



الارسال المواجه من أسفل

- يقف الطالب خلف خط النهاية مواجه الشبكة، مع وضع إحدى القدمين للأمام والأخرى للخلف، والكرة على راحة اليد غير الضاربة أمام الرجل الأمامية.
- عند رفع اليد الحاملة للكرة لأعلى ووصولها لمستوى الكتف تقريباً، يمرج الطالب أو الطالبة الذراع الضاربة مع ميل الجسم للأمام ويضرب الكرة باليد وهي متخذة شكل السطح الخارجي للكرة، أو تضرب بالسلاميات وهي مثنية، لإعطائها قوة دافعة.





القوانين الضرورية التي تحكم اللعبة



الفريق (مادة ٤)

تكوين الفريق (١/٤).

يجب أن يتكون الفريق من ١٢ لاعباً كحد أقصى (٤/١/١).

شكل اللعب (مادة ٦)

تسجيل النقطة (١/٦).

النقطة (١/١/٦).

يسجل الفريق نقطة عندما:

– ترتطم الكرة بنجاح على ملعب الفريق الآخر (١/١/١/٦).

– عندما يرتكب الفريق الآخر خطأ (٢/١/١/٦).

– عندما يجازي الفريق الآخر بإنذار (٣/١/١/٦).

الفوز بالشوط (٢/٦)

يفوز بالشوط الفريق الذي يسجل (٢٥ نقطة) أولاً ويتقدم نقطتين على الأقل – ماعدا في الشوط

الفاصل (الخامس) – وفي حالة التعادل (٢٤–٢٤) يستمر اللعب حتى يصل الفارق نقطتين (٢٤–٢٦،

أو ٢٥–٢٧)، (٢–٦).



القوانين الضرورية التي تحكم اللعبة

الفوز بالمباراة (٣ / ٦)

يفوز بالمباراة الفريق الذي يفوز بثلاثة أشواط (٣ / ٦).

حالات اللعب (٩)

أ- الكرة في اللعب:

تعتبر الكرة في اللعب لحظة ضربة الإرسال المصرح بها بواسطة الحكم الأول (١ / ٩).

ب- الكرة خارج اللعب:

تعتبر الكرة خارج اللعب عند لحظة الخطأ الذي أطلقت عليه الصافرة بواسطة أحد الحكّمين (٢ / ٩).

ج- الكرة داخل:

تعتبر الكرة داخل الملعب عندما تلمس الأرض بما في ذلك الخطوط الحدودية (٣ / ٩).
د- الكرة خارج:

تعتبر الكرة خارج الملعب عندما (٤ / ٩):

- يكون جزء الكرة الذي يلمس الأرض خارج الخطوط الحدودية بالكامل (١ / ٤ / ٩).

- تلمس جسماً خارج الملعب أو السقف أو شخصاً خارج اللعب (٢ / ٤ / ٩).

- تلمس العصاتين الهوائيتين، أو الحبال، أو القائمين، أو الشبكة نفسها خارج الأشرطة الجانبية

(٣ / ٤ / ٩).

- تعبر المستوى العمودي للشبكة كلياً أو حتى جزئياً خارج مجال العبور (٤ / ٤ / ٩).

- تعبر بالكامل المجال السفلي تحت الشبكة (٥ / ٤ / ٩).





القوانين الضرورية التي تحكم اللعبة

لعبة الكرة (١٠)

- يجب أن يلعب كل فريق في منطقة ومجال لعبه، ويحق على كل منهما استعادة الكرة من خلف المنطقة الحرة.
- يسمح للفريق بثلاث ضربات كحد أقصى لإعادة الكرة، إذا استخدم أكثر من ذلك يرتكب خطأ (أربع ضربات).
- تشمل ضربات الفريق جميع الضربات المتعمدة وغير المتعمدة (١/١٠).
- لا يجوز ضرب الكرة مرتين متتاليتين من نفس اللاعب (١/١/١٠).
- يحق أن يلمس لاعبان أو ثلاثة الكرة في نفس اللحظة (٢/١/١٠).
- عندما يلمس الكرة لاعبان أو ثلاثة في نفس الوقت فإن ذلك يحتسب ضربتين أو ثلاث (١٠/٣/١).

الإرسال (١٣)

- الإرسال هو حركة وضع الكرة في اللعب بواسطة اللاعب الخلفي الأيمن المتواجد في منطقة الإرسال.
- يجب أن تضرب الكرة بيد واحدة أو بأي جزء من الذراع بعد رميها أو تركها من اليد أو اليدين (١/٤/١٣).
- يسمح برمية واحدة أو ترك واحد للكرة فقط (٢/٤/١٣).
- يجب على المرسل عدم لمس الملعب عند لحظة ضرب الكرة بما في ذلك خط النهاية (٣/٤/١٣).





القوانين الضرورية التي تحكم اللعبة

الإرسال (١٣)

- الإرسال هو حركة وضع الكرة في اللعب بواسطة اللاعب الخلفي الأيمن المتواجد في منطقة الإرسال.
- يجب أن تضرب الكرة بيد واحدة أو بأي جزء من الذراع بعد رميها أو تركها من اليد أو اليدين (١/٤/١٣).
- يسمح برمية واحدة أو ترك واحد للكرة فقط (٢/٤/١٣).
- يجب على المرسل عدم لمس الملعب عند لحظة ضرب الكرة بما في ذلك خط النهاية (٣/٤/١٣).
- يجب أن يضرب الإرسال خلال ٨ ثوان بعد صافرة الحكم الأول للإرسال (٤/٤/١٣).
- يُلغى الإرسال الذي قبل صافرة الحكم ويعاد أدائه (٥/٤/١٣).

