



AZ ÜLŐRÖPLABDÁZÁS HIVATALOS

JÁTÉKSZABÁLYAI

2013-2016

MAGYAR RÖPLABDA
SZÖVETSÉG



JÁTÉKVEZETŐI TESTÜLET

Elfogadta az Ülőröplabda Világszövetség

Adminisztratív Tanácsa

Magyar Röplabda Szövetség

2014. szeptember



Készítette a Magyar Röplabda Szövetség Játékvezetői Testület megbízásából,
az "Official Sitting Volleyball Rules 2013-2016" alapján

Herpai László
az FIVB Játékszabály Bizottság titkára

Bátkai-Katona Ágnes
nemzetközi röplabda játékvezető jelölt

Azok a szabályok, amelyek eltérnek a röplabdázás (terem) szabályaitól, piros színnel
szedettek.

TARTALOMJEGYZÉK

A JÁTÉK JELLEMZŐI

I. RÉSZ

A JÁTÉK

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

9.4 Érintkezés a talajjal

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 Nyitáshibák a nyitás során
- 12.7 Nyitáshibák 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. Játshmák közötti szünetek és térfélcseré**
- 18.1 Játshmák 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 Összegzés

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. ábra

1.1 MÉRETEI

2.ábra

A játékpálya négyszög alakú **10x6** 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.

A WPV (World ParaVolley) Világ- és Hivatalos versenyein, valamint a Zóna Bajnokságokon a kifutó az oldalvonalak mellett legalább 4 m-es, az alapvonalak mögött legalább 6 m-es kell legyen. A szabad légtér a talajtól számítva legalább 10 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.

A WPV Világ- és Hivatalos versenyein, valamint a Zóna Bajnokságokon, csak fából vagy szintetikus anyagból készült pálya engedélyezett. Bármely, alkalmazott pályaborítást a WPV-nek előzetesen engedélyeznie kell.

1.2.2 Teremben a játékpálya felszíne világos színű legyen.

A WPV Világ- és Hivatalos versenyein, valamint a Zóna Bajnokságokon a vonalak fehér színűek legyenek. A játékpálya 1.1,1.3

és a kifutó a vonalaktól és egymástól is eltérő színűek legyenek.

- 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 **6x5 m-es** 2.ábra
játékmezőre, mindazonáltal a vonal teljes szélessége egyformán
mindkét játékmező részének tekintendő. Ez a vonal a háló alatt
oldalvonaltól oldalvonallig 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 **2 m-re** van, 1.4.1.
Mindkét térfélen az első játékosok zónáját határolja.
- A WPV Világ- és Hivatalos versenyein, valamint a Zóna** 2.ábra
Bajnokságokon a támadóvonal meghosszabbítandó az
oldalvonaltól, 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 támadóvonalról
az alapvonallig terjed) 15 cm hosszú, egymástól 20 cm
távolságban húzott vonalakkal áll, amely határolja az edző
működési területét.
- 1.4 ZÓNÁK ÉS TERÜLETEK** 1b., 2.ábra
- 1.4.1 Az első játékosok zónája 19.3.1.4,
23.3.2.3e,
2.ábra

- Az első játékosok zónáját mindkét játékmezőben a középvonal tengelye és a támadó vonal külső széle határolja. 1.3.3., 1.3.4, 19.3.1.4, 23.3.2.3e,
- Az első játékosok zónáját az oldalvonalakon túl a kifutó végéig meghosszabbítottak kell tekinteni. 1.1.,1.3.2.
- 1.4.2 A nyitási zóna
A nyitási zóna **6 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. 1.3.2., 12, 1b.ábra
Mélységben a nyitási zóna a kifutó végéig tart. 1.1.
- 1.4.3 Játékoscsere-zóna.
A játékoscsere-zónát a két támadó vonal meghosszabbítása és a jegyzőkönyvvezető asztala határolja. 1.3.4., 15.6.1 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. 19.3.2.7, D.1b
- 1.4.5 Bemelegítő terület
A WPV Világ- és Hivatalos versenyein, valamint a Zóna Bajnokságokon a bemelegítő területek mérete kb. 3x3 méter. Helyük a játékmezőknek a cserepadok felőli oldalán, a kifutón kívüli sarkokban van. 24.2.5, 1a., 1b.ábra
- 1.4.6 Büntető terület
A büntető terület az alapvonalak meghosszabbítása mögötti, kb. 21.3.2.1.
1x1 méter méretű terület az ellenőrző területen, ahol két széket kell 1a., 1b.ábra elhelyezni és 5 cm széles piros színű vonallal határolandó körül.
- 1.5 **A HŐMÉRSÉKLET**
A hőmérséklet nem lehet 10 °C-nál (50 °F) alacsonyabb.
A WPV Világ- és Hivatalos versenyein, valamint a Zóna Bajnokságokon, a hőmérséklet nem lehet magasabb 25 °C-nál (77 °F) és alacsonyabb 16 °C-nál (61 °F).

1.6 A VILÁGÍTÁS

A WPV Világ- és Hivatalos versenyein, valamint a Zóna Bajnokságokon a világításnak a pálya talajától 1 m magasságban mérve 1000-1500 lux közötti értékűnek kell lennie.

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 **1,15 m**, nők részére **1,05 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 **0,80 m széles és 6,50 - 7 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 kötéllel 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, **0,80 m** hosszúak és a háló részeinek tekintendők.

2.4 ANTENNÁK

Az antenna rugalmas anyagú **1,60 m hosszú**, 10 mm átmérőjű rúd.

Üvegszálból vagy ehhez hasonló anyagból készült.

A két antennát egy-egy oldalszalag külső szélé 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. 5a, 5b. ábra

2.5 HÁLÓTARTÓ OSZLOPOK

2.5.1 A hálót két, az oldalonaktól 0,50-1 m távolságban rögzített 3. ábra oszlopnak kell tartania. Magasságuk **1,25 m**, lehetőleg szabályozható magasságúak legyenek.

A WPV Világ- és Hivatalos versenyein, valamint a Zóna Bajnokságokon a hálótartó oszlopokat 1 m-re kell az oldalonakon 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 **WPV 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 **a WPV Világ- és Hivatalos versenyekkel, valamint a Zóna Bajnokságok 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.

A WPV Világ- és Hivatalos versenyeken, valamint a nemzeti vagy ligabajnokságokban a WPV által elfogadott labdákkal kell játszani, feltéve, hogy a WPV nem rendelkezik ettől eltérően.

3.3 A HÁROM LABDÁS RENDSZER

A WPV Világ- és Hivatalos versenyeken, valamint a Zóna Bajnokságokon 3 labdát kell használni 6 labdaszedővel. Ezek közül 1-1 a kifutó sarkaiban, 1-1 pedig a játékvezetők mögött helyezkedik el. 10.ábra





MÁSODIK FEJEZET A RÉSZTVEVŐK

4 CSAPATOK

4.1 A CSAPAT ÖSSZETÉTELE

4.1.1 A mérkőzésen egy csapat legfeljebb 12 játékosból, **köztük 4.1.1.1, 5.2, legfeljebb két „minimális sérült”-nek minősített játékos**, valamint az 5.3 edzői személyzet tagjaiból: 1 edző, legfeljebb 2 segédedző, és az orvosi személyzet tagjaiból 1 gyúróból és 1 orvosból állhat. Csak a jegyzőkönyvben rögzített személyek léphetnek az Ellenőrző területre, vehetnek részt a hivatalos bemelegítésben és a mérkőzésen.

A WPV Világ- és Hivatalos versenyein, valamint a Zóna Bajnokságokon az orvos és a gyúró előzetesen akkreditálva kell legyen a WPV -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., 4.1.1, játszhatnak a mérkőzésen. Miután a csapatkapitány és az edző aláírta 5.1.1, 5.2.2 a jegyzőkönyvet, (az elektronikus jegyzőkönyvben a csapatlistát), 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 hivatalos bemelegítésben

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 játémezőjük 1.3.3, 15.4 mögötti kifutóban.
- 4.2.4 A játékosok közötti szünetekben a játékosok a saját kifutójukban 18.1 labdával melegíthetnek.

4.3 A FELSZERELÉS

Egy játékos felszerelése mezből, sportnadrágból és/vagy hosszú nadrágból, zokniból (együttesen: egyenruha) és sportcipőből áll. Megengedett cipő nélkül játszani. A játékosoknak megengedett az elasztikus „biciklis” nadrág viselése a sportnadrág vagy a hosszú nadrág alatt, feltéve, hogy annak színe a sportnadrág színével megegyező.

A játékosok viselhetnek hosszú nadrágot, vagy sportnadrágot és elasztikus „biciklis” nadrágot, feltéve, hogy a csapat minden játékosa ugyanazt a típust/összeállítást viseli. Nem megengedett vastag anyagon ülni, vagy speciális vastag sportnadrág vagy hosszú nadrágot viselni.

- 4.3.1 A mezeknek, sportnadrágoknak, hosszú nadrágoknak, elasztikus 4.1, 19.2 nadrágoknak és zokniknak egyformáknak, azonos színűeknek és mintázatúaknak kell lenniük a csapat minden játékosa részére (*kivétel a Libero*). Az egyenruhának tisztának kell lenni.
- 4.3.2 A cipő sarok nélküli, könnyű, rugalmas gumiból vagy kompozit anyagból készült talpú legyen.

A WPV Világ- és Hivatalos versenyein, valamint a Zóna Bajnokságokon tilos olyan cipőt viselni, melynek talpa nyomot hagy a talajon.

- 4.3.3 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.
- 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 játékosoktól 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;

A WPV Világ- és Hivatalos versenyein, valamint a Zóna Bajnokságokon tilos mezítláb játszani (zokni nélkül)

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.
**Kötések viselhetők, de bármi más, ami sérülést okozhat, nem
megengedett.**

4.5.2 A játékosok saját felelősségükre viselhetnek szemüveget vagy
kontaktlencsét.

5. CSAPATVEZETŐK

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

Libero játékos nem lehet csapatkapitány. 19.1.3

5.1 A KAPITÁNY

5.1.1 A MÉRKŐZÉS ELŐTT a csapatkapitány aláírja a jegyzőkönyvet és 7.1
képviseli csapatát a sorshúzásnál. 25.2.1.1

5.1.2 A MÉRKŐZÉS ALATT a csapatkapitány, amíg a pályán van, a 15.2.1
játékkapitány funkcióját tölti be. Ha a csapatkapitány nincs a pályán, 19.1.3
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 lecsereléséig, vagy a

	csapatkapitány visszatéréséig, vagy a játszma végéig tölti be funkcióit.	
	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, 7.6
	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, 15.4.1 15.5.2
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
	A WPV Világ- és Hivatalos versenyein, valamint a Zóna Bajnokságokon a hivatalos tiltakozást angolul kell írni.	
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 15.4.1, 15.5.2
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 második játékvezetőnek vagy a	7.3.2

- jegyzőkönyvvezetőnek a kitöltött és aláírt állásrendi űrlapot.
- 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 meg hosszabbítása és a bemelegítő terület között mozog, anélkül, hogy megzavarná, vagy késleltetné a játékot. 1.3.4, 1.4.5, 2.ábra
- A WPV Világ- és Hivatalos versenyein, valamint a Zóna Bajnokságokon 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, - ez alól kivétel, ha játékosként pályára lép - a másodedző átveheti az edző feladatait a távollét időtartamára, miután a játékkapitány kérésére a játékvezető ezt jóváhagyta. 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, 12.2.2.1, 15.2.3, 15.11.1.3

A befejezett labdamenet játékakciók sorozata, amely pontot eredményez. 19.3.2.1, 19.3.2.9

- 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 esetén addig kell folytatni a játékot, amíg két pont különbséget el nem érnek.(26-24, 27-25, ...). 6.3.2

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 folytatásra, játékmegtagodónak és vesztesnek kell nyilvánítani 0-3-
as mérkőzés és 0-25 eredménnyel mindegyik játszmában. 6.2, 6.3

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

6.4.3 Az a csapat, amelyiket HIÁNYOS-nak (nem teljesnek) nyilvánítottak akár a játszmára, akár a mérkőzésre elveszti a játszmát, vagy a
mérkőzést. Az ellenfél csapatának annyi pontot, vagy pontokat és 6.2, 6.3
7.3.1
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 meghatározza az első játszma első nyitását és a térfeleket. 12.1.1

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.

7.2 HIVATALOS 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.

- 7.2.3 Az egymás utáni bemelegítésnél az a csapat kerül először a 7.1.2.1, 7.2.2 háléhoz, amelyik először nyit.

7.3 A CSAPATOK KEZDŐ ÁLLÁSRENDEJE

- 7.3.1 Csapatonként mindig 6 játékosnak kell játékban lenni. 6.4.3
A pályán lévő 6 játékosból legfeljebb egy játékos lehet „minimál sérült”. Ha Liberó játékos is a pályán van, akkor is ugyanennek a feltételnek kell teljesülnie. 15.6.4, 15.9.2
- 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 Liberokat)
- 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 11. (5) ábra 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 bárki a pályán lévő 7.3.2 játékosok közül 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, - a 11. (5) ábra hivatalos karjelet használva- amelye(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. Az ellenfél megtartja az addig szerzett pontjait és kap egy pontot, valamint a következő nyitás jogát.

Minden, a hibázó csapat által szerzett pontot, amit a csapat a hiba pillanatától a hiba felfedezéséig szerzett, törölni kell.

- 7.5.4 Ha egy pályán lévő játékos nincs a csapatlistában, az ellenfél megtartja az addig szerzett pontjait és kap egy pontot, valamint a nyitás jogát. A hibázó csapat elveszíti minden megszerzett pontját és/vagy játszmáit (0:25, ha szükséges), amit attól a pillanattól szerzett, amikor a csapatlistában nem szereplő játékos a pályára lépett. Módosítani kell az állásrendi lapot úgy, hogy egy új, a csapatlistában szereplő játékos lép a pályára a csapatlistában nem szereplő helyére. 6.1.2, 7.3.2

7.4 ÁLLÁSREND 4.ábra

Amikor a nyitó játékos megérinti a labdát, mindkét csapatnak a saját játéklemezőjében 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 ülepük helyzete határozza meg az alábbiak szerint:** 4.sz.ábra

7.4.3.1 **mindegyik első sorköteles játékos ülepe egy részének közelebb kell lennie a középvonalhoz, mint a neki megfelelő hátsó sorköteles játékos ülepének;** 1.3.3

7.4.3.2 **mindegyik jobb vagy bal oldali játékos ülepe egy részének közelebb kell lennie a megfelelő oldalonhoz, mint az ugyanabban a sorban lévő középsőjátékos ülepe.** 1.3.2

7.4.4 A nyitóérintés után a játékosok elhagyhatják állásrendjüket, saját játéklemezőjükben 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. Ez magában foglalja azt is, amikor egy játékos szabálytalan csere során a pályára kerül. 7.3. 7.4
15.9
- 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 hiba számít. 12.7.2
- 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 egész játszma alatt a nyitás sorrenddel, valamint a játékosok egymáshoz viszonyított helyzetével követni kell. 7.3.1, 7.4.1
12.2
- 7.6.2 Ha a fogadó csapat elnyeri a nyitásjogot, játékosai egy forgást 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. 12.2.2.2
- 7.7 FORGÁSRENDI HIBA** 11 (13) ábra
- 7.7.1 Forgásrendi hibát jelent, ha a NYITÁST nem a forgásrendnek megfelelően végezték. A forgásrendi hiba következményei: 7.6.1., 12
- 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 forgásrendbe. 7.6.1
- 7.7.2 Emellett a jegyzőkönyvvezető határozza meg, hogy pontosan mikor követték el a hibát. A hibás csapat minden, a hibás forgásrenddel szerzett pontját törölni kell. Az ellenfél pontjai megmaradnak. 25.2.2.2
- Ha nem lehet megállapítani azt, hogy a forgásrendi hibát a csapat mikor követte el, akkor az ellenfél pontot kap és nyit. 6.1.3

NEGYEDIK FEJEZET

A JÁTÉK (AKCIÓK)

8 JÁTÉKHELYZETEK

8.1 A LABDA JÁTÉKBAN

A labda a nyitó érintés pillanatában kerül játékba, amelyet az első 12, 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) ábra

12.(1) ábra

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) részt nem vevő személyt érint

8.4.3 az antennákat, a feszítő kábeleket, a hálótartó oszlopokat, vagy 2.3, 5a. 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, 5a, 5b.ábra "szabályos áthaladási téren" kívül (kivétel a 10.1.2.sz.) 11.(15), 12.(4)

8.4.5 teljes terjedelmével áthalad a háló alatt 23.3.2.3, 5a. 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 14.4.1 labdaérintésnek számít.

Minden csapatnak legfeljebb három labdaérintésre van joga (a sáncérintésen kívül), 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. és a 14.4.2 sz). 9.2.3., 14.2., 14.4.2

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. 6.1.2.2, 9.2.2

9.1.2.3 Ha az ellenfelek háló feletti egyidejű érintése során "megáll" 11 (23) ábra közöttük a labda, a labdamenet folytatódik.

9.1.3 SEGÍTETT ÉRINTÉS 1.

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

Mindazonáltal egy játékos megállíthatja, visszatárolhatja játékos társát 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 játékerületen 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)
- 9.3.5 EMELKEDÉS: a játékos testének azon része, amely a vállak és az ülep között van, nem érintkezik a talajjal a labda megjátszása közben. 9.4.1, 9.4.2, 14.1.4, 14.6.3

9.4 ÉRINTKEZÉS A TALAJJAL

- 9.4.1 A játékosok egy, vállak és ülep közötti testrészének, a labdament teljes időtartama alatt érintkeznie kell a talajjal. Ugyanakkor ha a játékos védekező akciót hajt végre és eközben a labda nincs teljes terjedelmével a háló szintszalagja fölött, egy rövidebb emelkedés megengedett,.

9.4.2 Felállni, a testet megemelni vagy lépéseket tenni tilos.

10. LABDA A HÁLÓNÁL

10.1 A HÁLÓ SÍKJÁT KERESZTEZŐ LABDA

10.1.1 Az ellentérfélbe küldött labdának a háló fölött, a szabályos 2.2, 10.2 áthaladási téren keresztül kell áthaladnia. A szabályos áthaladási tér 5.ábra a háló síkjának azon része, amelyet a következők határolnak:

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 játémezéjét, 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, 5a.ábra, addig, amíg nem keresztezte teljes terjedelmével a háló síkját. 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 lab- 14.1, 14.3

dát, feltéve, ha nem avatkozik az ellenfél játékába annak támadó érintése előtt, vagy azzal egyidőben.

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

11.2 ÁTHATOLÁS 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 A test **bármely része** az ellenmezőbe hatolhat, feltéve, ha ezzel nem akadályozza az ellenfél játékát. 1.3.3, 11(22).ábra
- 11.2.3 A játékos **az ellenmezőbe hatolhat**, 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 játékot 11.4.4, 23.3.2.3c
24.3.2.3, 3.ábra
- 11.3.2 A játékos megérintheti az oszlopot, a hálót tartó kötelet vagy bármilyen más antennákon kívüli tárgyat, beleértve magát a hálót is, feltéve, ha az érintéssel nem befolyásolja a játékot. 3.ábra
- 11.3.3 Nem hiba, ha a hálóba küldött labda következményeként a háló megérint egy ellenfelet.

11.4. JÁTÉKOSHIBÁK A HÁLÓNÁL

- 11.4.1 Egy játékos az ellentérfélben megérinti a labdát, vagy az ellenfelet, az ellenfél támadó érintése előtt, vagy azzal egyidőben 11.1.1
11(20).
- 11.4.2 Egy játékos az ellenfél játékát befolyásolja azáltal, hogy az ellentérfélbe hatol a háló alatt 11.2.1
- 11.4.3 **Egy játékos áthatol az ellenfél játékmezőjébe és ezáltal megzavarja az ellenfél játékát.** 11.2.2.2, 11(22)
11.3.1,
- 11.4.4 A játékos befolyásolja a játékot, ha (többek között): 11(19).
- megérinti a háló felső szintzalagját vagy az antenna felső 80 cm részét a labda megjátszása közben, vagy
- a labda megjátszásával egyidőben a háló segítségét igénybe

veszi, vagy

- előnyt szerez az ellenféllel szemben a háló megérintésével, vagy
- akciójával megakadályozza, hogy az ellenfél szabályosan megjátssza a labdát

12 NYITÁS

A nyitás során a labdát a nyitó zónában lévő jobb hátsó játékos 1.4.2, 8.1, 12.4.1 játékba hozza.

12.1 EGY JÁTSZMA ELSŐ NYITÁSA

6.3.2, 7.1

- 12.1.1 Az első valamint a döntő (5.) játszma első nyitását az a csapat 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

7.3.1, 7.3.2

- 12.2.1 A játékosoknak a csapat állásrendi lapján rögzített nyitás sorrendjét kell követniük. 12.1.
- 12.2.2 A játszma első nyitása után a nyításra jogosult játékos a következők szerint van meghatározva: 6.1.3, 15.5
- 12.2.2.1 Ha a nyitó csapat megnyeri a labdamentet, az a játékos (vagy a cserejátékosa), aki előzőleg nyitott, újra nyit. 6.1.3, 7.6.2
- 12.2.2.2 Ha fogadó csapat nyeri a labdamentet, 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

12., 11(1)ábra

Az első játékvezető akkor engedélyezi a nyitást, miután ellenőrizte, hogy a csapatok játékra készek és a nyitó játékosnál van a labda.

11(10) ábra

12.4 A NYITÁS VÉGREHAJTÁSA

- 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. 1.4.2., 12(4).
- 12.4.3 A nyitó érintés pillanatában, a nyitó játékos **ülepe nem érintheti sem a pályát (beleértve az alapvonalat is), sem pedig a nyitó zónán kívüli területet. A nyitó játékos lábfeje, lába vagy keze érintheti a pályát és/vagy a nyitó zónán kívüli területet.** 11 (22) ábra
12.3.
- 12.4.4 Az első játékvezető sípjele után 8 mp-en belül a nyitó játékos végre kell hajtsa a nyitást. 11(11) ábra
12.3
- 12.4.5 A játékvezető sípjele előtt végrehajtott nyitás érvénytelen és azt meg kell ismételni.
- 12.5. TAKARÁS** 6. és 11(12) ábrák
- 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 nyitó játékos és 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
- 12.6.1.3 ülepe elemelkedik a talajtól** 9.4.1
- 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) ábra
- 12.6.2.3 takarás fölött repül át. 12.5, 11 (12) ábra

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 hibássá (outra megy, takarás fölött repül át, stb.), akkor az állásrendi hibát kell elsőnek tekinteni és büntetni. 7.5.3, 12.6.2

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, ha az érintés során a labda nem megfogott, vagy dobott. 9.2.2
- 13.1.3 A támadóérintést akkor kell befejezettnek 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 támadóérintést, feltéve, ha a labdaérintést a saját játékterében végezte. (Kivéve 13.2.4. sz. és 13.3.6. sz.). 7.4.1.1
- 13.2.2 Hátsó sorköteles játékos az első zóna mögött bármilyen magasságban hajthat végre befejezett támadóérintést. 1.4.1, 7.4.1.2 19.3.1.2, 8.ábra
- 13.2.2.1 **nem megengedett, ha az érintés pillanatában a játékos ülepe érinti a támadó vonalat, vagy a támadó vonal fölött van.** 1.3.4
- 13.2.2.2 **a labdaérintés után a játékos ülepe becsúszhat az első játékosok zónájába.** 1.4.1
- 13.2.3 Hátsó sorköteles játékos is hajthat végre befejezett támadóérintést az első zónából, ha az érintés pillanatában a labda egy része a háló felső szintje alatt van. 1.4.1, 7.4.1.2 8.ábra

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) ábra
- 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 13.2.3, 11(21) ábra
terjedelmével a háló szintszalag fölött van.
- 13.3.4 Egy játékos befejezett támadóérintést hajt végre és az érintés 9.3.5, 9.4.1
pillanatában az ülepe emelkedik a talajtól**
- 13.3.5 A Libero játékos befejezett támadó érintést hajt végre a játéktéren belül 19.3.1.2, 23.3.2.3d,
(pálya és kifutó), ha az érintés pillanatában a labda teljes terjedelmével a 11(21) ábra
háló szintszalagjánál magasabban volt. 1.4.1.,19.3.1.4,
- 13.3.6 Egy játékos befejezett támadó érintést hajt végre, ha az érintés 23.3.2.3e,
pillanatában a labda teljes terjedelmével a háló szintjénél 11(21) ábra
magasabban volt, közvetlenül azután, hogy a Libero a saját támadó
zónájában a labdát kosárérintéssel játszott meg.

14 A SÁNC

14.1 A SÁNCOLÁS

- 14.1.1 A sáncolás a hálóhoz közel álló játékosoknak az a cselekedete, 7.4.1.1
amellyel az ellentérfélelől 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.
- 14.1.2 Sánckísérlet
A sánckísérlet a labdaérintés nélküli sáncoló akció.
- 14.1.3 Befejezett sánc
A sánc akkor befejezett, ha a labdát egy sáncoló megérintette. 7.ábra
- 14.1.4 Együttes sánc
Együttes sánctól 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 9.1.1, 9.2.3
előfordulhatnak a sánc során egy vagy több sáncolónál, feltéve, ha
ezek az érintések egy akció során történtek.

14.3 SÁNC AZ ELLENTÉRFÉLBE

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

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, beleértve azt is, aki a sánc során érintette a labdát. 14.4.1

14.5 A NYITÁS SÁNCOLÁSA

Az ellenfél nyitását sáncolni megengedett.

14.6 SÁNCHIBÁK 11 (20)

Ha:

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

14.6.2 egy hátsó játékos vagy a Libero befejezett sáncot hajt végre, vagy részt vesz egy befejezett sáncban 14.1, 19.3.1.3, 11(12)

14.6.3 egy játékos befejezett sáncot hajtott végre vagy befejezett sáncban vett részt, **miközben az ülepe elemelkedett a talajtól** 9.3.5, 9.4.1

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

11 (12) ábra



ÖTÖDIK FEJEZET

JÁTÉKMEGSZAKÍTÁSOK, JÁTÉKKÉSLELTETÉSEK ÉS JÁTSZMÁK KÖZÖTTI SZÜNETEK

15 JÁTÉKMEGSZAKÍTÁSOK

Egy játékmegszakítás az egy befejezett labdamenet és az I. 6.1.3., 8.1, játékvezetőnek az azt követő nyitásra jelt adó sípjele között eltelt 8.2, 15.4, időszak. 15.5, 24.2.6

Szabályos játékmegszakításoknak kizárólag a PIHENŐIDŐK és a JÁTÉKOSCSERÉK tekintendők.

15.1 A SZABÁLYOS JÁTÉKMEGSZAKÍTÁSOK SZÁMA

Játszmannként mindegyik csapat legfeljebb két pihenőidőt és hat 6.2, 15.4, játékoscserét kérhet. 15.5

15.2. A SZABÁLYOS JÁTÉKMEGSZAKÍTÁSOK SORRENDJE

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

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

15.2.3 Ugyanazon csapat két különböző játékoscsere kérése között 6.1.3, 15.5 legalább egy befejezett labdamenet kell legyen.

15.3 SZABÁLYOS JÁTÉKMEGSZAKÍTÁSOK KÉRÉSE

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

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

15.4 PIHENŐIDŐK ÉS TECHNIKAI PIHENŐIDŐK

15.4.1 A pihenő idő kérését a megfelelő karjellel kell jelezni akkor, ha a 6.2.3, 8.2, labda játékon kívül van és mielőtt a nyitásra jelt adó sípszó elhangzik. 12.3, Minden, csapat által kért pihenőidő 30 másodpercig tart. 11(4).ábra

A WPV Világ- és Hivatalos versenyein, valamint a Zóna Bajnokságokon jelzőcsengőt, majd a hivatalos karjelet kell használni a pihenő idő kérésére.

A WPV Világ- és Hivatalos versenyein, valamint a Zóna Bajnokságokon az első négy játszmában további két, egyenként 60 másodperc időtartamú Technikai 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 kérhetik.

15.4.2 Minden pihenőidő alatt a pályán lévő játékosoknak a kifutóba kell menni, közel a padjukhoz.

15.5 JÁTÉKOSCSERE

15.5.1 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). 19.3.2.1, 11(5).ábra

15.5.2 Ha egy játékoscserét egy pályán lévő sérült játékos miatt kell végrehajtani, akkor az edző (vagy hiányában a játékkapitány) mutassa a megfelelő karjelet. 5.1.2.3, 5.2.3.3, 8.2, 12.3

11(5).ábra

15.6 A JÁTÉKOSCSERE KORLÁTAI

15.6.1 A csapat egy kezdőjátékosa elhagyhatja a pályát és visszatérhet, de csak egyszer játszmánként, és csakis az előző állásrendi helyére. 7.3.1

15.6.2 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

15.6.3 **Ha egy csapat a szabályokkal ellentétesen hajt végre cserét, az szabálytalan cserének tekintendő.** 7.3.1, 15.9.2

15.7. KIVÉTELES JÁTÉKOSCSERE

A sérült, vagy beteg, tovább játszani nem tudó játékost (kivéve a 15.6 Liberot,) szabályosan kell lecserélni. Ha ez nem lehetséges, a 19.4.3 csapatnak joga van a 15.6 szabály keretein kívül KIVÉTELES játékoscserére.

Kivételes játékoscsere során bármely, a sérülés/megbetegedés pillanatában a pályán nem lévő játékosal - kivéve a Liberot, a második Liberot, és azt, akit a Libero helyettesített – lecserélhető a sérült/beteg játékos. A lecserélt sérült/beteg játékos a mérkőzésen nem térhet vissza a pályára.

A kivételes játékoscsere semmiképpen nem számítható a szabályos játékoscserek közé, de a jegyzőkönyvben rögzítendő és a játszmában, mérkőzésen végrehajtott játékos cserék összegzésénél figyelembe kell venni.

15.8 KIÁLLÍTOTT VAGY KIZÁRT JÁTÉKOS CSERÉJE

Egy KIÁLLÍTOTT, vagy KIZÁRT játékost szabályos cserével azonnal 6.4.3., 7.3.1 le kell cserélni. Ha ez nem lehetséges, a csapatot HIÁNYOS-nak kell 15.6, 21.3.2 nyilvánítani. 21.3.3, 11(5).ábr

15.9 SZABÁLYTALAN JÁTÉKOSCSERE

15.9.1 A játékoscsere szabálytalan, ha az túllépi a 15.6 szabályban foglalt 7.3.1, 15.6 korlátozásokat, (kivétel a 15.7 szabály esete) vagy egy jegyzőkönyvben nem szereplő játékos vesz részt benne.

15.9.2 Ha egy csapat szabálytalan cserét hajtott végre és a játék 8.1., 15.6 folytatódott, az alkalmazott eljárás sorrendje a következő:

15.9.2.1 az ellenfél pontot kap és nyit, 6.1.3

15.9.2.2 a cserét helyesbíteni kell.

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

15.10 A JÁTÉKOSCSERE VÉGREHAJTÁSA

15.10.1 A játékoscsere a játékoscsere zónában kell végrehajtani. 1.4.3, 1b ábra

- 15.10.2 A játékoscsere csak annyi időt vehet igénybe, amennyi a cserének a 15.10, 24.2.6, jegyzőkönyvbe való beírásához, valamint amennyi a játékosok 25.2.2.3 pályára való belépéséhez és a pálya elhagyásához szükséges.
- 15.10.3a Játékoscsere kérésnek minősül, ha egy megszakítás alatt a cserejátékos(ok) játékra készen a cserezónába lép(nek). Az edzőnek nem kell mutatnia a játékoscsere karjelét, kivéve ha a játékoscsere sérülés miatt, vagy a játszma megkezdése előtt kerül sor.
- 15.10.3b Ha a játékos nem kész a játékra, akkor a játékoscsere nem 16.2, 9.ábra engedélyezendő és a csapat játékkésleltetésért szankcionálandó.
- 15.10.3c A játékoscsere kérést a jegyzőkönyvvezető vagy a II. játékvezető 24.2.6 fogadja el és jelzőcsengővel/síppal jelzi. A játékoscsere engedélyezése a II. játékvezető feladata.
- A WPV Világ- és Hivatalos versenyein, valamint a Zóna Bajnokságokon számozott táblákat kell használni a játékoscserek végrehajtásához.**
- 15.10.4 Ha egy csapat egynél több játékoscserét kíván végrehajtani 5.2, 15.2.1, egyidejűleg, minden becserélendő játékosnak egyszerre kell a 15.3.2 csere zónánál megjelenni. Ebben az esetben a cseréket páronként, egymás után kell végrehajtani. **Amennyiben egyik cserekérés szabálytalan, a szabályos cserekérés(ek) végrehajtható(k), a szabálytalant vissza kell utasítani, és játékkésleltetésért szankcionálni.**

15.11 MEGALAPOZATLAN KÉRÉSEK

- 15.11.1 Megalapozatlan bármilyen szabályos játék megszakítást kérni: 15
- 15.11.1.1 labdamenet alatt, vagy a nyitásra adott sípjel alatt, vagy azt 12.3 követően,
- 15.11.1.2 erre nem jogosult csapat tag által, 5.1.2.3., 5.2.3.3
- 15.11.1.3 ugyanazon megszakításon belül egy csapat második játékos cseréje 15.2.2, céljából, mielőtt a játék folytatódott volna, kivéve a sérülés/betegség 15.2.3, 16.1, miatt szükségessé váló játékoscsere esetét, 25.2.2.6
- 15.11.1.4 miután már kimerítették a csapat pihenőidő és játékoscsere számát. 15.1
- 15.11.2 Első alkalommal azt a megalapozatlan kérést, amely nem 16.1 befolyásolja vagy nem késlelteti a játékot, minden büntetés nélkül 25.2.2.6 vissza kell utasítani.
- 15.11.3 A mérkőzésen ugyanazon csapat bármilyen további megalapozatlan 16.1.4 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 szabályos játékmegszakítást késleltetni, 15.10.2
- 16.1.2 más játékmegszakítást meghosszabbítani a játék folytatására szóló utasítást követően, 15
- 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 SZANKCIÓI 9. ábra

- 16.2.1 A "Figyelmeztetés játékkésleltetésért" és a "Büntetés játékkésleltetésért" a csapat szankciója.
- 16.2.1.1 A játékkésleltetés szankciói a mérkőzés teljes időtartamára érvényesek. 6.3
- 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 "Figyelmeztetés játékkésleltetésért" szankcióval kell büntetni. 4.1.1, 11(25). ábra
- 16.2.3 Azonos csapat bármely csapattagja által a mérkőzésen elkövetett második és azt követő játékkésleltetések játékhibát jelentenek és "Büntetés játékkésleltetésért" szankcióval sújtandók. Következménye: az ellenfél pontot kap és nyit. 6.1.3, 11(25). ábra
- 16.2.4 A játszma előtti, illetve a játszmák közötti játékkésleltetésért kiszabott szankciók a következő játszmában alkalmazandók. 18.1

17 KIVÉTELES JÁTÉKMEGSZAKÍTÁSOK

17.1 SÉRÜLÉS/MEGBETEGEDÉS 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 labdamenetet újra kell játszani. 6.1.3
- 17.1.2 Ha egy sérült/beteg játékost sem szabályosan, sem kivételesen nem lehet lecserélni, a játékosnak 3 perc felépülési időt kell adni a felépüléshez, de ugyanazon játékos részére mérkőzésenként csak egyszer. 15.6, 15.7, 24.2.8

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 kell állítani és a labdamenetet újra kell játszani. 6.1.3
11(23). ábra,

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. 23.2.3

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 (kivéve a kiállított vagy kizárt 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 (kivéve a kiállított vagy kizárt csapattagok) és minden jegyzőkönyvben rögzített szankció érvényben marad. A már lejátszott játszmák eredménye megmarad. 7.3, 21.4.1, 9.ábra

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. 7.3.2, 18.2,
25.2.1.2

A 2. és a 3. játszma közötti szünet időtartama a rendezők kérésére legfeljebb 10 percre hosszabbítható meg a szervezők kérésére 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 7.1 játszma.

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

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

5

- 19.1.1 Minden csapatnak lehetősége van a jegyzőkönyvben rögzített játékosok közül két (2) speciális védekező játékost (Libero) 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.,
26.2.1.1
- 19.1.3. A pályán lévő Libero játékos az aktív Libero. A rendelkezésre álló másik Libero játékos a második Libero.
Egyidejűleg csak egy Libero lehet a pályán csapatonként.

19.2 A FELSZERELÉS

A Libero játékosok olyan egyenruhát (vagy újra kijelölt Libero esetén mellényt) kell viseljenek, amelynek uralkodó színe a csapattársakétól egyértelműen eltérő. A Libero játékosok egyenruhája a csapat többi tagjához hasonlóan számozott legyen. 4.3

A WPV Világ- és Hivatalos versenyein, valamint a Zóna Bajnokságokon 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
- 19.3.1.2 A Libero csak hátsó sorköteles játékosként játszhat és nem hajthat végre a játéktéren belül (pálya és kifutó) befejezett támadó érintést, ha az érintés pillanatában a labda teljes terjedelmével a háló szintszalagja felett van. 13.2.2, 13.2.3, 13.3.5
- 19.3.1.3 A Libero nem nyithat, nem sáncolhat és sánckísérletben sem vehet részt. 12.4.1, 14.6.2, 11(12).
- 19.3.1.4 Amikor a Libero a saját támadó zónájából (vagy annak meghosszabbításából) kosárárintéssel játssza meg a labdát, ezután közvetlenül egyetlen játékos sem hajthat végre befejezett támadó 1b.ábra

érintést, ha teljes terjedelmével a labda a támadó érintés pillanatában a háló szintjénél magasabban volt. Ha viszont a Libero a saját támadó zónáján vagy annak meghosszabbításán kívülről játszotta meg a labdát kosárárintéssel, akkor a labdán szabadon hajtható végre támadó érintés.

19.3.2 Libero helyettesítések

19.3.2.1 A Libero játékos által végrehajtott helyettesítések nem számítanak a 6.1.3, 15.5 csapat szabályos cseréi közé.

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 játékra alkalmatlanná válik és ezért a labdamenetet meg kell szakítani).

19.3.2.2 A Libero által helyettesített játékos bármely Liberot helyettesítheti és bármelyik Libero helyettesítheti. Az aktív Libero játékos csak azzal a játékosal helyettesíthető, akinek a helyén apályán volt, vagy a második Liberoval.

19.3.2.3 A játszma megkezdése előtt a Libero csak azután léphet pályára, 7.3.2,12.1 miután a II. játékvezető ellenőrizte az állásrendet és engedélyezte a Libero helyettesítést.

19.3.2.4 Egyéb Libero helyettesítés csak akkor hajtható végre, amikor a 8.2, 12.3 labda játékon kívül van és a nyitásra jelt adó játékvezetői síp előtt:

19.3.2.5 Ha a Libero helyettesítés a nyitásra jelt adó játékvezetői sípjel után, de 12.3, 12.4 még a nyitó érintés előtt lett végrehajtva, akkor azt nem kell elutasítani, 9. ábra de a 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 16.2, 9.ábra a játék azonnal megszakítandó és játékkésleltetés szankciót kell kiszabni. A következő nyitást végrehajtó csapatot a játékkésleltetés szankció eredménye határozza meg.

19.3.2.7 A Libero és a helyettesített játékos a "Libero helyettesítési zónában" 1.4.4., léphet a pályára, illetve hagyhatja azt el 1.b. ábra

19.3.2.8 Minden Libero helyettesítés kerüljön rögzítésre a Libero 26.2.2.1 helyettesítési űrlapon (ha a mérkőzésen használják) vagy az 26.2.2.2 elektronikus jegyzőkönyvben.

19.3.2.9 Szabálytalan Libero helyettesítésnek minősülnek az alábbiak (többek között)

- két Libero helyettesítés között nem volt egy befejezett 6.1.3 labdamenet
- a Libero játékost nem a második Libero vagy az a játékos 15.9 helyettesítette, akit korábban Libero helyettesített

Egy szabálytalan Libero helyettesítést a szabálytalan cserével 15.9 azonos módon kell kezelni:

- ha a szabálytalan Libero helyettesítést a következő labdamenet 9.ábra megkezdése előtt észreveszik, akkor a játékvezetők azt korigálják és a csapat játékkésletetésért szankcionálandó
- ha a szabálytalan Libero helyettesítést a nyitást követően veszik 15.9 észre, akkor a következmények ugyanazok, mint a szabálytalan csere esetén

19.4 LIBERO JÁTÉKOS ÚJRA KIJELÖLÉSE

19.4.1 A Libero játékos játékra alkalmatlanná válik, ha megsérül, 21.3.2, 21.3.3, megbetegszik, kiállítják vagy kizárják a játékból. 9.ábra

A Libero játékost az edző, vagy hiányában a játékkapitány, bármely 5.1.2.1, 5.2.1 okból játékra alkalmatlanná nyilváníthatja.

19.4.2 Csapat egy Liberoval

19.4.2.1 Ha egy csapatnak csak egy Libero áll rendelkezésére a 19.4, 19.4.1 19.4.1.szabály szerint, vagy csak egy Libero kerül a jegyzőkönyvbe bejegyzésre, és ezt a Libero játékra alkalmatlanná válik vagy őt játékra alkalmatlanná nyilvánítják, az edző (hiányában a játékkapitány) a mérkőzés hátralévő részére kijelölhet új Liberonak bármely, az újra kijelölés pillanatában pályán nem lévő játékost (kivéve a Libero által helyettesített játékost).

19.4.2.2 Ha az aktív Libero játékos válik játékra alkalmatlanná, helyettesítheti az a játékos, akit ő helyettesített, vagy azonnal és közvetlenül a pályán helyettesítheti az újra-kijelölt Libero játékos. Ugyanakkor az újra-kijelöléssel helyettesített Libero játékos nem térhet vissza a mérkőzés hátralévő részében.

Ha pályán kívüli Liberot nyilvánítanak játékra alkalmatlanná, helyette is lehet újra-kijelölni Liberot. A játékra alkalmatlanná nyilvánított Libero játékos nem térhet vissza a mérkőzés hátralévő részében.

- 19.4.2.3 Az edző vagy hiányában a játékkapitány az újra kijelölést jelezze a 5.1.2.1, 5.2.1 II. játékvezetőnek.
- 19.4.2.4 Ha egy újra-kijelölt Libero játékra alkalmatlanná válik vagy öt játékra 19.4.1 alkalmatlanná nyilvánítják, további újra-kijelölések megengedettek.
- 19.4.2.5 Ha az edző kéri, hogy a csapatkapitány legyen az újra kijelölt 5.1.2, 19.4.1, Libero, ez megengedett, de ez esetben a csapatkapitánynak le kell mondania tisztségéről és jogairól.
- 19.4.2.6 Az újra kijelölt Libero számát a jegyzőkönyv Megjegyzés rovatába 25.2.2.7, és a Libero helyettesítési űrlapra (vagy az elektronikus 26.2.2.1 jegyzőkönyvbe, ha a mérkőzésen használják) be kell jegyezni.
- 19.4.3 Csapat két Liberoval
- 19.4.3.1 Ha egy csapat két Liberot jegyzett be a jegyzőkönyvbe, de egyikük 4.1.1, 19.1.1 játékra alkalmatlanná válik, a csapatnak joga van egy Liberoval tovább játszani.
Újra kijelölés nem megengedett, mindaddig, amíg a rendelkezésre 19.4 álló Libero játékra alkalmas.

19.5 ÖSSZEGZÉS

- 19.5.1 Ha a Libero játékost Kiállítással vagy Kizárással szankcionálják, 19.4, 21.3.2, közvetlenül helyettesíthető a csapat második Liberojával. 21.3.3
Amennyiben a csapatnak csak egy Libero áll rendelkezésére, a csapat jogosult Liberot újra-kijelölni.

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 **ülőroplabda** 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. 5.1.2, 21.3

Ez két fokozatban történhet: 9.ábra

1. a játékkapitányon keresztül szóbeli figyelmeztetés 11.(6a) ábra

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

21.2 SZANKCIONÁLANDÓ SPORTSZERŰTLEN VISELKEDÉS

Egy csapattagnak a hivatalos személyekkel, ellenfelekkel, 4.1.1
játékosokkal, nézőkkel szemben elkövetett helytelen vi-
selkedése, súlyosságának megfelelően, három kategóriába van
osztva.

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

21.2.2 Támadó viselkedés: becsmélő, vagy sértegető szavak vagy
taglejtések, vagy bármilyen megvetést kifejező megnyilvánulás.

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

21.3 SZANKCIÓK FOKOZATAI

9.ábra

A helytelen viselkedés súlyosságától függően az első játékvezető 21.2,
megítélése szerint a következő szankciókat kell alkalmazni és a 25.2.2.6
jegyzőkönyvben rögzíteni: büntetés, kiállítás vagy kizárás

21.3.1 Büntetés 11(6b). ábra
Bármely csapattag első durva viselkedésének következményeként 4.1.1, 21.2.1
az ellenfél pontot kap és nyit.

21.3.2 Kiállítás 11(7). ábra
21.3.2.1 A kiállított csapattag a játszma hátralévő részében nem játszhat – 1.4.6, 4.1.1,
amennyiben a pályán volt, szabályos cserével azonnal le kell 5.2.1, 5.3.2.
cserélni – és a büntető-területen kell üljön minden más 1a, 1b.ábra
következmény nélkül.

A kiállított edző elveszíti a játszma hátralévő részére azt a jogát,
hogy a játékba avatkozhasson és a büntető- területen kell üljön.

21.3.2.2 Egy csapattag első támadó viselkedését kiállítással kell 4.1.1,
szankcionálni, minden más következmény nélkül. 21.2.2.

21.3.2.3 Ugyanazon csapattag második durva viselkedését a mérkőzésen 4.1.1,
kiállítással kell szankcionálni, minden más következmény nélkül. 21.2.1

21.3.3 Kizárás 11(8).ábra

21.3.3.1 A kizárással büntetett csapattag – amennyiben a pályán volt, 4.1.1,
szabályos cserével azonnal le kell cserélni – a mérkőzés hátralévő 1a.ábra

	idejére el kell hagyja a teljes Versenyterületet minden más következmény nélkül.	
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 mérkőzésen kizárással kell szankcionálni, minden más következmény nélkül.	4.1.1, 21.2.2
21.3.3.4	Ugyanazon csapattag harmadik durva viselkedését a mérkőzésen kizárással kell szankcionálni, minden más következmény nélkül.	4.1.1, 21.2.1
21.4	A SPORTSZERŰTLEN VISELKEDÉS SZANKCIÓINAK ALKALMAZÁSA	
21.4.1	Minden sportszerűtlen viselkedésért kiszabott szankció egyéni, az egész mérkőzésre érvényes és a jegyzőkönyvben rögzítendő.	21.3, 25.2.2.6
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).	4.1.1, 21.2, 21.3, 9.ábra
21.4.3	A támadó viselkedés, vagy megtámadás miatti kiállítást, illetve kizárást nem kell más szankció megelőzze.	21.2., 21.3
21.5	SPORTSZERŰTLENSÉG JÁTSZMA ELŐTT ÉS JÁTSZMÁK KÖZÖTT	
	Bármely, a játszma előtt vagy a játszmák közötti sportszerűtlen viselkedést a 21.3. szabálynak megfelelően kell szankcionálni, és a következő játszámára kell alkalmazni.	18.1, 21.2, 21.3
21.6	A SPORTSZERŰTLEN VISELKEDÉS ÖSSZEFOGLALÁSA, SZANKCIÓ SORÁN ALKALMAZANDÓ KÁRTYÁK	11(6a,6b,7,8). ábra
	Figyelmeztetés: nem szankció – 1.fokozat: szóbeli figyelmeztetés 2.fokozat: sárga kártya	21.1
	Büntetés: szankció – piros kártya	21.3.1
	Kiállítás: szankció – sárga és piros kártya együtt egy kézben	21.3.2
	Kizárás: szankció – sárga és piros kártya külön kézben	21.3.3

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.

A WPV Világ- és Hivatalos versenyein, valamint a Zóna Bajnokságokon segéd jegyzőkönyvvezető alkalmazása kötelező. 26

22.2 ELJÁRÁSOK

- 22.2.1 Csak az első és a második játékvezető sípolhat a mérkőzés alatt: 6.1.3, 12.3
- 22.2.1.1 Az első játékvezető ad jelt a nyitásra, amellyel a labdamenet 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 engedélyezését, vagy az erre irányuló kérés elutasítását. 5.1.2, 8.2
- 22.2.3 Miután a játékvezető síppal jelezte a labdamenet befejeződését, a hivatalos karjelekkel azonnal meg kell mutatnia: 22.2.1.2, 28.1.
- 22.2.3.1 Ha a hibát az első 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 első játékvezető karjelsorozatát.
- 22.2.3.2 Ha a hibát a második játékvezető jelezte síppal, akkor jelzi:
 - a) a hiba természetét,
 - b) a hibát elkövető játékost, (ha szükséges)
 - c) a nyitásra jogosult csapatot, az I. játékvezető karjelét megismételve. 12.2.2

- Ez esetben az első 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., 13.3.5,
19.3.1.2.,
23.3.2.3d,e,
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 első játékvezető döntése alapján. 12.2.2, 11(2)
- 23. ELSŐ JÁTÉKVEZETŐ**
- 23.1 HELYE**
- Az első játékvezető feladatát a hálónak a jegyzőkönyvvezetővel 1a, 1b. és 10.
szemközti végénél **állva** végzi. ábrák
- 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
csapatok 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 an- 5.1.2.1.
nak a szabálynak alkalmazásáról, melyre alapozta döntését.
Ha a játékkapitány nem ért egyet az első játékvezető magyarázatá- 5.1.2.1.
val és tiltakozni kíván a döntés ellen, azonnal jeleznie kell, hogy 5.1.3.2
fenntartja jogát a mérkőzés végén tiltakozás bejegyzésére. Az első 25.2.3.2
játékvezetőnek ezt engedélyeznie kell.
- 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 játékkéslettetést büntetni,	16.2, 21.2
23.3.2.3	Dönteni:	
	a.) a nyitójátékos hibáiról, a nyitó csapat állásrendi hibáiról, beleértve a takarást is,	7.5, 12.4, 12.5, 12.7.1, 4.ábra
	b.) a labdamegjátszási hibákról, beleértve az emelkedésről	9.3, 11 (16, 17)
	c.) a háló feletti és a hibás hálóérintésekről, elsősorban támadó csapat oldalán,	11.3.1., 11.4.1, 11.4.4, 11(20)
	d.) a hátsó sor köteles játékosok vagy a Libero támadó érintés hibáiról,	13.3.3, 13.3.5, 24.3.2.4, 8.ábra, 11 (21)
	e.) ha befejezett támadó érintést hajt végre egy játékos a háló feletti magasságban egy olyan labdán, amelyet a Libero a saját támadó zónájából kosárérintéssel adott fel	1.4.1., 13.3.6 24.3.2.4, 11 (21)
	f.) a háló alatt teljes terjedelmével áthaladó labdáról	8.4.5, 24.3.2.7., 5a.ábra, 11(22)
	g.) a hátsó sor köteles játékosok által végrehajtott befejezett sánc vagy a Libero sánckísérlete hibái,	14.6.2., 14.6.6 11 (12)
23.3.3	A mérkőzés végén ellenőrzi és aláírja a jegyzőkönyvet.	24.3.3, 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. 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 érintett edzőnek.
- 24.2.8 Egy játékos megsérülése esetén a második játékvezető engedélyezi a 15.7, 17.1.2 kivételes játékoscsere, vagy egy 3 perces felépülési időt.
- 24.2.9 A második játékvezető ellenőrzi a pályák 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.

A WPV Világ- és Hivatalos versenyein, valamint a Zóna Bajnokságokon a 24.2.5 és 24.2.10. alatti feladatokat a tartalék játékvezető látja el.

24.3 FELADATAI

- 24.3.1 Minden játszma előtt, valamint térfélcserkor a döntő játszmában, továbbá ha bármikor szükséges, ellenőrzi, hogy a játékosok tényleges állásrendje a játékmezőn egyezik-e az állásrendi lapon szereplővel. 5.2.3.1, 7.3.2, 7.3.5, 18.2.2
- 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, 1.3.3, 11.2., 5.ábra, 11(22).
- 24.3.2.2 a fogadó csapat állásrendi hibáit, 7.5., 4.ábra 11(13).
- 24.3.2.3 ha, elsődlegesen a sáncoló oldalon, bármely játékos megérinti a hálót, 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 kísérelte 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, 21)
- 24.3.2.5 a labdának külső tárgygal való érintkezését, 8.4.2, 8.4.3, 11(15)
- 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. 11(15)
- 24.3.2.8 az emelkedést, elsősorban a sáncoló játékosoknál. 9.3.5, 9.4.1
- 24.3.3 A mérkőzés végén ellenőrzi és aláírja a jegyzőkönyvet. 23.3.3, 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:
- 25.2.1.1 rögzíti a mérkőzés és a csapat adatait a kötelező előírások szerint, megszerzi a csapatkapitányok és az edzők aláírását, 4.1, 5.1.1, 5.2.2., 7.3.2 19.1.2., 19.4.2.6
- 25.2.1.2 az állásrendi lapról beírja a kezdő csapat állásrendeket. Ha nem kapja meg időben az állásrendi lapokat, ezt jelzi a második játékvezetőnek. 5.2.3.1., 7.3.2 5.2.3.1
- 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 játékvezetőknek azonnal jelzi a nyitóérintés után, 12.2
- 25.2.2.3 jogosult a játékoscsere kérést elfogadni és jelzőcsengővel jelezni, ellenőrizni számukat, rögzíti játékoscsereket és felhasznált pihenő időköt tájékoztatva a II. játékvezetőt, 15.1, 15.4.1, 15.10.3c, 24.2.6, 24.2.7
- 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 játszmában a 8. pont elérését, 6.2, 15.4.1, 18.2.2,
- 25.2.2.6 bejegyzzi a kisebb sportszerűtlenségért adott figyelmeztetést, a szankciókat és megalapozatlan kéréseket. 15.11.3., 16.2, 21.3
- 25.2.2.7 bejegyez minden egyéb eseményt a második játékvezető útmutatása alapján, pl. kivételes csere, felépülési idő, meghosszabbított játékmegszakítások, külső beavatkozás, stb. 15.7, 17.1.2, 17.2, 17.3 19.4
- 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, vagy engedi, hogy a csapatkapitány beírja a jegyzőkönyvbe a megállapítást az esetről, amely miatt tiltakoztak, 5.1.2.1, 5.1.3.2, 23.2.4
- 25.2.3.3 miután ő maga aláírta a jegyzőkönyvet, megszerzi a csapatkapitányok aláírását, majd a játékvezetőket. 5.1.3.1, 23.3.3, 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.

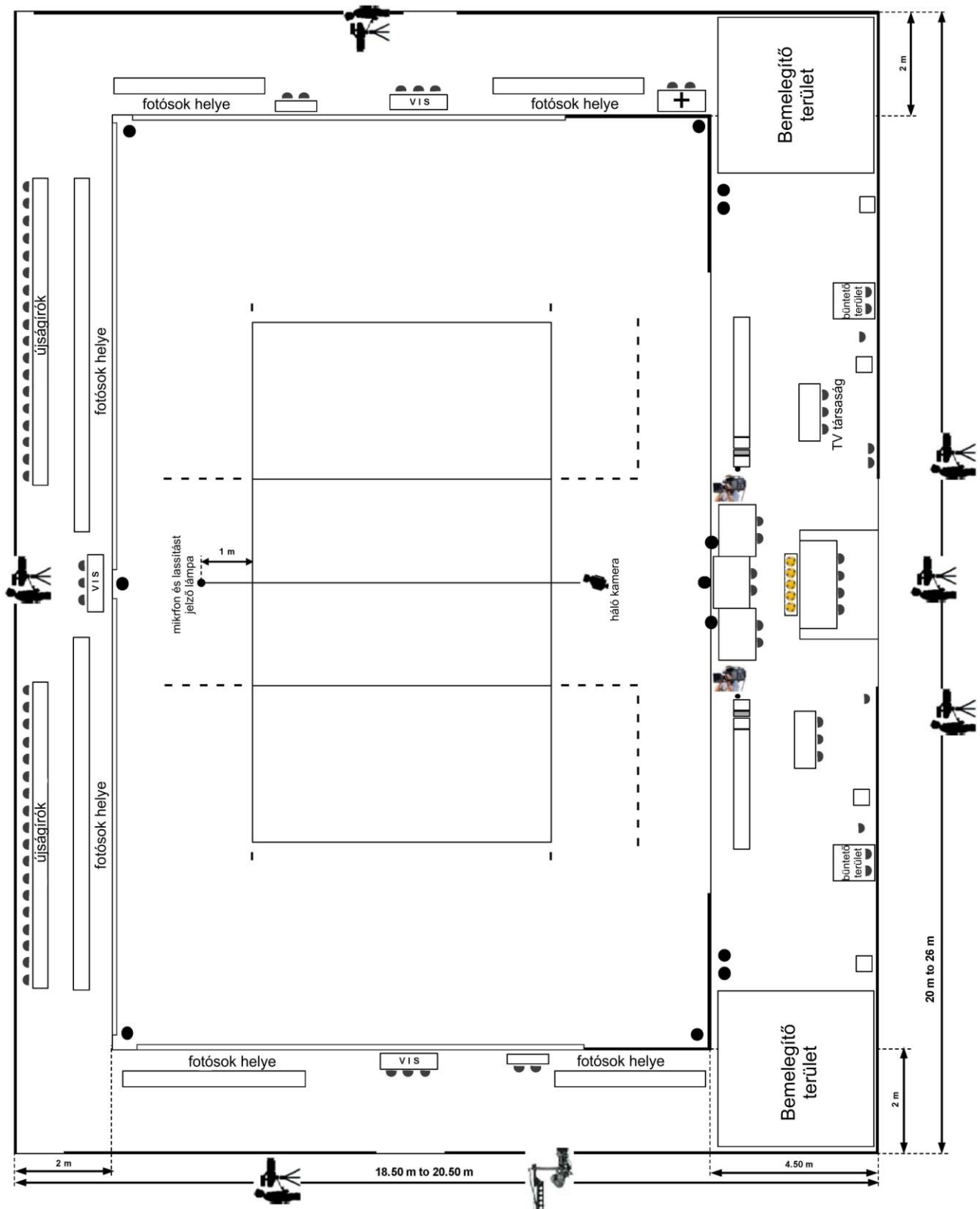
26.2	FELADATAI	19.3
	Rögzíti a Libero helyettesítéseket.	
	Segíti a jegyzőkönyvvezető adminisztrációs munkáját.	
	Amennyiben a jegyzőkönyvvezető nem tudja folytatni munkáját, a segéd jegyzőkönyvvezető helyettesíti.	
26.2.1	A mérkőzés és játszma előtt a jegyzőkönyvvezető:	
26.2.1.1	előkészíti a Libero 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, 19.4
26.2.2.2	jelzőcsengővel jelzi a játékvezetőknek a Libero helyettesítések hibáit,	19.3.2.
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 jegyzőkönyvvezetőnek.	25.2.1.1
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.	
	A WPV Világ- és Hivatalos versenyein, valamint a Zóna Bajnokságokon elektronikus jegyzőkönyv használata esetén a segéd jegyzőkönyvvezető együttműködik a jegyzőkönyvvezetővel a játékos cserék közlésében és a Libero helyettesítések ellenőrzésében.	
27	VONALBÍRÓK	
27.1	HELYÜK	
	Ha csak két vonalbíró működik, ők a játékvezetők jobb kezéhez legközelebbi sarokban állnak átlósan, a saroktól 1-2 méternyire. Mindegyikük saját oldalán az alap- és az oldalonalat ellenőrzi.	1a, 1b. és 10. ábrák
	A WPV Világ- és Hivatalos versenyein, valamint a Zóna Bajnokságokon négy vonalbíró kötelező.	
	A kifutóban 1-3 m távolságra állnak a játékpálya mindegyik sarkától, annak a vonalnak képzeletbeli meghosszabbításában, amelyet ellenőriznek.	10. ábra

27.2	FELADATUK	12. ábra
27.2.1	A vonalbírók feladatukat zászlókkal (40 x 40 cm) teljesítik, jelezve:	8.3., 8.4.
27.2.1.1	hogya a labda "bent", vagy "kint" volt , ha az a vonalaikhoz közel esik le,	12(1,2).ábra 8.4, 12(3).ábra
27.2.1.2	ha a "kint" labdát a fogadó csapat előzőleg érintette.	8.4.3., 8.4.4
27.2.1.3	ha a labda érintette az antennát, a labda a nyitást és a csapat harmadik érintését követően a háló síkját a szabályos áthaladási téren kívül keresztezte, stb.	10.1.1. 5.ábra, 12.(4) 7.4., 12.4.3.
27.2.1.4	ha a nyitás pillanatában bármely játékos (kivéve a nyitó játékost) kilép a játékpályáról.	12(4).ábra 12.4.3
27.2.1.5	ha a nyitó játékos ülepe elemelkedik a talajtól	12.4.3., 12(4).ábra
27.2.1.6	ha a vonalbíró oldalán egy játékos megérinti az antenna felső 80 cm-ét a labda megjátszása közben, vagy ha a játékos ezzel befolyásolja a játékot	11.3.1, 11.4.4, 3.ábra, 12.(4)
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 ismételje.	
28.	A HIVATALOS JELZÉSEK	
28.1.	A JÁTÉKVEZETŐK KARJELEI	11. ábra
	A játékvezetők a hivatalos karjellel kell jelezzék vagy a lefűjt 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.	
28.2	A VONALBÍRÓK ZÁSZLÓJELEI	12. ábra
	A vonalbíróknak a hivatalos zászlójelzéssel kell mutatniuk az elkövetett hiba természetét és a zászlójelet egy pillanatig ki kell tartaniuk.	

III. RÉSZ

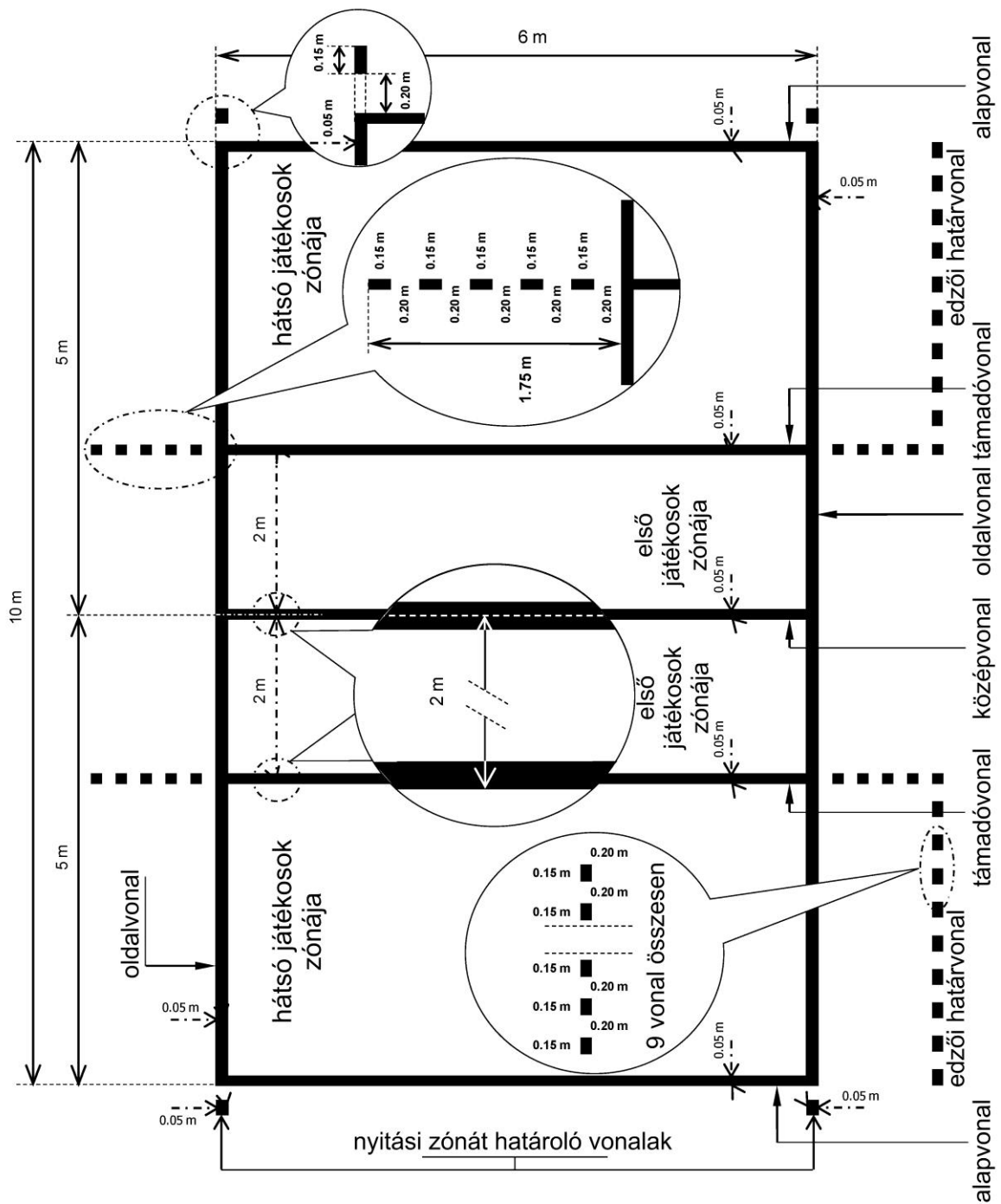
ÁBRÁK

ELLENŐRZŐ TERÜLET - A média



1a- 2. ábra

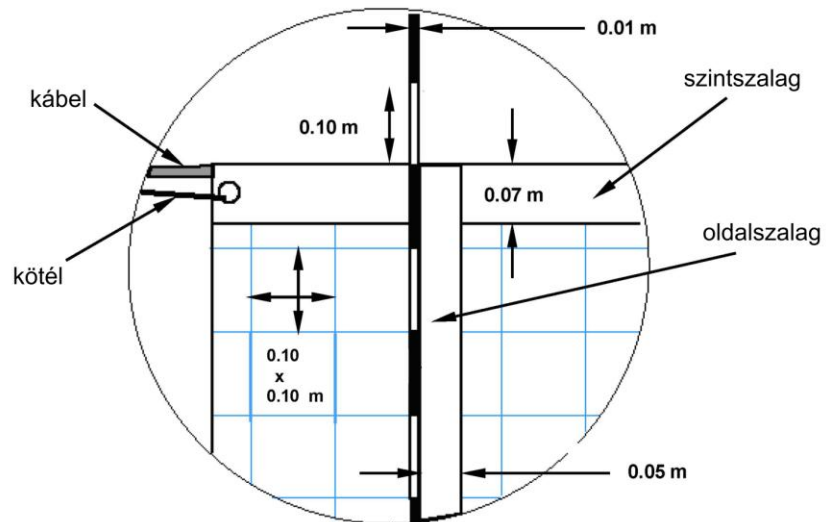
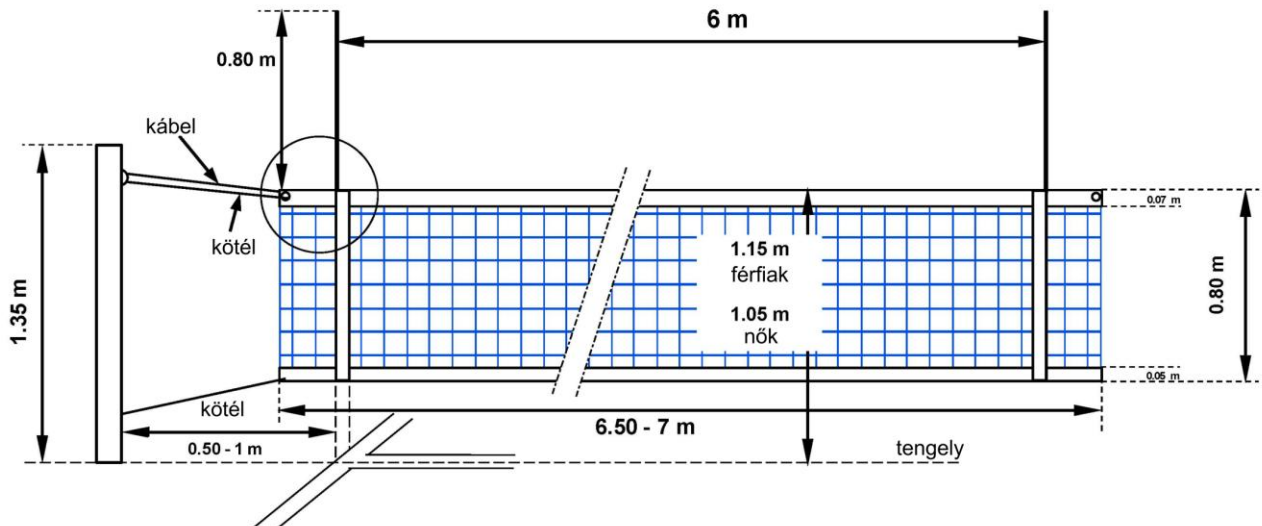
A JÁTÉKMEZŐ



2. ábra 1.1, 1.3, 1.3.3, 1.3.4, 1.4.1, 5.2.3.4. szabály



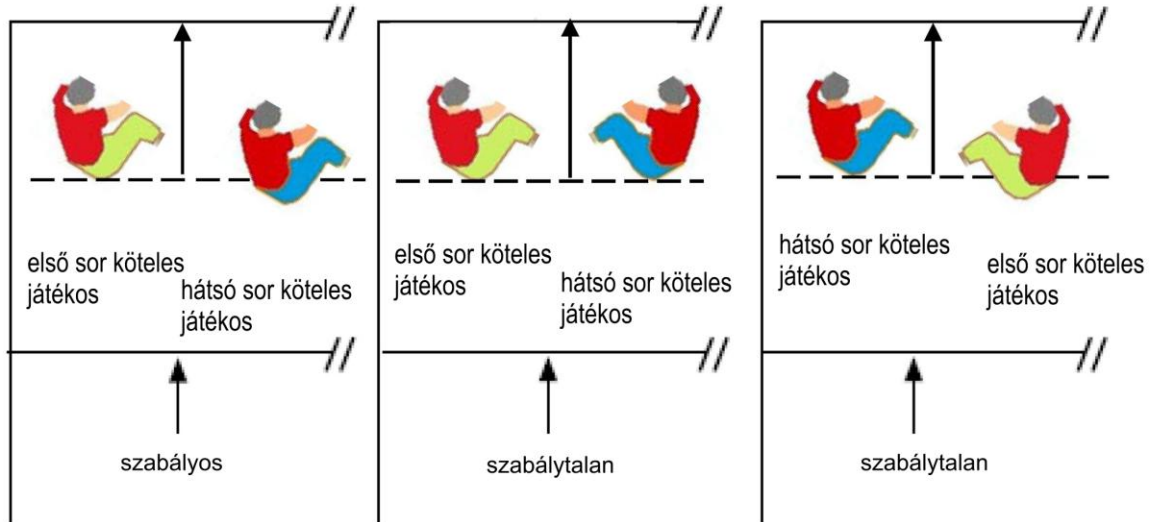
A HÁLÓ



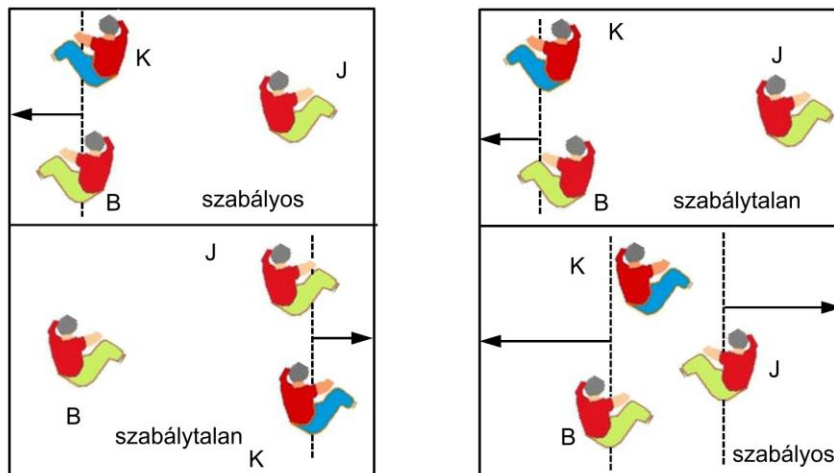
3. ábra 2, 2.1.6, 2.2, 2.3, 2.4, 2.5.1, 11.3.1, 11.3.2, 27.2.1.6. szabály

A JÁTEKOSOK ÁLLÁSRENDJE

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



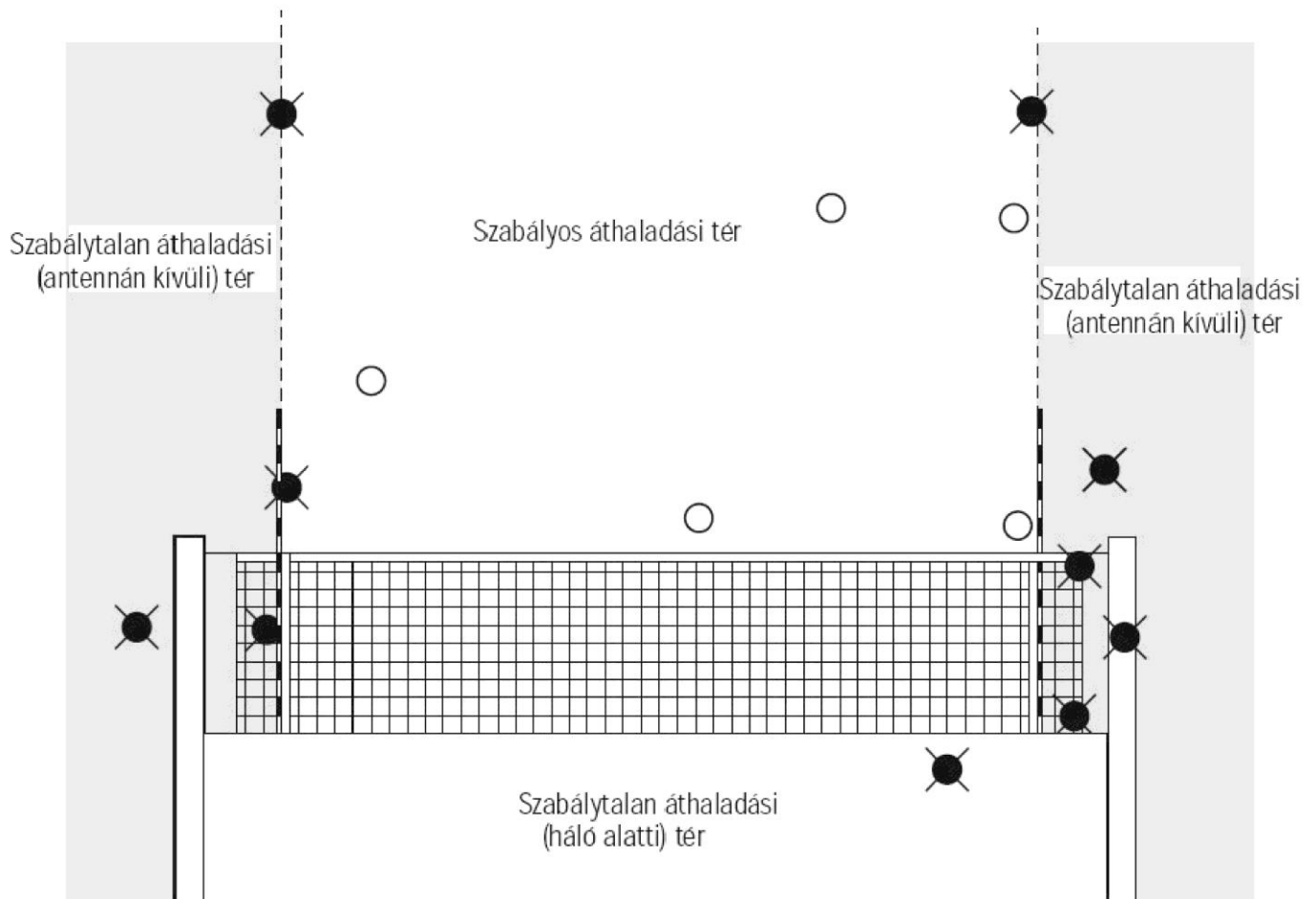
B példa: az állásrend meghatározása két, egy sorban lévő játékos között



- 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

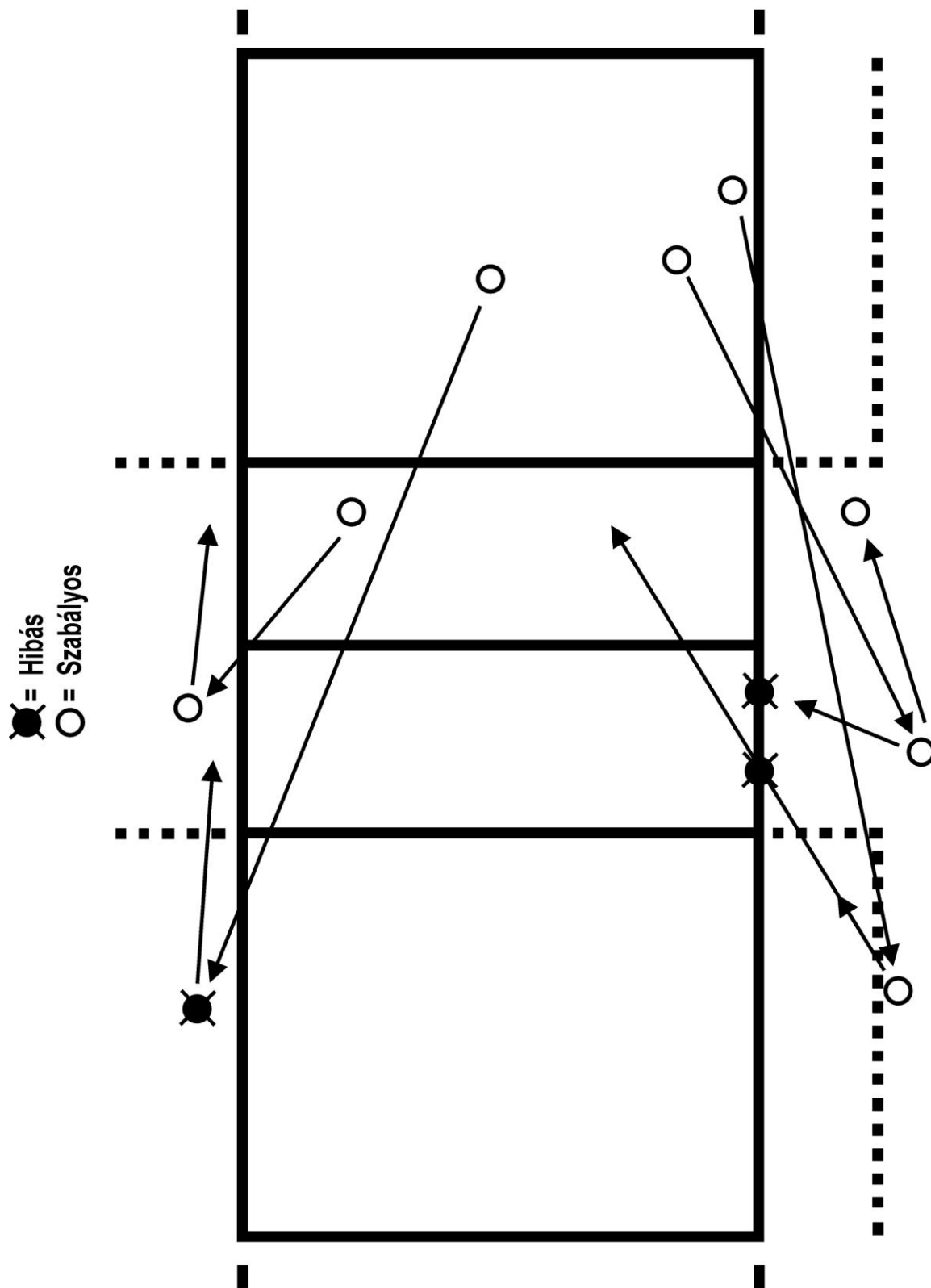
A HÁLÓ FÜGGŐLEGES SÍKJA FELETT AZ ELLENTÉRFÉL FELÉ ÁTHALADÓ LABDA



- ⊗ = Szabálytalan
- = Szabályos

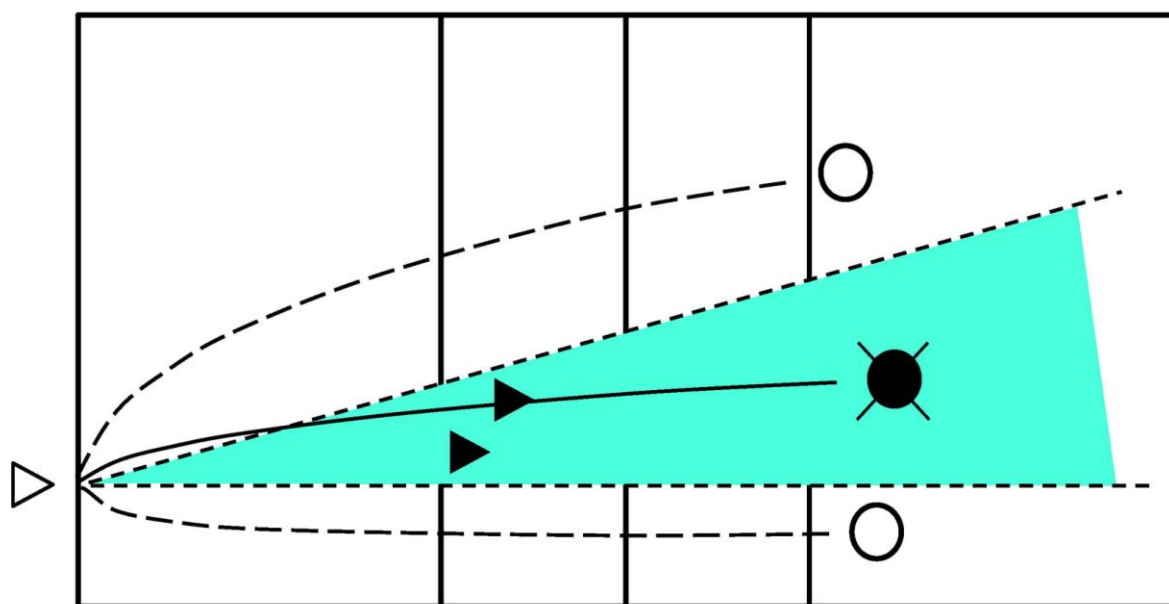
5a. ábra 2.4, 8.4.3, 8.4.4, 8.4.5, 10.1.1., 10.1.3,
24.3.2.7, 27.2.1.3, 27.2.1.7. szabály

A HÁLÓ FÜGGŐLEGES SÍKJA FELETT AZ ELLENFÉL KIFUTÓJA FELÉ ÁTHALADÓ LABDA



5b. ábra 10.1.2, 10.1.2.2, 24.3.2.7. szabály

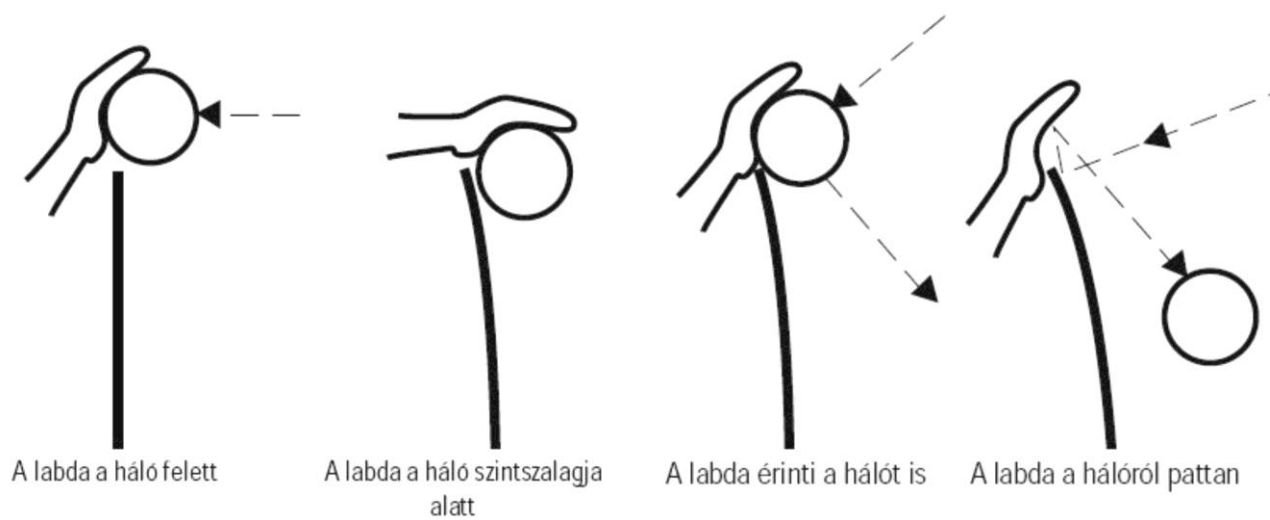
CSOPORTOS TAKARÁS



- = Szabályos
- = Szabálytalan

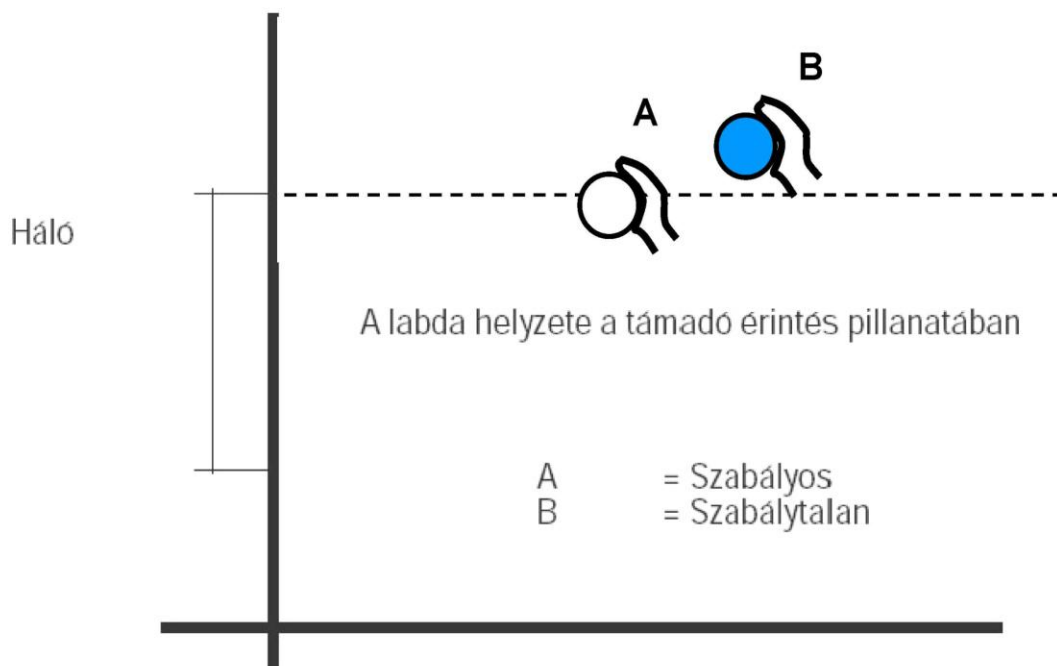
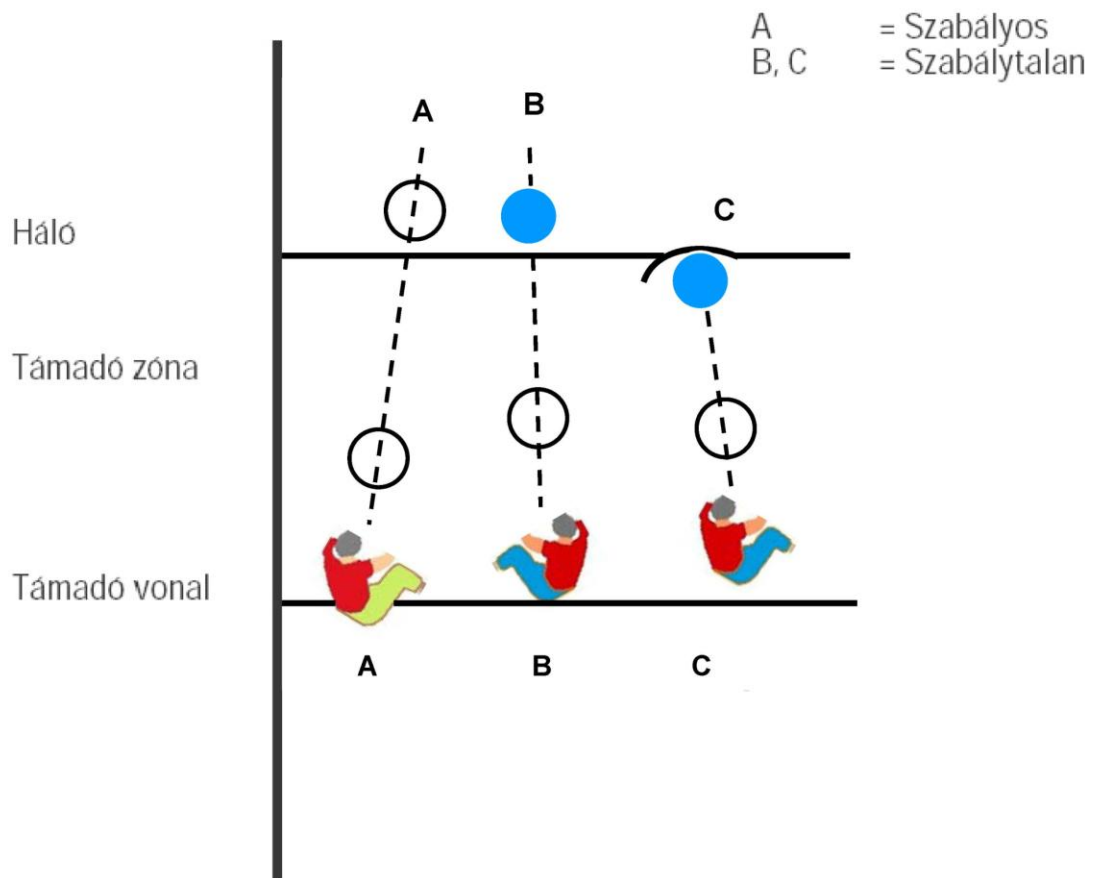
6. ábra 12.5.2, 23.3.2.3a. szabály

BEFEJEZETT SÁNC



7. ábra 14.1.3. szabály

HÁTSÓ SORKÖTELES JÁTÉKOS TÁMADÁSA



8.ábra 13.2.2, 13.2.3, 23.3.2.3d, 24.3.2.4 szabály

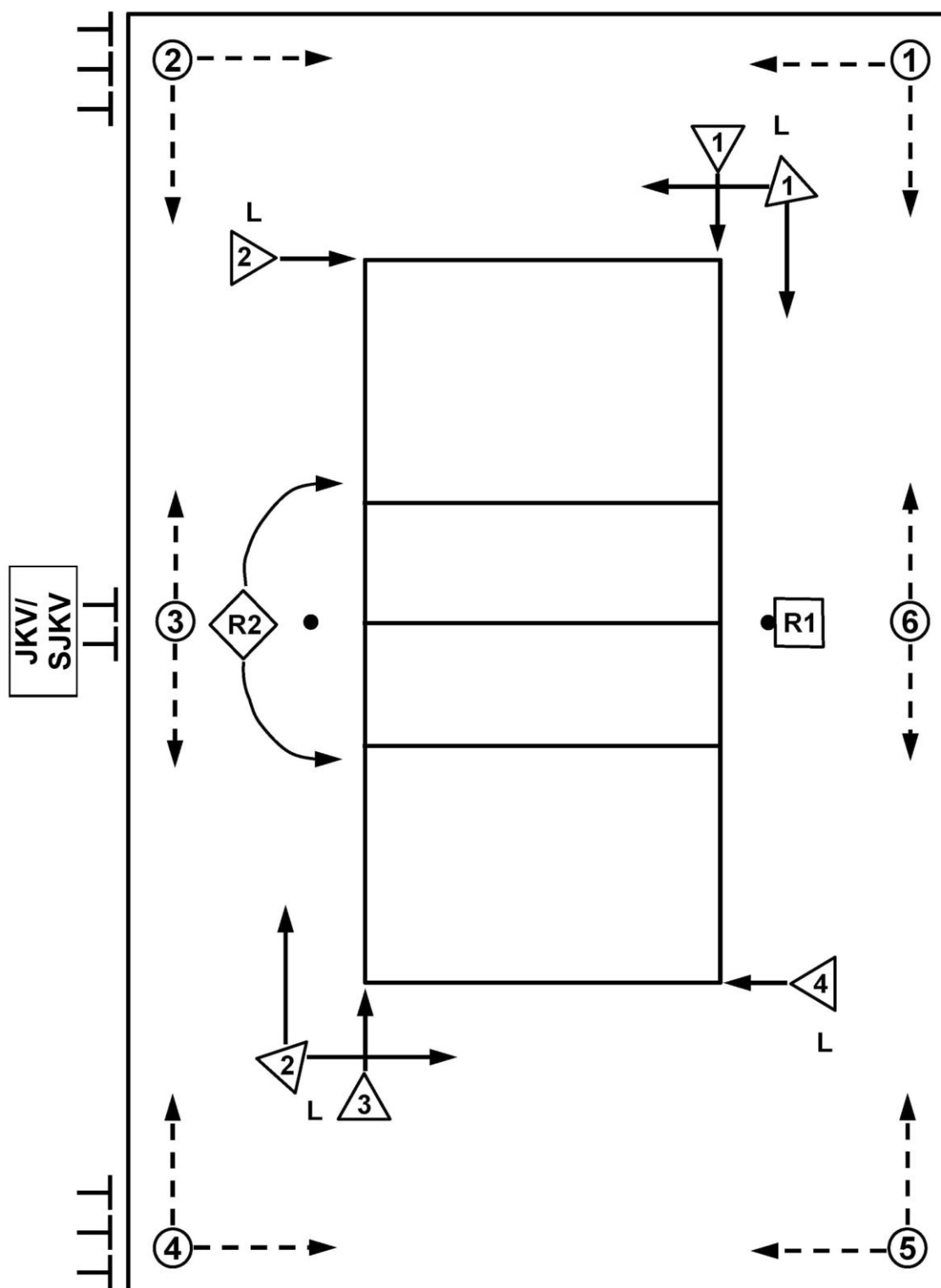
9. ábra SZANKCIÓK 16.2, 21.3, 21.4.2. szabály

A SPORTSZERŰTLEN-SÉG SZANKCIÓI					
KATEGÓRIÁK	ALKALOM A MÉRKŐZÉSEN	A SPORTSZERŰTLEN-SÉG ELKÖVETŐJE	SZANKCIÓ	FELMUTATANDÓ KÁRTYA	KÖVETKEZMÉNY
DURVA VISELKEDÉS	első	bármely csapattag	büntetés	piros – 11.6b. ábra	pont és nyitás az ellenfélnek
	második	ugyanazon csapattag	kiállítás	sárga és piros kártya együtt - 11.7. ábra	el kell hagyni a játékterületet és a Büntető területen kell maradni a játszma hátralévő időtartamára
	harmadik	ugyanazon csapattag	kizárás	sárga és piros kártya külön kézben - 11.8. ábra	el kell hagyni az Ellenőrző területet a mérkőzés hátralévő időtartamára
TÁMADÓ MAGATARTÁS	első	bármely csapattag	kiállítás	sárga és piros kártya együtt - 11.7. ábra	el kell hagyni a játékterületet és a Büntető területen kell maradni a játszma hátralévő időtartamára
	második	ugyanazon csapattag	kizárás	sárga és piros kártya külön kézben - 11.8. ábra	el kell hagyni az Ellenőrző területet a mérkőzés hátralévő időtartamára
TÁMADÁS	első	bármely csapattag	kizárás	sárga és piros kártya külön kézben - 11.8. ábra	el kell hagyni az Ellenőrző területet a mérkőzés hátralévő időtartamára

A JÁTÉKKÉSLELTETÉS SZANKCIÓI			
KATEGÓRIÁK	ALKALOM A MÉRKŐZÉSEN	A JÁTÉKKÉSLELTETÉS ELKÖVETŐJE	SZANKCIÓ
JÁTÉKKÉS- LELTETÉS	első	bármely csapattag	figyelmeztetés játékkésleltetésért
	második és min- den további	bármely csapattag	büntetés játékkésleltetésért



A JÁTÉKVEZETŐI TESTÜLET TAGJAINAK ÉS SEGÍTŐINEK ELHELYEZKEDÉSE



= I. játékvezető



= II. játékvezető

JKV/SJKV = jegyzőkönyvvezető/
segéd jegyzőkönyvvezető



= vonalbírók (1 - 4 vagy 1 - 2)



= labdaszedők (1 - 6)

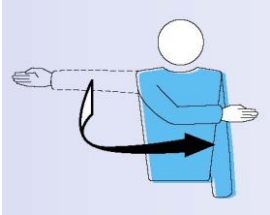
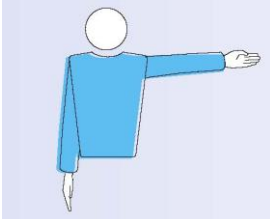
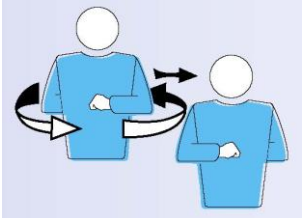
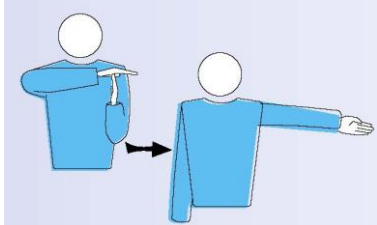
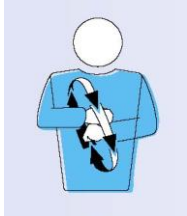


= pályatörők

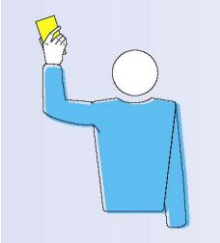


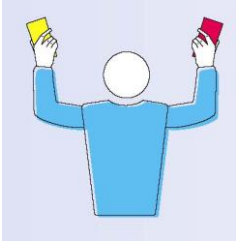

10. ábra 3.3, 23.1, 24.1, 25.1, 26.1, 27.1. szabály

A JÁTÉKVEZETŐK HIVATALOS KARJELEI


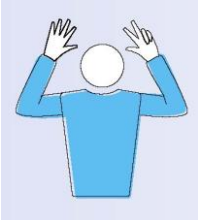
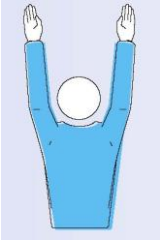


11.ábra 1-5.

A jelzett mérkőzész helyzet	A karjelet használja 1 az első játékvezető 2 a második játékvezető
<p>A nyitás engedélyezése</p> <p>12.3., 22.2.1.1..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>22.2.3.1, 22.2.3.2, 22.2.3.4.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 játékoscsere</p> <p>18.2 sz.</p>	<p style="text-align: center;">3</p> <p>1 2</p>  <p>a felemelt alkarokat a test előtt és mögött vízszintesen mozgatni</p>
<p>Pihenő idő</p> <p>15.4.1.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>15.5.1. 15.5.2., 15.8 sz.</p>	<p style="text-align: center;">5</p> <p>1 2</p>  <p>a mell előtt két karral körözni</p>

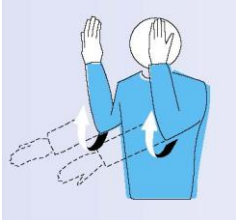
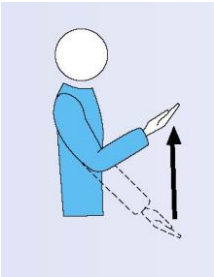
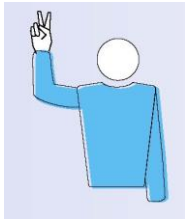
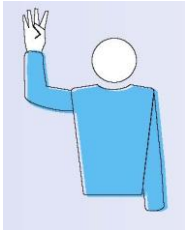
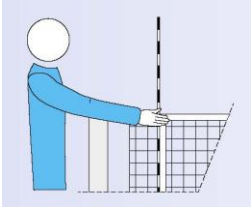
11.ábra 6-9.

A jelzett mérkőzőhelyzet	A karjelet használja 1 az első játékvezető 2 a második játékvezető
<p>Figyelmeztetés sportszerűtlenségért</p> <p>21.1., 21.6. sz.</p>	<p>1</p> <p style="text-align: center;">6a</p>  <p>sárga lapot felmutatni</p>
<p>Büntetés sportszerűtlenségért</p> <p>21.3.1., 21.6., 23.3.2.2. sz.</p>	<p>1</p> <p style="text-align: center;">6b</p>  <p>piros lapot felmutatni</p>
<p>Kiállítás</p> <p>21.3.2., 21.6., 23.3.2.2.sz.</p>	<p>1</p> <p style="text-align: center;">7</p>  <p>piros lapot együtt felmutatni</p>
<p>Kizárás</p> <p>21.3.3., 21.6., 23.3.2.2.sz.</p>	<p>1</p> <p style="text-align: center;">8</p>  <p>piros és sárga lapot külön kézben felmutatni</p>
<p>A játszma vagy mérkőzés vége</p> <p>6.2, 6.3 sz.</p>	<p>1 2</p> <p style="text-align: center;">9</p>  <p>az alkarokat nyitott tenyérrel a mell előtt keresztezni</p>

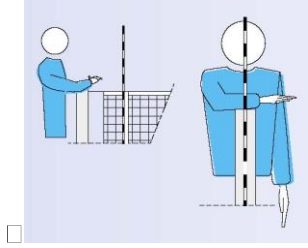
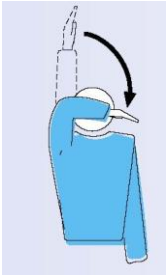

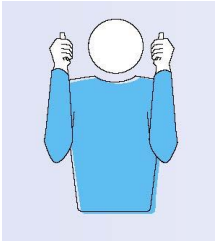
11.ábra 10-14.

A jelzett mérkőzéshelyzet	A karjelet használja 1 az első játékos 2 a második játékos
<p>Nyitás közben nem elégedett vagy fel nem dobott 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>
<p>Késedelmes nyitás</p> <p>12.4.4. sz.</p>	<p style="text-align: center;">11</p> <p>1</p>  <p>fölemelt karral nyolc ujjat mutatni</p>
<p>Sánchiba, vagy takarás</p> <p>12.5., 12.6.2.3., 14.6.3., 19.3.1.3., 23.3.2.3.a, g, 24.3.2.4. sz.</p>	<p style="text-align: center;">12</p> <p>1 2</p>  <p>tenyérrel előre függőlegesen felemelni a két kart</p>
<p>Állásrendi vagy forgásrendi hiba</p> <p>7.5., 7.7., 23.3.2.3a, 24.3.2.2.sz.</p>	<p style="text-align: center;">13</p> <p>1 2</p>  <p>mutatóujjal körkörös mozgás</p>
<p>A labda bent</p> <p>8.3. sz.</p>	<p style="text-align: center;">14</p> <p>1 2</p>  <p>a karral és az ujjakkal a talajra mutatni</p>


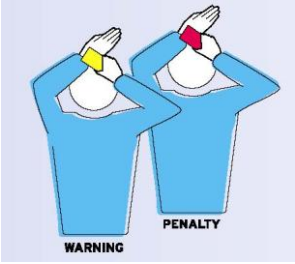

11.ábra 15-19.

A jelzett mérkőzész helyzet	A karjelet használja 1 az első játékvezető 2 a második játékvezető
<p>A labda kint</p> <p>8.4.1, 8.4.2, 8.4.3, 8.4.4, 24.3.2.5, 24.3.2.7. sz.</p>	<p style="text-align: center;">15</p> <p>1 2</p>  <p>a két alkart függőlegesen nyitott tenyérrel felemelni</p>
<p>Megfogott labda</p> <p>9.2.2, 9.3.3, 23.3.2.3b.sz.</p>	<p style="text-align: center;">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 style="text-align: center;">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 style="text-align: center;">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 style="text-align: center;">19</p> <p>1 2</p>  <p>a háló oldalát megérinteni a hibának megfelelően</p>

11.ábra 20-23.






A jelzett mérkőzészelyzet	A karjelet használja 1 az első játékezető 2 a másodík játékezető
<p>Átnyúlás a háló fölött</p> <p>11.4.1, 13.3.1, 14.3, 14.6.1, 23.3.2.3c.sz.</p>	<p>20</p> <p>1 2</p>  <p>egy kézzel a háló fölött átnyúlni, a tenyér lefelé néz</p>
<p>Támadó érintési hiba</p> <ul style="list-style-type: none"> - hátsó sorköteles játékos, vagy Libero részéről, 13.3.3, 13.3.4, 13.3.5, 23.3.2.3d,e, 24.3.2.4.sz - vagy a Libero játékos által a saját támadó zónából vagy annak meghosszabbításából kosárral feladott labdán végrehajtott támadó érintés 13.3.6.sz. 	<p>21</p> <p>1 2</p>  <p>a karral felülről lefelé nyitott tenyérrel mozgás</p>
<p>Ellenmezőbe hatolás, háló alatt áthaladó labda, vagy a nyitó játékos játékos nyitás közben érinti a pályát (alpvonalat) az ülepével, vagy egy játékos a nyitás pillanatában a pályán kívül ül.</p> <p>8.4.5, 11.2.2, 12.4.3, 23.3.2.3a, f, 24.3.2.1. sz</p>	<p>22</p> <p>1 2</p>  <p>Középvonalra vagy a megfelelő vonalra mutatni</p>
<p>Kettős hiba, a labda- menet újrajátzása</p> <p>6.1.2.2, 17.2., 22.2.3.4. sz</p>	<p>23.</p> <p>1</p>  <p>a két hüvelykujjat függőlegesen felemelni</p>

11. ábra 24-25.

A jelzett mérkőzéshelyzet	<p>A karjelet használja</p> <p>❶ az első játékvezető</p> <p>❷ a második játékvezető</p>
<p>Érintett labda</p> <p>23.3.2.3b, 24.2.2. sz</p>	<p>24</p> <p>❶ ❷</p>  <p>egyik kéz tenyerét másik ujjjaival függőlegesen mozgatva érinteni</p>
<p>"Figyelmeztetés" vagy "Büntetés" játékkésleltetésért</p> <p>15.11.3, 16.2.2, 23.3.2.2.sz.</p>	<p>25,</p> <p>❶</p>  <p>a csuklóra mutatni sárga lappal (figyelmeztetés) vagy piros lappal (büntetés)</p>
<p>Emelkedés</p> <p>9.3.5., 9.4.1., 9.4.2., 24.3.2.8. sz.</p>	<p>26,</p> <p>❶ ❷</p>  <p>a két kart vízszintesen kinyújtani egymás fölött, majd a felül lévő tenyeret elemelni az alul lévő tenyértől</p>

A vonalbírók zászlójelei

12.ábra 1-5.

A jelzett mérkőzőhelyzet	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 „ülep” hibája</p> <p>8.4.2, 8.4.3, 8.4.4, 12.4.3, 27.2.1.3, 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>