6 لتسجيل نقطة والفوز بالشوط والمباراة

1.6 لتسجيل نقطة

1.1.6 النقطة

يسجل الفريق نقطة:

1.1.1.6 عند هبوط الكرة بنجاح على ملعب المنافس. 8.3, 10.1.1

2.1.1.6 عندما يرتكب الفريق المنافس خطأ. 6.1.2

3.1.1.6 عندما يجازي الفريق المنافس بإنذار. 16.2.3, 21.3.1

2.1.6 الخطأ

يرتكب الفريق خطأ بجعل اللعب مخالفا للقواعد (أو بانتهاكها بطريقة أخرى)، يقدر الحكام الأخطاء ويحددوا النتائج طبقا للقواعد.

1.2.1.6 إذا أرتكب خطأ أو أكثر على التوالي، يحسب الخطأ الأول فقط.

2.2.1.6 إذا أرتكب خطأ أو أكثر بواسطة المتنافسين في وقت واحد، يحسب خطأ مزدوجا ويعاد التداول. 6.1.2, D11 (23)

3.1.6 **التداول والتداول المكتمل**

التداول عبارة عن تبعات حركات اللعب من لحظة ضربة الأرسال بواسطة المرسل حتى تكون الكرة خارج اللعب. **التداول المكتمل** عبارة عن تبعات حركات اللعب وتكون نتيجتها الحصول على نقطة. يتضمن هذا: 8.1, 8.2, 12.2.2.1, 12.4.4, 15.2.3, 15.11.1.3, 19.3.2.1, 19.3.2.9, 21.3.1

- **التداول المكتمل يشمل الإنذار.**
- **خسارة المرسل أو خطأ تنفيذ الإرسال بعد الوقت المحدد.**

1.3.1.6 إذا فاز الفريق المرسل بالتداول يحرز نقطة ويستمر بالإرسال.

2.3.1.6 إذا فاز الفريق المستقبل بالتداول يحرز نقطة ويجب أن يقوم بالإرسال التالي.

2.6 للفوز بالشوط D11 (9)

يفوز بالشوط الفريق الذي يسجل 25 نقطة أولا ويتقدم نقطتين على الأقل (ما عدا في الشوط الفاصل – الخامس)، وفي حالة التعادل 24–24، يستمر اللعب حتى يصل الفارق نقطتين (24–26، 25–27... إلخ). 6.3.2

3.6 للفوز بالمباراة D11 (9)

1.3.6 يفوز بالمباراة الفريق الذي يفوز بثلاثة أشواط. 6.2

2.3.6 في حالة التعادل 2–2 يلعب الشوط الفاصل (الخامس) إلى 15 نقطة وبتقدم نقطتين كحد أدنى. 7.1

4.6 التخلف والفريق غير المكتمل

1.4.6 عندما يرفض الفريق اللعب بعد أن يطلب منه ذلك، فإنه يعلن متخلفا ويخسر المباراة بنتيجة 3–0 للمباراة و25–0 لكل شوط. 6.2, 6.3

2.4.6 إذا لم يتواجد الفريق على أرض الملعب في الوقت المحدد دون مبرر معقول، فإنه يعتبر متخلفا وبنفس النتيجة كما هو في القاعدة 6.4.1.

3.4.6 إذا أعلن الفريق غير مكتمل للشوط أو المباراة، فإنه يخسر الشوط أو المباراة ويعطى الفريق المنافس النقاط أو النقاط والأشواط المطلوبة للفوز بالشوط أو المباراة ويحتفظ الفريق غير المكتمل بنقاطه وأشواطه. 6.2, 6.3, 7.3.1