JÁTÉKVEZETŐI IRÁNYELVEK

RÖPLABDA JÁTÉKVEZETŐK

SZÁMÁRA

2020

A 2020. évi kiadású Refereeing Guidelines and Instructions alapján fordította és összeállította

Herpai László
az FIVB Játékvezetői és Játékszabály Bizottság tagja

A fordításban közreműködött:

Soltész Róbert
I. osztályú játékvezető

Készítette:
a Magyar Röplabda Szövetség Játékvezetői Bizottsága

ELŐSZÓ

Tisztelt Játékvezető Sporttárs!

Az FIVB Játékvezető Bizottsága, illetve 2016. óta utódja, a Játékvezetői és Játékszabály Bizottság, önálló, évenként kiadásra kerülő anyagban foglalja össze az általában két-négyévente módosuló játékszabályok magyarázatát, értelmezését és a játékvezetéssel szemben támasztott követelményeket. Ez a *Refereeing Guidelines* and *Instructions* (Játékvezetői Irányelvek és Instrukciók). A nemzetközi játékvezetők ismerik őket és a hazai játékvezetői továbbképzéseken is törekszünk tartalma ismertetésére.

Dőlt betűkkel szedtük azokat a bekezdéseket, amelyek a hazai versenyeken való alkalmazásra utalnak.

A legmagasabb szintű nemzetközi mérkőzéseken alkalmazásra kerülő új technológiára (pl. video ellenőrzés – Challenge – vagy az edzői tabletek, stb.) vonatkozó instrukciók is bekerültek már a magyar fordításba, hiszen az új technológia eszközeit már a hazai versenyeken is használják.

Az utóbbi években a Bizottság arra törekszik, hogy a játékvezetőknek készülő anyagok rövidebbek, lényegre törőbbek legyenek. Ezért a szabálykönyv egyszerű másolását tartalmazó fejezetek, megfogalmazások törlésre kerültek.

Az FIVB határozott szándéka 2020-ban, hogy a játékvezetés zökkenőmentes, különösebb problémák nélküli legyen. Ez azt jelenti, hogy a játékvezetők a lehető legkevesebbet avatkozzanak be a játékba és a mérkőzés valóban szórakoztató esemény legyen a nézők számára. A játékvezetők ne „vadásszák" a játékosok által elkövetett hibákat. A „zökkenőmentes játékvezetéshez" a játékvezetőknek meg kell érteniük, hogy egyik fontos feladatuk megelőzni a mérkőzés menetét tördelő mesterséges vitákat, játékkésleltetéseket, megszakításokat. A játékvezetőknek érteniük kell a szabályok filozófiáját, értelmét, célját ahhoz, hogy azokat megfelelően alkalmazva egy olyan szórakoztató eseményhez járuljanak hozzá, amelyet a helyszínen és a média különböző csatornáin keresztül milliók néznek és élveznek.

Ebben az értelemben az számít jó játékvezetőnek, aki a háttérben marad. Ezzel szemben a rossz játékvezető tönkreteszi a show-t azzal, hogy ő akar reflektorfénybe kerülni, ez pedig ellentétes az FIVB szándékaival. Fontos ugyanakkor, hogy az ellenfél felé tett szándékos negatív megnyilvánulás, illetlen gesztus, a játékvezetők döntéseivel kapcsolatos reklamálás, vagy a Technikai Delegátussal / Szövetségi ellenőrrel szembeni kihívó viselkedés továbbra is szigorúan tilos és szankcionálandó.

Reméljük, hogy az anyag hasznos lesz a játékvezetők számára és alkalmazása lehetőséget ad a magyar NB I-es játékvezetőknek arra, hogy a nemzetközi követelményeknek megfelelően vezessék a mérkőzéseket.

Budapest, 2020. április

Herpai László
MRSZ Játékvezetői Bizottság elnök

Szabályelemzés

1. szabály – A játékterület

1. Két nappal a verseny kezdete előtt a Játékvezetői Albizottság, amely a zsűri része, a játékvezetőkkel együtt ellenőrzi a méreteket és a határoló vonalak minőségét. Különösen fontos a pálya pontos mérete, amennyiben a versenyen video ellenőrző rendszer működik. Az ellenőrzést még a kamerák beállítása előtt kell elvégezni.

2. szabály – A háló és a hálótartó oszlopok

1. Az I. játékvezetőnek kell ellenőrizni a háló megfelelő kifeszítettségét és rugalmasságát. A labdát a hálóba dobva kell megítélni, hogy az megfelelően pattan-e vissza onnan. A labda a helyesen kifeszített hálóból visszapattan, de a háló anyaga nem lehet túl rugalmas (például gumi).
   Ha a háló „hasas”, nem használható és még a mérkőzés megkezdése előtt ki kell javítani.
   Az antennákat a háló ellentétes oldalán, a 4-es pozíciók mellett, az oldalvonalak fölött kell elhelyezni (3. ábra) annak érdekében, hogy a térfelek egyformák legyenek.

2. A II. játékvezető feladata a sorsolás előtt a háló magasságát megmérni, egy olyan mérőrúd (lehetőleg fém anyagú) segítségével, amelyen be van jelölve a 243 és 245 cm-es, valamint a 224 és a 226 cm-es magasság. Az I. játékvezető a II. játékvezető mellett marad az ellenőrzés közben, figyelemmel kísérve a műveletet.

3. A mérkőzés alatt (de különösen a játszmák kezdete előtt) a megfelelő vonalbíró ellenőrizze az oldalszalagok és az antenna szabályszerű elhelyezkedését. Amennyiben az oldalszalag illetve az antenna elhelyezkedése nem megfelelő, ezt a hibát azonnal ki kell javítani.

4. A hivatalos melegítés előtt és a mérkőzés közben a játékvezetők ellenőrizzék, hogy a hálótartó oszlopokon (kiálló részek az oszlopokon, oszlopfeszítő kábelek, stb.) és a játékvezetői emelvényen ne legyen semmi sérülést okozó tárgy. Ha ilyet tapasztalnak, akkor a játékvezetők kérjék meg a rendezőket a sérülést okozó tárgyak eltávolítására, vagy befedésére. Amennyiben a kérést a rendezők elutasítják, azonnal jelezni kell a Technikai Delegátusnak/Szövetségi ellenőrnek.

5. Kiegészítő felszerelések: cserepadok a csapatok részére, jegyzőkönyvvezetői asztal, két elektromos csengő (közel az edzők székéhez) sárga/piros lámpával a játékmegszakítások jelzésére (ha nincs telepítve és használatban a tablet rendszer), játékvezetői emelvény, hálómagasság mérő rúd, manométer, pumpa, hőmérő, légnyomásmérő, labdatartó állvány 6 labda számára, számozott cserekártyák (FIVB, Világ- és Hivatalos felnőtt versenyeken az adott verseny szabályzata tartalmazza a számozással kapcsolatos előírásokat), legalább 8 db nedvszívó törlőrongy (40x40 cm vagy 40x80 cm) a gyorstörlők részére, két szék mindkét büntető területen (ha a terem elrendezése megengedi) és 2 Libero mellény. FIVB, Világ és Hivatalos versenyeken elektromos jelzőberendezés a jegyzőkönyvvezetői asztalon, vagy az elektronikus jegyzőkönyv rendszerbe építve a forgásrendi és Libero helyettesítési hiba és a technikai idő, valamint a játékos csere kérés jelzésére.

6. A rendezőknek gondoskodni kell 2 tartalék antennáról, valamint tartalék hálóról, amelyeket a jegyzőkönyvvezetői asztal alatt, vagy a pálya közelében kell elhelyezni.

7. Az FIVB, Világ- és Hivatalos versenyeken elektromos eredményjelző és kézi eredményjelző (vagy Litescore berendezés) kötelező a jegyzőkönyvvezetői asztalon. Litescore berendezés esetén is kell legyen kézi eredményjelző műszaki hiba esetére.

3. szabály – A labda

1. A jegyzőkönyvvezetői asztal közelében 6 labda számára állványt (lehetőleg fémből legyen) kell biztosítani (5 mérkőzés + 1 tartalék labda).

2. Az 5 mérkőzéslabdát a II. játékvezető ellenőrzi a mérkőzés előtt. A labdák azonos jellemzőkkel kell, hogy bírjanak (szín, kerület, súly, nyomás). A II. játékvezető felelős a mérkőzés alatt a labdákért.

3. Csak az FIVB által jóváhagyott, az adott verseny szabályzatában rögzített márkajelű és típusú labdával lehet játszani.

4. A mérkőzés alatti 5 labdás rendszer:

   A kifutóban 6 labdaszedő működik a Szabálykönyv 10. ábrája szerint:

   Mérkőzés előtt az 1., a 2. a 4. és az 5. számú labdaszedő egy-egy labdát kap a II. játékvezetőtől, aki az 5. labdát a nyitó játékosnak adja az első és a döntő játszmában.

   Mérkőzés közben, amikor a labda játékon kívül van:
   - 4.1 ha a labda a pályán kívül van, egy labdaszedő azt összeszedi, és azonnal annak gurítja, aki legutóbb a nyitó játékosnak adta oda.
   - 4.2 a labdaszedők a labdát csak akkor gurítsák egymásnak (ne dobják), lehetőség szerint a jegyzőkönyvvezetői asztallal átellenes oldalon, ha a labda játékon kívül van
   - 4.3. ha a labda a pályán van, a labdához legközelebbi játékos azonnal kigurítja a pályáról a legrövidebb úton.
   - 4.4 amikor a labda játékon kívül van, a nyitóhoz legközelebbi labdaszedő (1., 2., 4. és 5. számú) a lehető leggyorsabban adja oda a labdát a nyitó játékosnak, hogy a nyitást késedelem nélkül végre tudja hajtani.

4. szabály – A csapatok

1. Egy csapat összetételét az adott verseny szabályzata rögzíti. Egy csapat legfeljebb 17 személyből állhat: 12 normál játékos, közülük legfeljebb 2 Libero játékos és legfeljebb 5 hivatalos személy. Utóbbiakat az edző jogosult kijelölni a hivatalos csapatlistán (O-2(bis) nyomtatvány) szereplők közül.

   A felnőtt FIVB, Világ- és Hivatalos versenyeken, ha az orvos vagy a gyúró nem ül a cserepadon a hivatalos személyek között, akkor egy, az FIVB Technikai Delegátus által erre kijelölt helyen foglalhat helyet és csak akkor avatkozhat közbe egy játékos sérülésekor, ha arra a játékvezetők felkérik. A gyúró a hivatalos melegítésig segítheti a csapata bemelegítését a pályán, még akkor is, ha nincs beírva a jegyzőkönyvbe és nem ülhet a cserepadon. A mérkőzés előtt (a hivatalos protokoll alatt) a játékvezetők ellenőrizzék, hogy a cserepadon vagy a bemelegítő területen hány személy tartózkodhat engedéllyel.

A hivatalos bemelegítésben részt vevő csapattagok elsődlegesen a játékterület saját oldalán kell tartózkodjanak. Megengedett az ellenfél kifutójában is tartózkodni (ha ezzel nem zavarják az ellenfél játékosait), de csak a háló közelében, megelőzve, hogy egy elgurult labda sérülést okozzon.

2. Abban az esetben, ha 12-nél több játékos szerepel egy csapatban, akkor 2 Libero alkalmazása és a jegyzőkönyvben való rögzítése kötelező.

3. Az edző és a csapatkapitány (aki ellenőrzi a jegyzőkönyvet, illetve az elektronikus jegyzőkönyv csapatlistáját) felelősek a jegyzőkönyvben rögzített játékosok személyazonosságáért.

4. Az I. játékvezetőnek ellenőrizni kell a játékosok felszerelését. Ha a játékosok vagy a hivatalos személyek öltözékével kapcsolatosan bármilyen szabálytalanságot észlel, jelentenie kell a Technikai Delegátusnak/Szövetségi ellenőrnek (ha van) és annak utasításait kell követnie. A felszerelésnek egységesnek kell lennie. Lehetőség szerint a meznek mindig a nadrágban kell lennie, ellenkező esetben a megfelelő pillanatban udvarias módon meg kell kérni a játékost, hogy tűrje be, különösen a mérkőzés és az egyes játszmák kezdetén. A testhezálló, nem betűrhető mezek viselete mindig megengedett.

   A csapatkapitányi jelzést (8x2 cm) a mez elülső részén kell rögzíteni a szám alatt oly módon, hogy az jól látható legyen az egész mérkőzés alatt. A játékvezetőknek ezt ellenőrizni kell a mérkőzés megkezdése előtt.

5. A mérkőzés megkezdése előtt a játékvezetők gondosan ellenőrizzék, hogy a játékosok mezszáma megegyezik-e a jegyzőkönyvben rögzített számokkal. Ily módon bármilyen eltérés időben kiszűrhető, elkerülve a mérkőzés rendes menetének késleltetését.

6. A melegítő területen tartózkodó játékosok a játszmák ideje alatt nem labdázhatnak, de egyéni melegítő eszközöket (pl. melegítő gumiszalagok) használhatnak.

7. A verseny előtti előzetes ellenőrzés során kijelölt hivatalos személyek/edzői stáb tagjai felszerelésüket illetően az alábbi lehetőségek közül választhatnak a mérkőzés egészére vonatkozóan:

   7.1 Mindannyian azonos színű és típusú melegítőt, sporttrikót.
   vagy
   7.2 Mindannyian azonos színű zakót, inget, nyakkendőt (férfiak részére) és pantallót, kivéve a gyúrót, aki viselhet melegítőt és sporttrikót.

   Ez azt jelenti, ha az edző leveszi a zakóját vagy melegítő felsőt, a többi hivatalos személynek is ugyanezt kell tenni, hogy egységes felszerelésben legyenek.

5. szabály – Csapatvezetők

1. Az I. játékvezetőnek azonosítania kell a játékkapitányt és az edzőt. Csak ők avatkozhatnak közbe a mérkőzés alatt. A játékvezetők az egész mérkőzés alatt legyenek tisztában azzal, hogy ki a játékkapitány.

2. Amennyiben a játékkapitány magyarázatot kér a játékvezetők döntései felől, az I. játékvezető ezt meg kell adja, ha szükséges nemcsak a hivatalos karjel megismétlésével, hanem az FIVB hivatalos munkanyelvén (angol), röviden, a Szabálykönyv hivatalos kifejezéseit használva. Csak a játékkapitánynak van joga magyarázatot kérni a saját vagy csapattársa nevében.

3. Az edzőnek nincs joga kérést intézni a játékvezetői testület bármely tagjához, kivéve a szabályos játékmegszakításokat (pihenőidő, csere). Abban az esetben, ha az eredményjelzőről nem derül ki egyértelműen az addig felhasznált játékmegszakítások száma, vagy az eredmény nem helyes, ezekről megkérdezheti a jegyzőkönyvvezetőt, amikor a labda játékon kívül van.

4. Általánosságban az edző nem zavarhatja sem a játékot sem a hivatalos személyek (játékvezetők, vonalbírók) munkáját. Az edzőnek nincs joga a mérkőzés alatt a pályára lépni (kivéve, ha egy sérült játékosnak segít). Az edző nem beszélhet a játékvezetőkhöz, nem tiltakozhat náluk, csak válaszolhat a II. játékvezetőnek a video ellenőrzés (Challenge) típusára vonatkozó, annak tisztázását célzó kérdésére.

6. szabály – Pont szerzése, egy játszma és a mérkőzés megnyerése

Ha egy labdamenetet meg kellett szakítani sérülés, vagy külső beavatkozás miatt, akkor azt befejezetlen labdamenetnek kell tekinteni. Ilyen esetben nem megengedett bármely szabályos játékmegszakítást kérni (Megjegyzés: ez az érvényben lévő szabályok szerint továbbra sem megalapozatlan kérés!), kivéve a sérülés vagy szankció miatt szükségessé váló játékos cseréket.

7. szabály – A játék szerkezete

1. A játszma végén a II. játékvezető azonnal kérje el a következő játszmára szóló állásrendi lapot az edzőktől, vagy kérje meg őket, hogy elektronikus úton küldjék el az adatokat annak érdekében, hogy elkerüljék a játszmák közötti 3 perc meghosszabbítását. Ha egy edző rendszeresen késlekedik az állásrendi lap időben való leadásával, vagy az adatok elküldésével, az I. játékvezető alkalmazza a megfelelő játékkésleltetés szankciót.
   Megjegyzés: továbbra is érvényes a szabályozás, hogy amennyiben állásrendi űrlap van használatban, a II. játékvezető és a jegyzőkönyvvezető is ellenőrizze, mielőtt a jegyzőkönyvvezető rögzíti az állásrendeket a jegyzőkönyvben. A jegyzőkönyvvezető ellenőrizze, hogy az állásrendi lapon szereplő számok megfelelnek-e a csapatlistában lévő számoknak. Ha nem, akkor az állásrendi lapot vissza kell adni és a II. játékvezető kérjen egy másikat. Az új állásrendi lapon kizárólag a problémás pozíciókban lehet változtatni. A II. játékvezető tartsa zsebében az állásrendi lapot azért, hogy szükség esetén tudja ellenőrizni a csapatok állásrendjét, kivéve, ha a mérkőzésen edzői tablet rendszer van használatban.

2. Ha egy állásrendi hibát vétenek, a megfelelő karjel után az érintett játékvezetőnek meg kell mutatni a hibát elkövető játékosokat. Ha a játékkapitány további felvilágosítást kér az állásrendi hibáról, a II. játékvezető mutassa meg a játékkapitánynak az állásrendi űrlapon vagy az oszlopon lévő tableten, kik követték el az állásrendi hibát. Utóbbi esetén úgy kell a játékkapitányt tájékoztatni, hogy az ellenfél állásrendjét ne láthassa, azaz a II. játékvezető takarja el azt.

3. Ha a nyitást nem a forgásrend szerint soron következő játékos hajtotta végre, tehát forgásrendi hibát vétettek és csak a forgásrendi hibával kezdett labdamenetet követően vették észre a hibát, akkor a fogadó csapat csak egy pontot kap (7.7.1.1. szabály).

8. szabály – Játékhelyzetek

1. Nagyon lényeges felismerni a jelentőségét a „**teljesen**” szónak a 8.4.1. szabályban. A „kint” és „bent” labdák megítélésekor a talajt érő és közben belapuló, deformálódó labda érintkezési folyamatának TELJES IDŐTARTAMÁT kell tekintetbe venni.

2. A hálótartó kábelek a 9,5-10 m-en túl nem tartoznak a hálóhoz. Ugyanez vonatkozik az oszlopokra is. Ezért, ha a labda a háló oldalszalagon kívüli részét érinti, „idegen tárgy” érintésnek kell tekinteni, és mindkét játékvezető „out” labdát kell ítéljen és a vonalbíró a megfelelő zászlójelet használva mutasson rá a hálóra.

9. szabály – A labda megjátszása

1. Amennyiben a labda a kifutóban akár a vonalbíróhoz, akár a játékvezetőkhöz vagy az edzőhöz ér, a labdát OUT-nak kell tekinteni. (8.4.2.sz.)
   Ha a labda egy játékvezetőt vagy vonalbírót érint, akkor nem lehet „új labdát” ítélni, kivéve, ha a II. játékvezető vagy a vonalbíró egyértelműen zavarta a játékost a labda megjátszásában.
   Ha a játékos a labdát úgy játssza meg, hogy fenti személyek bármelyikének segítségével éri el, ezt a játékos hibájának kell tekinteni (segített érintés; 9.1.3.sz.) és nem lehet „új labdát” ítélni.

2. Csak azokat a hibákat szabad lefújni, amelyeket a játékvezetők valóban láttak. Az I. játékvezető csak azt a testrészt figyelje, amellyel a labdaérintés történik. Döntésében ne befolyásolja, hogy a játékos testhelyzete milyen volt a labdaérintés előtt vagy azután, illetve milyen volt az érintés hangja. Az FIVB Játékszabály és Játékvezetői Bizottsága hangsúlyozza, hogy a játékvezetők engedjék a kosárérintést, vagy bármely más, a szabályoknak megfelelő labdaérintést és kerüljék a túlzott szigort a kettős érintések megítélésekor.

3. A 9.2.2. szabály helyes értelmezéséhez nézzük meg, mit jelent az „elpattanó” kifejezés. Elpattanó érintés esetén egy egyszeri folyamatról beszélünk, amikor a labda az érintési ponttól visszapattan. Ugyanakkor a fogott/dobott labda két mozzanatot foglal magába: először megfogni a labdát, másodszor eldobni.

4. A játékvezető fordítson figyelmet arra a tényre, hogy a „tip” érintés során a labda iránya megváltozik. Figyelni kell arra, hogy a támadóérintés során a „tip” érintés megengedett, ha a labdát nem fogják vagy dobják. A „tip” érintés során a háló felett egy kézzel érinti a játékos a labdát.
   A játékvezető nagyon figyeljen arra, hogy ha a labda nem pattan el a kézről, hanem kézzel kísérik, vagy dobják, ez hiba, és büntetni kell.

5. Figyelmet kell fordítani arra, hogy a sánc nem szabályos, ha nem egyszerűen megakadályozzák a labda saját térfélbe jutását, hanem megfogják vagy dobják azt. Az ilyen eseteket „megfogott labdának” kell ítélni és büntetni kell azt (de nem szabad túlzásokba esni).

6. A csapat első érintéséről a következő 4 esetben beszélünk:
   6.1 nyitásfogadás.
   6.2 a támadás fogadása (nemcsak az ütése, hanem bármely támadásé lásd: 13.1.1.szabály).
   6.3 az ellenfél sáncáról érkező labda megjátszása.
   6.4 a saját sáncról érkező labda megjátszása.

7. Összhangban a nemzetközi versenyek szellemével, támogatni kell a hosszabb labdameneteket és a látványos akciókat. Csak a legnyilvánvalóbb hibákat kell büntetni. Tehát, amikor a játékos nincs tökéletes helyzetben a labda megjátszásához, az I. játékvezető kevésbé szigorúan kell elbírálja a labdakezelési hibákat.
   Például:
   7.1 a feladó fut a labdáért, vagy nagyon gyors akcióra kényszerül a labda megjátszásához.
   7.2 a játékos gyors mozgásra kényszerül ahhoz, hogy a sáncról vagy más játékosról elpattanó labdát megjátssza.
   7.3 a csapat első érintését szabadon végre lehet hajtani, kivéve, ha a játékos megfogja vagy dobja a labdát.

10. szabály – Játék a hálónál
11. szabály – Játékos a hálónál

1. A 10.1.2-es szabály lehetőséget ad az ellenfél kifutójából a labda visszajátszására.
   A mérkőzés alatt a játékosoknak, valamint az edzőknek fel kell ismerni ezt a helyzetet és a mozgásukat úgy kell irányítani, hogy teret adjanak annak a játékosnak, aki a labdát a saját térfelére szeretné visszajátszani!
   Amennyiben az ellenfél kifutója felé tartó labda a szabályos áthaladási téren belül keresztezi a háló függőleges síkját, és ezt a labdát visszajátszani szándékozó játékos megérinti azt, a játékvezetőknek az érintés pillanatában sípolniuk kell, majd „kint labda” karjelet alkalmazni.

2. A labda megjátszásának folyamata akkor végződik, amikor a játékos a talajra való biztonságos leérkezést követően új akcióra kész.

   A labda megjátszásának tekintendő, ha a játékos közel van a labdához és megpróbálja megjátszani azt még akkor is, ha részéről nem történik tényleges labdaérintés. Ez a „trükkös” támadásokra is vonatkozik. Fokozott figyelemmel kell lenni az alábbi esetre:
   Amennyiben a játékos a saját térfelén van és az ellentérfélből érkező labda úgy nyomja be a hálót, hogy az a játékoshoz ér, ez nem hiba a játékos részéről. A játékos tehet védekező mozdulatot, de nem megengedett a labda irányában aktív mozdulatot tenni úgy, hogy a labda normál visszapattanását a játékos szándékosan befolyásolja. Ezt zavarásnak kell minősíteni és hálóérintés hibának tekinteni.
   Amennyiben a játékos haja éri a hálót és emiatt egyértelműen nem tudja az ellenfél megjátszani a labdát, vagy ez megszakítja a játékot (például a lófarok beleakad a hálóba), akkor a hálóérintést hibának kell tekinteni.

3. Ha a játékos a hálón kívüli részt érinti (háló az antennákon kívül, kábel, oszlop, stb.), ezt soha nem lehet hibának tekinteni, kivéve, ha ez a háló szerkezeti egységére hatással van, vagy a háló megérintése szándékosan történt.

4. Ha az ellenfél játékmezőjébe hatolás lábfejjel történik, akkor a lábfej egy részének a középvonal felett kell lennie vagy érintenie kell azt, hogy még szabályos legyen.

5. Számolva a magas színvonalat képviselő csapatok részvételével, a háló közeli játék alapvetően fontos. Ezért a játékvezetőknek és vonalbíróknak különösen figyelmesnek kell lenni elsősorban az olyan helyzeteknél, amikor a labda súrolja a sáncoló kezét, majd a pályán kívülre kerül.
   Ezen túlmenően a játékvezetők különös figyelmet fordítsanak a játék befolyásolására. Ha egy játékos a hálót megérinti a labda megjátszása közben, vagy miközben megpróbálja megjátszani azt, vagy egy cseles támadás esetén, a hálóérintés HIBA.

Ha a hálóba kerülő labda természetes visszapattanását egy játékos egy a háló felé tett szándékos mozdulattal befolyásolja, vagy megfogja a hálót és onnan „kidobódik” a labda, azt is hibának kell tekinteni. Ha egy játékos megakadályozza, hogy egy ellenfél elérje és szabályosan megjátssza a labdát, ugyancsak hiba.

6. A két játékvezető együttműködésének megkönnyítésére a munkamegosztás a következő legyen: az I. játékvezető elsősorban a labda útját figyeli, míg a II. játékvezető a háló teljes szélességén figyeli a hibás hálóérintéseket.

12. szabály – Nyitás

1. A nyitás engedélyezéséhez nem szükséges, hogy a nyitó játékra készen legyen, elég, ha a nyitó játékos kezében van a labda. Az I. játékvezető azonnal fújjon. Az FIVB, Világ- és Hivatalos versenyeken normál esetben (tehát ha nincs cserekérés vagy szankció) 15 másodperc áll rendelkezésre az előző labdamenet vége és a következő megkezdése között.

2. Mielőtt az I. játékvezető engedélyezi a nyitást, ellenőrizni kell a TV lassításra/visszajátszásra (gyakoriságuk és hosszúságuk versenyenként eltérhet) szolgáló lámpát és adott esetben eszerint késve kell sípolni a nyitás engedélyezésére.

3. Az I. játékvezető és a megfelelő vonalbíró feladata ellenőrizni a nyitó játékos helyzetét a nyitó érintés pillanatában, illetve felugrásos nyitás esetén az elrugaszkodáskor. A nyitó játékos kezdheti a mozgását a nyitó területen kívül is, de az érintés pillanatában azon belül kell lennie (vagy teljesen a nyitó területen belül kell lennie az elrugaszkodás pillanatában).

4. A nyitó játékos csapata szankcionálható játékkésleltetésért, ha a nyitó játékos késlelteti a nyitást azzal, hogy szándékosan lassan megy a nyitó zónába, vagy nem fogadja el a labdaszedőtől a neki adott labdát. A félreértések elkerülése érdekében, a 8 másodpercet közvetlenül az I. játékvezető sípjele után kell kezdeni számolni.

5. A nyitás pillanatában az I. játékvezető a nyitó csapatot, a II. játékvezető a fogadó csapatot figyeli.

6. Az I. játékvezető figyeljen arra, amikor a nyitás pillanatában a nyitócsapat egy vagy több játékosa takarást hajt végre, mozgatva karjait, ugrálva, vagy oldalt mozogva, vagy csoportosan takarva a nyitó játékost és a labda röppályáját addig, amíg a labda a háló síkját el nem hagyja (a két feltételnek egyszerre kell teljesülnie, hogy takarásnak legyen minősíthető az eset). Ennek megfelelően, ha a labda látható a röppályája során mielőtt keresztezi a háló síkját, akkor nem lehet szó takarásról.

7. Az I. játékvezető nem engedélyezheti a nyitást, ha a pályán nem a szabályoknak megfelelő számú játékos (pl. 5 vagy 7) van. Ilyen esetben várnia kell, a csapat figyelmét hívja fel a hibára és szükség esetén szankcionáljon játékkésleltetésért. Hasonló eljárás követendő, ha a Libero a 4-es helyre forgott és jól láthatóan nem helyettesítette az a játékos, akinek a helyén a pályán volt.

13. szabály – Támadóérintés

1. Amikor a hátsósor-köteles játékos és a Libero támadóérintését ellenőrizzük, fontos megérteni, hogy a hiba csak akkor következik be, ha a támadóérintés befejeződik (amikor a labda elhagyja háló függőleges síkját vagy az ellenfelet megérinti).

14. szabály – Sánc

1. A sáncoló játékos bármely labdát sáncolhat az ellentérfélben a kezével a háló felett, ha:
   - ez a labda a szemközti csapat első vagy második érintése után a sáncoló térfele felé tart és
   - nincs olyan játékos az ellenfél csapatából a háló közelében, aki meg tudná azt játszani.

   Ugyanakkor, ha az ellenfélnél van olyan játékos a közelben aki meg tudja és meg is akarja játszani azt, a sáncoló hibát követ el ha előbb, vagy a támadó játékossal egyidejűleg érinti a labdát, így zavarva az ellenfél játékát.
   A harmadik érintés utáni labdát lehet ellentérfélben sáncolni minden feltétel nélkül.

2. Feladást és belső passzt (nem támadást), amely nem a háló felé irányul, nem szabad sáncolni, kivéve a harmadik érintés után.

3. A játékvezetőnek tudnia kell különbséget tennie aközött, hogy egy, az ellentérfélből érkező („potya”, könnyen megjátszható) labdát egy játékos megüt vagy sáncol. Az akció típusa, jellege határozza meg, hogy az akció ütés vagy sáncolás.
   Ütés esetén a játékos a kezét hátrafelé lendíti, majd az ellenfél felé megüti a labdát.
   Ezzel szemben sáncoláskor a játékos egy vagy két kézzel a háló fölé nyúlva próbálja útját állni a labdának, kezének hátrafelé történő lendítése nélkül.

4. Ha az ellentérfélből érkező labdát („potya”) egy játékos megüt, majd az ütést követően a labda a hálóról visszapattan és ugyanaz a játékos érinti, akkor ez hibának minősül (kettős érintés). Ugyanakkor, ha egy ilyen „potya” labdát a játékos sáncol és az a háló felső szintszalagjáról pattan vissza, akkor a sáncoló játékos ezt ismét megjátszhatja, mely a csapat első érintése lesz.

15. szabály – Szabályos játékmegszakítások

1. Pihenőidő és Technikai Pihenőidő

1.1. Ha az edző pihenőidőt kér, használnia kell a hivatalos karjelet. Ha csak feláll a cserepadról, szóban kéri vagy megnyomja a csengőt, a játékvezetők, mielőtt engedélyeznek vagy elutasítanak bármit, legyenek biztosak abban, hogy az edző ténylegesen pihenő időt kér vagy sem. Amennyiben a pihenőidő kérése bármilyen okból elutasításra került, az I. játékvezető el kell döntse, hogy ez szándékos játékkésleltetés volt-e, és ha igen, a szabályoknak megfelelően kell szankcionálnia.

1.2 A segéd jegyzőkönyvvezető csengővel (vagy más hasonló eszközzel) jelez minden technikai pihenőidőt (TTO). Technikai pihenőidők csak kivételes esetben kerülnek alkalmazásra, ha ezt a rendező ezt marketing okokból kéri. Technikai pihenőidőkre akkor kerül sor, amikor az egyik csapat eléri a 8. és a 16. pontot a játszmában (ennek jelzése nem a II. játékvezető feladata). A segéd jegyzőkönyvvezetőnek kell jelezni a TTO végét is.

2. A játékoscsere lebonyolítása

2.1 A II. játékvezető a hálótartó oszlop és a jegyzőkönyvvezetői asztal között áll és – kivéve, ha a jegyzőkönyvvezető szabálytalan cserét jelez – jelzi (a karjai keresztezésével) a játékosoknak a csere végrehajtását az oldalvonalon keresztül.

Több játékoscsere egyidejű végrehajtása esetén a II. játékvezetőnek várnia kell a jegyzőkönyvvezető karjelére, miután az előző cserét rögzítette, ezután kerülhet sor a következő cserére.
Ha a mérkőzésen az edzőknek tabletet kell alkalmazniuk, akkor a szoftver automatikusan rögzíti a cserét a jegyzőkönyvben és megakadályozza a szabálytalan csere kérését. Ennek megfelelően a II. játékvezetőnek csak kivételes esetekben, játékkésleltetés esetén kell közbeavatkoznia. A jegyzőkönyvvezető szerepe ebben az esetben megváltozik: az adatok rögzítése helyett az adatok ellenőrzése és elfogadása (vagy elutasítása) a feladata. Ezen túlmenően, ha a jegyzőkönyvvezetőnek manuálisan kell rögzítenie a cserét, akkor a II. játékvezető hagyjon kellő időt a feladat elvégzésére.

A csere kérése mindig abban a pillanatban történik, amikor a csere játékos/ok/ belép/nek/ a csere zónába, függetlenül attól, hogy milyen rendszert használnak a mérkőzésen.

2.2 Többszörös cserét csak folyamatosan lehet lebonyolítani, páronként egymást követően, hogy a jegyzőkönyvvezető be tudja írni a jegyzőkönyvbe. Ilyen esetben a cserejátékosok egy egységben közelítsék meg a cserezónát. Ha kettős csere esetén a második cserejátékos csak az első játékos cserezónába lépését követően kis idővel érkezik meg, és nyilvánvaló, hogy a cseréhez tartozik, a játékvezetők legyenek kevéssé szigorúak a csere engedélyezésekor. A második (vagy harmadik) cserejátékos késlekedése nem okoz ténylegesen késleltetést, azaz a következő játékos már a cserezónában van, amikor az előző játékos adminisztrációja befejeződik.
Tabletek alkalmazása esetén is megengedett több csere egyidőben a játék gyorsítása érdekében. Ezért a II. játékvezető engedje a cseréket szabadon végrehajtani.

2.3 Nagyon fontos arra figyelni, hogy a játékosok gyorsan és nyugodtan mozogjanak.

Az érvényben lévő játékoscsere eljárásnak köszönhetően csökken a játékkésleltetés szankciók esélye amiatt, hogy a cserejátékosok nincsenek készen a csere végrehajtására.

2.4 A II. játékvezető és a jegyzőkönyvvezető felelősek azért, hogy ne jelezzenek (síppal, vagy jelzőcsengővel), ha a cserejátékos nem teljesíti a pályára lépés feltételeit. Amennyiben játékkésleltetés nem következik be, a játékoscsere kérését a II. játékvezetőnek vissza kell utasítania, egyéb szankció nélkül.

3. Egy játékos sérülése esetén a játékvezetőknek meg kell állítaniuk a játékot és az orvosi személyzetet be kell engedniük a pályára.

4. A megalapozatlan kérésre vonatkozó szabályt a játékvezetőknek pontosan kell értelmezni, és gondosan alkalmazni (15. 11. szabály). Játékkésleltetés szankciót követően is elkövethet a csapat megalapozatlan kérést.
A II. játékvezetőnek meg kell győződnie arról, hogy minden „megalapozatlan kérés” rögzítésre került a jegyzőkönyv speciális részén.

6. Ha egy játékmegszakítás kérés elutasításra és szankcionálásra („Figyelmeztetés játékkésleltetésért”) került, a következő befejezett labdamenet vége előtt nem megengedett újra kérni bármilyen típusú játékmegszakítást. Például egy csapat pihenő időt kért a nyitásra jelt adó sípszó után, de a játék megállt és „Figyelmeztetés játékkésleltetésért” szankciót alkalmazott az I. játékvezető. Ilyenkor a csapatnak nincs joga cserét (kivéve egy sérülés/betegség/szankció miatt szükségessé váló cserét) vagy újra pihenő időt kérni a játék folytatása előtt.

7. Ha egy labdamenet megszakításra került, megalapozatlan bármely játékmegszakítást kérni a következő befejezett labdamenet vége előtt. Ez alól kivételt képez a sérült, vagy szankcionált játékos miatti kényszerű csere kérése.

16. szabály – Játékkésleltetések

1. A játékvezetőnek pontosan tisztában kell lennie azzal, hogy mi a különbség a megalapozatlan kérés és a játékkésleltetés között.

   Ha a játék egy megalapozatlan kérés miatt késedelmet szenved, akkor azt játékkésleltetésnek kell minősíteni és ennek megfelelően rögzíteni a jegyzőkönyvben. A csapatnak ez esetben még van egy lehetősége megalapozatlan kérést elkövetni.

   Néhány példa arra, hogy mi minősül megalapozatlan kérésnek:
   - másodedző kér pihenő időt
   - pihenő idő kérése az I. játékvezető nyitást engedélyező sípjele után vagy a labdamenet közben
   - első alkalommal 7. játékos cserét vagy 3. pihenőidőt kérni
   - második játékos cserét kérni a következő befejezett labdamenet vége előtt (kivéve a sérülés/megbetegedés/szankció miatt szükségessé váló cserét)

   Többek között a következők minősülnek játékkésleltetésnek:

   - bármely típusú megalapozatlan kérést megismételni
   - szabálytalan cserét kérni és a hibát még a következő nyitás előtt észlelik
   - egy játékos engedélyt kér a játékvezetőtől a cipőfűzője megkötésére, amelyet a játékvezetők szándékos játékkésleltetésnek minősítenek
   - pályatörlést kérni, amelyet a játékvezetők szándékos játékkésleltetésnek minősítenek
   - késői (a nyitásra jelt adó sípszó, de a nyitó érintés előtt) Libero helyettesítés ismétlése
   - ha a Libero elmulasztja elhagyni a pályát, miután a 4-es helyre forgott, a játékvezetők emlékeztették erre és az eset késlelteti a játékot

2. A játékvezetőknek meg kell előzni minden szándékos és nem szándékos játékkésleltetést.

   Mérkőzés előtt a játékvezetők fordítsanak kiemelt figyelmet a gyorstörlők megfelelő felkészítésére, mert a pályatörlés kérése miatti játékkésleltetések többsége megelőzhető és a játékkésleltetések száma (különösen a pályatörlés kérése miatti játékkésleltetéseké) minimalizálható, ha a gyorstörlők elég aktívak és megfelelően látják el feladatukat.

   Mérkőzés alatt az I. játékvezető legyen előrelátó és irányítsa a pályatörlők munkáját anélkül, hogy elfogadná a játékosok pályatörlési kéréseit. A játékosok segíthetnek a pályatörlőknek a nedves foltok megtalálásában. Az I. játékvezető feladata megítélni, hogy a játékosok törlés kérése nyilvánvaló szándékos játékkésleltetés-e és ha igen, ennek megfelelően szankcionálja a csapatot.

3. Pályatörlés:

3.1 Pályatörlők és a törlő eszközök:

Térfelenként 2 fő (összesen 4 fő) pályatörlőre van szükség, mindegyik 2 db nedvszívó ronggyal rendelkezzen. Az ő feladatuk a pálya tisztán tartása és a nedves foltok feltörlése.
Egy-egy pályatörlő ül a jegyzőkönyvvezetői asztal mellett. Az ő feladatuk a támadózóna törlése.
A másik két pályatörlő helyét a pálya elrendezését bemutató ábra szemlélteti. Az ő feladatuk elsősorban a pálya támadóvonal mögötti részének szárazon tartása.
A pálya törlését követően a pályatörlők azonnal térjenek vissza eredeti helyükre.

3.2 A játékvezetők nem vesznek részt a pályatörlők munkájában. Ugyanakkor, joguk van a pályatörlőket irányítani, ha a pályatörlők nem végzik megfelelően a feladatukat és ezzel késleltetik a játékot.

3.3 A játékosok kérhetik a gyorstörlőket, hogy töröljenek fel egy veszélyes, nedves foltot. Ugyanakkor szándékos játékkésleltetésnek minősül és ennek megfelelően kell szankcionálni azt, ha minden ok nélkül hívják a pályára vagy a kifutóba a pályatörlőket.

Játékkésleltetésnek kell tekinteni és szankcionálni, ha a pihenőidőt követően egy csapat a cserepadjuk előtti nedves foltra hivatkozva késlelteti a játék folytatását. Az ilyen foltokat nem szabad a pályatörlők rongyával törölni, mert izotóniás sókat és cukrokat tartalmazhatnak, melyek a rongyról a pályára kerülhetnek. Ilyenkor papírtörlőket kell használni.

3.4 Ha a játékosok saját felelősségükre törlik a pályát a saját kis törlőruhájukkal, az I. játékvezetőnek nem szabad megvárni, amíg befejezik a törlést és a játékra készen állnak. Ha a nyitás pillanatában nincsenek a megfelelő helyen, a játékvezetőknek állásrendi hibát kell ítélniük. Ugyanakkor, az ilyen eseteket is ésszerűen és proaktívan, „túlkapások nélkül” kell megítélni.

18. szabály – Játszmák közötti szünet és térfélcserék

1. A játszmák közötti szünetekben a játékosok a kifutóban labdával, de **nem a mérkőzéslabdákkal**, melegíthetnek.

2. A játszmák közötti szünetben az ÖT mérkőzéslabda az 1., 2., 4. 5. és 6. számú labdaszedőnél kell maradjanak (a játékosoknak nem adhatják őket oda melegítésre).
A döntő játszma előtt a II. játékvezető adja a labdát a játszmában elsőként nyitó játékosnak. A pihenőidők, a cserék alatt, ill. a döntő játszma 8. pontjánál a II. játékvezetőnél nincs labda, azok a labdaszedőknél maradnak.

19. szabály – A Libero játékos

1. Amennyiben egy csapat két Libero játékossal rendelkezik, az aktív Liberot az e célra szolgáló két külön sor közül az elsőbe kell beírni legkésőbb akkor, amikor az edző aláírja a jegyzőkönyvet.

2. A szabálytalan Libero helyettesítést a szabálytalan cserével azonos módon kell kezelni.

3. Az aktív Libero játékos sérülése esetén, ha a csapatlistában nem szerepel második Libero vagy a második (nem aktív) Libero nem áll rendelkezésre (sérült, beteg, kiállítással büntették) az edző kijelölhet egy új Liberot (kivéve a Libero által

helyettesített játékost), azon játékosok közül, akik a kijelölés pillanatában nem voltak a pályán.
Az eljárás hasonló, mint a Libero helyettesítés esetén: ha az újra-kijelölés a sérülés után azonnal végrehajtásra kerül, vagy ugyanolyan, mint a játékoscsere esetén, ha az újra-kijelölésre később kerül sor. Ezt a döntést az edző/játékkapitány egyértelműen közölje a játékvezetőkkel.

4. Figyelemmel kell lenni a sérült játékos esetén engedélyezett kivételes csere és a sérülés miatti újra kijelölés közötti különbségre.
Ha egy „normál" játékos (nem Libero) megsérül és nincs lehetőség szabályos cserével lehozni a pályáról, – ekkor minden játékos, aki nem volt a pályán a **sérülés pillanatában** (kivéve a Libero és a Liberoval helyettesített játékos) a pályára léphet.
Ugyanakkor a sérülés miatt kijelölésre kerülő új Libero játékos esetében – amikor minden játékos, aki nincs a pályán az **újra kijelölés pillanatában** (kivéve az eredeti Liberot, a Libero által helyettesített játékost és olyan korábbi Liberot, akit újra kijelöléssel helyettesítettek), helyettesítheti a sérült Liberot. Új Libero kijelölése egy lehetőség, amit az edző vagy kihasznál, vagy nem.

5. A 19.3.2.szabály helyes értelmezése érdekében a játékvezetők fordítsanak figyelmet 25.2.2.2. szabály (amelyik előírja, hogy a jegyzőkönyvvezető <u>a nyitás után</u> jelezzen minden forgásrendi hibát) és a 26.2.2.2. szabály (amely a segéd jegyzőkönyvvezető feladatkörébe sorolja bármely Libero helyettesítési hiba jelzését nem említve a „nyitás után" kifejezést) közötti különbségre. Ez azt jelenti, hogy a segéd jegyzőkönyvvezető bármely Libero helyettesítési hibát azonnal, a megtörténte után kell jelezzen és a 7.7.2. szabályt akkor kell alkalmazni, ha ezt a feladatát a segéd jegyzőkönyvvezető nem teljesítette és a hiba után labdamenet(ek)re került sor.

6. A játékvezetőknek meg kell tudni különböztetni a következő két esetet: az egyetlen rendelkezésre álló Libero
   - játékra alkalmatlanná válik (kiállítják, kizárják, megsérül, megbetegszik)
   - játékra alkalmatlanná nyilvánítják.

   Az első eset független a csapat döntésétől, hogy nem képes a játék folytatására, míg a második esetben az edző, vagy hiányában a játékkapitány döntésén múlik, hogy nem folytatja a játékot. Ha a Libero játékra alkalmatlanná válik, akkor a holtidőben az új Libero (ha azonnal, késlekedés nélkül kijelölésre kerül) közvetlenül a pályán és azonnal helyettesítheti az eredeti Liberot. Ugyanakkor, ha a Liberot játékra alkalmatlanná nyilvánítják, először a Libero által helyettesített játékos visszatér a pályára és egy befejezett labdamenet után az új Libero a pályára léphet bármely hátsósor-köteles játékos helyére.

7. Egyes versenyeken a csapat jogosult mérkőzésenként más Liberot vagy Liberokat szerepeltetni. Erről az adott verseny szabályzata kell rendelkezzen.

20. szabály – Magatartási követelmények
21. szabály – Sportszerűtlenség és a szankciói

1. Fontos emlékezni rá, hogy a 21.2.1. szabály szerint a résztvevőknek tiszteletteljesen és udvariasan kell viselkedniük a Versenyzsüri tagjaival, saját csapattagjaikkal, az ellenféllel és a nézőkkel szemben is. Ha az edző (vagy bármely más hivatalos személy) viselkedése túllépi a sportszerűség határait (lásd 21. szabály) az I. játékvezetőnek mérlegelés nélkül alkalmaznia kell a megfelelő szankciót. Egy röplabda mérkőzés a játékosokról kell szóljon és nem a csapat hivatalos személyeinek show-műsora. A játékvezetők nem hagyhatják ezt figyelmen kívül.

Az FIVB Játékszabály és Játékvezetői Bizottságának leghatározottabb instrukciója szerint, ha egy edző szélsőségesen viselkedik, vagy bármely csapattag a zsűrivel vagy a Rendező hivatalos képviselőjével szemben arrogáns, megvető, támadó magatartást tanúsít (ezzel magára vonva a közönség figyelmét), az I. játékvezetőnek szigorú szankció fokozatot kell alkalmaznia. A show-t a pályán a játékosok mutassák be és nem külső személyek, akik megzavarják a mérkőzés fő célját, a közönség magas színvonalú játékkal való szórakoztatását. Ne az edző legyen maga a show!

2. A 21.1. szabály azokat a kisebb sportszerűtlenségeket tárgyalja, amelyek nem szankcionálandók. Annak megelőzése, hogy egy csapat elérje a szankcionálandó szintet, az I. játékvezető feladata. Különösen fontos, hogy a játékvezetők személyiségük révén ellenőrzésük alatt tartsák a kisebb sportszerűtlenségeket annak érdekében, hogy elkerüljék a szankciókat a játék folyamán.

3. A csapattagok részére adott szankciók gyakorlati alkalmazása során az I. játékvezető az alábbiak szerint jár el:

3.1 A pályán lévő csapattag esetén:
Az I. játékvezető sípol (általában, ha a labda játékon kívül van, de a súlyos sportszerűtlen viselkedést követően a legrövidebb időn belül) és magához rendeli a szankcionálandó játékost. Amikor a játékos az emelvény közelében van, az I. játékvezető felmutatja a megfelelő lapo(ka)t és szóban közli a játékossal: (nemzetközi mérkőzésen angolul) „Büntetésben, (vagy) kiállításban, (vagy) kizárásban részesítem, mert …”.
A II. játékvezető, amint észleli azt, rögtön utasítja a jegyzőkönyvvezetőt a szankció jegyzőkönyvben való rögzítésére.
Ha a jegyzőkönyvvezető a jegyzőkönyv alapján megállapítja, hogy az I. játékvezető döntése a szabályokba ütközik, pl. a büntetések fokozatosságának nem felel meg, ezt azonnal közölnie kell a vezetéknélküli eszközzel az I. játékvezetővel, vagy a II. játékvezetővel, ha nem használnak vezetéknélküli eszközt. Ezután a II. játékvezető, miután ellenőrizte a jegyzőkönyvvezető jelzésének helyességét, informálja az I. játékvezetőt. Az I. játékvezetőnek ki kell javítani az előző döntését. Megjegyzés: ha az I. játékvezető nem fogadja el a jegyzőkönyvvezető és a II. játékvezető észrevételét, a jegyzőkönyvvezetőnek az I. játékvezető döntését a jegyzőkönyv „Megjegyzés” rovatába kell bejegyeznie.

3.2 Pályán kívüli csapattag esetén:
Ha a sportszerűtlen magatartást nem a pályán lévő játékos/csapattag követte el, akkor az I. játékvezető sípol, a játékkapitányt magához rendeli és közli vele: „..... számú játékost/edzőt, stb. ... büntetés (kiállítás, vagy kizárás) szankcióban részesítem”. A játékkapitány ezt közli a szankcionált csapattaggal, aki azt tudomásul kell vegye. A megfelelő színű kártyát/kártyákat felmutató I. játékvezető felelőssége hogy egyértelművé tegye, ki a szankcionált csapattag.

3.3 A szankciók játszmák közötti alkalmazása:
„Büntetés” szankció (piros kártya) esetében: az I. játékvezetőnek a kártyát a következő játszma elején kell felmutatni.

Kiállítás vagy kizárás esetében:
Az I. játékvezetőnek azonnal magához kell hívni a játékkapitányt és tájékoztatni kell az érintett edzőt a szankcióról (megelőzendő a csapat kettős büntetését), majd formálisan a következő játszma elején a kártyá(ka)t (piros és sárga kártya egy kézben kiállítás esetén; piros és sárga kártya külön kézben kizárás) esetén kell felmutatni.

4. A mérkőzés alatt a játékvezetőknek figyelni kell a fegyelmezés során alkalmazott szempontokra, azonosan elbírálva a játékosok vagy más csapattagok viselkedését. A játékvezetőknek emlékezni kell arra, hogy feladatuk a játékhelyzetek értékelése és nem az apró egyéni hibák vadászata.

22. szabály – Játékvezetői testületek és eljárások

1. Annak érdekében, hogy a csapatok, a közönség, a TV-nézők pontosan legyenek informálva a lefújt hiba természetéről, a játékvezetők kötelezően a hivatalos karjeleket alkalmazzák. (22.2. és 28.1.sz.) Csak ezek a karjelek használhatók, egyéb nemzeti, saját karjelek vagy más jelzések nem alkalmazhatók.

2. A felgyorsult játék játékvezetői hibákat eredményezhet. Ezt megelőzendő a játékvezetői testületnek szorosan együtt kell működni: minden labdamenet után egymásra kell pillantani, ellenőrizni egymás döntését.

23. szabály – Az I. játékvezető

1. Az I. játékvezető mindig működjön együtt társaival (II. játékvezető, challenge játékvezető, vonalbírók, jegyzőkönyvvezető). Hagynia kell őket a saját feladat- és hatáskörükben dolgozni.

   Például, miután a labdamenet végét jelezte, azonnal nézzen a többiekre, és csak ezután hozza meg végső döntését a karjellel.
   - ha a labda a vonal közelében esett le, azonnal nézzen arra a vonalbíróra, akinek feladata az illető vonalat figyelni (ugyanakkor az I. játékvezető, bár nem vonalbíró, természetesen jogosult ellenőrizni és felülbírálni a kollégáit).
   - a mérkőzés alatt az I. játékvezető gyakran nézzen a vele szemben lévő II. játékvezetőre (ha lehet minden labdamenet után és a nyitásra jelt adó sípszó előtt) annak érdekében, hogy észrevegye, nem jelez-e valamilyen hibát (4 érintés, kettős érintés, stb.).

2. Azon esetek megítélése, amikor a védekező csapat oldalán kerül OUT-ra a labda, és azt előzőleg a védekező csapatból valaki érintette (pl. a sáncoló játékos, stb.), az I. játékvezető és a vonalbírók feladata. Ugyanakkor az I. játékvezető azután hozza meg döntését a vonatkozó karjellel, miután megnézte a játékvezető testület többi tagjának jelzését.

3. Mindig adjon elegendő időt a II. játékvezetőnek és a jegyzőkönyvvezetőnek adminisztratív feladataik elvégzésre. Például legyen elegendő idő a csere jogosultságának ellenőrzésére és bejegyzésére. Ha az I. játékvezető nem ad elegendő időt munkájuk elvégzésére, a II. játékvezető és a jegyzőkönyvvezető nem tudják követni a mérkőzés következő fázisát. Ez hibát eredményezhet a játékvezető testület tagjai részéről. Ha az I. játékvezető nem hagy elég időt az ellenőrzésre és az adminisztrációra, a II. játékvezető állítsa meg a játékot sípjellel.

4. Az I. játékvezetőnek joga van felülbírálni kollégái ítéletét vagy módosítani saját döntését. Ha a saját döntését követően észreveszi, hogy kollégái azzal ellentéteset jeleznek:
   - ha biztos saját döntése helyességében, akkor tartson ki mellette
   - ha felismeri hibáját, akkor változtassa meg saját döntését
   - ha úgy látja, hogy a két ellenfél részéről elkövetett hibák egyidejűleg történtek, akkor ítéljen „új labdát”

- ha úgy ítéli meg, hogy a II. játékvezető ítélete hibás volt, visszavonhatja azt. Például, ha a II. játékvezető helytartási hibát fújt a nyitást fogadó csapatnál, de az I. játékvezető azonnal, vagy a játékkapitány tiltakozása alapján felismerte, hogy a II. játékvezető tévedett, akkor nem szabad elfogadnia az ítéletet és a labdamenetet újra kell játszatnia.

5. Ha az I. játékvezető úgy találja, hogy egyik vagy másik kollégája nem ismeri feladatát, vagy nem objektíven ténykedik, le kell cserélni őt.

6. Csak az I. játékvezető adhat szankciót sportszerűtlenségért vagy játékkésleltetésért, a II. játékvezetőnek, a vonalbíróknak és a jegyzőkönyvvezetőnek erre nincs joga. Ha ez utóbbiak észlelnek bármilyen szabálytalanságot, jelezniük kell azt az I. játékvezető felé, és informálniuk kell őt a tényről. Az I. játékvezető, és csak egyedül ő alkalmazhat bármely szankciót.

24. szabály – A II. játékvezető

1. A II. játékvezető azonos felkészültségű kell legyen az I. játékvezetővel. Ha az I. játékvezető nem érkezik meg a mérkőzésre vagy alkalmatlanná válik a mérkőzés levezetésére, a II. játékvezető helyettesíti őt.

2. A háló közeli játék során a II. játékvezetőnek a hibának minősülő hálóérintésre a sáncoló oldalon állva a háló teljes szélességében, a szabálytalannak minősülő középvonalon való áthatolásra és az antennaérintésekre a saját oldalán kell koncentrálnia.

3. A II. játékvezetőnek ellenőrizni kell a mérkőzés előtt és alatt a csapatok állásrendjét. Ebben a munkában (kivéve ha oszlop tablet van használatban) a II. játékvezetőt a jegyzőkönyvvezető segíti, aki megmondja neki, hogy ki a nyitó játékos.

4. A II. játékvezető sem szóban, sem fizikailag nem irányíthatja a játékosokat a helyes pozíciójukba. Ha eltérés van az állásrendi űrlap és a játékosok tényleges elhelyezkedése között, a II. játékvezető a játékkapitányt vagy az edzőt hívja oda, hogy tisztázzák a játékosok korrekt pozícióját.

5. A II. játékvezető figyeljen arra, hogy a kifutó minden olyan tárgytól mentes legyen, ami sérülést okozhat a csapat tagjainak (műanyag palackok, elsősegély csomag, cseretáblák, stb.)

6. A pihenőidők és Technikai Pihenőidők alatt a II. játékvezető ne maradjon egyhelyben. Ez idő alatt a II. játékvezető az alábbi tevékenységeket végzi:

   - ellenőrzi a jegyzőkönyvvezető munkáját.
   - a segéd-jegyzőkönyvvezetőtől információt szerez a Libero pozíciójáról.
   - az I. játékvezető felé fordul, hogy információt kaphasson vagy adhasson, amennyiben szükséges.
   - megelőzi az esetleges „rejtett” Libero helyettesítést

7. Ha a mérkőzés folyamán a II. játékvezető sportszerűtlen megnyilvánulásokat, kifejezések használatát észleli az ellenfelek között, a következő holtidőben szólhat a játékosoknak, hogy hagyják abba ezt a fajta viselkedést, és nyugodjanak le. Ha a helyzet nem változik, tájékoztassa erről az I. játékvezetőt, aki azonnal figyelmeztesse, vagy szankcionálja a játékosokat a viselkedés súlyosságának megfelelően.

A tartalék játékvezető

A tartalék játékvezető feladatai a következők:

1. A II. játékvezető helyettesítése, ha az alkalmatlanná válik feladata ellátására, vagy I. játékvezetőként kell tovább működnie.
2. A cseretáblák ellenőrzése (ha használatban vannak) a mérkőzés előtt és a játszmák között.
3. A játékmegszakításra szolgáló csengő (vagy tablet) ellenőrzése a játszmák előtt és alatt, hiba esetén.
4. A II. játékvezető segítése a kifutó és a büntető terület szabadon tartásában.
5. Ellenőrizni a cserejátékosokat a cserepadon és a melegítő területen, valamint a szankcionált csapattagokat a büntető területen.
6. Négy mérkőzéslabdát a II. játékvezetőnek adni közvetlenül a kezdő játékosok bemutatását követően
7. Egy mérkőzéslabdát a II. játékvezetőnek adni, miután az ellenőrizte a csapatok kezdő állásrendjét
8. Segíteni a II. játékvezetőt a pályatörlők munkájának ellenőrzésében

A Challenge játékvezető és az új technológia alkalmazása

A modern röplabdában egyre inkább elterjednek az innovatív technológiák. Ma már a legtöbb FIVB versenyen a tabletek használata kötelezővé vált, ahogy az elektronikus jegyzőkönyv és a vezetéknélküli kommunikációra használt headsetek alkalmazása is.
Az FIVB nemzetközi játékvezetőinek ismerniük kell ezeket az eszközöket.
Az eszközök használatára vonatkozó részletes előírásokat (különösen a Challenge és a csere lebonyolítására vonatkozóan) az adott verseny kézikönyve tartalmazza.

Az FIVB legutóbbi döntésének megfelelően a legmagasabb szintű versenyeken a Challenge játékvezetők egy speciális Challenge játékvezetői keret tagjai közül kerülnek kijelölésre. Az adott versenyen a Challenge játékvezetők kizárólag Challenge játékvezetőkként dolgoznak. Ennek megfelelően a játékvezetők csak I. és II. játékvezetőként működnek.

Megjegyzés: az MRSZ bajnokságaiban az MRSZ Challenge Szabályzatának rendelkezései érvényesek!

A Challenge során, valamint a Challenge játékvezetőnek a következő ajánlásokat kell figyelembe venni:

1. Minden, FIVB versenyre küldött FIVB nemzetközi játékvezető alaposan tanulmányozza a versenyre vonatkozó Challenge szabályzatot és szigorúan tartsa be az előírásokat.

2. A Challenge játékvezető feladata ellátása közben a nemzetközi játékvezetői egyenruhát kell viselje.

3. A játékvezetők közötti vezetéknélküli kommunikáció során kötelező egyszerű angol mondatokat használni a kért Challenge természetének (kint/bent labda, hálóérintés, antenna érintés, lábhiba nyitásnál vagy hátsó soros támadásnál, sáncérintés, átlépés a háló alatt, stb) megállapításához. A Challenge játékvezetőnek továbbítandó információk ajánlott sorrendje: ki, mit, mikor. Például: „Challenge kérés Olaszország által, a labdamenet közepén”.

4. A kint/bent labdákat a Challenge játékvezető a Challenge monitoron, automatizált követő rendszer (Hawk-eye) segítségével elemezze. A döntést teljes mértékben a technológia alapján kell meghozni.

5. Ha a játékvezető egy hiba jelzésével szakította meg a labdamenetet (kivéve a kint/bent labdát), mely ítélet a Challenge alapján téves volt, akkor a játékvezetői hiba miatt a labdamenetet meg kell ismételni. Például: az I. játékvezető „négy érintés" hibát ítélt, miután a labda a háló felső szintszalagjáról az ütést követően visszapattant, majd ugyanabból a csapatból egy másik játékos érintette azt és az I. játékvezető nem vette észre, hogy a labda sáncot ért. Később a „sáncérintés"-re kért Challenge bizonyította, hogy a sánc érintette a labdát, ezért az I. játékvezető el kell rendelje a labdamenet újrajátszását.

6. A Challenge játékvezető elfogadhatja a Challenge operátor tanácsát (különösen, ha Hawk-eye rendszert használnak) azzal kapcsolatban, hogy mely kamera képe lehet a legalkalmasabb az ellenőrzéshez, mert az operátor is fontos része a Challenge folyamatának és tapasztalatának köszönhetően csökkenteni lehet a folyamat időtartamát. A Challenge játékvezető semmiképpen sem alapozhatja döntését „sejtésre", „tippre", „érzésre". A Challenge játékvezető csak akkor közölheti döntését, ha teljes mértékben biztos benne. Bármilyen kétség esetén az eredeti játékvezetői döntést kell helyesnek tekinteni.

7. Az érvényben lévő Challenge előírásoknak megfelelően az ellenőrizhető játékakciókra a labdamenet alatt bármikor kérhető Challenge. A Challenge játékvezető egyértelműen jelezze az operátornak, hogy hogyan keresse meg az ellenőrizendő esetet. Ha a felvétel megtekintése közben egy másik (az ellenőrzött esetet megelőző) hibára derül fény, akkor ezt a korábbi hibát kell a Challenge játékvezetőnek közölnie és ez fogja eldönteni a labdamenet végeredményét.

8. A Challenge játékvezető tájékoztatja az I. játékvezetőt a hiba természetéről. Ugyanakkor a végső döntést az I. játékvezetőnek kell meghoznia a bemutatott kép alapján. Alapvetően nem ajánlott, hogy az I. játékvezető felülbírálja a Challenge játékvezető véleményét, különösen a nyitás során, vagy hátsó soros támadás során elkövetett lábhibák esetében.

9. Ha egy hiba a labda játékon kívülre kerülését követően történik, de egy edző mégis Challenge-et kér rá, akkor erről tájékoztatni kell a játékvezetőket és a megfelelő szöveget kell a kijelzőre kivetíteni.

25. szabály – A jegyzőkönyvvezető

1. A jegyzőkönyvvezető munkája nagyon fontos, különösen a nemzetközi mérkőzéseken, ahol a játékvezetői testület tagjai különböző országból vannak.
Minden FIVB nemzetközi játékvezetőnek ismerni kell a jegyzőkönyv kitöltését, ha szükséges, képesek legyenek a jegyzőkönyvvezetői feladatok ellátására.

2. A jegyzőkönyvvezető:

2.1 Ha nem használnak tabletet, akkor a jegyzőkönyvvezető, miután megkapta az állásrendi lapokat, ellenőrizze minden játszma előtt, hogy az azokon szereplő számok megtalálhatók-e a csapatlista rovatban (ha nem, akkor informálja erről a tényről a II. játékvezetőt).

2.2 tájékoztassa a II. játékvezetőt a csapatok második időkéréséről és az 5. és 6. cseréiről (a II. játékvezető informálja ezekről az I. játékvezetőt és az edzőt).

2.3 nagyon figyelmesen kell együttműködnie a játékos csere során:

2.3.1 A II. játékvezető – kivéve, ha a jegyzőkönyvvezető jelzi, hogy a csere szabálytalan – karjai keresztezésével engedélyezi a játékosok cseréjét. (Ezt a karjelet csak a csere felgyorsítása céljából szükséges alkalmazni.)

2.3.2 A II. játékvezető látva a jegyzőkönyvvezető „OK" jelzését elfoglalja pozícióját a következő labdamenet elkezdéséhez, és ugyanezt a jelzést megismétli az I. játékvezető felé is, akinek így joga van a következő nyitást engedélyezni. Amikor a II. játékvezető a játékos csere után elfoglalja a helyét, a jegyzőkönyvvezető figyelje, hogy a nyitásra következő játékos helyes forgásrendben van-e. Ha nem, akkor a nyitást követően ezt azonnal jeleznie kell.
Megjegyzés: a II. játékvezető menjen ez esetben a jegyzőkönyvvezetői asztalhoz ellenőrizni a jegyzőkönyvet, majd informálja a csapatokat és az I. játékvezetőt.

2.3.3 A jegyzőkönyvvezetőnek figyelnie kell a csere zónába lépett csere játékost. A játékos kezében lévő csere kártya (vagy a tableten leadott adatot) és mezszámát össze kell hasonlítania a jegyzőkönyvben rögzített „kezdő játékosok" és „csere játékosok" számaival. Ha a jegyzőkönyvvezető megállapítja, hogy a cserekérés nem szabályos, nyomja meg ismét a jelzőcsengőt (amennyiben van a mérkőzésen) vagy jelzőcsengő hiányában a karját magasra emelve és mozgatva azonnal jelzi ezt és bemondja, hogy „a cserekérés nem szabályos". Ez esetben a II. játékvezető a jegyzőkönyvvezetői asztalhoz megy és a jegyzőkönyv adatai alapján ellenőrzi a cserekérés szabálytalanságát. Ha valóban szabálytalan a cserekérés, akkor azt a II. játékvezető azonnal el kell utasítsa, és a tényt jeleznie kell az I. játékvezető felé. Az I. játékvezető ez esetben szankcionálja játékkésleltetésért a csapatot, amit a jegyzőkönyvbe be kell jegyezni a megfelelő rovatban.

2.3.4 ha egy csapat egynél több játékos cserét kér, azt úgy kell lebonyolítani, hogy a jegyzőkönyvvezető egymás után be tudja azokat jegyezni (vagy el tudja fogadni az elektronikus jegyzőkönyvben). A jegyzőkönyvvezető ugyanazt az eljárást kell kövesse minden cserénél. A jegyzőkönyvvezető összehasonlítja a cserekártyán és a játékos mezén lévő számokat. Ha a csere szabályos, akkor azonnal megkezdi a bejegyzést és amikor befejezte, mindkét kezét magasba tartva jelzi azt. Ne felejtsük el, hogy ezt minden cserénél alkalmazni kell.

2.3.5. Ha a versenyen edzői tabletek használatosak a csere lebonyolítására, bizonyos kiegészítő eszközökkel, előfordulhat, hogy számozott cseretáblák nincsenek használatban. Ilyen esetben a jegyzőkönyvvezető ellenőrizze a jegyzőkönyv monitort, hogy a megjelenő adatok megegyeznek-e a cserezónában lévő játékosok számával. A játékvezetők teendői az alkalmazott technológiától függetlenül változatlanok. Ha játékoscsere esetén eltérés van a cserezónában megjelenő játékos(ok) és a tableten elküldött adatok között, akkor a ténylegesen megjelenő játékos(ok) számít elsődlegesnek és korrektnek. Ilyenkor a jegyzőkönyvvezető manuálisan fogadja el a cserekérést. Abban az esetben is célszerű a II. játékvezető és a jegyzőkönyvvezető közötti kommunikáció, ha az esetleges késői adatküldés miatt a cserét kézzel kell rögzíteni. Libero helyettesítés normál játékos cserével együtt is lebonyolítható, ezért az ilyen esetekre különös figyelmet kell fordítani. Minden játékos cserét követően a két kezes OK jelzés szükséges a játék folytatására. Ha kommunikációs rendszer van a használatban a mérkőzésen, a jegyzőkönyvvezető egyszerűen informálja a rendszeren keresztül a játékvezetőket: OK, és majd a II. játékvezető megismétli az OK-t szóban. Ha a rendszer nem működik vagy túl nagy a zaj és ezért nem hallani az információt tisztán, a két kezes OK jelzés továbbra is kötelező.

2.4 Kizárólag a II. játékvezető utasítása alapján jegyezhet szankciót a jegyzőkönyvbe, vagy a szabályoknak megfelelően jelzett hivatalos tiltakozás esetén az I. játékvezető engedélyével beírja, vagy engedi, hogy a csapatkapitány beírja azt a Megjegyzés rovatba.

2.5 Ha egy játékos megsérül és szabályos vagy kivételes cserével a mérkőzést elhagyja, a Megjegyzés rovatban ezt rögzítenie kell. A bejegyzés tartalmazza a sérült játékos számát, a játszmát és eredményt, amikor a sérülés történt.

26. szabály – A segéd jegyzőkönyvvezető

1. A jegyzőkönyvvezető mellett ül. Ha a jegyzőkönyvvezető képtelen ellátni feladatát, a továbbiakban helyettesíti őt.

2. A feladatai:

2.1 kitölti a Libero ellenőrző jegyzőkönyvet (R-6) és ellenőrzi, hogy a mérkőzésen a Libero helyettesítések szabályosak-e vagy sem.

2.2 ellenőrzi és méri a Technikai Pihenőidő időtartamát, csengővel jelzi a kezdetét és a végét.

2.3 kezeli a jegyzőkönyvvezetői asztalon lévő kézi eredményjelző táblát.

2.4 ellenőrzi, hogy az eredményjelző a helyes eredményt mutatja-e a. Amennyiben nem kijavíttatja azt.

2.5 Pihenőidő és Technikai Pihenőidő alatt tájékoztatja a II. játékvezetőt a Libero pozíciójáról, karjellel – de mindegyik csapatnál csak egy kézzel –jelzi, hogy a játékmegszakítás előtt „bent” vagy „kint” tartózkodott.

2.6 minden játszma után azonnal írásban információt továbbít a Zsűri Elnöknek a befejezett játszma időtartamáról, valamint a mérkőzés kezdő és befejezési időpontjáról.

2.7 Szükség esetén játékos cserénél segíti a jegyzőkönyvvezető munkáját a jelzőcsengő megnyomásával

2.8 Szükség esetén szóban is segítheti a jegyzőkönyvvezető munkáját a játékoscsere folyamatában.

27. szabály – A vonalbírók

1. A vonalbírók munkája nagyon fontos, különösen a magas színvonalú nemzetközi mérkőzéseken.
2. A szervezők minden vonalbíró részére biztosítsanak zászlót. A zászlók színe elütő legyen a talaj színétől. Az FIVB, Hivatalos és Világversenyeken a zászlók színe piros vagy sárga legyen.
3. A vonalbírók:

3.1 A verseny szabályzatában előírt időpontban és helyszínen egyenruhában jelenjenek meg az alkoholteszten (FIVB protocol).

3.2. minden „kint” „bent” labdát jelezzenek, amely annak a vonalnak a közelében történt, amelynek az ellenőrzése a feladatuk, valamint a 12.4.3..szabály szerinti nyitáshibákat.

3.3 Ha a labda antennát ér, fölötte repül át, vagy azon kívül halad, a labda röppályához legközelebb lévő vonalbíró jelezze a hibát.
3.4 A hibákat egyértelműen, az I. játékvezető számára minden kétséget kizáróan kell jelezni.

4. A vonalbíró a labdamenetek között pihenjen.

5. A pihenőidők és a Technikai pihenőidők alatt a vonalbírók hagyják el helyüket és maradjanak a játékterület megfelelő sarkában a hirdetőpanelek mögött. Ha ez a játszmák között nem lehetséges, akkor álljanak párosával a büntetőterület előtt.

28. szabály – Hivatalos karjelek

1. A játékvezetők csak a hivatalos karjeleket használhatják. Más jelzések használatát el kell kerülni, kivéve, ha használatuk feltétlenül szükséges ahhoz, hogy a döntéseket a csapattagok megértsék.
   Az alábbiakban részletezzük, mit kell és mit nem kell alkalmazni a mérkőzés során.

2. **Ha az I. játékvezető döntött**: az I. játékvezető síppal jelzi a labdamenet végét (vagy a hibát), mutatja a következő nyitó csapatot, mutatja a hiba természetét, majd a hibázó játékost (ha szükséges). A II. játékvezető ez esetben nem mutat semmit, csak egyszerűen a következő nyitást fogadó csapat oldalára sétál. Az I. játékvezetővel való szemkontaktus továbbra is megkövetelt. Továbbra is elvárt, hogy a II. játékvezető labdamenet közben vagy végén az érintett labda (ha az érintés nem egyértelmű) vagy 4 érintés esetében segítségképpen jelezzen maga előtt. Ezeket a jelzéseket a II. játékvezető még az átsétálás előtt mutassa, hogy az I. játékvezető a tények teljes ismeretében dönthessen.

3. **Ha a II. játékvezető döntött**: síppal jelzi a hibát, mutatja a hiba természetét; mutatja (ha szükséges) a hibázó játékost, kis szünet, majd követi az I. játékvezető jelzését a következő nyitó csapatot mutatva.

4. **Pihenő idő kérés esetén**: ennek engedélyezése alapesetben a II. játékvezető feladata (de természetesen az I. játékvezető is engedélyezheti, ha a II. játékvezető nem hallja/látja az edző kérését). Az I. játékvezetőnek nem kell megismételnie a karjelet.

5. **Megismételt/újrajátszott labdamenet/kettős hiba esetén**: jóllehet mindkét játékvezető sípolhat ilyen esetben (pl. labda gurul a pályára, sérülés labdamenet közben, stb.), alapesetben az I. játékvezető feladata jelezni a következő nyitó csapatot. A II. játékvezető csak ismétli az I. játékvezető karjelét a következő nyitó csapatot mutatva, ha ő állította meg síppal a labdamenetet.

6. **Ha mindkét játékvezető egyszerre sípolt a labdamenetet megállítva, de különböző hibákat jelezve:** mindkét játékvezető mutatja a hiba természetét – de miután az I. játékvezető feladat eldönteni, hogyan folytatódjék a játék – CSAK AZ I. JÁTÉKVEZETŐ mutatja a kettős hibát és jelzi a következő nyitó csapatot.

7. **Ha a nyitó játékos túl korán (sípszó előtt) nyit**: kizárólag az I. játékvezető feladatkörébe tartozik a labdamenet újrajátszását és a következő nyitó csapatot jelezni.

8. Játszma/mérkőzés vége: az I. játékvezető jelzi. Ha azonban az eredmény elkerüli az I. játékvezető figyelmét, a II. játékvezető udvariasan emlékeztesse a karjelet mutatva, azonban ez kizárólag az I. játékvezető feladata marad.

9. Ha a II. játékvezető hibát jelez, a hibát azon az oldalon jelezze, ahol az bekövetkezett.

10. A játékvezetőknek gyorsan, a hibajelzés bizonyosságával kell sípolni, figyelemmel a következő két pontra:

10.1. a játékvezető ne jelezzen hibát nézők vagy a játékosok reklamálására.
10.2. amikor teljesen bizonyos abban, hogy hibás döntés született, a játékvezetőnek helyre kell hozni a saját vagy a játékvezetői testület más tagjának a hibáját, lehetőség szerint azonnal.

11. A játékvezetők és a vonalbírók fordítsanak figyelmet az OUT karjel helyes alkalmazására:

11.1. minden olyan labda, amelyik közvetlenül kerül outra támadást, vagy a támadó csapat oldalán az ellenfél sáncát követően, a karjel : OUT
11.2. ha a támadás átmegy a háló felett, és talajt ér a pályán kívül, de a sáncoló vagy bármely játékos az ellenféltől hozzáért, a karjel: ÉRINTETT LABDA
11.3. ha a labda az első, a második, vagy a harmadik érintés után OUT-tá válik (saját térfélen, a pályán kívül ér talajt, egy pályán kívüli tárgyat, mennyezetet vagy játékban nem lévő személyt, hirdető táblát ér), a karjel: ÉRINTETT LABDA
11.4. ha egy támadó érintés után a labda a háló tetejét érintve úgy pattan a pályán kívülre, a támadó csapat oldalán, anélkül, hogy az ellenfél sáncát érintette volna, a karjel: OUT, de rögtön a támadó játékosra kell mutatni, hogy mindenki számára egyértelmű legyen, a labda nem érintette a sáncolót. Ugyanebben a helyzetben, ha a labda a sáncolóról pattan a pályán kívülre a támadó oldalán, az I. játékvezető karjele: OUT, és a sáncolóra kell mutatni.
11.5 ha egy labda az ellenfél oldalán azért válik OUT-tá, mert a kifutóban lévő edző megérinti azt, vagy a labda érinti az edzőt, vagy más játékban nem lévő személyt, a kar/zászlójel OUT.

12. Ha befejezett támadó érintést hajtanak végre olyan labdán, amelyet a Libero saját támadó zónájából kosárérintéssel játszott meg és a támadó érintés a szintszalag felett volt, az I. játékvezető a 21.sz. karjel (támadó érintési hiba) alkalmazása után mutasson rá a Libero játékosra.

13. A vonalbíró zászlójele nagyon fontos a résztvevők és a közönség számára. Az I. játékvezető ellenőrizze a vonalbírók zászlójeleit, és ha azok nem szabályosak, javítsa ki azokat.

Magas színvonalú nemzetközi mérkőzéseken, ahol a labda sebessége elérheti a 100-120 km/órát, nagyon fontos, hogy a vonalbíró koncentráljon a labda mozgására, különösen arra, hogy az ütést követően érte-e a labda a sáncot vagy sem.

14. Amennyiben a labda nem keresztezi a háló függőleges síkját a 3. csapatérintést követően, ezután:
14.1 ha ugyanaz a játékos érinti meg a labdát, aki az utolsó labdaérintést végrehajtotta, a karjel „kettős érintés”.
14.2 ha egy másik játékos érinti meg a labdát, a karjel „négy érintés”.