MAGYAR RÖPLABDA SZÖVETSÉG

A STRANDRÖPLABDÁZÁS HIVATALOS JÁTÉKSZABÁLYAI

2017-2020

MAGYAR RÖPLABDA SZÖVETSÉG

JÁTÉKVEZETŐI TESTÜLET

Elfogadva az FIVB XXXV.kongresszusán

2016-ban

Magyar Röplabda Szövetség

2018. április

Készítette a Magyar Röplabda Szövetség Játékvezetői Testület megbízásából,

az "Official Beachvolleyball Rules 2017-2020" alapján

Herpai László
az FIVB Játékszabály és Játékvezetői Bizottság tagja

A fordításban és lektorálásban részt vett:

Ujházi Mónika
nemzetközi játékvezető,
a Játékvezetői Testület Oktatási Bizottság tagja

Soltész Róbert
I.osztályú minősítésű játékvezető

Javítás a 2017.áprilisi kiadáshoz képest:

10.1.2. pont

10.1.4 pont (nyelvészeti javítás)

13.1.3 pont (nyelvészeti javítás)

AZ FIVB ÁLTAL JÓVÁHAGYOTT
HIVATALOS RÖPLABDA SZABÁLYOK

TARTALOMJEGYZÉK

A JÁTÉK JELLEMZŐI

I. RÉSZ
A J Á T É K

Első fejezet
A játék helye és a szükséges felszerelés

1 A játékterület
1.1 Méretei
1.2 A játékterület felszíne
1.3 Vonalak a pályán
1.4 Zónák és területek
1.5 A hőmérséklet
1.6 A világítás
2 A háló és a hálótartó oszlopok
2.1 Hálómagasság
2.2 Felépítése
2.3 Oldalszalagok
2.4 Antennák
2.5 Hálótartó oszlopok
2.6 Kiegészítő felszerelések

3 A labda
3.1 Jellemzői
3.2 A labdák egyformasága
3.3 A három labdás rendszer

Második fejezet

A résztvevők

4 Csapatok

4.1 A csapat összetétele

4.2 A csapat elhelyezkedése

4.3 A felszerelés

4.4 Felszerelés változtatások

4.5 Tiltott tárgyak

5 Csapatvezetők

5.1 A kapitány

Harmadik fejezet

Játék forma

6. Pont nyerése, játszma és a mérkőzés győztese

6.1 Pont nyerése

6.2 Egy játszma megnyerése

6.3 A mérkőzés megnyerése

6.4 Játékmegtagadó és hiányos csapat

7 A játék szerkezete

7.1 Sorshúzás

7.2 Hivatalos bemelegítés

7.3 A csapatok kezdő állásrendje

7.4 Állásrend

7.5 Állásrendi hiba

7.6 Nyitásrend

7.7 Nyitásrendi hiba

Negyedik fejezet

A játék (akciók)

8 Játékhelyzetek

8.1 A labda játékban

8.2 A labda játékon kívül
8.3 A labda "BENT"
8.4 A labda "KINT"
9 **A labda megjátszása**
9.1 A csapat labdaérintései
9.2 A labdaérintés jellemzői
9.3 Labdamegjátszási hibák
10 Labda a hálónál
10.1 A háló fölött átrepülő labda
10.2 A hálót érintő labda
10.3 Labda a hálóban
11 Játékos a hálónál
11.1 Átnyúlás a háló fölött
11.2 Áthatolás az ellentérfélre, az ellenmezőbe és az ellenfél kifutójába
11.3 A háló érintése
11.4 Játékoshibák a hálónál
12 Nyitás
12.1 Egy játszma első nyitása
12.2 Nyitás sorrend
12.3 A nyitás engedélyezése
12.4 A nyitás végrehajtása
12.5 Takarás
12.6 Nyitáshibák a nyitás során
13 Támadóérintés
13.1 Támadóérintés jellemzői
13.2 A támadóérintés hibái
14. Sánc
14.1 A sáncolás
14.2 Sáncérintés
14.3 Sánc az ellentérfélben
14.4 Sánc és a csapat érintések
14.5 A nyitás sáncolása
14.6 Sánchibák

Ötödik fejezet

Játékmegszakítások és késleltetések

15 Játékmegszakítások

15.1 A szabályos játékmegszakítások száma

15.2 A szabályos játékmegszakítások sorrendje

15.3 Szabályos játékmegszakítások kérése

15.4 Pihenőidők és technikai pihenőidők

15.5 Megalapozatlan kérések

16 Játékkésleltetés

16.1 A játékkésleltetés típusai

16.2 A játékkésleltetés szankciói

17 Kivételes játékmegszakítások

17.1 Sérülés/megbetegedés

17.2 Külső beavatkozás

17.3 Meghosszabbított játékmegszakítások

18. Játszmák közötti szünetek és térfélcsere

18.1 Játszmák közötti szünetek

18.2 Térfélcsere

Hatodik fejezet

A résztvevők magatartása

19 A magatartási követelmények

19.1 A sportszerű magatartás

19.2 A sportszerű játék (fair play)

20 A sportszerűtlen viselkedés és szankciói

20.1 Kisebb sportszerűtlenségek

20.2 Szankcionálandó sportszerűtlen viselkedés

20.3 Szankciók fokozatai

20.4 Sportszerűtlenség a játszmák előtt és a játszmák között

20.5 A sportszerűtlen viselkedés összefoglalása, szankció során alkalmazandó kártyák

II. RÉSZ

Hetedik fejezet

A JÁTÉKVEZETŐK, FELADATAIK ÉS A HIVATALOS KARJELEK

21 A játékvezető testület és eljárások

21.1 Összetétel

21.2 Eljárások

22 Első játékvezető

22.1 Helye

22.2 Hatásköre

22.3 Feladatai

23 Második játékvezető

23.1 Helye

23.2 Hatásköre

23.3 Feladatai

24. Jegyzőkönyvvezető

24.1 Helye

24.2 Feladatai

25. Segéd jegyzőkönyvvezető

25.1 Helye

25.2 Feladatai

26 Vonalbírók

26.1 Helyük

26.2 Feladatuk

27. A hivatalos jelzések

27.1 A játékvezetők karjelei

28.2 A vonalbírók zászlójelei

III. RÉSZ

ÁBRÁK

MEGHATÁROZÁSOK

SEAT
coop
Mikasa
5
5
energy

I. RÉSZ
A JÁTÉK
ELSŐ FEJEZET

A JÁTÉK HELYE ÉS A SZÜKSÉGES FELSZERELÉS

1 A JÁTÉKTERÜLET

A négyszög alakú és szimmetrikus játékterület a játékpályát és a kifutót foglalja magában. 1.1, 1. ábra

1.1 MÉRETEI

1.1.1 A játékpálya négyszög alakú 16x8 m-es terület, melyet egy legalább 3 m széles kifutó vesz körül minden oldalon. 2.ábra

A szabad légtér az a játékterület feletti légtér, amely minden akadálytól mentes. A szabad légtér a játékterület felszínétől számítva legalább 7 m magas kell legyen.

1.1.2 FIVB, Világ- és Hivatalos versenyeken a kifutó az oldalvonalak mellett és az alapvonalak mögött legalább 5 m-es, legfeljebb 6 m-es kell legyen. A szabad légtér a talajtól számítva legalább 12,5 m magas kell legyen.

1.2 A JÁTÉKTERÜLET FELSZÍNE

1.2.1 A pálya talaja vízszintes felületű homok legyen, olyan sima és egyforma, amennyire lehetséges, mentes minden olyan kőtől, kavicstól, kagylótól és bármilyen dologtól, ami vágást, vagy egyéb sérülést okozhat a játékosnak.

1.2.2 FIVB, Világ- és Hivatalos versenyeken a homok legalább 4o cm mély legyen és finom szemcsékből álljon

1.2.3 A pálya felszíne semmilyen sérülési veszélyt nem jelenthet a játékosnak.

1.2.4. FIVB, Világ- és Hivatalos versenyeken a homok elfogadható szemcseméretűre legyen rostálva, nem túl durva, mentes kövektől és veszélyes szemektől. A homok túl finom sem lehet, ne okozzon porfelhőt, illetve ne tapadjon a bőrre.

1.2.5 FIVB, Világ- és Hivatalos versenyeken a centerpálya fölé ponyvát ajánlatos kifeszíteni esős idő esetére

1.3 VONALAK A PÁLYÁN

2.ábra

1.3.1 Minden vonal 5 cm széles. A vonalak színe a homokétól élesen elütő legyen.

1.3.2 Határoló vonalak

A játékpályát két oldal- és két alapvonal határolja. Ezeket a pálya belseje felé kell meghúzni. Középvonal nincs.

A pálya vonalai ellenálló szalagból készüljenek és minden rögzítő eszköz lágy, rugalmas anyagú legyen.

1.4 ZÓNÁK ÉS TERÜLETEK

A játékpályát a nyitási zóna és a kifutó veszi körül.

1.4.1 A nyitási zóna 8 méter széles az alapvonal mögött. Mélységben a nyitási zóna a kifutó végéig tart.

1.5 IDŐJÁRÁS

Az időjárás nem jelenthet sérülésveszélyt a játékosoknak.

1.6 A VILÁGÍTÁS

FIVB, Világ- és Hivatalos versenyeken este a világításnak a játékterületen 1000 - 1500 lux értékűnek kell lennie a játékfelszíntől 1 m magasan mérve.

2 A HÁLÓ ÉS A HÁLÓTARTÓ OSZLOPOK

3.ábra

2.1 HÁLÓMAGASSÁG

2.1.1 A játékpálya közepe felett merőlegesen háló van kifeszítve. Felső szintjének magassága férfiak részére 2,43 m, nők részére 2,24 m.

Megjegyzés: a háló magassága korosztályok szerint változó az alábbiak szerint:

korosztály	*nők*	*férfiak*
14-16 évesek	*2.24 m*	*2,24 m*
12-14 évesek	*2,12 m*	*2,12 m*
12 év alatt	*2,00 m*	*2,00 m*

Megjegyzés: a Nemzeti Röplabda Szövetségek a hálómagasságot illetően a fentitől eltérő szabályozást is alkalmazhatnak.

2.1.2 A háló magasságát a játékpálya közepén kell mérni. A háló magassága az oldalvonalak fölött azonos kell legyen és a szabályos magasságot 2 cm-nél többel nem haladhatja meg.

2.2 FELÉPITÉSE

A háló 8,50 m hosszú és 1 m (+/- 3 cm) széles, a játékpálya 3.ábra
közepén a rövidebbik tengely felett van kifeszítve.
10 cm oldalmagasságú szemekből kell készíteni. A háló felső és alsó peremét lehetőleg sötétkék, vagy fényes színű 7-10 cm széles varrott vászoncsíkkal kell fedni vízszintesen teljes hosszában. A varrott vászoncsíkok mindkét szélén lyuknak kell lennie, hogy a köteleket azon át lehessen húzni, az oszlopokhoz lehessen rögzíteni és kifeszíteni a hálót.
A vászoncsíkokon belül a felsőben hajlékony kábel van, az alsón belül pedig kötél, amelyik az oszlophoz köti és kifeszíti a hálót. A vízszintes vászoncsíkokon hirdetés elhelyezése megengedett.

FIVB, Világ- és Hivatalos versenyeken használható 8 m-es háló kisebb kockákkal és az oszlopok valamint a háló vége között márkajelzések elhelyezhetők, amennyiben ezek nem rontják a játékosok és a hivatalos személyek látási viszonyait. Ezeken reklám elhelyezhető az FIVB szabályzata szerint.

2.3 OLDALSZALAGOK

Két színes 5 cm széles (a pálya vonalaival azonos szélességű) és 14.1.1,
1 m hosszú oldalszalagot kell függőlegesen elhelyezni a hálón 3.ábra
mindkét oldalvonal fölött. Ezek a háló részének tekintendők. Az oldalszalagokon hirdetés elhelyezése megengedett.

2.4 ANTENNÁK

Az antenna rugalmas anyagú 1,80 m hosszú, 10 mm átmérőjű rúd. Üvegszálból vagy ehhez hasonló anyagból készült.

A két antennát egy-egy oldalszalag külső széle mellé kell a háló ellentétes oldalán rögzíteni.

Mindegyik antenna felső 80 cm-ét a háló fölé kell elhelyezni és 10 cm-es különböző színű sávokkal kell bevonni, lehetőleg piros és fehérrel.

Az antennák a háló részeinek tekintendők és oldalról határolják a szabályos áthaladási teret.

2.5 HÁLÓTARTÓ OSZLOPOK

2. és 3.ábra

2.5.1 A hálót két, az oldalvonalakon kívül, azoktól 0,70-1,00 m távolságban rögzített oszlopnak kell tartania. Magasságuk 2,55 m, lehetőleg szabályozható magasságúak legyenek.

FIVB, Világ- és Hivatalos versenyeken a hálótartó oszlopokat 1 m-re kell az oldalvonalakon kívül elhelyezni.

2.5.2 Az oszlopok lekerekítettek és simák legyenek, a talajhoz kábelek nélkül kell rögzíteni azokat. Minden veszélyes, vagy akadályozó felszerelést el kell távolítani róluk. A hálótartó oszlopokat burkolattal kell ellátni.

2.6 KIEGÉSZÍTŐ FELSZERELÉSEK

Minden kiegészítő felszerelést az FIVB szabályzatai határoznak meg.

3. A LABDA

3.1 JELLEMZŐI

3.2

A labdának gömb alakúnak kell lennie, olyan hajlékony (bőr, műbőr, vagy hasonló) anyagból, amely nem szívja fel a vizet, azaz alkalmasabb szabadtéri játékhoz, ahol esőben is sor kerülhet a mérkőzésekre. A labdának rendelkeznie kell egy "belsővel" gumiból vagy hasonló anyagból. A műbőr anyag jóváhagyásáról az FIVB szabályzatai rendelkeznek.

Színe: egyszínű világos vagy színek kombinációja.

Kerülete: 66 - 68 cm az FIVB nemzetközi versenyekre.

Súlya: 260 - 280 gr.

Belső nyomása: 0.175 - 0.225 Kg/cm2 (171 - 221 mbar vagy hPa)

3.2 A LABDÁK EGYFORMASÁGA

Az egy mérkőzésen használt labdák összes jellemzője (kerület, súly, nyomás, típus, szín, stb.) azonos kell legyen.

FIVB, Világ- és Hivatalos versenyeken az FIVB által elfogadott labdákkal kell játszani, feltéve, hogy az FIVB nem rendelkezik ettől eltérően. 3.1, 26.2.7

3.3 A HÁROM LABDÁS RENDSZER

FIVB, Világ- és Hivatalos versenyeken 3 labdát kell használni 6 labdaszedővel. Ezek közül 1-1 a kifutó sarkaiban, 1-1 pedig a játékvezetők mögött helyezkedik el. 8.ábra

MÁSODIK FEJEZET

A RÉSZTVEVŐK

4 CSAPATOK

4.1 A CSAPAT ÖSSZETÉTELE

4.1.1 Egy csapat kizárólag két játékosból áll.

4.1.2 A mérkőzésen csak két, a jegyzőkönyvbe bejegyzett játékos szerepelhet

4.1.3 Az egyik játékost csapatkapitányként kell kijelölni, akit a jegyzőkönyvben meg kell jelölni.

4.1.4 FIVB, Világ- és Hivatalos versenyeken a mérkőzéseken a játékosok külső segítséget nem vehetnek igénybe, edző működése nem megengedett (Kivéve: az adott események speciális szabályzata szerint a korosztályos versenyek és a Kontinentális Kupa 1. és 2. körében.)

4.2 A CSAPAT ELHELYEZKEDÉSE

A csapatok területe (a játékosok székeit beleértve) az oldalvonaltól 5 m-re és a jegyzőkönyvvezetői asztaltól legalább 3 m-re kell legyen kijelölve.

4.3 A FELSZERELÉS

4.1.1

4.3.1 A játékosok felszerelése rövid nadrágból /sortból/ vagy fürdőruhából áll. Trikó vagy speciális felső („tank top”) nem kötelező, kivéve, ha a torna szabályzata azt előírja. A játékosok sapkát viselhetnek.

FIVB, Világ- és Hivatalos versenyeken egy csapat játékosai azonos színű és típusú felszerelést viseljenek a torna szabályzatának megfelelően. A felszerelés tiszta legyen.

4.3.2 A játékosok mezítláb kell legyenek, kivéve, ha mást engedélyez az első játékvezető.

4.3.3 A játékosok trikóit (vagy ha megengedett trikó nélkül játszani, akkor a nadrágot) 1-es illetve 2-es számmal kell ellátni.

4.3.3.1 A számot a trikó elején, vagy a nadrág elülső részén kell elhelyezni.

4.3.3.2 A szám a trikótól elütő színű és legalább 10 cm magas legyen. A szám szélessége legalább 1.5 cm

4.4 A FELSZERELÉS VÁLTOZTATÁSOK

Ha mindkét csapat azonos színű trikóban jelenik meg, sorshúzást kell végrehajtani annak eldöntésére, hogy melyik csapatnak kell cserélnie.

Az első játékvezető egy vagy több játékosnak engedélyezheti:

4.4.1 zokniban /és/ vagy cipőben játszani, 4.3.3.

4.4.2 játszmák között a trikót cserélni, feltéve, ha az új is megfelel a torna, illetve a FIVB szabályzatának.

4.4.3 A játékos kérésére az első játékvezető engedélyezheti, hogy ujjas felsőtrikóban vagy tréningnadrágban játsszon.

4.5 T I L T O T T T Á R G Y A K

4.5.1 Tilos olyan tárgyakat viselni, amelyek sérülést okozhatnak, vagy amelyek egy játékosnak nem megengedett előnyt biztosítanak.

4.5.2 A játékosok saját felelősségükre viselhetnek szemüveget vagy kontaktlencsét.

4.5.3 Az izom melegítő/szorítók (sérülést megelőző eszközök) egészségügyi célokra való használata megengedett.

A felnőtt FIVB Világ- és Hivatalos versenyeken ezek az eszközök vagy a látható alsóruházat azonos színűek legyenek az egyenruha megfelelő részével.

5 CSAPATVEZETŐK

A csapatkapitány felelős csapatának viselkedéséért és fegyelméért.

5.1 A CSAPATKAPITÁNY

5.1.1 A MÉRKŐZÉS ELŐTT a csapatkapitány:

a.) aláírja a jegyzőkönyvet

b.) és képviseli csapatát a sorshúzásnál.

5.1.2 A MÉRKŐZÉS ALATT kizárólag a csapatkapitánynak engedélyezett a játékvezetőhöz beszélni, ha a labda játékon kívül van a következő három esetben: 8.2

5.1.2.1 a szabályok alkalmazására és értelmezésére vonatkozó magyarázatot kérhet; ha a magyarázatot nem tartja kielégítőnek, akkor azonnal jeleznie kell az első játékvezetőnél tiltakozását;.

5.1.2.2 Engedélyt kérhet

a.) a felszerelés cseréjének engedélyezésére;

b.) a nyitó játékos számának ellenőrzésére,

c.) a pálya talajának, a háló, a labda, stb. ellenőrzésére

d.) a pálya eltolódott vonalainak kiegyenesítésére

5.1.2.3 pihenőszünetet kérhet 15.2.1, 15.4.1

Megjegyzés: a játékosok a játékvezetők engedélyével hagyhatják el a játékterületet.

5.1.3 A MÉRKŐZÉS VÉGÉN:

5.1.3.1 mindkét játékos megköszöni a játékvezetőnek és az ellenfélnek a közreműködést. A csapatkapitány a mérkőzés jegyzőkönyvét aláírja, ezzel igazolva az eredményt,

5.1.3.2 ha a csapatkapitány korábban a megfelelő protokoll keretében jelezte tiltakozását az első játékvezetőnél és a kiváltó ok nem szűnt meg, megerősítheti és a jegyzőkönyvben rögzítheti hivatalos tiltakozását. 5.1.2.1

HARMADIK FEJEZET
JÁTÉK FORMA

6. PONT SZERZÉSE, JÁTSZMA ÉS MÉRKŐZÉS MEGNYERÉSE

6.1 PONT SZERZÉSE

6.1.1 Pont

Egy csapat pontot szerez, ha

6.1.1.1 sikeresen az ellenfél térfelén a talajra juttatja a labdát — 9 (14).ábra

6.1.1.2 az ellenfél hibát követ el

6.1.1.3 az ellenfél Büntetésben részesül

6.1.2 Játékhiba

Ha a csapat a Szabályokkal ellentétes cselekedetet hajt végre, vagy más módon megsérti azokat, játékhibát követ el. A játékvezetők megítélik az elkövetett hibákat és jelen Szabályoknak megfelelően meghatározzák azok következményeit:

6.1.2.1 ha két vagy több hibát követnek el egymás után, akkor csak az első hiba számít.

6.1.2.2 ha az ellenfelek két, vagy több hibát egyidőben követnek el, KETTŐS HIBÁ-ról van szó és a labdamenetet újra kell játszani. — 9 (23).ábra

6.1.3 Labdamenet és befejezett labdamenet

A labdamenet a nyitóérintés és a labda játékon kívülre kerülése között történt játékakciók sorozata. A befejezett labdamenet játékakciók sorozata, amely pontot eredményez. Ebbe beletartozik: — 8.1, 8.2, 12.2.2.1, 12.4.4, 22.3.2.2.

- ha a pont büntetés szankció következménye
- a nyitás elvesztése amiatt, hogy nem hajtják végre 5 másodpercen belül.

6.1.3.1 ha a nyitó csapat nyerte a labdamenetet, kap egy pontot és folytatja a nyitást,

6.1.3.2 ha a nyitást fogadó csapat nyerte a labdamenetet, kap egy pontot és végrehajtja a következő a nyitást

6.2 EGY JÁTSZMA MEGNYERÉSE

Az a csapat nyer egy játszmát (kivéve a 3. játszmát), amelyik előbb ér el 21 pontot legalább 2 pont előnnyel. 20-20-as egyenlőség — 9 (9).ábra

esetén addig kell folytatni a játékot, amíg két pont különbséget el nem érnek.(22-20, 23-21, ...).

6.3 A MÉRKŐZÉS MEGNYERÉSE

6.3.1 A mérkőzést az a csapat nyeri, amelyik két játszmát nyert. 9 (9).ábra

6.3.2 1-1-es játszmaegyenlőség esetén, a döntő (3.) játszmát 15 pontig, legalább 2 pont különbségig kell játszani.

6.4 JÁTÉKMEGTAGADÓ ÉS HIÁNYOS CSAPAT

6.4.1 Ha egy csapat megtagadja a játékot, miután felszólították a folytatásra, játékmegtagadónak és vesztesnek kell nyilvánítani 0-2 mérkőzés és 0-21, 0-21 eredménnyel mindegyik játszmában.

6.4.2 Azt a csapatot, amelyik nem jelenik meg időben a pályán, játékmegtagadónak kell nyilvánítani. 6.4.1

6.4.3 Az a csapat, amelyiket HIÁNYOS-nak (nem teljesnek) nyilvánítottak, elveszti a játszmát, vagy a mérkőzést. Az ellenfél csapatának annyi pontot, vagy pontokat és játszmát kell adni, amennyi szükséges a játszma vagy a mérkőzés megnyeréséhez. A hiányos csapat megtartja pontjait és játszmáit. 6.2, 6.3, 7.3.1

FIVB, Világ- és Hivatalos versenyeken, tornarendszerű (Pool) lebonyolítás esetén, a fenti 6.4. szabályok adott esetben módosíthatóak, az FIVB által kiadott Specifikus Versenyszabályzatnak megfelelően, amely meghatározza, hogy mi a követendő a hiányos és játékmegtagadó csapat esetén

7. A JÁTÉK SZERKEZETE

7.1 SORSHÚZÁS

A hivatalos bemelegítés előtt az első játékvezető elvégzi a sorshúzást, hogy meghatározza az első játszma első nyitását és a térfeleket.

7.1.1 A sorshúzást a két csapatkapitány jelenlétében kell elvégezni.

7.1.2 A sorshúzás nyertese választhatja:

7.1.2.1 a nyitás, vagy a nyitásfogadás jogát,

7.1.2.2 vagy a térfelet.

A vesztesé a megmaradó alternatíva.

7.1.2.3 Az első játszma előtti sorshúzás vesztese a második játszmában választhatja a 7.1.2.1. vagy a 7.1.2.2. lehetőség bármelyikét.
Ha döntő játszmára kerül sor, új sorshúzást kell végezni.

7.2 HIVATALOS BEMELEGÍTÉS

A mérkőzés előtt mindegyik csapat a hálónál 3 percet melegíthet, ha előzőleg már más pályán melegíthetett, ha erre nem volt lehetősége, akkor 5 percet melegíthet.

7.3 A CSAPATOK ÁLLÁSRENDJE

7.3.1 Mindegyik csapat mindkét tagja köteles állandóan játékban lenni. 4.1.1

7.4 ÁLLÁSREND

Amikor a nyitó játékos megérinti a labdát, mindkét csapatnak a saját játékmezőjében kell lennie (kivéve a nyitó játékost).

7.4.1 A játékosok szabadon mozoghatnak. Nincs meghatározott helyük a pályán:

7.5 ÁLLÁSRENDI HIBA

7.5.1 Nincs állásrendi hiba.

7.6 NYITÁSREND

7.6.1 A nyitásrendet a játszma során meg kell tartani (ahogy a csapatkapitány a sorshúzást követően meghatározta).

7.6.2 Ha a nyitást fogadó csapat megszerezte a nyitás jogát, játékosai egy pozíciót „forognak”.

7.7 NYITÁSRENDI HIBA

7.7.1 Ha a csapat nem a nyitásrendnek megfelelő sorrendben nyit, nyitásrendi hibát követ el. A csapat ellenfele pontot kap és nyit 9 (13.) ábra

7.7.2 A jegyzőkönyvvezető(k)nek szabályosan jelezni kell a nyitásrendet és ha nem a megfelelő játékos készül nyitásra, akkor korrigálni kell még a nyitásra jelt adó sípszót megelőzően.

NEGYEDIK FEJEZET
A JÁTÉK (AKCIÓK)

8 JÁTÉKHELYZETEK

8.1 A LABDA JÁTÉKBAN

A labda a nyitó érintés pillanatában kerül játékba, amelyet az első játékvezető sípjelével engedélyez. 12, 12.3

8.2 A LABDA JÁTÉKON KÍVÜL

A labda vagy akkor kerül játékon kívülre, amikor egy hiba megtörténik és azt az egyik játékvezető síppal jelzi, vagy ha hiba nem történt, akkor a sípszó pillanatában.

8.3 A LABDA "BENT"

A labda "bent" van, ha a talajjal való érintkezése során bármely része érinti a játékpályát, beleértve a határoló vonalakat is. 9.(14) ábra 10.(1) ábra

8.4 A LABDA "KINT"

A labda "kint" van, ha:

8.4.1	a labdának az a része, amely érinti a talajt, teljesen kívül van a határoló vonalakon, anélkül, hogy érintené azokat	1.3.2, 9 (15), 10 (2) ábrák
8.4.2	a játékpályán kívüli tárgyat, vagy egy, a játékban részt nem vevő személyt érint	9.(15), 10 (4) ábrák
8.4.3	az antennákat, a feszítő kábeleket, a hálótartó oszlopokat, vagy magát a hálót érinti az oldalszalagokon kívül;	2.3, 3.,, 4a. 9.(15), 10 (4) ábrák
8.4.4	a nyitás során vagy a harmadik csapatérintést követően teljes terjedelmével áthalad a háló függőleges síkján részben vagy teljesen a "szabályos áthaladási téren" kívül (kivétel a 10.1.2.sz.)	2.3, 10.1.2, 4a. ábra, 9.(15), 10.(4) ábrák
8.4.5	teljes terjedelmével áthalad a háló alatt	4a., 9.(22) ábrák

9 A LABDA MEGJÁTSZÁSA

Minden csapatnak saját játékmezejében és légterében kell játszani (kivétel a 10.1.2.sz.). 10.1.2

A labda ugyanakkor a kifutón kívülről is visszajátszható.

9.1 A CSAPAT LABDAÉRINTÉSEI

A játék folyamán egy játékos bármilyen érintkezése a labdával labdaérintésnek számít.
Minden csapatnak legfeljebb három labdaérintésre van joga, hogy a labdát visszajátssza. Ha ennél többször érintik azt, a csapat "NÉGY ÉRINTÉS" hibát követ el.
A csapat labdaérintései közé nemcsak a játékosok szándékos, hanem a nem szándékos labdaérintései is számítanak

9.1.1 EGYMÁS UTÁNI ÉRINTÉSEK

Egy játékos nem érintheti a labdát kétszer egymás után (kivétel a 9.2.2.2, 9.2.2.3,, 14.2. és a 14.4.2 sz). 9.2.2.1, 14.2, 14.4.2, 9 (17)

9.1.2 EGYIDEJŰ ÉRINTÉSEK

Két játékos egyidejűleg megérintheti a labdát.

9.1.2.1 Ha két csapattag egyidejűleg érinti a labdát, ez két érintésnek számít (kivétel a sáncolás). 14.2
Ha egyszerre nyúlnak a labdáért, de közülük csak egy érinti azt, csak egy érintésnek számít.
Ha a játékosok összeütköznek, az nem minősül hibának.

9.1.2.2 Ha két ellenfél hajt végre egyidejű érintést a háló fölött és a labda játékban marad, annak a csapatnak van joga újabb három érintésre, amelyikhez a labda kerül. Ha ilyen labda "out"-ra megy, azt az ellenoldali csapat hibájának kell tekinteni.

9.1.2.3 Ha az ellenfelek háló feletti egyidejű érintése során ”megáll” közöttük a labda, a labdamenet folytatódik. 9.1.2.2

9.1.2.4 Ha a háló fölött az ellenfelek egyidejű labdaérintését követően a labda az antennát érinti, a labdamenetet újra kell játszani.

9.1.3 SEGÍTETT ÉRINTÉS

A játékterületen belül a játékos nem veheti igénybe játékostársa segítségét, vagy bármely tárgyi eszközt ahhoz, hogy megjátssza a labdát.

Mindazonáltal egy játékos megállíthatja, visszatarthatja játékostársát abban, hogy hibát kövessen el (hálóérintés, ellentérfélbe hatolás, stb.)

9.2 A LABDAÉRINTÉS JELLEMZŐI

9.2.1 A labda a test bármely részét érintheti.

9.2.2 A labdát nem szabad megfogni és/vagy dobni. Az érintést követően bármelyik irányba elpattanhat. 9.3.3

9.2.2.1 Egyidejű érintések: 9.2.1

A labda a test különböző részeit érintheti, feltéve, hogy az érintések egyidejűek..

9.2.2.2 Egymás utáni érintések 9.3.4

a csapat első érintése során, (feltéve, hogy az nem kosárérintés), egymás utáni érintések megengedettek, amennyiben ezek az érintések egy akció során történtek. Ha a csapat első érintése kosárérintés, a labda akkor sem érintheti egymás után az ujjakat/kezeket, ha az érintések egy akció során történnek

9.2.2.3 sáncolásnál egymást követő érintések is előfordulhatnak egy vagy több sáncolónál, feltéve, hogy ezek az érintések egy akció során történtek 14.2

9.2.2.4 Meghosszabbított érintések:

erős ütést védő érintésnél a labdát egy pillanatig kosárérintéssel meg lehet tartani

9.3 LABDAMEGJÁTSZÁSI HIBÁK

9.3.1 NÉGY ÉRINTÉS: egy csapat négyszer érinti a labdát, mielőtt vissza-játszaná azt. 9.1, 9(18) ábra

9.3.2 SEGÍTETT ÉRINTÉS: egy játékos a labda megjátszása érdekében a játékterületen belül egy játékostársat, vagy bármilyen tárgyat/eszközt vesz igénybe. 9.1.3

9.3.3 MEGFOGOTT LABDA: egy játékos labdát megfogta és/vagy dobta, a labda az érintést követően nem volt elpattanó. (kivéve: 9.1.2.3, 9.2.2.4.) 9.2.2, 9(16) ábra

9.3.4 KETTŐS ÉRINTÉS: egy játékos egymás után kétszer érinti a labdát, vagy a labda érinti egymás után különböző testrészeit. 9.1.1, 9.2.2.2 9 (17) ábra

10. LABDA A HÁLÓNÁL

10.1 A HÁLÓ SÍKJÁT KERESZTEZŐ LABDA

10.1.1 Az ellentérfélbe küldött labdának a háló fölött, a szabályos áthaladási téren keresztül kell áthaladnia. A szabályos áthaladási tér a háló függőleges síkjának azon része, amelyet a következők határolnak: 4.ábra

10.1.1.1 alul a háló teteje,

10.1.1.2 oldalt az antennák és képzeletbeli meghosszabbításuk

10.1.1.3 felül a mennyezet, vagy más szerkezet, ha van.

10.1.2 A háló síkját részben vagy teljesen a szabálytalan áthaladási (antennán kívüli) téren keresztező, az ellenfél kifutója felé tartó labda visszajátszható a három csapatérintésen belül az alábbi feltételekkel: 9.1, 4b.ábra

10.1.2.1 a visszajátszott labda a játékpálya ugyanazon oldalán, ismét részben, vagy teljesen a szabálytalan áthaladási (antennán kívüli) téren keresztezi a háló síkját. 4b.ábra

Az ellenfél az ilyen akciót nem akadályozhatja meg.

10.1.3 A labda „kint" van, ha teljes terjedelmével áthalad a háló alatt

10.1.4 A játékos az ellenfél térfelébe hatolhat megjátszani a labdát, mielőtt az a szabályos áthaladási téren kívül, vagy a háló alatt teljes terjedelmével keresztezné a háló függőleges síkját. 10.1.3

10.2 A HÁLÓT ÉRINTŐ LABDA

A háló síkját keresztező labda érintheti a hálót. 10.1.1

10.3 LABDA A HÁLÓBAN

10.3.1 A hálóba került labda megjátszható a három csapatérintésen belül. 9.1

10.3.2 Ha a labda elszakítja a hálót, vagy áthatol azon, a labdamenetet semmisnek kell tekinteni és újra kell játszani.

11 JÁTÉKOS A HÁLÓNÁL

11.1 ÁTNYÚLÁS A HÁLÓ FÖLÖTT

11.1.1 Sáncolás közben a sáncoló átnyúlva a háló fölött megérintheti a labdát, feltéve, ha nem avatkozik az ellenfél játékába annak támadó 14.1, 14.3

érintése előtt, vagy azzal egyidőben.

11.1.2 A játékos támadóérintése után átnyúlhat kezével a háló fölött feltéve, ha a labdaérintés a saját térfélben történt.

11.2 ÁTHATOLÁS AZ ELLENTÉRFÉLRE, AZ ELLENMEZŐBE ÉS AZ ELLENFÉL KIFUTÓJÁBA

11.2.1 Egy játékos behatolhat az ellenfél térfelébe, játékmezőjébe és/vagy kifutójába, feltéve, ha ez nem akadályozza az ellenfél játékát. 10.1.4

11.3 A HÁLÓ ÉRINTÉSE

11.3.1 Egy játékos hibát követ el, ha a labda megjátszása közben az antennák között megérinti a hálót. 11.4.3, 22.3.2.3c, 24.3.2.2, 3.ábra

A labda megjátszáshoz tartozik (többek között) az elrugaszkodás, a labdaérintés (vagy annak kísérlete) és a biztonságos talajra érkezés új akcióra készen.

11.3.2 A játékos megérintheti az oszlopot, a hálót tartó kötelet vagy bármilyen más antennákon kívüli tárgyat, beleértve magát a hálót is, feltéve, ha az érintéssel nem befolyásolja a játékot.

11.3.3 Nem hiba, ha a hálóba küldött labda következményeként a háló megérint egy ellenfelet.

11.4. JÁTÉKOSHIBÁK A HÁLÓNÁL

11.4.1 Egy játékos az ellentérfélben megérinti a labdát, vagy az ellenfelet, az ellenfél támadó érintése előtt, vagy azzal egyidőben 9 (20). ábra

11.4.2 Egy játékos az ellenfél játékát befolyásolja azáltal, hogy az ellentérfélbe hatol a háló alatt

11.4.3 A játékos befolyásolja a játékot, ha (többek között): 11.3.1, 3.ábra

- megérinti a hálót az antennák között, vagy magukat az antennákat a labda megjátszása közben, vagy
- az antennák között a háló segítségét igénybe veszi, vagy megkapaszkodik benne, vagy
- jogtalan előnyt szerez az ellenféllel szemben a háló megérintésével, vagy
- akciójával megakadályozza, hogy az ellenfél szabályosan megjátssza a labdát, vagy
- megfogja a hálót.

Bármely játékost, aki közel van a labdához annak megjátszásakor, vagy ő maga próbálja megjátszani azt, a labda megjátszásában résztvevőnek kell tekinteni még akkor is, ha ténylegesen labdaérintés nem történik.
Ugyanakkor a hálót az antennákon kívül megérinteni nem számít hibának (kivéve a 9.1.3.szabály esetét)

12 NYITÁS

A nyitás során a labdát a nyitási zónában lévő megfelelő játékos játékba hozza.

12.1 EGY JÁTSZMA ELSŐ NYITÁSA

12.1.1 A játszma első nyitását az a csapat végzi, amelyiket a sorshúzás erre kijelölt. 6.3.2, 7.1

12.2 NYITÁS SORREND

12.2.1 A játékosoknak a jegyzőkönyvben rögzített nyitás sorrendet kell követniük.

12.2.2 A játszma első nyitása után a nyitásra jogosult játékos a következők szerint van meghatározva:

12.2.2.1 ha a nyitó csapat megnyeri a labdamenetet, az a játékos, aki előzőleg nyitott, újra nyit.

12.2.2.2 Ha fogadó csapat nyeri a labdamenetet, elnyeri a nyitás jogát és az a játékos nyit, aki legutóbb nem nyitott.

12.3 A NYITÁS ENGEDÉLYEZÉSE

Az első játékvezető akkor engedélyezi a nyitást, miután ellenőrizte, hogy mindkét csapat játékra kész és a nyitó játékosnál van a labda. 9 (1) ábra

12.4 A NYITÁS VÉGREHAJTÁSA

12.4.1 A kézből feldobott, vagy elengedett labdát egy kézzel, vagy a kar bármelyik részével kell megütni. 9 (10) ábra

12.4.2 A labdát csak egyszer lehet feldobni vagy elengedni. Megengedett azonban a labdával való játék, trükközés a kézben.

12.4.3 A nyitó játékos szabadon mozoghat a nyitó zónában. A nyitó érintés pillanatában, vagy a felugorva végrehajtott nyitásnál az elugráskor a 1.4.2, 9 (22). 10 (4) ábrák

nyitójátékos nem érintheti sem a pályát (beleértve az alapvonalat is), sem a nyitó zónán kívüli területet. Lába nem lehet a vonal alatt. A nyitást követően beléphet a pályára, a nyitó zónán kívülre léphet, vagy ott talajra érkezhet. Ha a vonal a játékos által felvert homoktól megmozdul, nem tekinthető hibának.

12.4.4 Az első játékvezető sípjele után 5 mp-en belül a nyitó játékos végre kell hajtsa a nyitást. 9 (11) ábra

12.4.5 A játékvezető sípjele előtt végrehajtott nyitás érvénytelen és azt meg kell ismételni. 9 (23) ábra

12.4.6 Ha a feldobott vagy elengedett labdát a nyitó játékos engedi leesni, anélkül, hogy az őt érintené, vagy a játékos a labdát megfogja, e cselekedetét nyitásnak kell tekinteni.

12.4.7 Több nyitáskísérlet nem engedélyezett.

12.5. TAKARÁS 9(12) ábra

12.5.1 A nyitó csapat játékosa egyéni takarás révén sem a nyitójátékost, sem pedig a labda röppályáját nem takarhatja el az ellenfél elől. 5.ábra

12.5.2 A nyitó csapat játékosa takarást hajt végre, ha a nyitás pillanatában mozgatja karjait, ugrál, vagy oldalt mozog és ezáltal egyaránt eltakarja a nyitó játékost és a labda röppályáját is. 5.ábra

12.6 NYITÁSHIBÁK A NYITÁS SORÁN

12.6.1 Nyitáshibák

A következő hibák nyitásváltást eredményeznek.

A nyitójátékos:

12.6.1.1 megsérti a nyitássorrendet, 12.2, 9 (13) ábra

12.6.1.2 nem szabályosan hajtja végre a nyitást. 12.4

12.6.2 Nyitáshibák a nyitóérintés után

Szabályos nyitóérintés után hibás lesz a nyitás, ha a labda:

12.6.2.1 a nyitócsapat egy játékosát érinti, vagy nem teljesen a szabályos áthaladási téren belül keresztezi a háló függőleges síkját, 9 (19) ábra

12.6.2.2 "outra" megy. 8.4, 9 (15) ábra

12.6.2.3 takarás fölött repül át. 5. ábra

13 TÁMADÓÉRINTÉS

13.1 TÁMADÓÉRINTÉS JELLEMZŐI

13.1.1 Támadóérintésnek kell tekinteni minden olyan cselekedetet, a nyitás és a sánc kivételével, amellyel a labdát az ellenfél felé küldik.

13.1.2 A támadóérintést akkor kell befejezettnek tekinteni, amikor a labda teljes terjedelmével áthalad a háló függőleges síkján, vagy amikor egy ellenfél érinti azt.

13.1.3 Bármelyik játékos végrehajthat bármilyen magasságban támadóérintést, ha a labdaérintést saját játékterében végezte (kivéve a 13.2.4, 13.2.5.sz.) — 13.2.4, 13.2.5

13.2. A TÁMADÓÉRINTÉS HIBÁI

13.2.1 Egy játékos a labdát az ellentérfélben érinti. — 13.1.2, 9 (20) ábra

13.2.2 Egy játékos a labdát "kint"-re üti. — 8.4, 9 (15) ábra

13.2.3 Egy játékos befejezett támadó érintést hajt végre "nyitott ujjakkal", vagy a labdát ujjakkal irányítva úgy, hogy ujjai nem merevek és egymáshoz szorítottak, — 9 (21) ábra

13.2.4 Ha egy játékos befejezett támadó érintést hajt végre az ellenfél nyitásán, amikor a labda teljes terjedelmével a háló szintje fölött van. — 9 (21) ábra

13.2.5 Ha egy játékos befejezett támadó érintést kosárérintéssel hajt végre és a labda röppályája nem merőleges a vállak vonalára, kivéve, ha a játékostársnak kísérelte meg feladni. — 9 (21) ábra

14 A SÁNC

14.1 A SÁNCOLÁS

14.1.1 A sáncolás a hálóhoz közel álló játékosoknak az a cselekedete, amellyel az ellentérfélből érkező labdának a háló felső szintjénél magasabbra nyúlva útját állják, függetlenül az érintés magasságától. A labdaérintés pillanatában testük egy része a háló felső szintjénél magasabban kell legyen.

14.1.2 Sánckísérlet

A sánckísérlet a labdaérintés nélküli sáncoló akció. — 6.ábra

14.1.3 Befejezett sánc

A sánc akkor befejezett, ha a labdát egy sáncoló megérintette.

14.1.4 Együttes sánc

Együttes sáncot két egymáshoz közel álló játékos hajt végre és akkor befejezett, ha egyikük érinti a labdát.

14.2 SÁNCÉRINTÉS

Egymás után következő (gyors és folyamatos) érintések előfordulhatnak a sánc során egy vagy több sáncolónál, feltéve, ha ezek az érintések egy akció során történtek. Ezek csak egy érintésnek számítanak. Ezeket az érintéseket a test bármely részével végre lehet hajtani. 9.1.1, 9.2.3

14.3 SÁNC AZ ELLENTÉRFÉLBEN

A sánc során a játékos kezével és karjával átnyúlhat a háló felett, feltéve, ha ezzel nem akadályozza az ellenfél játékát. Ezért tilos a háló felett átnyúlva megérinteni a labdát, amíg az ellenfél nem hajtotta végre támadóérintését. 13.1.1

14.4 SÁNC ÉS A CSAPAT ÉRINTÉSEK

14.4.1 A sánc érintése a csapat érintései közé számít. A sáncoló csapat ezután már csak két érintéssel rendelkezik

14.4.2 A sánc utáni labdaérintést bármelyik játékos végezheti, beleértve azt is, aki a sánc közben érintette a labdát.

14.5 NYITÁS SÁNCOLÁSA

Tilos az ellenfél nyitását sáncolni. 9 (12) ábra

14.6 SÁNCHIBÁK

14.6.1 A sáncoló a labdát az ellentérfélben az ellenfél támadóérintése előtt vagy azzal egyidejűleg érinti. 14.3, 9 (20) ábra

14.6.2 a sánc az ellentérfélben antennán kívül sáncolja a labdát.

14.6.3 Egy játékos az ellenfél nyitását sáncolja. 9 (12) ábra

14.6.4 A labda a sáncról „outra” megy. 9 (24) ábra

ÖTÖDIK FEJEZET
JÁTÉKMEGSZAKÍTÁSOK, JÁTÉKKÉSLELTETÉSEK ÉS JÁTSZMÁK KÖZÖTTI SZÜNETEK

15 JÁTÉKMEGSZAKÍTÁSOK

Egy játékmegszakítás az egy befejezett labdamenet és az I. játékvezetőnek az azt követő nyitásra jelt adó sípjele között eltelt időszak.

Szabályos játékmegszakításoknak kizárólag a PIHENŐIDŐK tekintendők. 9 (4) ábra

15.1 A SZABÁLYOS JÁTÉKMEGSZAKÍTÁSOK SZÁMA

Játszmánként mindegyik csapat legfeljebb egy pihenőidőt kérhet.

15.2. A SZABÁLYOS JÁTÉKMEGSZAKÍTÁSOK SORRENDJE

15.2.1 Mindkét csapat kérhet pihenőidőt egymás után ugyanazon játékmegszakítás során

15.2.2 Játékos csere nincs.

15.3 SZABÁLYOS JÁTÉKMEGSZAKÍTÁSOK KÉRÉSE

15.3.1 A szabályos játékmegszakítást kizárólag a csapatkapitány kérhet.

15.4 PIHENŐIDŐK ÉS TECHNIKAI PIHENŐIDŐK

15.4.1 A pihenőidő kérést a megfelelő karjellel kell jelezni akkor, ha a labda játékon kívül van és mielőtt a nyitásra jelt adó sípszó elhangzik. Minden, csapat által kért pihenőidő 30 másodpercig tart. 9 (4).ábra

15.4.2 FIVB, Világ- és Hivatalos versenyeken az első két játszmában további egy, 30 másodperc időtartamú Technikai Pihenőidő következik automatikusan, amikor a két csapat összpontszáma eléri a 21 pontot.

15.4.3 A döntő (3.) játszmában nincs Technikai Pihenőidő, a csapatok csak az egy-egy szabályos, 30 másodperc időtartamú pihenőidőt kérhetik.

15.4.4 Minden pihenőidő (beleértve a Technikai Pihenőidőket is) és a játszmák közötti szünetek alatt a játékosoknak a számukra kijelölt helyre kell menni,. 15.5, 16.1

15.5 MEGALAPOZATLAN KÉRÉSEK

Többek között megalapozatlannak minősül pihenőidőt kérni:

15.5.1	labdamenet alatt, vagy a nyitásra jel adó sípszó pillanatában, vagy azt követően	6.1.3
15.5.2	erre nem jogosult csapattag által,	
15.5.3	miután már kimerítették a csapat pihenőidő számát.	15.1
15.5.4	Bármely olyan megalapozatlan kérést, amely nem befolyásolja vagy késlelteti a játékot, minden szankció nélkül vissza kell utasítani, kivéve, ha megismétlődik ugyanazon a mérkőzésen.	9 (25) ábra

16 JÁTÉKKÉSLELTETÉS

16.1 A JÁTÉKKÉSLELTETÉS TÍPUSAI

Egy csapatnak az a cselekedete, amely késlelteti a játék folytatását, játékkésleltetésnek tekintendő, ilyen lehet többek között:

16.1.1	pihenőidőt meghosszabbítani a játék folytatására szóló utasítást követően,	
16.1.2	megalapozatlan kérést megismételni,	15.5
16.1.3	késleltetni a játékot. (a labdamenet vége és a következő nyitásra jelt adó sípszó között normál körülmények között maximum 12 mp telhet el)	
16.1.4	ha egy csapattag késlelteti a játékot.	

16.2. A JÁTÉKKÉSLELTETÉS SZANKCIÓI

16.2.1	A "Figyelmeztetés játékkésleltetésért" és a "Büntetés játékkésleltetésért" a csapat szankciója.	
16.2.1.1	A játékkésleltetés szankciói a mérkőzés teljes időtartamára érvényesek.	
16.2.1.2	Minden játékkésleltetés szankciót a jegyzőkönyvbe be kell jegyezni.	
16.2.2	A mérkőzésen először előforduló játékkésleltetésért a csapatot "Figyelmeztetés játékkésleltetésért" szankcióval kell büntetni.	9 (25), 7b. ábrák
16.2.3	Azonos csapat bármely csapattagja által a mérkőzésen elkövetett második és azt követő játékkésleltetések játékhibát jelentenek és "Büntetés játékkésleltetésért" szankcióval sújtandók. Következménye: az ellenfél pontot kap és nyit.	9 (25), 7b. ábrák
16.2.4	A játszma előtti, illetve a játszmák közötti játékkésleltetésért kiszabott szankciók a következő játszmában alkalmazandók.	

17 KIVÉTELES JÁTÉKMEGSZAKÍTÁSOK

17.1 SÉRÜLÉS/MEGBETEGEDÉS

17.1.1 Ha komoly sérülés következik be amikor a labda játékban van, a játékvezetőnek azonnal meg kell állítania a játékot és az orvosi segítséget a pályára kell engednie.
Ezután a labdamenetet újra kell játszani.

17.1.2 A sérült/beteg játékosnak legfeljebb 5 perc felépülési időt kell adni a mérkőzésen. A játékvezetőnek a hivatalosan akkreditált orvost be kell engednie a pályára. Csak az első játékvezető engedélyezheti a játékos részére a játékterület elhagyását büntetés nélkül. Ha a kezelés befejeződött, vagy ha nincs lehetőség kezelésre, a játékot folytatni kell. A második játékvezető sípol és megkéri a játékost a folytatásra. Ekkor csak a játékos dönthet arról, hogy játékra kész-e.
Ha a játékos nem épül fel, vagy nem tér vissza a felépülési idő elteltével a pályára csapatát nem teljesnek kell nyilvánítani. 6.4.3, 7.3.1
Kivételes esetben a versenyorvos megtilthatja a játékosnak, hogy folytassa a játékot.
Megjegyzés: A felépülési időt a hivatalos orvos pályára érkezésétől kell számítani. Ha nincsen elérhető orvos, vagy ha a játékos saját egészségügyi személyzetét választja a kezelés elvégzésére, a felépülési időt a játékvezető engedélye pillanatától kell számolni.

17.2 KÜLSŐ BEAVATKOZÁS

Ha játék közben bármilyen külső beavatkozás történik, a játékot meg kell állítani és a labdamenetet újra kell játszani.

17.3 MEGHOSSZABBÍTOTT JÁTÉKMEGSZAKÍTÁSOK

17.3.1 Ha előre nem látott körülmények megszakítják a mérkőzést, az első játékvezető, a szervező és a zsűri (ha van ilyen), dönt azokról a szükséges lépésekről, amelyekkel vissza lehet állítani a szabályos (játék) körülményeket.

17.3.2 Ha egy, vagy több játékmegszakítás fordul elő és ezek időtartama összesen nem haladja meg a 4 órát, a mérkőzést ugyanazzal az eredménnyel kell folytatni, függetlenül attól, hogy ugyanazon vagy

más játékpályán folytatódik

17.3.3 Ha egy vagy több játékmegszakítás fordul elő, és azok időtartama összességében meghaladja a 4 órát, az egész mérkőzést újra kell játszani.

18. JÁTSZMÁK KÖZÖTTI SZÜNETEK ÉS TÉRFÉLCSERE

18.1. JÁTSZMÁK KÖZÖTTI SZÜNETEK

18.1.1 Minden játszmák közötti szünet 1 percig tart.

Ezen idő alatt kell a térfélcserét végrehajtani (ha szükséges) és beírni a csapatok nyitásrendjét a jegyzőkönyvbe. 9 (3) ábra

A döntő játszma előtt az első játékvezető elvégzi a sorshúzást a 7.1. szabály szerint.

18.2. TÉRFÉLCSERE

18.2.1 Az 1. és a 2.játszmában minden 7. pont után, a döntő játszmában minden 5. pont után térfelet cserélnek a csapatok. 9 (3) ábra

18.2.2 A térfélcserét a játékosok minden késedelem nélkül végre kell hajtsák.

Ha a térfélcserét nem hajtják végre, amikor az elő van írva, akkor kell azonnal végrehajtani, amikor a hiba kiderült. Az eredmény ebben az esetben nem változik

HATODIK FEJEZET
A RÉSZTVEVŐK MAGATARTÁSA

19. A MAGATARTÁSI KÖVETELMÉNYEK

19.1 A SPORTSZERŰ MAGATARTÁS

19.1.1 A résztvevőknek ismerniük és követniük kell a "Hivatalos strandröplabda játékszabályokat".

19.1.2 A résztvevőknek a játékvezetők döntéseit sportszerűen, vita nélkül kell elfogadniuk.

Kétség esetén csak a csapatkapitány útján kérhetnek magyarázatot. 5.1.2.1

19.1.3 A résztvevők kerüljék az olyan cselekedetet vagy magatartást, amely alkalmas arra, hogy befolyásolja a játékvezetőket, vagy arra, hogy elrejtse saját csapatuk hibáját.

19.2 A SPORTSZERŰ JÁTÉK (FAIR PLAY)

19.2.1 A résztvevőknek nemcsak a játékvezetőkkel kell tisztelettel és udvariasan viselkedniük a fair play szellemében, hanem a vezetőkkel, az ellenfelekkel, a saját csapattagukkal és a közönséggel is.

19.2.2 Mérkőzés alatt a csapattagok kommunikálhatnak egymással.

20. A SPORTSZERŰTLEN VISELKEDÉS ÉS SZANKCIÓI

20.1 KISEBB SPORTSZERŰTLENSÉGEK

A kisebb sportszerűtlenségek nem szankcionálandók. Annak megelőzése, hogy egy csapat elérje a szankcionálandó szintet az I. játékvezető feladata. 5.1.2, 21.3

Ez két fokozatban történhet: 9.(5) ábra

1. a csapatkapitányon keresztül szóbeli figyelmeztetés
2. sárga lap felmutatása az érintett csapattag(ok)nak. Ez egy formális figyelmeztetés, amely nem minősül szankciónak, de jelzi, hogy a csapattag (és rajta keresztül a csapat) elérte a mérkőzésen a szankcionálandó szintet. A jegyzőkönyvben rögzítésre kerül, de nincs közvetlen következménye

20.2 SZANKCIONÁLANDÓ SPORTSZERŰTLEN VISELKEDÉS

Egy csapattagnak a hivatalos személyekkel, ellenfelekkel, játékostársakkal, nézőkkel szemben elkövetett helytelen viselkedése, súlyosságának megfelelően, három kategóriába van osztva. 4.1.1

20.2.1 Durva viselkedés: a jó modor, vagy az erkölcsi elvekkel szembeni megnyilvánulás.

20.2.2 Támadó viselkedés: becsmérlő, vagy sértegető szavak vagy taglejtések, vagy bármilyen megvetést kifejező megnyilvánulás.

20.2.3 Megtámadás: fizikai megtámadás, agresszív, vagy fenyegető viselkedés.

20.3 SZANKCIÓK FOKOZATAI

A helytelen viselkedés súlyosságától függően az első játékvezető megítélése szerint a következő szankciókat kell alkalmazni és a jegyzőkönyvben rögzíteni: büntetés, kiállítás vagy kizárás 7a.ábra

20.3.1 Büntetés

Egy játékos azonos játszmán belüli első és második durva viselkedését büntetéssel kell szankcionálni. Ennek következményeként az ellenfél pontot kap és nyit. A harmadik durva viselkedésért azonos játszmán belül a játékost kiállítással kell szankcionálni. Ugyanaz a játékos a következő játszmákban szankcionálható büntetéssel durva viselkedésért 9 (6) ábra

20.3.2 Kiállítás

Az első támadó viselkedést kiállítással kell szankcionálni. A kiállított játékosnak el kell hagynia a játékterületet és csapata "nem teljesnek" nyilváníttatik a játszmára. 6.4.3, 7.3.1, 9 (7) ábra

20.3.3 Kizárás

A fizikai megtámadást, agresszív, vagy fenyegető viselkedést első alkalommal kizárással kell szankcionálni. A kizárással büntetett játékosnak el kell hagynia a játékterületet és csapata "nem teljesnek" nyilváníttatik a mérkőzésre. 6.4.3, 7.3.1, 9 (8) ábra

A sportszerűtlen magatartást a Szankció táblázat szerint szankcionálni. 7a. ábra

20.4 SPORTSZERŰTLENSÉG JÁTSZMA ELŐTT ÉS JÁTSZMÁK KÖZÖTT

Bármely, a játszma előtt vagy a játszmák közötti sportszerűtlen viselkedést a Szankció táblázat szerint kell szankcionálni és a következő játszmára kell alkalmazni. 7a. ábra

20.5 A SPORTSZERŰTLEN VISELKEDÉS ÖSSZEFOGLALÁSA, SZANKCIÓ SORÁN ALKALMAZANDÓ KÁRTYÁK 9 (5.6.7.8).ábrál

Figyelmeztetés: nem szankció	– 1.fokozat: szóbeli figyelmeztetés 2.fokozat: sárga kártya	20.1
Büntetés: szankció	– piros kártya	20.3.1, 7a. ábra
Kiállítás: szankció	– sárga és piros kártya együtt egy kézben	20.3.2, 7a. ábra
Kizárás: szankció	– sárga és piros kártya külön kézben	20.3.3, 7a. ábra

II. RÉSZ

A JÁTÉKVEZETŐK,

FELADATAIK ÉS

A HIVATALOS KARJELEK

HETEDIK FEJEZET

JÁTÉKVEZETŐK

21. A JÁTÉKVEZETŐ TESTÜLET ÉS ELJÁRÁSOK

21.1 ÖSSZETÉTEL

Egy mérkőzés levezetéséhez a játékvezető testület az alábbi személyekből áll:

- az első játékvezető,
- a második játékvezető,
- a jegyzőkönyvvezető
- négy (két) vonalbíró.

Elhelyezkedésüket a pályán a 8. számú ábra mutatja.

FIVB, Világ- és Hivatalos versenyeken segéd jegyzőkönyvvezető alkalmazása kötelező.

21.2 ELJÁRÁSOK

21.2.1 Csak az első és a második játékvezető sípolhat a mérkőzés alatt: 9 (1) ábra

21.2.1.1 Az első játékvezető ad jelt a nyitásra, amellyel a labdamenet elkezdődik.

21.2.1.2 Az első és a második játékvezető jelzi a labdamenet végét, feltéve, hogy biztosak abban, hogy szabálytalanság történt és azonosították annak természetét.

21.2.2 Amikor a labda játékon kívül van, síppal jelzik egy csapat kérés engedélyezését vagy elutasítását.

21.2.3 Miután a játékvezető síppal jelezte a labdamenet befejeződését, a hivatalos karjelekkel azonnal meg kell mutatnia: 22.2.1.2, 28.1

21.2.3.1 Ha a hibát az I. játékvezető jelezte síppal, akkor sorrendben jelzi:

a) a nyitásra következő csapatot. 9 (2) ábra

b) a hiba természetét,

c) a hibát elkövető játékost, (ha szükséges)

21.2.3.2 Ha a hibát az II. játékvezető jelezte síppal, akkor jelzi:

a) a hiba természetét,

b) a hibát elkövető játékost, (ha szükséges)

c) a nyitásra jogosult csapatot, az I. játékvezető karjelét megismételve. 9 (2) ábra

Ez esetben az I. játékvezető nem mutatja sem a hiba természetét, sem hibát elkövető játékost, csak a nyitásra következő csapatot.

21.2.3.3 Kettős hiba esetén mindkét játékvezető jelzi: 9 (23) ábra

a) a hiba természetét,

b) a hibát elkövető játékost, (ha szükséges)

c) a nyitásra következő csapatot az I. játékvezető döntése alapján.

Ezután a nyitásra következő csapatot az I. játékvezető jelzi. 9 (2) ábra

22. ELSŐ JÁTÉKVEZETŐ

22.1 HELYE

Az első játékvezető feladatát a háló egyik végénél a jegyzőkönyvvezetővel ellentétes oldalon felállított állványon, állva végzi. Látómagassága megközelítőleg 50 cm-rel legyen a háló szintje fölött. 1, és 8. ábrák

22.2 HATÁSKÖRE

22.2.1 Az első játékvezető vezeti a mérkőzést a kezdetétől a végéig. Felügyeletet gyakorol a játékvezető testület minden tagja és a csapattagok felett.

A mérkőzés alatt az első játékvezető döntései véglegesek. Joga van a testület többi tagjának döntéseit felülbírálni, ha megállapítja, hogy azok tévedtek. Az első játékvezető le is cserélheti őket, ha nem teljesítik helyesen feladataikat.

22.2.2 Az első játékvezető ellenőrzi a labdaszedők munkáját is.

22.2.3 Az első játékvezető bármilyen kérdésben dönthet a játékkal kapcsolatban, beleértve azokat is, amelyekről a játékszabály nem rendelkezik.

22.2.4 Az első játékvezető nem engedhet semmilyen vitát döntéseivel kapcsolatban.

Ugyanakkor a csapatkapitány kérésére felvilágosítást kell adnia annak a szabálynak alkalmazásáról, melyre alapozta döntését.

Ha a csapatkapitány nem ért egyet az első játékvezető magyarázatával, az első játékvezetőnek engedélyeznie kell a Hivatalos Tiltakozás Protokoll megkezdését.

22.2.5 Az első játékvezető felelős arról dönteni a mérkőzés előtt és alatt, hogy a játékterület és a feltételek megfelelnek-e az előírt követelményeknek.

22.3 FELADATAI

22.3.1 A mérkőzés előtt az első játékvezető:

22.3.1.1 ellenőrzi a játékterület állapotát, a labdát és a többi felszerelést,

22.3.1.2 elvégzi a sorshúzást a csapatkapitányokkal,

22.3.1.3 ellenőrzi a csapatok bemelegítését.

22.3.2 A mérkőzés alatt az első játékvezető jogosult:

22.3.2.1 a csapatoknak figyelmeztetést adni

22.3.2.2 a sportszerűtlenséget és a játékkésleltetést szankcionálni,

22.3.2.3 Dönteni:

a.) a nyitójátékos hibáiról, és a nyitócsapat takarásáról, 5.ábra

b.) a labdamegjátszási hibákról,

c.) a háló felett elkövetett hibákról és a hibás hálóérintésekről, elsősorban támadó csapat oldalán,

d.) a háló alatt teljes terjedelmével áthaladó labdáról 9 (22)

e.) a nyitást vagy a csapat harmadik érintését követően az első játékvezető oldalán az antenna fölött vagy azon kívül haladó labdáról

22.3.3 A mérkőzés végén ellenőrzi és aláírja a jegyzőkönyvet.

23 MÁSODIK JÁTÉKVEZETŐ

23.1 HELYE

A második játékvezető feladatát az első játékvezetővel szemben, a hálótartó oszlop közelében állva, a pályán kívül látja el. 1, és 8. ábrák

23.2 HATÁSKÖRE

23.2.1 A második játékvezető az első játékvezető segítője, de saját hatáskörrel rendelkezik. 23.3

Ha az első játékvezető alkalmatlanná válik a mérkőzés vezetésének folytatására, a második játékvezető helyettesíti.

23.2.2 A második játékvezetőnek jogában áll sípolás nélkül jelezni a hatáskörén kívüli hibákat, de nem szabad e kérdésekben az első játékvezetővel szemben saját véleményéhez ragaszkodnia.

23.2.3 A második játékvezető ellenőrzi a jegyzőkönyvvezető(k) munkáját.

23.2.4 A második játékvezető jelenti az első játékvezetőnek sportszerűtlenségeket.

23.2.5	A második játékvezető engedélyezi a pihenő időket, a térfélcseréket, ellenőrzi időtartamukat és elutasítja a megalapozatlan kéréseket.	9.(3, 4) ábra
23.2.6	A második játékvezető ellenőrzi a csapatok által felhasznált pihenőidők számát és jelzi az első játékvezetőnek, valamint az érintett játékosoknak a pihenő idő végén.	
23.2.7	Egy játékos sérülése esetén a "felépülési időt" engedélyezi és segédkezik a lebonyolításában.	17.1.2
23.2.8	a mérkőzés alatt a labdák szabályosságát ellenőrzi.	
23.2.9	Az első játékvezető akadályoztatása esetén elvégzi a 2. és 3. játszma közötti sorsolást (ha sor kerül rá). Ezt követően a sorsolás eredményéről tájékoztatnia kell a jegyzőkönyvvezetőt.	

23.3 FELADATAI

23.3.1	Minden játszma előtt, és ha bármikor szükséges, ellenőrzi a jegyzőkönyvvezető munkáját és hogy a helyes játékos készülődik a nyitásra.	
23.3.2	A mérkőzés közben a második játékvezető dönt, sípol és karjellel jelzi a következő hibákat:	
23.3.2.1	az ellenmezőre és ellentérbe történő hatolást a háló alatt, amennyiben az zavarja az ellenfél játékát	11.2, 9 (22) ábra
23.3.2.2	ha, elsődlegesen a sáncoló oldalon, bármely játékos megérinti a hálót, vagy a saját oldalán az antennát, és ez hibának minősül,	11.3.1
23.3.2.3	a labdának külső tárggyal való érintkezését,	8.4.2, 8.4.3, 9 (15), 10 (4)
23.3.2.4	a hálót az áthaladási téren részben vagy teljesen kívül keresztezően az ellentérfél felé repülő, vagy az antennát az ő oldalán érintő labdát, beleértve a nyitást is	8.4.3, 8.4.4, 3. és 4a.ábrák. 9 (15) ábra
23.3.2.5	ha a labda a pálya talaját érinti és az első játékvezető nincs olyan helyzetben, hogy láthassa az érintkezést,	
23.3.2.6	ha a labdát a háló alatt teljes terjedelmével az ellentérből játszották vissza	9 (22) ábra
23.3.2.7	Ha a nyitást vagy a csapat harmadik érintését követően a labda az antenna fölött vagy azon kívül keresztezi a hálót a második játékvezető oldalán.	
23.3.3	A mérkőzés végén ellenőrzi és aláírja a jegyzőkönyvet.	

24 JEGYZŐKÖNYVVEZETŐ

24.1 HELYE

A jegyzőkönyvvezető az első játékvezetővel szemben a jegyzőkönyvvezetői asztalnál ülve látja el feladatait. 1, és 8. ábrák

24.2 FELADATAI

A szabályok szerint tölti ki a jegyzőkönyvet a második játékvezetővel együttműködve.

Csengőt vagy más hangjelző eszközt használ arra, hogy feladatai alapján jelezzen a játékvezetők felé, vagy szabálytalanságra hívja fel a figyelmet.

24.2.1 A mérkőzés és játszma előtt a jegyzőkönyvvezető:

24.2.1.1 rögzíti a mérkőzés és a csapat adatait az érvényben lévő előírások szerint, megszerzi a csapatkapitányok aláírását,

24.2.1.2 beírja a csapatok nyitásrendjét

24.2.2 A mérkőzés alatt a jegyzőkönyvvezető:

24.2.2.1 beírja az elért pontokat,

24.2.2.2 mindegyik csapat nyitásrendjét ellenőrzi és a hibát a játékvezetőknek azonnal jelzi a nyitóérintés előtt,

24.2.2.3 bejegyzi a pihenőidőket és tájékoztatja azokról a második játékvezetőt,

24.2.2.4 jelzi a játékvezetőknek, ha egy pihenőszünet kérés megalapozatlan, 15.5

24.2.2.5 bejelenti a játékvezetőknek a térfélcseréket és a játszmák végét,

24.2.2.6 bejegyzi a kisebb sportszerűtlenségért adott figyelmeztetést, a szankciókat és megalapozatlan kéréseket.

24.2.2.7 bejegyez minden egyéb eseményt a második játékvezető útmutatása alapján, pl. felépülési idő, meghosszabbított játékmegszakítások, külső beavatkozás, stb.

24.2.2.8 ellenőrzi a játszmák közötti szüneteket

24.2.3 A mérkőzés végén a jegyzőkönyvvezető:

24.2.3.1 beírja a végeredményt,

24.2.3.2 tiltakozás esetén, az első játékvezető előzetes engedélyével vagy beírja, vagy engedi, hogy a csapatkapitány beírja a jegyzőkönyvbe a megállapítást az esetről, amely miatt tiltakoztak, 5.1.2.1, 5.1.3.2

24.2.3.3 miután ő maga aláírta a jegyzőkönyvet, megszerzi a csapatkapitányok aláírását, majd a játékvezetőkét.

25 SEGÉD JEGYZŐKÖNYVVEZETŐ

25.1 HELYE

1, és 8. ábrák

A segéd jegyzőkönyvvezető a jegyzőkönyvvezető mellett a jegyzőkönyvvezetői asztalnál ülve látja el feladatait.

25.2 FELADATAI

Segíti a jegyzőkönyvvezető adminisztrációs munkáját.

Amennyiben a jegyzőkönyvvezető nem tudja folytatni munkáját, a segéd jegyzőkönyvvezető helyettesíti.

25.2.1 A mérkőzés és játszma előtt a jegyzőkönyvvezető:

25.2.1.1 ellenőrzi, hogy az eredményjelző táblá(ko)n megjelenő adatok helyesek,

25.2.2 A mérkőzés alatt a segéd jegyzőkönyvvezető:

25.2.2.1 bemutatja a nyitásrendet, mutatva a számozott 1-es, 2-es táblákat a megfelelő nyitónak, és

25.2.2.2 jelzőcsengővel jelez bármilyen hibát a játékvezetőknek

25.2.2.3 kezeli a kézi eredményjelzőt a jegyzőkönyvvezetői asztalon,

25.2.2.4 ellenőrzi, hogy az eredményjelzők egyeznek-e,

25.2.2.5 jelzi a Technikai Pihenőidők kezdetét és végét,

25.2.2.6 ha szükséges, aktualizálja a tartalék jegyzőkönyvet és átadja a jegyzőkönyvvezetőnek.

25.2.3 A mérkőzés végén a segéd jegyzőkönyvvezető:

25.2.3.1 aláírja a jegyzőkönyvet.

26 VONALBÍRÓK

26.1 HELYÜK

1, és 8. ábrák

Ha csak két vonalbíró működik, ők a játékvezetők jobb kezéhez legközelebbi sarokban állnak átlósan, a saroktól 1-2 méternyire.

Mindegyikük saját oldalán az alap- és az oldalvonalat ellenőrzi.

FIVB, Világ- és Hivatalos versenyeken négy vonalbíró kötelező.

A kifutóban 1-3 m távolságra állnak a játékpálya mindegyik sarkától, annak a vonalnak képzeletbeli meghosszabbításában, amelyet ellenőriznek.

26.2 FELADATUK

26.2.1 A vonalbírók feladatukat zászlókkal (40 x 40 cm) teljesítik, jelezve: 10. ábra

26.2.1.1 hogy a labda "bent", vagy "kint" volt , ha az a vonalaikhoz közel esik le, (*Megjegyzés: az a vonalbíró felelős elsődlegesen a jelzésért,* 8.3, 8.4, 10 (1, 2)

	akihez a legközelebbi a labda röppályája)	
26.2.1.2	ha a "kint" labdát a fogadó csapat előzőleg érintette.	8.4, 10 (3) ábra
26.2.1.3	ha a labda érintette az antennát, a labda a nyitást és a csapat harmadik érintését követően a háló síkját a szabályos áthaladási téren kívül keresztezte, stb.	8.4.3, 8.4.4, 4a., 10 (4) ábrák
26.2.1.4	ha a nyitás pillanatában bármely játékos (kivéve a nyitó játékost) kilép a játékpályáról.	7.4, 12.4.3, 10 (4) ábra
26.2.1.5	ha a nyitó játékos lábhibát vét	12.4.3, 10(4) ábra
26.2.1.6	ha a vonalbíró oldalán egy játékos megérinti az antenna felső 80 cm-ét a labda megjátszása közben, vagy ha a játékos ezzel befolyásolja a játékot	11.3.1, 11.4.4, 3.ábra, 10 (4)ábra
26.2.1.7	ha az ellentérfél felé repülő labda a hálót az áthaladási téren kívül keresztezi, vagy az antennát megérinti.	10.1.1, 4.ábra, 10 (4) ábra
26.2.1.8	a sáncérintéseket a labdamenet során	
26.2.2	Az első játékvezető kérésére a vonalbíró a jelzését meg kell ismételje.	

27. A HIVATALOS JELZÉSEK

27.1. A JÁTÉKVEZETŐK KARJELEI — 9.ábra

A játékvezetők a hivatalos karjellel kell jelezzék vagy a lefújt hiba természetét, vagy az engedélyezett játékmegszakítás okát. A karjelet egy pillanatig ki kell tartani, és ha azt egy kézzel kell jelezni, akkor azt a kart kell a jelhez felhasználni, amely a hibát elkövető, vagy a kérést jelző csapat oldalán van.

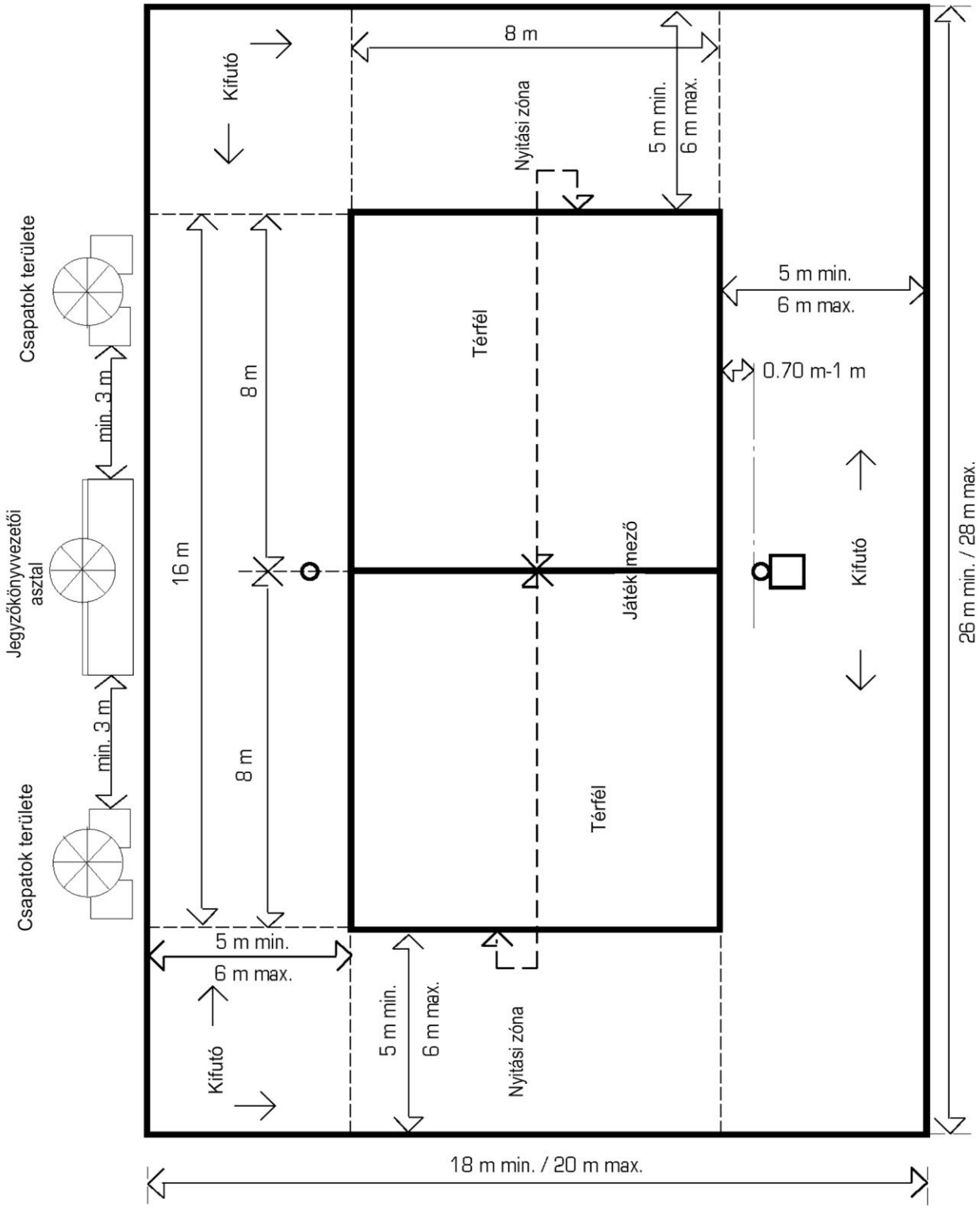
27.2 A VONALBÍRÓK ZÁSZLÓJELEI — 10. ábra

A vonalbíróknak a hivatalos zászlójelzéssel kell mutatniuk az elkövetett hiba természetét és a zászlójelet egy pillanatig ki kell tartaniuk.

III. RÉSZ

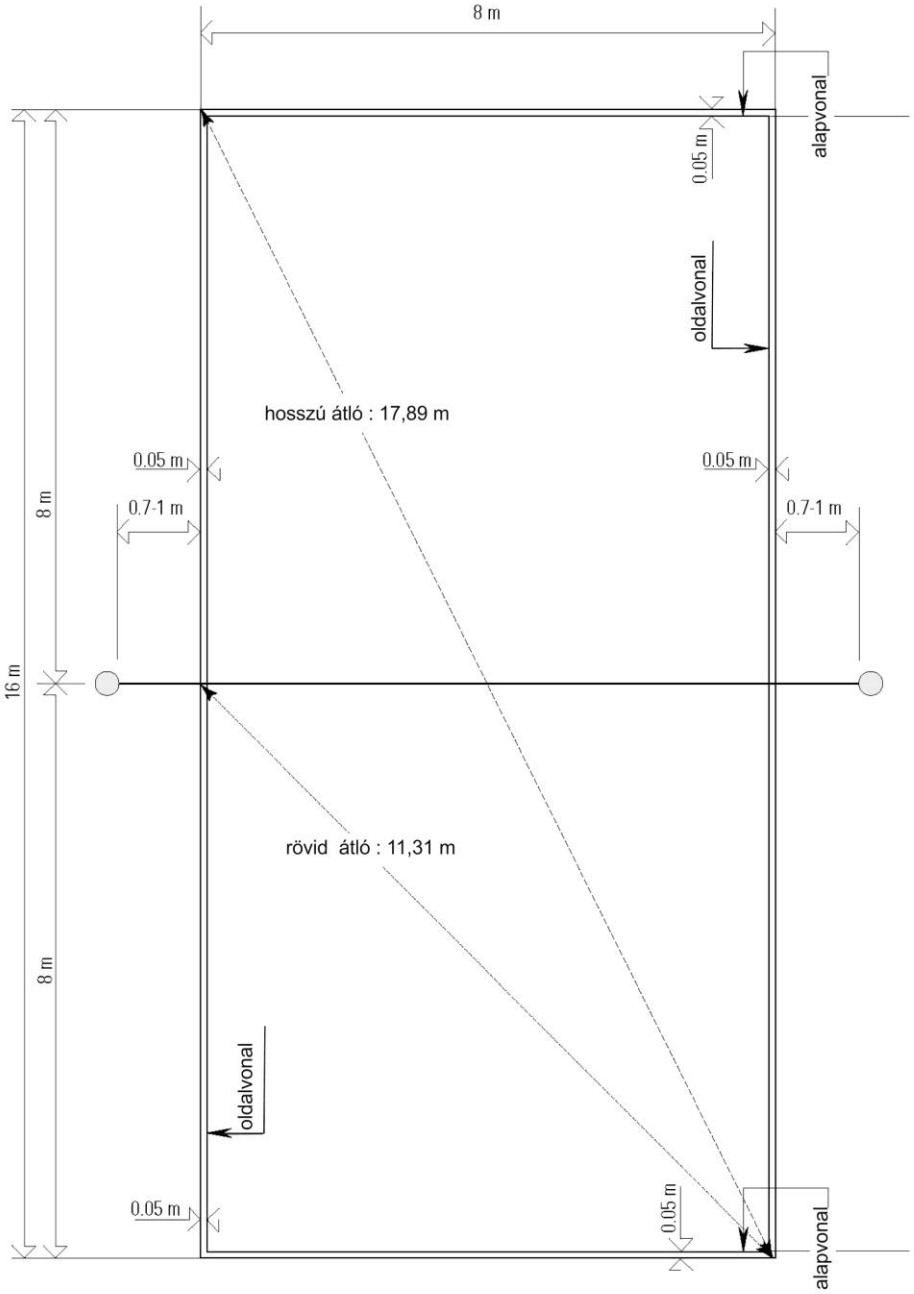
ÁBRÁK

JÁTÉKTERÜLET



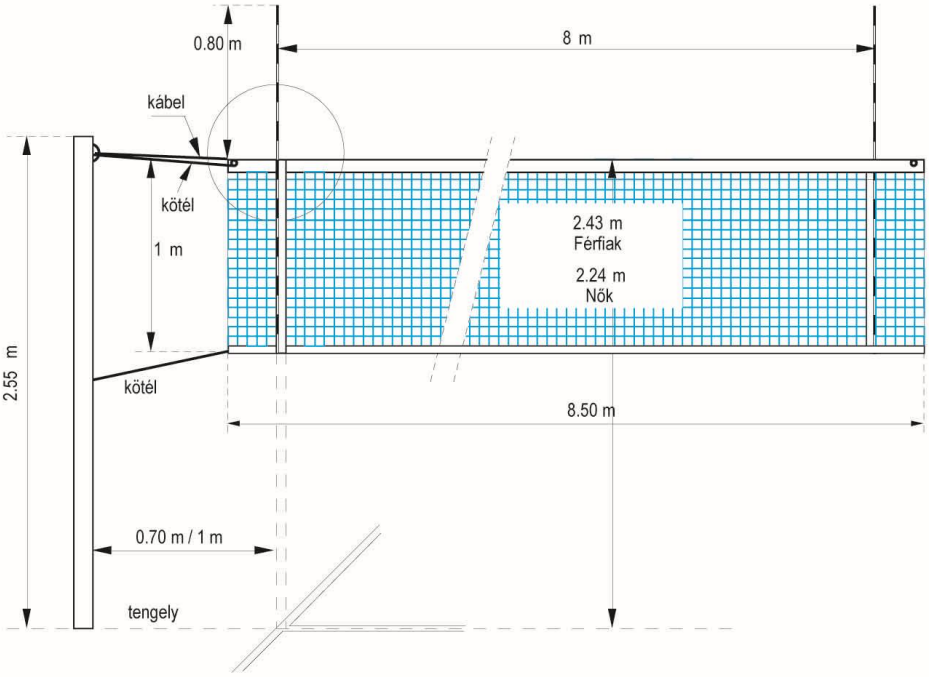
1. ábra 1, 22.1, 23.1, 24.1, 25.1, 26.1 szabály

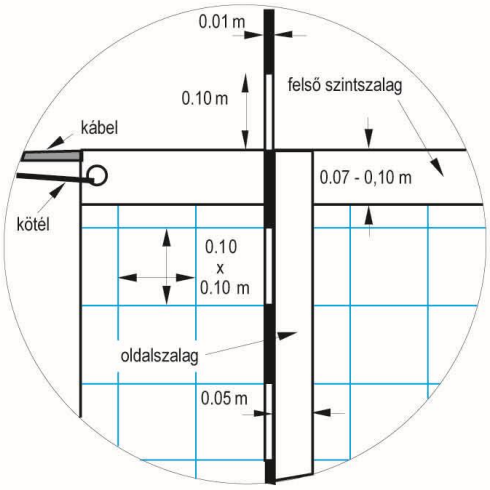
A JÁTÉKMEZŐ



2. ábra 1.1, 1.3, 2.5. szabály

A HÁLÓ

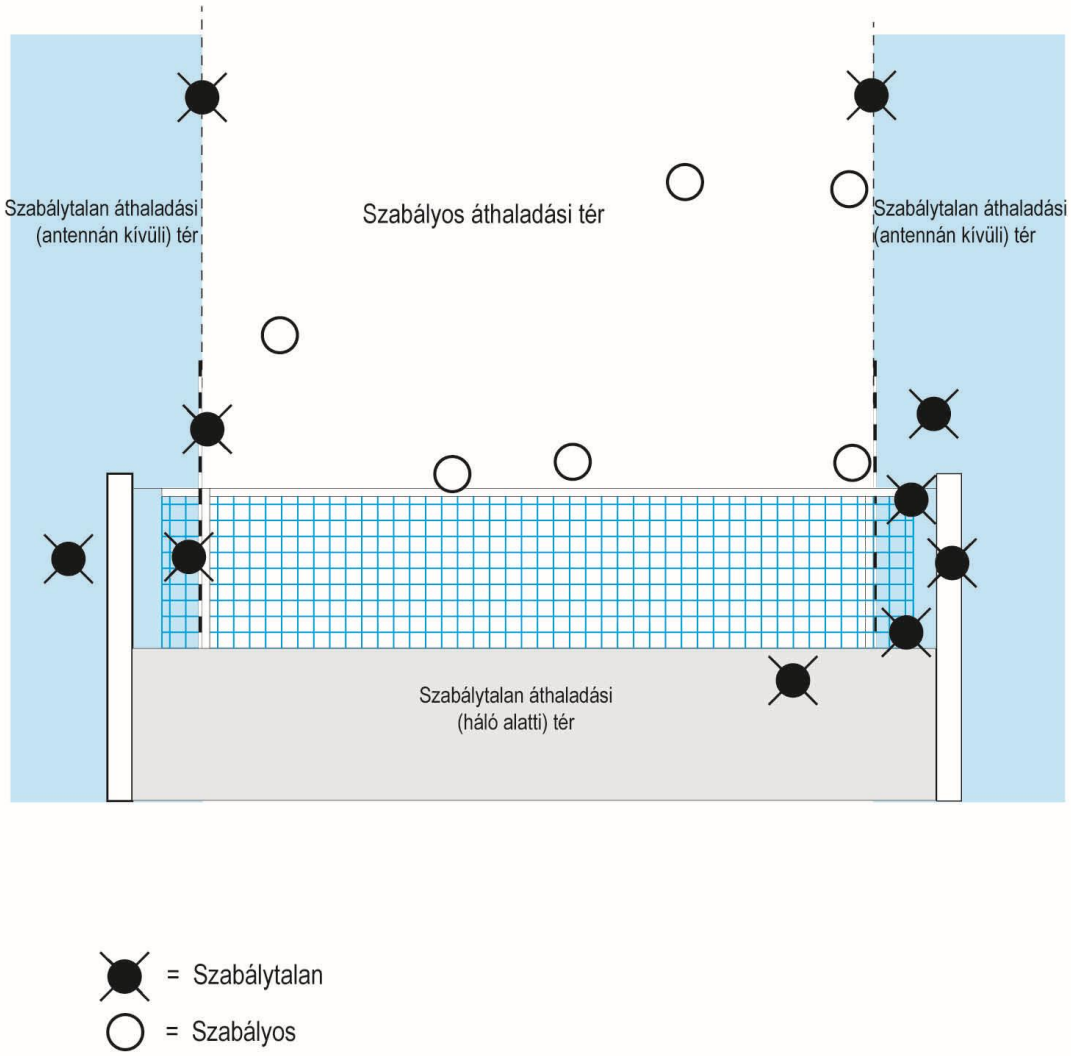




FIVB, Világ- és Hivatalos versenyeken a 2.2. szabály szerinti háló is használható

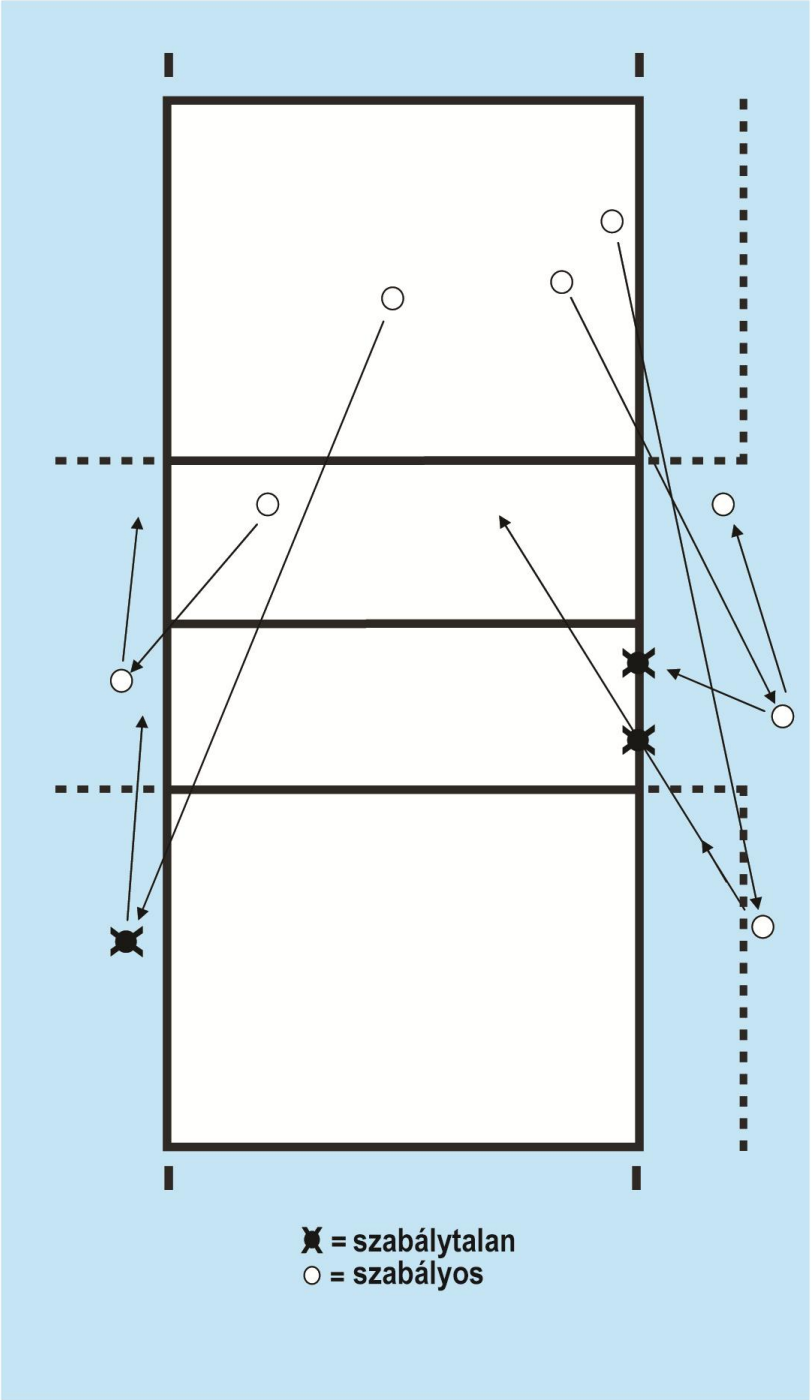
3. ábra 2, 8.4.3. szabály

A HÁLÓ FÜGGŐLEGES SÍKJA FELETT AZ ELLENTÉRFÉL FELÉ ÁTHALADÓ LABDA



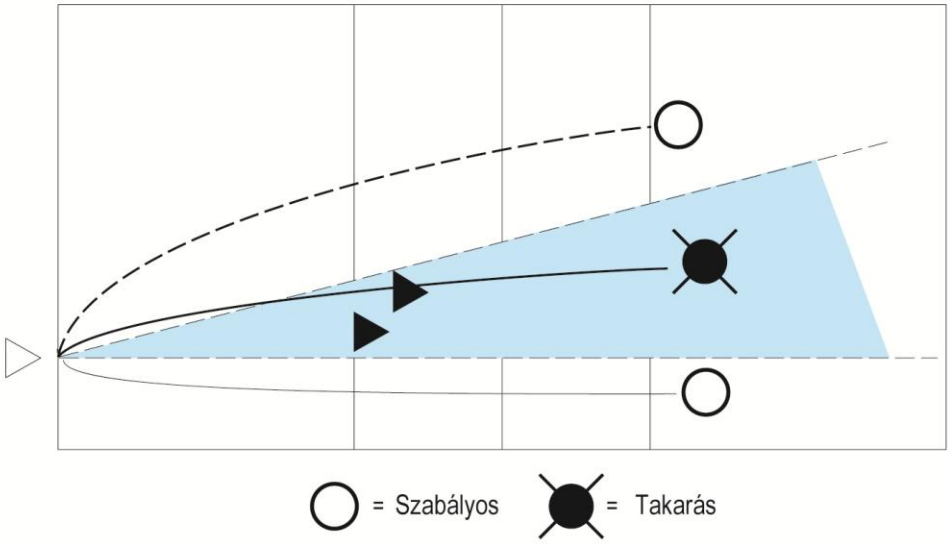
4a. ábra 8.4.3, 8.4.4, 8.4.5, 10.1.1, 23.3.2.4, 26.2.1.3, 26.2.1.7. szabály

A HÁLÓ FÜGGŐLEGES SÍKJA FELETT AZ ELLENFÉL KIFUTÓJA FELÉ ÁTHALADÓ LABDA



4b. ábra 10.1.2, 10.1.2.1. szabály

TAKARÁS



5.ábra 12.5.1, 12.5.2, 12.6.2.3, 22.3.2.3. szabály

BEFEJEZETT SÁNC

6. ábra 14.1.3. szabály

A SPORTSZERŰTLENSÉGÉRT ADANDÓ FIGYELMEZTETÉSEK ÉS A SZANKCIÓK, AZOK KÖVETKEZMÉNYEI

7a.ábra 20.3, 20.4, 20.5 szabály

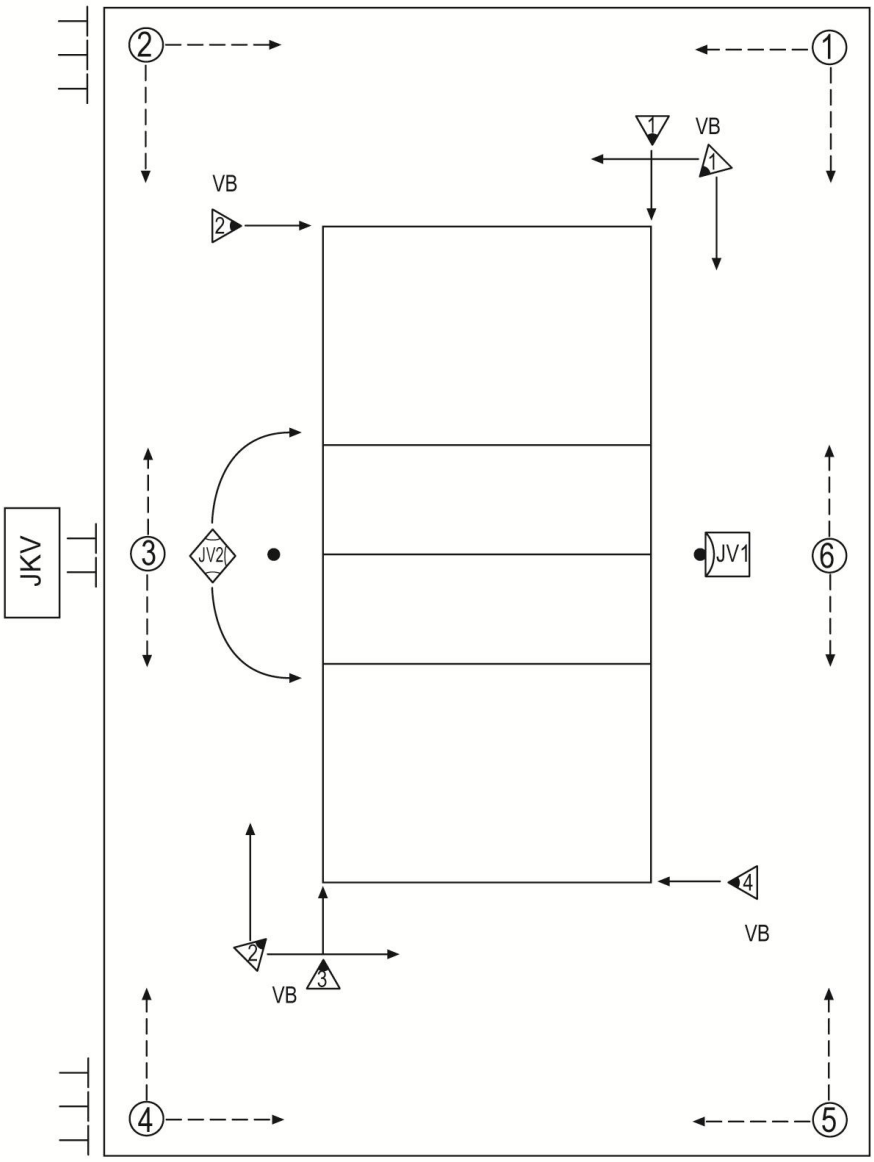
KATEGÓRIÁK	ALKALOM	A SPORTSZERŰT-LENSÉG ELKÖVE-TŐJE	SZANKCIÓ	FELMUTATANDÓ KÁRTYA	KÖVETKEZMÉNY
KISEBB SPORTSZE-RŰTLENSÉGEK	első fokozat	Bármely csapattag	Nem minősül szankciónak	nincs	csak megelőzés
	második fokozat			sárga	
	ismétlődés esetén		büntetés	piros	pont és nyitás az ellenfélnek
DURVA VISELKEDÉS (azonos játszmában)	első	bármely csapattag	büntetés	piros	pont és nyitás az ellenfélnek
	második	ugyanazon csapattag	büntetés	piros	pont és nyitás az ellenfélnek
	harmadik	ugyanazon csapattag	kiállítás	sárga és piros kártya együtt	a csapat a játszmára nem teljessé válik
DURVA VISELKEDÉS (másik játszmában)	első	bármely csapattag	büntetés	piros	pont és nyitás az ellenfélnek
TÁMADÓ MAGATARTÁS	első	bármely csapattag	kiállítás	sárga és piros kártya együtt	a csapat a játszmára nem teljessé válik
	második	ugyanazon csapattag	kizárás	sárga és piros kártya külön kézben	a csapat a mérkőzésre nem teljessé válik
TÁMADÁS	első	bármely csapattag	kizárás	sárga és piros kártya külön kézben	a csapat a mérkőzésre nem teljessé válik

A JÁTÉKKÉSLELTETÉS SZANKCIÓI

7b.ábra 16.2.2, 16.2.3. szabály

JÁTÉKKÉS-LELTETÉS	első	bármely csapattag	figyelmeztetés játékkésleltetésért	sárga kártya a csuklóra mutatva	megelőzés - nem büntetés
	második és minden további alkalom	bármely csapattag	büntetés játékkésleltetésért	piros kártya a csuklóra mutatva	pont és nyitás az ellenfélnek

A JÁTÉKVEZETŐI TESTÜLET TAGJAINAK ÉS SEGÍTŐINEK ELHELYEZKEDÉSE



JV1 = I. játékvezető

JV2 = II. játékvezető

JKV = Jegyzőkönyvvezető

2 = Vonalbírók (1-4 vagy 1-2)

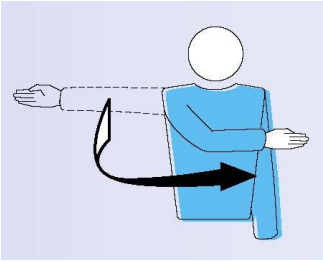
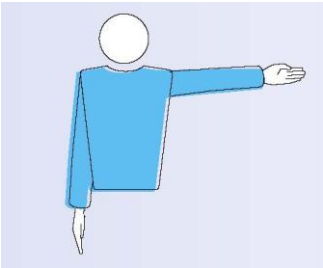
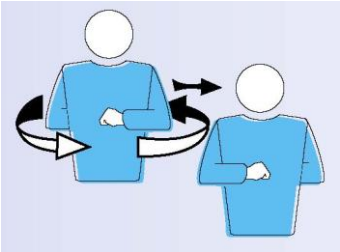
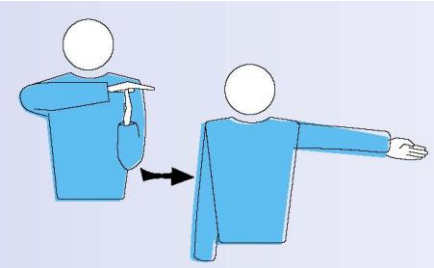
4 = Labdaszedők (1-6)

= Gereblyézők

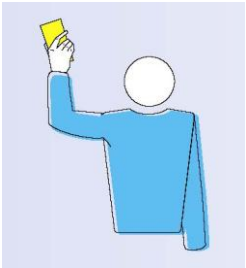
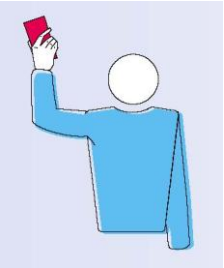
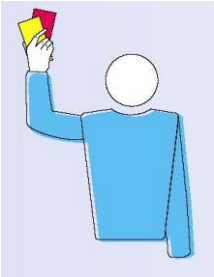
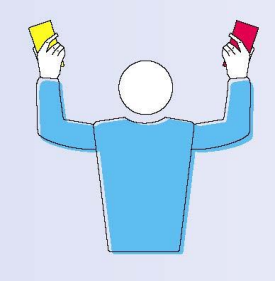
8.ábra 3.3, 22.1, 23.1, 24.1, 25.1, 26.1 szabály

A JÁTÉKVEZETŐK HIVATALOS KARJELEI

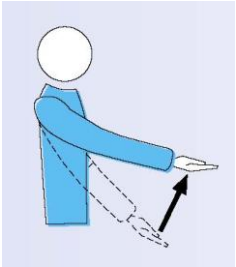
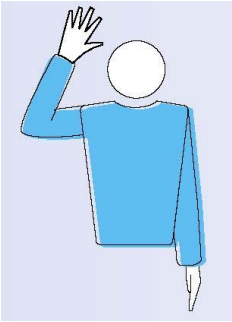
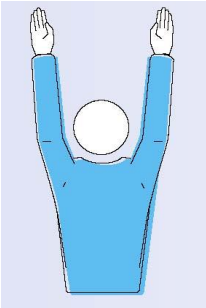
9.ábra 1-4. Jelmagyarázat: ❶❷ játékvezető, aki a karjelet az általános feladatai keretében mutatja
①② játékvezető, aki a karjelet csak egyes játékhelyzetekben mutatja

A jelzett mérkőzéshelyzet	A karjelet használja ❶ az első játékvezető ❷ a második játékvezető
A nyitás engedélyezése 12.3., 21.2.1.1..sz.	1 ❶  A nyitás irányát jelezve mozgatni a kezet
Nyitó csapat 12.3, 21.2.3.1a, 21.2.3.2c, 21.2.3.3c.sz.	2 ❶❷  a kart kinyújtani a nyitó csapat felé
Játszma utáni játékmező csere 18.2, 23.2.5. sz.	3 ❶❷  a felemelt alkarokat a test előtt és mögött vízszintesen mozgatni
Pihenő idő 15.4.1., 23.2.5. sz.	4 ①❷  két kézzel T betűt formálni és utána a pihenő időt kérő csapatra mutatni

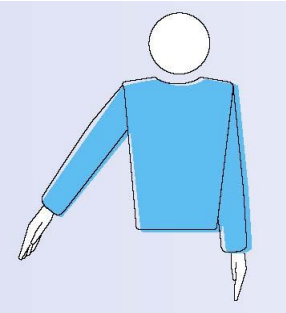
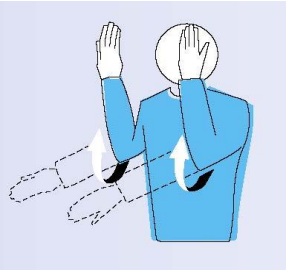
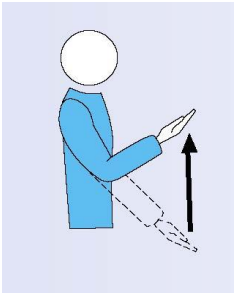
9.ábra 5-8.

A jelzett mérkőzéshelyzet	A karjelet használja ❶ az első játékvezető ❷ a második játékvezető
Figyelmeztetés sportszerűtlenségért 20.1., 20.5. sz.	5 ❶  sárga lapot felmutatni
Büntetés sportszerűt-lenségért 20.3.1., 20.5.. sz.	6 ❶  piros lapot felmutatni
Kiállítás 20.3.2., 20.5..sz.	7 ❶  mindkét lapot együtt felmutatni
Kizárás 20.3.3., 20.5..sz..	8 ❶  piros és sárga lapot külön kézben felmutatni

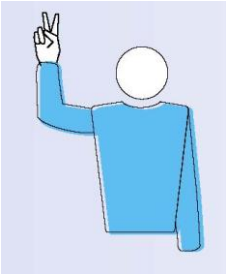
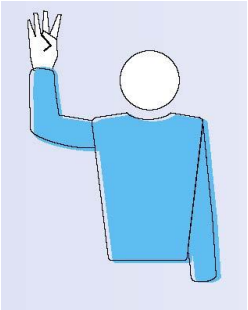
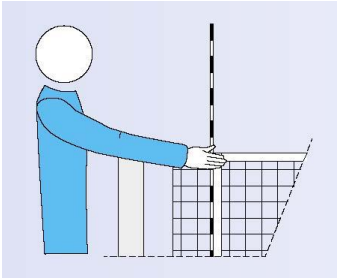
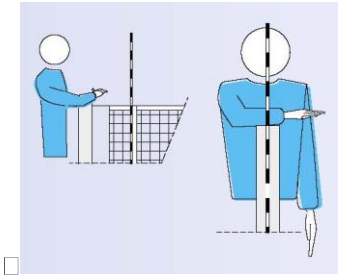
9.ábra 9-12.

A jelzett mérkőzéshelyzet	A karjelet használja ❶ az első játékvezető ❷ a második játékvezető
A játszma vagy mérkőzés vége 6.2, 6.3 sz.	9 ❶ az alkarokat nyitott tenyérrel a mell előtt keresztezni
Nyitás közben nem elengedett vagy fel nem dobott labda 12.4.1 sz.	10 ❶  kinyújtott alkart nyitott tenyérrel fölfelé emelni
Késedelmes nyitás 12.4.4. sz.	11 ❶  fölemelt karral öt ujjat mutatni
Sánchiba, vagy takarás 12.5., 14.5, 14.6.3.. sz.	12 ❶  tenyérrel előre függőlegesen felemelni a két kart

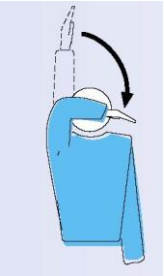
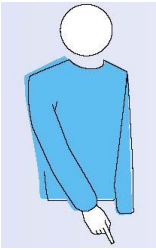
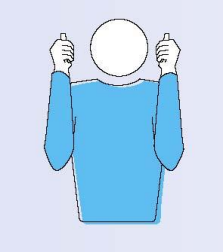
9.ábra 13-16.

A jelzett mérkőzéshelyzet	A karjelet használja ❶ az első játékvezető ❷ a második játékvezető
Nyításrendi hiba 7.7.1, 12.6.1.1.sz.	13 ❶❷ mutatóujjal körkörös mozgás
A labda bent 6.1.1.1, 8.3. sz.	14 ❶②  a karral és az ujjakkal a talajra mutatni
A labda kint 8.4.1, 8.4.2, 8.4.3, 8.4.4, 12.6.2.2, 13.2.2. sz.	15 ❶❷  a két alkart függőlegesen nyitott tenyérrel felemelni
Megfogott labda 6.1.2, 9.3.3, 22.3.2.3b.sz.	16 ❶  lassan emelni az alkart tenyérrel fölfelé

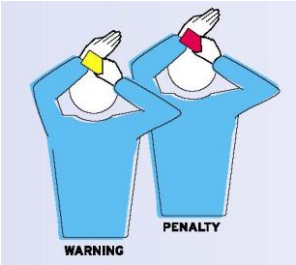
9.ábra 17-20.

A jelzett mérkőzéshelyzet	A karjelet használja ❶ az első játékvezető ❷ a második játékvezető
Kettős érintés 6.1.2, 9.1.1, 9.3.4, 22.3.2.3b. sz.	17 ❶②  a két ujjat felmutatni
Négy érintés 9.3.1. sz.	18 ❶  a négy ujjat felmutatni
A hálót egy játékos hibásan érintett vagy a nyitást követően a labda a hálót éri és a nyitó csapat térfelén marad 12.6.2.1.sz.	19 ❶❷  a hibázó csapat oldalán a hálót megérinteni a megfelelő karral
Átnyúlás háló fölött 11.4.1, 13.2.1.sz.	20 ❶❷  egy kézzel a háló fölött átnyúlni, a tenyér lefelé néz

9.ábra 21-24.

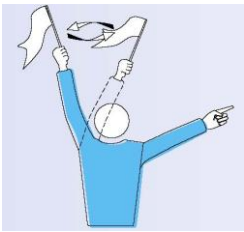
A jelzett mérkőzéshelyzet	A karjelet használja ❶ az első játékvezető ❷ a második játékvezető
Támadó érintési hiba ha egy játékos befejezett támadóérintést hajt végre: - nyitott ujjakkal vagy szabálytalan tip érintéssel - az ellenfél nyitásán, amikor a labda teljesen a háló szintszalagja felett van - kosárérintéssel és a labda röppályája nem merőleges a vállak vonalára, kivéve ha az a játékostárs részére feladás 13.2.3, 13.2.4, 13.2.5. sz.	21 ❶  a karral felülről lefelé nyitott tenyérrel mozgás
Zavarás az ellenmezőbe vagy ellentérfélbe hatolással; háló alatt áthaladó labda, vagy a nyitó játékos játékos nyitás közben érinti a pályát (beleértve az alapvonalat), vagy egy játékos a nyitás pillanatában kilép a pályáról (kivéve a nyitó játékost). 8.4.5, 11.2.1, 12.4.3, 23.3.2.1, 23.3.2.6. sz.	22 ❶❷  Középvonalra vagy a megfelelő vonalra mutatni
Kettős hiba, a labda- menet újrajátszása 6.1.2.2, 12.4.5. sz	23. ❶❷  a két hüvelykujjat függőlegesen felemelni
Érintett labda 14.6.4. sz	24 ❶ egyik kéz tenyerét másik ujjaival függőlegesen mozgatva érinteni

9.ábra 24-25.

A jelzett mérkőzéshelyzet	A karjelet használja ❶ az első játékvezető ❷ a második játékvezető
"Figyelmeztetés" vagy "Büntetés" játékkésleltetésért 15.5.5, 16.2.2, 16.2.3.sz.	25, ❶  a csuklóra mutatni sárga lappal (figyelmeztetés) vagy piros lappal (büntetés)

A vonalbírók zászlójelei

10.ábra 1-5.

A jelzett mérkőzéshelyzet	A karjelet használják a vonalbírók
A labda bent van 8.3, 26.2.1.1.sz.	1 zászlóval lefelé mutani
A labda kint van 8.4.1, 26.2.1.1. sz.	2 zászlót függőlegesen felemelni
Érintett labda 26.2.1.2 sz.	3 a felemelt zászlót tenyérrel megérinteni
Az antennákon kívül repülő labda, idegen tárgyat érintő labda vagy nyitás közben bármely játékos lábhibája 8.4.2, 8.4.3, 8.4.4, 12.4.3, 26.2.1.3, 26.2.1.4, 26.2.1.6, 26.2.1.7. sz.	4  fej fölött mozgatni a zászlót és az antennára vagy a megfelelő vonalra ujjal mutatni
Ha a labda szabályosságának megítélésében valami akadályozta a vonalbírót	5 a zászló egyik kézben marad, a két kezet mell előtt keresztbe teszik