



A STRANDRÖPLABDÁZÁS HIVATALOS

SZABÁLYAI

2007-2008.



Jóváhagyta a Nemzetközi Röplabda Szövetség (FIVB)

A Magyar Röplabda Szövetség Játékvezetői Testülete és a Strandröplabda Bizottság megbízásából,
az FIVB által kiadott "Official Beach Volleyball Rules 2007-2008" alapján fordította és
összeállította:

Herpai László

Közreműködött:

Mezőffy Zsolt

Budapest, 2008.

TARTALOMJEGYZÉK

A JÁTÉK JELLEMZŐI	7
I. FEJEZET	
A JÁTÉK HELYE ÉS A SZÜKSÉGES FELSZERELÉSEK	8
1. A JÁTÉKTERÜLET /1. ábra/	8
1.1. MÉRETEI	8
1.2. A JÁTÉKTERÜLET FELSZÍNE	8
1.3. VONALAK A PÁLYÁN	8
1.4. A NYITÓ ZÓNA	9
1.5. IDŐJÁRÁS	9
1.6. VILÁGÍTÁS	9
2. HÁLÓ ÉS HÁLÓTARTÓ OSZLOPOK /2. ábra/	9
2.1. A HÁLÓ	9
2.2. OLDALSZALAGOK	9
2.3. ANTENNÁK	9
2.4. HÁLÓMAGASSÁG	10
2.5. HÁLÓTARTÓ OSZLOPOK	10
2.6. KIEGÉSZÍTŐ FELSZERELÉSEK	10
3. A LABDA	10
3.1. JELLEMZŐI	10
3.2. A LABDÁK EGYFORMASÁGA	11
3.3. HÁROM LABDÁS RENDSZER	11
II. FEJEZET	
RÉSZTVEVŐK	11
4. A CSAPATOK	11
4.1. A CSAPAT /ÖSSZETÉTELE/ ÉS NYILVÁNTARTÁSA	11
4.2. A CSAPATKAPITÁNY	11
5. A JÁTÉKOSOK FELSZERELÉSE	11
5.1. FELSZERELÉS	11
5.2. ENGEDÉLYEZETT VÁLTOZTATÁSOK	12

5.3. TILTOTT TÁRGYAK ÉS FELSZERELÉSEK	12
6. A RÉSZTVEVŐK JOGAI ÉS KÖTELESSÉGEI	12
6.1. MINDKÉT JÁTÉKOS	12
6.2. A CSAPATKAPITÁNY	13
6.3. A RÉSZTVEVŐK ELHELYEZKEDÉSE /1. ábra/	13
III. FEJEZET	
PONT, JÁTSZMA ÉS MÉRKŐZÉS MEGNYERÉSE	13
7. AZ EREDMÉNYSZÁMOLÁS RENDSZERE	13
7.1. A MÉRKŐZÉS MEGNYERÉSE	13
7.2. A JÁTSZMA MEGNYERÉSE	13
7.3. LABDAMENET NYERÉSE	13
7.5. JÁTÉKMEGTAGADÁS ÉS HIÁNYOS CSAPAT	14
IV. FEJEZET	
FELKÉSZÜLÉS A MÉRKŐZÉSRE, A JÁTÉK SZERKEZETE	14
8. FELKÉSZÜLÉS A MÉRKŐZÉSRE	14
8.1. SORSHÚZÁS	14
8.2. BEMELEGÍTÉS	14
9. A CSAPATOK KEZDŐ ALAKZATA	14
9.1 JÁTÉKOSOK	14
9.2 JÁTÉKOSCSERÉK	14
10. A JÁTÉKOSOK ÁLLÁSRENDJE	15
10.1. ÁLLÁSREND	15
10.2. NYITÁSREND	15
10.3. NYITÁSRENDI HIBA	15
V. FEJEZET	
11. JÁTÉKHELYZETEK	15
11.1. A LABDA JÁTÉKBAN	15
11.2. A LABDA JÁTÉKON KÍVÜL	15
11.3. A LABDA BENT	15
11.4. A LABDA KINT	15

12. JÁTÉKHIBÁK	16
12.1. MEGHATÁROZÁS	16
12.2. A HIBA KÖVETKEZMÉNYEI	16
13. A LABDA MEGJÁTSZÁSA	16
13.1. A CSAPAT LABDAÉRINTÉSEI	16
13.2. EGYIDEJŰ ÉRINTÉSEK	16
13.3. SEGÍTETT ÉRINTÉS	17
13.4. A LABDAÉRINTÉS JELLEMZŐI	17
13.5. LABDA MEGJÁTSZÁSI HIBÁK	17
14. LABDA A HÁLÓNÁL	18
14.1. A HÁLÓ FÖLÖTT ÁTREPÜLŐ LABDA	18
14.2. A HÁLÓT ÉRINTŐ LABDA	18
14.3. LABDA A HÁLÓBAN	18
15. JÁTÉKOS A HÁLÓNÁL	18
15.1. ÁTNYÚLÁS A HÁLÓ FÖLÖTT	18
15.2. AZ ELLENTÉRFÉLRE, AZ ELLENMEZŐBE ÉS AZ ELLENFÉL KIFUTÓJÁBA HATOLÁS	19
15.3. HÁLÓ ÉRINTÉSE	19
15.4. JÁTÉKOSHIBÁK A HÁLÓNÁL	19
16. A NYITÁS	19
16.1. MEGHATÁROZÁS	19
16.2. A JÁTSZMA ELSŐ NYITÁSA	19
16.3. NYITÁS SORREND	19
16.4. A NYITÁS ENGEDÉLYEZÉSE	19
16.5. A NYITÁS VÉGREHAJTÁSA	20
16.6. TAKARÁS	20
16.7. NYITÁSHIBÁK	20
16.8. NYITÁSHIBÁK A NYITÓ ÉRINTÉS UTÁN	20

17. TÁMADÓÉRINTÉS	20
17.1. MEGHATÁROZÁS	20
17.2. A TÁMADÓÉRINTÉS HIBÁI	21
18. SÁNC	21
18.1. MEGHATÁROZÁSA	21
18.2. A SÁNCOLÓ LABDAÉRINTÉSI JOGA A SÁNCOLÁS UTÁN	21
18.3. SÁNCOLÁS AZ ELLENTÉRFÉLBEN	21
18.4. SÁNCÉRINTÉS	21
18.5. SÁNCHIBÁK	22
VI. FEJEZET	
19. PIHENŐIDŐ ÉS JÁTÉKKÉSLELTETÉS	22
19. PIHENŐIDŐK	22
19.1. MEGHATÁROZÁS	22
19.2. PIHENŐIDŐK SZÁMA	22
19.3. PIHENŐIDŐ KÉRÉS	22
19.4. MEGALAPOZATLAN KÉRÉSEK	22
20. JÁTÉKKÉSLELTETÉSEK	22
20.1. A JÁTÉKKÉSLELTETÉS FAJTÁI	22
20.2. A JÁTÉKKÉSLELTETÉSEK SZANKCIÓI	23
21. KIVÉTELES JÁTÉKMEGSZAKÍTÁSOK	23
21.1. SÉRÜLÉS	23
21.2. KÜLSŐ BEAVATKOZÁS	23
21.3. MEGHOSSZABBÍTOTT MEGSZAKÍTÁS	23
22. PÁLYACSERÉK ÉS JÁTSZMÁK KÖZTI SZÜNETEK	24
22.1. PÁLYACSERÉK	24
22.2. JÁTSZMÁK KÖZTI SZÜNETEK	24
VII. FEJEZET	
SPORTSZERŰTLEN VISELKEDÉS	24
23. SPORTSZERŰTLEN VISELKEDÉS	24
23.1. KATEGÓRIÁK	24

23.2. SZANKCIÓK	24
23.3. A SZANKCIÓK FOKOZATAI	25
23.4. SPORTSZERŰTLEN VISELKEDÉS A JÁTSZMA ELŐTT ÉS A JÁTSZMÁK KÖZÖTT	25
VIII. FEJEZET	
A JÁTÉKVEZETŐ TESTÜLET ÉS ELJÁRÁSOK	25
24. A JÁTÉKVEZETŐ TESTÜLET ÉS ELJÁRÁSOK	25
24.1. ÖSSZETÉTEL	25
24.2. ELJÁRÁSOK	25
25. ELSŐ JÁTÉKVEZETŐ	26
25.1. HELYE	26
25.2. HATÁSKÖRE	26
25.3. FELADATAI	26
26. A MÁSODIK JÁTÉKVEZETŐ	27
26.1. HELYE	27
26.2. HATÁSKÖRE	27
26.3. FELADATAI	27
27. A JEGYZŐKÖNYVVEZETŐ	28
27.1. HELYE	28
27.2. FELADATAI	28
28. VONALBÍRÓK	28
28.1. HELYÜK	28
28.2. FELADATUK	29
29. A HIVATALOS KARJELEK	29
29.1. A JÁTÉKVEZETŐK KARJELEI /8. ábra /	29
29.2. A VONALBÍRÓK ZÁSZLÓJELEI /9.ábra/	29

A JÁTÉK JELLEMZŐI

A strandröplabdát két kétszemélyes csapat játssza homokon, homokpályán, melyet háló oszt ketté. A játéknak speciális körülmények között játszott különböző változatai vannak, annak érdekében, hogy mindenki számára elérhető legyen.

A játék célja a labdát szabályosan a háló fölött az ellenfél talajára juttatni, illetve megakadályozni, az ellenfél hasonló szándékát.

A csapatnak három labda érintésre van joga /a sáncot is beleértve/, mielőtt a labda az ellentérfélbe jut.

A labda a nyitással kerül játékba: a nyitó játékos a labdát megütve a háló fölött az ellenfélhez juttatja. A labdamenet /rally/ addig folytatódik, amíg a labda nem érinti a talajt, out-ra nem megy, vagy a csapat azt nem tudja visszajátszani szabályosan.

A strandröplabdában a labdamenetet megnyerő csapat pontot szerez. (Labdamenet-pont rendszer.) Ha a labdamenetet a nyitást fogadó csapat nyeri, kap egy pontot és elnyeri a nyitás jogát. Ilyen esetben a korábban nyitó játékos társa hajtja végre a következő nyitást.

A JÁTÉK HELYE ÉS A SZÜKSÉGES FELSZERELÉS

1. A JÁTÉKTERÜLET /1. ábra/

A játékterület a játékpályát és a kifutót foglalja magában.

1.1. MÉRETEI

1.1.1. A játékpálya 16x8 m-es négyszög alakú terület, melyet legalább 3 m-es kifutó vesz körül és légtere a játéktér felszínétől mérve legalább 7 m magasságig minden akadálytól mentes.

1.1.2. FIVB világversenyeken a játékpálya 16x8 m-es négyszög alakú terület, amelyet az oldalvonalaktól és az alapvonalaktól legalább 5 m, legfeljebb 6 m-es kifutó vesz körül. Légtere a játéktér felszínétől mérve legalább 12,5 m magasságig minden akadálytól mentes 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, kavicsból, kagylótól és bármilyen dologtól, ami vágást, vagy egyéb sérülést okozhat a játékosnak.

1.2.2. FIVB világversenyeken a homok legalább 40 cm mély legyen és finom szemcsékből álljon.

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

1.2.4. FIVB világversenyeken a homok elfogadható szemcseméretűre legyen rostálva, mentes kövektől és veszélyes szemektől. A homok túl finom sem lehet, ne okozzon porfelhőt, illetve ne tapadjon a bőrre.

1.2.5. FIVB világversenyeken a centerpálya fölé ponyvát ajánlatos kifeszíteni esős idő esetére.

1.3. VONALAK A PÁLYÁN

1.3.1. A játékpályát két oldal- és két alapvonal határolja (a 16x8 m-be beszámítanak), ezeket a pálya belseje felé kell kijelölni.

1.3.2. Középvonal nincs.

1.3.3. Minden vonal 5-8 cm széles lehet.

1.3.4. A vonalak színesek és a homok színétől élesen elütő színűek kell legyenek.

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

1.4. A NYITÓ ZÓNA

A nyitó zóna az alapvonal mögötti és a két oldalvonal elméleti meghosszabbítása közötti terület. Mélységben a nyitó zóna a kifutó végéig tart.

1.5. IDŐJÁRÁS

Az időjárás nem jelenthet sérülésveszélyt a játékosoknak.

1.6. VILÁGÍTÁS

A hivatalos nemzetközi mérkőzéseken este a világításnak a játékterületen 1000 - 1500 lux értékűnek kell lennie a játékfelszíntől 1 m magasan mérve.

FIVB világversenyeken a technikai delegátus, a játékvezetői delegátus és a versenyigazgató dönt arról, hogy a fenti feltételek bármelyike jelent-e sérülésveszélyt a játékosok számára.

2. HÁLÓ ÉS HÁLÓTARTÓ OSZLOPOK /2. ábra/

2.1. A HÁLÓ

A háló 8.5 m hosszú és 1 m \pm 3cm/ széles, a játékpálya közepének tengelye felett kifesztítve. 10 cm oldalmagasságú négyzet alakú szemekből készül. 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 kifesztíteni a hálót. A vászoncsíkokon belül a felsőben hajlékony kábel van, az alsón belül pedig kötél, amelyik az oszlophoz köti és kifesztíti a hálót. A vízszintes vászoncsíkon hirdetés elhelyezése megengedett.

FIVB világversenyeken használható 8 m-es háló kisebb kockákkal. Az oszlopok és a háló vége között márkanéves kis táblák elhelyezhetők amennyiben ezek nem rontják a játékosok és a résztvevők látási viszonyait. Ezekre reklám elhelyezhető az FIVB szabályzata szerint.

2.2. OLDALSZALAGOK

Két színes 5-8 cm széles (a pálya vonalaival azonos szélességű) és 1 m hosszú oldalszalagot kell függőlegesen elhelyezni a hálón mindegyik oldalvonal fölött. Ezek a háló részének tekintendők. Az oldalszalagokon hirdetés elhelyezése megengedett.

2.3. ANTENNÁK

Az antenna rugalmas 1,80 m hosszú, 10 mm átmérőjű rúd. Üvegszálból vagy ehhez hasonló anyagból készült. A két antennát egy-egy oldalszalag külső szélé mellé kell a háló ellentétes oldalán rögzíteni /2.sz. ábra/

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 labda szabályos áthaladási terét (lásd 3. ábra és 14.1.1. szabály).

2.4. HÁLÓMAGASSÁG

A hálómagasság férfiak részére 2.43 m, nők részére 2.24 m

Kommentár: a háló magassága a korcsoportoknak megfelelően változhat az alábbiak szerint:

Korcsoport	Nők	Férfiak
16 éves és fiatalabbak	2,24 m	2,24 m
14 éves és fiatalabbak	2,12 m	2,12 m
12 éves és fiatalabbak	2,00 m	2,00 m

A háló magasságát a játémező közepén mérőruddal kell megmérni. A háló két széle (az oldalonak fölött) mindkét oldalon egyenlő magas kell legyen és 2 cm-nél többel nem haladhatja meg a szabályos magasságot.

2.5. HÁLÓTARTÓ OSZLOPOK

A hálót két, lehetőleg szabályozható magasságú, lekerekített és sima 2.55 m magas oszlopnak kell tartania. A talajon az oldalonaktól 0.7 - 1 m-re kell rögzítve lenniük. Tilos az oszlopokat kábelekkel rögzíteni a talajhoz. Minden veszélyes vagy akadályozó felszerelést el kell távolítani. A hálótartó oszlopokat burkolattal kell ellátni.

2.6. KIEGÉSZÍTŐ FELSZERELÉSEK

Minden kiegészítő felszerelést az FIVB szabályzatai határoznak meg.

3. A LABDA

3.1. JELLEMZŐI

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: világos szín, mint pl. narancs, rózsaszín, sárga, fehér stb.

Kerülete: 66 - 68 cm az FIVB nemzetközi versenyekre.

Súlya: 260 - 280 gr.

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

3.2. A LABDÁK EGYFORMASÁGA

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

Hivatalos nemzetközi mérkőzéseket az FIVB által elfogadott labdákkal kell játszani.

3.3. HÁROM LABDÁS RENDSZER

FIVB világvversenyeken 3 labdát kell használni. Ez esetben 6 labdaszedőre van szükség: 1-1 a kifutó mindegyik sarkában és 1-1 mind a két játékvezető mögött elhelyezkedve. /6. ábra /

MÁSODIK FEJEZET

A RÉSZTVEVŐK

4. A CSAPATOK

4.1. A CSAPAT /ÖSSZETÉTELE/ ÉS NYILVÁNTARTÁSA

4.1.1. Egy csapat kizárólag két játékosból áll.

4.1.2. A mérkőzésen csak a két, a jegyzőkönyvbe bejegyzett játékos szerepelhet.

4.1.3. FIVB világvversenyen a mérkőzéseken edző működése nem megengedett.

4. 2. A CSAPATKAPITÁNY

A csapatkapitányt a jegyzőkönyvben meg kell jelölni.

5. A JÁTÉKOSOK FELSZERELÉSE

5.1. FELSZERELÉS

5.1.1. A játékosok felszerelése rövid nadrágból /sortból/ vagy fürdőruhából áll. Trikó nem kötelező, kivéve, ha a torna szabályzata azt előírja. A játékosok sapkát viselhetnek.

5.1.2. FIVB világvversenyeken egy csapat játékosai azonos színű és típusú felszerelést kell viseljenek a torna szabályzatának megfelelően.

5.1.3. A játékosok felszerelése tiszta kell legyen.

5.1.4. A játékosok mezítláb kell legyenek, kivéve, ha mást engedélyez a játékvezető.

5.1.5. A játékosok trikóin (vagy ha megengedett trikó nélkül játszani, akkor a nadrágon) 1-es illetve 2-es szám kell, hogy legyen. A számot a trikó elején, vagy a nadrág elülső részén kell elhelyezni.

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

5.2. ENGEDÉLYEZETT VÁLTOZTATÁSOK

- 5.2.1. Ha mindkét csapat azonos színű trikóban jelenik meg, sorshúzást kell végrehajtani annak eldöntésére, hogy melyik csapatnak kell színt cserélnie.
- 5.2.2. Az első játékvezető egy vagy több játékosnak engedélyezheti:
- a/ zokniban /és/ vagy cipőben játszani,
 - b/ játzmák között a trikót cserélni, feltéve, ha az új is megfelel a torna, illetve a FIVB szabályzatának. / 5.1.5. és 5.1.6. pontok/
- 5.2.3. A játékos kérésére az első játékvezető engedélyezheti, hogy atlétatrikóban vagy tréningnadrágban játsszon.

5.3. TILTOTT TÁRGYAK ÉS FELSZERELÉSEK

- 5.3.1. Tilos minden olyan tárgyat viselni, amely sérülést okozhat, mint pl, ékszer, tű, karkötő, kemény fém vagy egyéb bandázs stb.
- 5.3.2. A játékosok saját felelősségükre viselhetnek szemüveget.
- 5.3.3. Tilos a hivatalos számozás nélküli felszerelés. / 5.1.5., 5.1.6.pontok/

6. A RÉSZTVEVŐK JOGAI ÉS KÖTELESSÉGEI

6.1. MINDKÉT JÁTÉKOS

- 6.1.1. A résztvevőknek ismerniük és követniük kell a hivatalos strandröplabda szabályokat.
- 6.1.2. A résztvevőknek sportszerűen vita nélkül kell elfogadniuk a játékvezetők ítéleteit. Kétség esetén kérhetnek felvilágosítást a játékvezetőtől.
- 6.1.3. A résztvevőknek nemcsak a játékvezetőkkel szemben kell tisztelettel és udvariasan viselkedniük a fair play szellemében, hanem a többi hivatalos személlyel, az ellenfelekkel, a saját csapattagokkal és a közönséggel is.
- 6.1.4. A résztvevők kerüljék az olyan cselekedeteket, vagy magatartást, amely alkalmas arra, hogy befolyásolja a játékvezetőket, vagy arra, hogy elrejtse saját csapatuk hibáját.
- 6.1.5. A résztvevők kerüljenek minden olyan cselekedetnek, amelynek célja a játékkésleltetés.
- 6.1.6. Mérkőzés közben a csapattagok közötti beszélgetés megengedett.
- 6.1.7. Mérkőzés közben, amikor a labda játékon kívül van, mindkét játékos jogosult beszélni a játékvezetővel a következő 3 esetben /v. ö. 6. 1. 2. pont:/ :
- a.)Kérdést intézni a játékszabályok alkalmazása vagy értelmezése tárgyában. Ha a magyarázat vagy az értelmezés nem elégti ki a játékosokat, egyiküknek azonnal közölnie kell az I. játékvezetővel: fenntartják a jogot Hivatalos Tiltakozásra.
 - b.) Engedélyt kérni:
 - az egyenruha vagy felszerelés cseréjére,
 - a nyitó játékos számának ellenőrzésére,
 - a háló, a labda, a talaj stb. ellenőrzésére
 - a pálya eltolódott vonalainak kiegyenesítésére.
 - c.) Pihenőidőt kérni / 19. 3. /

Megjegyzés: A játékosoknak játékvezetői engedéllyel kell rendelkezniük, hogy elhagyják a játékterületet.

6.1.8. A mérkőzés végén:

- a.) mindkét játékos megköszöni a játékvezetőnek és az ellenfélnek a közreműködést.
- b.) ha valamelyikük előzőleg /a mérkőzés közben/ már kifejezte Hivatalos Tiltakozás iránti igényét az I. játékvezetőnek, joga van azt tiltakozásként megerősíteni azáltal, hogy bejegyzí a jegyzőkönyvbe / 6.1.7.a)/

6.2. A CSAPATKAPITÁNY

6.2.1. A mérkőzés előtt a csapatkapitány:

- a.) aláírja a jegyzőkönyvet
- b.) csapatát képviseli a sorshúzáson

6.2.2 A mérkőzés végén a csapatkapitány a jegyzőkönyv aláírásával igazolja az eredményt.

6.3. A RÉSZTVEVŐK ELHELYEZKEDÉSE /1. ábra/

A játékosok székei az oldalvonalától 5 m-re és a jegyzőkönyvvezetői asztaltól legalább 3 m-re kell legyenek elhelyezve.

HARMADIK FEJEZET

PONT, JÁTSZMA ÉS MÉRKŐZÉS MEGNYERÉSE

7. AZ EREDMÉNYSZÁMOLÁS RENDSZERE

7.1. A MÉRKŐZÉS MEGNYERÉSE

7.1.1. A mérkőzést az a csapat nyeri, amelyik két játszmát nyer.

7.1.2. 1-1-es egyenlőség esetén a döntő /3./ játszmát kell játszani 15 pontig legalább 2 pont különbséggel.

7.2. A JÁTSZMA MEGNYERÉSE

7.2.1. Az a csapat nyeri meg a játszmát /kivéve a döntő 3.játszmát/, amely előbb ér el 21 pontot legalább 2 pont előnnyel. 20-20-as egyenlőségnél a játékot addig kell folytatni, amíg 2 pont különbséget el nem érnek /22-20, 23-21, stb./

7.2.2. A döntő játszmát a 7.1.2. alatt ismertetett szabályok szerint kell játszani.

7.3. LABDAMENET NYERÉSE

Ha egy csapat elrontja a nyitását, hibázik a labda visszajátszása során, vagy bármilyen más hibát követ el, akkor az ellenfél nyeri a labdamenetet az alábbi következmények egyikével:

7.3.1. Ha az ellenfél nyitott, kap egy pontot és folytatja a nyitást.

7.3.2. Ha az ellenfél fogadta a nyitást, elnyeri a nyitásjogot és egy pontot kap.

7.4. JÁTÉKMEGTAGADÁS ÉS HIÁNYOS CSAPAT

7.4.1. Ha egy csapat megtagadja a játékot, miután felszólították a játék folytatására, játékmegtagadónak és vesztesnek kell nyilvánítani a következő eredménnyel: 0:2 /0:21, 0:21/.

7.4.2. Azt a csapatot, amely igazolható ok nélkül nem jelenik meg időben a pályán, játékmegtagadónak kell nyilvánítani a 7.4.1. pontban leírt eredményekkel.

FIVB világversenyeiken, tornarendszerű (Pool) lebonyolítás esetén, a 7.4.1 és a 7.4.2 fenti szabályok adott esetben módosíthatóak, az FIVB által kiadott Specifikus Versenyszabályzatnak megfelelően, amely meghatározza, hogy mi a követendő nem megjelenés esetén.

7.4.3. Az a csapat, melyet hiányosnak nyilvánítottak akár a játszmára, akár a mérkőzésre, elveszti a játszmát vagy a mérkőzést. /9.1.szabály/ Az ellenfél csapatának annyi pontot vagy játszmát kell adni, amennyi a játszma vagy a mérkőzés megnyeréséhez szükséges. A hiányos csapat megtartja szerzett pontjait és játszmáit.

NEGYEDIK FEJEZET

FELKÉSZÜLÉS A MÉRKŐZÉSRE, A JÁTÉK SZERKEZETE

8. FELKÉSZÜLÉS A MÉRKŐZÉSRE

8.1. SORSHÚZÁS

A bemelegítés előtt az első játékvezető a két csapatkapitány jelenlétében elvégzi a sorshúzást. A sorshúzás nyertese választhatja:

- a.) vagy a nyitás vagy a fogadás jogát,
- b.) vagy térfelet.

A vesztesé a megmaradó alternatíva.

Az első játszma előtti sorshúzás vesztese a második játszmában választhatja az a.) vagy a b.) lehetőség bármelyikét. Új sorshúzásra a döntő játszma előtt kerül sor.

8.2. 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.

9. A CSAPATOK KEZDŐ ALAKZATA

9.1. JÁTÉKOSOK

Mindegyik csapat mindkét tagja köteles állandóan játékban lenni. / 4.1.1.szabály/

9.2. JÁTÉKOSCSERÉK

Nincs lehetőség játékos helyettesítésére, vagy cseréjére.

10. A JÁTÉKOSOK ÁLLÁSRENDJE

10.1. ÁLLÁSREND

- 10.1.1. Amikor a nyitó játékos megérinti a labdát, mindkét csapatnak saját pályáján belül kell lennie /kivéve a nyitó játékost/
- 10.1.2. A játékosok szabadon mozoghatnak. Nincs meghatározott helyük a pályán.
- 10.1.3. Nincs állásrendi hiba.

10.2. NYITÁSREND

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

10.3. NYITÁSRENDI HIBA

- 10.3.1. Ha a csapat nem a nyitásrendnek megfelelő sorrendben nyit, nyitásrendi hibát követ el.
- 10.3.2. A jegyzőkönyvvezetőnek pontosan jeleznie kell a nyitásrendet, illetve azt, ha nem a sorrendben következő játékos készülődik nyitásra.
- 10.3.3. A nyitásrendi hiba labdamenet vesztéssel büntetendő. (12.2.1. pont).

ÖTÖDIK FEJEZET

A JÁTÉK CSELEKMÉNYEI

11. JÁTÉKHELYZETEK

11.1. A LABDA JÁTÉKBAN

A labdamenet a játékvezető sípjelével kezdődik. Mindazonáltal a labda a nyitó érintéssel kerül játékba.

11.2. A LABDA JÁTÉKON KÍVÜL

A labdamenet a játékvezető sípjelével fejeződik be. Mindazonáltal, ha a sípjel játékhibát jelez, a labda az elkövetett hiba pillanatában kerül játékon kívülre /lásd 12.2.2.szabály/

11.3. A LABDA BENT

A labda "bent" van, ha a játékos talaját érinti, beleértve a határoló vonalakat is. (1.3. szabály)

11.4. A LABDA KINT

A labda "kint" van, ha:

- a.) teljesen a pályát határoló vonalakon kívül ér talajt /anélkül, hogy érintené azokat/
- b.) a játékoson kívüli tárgyat, a mennyezetet, vagy egy, a játékban részt nem vevő személyt érint

- c.) az antennákat, az oszlopokat, köteleket vagy magát a hálót érinti, az antennán illetve az oldalszalagokon kívül
- d.) a nyitás során vagy a harmadik csapatérintést követően teljes terjedelmével áthalad a háló függőleges síkján részben vagy teljesen a "szabályos áthaladási téren" kívül /14.1.3. szabály, 3. ábra/

12. JÁTÉKHIBÁK

12.1. MEGHATÁROZÁS

- 12.1.1. Minden a játékszabályokkal ellentétes cselekedet játékhiba.
- 12.1.2. A játékvezetők ítélik meg a hibákat és jelen szabályok szerint határozzák meg a büntetéseket.

12.2. A HIBA KÖVETKEZMÉNYEI

- 12.2.1. Egy hibának mindig egy büntetés a következménye: a hibát elkövető csapat ellenfele nyeri meg a labdamenetet a 7.3. szabály szerint.
- 12.2.2. Ha két vagy több hibát követnek el egymás után, csak az első számít.
- 12.2.3. Ha az ellenfelek két vagy több hibát követnek el egyidőben, kettős hibáról van szó, és a labdamenetet újra kell játszani.

13. A LABDA MEGJÁTSZÁSA

13.1. A CSAPAT LABDAÉRINTÉSEI

- 13.1.1. Minden csapatnak legfeljebb három labdaérintésre van joga, hogy a labdát a háló fölött visszajátssza.
- 13.1.2. A csapat labdaérintései közé nemcsak a játékosok szándékos, hanem a nem szándékos labdaérintései is számítanak.
- 13.1.3. A játékos nem érintheti a labdát kétszer egymásután. (kivéve 13.4.3.a.,b., és 18.2. szabály)

13.2. EGYIDEJŰ ÉRINTÉSEK

- 13.2.1. Két játékos egyidejűleg érintheti a labdát.
- 13.2.2. Ha két csapattag egyidejűleg érinti a labdát, két érintésnek számít (kivéve sáncolásnál, 18.4.2. szabály)
Ha két csapattag nyúl a labdáért, de csak az egyik játékos érinti azt, csak egy érintésnek számít. Ha a játékosok összeütköznek, az nem számít hibának.
- 13.2.3. Ha két ellenfél hajt végre egyidejű érintést a háló fölött és a labda játékban marad, a fogadó csapatnak van joga újabb három érintésre. Ha az ilyen labda „outra” megy, akkor azt az ellenoldali csapat hibájának kell tekinteni. Ha a háló felett az ellenfelek egyidejű érintéséből „tartott labda” lesz, ezt nem kell hibának tekinteni.

13.3. SEGÍTETT ÉRINTÉS

A játékterületen belül nincs joga a játékosnak segítségként, támasztékként játékosársát, vagy valamely eszközt, tárgyat használni, igénybe venni azért, hogy elérje a labdát. Mindazonáltal egy játékos megállíthatja, visszatárhathatja játékosársát, nehogy az hibát kövessen el (pl. hogy megérintse a hálót, vagy akadályozza az ellenfelet stb.)

13.4. A LABDAÉRINTÉS JELLEMZŐI

13.4.1. A labdát a test bármely részével meg lehet érinteni.

13.4.2. A labdát elpattanóan kell érinteni, nem szabad megfogni vagy dobni. A labda bármely irányba elpattanhat.

Kivételek:

a.) erős ütést védő érintésnél. Ez esetben a labdát egy pillanatig kosárérintéssel meg lehet az ujjakkal tartani.

b.) ha a háló felett az ellenfelek egyidejű érintéséből „tartott” labda lesz.

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

Kivételek:

a.) sáncolásnál (18.4.2. szabály), egymást követő érintések is előfordulhatnak, egy vagy mindkét sáncolónál, feltéve, hogy ezek az érintések egy akció során történtek.

b.) a csapat első érintése során, kivéve, ha ez ujjakkal történik (kivéve a 13.4.2.a.szabály), a labda egymást követően többször is érintheti a test különböző részeit, feltéve, hogy ezek az érintések egy akció során történtek.

13.5. LABDA MEGJÁTSZÁSI HIBÁK

13.5.1. NÉGY ÉRINTÉS : egy csapat négyszer érinti a labdát, mielőtt visszajátssza azt. (13.1.1. szabály)

13.5.2. SEGÍTETT ÉRINTÉS : egy játékos a labda elérése érdekében a játékterületen belül játékosársát, vagy bármilyen eszközt vesz igénybe. (13.3. szabály)

13.5.3. TARTOTT LABDA : a játékos nem elpattanóan játssza meg a labdát (lásd 13.4.2. szabályt) kivéve, erős ütés védele során (13.4.2.a. szabály), vagy ha a háló felett az ellenfelek egyidejű érintéséből keletkezett „tartott labda” (13.4.2.b. szabály)

13.5.4. KETTŐS ÉRINTÉS : egy játékos egymás után kétszer érinti a labdát, vagy a labda érinti egymás után különböző testrészeit. (13.1.3. és 13.4.3. szabály)

14. LABDA A HÁLÓNÁL

14.1. A HÁLÓ FÖLÖTT ÁTREPÜLŐ LABDA

14.1.1. Az ellentérfélbe küldött labdának a háló fölött, a „szabályos áthaladási téren” keresztül kell áthaladnia.(3. ábra) A ”szabályos áthaladási tér” a háló függőleges síkjának azon része, amelyet:

- a.) alul a háló teteje,
- b.) oldalt az antennák és képzeletbeli meghosszabbításuk,
- c.) felül a mennyezet, vagy ha van, más szerkezet határol.

14.1.2. Az a labda, amelyik részben vagy teljesen a szabálytalan áthaladási (antennán kívüli) téren keresztezi a háló síkját, az ellenfél kifutójából visszajátszható a három csapatérintésen belül az alábbi feltétellel:

- a visszajátszott labda a játékos ugyanazon oldalán, ismét a szabálytalan áthaladási (antennán kívüli) téren keresztezi a háló síkját.

Az ellenfél az ilyen akciót nem akadályozhatja meg.

14.1.3. A labda „kint” van, ha teljes terjedelmével áthalad a háló alatt. (3. ábra)

14.1.4. A játékos az ellenfél térébe hatolhat megjátszani a labdát, mielőtt az a háló alatt vagy a szabályos áthaladási téren kívül teljes terjedelmével nem keresztezte a háló függőleges síkját (15.2.).

14.2. A HÁLÓT ÉRINTŐ LABDA

A háló fölött áthaladó labda érintheti azt. (14.1.1. szabály)

14.3. LABDA A HÁLÓBAN

14.3.1. A hálóba került labda megjátszható a három csapatérintésen belül.

14.3.2. Ha a labda elszakítja a hálót, vagy azon áthatol, a labdamentet semmisnek kell tekinteni és azt újra kell játszani.

15. JÁTÉKOS A HÁLÓNÁL

Mindegyik csapatnak saját játékosjében és -terében kell játszania. Ugyanakkor a labda visszajátszható a kifutón kívülről is.

15.1. ÁTNYÚLÁS A HÁLÓ FÖLÖTT

15.1.1. Sáncolás közben a sáncoló átnyúlva a háló fölött megérintheti a labdát, feltéve, ha nem avatkozik az ellenfél játékába annak támadó érintése előtt, vagy azzal egyidőben (18.3. szabály).

15.1.2. A játékos támadóérintése után kezével átnyúlhat a háló fölött feltéve, ha a labda érintése saját térében történt.

15.2. AZ ELLENTÉRFÉLRE, AZ ELLENMEZŐBE ÉS AZ ELLENFÉL KIFUTÓJÁBA HATOLÁS

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

15.3. HÁLÓ ÉRINTÉSE

15.3.1. A háló érintése nem hiba, kivéve ha a labda megjátszása közben történik vagy ha az érintéssel befolyásolták a játékot. Nem hiba ha a játékos haja véletlenül megérinti a hálót.

Több olyan helyzet is tekinthető labdamegjátszási akciónak amikor a játékos ténylegesen nem érinti meg a labdát.

15.3.2. Miután a játékos megérintette a labdát, megérintheti az oszlopokat, a hálót tartó köteleket, vagy bármilyen tárgyat a háló teljes hosszán kívül, feltéve, hogy ez nem befolyásolja a játékot.

15.3.3. Nem hiba, ha a hálóba küldött labda következményeként a háló érint egy ellenfelet.

15.4. JÁTÉKOSHIBÁK A HÁLÓNÁL

15.4.1. Egy játékos az ellentérfélben megérinti a labdát, vagy az ellenfelet, az ellenfél támadó érintése előtt, vagy azzal egyidőben (15.1.1. sz.)

15.4.2. Egy játékos behatol az ellenfél térfelébe, játékmezőjébe és/vagy a kifutójába, akadályozva annak játékát (15.2. sz.)

15.4.3. Egy játékos megérinti a hálót vagy az antennát a labdamegjátszás során, vagy ha ezzel befolyásolta a játékot.(15.3.1. sz.)

16. A NYITÁS

16.1. MEGHATÁROZÁS

A labdát a megfelelő nyitó játékos a nyitással hozza játékba oly módon, hogy a nyitó zónában egy kézzel vagy karral üti meg azt.

16.2. A JÁTSZMA ELSŐ NYITÁSA

A játszma első nyitását az a csapat végzi, amelyiket erre a sorshúzás kijelölt. (8.1. sz.)

16.3. NYITÁS SORREND

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

- a.) ha a nyitó csapat megnyeri a labdamenetet, az a játékos, aki előzőleg nyitott, újra nyit.
- b.) ha a fogadó csapat nyeri a labdamenetet, elnyeri a nyitásjogot és az a játékos nyit, aki legutóbb nem nyitott.

16.4. A NYITÁS ENGEDÉLYEZÉSE

Az első játékvezető akkor engedélyezi a nyitást, miután ellenőrizte, hogy a megfelelő nyitó játékos az alapvonal mögött birtokolja a labdát és a csapatok játékra készek. (8. ábra 1-es kép)

16.5. A NYITÁS VÉGREHAJTÁSA

16.5.1. A nyitó játékos szabadon mozoghat a nyitó zónában. A nyitó érintés pillanatában, vagy a felugorva végrehajtott nyitásnál az elugráskor a 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 érkezhetsz.

16.5.2. Ha a vonal a játékos által felvert homoktól megmozdul, nem tekinthető hibának.

16.5.3. Az első játékvezető sípjele után 5 másodpercen belül a nyitó játékos végre kell hajtsa a nyitást.

16.5.4. Az első játékvezető sípjele előtt végrehajtott nyitás érvénytelen és azt meg kell ismételni.

16.5.5. A feldobott vagy elengedett labdát egy kézzel vagy a kar bármely részével kell megütni, mielőtt az a játékmezőre esnék.

16.5.6. 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.

16.5.7. Több nyitáskísérlet nem engedélyezett.

16.6. TAKARÁS

A nyitó játékos csapattársa nem takarhatja el az ellenfél elől a nyitó játékost, vagy a labda röppályáját. Az ellenfél kérésére oldalt el kell mozdulnia. (4. sz. ábra)

16.7. NYITÁSHIBÁK

A következő nyitáshibák nyitásváltást eredményeznek:

A nyitó:

- a.) megsérti a nyitássorrendet (16.3. szabály)
- b.) nem szabályosan hajtja végre a nyitást (16.5. szabály)

16.8. NYITÁSHIBÁK A NYITÓ ÉRINTÉS UTÁN

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

- a.) a nyitó csapat egyik játékosát érinti vagy nem a „szabályos áthaladási téren” keresztül halad át
- b.) „outra megy” (11.4. szabály)

17. TÁMADÓÉRINTÉS

17.1. MEGHATÁROZÁS

17.1.1. Támadó érintésnek kell tekinteni minden olyan cselekedetet, amellyel a labdát az ellentérfél felé küldik, kivéve a nyitást és a sáncot.

- 17.1.2. A támadóérintést akkor kell befejezettnek tekinteni, amikor a labda teljes terjedelmével áthalad a háló függőleges síkján vagy a sáncoló megérintette.
- 17.1.3. Bármelyik játékosnak joga van bármilyen magasságban támadóérintést, támadást végrehajtani, ha a labdaérintést saját játékterében végezte (kivéve a 17.2.4. szabályt)

17.2. A TÁMADÓÉRINTÉS HIBÁI

- 17.2.1. Egy játékos a labdát az ellentérfélben üti meg (15.1.2. sz.).
- 17.2.2. Egy játékos „outra” üti a labdát (11.4. sz.)
- 17.2.3. Egy játékos befejezett támadó érintést hajt végre "nyitott kezű tippel", a labdát ujjakkal irányítva.
- 17.2.4. Ha egy játékos befejezett támadó érintést hajt végre az ellenfél nyításán, amikor a labda teljes terjedelmével a háló szintje fölött van.
- 17.2.5. Ha egy játékos befejezett támadó érintést kosárérintéssel hajt végre és a röppályája nem merőleges a vállak vonalára, kivéve a feladást.

18. SÁNC

18.1. MEGHATÁROZÁSA

A sáncolás a háléhoz közel álló játékosoknak az a cselekedete, amellyel az ellentérfélből érkező labdának a háló felső szintjénél magasabbra felnyúlva útját állják. /5.ábra/

18.2. A SÁNCOLÓ LABDAÉRINTÉSI JOGA A SÁNCOLÁS UTÁN

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

18.3. SÁNCOLÁS AZ ELLENTÉRFÉLBEN

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

18.4. SÁNCÉRINTÉS

- 18.4.1. A sáncérintés a csapat érintései közé számít. A sáncoló csapat ezután már csak két érintéssel rendelkezik.
- 18.4.2. 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 /18.4.1.szabály/
- 18.4.3. Ezeket az érintéseket a test bármely részével végre lehet hajtani.

18.5. SÁNCHIBÁK

- 18.5.1. A sáncoló a labdát az ellentérfélben az ellenfél támadóérintése előtt vagy azzal egyidejűleg érinti /18.3.szabály/
18.5.2. Egy játékos ellentérfélben antennán kívül sáncolja a labdát.
18.5.3. Egy játékos az ellenfél nyitását sáncolja.
18.5.4. A labda a sánctól „outra” megy.

HATODIK FEJEZET

PIHENŐIDŐK ÉS JÁTÉKKÉSLELTETÉSEK

19. PIHENŐIDŐK

19.1. MEGHATÁROZÁS

A pihenőidő szabályos játékmegszakítás és 30 másodpercig tart.

FIVB világversenyekeken az első két játszmában további 30 másodperc időtartamú Technikai Pihenőidő következik automatikusan, amikor a két csapat összpontszáma eléri a 21 pontot

19.2. PIHENŐIDŐK SZÁMA

Mindegyik csapatnak legfeljebb egy pihenő időre van joga játszmánként.

19.3. PIHENŐIDŐ KÉRÉS

Pihenőidőt a játékosok csak akkor kérhetnek a megfelelő karjel alkalmazásával, amikor a labda játékon kívül van és mielőtt a nyitásra jelt adó sípszó felhangzik /8.(4). ábra /. Pihenőidőt egymás után lehet kérni, anélkül, hogy közben folytatódna a játék.

A játékosok csak a játékvezetők engedélyével hagyhatják el a játékterületet.

19.4. MEGALAPOZATLAN KÉRÉSEK

Többek között megalapozatlannak minősül pihenőidőt kérni:

- a.) labdamenet alatt, vagy a nyitásra jel adó sípszó pillanatában, vagy azt követően /19.3. szabály /
- b.) miután már felhasználták az engedélyezett pihenőidő számot /19.2.szabály/. Bármely olyan megalapozatlan kérést, amely nem befolyásolja vagy késlelteti a játékot, minden szankció nélkül vissza kell utasítani, kivéve, ha megismétlődik ugyanabban a játszmában. /20.1.b. szabály /

20. JÁTÉKKÉSLELTETÉS

20.1. A JÁTÉKKÉSLELTETÉS FAJTÁI

Egy csapat minden olyan megalapozatlan cselekedete, amely akadályozza a játék folytatását játékkésleltetésnek tekintendő. Ilyen lehet többek között:

- a.) a pihenőidő tartamát meghosszabbítani, miután már utasították a csapatot a játék folytatására,
- b.) ugyanabban a játszmában megismételni valamilyen megalapozatlan kérést /19.4.szabály/,
- c.) késleltetni a játékot. (A labdamenet vége és a következő nyitásra jelt adó sípszó között normál körülmények között maximum 12 mp telhet el)

20.2. A JÁTÉKKÉSLELTETÉSEK SZANKCIÓI

20.2.1. A játszmában az először előforduló játékkésleltetés szankciója: figyelmeztetés játékkésleltetésért;

20.2.2. Ugyanabban a játszmában a második és minden fajta következő játékkésleltetés hiba és szankciója: büntetés játékkésleltetésért. Következménye a labdamenet elvesztése.

21. KIVÉTELES JÁTÉKMEGSZAKÍTÁSOK

21.1. SÉRÜLÉS

21.1.1. Ha komoly sérülés következik be a labdamenet alatt, a játékvezetőnek azonnal meg kell állítani a játékot. Azután a labdamenetet újra kell játszani.

21.1.2. A sérült játékosnak max. 5 perc felépülési időt kell adni játszmánként. A játékvezetőnek a hivatalosan akkreditált orvost be kell engednie a pályára. Csak a játékvezető engedélyezheti a játékos részére a játékterület elhagyását büntetés nélkül. Az 5 perc elteltével a játékvezetőnek sípolnia kell, és meg kell kérdeznie a játékost, hogy tud-e tovább játszani. 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. /7.5.3., 9.1.szabály/

Kivételes esetben a versenyorvos vagy a technikai delegátus megtilthatja a játékosnak, hogy folytassa a játékot.

Megjegyzés: A felépülési időt a hivatalos orvos pályára érkezésétől kell számítani. Ha nincsen elérhető orvos, a felépülési idő engedélyezése pillanatától kell az 5 percet számolni

21.2. KÜLSŐ BEAVATKOZÁS

Ha bármilyen külső akadály, esemény vagy beavatkozás történik, a játékot azonnal meg kell állítani és a labdamenetet újra kell játszani.

21.3. MEGHOSSZABBÍTOTT MEGSZAKÍTÁS

Ha előre nem látott körülmények megszakítják a mérkőzést, az első játékvezető, a Szervező Bizottság és a zsűri /ha van ilyen / dönt a szükséges lépésekről, amelyekkel vissza lehet állítani a szabályos körülményeket.

21.3.1. 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 pályán folytatódik. A már lejátszott játszma(k) eredménye megmarad.

21.3.2. Ha egy vagy több megszakítás fordul elő és azok időtartama összesen meghaladja a négy órát, az egész mérkőzést újra kell játszani.

22. PÁLYACSERÉK ÉS JÁTSZMÁK KÖZTI SZÜNETEK

22.1. PÁLYACSERÉK

22.1.1. Az 1. és a 2. játszmaiban minden 7. pont után, a döntő játszmaiban minden 5. pont után pályát cserélnek a csapatok.

22.2. JÁTSZMÁK KÖZTI SZÜNETEK

22.2.1. A játszmák közötti szünetek időtartama 1 perc. A döntő játszma előtt az első játékvezető elvégzi a sorshúzást./8.1.szabály/

22.2.2. A pályacserét /22.1.szabály/ a játékosok minden késedelem nélkül végre kell hajtsák.

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

HETEDIK FEJEZET

SPORTSZERŰTLEN VISELKEDÉS

23. SPORTSZERŰTLEN VISELKEDÉS

Egy csapattag helytelen viselkedése, a játékvezetőkkel, az ellenfelekkel, játékostársával vagy a nézőkkel szemben négy kategóriába osztható a sérelem fokának megfelelően.

23.1. KATEGÓRIÁK

23.1.1. Sportszerűtlen viselkedés: vitatkozás, megfélemlítés stb.

23.1.2. Durva viselkedés: a jó modor vagy az erkölcsi elvekkel szembeni, megvetést kifejező viselkedés.

23.1.3. Támadó viselkedés: becsmérő vagy sértegető szavak vagy taglejtések.

23.1.4. Megtámadás: fizikai megtámadás vagy annak látható szándéka.

23.2. SZANKCIÓK

A helytelen viselkedés súlyosságának megfelelően az első játékvezető megítélése szerint a következő szankciókat alkalmazza. /Ezeket be kell írni a jegyzőkönyvbe/

23.2.1. FIGYELMEZTETÉS SPORTSZERŰTLEN VISELKEDÉSÉRT: sportszerűtlen viselkedésért az I. játékvezető figyelmezteti a játékost, hogy a helytelen viselkedést a játszma során ne ismétlje meg.

23.2.2. BÜNTETÉS SPORTSZERŰTLEN VISELKEDÉSÉRT: durva viselkedésért vagy ismétlődő sportszerűtlen viselkedésért a csapatot a labdamenet elvesztésével kell büntetni.

23.2.3. KIÁLLÍTÁS: az ismételt durva viselkedést, vagy a támadó viselkedést kiállítással kell szankcionálni. A kiállított játékosnak el kell hagynia a játékterületet és csapata "nem teljesnek" nyilváníttatik a játszmára. /7.4.3.,9.1./

23.2.4. KIKÜLDÉS: a megtámadásért a játékosnak el kell hagynia a játékterületet és csapata "nem teljesnek" nyilváníttatik a mérkőzésre. /7.4.3.,9.1./

23.3. A SZANKCIÓK FOKOZATAI

A sportszerűtlen viselkedést a "Szankciók fokozatai" szerint kell büntetni /7.ábra/.

Egy játékos egy játszma során többször is kaphat "büntetés sportszerűtlen viselkedésért" szankciót. A szankciók progresszivitása egy játszmára érvényes.

A támadó viselkedést vagy támadást büntető kiküldést nem kell megelőznie más szankciónak.

23.4. SPORTSZERŰTLEN VISELKEDÉS A JÁTSZMA ELŐTT VAGY A JÁTSZMÁK KÖZÖTT

Bármely, az első játszma előtti vagy a játszmák közötti sportszerűtlen viselkedést a 7. ábrában foglaltak szerint kell szankcionálni és a szankció a következő játszmára érvényes.

NYOLCADIK FEJEZET

A JÁTÉKVEZETŐ TESTÜLET ÉS ELJÁRÁSOK

24. A JÁTÉKVEZETŐ TESTÜLET ÉS ELJÁRÁSOK

24.1. ÖSSZETÉTEL

Egy mérkőzés levezetéséhez a játékvezető testület a következő személyekből áll:

- első játékvezető
- második játékvezető
- jegyzőkönyvvezető;
- négy /kettő/ vonalbíró

Helyüket a pályán a 6 ábra mutatja.

24.2. ELJÁRÁSOK

24.2.1. Csak az első és második játékvezető sípolhat a mérkőzés alatt:

- a.) az első játékvezető ad jelt a nyitásra, amellyel a labdamenet elkezdődik,
- b.) az első és a második játékvezető síppal jelzi a labdamenet végét, feltéve, hogy biztosak abban, hogy egy játékos hibát követett el és meggyőződtek annak természetéről.

24.2.2. Játékmegszakításkor sípolniuk kell annak jelzésére, hogy engedélyezik vagy elutasítják a csapat kérését.

24.2.3. Miután a játékvezető a sípjába fúj, jelezve a labdamenet végét, a hivatalos karjelekkel azonnal meg kell mutatnia: (29.1.)

- a) a csapatot, melynek nyitnia kell,
- b) a hiba természetét (ha szükséges),
- c.) a hibát elkövető játékost (ha szükséges).

25. ELSŐ JÁTÉKVEZETŐ

25.1. HELYE

Az első játékvezető feladatát a háló egyik végénél felállított állványon állva vagy ülve végzi. Látómagassága megközelítőleg 50 cm-rel legyen a háló szintje fölött. /6.ábra/

25. 2. HATÁSKÖRE

25.2.1. Az első játékvezető vezeti a mérkőzést kezdetétől a végéig. Az első játékvezető felügyeletet gyakorol a játékvezető testület minden tagja és a csapattagok fölött.

A mérkőzés alatt döntései véglegesek. Joga van a testület többi tagjának döntését felülbírálni, ha megállapítja, hogy azok tévedtek. Le is cserélheti őket, ha nem teljesítik szabályosan feladataikat.

25.2.2. Az első játékvezető ellenőrzi a labdaszedők munkáját is.

25.2.3. Bármilyen kérdésben dönthet a játékkal kapcsolatban, beleértve azokat is, melyekről a játékszabály nem rendelkezik.

25.2.4. Nem engedhet semmilyen vitát döntéseivel kapcsolatban. Ugyanakkor egy játékos kérésére felvilágosítást kell adnia annak a szabálynak alkalmazásáról, melyre döntését alapozta.

Ha a játékos azonnal jelezte, hogy nem ért egyet felvilágosításával és fenntartja a jogot, hogy hivatalos tiltakozást jelentsen be az esetről, ezt engedélyeznie kell.

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

25.3. FELADATAI

25.3.1. A mérkőzés előtt az első játékvezető

- a.) ellenőrzi a játékterület állapotát, a labdákat és a többi felszerelést,
- b.) elvégzi a sorshúzást a csapatkapitányokkal,
- c.) ellenőrzi a csapatok bemelegítését.

25.3.2. A mérkőzés alatt egyedül az első játékvezető jogosult:

a.) szankcionálni a sportszerűtlenséget és a játékkésleltetést,

b.) dönteni:

- a nyitójátékos hibáiról,

- a nyitócsapat takarásáról,

- a labdakezelési hibákról,

-a háló feletti és annak felső részén elkövetett hibákról.

25.3.3. A mérkőzés végén ellenőrzi a jegyzőkönyvet és aláírja.

26. A MÁSODIK JÁTÉKVEZETŐ

26.1. HELYE

A második játékvezető feladatát az első játékvezetővel szembeni oldalon az oszlopnál állva a játékmezőn kívül látja el. /6.ábra/

26. 2. HATÁSKÖRE

26.2.1. A második játékvezető az első játékvezető segítője, de saját hatáskörrel rendelkezik. /26.3.szabály/ Ha az első játékvezető alkalmatlanná válik a mérkőzés vezetésének folytatására, ő helyettesíti.

26.2.2. Jogában áll sípolás nélkül jelezni a hatáskörén kívüli hibákat, de nem szabad e kérdésekben az első játékvezetővel szemben saját véleményéhez ragaszkodnia.

26.2.3. A második játékvezető ellenőrzi a jegyzőkönyvvezető munkáját.

26.2.4. A második játékvezető engedélyezi a pihenő szüneteket, ellenőrzi időtartamukat, a térfélcseréket, és ő utasítja el a megalapozatlan kéréseket.

26.2.5. A második játékvezető ellenőrzi a csapatok által felhasznált pihenőidőket és jelzi az első játékvezetőnek, valamint az érintett játékosoknak.

26.2.6. Egy játékos sérülése esetén ő engedélyezi a "felépülési időt" /21.1.2.szabály/

26.2.7. Ő ellenőrzi mérkőzés közben, hogy a labdák megfelelnek-e az előírásoknak.

26.3. FELADATAI

26.3.1. Mérkőzés közben a második játékvezető dönt, sípol és karjellel jelzi a következő hibákat:

a.) a játékos hibás hálóérintését annak alsó részén, valamint az antenna megérintését az ő oldalán /15.3.1.szabály/

b). a játék megzavarását az ellenmezőre és ellentérbe való behatolással a háló alatt /15.2.szabály/,

c.) a hálót a "szabályos áthaladási téren" kívül keresztező, vagy az antennát az ő oldalán érintő labdát /11.4.szabály/

d).a labda érintkezését egy idegen tárggyal /11.4.szabály/.

26.3.2. A mérkőzés végén aláírja jegyzőkönyvet.

27. A JEGYZŐKÖNYVVEZETŐ

27.1. HELYE

A jegyzőkönyvvezető az első játékvezetővel szemben, a jegyzőkönyvvezetői asztalnál ülve látja el feladatait. (6. ábra)

27.2. FELADATAI

A szabályok szerint vezeti a jegyzőkönyvet a második játékvezetővel együttműködve.

27.2.1. A mérkőzés és a játszma előtt rögzíti a mérkőzés és a csapatok adatait a kötelező előírások szerint és azokat aláírhatja a kapitányokkal.

27.2.2. A mérkőzés alatt a jegyzőkönyvvezető

- a.) beírja a pontokat és gondoskodik arról, hogy az eredményjelző tábla a helyes eredményt mutassa,
- b.) beírja és figyeli a nyitásrendet, amint minden játékos végrehajtja a játszmában első nyitását,
- c.) bemutatja a nyitásrendet, mutatva a számozott 1-es, 2-es táblákat a megfelelő nyitónak. Bármely hibát, ami a nyitásrenddel kapcsolatosan következett el, azonnal jelzi a játékvezetőknek.
- d.) bejegyzí a pihenőidőket és tájékoztatja azokról a második játékvezetőt,
- e.) jelzi a játékvezetőknek, ha egy pihenőszünet kérés megalapozatlan (19.4)
- f.) bejelenti a játékvezetőknek a játszma végét, valamint a térfélcseréket.

27.2.3. A mérkőzés végén a jegyzőkönyvvezető:

- a.) beírja a végeredményt,
- b.) aláírja a jegyzőkönyvet, megszerzi a csapatkapitányok, valamint a játékvezetők aláírását,
- c.) tiltakozás esetén (6.1.7. a.), beírja, vagy engedi beírni az illetékes játékosnak a jegyzőkönyvbe az esetre vonatkozó tiltakozását.

28. VONALBÍRÓK

28.1. HELYÜK

28.1.1. Hivatalos nemzetközi mérkőzéseken két vonalbíró működése kötelező. Ők a játékos két ellentétes sarkán állnak, a saroktól 1-2 méterre. Mindegyikük egy oldal és egy alapvonalat ellenőriz / 6. ábra/

28.1.2. Ha négy vonalbíró működik, nekik a kifutóban 1-3 méterre kell állniuk mindegyik saroktól az általuk ellenőrzött vonal képelt meghosszabbításában /6.ábra/.

28.2. FELADATUK

28.2.1. A vonalbírók munkájukat kis /30 x 30 cm-es/zászlókkal végzik, a 9.ábra szerint elhelyezkedve.

- a.) Ha a labda a vonalukhoz közel ér talajt, jelzik, hogy az "kint", vagy "bent" volt.
- b.) Jelzik, ha a "kint" labdát előzőleg a fogadó csapat érintette.
- c.) Jelzik, ha a labda a hálót a "szabályos áthaladási téren" kívül keresztezte, érintette az antennát, stb. /14.1.1.szabály/, Elsősorban az a vonalbíró jelezzen, aki a labda röppályájához legközelebb van.
- d.) Az alapvonalat ellenőrző vonalbíró feladata jelezni a nyitójátékos lábhibáit. /16.5.1.szabály/

Az első játékvezető kérésére meg kell ismételni a jelzést.

29. A HIVATALOS KARJELEK

29.1. A JÁTÉKVEZETŐK KARJELEI /8. ábra /

A játékvezetőknek és a vonalbíróknak a hivatalos karjelekkel kell jelezniük a megítélt hiba természetét vagy a játékmegszakítás okát a következőképpen:

29.1.1 A játékvezető rámutat arra csapatra, amelyik legközelebb nyit.

29.1.2 Ha szükséges, a játékvezető ezután jelezze a hiba természetét vagy a játékmegszakítás okát. A karjelet egy pillanatig ki kell tartani és ha az egykezes, azt a kart kell a karjelhez használni, amely a hibát elkövető vagy a játékmegszakítást kérő csapat oldalán van.

29.1.3 A játékvezetőnek ha szükséges, ezután rá kell mutatni a játékosra, aki a hibát elkövette, vagy a csapatra, amely kérését jelezte

29.2. A VONALBÍRÓK ZÁSZLÓJELEI /9.ábra/

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