



A RÖPLABDÁZÁS HIVATALOS

JÁTÉKSZABÁLYAI

2011-2012

Elfogadva az FIVB XXXII.kongresszusán

2010-ben Rómában

Magyar Röplabda Szövetség

2010.december

Készítette a Magyar Röplabda Szövetség Játékvezetői Testület megbízásából,
az "Official Volleyball Rules 2011-2012" alapján

Herpai László
az FIVB Játékszabály Bizottság tagja

A lektorálásban részt vett :

Hóbor Béla
FIVB minősítésű játékvezető

Mezőffy Zsolt
nemzetközi játékvezető,
a Játékvezetői Testület Oktatási Bizottság vezetője

AZ FIVB ÁLTAL JÓVÁHAGYOTT HIVATALOS RÖPLABDA SZABÁLYOK

TARTALOMJEGYZÉK

A JÁTÉK JELLEMZŐI

I. RÉSZ

A J Á T É K

Első fejezet

A játék helye és a szükséges felszerelés

- 1 A játékterület**
 - 1.1 Méretei
 - 1.2 A játékterület felszíne
 - 1.3 Vonalak a pályán
 - 1.4 Zónák és területek
 - 1.5 A hőmérséklet
 - 1.6 A világítás
- 2 A háló és a hálótartó oszlopok**
 - 2.1 Hálomagasság
 - 2.2 Felépítése
 - 2.3 Oldalszalagok
 - 2.4 Antennák
 - 2.5 Hálótartó oszlopok
 - 2.6 Kiegészítő felszerelések
- 3 A labda**
 - 3.1 Jellemzői
 - 3.2 A labdák egyformasága
 - 3.3 A három labdás rendszer

Második fejezet

A résztvevők

4 Csapatok

- 4.1 A csapat összetétele
- 4.2 A csapat elhelyezkedése
- 4.3 A felszerelés
- 4.4 Felszerelés változtatások
- 4.5 Tiltott tárgyak

5 Csapatvezetők

- 5.1 A kapitány
- 5.2 Az edző
- 5.3 A másodedző

Harmadik fejezet

Játék forma

6. Pont nyérése, játszma és a mérkőzés győztese

- 6.1 Pont nyérése
- 6.2 Egy játszma megnyérése
- 6.3 A mérkőzés megnyérése
- 6.4 Játékmegtagadó és hiányos csapat

7 A játék szerkezete

- 7.1 Sorshúzás
- 7.2 Bemelegítés
- 7.3 A csapatok kezdő állásrendje
- 7.4 Állásrend
- 7.5 Állásrendi hiba
- 7.6 Forgásrend
- 7.7 Forgásrendi hiba

Negyedik fejezet

A játék (akciók)

8 Játékhelyzetek

- 8.1 A labda játékban
- 8.2 A labda játékon kívül
- 8.3 A labda "BENT"
- 8.4 A labda "KINT"

9 A labda megjátszása

- 9.1 A csapat labdaérintései
- 9.2 A labdaérintés jellemzői
- 9.3 Labdamegjátszási hibák

10 Labda a hálónál

- 10.1 A háló fölött átrepülő labda
- 10.2 A hálót érintő labda
- 10.3 Labda a hálóban

11 Játékos a hálónál

- 11.1 Átnyúlás a háló fölött
- 11.2 Áthatolás a háló alatt
- 11.3 A háló érintése
- 11.4 Játékoshibák a hálónál

12 Nyitás

- 12.1 Egy játszma első nyitása
- 12.2 Nyitás sorrend
- 12.3 A nyitás engedélyezése
- 12.4 A nyitás végrehajtása
- 12.5 Takarás
- 12.6 Nyitás hibák a nyitás során
- 12.7 Nyitás hibák a nyitóérintés után és állásrendi hibák

13 Támadóérintés

- 13.1 Támadóérintés
- 13.2 A támadó érintés korlátai
- 13.3 A támadóérintés hibái

14. Sánc

- 14.1 A sáncolás
- 14.2 A sáncérintés
- 14.3 Sánc az ellentérfélben
- 14.4 A sánc és a csapat érintések
- 14.5 A nyitás sáncolása
- 14.6 Sánchibák

Ötödik fejezet

Játékmegszakítások és késleltetések

15 Szabályos játékmegszakítások

- 15.1 A szabályos játékmegszakítások száma
- 15.2 Szabályos játékmegszakítások kérése
- 15.3 A játékmegszakítások sorrendje
- 15.4 Pihenőszünetek és technikai pihenőszünetek
- 15.5 **Játékoscsere**
- 15.6 A játékoscsere korlátai
- 15.7 Kivételes játékoscsere
- 15.8 Kiállított vagy kiküldött játékos cseréje
- 15.9 Szabálytalan játékoscsere
- 15.10 A játékoscsere végrehajtása
- 15.11 Megalapozatlan kérések

16 Játékkésleltetés

- 16.1 A játékkésleltetés típusai
- 16.2 A játékkésleltetés büntetése

17 Kivételes játékmegszakítások

- 17.1 Sérülés
- 17.2 Külső beavatkozás
- 17.3 Meghosszabbított játékmegszakítások

18. Játékműszakok közötti szünetek és térfélcseré

- 18.1 Játékműszakok közötti szünetek
- 18.2 Térfélcseré

Hatodik fejezet

A Libero játékos

19 A Libero játékos

- 19.1 A Libero játékos kijelölése
- 19.2 A felszerelés
- 19.3 A Libero játékost érintő különleges szabályok
- 19.4 Libero játékos újra kijelölése
- 19.5 Kiállítás és kizárás

Hetedik fejezet

A résztvevők magatartása

20 A magatartási követelmények

- 20.1 A sportszerű magatartás
- 20.2 A sportszerű játék (fair play)

21 A sportszerűtlen viselkedés és szankciói

- 21.1 Enyhe sportszerűtlenségek
- 21.2 Szankcionálandó sportszerűtlen viselkedés
- 21.3 Szankciók fokozatai
- 21.4 A sportszerűtlen viselkedés szankcióinak alkalmazása
- 21.5 Sportszerűtlenség a játszmák előtt és a játszmák között
- 21.6 Szankció kártyák

II. RÉSZ

Nyolcadik fejezet

A JÁTÉKVEZETŐK, FELADATAIK ÉS A HIVATALOS KARJELEK

22 A játékvezető testület és eljárások

- 22.1 Összetétel
- 22.2 Eljárások

23 Első játékvezető

- 23.1 Helye
- 23.2 Hatásköre
- 23.3 Feladatai

- 24. Második játékvezető**
 - 24.1 Helye
 - 24.2 Hatásköre
 - 24.3 Feladatai
- 25. Jegyzőkönyvvezető**
 - 25.1 Helye
 - 25.2 Feladatai
- 26. Segéd jegyzőkönyvvezető**
 - 26.1 Helye
 - 26.2 Feladatai
- 27. Vonalbírók**
 - 27.1 Helyük
 - 27.2 Feladatuk
- 28. A hivatalos jelzések**
 - 28.1 A játékvezetők karjelei
 - 28.2 A vonalbírók zászlójelei

III. RÉSZ

ÁBRÁK

MEGHATÁROZÁSOK

I. RÉSZ
A JÁTÉK
ELSŐ FEJEZET

A JÁTÉK HELYE ÉS A SZÜKSÉGES FELSZERELÉS

1 A JÁTÉKTERÜLET

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

1.1 MÉRETEI 2.ábra

A játékpálya négyszög alakú 18x9 m-es terület, melyet egy legalább 3 m széles kifutó vesz körül minden oldalon.

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

Az FIVB Világ- és Hivatalos versenyein a kifutó az oldalvonalak mellett legalább 5 m-es, az alapvonalak mögött legalább 8 m-es kell legyen. A szabad légtér a talajtól számítva legalább 12,5 m magas kell legyen.

1.2 A JÁTÉKTERÜLET FELSZÍNE

1.2.1 A játékterület felszíne sima, vízszintes és egységes, bármely, a játékosok sérülését okozó tárgytól mentes legyen. Tilos egyenetlen, vagy csúszós talajon játszani.

Az FIVB Világ- és Hivatalos versenyein csak fából vagy szintetikus anyagból készült pálya engedélyezett. Bármely, alkalmazott pályaborítást a Nemzetközi Röplabda Szövetségnek (FIVB) előzetesen engedélyeznie kell.

1.2.2 Teremben a játékpálya felszíne világos színű legyen.

Az FIVB Világ- és Hivatalos versenyein a vonalak fehér színűek legyenek. A játékpálya és a kifutó a vonalaktól és egymástól is eltérő színűek legyenek. 1.1,1.3

- 1.2.3 Szabadtéri pályákon méterenként 5 mm-es lejtés engedélyezhető. 1.3
Tilos a vonalakat kemény anyagokból készíteni.
- 1.3 VONALAK A PÁLYÁN** 2.ábra
- 1.3.1 Minden vonal 5 cm széles, világos színű és a talaj, valamint minden 1.2.2
más vonal színétől eltérő kell legyen.
- 1.3.2 Határoló vonalak
A játékpályát két oldal- és két alapvonal határolja. Ezeket a pálya 1.1
belseje felé kell meghúzni.
- 1.3.3 Középvonal
A középvonal tengelye osztja a játékpályát két egyenlő 9x9 m-es 2.ábra
játékmezőre, mindazonáltal a vonal teljes szélessége egyformán
mindkét játékmező részének tekintendő. Ez a vonal a háló alatt
oldalvonalától oldalvonalig terjed.
- 1.3.4 Támadó vonal
A támadó vonal a középvonallal párhuzamosan, a játékmezők belseje 1.3.3.,
felé húzott vonal. Külső széle a középvonal tengelyétől 3 m-re van, 1.4.1.
Mindkét térfélen az első játékosok zónáját határolja.
**Az FIVB Világ- és Hivatalos versenyein a támadóvonal 2.ábra
meghosszabbítandó az oldalvonalaktól, öt db 15 cm hosszú, 5
cm széles, egymástól 20 cm távolságban húzott vonallal,
összesen 1,75 m hosszúságban.**
**Az “edzői határvonal” (az oldalvonallal párhuzamosan, attól
1,75 méterre húzott szaggatott vonal, amely a támadóvonaltól
az alapvonalig terjed) 15 cm hosszú, egymástól 20 cm
távolságban húzott vonalokból áll, amely határolja az edző
működési területét.**
- 1.4 ZÓNÁK ÉS TERÜLETEK** 1b., 2.ábra
- 1.4.1 Az első játékosok zónája 2.ábra
Az első játékosok zónáját mindkét játékmezőben a középvonal 1.3.3.,
tengelye és a támadó vonal külső széle határolja. 1.3.4
Az első játékosok zónáját az oldalvonalakon túl a kifutó végéig 1.1.,1.3.2.
meghosszabbítottaknak kell tekinteni.

- 1.4.2 A nyitási zóna
 A nyitási zóna 9 méter széles az alapvonal mögött. Mindkét oldalát két 15 cm hosszú vonal határolja, amelyeket az oldalvonalak folytatásaként az alapvonalaktól 20 cm-re kell meghúzni. Mindkét rövid vonal a nyitási zónához tartozik.
 Mélységben a nyitási zóna a kifutó végéig tart.
- 1.3.2.,
 1b.ábra
 1.1.
- 1.4.3 Játékoscsere-zóna.
 A játékoscsere-zónát a két támadó vonal meghosszabbítása és a jegyzőkönyvvezető asztala határolja.
- 1.3.4.,
 1b.ábra
- 1.4.4 Libero helyettesítési zóna
 A Libero helyettesítési zóna a kifutó része a cserepadok oldalán, a támadóvonal meghosszabbítása és az alapvonal határolja.
- 19.3.2.4,
 D.1b
- 1.4.5 Bemelegítő terület
Az FIVB Világ- és Hivatalos versenyein a bemelegítő területek mérete kb. 3x3 méter. Helyük a játékmezőknek a cserepadok felőli oldalán, a kifutón kívüli sarkokban van.
- 1a., 1b.ábra
- 1.4.6 Büntető terület
 A büntető terület az alapvonalak meghosszabbítása mögötti, kb. 1x1 méter méretű terület az ellenőrző területen, ahol két széket kell elhelyezni és 5 cm széles piros színű vonallal határolandó körül.
- 1a., 1b.ábra
- 1.5 A HŐMÉRSÉKLET**
 A hőmérséklet nem lehet 10 °C-nál (50 °F) alacsonyabb.
Az FIVB Világ- és Hivatalos versenyein a hőmérséklet nem lehet magasabb 25 °C-nál (77 °F) és alacsonyabb 16 °C-nál (61 °F).
- 1.6 A VILÁGÍTÁS**
Az FIVB Világ- és Hivatalos versenyein a világításnak a pálya talajától 1 m magasságban mérve 1000-1500 lux közötti értékűnek kell lennie.
- 1.

- 2 A HÁLÓ ÉS A HÁLÓTARTÓ OSZLOPOK** 3.ábra
- 2.1 HÁLÓMAGASSÁG**
- 2.1.1 A középvonal felett merőlegesen háló van kifeszítve. Felső szintjének magassága férfiak részére 2,43 m, nők részére 2,24 m. 1.3.3
- 2.1.2 A háló magasságát a játékpálya közepén kell mérni. A háló magassága az oldalvonalak fölött azonos kell legyen és a szabályos magasságot 2 cm-nél többel nem haladhatja meg. 1.1, 1.3.2, 2.1.1
- 2.2 FELÉPÍTÉSE**
- A háló 1 m széles és 9,50 - 10,00 m hosszú (az oldalszalagokon kívül 25-50 cm-es túlnyúlással), fekete színű, négyzet alakú, 10 cm oldalmagasságú szemekből kell készíteni. 3. ábra
- A háló felső peremét teljes hosszában vízszintes, varrott mindkét oldalon 7 cm-es, fehér vászoncsíknak kell fednie. A varrott vászoncsík mindkét szélén egy lyuknak kell lennie, melyen keresztül kötelet lehet húzni, hogy a vászoncsík az oszlopokhoz köthető és a háló felső szintje kifeszíthető legyen.
- A vászoncsíkon belül hajlékony kábel legyen. Ezzel rögzítik a hálót az oszlopokhoz és feszítik ki annak felső részét.
- A háló alsó részét is vízszintes vászoncsík fedi, amely mindkét oldalon 5 cm széles, a felső vászoncsíkhöz hasonló és egy a hálószemek között húzott kötél van rajta átfűzve. Ezzel a kötéllal rögzítik a hálót az oszlopokhoz és feszítik ki annak alsó részét.
- 2.3 OLDALSZALAGOK**
- A hálón két fehér oldalszalag van függőlegesen elhelyezve mindkét oldalvonal fölött. 1.3.2, 3.ábra
- Ezek 5 cm szélesek, 1 m hosszúak és a háló részeinek tekintendők.
- 2.4 ANTENNÁK**
- Az antenna rugalmas anyagú 1,80 m hosszú, 10 mm átmérőjű rúd. Üvegszálból vagy ehhez hasonló anyagból készült.

A két antennát egy-egy oldalszalag külső széle mellé kell a háló 2.3, 3. ábra ellentétes oldalán rögzíteni.

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

Az antennák a háló részeinek tekintendők és oldalról határolják a 10.1.1, 3. labda szabályos áthaladási terét. és 5. ábra

2.5 HÁLÓTARTÓ OSZLOPOK

2.5.1 A hálót két, az oldalvonalaktól 0,50-1 m távolságban rögzített 3. ábra oszlopnak kell tartania. Magasságuk 2,55 m, lehetőleg szabályozható magasságúak legyenek.

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

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

2.6 KIEGÉSZÍTŐ FELSZERELÉSEK

Minden kiegészítő felszerelést a Nemzetközi Röplabda Szövetség szabályzatai határoznak meg.

3. A LABDA

3.1 JELLEMZŐI

A labdának gömb alakúnak kell lennie, hajlékony bőrből, vagy műbőrből készült külsővel, gumiból vagy hasonló anyagból készült belsővel.

Színe egyszínű és világos, vagy színek kombinációja legyen.

A nemzetközi hivatalos versenyeken használt labdák műbőr anyaga és színösszeállítása összhangban kell legyen az FIVB előírásaival.

Kerülete 65-67 cm, és súlya 260-280 gramm.

Belső nyomása: 0,30-0,325 kg/cm² (4.26-4.61 psi, illetve 294.3 - 318.82 mbar vagy hPa)

3.2 A LABDÁK EGYFORMASÁGA

Az egy mérkőzésen használt labdák összes jellemzője (kerület, 3.1 súly, nyomás, típus, szín, stb.) azonos kell legyen.

Az FIVB Világ- és Hivatalos versenyein, valamint a nemzeti vagy ligabajnokságokban az FIVB által elfogadott labdákkal kell játszani, feltéve, hogy az FIVB nem rendelkezik ettől eltérően.

3.3 A HÁROM LABDÁS RENDSZER

Az FIVB Világ- és Hivatalos versenyein 3 labdát kell használni 10.ábra 6 labdaszedővel. Ezek közül 1-1 a kifutó sarkaiban, 1-1 pedig a játékvezetők mögött helyezkedik el.

MÁSODIK FEJEZET

A RÉSZTVEVŐK

4 CSAPATOK

4.1 A CSAPAT ÖSSZETÉTELE

4.1.1 A csapat legfeljebb 12 játékosból, 1 edzőből, 1 segédedzőből, 5.2, 5.3
1 gyúróból és 1 orvosból áll. **(kivéve, ha az adott verseny Szabályzata
másképp rendelkezik)**

**Az FIVB Világ- és Hivatalos versenyein az orvos és a gyúró
előzetesen akkreditálva kell legyen a FIVB-nél.**

4.1.2 Az egyik játékost - kivéve a Libero játékost - csapatkapitányként kell 5.1, 19.1.3
kijelölni, akit a jegyzőkönyvben meg kell jelölni.

4.1.3 Csak a jegyzőkönyvbe beírt játékosok léphetnek pályára és 1., 5.1.1,
játszhatnak a mérkőzésen. Miután a csapatkapitány és az edző aláírta 5.2.2
a jegyzőkönyvet, a csapat összetétele már nem változtatható meg.

4.2 A CSAPAT ELHELYEZKEDÉSE

4.2.1 A játékban nem lévő játékosok vagy a cserepadon kell üljenek, vagy 1.4.5.,
pedig a bemelegítő területen kell tartózkodniuk. Az edző és a többi 5.2.3.,
csapattag a padon ül, de ideiglenesen elhagyhatják azt. 7.3.3.
A csapatok cserepadjait a jegyzőkönyvvezető asztala mellett a kifutón 1a. ,1b.ábra
kívül kell elhelyezni.

4.2.2 Csak a csapattagok ülhetnek a mérkőzés alatt a padon és csak ők 4.1.1., 7.2.
vehetnek részt a bemelegítésen

4.2.3 A játékban nem lévő játékosok labda nélkül melegíthetnek az alábbiak
szerint:

4.2.3.1 a játék alatt a bemelegítő területen 1.4.5, 8.1
1a. ,1b.ábra

4.2.3.2 a pihenőidőben és a Technikai Pihenőidő alatt a saját játéklemezük 1.3.3, 15.4
mögötti kifutóban.

4.2.4 A játszmák közötti szünetekben a játékosok a kifutóban labdával 18.1
melegíthetnek.

4.3 A FELSZERELÉS

Egy játékos felszerelése mezből, sportnadrágból, zokniból (együttesen: egyenruha) és sportcipőből áll.

4.3.1 A mezeknek, sportnadrágoknak és zokniknak egyformáknak, tisztáknak, 4.1, 19.2 azonos színűeknek és mintázatúaknak kell lenniük a csapat minden játékosa részére (*kivétel a Libero*).

4.3.2 A cipő sarok nélküli, könnyű, rugalmas gumiból vagy kompozit anyagból készült talpú legyen.

Az FIVB felnőtt Világ- és Hivatalos versenyein tilos olyan, döntő részben fekete színű cipőt viselni.

4.3.3 A játékosok mezét 1-től 18-ig kell számozni.

Az FIVB Világ- és Hivatalos versenyein a játékosok mezét 1-től 20-ig kell számozni.

4.3.3.1 A számot elöl és hátul a mez közepén kell elhelyezni. A számok színe és fényessége elütő kell legyen a mez színétől és fényességétől.

4.3.3.2 A számok a mellen legalább 15, a háton legalább 20 cm magasak legyenek. Szalagszélességük legalább 2 cm legyen.

Az FIVB Világ- és Hivatalos versenyein a sportnadrágokat a jobb száron elhelyezett számmal kell ellátni. A számok 4-6 cm magasak és legalább 1 cm szalagszélességűek legyenek. A mez és nadrág meg kell feleljen az FIVB előírásainak.

4.3.4 A csapatkapitány egy 8x2 cm széles, a mellen lévő mezszám alá 5.1 felerősített szalagot kell viseljen.

4.3.5 Tilos a játékos társakétól eltérő színű (*kivétel a Libero*) és/vagy 19.2 hivatalos számozás nélküli egyenruhát viselni.

4.4 A FELSZERELÉS VÁLTOZTATÁSOK

Az első játékvezető egy vagy több játékos részére engedélyezheti, 23 hogy:

4.4.1 cipő nélkül játsszon;

Az FIVB Világ- és Hivatalos versenyein nem megengedett cipő nélkül játszani.

4.4.2 kicserélje az átizzadt vagy szakadt egyenruhát két játszma között 4.3, 15.5 vagy csere után, azzal a feltétellel, hogy az új felszerelés ugyanolyan színű, modellű és számozású, mint a levetett,

4.4.3 hideg időben melegítőben játsszon, feltéve, ha azok az egész csapat 4.1.1, 19.2

számára azonos színűek, azonos típusúak (kivétel a Libero) és számozásuk a 4.3.3. szabálynak megfelelnek.

4.5 TILTOTT TÁRGYAK

- 4.5.1 Tilos olyan tárgyakat viselni, amelyek sérülést okozhatnak, vagy amelyek egy játékosnak nem megengedett előnyt biztosítanak.
- 4.5.2 A játékosok saját felelősségükre viselhetnek szemüveget vagy kontaktlencsét.

5. CSAPATVEZETŐK

Mind a csapatkapitány, mind az edző felelős csapattagjainak 20 viselkedéséért és fegyelmeért.

Libero játékos nem lehet csapatkapitány. 19.1.3

5.1 A KAPITÁNY

- 5.1.1 A MÉRKŐZÉS ELŐTT a csapatkapitány aláírja a jegyzőkönyvet és képviseli csapatát a sorshúzásnál. 7.1
25.2.1.1
- 5.1.2 A MÉRKŐZÉS ALATT a csapatkapitány, amíg a pályán van, a játékkapitány funkcióját tölti be. Ha a csapatkapitány nincs a pályán, az edző vagy maga a csapatkapitány ki kell jelöljön egy másik játékost a pályán lévők közül - kivéve a Libero játékost -, aki játékkapitányként szerepel. Ez a játékkapitány lecseréléseig, a csapatkapitány visszatéréseig, vagy a játszma végéig tölti be funkcióját. 15.2.1
19.1.3
- Ha a labda játékon kívül van, egyedül a játékkapitány jogosult beszélni a játékvezetőkhez: 8.2
- 5.1.2.1 a szabályok alkalmazására és értelmezésére vonatkozó magyarázatot kérni és továbbítani csapattársai kéréseit, vagy kérdéseit. Ha az I. játékvezető magyarázatát nem tartja kielégítőnek, akkor tiltakozhat a döntés ellen és azonnal jeleznie kell az első játékvezetőnél, hogy fenntartja a jogot hivatalos tiltakozás rögzítésére a jegyzőkönyvben a mérkőzés végén. 23.2.4

5.1.2.2	kérheti:	
	a. a felszerelés cseréjének engedélyezését;	4.3, 4.4.2
	b. a csapatok állásrendjének ellenőrzését,	7.4
	c. a pálya talajának, a háló, a labda, stb. ellenőrzését.	1.2, 2, 3
5.1.2.3	edző hiányában jogosult pihenőszünetek és játékoscserek kérésére	15.2.1, 15.4, 15.5
5.1.3	A MÉRKŐZÉS VÉGÉN a csapatkapitány:	6.3
5.1.3.1	megköszöni a játékvezetőknek a játékvezetést és a mérkőzés jegyzőkönyvét aláírja ezzel igazolva az eredményt,	25.2.3.3
5.1.3.2	megerősítheti és a jegyzőkönyvben rögzítheti hivatalos tiltakozását azzal az esettel kapcsolatban, amelyet a mérkőzés során előzőleg az első játékvezetőnél kifogásolásra került és a szabályok alkalmazására, értelmezésére vonatkozott.	5.1.2.1, 25.2.3.2
5.2	AZ EDZŐ	
5.2.1	A mérkőzés során az edző a pályán kívülről irányítja csapata játékát. Ő határoz a kezdő állásrendről, a játékoscserekről és ő kéri a pihenőszüneteket. Tevékenysége során kapcsolatot hivatalosan a második játékvezetővel tart.	1.1, 7.3.2 15.4, 15.5
5.2.2	A MÉRKŐZÉS ELŐTT beírja vagy ellenőrzi a jegyzőkönyvben szereplő játékosainak nevét és számát, és a jegyzőkönyvet aláírja.	4.1., 19.1.3 25.2.1.1
5.2.3	A MÉRKŐZÉS ALATT az edző	
5.2.3.1	minden játszma előtt átadja a jegyzőkönyvvezetőnek vagy a második játékvezetőnek a kitöltött és aláírt állásrendi űrlapot.	7.3.2
5.2.3.2	a cserepadon ül, annak a jegyzőkönyvvezetőhöz legközelebbi részén, de ideiglenesen elhagyhatja azt,	4.2
5.2.3.3	pihenőidőt és játékoscserét kér	15.4, 15.5
5.2.3.4	az edző és a többi csapattag utasításokat adhatnak a pályán lévő játékosoknak. Az edző ezeket az utasításokat adhatja úgy is, hogy a kifutóban a saját cserepadja előtt áll vagy a támadó vonal meghosszabbítása és a bemelegítő terület között mozog, anélkül, hogy megzavarná, vagy késleltetné a játékot.	1.3.4, 1.4.5

Az FIVB Világ- és Hivatalos versenyein az edző kizárólag az edzői határvonal mögött működhet. 1a., 1b.,
2.ábra

5.3 A MÁSODEDZŐ

5.3.1 A másodedző a csapat cserepadján ül, de a mérkőzésen közbelépési joga nincsen.

5.3.2 Ha az edzőnek bármilyen ok miatt (beleértve a szankciót is) el kell hagynia csapatát, a másodedző a játékkapitány kérésére, az első játékvezető engedélyével átveheti annak funkcióit, az edző távollétének idejére. 5.1.2, 5.2

HARMADIK FEJEZET

JÁTÉK FORMA

6. PONT SZERZÉSE, JÁTSZMA ÉS MÉRKŐZÉS GYŐZTESE

6.1 PONT SZERZÉSE

6.1.1 Pont

Egy csapat pontot szerez, ha

- | | | |
|---------|--|----------------|
| 6.1.1.1 | sikeresen az ellenfél térfelén a talajra juttatja a labdát | 8.3, 10.1.1 |
| 6.1.1.2 | az ellenfél hibát követ el | 6.1.2, |
| 6.1.1.3 | az ellenfél Büntetésben részesül | 16.2.3, 21.3.1 |

6.1.2 Játékhiba

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

- | | | |
|---------|--|-----------------------|
| 6.1.2.1 | ha két vagy több hibát követnek el egymás után, akkor csak az első hiba számít. | 6.1.2., 11. (23) ábra |
| 6.1.2.2 | ha az ellenfelek két, vagy több hibát egyidőben követnek el, KETTŐS HIBÁ-ról van szó és a labdamenetet újra kell játszani. | |

6.1.3 Labdamenet és befejezett labdamenet

A labdamenet a nyitóérintés és a labda játékon kívülre kerülése között történt játékakciók sorozata. 8.1, 8.2

A befejezett labdamenet játékakciók sorozata, amely pontot eredményez.

- | | | |
|---------|---|--|
| 6.1.3.1 | ha a nyitó csapat nyerte a labdamenetet, kap egy pontot és folytatja a nyitást, | |
| 6.1.3.2 | ha a nyitást fogadó csapat nyerte a labdamenetet, kap egy pontot és végrehajtja a következő a nyitást | |

6.2 EGY JÁTSZMA MEGNYERÉSE

11. (9) ábra

Az a csapat nyer egy játszmát (kivéve az 5.játszmát), amelyik előbb ér el 25 pontot legalább 2 pont előnnyel. 24-24-es egyenlőség 6.3.2

esetén addig kell folytatni a játékot, amíg két pont különbséget el nem érnek.(26-24, 27-25, ...).

6.3 A MÉRKŐZÉS MEGNYERÉSE 11. (9) ábra

6.3.1 A mérkőzést az a csapat nyeri, amelyik három játszmát nyert. 6.2

6.3.2 2-2-es játszmaegyenlőség esetén, a döntő (5.) játszmát 15 pontig, 7.1,
legalább 2 pont különbségig kell játszani.

6.4 JÁTÉKMEGTAGADÓ ÉS HIÁNYOS CSAPAT

6.4.1 Ha egy csapat megtagadja a játékot, miután felszólították a 6.2, 6.3
folytatásra, játékmegtagadónak és vesztesnek kell nyilvánítani 0-3-
as mérkőzés és 0-25 eredménnyel mindegyik játszmában.

6.4.2 Azt a csapatot, amelyik igazolható ok nélkül nem jelenik meg időben a
pályán, játékmegtagadónak kell nyilvánítani, ugyanolyan eredménnyel,
mint a fenti 6.4.1-es szabályban.

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

7. A JÁTÉK SZERKEZETE

7.1 SORSHÚZÁS

A mérkőzés előtt az első játékvezető elvégzi a sorshúzást, hogy 12.1.1
meghatározza az első játszma első nyitását és a térfeleket.

Ha döntő játszmára kerül sor, új sorshúzást kell végezni. 6.3.2

7.1.1 A sorshúzást a két csapatkapitány jelenlétében kell elvégezni. 5.1

7.1.2 A sorshúzás nyertese választhatja

7.1.2.1 vagy a nyitás, vagy a nyitásfogadás jogát, 12.1.1

7.1.2.2 vagy a térfelet.

A vesztesé a megmaradó alternatíva.

7.1.3 Az egymás utáni bemelegítésnél az a csapat kerül először a 7.2
háléhoz, amelyik először nyit.

7.2 BEMELEGÍTÉS

- 7.2.1 A mérkőzés előtt a két csapat a hálónál 6 perces közös melegítésre jogosult ha előzőleg már más játékpályán melegíthetett. Ha erre nem volt lehetősége, akkor 10 perces melegítésre jogosult.
- 7.2.2 Ha valamelyik csapatkapitány kéri, hogy külön melegítsenek a 7.2.1 hálónál, mindegyik csapat 3, illetve 5 percig teheti ezt a 7.2.1 sz. szerint.

7.3 A CSAPATOK KEZDŐ ÁLLÁSRENDEJE

- 7.3.1 Csapatonként mindig 6 játékosnak kell játékban lenni. 6.4.3
A csapat kezdő állásrendje meghatározza a forgásrendjét a pályán. 7.6
A játszma folyamán ezt a rendet mindvégig meg kell tartani.
- 7.3.2 Az edző minden játszma előtt köteles csapata kezdő állásrendjét 5.2.3.1,
állásrendi űrlapon megadni. Ezt az állásrendi űrlapot köteles kitöltve 24.3.1,
és aláírva átadni a második játékvezetőnek, vagy a 25.2.1.2
jegyzőkönyvvezetőnek.
- 7.3.3 Azok a játékosok, akik nincsenek a játszma kezdő állásrendjében, a 7.3.2, 15.5,
cserejátékosok. (kivéve a Libero/*k*)
- 7.3.4 Miután az állásrendi űrlapot a második játékvezető vagy a 15.2.2, 15.5
jegyzőkönyvvezető részére leadták, azon szabályos csere nélkül nem
lehet változtatni.
- 7.3.5 Amennyiben az állásrendi űrlap és a játékosok tényleges 24.3.1
elhelyezkedése között eltérés van, az alábbiakat kell követni:
- 7.3.5.1 ha az eltérés a játszma kezdete előtt kiderül, a játékosoknak a pá- 7.3.2
lyán az állásrendi űrlap szerint kell módosítani a helyüket. Büntetés
ezért nem jár;
- 7.3.5.2 ha a játszma kezdete előtt kiderül, hogy egy pályán lévő játékos 7.3.2
egyáltalán nincs beírva az állásrendi űrlapra, akkor a pályán lévő
játékosok állásrendjét az állásrendi űrlapnak megfelelően helyre kell
állítani. Büntetés ezért nem jár ;
- 7.3.5.3 ugyanakkor, ha a csapat edzője az ilyen, be nem írt játékos(oka)t 15.2.2
akarja játszani, akkor szabályos cseré(ke)t kell végrehajtson, ame-
lye(ke)t a jegyzőkönyvbe be kell írni.
- Amennyiben az állásrendi űrlap és a játékosok tényleges
elhelyezkedése közötti eltérés csak később derül ki, a hibás csapat
helyre kell állítsa állásrendjét. Minden pontot, amelyet a hiba

elkövetése óta szerzett, törölni kell. Az ellenfél megtartja pontjait, emellett pontot kap és nyit.

7.4 ÁLLÁSREND

4.ábra

Amikor a nyitó játékos megérinti a labdát, mindkét csapatnak a saját játémezőjében a szabályos állásrendnek megfelelően kell lennie (kivéve a nyitó játékost).

7.6.1, 8.1
12.4

7.4.1 A játékosok helyeit az alábbiak szerint kell számozni:

7.4.1.1 A háló melletti 3 játékos az első sor játékosa. Ők foglalják el a 4-es (bal első), a 3-as (középső első) és a 2-es (jobb első) helyeket.

7.4.1.2 A másik három játékos a hátsó sorkötelesek. Ők foglalják el az 5-ös (bal hátsó), a 6-os (középső hátsó) az 1-es (jobb hátsó) helyeket.

7.4.2 A játékosok egymáshoz viszonyított helyzete:

7.4.2.1 mindegyik hátsó sorköteles játékosnak távolabb kell állni a középvonaltól, mint a nekik megfelelő első sorköteles játékosnak;

7.4.2.2 az első és hátsó sorköteles játékosoknak oldalirányban külön-külön a 7.4.1.szabály szerint kell helyet foglalniuk.

7.4.3 A játékosok helyzetét a talajjal érintkező lábuk helyzete határozza meg az alábbiak szerint:

4.sz.ábra

7.4.3.1 mindegyik első sorköteles játékos lába egy részének közelebb kell lennie a középvonalhoz, mint a neki megfelelő hátsó sorköteles játékos lábának;

1.3.3

7.4.3.2 mindegyik jobb vagy bal oldali játékos lába egy részének közelebb kell lennie a megfelelő oldalvonalhoz, mint az ugyanabban a sorban lévő középjátékos lába.

1.3.2

7.4.4 A nyitóérintés után a játékosok elhagyhatják állásrendjüket, saját játémezőjükben és a kifutóban tetszés szerinti helyet foglalhatnak el.

7.5 ÁLLÁSRENDI HIBA

4.ábra,

11 (13) ábra

7.5.1 A játékosok állásrendi hibát követnek el, ha abban a pillanatban, amikor a nyitójátékos végrehajtja a nyitóérintést, nincsenek a szabályos állásrendben

7.3. 7.4

7.5.2 Ha a nyitójátékos a nyitóérintés pillanatában követ el hibát, akkor előbb bekövetkezettnek kell tekinteni, mint az ugyanakkor elkövetett állásrendi hibát.

12.4, 12.7.1

7.5.3 Ha a nyitóérintés után válik a nyitás hibássá, akkor az állásrendi 12.7.2 hiba számít.

7.5.4 Az állásrendi hiba következményei:

7.5.4.1 az ellenfél pontot kap és nyit 6.1.3

7.5.4.2 a játékosoknak azonnal vissza kell állniuk a szabályos állásrendbe. 7.3.7.4

7.6 FORGÁSREND

7.6.1 A forgásrendet a csapatok kezdő állásrendje határozza meg és azt 7.3.1, 7.4.1 egész játszma alatt a nyitás sorrenddel, valamint a játékosok 12.2 egymáshoz viszonyított helyzetével követni kell.

7.6.2 Ha a fogadó csapat elnyeri a nyitásjogot, játékosai egy forgást 12.2.2.2 végeznek úgy, hogy az óramutató járásával azonos irányban egy állásrendi hellyel előrelépnek. A 2-es helyen lévő játékos az 1-es helyre megy nyitni, az 1-es helyen levő a 6-osra forog, stb.

7.7 FORGÁSRENDI HIBA 11 (13) ábra

7.7.1 Forgásrendi hibát jelent, ha a NYITÁST nem a forgásrendnek 7.6.1., 12 megfelelően végezték. A forgásrendi hiba következményei:

7.7.1.1 az ellenfél pontot kap és nyit 6.1.3

7.7.1.2 a játékosoknak azonnal vissza kell állniuk a szabályos 7.6.1 forgásrendbe.

7.7.2 Emellett a jegyzőkönyvvezető határozza meg, hogy pontosan mikor 25.2.2.2 követték el a hibát. A hibás csapat minden, a hibás forgásrenddel szerzett pontját törölni kell. Az ellenfél pontjai megmaradnak.

Ha nem lehet megállapítani azt, hogy a forgásrendi hibát a csapat 6.1.3 mikor követte el, akkor az ellenfél pontot kap és nyit.

NEGYEDIK FEJEZET

A JÁTÉK (AKCIÓK)

8 JÁTÉKHELYZETEK

8.1 A LABDA JÁTÉKBAN

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

8.2 A LABDA JÁTÉKON KÍVÜL

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

8.3 A LABDA "BENT"

11.(14)

12.(1)

A labda "bent" van, ha a játékpálya talaját érinti, beleértve a határoló 1.1, 1.3.2
vonalakat is.

8.4 A LABDA "KINT"

11.(15)

A labda "kint" van, ha:

8.4.1 a labdának az a része, amely érinti a talajt, teljesen kívül van a 1.3.2, 11.(15)
határoló vonalakon, 12.(2)

8.4.2 a játékpályán kívüli tárgyat, a mennyezetet, vagy egy, a játékban 11.(15), 12.(4)
részét nem vevő személyt érint

8.4.3 az antennákat, a feszítő kábeleket, a hálótartó oszlopokat, vagy 2.3, 5.ábra
magát a hálót érinti az oldalszalagokon kívül; 12.(4), 11.(15)

8.4.4 áthalad a háló függőleges síkján részben vagy egészben a 10.1.1, 5.ábra
"szabályos áthaladási téren" kívül (kivétel a 10.1.2.sz.) 12.(4)

8.4.5 teljes terjedelmével áthalad a háló alatt 23.3.2.3.f,
5. és 11.(22)

9 A LABDA MEGJÁTSZÁSA

Minden csapatnak saját játékmezejében és légtérében kell játszani
(kivétel a 10.1.2.sz.). A labda ugyanakkor a kifutón kívülről is
visszajátszható.

9.1 A CSAPAT LABDAÉRINTÉSEI

A játék folyamán egy játékos bármilyen érintkezése a labdával labdaérintésnek számít.

Minden csapatnak legfeljebb három labdaérintésre van joga (a sáncérintésen kívül, 15.4.1 sz.), hogy a labdát visszajátssza. Ha ennél többször érintik azt, a csapat "NÉGY ÉRINTÉS" hibát követ el.

9.1.1 EGYMÁS UTÁNI ÉRINTÉSEK

Egy játékos nem érintheti a labdát kétszer egymás után (kivételesen a 9.2.3., 14.2., 14.4.2 sz.).

9.1.2 EGYIDEJŰ ÉRINTÉSEK

Két vagy három játékos egyidejűleg megérintheti a labdát.

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

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

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

9.1.3 SEGÍTETT ÉRINTÉS

A játékterületen belül a játékos nem veheti igénybe játékostársa 1. segítségét, vagy bármely tárgyi eszközt ahhoz, hogy megjátssza a labdát.

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

9.2 A LABDAÉRINTÉS JELLEMZŐI

- 9.2.1 A labda a test bármely részét érintheti.
- 9.2.2 A labdát nem szabad megfogni és/vagy dobni. Az érintést követően bármelyik irányba elpattanhat.
- 9.2.3 A labda a test különböző részeit érintheti feltéve, hogy az érintések egyidejűek.

Kivételek:

- 9.2.3.1. Sáncolásnál egymást követő érintések is előfordulhatnak egy vagy több sáncolónál, feltéve, ha ezek az érintések egy akció során történtek. 14.1.1, 14.2
- 9.2.3.2 A csapat első érintése során a labda egymást követően többször is érintheti a test különböző részeit feltéve, ha ezek az érintések egy akció során történnek. 9.1, 14.4.1.

9.3 LABDAMEGJÁTSZÁSI HIBÁK

- 9.3.1 NÉGY ÉRINTÉS: egy csapat négyszer érinti a labdát, mielőtt visszajátssza azt. 9.1, 11(18)
- 9.3.2 SEGÍTETT ÉRINTÉS: egy játékos a labda megjátszása érdekében a játékterületen belül egy játékostársat, vagy bármilyen tárgyat/eszközt vesz igénybe. 9.1.3
- 9.3.3 MEGFOGOTT LABDA: egy játékos labdát megfogta és/vagy dobta, a labda az érintést követően nem volt elpattant. 9.2.2 11(16)
- 9.3.4 KETTŐS ÉRINTÉS: egy játékos egymás után kétszer érinti a labdát, vagy a labda érinti egymás után különböző testrészeit. 9.2.3 11(17)

10. LABDA A HÁLÓNÁL

10.1 A HÁLÓ SÍKJÁT KERESZTEZŐ LABDA

- 10.1.1 Az ellentérfélbe küldött labdának a háló fölött, a szabályos áthaladási téren keresztül kell áthaladnia. A szabályos áthaladási tér a háló síkjának azon része, melyet a következők határolnak: 10.2 5.ábra
- 10.1.1.1 alul a háló teteje, 2.2
- 10.1.1.2 oldalt az antennák és képzeletbeli meghosszabbításuk 2.4
- 10.1.1.3 felül a mennyezet.
- 10.1.2 Az a labda, amelyik részben vagy teljesen a szabálytalan áthaladási 9.1, 5b. ábra

(antennán kívüli) téren keresztezi a háló síkját, az ellenfél kifutójából visszajátszható a három csapatérintésen belül az alábbi feltételekkel:

- 10.1.2.1 a játékos nem érinti az ellenfél játékmezjét, 11.2.2
- 10.1.2.2 a visszajátszott labda a pályán ugyanazon oldalán, ismét 11.4.4., 5b. ábra részben, vagy teljesen a szabálytalan áthaladási (antennán kívüli) téren keresztezi a háló síkját.
- Az ellenfél az ilyen akciót nem akadályozhatja meg.
- 10.1.3 Az a labda, amely a háló alatt az ellentérfél felé tart, megjátszható 23.3.2.3f, addig, amíg nem keresztezte teljes terjedelmével a háló síkját. 5.ábra, 11 (22)

10.2 A HÁLÓT ÉRINTŐ LABDA

A háló síkját keresztező labda érintheti a hálót. 10.1.1

10.3 LABDA A HÁLÓBAN

- 10.3.1 A hálóba került labda megjátszható a három csapatérintésen belül. 9.1
- 10.3.2 Ha a labda elszakítja a hálót, vagy áthatol azon, a labdamenetet semmisnek kell tekinteni és újra kell játszani.

11 JÁTÉKOS A HÁLÓNÁL

11.1 ÁTNYÚLÁS A HÁLÓ FÖLÖTT

- 11.1.1 Sáncolás közben a sáncoló átnyúlva a háló fölött megérintheti a labdát, feltéve, ha nem avatkozik az ellenfél játékába annak támadó érintése előtt, vagy azzal egyidőben. 14.1, 14.3
- 11.1.2 A játékos támadóérintése után átnyúlhat kezével a háló fölött feltéve, ha a labdaérintés a saját térfélben történt.

11.2 ÁTHATOLÁS A HÁLÓ ALATT

- 11.2.1 A háló alatt át lehet hatolni az ellentérfélbe, feltéve ha ez nem akadályozza az ellenfél játékát.
- 11.2.2 Az ellenmezőbe hatolás a középvonal felett: 1.3.3, 11.2.2.1., 11(22)

- 11.2.2.1 a lábfej(ek) érintheti(k) az ellenmezőt, feltéve, ha az áthatoló 1.3.3 lábfej(ek) egy kis része még érinti(k) a középvonalat vagy fölötte 11(22) van(nak).
- 11.2.2.2 Az ellenmező érintése a test bármely, lábfej feletti részével 1.3.3.,11.2.2.1,11 megengedett, feltéve, ha ezzel nem befolyásolja az ellenfél játékát.. (22)
- 11.2.3 A játékos átléphet az ellenmezőbe, ha a labda "játékon kívül" van. 8.2
- 11.2.4 A játékosok az ellenfél kifutójába hatolhatnak, feltéve, ha ezzel nem akadályozzák az ellenfelet játékában.

11.3 A HÁLÓ ÉRINTÉSE

- 11.3.1 A háló megérintése nem hiba, kivéve ha az érintés befolyásolja a 11.4.4, 24.3.2.3 játékot 24.3.2.3c, 3.ábra
Miután a játékos megérintette a labdát, érintheti az oszlopot, a hálót tartó kötelet, vagy bármilyen más tárgyat a háló teljes hosszán kívül, feltéve, hogy ezzel nem befolyásolja a játékot.
- 11.3.2 A játékos megérintheti az oszlopot, a hálót tartó kötelet vagy 3.ábra bármilyen más antennákon kívüli tárgyat, beleértve magát a hálót is, feltéve, ha az érintéssel nem befolyásolja a játékot.
- 11.3.3 Nem hiba, ha a hálóba küldött labda következményeként a háló megérint egy ellenfelet.

11.4. JÁTÉKOSHIBÁK A HÁLÓNÁL

- 11.4.1 Egy játékos az ellentérfélben megérinti a labdát, vagy az ellenfelet, 11.1.1 az ellenfél támadó érintése előtt, vagy azzal egyidőben 11(20).
- 11.4.2 Egy játékos az ellenfél játékát befolyásolja azáltal, hogy az 11.2.1 ellentérfélbe hatol a háló alatt
- 11.4.3 Egy játékos lábfejjel (lábfejekkel) teljesen áthatol az ellenfél 11.2.2.2, játékmezőjébe. 11(22)
- 11.4.4 A játékos befolyásolja a játékot, ha (többek között): 11.3.1, 11(19).
- érinti a háló felső szintszalagját vagy az antenna felső 80 cm részét a labda megjátsszása közben, vagy
 - a labda megjátsszásával egyidőben a háló segítségét igénybe veszi, vagy
 - előnyt szerez az ellenféllel szemben, vagy
 - akciójával megakadályozza, hogy az ellenfél szabályosan megjátssza a labdát

12 NYITÁS

A nyitás során a labdát a nyitó zónában lévő jobb hátsó játékos 8.1, 12.4.1 játékba hozza.

12.1 EGY JÁTSZMA ELSŐ NYITÁSA

12.1.1 Az első valamint a döntő (5.) játszma első nyitását az a csapat 6.3.2, 7.1 végzi, amelyiket a sorshúzás erre kijelölt.

12.1.2 A többi játszmát az a csapat kezdi nyitással, amelyik az előző játszmában nem elsőként nyitott.

12.2 NYITÁS SORREND

12.2.1 A játékosoknak a csapat állásrendi lapján rögzített nyitás sorrendjét 7.3.1, 7.3.2 kell követniük.

12.2.2 A játszma első nyitása után a nyításra jogosult játékos a következők 12.1. szerint van meghatározva:

12.2.2.1 Ha a nyitó csapat megnyeri a labdamenetet, az a játékos (vagy a 6.1.3, 15.5 cserejátékosa), aki előzőleg nyitott, újra nyit.

12.2.2.2 Ha fogadó csapat nyeri a labdamenetet, elnyeri a nyitás jogát és mielőtt nyitna, forog. Az a játékos köteles nyitni, aki a jobb első helyről a jobb hátsó helyre forgott.

12.3 A NYITÁS ENGEDÉLYEZÉSE

Az első játékvezető akkor engedélyezi a nyitást, miután ellenőrizte, 12., 11(1,2). hogy a csapatok játékosok készek és a nyitó játékosnál van a labda.

12.4 A NYITÁS VÉGREHAJTÁSA

11(10).

12.4.1 A kézből feldobott, vagy elengedett labdát egy kézzel, vagy a kar bármelyik részével kell megütni.

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

12.4.3 A nyitó érintés pillanatában, vagy a felugorva végrehajtott nyitáskor 1.4.2, az elrugaszkodáskor a nyitó játékos nem érintheti sem a pályát 27.2.1.4., 12(4). (beleértve az alapvonalat is), sem pedig a nyitó zónán kívüli 12 (22) területet.

A nyitást követően a nyitó zónán kívülre léphet, ott talajra érkezhetsz, vagy a pályára léphet.

- 12.4.4 Az első játékvezető sípjele után 8 mp-en belül a nyitó játékos végre kell hajtssa a nyitást. 12.3. 11(11).
- 12.4.5 A játékvezető sípjele előtt végrehajtott nyitás érvénytelen és azt meg kell ismételni. 12.3
- 12.5. TAKARÁS** 11(12).
- 12.5.1 A nyitócsapat játékosai egyéni vagy kollektív takarás révén sem a nyitójátékost, sem pedig a labda röppályáját nem takarhatják el az ellenfél elől. 12.5.2
- 12.5.2 A nyitócsapat egy vagy több játékosa takarást hajt végre, ha a nyitás pillanatában mozgatja karjait, ugrál, vagy oldalt mozog, vagy csoportosan állva takarják a labda röppályáját. 12.4, 6.ábra
- 12.6 NYITÁSHIBÁK A NYITÁS SORÁN**
- 12.6.1 Nyitáshibák**
- A következő hibák nyitásváltást eredményeznek, akkor is, ha az ellenfél állásrendje hibás volt. 12.2.2.2, 12.7.1
- A nyitójátékos:
- 12.6.1.1 megsérti a nyitássorrendet, 12.2
- 12.6.1.2 nem szabályosan hajtja végre a nyitást. 12.4
- 12.6.2 Nyitáshiba a nyitóérintés után**
- Szabályos nyitóérintés után hibás lesz a nyitás (hacsak egy játékos nem követ el állásrendi hibát), ha a labda: 12.4 12.7.2
- 12.6.2.1 a nyitócsapat egy játékosát érinti, vagy nem teljesen a szabályos áthaladási téren belül keresztezi a háló függőleges síkját, 8.4.4, 8.4.5 10.1.1, 11(19).
- 12.6.2.2 "outra" megy. 8.4, 11 (15)
- 12.6.2.3 takarás fölött repül át. 12.5, 11 (12)
- 12.7 NYITÁSHIBÁK ÉS ÁLLÁSRENDI HIBÁK**
- 12.7.1 Ha a nyitó a nyitás pillanatában követ el hibát, (szabálytalan végrehajtás, hibás forgásrend, stb.) és az ellenfél állásrendje hibás, akkor a nyitó játékos hibáját kell büntetni. 7.5.1, 7.5.2 12.6.1

- 12.7.2 Ugyanakkor, ha a nyitás a szabályos végrehajtást követően válik 7.5.3, 12.6.2 hibássá (outra megy, takarás fölött repül át, stb.), akkor az állásrendi hibát kell elsőnek tekinteni és büntetni.

13 TÁMADÓÉRINTÉS

13.1 TÁMADÓÉRINTÉS JELLEMZŐI 12, 14.1.1

- 13.1.1 Támadóérintésnek kell tekinteni minden olyan cselekedet, a nyitás és a sánc kivételével, amellyel a labdát az ellenfél felé küldik.
- 13.1.2 A támadó érintés során "tip" (félkezes érintés) akkor megengedett, 9.2.2 ha az érintés során a labda nem megfogott, vagy dobott.
- 13.1.3 A támadóérintést akkor kell befejezettnak tekinteni, amikor a labda teljes terjedelmével áthalad a háló függőleges síkján, vagy amikor egy ellenfél érinti azt.

13.2 A TÁMADÓÉRINTÉS KORLÁTAI

- 13.2.1 Első sorköteles játékos bármilyen magasságban hajthat végre 7.4.1.1 támadóérintést, feltéve, ha a labdaérintést a saját játékterében végezte. (Kivéve 13.2.4. sz.).
- 13.2.2 Hátsó sorköteles játékos az első zóna mögött bármilyen magasság- 1.4.1, 7.4.1.2 ban hajthat végre befejezett támadóérintést. 19.3.1.2, 8.ábra
- 13.2.2.1 felugráskor (elrugaszkodáskor) a játékos lába(i) sem nem érint- 1.3.4 heti(k), sem nem keresztezheti(k) a támadó vonalat.
- 13.2.2.2 a labdaérintés után a játékos talajt érhet az első zónában. 1.4.1
- 13.2.3 Hátsó sorköteles játékos is hajthat végre befejezett támadó- 1.4.1, 7.4.1.2 érintést az első zónából, ha az érintés pillanatában a labda egy 8.ábra része a háló felső szintje alatt van.
- 13.2.4 Egy játékos sem hajthat végre befejezett támadóérintést az ellenfél 1.4.1 nyításán, amikor a labda az érintés pillanatában az első zónában teljes terjedelmével a háló szintszalag fölött van.

13.3. A TÁMADÓÉRINTÉS HIBÁI

- 13.3.1 Egy játékos a labdát az ellentérfélben érinti. 13.2.1, 11 (20)
- 13.3.2 Egy játékos a labdát "kint"-re üti. 8.4, 11 (15)
- 13.3.3 Egy hátsó sorköteles játékos az első zónából befejezett 1.4.1, 7.4.1.2

- támadóérintést hajt végre, és az érintéskor a labda teljes terjedelmével a háló szintszalag fölött van. 13.2.3, 11(21).
- 13.3.4 Egy játékos befejezett támadóérintést hajt végre az ellenfél nyitásán, amikor a labda az érintés pillanatában az első zónában teljes terjedelmével a háló szintszalag fölött van. 1.4.1, 13.2.4 11(21).
- 13.3.5 A Libero játékos befejezett támadó érintést hajt végre a játéktéren belül (pálya és kifutó), ha az érintés pillanatában a labda teljes terjedelmével a háló szintszalagjánál magasabban volt. 19.3.1.2, 23.3.2.3d, 11(21).
- 13.3.6 Egy játékos befejezett támadó érintést hajt végre, ha az érintés pillanatában a labda teljes terjedelmével a háló szintjénél magasabban volt, közvetlenül azután, hogy a Libero a saját támadó zónájában a labdát kosárérintéssel játszott meg. 1.4.1., 19.3.1.4, 23.3.2.3e, 11(21).

14 A SÁNC

14.1 A SÁNCOLÁS

- 14.1.1 A sáncolás a hálóhoz közel álló játékosoknak az a cselekedete, amellyel az ellentérfélből érkező labdának a háló felső szintjénél magasabbra nyúlva útját állják, függetlenül az érintés magasságától. Csak az első sor játékosai jogosultak befejezett sáncban részt venni, de a labdaérintés pillanatában testük egy része a háló felső szintjénél magasabban kell legyen. 7.4.1.1
- 14.1.2 Sánckísérlet
A sánckísérlet a labdaérintés nélküli sáncoló cselekedet.
- 14.1.3 Befejezett sánc
A sánc akkor befejezett, ha a labdát egy sáncoló megérintette. 7.ábra
- 14.1.4 Együttes sánc
Együttes sáncot két, vagy három egymáshoz közel álló játékos hajt végre és akkor befejezett, ha egyikük érinti a labdát.

14.2 SÁNCÉRINTÉS

Egymás után következő (gyors és folyamatos) labdaérintések előfordulhatnak a sánc során egy vagy több sáncolónál, feltéve, ha ezek az érintések egy akció során történtek. 9.1.1, 9.2.3

14.3 SÁNC AZ ELLENTÉRFÉLBE

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

14.4 A SÁNC ÉS A CSAPAT ÉRINTÉSEK

14.4.1 A sánc érintése nem számít a csapat érintései közé. Következésképpen sáncérintés után a csapatnak még három érintésre van joga ahhoz, hogy visszajátssza a labdát. 9.1, 14.4.2

14.4.2 A sánc utáni első érintést bármelyik játékos végrehajthatja, 14.4.1 beleértve azt is, aki a sánc során érintette a labdát.

14.5 A NYITÁS SÁNCOLÁSA 11 (12)

Az ellenfél nyitását sáncolni tilos.

14.6 SÁNCHIBÁK 11(12).

Ha:

14.6.1 a sáncoló a labdát ellentérfélben az ellenfél támadó érintése előtt, 14.3 vagy azzal egyidejűleg érinti.

14.6.2 egy hátsó játékos vagy a Libero befejezett sáncot hajt végre, vagy 14.1, 14.5, részt vesz egy befejezett sáncban 19.3.1.3

14.6.3 az ellenfél nyitását sáncolják. 14.5., 11(12)

14.6.4 a labda a sánctól "out"-ra kerül. 8.4.,

14.6.5 a sánc az ellentérfélben antennán kívül érinti a labdát.

14.6.6 egy Libero játékos egyéni vagy kollektív sánckísérletet hajt végre. 14.1.1, 19.3.1.3

ÖTÖDIK FEJEZET

JÁTÉKMEGSZAKÍTÁSOK ÉS KÉSLELTETÉSEK

15 SZABÁLYOS JÁTÉKMEGSZAKÍTÁSOK

Szabályos játékmegszakítások a PIHENŐIDŐK és a 15.4, 15.5 JÁTÉKOSCSERÉK.

Egy játékmegszakítás az egy befejezett labdamenet és az I. 8.1., 8.2 játékvezetőnek az azt követő nyitásra jelt adó sípjele között eltelt idő

15.1 A SZABÁLYOS JÁTÉKMEGSZAKÍTÁSOK SZÁMA

Játszmánként mindegyik csapat legfeljebb két pihenőidőt kérhet és hat játékoscserére jogosult. 6.2, 15.4, 15.5

15.2. SZABÁLYOS JÁTÉKMEGSZAKÍTÁSOK KÉRÉSE

15.2.1 A szabályos játékmegszakításokat csak és kizárólag az edző, vagy az edző hiányában a játékkapitány kérheti. 5.1.2., 5.2, 5.3.2., 15

A kérést a megfelelő karjellel kell jelezni akkor, ha a labda játékon kívül van és mielőtt a nyitásra jelt adó sípszó elhangzik. 8.2, 12.3, 11.(4. és.5.)

Az FIVB Világ- és Hivatalos versenyein jelzőcsengőt, majd a hivatalos karjelet kell használni a pihenő idő kérésére. ábra

15.2.2 A játszma kezdete előtt megengedett a játékoscsere és ezt úgy kell beírni a jegyzőkönyvbe, mint az ebbe a játszmába számító szabályos játékoscserét. 7.3.4

15.3 A MEGSZAKÍTÁSOK SORRENDJE

15.3.1 Bármely csapat kérhet egy, vagy két pihenőidőt és egy játékoscserét egymás után, anélkül, hogy szükséges lenne előbb folytatni a játékot. 15.4, 15.5

15.3.2 Egy csapat ugyanazon játékmegszakítás során nem jogosult egymás utáni cserét kérni. Ugyanazon játékmegszakítás során azonban két vagy több játékos is cserélhető. 15.5, 15.6.1

15.4 PIHENŐIDŐK ÉS TECHNIKAI PIHENŐIDŐK

- 15.4.1 Minden, csapat által kért pihenőidő 30 másodpercig tart.
Az FIVB Világ- és Hivatalos versenyein az első négy játszmában 11(4).ábra
további két, egyenként 60 másodperc időtartamú Technikai 15.3.1
Pihenőidő következik automatikusan, amikor a vezető csapat
eléri a 8. és a 16. pontot
A döntő (5.) játszmában nincs *Technikai Pihenőidő*, a csapatok
csak a két-két szabályos, 30 másodperc időtartamú pihenőidőt 6.3.2
kérhetik.
- 15.4.2 Minden pihenőidő alatt a pályán lévő játékosoknak a kifutóba kell menni, közel a padjukhoz.

15.5 JÁTÉKOSCSERE

Játékoscsere során - miután a jegyzőkönyvben rögzítésre került - egy játékos elhagyja a pályát és egy másik foglalja el állásrendi helyét (kivéve a Liberot vagy azt a játékost, akinek a helyén pályán volt). A játékoscserét a játékvezetőknek engedélyezni kell.

11(5).ábra
15.10,
19.3.2

15.6 A JÁTÉKOSCSERE KORLÁTAI

- 15.6.1 Csapatonként, játszmánként legfeljebb 6 csere engedélyezhető. Egy alkalommal egy, vagy több játékost lehet cserélni.
- 15.6.2 A csapat egy kezdőjátékosa elhagyhatja a pályát és visszatérhet, de csak egyszer játszmánként és csakis az előző állásrendi helyére. 7.3.1
- 15.6.3 Egy cserejátékos játszmánként csak egyszer léphet pályára bármelyik kezdőjátékos helyére. Őt csak ugyanazzal a játékosal lehet lecserélni, mint akit ő cserélt le. 7.3.1

15.7. KIVÉTELES JÁTÉKOSCSERE

A sérült, vagy beteg, továbbjátszani nem tudó játékost (kivéve a Liberot,) szabályosan kell lecserélni. Ha ez nem lehetséges, a csapatnak joga van a 15.6 szabály keretein kívül KIVÉTELES játékoscsereére.

15.6
19.3.3

Kivételes játékoscsere során bármely, a sérülés pillanatában a pályán nem lévő játékosal (kivéve a Liberot és azt, akit a Libero helyettesített) lecserélhető a sérült játékos. A lecserélt sérült játékos a mérkőzésen nem térhet vissza a pályára.

A kivételes játékoscsere semmiképpen nem számítható a szabályos játékoscsere közé.

15.8 KIÁLLÍTOTT VAGY KIZÁRT JÁTÉKOS CSERÉJE

Egy KIÁLLÍTOTT, vagy KIZÁRT játékost szabályos cserével azonnal le kell cserélni. Ha ez nem lehetséges, a csapatot HIÁNYOS-nak kell nyilvánítani.

6.4.3., 7.3.1
15.6, 21.3.2
21.3.3

15.9 SZABÁLYTALAN JÁTÉKOSCSERE

15.9.1 A játékoscsere szabálytalan, ha az túllépi a 15.6 szabályban foglalt korlátozásokat, (kivétel a 15.7 szabály esete).

15.9.2 Ha egy csapat szabálytalan cserét hajtott végre és a játék folytatódott a következő eljárást kell alkalmazni: 8.1., 15.6

15.9.2.1 az ellenfél pontot kap és nyit,

15.9.2.2 a cserét helyesbíteni kell. 6.1.3

15.9.2.3 azokat a pontokat, melyeket a hibás csapat a szabálytalanul becserélt cserejátékosal szerzett, törölni kell. Az ellenfél megtartja pontjait.

15.10 A JÁTÉKOSCSERE VÉGREHAJTÁSA

15.10.1 A játékoscsere a játékoscsere zónában kell végrehajtani.

15.10.2 A játékoscsere csak annyi időt vehet igénybe, amennyi a cserének a jegyzőkönyvbe való beírásához, valamint amennyi a játékosok pályára való belépéséhez és a pálya elhagyásához szükséges. 1.4.3, 1b.ábra
15.10.3,
25.2.2.3

15.10.3a Játékoscsere kérésnek minősül, ha egy játékmegszakítás alatt a cserejátékos(ok) játékra készen a cserezónába lép(nek). 1.4.3, 7.3.3,

15.10.3b Ha ez nem teljesül, a csere nem engedélyezendő és a csapat játékkésleltetésért szankcionálandó. 15.6.3
16.2

15.10.3c A játékoscsere kérést a jegyzőkönyvvezető vagy a II. játékvezető fogadja el és jelzőcsengővel/sípjal jelzi.

Az FIVB Világ- és Hivatalos versenyein számozott táblákat kell használni a játékoscserek végrehajtásához.

15.10.4 Ha egy csapat egynél több játékoscserét kíván végrehajtani egyidejűleg, minden becserélendő játékosnak egyszerre kell a 5.2, 15.2.1, csere zónánál megjelenni. Ebben az esetben a cseréket 15.3.2 páronként, egymás után kell végrehajtani.

15.11 MEGALAPOZATLAN KÉRÉSEK

- 15.11.1 Megalapozatlan bármilyen szabályos játékmegszakítást kérni:
 - 15.11.1.1 labdament alatt, vagy a nyitásra adott sípjel alatt, vagy azt 15
 - 15.11.1.2 követően, 6.1.3, 15.2.1
 - 15.11.1.3 erre nem jogosult csapattag által, 15.2.1
 - játékoscsere céljából, mielőtt az azonos csapat játékoscsereje után a 15.3.2
 - 15.11.1.4 játék nem folytatódott,
 - 15.11.2 miután már kimerítették a csapat pihenőidő és játékoscsere számát. 15.1
 - Első alkalommal azt a megalapozatlan kérést, amely nem 15.11.3., 16.1
 - befolyásolja vagy nem késlelteti a játékot, minden büntetés nélkül 25.2.2.6
 - 15.11.3 vissza kell utasítani
 - A mérkőzésen ugyanazon csapat bármilyen további megalapozatlan 16
 - kérését játékkésleltetésnek kell tekinteni.

16 JÁTÉKKÉSLELTETÉS

16.1 A JÁTÉKKÉSLELTETÉS TÍPUSAI

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

- 16.1.1 játékoscserét késleltetni, 15.10.2
- 16.1.2 más játékmegszakítást meghosszabbítani a játék folytatására szóló 15
- utasítást követően,
- 16.1.3 szabálytalan cserét kérni, 15.9
- 16.1.4 megalapozatlan kérést megismételni, 15.11.3
- 16.1.5 ha egy csapattag késlelteti a játékot.

16.2. A JÁTÉKKÉSLELTETÉS BÜNTETÉSE 9.ábra

16.2.1 A "Figyelmeztetés játékkésleltetésért" és a "Büntetés játékkésleltetésért" a csapat büntetése.

- 16.2.1.1 A játékkésleltetés szankciói a mérkőzés teljes időtartamára 6.3
érvényesek.
- 16.2.1.2 Minden játékkésleltetés szankciót a jegyzőkönyvbe be kell jegyezni. 25.2.2.6
- 16.2.2 A mérkőzésen először előforduló játékkésleltetésért a csapatot 4.1.1,
"Figyelmeztetés játékkésleltetésért" szankcióval kell büntetni. 11(25).ábra
- 16.2.3 Azonos csapat bármely csapattagja által a mérkőzésen elkövetett 6.1.3,
második és azt követő játékkésleltetések játékhibát jelentenek és 11(25).ábra
"Büntetés játékkésleltetésért" szankcióval sújtandók. Következmé-
nye: az ellenfél pontot kap és nyit.
- 16.2.4 A játszma előtt, illetve a játszmák között játékkésleltetésért kiszabott 18.1
szankciók a következő játszmában alkalmazandók.

17 KIVÉTELES JÁTÉKMEGSZAKÍTÁSOK

17.1 SÉRÜLÉS

8.1

- 17.1.1 Ha komoly sérülés következik be amikor a labda játékban van, a
játékvezetőnek azonnal meg kell állítania a játékot és az orvosi
segítséget a pályára kell engednie.
Ezután a labdamentet újra kell játszani. 6.1.3
- 17.1.2 Ha egy sérült játékost sem szabályosan, sem kivételesen nem lehet 15.6, 15.7
lecserelni, a játékosnak 3 perc felépülési időt kell adni a felépüléshez, 24.2.8
de ugyanazon játékos részére mérkőzésenként csak egyszer.
Ha a játékos nem épül fel, csapatát nem teljesnek kell nyilvánítani. 6.4.3., 7.3.1

17.2 KÜLSŐ BEAVATKOZÁS

Ha játék közben bármilyen külső beavatkozás történik, a játékot meg 6.1.3
kell állítani és a labdamentet újra kell játszani.

17.3 MEGHOSSZABBÍTOTT JÁTÉKMEGSZAKÍTÁSOK

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

- 17.3.2 Ha egy, vagy több játékmegszakítás fordul elő és ezek időtartama összesen nem haladja meg a 4 órát: 17.3.1
- 17.3.2.1 Ha a mérkőzést ugyanazon a pályán lehet folytatni, a megszakított játszmát a pontok, játékosok és állásrendek megtartásával kell folytatni. A már lejátszott játszmák eredménye megmarad. 1, 7.3
- 17.3.2.2 Ha a mérkőzést másik pályán folytatják, a megszakított játszma eredményét törölni kell, és újra kell játszani ugyanazokkal a csapattagokkal és a kezdő állásrenddel, mint a megszakított játszmát. A már lejátszott játszmák eredménye megmarad. 7.3
- 17.3.3 Ha egy vagy több játékmegszakítás fordul elő és azok időtartama összességében meghaladja a 4 órát, az egész mérkőzést újra kell játszani.

18. JÁTSZMÁK KÖZÖTTI SZÜNETEK ÉS TÉRFÉLCSERE

18.1. JÁTSZMÁK KÖZÖTTI SZÜNETEK

Minden játszmák közötti szünet 3 percig tart. 4.2.4

Ezen idő alatt kell a térfélcserét végrehajtani és beírni a csapatok állásrendjét a jegyzőkönyvbe. 18.2, 25.2.1.2

A 2. és a 3. játszma közötti szünet időtartama a rendezők kérésére legfeljebb 10 percre hosszabbítható meg az erre illetékes testület döntése alapján.

18.2. TÉRFÉLCSERE 11(3).ábra

18.2.1 Minden játszma után a csapatok térfelet cserélnek, kivétel a döntő játszma. 7.1

18.2.2 Ha a döntő játszmában a vezető csapat eléri a 8. pontot, a csapatok azonnal térfelet cserélnek, a játékosok állásrendje azonos (a 8. pont utáni helyzetnek megfelelő) marad. 6.3.2, 7.4.1 25.2.2.5

Ha a térfélcserét nem hajtották végre amikor egy csapat elérte a 8. pontot, akkor kell azt végrehajtani, amikor a tévedést észrevették. A térfélcseré során az eredményt meg kell őrizni.

**HATODIK FEJEZET
A LIBERO JÁTÉKOS**

19. A LIBERO JÁTÉKOS

19.1 A LIBERO JÁTÉKOS KIJELÖLÉSE

- 19.1.1 Minden csapatnak lehetősége van a **jegyzőkönyvben rögzített játékosok** közül két (2) speciális védekező játékost „Libero”-ként kijelölni. 4.1.1
- 19.1.2. A Libero játékos(oka)t a mérkőzés előtt a jegyzőkönyvben az e célra szolgáló külön sor(ok)ba be kell írni. 5.2.2., 25.2.1.1.,
Az FIVB Világ- és Hivatalos versenyein a Libero játékos(oka)t a mérkőzés előtt a jegyzőkönyvben kizárólag az e célra szolgáló külön sor(ok)ba be kell írni. 26.2.1.1 5.
- 19.1.3. A mérkőzés előtt az edző által megjelölt Libero **a kezdő Libero. A pályán lévő Libero játékos az aktív Libero. A rendelkezésre álló másik Libero játékos a második Libero.**
- 19.1.4 Egyidejűleg csak egy Libero lehet a pályán csapatonként**
- 19.1.5 Amíg Liberoként működik, Libero játékos nem lehet sem csapat-, sem játékkapitány.

19.2 A FELSZERELÉS

A Libero játékosok olyan egyenruhát (vagy újra kijelölt Libero esetén mellényt). kell viseljenek, amelynek a meze a csapattársakétól elütő színű. A Libero játékosok egyenruhája lehet eltérő mintázatú, de a csapat többi tagjához hasonlóan, számozottak legyenek. 4.3

Az FIVB Világ- és Hivatalos versenyein az újra kijelölt Libero lehetőség szerint az eredeti Liberoval azonos mintázatú és színű mezt kell viseljen, de saját számát megtartja.

19.3 A LIBERO JÁTÉKOST ÉRINTŐ KÜLÖNLEGES SZABÁLYOK

19.3.1 Játékhelyzetek :

- 19.3.1.1 A Libero bármely hátsó sorköteles játékost helyettesíthet 7.4.1.2
 13.2.2,
 13.2.3
 13.3.5

- 19.3.1.2 A Libero csak hátsó sorköteles játékosként játszhat és nem hajthat végre 12., 14.1 a játéktéren belül (pálya és kifutó) befejezett támadó érintést, ha az 14.6.2, 14.6.6 érintés pillanatában a labda teljes terjedelmével a háló szintszalagja felett van
- 19.3.1.3 A Libero nem nyithat, nem sáncolhat és sánckísérletben sem vehet részt.
- 19.3.1.4 Amikor a Libero a saját támadó zónájából (vagy annak 1.4.1., 13.3.6 meghosszabbításából) kosárárintéssel játssza meg a labdát, ezután 1b.ábra közvetlenül egyetlen játékos sem hajthat végre befejezett támadó érintést, ha a labda a támadó érintés pillanatában a háló szintjénél magasabban volt. Ha viszont a Libero a saját támadó zónáján vagy annak meghosszabbításán kívülről játszott meg a labdát kosárárintéssel, akkor a labdán szabadon hajtható végre támadó érintés.
- 19.3.2 Játékosok helyettesítése
- 19.3.2.1 A Libero játékos által végrehajtott helyettesítések nem számítanak a 15.5 csapat szabályos cseréi közé. 6.1.3
Számuk nincs korlátozva, de két Libero helyettesítés között legalább egy befejezett labdamenet kell legyen (kivéve ha a Libero büntetés miatt forog a 4-es helyre vagy az aktív Libero labdamenet közben játékra alkalmatlanná válik és a labdamenetet meg kell szakítani).
- 19.3.2.2 Az aktív Libero játékos csak azzal a játékosal helyettesíthető, akinek a helyén a pályán volt, vagy a másik Liberoval. A Libero által helyettesített játékos bármely Liberot helyettesítheti.
Az edzőnek joga van az aktív Liberot helyettesíteni a második Liberoval bármely okból, bármikor a mérkőzésen egy befejezett labdamenetet követően.
- 19.3.2.3 A helyettesítés csak akkor hajtható végre, amikor a labda játékon 8.2., 12.3 kívül van és a nyitásra jelt adó játékvezetői síp előtt:
- 19.3.2.4 A játszma megkezdése előtt a Libero csak azután léphet pályára, 7.3.2, 12.1 miután a II.játékvezető ellenőrizte az állásrendet.
- 19.3.2.5 Ha a helyettesítés a nyitásra jelt adó játékvezetői sípjel után, de még a 12.3., 12.4 nyitó érintés előtt lett végrehajtván, akkor azt nem kell elutasítani, de a 19.3.3.3 játékkapitányt a labdamenet után tájékoztatni kell arról, hogy ez nem megengedett eljárás és ismétlődés esetén játékkésleltetésért szankcionálva lesz.

- 19.3.2.6 Minden további késedelmesen végrehajtott Libero helyettesítés esetén a játék azonnal megszakítandó és játékkésleltetés szankciót kell kiszabni. A következő nyitást végrehajtó csapatot a játékkésleltetés szankció eredménye határozza meg. 16.2, 9.ábra
- 19.3.2.7 A Libero és a helyettesített játékos a "Libero helyettesítési zónában" léphet a pályára, illetve hagyhatja azt el 1.4.4., 7.5.1., 1.b. ábra
- 19.3.2.8 Minden Libero helyettesítés kerüljön rögzítésre a Libero helyettesítési űrlapon (vagy az elektronikus jegyzőkönyvben, ha a mérkőzésen használják) 7.7.2., 26.2.2.1 26.2.2.2
- 19.3.2.9 Szabálytalan Libero helyettesítésnek minősülnek az alábbiak (többek között)
- két Libero helyettesítés között nem volt egy befejezett labdament 19.3.2.1
 - a Libero játékost nem az a játékos helyettesítette, akit korábban Libero helyettesített
- A szabálytalan Libero helyettesítés következménye megegyezik a forgásrendi hibáéval 7.7.2, 26.2.2.2

19.4 LIBERO JÁTÉKOS ÚJRA KIJELÖLÉSE

19.4.1 Csapat két Liberoval

- 19.4.1.1 Ha egy csapat két Liberot alkalmaz a mérkőzésen, és egyikük játékra alkalmatlanná válik (kiállítják, beteg, vagy megsérül, stb.) a csapatnak joga van egy Liberoval tovább játszani és a második Libero válik az Aktív Liberová. Újra kijelölés nem megengedett, mindaddig, amíg a rendelkezésre álló Liberot játékra alkalmatlanná nem nyilvánítják. 19.3.2.1

19.4.2 Csapat egy Liberoval

- 19.4.2.1 Ha csak egy Libero kerül a jegyzőkönyvbe bejegyzésre, akit játékra alkalmatlanná nyilvánítanak, az edző a mérkőzés hátralévő részére kijelölhet új Liberonak bármely, az újra kijelölés pillanatában pályán nem lévő játékost (kivéve a Libero által helyettesített játékost). Az edző (hiányában a játékkapitány) az újra kijelölésre vonatkozó kérést jelezze a II. játékvezetőnek. 19.3.2.1
- 19.4.2.2 Amennyiben az újra kijelölt Liberot játékra alkalmatlanná 19.4.2.1

nyilvánítják, további újra kijelölésre van lehetőség, az eredeti Libero(k) a mérkőzés hátralévő részében nem térhet(nek) vissza.

- 19.4.2.3 Ha az edző kéri, hogy a csapatkapitány legyen az újra kijelölt Libero, ez megengedett, de ez esetben a csapatkapitánynak le kell mondania tisztségéről és jogairól. 5.1.2, 19.4.2.1, 19.4.2.2
- 19.4.2.4 Az újra kijelölt Libero számát a jegyzőkönyv Megjegyzés rovatába és a Libero helyettesítési űrlapra (vagy az elektronikus jegyzőkönyvbe, ha a mérkőzésen használják) be kell jegyezni. Az újra kijelölt Libero speciális mellényt viseljen jelezve, hogy új Libero van játékban. 7.3.2, 19.1.2, 19.3.2.8., 25.2.2.7, 26.2.2.1

19.5 KIÁLLÍTÁS ÉS KIZÁRÁS

Ha a Libero játékost Kiállítással vagy Kizárással szankcionálják, közvetlenül helyettesíthető a csapat másik Liberojával. Amennyiben a csapatnak csak egy Libero áll rendelkezésére, a csapat a szankció időtartamára Libero nélkül kell játszson. 21.3.2., 21.3.3

HETEDIK FEJEZET

A RÉSZTVEVŐK MAGATARTÁSA

20. A MAGATARTÁSI KÖVETELMÉNYEK

20.1 A SPORTSZERŰ MAGATARTÁS

- 20.1.1 A résztvevőknek ismerniük és követniük kell a "Hivatalos röplabda játékszabályokat".
- 20.1.2 A résztvevőknek a játékvezetők döntéseit sportszerűen, vita nélkül kell elfogadniuk.
Kétség esetén csak a játékkapitány útján kérhetnek magyarázatot. 5.1.2.1
- 20.1.3 A résztvevők kerüljék az olyan cselekedetet vagy magatartást, amely alkalmas arra, hogy befolyásolja a játékvezetőket, vagy arra, hogy elrejtse saját csapatuk hibáját.

20.2 A SPORTSZERŰ JÁTÉK (FAIR PLAY)

- 20.2.1 A résztvevőknek nemcsak a játékvezetőkkel kell tisztelettel és udvariasan viselkedniük a fair play szellemében, hanem a vezetőkkel, az ellenfelekkel, a saját csapattagokkal és a közönséggel is.
- 20.2.2 Mérkőzés alatt a csapattagok kommunikálhatnak egymással. 5.2.3.4

21. A SPORTSZERŰTLEN VISELKEDÉS ÉS SZANKCIÓI

21.1 KISEBB SPORTSZERŰTLENSÉGEK

A kisebb sportszerűtlenségek nem szankcionálандók. Annak megelőzése, hogy egy csapat elérje a szankcionálандó szintet az I. játékvezető feladata oly módon, hogy szóban, vagy karjellel a csapattagot vagy a játékkapitányon keresztül a csapatot figyelmezteti. 5.1.2, 21.3

A figyelmeztetés nem minősül szankciónak és nincs közvetlen következménye. A jegyzőkönyvben nem kerül rögzítésre.

21.2 SZANKCIONÁLANDÓ SPORTSZERŰTLEN VISELKEDÉS

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

- osztva.
- 21.2.1 Durva viselkedés: a jó modor, vagy az erkölcsi elvekkel szembeni, vagy bármilyen megvetést kifejező megnyilvánulás.
- 21.2.2 Támadó viselkedés: becsmérő, vagy sértegető szavak vagy taglejtések.
- 21.2.3 Megtámadás: fizikai megtámadás, agresszív, vagy fenyegető viselkedés.
- 21.3 SZANKCIÓK FOKOZATAI** 9.ábra
- A helytelen viselkedés súlyosságától függően az első játékvezető megítélése szerint a következő szankciókat kell alkalmazni és a jegyzőkönyvben rögzíteni: büntetés, kiállítás vagy kizárás 21.2, 25.2.2.6
- 21.3.1 Büntetés 11(6). ábra
 Bármely csapattag első durva viselkedésének következményeként az ellenfél pontot kap és nyit. 4.1.1, 21.2.1
- 21.3.2 Kiállítás 11(7). ábra
- 21.3.2.1 A kiállított csapattag a játszma hátralévő részében nem játszhat, és a cserepad mögötti büntető területen kell üljön minden más következmény nélkül. 1.4.6, 4.1.1, 5.2.1, 5.3.2. 1a, 1b.ábra
 A kiállított edző elveszíti a játszma hátralévő részére azt a jogát, hogy a játékba avatkozhasson és a cserepad mögötti büntető területen kell üljön.
- 21.3.2.2 Egy csapattag első támadó viselkedését kiállítással kell büntetni, minden más következmény nélkül. 4.1.1, 21.2.2.
- 21.3.2.3 Ugyanazon csapattag második durva viselkedését a mérkőzésen kiállítással kell büntetni, minden más következmény nélkül. 4.1.1, 21.2.1
- 21.3.3 Kizárás 11(8).ábra
- 21.3.3.1 A kizárással büntetett csapattag a mérkőzés hátralévő idejére el kell hagynia a teljes Versenyterületet minden más következmény nélkül. 4.1.1, 1a.ábra
- 21.3.3.2 Az első fizikai támadást vagy arra utaló, fenyegető viselkedést kizárással kell szankcionálni, minden más következmény nélkül. 21.2.3
- 21.3.3.3 Ugyanazon csapattag ismétlődő támadó viselkedését a mérkőzé- 4.1.1,

	sen kizárással kell büntetni, minden más következmény nélkül.	21.2.2
21.3.3.4	Ugyanazon csapattag harmadik durva viselkedését a mérkőzésen kizárással kell büntetni, minden más következmény nélkül.	4.1.1, 21.2.1
21.4	A SPORTSZERŰTLEN VISELKEDÉS SZANKCIÓINAK ALKALMAZÁSA	
		21.3,
21.4.1	Minden sportszerűtlen viselkedésért kiszabott szankció egyéni, az egész mérkőzésre érvényes és a jegyzőkönyvben rögzítendő.	25.2.2.6 4.1.1, 21.2,
21.4.2	Ha a mérkőzésen ugyanaz a csapattag ismételten sportszerűtlenül viselkedik, a szankciókat progresszíven kell alkalmazni. (minden további szankció a megelőzőnél súlyosabb kell legyen).	21.3, 9.ábra 21.2., 21.3
21.4.3	A támadó viselkedés, vagy megtámadás miatti kiállítást, illetve kizárást nem kell más szankció megelőzze.	
21.5	SPORTSZERŰTLENSÉG JÁTSZMA ELŐTT ÉS JÁTSZMÁK KÖZÖTT	
		18.1, 21.2,
	Bármely, a játszma előtt vagy a játszmák közötti sportszerűtlen viselkedést a 21.3. szabálynak megfelelően a következő játszmaára kell alkalmazni.	21.3
		11(6,7,8).ábra
21.6	SZANKCIÓ KÁRTYÁK	
		21.1
	Figyelmeztetés: szóban, vagy karjellel, kártya nélkül	21.3.1
	Büntetés sárga kártya	21.3.2
	Kiállítás: piros kártya	21.3.3
	Kizárás sárga és piros kártya együtt egy kézben	

II. RÉSZ

A JÁTÉKVEZETŐK,

FELADATAIK ÉS

A HIVATALOS KARJELEK

22. A JÁTÉKVEZETŐ TESTÜLET ÉS ELJÁRÁSOK

22.1 ÖSSZETÉTEL

Egy mérkőzés levezetéséhez a játékvezető testület az alábbi személyekből áll:

- az első játékvezető, 23
- a második játékvezető, 24
- a jegyzőkönyvvezető 25
- négy (két) vonalbíró. 27

Elhelyezkedésüket a pályán a 10. számú ábra mutatja.

Az FIVB Világ- és Hivatalos versenyein segéd jegyzőkönyvvezető alkalmazása kötelező. 26

22.2 ELJÁRÁSOK

22.2.1 Csak az első és a második játékvezető sípolhat a mérkőzés alatt:

22.2.1.1 Az első játékvezető ad jelt a nyitásra, amellyel a labdamenet 6.1.3, 12.3 elkezdődik.

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

22.2.2 Amikor a labda játékon kívül van, síppal jelzik a játékmegszakítás 5.1.2, 8.2 engedélyezését, vagy az erre irányuló kérés elutasítását.

22.2.3 Miután a játékvezető síppal jelezte a labdamenet befejeződését, a 22.2.1.2, 28.1. hivatalos karjellekkel azonnal meg kell mutatnia:

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

- a) a nyitásra következő csapatot. 12.2.2
- b) a hiba természetét, 11(2). ábra
- c) a hibát elkövető játékost, (ha szükséges)

A II. játékvezető megismétli az I. játékvezető karjelsorozatát.

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

- a) a hiba természetét,
- b) a hibát elkövető játékost, (ha szükséges)
- c) a nyitásra jogosult csapatot, az I. játékvezető karjelét 12.2.2 megismételve.

Ez esetben az I. játékvezető nem mutatja sem a hiba természetét, 11 (2) sem hibát elkövető játékost, csak a nyitásra következő csapatot.

- 22.2.3.3 Hátsó sorköteles játékos, vagy Libero támadó érintési hibáit mindkét 12.2.2.,
játékvezető jelzi a 22.2.3.1 és a 22.2.3.2. pontnak megfelelően 13.3.3.,
19.3.1.2.,
23.3.2.3d,
23.3.2.3e, 11
(21)
- 22.2.3.4 Kettős hiba esetén mindkét játékvezető jelzi:
a) a hiba természetét, 17.3, 11 (23)
b) a hibát elkövető játékost, (ha szükséges)
c) a nyitásra következő csapatot az I. játékvezető döntése alapján. 12.2.2, 11(2)

23. ELSŐ JÁTÉKVEZETŐ

23.1 HELYE

Az első játékvezető feladatát a háló egyik végénél felállított 1a, 1b. és 10. állványon, állva, vagy ülve végzi. Látómagassága megközelítőleg 50 ábrák cm-rel legyen a háló szintje fölött.

23.2 HATÁSKÖRE

- 23.2.1 Az első játékvezető vezeti a mérkőzést a kezdetétől a végéig. 4.1.1, 6.3
Felügyeletet gyakorol a játékvezető testület minden tagja és a csapattagok felett.
A mérkőzés alatt az első játékvezető döntései véglegesek. Joga van a testület többi tagjának döntéseit felülbírálni, ha megállapítja, hogy azok tévedtek. Az első játékvezető le is cserélheti őket, ha nem teljesítik helyesen feladataikat.
- 23.2.2 Az első játékvezető ellenőrzi a labdaszedők, a pályatörők és a 3.3 gyorstörők munkáját is.
- 23.2.3 Az első játékvezető bármilyen kérdésben dönthet a játékkal kapcsolatban, beleértve azokat is, amelyekről a játékszabály nem rendelkezik.
- 23.2.4 Az első játékvezető nem engedhet semmilyen vitát döntéseivel 20.1.2 kapcsolatban.
Ugyanakkor a játékkapitány kérésére felvilágosítást kell adnia annak a szabálynak alkalmazásáról, melyre alapozta döntését. 5.1.2.1.
Ha a játékkapitány nem ért egyet az első játékvezető magyarázatával és tiltakozni kíván a döntés ellen, azonnal jeleznie kell, hogy 5.1.2.1.
fenntartja jogát a mérkőzés végén tiltakozás bejegyzésére. Az első 5.1.3.2
játékvezetőnek ezt engedélyeznie kell. 25.2.3.2

23.2.5 Az első játékvezető felelős arról dönteni a mérkőzés előtt és alatt, 1.fejezet hogy a játékterület és a feltételek megfelelnek-e az előírt 23.3.1.1 követelményeknek.

23.3 FELADATAI

23.3.1 A mérkőzés előtt az első játékvezető:

23.3.1.1 ellenőrzi a játékterület állapotát, a labdát és a többi felszerelést, 1.fejezet, 23.2.5

23.3.1.2 elvégzi a sorshúzást a csapatkapitányokkal, 7.1

23.3.1.3 ellenőrzi a csapatok bemelegítését. 7.2

23.3.2 A mérkőzés alatt az első játékvezető jogosult:

23.3.2.1 A csapatoknak figyelmeztetést adni 21.1

23.3.2.2 A sportszerűtlenséget és a játékkésleltetést büntetni, 16.2, 21.2

23.3.2.3 Dönteni:

a.) a nyitójátékos hibáiról, a nyitó csapat állásrendi hibáiról, beleértve a 7.5, 12.4, 12.5, takarást is, 12.7.1, 4.ábra

b.) a labdamegjátszási hibákról, 9.3

c.) a háló feletti és a háló felső részén elkövetett hibákról, 11.3.1., 11.4.1, 11.4.4

d.) a hátsó sor köteles játékosok vagy a Libero támadó érintés 13.3.3, 13.3.5, hibáiról, 24.3.2.4, 11 (21)

e.) ha befejezett támadó érintést hajt végre egy játékos a háló feletti 1.4.1., 13.3.6 magasságban egy olyan labdán, amelyet a Libero a saját támadó 24.3.2.4, 11 zónájából kosárérintéssel adott fel (21)

f.) a háló alatt teljes terjedelmével áthaladó labdáról 8.4.5., 24.3.2.7., 5.ábra

g.) a hátsó sor köteles játékosok által végrehajtott befejezett sánc 14.6.2., 14.6.6 vagy a Libero sánckísérlete hibái, 11 (12)

23.3.3 A mérkőzés végén ellenőrzi és aláírja a jegyzőkönyvet. 25.2.3.3

24 MÁSODIK JÁTÉKVEZETŐ

24.1 HELYE

A második játékvezető feladatát az első játékvezetővel szemben, a 1a, 1b. és 10. hálótartó oszlop közelében állva, a pályán kívül látja el. 10. ábrák

24.2 HATÁSKÖRE

- 24.2.1 A második játékvezető az első játékvezető segítője, de saját 24.3 hatáskörrel rendelkezik.
Ha az első játékvezető alkalmatlanná válik a mérkőzés vezetésének folytatására, a második játékvezető helyettesíti.
- 24.2.2 A második játékvezetőnek jogában áll sípolás nélkül jelezni a 24.3 hatáskörén kívüli hibákat, de nem szabad e kérdésekben az első játékvezetővel szemben saját véleményéhez ragaszkodnia.
- 24.2.3 A második játékvezető ellenőrzi a jegyzőkönyvvezető(k) munkáját. 25.2., 26.2
- 24.2.4 A második játékvezető ellenőrzi a padon ülő csapattagok 4.2.1 viselkedését, jelenti az első játékvezetőnek az ott elkövetett sportszerűtlenségeket.
- 24.2.5 A második játékvezető ellenőrzi a bemelegítő területen lévő játékosokat. 4.2.3
- 24.2.6 A második játékvezető engedélyezi a játékmegszakításokat, 15, 15.11, ellenőrzi időtartamukat és elutasítja a megalapozatlan kéréseket. 25.2.2.3
- 24.2.7 A második játékvezető ellenőrzi a csapatok által felhasznált 15.1, 25.2.2.3 pihenőidők és játékoscsere számát és jelzi a 2. pihenőidő, valamint az 5. és 6. cserét az első játékvezetőnek és az edzőnek.
- 24.2.8 Egy játékos megsérülése esetén a második játékvezető engedélyezi a 15.7, 17.1.2 kivételes játékoscserét, vagy egy 3 perces felépülési időt.
- 24.2.9 A második játékvezető ellenőrzi a játékpálya talajának állapotát, 1.2.1, 3. elsősorban az első zónában. A mérkőzés alatt a labdák szabályosságát is ellenőrzi.
- 24.2.10 A második játékvezető ellenőrzi a büntető területen lévő 1.4.6, 21.3.2 csapattagokat és jelenti az első játékvezetőnek az ott elkövetett sportszerűtlenségeket.

24.3 FELADATAI

- 24.3.1 Minden játszma előtt, valamint térfélcserkor a döntő játszmában, 5.2.3.1, 7.3.2, továbbá ha bármikor szükséges, ellenőrzi, hogy a játékosok 7.3.5, 18.2.2

tényleges állásrendje a játékmezőn egyezik-e az állásrendi lapon szereplővel.

- 24.3.2 A mérkőzés közben a második játékvezető dönt, sípol és karjellel jelzi a következő hibákat:
- 24.3.2.1 az ellenmezőre és ellentérbe történő hatolást a háló alatt, 11.2., 5.ábra
- 24.3.2.2 a fogadó csapat állásrendi hibáit, 7.5., 4.ábra
- 24.3.2.3 ha bármely játékos megérinti a hálót annak alsó részén, vagy a saját oldalán az antennát, és ez hibának minősül, 11.3.1
- 24.3.2.4 a hátsó sor köteles játékosok által végrehajtott befejezett sánc vagy a Libero sánc kisérléte hibái, illetve a hátsó sor köteles játékosok vagy a Libero támadó érintés hibáiról 13.3.3, 14.6.2, 14.6.6., 23.3.2.3d,e,g, 11 (12)
- 24.3.2.5 a labdának külső tárgygal való érintkezését, 8.4.2, 8.4.3,
- 24.3.2.6 ha a labda a pálya talaját érinti és az első játékvezető nincs olyan helyzetben, hogy láthassa az érintkezést . 8.3
- 24.3.2.7 A hálót az áthaladási téren részben vagy teljesen kívül keresztezően az ellentérfél felé repülő, vagy az antennát az ő oldalán érintő labdát. 8.4.3. 8.4.4 5.ábra
- 24.3.3 A mérkőzés végén aláírja a jegyzőkönyvet. 25.2.3.3

25 JEGYZŐKÖNYVVEZETŐ

25.1 HELYE

A jegyzőkönyvvezető az első játékvezetővel szemben a jegyzőkönyvvezetői asztalnál ülve látja el feladatait. 1a, 1b. és 10. ábrák

25.2 FELADATAI

A szabályok szerint vezeti a jegyzőkönyvet a második játékvezetővel együttműködve.

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

- 25.2.1 A mérkőzés és játszma előtt a jegyzőkönyvvezető: 4.1, 5.1.1,
- 25.2.1.1 rögzíti a mérkőzés és a csapat adatait a kötelező előírások szerint, megszerzi a csapatkapitányok és az edzők aláírását, 5.2.2., 7.3.2 19.1.2., 13.3.3..2
- 25.2.1.2 az állásrendi lapról beírja a kezdő csapat állásrendeket. 5.2.3.1., 7.3.2

Ha nem kapja meg időben az állásrendi lapokat, ezt jelzi a második játékvezetőnek.

- 25.2.2 A mérkőzés alatt a jegyzőkönyvvezető:
- 25.2.2.1 beírja az elért pontokat, 6.1
- 25.2.2.2 mindegyik csapat nyitásrendjét ellenőrzi és a hibát a 12.2 játékvezetőknek azonnal jelzi a nyitóérintés után,
- 25.2.2.3 jogosult a játékoscsere kérését elfogadni és jelzőcsengővel jelezni, ellenőrizni számukat, rögzíti játékoscsereket és felhasznált pihenő 15.1, 15.4.1, 24.2.6, 24.2.7 időket tájékoztatva a II. játékvezetőt.,
- 25.2.2.4 jelzi a játékvezetőknek, ha szabálytalan játékmegszakítást kérnek, 15.11
- 25.2.2.5 bejelenti a játékvezetőknek a játszmák végét, valamint a döntő 6.2, 15.4.1, 18.2.2, játszmában a 8. pont elérését,
- 25.2.2.6 bejegyzí a szankciókat és megalapozatlan kéréseket. 15.11.3., 16.2, 21.3
- 25.2.2.7 bejegyez minden egyéb eseményt a második játékvezető 15.7, 17.1.2, útmutatása alapján, pl. kivételes csere, felépülési idő, 17.2, 17.3 meghosszabbított játékmegszakítások, külső beavatkozás, stb.
- 25.2.2.8 ellenőrzi a játszmák közötti szüneteket 18.1
- 25.2.3 A mérkőzés végén a jegyzőkönyvvezető:
- 25.2.3.1 beírja a végeredményt, 6.3
- 25.2.3.2 tiltakozás esetén, az első játékvezető engedélyével vagy beírja, 5.1.2.1, vagy engedi, hogy a csapatkapitány beírja a jegyzőkönyvbe a 5.1.3.2, 23.2.4 megállapítást az esetről, amely miatt tiltakoztak,
- 25.2.3.3 miután ő maga aláírta a jegyzőkönyvet, megszerzi a 5.1.3.1, 23.3.3, csapatkapitányok aláírását, majd a játékvezetőket. 24.3.3

26 SEGÉD JEGYZŐKÖNYVVEZETŐ

26.1 HELYE 22.1., 1a, 1b.

A segéd jegyzőkönyvvezető a jegyzőkönyvvezető mellett a 10. ábra, jegyzőkönyvvezetői asztalnál ülve látja el feladatait.

26.2 FELADATAI 19.3

Rögzíti a Libero helyettesítéseket.

Segíti a jegyzőkönyvvezető munkáját.

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

- 26.2.1 A mérkőzés és játszma előtt a jegyzőkönyvvezető:
- 26.2.1.1 előkészíti a Libero ellenőrző lapot,
- 26.2.1.2 előkészíti a tartalék jegyzőkönyvet.
- 26.2.2 A mérkőzés alatt a segéd jegyzőkönyvvezető:
- 26.2.2.1 rögzíti a Libero helyettesítéseket, 19.3.1.1
- 26.2.2.2 jelzőcsengővel jelzi a játékvezetőknek a Libero helyettesítések hibáit, 19.3.2.1
- 26.2.2.3 jelzi a Technikai Pihenőidők kezdetét és végét, 15.4.1
- 26.2.2.4 kezeli a kézi eredményjelzőt a jegyzőkönyvvezetői asztalon,
- 25.2.2.5 ellenőrzi, hogy az eredményjelzők egyeznek-e, 25.2.2.1
- 25.2.2.6 ha szükséges, aktualizálja a tartalék jegyzőkönyvet és átadja a 25.2.1.1
jegyzőkönyvvezetőnek.
- 26.2.3 A mérkőzés végén a segéd jegyzőkönyvvezető:
- 26.2.3.1 aláírja a Libero ellenőrzési lapot és átadja ellenőrzésre,
- 26.2.3.2 aláírja a jegyzőkönyvet.

27 VONALBÍRÓK

27.1 HELYÜK

Ha csak két vonalbírót alkalmaznak, ők a játékvezetők jobb kezéhez 1a, 1b. és 10. legközelebbi sarokban állnak átlósan, a saroktól 1-2 méternyire. ábrák
Mindegyikük saját oldalán az alap- és az oldalvonalat ellenőrzi.

Az FIVB Világ- és Hivatalos versenyein négy vonalbíró kötelező.

Ők a kifutóban 1-3 m távolságra állnak a játékpálya mindegyik 10. ábra sarkától, annak a vonalnak képzeletbeli meghosszabbításában, amelyet ellenőriznek.

27.2 FELADATUK

- 27.2.1 A vonalbírók feladatukat zászlókkal (40 x 40 cm) teljesítik, ahogy azt a 12. ábra szerinti zászlójelekkel jelzik:
- 27.2.1.1 hogy a labda "bent", vagy "kint" volt, ha az a vonalaikhoz közel esik le, 8.3., 8.4.
12(1,2).ábra
- 27.2.1.2 ha a "kint" labdát a fogadó csapat előzőleg érintette. 8.4, 12(3).ábra
- 27.2.1.3 ha a labda érintette az antennát, a labda a nyitást követően a háló 8.4.3., 8.4.4
síkját a szabályos áthaladási téren kívül keresztezte, stb. 10.1.1. 5.ábra,
12.(4)
- 27.2.1.4 ha a nyitás pillanatában bármely játékos (kivéve a nyitó játékost) 7.4., 12.4.3.
kilép a játékpályáról. 12(4).ábra

- 27.2.1.5 ha a nyitó játékos lábhibát vét 12.4.3
- 27.2.1.6 ha a vonalbíró oldalán egy játékos megérinti az antennát a labda megjátszása közben, vagy ha a játékos ezzel befolyásolja a játékot 11.3.1., 11.4.4
12(4).ábra
- 27.2.1.7 ha az ellentérfél felé repülő labda a hálót az áthaladási téren kívül keresztezi, vagy az antennát megérinti. 10.1.1., 5.ábra,
12.(4)
- 27.2.2 Az első játékvezető kérésére a vonalbíró a jelzését meg kell ismétlje.

28. A HIVATALOS JELZÉSEK

28.1. A JÁTÉKVEZETŐK KARJELEI

A játékvezetők a hivatalos karjellel kell jelezzék vagy a lefújtt hiba természetét, vagy az engedélyezett játékmegszakítás okát. A karjelet egy pillanatig ki kell tartani, és ha azt egy kézzel kell jelezni, akkor azt a kart kell a jelhez felhasználni, amely a hibát elkövető, vagy a kérést jelző csapat oldalán van. 11. ábra

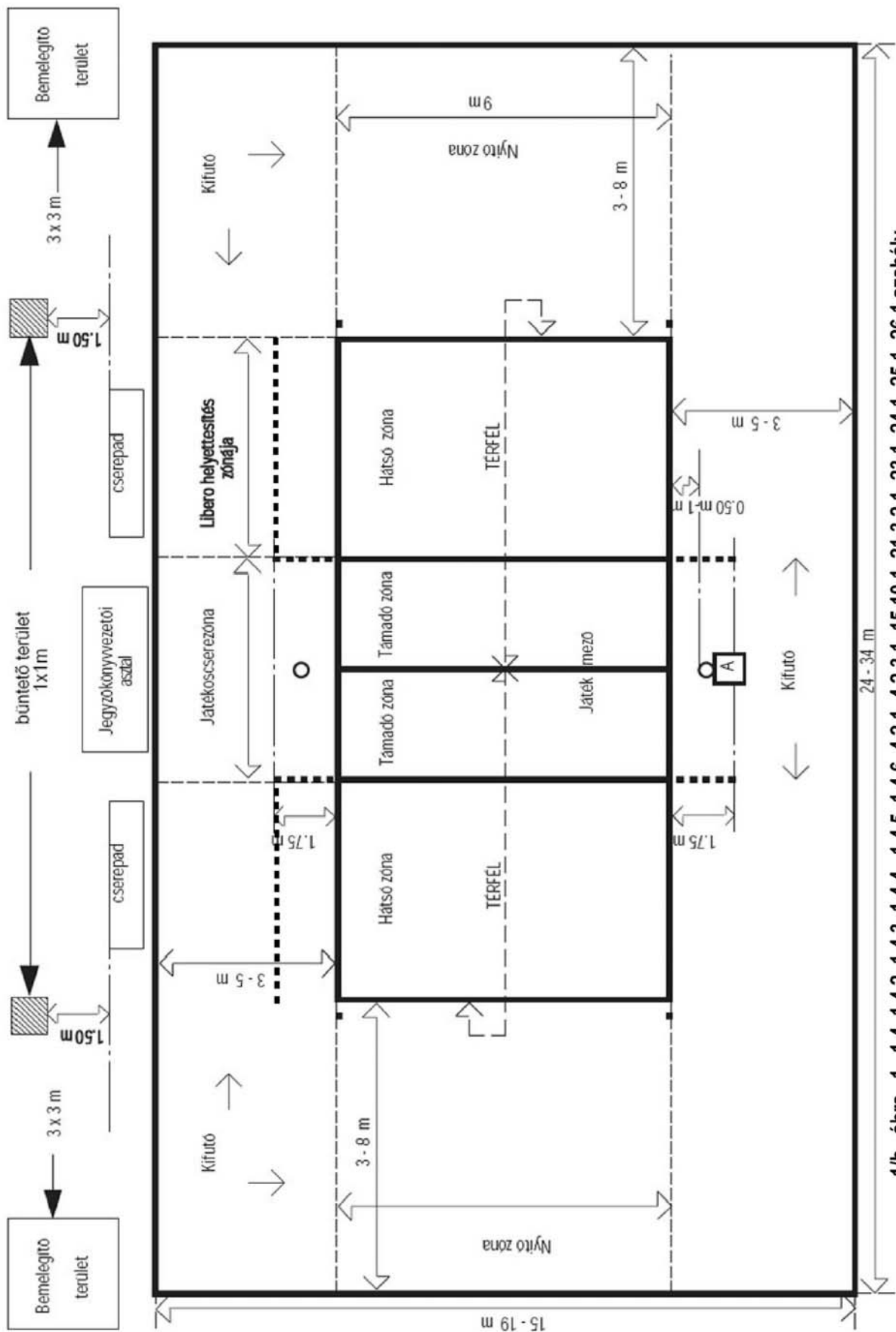
28.2 A VONALBÍRÓK ZÁSZLÓJELEI

A vonalbíróknak a hivatalos zászlójelzéssel kell mutatniuk az elkövetett hiba természetét és a zászlójelet egy pillanatig ki kell tartaniuk. 12. ábra

III. RÉSZ

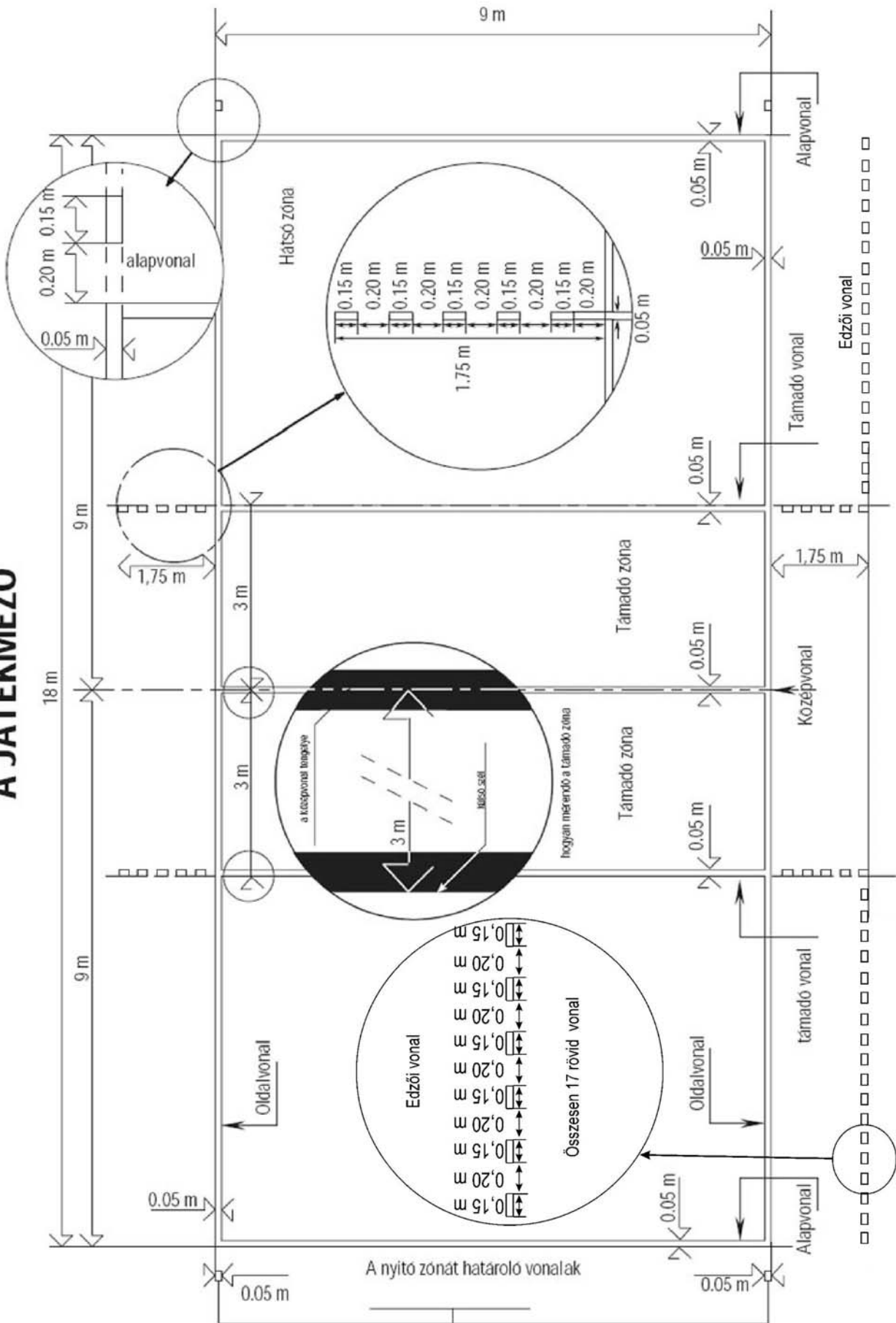
ÁBRÁK

A JÁTÉKTERÜLET



1/b. ábra 1., 1.4, 1.4.2, 1.4.3, 1.4.4, 1.4.5, 1.4.6, 4.2.1, 4.2.3.1, 15.10.1, 21.3.2.1, 23.1, 24.1, 25.1, 26.1 szabály.

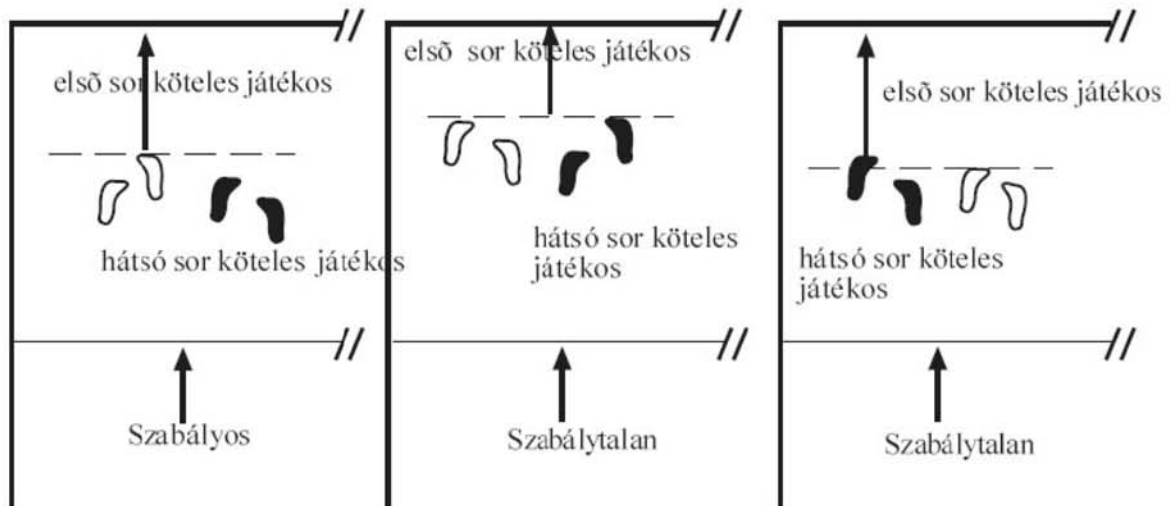
A JÁTÉKMEZŐ



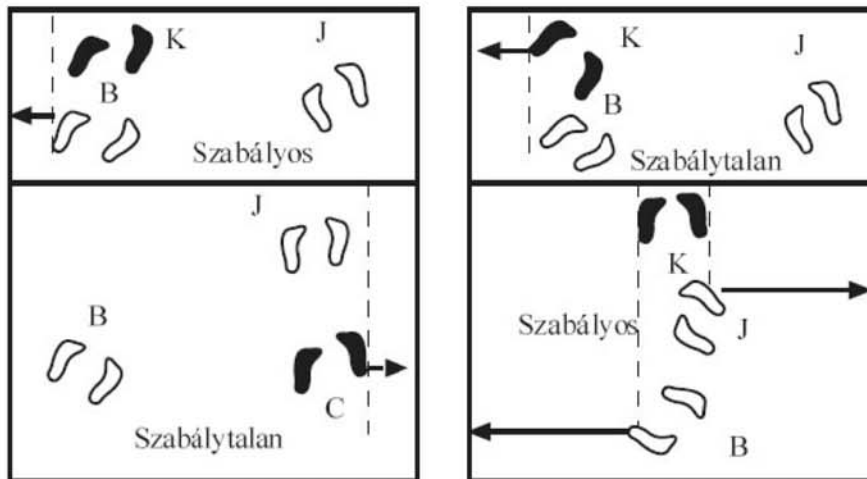
2. ábra 1.1, 1.3, 1.3.3, 1.3.4, 1.4 szabály

A JÁTEKOSOK ÁLLÁSRENDEJE

A példa : az állásrend meghatározása egy első sor köteles és a megfelelő hátsó sor köteles játékos között



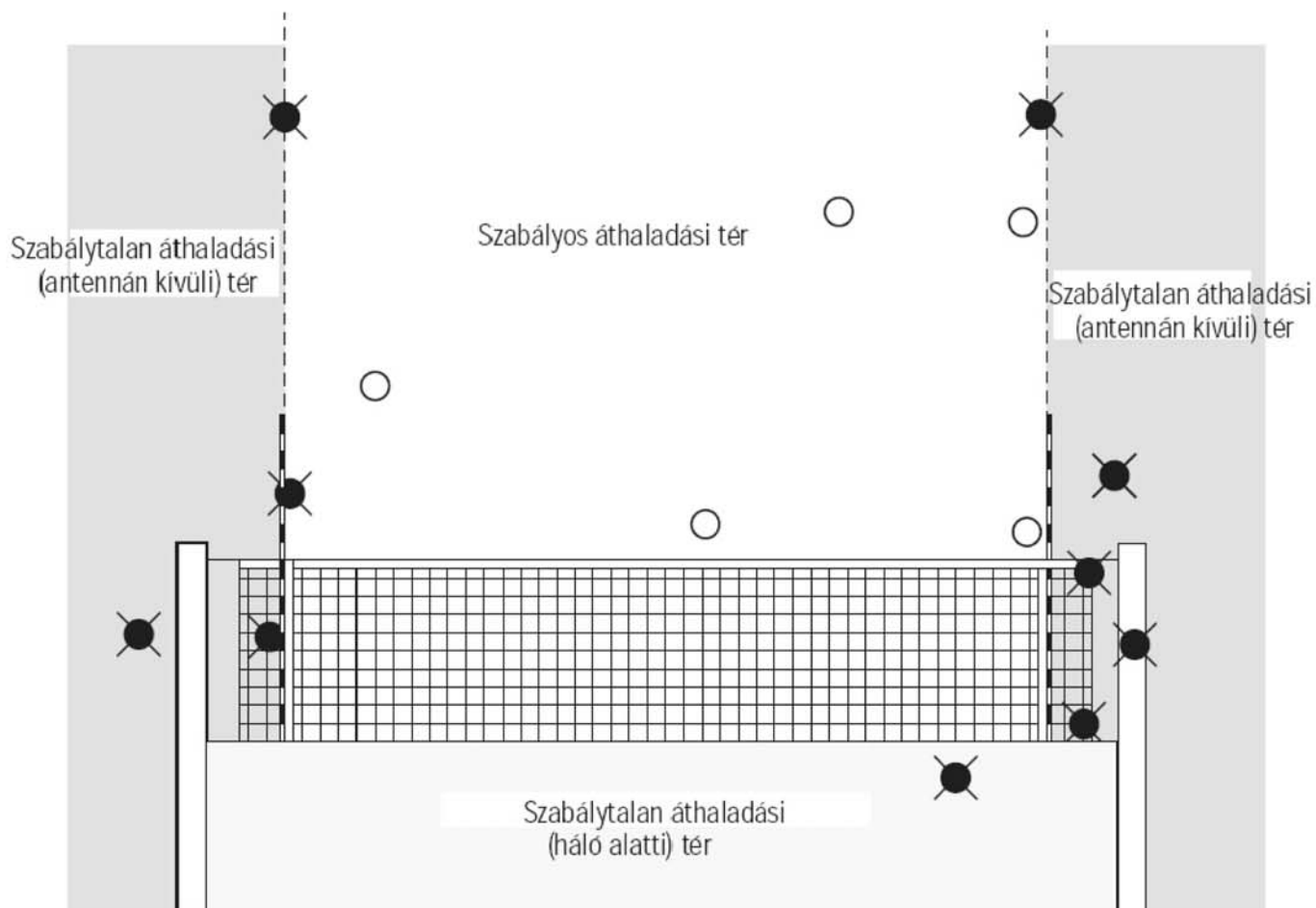
B példa: az állásrend meghatározása két, egy sorban lévő játékos között



- K = Középső játékos
- J = jobb oldali játékos
- B = bal oldali játékos

4. ábra 7.4, 7.4.3, 7.5, 23.3.2.3a, 24.3.2.2. szabály

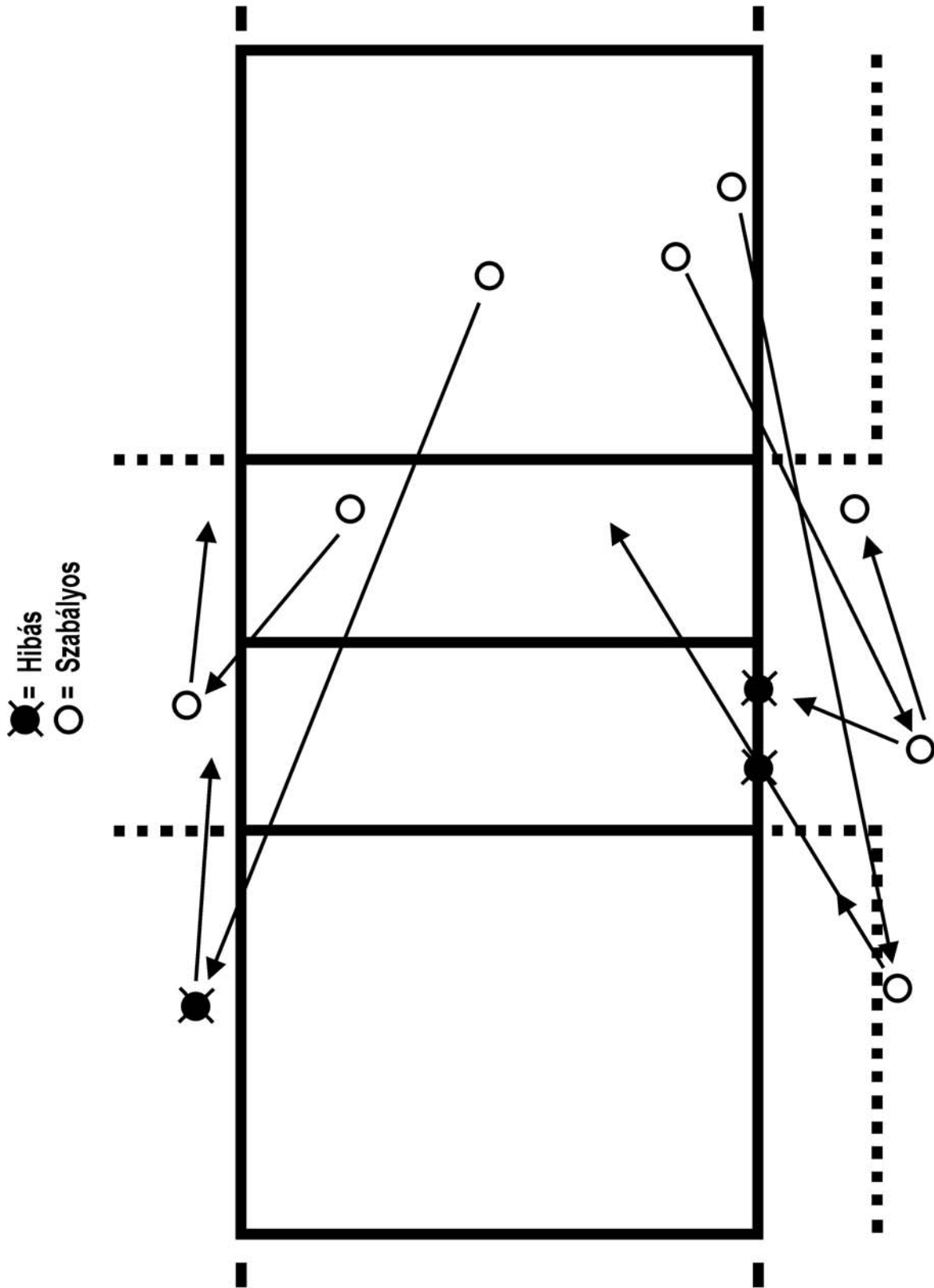
A HÁLÓ FÜGGŐLEGES SÍKJA FELETT AZ ELLENTÉRFÉL FELÉ ÁTHALADÓ LABDA



- ⊗ = Szabálytalan
- = Szabályos

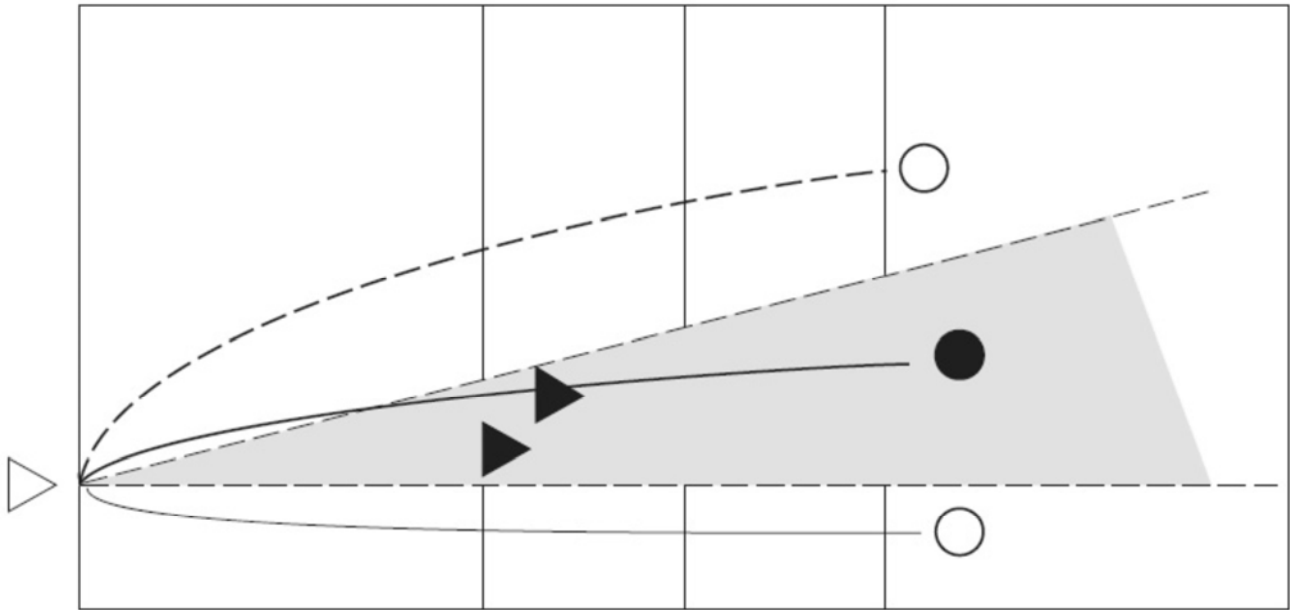
5a. ábra 2.4, 8.4.3, 8.4.4, 8.4.5, 10.1.1., 10.1.3,
24.3.2.7, 27.2.1.3, 27.2.1.7. szabály

A HÁLÓ FÜGGŐLEGES SÍKJA FELETT AZ ELLENFÉL KIFUTÓJA FELÉ ÁTHALADÓ LABDA



5b ábra 8.4.3, 8.4.4, 10.1.2, 24.3.2.3, 24.3.2.5, 24.3.2.7. szabály

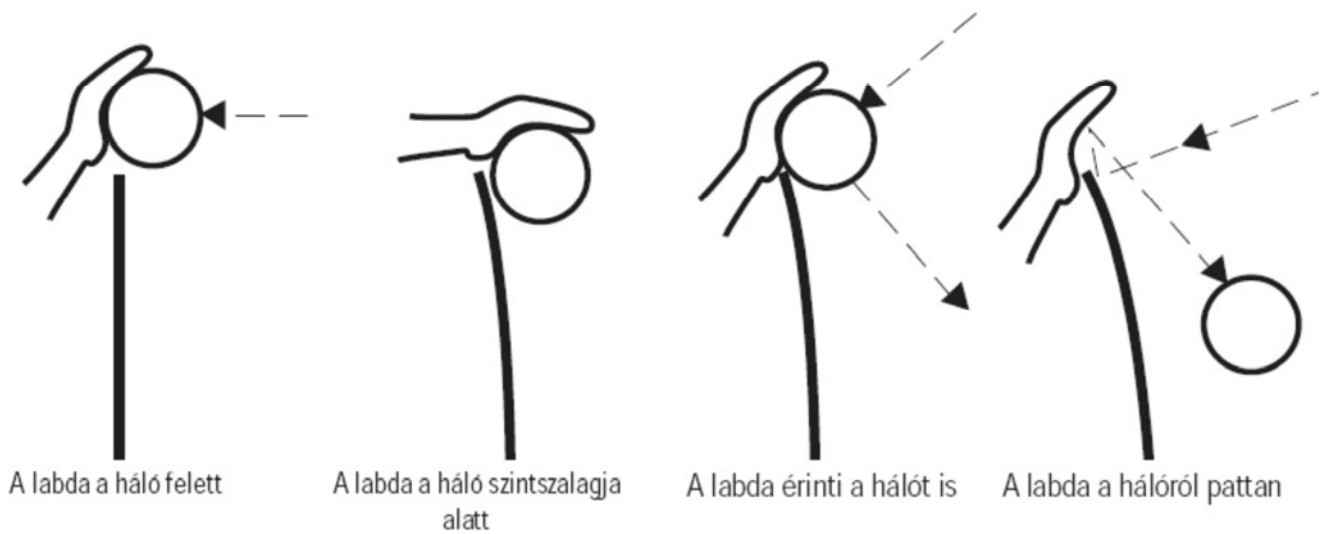
CSOPORTOS TAKARÁS



- = Szabályos
- = Szabálytalan

6. ábra 12.5.2, 23.3.2.3a. szabály

BEFEJEZETT SÁNC



A labda a háló felett

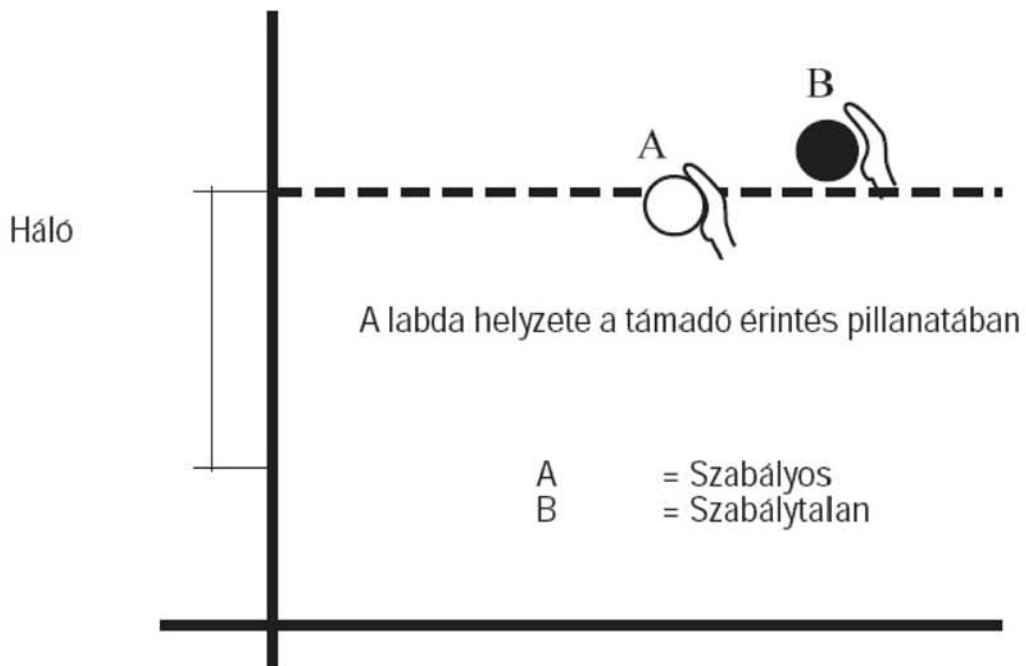
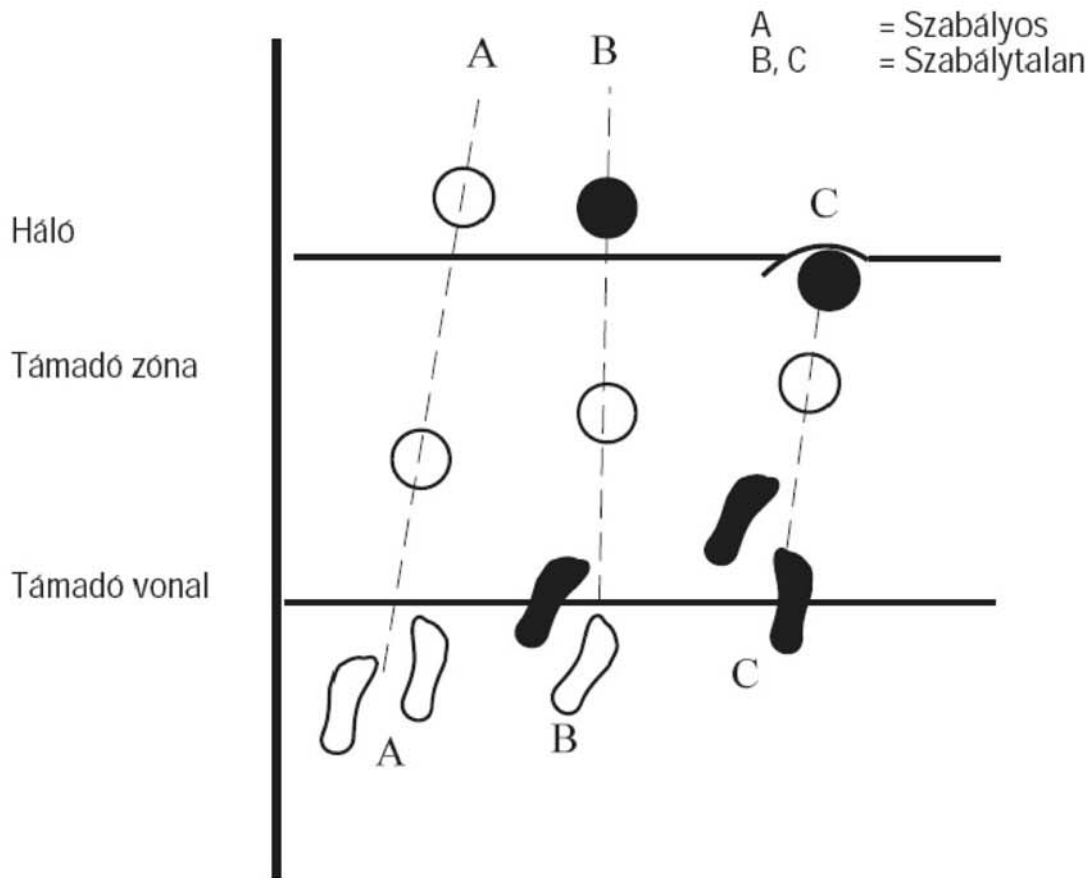
A labda a háló szintszalagja
alatt

A labda érinti a hálót is

A labda a hálóról pattan

7. ábra 14.1.3. szabály

HÁTSÓ SORKÖTELES JÁTÉKOS TÁMADÁSA



8. ábra 13.2.2, 13.2.2, 23.3.2.3d, 24.3.2.4 szabály

A SPORTSZERŰTLENÉG SZANKCIÓI

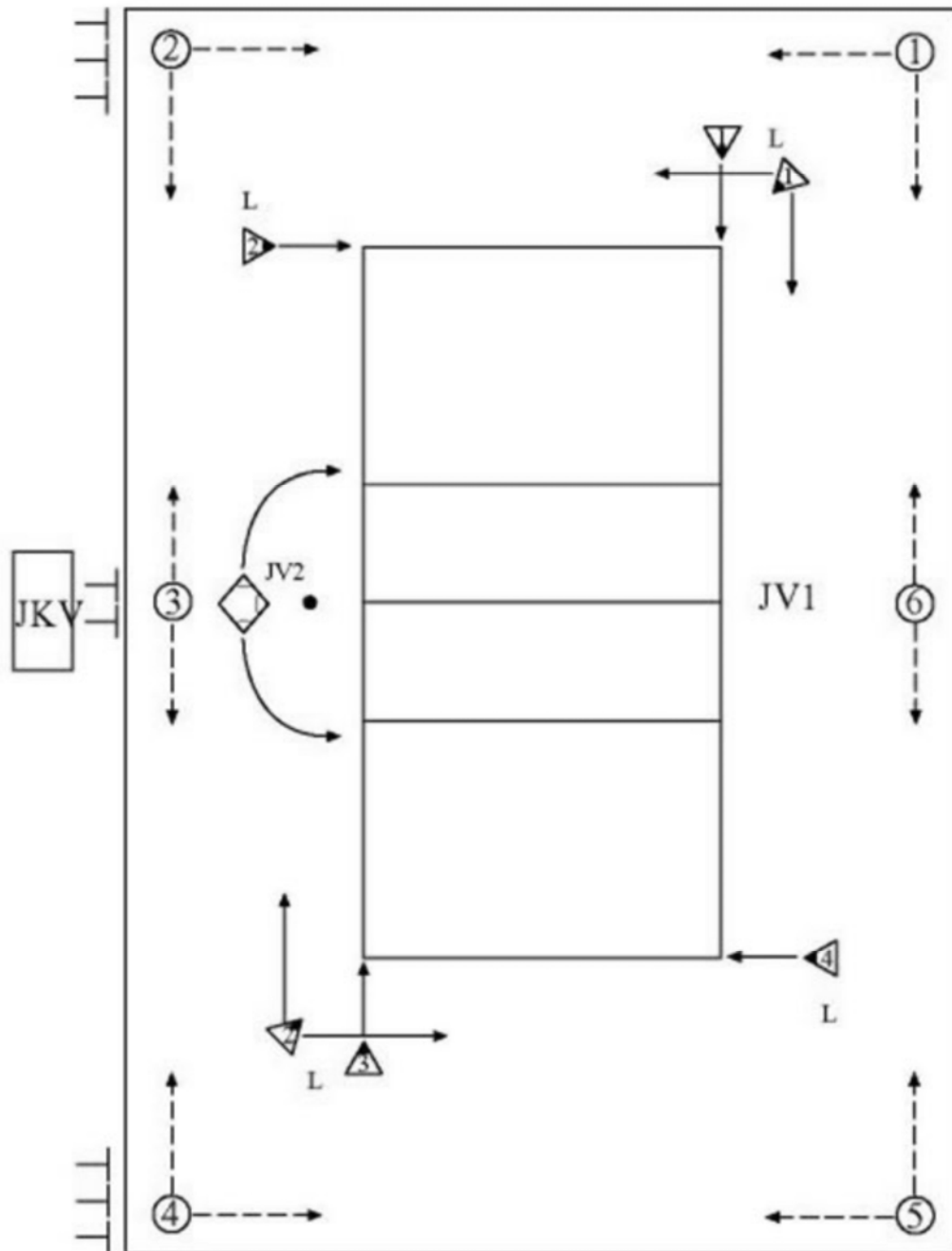
KATEGÓRIÁK	ALKALOM A MÉRKŐZÉSEN	A SPORTSZERŰTLEN-SÉG ELKÖVETŐJE	SZANKCIÓ	FELMUTATANDÓ KÁRTYA	KÖVETKEZMÉNY
DURVA VISELKEDÉS	első	bármely csapattag	büntetés	sárga	labdamenet vesztes
	második	ugyanazon csapattag	kiállítás	piros	el kell hagyni a játéktérületet és a cserepad mögötti Büntető területen kell maradni a játszma hátralévő időtartamára
	harmadik	ugyanazon csapattag	kizárás (diszkvalifikáció)	sárga és piros kártya együtt	el kell hagyni a Versenyterületet a mérkőzés hátralévő időtartamára
TÁMADÓ MAGATARTÁS	első	bármely csapattag	kiállítás	piros	el kell hagyni a játéktérületet és a cserepad mögötti Büntető területen kell maradni a játszma hátralévő időtartamára
	második	ugyanazon csapattag	kizárás (diszkvalifikáció)	sárga és piros kártya együtt	el kell hagyni a Versenyterületet a mérkőzés hátralévő időtartamára
TÁMADÁS	első alkalommal	bármely csapattag	kizárás (diszkvalifikáció)	sárga és piros kártya együtt	el kell hagyni a Versenyterületet a mérkőzés hátralévő időtartamára

A JÁTÉKKÉSLELTETÉS SZANKCIÓI

JÁTÉKKÉS-LELTETÉS	első	bármely csapattag	figyelmeztetés	kártya nélkül a csuklóra mutatni	megelőzés - nem büntetés
	második és minden további alkalom	bármely csapattag	büntetés	sárga kártyával a csuklóra mutatni	labdamenet vesztes

9. ábra 16.2, 21.3, 21.4.2 szabály

**A JÁTÉKVEZETŐI TESTÜLET TAGJAINAK
ÉS SEGÍTŐINEK ELHELYEZKEDÉSE**



JV1= I. játékvezető

JV2= II. játékvezető

JKV= Jegyzőkönyvvezető

▶ = Vonalbírók (1-4 vagy 1-2)

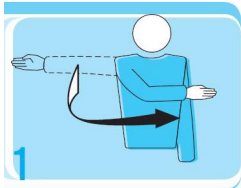
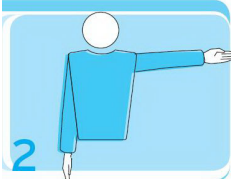
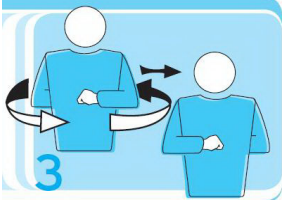
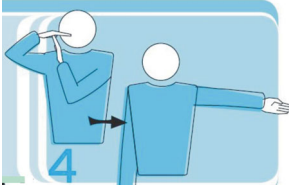
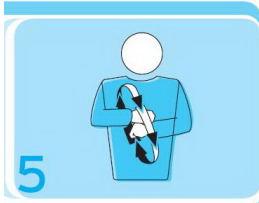
④ = Labdaszedők (1-6)

┌ = Pályatörők

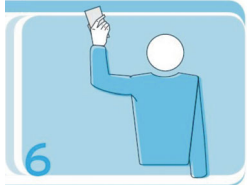

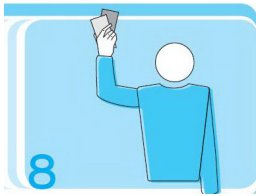

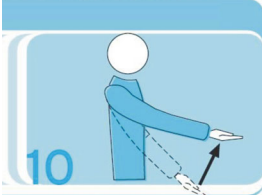
10. ábra 3.3, 23.1, 24.1, 25.1, 26.1, 27.1 szabály

A JÁTÉKVEZETŐK HIVATALOS KARJELEI


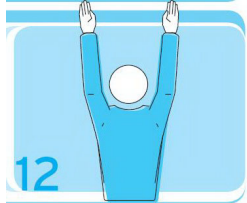
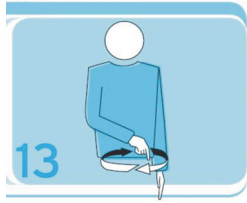
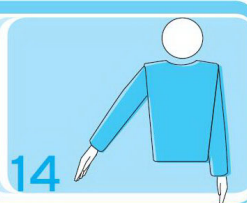

11.ábra 1-5.

A jelzett mérkőzés-helyzet	A karjelet használja 1 az első játékvezető 2 a második játékvezető
<p>A nyitás engedélyezése</p> <p>12.3., 22.2.3.2, 22.2.3.3, 22.2.3.4.sz.</p>	<p style="text-align: center;">1</p> <p>1</p>  <p>A nyitás irányát jelezve mozgatni a kezét</p>
<p>Nyitó csapat</p> <p>12.3., 22.2.3.1, 22.2.3.2, 22.2.3.3.sz.</p>	<p style="text-align: center;">2</p> <p>1 2</p>  <p>a kart kinyújtani a nyitó csapat felé</p>
<p>Játszma utáni játékmező csere</p> <p>18.2.sz.</p>	<p style="text-align: center;">3</p> <p>1 2</p> 
<p>Pihenő idő</p> <p>15.2.1.sz.</p>	<p style="text-align: center;">4</p> <p>1 2</p>  <p>két kézzel T betűt formálni és utána a pihenő időt kérő csapatra mutatni</p>
<p>Játékoscsere</p> <p>15.2.1. 15.5. sz.</p>	<p style="text-align: center;">5</p> <p>1 2</p>  <p>a mell előtt két karral körözni</p>




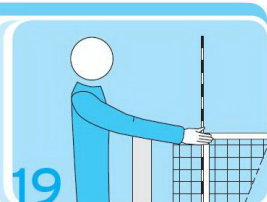
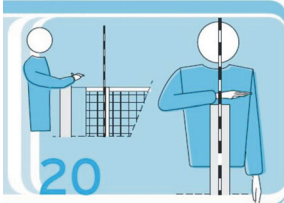
11. ábra 6-10.

A jelzett mérkőzés-helyzet	A karjelet használja 1 az első játékos 2 a második játékos
<p>Büntetés sportszerűtlenségért</p> <p>21.3.1., 21.6., 23.3.2.2. sz.</p>	<p style="text-align: center;">6</p> <p>1</p>  <p>sárga lapot felmutatni</p>
<p>Kiállítás sportszerűtlenségért</p> <p>21.3.2., 21.6., 23.3.2.2.sz.</p>	<p style="text-align: center;">7</p> <p>1</p>  <p>piros lapot felmutatni</p>
<p>Kizárás sportszerűtlenségért</p> <p>21.3.2., 21.6., 23.3.2.2.sz..</p>	<p style="text-align: center;">8</p> <p>1</p>  <p>piros és sárga lapot együtt felmutatni</p>
<p>A játszma vagy mérkőzés vége</p> <p>6.2, 6.3 sz.</p>	<p style="text-align: center;">9</p> <p>1 2</p>  <p>az alkarokat nyitott tenyérrel a mell előtt keresztezni</p>
<p>Nyitás közben nem elengedett vagy feldobott labda</p> <p>12.4.1 sz.</p>	<p style="text-align: center;">10</p> <p>1</p>  <p>kinyújtott alkart nyitott tenyérrel fölfelé emelni</p>


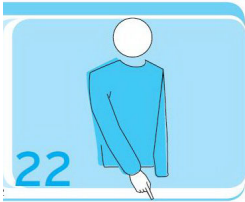



11.ábra 11-15.

A jelzett mérkőzőhelyzet	A karjelet használja 1 az első játékos 2 a második játékos
<p>Késedelmes nyitás</p> <p>12.4.4. sz.</p>	<p>11</p> <p>1</p>  <p>főlemelt karral nyolc ujjat mutatni</p>
<p>Sánchiba, vagy takarás</p> <p>14.6., 12.5., 19.3.1.3., 23.3.2.3.g, 24.3.2.4. sz.</p>	<p>12</p> <p>1 2</p>  <p>tenyérrrel előre függőlegesen felemelni a két kart</p>
<p>Állásrendi vagy forgásrendi hiba</p> <p>7.5., 7.7., 27.2.1.4.sz.</p>	<p>13</p> <p>1 2</p>  <p>mutatóujjal körkörös mozgás</p>
<p>A labda bent</p> <p>8.3, 27.2.1.1. sz.</p>	<p>14</p> <p>1 2</p>  <p>a karral és az ujjakkal a talajra mutatni</p>
<p>A labda kint</p> <p>8.4, 24.3.2.5, 24.3.2.7. sz.</p>	<p>15</p> <p>1 2</p>  <p>a két alkart függőlegesen nyitott tenyérrrel felemelni</p>

11.ábra 16-20.

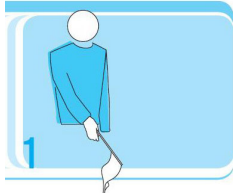
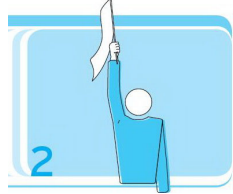



A jelzett mérkőzész helyzet	A karjelet használja 1 az első játékvezető 2 a második játékvezető
<p>Megfogott labda</p> <p>9.2.2, 9.3.3, 23.3.2.3b.sz.</p>	<p>16</p> <p>1</p>  <p>lassan emelni az alkart tenyérrel fölfelé</p>
<p>Kettős érintés</p> <p>9.3.4, 23.3.2.3b. sz.</p>	<p>17</p> <p>1</p>  <p>a két ujjat felmutatni</p>
<p>Négy érintés</p> <p>9.3.1, 23.3.2.3b. sz.</p>	<p>18</p> <p>1</p>  <p>a négy ujjat felmutatni</p>
<p>A hálót egy játékos hibásan érintett vagy a nyitást követően a labda nem a szabályos áthaladási téren keresztezte a hálót</p> <p>11.4.4., 12.6.2.1.sz.</p>	<p>19</p> <p>1 2</p>  <p>a háló oldalát megérinteni a hibának megfelelően</p>
<p>Átnyúlás háló fölött</p> <p>11.4.1, 23.3.2.3c.sz.</p>	<p>20</p> <p>1</p>  <p>egy kézzel a háló fölött átnyúlni, a tenyér lefelé néz</p>

11.ábra 21-25.

A jelzett mérközéshelyzet	A karjelet használja 1 az első játékvezető 2 a második játékvezető
<p>Támadó érintési hiba</p> <ul style="list-style-type: none"> - hátsó sorköteles játékos, vagy Libero részéről, - vagy támadóérintés végrehajtása a nyitáson <p>13.3.3, 13.3.4, 13.3.5, 23.3.2.3d,e, 24.3.2.4.sz</p> <ul style="list-style-type: none"> - vagy a Libero játékos által a saját támadó zónából kosárral feladott labdán végrehajtott támadó érintés <p>13.3.6.sz.</p>	<p style="text-align: center;">21</p> <p>1 2</p>  <p>a karral felülről lefelé nyitott tenyérrel mozgás</p>
<p>Ellenmezőbe behatolás, háló alatt áthaladó labda, vagy a nyitó játékos játékos nyitás közben érinti a pályát, vagy egy játékos a nyitás pillanatában kilép a pályáról.</p> <p>84.5, 112.1, 112.2, 112.2.2, 124.3, 23.3.2.3a,f, 24.3.2.1, 24.3.2.sz</p>	<p style="text-align: center;">22</p> <p>1 2</p>  <p>Középvonalra vagy a megfelelő vonalra mutatni</p>
<p>Kettős hiba, a labda- menet újrajátszása</p> <p>6.1.2.2, 17.2 sz</p>	<p style="text-align: center;">23.</p> <p>1</p>  <p>a két hüvelykujjat függőlegesen felemelni</p>
<p>Érintett labda</p>	<p style="text-align: center;">24</p> <p>1 2</p>  <p>egyik kéz tenyerét másik ujaival függőlegesen mozgatva érinteni</p>
<p>"Figyelmeztetés" vagy "Büntetés" játékesleltetésért</p> <p>16.2.1, sz.</p>	<p style="text-align: center;">25,</p> <p>1</p>  <p>a csuklóra mutatni nyitott kézzel (figyelmeztetés) vagy sárga lappal (büntetés)</p>

A vonalbírók zászlójelei

12.ábra 1-5.

A jelzett mérkőzőshelyzet	A karjelet használják a vonalbírók
<p>A labda bent van</p> <p>8.3, 27.2.1.1.sz.</p>	<p>1</p>  <p>zászlóval lefelé mutani</p>
<p>A labda kint van</p> <p>8.4.1, 27.2.1.1. sz.</p>	<p>2</p>  <p>zászlót függőlegesen felemelni</p>
<p>Érintett labda</p> <p>27.2.1.2 sz.</p>	<p>3</p>  <p>a felemelt zászlót tenyérrel megérinteni</p>
<p>Az antennákon kívül repülő labda, idegen tárgyat érintő labda vagy nyitás közben bármely játékos lábhibája</p> <p>8.4.2, 8.4.3, 8.4.4, 12.4.3, 27.2.1.4, 27.2.1.6, 27.2.1.7. sz.</p>	<p>4</p>  <p>fej fölött mozgatni a zászlót és az antennára vagy a megfelelő vonalra ujjal mutatni</p>
<p>Ha a labda szabályosságának megítélésében valami akadályozta a vonalbírót</p>	<p>5</p>  <p>a zászló egyik kézben marad, a két kezet mell előtt keresztbe teszik</p>



MEGHATÁROZÁSOK

Ellenőrző terület: a játékterületet körülvevő sáv, ahol kijelölhetők mindazok speciális területek, illetve elhelyezhetők azok az eszközök, amelyek a röplabda mérkőzéssel kapcsolatosak. Az Ellenőrző területet a külső akadályozó tárgyak vagy a palánkok határolják. / Lásd az 1.a ábrát /

Zónák: a játékterület részei, amelyeknek a játékszabályokban meghatározott speciális céljuk vagy speciális korlátozó szerepük van. A zónák közé tartozik az első játékosok zónája, nyitó zóna, csere zóna, kifutó, hátsó játékosok zónája és a liberó helyettesítés zónája.

Területek: olyan területek amelyek a kifutón kívül találhatóak, és a játékszabályokban meghatározott speciális szerepük van. Ezek közé tartozik a bemelegítő terület és a büntető terület.

Háló alatti tér: ezt a teret felülről a háló alja és a hálót az oszlophoz rögzítő kötelek, oldalról a hálótartó oszlopok, alulról pedig a játékterület felszíne határolja.

Szabályos áthaladási tér: A szabályos áthaladási teret alulról a háló teteje, oldalról az antennák és képzeletbeli meghosszabbításuk, felülről pedig a mennyezet határolja. A labdának a szabályos áthaladási téren keresztül kell az ellenfél játékmezője felé áthaladnia.

Szabálytalan áthaladási tér: a háló függőleges síkjának azon része amely a szabályos áthaladási téren és a háló alatti téren kívül esik.

Cserezóna: a kifutó azon része, ahol a játékoscsereket végre kell hajtani

FIVB előírásai: azok a jellemző paraméterek, amelyeket az FIVB határoz meg a felszerelések gyártóinak.

Büntető terület: A büntető területeket az ellenőrző terület mindkét oldalán a kifutón kívül, az alapvonal meghosszabbítása mögött, és a cserepadok mögött minimum 1,5 méterrel kell kijelölni.



Hiba: 1. a szabályokkal ellentétes (játék)akció. Például: hátsó sorköteles játékos szabálytalan támadása, ellenmezőbe hatolás, stb.
2. (játék)akción kívüli más szabálysértés. Például: szankcionálandó sportszerűtlen magatartás, szabálytalan csere kérése, stb.

Dribbling (driblizés): azt a mozdulatsort jelenti, amikor úgy készül fel a nyításra, hogy a játékos egyik kezéből a másikba dobálja a labdát, vagy egyik kezéből feldobálja a labdát.

Technikai pihenőidő: különleges, kötelezően elrendelt pihenő idő a szabályos pihenő időkhöz felül. Ez lehetőséget ad a röplabdázás népszerűsítésére, bemutatására, többek között a tévénézőknek a játék elemzésével, valamint reklámlehetőséget is biztosít. Az FIVB Világ- és Hivatalos versenyein a technikai pihenőidő kötelező.

Labdaszedők: A mérkőzés lebonyolítását elősegítő kiegészítő a személyekhez tartoznak. A labdamenet végén a labdát összeszedik és a legközelebb nyitó játékosnak adják oda, ezzel csökkentik a holtidőt és biztosítják a játék folyamatosságát.

Labdamenet pont rendszer: lényege, hogy minden megnyert labdamenetet után, a labdamenetet nyerő csapat kap egy pontot.

Játzmák közötti szünet: a megelőző játszma befejezése és a követő játszma megkezdése közötti idő. A döntő játszmában végrehajtott térfélcseré nem tekintendő játzmák közötti szünetnek.