 2,5 м
- в) 3м
- г) 4м

9. 13-14 ёшли қизлар орасидаги мусобақаларда тўрнинг юқориги қирғоғи майдондан қанча баландликда бўлиши керак?

- а) 2м
- б) 2м 05см
- в) 2м 10см
- г) 2м 20см

10. Орқа чизик (1,5,6 зона) ўйинчисига ҳужум чизиғини босиб, ҳужум зарбасини бажариш (яъни тўрнинг юқори қирғоғидан баландда бўлган тўпни уриш) мумкинми?

- а) руҳсат берилади, агар бу кўтарилиш вақтида ўйинчи ҳужум чизиғини тўлиқ босмаган бўлса
- б) руҳсат берилади, агар унинг ҳаракатлари мажбурий бўлса (учинчи сўнги зарба)
- в) руҳсат берилмайди, агар бу унинг жамоаси бажараётган иккинчи зарба бўлса
- г) ҳеч қачон руҳсат берилмайди

11. Мусобақа тўғрисидаги Низом қачон ишлаб чиқилиб, тасдиқланиши керак?

- а) мусобақа бошланишидан 1 ой аввал
- б) мусобақа бошланишидан 10 кун аввал
- в) мусобақа бошланишидан бир ҳафта аввал
- г) ҳар бир тақвимий йилнинг бошигача

11. Ўйинчиларга танани қайси қисми билан тўпни қабул қилишга руҳсат берилади?

- а) фақат қўллар билан
- б) танани белдан юқори қисми билан
- в) фақат қўллар ва бош билан
- г) танани барча қисми билан
- е) танани фақат тизза қисмигача

12. Волейбол майдончаси қандай ўлчамларга эга?

- 1) 10х20м
- 2) 7х14м
- 3) 8х16м
- 4) 9х18м
- 5) 9,5х18,5м

13. Партиялар орасидаги танаффус қанча давом этилади?

- 1) 3,5 мин
- 2) 2 мин
- 3) 2,5 мин
- 4) 5 мин
- 5) 3 мин

13. Тўпни ўйинга киритаётган ўйинчи ҳакамни ҳуштагидан сўнг тўпни ерга туширмасдан илиб олса, қандай қарор қабул қилинади?

- 1) баҳсли вазият яратилади ва тўп ўйинга киритилади
- 2) тўп ўйинга киритилган деб ҳисобланиб, рақиб жамоага очко берилади
- 3) тўпни ўйинга киритиш ижро этилганлиги қайд қилинади ва тўп рақиб жамоага берилади
- 4) жамоага огоҳлантириш берилади
- 5) ўйинчига сариқ карточка берилади

14. Тўпни илиб зарба беришга руҳсат бериладими?

- 1) ўйинчи тўрга тегмасдан илиб зарба бериши мумкин
- 2) ўйинчи ўрта чизикдан ўтмасдан илиб зарба бериши мумкин
- 3) ўйинчи тўсиқчини қўлига тегмасдан илиб зарба бериши мумкин
- 4) умуман илиб зарба бериши мумкин эмас
- 5) учтали тўсиқ қўйган вақтда мумкин

15. Кимни илтимоси билан ҳакамлар танаффус эълон қилади?

- 1) сардорни ва тренерни
- 2) фақат тренерни
- 3) фақат сардорни
- 4) исталган ўйинчини
- 5) жамоа врачини

16. Агар ўйинчи тўпни ҳакамнинг ҳуштаги чалинмасдан аввал ўйинга киритса қандай қарор қабул қилинади?

- 1) ўйинчи огоҳлантирилади
- 2) тўпни ўйинга киритиш қайтарилади
- 3) рақиб жамоага очко берилади
- 4) жамоа сариқ карточка билан жазоланади
- 5) тўпни ўйинга киритиш ҳуқуқи рақиб жамоасига берилади

17. Агар ўйин жараёнида тўп ўйинчининг белдан паст қисмига тегса ҳато ҳисобланадими?

- 1) ҳар қандай вазиятда ҳато ҳисобланмайди
- 2) агар ўйинчи ўз майдончасида турган бўлса, ҳато ҳисобланади
- 3) ҳар қандай вазиятда ҳато ҳисобланади
- 4) агар ўйинчи майдончадан ташқари жойда турганда шу вазият рўй берса, ҳато ҳисобланмайди
- 5) агар ўйинчи марказий чизикдан ўтиб кетса ҳато ҳисобланмайди

18. Майдончани чегараловчи ленталар тўрнинг қай ерига ўрнатилади?

- 1) тўрнинг четларига
- 2) ён чизиклар билан марказий чизикнинг кесишган жойларига перпендикуляр равишда ўрнатилади
- 3) тўр четларидан ичкарига қараб 10 см оралиғида ўрнатилади
- 4) тўр четларидан ичкарига қараб 20 см оралиғида ўрнатилади
- 5) тўр четларидан ичкарига қараб бир тўп кенглигидаги жойга ўрнатилади

19. Техник танаффус қанча вақт давом этади?

- 1) 45 сек

- 2) 30сек.
- 3) 20сек.
- 4) 40сек.
- 5) 60сек.

20. Ўйин давомида тўп бегона предметларга тегиб кетса ҳато ҳисобланадими (шип, дарахт, прожекторлар ва ҳоказо)?

- 1) агар тўпнинг йўналиши ўзгармаса ҳисобланмайди
- 2) агар тўп бегона предметга теккандан сўнг ўйинчи тўпни қабулқила олса ҳато ҳисобланмайди
- 3) агар теккандан сўнг копток майдондан ташқарига чиқиб кетса ҳато ҳисобланмайди
- 4) ҳакамларнинг кўрсатмаси бўйича
- 5) ҳато ҳисобланади

21. Волейбол мусобақасида қатнашувчиларнинг кийимида (майкасида) номерлар нечадан нечагача бўлади?

- 1) 1данто 99
- 2) 1данто 30
- 3) 1данто 20
- 4) 1данто 25
- 5) 1данто 15

22.Эркаклар жамоалари учун волейбол тўрининг юқори чеккаси майдонча юзасига нисбатан қанча баландликка эга?

- 1) 2м43см
- 2) 2м30см.
- 3) 2м20см.
- 4) 2м50см.
- 5) 2м55см.

23. Ҳуштак чалингандан сўнг тўпни ўйинга киритишгақанча вақт берилади ?

- 1) 3сек.
- 2) 5сек.
- 3) вақт чегараланмаган
- 4) 10сек.
- 5) 8сек.

24.Ўйин жараёнида ўйинчи тўрга тегиб кетса ҳатоҳисобланадами?

- 1) агар тўрга тегиш вазиятда майдончани чегараловчи ленталар оралиғидарўй берса ҳатоҳисобланади
- 2) агар орқа чизикдаги ўйинчи тўрга тегса ҳато ҳисобланмайди
- 3) агар ўйинчи тўпни тўрдан қабул қилса ҳато ҳисобланайди
- 4) агар ўйинчи тўпни сакраб узатганда ҳато ҳисобланмайди
- 5) ҳар қандай вазиятдаҳам ҳато ҳисобланади

25. Чизикҳакамлари ҳатолариини қандай аниқлайди?

- 1) ҳуштак билан
- 2) кўли билан
- 3) ишора билан
- 4) байроқча билан ишорақилиб

5) жез билан

26.Тўрдаги майдончани чегараловчи антенналарнинг баландлиги қанча?

- 1) 150см.
- 2) 160см.
- 3) 180см.
- 4) 170см.
- 5) 200см.

27. Бир бўлим (партия) давомида "либеро" ўйинчи неча марта ўйинчиларни алмаштириш мумкин?

- 1) беш
- 2) саккиз
- 3) олти
- 4) қанча керак бўлса, шунча
- 5) ўн

28.Ўйинчилар қайси вақтда ўз жойларини алмаштириши мумкин?

- 1) ҳакам ҳуштак чалгандан кейин
- 2) тўп ўйинга киритилган (подача) заҳоти
- 3) ўйинга киритилган тўп тўр устидан ўтгандан сўнг
- 4) ўйинга киритилган тўп рақиб жамоа аъзоси қабул қилгандан сўнг
- 5) тўпни ўйинга киргизиш учун ташлаганда

29. Аёллар жамоалари учун волейбол тўрининг юқори чеккаси майдонча юзасига нисбатан қанча баландликка эга?

- 1) 2м43см
- 2) 2м30см.
- 3) 2м24см.
- 4) 2м50см.
- 5) 2м55см.

30. 15-16 ёшли ўғил болалар орасидаги мусобақаларда тўрнинг юқори қирғоғи майдондан қанча баландликда бўлиши керак?

- а) 2м 20см
- б) 2м 30см
- в) 2м35см
- г) 2м 40см

ГЛОССАРИЙ

Волейбол амалиётида қўлланиладиган айрим атамаларнинг мантиқий моҳияти

ФИВБ – халқаро волейбол федерацияси қисқартирилган номи;

- **Тайм-аут** – (инглизча) – танаффус;
- **Тайд-брейк** – (инглизча) – қисқа вақт ичида бирор амални бажариш масалан, волейболда тўп киритиш;
- **Сэтбол** – (инглизча) – сэт – волейболда партия, бол – тўп;
- **Матч бол** – (инглизча) – матч – мусобақа, бол – тўп;
- **Партия** – (лотинча) – бўлим маъносини англатади;
- **Диагонал ўйинчи** (лотинча, юнонча) – бурчакдан чиқувчи ўйинчи;
- **Қуръа** – (ўзбекча) – мусобақада иштирок этадиган жамоалар рақибларини аниқлаш;
- **Зона** – (юнонча) – чагараланган турли жойлар ёки ҳаракат қилиниши белгиланган жойлар;
- **Тур** – (франсузча, лотинча) – узоқ муддатли мусобақани бир таркибий бўлими;
- **Турнир** – (немисча) – бир неча ўйин (учрашув)лардан иборат мусобақа;
- **Биринчи ёки иккинчи темп ўйинчиси** (темп - италянча) темп – вақтни англатади. Волейболда биринчи темп ўйинчиси – бу ҳужум ҳаракатини биринчи бошловчи ўйинчи, иккинчи темп ўйинчиси ҳужум ҳаракатини иккинчи бўлиб бошлайдиган ўйинчи. Буларнинг ҳаракати тўпни узатиш баландлигига боғлиқ бўлади.
- **Боғловчи ўйинчи** (ўзбекча) – йўлланган тўпни ҳужумчига узатувчи ўйинчи;
- **Дисквалификация**– дис (лотинча) – айириш, кэтказиш, квалификация (лотинча) – сифат, тоифамаъносини англатади. Спортда мусобақада иштирок этишдан турли муддатга маҳрум қилиш;
- **Либеро** – (лотинча) – эркин, холис маъноларини англатади. Волейболда “Либеро” ўйин функциясини бажарувчи ўйинчи фақат 1,6,5 зоналарда

жойлашади ва ўйин вақтида майдон бўйлаб ҳаракатланиши мумкин.

Либеро – ўйинга фақат тўп ўйиндан чиққан вақтида тушади;

- **Информация** – “лотинча” бирор маълумотни эълон қилиш;
- **Коментатор** – (лотинча) – мусобақа жараёнини талқин этувчи, изоҳлаб берувчи мутахассис;
- **Психрометр** (юнонча) – залларда ҳаво ҳарорати ва ҳаво намлигини ўлчашга мўлжалланган асбоб;
- **Барометр** – (юнонча) – атмосфера (ҳаво) босимини ўлчашга мўлжалланган асбоб. Залларда ҳаво ҳарорати, намлиги ва атмосфера босимини мусобақа қоидаси билан белгиланган меъёردа еканлигини текшириш учун психрометр ва барометр асбобларидан фойдаланилади. Тўп ичидаги атмосфера босимини аниқлаш учун кичик портловчи барометр қўлланилади.

Фойдаланилган адабиётлар

1. Ўзбекистон Республикасининг «Жисмоний тарбия ва спорт тўғрисида»ги Қонуни. Ўзбекистон Республикаси Қонунига ўзгартириш ва қўшимчалар киритиш ҳақида. “Халқ сўзи” газетаси, 2015 йил 5 сентябрь.
2. Ўзбекистон Республикаси Президентининг 2017 йил 3 июндаги “Жисмоний тарбия ва оммавий спортни яна даривожлантириш чора-тадбирлари тўғрисида”ги ПК-3031-сонли қарори. халқ сўзи газетаси 4 июн.
3. Айрапетъянц Л.Р., Пулатов А.А., Исроилов Ш.Х. Волейбол. Олий ўқув юртлари умумий курс талабалари учун ўқув қўлланма. Т., 2009.
4. Айрапетъянц Л.Р., Пулатов А.А. Волейбол назарияси ва услубияти. Олий ўқув юртлари учун дарслик. Т., 2011.
5. Беляев А.В., Савин М.В. Волейбол. Учебник для студентов вузов ФК. М., ТВТ, 2009.
6. Железняк Ю.Д., Ивайлов А.В. Волейбол. Учебник для ИФК. М., ФиС. 1991.
7. Клещев Ю.Д. Волейбол. М., Спорт.Академ.Пресс, 2003.
8. Пулатов А.А., Исроилов Ш.Х. Волейбол назарияси ва услубияти. Ўқув қўлланма. Т., 2007. 137 б.
9. ФИВБ нинг № 35 конгресс йиғилишидан олинган расмий қоидалар.