



# **RREGULLAT ZYRTARE TË LOJËS SË VOLEJBOLLIT 2023 – 2024**

**Tiranë, 2023**

Ky version i *Rregullave Zyrtare të Lojës së Volejbollit* është miratuar nga Kongresi i 37 i Federates Botërore të Volejbollit (FIVB) 2021

Dokumenti u përshtat dhe edituar nga:

Prof. Asoc. Konalsi Gjoka

Gjyqtar i Kategorisë Ndërkombëtare

Kryetar i Komisionit të Gjykimit

## **Mirënjohje**

Dokumenti bazohet mbi punën e vyer dhe shumëvjeçare të Gjyqtarit Ndërkombëtar Prof. Dr. Koço Gjoka † , i cili me shumë pasion e përkushtim ka kontribuar ndër vite në përgatitjen teorike dhe praktike të gjyqtarëve të volejbollit pranë Federatës Shqiptare të Volejbollit. Puna e tij e vazhdueshme me përkthimin dhe përshtatjen e disa versioneve të Rregullave Zyrtare të Lojës së Volejbollit është materializuar në këtë dokument.

## Hyrje

Dokumenti është përgatitur për t'i ardhur në ndihmë jo vetëm gjyqtarëve të volejbollit por edhe një publiku më të gjerë që kanë lidhje me volejbollin - lojtarë, trajnerë, shikues, ose komentatorë për arsyet e mëposhtme:

- Të kuptuarit e rregullave të lejon krijimin e mundësisë për të zhvilluar një lojë më të mirë;
- Trajnerët mund të krijojnë një taktikë e një strukturë më të mirë për skuadrën, duke i lejuar lojtarët të shprehen lirshëm për të shfaqur aftësitë e tyre;
- Lojtarët mund të interpretojnë më mirë lojën dhe të zhvillojnë më shumë sjelljet e tyre fair play;
- Të kuptuarit e lidhjeve ndërmjet rregullave i lejon gjyqtarët e ndeshjes për të marrë vendime sa më të drejta.

Komisioni Teknik i Gjykimit  
2023 – 2024

## TABELA E PËRMBAJTJES

<b>KARAKTERISTIKAT E LOJËS.....</b>	<b>10</b>
<b>FILOZOFIA E RREGULLAVE DHE GJYKIMI.....</b>	<b>11</b>
<b>KREU 1: MJETET DHE PAJISJET .....</b>	<b>14</b>
1. HAPËSIRA E LOJËS .....	14
1.1 PËRMASAT .....	14
1.2 SIPËRFAQJA E LOJËS .....	14
1.3 VIJAT NË FUSHË .....	15
1.4 ZONAT DHE HAPËSIRAT.....	15
1.5 TEMPERATURA.....	16
1.6 NDRIÇIMI .....	16
2. RRJETA DHE SHTYLLAT .....	17
2.1 LARTËSIA E RRJETËS .....	17
2.2 STRUKTURA .....	17
2.3 SHIRITAT ANËSORË.....	17
2.4 ANTENAT .....	18
2.5 SHTYLLAT .....	18
2.6 PAJISJE SHITESË .....	18
3. TOPAT.....	18
3.1 STANDARDET .....	18
3.2 NJËLLOJSHMËRIA E TOPAVE.....	19
3.3 SISTEMI I RIKTHIMIT TE TOPAVE.....	19
<b>KREU 2: PJESËMARRËSIT .....</b>	<b>21</b>
4. SKUADRAT .....	21
4.1 PËRBËRJA E SKUADRËS .....	21
4.2 VENDOSJA E SKUADRËS .....	22
4.3 PAJISJET .....	22
4.4 NDRYSHIMET E PAJISJEVE .....	23
4.5 SENDE TË NDALUARA .....	23
5. DREJTUESIT E SKUADRËS .....	24
5.1 KAPITENI.....	24
5.2 TRAJNERI .....	25
5.3 NDIHMËS TRAJNERI .....	26
<b>KREU 3: FORMULA E LOJËS.....</b>	<b>27</b>

6. PËR TË SHËNUAR PIKËN, PËR TË FITUAR SETIN DHE NDESHJEN .....	27
6.1 PËR TË SHËNUAR NJË PIKË .....	27
6.2 PËR TË FITUAR NJË SET .....	28
6.3 PËR TË FITUAR NDESHJEN .....	28
6.4 MOSPARAQITJA DHE SKUADRA JO E PLOTË .....	28
7. STRUKTURA E LOJËS .....	28
7.1 SHORTI .....	28
7.2 NXEMJA E SKUADRAVE .....	29
7.3 RRESHTIMI I SKUADRËS .....	29
7.4 VENDOSJET .....	31
7.5 GABIM VENDOSJEJE .....	32
7.6 RROTULLIMI .....	32
7.7 GABIM NË RROTULLIM .....	32
<b>KREU 4: VEPRIMET NË LOJË</b> .....	<b>34</b>
8. GJENDJET NË LOJË .....	34
8.1 TOPI NË LOJË .....	34
8.2 TOPI JASHTË LOJE .....	34
8.3 TOPI “BRËNDA” .....	34
8.4 TOPI “JASHTË” .....	34
9. LUAJTJA E TOPIT .....	35
9.1 GODITJET E SKUADRËS .....	35
9.2 KARAKTERISTIKAT E GODITJES .....	36
9.3 GABIMET NË LUAJTJEN E TOPIT .....	36
10 TOPI NË RRJETË .....	37
10.1 TOPI QË KALON RRJETËN .....	37
10.2 TOPI QË PREK RRJETËN .....	37
10.3 TOPI NË RRJETË .....	37
11 LOJTARI PRANË RRJETËS .....	38
11.1 SHTRIRJA E DUARVE MBI RRJETË .....	38
11.2 FUTJA NËN RRJETË .....	38
11.3 TAKIMI ME RRJETËN .....	38
11.4 GABIMET E LOJTARËVE NË RRJETË .....	39
12 SHËRBIMI .....	39
12.1 SHËRBIMI I PARË NË NJË SET .....	40

12.2	RRADHA E SHËRBIMIT .....	40
12.3	LEJIMI PËR KRYERJEN E SHËRBIMIT .....	40
12.4	KRYERJA E SHËRBIMIT .....	40
12.5	MBULIMI (EKRA NI).....	41
12.6	GABIMET E KRYERA GJATË SHËRBIMIT.....	41
12.7	GABIMET NË SHËRBIM DHE NË VENDOSJE .....	42
13	GODITJA NË SULM .....	42
13.1	KARAKTERISTIKAT E GODITJES NË SULM.....	42
13.2	KUFIZIMET E GODITJES NË SULM .....	42
13.3	GABIMET E GODITJES NË SULM.....	43
14	BLLOKU .....	43
14.1	BLLOKIMI.....	43
14.2	TAKIMI I BLLOKUT.....	44
14.3	BLLOKU BRËNDA HAPËSIRËS SË KUNDËRSHTARIT .....	44
14.4	BLLOKU DHE GODITJET E SKUADRËS.....	44
14.5	BLLOKIMI I SHËRBIMIT .....	44
14.6	GABIMET E BLLOKUT .....	44
<b>KREU 5: NDËRPRERJET, INTERVALET DHE VONESA .....</b>		<b>46</b>
15	NDËRPRERJET E RREGULLTA TË LOJËS .....	46
15.1	NUMRI I NDËRPRERJEVE TË RREGULLTA .....	46
15.2	VAZHDIMËSIA E NDËRPRERJEVE TË RREGULLTA TË LOJES 46	
15.3	KËRKESË PËR NDËRPRERJE TË RREGULLTA TË LOJËS 47	
15.4	PUSHIMET .....	47
15.5	NDËRRIMI I LOJTARËVE.....	47
15.6	KUFIZIMET E NDËRRIMEVE .....	47
15.7	NDËRRIMI I JASHTËZAKONSHËM.....	48
15.8	NDËRRIM PËR LARGIM OSE PËR PËRJASHTIM .....	48
15.9	NDËRRIMI I PALIGJSHËM.....	48
15.10	PROCEDURA E NDËRRIMIT .....	49
15.11	KËRKESA PA VEND.....	49
16	VONESAT E LOJËS .....	50
16.1	LLOJET E VONESAVE .....	50
16.2	DËNIMET PËR VONESA.....	50
17	NDËRPRERJET E JASHTËZAKONSHME TË LOJËS .....	51
17.1	DËMTIMI.....	51

17.2	NDËRHYRJET E JASHTME .....	51
17.3	NDËRPRERJET E ZGJATURA .....	51
18	INTERVALET DHE NDËRRIMI I FUSHAVE .....	52
18.1	INTERVALET MIDIS SETEVE .....	52
18.2	NDËRRIMI I FUSHAVE.....	52
<b>KREU 6: LOJTARI LIBERO.....</b>		<b>53</b>
19	LOJTARI LIBERO .....	53
19.1	CAKTIMI I LOJTARIT TË LIRË LIBERO .....	53
19.2	VEESHJA .....	53
19.3	VEPRIMET QË PËRFSHIJNË LOJTARIN LIBERO .....	54
19.4	RICAKTIMI I NJË LOJTARI LIBERO TË RI:.....	55
19.5	PËRMBLEDHJE .....	57
<b>KREU 7: SJELLJA E PJESËMARRËSVE .....</b>		<b>58</b>
20	KËRKESAT E SJELLJES .....	58
20.1	SJELLJA SPORTIVE.....	58
20.2	LOJË E NDRERSHME .....	58
21	SJELLJA E PAHIJSHME DHE DËNIMI I SAJ .....	58
21.1	SJELLJE E PAHIJSHME.....	58
21.2	SJELLJET E PAHIJSHME TË ÇOJNË DREJT DËNIMEVE ...	59
21.3	SHKALLA E DËNIMIT .....	59
21.4	ZBATIMI I DËNIMEVE PËR SJELLJE TË PAHIJËSHME ....	60
21.5	SJELLJA E PAHIJSHME PËRPARA DHE MIDIS SETEVE ...	60
21.6	SJELLJET E PAHIJSHME DHE KARTONAT E PËRDORUR	60
<b>KREU 8: GJYQATARËT .....</b>		<b>62</b>
22	GJYQTARIA DHE PROCEDURAT.....	62
22.1	PËRBËRJA.....	62
22.2	PROCEDURAT .....	62
23	GJYQTARI I PARË.....	63
23.1	VENDQËNDRIMI .....	63
23.2	TË DREJTAT .....	63
23.3	DETYRAT .....	64
24	GJYQTARI I DYTË .....	65
24.1	VENDQËNDRIMI .....	65
24.2	TË DREJTAT .....	65
24.3	DETYRAT .....	66



25 GJYQTARI I PËRSËRITJES (CHALLENGE).....	67
25.1 VENDQËNDRIMI .....	67
25.2 DETYRAT .....	67
26 GJYQTARI REZERVË .....	68
26.1 VENDQËNDRIMI .....	68
26.2 DETYRAT .....	68
27 SEKRETARI I NDESHJES .....	69
27.1 VENDQËNDRIMI .....	69
27.2 DETYRAT .....	69
28 NDIHMËS SEKRETARI.....	70
28.1 VENDQËNDRIMI .....	70
28.2 DETYRAT .....	71
29 GJYQTARËT ANËSORË .....	72
29.1 VENDQËNDRIMI .....	72
29.2 DETYRAT .....	72
30 SHËNJAT ZYRTARE ME DUAR.....	73
30.1 SHËNJAT ZYRTARE ME DUAR TË GJYQTARËVE.....	73
30.2 SHËNJAT ME FLAMURË TË GJYQTARËVE ANËSORË.....	73
Shenjat zyrtare me duar të gjyqtarëve.....	74

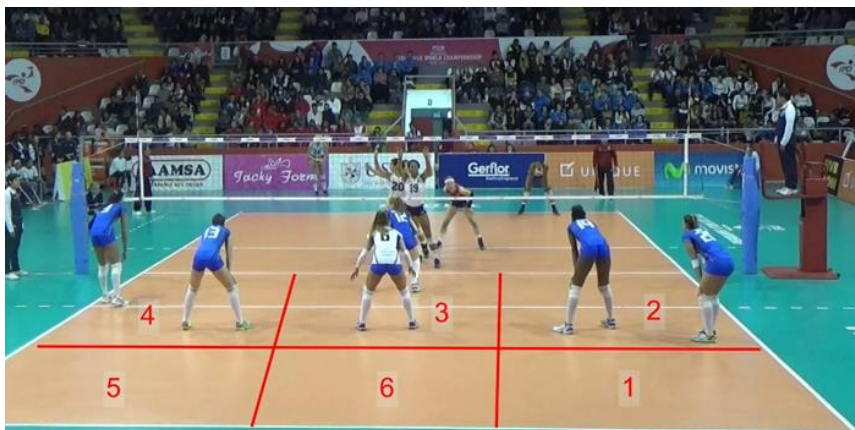
## KARAKTERISTIKAT E LOJËS

Volejboli është një sport që luhet me dy skuadra në një fushë loje të ndarë nga një rrjetë. Ka versione të ndryshme të kësaj loje, të realizueshme për kushte të caktuara dhe që ofrojnë për çdo ushtrues shkathtësi në lojë.

Qëllimi i lojës është të dërgohet topi sipër rrjetës dhe që të prekë tokën në fushën e skuadrës kundërshtare dhe të mos lejohet e njëjta përpjekje nga skuadra kundërshtare. Skuadra ka të drejtë të prekë topin tri herë për ta kthyer atë në fushën kundërshtare (përveç takimit në bllok).

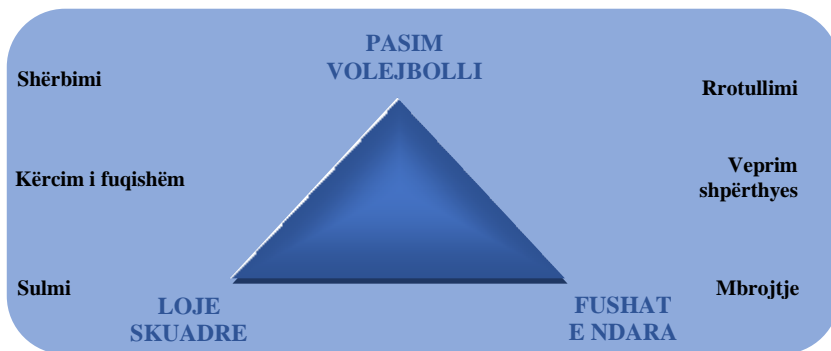
Topi vihet në lojë me anë të shërbimit: goditet nga lojtari që shërben sipër rrjetës në drejtim të fushës kundërshtare. Loja vazhdon derisa topi të prekë tokën në fushën e lojës, të dërgohet “jashtë” ose derisa një skuadër të gabojë në kthimin siç duhet të topit.

Në volejboll, çdo marrje topi është pikë (Sistemi Marrje Topi– Shënim Pike). Kur skuadra pritëse fiton topin, ajo merr pikë dhe të drejtën e shërbimit, lojtarët e saj rrotullohen një pozicion në drejtim të lëvizjes së akrepave të orës.



## FILOZOFIA E RREGULLAVE DHE GJYKIMI

Volejboli është një nga sportet më popullore, më i suksesshëm, më konkurrues dhe më rekreativë në botë. Është i shpejtë, emocionues dhe veprimi është shpërthyes. Volejboli përfshin elemente të ndryshëm që kryqëzohen dhe ndërthuren me njeri-tjetrin dhe ndërveprimi i tyre e bën atë të veçantë duke e krahasuar me lojërat e tjera kolektive.



Konkurrimi mban të fshehura fazat e forcës. Ai shfaq pjesën më të mirë të aftësisë, shpirtin, kreativitetin dhe estetikën. Këto rregulla janë të ndërtuara në mënyrë të tillë për ti bërë të mundura të gjitha këto cilësi. Me disa përjashtime, të gjithë lojtarët e volejbollit mund të veprojë së bashku tek rrjeta (në sulm) dhe në pjesën e pasme të fushës (për të mbrojtur ose për të kryer shërbimin).

William Morgan, krijues i kësaj loje, do të ishte përsëri në gjendje ta njihte atë, sepse ende volejboli ka ruajtur disa elementë të veçantë dhe thelbësore gjatë viteve. Disa nga këto elementë ajo i ndan me lojëra të tjera që kanë në përbërjen e tyre rrjetën / topin / dhe raketat:

- Shërbimin;
- Rrotullimin (duke vajtur me radhë për të shërbyer);
- Sulmin;
- Mbrojtjen.

Volejboli është, megjithatë, i veçantë ndërmjet lojërave me rrjetë duke këmbëngulur tek fakti se topi është në fluturim të përhershëm – një "top fluturues" – dhe duke i lejuar secilës skuadër një numër pasimesh brenda saj përpara se topi të rikthehet tek skuadra kundërshtarë.

Në vitet e fundit FIVB-ja ka bërë përpjekje të mëdha në përshtatjen e lojës drejt një audience moderne duke liberalizuar kriteret e vlerësimit të pasimeve me topin, prezantimin dhe futja e dy lojtarëve të specializuar për mbrojtjen “lojtarët Libero”, prezantimi dhe futja e teknologjisë me “Video Challenging System” duke siguruar kështu më tepër drejtësi (fair play) për përpjekjet e atletëve dhe politikatat inkurajuese që promovojnë aksione të vazhdueshme për të argëtuar publikun, si në salla sportive ashtu edhe në ekranet televizive.

Volejboli është njëkohësisht një sport argëtues dhe konkurrues. Sporti i volejbollit influencon në shpirtin njerëzor dhe promovon "argëtim" dhe një jetë më të shëndetshme. Cilësia konkurruese e tij, u mundëson njerëzve të shfaqin aftësitë më të mira të tyre, kreativitetit, lirinë e shprehjes dhe shpirtin luftarak. Rregullat janë të dizajnuara dhe të strukturuar për të lejuar të gjitha këto aspekte të mbizotërojnë.

Esenca e një gjyqtari të mirë qëndron në konceptet e drejtësisë dhe të qëndrueshmërisë (duke qenë të pozicionuar në qendër të çdo ane të fushës – tregues simbolik i balancimit). Te gjitha këto do ti lejojnë lojtarët ti besojnë më shumë vendimeve të gjyqtarëve. Megjithatë një gjyqtar duhet të jetë më tepër një udhëzues për lojën sesa një kontrollues i saj, një drejtues i një orkestre me shumë sesa një diktator, më tepër një promofues efikas i lojës sesa një ndërshkues “efikas”.

Duke kuptuar arsyen pse është shkruar një rregull dhe duke qenë i qartë për qëllimin e tij në kuadër të promovimit të “spektaklit”, gjyqtari kthehet në një kontribues të rëndësishëm të suksesit të përgjithshëm të “spektaklit” ndërkohë që mbetet kryesisht në prapavijë dhe ndërhyrjet vetëm kur është e nevojshme. Së fundi, mund të thuhet se një gjyqtar i mirë duhet të përdorë rregullat për ta bërë konkurrimin një përvojë që ia ka arritur qëllimit të saj për të gjithë pjesëmarrësit.

Për të gjithë ata që kanë lexuar deri tani, dhe që i shohin rregullat të cilat ndjekin gjendjen aktuale të zhvillimit të një loje të mrekullueshme, por kini parasysh pse paragrafët e mëparshëm mund të kenë po të një rëndësi të barabartë për pozicionin tuaj brenda sportit.

Përfshihuni edhe ju!

Mbajeni topin në fluturim!

Kuptojeni lojën!



## KREU 1: MJETET DHE PAJISJET

### 1. **HAPËSIRA E LOJËS**

Hapësira e lojës përfshin fushën e lojës dhe zonën e lirë. Ajo duhet të jetë drejtkëndor dhe simetrike.

#### 1.1 **PËRMASAT**

Fusha e lojës është një drejtkëndësh me përmasa 18 x 9 m, e rrethuar nga zona e lirë të paktën 3 m e gjerë nga të gjitha anët.

Hapësira e lirë e lojës është hapësira mbi fushën e lojës, e cila është e lirë nga çdo pengesë. Hapësira e lirë e lojës do të matet të paktën 7 m në lartësi nga sipërfaqja e lojës.

**Në veprimtaritë e FIVB, Botërore dhe ato Zyrtare, zona e lirë duhet të jetë të paktën 5 m nga vijat anësore dhe 8 m nga vijat fundore. Hapësira e lirë do të jetë të paktën 12.5 m në lartësi mbi sipërfaqen e lojës.**

#### 1.2 **SIPËRFAQJA E LOJËS**

1.2.1 Sipërfaqja e lojës duhet të jetë e sheshtë, horizontale dhe e njëllajtë. Ajo nuk duhet të paraqesë asnjë rrezik dëmtimi për lojtarët. Ndalohet të luhet në sipërfaqe të ashpra ose të rrëshqitshme.

**Në veprimtaritë e FIVB, Botërore dhe ato Zyrtare, lejohet vetëm sipërfaqe parket dërrase ose sintetike. Cilado sipërfaqe duhet të miratohet paraprakisht nga FIVB.**

1.2.2 Në sallat e mbyllura sipërfaqja e fushës së lojës duhet të jetë në ngjyrë e çelur.

**Në veprimtaritë e FIVB, Botërore dhe ato Zyrtare, kërkohet ngjyrë e bardhë për vijat. Ngjyra të tjera, të ndryshme njëra nga**

**tjetra, kërkohen për fushën e lojës dhe për zonën e lirë. Fusha e lojës mund të ketë ngjyra të ndryshme që dallojnë zonën e përparme nga zona e pasme.**

- 1.2.3 Në fusha të hapura lejohet një pjerrësi prej 5 mm në metër për kullim. Nuk lejohet bërja e vijave të fushës me materiale të forta.

### **1.3 VIJAT NË FUSHË**

- 1.3.1 Të gjitha vijat janë 5 cm të gjera. Ato duhet të jenë me ngjyrë të çelur e të ndryshme nga dyshemeja dhe vijat e tjera.

- 1.3.2 Vijat kufizuese

Dy vija anësore dhe dy vija fundore shënojnë brendësinë e fushës së lojës. Vijat anësore dhe fundore përfshihen në përmasat e fushës së lojës.

- 1.3.3 Vija e mesit

Boshti i vijës së mesit ndan fushën e lojës në dy pjesë të barabarta 9 x 9 m secila; megjithatë e gjithë gjerësia e vijës është konsideruar që të bëjë pjesë në të dy fushat në mënyrë të barabartë. Kjo vijë shtrihet poshtë rrejtës nga njëra vijë anësore tek tjetra.

- 1.3.4 Vija e sulmit

Në çdo fushë, një vijë sulmi është vizatuar 3 m prapa boshtit të vijës së mesit, duke shënuar zonën e përparme.

**Në veprimtaritë e FIVB, Botërore dhe ato Zyrtare, vija e sulmit zgjatet tej vijave anësore duke u shtuar me pesë vija të ndërprera të shkurtra 15 cm dhe 5 cm gjerësi, 20 cm larg njëra tjetrës e në total me gjatësi 1.75 m.**

### **1.4 ZONAT DHE HAPËSIRAT**

- 1.4.1 Zona e përparme

Në çdo fushë zona e përparme është e kufizuar nga boshti i vijës së mesit dhe nga vija e sulmit.

Zona e përparme quhet si e shtrirë pambarim tej vijave anësore deri në fund të zonës së lirë.

#### 1.4.2 Zona e shërbimit

Zona e shërbimit ka 9 m gjerësi të sipërfaqes prapa vijës fundore.

Ajo kufizohet anash nga dy vija të shkurtra, secila 15 cm e gjatë, të hequra 20 cm prapa vijës fundore si zgjatje të vijave anësore. Të dy vijat e shkurtra përfshihen në gjerësinë e zonës së shërbimit.

Në thellësi, zona e shërbimit shkon deri në fund të zonës së lirë.

#### 1.4.3 Zona e ndërrimit

Zona e ndërrimit kufizohet nga shtrirja e dy vijave të sulmit deri tek tavolina e sekretarit të ndeshjes.

#### 1.4.4 Zona e ndërrimit të Liberos

Zona e ndërrimit të Liberos është pjesë e zonës së lirë nga ana e stolave të skuadrës, e kufizuar nga zgjatimi i vijës së sulmit deri në vijën fundore.

#### 1.4.5 Hapësira e nxehtë

Në veprimtaritë e FIVB, Botërore dhe ato Zyrtare, hapësirat e nxehtë, me përmasa përafërsisht 3 x 3 m, janë të vendosura në të dy anët e stolave, jashtë zonës së lirë, ku nuk pengojnë shikimin e spektatorëve, ose në mënyrë alternative prapa stollit të ekipit, kur tribuna gjendet mbi 2.5 m nga sipërfaqja e fushës.

### 1.5 TEMPERATURA

Temperatura minimale nuk duhet të jetë nën 10 ° C (50° F).

Në veprimtaritë e FIVB, Botërore dhe ato Zyrtare, temperatura maksimale do të përcaktohet nga delegati teknik i ndeshjes i FIVB-së.

### 1.6 NDRIÇIMI

Ndriçimi nuk duhet të jetë nën 300 lux.

Në veprimtaritë e FIVB, Botërore dhe ato Zyrtare, ndriçimi në hapësirën e lojës nuk duhet të jetë më poshtë se 2000 luks, e matur 1 m mbi sipërfaqen e hapësirës së lojës.



## **2. RRJETA DHE SHTYLLAT**

### **2.1 LARTËSIA E RRJETËS**

- 2.1.1 Rrjeta është e vendosur mbi vijën e mesit vertikalisht; lartësia e saj është 2.43 m për meshkuj dhe 2.24 m për femra.
- 2.1.2 Lartësia e rrjetës matet në qendrën e fushës së lojës. Lartësia e saj (mbi dy vijat anësore) duhet të jetë krejtësisht e njëjtë dhe nuk duhet të kalojë lartësinë e rregullt me më shumë se 2 cm.

### **2.2 STRUKTURA**

Rrjeta është 1 m e gjerë dhe 9.50 deri 10 m e gjatë (me 25 deri 50 cm në çdo anë të shiritave anësorë), e ndërtuar me fije të errëta me katrorë 10x10 cm.

**Në veprimtaritë e FIVB, Botërore dhe ato Zyrtare, në pvrputhje me rregulloret specifike te kompeticionit, rrjeta mund të modifikohet për të lehtësuar reklamimin sipas marrëveshjeve të marketingut.**

Në pjesën e sipërme të saj ka një shirit të bardhë horizontal, me gjerësi 7 cm, me dy palosje prej bezeje të bardhë dhe e qepur gjatë gjatësisë së saj. Çdo cep i shiritit ka një vrimë, në të cilën kalon një kabull, që e mban të mbërthyer atë tek shtyllat për të mbajtur lartësinë e saj të tendosur.

Brenda shiritit ka një kabull elastik që mbërthen rrjetën tek shtyllat dhe e mban të tendosur.

Fundin e rrjetës e përshton një tjetër shirit horizontal, 5 cm i gjerë, i ngjashëm me shiritin e sipërm, brenda së cilës kalon një litar. Ky litar mbërthen rrjetën tek shtyllat dhe mban pjesën e poshtme të tendosur.

### **2.3 SHIRITAT ANËSORË**

Dy shirita të bardhë lidhen në rrjetë vertikalisht dhe të vendosura direkt sipër çdo vije anësore.

Ata janë 5 cm të gjerë dhe 1 m të gjatë dhe konsiderohen pjesë e rrjetës.

## 2.4 ANTENAT

Antena është shufër elastike 1.80 m e gjatë me diametër 10 mm, prej fibre xhami ose materiali të ngjashëm.

Antenat mbërthehen në anë të kundërta të rrjetës dhe në anën e jashtme të çdo shiriti vertikal.

Pjesa e sipërme e çdo antene del 80 cm mbi rrjetë dhe shënohet me shirita 10 cm të alternuara me ngjyra kontrasti, pëlqehen e kuqja dhe e bardha.

Antenat janë pjesë e rrjetës dhe shënojnë kufijtë anësorë të hapësirës së kalimit.

## 2.5 SHTYLLAT

2.5.1 Shtyllat që mbajnë rrjetën janë të vendosura në distancë 0.50 – 1.00 m jashtë vijave anësore. Ato janë 2.55 m të larta dhe pëlqehen me mundësi të rregullimit të lartësisë.

**Në veprimtaritë e FIVB, Botërore dhe ato Zyrtare, shtyllat që mbajnë rrjetën janë të vendosura 1 m jashtë vijave anësore dhe duhet të mbushura.**

2.5.2 Shtyllat, të rumbullakëta dhe të lëmuara, janë të fiksuar në dysHEME pa tela. Ato nuk duhet të jenë të rrezikshme dhe penguese.

## 2.6 PAJISJE SHITESË

Të gjitha pajisjet shtesë caktohen nga rregulloret e FIVB.

## 3. TOPAT

### 3.1 STANDARDET

Topi duhet të jetë sferik, i bërë me këllëf lëkure elastike të butë ose përbrenda i mbuluar me lëkurë sintetike dhe me një fshikëz prej gome apo me material të ngjashëm.

Ngjyra e tij mund të jetë e çelur e njëllojtë ose një kombinim ngjyrash.

Materiali i lëkurës sintetike dhe kombinimet e ngjyrave për topat që përdoren në ndeshjet zyrtare ndërkombëtare do të jetë në përputhje me standardet e FIVB.

Perimetri është 65 - 67 cm dhe pesha e tij 260 - 280 gr. Trysnia e brendshme do të jetë 0.30 deri 0.325 kg/cm<sup>2</sup> (4.26 deri 4.61 psi) (294.3 deri 318.82 mbar ose hPa).

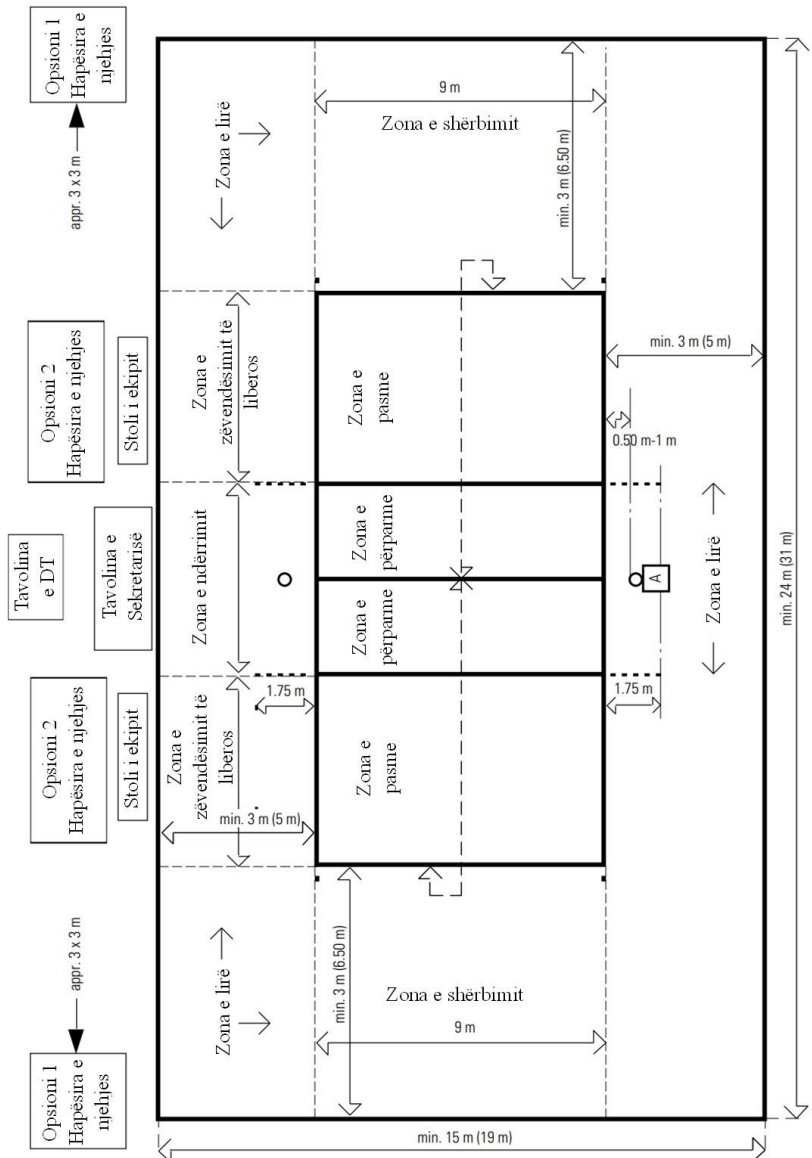
### **3.2 NJËLLOJSHMËRIA E TOPAVE**

Të gjithë topat gjatë një ndeshjeje duhet të kenë të njëjtat karakteristika në lidhje me perimetrin, peshën, trysninë, tipin, ngjyrën etj.

**Në veprimtaritë e FIVB, Botërore dhe ato Zyrtare, si dhe në Ligën e Kampioneve dhe në kampionatet kombëtare do të luhet me topa të miratuar nga FIVB, sipas marrëveshjes së FIVB.**

### **3.3 SISTEMI I RIKTHIMIT TE TOPAVE**

**Në veprimtaritë e FIVB, Botërore dhe ato Zyrtare, do të përdoren pesë topa. Në këtë rast, do të vendosen gjashtë mbledhës topash, në çdo cep të zonës së lirë dhe nga një prapa çdo gjyqtari.**



## KREU 2: PJESËMARRËSIT

### **4. SKUADRAT**

#### **4.1 PËRBËRJA E SKUADRËS**

- 4.1.1 Për ndeshjen, një skuadër përbëhet prej 12 lojtarësh, plus
- Stafii trajnues: një trajner, dhe një maksimum prej dy ndihmës trajner,
  - Stafii mjeksor: një masazhator dhe një mjek.

#### **4.1.2 Në veprimtaritë e FIVB, Botërore dhe ato Zyrtare për të rritur:**

**Deri në 14 lojtarë mund të rregjistrohen në protokoll dhe të luajnë në një ndeshje**

Maksimumi mund të ulen në stol 5 anëtarë të stafit (duke përfshirë edhe trajnerin), të cilët zgjidhen nga vetë trajneri por që duhet të jenë të listuar në protokoll dhe të rregjistruar ne O-2 (bis).

Menaxheri i ekipit dhe/ose gazetari i ekipit nuk mund të ulen në ose përpara stolit në zonën e kontrollit.

Cdo doktor apo masazhator i përdorur në veprimtaritë e FIVB, Botërore dhe ato Zyrtare duhet të jetë pjesë e delegacionit zyrtar dhe të akreditohet më parë nga FIVB. Gjithësesi në veprimtaritë e FIVB, Botërore dhe ato Zyrtare për të rritur, në qoftë se ato nuk janë përfshirë si anëtar të stafit që rinë në stol, ato mund të ulen brenda zonës së kontrollit ose mund të ulen në një vend të veçantë të përcaktuar në buletinin specifik të aktivitetit dhe mund të ndërhyjnë vetëm në qoftë se ftohen nga gjyqtarët për të trajtuar ndonjë emergjencë të lojtarëve. Masazhatori i ekipit (edhe në qoftë se nuk është i ulur në stol) mund të asistojë në nxehjen e ekipit deri në fillimin e nxehjes zyrtare në rrjetë.

Rregulloret zyrtare për cdo event do të gjenden në buletinin specifik të cdo aktiviteti.

- 4.1.3 Një nga lojtarët është kapiten i skuadrës, i cili do të shënohet në protokollin e ndeshjes.
- 4.1.4 Vetëm lojtarët e regjistruar në protokollin e ndeshjes mund të hyjnë në fushë dhe të luajnë në një ndeshje. Sapo trajneri e kapiteni i skuadrës nënshkruajnë protokollin e ndeshjes, lojtarët e regjistruar nuk ndryshohen.

## **4.2 VENDOSJA E SKUADRËS**

- 4.2.1 Lojtarët që nuk luajnë, ulen në stolin e skuadrës së tyre ose janë në hapësirën e tyre të nxehtë. Trajneri dhe anëtarët e tjerë të skuadrës ulen në stol, por mund të largohen përkohësisht prej tij.  

Stolat për skuadrat janë vendosur anash tavolinës së sekretarit të ndeshjes, jashtë zonës së lirë.
- 4.2.2 Vetëm anëtarët e skuadrës lejohen të hyjnë në zonën e lojës, të ulen në stol gjatë ndeshjes dhe të marrin pjesë në seancën e nxehtë.
- 4.2.3 Lojtarët që nuk luajnë, mund të nxehen pa top si më poshtë:
  - 4.2.3.1 gjatë lojës: në hapësirën e nxehtë;
  - 4.2.3.2 gjatë pushimeve: në zonën e lirë përpara fushës së tyre të lojës.
- 4.2.4 Gjatë intervaleve midis seteve, lojtarët mund të përdorin topat për nxehtë në zonën e lirë.

## **4.3 PAJISJET**

- Pajisjet e një lojtari përbëhen nga një bluzë, të mbathura, çorape (të njëlllojta) dhe këpucë sportive.
- 4.3.1 Për skuadrën ngjyra dhe modeli për bluzat, të mbathurat dhe çorapet duhet të jenë të njëlllojta (përveç Liberos). Uniforma duhet të jetë e pastër.
  - 4.3.2 Këpucët duhet të jenë të lehta e të përkulshme prej gome ose lëkure dhe pa taka.
  - 4.3.3 Bluzave të lojtarëve duhet t'u vihen numra nga 1 deri në 20.

**Në veprimtaritë e FIVB, Botërore dhe ato Zyrtare për të rritur, kur përdoren skuadra më të mëdha, numri mund të zgjerohet.**

- 4.3.3.1 Numri duhet të vendoset në bluzë në qendër përpara në gjoks dhe prapa në shpinë. Ngjyra dhe shkëlqimi i numrave duhet të jenë në kontrast me ngjyrën dhe shkëlqimin e bluzave.
- 4.3.3.2 Numrat duhet të jenë të paktën 15 cm të gjatë në gjoks dhe të paktën 20 cm prapa në shpinë. Gjerësia e shiritit që formon numrat duhet të jetë të paktën 2 cm e gjerë.
- 4.3.4 Kapitëni i skuadrës duhet të ketë në bluzën e tij një shirit prej 8 x 2 cm poshtë numrit në gjoks.
- 4.3.5 Është e ndaluar të veshësh uniformë me ngjyrë të ndryshme nga lojtarët e tjerë, me përjashtim të lojtarit të lirë Libero dhe pa numra zyrtarë.

#### **4.4 NDRYSHIMET E PAJISJEVE**

Gjyqtari i parë mund të lejojë një ose më shumë lojtarë:

- 4.4.1 të luajnë zbatuar,
- 4.4.2 të ndërrojnë bluzat e djersitura midis seteve ose pas ndërrimit, me kusht që ngjyra, modeli dhe numri i bluzës së re të jetë i njëjtë,
- 4.4.3 të luajnë me kostumin e stërvitjes në kohë të ftohtë, por të jenë të së njëjtës ngjyre dhe model për të gjithë skuadrën (përjashtojnë lojtarin e lirë Libero) e me numra sipas Rregullit 4.3.3.

#### **4.5 SENDE TË NDALUARA**

- 4.5.1 Është e ndaluar të vishen ose të mbahen sende që mund të shkaktojnë dëmtime, ose që japin përparësi jo të natyrshme për lojtarin.
- 4.5.2 Lojtarët mund të mbajnë syze ose lente nën përgjegjësinë e tyre.
- 4.5.3 Mbeshtjelleset mbrojtëse të krahëve mund të vishen për mbrojtje apo mbështetje.

**Në veprimtaritë e FIVB, Botërore dhe ato Zyrtare për të rritur, këto paisje duhet të jenë të së njëjtës ngjyre me pjesën korresponduese të uniformës. Mund të përdoren gjithashtu ngjyra**

**të zeza, të bardha ose neutrale me kusht që të gjithë lojtarët që i përdorin të veshin të njëjtën ngjyrë.**

## **5. DREJTUESIT E SKUADRËS**

Së bashku, kapiteni i skuadrës dhe trajneri, janë përgjegjës për sjelljen dhe disiplinën e anëtarëve të skuadrës së tyre.

Lojtari Libero mund të jetë edhe kapiten skuadre ose kapiten loje.

### **5.1 KAPITENI**

5.1.1 PËRPARA NDESHJES, kapiteni i skuadrës përfaqëson skuadrën e tij në hedhjen e shortit dhe nënshkruan protokollin.

5.1.2 GJATË NDESHJES dhe kur është në lojë, kapiteni i skuadrës është dhe kapiten i lojës. Kur kapiteni i skuadrës nuk është në fushën e lojës, trajneri ose kapiteni duhet të caktojë një lojtar tjetër në fushë, por jo lojtarin Libero, që të marrë përsipër rolin e kapitenit të lojës. Ky kapiten loje mban përgjegjësitë e tij derisa të ndërrohet, derisa të kthehet në lojë kapiteni, ose deri në fund të setit.

Kur topi është jashtë loje, vetëm kapiteni i lojës lejohet të flasë me gjyqtarët:

5.1.2.1 të kërkojë një shpjegim rreth zbatimit ose interpretimit të Rregullave dhe gjithashtu të paraqitë kërkesa ose probleme, të anëtarëve të skuadrës së tij. Nëse kapiteni i lojës nuk është dakord me shpjegimin e gjyqtarit të parë, ai duhet t'i shprehë menjëherë gjyqtarit mospajtimin e tij. Për këtë ai rezervon të drejtën të regjistrojë një protestë zyrtare në protokollin e ndeshjes në fund të ndeshjes;

5.1.2.2 të kërkojë leje:

- a) për të ndryshuar të gjitha ose pjesërisht pajisjet,
- b) për të kontrolluar pozicionet e vendosjes së skuadrave,
- c) për të kontrolluar dyshtemenë, rrjetën, topin, etj.;

5.1.2.3 në mungesë të trajnerit, edhe pse ekipi ka një zëvendës trajner, i cili ka ndërmarrë funksionet e trajnerit, mund të kërkojë pushime dhe ndërime.



5.1.3 NË FUND TË NDESHJES, kapiteni i skuadrës:

5.1.3.1 falënderon gjyqtarët dhe nënshkruan protokollin e ndeshjes për të miratuar rezultatin;

5.1.3.2 në qoftë se ai ka pasur më parë një mospajtim me vendimet e gjyqtarit të parë dhe e ka njoftuar këtë më përpara, ky mospajtim mund të konfirmohet dhe të regjistrohet në protokollin e ndeshjes si një protestë zyrtare për zbatimin dhe interpretimin e rregullave nga gjyqtari.

## **5.2 TRAJNERI**

5.2.1 Në ndeshje, trajneri drejton lojën e skuadrës së tij nga jashtë fushës së lojës. Ai përcakton vendosjen fillestare të lojës, ndërruesit e tyre dhe merr pushimet. Në këto funksione ai mban lidhje zyrtarisht me gjyqtarin e dytë.

5.2.2 PËRPARA NDESHJES, trajneri regjistron ose kontrollon emrat dhe numrat e lojtarëve të tij në protokollin e ndeshjes, pastaj e nënshkruan atë.

5.2.3 GJATË NDESHJES, trajneri:

5.2.3.1 përpara çdo seti i jep gjyqtarit të dytë ose sekretarit të ndeshjes fletën (fletët) e vendosjes fillestare të plotësuar siç duhet dhe të nënshkruar; Në qoftë se tabletat janë në përdorim, transmetimi elektronik i fletë vendosjeve është automatikisht i konsideruar si zyrtar.

5.2.3.2 ulet në stolin e skuadrës afër sekretarit të ndeshjes, por mund ta lërë përkohësisht atë;

5.2.3.3 kërkon pushime dhe ndërrime;

5.2.3.4 mundet, si dhe anëtarët e tjerë të skuadrës, t'u japë udhëzime lojtarëve në fushë. Trajneri mund të japë këto udhëzime edhe duke qëndruar në këmbë ose duke lëvizur brenda zonës së lirë përpara stolit të skuadrës së tij nga zgjatimi i vijës së sulmit deri në hapësirën e nxehtë, në qoftëse ajo ndodhet në cepin e zonën së kontrollit të aktivitetit, pa shkaktuar shqetësime ose vonesa të ndeshjes. Në qoftëse hapësira e nxehtë ndodhet mbrapa stolit të ekipit, atëherë trajneri mund të lëviz

nga zgjatimi i vijës së sulmit deri në fund të fushës së ekipit të tij, por gjithmonë pa penguar pamjen e gjyqtarëve anësor.

### **5.3 NDIHMËS TRAJNERI**

- 5.3.1 Ndhmës trajneri ulet në stolin e skuadrës, por nuk ka asnjë të drejtë të ndërhyjë në ndeshje.
- 5.3.2 Në qoftë se trajneri duhet të largohet nga skuadra e tij, për çdo arsye duke përfshirë edhe dënimet, por duke përjashtuar hyrjet në fushë si lojtar, ndihmës trajneri, me kërkesën e kapitenit të lojës dhe me miratimin e gjyqtarit të parë, mund të marrë funksionet e trajnerit për kohën që ai mungon.



## KREU 3: FORMULA E LOJËS

### **6. PËR TË SHËNUAR PIKËN, PËR TË FITUAR SETIN DHE NDESHJEN**

#### **6.1 PËR TË SHËNUAR NJË PIKË**

##### 6.1.1 Pika

Një skuadër shënon një pikë:

6.1.1.1 nga rënia në tokë e topit në fushën kundërshtare të lojës;

6.1.1.2 kur skuadra kundërshtare kryen një gabim;

6.1.1.3 kur skuadrës kundërshtare i jepet një dënim.

##### 6.1.2 Gabimi në lojë

Skuadra kryen një gabim kur një veprim i lojës vjen në kundërshtim me këto rregulla, ose ndryshe i shkel ato. Gjyqtarët gjykojnë gabimet dhe përcaktojnë pasojat në përputhje me këto rregulla:

6.1.2.1 Nëse dy ose më shumë gabime kryhen njeri pas tjetrit, vetëm gabimi i parë do të quhet.

6.1.2.2 Në qoftë se dy ose më shumë gabime janë kryer nga kundërshtarët në të njëjtën kohë, do të quhet një GABIM I DYFISHTË dhe topi do të luhet përsëri.

##### 6.1.3 Aksioni dhe aksioni i plotësuar

Aksioni është vazhdimësia e veprimeve të lojës që fillon nga çasti i goditjes së shërbimit prej lojtarit që shërben derisa topi të dalë jashtë loje. Një aksion i plotësuar është vazhdimësia e veprimeve të lojës e cila rezulton në fitimin e një pike.

Kjo përfshin:

- Dhënien e një dënimi

- Humbjen e shërbimit, kur gjuajtja e tij bëhet pas limitit kohor

6.1.3.1 nëse skuadra që shërben, fiton marrje topi, ajo shënon një pikë dhe vazhdon të shërbejë:

6.1.3.2 nëse skuadra që pret topin, fiton marrje topi, ajo shënon pikë dhe duhet të kryej shërbimin tjetër

## **6.2 PËR TË FITUAR NJË SET**

Seti (përveç setit përfundimtar – i 5<sup>ti</sup>) fitohet nga skuadra që shënon e para 25 pikë me të paktën dy pikë diferencë. Në rast barazimi 24-24, loja vazhdon derisa të arrihet një diferencë prej dy pikësh (26-24, 27-25;...).

## **6.3 PËR TË FITUAR NDESHJEN**

6.3.1 Ndashja fitohet nga skuadra që fiton tre sete.

6.3.2 Në rast të një barazimi setesh 2-2, seti përfundimtar (i 5-ti) luhet me 15 pikë me një udhëheqje prej të paktën 2 pikësh.

## **6.4 MOSPARAQITJA DHE SKUADRA JO E PLOTË**

6.4.1 Nëse një skuadër nuk pranon të luajë pas një paralajmërimi të marrë për të vazhduar, ajo quhet që nuk paraqitet dhe humbet ndeshjen me rezultatin 0 - 3 dhe me 0 - 25 pikë për çdo set.

6.4.2 Një skuadër, e cila pa arsye, nuk del në fushën e lojës në kohë, quhet që nuk është paraqitur dhe humbet ndeshjen me të njëjtin rezultat si në rregullin 6.4.1.

6.4.3 Një skuadër e quajtur JO E PLOTË për setin ose për ndeshjen, e humbet setin ose ndeshjen. Skuadrës kundërshtarë i jepen pikët ose pikët dhe setet e nevojshme për të fituar setin ose për të fituar ndeshjen. Skuadra jo e plotë mban pikët dhe setet e saj.

## **7. STRUKTURA E LOJËS**

### **7.1 SHORTI**

Përpara nxehtjes gjyqtari i parë kryen hedhjen e shortit për të përcaktuar skuadrën që kryen shërbimin e parë dhe zgjedhjen e fushës në setin e parë.

Nëse vendoset që të luhet seti përfundimtar, një short i ri hidhet serisht.

7.1.1 Shorti hidhet në praninë e dy kapitenëve të skuadrave.

7.1.2 Fituesi i shortit zgjedh:

QOFTË

7.1.1.1 të drejtën e shërbimit ose pritjen e shërbimit,

OSE

7.1.1.2 fushën e lojës.

Ai që humbet shortin, merr zgjedhjen që mbetet.

## 7.2 NXEMJA E SKUADRAVE

7.2.1 Përpara ndeshjes, nëse skuadrat kanë në dispozicion të tyre një fushë loje, çdo skuadër bën nxehe zyrtare 6 minuta sëbashku në rrjetë; nëse nuk e kanë një fushë të tillë, ato mund të kenë 10 minuta për nxehe.

**Në veprimtaritë e FIVB, Botërore dhe ato Zyrtare ekipet do të kenë të drejtë të kenë një periudhë prej 10 minutash nxehe sëbashku në rrjetë.**

7.2.2 Nëse të dy kapitenët kërkojnë nxehen zyrtare të veçuar (të njëpasnjëshme) në rrjetë, ekipet kanë të drejtë të bëjnë nxehe për 3 minuta secili ose 5 minuta secili

7.2.3 Në rast të nxehes zyrtare të njëpasnjëshme, ekipi që ka shërbimin i pari, kryen turnin e parë në rrjetë.

**Në veprimtaritë e FIVB, Botërore dhe ato Zyrtare të gjithë lojtarët duhet të veshin uniformën e lojës për të gjithë propokollin dhe nxehen.**

## 7.3 RRESHTIMI I SKUADRËS

7.3.1 Secila skuadër duhet të ketë në lojë gjithmonë gjashtë lojtarë.

Rreshtimi fillestar i skuadrës tregon radhën e rrotullimit të lojtarëve në fushën e lojës. Kjo radhë duhet të ruhet nga lojtarët deri në përfundim të setit.

- 7.3.2 Përpara fillimit të çdo seti, trajneri duhet të paraqesë rreshtimin fillestar të skuadrës së tij në fletë vendosje ose përmes paisjeve elektronike, në qoftëse këto përdoren. Fletë vendosje i jepet e nënshkruar siç duhet gjyqtarit të dytë ose sekretarit të ndeshjes – ose në mënyrë elektronike i niset direkt sekretarit (e-scorer).
- 7.3.3 Lojtarët të cilët nuk janë në rreshtimin fillestar të setit, janë lojtarë ndërrues për atë set (me përjashtim të lojtarëve të lirë Liberos).
- 7.3.4 Sapo fletë vendosja t’i jetë dorëzuar gjyqtarit të dytë ose sekretarit të ndeshjes, nuk do të lejohet të ndryshohet pa një ndërrim normal.
- 7.3.5 Mospërputhjet midis pozicionit të lojtarëve në fushë dhe fletë vendosjes fillestare trajtohen si më poshtë:
  - 7.3.5.1 Kur vërehen mospërputhje në fushë përpara fillimit të setit, pozicionet e lojtarëve duhet të ndreqen në përputhje me fletë vendosjen. Kjo gjë nuk do të dënohet.
  - 7.3.5.2 Kur, përpara fillimit të setit, një lojtar gjendet i paregjistruar fare në fletën e vendosjes për setin, ky lojtar duhet të ndërrohet në përputhje me fletë vendosjen fillestare. Kjo gjë nuk do të dënohet.
  - 7.3.5.3 Me gjithë këtë, nëse trajneri do të mbajë në fushë të tillë lojtarë të pa regjistruar në fletë vendosjen fillestare, ai kërkon ndërrim (ndërrime) duke përdorur shenjat me duar, të cilat do të regjistrohen në protokollin e ndeshjes.

Nëse një mospërputhje ndërmjet vendosjes së lojtarit dhe fletë vendosjes zbulohet më vonë, ekipi në gabim duhet të kthehet në vendosje të rregullt. Pikët e ekipit kundërshtar mbeten të vlefshme dhe përveç kësaj marrin një pikë dhe do të shërbejnë. Të gjitha pikët e shënuara nga skuadra në gabim nga momenti i gabimit deri në zbulimin e gabimit do të anulohen.

- 7.3.5.4 Nëse një lojtar gjatë lojës gjendet në fushë por ai nuk është i regjistruar në protokoll, pikët e ekipit kundërshtar mbeten të vlefshme dhe përveç kësaj marrin një pikë dhe do të shërbejnë. Ekipi në gabim do të humbasë të gjitha pikët e shënuara dhe/ ose setes (0:25, në qoftë

se është e nevojshme) të fituara që nga momenti që lojtari i pa regjistruar ka hyrë në fushë dhe do të duhet që të dorëzohet një fletë vendosje të rregulluar dhe të fusë një lojtar të ri në fushë, në të njëjtin pozicion të lojtarit të pa regjistruar.

## **7.4 VENDOSJET**

Në kohën kur goditet topi nga lojtari që shërben, secila skuadër duhet të vendoset brenda fushës së saj në renditjen rrotulluese (me përjashtim të atij që shërben).

7.4.1 Vendosjet e lojtarëve numërohen si më poshtë:

7.4.1.1 Tre lojtarë për gjatë rretës janë lojtarë të vijës së përparme dhe zënë vendet 4 (përpara-majtas), 3 (përpara-në qendër) dhe 2 (përpara-djathtas).

7.4.1.2 Tre lojtarë të tjerë janë lojtarët e vijës së prapme dhe zënë vendet 5 (prapa-majtas), 6 (prapa-në qendër) dhe 1 (prapa-djathtas).

7.4.2 Lidhjet vendosjeve midis lojtarëve:

7.4.2.1 Secili lojtar i vijës së prapme duhet të jetë i vendosur prapa rretës duke pasur përpara lojtarin e vijës së përparme që i përgjigjet.

7.4.2.2 Lojtarët e vijës së përparme e të vijës së prapme, përkatësisht, duhet të jenë të vendosur në mënyrë anësore në renditjen e treguar në Rregullin 7.4.1.

7.4.3 Vendosjet e lojtarëve përcaktohen dhe kontrollohen sipas pozicioneve të këmbëve të tyre në takim me tokën si më poshtë:

7.4.3.1 çdo lojtar i vijës së përparme duhet të ketë një pjesë të këmbës së tij më afër rretës se këmbët e lojtarit përkatës të vijës së prapme.

7.4.3.2 çdo lojtar i anës së djathtë (së majtë) duhet të ketë një pjesë të këmbës së tij më afër vijës anësore të djathtë (të majtë) se këmbët e lojtarit të qendrës të vijës së tij.

7.4.4 Sapo topi të jetë shërbyer, lojtarët mund të lëvizin dhe të zënë çfarëdo lloj pozicioni në fushën e tyre dhe në zonën e lirë.

## **7.5 GABIM VENDOSJEJE**

- 7.5.1 Skuadra kryen një gabim vendosjeje, në qoftë se cilido lojtar nuk është në vendosjen e rregullt në çastin që topi goditet nga lojtari që shërben. Kur një lojtar është në fushë si pasojë e një ndërrimi të palejuar, dhe loja vazhdon, kjo gjë llogaritet si gabim në vendosje e shoqëruar me të gjitha pasojat e një ndërrimi të palejuar.
- 7.5.2 Në qoftë se lojtari që shërben, kryen një gabim në shërbim gjatë ekzekutimit të tij, gabimi i shërbimit do të jetë gabimi i parë kundrejt vendosjes.
- 7.5.3 Në qoftë se lojtari që shërben kryen gabim pas goditjes së shërbimit, do të jetë gabimi i vendosjes gabim i parë.
- 7.5.4 Një gabim vendosjeje ka pasojat e mëposhtme:
- 7.5.4.1 skuadra dënohet me një pikë dhe shërbimi i kalon kundërshtarit;
- 7.5.4.2 vendosjet e lojtarëve duhet të rregullohen.

## **7.6 RROTULLIMI**

- 7.6.1 Radha e rrotullimit përcaktohet nga vendosja fillestare e skuadrës dhe kontrollon me radhën e shërbimit dhe vendosjet e lojtarëve gjatë setit.
- 7.6.2 Kur skuadra pritëse fiton të drejtën e shërbimit, lojtarët e saj rrotullohen një pozicion në drejtim të lëvizjes së akrepave të orës: lojtari në pozicionin 2 shkon në pozicionin 1 për të shërbyer, lojtari në pozicionin 1 shkon në pozicionin 6, etj.

## **7.7 GABIM NË RROTULLIM**

- 7.7.1 Një gabim në rrotullim kryhet kur SHËRBIMI nuk bëhet në përputhje me radhën e rrotullimit. Kjo ka pasojat e mëposhtme:
- 7.7.1.1 Sekretari ndalon lojën duke shtypur butonin (buzzer); skuadra kundërshtarë fiton një pikë dhe shërbimin e radhës;

Në qoftë se gabimi në rrotullim është përcaktuar vetëm pasi ka mbaruar aksioni, i cili ka filluar me një gabim në vendosje, vetëm një



pikë i shtohet ekipit kundërshtar, pavarësisht rezultatit të aksionit të luajtur

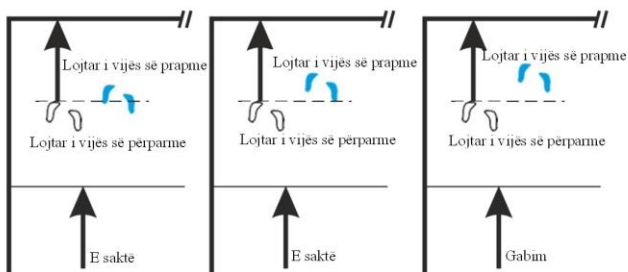
7.7.1.2 radha e rrotullimit të lojtarëve për ekipin në gabim ndreqet.

7.7.2 Gjithashtu, sekretari i ndeshjes duhet të përcaktojë çastin e saktë kur është kryer gabimi dhe të gjitha pikët e shënuara më vonë nga skuadra në gabim duhet të hiqen. Pikët e kundërshtarit mbeten të vlefshme.

7.7.3 Në qoftë se çasti i kryerjes së gabimit nuk mund të përcaktohet, nuk bëhet heqja e pikëve dhe skuadra dënohet vetëm me humbjen e topit.

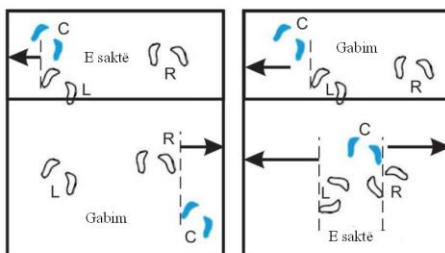
**Shembulli A**

Përcaktimi i pozicionit ndërmjet lojtarit të vijës së përparme dhe atij korrespondues të vijës së prapme



**Shembulli B**

Përcaktimi i pozicionit ndërmjet lojtarëve të të njëjtes anë / rrijshit



C (C) = Lojtari i qendrës  
R (D) = Lojtari i anës së djathtë  
L (G) = Lojtari i anës së majtë

## KREU 4: VEPRIMET NË LOJË

### 8. GJENDJET NË LOJË

#### 8.1 TOPI NË LOJË

Topi është në lojë qysh prej çastit të goditjes nga shërbimi i lejuar nga gjyqtari i parë.

#### 8.2 TOPI JASHTË LOJE

Topi është jashtë loje në çastin kur është kryer gabimi, i cili vërshtëllet prej njërit nga gjyqtarët; në mungesë të një gabimi, topi është jashtë loje në çastin e vërshtëllimës nga gjyqtarët.

#### 8.3 TOPI “BRËNDA”

Topi është “brenda” kur ai prek dyshtemenë e fushës së lojës, duke përfshirë dhe vijat kufizuese.

#### 8.4 TOPI “JASHTË”

Topi është “jashtë” kur:

- 8.4.1 pjesa e topit që takon dyshtemenë është plotësisht jashtë vijave kufizuese;
- 8.4.2 ai prek një objekt jashtë fushës, tavanin ose një person jashtë lojës;
- 8.4.3 ai prek antenën, litarët, shtyllat ose vetë rrjetën jashtë shiritave anësorë;
- 8.4.4 ai kalon plotësisht planin vertikal të rrjetës ose kur kalon pjesërisht hapësirë e kalimit, përjashto në rastin e Rregullin 10.1.2;
- 8.4.5 ai kalon plotësisht hapësirën e poshtme nën rrjetë.

## **9. LUAJTJA E TOPIT**

Secila skuadër duhet të luajë brenda sipërfaqes dhe hapësirës së vet të lojës (përveç Rregullës 10.1.2). Megjithatë, topi mund të kthehet edhe nga matanë zonës së lirë dhe mbi tavolinën e sekretarisë në të gjithë gjatësinë e saj.

### **9.1 GODITJET E SKUADRËS**

Një goditje është çdo takim me topin nga një lojtar në lojë.

Skuadra ka të drejtë deri në tre takime (përveç bllokut), për të kthyer topin. Në qoftë se janë përdorur më shumë, skuadra kryen gabimin “KATËR GODITJE”.

#### **9.1.1 TAKIMET E NJËPASNJËSHME**

Një lojtar nuk mund të godasë topin dy herë radhazi (përjashtim Rregulli 9.2.3, 14.2 dhe 14.4.2).

#### **9.1.2 TAKIME TË NJËKOHËSHME**

Dy ose më shumë lojtarë mund të godasin topin në të njëjtën kohë.

9.1.2.1 Kur dy (tre) lojtarë të një skuadre godasin topin në të njëjtën kohë, kjo do të quhet si dy (tre) goditje (me përjashtim të bllokut). Nëse ata tentojnë për të goditur topin, por vetëm njëri e godet atë, kjo quhet një goditje. Një përplasje e lojtarëve nuk përbën gabim.

9.1.2.2 Kur dy kundërshtarë prekin topin njëkohësisht mbi rrjetë dhe topi mbetet në lojë, skuadra pritëse e topit ka të drejtën për tre goditje të tjera. Në qoftë se topi del “jashtë” ky është gabim i skuadrës në anën tjetër.

9.1.2.3 Në qoftë se takimet e njëkohshme nga dy kundërshtarët çojnë në një takim të zgjatur të topit, loja vazhdon.

#### **9.1.3 GODITJE ME NDIHMË**

Brenda hapësirës së lojës, një lojtar nuk lejohet të mbështetet tek lojtarët e skuadrës ose në objekte me qëllim që të godasë topin.

Megjithatë, lojtari i cili është afër kryerjes së një gabimi (prekje e rrjetës ose kalim i vijës së mesit etj.) mund të ndalohej ose të mbahet nga lojtarë të skuadrës.

## **9.2 KARAKTERISTIKAT E GODITJES**

- 9.2.1 Topi mund të prekë çdo pjesë të trupit.
- 9.2.2 Topi duhet të goditet, të mos mbahet dhe/ose të hidhet. Ai mund të kërcejë në çdo drejtim.
- 9.2.3 Topi mund të takojë pjesë të ndryshme të trupit, me kusht që takimet të ndodhin njëkohësisht.

Përfashtime:

- 9.2.3.1 në bllok, takimet e njëpasnjëshme mund të ndodhin me një ose më shumë lojtarë bllokues me kusht që takimet të ndodhin gjatë të njëjtit veprim;
- 9.2.3.2 Në goditjen e parë nga skuadra, topi mund të takojë pjesë të ndryshme të trupit në mënyrë të njëpasnjëshme, me kusht që këto takime të ndodhin gjatë të njëjtit veprim.

## **9.3 GABIMET NË LUAJTJEN E TOPIT**

- 9.3.1 **KATËR TAKIME:** një skuadër godet topin katër herë përpara kthimit të tij në anën tjetër.
- 9.3.2 **TAKIM ME NDIHMË:** një lojtar mbështetet tek një lojtar i skuadrës ose tek ndonjë strukturë/objekt për të goditur topin brenda hapësirës së lojës.
- 9.3.3 **MBAJTJE:** një lojtar nuk godet topin, por topi mbahet dhe/ose hidhet.
- 9.3.4 **TAKIM I DYFISHTË:** një lojtar godet topin dy herë radhazi ose topi takon pjesë të ndryshme të trupit të tij në mënyrë të njëpasnjëshme.

## **10 TOPI NË RRJETË**

### **10.1 TOPI QË KALON RRJETËN**

10.1.1 Topi i dërguar në fushën kundërshtare duhet të kalojë mbi rrjetë brenda hapësirës së kalimit. Hapësira e kalimit është pjesa e planit vertikal të rrjetës e kufizuar si më poshtë:

10.1.1.1 poshtë, nga buza e sipërme e rrjetës,

10.1.1.2 nga anët, prej antenave dhe zgjatimeve të tyre imagjinare,

10.1.1.3 lart, nga tavani.

10.1.2 Topi që ka kaluar planin e rrjetës në drejtim të zonës së lirë kundërshtare plotësisht ose pjesërisht përmes hapësirës së jashtme, mund të luhet përsëri brenda numrit të goditjeve të skuadrës, me kusht që:

10.1.2.1 fusha e kundërshtarit të mos preket nga lojtari;

10.1.2.2 topi, kur kthehet mbrapa, duhet të kalojë përsëri planin e rrjetës tërësisht ose pjesërisht nga hapësira e jashtme në të njëjtën anë të fushës.

Skuadra kundërshtare nuk mund të pengojë një veprim të tillë.

10.1.3 Topi që i drejtohet fushës së kundërshtarit përmes hapësirës së poshtme, është në lojë deri në çastin që ka kaluar plotësisht planin vertikal të rrjetës.

### **10.2 TOPI QË PREK RRJETËN**

Në kohën që kalon rrjetën, topi mund ta prekë atë.

### **10.3 TOPI NË RRJETË**

10.3.1 Një top i dërguar në rrjetë mund të rikapet brenda kufizimeve të tre goditjeve të skuadrës.

10.3.2 Në qoftë se topi shqyen rrjetën ose e këput atë, loja ndërpritet dhe do të ketë një rifillim të saj.

## **11 LOJTARI PRANË RRJETËS**

### **11.1 SHTRIRJA E DUARVE MBI RRJETË**

- 11.1.1 Gjatë bllokut, një lojtar bllokues mund të takojë topin matanë rrjetës, me kusht që ai të mos pengojë lojën e kundërshtarit, para goditjes për sulm të kundërshtarit.
- 11.1.2 Pas një goditje në sulm, një lojtari i lejohet të kalojë dorën e tij matanë rrjetës, me kusht që takimi të jetë bërë brenda hapësirës së tij të lojës.

### **11.2 FUTJA NËN RRJETË**

- 11.2.1 Është e lejueshme hyrja në hapësirën e kundërshtarit nën rrjetë, me kusht që kjo të mos pengojë lojën e kundërshtarit.
- 11.2.2 Hyrja në fushën e kundërshtarit, matanë vijës së mesit:
  - 11.2.2.1 të prekësh fushën e kundërshtarit me një këmbë (me të dyja) është e lejueshme, me kusht që një pjesë e këmbës (e këmbëve) që futen të mbeten në takim me vijën e mesit ose sipër saj dhe që aksioni nuk pengon lojën e kundërshtarit.
  - 11.2.2.2 të prekësh fushën e kundërshtarit, me çdo pjesë të trupit mbi këmbë, është e lejuar, me kusht që të mos ndërhyhet në lojën e kundërshtarit.
- 11.2.3 Një lojtar mund të hyjë në fushën e kundërshtarit pasi topi të jetë jashtë loje.
- 11.2.4 Lojtarët mund të hyjnë në zonën e lirë të kundërshtarit, me kusht që ata të mos pengojnë lojën e kundërshtarit.

### **11.3 TAKIMI ME RRJETËN**

- 11.3.1 Takimi me rrjetën nga një lojtar ndërmjet antenave, përgjatë aksionit të lajtjes së topit është gabim.

Aksioni i lajtjes së topit përfshin (ndërmjet të tjerave) kërcimin, gjuajtjen (ose tentativën për të gjuajtur) dhe rënien në parket, dhe lojtari bëhet gati për një aksion të ri.

- 11.3.2 Lojtarët mund të prekin shtyllat, litarët ose ndonjë objekt tjetër jashtë antenave, duke përfshirë dhe vetë rrjetën, me kusht që kjo të mos ndikojë në lojë (përrjashtim bën rregulli 9.1.3).
- 11.3.3 Kur topi dërgohet në rrjetë dhe nga ky shkak rrjeta prek një lojtar kundërshtar, kjo nuk përbën gabim.

## **11.4 GABIMET E LOJTARËVE NË RRJETË**

- 11.4.1 Një lojtar prek topin ose kundërshtarin në hapësirën e kundërshtarit para goditjes në sulm të kundërshtarit.
- 11.4.2 Një lojtar ndërhyt në lojën e kundërshtarit kur futet në hapësirën e kundërshtarit nën rrjetë.
- 11.4.3 Këmba (këmbët) e një lojtari futet tërësisht në fushën e kundërshtarit.
- 11.4.4 Një lojtar ndërhyt në lojën e kundërshtarit (midis të tjerave):
- duke prekur rrjetën ndërmjet antenave, ose antenën vetë gjatë aksionit të luajtjes së topit
  - duke marrë mbështetje nga rrjeta ndërmjet antenave, ose ndihmë stabilizuese
  - duke krijuar një përparësi të padrejtë mbi kundërshtarin duke prekur rrjetën, ose
  - duke kapur/ duke u mbajtur në rrjetë

Cdo lojtar/e që është afër topit, kur ai është në lojë, dhe që ai/ajo përpiqet të luajë atë, dhe në qoftë se nuk ka kontakt me topin, sërisht lojtari konsiderohet në aksion për të luajtur topin.

Megjithatë prekja e rrjetës jashtë antenave nuk duhet të konsiderohet si gabim (me përrjashtim të rregullit 9.1.3)

## **12 SHËRBIMI**

Shërbimi është veprimi i vënies së topit në lojë nga lojtari i anës së djathtë në vijën e prapme, i vendosur në zonën e shërbimit.

## **12.1 SHËRBIMI I PARË NË NJË SET**

- 12.1.1 Shërbimi i parë i setit të parë si dhe ai i setit përfundimtar (i 5-ti) kryhet nga skuadra e përcaktuar me short.
- 12.1.2 Setet e tjera do të fillojnë me shërbimin e skuadrës që nuk bëri shërbimin e parë në setin e mëparshëm.

## **12.2 RRADHA E SHËRBIMIT**

- 12.2.1 Lojtarët duhet të ndjekin radhën e shërbimit të regjistruar në fletë vendosjen fillestare.
- 12.2.2 Pas shërbimit të parë në një set, lojtari që shërben përcaktohet si më poshtë:
  - 12.2.2.1 kur skuadra që shërben fiton aksionin, lojtari (ose zëvendësuesi i tij) i cili ka shërbyer më parë, do të shërbejë përsëri;
  - 12.2.2.2 kur skuadra që pretë shërbimin fiton marrjen e topit, fiton dhe të drejtën e shërbimit dhe bën një rrotullim përpara shërbimit të radhës. Lojtari që lëviz nga pozicioni II (përpara-djathtas) në pozicionin I (prapa-djathtas) do të shërbejë.

## **12.3 LEJIMI PËR KRYERJEN E SHËRBIMIT**

Gjyqtari i parë lejon të kryhet shërbimi pasi ka kontrolluar që të dy skuadrat të jenë gati për lojë dhe nëse lojtari që do të shërbejë ka në zotërim topin.

## **12.4 KRYERJA E SHËRBIMIT**

- 12.4.1 Topi do të goditet me një dorë ose me ndonjë pjesë të krahut pasi të jetë hedhur ose lëshuar nga dora.
- 12.4.2 Vetëm një hedhje ose lëshim i topit do të lejohet. Driblimi ose lëvizja e topit me duar është e lejueshme.
- 12.4.3 Në çastin e goditjes së shërbimit ose të shkëputjes për një shërbim me kërcim, lojtari që shërben nuk duhet të prekë fushën e lojës (përfshihet dhe vija fundore) ose dyshtemenë jashtë zonës së shërbimit.



Pas goditjes, ai mund të shkelë ose të bjerë jashtë zonës së shërbimit, ose brenda fushës.

- 12.4.4 Lojtari që shërben duhet ta godasë topin brenda 8 sekondave, pasi gjyqtari i parë të sinjalizoj me bilbil për kryerjen e shërbimit.
- 12.4.5 Shërbimi i kryer para sinjalit zanor të bilbilit të gjyqtarit anulohet dhe përsëritet.

## **12.5 MBULIMI (EKRANI)**

- 12.5.1 Lojtarët e skuadrës që ka shërbimin, nuk duhet të pengojnë kundërshtarin e tyre, nëpërmjet mbulimit vetjak ose në grup, që të shohë lojtarin që shërben ose rrugën e fluturimit të topit.
- 12.5.2 Një lojtar ose grup lojtarësh të skuadrës që shërben bëjnë mbulim (ekran) kur valëvitin krahët, duke kërcyer ose lëvizur anash, gjatë kryerjes së shërbimit, ose duke qëndruar në grup për të fshehur gjuajtjen e shërbimit dhe rrugën e fluturimit të topit, derisa topi të kalojë planin vertikal të rretës. Nëse është e dukshme për ekipin pritës atëherë nuk kemi të bëjmë me mbulim.

## **12.6 GABIMET E KRYERA GJATË SHËRBIMIT**

- 12.6.1 Gabimet në shërbim:

Gabimet e mëposhtme çojnë në një ndërrim të ekipit që shërben, edhe në qoftë se kundërshtari është në gabim vendosjeje. Lojtari që shërben:

- 12.6.1.1 prish radhën e shërbimit,

- 12.6.1.2 nuk kryen shërbimin siç duhet,

- 12.6.2 Gabimet pas goditjes së topit në shërbim

Pasi topi të jetë goditur në mënyrë korrekte, shërbimi quhet gabim (përveç rastit kur lojtari është në gabim vendosjeje) në qoftë se topi:

- 12.6.2.1 prek një lojtar të skuadrës që shërben, ose kur nuk kalon planin vertikal të rretës plotësisht brenda hapësirës së kalimit,

- 12.6.2.2 del “jashtë”,

12.6.2.3 kalon sipër një mbulimi (ekrani).

## **12.7 GABIMET NË SHËRBIM DHE NË VENDOSJE**

- 12.7.1 Nëse lojtari që shërben bën një gabim në shërbim (ekzekuton në mënyrë të pasaktë, radha e gabuar në rrotullim, etj.) dhe kundërshtari është në pozicion jo të rregullt vendosjeje, do të dënohet gabimi në shërbim.
- 12.7.2 Në qoftë se ekzekutimi i shërbimit ka qenë korrekt, por shërbimi bëhet me gabim (del jashtë, kalon mbi një mbulim etj.) dhe ka gabim në vendosje është gabimi në vendosje që do të dënohet.

## **13 GODITJA NË SULM**

### **13.1 KARAKTERISTIKAT E GODITJES NË SULM**

- 13.1.1 Të gjitha veprimet për të drejtuar topin në anën kundërshtare, me përjashtim të shërbimit dhe të bllokut, quhen si goditje në sulm.
- 13.1.2 Gjatë goditjes në sulm, ngecja lejohet në se goditja është e pastër dhe topi nuk shoqërohet ose peshohet.
- 13.1.3 Një goditje në sulm është e përfunduar në çastin kur topi kalon plotësisht planin vertikal të rretës, ose preket nga një kundërshtar.

### **13.2 KUFIZIMET E GODITJES NË SULM**

- 13.2.1 Lojtari i vijës së përparme mund të kryejë një goditje në sulm në çdo lartësi, me kusht që takimi i tij të jetë bërë brenda hapësirës së tij të lojës (përveç rregullit 13.2.4 dhe 13.3.6).
- 13.2.2 Një lojtar i vijës së prapme mund të kryejë një goditje në sulm në çdo lartësi nga prapa zonës së përparme:
- 13.2.3.1 në kohën e shkëputjes nga toka, këmba (këmbët) e lojtarit duhet të mos prekë ose të mos kalojë mbi vijën e sulmit;
- 13.2.3.2 pas goditjes së tij, lojtari mund të bjerë brenda zonës së përparme.

- 13.2.3 Një lojtar i vijës së prapme mund të ndërmarrë një goditje në sulm nga zona e përparme, në qoftë se në çastin e goditjes së topit, një pjesë e topit është poshtë pjesës së sipërme të rrjetës.
- 13.2.4 Lojtari nuk lejohet të kryejë një goditje në sulm ndaj shërbimit të KUNDËRSHTARIT, kur topi është në zonën e përparme dhe tërësisht mbi pjesën e sipërme të rrjetës.

### **13.3 GABIMET E GODITJES NË SULM**

- 13.3.1 Një lojtar godet një top brenda hapësirës së lojës të skuadrës kundërshtare.
- 13.3.2 Lojtari godet topin “jashtë”.
- 13.3.3 Një lojtar i vijës së prapme kryen një goditje në sulm nga zona e përparme, në qoftë se në çastin e goditjes topi është tërësisht mbi pjesën e sipërme të rrjetës.
- 13.3.4 Një lojtar kryen goditje në sulm të shërbimit të kundërshtarit, kur topi është në zonën e përparme dhe plotësisht mbi pjesën e sipërme të rrjetës.
- 13.3.5 Një lojtar Libero kryen një goditje në sulm nëse në çastin e goditjes topi është krejtësisht më lart se pjesa e sipërme e rrjetës.
- 13.3.6 Një lojtar kryen goditje në sulm më lart se pjesën e sipërme e rrjetës, kur topi pasohet me gishta nga një lojtar Libero në zonën e përparme të tij.

## **14 BLOKU**

### **14.1 BLOKIMI**

- 14.1.1 Blloku është veprimi i lojtarëve afër rrjetës, i cili ndalon topin që vjen nga kundërshtari mbi pjesën e sipërme të rrjetës, pavarësisht lartësisë së prekjës së topit. Vetëm lojtarët e vijës së përparme lejohen të kryejnë bllok, por në çastin e takimit me topin, një pjesë e trupit duhet të jetë më lartë se pjesa e sipërme e rrjetës.
- 14.1.2 Përpjekje për të bllokuar

Një përpjekje për të bllokuar është veprimi i të bllokuarit pa prekur topin.

#### 14.1.3 Blloku i kryer

Një bllok është i kryer kurdoherë që topi është prekur nga një bllokues.

#### 14.1.4 Blloku në grup

Një bllok në grup është i kryer nga dy ose tre lojtarë afër njëri-tjetrit dhe është i përfunduar kur njëri prej tyre prek topin.

### 14.2 TAKIMI I BLOKUT

Takimet e njëpasnjëshme (të shpejta e të vazhdueshme) të topit mund të ndodhin nga një ose më shumë bllokues me kusht që takimet të bëhen gjatë një veprimi.

### 14.3 BLOKU BRËNDA HAPËSIRËS SË KUNDËRSHTARIT

Gjatë bllokimit, lojtari mund të vendosë duart dhe krahët matanë rrjetës, me kusht që veprimi i tij të mos ndërhyjë në lojën e kundërshtarit. Kështu, nuk është e lejueshme të preket topi matanë rrjetës, përderisa kundërshtari të ketë kryer një goditje në sulm.

### 14.4 BLOKU DHE GODITJET E SKUADRËS

14.4.1 Një takim i bllokut nuk quhet si një goditje e skuadrës. Si rrjedhojë, pas një takimi të bllokut, skuadra ka dhe tri goditje për të kthyer topin.

14.4.2 Goditja e parë pas bllokut mund të kryhet nga çdo lojtar, duke përfshirë dhe atë që e ka prekur topin në bllok.

### 14.5 BLOKIMI I SHËRBIMIT

Të bësh bllok për shërbimin e kundërshtarit është e ndaluar.

### 14.6 GABIMET E BLOKUT

- 14.6.1 Bllokuesi prek topin në hapësirën e KUNDËRSHTARIT përpara goditjes në sulm të kundërshtarit.
- 14.6.2 Një lojtar i vijës së prapme ose Libero kryen bllok ose merr pjesë në një bllok të përfunduar.
- 14.6.3 Bllokohet shërbimi i kundërshtarit.
- 14.6.4 Topi është dërguar “jashtë” nga blloku.
- 14.6.5 Bllokohet topi në hapësirën e kundërshtarit nga jashtë antenave.
- 14.6.6 Lojtari Libero bën përpjekje për bllok vetjak ose në grup.



## KREU 5: NDËRPRERJET, INTERVALET DHE VONESA

### **15 NDËRPRERJET E RREGULLTA TË LOJËS**

Një ndërprerje është koha midis një aksioni të lojës së përfunduar dhe rënies së bilbilit nga gjyqtari i parë për kryerjen e shërbimit.

Të vetmet ndërprerjet të rregullta të lojës janë PUSHIMET dhe ndalesat për NDËRRIM TË LOJTARËVE.

### **15.1 NUMRI I NDËRPRERJEVE TË RREGULLTA**

Çdo skuadër ka të drejtën që të kërkojë jo më shumë se dy pushime dhe ndalesa për gjashtë ndërrime lojtarësh në çdo set.

### **15.2 VAZHDIMËSIA E NDËRPRERJEVE TË RREGULLTA TË LOJES**

- 15.2.1 Kërkesat për një ose dy pushime, dhe një kërkesë për ndërrim lojtari nga cilado skuadër mund të ndjekin njëra-tjetrën, pa qenë nevoja të rifillojë loja.
- 15.2.2 Por, një skuadër nuk lejohet të kërkojë ndërrim të njëpasnjëshëm lojtari gjatë së njëjtës ndërprerje të lojës. Dy ose më shumë lojtarë mund të ndërrohen gjatë së njëjtës ndalesë loje.
- 15.2.3 Duhet të ketë një aksion të përfunduar ndërmjet dy kërkesave të njëpasnjëshme për ndërrim lojtari nga i njëjti ekip. (Përjashtim kur kemi një ndërrim të detyruar si pasojë e një dëmtimi ose largim /përjashtim)
- 15.2.4 Nuk është e lejuar të kërkohet asnjë ndërprerje e rregullt loje pasi një kërkesë e tillë është refuzuar dhe e dënuar me një paralajmërim për vonesë gjatë të njëjtës ndërprerje (p.sh. përpara fundit të aksionit tjetër të përfunduar)

### **15.3 KËRKESË PËR NDËRPRERJE TË RREGULLTA TË LOJËS**

- 15.3.1 Ndërprerjet e rregullta të lojës mund të kërkohen nga trajneri, ose në mungesë të trajnerit nga kapiteni i lojës, dhe vetëm prej tyre.
- 15.3.2 Ndërrimet përpara se të fillojë seti janë të lejuara, dhe duhet të rregjistrohen si ndërrime të rregullta në atë set

### **15.4 PUSHIMET**

- 15.4.1 Kërkesa për pushime duhet të bëhet duke treguar shenjën përkatëse me duar, kur topi është jashtë lojës dhe përpara sinjalizimit me bilbil të gjyqtarit për kryerjen e shërbimit.

Në veprimtaritë e FIVB, Botërore dhe ato Zyrtare, kohëzgjatja e pushimeve mund të përshtatet në bazë të kërkesës së organizatorit në qoftë se FIVB miraton këtë kërkesë.

Në veprimtaritë e FIVB, Botërore dhe ato Zyrtare, është e detyrueshme të përdoret buria dhe pastaj shenja me duar për të kërkuar pushimin.

- 15.4.2 Përgjatë gjithë kohës që zgjat pushimi, lojtarët që janë në fushë duhet të shkojnë në zonën e tyre të lirë pranë stolit të tyre.

### **15.5 NDËRRIMI I LOJTARËVE**

- 15.5.1 Një ndërrim është veprimi me anën e të cilit një lojtar, me përjashtim të lojtarit Libero ose lojtarit zëvendësues të tij, pasi është regjistruar nga sekretari i ndeshjes, futet në lojë për të zënë pozicionin e një lojtari tjetër, i cili duhet të lërë fushën e lojës në atë çast.
- 15.5.2 Kur ndërrimi është i detyruar si pasojë e dëmtimit të një lojtari në lojë, ndërrimi duhet të shoqërohet duke përdorur shenjën korresponduese me dorë nga trajneri (ose kapiteni i lojës)

### **15.6 KUFIZIMET E NDËRRIMEVE**

- 15.6.1 Një lojtar i vendosjes fillestare, mund të largohet nga loja, por vetëm një herë në set, dhe të hyjë përsëri në lojë, por vetëm një herë në set, dhe vetëm në pozicionin e tij të mëparshëm të vendosjes fillestare.

- 15.6.2 Një lojtar ndërrues mund të hyjë në lojë në vendin e një lojtari të vendosjes fillestare, por vetëm një herë në set, dhe ai mund të zëvendësohet vetëm nga i njëjti lojtar që ai ka ndërruar.

## 15.7 NDËRRIMI I JASHTËZAKONSHËM

Një lojtar (me përjashtim të Libero-s) i cili nuk mund të vazhdojë të luajë për shkak të dëmtimit apo sëmundjes, ose si pasojë e largimit /përjashtimit duhet të zëvendësohet në mënyrë të rregullt. Nëse kjo nuk është e mundur, skuadra ka të drejtë të bëjë një zëvendësimin TË JASHTËZAKONSHËM, jashtë kufizimeve të Rregullit 15.6.

Një ndërrim i jashtëzakonshëm quhet kur një lojtar i cili nuk është në fushën e lojës në çastin e dëmtimit, përveç lojtarit Libero ose lojtari zëvendësues i tij, mund të jetë zëvendësues në lojë për lojtarin e dëmtuar/ largim/ përjashtim. Lojtari i dëmtuar i ndërruar përmes një ndërrimi të jashtëzakonshëm nuk lejohet të rifutet në ndeshje.

Një ndërrim i jashtëzakonshëm nuk do të llogaritet në asnjë rast si një ndërrim i rregullt por duhet të regjistrohet në protokoll si pjesë e numrit total të ndërrimeve në atë set dhe në ndeshje.

## 15.8 NDËRRIM PËR LARGIM OSE PËR PËRJASHTIM

Një lojtar i LARGUAR ose i PËRJASHTUAR duhet të ndërrohet menjëherë nëpërmjet një ndërrimi të rregullt. Në qoftë se kjo nuk është e mundur, skuadra quhet JO E PLOTË.

## 15.9 NDËRRIMI I PALIGJSHËM

- 15.9.1 Një ndërrim është i paligjshëm, në qoftë se ai i kalon kufijtë e treguara në rregullin 15.6 (përveç rastit të rregullit 15.7) ose kur një lojtar i parregjistruar është i përfshirë në lojë.

- 15.9.2 Kur një skuadër bën një ndërrim të paligjshëm dhe loja ka rifilluar, do të zbatohet procedura e më poshtme, sipas këtij rendi:

- 15.9.3.1 skuadra dënohet me një pikë dhe shërbimi i kalon kundërshtarit,

- 15.9.3.2 ndërrimi korrigjohet,



15.9.3.3 pikët e shënuara nga skuadra në gabim hiqen që nga momenti kur gabimi ka ndodhur; pikët e kundërshtarit mbeten të vlefshme.

## 15.10 PROCEDURA E NDËRRIMIT

15.10.1 Ndërrimi duhet të kryhet brenda zonës së ndërrimit.

15.10.2 Ndërrimi do të zgjasë vetëm për kohën e nevojshme për regjistrim e tij në protokollin e ndeshjes, dhe për hyrjen e daljen e lojtarëve.

15.10.3.1 Kërkesa aktuale për ndërrim fillon në momentin e hyrjes lojtari (lojtarët) ndërrues në zonën e ndërrimit, gati për të luajtur, gjatë një ndërprerje. Dhënia e shenjës përkatëse me dorë nga trajneri nuk është e nevojshme, përveç rastit kur ndërrimi është kryer për arsye demtimi ose përpara se të fillojë seti.

15.10.3.2 Në qoftë se një lojar nuk është gati në momentin e kërkesës, ndërrimi nuk lejohet dhe skuadra dënohet për një vonesë.

15.10.3.3 Kërkesa për zëvendësim pranohet dhe njoftohet nga sekretari i ndeshjes ose gjyqtari i dytë, duke përdorur burinë ose bilbilin përkatësisht. Gjyqtari i dytë autorizon ndërrimin

**Në veprimtaritë e FIVB, Botërore dhe ato Zyrtare, përdoren tabelat me numra për të lehtësuar ndërrimin (përvece në rastin kur përdoren paisjet elektronike për të transmetuar të dhënat tek sekretari).**

15.10.4 Në qoftë se skuadra ka ndër mend të bëjë në të njëjtën kohë më shumë se një ndërrim, të gjithë lojtarët zëvendësues duhet të jenë në zonën e ndërrimit në të njëjtën kohë që të quhet e njëjta kërkesë. Në këtë rast, ndërrimet duhet të bëhen njeri pas tjetrit, për çdo çift lojtarësh. Në qoftë se njëri prej ndërrimeve është i parregullt, atëherë ndërrimet e rregullta lejohen të kryhen, ndërsa ndërrimet e parregullta refuzohen dhe bëhen subjekt i sanksioneve për vonesë.

## 15.11 KËRKESA PA VEND

15.11.1 Eshtë e parregullt të kërkosh një ndërprerje të rregullt loje:

15.11.1.1 gjatë një aksioni, ose në çastin e apo pas sinjalizimitme bilbil të gjyqtarit për kryerjen e shërbimit,

- 15.11.1.2 nga një pjesëtar i pa autorizuar i skuadrës,
- 15.11.1.3 për ndërrimin e dytë nga i njëjti ekip gjatë të njëjtës ndërprerje loje (p.sh përpara se të përfundojë një aksion i plotë) përveçse në rastet e dëmtimit/ largimit / përjashtimit të një lojtari nga loja,
- 15.11.1.4 pasi ka ezauruar numrin e pushime dhe të ndërrime të lojtarëve të lejuara.
- 15.11.2 Kërkesa e parë pa vend nga një skuadër në ndeshje e cila nuk ndikon ose nuk vonon lojën, do të hidhet poshtë pa ndonjë pasojë tjetër, por do të regjistrohet në protokoll.
- 15.11.3 Çdo kërkesë tjetër pa vend në ndeshje nga e njëjta skuadër përbën një vonesë.

## **16 VONESAT E LOJËS**

### **16.1 LLOJET E VONESAVE**

Veprimi i parregullt i skuadrës që shtyn rifillimin e lojës është një vonesë dhe përfshin, midis të tjerave:

- 16.1.1 vonesë të një ndërprerje të rregullt të lojës;
- 16.1.2 zgjatjen e ndërprerjeve të tjera të lojës, mbasi ka marrë udhëzimin për të rifilluar lojën;
- 16.1.3 kërkimin e një ndërrimi jo të ligjshëm;
- 16.1.4 përsëritja e një kërkesë pa vend;
- 16.1.5 vonimin e lojës nga një anëtar i skuadrës.

### **16.2 DËNIMET PËR VONESA**

- 16.2.1 “Paralajmërim për vonesë” dhe “dënim për vonesë” janë dënime për skuadrën.
  - 16.2.1.1 Dënimet për vonesë janë në fuqi për të gjithë ndeshjen.
  - 16.2.1.2 Gjithë dënimet për vonesa regjistrohen në protokollin e ndeshjes.

- 16.2.2 Vonesa e parë në ndeshje nga një anëtar i skuadrës dënohet me “PARALAJMËRIM PËR VONESË”.
- 16.2.3 Vonesa e dytë dhe vonesat pasuese të çfarëdo lloji, të kryera nga çdo anëtar i së njëjtës skuadër në ndeshje, përbën gabim dhe dënohet me një “DËNIM PËR VONESË”: një pikë dhe shërbimi i kalon kundërshtarit.
- 16.2.4 Dënimet për vonesa të dhëna përpara ose ndërmjet seteve zbatohen në setin pasardhës.

## **17 NDËRPRERJET E JASHTËZAKONSHME TË LOJËS**

### **17.1 DËMTIMI**

- 17.1.1 Kur ndodh një dëmtim serioz ndërsa topi është në lojë, gjyqtari duhet të ndërpresë menjëherë lojën dhe lejon ndihmën mjekësore të hyjë në fushë.

Pastaj loja do të rifillojë.

- 17.1.2 Kur një lojtar i dëmtuar nuk mund të ndërrohet, rregullisht ose me ndërrimi të jashtëzakonshëm, lojtarit i jepet një kohë 3 minuta për të marrë veten, por jo më shumë se një herë për të njëjtin lojtar në ndeshje.

Në qoftë se lojtari nuk e merr veten, skuadra e tij deklarohet jo e plotë.

### **17.2 NDËRHRYJET E JASHTME**

Nëse ka një ndërhyrje të jashtme gjatë ndeshjes, loja do të ndërpritet dhe aksioni do të përsëritet.

### **17.3 NDËRPRERJET E ZGJATURA**

- 17.3.1 Në qoftë se rrethana të paparashikuara ndërpresin lojën, gjyqtari i parë, organizatorët e veprimtarisë dhe Komiteti i Kontrollit, në qoftë se një i tillë ekziston, do të vendosin masat që do të merren për të rivendosur kushtet normale.

- 17.3.2 Në rast të një ose më shumë ndërprerjeve, që nuk i kalojnë të 4 orët, do të vepohet si më poshtë:
- 17.3.2.1 nëse ndeshja rifillon në të njëjtën fushë loje, seti i ndërprerë do të vazhdojë normalisht me të njëjtin rezultat, lojtarë dhe vendosje. Setet tashmë të luajtura do të mbajnë rezultatet e tyre;
- 17.3.2.2 nëse ndeshja rifillon në një fushë tjetër, seti i ndërprerë nuk është i vlefshëm dhe do të luhet përsëri me të njëjtët lojtarë e me të njëjtën vendosje fillestare (përvec, lojtarët e larguar apo të përjashtuar) dhe të gjitha dënimet e rregjistruara do të jenë të vlefshme. Setet që janë luajtur do të ruajnë rezultatet e tyre.
- 17.3.3 Në rast të një ose më shumë ndërprerjeve, të cilat i kalojnë të 4 orët si shumë e përgjithshme, e gjithë ndeshja do të luhet sërish.

## **18 INTERVALET DHE NDËRRIMI I FUSHAVE**

### **18.1 INTERVALET MIDIS SETEVE**

Një interval është koha ndërmjet seteve. Të gjitha intervalet zgjasin 3 minuta.

Gjatë kësaj kohe, ndërrohen fushat dhe regjistrohen vendosjet fillestare për skuadrat në protokollin e ndeshjes.

Intervali midis seteve të dytë dhe të tretë mund të zgjatet deri në 10 minuta nga grupi i zyrtarëve që është përgjegjës me kërkesën e organizatorëve.

### **18.2 NDËRRIMI I FUSHAVE**

18.2.1 Pas çdo seti, skuadrat ndërrojnë fushat, me përjashtim të setit përfundimtar.

18.2.2 Në setin përfundimtar, sapo skuadra që udhëheq arrin pikën e 8të, skuadrat ndërrojnë fushat pa asnjë vonesë dhe pozicionet e lojtarëve mbeten të njëjta.

Në qoftë se ndërrimi nuk bëhet në kohën e duhur, pra kur skuadra që udhëheq arrin pikën e 8të, kjo do të bëhet sapo të kuptohet gabimi. Rezultati në kohën që bëhet ndërrimi mbetet i njëjtë.

## KREU 6: LOJTARI LIBERO

### 19 LOJTARI LIBERO

#### 19.1 CAKTIMI I LOJTARIT TË LIRË LIBERO

19.1.1 Çdo skuadër ka të drejtën të caktojë nga lista e lojtarëve në protokollin e ndeshjes deri në dy lojtarë mbrojtës të specializuar: "Libero".

**Në veprimtaritë e FIVB dhe Kampionatet Botërore për të Rritur kur një skuadër zgjedh të ketë më tepër se dymbëdhjetë (12) lojtarë, është e detyrueshme për skuadrën të caktojë në listën e lojtarëve dy (2) lojtarë mbrojtës të specializuar: "Libero".**

19.1.2 Të gjithë Liberot duhet të jenë regjistruar në protokollin e ndeshjes përpara ndeshjes në rreshtat e veçanta të caktuara për këtë.

19.1.3 Lojtari Libero i caktuar nga trajneri përpara fillimit të ndeshjes për të qenë në fushë, do të jetë Libero veprues. Nëse ka një Libero tjetër, ai/ajo do të veprojë si Libero i dytë.

Vetëm një lojtar Libero mund të jetë në fushë në cdo kohë.

#### 19.2 VESHJA

Lojtarët Libero duhet të veshin një uniformë (ose xhakëtë/jelek kur ricaktohet një Libero i ri) bluzat e të cilëve duhet të bëjnë kontrast në ngjyrë me atë të anëtarëve të tjerë të skuadrës. Të dy lojtarët Libero mund të kenë uniforma të ndryshme nga njëri tjetri dhe nga pjesa tjetër e anëtarëve të skuadrës.

Uniforma e liberos duhet të jetë me numër sikurse dhe pjesa tjetër e ekipit.

**Në veprimtaritë e FIVB, Botërore dhe ato Zyrtare, Libero që mund të ricaktohet duhet, në qoftë se është e mundur të veshë të njëjtën bluzë në model dhe ngjyrë si dhe Libero i parë, por duhet të mbaj numrin e vij.**

## 19.3 VEPRIMET QË PËRFSHIJNË LOJTARIN LIBERO

19.3.1 Veprimet në lojë:

19.3.1.1 Lojtari Libero lejohet të zëvendësojë çdo lojtar të vijës së prapme.

19.3.1.2 Ai është i detyruar të luajë si lojtar i vijës së prapme dhe nuk lejohet të kryejë goditje në sulm nga çdo pozicion (duke përfshirë fushën e lojës dhe zonën e lirë), nëse në çastin e takimit topi është krejtësisht mbi lartësinë e pjesës së sipërme të rrjetës.

19.3.1.3 Libero nuk mund të shërbejë, të bllokojë, të bëjë përpjekje për bllok.

19.3.1.4 Një lojtar nuk mund të kryejë një goditje me sulm kur topi është i gjithi mbi lartësinë e rrjetës, nëse topi ka ardhur nga pasimi me gishta i lojtarit Libero në zonën e përparme të tij. Topi mund të sulmohet lirshëm nëse Libero bën të njëjtin veprim nga jashtë zonës së përparme të tij.

19.3.2 Zëvendësimet e lojtarëve libero

19.3.2.1 Zëvendësimet që do të bëjë lojtari Libero, nuk do të llogariten si ndërrime të rregullta.

Numri është i pakufizuar, por duhet të ketë një aksion të plotësuar ndërmjet dy zëvendësimeve të lojtarit Libero (vetëm në rast se një dënim i shkakton ekipit një rrotullim të detyruar, i cili e zhvendos Liberon në pozicionin 4, ose kur libero veprues (i parë) e ka të pamundur të vazhdojë lojën, duke e berë aksionin të paplotë).

19.3.2.2 Lojtarët e rregullt zëvendësues, mund të zëvendësojnë dhe të jenë të zëvendësuar nga cilido prej liberove. Libero veprues mund të zëvendësohet nga lojtari zëvendësues i rregullt i atij pozicioni ose nga libero i dytë.

19.3.2.3 Në fillim të çdo seti, lojtari Libero nuk mund të hyjë në fushë derisa gjyqtari i dytë të ketë kontrolluar vendosjen fillestare të skuadrës dhe të autorizoj zëvendësimin e liberos me lojtarin që do të fillojë setin.

19.3.2.4 Çdo zëvendësim tjetër mund të ndodhë vetëm kur topi është jashtë loje dhe përpara sinjalizimit me bilbil për kryerjen e shërbimit

19.3.2.5 Një zëvendësim i bërë pas sinjalizimit me bilbil për kryerjen e shërbimit, po përpara sesa goditja të kryhet: në përfundim të aksionit,

kapiteni i ekipit duhet të njoftohet se kjo nuk është një procedure e lejuar dhe përsëritja e saj do të jetë objekt i dënimeve për vonesë.

19.3.2.6 Ndërrimet e tjera të vonuara, menjëherë pas asaj të paralajmëruar, do të rezultojnë në një ndërprerje të menjëhershme të lojës duke u shoqëruar me dhënien e një dënimi për vonesë. Skuadra që do të kryejë shërbimin do të përcaktohet nga dënimi për vonesë.

19.3.2.7 Libero dhe lojtari që zëvendësohet hyjnë e dalin nga fusha e lojës nga “Zona e ndërrimit të Liberos”.

19.3.2.8 Zëvendësimi i liberos duhet të rregjistrohet në fletën e kontrollit të liberos (në qoftë se ajo është në përdorim) ose në protokollin elektronik.

19.3.2.9 Pasojat e një zëvendësimi të pa rregull të Liberos mund të përfshijnë (ndërmjet të tjerave):

- Ndërmjet zëvendësimeve të liberos nuk ka ndodhur një aksion i plotë
- Libero është zëvendësuar nga një lojtar tjetër dhe jo nga libero i dytë ose lojtari i rregullt zëvendësues i tij.

Pasojat e një zëvendësimi të pa rregull të Liberos janë të njëjta si ato për një gabim në rrotullim:

Kur identifikohet një zëvendësim i parregullt i lojtarit libero, përpara sesa të fillojë aksioni i radhës, atëherë ky gabim rregullohet nga gjyqtarët dhe ekipi dënohet për vonesë;

Kur identifikohet një zëvendësim i parregullt i lojtarit libero pasi është kryer shërbimi, pasojat janë të njëjtat me ato të një ndërrimi të parregullt

## **19.4 RICAKTIMI I NJË LOJTARI LIBERO TË RI:**

19.4.1 Libero është i pamundur për të luajtur, në qoftë se ai dëmtohet, është sëmur, largohet ose përjashtohet.

Libero mund të deklarohet si i pamundur për të luajtur për cdo arsye nga trajneri dhe në mungesë të tij nga zëvendës trajneri ose nga kapiteni i lojës

19.4.2 Ekipi me një Libero

- 19.4.2.1 Kur ekipi ka vetëm një libero, bazuar në rregullin 19.4.1, ose kur ekipi ka vetëm një të regjistruar dhe ky libero e ka të pamundur ose deklarohet si i pamundur për të luajtur, trajneri (zëvendës trajneri ose kapiteni i ekipit, në qoftë se trajneri nuk është i pranishëm) mund të ricaktojë si libero për pjesën e mbetur të ndeshjes, cdo lojtar tjetër (përfshijto zëvendësuesin e liberos) i cili nuk është në fushë në atë moment që do të bëhet ricaktimi.
- 19.4.2.2 Në qoftë se libero veprues (i parë) e ka të pamundur të luaj, ai /ajo mund të zëvendësohen me lojtarin e regullt zëvendësues të tyre ose menjëherë dhe direkt në fushë nga një libero i ricaktuar. Megjithatë lojtari libero, i cili ishte objekt i ricaktimit të një libero të ri nuk mund të hyjë të luajë për pjesën e mbetur të ndeshjes
- Në qoftë se libero nuk është në fushë kur deklarohet si i pamundur për të luajtur, ai/ajo mund të jenë sërish objekt i ricaktimit të një libero të ri. libero që deklarohet si i pamundur për të luajtur nuk mund të luajë për pjesën e mbetur të ndeshjes.
- 19.4.2.3 Trajneri ose zëvendës trajneri ose kapiteni i ekipit kur trajneri nuk është i pranishëm, kontaktojnë me gjyqtarin e dytë dhe e informojnë atë për ricaktimin e liberos.
- 19.4.2.4 Në qoftë se libero i ricaktuar bëhet ose deklarohet i pamundur për të luajtur, të tjerë lojtarë mund të ricaktohen si libero.
- 19.4.2.5 Në qoftë se trajneri i kërkon kapitenit që të bëhet një lojtar libero kjo do të lejohet.
- 19.4.2.6 Në rastin kur një lojtar është ricaktuar si lojtar libero, numri i lojtarit të ricaktuar si libero duhet të rregjistrohet në shënime në seksionin e shënimeve të protokollit dhe në fletën e kontrollit për lojtarin libero (ose në protokollin elektronik në qoftë se ai është në përdorim).
- 19.4.3 Ekipi me dy libero
- 19.4.3.1 Kur një ekip ka të regjistruar në protokoll dy libero, por njëri bëhet i pamundur për të luajtur, ekipi ka të drejtë të luaj me një libero. Nuk do të lejohet një procedurë ricaktimi, vetëm në qoftë se libero që ngelet e ka të pamundur për të vazhduar të luaj në ndeshje.



## 19.5 PËRMBLEDHJE

Nëse Libero është larguar ose përjashtuar, ai/ajo mund të zëvendësohen menjëherë nga Libero i dytë i ekipit. Në qoftë se ekipi ka vetëm një Libero atëherë ai ka të drejtë të ricaktojë një Libero të ri.



## KREU 7: SJELLJA E PJESËMARRËSVE

### **20 KËRKESAT E SJELLJES**

#### **20.1 SJELLJA SPORTIVE**

- 20.1.1 Pjesëmarrësit duhet të njohin “Rregullat zyrtare në Volejboll” dhe t’i respektojnë ato.
- 20.1.2 Pjesëmarrësit duhet t’i pranojnë vendimet e gjyqtarëve me sjellje sportive, pa i diskutuar ato.
- 20.1.3 Pjesëmarrësit duhet të përmbahen nga veprime ose qëndrime me qëllim për të ndikuar në vendimet e gjyqtarëve ose mbulojnë gabimet e kryera nga skuadra e tyre.

#### **20.2 LOJË E NDERSHME**

- 20.2.1 Pjesëmarrësit duhet të tregojnë respekt dhe të jenë të sjellshëm, në pajtim me frymën e LOJËS SË NDERSHME, jo vetëm ndaj gjyqtarëve, por edhe ndaj zyrtarëve të tjerë, kundërshtarit, anëtarëve të skuadrës dhe shikuesve.
- 20.2.2 Lejohet komunikimi midis anëtarëve të skuadrës gjatë ndeshjes.

### **21 SJELLJA E PAHIJSHME DHE DËNIMI I SAJ**

#### **21.1 SJELLJE E PAHIJSHME**

Sjelljet e pahijshme të parëndësishme nuk janë subjekt për tu dënuar. Është detyrë e gjyqtarit të parë të parandalojë skuadrat për të mos shkuar drejt shkallëzimit të dënimeve.

Kjo realizohet me dy shkallë:

Shkalla e parë: duke dhënë një paralajmerim verbal përmes kapitenit të ekipit

Shkalla e dytë: duke përdorur një karton të verdhë për anëtarët e ekipit në fjalë. Ky paralajmërim zyrtar nuk është në vetvete një dënim, por

një simbol që anëtar i ekipit (dhe në vazhdim i gjithë ekipi) kanë arritur nivelin kufi të dënimit për ndehjen. Kartoni i verdhë regjistrohet në protokollin e ndeshjes por nuk ka pasoja të tjera.

## **21.2 SJELLJET E PAHIJSHME TË ÇOJNË DREJT DËNIMEVE**

Sjellja jokorrekte nga një anëtar i skuadrës në drejtim të gjyqtarëve, drejtuesëve, të kundërshtarëve, anëtarëve të skuadrës së vet ose shikuesve ndahet në tri kategori në përputhje me shkallën e fajit.

- 21.2.1 Sjellje e ashpër: veprim në kundërshtim me rregullat e mirë sjelljes ose me parimet e moralit.
- 21.2.2 Sjellje fyese: fjalë ose gjeeste fyese e të pa moralshme. ose çdo veprim i shprehur me përbuzje.
- 21.2.3 Agresion: sulm real fizik ose sjellje agresive apo kërcënuese.

## **21.3 SHKALLA E DËNIMIT**

Në përputhje me gjykimin e gjyqtarit të parë dhe në varësi të shkallës së seriozitetit të fyerjes, dënimet që zbatohen dhe që regjistrohen në protokollin e ndeshjes janë: Dënimi, Largimi ose Përfundimi.

### **21.3.1 Dënimi**

Sjellja e parë e ashpër në ndeshje nga cilido anëtar i skuadrës dënohet me një pikë dhe shërbimi i kalon kundërshtarit.

### **21.3.2 Largimi**

- 21.3.2.1 Një anëtar i skuadrës, i cili është dënuar me largim, duhet të ndërrohet menjëherë në mënyrë të rregullt / ose të jashtëzakonshme në qoftë se është në lojë dhe nuk mund të marri pjesë në lojë deri në fund të setit. Ai duhet të shkojë në dhomën e zhveshjes së ekipit të tij deri deri në përfundim të setit pa pasoja të tjera

Një trajner i larguar humbet të drejtat e tij për të ndërhyrë në set dhe duhet të shkojë në dhomën e zhveshjes së ekipit të tij deri deri në përfundim të setit.

- 21.3.2.2 Sjellja fyese e parë nga një anëtar i skuadrës dënohet me largim pa asnjë pasojë tjetër.

- 21.3.2.3 Sjellja e dytë e ashpër në të njëjtën ndeshje nga i njëjti anëtar i skuadrës dënohet me largim pa asnjë pasojë tjetër.
- 21.3.3 Përrjashtimi
- 21.3.3.1 Një anëtar i skuadrës, i cili është dënuar me përrjashtim, duhet të ndërrohet menjëherë në mënyrë të rregullt ose të jashtëzakonshme në qoftë se është në lojë, dhe duhet të shkojë në dhomën e veshjes së ekipit të tij deri në përrfundim të lojës pa pasoja të tjeta.
- 21.3.3.2 Sulmi i parë fizik ose agresion i nënkuptuar ose i kërcënuar dënohet me përrjashtim pa asnjë pasojë tjetër.
- 21.3.3.3 Sjellja e dytë fyese në të njëjtën ndeshje nga i njëjti anëtar i skuadrës dënohet me përrjashtim pa asnjë pasojë tjetër.
- 21.3.3.4 Sjellja e tretë e ashpër në të njëjtën ndeshje nga i njëjti lojtar dënohet me largim pa asnjë pasojë tjetër.

## **21.4 ZBATIMI I DËNIMEVE PËR SJELLJE TË PAHIJËSHME**

- 21.4.1 Të gjitha dënimet për sjellje të pahijshme janë dënime individuale, mbeten në fuqi për të gjithë ndeshjen dhe regjistrohen në protokollin e ndeshjes.
- 21.4.2 Përsëritja e sjelljes së keqe nga i njëjti anëtar i skuadrës në të njëjtën ndeshje dënohet në mënyrë progresive (anëtari i skuadrës merr një dënim më të rëndë për çdo fyerje të njëpasnjëshme).
- 21.4.3 Largimi ose përrjashtimi për shkak të sjelljes fyese ose të agresionit nuk kërkon dënim të mëparshëm.

## **21.5 SJELLJA E PAHIJSHME PËRPARA DHE MIDIS SETEVE**

Çdo sjellje e pahijshme e kryer përpara ose midis seteve dënohet në përputhje me Rregullin 21.3 dhe dënimet zbatohen në setin që pason.

## **21.6 SJELLJET E PAHIJSHME DHE KARTONAT E PËRDORUR**

Paralajmërim: pa sanksione – Shkalla e parë: paralajmërim verbal

Shkalla e dytë: simboli Karton i verdhë

Dënim: sanksioni – simboli Karton i kuq

Largimi: sanksioni – simboli Karton i verdhë + i kuq së bashku,

Përfundim: sanksioni – simboli Karton i verdhë + i kuq të ndara.



## KREU 8: GJYQTARËT

### 22 GJYQTARIA DHE PROCEDURAT

#### 22.1 PËRBËRJA

Gjyqtaria për një ndeshje përbëhet nga zyrtarët e mëposhtëm:

- gjyqtari i parë
- gjyqtari i dytë
- gjyqtari i sistemit “challenge”
- gjyqtari rezervë
- sekretari i ndeshjes
- katër (dy) gjyqtarë anësorë

Vendi i qëndrimit të tyre tregohet në Figurën 10

**Në veprimtaritë e FIVB, Botërore dhe ato Zyrtare, prezenca e gjyqtarit të sistemit “Challenge”, gjyqtarit rezervë dhe një ndihmës sekretari është e detyrueshme.**

#### 22.2 PROCEDURAT

22.2.1 Vetëm gjyqtari i parë dhe gjyqtari i dytë mund të sinjalizojnë me bilbil gjatë ndeshjes:

22.2.1.1 Gjyqtari i parë jep shenjën për kryerjen e shërbimit që fillon aksionin e lojës;

22.2.1.2 Gjyqtari i parë dhe i dytë japin shenjën për përfundimin e aksionit, me kusht që ata të jenë të sigurt se ka një gabim dhe se e kanë zbuluar natyrën e tij.

22.2.2 Ata mund të sinjalizojnë me bilbil kur topi është jashtë lojës për të treguar se lejojnë ose nuk lejojnë kërkesën e një skuadre.

22.2.3 Menjëherë pas sinjalizimit me bilbil të gjyqtarit për të treguar plotësimin e aksionit, ata duhet të tregojnë këtë gjë me shenjat zyrtare me duar:

22.2.3.1 Në qoftë se gabimi është sinjalizuar nga gjyqtari i parë, ai duhet të tregojë:

- a) skuadrën që do të shërbejë,
- b) natyrën e gabimit,
- c) lojtarin në gabim (po të jetë nevoja)

22.2.3.2 Në qoftë se gabimi është sinjalizuar nga gjyqtari i dytë, ai duhet të tregojë:

- a) natyrën e gabimit
- b) lojtarin në gabim(po të jetë nevoja)
- c) skuadrën që do të shërbejë duke ndjekur shenjën me dorë të gjyqtarit të parë.

Në këtë rast, gjyqtari i parë nuk tregon as natyrën e gabimit dhe lojtarin në gabim, por vetëm skuadrën që do të shërbejë.

22.2.3.3 Në rastin e një gabimi të goditjes në sulm nga lojtari i vijës së prapme ose Libero, të dy gjyqtarët tregojnë në përputhje me 22.2.3.1 dhe 22.2.3.2 të lartpërmendura:

## **23 GJYQTARI I PARË**

### **23.1 VENDQËNDRIMI**

Gjyqtari i parë kryen detyrat e tij ulur ose në këmbë në një karrige gjykimi që vendoset në njërin fund të rrjetës në anë të kundërt me sekretarinë. Pamja e tij duhet të jetë afërsisht 50 cm mbi rrjetë.

### **23.2 TË DREJTAT**

23.2.1 Gjyqtari i parë drejton ndeshjen nga fillimi deri në fund. Ai ka pushtet mbi të gjithë gjyqtarët dhe mbi të gjithë anëtarët e skuadrave.

Gjatë ndeshjes vendimet e gjyqtarit të parë janë përfundimtare. Ai ka të drejtë të përmbysë vendimet e anëtarëve të tjerë zyrtarë, në qoftë se vë re se ato janë të gabuara.

Gjyqtari i parë madje mund të zëvendësojë një anëtar të gjyqtarisë që nuk i kryen mirë funksionet e tij.

- 23.2.2 Gjyqtari i parë kontrollon gjithashtu punën e mbledhësve të topave dhe të atyre që fshijnë dyshemenë.
- 23.2.3 Gjyqtari i parë ka të drejtë që të vendosë për çdo çështje që ka lidhje me lojën, duke përfshirë edhe ato çështje që nuk parashikohen në rregullat e lojës.
- 23.2.4 Gjyqtari i parë nuk lejon asnjë diskutim rreth vendimeve të tij.  
Megjithatë, me kërkesën e kapitenit të lojës, gjyqtari i parë do të japë një shpjegim për zbatimin ose interpretimin e Rregullave të lojës, mbi të cilat ai e ka bazuar vendimin.  
Në qoftë se kapiteni i lojës tregon menjëherë mospajtim me shpjegimin dhe proteston kundrejt këtij vendimi, ai ruan menjëherë të drejtën për të paraqitur një protestë zyrtare rreth ngjarjes në përfundimin e ndeshjes. Gjyqtari i parë duhet ta lejojë këtë të drejtë të kapitenit të lojës.
- 23.2.5 Gjyqtari i parë është përgjegjës për të përcaktuar përpara ose gjatë ndeshjes nëse hapësira e lojës, pajisjet dhe kushtet plotësojnë kërkesat e lojës.

### **23.3 DETYRAT**

- 23.3.1 Përpara ndeshjes, gjyqtari i parë:
- 23.3.1.1 kontrollon kushtet e hapësirës së lojës, topat dhe pajisjet e tjera,
- 23.3.1.2 kryen hedhjen e shortit me kapitenët e skuadrave,
- 23.3.1.3 kontrollon nxehjen e skuadrave.
- 23.3.2 Gjatë ndeshjes, gjyqtari i parë është i autorizuar:
- 23.3.2.1 të japë paralajmërim për skuadrat,
- 23.3.2.2 të dënojë sjelljen e pahijshme dhe vonesat,
- 23.3.2.3 të vendosë mbi:
- a) gabimet që mund të bëjë lojtari që shërben dhe për vendosjen e skuadrës që shërben, duke përfshirë dhe mbulimin,
  - b) gabimet në luajtjen e topit,



- c) gabimet mbi rrjetë dhe gabimet e prekjes së rrjetës nga lojtarët kryesisht (por jo në mënyrë ekskluzive) në anën e sulmit,
- d) goditjen në sulm nga lojtari Libero dhe gabimet në sulm të lojtarëve të vijës së prapme,
- e) goditjen e kryer në sulm të bërë nga një lojtar për topin mbi lartësinë e rrjetës i ardhur nga pasimi me gishta prej lojtarit Libero në zonën e tij të përparme,
- f) topin që kalon plotësisht hapësirën e poshtme nën rrjetë.
- g) bllokun e kryer nga lojtarë të vijës së prapme ose përpjekje për bllok nga Libero
- h) topi që kalon rrjetën pjesërisht ose plotësisht jashtë hapësirës së kalimit në fushën kundërshtare ose që prek antenën në anën e tij të fushës së lojës
- i) topin e shërbyer dhe topin e tretë që kalon mbi ose jashtë antene në anën e tij të fushës

23.3.3 Në fund të ndeshjes, ai kontrollon protokollin e ndeshjes dhe e nënshkruan atë.

## **24 GJYQTARI I DYTË**

### **24.1 VENDQËNDRIMI**

Gjyqtari i dytë kryen detyrat e tij duke qëndruar në këmbë jashtë fushës së lojës afër shtyllës në anën e kundërt dhe përballë gjyqtarit të parë.

### **24.2 TË DREJTAT**

24.2.1 Gjyqtari i dytë është ndihmës i gjyqtarit të parë, por ka gjithashtu të drejtat e tij.

Në qoftë se gjyqtari i parë nuk është në gjendje të vazhdojë punën e tij, atëherë gjyqtari i dytë mund ta zëvendësojë gjyqtarin e parë.

- 24.2.2 Gjyqtari i dytë mund, pa sinjal me bilbil, mund të japë gjithashtu shenja për gabime jashtë të drejtave të tij, por nuk duhet të këmbëngulë për to pranë gjyqtarit të parë.
- 24.2.3 Gjyqtari i dytë kontrollon punën e sekretarit (ve) të ndeshjes.
- 24.2.4 Gjyqtari i dytë mbikëqyr anëtarët e skuadrës në stolin e tyre dhe njofton gjyqtarin e parë për sjelljen e pahijshme të tyre.
- 24.2.5 Gjyqtari i dytë kontrollon lojtarët në hapësirën e nxemjes.
- 24.2.6 Gjyqtari i dytë lejon ndërprerjet, kontrollon zgjatjen e tyre dhe hedh poshtë kërkesat pa vend.
- 24.2.7 Gjyqtari i dytë kontrollon numrin e pushimeve e të ndërrimeve të përdorura nga çdo skuadër dhe njofton pushimin e 2-të, ndërrimin e 5-të e të 6-të gjyqtarin e parë dhe trajnerin përkatës.
- 24.2.8 Në rast dëmtimi të një lojtari, gjyqtari i dytë lejon një ndërrim të jashtëzakonshëm ose lejon një kohë prej 3 minutash për të marrë veten.
- 24.2.9 Gjyqtari i dytë kontrollon kushtet e dyshemesë, kryesisht në zonën e përparme. Ai kontrollon po ashtu, gjatë ndeshjes, nëse topat janë sipas kërkesave të rregullores.
- 24.2.10 **Në veprimtaritë e FIVB, Botërore dhe ato Zyrtare, detyra e parashikuar në piken 24.2.5 kryhet nga gjyqtari rezervë.**

### **24.3 DETYRAT**

- 24.3.1 Në fillim të çdo seti, në ndryshimin e fushave në setin përfundimtar dhe kurdoherë që është e nevojshme, ai kontrollon nëse vendosjet e çastit të lojtarëve në fushë përputhen me ato të fletë vendosjeve.
- 24.3.2 Gjatë ndeshjes, gjyqtari i dytë vendos, sinjalizon me bilbil dhe jep shenja:
  - 24.3.2.1 për futjen në fushën e kundërshtarit dhe hapësirën nën rrjetë;
  - 24.3.2.2 për gabimet në vendosje të skuadrës që pret topin;
  - 24.3.2.3 për kontaktin e gabuar të lojtarit me rrjetën kryesisht (por jo ekskluzivisht) në anën e bllokut, ose me antenën e fushës nga ana e tij;

- 24.3.2.4 bllokun e kryer nga lojtarë të vijës së prapme ose përpjekje për të bllokuar nga lojtari Libero; ose gabimin në goditjen në sulm nga lojtarë të vijës së prapme ose nga lojtari Libero;
- 24.3.2.5 takimin e topit me një objekt të jashtëm;
- 24.3.2.6 takimin e topit me dyshemenë kur gjyqtari i parë nuk është në pozicion për ta parë këtë takim;
- 24.3.2.7 topin që kalon tërësisht ose pjesërisht jashtë hapësirës së kalimit në fushën kundërshtare ose takimet e antenës nga ana e tij e fushës;
- 24.3.2.8 topin e shërbyer dhe goditjen e trete që kalon sipër ose jashtë antene në anën e tij të fushës.
- 24.3.3 Në fund të ndeshjes, ai nënshkruan protokollin e ndeshjes.

## **25 GJYQTARI I PËRSËRITJES (CHALLENGE)**

**Në veprimtaritë e FIVB, Botërore dhe ato Zyrtare, në qoftë se sistemi i kontrollit me video është i mundur, atëherë vendosja e një gjyqtari për përsëritjen është e detyrueshme**

### **25.1 VENDQËNDRIMI**

Gjyqtari i përsëritjes i kryen detyrat e tij në kabinën challenge në një pozicion të vecantë të përcaktuar nga Delegati Teknik i FIVB-së.

### **25.2 DETYRAT**

- 25.2.1 Ai mbikqyr procesin e përsëritjes dhe siguron që ai punon sipas rregullores të sistemit të përsëritjes (challenge) që është në fuqi.
- 25.2.2 Gjyqtari i përsëritjes duhet të veshë uniformën zyrtare të gjyqtarit ndërkohë që ai kryen detyrat dhe funksionet e tij.
- 25.2.3 Pas procesit të përsëritjes ai/ajo këshillojnë gjyqtarin e parë për natyrën e gabimit.
- 25.2.4 Në përfundim të ndeshjes, ai/ajo nënshkruajnë protokollin e ndeshjes.

## **26 GJYQTARI REZERVË**

**Në veprimtaritë e FIVB, Botërore dhe ato Zyrtare një gjyqtar rezervë është i detyrueshëm.**

### **26.1 VENDQËNDRIMI**

Gjyqtari rezervë i kryen detyrat e tij i vendosur në një pozicion të vecantë të përcaktuar nga FIVB në diagramën e fushës së lojës.

### **26.2 DETYRAT**

Gjyqtari rezervë është i detyruar të:

- 26.2.1 të veshë uniformën zyrtare të gjyqtarit ndërkohë që ai kryen detyrat dhe funksionet e tij;
- 26.2.2 të zëvendësojë gjyqtarin e dytë në rast të mungesës së tij, kur ai nuk është në gjendje të vazhdojë punën e tij ose kur gjyqtari i dytë zëvendëson gjyqtarin e parë;
- 26.2.3 të kontrollojë tabelat e numrave të ndërrimit (në qoftëse ato janë në përdorim) përpara ndeshjes dhe ndërmjet seteve;
- 26.2.4 të kontrollojë punën e tabletave në stolat e ekipeve përpara dhe në përfundim të setit nëse ato kanë ndonjë problem;
- 26.2.5 të ndihmojë gjyqtarin e dytë në mbajtjen pastër të zonës së lirë;
- 26.2.6 të ndihmojë gjyqtarin e dytë në dhënien e udhëzimeve për lojtarët e larguar/përrjashtuar për të shkuar drejt dhomës së veshjes së ekipit;
- 26.2.7 të kontrollojë lojtarët ndërrues në zonën e nxehtë dhe në stol
- 26.2.8 ti japi gjyqtarit të dytë 4 topat e lojës, menjëherë pas prezantimit të lojtarëve që nisin lojën dhe ti japi gjyqtarit të dytë topin e lojës pasi ai ka mbaruar kontrollin pozicioneve të lojtarëve në fushën e lojës para fillimit të ndeshjes;

- 26.2.9 ndihmon gjyqtarin e parë duke udhëzuar dhe koordinuar punën me fshirësat e parketit.
- 26.2.10 vendësimi Ai mbikqyr procesin e përsëritjes dhe siguron që ai punon sipas rregullores të sistemit të përsëritjes (challenge) që është në fuqi.
- 26.2.11 Gjyqtari i përsëritjes duhet.
- 26.2.12 Pas procesit të përsëritjes ai/ajo këshillojnë gjyqtarin e parë për natyrën e gabimit.
- 26.2.13 Në përfundim të ndeshjes, ai/ajo nënshkruajnë protokollin e ndeshjes.

## **27 SEKRETARI I NDESHJES**

### **27.1 VENDQËNDRIMI**

Sekretari i ndeshjes kryen detyrën e tij i ulur në tavolinën e sekretarit të ndeshjes në anën e kundërt të fushës dhe përballë gjyqtarit të parë.

### **27.2 DETYRAT**

Ai mban protokollin e ndeshjes në përputhje me Rregullat, duke bashkëpunuar me gjyqtarin e dytë.

Ai përdor një zile ose aparat tjetër tingëllues për të njoftuar parregullsitë ose për të sinjalizuar gjyqtarët në bazë të përgjegjësisë së tij.

- 27.2.1 Përpara ndeshjes, sekretari i ndeshjes:
- 27.2.1.1 regjistron të dhënat e ndeshjes dhe të skuadrave, duke përfshirë emrin dhe numrin e lojtarit Libero, në përputhje me procedurat në fuqi dhe merr nënshkrimet e kapitenëve dhe të trajnerëve;
- 27.2.1.2 regjistron vendosjen fillestare të çdo skuadre nga fletë vendosja;
- Në qoftë se nuk merr fletë vendosjet në kohë, ai menjëherë njofton për këtë gjë gjyqtarin e dytë.
- 27.2.2 Gjatë ndeshjes, sekretari i ndeshjes:
- 27.2.2.1 regjistron pikët e shënuara;

- 27.2.2.2 kontrollon radhën e shërbimit të çdo skuadre dhe u tregon çdo gabim gjyqtarëve menjëherë pas goditjes së shërbimit;
- 27.2.2.3 është i autorizuar të njohë dhe të njoftojë kërkesat për zëvendësime lojtarësh duke përdorur zilen, duke kontrolluar numrat e tyre; dhe regjistron ndërrimet dhe pushimet, duke njoftuar dhe gjyqtarin e dytë;
- 27.2.2.4 njofton gjyqtarët për një kërkesë ndërprerjeje kur ajo nuk është e rregullt;
- 27.2.2.5 njofton gjyqtarët për përfundimin e seteve, dhe rezultatit e pikës së tetë në setin përfundimtar;
- 27.2.2.6 regjistron çdo kërkesë të gabuar, dënim dhe kërkesat e parregullta;
- 27.2.2.7 regjistron të gjitha ngjarjet e tjera të udhëzuara nga gjyqtari i dytë, d.m.th. ndërrimet e jashtëzakonshme, kohën për rimarrjen e vetes në rast dëmtimi, ndërprerjet e zgjatura, ndërhyrjet e jashtme, ricaktimin e Liberos, etj.;
- 27.2.2.8 kontrollon intervalet ndërmjet seteve
- 27.2.3 Në fund të ndeshjes, sekretari i ndeshjes:
- 27.2.3.1 regjistron rezultatit përfundimtar;
- 27.2.3.2 në rast të një proteste, me lejen e gjyqtarit të parë, shkruan ose lejon kapitenin e skuadrës/lojës të shkruajë në protokollin e ndeshjes një pohim për protestën.
- 27.2.3.3 pas nënshkrimit të protokollit të ndeshjes nga ai vetë, merr nënshkrimet e kapitenëve të skuadrave dhe pastaj të gjyqtarëve.

## **28 NDIHMËS SEKRETARI**

### **28.1 VENDQËNDRIMI**

Ndihmës sekretari kryen funksionet e tij i ulur pranë sekretarit të ndeshjes në tavolinën e sekretarit të ndeshjes.

**Në veprimtaritë e FIVB, Botërore dhe ato Zyrtare një ndihmës sekretar është i detyrueshëm.**

## 28.2 DETYRAT

Regjistron zëvendësimet e që kanë të bëjnë me Liberon

Ndihmon në detyrat administrative punën e sekretarit të ndeshjes.

Nëse sekretari i ndeshjes bëhet i paaftë për të vazhduar punën e tij, ndihmës sekretari zëvendëson sekretarin e ndeshjes.

28.2.1 Përpara ndeshjes dhe setit, ndihmës sekretari:

28.2.1.1 përgatit fletën e kontrollit për Liberon,

28.2.1.2 përgatit protokollin rezervë.

28.2.2 Gjatë ndeshjes, ndihmës sekretari:

28.2.2.1 regjistron të dhënat për zëvendësimet e Liberos / ricaktimin;

28.2.2.2 njofton gjyqtarët për çdo gabim zëvendësimi të Liberos, duke përdorur burinë;

28.2.2.3 vepron me mbajtjen e pikëve manualisht në tavolinën e sekretarit të ndeshjes,

28.2.2.4 kontrollon që pikët të përputhen

28.2.2.5 nëse është e nevojshme, përditëson protokollin rezervë dhe ja jep atë sekretarit të ndeshjes.

28.2.3 Në fund të ndeshjes, ndihmës sekretari:

28.2.3.1 firmos fletën e kontrollit të Liberos dhe e dorëzon atë për ta kontrolluar;

28.2.3.2 firmos protokollin e ndeshjes.

**Në veprimtaritë e FIVB, Botërore dhe ato Zyrtare të cilat përdorin protokollin elektronik, ndihmës sekretari vepron me sekretarin për të komunikuar ndërrimet, të drejtoj tek gjyqtari i dytë kërkesat e ekipeve për një ndërprerje dhe të identifikojë zëvendësimet e Liberos.**

## **29 GJYQTARËT ANËSORË**

### **29.1 VENDQËNDRIMI**

Në qoftë se përdoren vetëm dy gjyqtarë anësorë, ata qëndrojnë në këndet e fushës, në krahun e djathtë të çdo gjyqtari, diagonalisht, në largësinë 1 deri 2 m nga këndi.

Secili kontrollon, si vijën fundore, ashtu dhe vijën anësore, nga ana e tij.

**Në veprimtaritë e FIVB, Botërore dhe ato Zyrtare, është e detyrueshme të ketë katër gjyqtarë anësorë. Ata qëndrojnë në zonën e lirë nga 1 deri në 3 m nga secila qoshe e fushës, në shtrirjen imagjinare të vijës që kontrollojnë.**

### **29.2 DETYRAT**

29.2.1 Gjyqtarët anësorë kryejnë detyrat e tyre duke përdorur një flamur (40 x 40 cm), për të sinjalizuar:

29.2.1.1 topi “brenda” dhe “jashtë” kurdoherë që topi takon tokën afër vijës (vijave) të tyre,

29.2.1.2 prekjet e topave që përfundojnë jashtë nga skuadra që pret topin,

29.2.1.3 kur topi prek antenën, topin nga shërbimi që kalon rrjetën jashtë hapësirës së kalimit etj.,

29.2.1.4 çdo lojtar (përveç atij që shërben) që qëndron jashtë fushës së tij të lojës në çastin e goditjes për kryerjen e shërbimit,

29.2.1.5 shkeljen e vijës fundore me këmbë nga lojtari që shërben,

29.2.1.6 çdo takim të topit me pjesën 80 cm të antenës nga ana e fushës së tij nga çdo lojtar gjatë veprimit të tij për të luajtur topin ose ndërhyrjes së tij në lojë.

29.2.1.7 topin që duke u dërguar në fushën kundërshtare kalon rrjetën jashtë hapësirës së kalimit ose prekja e antenës në fushën nga ana e tij.

29.2.2 Me kërkesën e gjyqtarit të parë, një gjyqtar anësor duhet të përsërisë shenjën e dhënë prej tij.



## **30 SHËNJAT ZYRTARE ME DUAR**

### **30.1 SHËNJAT ZYRTARE ME DUAR TË GJYQTARËVE**

Gjyqtarët duhet që me anë të shenjave zyrtare me duar të tregojnë arsyen e sinjalizimit të tyre me bilbil (natyrën e gabimit të sinjalizuar ose ndërprerjen e lejuar). Shenja do të mbahet për një çast dhe, në qoftë se ajo tregohet me një dorë, dora i takon anës së skuadrës e cila ka kryer gabimin ose ka kërkesën.

### **30.2 SHËNJAT ME FLAMURË TË GJYQTARËVE ANËSORË**

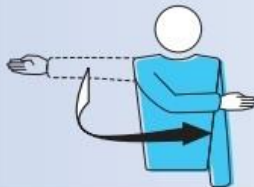
Gjyqtarët anësorë duhet të tregojnë me flamurin zyrtar shenjën e natyrës së gabimit të kryer dhe duke e mbajtur shenjën për një çast.

## Shenjat zyrtare me duar të gjyqtarëve

### 1 AUTORIZIMI I SHËRBIMIT

Rregullat përkatës: 12.3, 22.2.1.1

Zhvendoseni dorën për të treguar drejtimin e shërbimit



F

### 2 EKIPI QË DO SHËRBEJ

Rregullat përkatës: 22.2.3.1, 22.2.3.2, 22.2.3.4

Zgjateni dorën për të treguar ekipin që do të shërbej

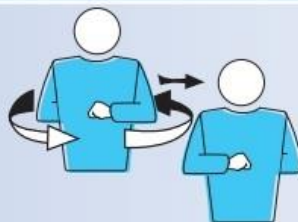


F S

### 3 NDRYSHIMI I FUSHAVE

Rregulli përkatës: 18.2

Ngrihni parakrahët dhe kthejini para dhe mbrapa rreth trupit

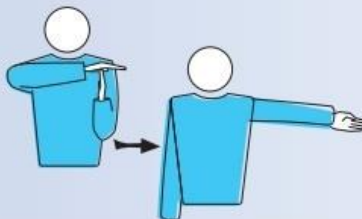


F

### 4 PUSHIM

Rregullat përkatës: 15.4.1

Vendosni dorën e hapur mbi gishtat e dorës tjetër të mbajtur vertikalisht duke formuar gërmën T, dhe më pas tregoni ekipin që ka bërë kërkesën



F S

## 5 NDERRIMI

**Rregullat përkatës: 15.5.1, 15.5.2, 15.8**

Lëvizni parakrahët në formë rrethore njëri pas tjetrit.



## 6a PARALAJMËRIM

**Rregullat përkatës: 21.1, 21.6, 23.3.2.2**

Tregoni kartonin e verdhë për paralajmërim.



## 6b DËNIM

**Rregullat përkatës: 21.3.1, 21.6, 23.3.2.2**

Tregoni kartonin e kuq për dënim.



## 7 LARGIM

**Rregullat përkatës: 21.3.2, 21.6, 23.3.2.2**

Tregoni të dy kartonat sëbashku në një dorë për largimin.



## 8 PËRJASHTIM

**Rregullat përkatës: 21.3.3, 21.6, 23.3.2.2**

Tregoni të dy kartonat të ndarë në të dyja duart për përjashtimin.



F

## 9 MBARIMI I SETIT OSE LOJËS

**Rregullat përkatës: 6.2, 6.3**

Kryqëzoni parakrahret në mes të kraharorit me duar të hapura.



F S

## 10 TOPI NUK HIDHET OSE LËSHOHET KUR KRYHET SHËRBIMI

**Rregullat përkatës: 12.4.1**

Ngrihni dorën e shtrirë, pëllëmba e dorës hapur duhet të shohi lartë.



F

## 11 VONESË NË SHËRBIM

**Rregullat përkatës: 12.4.4**

Ngrihni tetë gishta dhe mbajini të hapur.



F

## 12 GABIM NË BLOK

Rregullat përkatës: 12.5, 12.6.2.3, 14.6.3, 19.3.1.3, 23.3.2.3a, g, 24.3.2.4

Ngrihni të dyja duart me pëllëmbët përpara të hapura.



## 13 GABIM NË VENDOSJE

Rregullat përkatës: 7.5, 7.7, 23.3.2.3a, 24.3.2.2

Krijoni një lëvizje rrethore me gishtin tregues.



## 14 TOPI BRENDA

Rregullat përkatës: 8.3

Tregoni me dorë dhe me gishtat e shtrirë drejt parketit.



## 15 TOPI JASHTË

Rregullat përkatës: 8.4.1, 8.4.2, 8.4.3, 8.4.4, 24.3.2.5, 24.3.2.7, 24.3.2.8

Ngrini parakrahë e të dyja duarve vertikalisht, pëllëmbët e duarve të hapura në drejtim të trupit tuaj.



## 16 MBAJTJE

**Rregullat përkatës: 9.2.2, 9.3.3, 23.3.2.3b**

Ngrini me ngadalë parakrahun, pëllëmba e duarës hapur në drejtim sipër.



F

## 17 KONTAKT I DYFISHTË

**Rregullat përkatës: 9.3.4, 23.3.2.3b**

Ngrini dy gishta dhe mbajini të hapur.



F

## 18 KATËR GODITJE

**Rregullat përkatës: 9.3.1, 23.3.2.3b**

Ngrini katër gishta dhe mbajini të hapur.

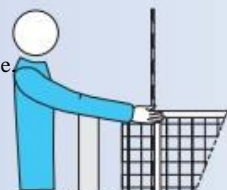


F

## 19 PREKJA E RRJETES NGA NJE LOJTAR – TOPI NGA SHERBIMI PREK RRJETEN NDERMJET ANTENAVE DHE NUK KALON PLANIN VERTIKAT

**Rregullat përkatës: 11.4.4, 12.6.2.1**

Tregoni anën e duhur të rrjetës me dorën korresponduese.



F S

## 20 GABIMET NË RRJETË

**Rregullat përkatës:** 11.4.1, 13.3.1, 14.3, 14.6.1, 23.3.2.3c

Vendosni parakrahun mbi rrjetë pëllëmba e hapur e kthyer nga dyshemeja.



F

## 21 GABIMET NË SULM

**Rregullat përkatës:**

- Nga një lojtar i vijës së dytë, libero ose nga shërbimi i kundërshtarit  
13.3.3, 13.3.4, 13.3.5, 23.3.2.3d,e, 24.3.2.4
- Pasimi me gishta nga libero në zonën e tij/saj të sulmit ose në zgjatimet e saj  
13.3.6

F S

Krijoni një lëvizje të ngadaltë me parakrahun dhe dorën e hapur.



## 22 NDËRHYRJA NË FUSHEN KUNDERSHTARE / TOPI KALON PJESËN E POSHTME TË RRJETES / LOJTARI QË SHËRBEN PREK FUSHËN OSE VJËN FUNDORË / LOJTARI QËNDRON JASHTË FUSHËS SË TIJ KUR SHËRBEHET

**Rregullat përkatës:** 8.4.5, 11.2.2, 12.4.3, 23.2.2.2a, f, 24.3.2.1

Tregoni vijën qendrore ose vijën përkatëse.

F S



## 23 GABIMI DYFISHTË DHE PËRSËRITJE

**Rregullat përkatës:** 6.1.2.2, 17.2, 22.2.3.4

Ngrihni të dy gishtat e mëdhenjë vertikalisht.



F

## 24 PREKJE TOPI

Rregullat përkatës: 23.3.2.3b, 24.2.2

Fshihni me pëllëmbën e njëres dorë, gishtat e mbajtur vertikalisht lartë të dorës tjetër.



F

## 25 PARALAJMËRIM DHE DËNIM PËR VONESË

Rregullat përkatës: 15.11.3, 16.2.2, 16.2.3, 23.3.2.2

Mbuloni kyçin e dorës me kartonin e verdhë (paralajmerim) dhe me kartonin e kuq (dënim).



F