



**Catch'n Serve**

**BALL**

Play, catch, connect for equality in sports!

# OFICIĀLIE NOTEIKUMI

2024.g. septembra redakcija

Versija 2.0

## Ķer un servē bumbu

Ķer un servē bumbu noteikumi ir daļēji balstīti uz kečbola (catchball/Cachibol) dažādu valstu noteikumiem un oficiālajiem IFT noteikumiem un FIVB oficiālajiem volejbola noteikumiem.



# Catch'n Serve BALL

Play, catch, connect for equality in sports!

## *Mēs spēlējam Ķer un servē bumbu.*

Ķer un servē bumbu ir ļoti pieejams komandu sporta veids, kurā spēlētāji ķer un met bumbu pāri tīklam pretiniekiem. Tā vienkāršība ļauj to viegli iemācīties jebkurā vecumā, pat bez iepriekšējas sporta pieredzes, tajā pašā laikā spēlei ir liels potenciāls, lai piedāvātu iespēju sacensties augstā līmenī.

Ķer un servē bumbu raksturo ātra un patīkama spēle, komandas un laukuma lieluma, tīkla augstuma un noteikumu ziņā spēle ir līdzīga volejbolam.

Spēle nāk no Dienvidamerikas, un tā ir pazīstama ar dažādiem nosaukumiem, piemēram, Cachibol, Catchball un Newcomb.

Mūsu devīze: "Spēlē, ķer, savieno vienlīdzībai sportā!" mērķis ir ne tikai izcelt spēles jautrību un draudzīgumu, bet arī rezonēt ar jauniem mērķa grupām. "Servē" mūsu solījumā nozīmē ne tikai servēt bumbu spēlē, bet arī kalpot vienlīdzības mērķim sportā, atbalstot grupas, kurās iekļaušana un godīgums ir vissvarīgākie.

---

## **Ķer un servē bumbu ievēro godīgas spēles politiku.**

**Cieņa, draudzība, komandas gars, vienlīdzība, integritāte, solidaritāte, tolerance, sports bez dopinga, noteikumu respektēšana.**

---

**Šiem noteikumiem jāgarantē, ka katram spēlētājam tiek dota vienāda iespēja spēlēt laukumā.**

## SATURS

### 1. DAĻA – SPĒLE

<b>1. NODAĻA – TĒLPAS UN APRĪKOJUMS</b> .....	6
1. SPĒLES LAUKUMS.....	6
1.1. IZMĒRI.....	6
1.2. SPĒLES VIRSMA.....	6
1.3. LAUKUMA LĪNIJAS.....	6
1.4. ZONAS UN LAUKUMI.....	6
2. TĪKLS UN STABI.....	7
2.1. TĪKLA AUGSTUMS.....	7
2.2. TĪKLA UZBŪVE.....	7
2.3. SĀNU LENTAS.....	7
2.4. ANTENAS.....	7
2.5. STABI.....	7
3. BUMBAS.....	7
3.1. STANDARTI.....	7
3.2. BUMBU VIENVEIDĪGUMS.....	7
<b>2. NODAĻA – DALĪBNIEMI</b> .....	8
<b>4. KOMANDAS</b> .....	8
4.1. KOMANDAS SASTĀVS.....	8
4.2. KOMANDAS ATRAŠANAS VIETA.....	8
4.3. FORMAS TĒRPS.....	8
4.4. PIEĻAUJAMĀS IZMAIŅAS APRĪKOJUMA MAIŅA.....	9
4.5. AIZLIEGTIE PRIEKŠMETI.....	9
<b>5. KOMANDAS VADĪTĀJI</b> .....	9
5.1. KAPTEINIS.....	9
5.2. TRENERIS.....	10
5.3. ASISTENTS (TRENERA PALĪGS).....	10
<b>3. NODAĻA – SPĒLES FORMĀTS</b> .....	11
<b>6. PUNKTA IEGŪŠANA, UZVARA SETĀ UN SPĒLĒ</b> .....	11
6.1. PUNKTU IEGŪŠANA.....	11
6.2. UZVARA SETĀ.....	11
6.3. UZVARA SPĒLĒ.....	11
6.4. NEIERAŠANĀS UN NEPILNS KOMANDAS SASTĀVS.....	11
<b>7. SPĒLES UZBŪVE</b> .....	12
7.1. IZLOZE.....	12
7.2. IESILDĪŠANĀS.....	12
7.3. KOMANDAS SĀKUMA NOVĪETOJUMS.....	12
7.4. NOVĪETOJUMS.....	12
7.5. NOVĪETOJUMA KĻŪDAS.....	13
7.6. VIETU MAIŅA.....	13
7.7. KĻŪDAS VIETU MAIŅĀ.....	13
<b>4. NODAĻA – SPĒLES FORMĀTS</b> .....	14
<b>8. SPĒLES STĀVOKĻI</b> .....	14
8.1. BUMBA SPĒLĒ.....	14
8.2. BUMBA ĀRPUS SPĒLES.....	14
8.3. BUMBA “LAUKUMĀ”.....	14
8.4. BUMBA “AUTĀ” .....	14

9. DARBĪBAS AR BUMBU.....	14
9.1. KOMANDAS KONTAKTI AR BUMBU.....	14
9.2. KONTAKTU RAKSTUROJUMS.....	15
9.3. SOĻI.....	15
9.4. BUMBAS TURĒŠANA.....	15
9.5. KĻŪDAS DARBĪBĀS AR BUMBU.....	15
10. BUMBA PIE TĪKLA.....	16
10.1. BUMBA ŠĶĒRSO TĪKLU.....	16
10.2. BUMBAS PIESKARŠANĀS TĪKLAM.....	16
10.3. BUMBA TĪKLĀ.....	16
10.4. SNIEGŠANĀS PĀRI TĪKLAM.....	16
10.5. IEKĻŪŠANA PRETINIEKA LAUKUMĀ ZEM TĪKLA.....	16
10.6. KONTAKTI AR TĪKLU.....	16
10.7. SPĒLĒTĀJA KĻŪDAS DARBĪBĀ PIE TĪKLA.....	16
11. SERVE.....	17
11.1. PIRMĀ SERVE SETĀ.....	17
11.2. SERVĒŠANAS SECĪBA.....	17
11.3. ATĻAUJA SERVĒT.....	17
11.4. SERVES IZPILDĪŠANA.....	17
11.5. KĻŪDAS SERVĒŠANAS LAIKĀ.....	18
11.6. KĻŪDAS SERVES IZPILDĒ UN NOVIETOJUMA KĻŪDAS.....	18
12. UZBRŪKUMS.....	18
12.1. UZBRŪKUMA DARBĪBAS RAKSTUROJUMS.....	18
12.2. UZBRŪKUMA DARBĪBAS IEROBEŽOJUMI.....	18
12.3. KĻŪDAS UZBRŪKUMA DARBĪBĀ.....	19
13. BLOKS.....	19
13.1. BLOĶĒŠANA.....	19
13.2. BUMBAS SKĀRŠANA BLOKĀ.....	19
13.3. BLOĶĒŠANA PRETINIEKA TELPĀ.....	19
13.4. BLOKS UN KOMANDAS KONTAKTI.....	19
13.5. SERVES BLOĶĒŠANA.....	20
13.6. BLOĶĒŠANAS KĻŪDAS.....	20
<b>5. NODAĻA – PĀRTRAUKUMI, STARPLAIKI UN SPĒLES LAIKA VILCINĀŠANA.....</b>	<b>20</b>
14. NOTEIKUMOS PAREDZĒTIE PĀRTRAUKUMI.....	20
14.1. PĀRTRAUKUMU SKAITS.....	20
14.2. PĀRTRAUKUMU PIEPRASĪŠANA.....	20
14.3. SECĪGIE PĀRTRAUKUMI.....	20
14.4. PĀRTRAUKUMI ATPŪTAI UN TEHNISKIE PĀRTRAUKUMI.....	20
14.5. SPĒLĒTĀJU MAIŅA.....	20
14.6. MAIŅU SKAITS.....	21
14.7. ĀRKĀRTĒJĀ MAIŅA.....	21
14.8. MAIŅA NORĀDĪJUMA VAI DISKVALIFIKĀCIJAS GADĪJUMĀ.....	21
14.9. NEPAREIZA MAIŅA.....	21
14.10. SPĒLĒTĀJU MAIŅAS PROCEDŪRA.....	21
14.11. NEPAMATOTA PRASĪBA.....	22
15. SPĒLES VILCINĀŠANA.....	22
15.1. VILCINĀŠANAS VEIDI.....	22
15.2. SODS PAR VILCINĀŠANU.....	22

16. ĀRKĀRTĒJI SPĒLES PĀRTRAUKUMI.....	22
16.1. TRAUMA.....	22
16.2. ĀRĒJIE TRAUCĒJUMI.....	23
16.3. ILGSTOŠIE PĀRTRAUKUMI.....	23
17. STARPLAIKI UN SPĒLES LAUKUMU MAIŅA.....	23
17.1. STARPLAIKI.....	23
17.2. SPĒLES LAUKUMU MAIŅA.....	23
<b>6. NODAĻA – LIBERO SPĒLĒTĀJS.....</b>	<b>24</b>
18. LIBERO SPĒLĒTĀJS.....	24
18.1. LIBERO NOZĪMĒŠANA.....	24
18.2. FORMA .....	24
18.3. LIBERO DARBĪBAS SPĒLĒ.....	24
18.4. JAUNA LIBERO NOZĪMĒŠANA VAI LIBERO NOMAIŅA.....	25
18.5. IZRAIDĪŠANA VAI DISKVALIFIKĀCIJA.....	25
<b>7. NODAĻA – DALĪBNIKU UZVEDĪBA.....</b>	<b>26</b>
19. UZVEDĪBAS PRASĪBAS.....	26
19.1. SPORTISKA UZVEDĪBA.....	26
19.2. GODĪGA SPĒLE.....	26
20. NESPORTISKA UZVEDĪBA UN SANKCIJAS.....	27
20.1. NEBŪTISKI NESPORTISKAS UZVEDĪBAS GADĪJUMI.....	27
20.2. SANKCIJAS PAR NESPORTISKA UZVEDĪBU.....	27
20.3. SANKCIJU SKALA.....	27
20.4. SODU SANKCIJU PIELIETOŠANA.....	28
20.5. NEKOREKTA UZVEDĪBA PIRMS UN STARP SETIEM.....	28
20.6. SODA KARTIŅAS.....	28
<b>2. DAĻA – TIESNEŠI, VIŅU PIENĀKUMI UN OFICIĀLIE ROKU ŽESTI</b>	
<b>8. NODAĻA – TIESNEŠI.....</b>	<b>30</b>
21. TIESNEŠU BRIGĀDE UN PROCEDŪRAS.....	30
21.1. SASTĀVS.....	30
21.2. PROCEDŪRAS.....	30
22. PIRMAIS TIESNESIS.....	30
22.1. ATRAŠANĀS VIETA.....	30
22.2. PILNVARA.....	30
22.3. PIENĀKUMI.....	31
23. OTRAIS TIESNESIS.....	31
23.1. ATRAŠANĀS VIETA.....	31
23.2. PILNVARAS.....	31
23.3. PIENĀKUMI.....	32
24. SEKRETĀRS.....	32
24.1. ATRAŠANĀS VIETA.....	32
24.2. PIENĀKUMI.....	32
25. LĪNIJTIESNEŠI.....	33
25.1. ATRAŠANĀS VIETA.....	33
25.2. PIENĀKUMI.....	33
26. OFICIĀLIE ŽESTI.....	33
26.1. TIESNEŠU ROKU ŽESTI.....	33
26.2. LĪNIJTIESNEŠU ŽESTI AR KARODZIŅIEM.....	33

### **3.DAĻA - DIAGRAMMAS**

1. zīmējums – spēļu zona.....	35
2. zīmējums – laukums.....	36
3. zīmējums – tīkls, virstīkls spēles telpa.....	37
4. zīmējums – tiesnešu oficiālie roku žesti.....	38
5. zīmējums – līnijtiesnešu oficiālie žesti ar karodziņiem.....	43

# 1. DAĻA

—

# SPĒLE

## 1. NODAĻA - TELPAS UN APRĪKOJUMS

### 1. SPĒLES LAUKUMS

Spēles laukums ietver laukumu un brīvo zonu. Tam jābūt taisnstūrveida un simetriskam. (Diagramma nr. 1, Diagramma nr. 2)

#### 1.1. IZMĒRI

- 1.1.1. Spēles laukums ir taisnstūra formas 18×9 m, ko ietver 3 m plata brīvā zona visos virzienos.
- 1.1.2. Spēles brīvā telpa ir telpa no spēles virsmas līdz jebkurām konstrukcijām. Brīvās telpas augstumam līdz jebkurām konstrukcijām, to mērot no spēles virsmas, jābūt ne mazākam par 7 m.

#### 1.2. SPĒLES VIRSMA

- 1.2.1. Spēles laukuma un brīvās zonas virsmai jābūt līdzenai, horizontālai un viendabīgai. Tā nedrīkst būt tāda, uz kuras ir iespējams gūt traumas. Aizliegts spēlēt laukumā ar nelīdzenu vai slidenu segumu.
- 1.2.2. Laukuma virsmai jābūt gaišā krāsā.

#### 1.3. LAUKUMA LĪNIJAS

- 1.3.1. Visu līniju platums ir 5 cm. Tām jābūt gaišām un to krāsai jāatšķiras no laukuma un citu līniju krāsas.
- 1.3.2. Norobežojošās līnijas.  
Divas sānu un divas gala līnijas norobežo spēles laukumu. Abas sānu un gala līnijas ietilpst laukuma izmēros.
- 1.3.3. Centra līnija.  
Centra līnijas ass sadala spēles laukumu divās vienādās daļās, kuru izmēri ir 9×9 m. Šī līnija atrodas zem tīkla no vienas sānu līnijas līdz otrai un pieder vienlaicīgi abiem spēles laukumiem.
- 1.3.4. Uzbrukuma līnija.  
Katrā laukuma pusē uzbrukuma līniju novelk tā, ka tās aizmugurējā mala ir 3 m attālumā no centra līnijas ass un tā iezīmē priekšējo zonu.

#### 1.4. ZONAS UN LAUKUMI

- 1.4.1. Priekšējā zona.  
Katra laukuma priekšējā zona ir norobežota ar centra līnijas asi un uzbrukuma līnijas aizmugurējo malu. Priekšējā zona turpinās aiz sānu līnijām līdz brīvās zonas beigām.
- 1.4.2. Serves zona.  
Serves zona ir 9 m plats laukums aiz abām gala līnijām. Sānā iezīmēta ar divām 15 cm garām līnijām, kas sākas 20 cm attālumā no gala līnijām perpendikulāri tām un ir sānu līniju turpinājums. Abas līnijas ietilpst zonas platumā. Dziļumā serves zona turpinās līdz brīvās zonas beigām.
- 1.4.3. Maiņas zona.  
Maiņas zonu ierobežo iedomāts abu uzbrukuma līniju turpinājums līdz sekretāra galda atrašanās vietai.
- 1.4.5. Libero maiņas zona. Libero maiņas zona ir brīvās zonas daļa komandu solu pusē ko ierobežo uzbrukuma līnijas pagarinājums un laukuma gala līnija komandu solu pusē.



## 2. TĪKLS UN STABI

### 2.1. TĪKLA AUGSTUMS

- 2.1.1. Vertikāli virs vidus līnijas ir tīkls, kura augšējā mala ir 2,24 m augstumā.
- 2.1.2. Tīkla augstumu mēra laukuma centrā. Galos, virs sānu līnijām, tīkla augstumam jābūt vienādam un tas nedrīkst pārsniegt oficiālo augstumu vairāk kā par 2 cm. (Diagramma nr. 3)

### 2.2. TĪKLA UZBŪVE

- 2.2.1. Tīkls ir 1 m plats un 9,5 līdz 10 m garš (ar 25 – 50 cm turpinājumu aiz katras sānu lentas), veidots no melnas krāsas tīkla ar 10×10 cm kvadrātiem.
- 2.2.2. Uz tīkla augšējās malas visā tā garumā ir uzšūta horizontāla balta 7 cm plata lenta no divkārtīga buraudekļa. Lentas galos ir caurumi lai varētu stingri nostiept tīklu.
- 2.2.3. Šīs lentas vidū ir ievilkta virve un lokana trose, ko stiprina pie stabiem un tā palīdz nospriegot tīkla augšējo malu.
- 2.2.4. Tīkla apakšējā mala ir nošūta ar citu 5 cm platu lentu, caur kuru ievilkta virve, kas paredzēta tīkla piestiprināšanai pie stabiem. Tāpat kā ar augšējo virvi, arī ar apakšējo, tīklu piestiprina pie stabiem un palīdz nospriegot tīkla apakšējo malu.

### 2.3. SĀNU LENTAS

- 2.3.1. Pie tīkla tieši virs abām sānu līnijām vertikāli ir piestiprinātas divas baltas lentas.
- 2.3.2. Tās ir 5 cm platas un 1 m garas un ir uzskatāmas par tīkla daļu.

### 2.4. ANTENAS

- 2.4.1. Antena ir 1,8 m garš 10 mm diametrā lokans stienis, kas izgatavots no stikla šķiedras vai līdzīga materiāla.
- 2.4.2. Divas antenas ir novietotas tīkla pretējās pusēs un nostiprinātas sānu lentu ārējās malās.
- 2.4.3. Antenas augstākais punkts atrodas 80 cm virs tīkla. Antena ir nokrāsota kontrastējošu krāsu joslās ik pa 10 cm, vēlams sarkanā un baltā krāsā.
- 2.4.4. Antenas ir uzskatāmas par tīkla daļu un tās no sāniem norobežo bumbas šķērsošanas virstīkla spēles telpu.

### 2.5. STABI

- 2.5.1. Tīklu balsta stabi ir 2,55 m augsti, vēlams ar regulējamu augstumu. Tīkla stabi ir iestiprināti grīdā 0,5 m – 1,0 m attālumā no sānu līnijām.
- 2.5.2. Stabi ir apaļi un gludi, grīdā iestiprināti bez atsaitēm. Nav pieļaujami bīstami vai traucējoši mehānismi.

## 3. BUMBAS

### 3.1. STANDARTI

- 3.1.1. Bumbai jābūt apaļai, ārējam apvalkam izgatavotam no elastīgas ādas vai sintētiskas ādas, iekšējai kamerai — no gumijas vai līdzīga materiāla.
- 3.1.2. Krāsa: vienveidīga un gaiša, vai kombinētas krāsas.
- 3.1.3. Apkārtmērs: 65–67 cm. Svars: 260–280 g. gaisa spiedienam jābūt saskaņā ar ražotāja specifikācijām.

### 3.2. BUMBU VIENVEIDĪGUMS

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

## 2. NODAĻA – DALĪBNIKI

### 4. KOMANDAS

#### 4.1. KOMANDAS SASTĀVS

- 4.1.1. Komandā drīkst būt ne vairāk kā 14 spēlētāji, viens treneris, viens palīgs (trenera palīgs vai komandas oficiāla persona).
- 4.1.2. Viens no spēlētājiem, ir komandas kapteinis, kurš ir jāatzīmē spēles protokolā.
- 4.1.3. Visi komandas dalībnieki būs ierakstīti oficiālajā Ķer un servē bumbu līgas protokolā, kuru ik pa laikam atjaunos starptautiskā profesionālā komiteja. Spēlētājs var tikt ierakstīts tikai uzrādot spēlētāja karti, ko izsniedza līgas administrators.
- 4.1.4. Spēlē drīkst piedalīties tikai tie spēlētāji, kuri ir ierakstīti spēles protokolā. Pēc tam, kad komandas kapteinis un treneris ir parakstījušies spēles protokolā, ierakstītos spēlētājus mainīt nedrīkst.
- 4.1.5. Spēlētājs, kas bija ierakstīts spēles protokolā, bet nokavēja spēles sākumu, nedrīkst piedalīties setā, kas tika nokavēts. Spēlētājs varēs piedalīties nākamajā setā, pēc tiesneša apstiprinājuma, ka spēlētājs oficiāli ierakstīts protokolā.
- 4.1.6. Komanda, kas sastāv mazāk nekā 6 spēlētājiem, tiek atzīta par nepilnīgu un spēle nenotiek. Komandai tiks piešķirts tehniskais zaudējums.
- 4.1.7. Kad komanda sastāv no vismaz 7 spēlētājiem, viens no spēlētājiem (kas nav komandas kapteinis) var tikt nozīmēts par Libero uz vienu vai vairākiem setiem.
- 4.1.8. Kad komanda sastāv no vismaz 8 spēlētājiem, viens no spēlētājiem (kas nav kapteinis) var tikt nozīmēts par Libero uz vienu vai vairākiem setiem.

#### 4.2. KOMANDAS ATRAŠANĀS VIETA

- 4.2.1 Spēles laikā spēlētājiem, kuri neatrodas spēles laukumā (maiņas spēlētājiem), un asistentiem jāsež uz viņu komandas sola, vai jāstāv aiz tā.

#### 4.3. FORMAS TĒRPS

- 4.3.1. Spēlētāja formas tērps sastāv no sporta krekla, sporta biksēm, zeķēm un sporta apaviem.
- 4.3.2. Profesionāla personāla (kas ierakstīts protokolā) formas tērps sastāv no oficiāla krekla un sporta apaviem.
- 4.3.3. Gadījumā, ja netiks ievērots apģērba kods, tiesnesim jāieraksta piezīme protokolā un jārīkojas saskaņā ar līgas profesionāla koordinators instrukcijām.
- 4.3.4. Sporta krekla krāsai un dizainam jābūt vienādam visai komandai (izņemot Libero), spēlētāju biksēm jābūt vienā krāsā (izņemot Libero).
- 4.3.4.1. Sporta kreklam jābūt veselam un bez plīsumiem.
- 4.3.5. Apaviem jābūt viegliem, elastīgiem, bez papēža, ar gumijas vai kompozīt materiālu zoli., kas neatstāj pēdas.
- 4.3.6. Spēlētāju krekliem jābūt numurētiem.
- 4.3.6.1. Numuram jābūt novietotam uz krekla priekšā un aizmugurē centrā. Ciparu krāsai un spilgtumam jābūt kontrastam ar kreklu krāsu un spilgtumu. Izņēmuma gadījumos ir atļauts spēlēt ar vienu numuru (tikai aizmugurē), ja numurs ir skaidri redzams un atbilst visām prasībām.
- 4.3.6.2. Numura augstumam priekšpusē jābūt ne mazākam kā 15 cm, mugurpusē vismaz 20 cm. Līniju platumam, kas veido numurus, jābūt ne mazākam par 2 cm.

- 4.3.6.3. Komandas kapteinim uz krekla jābūt svītrai (uzlīmei), kas jānovieto uz krekla priekšpuses, pasvītrojot numuru.
- 4.3.7. Ir aizliegts valkāt formu, kas ir atšķirīgā krāsā kā citiem spēlētājiem (izņemot Libero) un/vai bez oficiālā numura.

#### 4.4. PIELAUJAMĀS IZMAINAS APRĪKOJUMA MAINA

- 4.4.1. Pirmais tiesnesis drīkst atļaut vienam vai vairākiem spēlētājiem:
  - 4.4.1.1. nomainīt slapjos vai bojātos formas tērpus starp setiem vai pēc spēlētāju maiņas, ar noteikumu, ka jaunā formas tērpa krāsa, modelis, spēlētāja numurs ir tādi paši kā iepriekš,
  - 4.4.1.2. atļaut aukstā laikā spēlēt treniņtērpos, ar noteikumu, ka tie ir vienādā krāsā un viena modeļa visai komandai (izņemot LIBERO) un ar numuriem saskaņā ar Noteik. 4.3.6.

#### 4.5. AIZLIEGTIE PRIEKŠMETI

- 4.5.1. Aizliegts valkāt priekšmetus, kas var būt par cēloni savainojumam (pulkstenis, kaklarota, auskari) vai dot spēlētājam priekšrocību.
- 4.5.2. Spēlētāji drīkst valkāt brilles vai lēcas uz pašu atbildību.
- 4.5.3. Iesildīšanās un regulāras spēles laikā nav atļauts lietot magniju, krēmus un cimodus, lai uzlabotu saķeri ar bumbu. Ir atļauts tikai aptīt pirkstus ar sporta lenti pirkstiem, lai aizsargātu pirkstus.

### 5. KOMANDAS VADĪTĀJI

Komandas kapteinis un treneris ir atbildīgi par savas komandas dalībnieku uzvedību un disciplīnu.

#### 5.1. KAPTEINIS

- 5.1.1. Līdz spēles sākumam kapteinis paraksta spēles protokolu un pārstāv savu komandu izlozē.
- 5.1.2. Spēles laikā, kamēr komandas kapteinis ir laukumā, viņš ir spēles kapteinis. Ja komandas kapteinis neatrodas laukumā, viņš vai treneris nozīmē citu spēlētāju par spēles kapteini. Spēles kapteinis izpilda kapteiņa pienākumus līdz tam brīdim, kamēr viņu nomaina vai komandas kapteinis atgriežas laukumā, vai beidzas sets. Kad bumba ir ārpus spēles: tikai spēles kapteinim ir atļauts runāt ar tiesnešiem:
  - 5.1.2.1. Pieprasīt **skaidrojumu** par noteikumu piemērošanu vai interpretāciju un iesniegt savu komandas biedru pieprasījumus vai jautājumus. Ja kapteine nepiekrīt 1. tiesneša paskaidrojumam, viņa var izvēlēties protestēt pret lēmumu, un tai nekavējoties jānorāda pirmajam tiesnesim, ka viņa patur tiesības protokolā spēles beigās ierakstīt oficiālu protestu
  - 5.1.2.2. Lūgt atļauju:
    - a) nomainīt visu vai daļu no aprīkojuma,
    - b) pārbaudīt komandu spēlētāju novietojumu,
    - c) pārbaudīt grīdu, tīklu, bumbu utt.;
  - 5.1.2.3. Gadījumā, ja treneris nepiedalās spēlē, kapteinis pārņem trenera saskaņā ar sadaļu 5.2.
- 5.1.3. Spēles beigās komandas kapteinis:
  - 5.1.3.1. Pateicas tiesnešiem un paraksta spēles protokolu, apstiprinot spēles rezultātu;
  - 5.1.3.2. Ja viņš ir pareizā laikā brīdinājis pirmo tiesnesi, tad viņš var apstiprināt un ierakstīt oficiālu protestu spēles protokolā par tiesnešu noteikumu pielietojumu vai interpretāciju, pie nosacījuma, ka protests ierakstīts ne vēlāk kā 15 minūtes no spēles beigām.

## 5.2. TRENERIS

- 5.2.1. Spēles laikā treneris vada savas komandas spēli atrodoties ārpus spēles laukuma. Viņš nosaka spēlētāju sākuma novietojumu, pieprasa maiņas un pārtraukumus.
- 5.2.2. Pirms spēles treneris ieraksta vai pārbauda savu spēlētāju uzvārdus un numurus protokolā un tad paraksta to.
- 5.2.3. Spēles laikā treneris:
  - 5.2.3.1. Pirms katra seta iesniedz sekretāram vai otrajam tiesnesim aizpildītu un parakstītu novietojuma lapiņu(as).
  - 5.2.3.2. Sēž uz komandas sola vistuvāk sekretāram, bet drīkst to arī atstāt.
  - 5.2.3.3. Pieprasa pārtraukumus un maiņas.
  - 5.2.3.4. Pieprasa atļauju pārbaudīt komandas spēlētāju novietojumu, pārbaudot spēlētāja pozīciju, kas atrodas 1. pozīcijā, ja tas neaizkavē vai netraucē spēli nepamatotā veidā.
  - 5.2.3.5. Drīkst tāpat kā citi komandas biedri dot norādījumus spēlētājiem, kuri atrodas spēles laukumā. Treneris var dot norādījumus spēlētājiem stāvēt vai staigājot pa brīvo zonu gar komandas rezervistu solu no uzbrukuma līnijas pagarinājuma līdz iesildīšanās laukumam, netraucējot un nekavējot spēli.
- 5.2.4. Spēlētājs var pildīt trenera lomu, ja pirms spēles sākuma, viņš ir ierakstīts kā treneris spēles protokolā.
  - 5.2.4.1. Kamēr tas spēlētājs neatrodas laukumā kā spēlētājs, tam ir visi trenera pienākumi, kas uzskaitīti sadaļā 5.2.
  - 5.2.4.2. Kad šī personā ir spēlē, tā ir uzskatāma par spēlētāju un spēles kapteinim jārīkojas saskaņā ar 5.1.2.3. sadaļu (trenera prombūtnes laikā).

## 5.3. ASISTENTS (TRENERA PALĪGS)

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

### 3. NODAĻA – SPĒLES FORMĀTS

#### 6. PUNKTA IEGŪŠANA, UZVARA SETĀ UN SPĒLĒ

##### 6.1. PUNKTA IEGŪŠANA

###### 6.1.1. Punkts

Komanda iegūst punktu:

6.1.1.1. Kad bumba pieskaras grīdai pretinieka laukumā;

6.1.1.2. Kad pretinieku komanda pieļāvusi kļūdu;

6.1.1.3. Kad pretinieku komanda saņem piezīmi.

###### 6.1.2. Kļūdas

Jebkura spēles darbība, kura ir pretrunā spēles noteikumiem (vai cita veida pārkāpumi), ir kļūda. Tiesneši fiksē kļūdas un piemēro sankcijas saskaņā ar Noteikumiem.

6.1.2.1. Ja ir izdarītas divas vai vairākas kļūdas viena pēc otras, skaita tikai pirmo kļūdu.

6.1.2.2. Ja abas komandas vienlaicīgi pieļauj divas vai vairākas kļūdas, nosaka DUBULTKĻŪDU un atkārto bumbas izspēli.

###### 6.1.3. Bumbas izspēle un pabeigta bumbas izspēle.

- Bumbas izspēle ir spēles darbība no serves brīža, kad servētājs izpilda bumbas metienu, līdz brīdim kad bumba ir ārpus spēles.

- Pabeigta bumbas izspēle ir spēles darbības rezultāts, kad kāda no komandām gūst punktu.

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

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

6.1.3.3. Komanda var iegūt tikai vienu punktu pabeigtajā bumbas izspēlē, izņemot gadījumus kad tiek piemērotas sankcijas.

##### 6.2. UZVARA SETĀ

6.2.1. Setu (izņemot izšķirošo) uzvar tā komanda, kura pirmā iegūst 21 punktu, ar ne mazāk kā divu punktu pārsvaru. Ja rezultāts ir 20-20, spēle turpinās, kamēr sasniegts 2 punktu pārsvars (20-22, 21 -23; 22-24). (Diagramma 4.10)

##### 6.3. UZVARA SPĒLĒ

6.3.1. Spēlē uzvar tā komanda, kura ir uzvarējusi divus setus.

6.3.2. Gadījumā, ja rezultāts ir neizšķirts un uzvarēto setu skaits ir vienāds abām komandām, tad izšķirošais sets tiek spēlēts līdz 15 punktiem ar ne mazāk kā divu punktu pārsvaru.

##### 6.4. NEIERAŠANĀS UN NEPILNS KOMANDAS SASTĀVS

6.4.1. Ja komanda pēc uzaicinājuma atsakās spēlēt, tad to uzskata par neierašanos, un tiek piešķirts tehniskais zaudējums ar rezultātu 0-2 par spēli un rezultātu 0:21 katrā setā.

6.4.2. Komandai, kas bez attaisnojošā iemesla laicīgi neierodas laukumā, reģistrē neierašanos ar to pašu rezultātu, ka punktā 6.4.1.

6.4.3. Komanda, kas sastāv no mazāk kā 6 spēlētājiem, tiks uzskatīta par komandu ar nepilnu sastāvu un spēle nenotiks. Komandai reģistrē neierašanos un tā zaudē ar tādu pašu rezultātu kā noteikumos 6.4.1.

6.4.4. Ja uz setu vai uz spēli komanda ir pasludināta nepilnā sastāvā, tā zaudē setu vai spēli. Pretinieka komandai ieskaita līdz uzvarai setā vai spēlē pietrūkstošos punktus vai setus. Nepilnā sastāvā esoša komanda saglabā iegūtos punktus un uzvarētos setus.

## 7. SPĒLES UZBŪVE

### 7.1. IZLOZE

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

Ja jāspēlē izšķirošais sets, pirmais tiesnesis veic atkārtotu izlozi.

7.1.1. Izlozē piedalās abu komandu kapteiņi.

7.1.2. Izlozes uzvarētājs izvēlas:

7.1.2.1. Tiesības servēt, vai serves uzņemšanu

VAI

7.1.2.2. Laukuma pusi.

Zaudētājs izvēlas atlikušo variantu.

### 7.2. IESILDĪŠANĀS

7.2.1. Komandām iesildīšanās laiks ir 15 min.

7.2.2. Izloze tiks veikta 13 min pirms spēles sākuma, un, kad pabeigta, komandas turpinās iesildīšanās pie tīklā. Katra komanda iegūs pusi no laukuma katrā no tīkla pusēm oficiālajai iesildīšanai pie tīkla.

### 7.3. KOMANDAS SĀKUMA NOVIETOJUMS

7.3.1. Laukumā katrā komandā vienmēr jābūt sešiem spēlētājiem.

Komandu sākuma novietojums norāda spēlētāju pārejas secību. Šī pārejas secība ir jāievēro visa seta laikā.

7.3.2. Pirms katra seta sākuma trenerim jāieraksta sākuma spēlētāju sastāvs, viņa komandas novietojumu lapiņā. Aizpildītā un parakstītā lapiņa jāatdod sekretāram.

7.3.3. Spēlētāji, kuri nav seta sākumā sastāvā, ir rezerves spēlētāji tajā setā, izņemot LIBERO.

7.3.4. Pēc tam, kad novietojuma lapiņa ir nodota sekretāram, novietojumā nedrīkst veikt nekādas izmaiņas, izņemot atļauto spēlētāju maiņu.

7.3.5. Atšķirība starp spēlētāju novietojumu laukumā un ierakstīto novietojumu lapiņā jānovērš sekojoši:

7.3.5.1. Ja atšķirību starp ierakstu (novietojuma lapiņā un faktisko spēlētāju novietojumu laukumā), atklāj pirms seta sākuma, spēlētājiem jāieņem tās vietas, kuras ierakstītas novietojuma lapiņā. Šajā gadījumā sankcijas neseko.

7.3.5.2. Ja viens vai vairāki spēlētāji, kuri atrodas laukumā, nav ierakstīti novietojuma lapiņā, tad tie līdz seta sākumam jānomaina ar spēlētājiem, kuri ierakstīti novietojuma lapiņā. Sankcijas neseko.

7.3.5.3. Tomēr, ja treneris vēlas atstāt laukumā novietojuma lapiņā neierakstītu(s) spēlētāju(s), jāveic noteikumos paredzēta(s) maiņa(s) ar attiecīgo roku žestu, kas jāieraksta spēles protokolā.

7.3.5.4. Ja atšķirība starp ierakstu novietojuma lapiņā un spēlētāju novietojumu laukumā tiek atklātā vēlāk, komanda jāatgriež pareizā novietojumā.

Pretinieks iegūst punktu un tiesības servēt.

### 7.4. NOVIETOJUMS

Brīdī, kad servētājs izdara metienu ar bumbu, abām komandām jāatrodas savos spēles laukumos saskaņā ar iesniegto novietojumu (izņemot servētāju).

7.4.1. Spēlētāju novietojumu nosaka sekojoši:

- 7.4.1.1. Trīs spēlētāji, kuri atrodas pie tīkla, ir priekšējās līnijas spēlētāji un ieņem attiecīgās zonas: 4 (priekšā pa kreisi), 3 (priekšā centrā) un 2 (priekšā pa labi).
- 7.4.1.2. Pārējie trīs ir aizmugurējās līnijas spēlētāji un ieņem attiecīgās zonas: 5 (aizmugurē pa kreisi), 6 (aizmugurē centrā), 1 (aizmugurē pa labi).
- 7.4.2. Pareizs spēlētāju izvietojums:
  - 7.4.2.1. Katram aizmugurējās līnijas spēlētājam jāatrodas tālāk no centra līnijas nekā attiecīgajam priekšējās līnijas spēlētājam.
  - 7.4.2.2. Priekšējās un aizmugurējās līnijas spēlētājam ir jābūt tajās pozīcijās kā norādīts Noteikumos 7.4.1.
- 7.4.3. Spēlētājā vietu nosaka un kontrolē pēc pēdu saskares ar grīdu sekojoši:
  - 7.4.3.1. katras priekšējās līnijas spēlētājas, kaut vai vismazākai pēdas daļai jābūt tuvāk centra līnijai nekā attiecīgā aizmugurējās līnijas spēlētāja pēdai;
  - 7.4.3.2. katras labās (kreisās) puses spēlētājas pēdas vismazākajai daļai jāatrodas tuvāk labajai (kreisajai) sānu līnijai nekā centra spēlētāja pēdas daļai tajā rindā.
- 7.4.4. Tiklīdz bumba ir izservētā, spēlētāji drīkst pārvietoties un ieņemt jebkuru vietu savā spēles laukumā un brīvajā zonā.

## 7.5. NOVIETOJUMA KĻŪDAS

- 7.5.1. Ja brīdī, kad servētājs met bumbu, komandai ir nepareizs spēlētāju novietojums, tad Tai komandai nosaka novietojuma kļūdu.
- 7.5.2. Ja servētājs kļūdas serves izpildē, tad viņa kļūda ir pirmā attiecībā pret kļūdu komandas novietojumā.
- 7.5.3. Kļūdai novietojumā ir tādas sekas:
  - 7.5.3.1. pretinieku komanda iegūst punktu un tiesības servēt;
  - 7.5.3.2. spēlētāju pozīcijas nosaka tiesnesis.

## 7.6. VIETU MAIŅA

- 7.6.1. Vietu maiņas secība ir noteikta komandas sākumā novietojumā un tiek pārbaudīta visa seta laikā, sekojot servēšanas secībai.
- 7.6.2. Kad servi uzņemošā komanda iegūst serves tiesības, tās spēlētājiem jāpariet pulksteņrādītāja virzienā uz nākošo zonu (2. zonas spēlētājs pāriet uz 1. zonu servēt, 1. zonas spēlētājs uz 6. utt.).

## 7.7. KĻŪDAS VIETU MAIŅĀ

- 7.7.1. Kļūda vietu maiņā ir, ja serve netiek izpildīta saskaņā ar vietu maiņas secību.
- 7.7.2. Kļūda vietu maiņā iet pirms jebkuras citas kļūdas, pat ja tā ir atklāta, kad izspēle pabeigta. Šai kļūdai ir šādas sekas:
  - 7.7.2.1. Pretinieku komandai punkts un tiesības servēt;
  - 7.7.2.2. Spēlētājiem ir jāieņem pareizās vietas.
  - 7.7.2.3. Kļūdas vietu maiņā gadījumā, kuras laikā komanda ieguva vairāk nekā 1 punktu pabeigtajā izspēlē un / vai bija vairākas secīgas kļūdas novietojumā, tiklīdz kļūda novietojumā ir atklāta, pretinieku komanda iegūst punktu, un serve pāriet pretiniekam, bez punktu anulēšanas.

## 4. NODALA – SPĒLES FORMĀTS

### 8. SPĒLES STĀVOKĻI

#### 8.1. BUMBA SPĒLĒ

Bumbas izspēle sākas no brīža, kad pēc pirmā tiesneša svilpes servētājs izdara metienu.

#### 8.2. BUMBA ĀRPUS SPĒLES

Bumbas izspēle beidzas brīdī, kad notiek kļūda, kas apzīmēta ar tiesneša svilpi. Ja nebija kļūdas, no brīža, kad noskanēja svilpe.

#### 8.3. BUMBA LAUKUMĀ

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

#### 8.4. BUMBA AUTĀ

- 8.4.1. Bumbas daļa, kura pieskaras grīdai ir pilnīgi ārpus laukuma norobežojošām līnijām;
- 8.4.2. Pieskaras priekšmetam ārpus spēles laukuma, griestiem vai personām, kas nepiedalās spēlē;
- 8.4.3. Pieskaras antenām, atsaitēm, stabiem vai pašam tīklam aiz norobežojošām lentām vai antenām;
- 8.4.4. Pilnīgi vai daļēji šķērso tīkla vertikālo plakni ārpus spēles telpas robežām.
- 8.4.5. Ir pilnībā šķērsojusi vertikālo plakni zem tīkla.

### 9. DARBĪBAS AR BUMBU

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

#### 9.1. KOMANDAS KONTAKTI AR BUMBU

Kontakts ir jebkura spēlētāja saskare ar bumbu.

Komandai ir tiesības izdarīt ne vairāk kā trīs kontaktus (neskaitot bloku), lai atspēlētu bumbu pārī tīklam. Tātad, maksimālais 2 piespēles ir atļautas starp komandas spēlētājiem. Ja ir vairāk kontaktu, tad tā komandai ir kļūda – "ČETRI kontakti".

##### 9.1.1. Pieskārienu secība.

- 9.1.1.1. Spēlētājs drīkst pieskārties bumbai vairākas reizes, mēģinot noķert bumbu, pieņemot, ka kontakti notiek secīgi vienas darbības ietvaros un bez citas struktūras / objekta atbalsta. Secīgie kontakti, kas izmantoti citam nolūkam, izņemot bumbas ķeršanu, tiks uzskatīti par kļūdu.

##### 9.1.2. Vienlaicīgi pieskārieni.

Divi vai trīs spēlētāji drīkst skart bumbu vienlaicīgi.

- 9.1.2.1. Kad divi (trīs) komandas spēlētāji skar bumbu vienlaicīgi, tie ir uzskatāmi kā divi (trīs) kontakti (izņemot bloķēšanu). Ja viņi mēģina aizsniegt bumbu, bet tikai viens pieskaras tai, tas ir viens kontakts.
- 9.1.2.2. Ja pretinieki virs tīkla vienlaicīgi pieskaras bumbai un bumba paliek spēlē, tad



komanda, kura uzņem bumbu, drīkst izdarīt vēl trīs kontaktus. Ja pēc tam bumba nokrīt «autā», tad tā ir kļūda komandai, kura atrodas laukuma pretēja pusē tai pusei, kur nokrita bumba.

#### 9.1.3. Kontakts ar atbalstu

Spēles laukā spēlētājs nedrīkst atbalstīties pret komandas biedru vai jebkuru konstrukciju, lai noķertu bumbu.

### 9.2. KONTAKTU RAKSTUROJUMS

9.2.1. Bumbu drīkst skart ar jebkuru ķermeņa daļu.

9.2.2. Bumba var pieskarties dažādām ķermeņa daļām ar nosacījumu, ka kontakti notiek vienlaicīgi vai kā secīgi kontakti.

Izņēmumi:

9.2.2.1. bloķējot vienam vai vairākiem bloķētajiem atļauts vairākas reizes pēc kārtas pieskarties bumbai, ja pieskaršanās notiek vienas un tās pašas darbības laikā,

9.2.3. Aizliegts tīši sist, sist vai spert, ko izmanto, lai noķertu bumbu.

9.2.4. Bumba, kas netīši atlec no spēlētāja pāri tiklam un trāpa pretinieka laukumā komandas spēlētājam neaizķerot, tiks uzskatīts par likumīgu un spēle turpināsies, līdz kāda no komandām gūs punktu.

### 9.3. SOĻI

9.3.1. Solis ir kājas pacelšana no grīdas un novietošana citā vietā laukumā.

9.3.2. Kad bumba ir spēlētāja rokās, soļi ir aizliegti, izņemot sekojošās situācijas:

9.3.2.1. Bumba tiek nodota (piespēlēta) savas komandas dalībniekiem, ir atļauts viens solis, pieņemot, ka piespēle ir pabeigta pirms pabeigta solis, un ne tad, kad tas ir pabeigts, jo šajā gadījumā piespēle tiks uzskatīta kā staigāšana ar bumbu.

9.3.2.2. Līdz 2 soļiem, kas noslēdzas ar lēcieni, ar nosacījumu, ka metiens tiek izpildīts pirms spēlētāja piezemēšanās.

9.3.2.3. Līdz 3 soļiem, kuri noslēdzas ar lēcieni ar abām kājām. Pirmo 2 soļu mērķis ir virzīties uz priekšu un trešajam jābūt noslēdzošajam solim, kas nepārsniedz otra soļa līniju, un pie nosacījuma, ka metiens tiek pabeigts, spēlētājam piezemējoties.

9.3.2.4. Mēģinot noķert bumbu, soļi ir atļauti tikai tik ilgi, kamēr spēlētājam ir inerce (spēlētājs ir kustībā).

### 9.4. BUMBAS TURĒŠANA

Bumbas turēšanas laiks pirms to nodot tālāk ir maksimālais 1 sekunde.

### 9.5. KLŪDAS DARBĪBĀS AR BUMBU

9.5.1. Divi kontakti: spēlētājs pieskaras bumbai vairāk kā vienu reizi, un tie nav secīgie kontakti. (Diagramma nr. 4.17)

9.5.2. Četri kontakti: komanda pieskarās bumbai 4 reizei pirms to atgriezt. (Diagramma nr. 4.18)

9.5.3. Kontakts ar atbalstu: spēles laukumā spēlētājs izmanto atbalstu pret komandas biedru vai jebkuru priekšmetu, lai noķertu bumbu. (Diagramma nr. 4.21)

9.5.4. Tīšai sitiens pa bumbu. (Diagramma nr. 4.26)

9.5.5. Turēšana: spēlētājs tur bumbu ilgāk par 1 sekundi, ja spēlētājs nav kustībā mēģinājuma noķert bumbu un vēl nav ieguvis kontroli par bumbu. (Diagramma nr. 4.16)

9.5.6. Soļi: Spēlētājs veic soļus vairāk, nekā atļauts 9.3. noteikumā. (Diagramma nr. 4.5)

## 10. BUMBA PIE TĪKLA

### 10.1. BUMBAS ŠĶĒRSO TĪKLU

10.1.1. Bumbai, kas raidīta uz pretinieka spēles laukumu, jāiet pāri tīklam virstīkla spēles telpas robežās. Virstīkla spēles telpa ir vertikālās plaknes daļa, kas norobežota sekojoši:

10.1.1.1. No apakšas līdz tīkla augšdaļai,

10.1.1.2. No sāniem – ar antenām un to iedomātu turpinājumu,

10.1.1.3. No augšas – ar griestiem.

### BUMBAS PIESKARŠANĀS TĪKLAM

Bumba šķērsojot tīklu drīkst tam pieskarties.

### 10.3. BUMBAS TĪKLĀ

10.3.1. Bumbu, kas iesista tīklā, drīkst spēlēt, nepārsniedzot komandas trīs kontaktu limitu

10.3.2. Ja bumba pārplēš vai norauj tīklu, bumbas izspēli pārtrauc un pārspēlē.

10.3.3. Nav atļauts izmantot tīklu kā atbalstu, lai noķertu bumbu, kas atsitās pret tīklu.

### 10.4. SNIEGŠANĀS PĀRI TĪKLAM

Bloķējot, spēlētāja drīkst pieskarties bumbiņai aiz tīkla, ar nosacījumu, ka viņa netraucē pretinieces spēli pirms pēdējās uzbrukuma darbības vai tās laikā.

### 10.5. IEKLŪŠANA PRETINIEKA LAUKUMĀ ZEM TĪKLA

10.5.1. Spēlētājs drīkst iekļūt zem tīkla pretinieka laukuma telpā, ar noteikumu, ka tas netraucē pretinieka spēli

10.5.2. Pieskāšanās pretinieka laukumam aiz centra līnijas:

10.5.2.1. Pieskarties pretinieka laukumam ar pēdu (pēdām) ir atļauts ar noteikumu, ka pēdas (pēdu) daļai ir saskare ar centra līniju vai atrodas tieši virs līnijas;

10.5.2.2. Ir atļauta pretinieka laukuma skāršana ar jebkuru ķermeņa daļu izņemot pēdas ar noteikumu, ka tas netraucē pretinieka spēli.

10.5.3. Spēlētāji var iekļūt pretinieka brīvajā zonā, ja tas netraucē pretinieka spēli.

### 10.6. KONTAKTI AR TĪKLU

10.6.1. Jebkura spēlētāja kontakts ar tīklu tiek uzskatīts par kļūdu, ja tas notika spēlējot ar bumbu vai tas traucē spēli. To uzskata par traucējumu, ja:

- Tīkls skarts, spēlējot ar bumbu, vai

- Atbalsts uz tīklu, spēlējot bumbu, vai

- Tīkla vilkšana - veidojot priekšrocību salīdzinājumā ar pretinieku.

10.6.2. Spēlētāji drīkst skart tīkla stabu, trosi, kā arī citus objektus ārpus antenām, ieskaitot tīklu, ar noteikumu, ka tas netraucē spēli.

10.6.3. Kad bumba tiek iedzīta tīklā un tā pieskaras pretinieka komandas spēlētājam, tā nav kļūda.

### 10.7. SPĒLĒTĀJA KLŪDAS DARBĪBĀ PIE TĪKLA

10.7.1. Spēlētājs pieskaras bumbai vai pretiniekam pretinieka laukumā pirms pretinieka uzbrukuma darbības vai tās laikā.

10.7.2. Spēlētājs iekļūstot pretinieka laukumā zem tīkla, traucē pretinieka spēli.

10.7.3. Spēlētājā pēdas pilnība atrodas pretinieka laukumā.

10.7.4. Bumba pilnībā šķērsoja vertikālo telpu tīkla apakšējā daļā, atrodoties spēlētāja rokās.

10.7.5. Cita starpā spēlētājs traucē spēli:

- Pieskāšanās tīklam, spēlējot ar bumbu.
- Tīklu izmanto kā atbalstu darbības laikā ar bumbu vai;
- Tīkla vilkšana - veidojot priekšrocību salīdzinājumā ar pretinieku.

## 11. SERVE

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

### 11.1. PIRMĀ SERVE SETĀ

11.1.1. Pirmo servi pirmajā un izšķirošajā setā izpilda komanda, kura ieguvusi serves tiesības pēc izlozes.

11.1.2. Pārējie seti sākas ar tās komandas servi, kura iepriekšējo setu nav sākusi ar servi.

### 11.2. SERVĒŠANAS SECĪBA

11.2.1. Spēlētājiem ir jāseko servēšanas secībai, kura ir ierakstīta novietojuma lapiņā.

11.2.2. Pēc pirmās serves setā, servējošo spēlētāju nosaka sekojoši:

11.2.3. Kad servējošā komanda gūst uzvaru bumbas izspēlē, vēlreiz servē tas spēlētājs (vai tā nomainītājs), kurš tikko servēja.

11.2.4. Kad servi uzņemošā komanda uzvar bumbas izspēlē, tā iegūst tiesības servēt un izdara pāreju. Servēs tas spēlētājs, kurš pārvietojas no priekšējās līnijas labās puses vietas uz aizmugurējās līnijas labās puses vietu.

### 11.3. ATĻAUJA SERVĒT

Pirmais tiesnesis dod atļauju servēt pēc tam, kad viņš ir pārliecinājies, ka abas komandas ir gatavas spēlei un servētājs ar bumbu ir serves zonā.

### 11.4. SERVES IZPILDĪŠANA

11.4.1. Bumba jāmet pretinieku laukuma virzienā.

11.4.2. Servi nedrīkst izpildīt ar sitienu.

11.4.3. Izpildot servi, servētājs nedrīkst pieskārties laukumam (ieskaitot gala līnijas) vai grīdai ārpus servēšanas zonas.

11.4.4. Servētājam jāmet bumba 8 sekunžu laikā sākot no pirmā tiesneša svilpes servei.

11.4.5. Ja serve izpildīta pirms tiesneša svilpes, tā ir atcelta un tā jāatkārto.

11.4.6. Vizuālais bloks

Servējošās komandas spēlētāji nedrīkst individuāli vai grupā aizsegt savam pretiniekam serves metienu un bumbas lidojuma trajektoriju.

Servējošās komandas spēlētājs vai spēlētāju grupa serves laikā nedrīkst veidot aizsegu, māt ar rokām, lekt vai pārvietoties uz sāniem, lai aizsegtu gan servi, gan bumbas lidojuma trajektoriju. Stāvot grupā, rokas nedrīkst būt paceltas augstāk par pleciem, blakusstāvošo spēlētāju rokas nedrīkst pieskārties viena otrai.

Tā tiks uzskatīta par agresīvu uzvedību un negodīgu spēli.

Tiesnesis izteiks komandai pirmo brīdinājumu.

Ja tas netiek īstenots visas spēles laikā, punkts un tiesības servēt tiks piešķirtas uzņemošajai komandai.

## 11.5. KĻŪDAS SERVĒŠANAS LAIKĀ

### 11.5.1. PĀRKĀPUMI SERVĒJOT

Sekojošās kļūdas nodod tiesības servēt, pat ja pieņemošā komanda neatrodas pareizajās pozīcijās:

11.5.1.1. Servētājs traucēja serves kārtību, rotācijas kļūda (Diagramma nr. 4.13)

11.5.1.2. Servētājs nepareizi izpilda servi, (Diagramma nr. 4.11, 4.22)

11.5.1.3. Spēlētāji, kas stāv tuvu tīklam darbojās, lai slēptu bumbas lidojuma trajektoriju, kā norādīts sadaļā 11.4.6. (Diagramma nr. 4.12)

### 11.5.2. Kļūdas pēc serves

Pēc bumbas pareiza metiena, serves kļūda iestājas (ja vien viens no spēlētājiem ir nepareizā vietā), ja bumba:

11.5.2.1. Skar spēlētāju no servējošās komandas vai nešķērso pilnībā virstīkla vertikālo plakni. (Diagramma nr. 4.19)

11.5.2.2. Bumba ir autā. (Diagramma nr. 4.15)

## 11.6. KĻŪDAS SERVES IZPILDĒ UN NOVIETOJUMA KĻŪDAS

11.6.1. Ja servētājs izdara kļūdu serves brīdī (nepareiza izpilde, servēšanas secība utt.) un pretiniekam ir nepareizs novietojums, tad serves kļūda ir galvenā un tiek sodīta.

11.6.2. Ja serve ir izpildīta pareizi un serve kļūst par kļūdu vēlāk (bumba autā, aizsegs, utt.), tad primārā ir pretinieka kļūda novietojumā, par ko nosaka attiecīgu sankciju.

## 12. UZBRUKUMA DARBĪBA

Visas darbības, ar kurām bumba tiek raidīta pretinieka virzienā, izņemot servi vai bloku, ir uzskatāmas par uzbrukuma darbībām.

### 12.1. UZBRUKUMA DARBĪBAS RAKSTUROJUMS

12.1.1. Gremdēšana ir uzbrukumā darbība, kuru veic stāvot vai lēciena. Lai gremdētu, nepieciešami līdz 2 pieejas soļiem, kas beidzas ar lēcieni (kā noteikts punktā 9.3.).

12.1.2. Pietuvošanas soļi tiek skaitīti tikai no brīža, kad noķerta bumba. Ja spēlētājs noķer bumbu, kamēr ir kustībā, pietuvošanas soļi tiks skaitīti tikai pēc noslēguma soļa, kad tika saņemta kontrole par bumbu.

### 12.2. UZBRUKUMA DARBĪBU IEROBEŽOJUMI

12.2.1. Aizmugurējās zonas spēlētājs (izņemot Libero) drīkst pabeigt uzbrukuma darbību no aizmugurējās zonas:

12.2.1.1. Lēciena brīdī spēlētāja pēdas (pēda), atraujoties no grīdas, nedrīkst pieskarties uzbrukuma līnijai vai šķērsot to;

12.2.1.2. Pēc metiena viņš drīkst piezemēties priekšējās zonas robežas.

12.2.2. Aizmugurējās zonas spēlētājs drīkst pabeigt uzbrukuma metienu arī no priekšējās zonas, ja bumba atrodas zemāk par tīkla augšējo malu.

12.2.3. Nevienam spēlētājam nav atļauts pabeigt uzbrukuma darbību pret pretinieka servi, ja vien spēlētājs nenotver bumbu stāvot un tikai tad uzbrūk. Ja spēlētājs noķer servi gaisā un pirms piezemēšanās pabeidz sitienu pretinieka laukumā, uzbrukums tiks uzskatīts par "UZBRUKUMA DARBĪBAS" kļūdu.

### 12.3. KĻŪDAS UZBRUKUMA DARBĪBĀS

- 12.3.1. Spēlētājs met bumbu autā. (Diagramma nr. 4.15)
- 12.3.2. Aizmugurējās zonas spēlētājs pabeidz uzbrukuma metienu no priekšējās zonas, ja atbrīvošanas brīdī bumba ir pilnībā virs tīkla augšējās malas. (Diagramma nr. 4.21)
- 12.3.3. Ja spēlētājs pabeidz uzbrukuma darbību pretinieka servei, saskaņā ar 12.2.3. noteikumu punktu. (Diagramma nr. 4.21)
- 12.3.4. Ja Libero spēlētājs pabeidz uzbrukuma darbību pretinieka servei, ja atbrīvošanas brīdī bumba ir pilnībā virs tīkla augšējās malas. (Diagramma nr. 4.15)
- 12.3.5. Spēlētājam, kas uzbrūk un kura rokas ir kontaktā ar bumbu, jāatlaiž bumba pirms rokas nošķērsoja tīkla augšējo malu pretinieku laukumā. Gadījumā, ja bumba atgriežas uz uzbrūkoša spēlētāja pusē, bez atlaišanas pretinieku laukuma pusē, tā ir uzbrūkošas komandas kļūda.  
Uzbrūkošajam spēlētājam, kura roka saskaras ar bumbu, bumba ir jāatlaiž, pirms roka šķērso tīkla augšējo malu pretinieka laukumā.
- 12.3.6. Spēlētājs veic darbības, pārkāpjot punktu 12.1. (Diagramma nr. 4.5)

## 13. BLOKS

### 13.1. BLOKĒŠANA

- 13.1.1. Bloķēšana ir spēlētāju darbība cieši pie tīkla ar nolūku aizšķērsot ceļu bumbai, kura raidīta no pretinieka laukuma puses, uz bloķējošās komandas laukumu. Bloks tiek īstenots paceļot rokas augstāk par tīkla augšējo malu.
- 13.1.2. Tikai priekšējie spēlētāji var veikt bloku.
- 13.1.3. Bloka mēģinājums  
Bloka mēģinājums ir bloķēšanas darbība nepieskaroties bumbai.
- 13.1.4. Pabeigts bloks  
Pabeigts bloks ir tāds bloks, kad bumba ir skarusī bloķētāju.
- 13.1.5. Kolektīvs bloks  
Kolektīvs bloks ir, kad divi vai trīs spēlētāji ir cieši viens pie otra un bloks ir pabeigts, kad kāds no viņiem ir skaris bumbu.

### 13.2. BUMBAS SKĀRŠANA BLOKĀ

Vairākkārtējā īslaicīga vai ilgstoša saskare ar bumbu drīkst būt vienam vai vairākiem bloķētājiem, ja tā notiek vienas darbības laikā.

### 13.3. BLOKĒŠANA PRETINIEKA TELPĀ

Bloķējot spēlētājs drīkst pārlikt rokas tīkla pretējā pusē, ja viņa darbība netraucē pretinieka komandas spēli. Nav atļauts skart bumbu tīkla pretējā pusē, kamēr pretinieks nav izdarījis uzbrukuma darbību.

### 13.4. BLOKS UN KOMANDAS KONTAKTI

- 13.4.1. Bumbas skaršana blokā neskaitās komandas kontakts. Pēc bumbas skaršanas blokā komandai ir tiesības uz trim kontaktiem, lai atgrieztu bumbu.
- 13.4.2. Pirmo kontaktu pēc bloka drīkst īstenot jebkurš spēlētājs, ieskaitot spēlētāju, kurš ir skaris bumbu blokā.
- 13.4.3. Spēlētājam, kas veic bloku, ir atļauts noķert bumbu kamēr viņš bloķē, tas tad tiks uzskatīts par pirmo kontaktu.

### 13.5. SERVES BLOKĒŠANA

Bloķēt pretinieka servi ir aizliegts.

### 13.6. BLOKĒŠANAS KLŪDAS

- 13.6.1. Bloķētājs pieskaras bumbai pretinieka spēles telpā pirms pretinieka uzbrukuma metiena vai vienlaicīgi ar to. (Diagramma nr. 4.12)
- 13.6.2. Aizmugurējās līnijas spēlētājs vai Libero izpilda individuālo pabeigto bloku vai piedalās kolektīvajā pabeigtajā blokā. (Diagramma nr. 4.12)
- 13.6.3. Spēlētājs bloķē pretinieka servi. (Diagramma nr. 4.12)
- 13.6.4. Bumba no bloka lido «autā». (Diagramma nr. 4.15)
- 13.6.5. Libero piedalās individuālā vai kolektīva bloķēšanas mēģinājumā. (Diagramma nr. 4.12)

## 5. NODAĻA – PĀRTRAUKUMI, SPĒLES LAIKA VILCINĀŠANA UN INTERVĀLI

### 14. NOTEIKUMOS PAREDZĒTIE PĀRTRAUKUMI

Noteikumos paredzētie pārtraukumi ir pārtraukumi atpūtai un spēlētāju maiņai. Pārtraukums ir laika sprīdis no pabeigtās bumbas izspēles līdz pirmā tiesneša svilpei nākamajai servei.

#### 14.1. PĀRTRAUKUMU SKAITS

Katrai komandai ir tiesības pieprasīt ne vairāk kā divus spēles pārtraukumus atpūtai un sešas spēlētāju maiņas setā.

#### 14.2. PĀRTRAUKUMU PIEPRASĪŠANA

- 14.2.1. Pārtraukumus atpūtai drīkst pieprasīt tikai treneris vai spēles kapteinis trenera prombūtnes laikā. Prasība tiek izteikta parādot atbilstošu oficiālo žestu, kad bumba ir ārpus spēles un pirms svilpes servei. (Diagramma nr. 4.4, 4.5)
- 14.2.2. Spēlētāju maiņas pieprasījums pirms seta sākuma ir atļauts un ierakstāms protokolā kā kārtēja spēlētāju maiņa setā.

#### 14.3. SECĪGIE PĀRTRAUKUMI

- 14.3.1. Viens vai divi pārtraukumi atpūtai un viens pārtraukums spēlētāju maiņai pēc kādas komandas pieprasījuma drīkst sekot viens otram neatsākot spēli.
- 14.3.2. Komanda nedrīkst pieprasīt vienu pēc otra pārtraukumus spēlētāju maiņai bez spēles atjaunošanas. Tomēr viena pārtraukuma laikā drīkst nomainīt divus vai vairāk spēlētājus.

#### 14.4. PĀRTRAUKUMI ATPŪTAI

- 14.4.1. Pārtraukums atpūtai ilgst 30 sekundes.
- 14.4.2. Pārtraukuma atpūtai spēlētājiem, kuri bija laukumā jāatrodas brīvajā zonā pie sava sola.

#### 14.5. SPĒLĒTĀJU MAIŅA

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

#### 14.6. MAIŅU SKAITS

- 14.6.1. Katrai komandai katrā setā atļauts izdarīt sešas spēlētāju maiņas. Vienlaicīgi drīkst nomainīt vienu vai vairākus spēlētājus.
- 14.6.2. Sākuma novietojuma spēlētājs var atstāt laukumu un tajā atgriezties tikai vienu reizi setā un tikai tā spēlētāja vietā, kurš viņu nomainījis, pozīcijā atbilstoši novietojumam.
- 14.6.3. Maiņas spēlētājs drīkst ienākt spēlē tikai vienu reizi setā, sākuma spēlētāja vietā, un viņu var nomainīt tikai tas pats sākuma spēlētājs.

#### 14.7. ĀRKĀRTĒJA MAIŅA

- 14.7.1. Spēlētājs, kurš guvis traumu (izņemot Libero) un nevar turpināt spēli, jānomaina noteikumos paredzētajā maiņas kārtībā. Ja to izdarīt nav iespējams, komandai tiek dota iespēja izdarīt ārkārtēju maiņu, ārpus Noteikumu 14.6. paredzētajiem ierobežojumiem.
- 14.7.2. Ārkārtējas maiņas gadījumā laukumā drīkst doties jebkurš spēlētājs, kurš traumas/slimības laikā neatrodas laukumā, izņemot LIBERO, otro LIBERO un to, kuru ir nomainījis LIBERO. Spēlētājs, kurš ir nomainīts ārkārtējā maiņā, tai spēlē vairs nevar piedalīties.
- 14.7.3. Ja komanda pieprasa ārkārtējo maiņu "Libero" spēlētājam, "Libero" spēlētāju var aizstāt parastais spēlētājs, nomainot T-kreklu uz to, kas atbilst pārējiem komandas dalībniekiem un ir attiecīgi numurēts, tad pabeidz ārkārtējo maiņu ar traumēto / slimo spēlētāju.
- 14.7.4. Ārkārtējās maiņa ar "Libero" spēlētāju tiks atļauta pie nosacījuma, ka nav iespējama ārkārtējā maiņa ar spēlētāju, kas nav Libero.
- 14.7.5. Libero spēlētājs, kas piedalījās ārkārtējā maiņā, nevar atgriezties Libero lomā spēlē.
- 14.7.6. Ārkārtēja maiņa nekādā gadījumā neskaitās kā kārtējā maiņa

#### 14.8. MAIŅAS NORAIĀDĪJUMA UN DISKVALIFIKĀCIJAS GADĪJUMĀ

Noraidītais vai diskvalificētais spēlētājs jānomaina maiņas noteikumos paredzētajā kārtībā. Ja to izdarīt nav iespējams, tad komanda tiek pasludināta NEPILNĀ SASTĀVĀ.

#### 14.9. NEPAREIZA MAIŅA

- 14.9.1. Maiņa ir nepareiza, ja tiek pārsniegts Noteik. 14.6. noteiktais limits. (izņemot Noteik. 14.7)
- 14.9.2. Ja komanda izdara nepareizu maiņu un spēle turpinās, tad jārikojas Tādi:
  - 14.9.2.1. Sods par kļūdu ir bumbas izspēles zaudēšana, punkts un serves tiesības pretiniekam,
  - 14.9.2.2. maiņa tiek koriģēta.

#### 14.10. SPĒLĒTĀJU MAINAS PROCEDŪRA

- 14.10.1. Maiņas ir jāizdara maiņas zonas robežās.
- 14.10.2. Maiņai jāturpinās tikai tik ilgi, cik nepieciešams, lai ierakstītu spēlētāju maiņu protokolā un atļautu spēlētājiem noiet no laukuma un uznākt uz tā.
- 14.10.3. Pieprasot maiņu, spēlētājam (iem) jābūt gatavam uznākt uz laukuma, kas atrodas maiņas zonas tuvumā.

- 14.10.4. Ja spēlētājs nav gatavs, spēlētāju maiņa netiek atļauta un komanda tiek sodīta par spēles laika vilcināšanu.
- 14.10.5. Ja komanda vēlas vienlaicīgi izdarīt vairāk kā vienu spēlētāju maiņu, maiņu skaitam jābūt uzrādītam pieprasījuma laikā. Šajā gadījumā maiņas jāizdara viena pēc otras, viens spēlētāju pāris aiz otrā.

#### 14.11. NEPAMATOTAS PRASĪBAS

- 14.11.1. Pārtraukuma pieprasījums ir nepamatots ja tiek pieprasīts:
  - 14.11.1.1. Bumbas izspēles laikā, kā arī pēc svilpes servei,
  - 14.11.1.2. Ja pieprasījumu izdara komandas dalībnieks, kuram nav tiesību to darīt,
  - 14.11.1.3. Ja viena un tā pati komanda pieprasa otro maiņu viena pārtraukuma laikā,
  - 14.11.1.4. Ja ir izsmelts limits atļautajiem pārtraukumiem atpūtai un spēlētāju maiņām.
- 14.11.2. Pirmais nepamatotais pieprasījums, ja tas neietekmē vai neaizkavē spēli, jānoraida bez jebkāda soda.
- 14.11.3. Par jebkuru nākošo nepamatoto prasību komanda tiek sodīta par spēles vilcināšanu. (Diagramma nr. 4.25)

### 15. SPĒLES VILCINĀŠANA

#### 15.1. VILCINĀŠANAS VEIDI

Komandas nepamatota darbība, kuras rezultātā tiek kavēta spēle, ir uzskatāma par spēles vilcināšanu. Spēles vilcināšanas gadījumi ir:

- 15.1.1. Kavēšanās maiņas laikā,
- 15.1.2. Citu pārtraukumu pagarināšana pēc saņemtā norādījuma atsākt spēli,
- 15.1.3. Nepareizas maiņas pieprasījums,
- 15.1.4. Atkārtota nepamatota prasība,
- 15.1.5. Komandas dalībnieks aizkavē spēli tās laikā.

#### 15.2. SODS PAR VILCINĀŠANU

- 15.2.1. "Brīdinājums par vilcināšanu" un "piezīme par vilcināšanu" ir komandas sankcijas
  - 15.2.1.1. Sankcija par spēles vilcināšanu paliek spēkā visu spēli.
  - 15.2.1.2. Visi sodi par spēles vilcināšanu jāieraksta spēles protokolā.
- 15.2.2. Par pirmo spēles vilcināšanu, komanda tiek sodīta ar BRĪDINĀJUMU PAR VILCINĀŠANU. (Diagramma nr. 4.25)
- 15.2.3. Otrā un turpmākās jebkāda veida vilcināšanas tajā pašā spēlē tai pašai komandai tiek uzskatīta par komandas kļūdu un komanda tiek sodīta ar PIEZĪMI PAR VILCINĀŠANU: Pretinieku komanda iegūst punktu un tiesības servēt. (Diagramma nr. 4.25)
- 15.2.4. Laika vilcināšana pirms vai starp setiem tiek attiecināta uz nākošo setu.

### 16. ĀRKĀRTĒJI SPĒLES PĀRTRAUKUMI

#### 16.1. TRAUMAS

- 16.1.1. Ja ir noticis nelaimes gadījums, kamēr bumba ir spēlē, tad tiesnesim nekavējoties ir jāapstādina spēle un jāatļauj sniegt medicīnisko palīdzību laukumā. Bumbas izspēle ir jāatkārto.
- 16.1.2. Savainotajam spēlētājam tiek dotas 3 minūtes, lai atgūtos, bet ne vairāk kā vienu reizi spēles laikā vienam un tam pašam spēlētājam.
- 16.1.3. Ja viņš nav atguvies 3 minūšu laikā, un nav iespējams veikt parasto vai ārkārtējo maiņu, viņa komanda tiek pasludināta nepilnā sastāvā.



## 16.2. ĀRĒJIE TRAUCĒJUMI

Ja spēles laikā rodas jebkādi ārēji traucējumi, spēle ir jāapstādina un bumbas izspēle jāatkārto.

## 16.3. ILGSTOŠI PĀRTRAUKUMI

- 16.3.1. Ja neparedzētu apstākļu dēļ spēle tiek pārtraukta, tad tiesnesim jādara viss, lai atjaunotu normālus apstākļus spēles turpināšanai.
- 16.3.2. Ja spēle tiek atjaunota tajā pašā laukumā, tad pārtrauktajam setam jāturpinās kā parasti, ar to pašu rezultātu, ar tiem pašiem spēlētājiem un to pašu novietojumu. Iepriekšējo setu rezultāti saglabājās.
- 16.3.3. Ja spēle tiek atjaunota citā laukumā, pārtrauktais sets tiek anulēts un pārspēlēts ar tiem pašiem komandas dalībniekiem un ar to pašu novietojumu, kāds bija iepriekš. Iepriekšējo setu rezultāti tiek saglabāti.
- 16.3.4. Ja spēle tiek atsākta citā datumā, spēle ir jāpārspēlē.

## 17. PĀRTRAUKUMI STARP SETIEM UN SPĒLES LAUKUMU MAIŅA

### 17.1. PĀRTRAUKUMI STARP SETIEM

Pārtraukuma ilgums starp setiem, ir 3 minūtes.  
Pārtraukuma laikā komandas mainās spēles laukumiem un spēles protokolā tiek ierakstīts komandu novietojums.

### 17.2. SPĒLES LAUKUMU MAIŅA

Pēc katra seta komandas mainās spēles laukumiem, izņemot izšķirošo setu.  
(Diagramma nr. 4.3)

## 6. NODAĻA – LIBERO SPĒLĒTAJS

### 18. LIBERO SPĒLĒTĀJS

#### 18.1. LIBERO NOZĪMĒŠANA

- 18.1.1. Katra komanda drīkst nozīmēt, no protokolā ierakstīto spēlētāju vidus, līdz diviem īpašiem aizsardzības spēlētājus: Libero.  
Katrai komandai ir tiesības no sava spēlētāju saraksta iecelt ne vairāk kā divus speciālie aizsardzības spēlētāji: Liberos, ar nosacījumu
- 18.1.1.1. Ja komandā ir vismaz 8 spēlētāji, 1 vai 2 spēlētāji jānozīmē kā Libero, to var darīt uz 1 vai vairāku setu laiku. Starp setiem 1 vai 2 jaunie spēlētāji var tikt nozīmēti kā Libero.
- 18.1.1.2. Ja komanda sastāv no vismaz 7 spēlētājiem, 1 spēlētājs jānozīmē kā Libero, to var darīt uz 1 vai vairāku setu laiku. Starp setiem jauns spēlētājs var tikt nozīmēti kā Libero.
- 18.1.2. Visiem Libero pirms spēles jābūt ierakstītiem spēles protokola.
- 18.1.3. Komandā var būt 2 Libero.  
Libero uz laukuma ir spēlējošais Libero.  
Tikai viens Libero var būt uz laukuma jebkurā laikā.
- 18.1.4. Libero nevar būt ne komandas, ne spēles kapteinis vai treneris, kamēr tas darbojās kā Libero spēlētājs.

#### 18.2. FORMA

Libero spēlētāju formas krekla (vai vestei Libero aizvietotājam) krāsai jābūt kontrastējošai ar pārējo spēlētāju formas krekliem. Krekla stils drīkst atšķirties no pārējiem, bet jābūt numurētam kā pārējiem dalībniekiem komandā.

#### 18.3. LIBERO DARBĪBAS SPĒLĒ

- 18.3.1. Libero spēlētāja darbības:
  - 18.3.1.1. LIBERO ir atļauts nomainīt jebkuru aizmugures līnijas spēlētāju.
  - 18.3.1.2. LIBERO nav atļauts pabeigt uzbrukuma metienu no jebkuras vietas, ja bumbas skaršanas brīdī tā ir pilnīgi virs tīkla augšējās malas.
  - 18.3.1.3. Libero nedrīkst servēt vai bloķēt.
- 18.3.2. Spēlētāju aizvietošana ar Libero
  - 18.3.2.1. Pamatspēlētāja aizvietošana ar Libero nav spēlētāju maiņa.  
Nav noteikts šādu pamatspēlētāju aizvietošanas skaita limits, bet starp divām Libero aizvietošanām jābūt vismaz vienai pabeigtai bumbas izspēlei.
  - 18.3.2.2. Parastais spēlētājs var aizstāt un tikt aizstāts ar vienu no diviem Libero spēlētājiem. Aktīvais Libero spēlētājs var tikt aizstāts ar parasto spēlētāju vai ar otro Libero .
  - 18.3.2.3. Libero aizvietošana drīkst notikt tikai brīdī, kad bumba ir ārpus spēles un pirms svilpes signāla nākošai servei.  
Pirms katra seta sākuma, Libero nedrīkst uziet laukumā pirms tiesnesis / sekretārs nav pārbaudījis spēlētāju sākuma novietojuma atbilstību protokolam.

18.3.2.4. Ja aizstāšana vai nomaiņa ir izdarīta pēc svilpes servei, bet pirms serves metiena, spēle nav jāpārtrauc, bet pēc bumbas izspēles ir jāizsaka mutiskais brīdinājums par spēles kavēšanu.

Sekojošu novēlotu nomaiņu vai aizstāšanu gadījumā, ir nekavējoši jāpārtrauc spēle un jāpiemēro sankcija par spēles vilcināšanu. Komanda, kura servēs nākošā, tiks noteikta pamatojoties uz spēles vilcināšanas sankcijas rezultātu.

18.3.2.5. Libero un aizvietojamais/nomaināmais spēlētājs drīkst uziet laukumā vai noiet no laukuma tikai "Libero nomaiņas zonā".

18.3.2.6. Nepareiza Libero aizvietošana var gadīties, ja:

- Izspēle netika pabeigta starp divām Libero maiņām;
  - Libero tika nomainīts ar citu spēlētāju, nevis ar parasto spēlētāju šai pozīcijai;
- Nepareizā Libero aizvietošana tiek sodīta ar sankciju kā kļūda vietu maiņā.

#### 18.4. JAUNA LIBERO NOZĪMĒŠANA VAI LIBERO NOMAIŅA

18.4.1. Starp setiem, treneris var nozīmēt jaunu Libero parastā spēlētāja vietā. Jaunajam Libero jāvelk visu Libero formu un Libero, kas ir aizvietots, pārgērbjas parastā spēlētāja formā.

18.4.2. Gadījumā, ja viens no protokolā reģistrētajiem Libero nevar turpināt spēlēt, trenerim ir tiesības nozīmēt par Libero jebkuru spēlētāju (izņemot parasto maiņas spēlētāju), kas neatrodas laukumā jaunā Libero nozīmēšanas brīdī līdz spēles beigām. Treneris pieprasa atļauju tiesnesim nozīmēt jaunu Libero spēlētāju. Spēlētājam jānomaina sava forma uz Libero formu.

#### 18.5. IZRAIDĪŠANA VAI DISKVALIFIKĀCIJA

Ja Libero tiek izraidīts vai diskvalificēts, viņu var nekavējoties aizstāt ar komandas otro Libero. Ja komandai ir tikai viens Libero, tā turpinās spēlēt uz sankcijas laiku bez Libero.

## 7. NODALA – DALĪBNIEKU UZVEDĪBA

### 19. UZVEDĪBAS PRASĪBAS

#### 19.1. SPORTISKA UZVEDĪBA

- 19.1.1. Dalībniekiem ir jāzina un jāievēro «Oficiālie Ķer un servē bumbu spēles noteikumi»
- 19.1.2. Dalībniekiem ir jāpieņem spēles tiesnešu lēmumi sportiski, bez to apstrīdēšanas.  
Šaubu gadījumā, noteikumu izskaidrojumu drīkst lūgt tikai spēles kapteinis.
- 19.1.3. Dalībniekiem ir jāatturas no darbībām vai mēģinājumiem ar nolūku ietekmēt tiesneša lēmumu vai slēpt savas komandas izdarītas kļūdas.

#### 19.2. GODĪGA SPĒLE

- 19.2.1. Dalībniekiem ir jāizturas ar cieņu un pieklājīgi “Godīgas spēles” garā, ne vien attiekmē pret tiesnešiem, bet arī attiekmē pret oficiālām personām, pretinieku komandu, komandas biedriem un skatītājiem.
- 19.2.2. Ķer un servē bumbu ik pa laikam atjaunos Godīgas spēles vadlīnijas, un šīs vadlīnijas attiecas uz visiem līgas dalībniekiem.
- 19.2.3. Godīgas spēles pamatprincipi ir: godīgas sacensības, abpusēja cieņa, draudzība, komandas gars un vienādas iespējas. Pie tam, ir nerakstītie noteikumi, kā integritāte, solidaritāte, tolerance, apsvēršana, izcilība un mīlestība pret spēli.
- 19.2.4. Godīgas spēles kartīte ir zaļā kartīte, kas atzīst godīgas spēles rīcību, ko veic dalībnieks spēles laikā, un to parāda tiesnesis. Zaļā kartīte var tikt parādīta komandas spēlētājam, trenerim, pretinieku komandas dalībniekam, vai skatītājiem šajā situācijā:
  - 19.2.4.1. Unikāla sportiska rīcība vai žests;
  - 19.2.4.2. Tiesneša lēmuma pieņemšana un respektēšana;
  - 19.2.4.3. Godīga rīcība pret pretinieku komandas spēlētājiem;
  - 19.2.4.4. Spēlētāju atbalsta izrāde saskaņā ar Godīgas spēles principiem.
- 19.2.5. Sarunāšanās komandas biedru starpā spēles laikā ir atļauta.
- 19.2.6. Komanda ir atbildīga par jebkuru nesportisku rīcību, kuru veic komandas spēlētājs, komandas personāls, komandas atbalstītājs, ar komandu saistīta vienība, un/vai jebkura cita ar komandu saistīta vienība.
- 19.2.7. Komandas atbildība pārsniedz spēles laiku un uzliek komandai pienākumu saglabāt sportisku uzvedību un novērst jebkādu neslavas celšanu ar negatīvu publicitāti.
- 19.2.8. Aizliegts nesportiskā veidā un veidā, kas ir pretrunā ar godīgo spēli, atbalstīt komandu (uzmundrināt / svilpot).
- 19.2.9. Sportiskuma vērtības attiecas uz visām 19.2.6. sadaļā norādītajām pusēm.
- 19.2.10. Lai veicinātu sportiskās vērtības, tiesnesim ir šādas pilnvaras:
  - 19.2.10.1. Mutisks brīdinājums spēles kapteinim kopā ar lūgumu apturēt nesportisko rīcību un/vai pārtraukt un atkārtot izspēli, nesportiskas uzvedības iejaukšanās dēļ un/vai
  - 19.2.10.2. Komandas sodīšana saskaņā ar sankciju skalu, t.sk soda sankcijas, punkta piešķiršana pretinieku komandai un/vai
  - 19.2.10.3. Spēles pārtraukšana. Šādā gadījumā tiek pieņemts lēmums turpināt spēli vai lēmums par seta/spēles tehnisko zaudējumu, kuru noteiks profesionāls koordinators.

## 20. NESPORTISKA UZVEDĪBA UN SANKCIJAS

### 20.1. NEBŪTISKI NESPORTISKAS UZVEDĪBAS GADĪJUMI

Par nebūtiskiem nesportiskas uzvedības gadījumiem, kuri nav pretrunā ar labām manierēm vai morāles principiem sods netiek piemērots. Pirmā tiesneša pienākums ir novērst sodāmības līmeņa sasniegšanu, lietojot vārdiskus aizrādījumus vai roku žestus, ar spēles kapteiņa palīdzību nododot tos komandas dalībniekam vai komandai. Par šo brīdinājumu sods netiek piemērots un tas nav jāieraksta spēles protokolā.

### 20.2. SANKCIJAS PAR NEKOREKTU UZVEDĪBU

Komandas dalībnieku nekorekta uzvedība attiecībā pret oficiālām personām, pretinieku, komandas biedriem vai skatītājiem, atkarībā no pārkāpuma smaguma

pakāpes tiek iedalīta trīs grupās:

- 20.2.1. Rupja uzvedība: darbība, kas ir pretrunā ar pieklājīgu izturēšanos vai morāles principiem, necieņas izrādīšana vai mēģinājums to darīt.
- 20.2.2. Apvainojoša uzvedība: apmelojoši vai apvainojoši vārdi vai žesti.
- 20.2.3. Agresīva uzvedība: fizisks uzbrukums vai agresīva darbība ar iepriekšēju nodomu.

### 20.3. SANKCIJU SKALA

Atkarībā no nodarījuma nopietnības un pamatojoties uz pirmā tiesneša traktējumu, pielietotie sodi, kas tiek ierakstīti protokola piezīmēs var būt sekojoši: Piezīme, Noraidījums vai Diskvalifikācija

#### 20.3.1. Piezīme (Diagramma nr. 4.7)

Par pirmo rupjo uzvedības gadījumu spēlē, ko izdara jebkurš komandas dalībnieks, komanda tiek sodīta ar punktu un servi pretiniekam.

#### 20.3.2. Noraidījums (Diagramma nr. 4.8)

##### 20.3.2.1. Komandas dalībnieks, kurš ir sodīts ar noraidījumu nedrīkst spēlēt šajā setā.

Viņš nepamet spēles lauku, bet sēž uz soliņa.

Noraidītais treneris zaudē savas tiesības vadīt spēli šajā setā un viņam jāsež uz komandas soliņa.

##### 20.3.2.2. Par pirmo apvainojošo uzvedību dalībnieks tiek sodīts ar noraidījumu, bez citām sekām.

##### 20.3.2.3. Komandas dalībnieks par otru rupju uzvedību tajā pašā spēlē tiek sodīts ar noraidījumu bez citām sekām.

#### 20.3.3. Diskvalifikācija (Diagramma nr. 4.9)

##### 20.3.3.1. Komandas dalībniekam, kurš ir sodīts ar diskvalifikāciju jāatstāj laukums līdz spēles beigām.

##### 20.3.3.2. Par pirmo fizisko uzbrukumu vai agresīvo uzvedību dalībnieks tiek sodīts ar diskvalifikāciju bez citām sekām.

##### 20.3.3.3. Šis pats komandas dalībnieks par otro apvainojošo uzvedību tajā pašā spēlē tiek sodīts ar diskvalifikāciju, bez citām sekām.

##### 20.3.3.4. Šis pats komandas dalībnieks par trešo rupju uzvedību tiek sodīts ar diskvalifikāciju, bez citām sekām.

#### 20.4. SODA SANKCIJU PIELIETOŠANA

- 20.4.1. Visi sodi par sliktu uzvedību ir individuāli, tie saglabājas uz visu spēli, un tiek ierakstīti spēles protokolā.
- 20.4.2. Viens un tas pats komandas dalībnieks par atkārtotu nekorektu uzvedību tiek sodīts progresīvi (katra nākošā tā paša komandas dalībnieka izdarītā nekorektā uzvedība tiek sodīta stingrāk).
- 20.4.3. Noraidījums vai diskvalifikācija par apvainojošu uzvedību vai agresivitāti var tikt piemērots bez iepriekšējam sankcijām.

#### 20.5. NEKOREKTA UZVEDĪBA PIRMS UN STARP SETIEM

Par jebkuru nekorektas uzvedību, kas notiek pirms vai starp setiem tiek piemērots sods atbilstoši Noteikumam 21.3. un sankcijas tiek ierakstītas nākošajā setā.

#### 20.6. SODA KARTIŅAS

Brīdinājums: mutisks brīdinājums, vai rokas žests, nav kartiņu.

Piezīme: dzeltenā kartiņa. (Diagramma nr. 4.6)

Noraidījums: sarkanā kartiņa. (Diagramma nr. 4.7)

Noraidījums: sarkanā un dzeltenā kartiņas vienā rokā. (Diagramma nr. 4.8)

Diskvalifikācija: sarkanā un dzeltenā kartiņas abās rokās. (Diagramma nr. 4.9)

# 2. DAĻA

---

# TIESNEŠI, VIŅU PIENĀKUMI UN OFICIĀLIE ROKU ŽESTI

## 8. NODAĻA – TIESNEŠI

### 21. TIESNEŠU BRIGĀDE UN PROCEDŪRAS

#### 21.1. SASTĀVS

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

- Pirmais tiesnesis,
- Otrais tiesnesis (pēc profesionālā direktora ieskatiem),
- Sekretārs,
- Četri (divi) līnijtiesneši (pēc profesionālā direktora ieskatiem).

#### 21.2. PROCEDŪRA

21.2.1. Tikai pirmais un otrais tiesnesis spēles laikā drīkst dot svilpes signālu:

21.2.1.1 Pirmais tiesnesis dod svilpes signālu servei, ar kuru sākas bumbas izspēle,

21.2.1.2 Pirmais un Otrais tiesnesis dod svilpes signālu par bumbas izspēles beigām, ar noteikumu, ka viņi ir pārliecināti, ka ir pieļauta kļūda un viņi ir noteikuši tās raksturu.

21.2.2. Viņi var dot svilpes signālu tad, kad bumba ir ārpus spēles, ar to parādot, ka viņi piekrīt komandas prasībai vai noraida to.

Nekavējoties tūlīt pēc svilpes signāla, kas nozīmē pabeigtu bumbas izspēli, tiesnesim ar oficiāliem žestiem jāparāda:

21.2.2.1. Ja svilpes signāls ir no 1. tiesneša, viņš / viņa norāda:

- a) komandu, kurai būs jāservē;
- b) kļūdas raksturu;

Otrais tiesnesis seko pirmā tiesneša žestiem un atkārto tos.

21.2.2.2. Ja kļūdu nosvilpāj otrais tiesnesis, viņam jāparāda ar oficiāliem žestiem;:

- a) kļūdas raksturu;
  - b) komandu, kurai būs jāservē, atkārtojot pirmā tiesneša žestam;
- Šajā gadījumā pirmais tiesnesis nerāda kļūdu, bet tikai komandu kurai būs jāservē.

21.2.2.3. Gadījumā, ja uzbrukuma darbības kļūdu ir izdarījis otrās līnijas spēlētājs vai libero, abi tiesneši nosaka kļūdas raksturu saskaņā ar noteikumiem

21.2.3.1. un 21.2.3.2.

21.2.2.4. Gadījumā, ja ir dubultkļūda, abi tiesneši nosaka:

- a) kļūdas raksturu;
- b) spēlētājus kuri izdarījuši kļūdu (ja ir nepieciešams);
- c) komandu kurai jāservē, norāda pirmais tiesnesis.

### 22. PIRMAIS TIESNESIS

#### 22.1. ATRAŠANĀS VIETA

Pirmais tiesnesis savas funkcijas pilda, stāvot uz tiesneša paaugstinājuma, kas atrodas tīkla vienā galā. Viņa skata līmenim jābūt apmēram 50 cm virs tīkla.

#### 22.2. PILNVARA

22.2.1. Pirmais tiesnesis vada spēli no sākuma līdz beigām. Viņa pilnvaras ir pārākas par visu tiesnešu korpusa un komandas dalībnieku pilnvarām.

Spēles laikā pirmā tiesneša lēmumi ir galīgi. Viņam ir tiesības atcelt citu tiesnešu korpusa lēmumus, ja viņš uzskata tos par kļūdainiem.

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



- 22.2.2. Viņam ir tiesības pieņemt lēmumus visos jautājumos, kas rodas spēles laikā, ieskaitot tādus, kas nav paredzēti noteikumos.
- 22.2.3. Viņš nedrīkst pieļaut nekādas diskusijas par saviem lēmumiem.  
Tomēr uz spēles kapteiņa lūgumu viņam ir jāsniedz skaidrojums par noteikumu pielietojumu vai interpretāciju, uz kā pamata viņš ir pieņēmis lēmumu.  
Ja kapteinis nepiekrīt izskaidrojumam, un izvēlas iesniegt oficiālu protestu par incidentu, kapteinim uzreiz jāpaziņo, ka viņš / viņa patur tiesības iesniegt oficiālu protestu spēles beigās. Pirmajam tiesnesim tas ir jāatļauj.
- 22.2.4. Pirmais tiesnesis ir atbildīgs noteikt par to, vai līdz spēlei un spēles laikā spēles vieta un apstākļi atbilst spēles noteikumu prasībām.

### 22.3. PIENĀKUMI

- 22.3.1. Pirms spēles pirmais tiesnesis:
- 22.3.1.1. pārbauda spēles laukuma stāvokli, bumbas un pārējo inventāru,  
22.3.1.2. kopā ar komandu kapteiņiem izdara izlozi,  
22.3.1.3. kontrolē komandu iesildīšanos.
- 22.3.2. Spēles laikā tikai pirmajam tiesnesim ir tiesības:
- 22.3.2.1. izteikt komandām brīdinājumus,  
22.3.2.2. piemērot sodu par nekorektu uzvedību un spēles vilcināšanu,  
22.3.2.3. pieņemt lēmumu par:
- a) servētāja kļūdām un servējošās komandas novietojumu,
  - b) kļūdām darbībās ar bumbu,
  - c) kļūdām virs tīkla un tā augšējā daļā,
  - d) aizmugurējās līnijas spēlētāja un LIBERO uzbrukuma metieniem,
  - e) to vai bumba pilnībā šķērso vertikālo plakni zem tīkla,
  - f) aizmugurējās līnijas spēlētāju izpildīto bloku vai Libero mēģinājumu izdarīt bloku.
- 22.3.3. Pēc spēles beigām pārbauda un paraksta protokolu.

## 23. OTRAIS TIESNESIS

### 23.1. ATRAŠANAS VIETA

Otrais tiesnesis savas funkcijas veic, stāvot pie staba ārpus spēles laukuma robežām ar seju pret pirmo tiesnesi tam pretējā pusē.

### 23.2. PILNVARAS

- 23.2.1. Otrais tiesnesis ir pirmā tiesneša asistents, tomēr arī viņam ir savs pienākumu loks. Ja pirmais tiesnesis vairs nevar turpināt savu darbību, otrais tiesnesis drīkst viņu nomainīt.
- 23.2.2. Otrais tiesnesis bez svilpes signāla drīkst ar žestiem norādīt uz kļūdām ārpus viņa pienākumiem, bet nedrīkst uzstāt ar tiem pirmajam tiesnesim.
- 23.2.3. Otrais tiesnesis kontrolē sekretāra darbu.
- 23.2.4. Otrais tiesnesis seko komandas dalībnieku uzvedībai uz komandas sola un ziņo pirmajam tiesnesim par viņu nekorektu uzvedību.
- 23.2.5. Otrais tiesnesis akceptē pārtraukumus, kontrolē to ilgumu un noraida nepamatotas prasības.
- 23.2.6. Otrais tiesnesis kontrolē pārtraukumu un maiņu skaitu, ko izmantojušas abas komandas.
- 23.2.7. Gadījumā, ja kāds spēlētājs ir savainots, viņš atļauj izdarīt ārkārtas maiņu vai nozīmē 3 minūšu laiku, lai spēlētājs varētu atgūties.

### 23.3. PIENĀKUMI

- 23.3.1. Pirms katra seta sākuma mainoties laukumiem izšķirošajā setā un kad ir nepieciešams, pārbauda vai spēlētāju faktiskais novietojums laukumā atbilst tam, kas ierakstīts novietojuma lapiņā.
- 23.3.2. Spēles laikā otrais tiesnesis pieņem lēmumu, dod svilpes signālu un rāda žestus:
  - 23.3.2.1. Par iekļūšanu pretinieka laukumā zem tīkla,
  - 23.3.2.2. Par novietojuma kļūdām servi uzņemošajai komandai,
  - 23.3.2.3. Par kļūdu spēlētāju saskarē ar tīklu,
  - 23.3.2.4. Par aizmugurējās līnijas spēlētāju pabeigtu bloku vai Libero bloķēšanas mēģinājumu, vai aizmugurējās līnijas spēlētāju vai Libero uzbrukuma kļūdām,
  - 23.3.2.5. Kad bumba skar objektu ārpus laukuma;
  - 23.3.2.6. Kad bumba skar grīdu, ja pirmais tiesnesis to nevar redzēt.
  - 23.3.2.7. kad bumba šķērso tīklu pilnīgi vai daļēji ārpus tīkla šķērsošanas telpas vai skar antenu viņa laukuma pusē.
- 23.3.3. Spēles beigās paraksta protokolu.

## 24. SEKRETĀRS

### 24.1. ATRAŠANĀS VIETA

Sekretārs pilda savus pienākumus, sēžot pie sekretāra galda ar seju pret pirmo tiesnesi tam pretējā pusē.

### 24.1. PIENĀKUMI

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

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

- 24.2.1. Pirms spēles un katra seta sekretārs:
  - 24.2.1.1. Ieraksta datus par spēli un komandām, un saņem no kapteiņiem un treneriem parakstus,
  - 24.2.1.2. pārraksta no novietojuma lapiņām katras komandas sākuma novietojumu. Ja novietojumā lapiņas viņš nesaņem laikā, viņam nekavējoties par to jāziņo otram tiesnesim.
- 24.2.2. Spēles laikā sekretārs:
  - 24.2.2.1. ieraksta iegūtos punktus
  - 24.2.2.2. kontrolē serves secību katrai komandai un norāda tiesnesim uz jebkuru kļūdu uzreiz pēc serves izpildīšanas;
  - 24.2.2.3. ieraksta pārtraukumus un spēlētāju maiņas;
  - 24.2.2.4. paziņo tiesnesim par nepareiza spēles pārtraukuma pieprasījumu;
  - 24.2.2.5. paziņo tiesnešiem par setu beigām;
  - 24.2.2.6. Ieraksta protokolā brīdinājumus, sankcijas un nepareizos pieprasījumus;
  - 24.2.2.7. Ieraksta protokolā arī citus gadījumus, par kuriem ziņo otrais tiesnesis: t. sk. ārkārtas maiņas, spēlētāju atgūšanās laiku pēc traumas, ieilguši pārtraukumi, ārējie traucējumi u.c.
  - 24.2.2.8. Kontrolē pārtraukuma ilgumu starp setiem.
- 24.2.3. Spēles beigās sekretārs:

- 24.2.3.1. Ieraksta spēles rezultātu;
- 24.2.3.2. Protesta gadījumā ar pirmā tiesneša atļauju ieraksta vai atļauj komandas kapteinim ierakstīt spēles protokolā izklāstījumu par epizodi, kuru protestē;
- 24.2.3.3. Pēc tam, kad pats ir parakstījis protokolu, saņem parakstus no komandu kapteiņiem, tad no tiesnešiem.

## 25. LĪNIJTIESNEŠI

### 25.1. ATRAŠANĀS VIETA

Ja tiek izmantoti tikai divi līnijasneši, viņi stāv pa diagonāli, katra tiesneša labajā pusē. 1–2 m attālumā no stūra.

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

### 25.2. PIENĀKUMI

- 25.2.1. Līnijasnesis savas funkcijas pilda rādot žestus ar karodziņu (40×40 cm), lai signalizētu par to vai:
  - 25.2.1.1 «bumba laukumā» vai «autā», kad bumba piezemējas tuvu viņa līnijai(ām). (Diagramma nr. 5.1, 5.2)
  - 25.2.1.2. Spēlētāja kontakts ar bumbu pirms tā ir autā. (Diagramma nr. 5.3)
  - 25.2.1.3. Bumba šķērso tīklu aiz virs tīklā spēles telpas, skarot antenu, u.tml. (Diagramma nr. 5.4)
  - 25.2.1.4. Kāds no spēlētājiem (izņemot servētājs) atrodas ārpus spēles laukuma serves brīdī (Diagramma nr. 5.4),
  - 25.2.1.5. serves brīdī, servētāja pēdu novietojums ir kļūdainis (Diagramma nr. 5.4);
- 25.2.2. Pēc pirmā tiesneša lūguma līnijasnesim ir jāatkārto viņa žests.

## 26. OFICIĀLIE ŽESTI

### 26.1. TIESNEŠU ROKU ŽESTI

Tiesnešiem ar oficiāliem roku žestiem jānorāda iemesls, kāpēc viņš ar svilpi ir apstādinājis spēli (kļūdas raksturs vai pieprasītā pārtraukuma raksturs). Žests brīdī tiek izturēts un, ja tiek rādīts ar vienu roku, tai jāatbilst laukuma pusei, kurā atrodas komanda, kas izdarījusi kļūdu vai izdarījusi pieprasījumu. (Zīmējumi nr. 4)

### 26.2. LĪNIJTIESNEŠU ŽESTI AR KARODZIŅIEM

Līnijasnešiem, lai norādītu kļūdas raksturu, jānorāda žests ar karodziņu un brīdī jāiztur. (Diagramma nr. 5)

# 3. DAĻA



# DIAGRAMMAS

**DIAGRAMMA 1 – SPĒĻU ZONA**

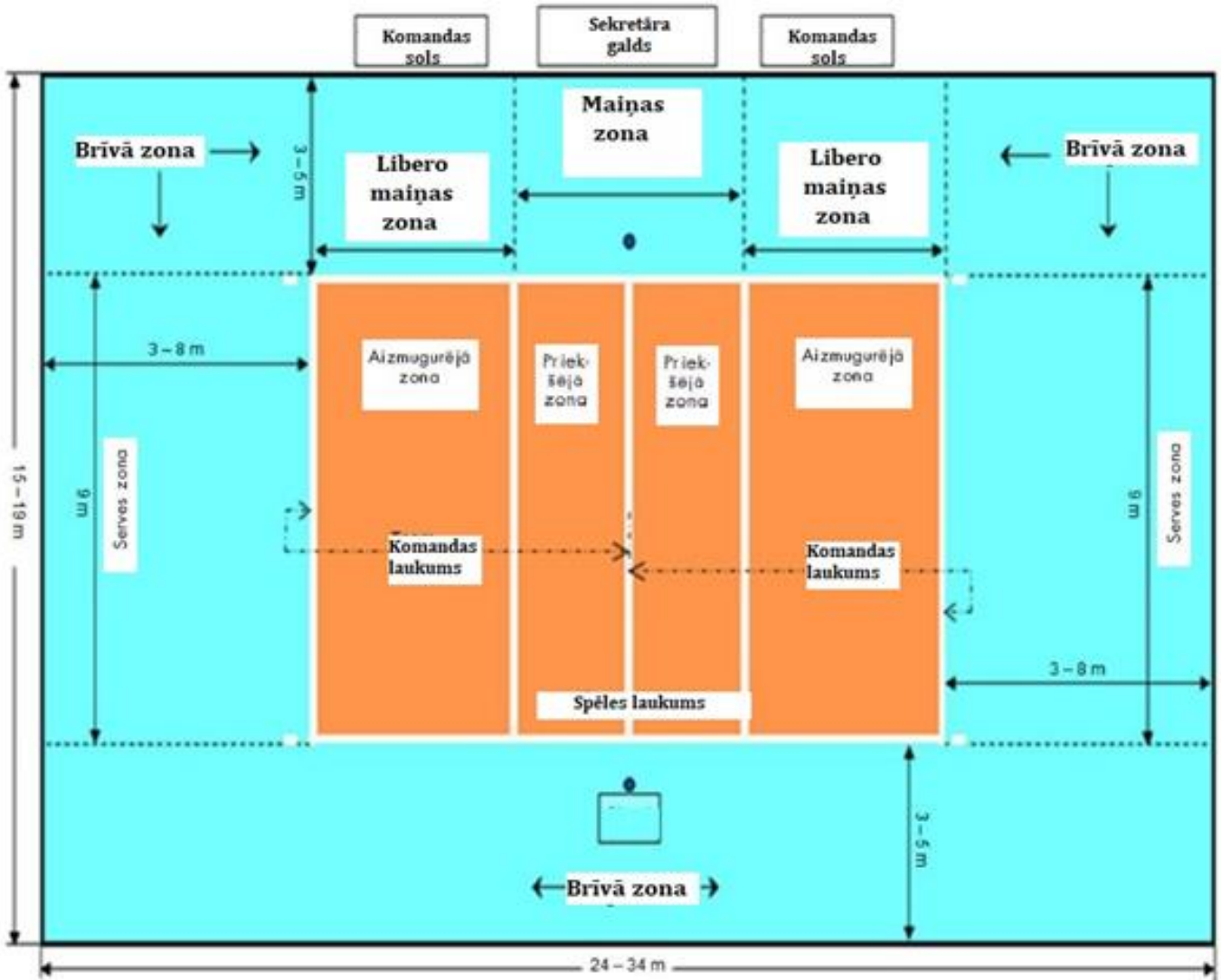
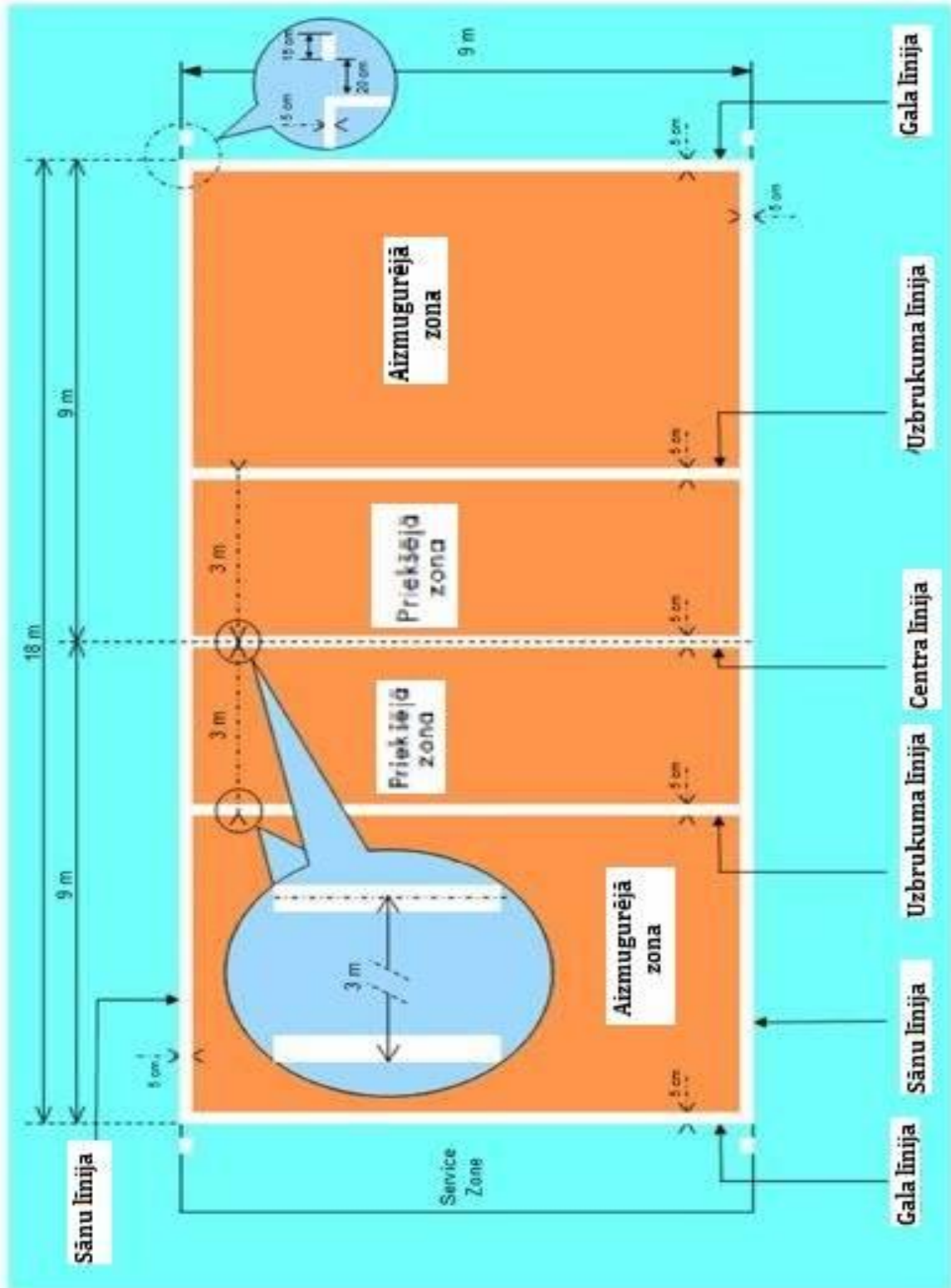
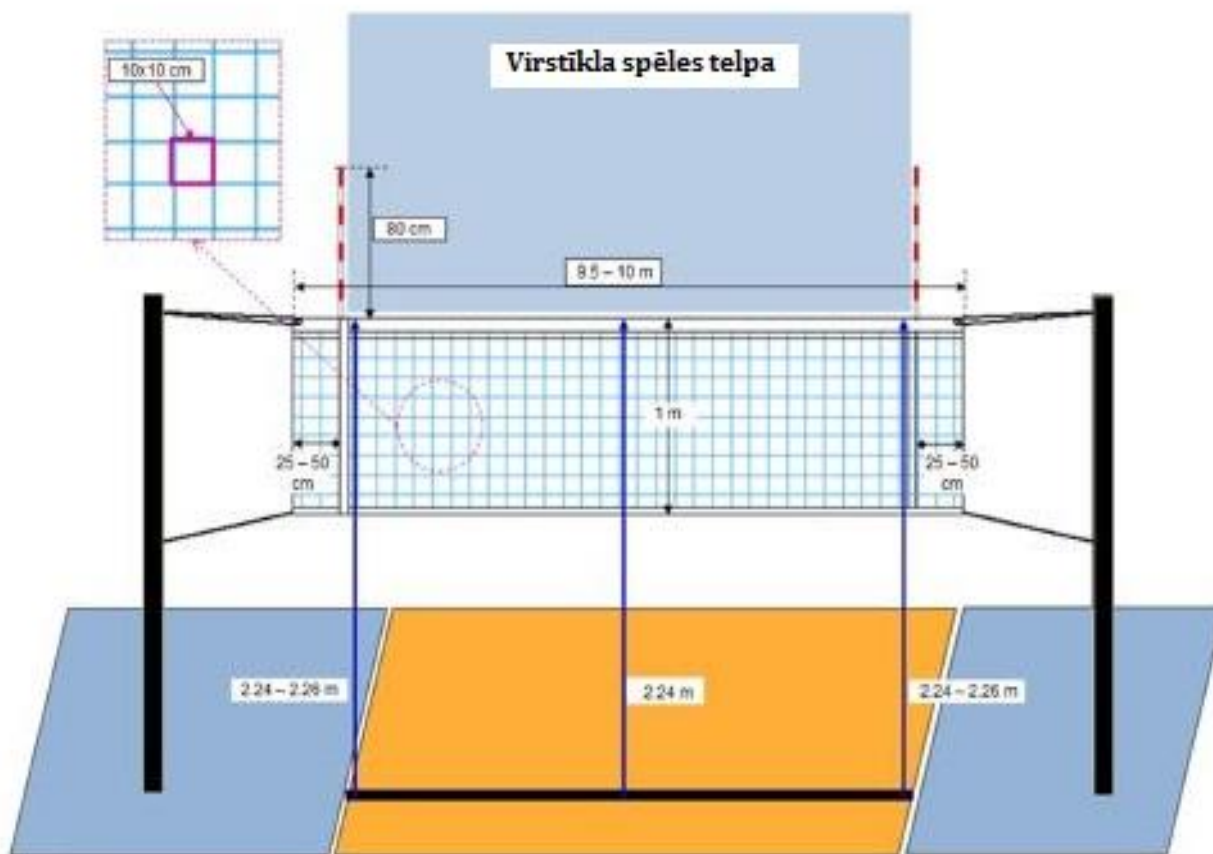


DIAGRAMMA 2 – LAUKUMS



**DIAGRAMMA 3 – TĪKLS, VIRSTĪKLS SPĒLES TELPA**









**DIAGRAMMA 4 – TIESNEŠU OFICIĀLIE ROKAS SIGNĀLI**

<p><b>ATĻAUJA SERVĒT</b></p> <p>Ar rokas kustību norāda serves virzienu.</p>	
<p><b>KOMANDA, KURA SERVĒ</b></p> <p>Iztaiso roku uz tās komandas pusi, kurai jāservē.</p>	
<p><b>LAUKUMU MAIŅA</b></p> <p>Rokas saliektas elkoņos priekšā un mugurpusē, griež ap ķermeni.</p>	
<p><b>PĀRTRAUKUMS ATPŪTAI</b></p> <p>Vienas rokas delnu uzliek virs otras rokas vertikāli iztaisnotiem pirkstiem (T formā), tad norāda uz komandu, kas pieprasa pārtraukumu.</p>	
<p><b>1. SPĒLĒTĀJU MAIŅA</b> <b>2. KĻŪDA SOĻOS</b></p> <p>Izpildot soļus, gatavojoties gremdēt un sperot soli un nenodot bumbu, pirms pabeigta solis, staigāšana ar bumbu.</p>	
<p>Rotējošā kustība ar elkoņos saliektām rokām vienai ap otru.</p>	




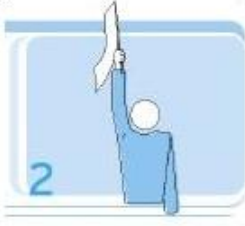


<p><b>PIEZĪME PAR UZVEDĪBAS PARKĀPUMU</b></p>	 <p>6</p>
<p>Rāda dzelteno kartiņu par piezīmi.</p>	
<p><b>SODS PAR UZVEDĪBAS PARKĀPUMU</b></p>	 <p>7</p>
<p>Rāda sarkano kartiņu par parkāpumu.</p>	
<p><b>NORAIĀDĪJUMS</b></p>	 <p>8</p>
<p>Par noraidījumu rāda abas kartiņas kopā.</p>	
<p><b>DISKVALIFIKĀCIJA</b></p>	 <p>9</p>
<p>Par diskvalifikāciju rāda sarkano un dzelteno kartiņu atsevišķi katrā rokā.</p>	
<p><b>SETA VAI SPĒLES BEIGAS</b></p>	 <p>10</p>
<p>Elkoņos sakrustotas rokas ar atvērtām plaukstām pret krūtīm.</p>	

<b>SERVES NOVILCINĀŠANA</b>	
Astoņi pirksti, izvērsti.	11
<b>KĻŪDA BLOKĒŠANĀ VAI AIZSEGS</b>	
Abas rokas iztaisnotas vertikāli uz augšu.	12
<b>KĻŪDA NOVIETOJUMĀ VAI VIETU MAINĀ</b>	
Ar rādītāj pirkstu izdara apļveida kustību.	13
<b>BUMBA LAUKUMĀ</b>	
Ar iztaisnotiem roku pirkstiem norāda priekšā uz grīdu.	14
<b>BUMBA "AUTĀ"</b>	
Vertikāli elkoņos saliektas rokas ar atvērtām plaukstām pret ķermeni.	15
<b>BUMBA TURĒTA ILGĀK PAR 1 SEKUNDI</b>	
Viens paceltais pirksts, ja bumba turēta ilgāk par 1 sekundi.	16
<b>DUBULTAIS PIESKĀRIENS</b>	
Divi izvērsti, atvērti pirksti.	17

<b>4 KONTAKTI</b>	
Četri izvērsti, atvērti pirksti	
<b>TĪKLU SKĀRIS SPĒLĒTĀJS, SERVE, KAS NESASNIEDZA OPONENTU CAUR VIRSTĪKLA TELPU</b>	
Norāda uz tīklu attiecīgajā pusē ar attiecīgo roku	
<b>SNIEGŠANĀS PĀRI TĪKLAM</b>	
Roka virs tīkla ar delnu uz leju	
<b>KĻŪDA UZBRUKUMĀ</b>	
Ar vertikāli paceltu roku izdara kustību noliecot uz leju apakšdelnu	
<b>IEKĻŪŠANA PRETINIEKA LAUKUMĀ ZEM TĪKLA, BUMBA ŠĶĒRSO VIDUSLĪNIJU ZEM TĪKLA, SERVĒTĀJS PIESKĀRAS GALA LĪNIJAI VAI SPĒLĒTĀJS SERVES BRĪDĪ SPER SOLI ĀRPUS VIŅA LAUKUMA</b>	
Norāda uz centra vai citu attiecīgo līniju	

<p><b>DUBULTKĻŪDA UN PĀRSPĒLE</b></p>	 <p>23</p>
<p>Abus īkšķus paceļ vertikāli uz augšu</p>	
<p><b>BUMBAS SKARŠANA (PIRMS AUTA)</b></p>	 <p>24</p>
<p>Ar vienas rokas delnu nobrauc pār otras rokas iztaisnotiem pirkstiem</p>	
<p><b>BRĪDINĀJUMS / PIEZĪME PAR VILCINĀŠANU</b></p>	 <p>25</p>
<p>Pieliek dzelteno kartiņu pie plaukstas locītāvas (brīdinājums), sarkano kartiņu - piezīme</p>	
<p><b>TĪŠAIS SITIENS AR BUMBU</b></p>	 <p>26</p>
<p>Pacelt iztaisnotu roku ar atvērtu plaukstu uz augšu</p>	
<p><b>GODĪGA SPĒLE</b></p>	 <p>27</p>
<p>Pacelta zaļa kartiņa dalībniekam, kas uzrādīja izcilu godīgo spēli</p>	

**DIAGRAMMA 5 – LĪNIJU TIESNEŠU OFICIĀLIE KAROGA SIGNĀLI**

<p><b>Bumba laukumā</b></p> <p>Norāda uz leju ar karogu</p>	
<p><b>Bumba "autā"</b></p> <p>Paceļ karogu vertikāli</p>	
<p><b>Kontakts ar bumbu</b></p> <p>Paceļ karodziņu vertikāli un brīvo roku uzliek uz augšējās malas</p>	
<p><b>Virstikla spēles telpas kļūdas, bumba skar objektu ārpus laukuma vai spēlētāja kāju serves laikā</b></p> <p>Mājiens ar karodziņu virs galvas, norādot uz antenu vai gala līniju</p>	
<p><b>Neiespējams spriedums</b></p> <p>Abas rokas sakrusto priekšā uz krūtīm</p>	