



A RÖPLABDÁZÁS HIVATALOS

JÁTÉKSZABÁLYAI

2025-2028

Elfogadva az FIVB XXXIX. kongresszusán

2024-ben

**Magyar Röplabda Szövetség
2025. június**

Készítette és lektorálta a Magyar Röplabda Szövetség megbízásából,
az "Official Volleyball Rules 2025-2028" alapján:

Herpai László
FIVB Referee Coach

AZ FIVB ÁLTAL JÓVÁHAGYOTT HIVATALOS RÖPLABDA SZABÁLYOK

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 felszerelése

3 A labda

- 3.1 Jellemzői
- 3.2 A labdák egyformasága
- 3.3 A labdaszedő 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 szerzése, egy játszma és a mérkőzés megnyerése

- 6.1 Pont szerzése
- 6.2 Egy játszma megnyerése
- 6.3 A mérkőzés megnyerése
- 6.4 Játékmegtagadó és hiányos csapat

7 A játék szerkezete

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

Negyedik fejezet

A játék(akciók)

8 Játékhelyzetek

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

9 A labda megjátszása

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

10 Labda a hálónál

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

11 Játékos a hálónál

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

12 Nyitás

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

13 Támadóérintés

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

14. SÁNC

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

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
- 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/megbetegedés
- 17.2 Külső beavatkozás
- 17.3 Meghosszabbított játékmegszakítások

18. Játismák közötti szünetek és térfélcseré

18.1 Játismák 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 játékos 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 játismák előtt és a játismák között

21.6 A sportszerűtlen viselkedés összefoglalása, szankció során alkalmazandó kártyák

II. RÉSZ

Nyolcadik fejezet

A JÁTÉKVEZETŐK, FELADATAIK ÉS A HIVATALOS KARJELEK

22 A játékvezető csapat és eljárások

22.1 Összetétel

22.2 Eljárások

23 I. játékvezető

23.1 Helye

23.2 Hatásköre

23.3 Feladatai

24 II. játékvezető

24.1 Helye

24.2 Hatásköre

24.3 Feladatai

25 A Challenge játékvezető

25.1 Helye

25.2 Hatásköre

26 A tartalék játékvezető

26.1 Helye

26.2 Hatásköre

27. Jegyzőkönyvvezető

27.1 Helye

27.2 Feladatai

28. Segéd jegyzőkönyvvezető

28.1 Helye

28.2 Feladatai

29 Vonalbírók

29.1 Helyük

29.2 Feladatuk

30 A hivatalos jelzések

30.1 A játékvezetők karjelei

30.2 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 18x9 m-es terület, melyet egy legalább 3 m széles kifutó vesz körül minden oldalon. A szabad légtér az a játékterület feletti légtér, amely minden akadálytól mentes. A szabad légtér a játékterület felszínétől számítva legalább 7 m magas kell legyen.

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

1.2 A JÁTÉKTERÜLET FELSZÍNE

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

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

1.2.2 Teremben a játékpálya felszíne világos színű legyen.

1.3.1

Az FIVB, Világ- és Hivatalos versenyeken a vonalak fehér színűek

1.1, 1.3

legyenek. A játékpálya és a kifutó a vonalaktól és egymástól is eltérő színűek legyen. A játékpálya különböző színű lehet az első és a hátsó zónát megkülönböztetve.

1.2.3	Szabadtéri pályákon méterenként 5 mm-es lejtés engedélyezhető. Tilos a vonalakat kemény anyagokból készíteni.	1.3
1.3	VONALAK A PÁLYÁN	2. ábra
1.3.1	Minden vonal 5 cm széles, világos színű és a talaj, valamint minden más vonal színétől eltérő kell legyen.	1.2.2
1.3.2	Határoló vonalak A játékpályát két oldal- és két alapvonal határolja. Ezeket a pálya belseje felé kell meghúzni.	1.1
1.3.3	Középvonal A középvonal tengelye osztja a játékpályát két egyenlő 9x9 m-es játékmezőre, mindazonáltal a vonal teljes szélessége egyformán mindkét játékmező részének tekintendő. Ez a vonal a háló alatt oldalvonalától oldalvonalig terjed.	2. ábra
1.3.4	Támadó vonal A támadó vonal a középvonallal párhuzamosan, a játékmezők belseje felé húzott vonal. Külső széle a középvonal tengelyétől 3 m-re van. Mindkét térfélen az első játékosok zónáját határolja.	1.3.3 1.4.1
	Az FIVB, Világ- és Hivatalos versenyeken a támadóvonal meghosszabbítandó az oldalvonalaktól, öt db 15 cm hosszú, 5 cm széles, egymástól 20 cm távolságban húzott vonallal, összesen 1,75 m hosszúságban.	2. ábra
1.4	ZÓNÁK ÉS TERÜLETEK	1b, 2. ábra
1.4.1	Az első játékosok zónája Az első játékosok zónáját mindkét játékmezőben a középvonal tengelye és a támadó vonal külső széle határolja.	2. ábra 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 9 méter széles az alapvonal mögött. Mindkét oldalát két 15 cm hosszú vonal határolja, amelyeket az oldalvonalak folytatásaként az alapvonalaktól 20 cm-re kell meghúzni. Mindkét rövid vonal a nyitási zónához tartozik. 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. 1.3.4,15.10.1 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, 1b ábra
- 1.4.5 Bemelegítő terület
Az FIVB, Világ- és Hivatalos versenyeken a bemelegítő területek mérete kb. 3x3 méter. Helyük a játéklemezőknek a cserepadok felőli oldalán, a kifutón kívüli sarkokban van úgy, hogy ne kerüljenek a nézők látómezőjébe. Alternatívaként a cserepadok mögött is kijelölhetők azokban a termekben, ahol a nézőtér a talaj szintje fölött 2,5 méterrel magasabban kezdődik. 24.2.5.,1a, 1b ábra
- 1.5 **A HŐMÉRSÉKLET**
A hőmérséklet nem lehet 10 °C-nál (50 °F) alacsonyabb.
Az FIVB, Világ- és Hivatalos versenyeken a mérkőzés FIVB Technikai Delegátusa határozza meg a legmagasabb hőmérsékletet, amely fölött a mérkőzés nem folytatható.
- 1.6 **A VILÁGÍTÁS**
A világítás értéke nem lehet 300 lux értéknél alacsonyabb.

Az FIVB, Világ- és Hivatalos versenyeken a világítás a pálya talajától 1 m magasságban mérve nem lehet 2000 lux értéknél alacsonyabb.

2	A HÁLÓ ÉS A HÁLÓTARTÓ OSZLOPOK	3. ábra
2.1	HÁLÓMAGASSÁG	
2.1.1	A középvonal felett merőlegesen háló van kifeszítve. Felső szintjének magassága férfiak részére 2,43 m, nők részére 2,24 m.	1.3.3, 2.1.2
2.1.2	A háló magasságát a játékpálya közepén kell mérni. A háló magassága az oldalonak fölött azonos kell legyen és a szabályos magasságot 2 cm-nél többel nem haladhatja meg.	1.1, 1.3.2 2.1.1
2.2	FELÉPÍTÉSE	
	A háló 1 m (+/- 3 cm) széles és 9,50 - 10,00 m hosszú (az oldalszalagokon 3. ábra kívül 25-50 cm-es túlnyúlással), fekete színű, négyzet alakú, 10 cm oldalmagasságú szemekből kell készíteni.	3. ábra
	Az FIVB, Világ- és Hivatalos versenyeken, az adott verseny speciális szabályaival összhangban, a hálószemek módosulhatnak annak érdekében, hogy a reklámszerződésnek megfelelő hirdetések elhelyezhetők legyenek.	
	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 vászoncsíkhhoz hasonló és egy a	

hálószerkezetek között húzott kötélt van rajta átfűzve. Ezzel a kötéllal rögzítik a hálót az oszlopokhoz és feszítik ki annak alsó részét.

2.3 OLDALSZALAGOK

A hálón két fehér oldalszalag van függőlegesen elhelyezve mindkét oldalvonal fölött. 1.3.2., 3. ábra
Ezek 5 cm szélesek, 1 m hosszúak és a háló részeinek tekintendők.

2.4 ANTENNÁK

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

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

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

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

2.5 HÁLÓTARTÓ OSZLOPOK

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

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

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

2.6 KIEGÉSZÍTŐ FELSZERELÉSEK

Minden kiegészítő felszerelést a Nemzetközi Röplabda Szövetség szabályzatai határoznak meg.

3 A LABDA

3.1 JELLEMZŐI

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

Színe egyszínű és világos, vagy színek kombinációja legyen.

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

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

Belső nyomása: 0,30-0,325 kg/cm² (4,26-4,61 psi, illetve 294,3-318,82 mbar vagy hPa)

3.2 A LABDÁK EGYFORMASÁGA

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

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

3.3 A LABDASZEDŐ RENDSZER

Az FIVB, Világ- és Hivatalos versenyeken 5 labdát kell használni 10. ábra
6 labdaszedővel. Utóbbiak közül 1-1 a kifutó sarkaiban, 1-1 pedig a játékvezetők mögött helyezkedik el.



MÁSODIK FEJEZET

A RÉSZTVEVŐK

4 CSAPATOK

4.1 A CSAPAT ÖSSZETÉTELE

- 4.1.1 A mérkőzésen egy csapat legfeljebb 12 játékosból, valamint az 5.2, 5.3
- edzői személyzet tagjaiból: 1 edző, legfeljebb 2 segédedző, és az

- orvosi személyzet tagjaiból 1 gyúróból és 1 orvostól állhat.

Csak a jegyzőkönyvben rögzített személyek léphetnek az Ellenőrző területre, vehetnek részt a hivatalos bemelegítésben és a mérkőzésen.

A felnőtt FIVB, Világ- és Hivatalos versenyeken legfeljebb 14 játékos lehet beírva a jegyzőkönyvbe és játszhat a mérkőzésen. Az edzőt is beleszámítva legfeljebb 5 fő ülhet a cserepadon, akiket az edző maga jelöl ki, de a jegyzőkönyvben rögzítve és az O-2(bis) úrlapon regisztrálva kell legyenek.

A csapatvezető és/vagy a csapat újságírója nem ülhet a cserepadon vagy mögötte az Ellenőrző területen.

Bármely orvos, vagy gyúró, aki FIVB, Világ- és Hivatalos versenyeken működik, a hivatalos csapatdelegáció tagja és az FIVB-nél előzetesen akkreditált kell legyen. Ugyanakkor, a felnőtt FIVB, Világ- és Hivatalos versenyeken, amennyiben nem tagjai a cserepadon ülő 5 főnek, akkor az Ellenőrző területet határoló palánkok mellett, vagy az adott verseny Kézikönyvében meghatározott helyen kell üljének és csak akkor avatkozhatnak közbe, ha a játékosok sürgősségi orvosi ellátására a játékvezetők

1a ábra

erre felkérlik őket. A gyúró a hivatalos bemelegítés megkezdéséig segítheti csapatát a pályán még akkor is, ha nem ül a cserepadon.

7.2.1

Mindegyik esemény Hivatalos Versenyszabályzatát az adott verseny Kézikönyve rögzíti.

4.1.2	Az egyik játékos – beleértve a Libero játékost is – a csapatkapitány, akit a jegyzőkönyvben meg kell jelölni.	5.1
4.1.3	Csak a jegyzőkönyvbe beírt játékosok léphetnek pályára és játszhatnak a mérkőzésen. Miután a csapatkapitány és az edző aláírta a jegyzőkönyvet, (az elektronikus jegyzőkönyvben a csapatlistát), a csapat összetétele már nem változtatható meg.	1, 4.1.1 5.1.1,5.2.2
4.2	A CSAPAT ELHELYEZKEDÉSE	
4.2.1	A játékban nem lévő játékosok vagy a cserepadon kell üljenek, vagy pedig a bemelegítő területen kell tartózkodniuk. Az edző és a többi csapattag a padon ül, de ideiglenesen elhagyhatják azt. A csapatok cserepadjait a jegyzőkönyvvezető asztala mellett a kifutón kívül kell elhelyezni.	1.4.5,5.2.3 7.3.3 1a, 1b ábra
4.2.2	Csak a csapattagok léphetnek a játékterületre, ülhetnek a mérkőzés alatt a padon és csak ők vehetnek részt a hivatalos bemelegítésben.	4.1.1,7.2
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, 1a, 1b ábra
4.2.3.2	a pihenőidőben alatt a saját játémezőjük mögötti kifutóban.	1.3.3,15.4
4.2.4	A játszmák közötti szünetekben a játékosok a saját kifutójukban labdával melegíthetnek.	18.1
4.3	A FELSZERELÉS	
	Egy játékos felszerelése mezből, sportnadrágból, zokniból (együttesen: egyenruha) és sportcipőből áll.	
4.3.1	A mezeknek, sportnadrágoknak és zokniknak egyformáknak, azonos	4.1,19.2

színűeknek és mintázatúaknak kell lenniük a csapat minden játékosa részére (*kivétel a Libero*). Az egyenruhának tisztának kell lenni.

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

4.3.3 A játékosok mezét 1-től 20-ig kell számozni. 4.3.3.2

A felnőtt FIVB, Világ- és Hivatalos versenyeken, ahol nagyobb létszámban nevezhetők játékosok, a mezek számozása kiterjeszthető.

4.3.3.1 A számot elől 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 játékostársakétól eltérő színű (*kivétel a Libero*) és/vagy 19.2
hivatalos számozás nélküli egyenruhát viselni.

4.4 A FELSZERELÉS VÁLTOZTATÁSOK

Az I. játékvezető egy vagy több játékos részére engedélyezheti, 23
hogyan:

4.4.1 cipő nélkül játsszon;

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

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 szabálynak megfelelnek.

4.5 TILTOTT TÁRGYAK

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

4.5.2 A játékosok saját felelősségükre viselhetnek szemüveget vagy kontaktlencsét.

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

A felnőtt FIVB, Világ- és Hivatalos versenyeken ezek az eszközök azonos színűek legyenek, mint az egyenruha megfelelő része.

Fekete, fehér vagy semleges színek is megengedettek, feltéve, hogy minden ilyen eszközt használó játékosnál a szín azonos.

5. CSAPATVEZETŐK

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

Libero játékos kijelölhető csapatkapitányként és játékkapitányként egyaránt.

5.1 A KAPITÁNY

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

5.1.2 A MÉRKŐZÉS ALATT a csapatkapitány, amíg a pályán van, a játékkapitány funkcióját tölti be. Ha a csapatkapitány nincs a pályán, az edző vagy maga a csapatkapitány ki kell jelöljön egy másik játékost a pályán lévők közül, aki játékkapitányként szerepel. Ez a játékkapitány lecseréléséig, vagy a csapatkapitány visszatéréséig, vagy a játszma végéig tölti be funkcióit. 15.2.1

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. játékkapitány 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 játékoscserék kérésére, kivéve, ha a csapat másodedzője átvette az edzői funkciókat.	5.2,5.3 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 I. játékvezetőnél kifogásolásra került és a szabályok alkalmazására, értelmezésére vonatkozott.	5.1.2.1, 25.2.3.2
5.2	AZ EDZŐ	
5.2.1	A mérkőzés során az edző a pályán kívülről irányítja csapata játékát. Ő határoz a kezdő állásrendről, a játékoscserékről és ő kéri a pihenőszüneteket. Tevékenysége során kapcsolatot hivatalosan a II. játékvezetővel tart.	1.1, 7.3.2 15.4.1 15.5.2
5.2.2	A MÉRKŐZÉS ELŐTT beírja vagy ellenőrzi a jegyzőkönyv csapatlistájában 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 II. játékvezetőnek vagy a jegyzőkönyvvezetőnek a kitöltött és aláírt állásrendi űrlapot;	7.3.2,7.4 7.6
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 meghosszabbí-	1.3.4 1.4.5 1a,1b,

tása és az Ellenőrző terület sarkában kijelölt bemelegítő terület között mozog, anélkül, hogy megzavarná, vagy késleltetné a játékot. Ha a bemelegítő terület a cserepad mögött van kijelölve, az edző a támadó vonal meghosszabbítása és a saját csapatának játékpályája vége között mozoghat, de közben ne kerüljön a vonalbíró látómezőjébe. 2. ábrák

5.3 A MÁSODEDZŐ

- 5.3.1 A másodedző a csapat cserepadján ül, de a mérkőzésen közbelépési joga nincsen. 4.2.1
- 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 ezt a játékvezetőnél bejelentette. 5.1.2,5.2

HARMADIK FEJEZET

JÁTÉK FORMA

6. PONT SZERZÉSE, JÁTSZMA ÉS MÉRKŐZÉS MEGNYERÉSE

6.1 PONT SZERZÉSE

6.1.1 Pont

Egy csapat pontot szerez, ha

- | | | |
|---------|---|---------------|
| 6.1.1.1 | sikeresen az ellenfél térfelén a talajra juttatja a labdát; | 8.3, |
| 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; | 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

A befejezett labdamenet játékakciók sorozata, amely pontot eredményez. Ebbe beletartozik: 15.11.1.3 19.3.2.1,19.3.2.9

- ha a pont büntetés szankció következménye; 21.3.1
- a nyitás elvesztése amiatt, hogy nem hajtják végre 8 másodpercen belül. 12.4.4

- | | | |
|---------|---|--|
| 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 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, legalább 2 pont különbségig kell játszani.

7.1

6.4 JÁTEKMEGTAGADÓ ÉS HIÁNYOS CSAPAT

- 6.4.1 Ha egy csapat megtagadja a játékot, miután felszólították a folytatásra, játékmehtagadónak 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, játékmehtagadónak 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 játszmát kell adni, amennyi szükséges a játszma vagy a mérkőzés megnyeréséhez. A hiányos csapat megtartja pontjait és játszmáit.

6.2,6.3,7.3.1

7. A JÁTÉK SZERKEZETE

7.1 SORSHÚZÁS

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

12.1.1

	Ha döntő játszmaóra 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 kizárólag rendelkezésére álló játékpályán melegíthetett. Ha erre nem volt lehetősége, akkor 10 perces melegítésre jogosult.	
	Az FIVB Világ- és Hivatalos versenyein a csapatok a hálónál 10 perces közös bemelegítésre jogosultak.	
7.2.2	Ha valamelyik csapatkapitány kéri, hogy külön melegítsenek a hálónál, mindegyik csapat 3, illetve 5 percig teheti ezt.	7.2.1
7.2.3	Az egymás utáni bemelegítésnél az a csapat kerül először a háléhoz, amelyik először nyit.	7.1.2.1, 7.2.2
	FIVB, Világ- és Hivatalos versenyeken, a mérkőzés előtti Protokoll és a bemelegítés alatt minden játékos a mérkőzés felszerelést kell viselje.	
7.3	A CSAPATOK KEZDŐ ÁLLÁSRENDJE	
7.3.1	Csapatonként mindig 6 játékosnak kell játékban lenni.	6.4.3
	A csapat kezdő állásrendje meghatározza a forgásrendjét a pályán. A játszma folyamán ezt a rendet mindvégig meg kell tartani.	7.6
7.3.2	Az edző minden játszma előtt köteles csapata kezdő állásrendjét állásrendi űrlapon (vagy elektronikus eszköz segítségével, ha a mérkőzésen használatban van) megadni. Ezt az állásrendi űrlapot köteles ki-	5.2.3.1, 24.3.1, 25.2.1.2

töltve és aláírva átadni a II. játékvezetőnek, vagy a jegyzőkönyvvezetőnek, vagy elektronikus úton közvetlenül elküldeni az elektronikus jegyzőkönyv kezelőjének.

- | | | |
|---------|---|----------------------------|
| 7.3.3 | Azok a játékosok, akik nincsenek a játszma kezdő állásrendjében, a cserejátékosok (kivéve a Liberokat). | 7.3.2, 15.5 |
| 7.3.4 | Miután az állásrendi űrlapot a II. játékvezető vagy a jegyzőkönyvvezető részére leadták, azon szabályos csere nélkül nem lehet változtatni. | 15.2.2, 15.5
11(5) ábra |
| 7.3.5 | Amennyiben az állásrendi űrlap és a játékosok tényleges elhelyezkedése között eltérés van, az alábbiakat kell követni: | 24.3.1 |
| 7.3.5.1 | ha az eltérés a játszma kezdete előtt kiderül, a játékosoknak a pályán az állásrendi űrlap szerint kell módosítani a helyüket. Büntetés ezért nem jár; | 7.3.2 |
| 7.3.5.2 | ha a játszma kezdete előtt kiderül, hogy bárki a pályán lévő 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; | 7.3.2 |
| 7.3.5.3 | ugyanakkor, ha a csapat edzője az ilyen, be nem írt játékos(oka)t akar játszani, akkor szabályos cseré(ke)t kell végrehajtson, – a 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. | 15.2.2
11(5) ábra |
| 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.

7.4	ÁLLÁSREND	4. ábra
	Amikor a nyitó játékos megérinti a labdát, mindkét csapatnak a saját játéklemezőjében kell lennie (kivéve a nyitó játékost). A fogadó csapat játékosainak a szabályos forgásrendnek megfelelően kell állniuk a nyitó érintés pillanatában. Ugyanakkor a nyitó csapat játékosai szabadon helyezkedhetnek el a nyitóérintés pillanatában.	7.6.1,8.1 12.4
7.4.1	A játékosok helyeit az alábbiak szerint kell számozni:	
7.4.1.1	A háló melletti 3 játékos az első sor játékosa. Ők foglalják el a 4-es (bal első), a 3-as (középső első) és a 2-es (jobb első) helyeket.	
7.4.1.2	A másik három játékos a hátsó sorkötelesek. Ők foglalják el az 5-ös (bal hátsó), a 6-os (középső hátsó) az 1-es (jobb hátsó) helyeket.	
7.4.2	A játékosok egymáshoz viszonyított helyzete:	
7.4.2.1	mindegyik hátsó sorköteles játékosnak távolabb kell állni a középvonaltól, mint a nekik megfelelő első sorköteles játékosnak;	
7.4.2.2	az első és hátsó sorköteles játékosoknak oldalirányban külön-külön a 7.4.1.szabály szerint kell helyet foglalniuk.	
7.4.3	A játékosok helyzetét a talajjal érintkező lábuk helyzete, vagy az elrugaszkodás helye határozza meg az alábbiak szerint:	4.ábra
7.4.3.1	mindegyik hátsó sorköteles játékos lába azonos távolságra, vagy a lábának legalább egy része távolabb kell legyen a középvonaltól, mint a neki megfelelő első sorköteles játékos elülső lába;	1.3.3,7.4.2.1, 7.4.3
7.4.3.2	mindegyik jobb vagy bal oldali játékos lába azonos távolságra, vagy a lábának legalább egy része közelebb kell legyen a megfelelő oldalvonalhoz, mint az ugyanabban a sorban lévő többi játékosnak a megfelelő oldalvonalától távolabbi lába.	1.3.2,7.4.1.2, 7.4.2.2,7.4.3

- 7.4.4 A nyitóérintés után mindkét csapat játékosai elhagyhatják állásrendjüket, saját játékmezőjükben 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. Ha egy játékos szabálytalan csere során kerül a pályára és a játék folytatódik, akkor ezt állásrendi hibának kell tekinteni, a szabálytalan csere következményeivel. 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 játékosok szabályos állásrendjét azonnal vissza kell állítani. 7.3.,7.4
- 7.6 FORGÁSREND**
- 7.6.1 A forgásrendet a csapatok kezdő állásrendje határozza meg és azt az 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 sorrendben a következők:	7.6.1, 12
7.7.1.1	A jegyzőkönyvvezető a jelzőcsengőt megnyomva megállítja a játékot; az ellenfél kap egy pontot és elnyeri a következő nyitás jogát. Ha egy forgásrendi hibát csak közvetlenül a forgásrendi hibával kezdett labdamenet befejeződését követően fedeznek fel, akkor csak egyetlen pontot kap az ellenfél, függetlenül a labdamenet eredményétől.	6.1.3
7.7.1.2	A hibás csapat forgásrendjét azonnal helyre kell állítani.	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. Ha nem lehet megállapítani azt, hogy a forgásrendi hibát a csapat mikor követte el, akkor az ellenfél pontot kap és nyit.	25.2.2.2 6.1.3

NEGYESEDIK FEJEZET

A JÁTÉK(AKCIÓK)

8 JÁTÉKHELYZETEK

8.1 A LABDA JÁTÉKBAN

A labda a nyitó érintés pillanatában kerül játékba, amelyet az I. 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),12(1)

A labda "bent" van, ha a talajjal való érintkezése során bármely része 1.1,1.3.2
érinti a játékpálya talaját, beleértve a határoló vonalakat is.

8.4 A LABDA "KINT" 11(15)

A labda "kint" van, ha:

- 8.4.1 a labda minden része, amely érinti a talajt, teljesen kívül van a hatá- 1.3.2,11(15)
roló 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, 3. ábra,
magát a hálót érinti az oldalszalagokon kívül; 5. ábra
12(4),11(15)
- 8.4.4 áthalad a háló függőleges síkján részben vagy egészben a „szabályos 2.3, 5a ábra
áthaladási téren" kívül (kivétel a 10.1.2 sz.); 11(15),12(4)
- 8.4.5 teljes terjedelmével áthalad a háló alatt. 23.3.2.3f,
5a,11(22)

9 A LABDA MEGJÁTSZÁSA

Minden csapatnak saját játéklemezében és légterében kell játszani (kivétel a 10.1.2 sz.). A labda ugyanakkor a saját kifutón kívülről, valamint a jegyzőkönyvvezetői asztal teljes felülete feletti légtérből is visszajátszható.

9.1 A CSAPAT LABDAÉRINTÉSEI

1b ábra

A játék folyamán egy játékos bármilyen érintkezése a labdával 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.

14.4.1

9.1.1 EGYMÁS UTÁNI ÉRINTÉSEK

Egy játékos nem érintheti a labdát kétszer egymás után (kivétel 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 (kivétel 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 "kint"-re megy, azt az ellenoldali csapat hibájának kell tekinteni.

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

9.1.2.2

9.1.3 SEGÍTETT ÉRINTÉS

- A játékterületen belül a játékos nem veheti igénybe játékostársa segítségét, vagy bármely tárgyi eszközt ahhoz, hogy megjátssza a labdát. 1
- Mindazonáltal egy játékos megállíthatja, visszatárhathatja játékostársát abban, hogy hibát kövessen el (hálóérintés, ellentérfélbe hatolás stb.) 1.3.3,11.4.4

9.2 A LABDAÉRINTÉS JELLEMZŐI

- 9.2.1 A labda a test bármely részét érintheti.
- 9.2.2 A labdát nem szabad megfogni és/vagy dobni. Az érintést követően bármelyik irányba elpattanhat. 9.3.3,11(16)
- 9.2.3 A labda a test különböző részeit érintheti feltéve, hogy az érintések egyidejűek.
- Kivételek:
- 9.2.3.1 Sáncolásnál egymást követő érintések is előfordulhatnak egy vagy több sáncolónál, feltéve, ha ezek az érintések egy akció során történtek. 14.1.1,14.2
- 9.2.3.2 A csapat első érintése során a labda egymást követően többször is érintheti a test különböző részeit feltéve, ha ezek az érintések egy akció során történnek. 9.1,14.4.1

9.3 LABDAMEGJÁTSZÁSI HIBÁK

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

9.3.4	KETTŐS ÉRINTÉS: egy játékos egymás után kétszer érinti a labdát, vagy a labda érinti egymás után különböző testrészeit.	9.2.3 11(17)
10.	LABDA A HÁLÓNÁL	
10.1	A HÁLÓ SÍKJÁT KERESZTEZŐ LABDA	
10.1.1	Az ellentérfélbe küldött labdának a háló fölött, a szabályos áthaladási téren keresztül kell áthaladnia. A szabályos áthaladási tér a háló síkjának azon része, amelyet a következők határolnak:	2.4, 10.2 5. ábra
10.1.1.1	alul a háló teteje;	2.2
10.1.1.2	oldalt az antennák és képzeletbeli meghosszabbításuk;	2.4
10.1.1.3	felül a mennyezet.	
10.1.2	Az a labda, amelyik a csapat első érintéséből érkezik részben vagy teljesen a szabálytalan áthaladási (antennán kívüli) téren keresztezi a háló síkját, az ellenfél kifutójából visszajátszható a három csapatérintésen belül az alábbi feltételekkel:	9.1, 5b ábra
10.1.2.1	A játékos nem érinti az ellenfél játékmezejét, (kivéve 11.2.2.1 sz.).	11.2.2
10.1.2.2	A visszajátszott labda a játékpálya ugyanazon oldalán, ismét részben, vagy teljesen a szabálytalan áthaladási (antennán kívüli) téren keresztezi a háló síkját – amennyiben mégsem, akkor a labda "kint"-re kerül. Az ellenfél az ilyen akciót nem akadályozhatja meg.	11.4.4, 5b ábra
10.1.2.3	Az a labda, amelyik részben vagy teljesen a szabálytalan áthaladási téren keresztül repül az ellenfél kifutója felé és ez a csapat második vagy harmadik érintése volt, már nem játszható vissza, mert "kint"-re kerül abban a pillanatban, amikor keresztezi a háló síkját.	5b. ábra
10.1.3	Az a labda, amely a háló alatt az ellentérfél felé tart, megjátszható addig, amíg nem keresztezte teljes terjedelmével a háló síkját.	23.3.2.3f, 5a ábra, 11(22)
10.2	A HÁLÓT ÉRINTŐ LABDA	
	A háló síkját keresztező labda érintheti a hálót.	10.1.1

10.3 LABDA A HÁLÓBAN

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

11 JÁTEKOS A HÁLÓNÁL

11.1 ÁTNYÚLÁS A HÁLÓ FÖLÖTT

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

11.2 ÁTHATOLÁS A HÁLÓ ALATT

- 11.2.1 A háló alatt át lehet hatolni az ellentérfélbe, feltéve, ha ez nem akadályozza az ellenfél játékát.
- 11.2.2 Az ellenmezőbe hatolás a középvonal felett: 1.3.3, 11.2.2.1
11(22)
- 11.2.2.1 A lábfej(ek) érintheti(k) az ellenmezőt, feltéve, ha az áthatoló lábfej(ek) egy kis része még érinti(k) a középvonalat vagy fölötte van(nak), feltéve, ha ez az akció nem befolyásolja az ellenfél játékát. 1.3.3
11(22)
- 11.2.2.2 Az ellenmező érintése a test bármely, lábfej feletti részével megengedett, feltéve, ha ezzel nem befolyásolja az ellenfél játékát. 11.3.3, 11.2.2.1
11(22)
- 11.2.3 A játékos átléphet az ellenmezőbe, ha a labda "játékon kívül" van. 8.2
- 11.2.4 A játékosok az ellenfél kifutójába hatolhatnak, feltéve, ha ezzel nem akadályozzák az ellenfelet játékában.

11.3 A HÁLÓ ÉRINTÉSE

- 11.3.1 Egy játékos hibát követ el, ha a labda megjátszása közben az antennák között megérinti a hálót. 11.4.4, 23.3.2.3c
24.3.2.3, 3. ábra

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

- 11.3.2 A játékos megérintheti az oszlopot, a hálót tartó kötelet vagy bármilyen más antennákon kívüli tárgyat, beleértve magát a hálót is, feltéve, ha az érintéssel nem befolyásolja a játékot. (kivétel a 9.1.3 sz.) 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 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 lábfejjel (lábfejekkel) teljesen áthatol az ellenfél játékmezéjébe. 11.2.2.2, 11(22)

- 11.4.4 A játékos befolyásolja a játékot, ha (többek között): 11(19)
- megérinti a hálót az antennák között, vagy magukat az antennákat a labda megjátszása közben, vagy 11.3.1,
 - az antennák között a háló segítségét igénybe veszi, vagy megkapaszkodik benne, vagy
 - jogtalan előnyt szerez az ellenféllel szemben a háló megérintésével, vagy
 - akciójával megakadályozza, hogy az ellenfél szabályosan megjátssza a labdát, vagy
 - megfogja a hálót.

Bármely játékost, aki közel van a labdához annak megjátszásakor, vagy ő maga próbálja megjátszani azt, a labda megjátszásában résztvevőnek kell tekinteni még akkor is, ha ténylegesen labdaérintés nem történik.

A hálót az antennán kívül megérinteni nem számít hibának (kivéve a 9.1.3. pont esetét).

12 NYITÁS

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

12.1 EGY JÁTSZMA ELSŐ NYITÁSA

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

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

12.2 NYITÁS SORREND

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

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

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

12.2.2.2 Ha a fogadó csapat nyeri a labdamenetet, elnyeri a nyitás jogát és mielőtt nyitna, forog. Az a játékos köteles nyitni, aki a jobb első helyről a jobb hátsó helyre forgott. 6.1.3,7.6.2

12.3 A NYITÁS ENGEDÉLYEZÉSE

Az I. játékvezető akkor engedélyezi a nyitást, miután ellenőrizte, hogy a csapatok játékra készek és a nyitó játékosnál van a labda. 12,11(1) ábra

12.4	A NYITÁS VÉGREHAJTÁSA	11(10) ábra
12.4.1	A kézből feldobott, vagy elengedett labdát egy kézzel, vagy a kar bármelyik részével kell megütni.	
12.4.2	A labdát csak egyszer lehet feldobni vagy elengedni. Megengedett azonban a labdával való játék, trükközés a kézben.	
12.4.3	A nyitó érintés pillanatában, vagy a felugrásos nyitásnál az elrugaszkodáskor a nyitó játékos nem érintheti sem a pályát (beleértve az alapvonalat is), sem pedig a nyitó zónán kívüli területet. A nyitást követően a nyitó zónán kívülre léphet, ott talajra érkezhetsz, vagy a pályára léphet.	1.4.2, 29.2.1.4, 11(22), 12(4)
12.4.4	Az I. játékvezető sípjele után 8 másodpercen belül a nyitó játékos végre kell hajtsa a nyitást.	12.3 11(11)
12.4.5	A játékvezető sípjele előtt végrehajtott nyitás érvénytelen és azt meg kell ismételni.	12.3
12.5	TAKARÁS	6. ábra, 11(12)
12.5.1	A nyitócsapat játékosai egyéni vagy kollektív takarás révén sem a nyitó érintést, 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 mozdítja karjait, ugrál, vagy oldalt mozog, vagy csoportosan áll annak érdekében, hogy elakarja mind a nyitó érintést, mind a labda röppályáját, amíg a labda el nem éri a háló függőleges síkját. Ha a fogadó csapat számára ezek közül bármelyik látható, nem történt takarás.	12.4, 6. ábra
12.5.3	A nyitó csapat bármely játékosának tilos a kezét a feje fölé emelni a nyitás alatt, amíg a labda át nem repül a háló felett.	12.4, 12.5.2 6. ábra, 11(12)

Az I. játékvezető felhívhatja a csapat figyelmét a játékkapitányon keresztül, ha feltételezi, hogy szándékos takarásról van szó.

12.6 NYITÁSHIBÁK A NYITÁS SORÁN

12.6.1 Nyitáshibák

A következő hibák nyitásváltást eredményeznek, akkor is, ha az ellenfél állásrendje hibás volt. 12.2.2.2,12.7.1

A nyitójátékos:

12.6.1.1 megsérti a nyitássorrendet; 12.2

12.6.1.2 nem szabályosan hajtja végre a nyitást. 12.4

12.6.2 Nyitáshiba a nyitóérintés után

Szabályos nyitóérintés után hibás lesz a nyitás (hacsak egy játékos 12.4

nem követ el állásrendi hibát), ha a labda: 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 "kint"-re megy; 8.4,11(15)

12.6.2.3 takarás fölött repül át. 12.5,11(12)

12.7 NYITÁSHIBÁK ÉS ÁLLÁSRENDI HIBÁK

12.7.1 Ha a nyitó a nyitás pillanatában követ el hibát, (szabálytalan végrehajtás, hibás forgásrend stb.) és az ellenfél állásrendje hibás, akkor a nyitó játékos hibáját kell büntetni. 7.5.1,7.5.2
12.6.1

12.7.2 Ugyanakkor, ha a nyitás a szabályos végrehajtást követően válik hibássá ("kint"-re 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 9.2.2
az érintés során a labda nem megfogott, vagy dobott.

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

13.2 A TÁMADÓÉRINTÉS KORLÁTAI

13.2.1 Első sorköteles játékos bármilyen magasságban hajthat végre befeje- 7.4.1.1
zett támadóérintést, feltéve, ha a labdaérintést a saját játékterében
végezte. (Kivéve 13.2.4 sz. és 13.3.6 sz.).

13.2.2 Hátsó sorköteles játékos az első zóna mögött bármilyen magasságban 1.4.1,7.4.1.2
hajthat végre befejezett támadóérintést. 19.3.1.2, 8. ábra

13.2.2.1 Felugráskor (elrugaszkodáskor) a játékos lába(i) sem nem érintheti(k), 1.3.4
sem nem keresztezheti(k) a támadó vonalat.

13.2.2.2 A labdaérintés után a játékos talajt érhet az első zónában. 1.4.1

13.2.3 Hátsó sorköteles játékos is hajthat végre befejezett támadóérintést az 1.4.1,7.4.1.2
első zónából, ha az érintés pillanatában a labda egy része a háló felső 8. ábra
szintje alatt van.

13.2.4 Egy játékos sem hajthat végre befejezett támadóérintést az ellenfél 1.4.1
nyításán, amikor a labda az érintés pillanatában az első zónában
teljes terjedelmével a háló szentszalagja fölött van.

13.3 A TÁMADÓÉRINTÉS HIBÁI

13.3.1 Egy játékos a labdát az ellentérfélben érinti. 13.2.1,11(20)

13.3.2 Egy játékos a labdát "kint"-re üti. 8.4,11(15)

13.3.3 Egy hátsó sorköteles játékos az első zónából befejezett támadóérintést 1.4.1,7.4.1.2
hajt végre, és az érintéskor a labda teljes terjedelmével a háló szentsza- 13.2.3,11(21)
lagja fölött van.

13.3.4 Egy játékos befejezett támadóérintést hajt végre az ellenfél nyításán, 1.4.1,13.2.4

	amikor a labda az érintés pillanatában az első zónában teljes terjedelmével a háló szintszalagja fölött van.	11(21)
13.3.5	A Libero játékos befejezett támadó érintést hajt végre a játéktéren belül (pálya és kifutó), ha az érintés pillanatában a labda teljes terjedelmével a háló szintszalagjánál magasabban volt.	19.3.1.2, 23.3.2.3d, 11(21)
13.3.6	Egy játékos befejezett támadó érintést hajt végre, ha az érintés pillanatában a labda teljes terjedelmével a háló szintjénél magasabban volt, közvetlenül azután, hogy a Libero a saját támadó zónájában a labdát kosárérintéssel játszott meg.	1.4.1,19.3.4.1 23.3.2.3e 11(21)
14	A SÁNC	
14.1	A SÁNCOLÁS	
14.1.1	A sáncolás a hálóhoz közel álló játékosoknak az a cselekedete, amellyel az ellenféltől érkező labdának a háló felső szintjénél magasabbra nyúlva útját állják, függetlenül az érintés magasságától. Csak az első sor játékosai jogosultak befejezett sáncban részt venni, de a labdaérintés pillanatában testük egy része a háló felső szintjénél magasabban kell legyen.	7.4.1.1
14.1.2	Sánckísérlet A sánckísérlet a labdaérintés nélküli sáncoló 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	11(20)
	Egymás után következő (gyors és folyamatos) labdaérintések előfordulhatnak a sánc során egy vagy több sáncolónál, feltéve, ha ezek az érintések egy akció során történtek.	9.1.1,9.2.3

14.3 SÁNC AZ ELLENTÉRFÉLBEN

A sánc során a játékos kezével és karjával átnyúlhat a háló felett, 13.1.1
feltéve, ha ezzel nem akadályozza az ellenfél játékát. Ezért tilos a
háló felett átnyúlva megérinteni a labdát az ellenfél támadó érintése
előtt.

14.4 A SÁNC ÉS A CSAPAT ÉRINTÉSEK

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

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

14.5 A NYITÁS SÁNCOLÁSA 12, 11(12)
Az ellenfél nyitását sáncolni tilos.

14.6 SÁNCHIBÁK **11(20)**

Ha:

- 14.6.1 a sáncoló a labdát ellentérfélben az ellenfél támadó érintése előtt érinti; 14.3
- 14.6.2 egy hátsó játékos vagy a Libero befejezett sáncot hajt végre, vagy részt 14.1,14.5
vesz egy befejezett sáncban; 19.3.1.3
- 14.6.3 az ellenfél nyitását sáncolják; 14.5, 11(12)
- 14.6.4 a labda a sánchról "kint"-re kerül; 8.4
- 14.6.5 a sánc az ellentérfélben antennán kívül érinti a labdát;
- 14.6.6 egy Libero játékos egyéni vagy kollektív sánckísérletet hajt végre. 14.1.1,19.3.1.3

ÖTÖDIK FEJEZET

JÁTÉKMEGSZAKÍTÁSOK, JÁTÉKKÉSLELTETÉSEK ÉS JÁTSZMÁK KÖZÖTTI SZÜNETEK

15 JÁTÉKMEGSZAKÍTÁSOK

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

Szabályos játékmegszakításoknak kizárólag a PIHENŐIDŐK és a JÁTÉKOSCSERÉK tekintendők.

15.1 A SZABÁLYOS JÁTÉKMEGSZAKÍTÁSOK SZÁMA

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

15.2 A SZABÁLYOS JÁTÉKMEGSZAKÍTÁSOK SORRENDJE

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

15.2.2 Egy csapat ugyanazon játékmegszakítás során nem jogosult egymás utáni cserét kérni. Ugyanazon kérés során azonban két vagy több játékos is cserélhető. 15.5,16.1

15.2.3 Ugyanazon csapat két különböző játékoscsere kérése között legalább egy befejezett labdamenet kell legyen. (Kivéve: a sérülés vagy kiállítás/kizárás miatti kényszerű csere esetét (15.5.2., 15.7, 15.8)) 6.1.3,15.5

15.2.4 Ha egy szabályos játékmegszakítás kérés elutasításra és „Figyelmeztetés játékkésleltetésért” szankcionálásra került, ugyanabban a játékmegszakításban (azaz a következő befejezett labdamenet vége előtt) nem megengedett újra kérni bármilyen típusú szabályos játékmegszakítást. 16.1.2

15.3 SZABÁLYOS JÁTÉKMEGSZAKÍTÁSOK KÉRÉSE

- 15.3.1 A szabályos játékmegszakításokat csak és kizárólag az edző, vagy az edző hiányában a játékkapitány kérheti. 5.1.2, 5.2, 5.3.2, 15
- 15.3.2 A játszma kezdete előtt megengedett a játékoscsere, és ezt úgy kell beírni a jegyzőkönyvbe, mint az ebbe a játszmába számító szabályos játékoscserét. 7.3.4

15.4 PIHENŐIDŐK

- 15.4.1 A pihenő idő kérését a megfelelő karjellel kell jelezni akkor, ha a labda játékon kívül van és mielőtt a nyitásra jelt adó sípszó elhangzik. Minden, csapat által kért pihenőidő 30 másodpercig tart. 6.1.3, 8.2, 12.3
Az FIVB, Világ- és Hivatalos versenyeken a pihenő idők hossza módosulhat, ha ezt a rendező kérése alapján az FIVB engedélyezi. 11(4) ábra
- 15.4.2 Minden pihenőidő alatt a pályán lévő játékosoknak a kifutóba, közel a padjukhoz kell menni 1a ábra

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)
- 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, 6.1.3, 8.2, 12.3, 11(5)

15.6 A JÁTÉKOSCSERE KORLÁTAI

- 15.6.1 A csapat egy kezdőjátékosa elhagyhatja a pályát és visszatérhet, de csak egyszer játszmányként, és csakis az előző állásrendi helyére. 7.3.1
- 15.6.2 Egy cserejátékos játszmányként csak egyszer léphet pályára bármelyik kezdőjátékos helyére. Őt csak ugyanazzal a játékosal lehet lecserélni, mint akit ő cserélt le. 7.3.1

15.7. KIVÉTELES JÁTÉKOSCSERE

A sérülés, betegség vagy kiállítás/kizárás miatt tovább játszani nem tudó játékost (kivéve a Liberot) szabályosan kell lecserélni. Ha ez nem lehetséges, a csapatnak joga van a 15.6 szabály keretein kívül KIVÉTELES játékoscserére. 15.6,19.4.3
21.3.2,21.3.3,
11(5)

Kivételes játékoscsere során bármely, a sérülés/megbetegedés/kiállítás/kizárás pillanatában a pályán nem lévő játékos – kivéve a Liberot, a második Liberot, és azt, akit a Libero helyettesített – lecserélhető a sérült/beteg/kiállított/kizárt játékos. A kivételes cserével lecserélt sérült/beteg/kiállított 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 le kell cserélni. Ha ez nem lehetséges, a csapatnak joga van kivételes cserére. Ha ez nem lehetséges, a csapatot HIÁNYOS-nak kell nyilvánítani. 6.4.3,7.3.1
15.6,21.3.2
21.3.3,11(5)

15.9 SZABÁLYTALAN JÁTÉKOSCSERE

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

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

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 becserélt cserejátékoskal szerzett, törölni kell. Az ellenfél megtartja pontjait.

15.10 A JÁTÉKOSCSERE VÉGREHAJTÁSA

- 15.10.1 A játékoscserét a játékoscsere zónában kell végrehajtani. 1.4.3, 1b ábra
- 15.10.2 A játékoscsere csak annyi időt vehet igénybe, amennyi a cserének a jegyzőkönyvbe való beírásához, valamint amennyi a játékosok pályára való belépéséhez és a pálya elhagyásához szükséges. 15.10,24.2.6, 25.2.2.3
- 15.10.2.1 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.
- 15.10.2.2 Ha a játékos a kérés pillanatában nem kész a játékra, akkor a játékoscsere nem engedélyezendő és a csapat játékkésleltetésért szankcionálandó. 16.2, 9. ábra
- 15.10.2.3 A játékoscsere kérést a jegyzőkönyvvezető vagy a II. játékvezető fogadja el és jelzőcsengővel/sípval jelzi. A játékoscsere engedélyezése a II. játékvezető feladata. 24.2.6

Az FIVB, Világ- és Hivatalos versenyeken számozott táblákat kell használni a játékoscserek végrehajtásához (kivéve, ha a mérkőzésen elektronikus eszközök vannak használatban az adatoknak a jegyzőkönyvvezetőhöz továbbítására).

- 15.10.3 Ha egy csapat egynél több játékoscserét kíván végrehajtani egyidejűleg, minden becserélendő játékosnak egyszerre kell a csere zónánál megjelenni. Ebben az esetben a csereket páronként, egymás után kell végrehajtani. Amennyiben egyik cserekérés szabálytalan, a szabályos cserekérés(ek) végrehajtható(k), a szabálytalant vissza kell utasítani, és játékkésleltetésért szankcionálni. 1.4.3,15.2.2

15.11 MEGALAPOZATLAN KÉRÉSEK

- 15.11.1 Megalapozatlan bármilyen szabályos játékmegszakítást kérni: 15
- 15.11.1.1 labdamenet alatt, vagy a nyitásra adott sípjel alatt, vagy azt követően; 12.3
- 15.11.1.2 erre nem jogosult csapattag által;
- 15.11.1.3 ugyanazon megszakításon belül (azaz a következő befejezett labda- 5.2.3,5.2.3.3

	menet vége előtt) egy csapat második játékos cseréje céljából, kivéve	15.2.2,15.2.3
	a sérülés/betegség/kiállítás/kizárás miatt szükségessé váló játékos	15.8,16.1,
	cseréje 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 befolyásolja	16.1,25.2.2.6
	vagy nem késlelteti a játékot, minden büntetés nélkül vissza kell	
	utasítani.	
15.11.3	A mérkőzésen ugyanazon csapat bármilyen további megalapozatlan	
	kérését játékkésleltetésnek kell tekinteni.	16.1.4,11(25)
16	JÁTEKKÉSLELTETÉS	
16.1	A JÁTEKKÉSLELTETÉS 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	15
	utasítást követően;	
16.1.3	szabálytalan cserét kérni;	15.9
16.1.4	megalapozatlan kérést megismételni;	15.11.3
16.1.5	ha egy csapattag késlelteti a játékot.	
16.2.	A JÁTEKKÉSLELTETÉS SZANKCIÓI	9. ábra
16.2.1	A "Figyelmeztetés játékkésleltetésért" és a "Büntetés játékkéslelteté-	
	sért" a csapat szankciója.	
16.2.1.1	A játékkésleltetés szankciói a mérkőzés teljes időtartamára érvénye-	6.3
	sek.	
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 „Figyel-	4.1.1,11(25)
	meztetés játékkésleltetésért" szankcióval kell büntetni.	
16.2.3	Azonos csapat bármely csapattagja által a mérkőzésen elkövetett má-	6.1.3,

	sodik és azt követő játékkésleltetések játékhibát jelentenek és „Büntetés játékkésleltetésért” szankcióval sújtandók. Következménye: az ellenfél pontot kap és nyit.	11(25)
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. Ha a játékos nem épül fel, csapatát nem teljesnek kell nyilvánítani.	15.6,15.7 24.2.8 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)
17.3	MEGHOSSZABBÍTOTT JÁTÉKMEGSZAKÍTÁSOK	
17.3.1	Ha előre nem látott körülmények megszakítják a mérkőzést, az I. 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 játszma. 7.1

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

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



HATODIK FEJEZET

A LIBERO JÁTÉKOS

19	A LIBERO JÁTÉKOS	
19.1	A LIBERO JÁTÉKOS KIJELÖLÉSE	5
19.1.1	Minden csapatnak lehetősége van a jegyzőkönyvben rögzített játékosok közül két (2) speciális védekező játékost (Libero) kijelölni. A felnőtt FIVB, Világ- és Hivatalos versenyeken, ha egy csapatban 12-nél több játékos szerepel a jegyzőkönyvben, 2 Libero kötelező a játékoslistában.	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, 28.2.1.1
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	4.3
	A Libero játékosok olyan egyenruhát (vagy újra kijelölt Libero esetén mellényt) kell viseljenek, amelynek uralkodó színe a csapattársakétól egyértelműen eltérő. Megengedett, hogy a két Libero egymástól és a csapattársakétól eltérő egyenruhát viseljen. A Libero játékosok egyenruhája a csapat többi tagjához hasonlóan számozott legyen. Az FIVB, Világ- és Hivatalos versenyeken 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	13.2.2, 13.2.3

	végre a játékterületen belül (pálya és kifutó) befejezett támadó érintést, ha az érintés pillanatában a labda teljes terjedelmével a háló szintszalagja felett van.	13.3.5
19.3.1.3	A Libero nem nyithat, nem sáncolhat és sánckísérletben sem vehet részt.	12.4.1,14.6.2, 14.6.6,11(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 érintést, ha a labda a támadó érintés pillanatában teljes terjedelmével a háló szintjénél magasabban volt. Ha viszont a Libero a saját támadó zónáján vagy annak meghosszabbításán kívülről játszott meg a labdát kosárárintéssel, akkor a labdán szabadon hajtható végre támadó érintés.	1.4.1,13.3.6, 23.3.2.3d, e, 1b ábra
19.3.2	Libero helyettesítések	
19.3.2.1	A Libero játékos által végrehajtott helyettesítések nem számítanak a 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).	6.1.3,15.5
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 a pályán volt, vagy a második Liberoval.	
19.3.2.3	A játszma megkezdése előtt a Libero csak azután léphet pályára, miután a II. játékvezető ellenőrizte az állásrendet és engedélyezte a Libero helyettesítést.	7.3.2,12.1
19.3.2.4	Egyéb Libero helyettesítés csak akkor hajtható végre, amikor a labda játékon kívül van és a nyitásra jelt adó játékvezetői síp előtt.	8.2,12.3
19.3.2.5	Ha a Libero helyettesítés a nyitásra jelt adó játékvezetői sípjel után, de még a nyitó érintés előtt lett végrehajtva, akkor azt nem kell elutasítani,	12.3,12.4 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 a játék azonnal megszakítandó és játékkésleltetés szankciót kell kiszabni. A következő nyitást végrehajtó csapatot a játékkésleltetés szankció eredménye határozza meg. | 16.2, 9. ábra |
| 19.3.2.7 | A Libero és a helyettesített játékos a "Libero helyettesítési zónában" léphet a pályára, illetve hagyhatja azt el. | 1.4.4, 1b ábra |
| 19.3.2.8 | Minden Libero helyettesítés kerüljön rögzítésre a Libero helyettesítési úrlapon (ha a mérkőzésen használják) vagy az elektronikus jegyzőkönyvben. | 28.2.2.1
28.2.2.2 |
| 19.3.2.9 | Szabálytalan Libero helyettesítésnek minősülnek az alábbiak (többek között) | |
| | - két Libero helyettesítés között nem volt egy befejezett labdamenet; | 6.1.3 |
| | - a Libero játékost nem a második Libero vagy az a játékos helyettesítette, akit korábban Libero helyettesített. | 15.9 |
| | Egy szabálytalan Libero helyettesítést a szabálytalan cserével azonos módon kell kezelni: | 15.9 |
| | - ha a szabálytalan Libero helyettesítést a következő labdamenet megkezdése előtt észreveszik, akkor a játékvezetők azt korigálják és a csapat játékkésleltetésért szankcionálandó; | 9. ábra |
| | - ha a szabálytalan Libero helyettesítést a nyitást követően veszik észre, akkor a következmények ugyanazok, mint a szabálytalan csere esetén. | 15.9 |

19.4 LIBERO JÁTÉKOS ÚJRA KIJELÖLÉSE

- | | | |
|--------|--|----------------------------|
| 19.4.1 | A Libero játékos játékra alkalmatlanná válik, ha megsérül, megbetegszik, kiállítják vagy kizárják a játékból. | 21.3.2, 21.3.3,
9. ábra |
| | A Libero játékost az edző, vagy hiányában a játékkapitány, bármely okból játékra alkalmatlanná nyilváníthatja. | 5.1.2.1, 5.2.1 |

- 19.4.2 Csapat egy Liberoval:
- 19.4.2.1 Ha egy csapatnak csak egy Libero áll rendelkezésére a 19.4.1 szabály szerint, vagy csak egy Libero kerül a jegyzőkönyvbe bejegyzésre, és ez a Libero játékra alkalmatlanná válik vagy öt 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). 19.4,19.4.1
- 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 II. játékvezetőnek. 5.1.2.1,5.2.1
- 19.4.2.4 Ha egy újra kijelölt Libero játékra alkalmatlanná válik vagy öt játékra alkalmatlanná nyilvánítják, további újra-kijelölések megengedettek. 19.4.1
- 19.4.2.5 Ha az edző kéri, hogy a csapatkapitány legyen az újra kijelölt Libero, ez megengedett. 5.1.2,19.4.1
- 19.4.2.6 Az újra kijelölt Libero számát a jegyzőkönyv Megjegyzés rovatába és a Libero helyettesítési űrlapra (vagy az elektronikus jegyzőkönyvbe, ha a mérkőzésen használják) be kell jegyezni. 25.2.2.7, 28.2.2.1
- 19.4.3 Csapat két Liberoval:
- 19.4.3.1 Ha egy csapat két Liberot jegyzett be a jegyzőkönyvbe, de egyikük játékra alkalmatlanná válik, a csapatnak joga van egy Liberoval tovább játszani.
- Újra kijelölés nem megengedett, mindaddig, amíg a rendelkezésre álló Libero játékra alkalmas. 19.4

19.5 ÖSSZEGZÉS

- 19.5.1 Ha a Libero játékost Kiállítással vagy Kizárással szankcionálják, közvetlenül helyettesíthető a csapat második Liberojával. 19.4,21.3.2, 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 röplabda játékszabályokat".

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

Kétség esetén csak a játékkapitány útján kérhetnek magyarázatot. 5.1.2.1

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

20.2 A SPORTSZERŰ JÁTÉK (FAIR PLAY)

20.2.1 A résztvevőknek nemcsak a játékvezetőkkel kell tisztelettel és udvariasan viselkedniük a fair play szellemében, hanem a vezetőkkel, az ellenfelekkel, a saját csapattagukkal 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, 11(6a)

1. a játékkapitányon keresztül szóbeli figyelmeztetés

2. sárga lap felmutatása az érintett csapattag(ok)nak

Ez egy formális figyelmeztetés, amely nem minősül szankciónak, de jelzi, hogy a csapattag (és rajta keresztül a csapat) elérte a

mérkőzésen a szankcionálandó szintet. A jegyzőkönyvben rögzítésre kerül, de nincs közvetlen következménye.

21.2 SZANKCIONÁLANDÓ SPORTSZERŰTLEN VISELKEDÉS

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

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

21.2.2 Támadó viselkedés: becsmérő, 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 I. játékvezető megítélése szerint a következő szankciókat kell alkalmazni és a jegyzőkönyvben rögzíteni: büntetés, kiállítás vagy kizárás 21.2,
25.2.2.6

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

21.3.2 Kiállítás 11(7)

21.3.2.1 A kiállított csapattag nem vesz részt a játszma hátralévő részében, az aktuális játszma hátralévő idejére a csapat öltözőjébe kell menjen minden más következmény nélkül. 4.1.1,
5.2.1,5.3.2
1a, 1b ábra

Amennyiben a kiállított játékos a pályán volt, szabályos vagy kivételes cserével azonnal le kell cserélni.

A kiállított edző elveszíti a játszma hátralévő részére azt a jogát, hogy a játékba avatkozhasson. 5.2.3.3

21.3.2.2	Egy csapattag első támadó viselkedését kiállítással kell szankcionálni, minden más következmény nélkül.	4.1.1, 21.2.2
21.3.2.3	Ugyanazon csapattag második durva viselkedését a mérkőzésen kiállítással kell szankcionálni, minden más következmény nélkül.	4.1.1 21.2.1
21.3.3	Kizárás	11(8)
21.3.3.1	A kizárással büntetett csapattag – amennyiben a pályán volt, szabályos vagy kivételes cserével azonnal le kell cserélni – a mérkőzés hátralévő idejére a csapat öltözőjébe kell menjen minden más következmény nélkül.	4.1.1, 1a ábra
21.3.3.2	Az első fizikai támadást vagy arra utaló fenyegető viselkedést kizárással kell szankcionálni, minden más következmény nélkül.	21.2.3
21.3.3.3	Ugyanazon csapattag ismétlődő támadó viselkedését a 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 játszmára kell alkalmazni.

18.1,21.2,

21.3

21.6 A SPORTSZERŰTLEN VISELKEDÉS ÖSSZEFOGLALÁSA, SZANKCIÓ SORÁN ALKALMAZANDÓ KÁRTYÁK

11(6a, 6b, 7, 8)

Figyelmeztetés: nem szankció – 1. fokozat: szóbeli figyelmeztetés

21.1

2. fokozat: sárga kártya

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



NYOLCADIK FEJEZET

JÁTÉKVEZETŐK

22 A JÁTÉKVEZETŐ CSAPAT ÉS ELJÁRÁSOK

22.1 ÖSSZETÉTEL

Egy mérkőzés levezetéséhez a játékvezető csapat az alábbi személyekből áll:

- az I. játékvezető, 23
- a II. játékvezető, 24
- a Challenge játékvezető, 25
- a tartalék játékvezető, 26
- a jegyzőkönyvvezető, 27, 28
- négy (két) vonalbíró. 29

Elhelyezkedésüket a pályán a 10. számú ábra mutatja.

Az FIVB, Világ- és Hivatalos versenyeken Challenge játékvezető (ha Challenge rendszer működik), tartalék játékvezető és segéd jegyzőkönyvvezető alkalmazása kötelező.

22.2 ELJÁRÁSOK

22.2.1 Csak az I. és a II. játékvezető sípolhat a mérkőzés alatt:

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

22.2.1.2 Az I. és a II. játékvezető jelzi a labdamenet végét, feltéve, 11(1)
 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 22.2.1.2,30.1
 hivatalos karjelekkel azonnal meg kell mutatnia:

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

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

22.2.3.2	Ha a hibát az II. játékvezető jelezte síppal, akkor jelzi: a) a hiba természetét; b) a hibát elkövető játékost (ha szükséges); c) a nyitásra jogosult csapatot, az I. játékvezető karjelét megismételve. Ez esetben az I. játékvezető nem mutatja sem a hiba természetét, sem a hibát elkövető játékost, csak a nyitásra következő csapatot.	12.2.2 11(2)
22.2.3.3	Hátsó sorköteles játékos, vagy Libero támadó érintési hibáit mindkét játékvezető jelzi a 22.2.3.1. és a 22.2.3.2. pontnak megfelelően	12.2.2,13.3.3, 19.3.1.2, 23.3.2.3d, e, 11(21)
22.2.3.4	Kettős hiba esetén mindkét játékvezető jelzi sorrendben: a) a hiba természetét; b) a hibát elkövető játékost (ha szükséges). Ezután a nyitásra következő csapatot az I. játékvezető jelzi.	17.3,11(23) 12.2.2,11(2)
23	I. JÁTÉKVEZETŐ	
23.1	HELYE Az I. játékvezető feladatát a hálónak a jegyzőkönyvvezetővel szemközti végénél felállított állványon állva végzi. Látómagassága megközelítőleg 50 cm-rel legyen a háló szintje fölött.	1a, 1b és 10. ábrák
23.2	HATÁSKÖRE	
23.2.1	Az I. játékvezető vezeti a mérkőzést a kezdetétől a végéig. Felügyeletet gyakorol a játékvezető testület minden tagja és a csapattagok felett. A mérkőzés alatt az I. játékvezető döntései véglegesek. Joga van a testület többi tagjának döntéseit felülbírálni, ha megállapítja, hogy azok tévedtek. Az I. játékvezető le is cserélheti őket, ha nem teljesítik helyesen feladataikat.	4.1.1,6.3
23.2.2	Az I. játékvezető ellenőrzi a labdaszedők és a gyorstörők munkáját is.	3.3
23.2.3	Az I. játékvezető bármilyen kérdésben dönthet a játékkal kapcsolatban, beleértve azokat is, amelyekről a játékszabály nem rendelkezik.	
23.2.4	Az I. játékvezető nem engedhet semmilyen vitát döntéseivel kap-	20.1.2

csolatban.

Ugyanakkor a játékkapitány kérésére felvilágosítást kell adnia annak a szabálynak alkalmazásáról, melyre alapozta döntését. 5.1.2.1

Ha a játékkapitány nem ért egyet az I. játékvezető magyarázatával 5.1.2.1, 5.1.3.2

és tiltakozni kíván a döntés ellen, azonnal jeleznie kell, hogy fenntartja 25.2.3.2

jogát a mérkőzés végén tiltakozás bejegyzésére. Az I. játékvezetőnek ezt engedélyeznie kell. 1. fejezet

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

23.3 FELADATAI

23.3.1 A mérkőzés előtt az I. játékvezető: 1. fejezet, 23.2.5

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

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 I. játékvezető jogosult:

23.3.2.1 a csapatoknak figyelmeztetést adni, 21.1

23.3.2.2 a sportszerűtlenséget és a játékkésleltetést büntetni. 16.2, 21.2, 9. ábra
11(6a, 6b, 7, 8, 25)

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. és 6. ábra,
11(12,13,22)

b) a labdamegjátszási hibákról; 9.3, 11(16,17,18)

c) a háló feletti és a hibás hálóérintésekről, elsősorban (de nem kizárólag) a támadó csapat oldalán; 11.3.1, 11.4.1
11.4.4, 11(20)

d) a hátsó sorköteles 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 sorköteles játékosok által végrehajtott befejezett sánc vagy a Libero sánckísérlete hibái;	14.6.2, 14.6.6, 11(12)
	h) a hálót részben vagy teljesen a szabályos áthaladási téren kívül keresztező és az ellentérfél felé tartó labdáról, vagy az antennát az ő oldalán érintő labdáról;	11(15)
	i) a nyitást, vagy a csapat második és harmadik érintését követően az I. játékvezető oldalán az antenna fölött vagy azon kívül haladó labdáról.	11(15)
23.3.3	A mérkőzés végén ellenőrzi és aláírja a jegyzőkönyvet.	24.3.3, 27.2.3.3
24	II. JÁTÉKVEZETŐ	
24.1	HELYE	
	A II. játékvezető feladatát az I. játékvezetővel szemben, a hálótartó oszlop közelében állva, a pályán kívül látja el.	1a, 1b és 10. ábrák
24.2	HATÁSKÖRE	
24.2.1	A II. játékvezető az I. játékvezető segítője, de saját hatáskörrel rendelkezik. Ha az I. játékvezető alkalmatlanná válik a mérkőzés vezetésének folytatására, a II. játékvezető helyettesíti.	24.3
24.2.2	A II. játékvezetőnek jogában áll sípolás nélkül jelezni a hatáskörén kívüli hibákat, de nem szabad e kérdésekben az I. játékvezetővel szemben saját véleményéhez ragaszkodnia.	24.3
24.2.3	A II. játékvezető ellenőrzi a jegyzőkönyvvezető(k) munkáját.	27.2, 28.2
24.2.4	A II. játékvezető ellenőrzi a padon ülő csapattagok viselkedését, jelenti az I. játékvezetőnek az ott elkövetett sportszerűtlenségeket.	4.2.1
24.2.5	A II. játékvezető ellenőrzi a bemelegítő területen lévő játékosokat.	4.2.3
24.2.6	A II. játékvezető engedélyezi a játékmegszakításokat, ellenőrzi időtartamukat és elutasítja a megalapozatlan kéréseket.	15, 15.11, 27.2.2.3
24.2.7	A II. játékvezető ellenőrzi a csapatok által felhasznált pihenőidők	15.1, 27.2.2.3

és játékoscserek számát és jelzi a 2. pihenőidő, valamint az 5. és 6. cserét az I. játékvezetőnek és az érintett edzőnek.

24.2.8	Egy játékos megsérülése esetén a II. játékvezető engedélyezi a kivételes játékoscsertét, vagy a 3 perces felépülési időt.	15.7, 17.1.2
24.2.9	A II. játékvezető ellenőrzi a játékpálya talajának állapotát, első-sorban az első zónában. A mérkőzés alatt a labdák szabályosságát is ellenőrzi.	1.2.1, 3
24.2.10	Az FIVB, Világ- és Hivatalos versenyeken a 24.2.5. alatti feladatot a tartalék játékvezető látja el.	26.2.6

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 II. 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, 5a ábra, 11(22)
24.3.2.2	a fogadó csapat állásrendi hibáit;	7.5, 4. ábra 11(13)
24.3.2.3	ha, elsődlegesen (de nem kizárólag) 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 sorköteles játékosok által végrehajtott befejezett sánc vagy a Libero sánc kísérlete hibái, illetve a hátsó sorköteles játékosok vagy a Libero támadó érintés hibáiról;	13.3.3, 14.6.2 14.6.6, 23.3.2.3d, e, g, 8. ábra, 11(12,21)
24.3.2.5	a labdának külső tárggyal való érintkezését;	8.4.2, 8.4.3, 11(15)
24.3.2.6	ha a labda a pálya talaját érinti és az I. játékvezető nincs olyan helyzetben, hogy láthassa az érintkezést;	8.3
24.3.2.7	a háló síkját 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 ha a nyitást, vagy a csapat második és harmadik érintését követően a labda az antenna fölött vagy azon kívül keresztezi a hálót, a II. játékvezető oldalán. 11(15)
- 24.3.3 A mérkőzés végén ellenőrzi és aláírja a jegyzőkönyvet. 23.3.3,27.2.3.3

25 A CHALLENGE JÁTÉKVEZETŐ

Az FIVB, Világ- és Hivatalos versenyeken, amennyiben video ellenőrző rendszert (Challenge) alkalmaznak, Challenge játékvezető működése kötelező.

25.1 HELYE

A Challenge játékvezető a challenge fülkében látja el feladatait. Elkülönített helyét az FIVB Technikai Delegátusa határozza meg.

25.2 FELADATAI

- 25.2.1 Felügyeli a Challenge eljárást és biztosítja az érvényben lévő előírásoknak megfelelő lebonyolítását.
- 25.2.2 A Challenge játékvezető hivatalos játékvezetői egyenruhát visel feladata ellátása közben.
- 25.2.3 A Challenge eljárást követően tanácsot ad az I. játékvezetőnek arról, hogy mi a hiba természete.
- 25.2.4 A mérkőzés végén aláírja a jegyzőkönyvet.

26 TARTALÉK JÁTÉKVEZETŐ

Az FIVB, Világ- és Hivatalos versenyeken tartalék játékvezető működése kötelező.

26.1 HELYE

A tartalék játékvezető feladatainak ellátására egy elkülönített hely van kijelölve az FIVB elrendezési ábráján.

26.2 FELADATAI

A tartalék játékvezető köteles:

- 26.2.1 hivatalos játékvezetői egyenruhát viselni feladata ellátása közben;
- 26.2.2 helyettesíteni a II. játékvezetőt, ha az alkalmatlanná válik feladata ellátására, vagy I. játékvezetőként kell tovább működni;
- 26.2.3 ellenőrizni a cseretáblákat (ha használatban vannak) a mérkőzés előtt és a játszmák között;
- 26.2.4 ellenőrizni az edzői tabletek működését a játszmák előtt és meghibásodásuk esetén;
- 26.2.5 segíteni a II. játékvezetőt a kifutó szabadon tartásában; 1.1
- 26.2.6 segíteni a II. játékvezetőt informálva a kiállított/kizárt 21.3.2.1,
csapattagot, hogy az öltözőjébe kell mennie; 21.3.3.1
- 26.2.7 ellenőrizni a cserejátékosokat a bemelegítő területen és 1.4.5, 24.2.5,
a cserepadon; 24.2.10
- 26.2.8 négy mérkőzéslabdát adni a II. játékvezetőnek közvetlenül a kezdő 24.3.1
játékosok bemutatását követően és egy mérkőzéslabdát a
II. játékvezetőnek adni a csapatok kezdő állásrendjének
ellenőrzését követően;
- 26.2.9 segíteni az I. játékvezetőt a pályatörők munkájának 23.2.2
ellenőrzésében.

27 JEGYZŐKÖNYVVEZETŐ

27.1 HELYE

A jegyzőkönyvvezető az I. játékvezetővel szemben a jegyzőkönyv- 1a, 1b és 10. ábrák
vezetői asztalnál ülve látja el feladatait.

27.2 FELADATAI

A szabályok szerint vezeti a jegyzőkönyvet a II. játékvezetővel együttműködve.

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

- 27.2.1 A mérkőzés és játszma előtt a jegyzőkönyvvezető:
- 27.2.1.1 rögzíti a mérkőzés és a csapat adatait a kötelező előírások 4.1,5.1.1,5.2.2.,
szerint, megszerzi a csapatkapitányok és az edzők aláírását; 7.3.2,19.1.2.,19.4.2.6

27.2.1.2	az állásrendi lapról beírja a kezdő csapat állásrendeket (vagy ellenőrzi az elektronikusan továbbított adatokat).	5.2.3.1., 7.3.2
	Ha nem kapja meg időben az állásrendi lapokat, ezt jelzi a II. játékvezetőnek.	5.2.3.1
27.2.2	A mérkőzés alatt a jegyzőkönyvvezető:	
27.2.2.1	beírja az elért pontokat;	6.1
27.2.2.2	mindegyik csapat nyitásrendjét ellenőrzi és a hibát a játékvezetőknek azonnal jelzi a nyitóérintés után;	12.2
27.2.2.3	jogosult a játékoscsere kérést elfogadni és jelzőcsengővel jelezni, ellenőrizni számukat, rögzíti játékoscseréket és felhasznált pihenő időket tájékoztatva a II. játékvezetőt;	15.1, 15.4.1, 15.10.3c, 24.2.6, 24.2.7
27.2.2.4	jelzi a játékvezetőknek, ha szabálytalan játékmegszakítást kérnek;	15.11
27.2.2.5	bejelenti a játékvezetőknek a játszmák végét, valamint a döntő játszmában a 8. pont elérését;	6.2, 15.4.1, 18.2.2
27.2.2.6	bejegyzí a kisebb sportszerűtlenségért adott figyelmeztetést, a szankciókat és megalapozatlan kéréseket;	15.11.3., 16.2, 21.3
27.2.2.7	bejegyez minden egyéb eseményt a II. játékvezető útmutatása alapján, pl. kivételes csere, felépülési idő, meghosszabbított játékmegszakítások, külső beavatkozás stb.;	15.7, 17.1.2, 17.2, 17.3 19.4
27.2.2.8	ellenőrzi a játszmák közötti szüneteket.	18.1
27.2.3	A mérkőzés végén a jegyzőkönyvvezető:	
27.2.3.1	beírja a végeredményt;	6.3
27.2.3.2	tiltakozás esetén, az I. 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
27.2.3.3	miután ő maga aláírta a jegyzőkönyvet, megszerzi a csapatkapitányok aláírását, majd a játékvezetőket.	5.1.3.1, 23.3.3, 24.3.3

28 SEGÉD JEGYZŐKÖNYVVEZETŐ

28.1 HELYE

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

22.1, 1a, 1b és
10. ábrák

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

28.2 FELADATAI

Rögzíti a Libero helyettesítéseket.

Segíti a jegyzőkönyvvezető adminisztrációs munkáját.

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

28.2.1 A mérkőzés és játszma előtt a jegyzőkönyvvezető:

28.2.1.1 előkészíti a Libero ellenőrző lapot;

28.2.1.2 előkészíti a tartalék jegyzőkönyvet.

28.2.2 A mérkőzés alatt a segéd jegyzőkönyvvezető:

28.2.2.1 rögzíti a Libero helyettesítéseket; 19.3.1.1, 19.4

28.2.2.2 jelzőcsengővel jelzi a játékvezetőknek a Libero helyettesítések hibáit; 19.3.2

28.2.2.3 kezeli a kézi eredményjelzőt a jegyzőkönyvvezetői asztalon;

28.2.2.4 ellenőrzi, hogy az eredményjelzők egyeznek-e; 27.2.2.1

28.2.2.5 ha szükséges, aktualizálja a tartalék jegyzőkönyvet és átadja a jegyzőkönyvvezetőnek. 27.2.1.1

28.2.3 A mérkőzés végén a segéd jegyzőkönyvvezető:

28.2.3.1 aláírja a Libero ellenőrzési lapot és átadja ellenőrzésre;

28.2.3.2 aláírja a jegyzőkönyvet.

Az FIVB, Világ- és Hivatalos versenyeken elektronikus jegyzőkönyv használata esetén a segéd jegyzőkönyvvezető együttműködik a jegyzőkönyvvezetővel a játékos cserék közlésében és a Libero helyettesítések ellenőrzésében és jelzi a II. játékvezetőnek, hogy melyik csapat kért játékmegszakítást.

29 VONALBÍRÓK

29.1 HELYÜK

Ha csak két vonalbíró működik, ők a játékvezetők jobb kezéhez legközelebbi sarokban állnak átlósan, a saroktól 1-2 méternyire. 1a, 1b és 10. ábrák

Mindegyikük saját oldalán az alap- és az oldalvonalat ellenőrzi.

Amennyiben 4 vonalbíró működik, akkor ők a kifutóban 1-3 m távolságra állnak a játékpálya mindegyik sarkától, annak a vonalnak képzeletbeli meghosszabbításában, amelyet ellenőriznek. 10. ábra

29.2 FELADATUK

- | | | |
|----------|--|--|
| 29.2.1 | A vonalbírók feladatukat zászlókkal (40 x 40 cm) teljesítik, jelezve: | 12. ábra |
| 29.2.1.1 | hogya a labda "bent", vagy "kint" volt, ha az a vonalaikhoz közel esik le; | 8.3, 8.4,
12(1,2) |
| 29.2.1.2 | ha a "kint" labdát a fogadó csapat előzőleg érintette; | 8.4, 12(3) |
| 29.2.1.3 | ha a labda érintette az antennát, a labda a nyitást, vagy a csapat második és harmadik érintését követően a háló síkját a szabályos áthaladási téren kívül keresztezte stb.; | 8.4.3, 8.4.4,
10.1.1, 5a ábra,
12(4) |
| 29.2.1.4 | ha a nyitás pillanatában bármely játékos (kivéve a nyitó játékost) kilép a játékpályáról; | 7.4, 12.4.3,
12(4) |
| 29.2.1.5 | ha a nyitó játékos lábhibát vét; | 12.4.3 |
| 29.2.1.6 | 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) |
| 29.2.1.7 | ha az ellentérfél felé repülő labda a hálót az áthaladási téren kívül keresztezi, vagy az antennát megérinti. | 10.1.1, 5. ábra,
12(4) |
| 29.2.2 | Az I. játékvezető kérésére a vonalbíró a jelzését meg kell ismételje. | |

30 A HIVATALOS JELZÉSEK

30.1 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.

30.2 A VONALBÍRÓK ZÁSZLÓJELEI

12. ábra

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

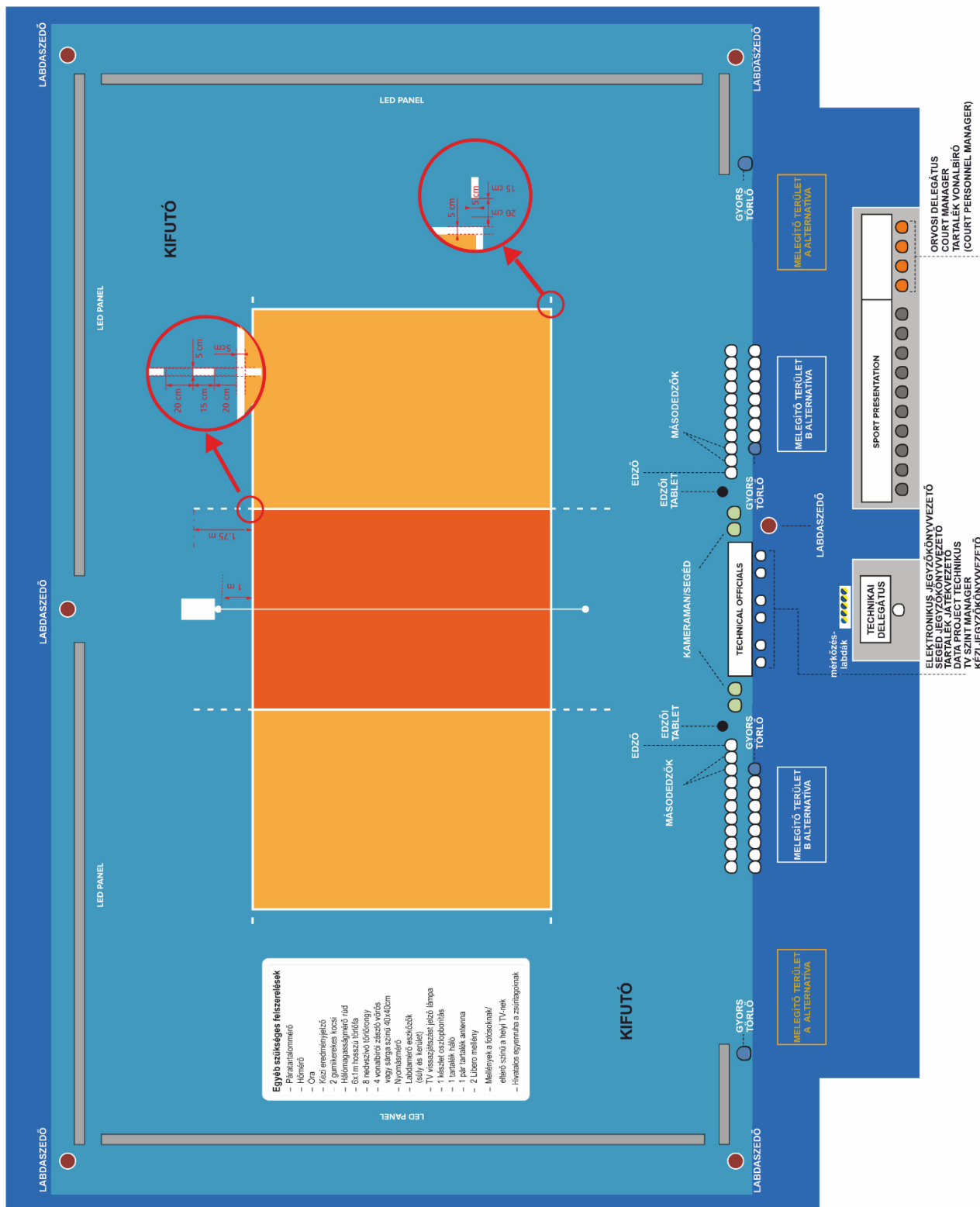
III. RÉSZ

ÁBRÁK



A VERSENY ELLENŐRZŐ TERÜLET

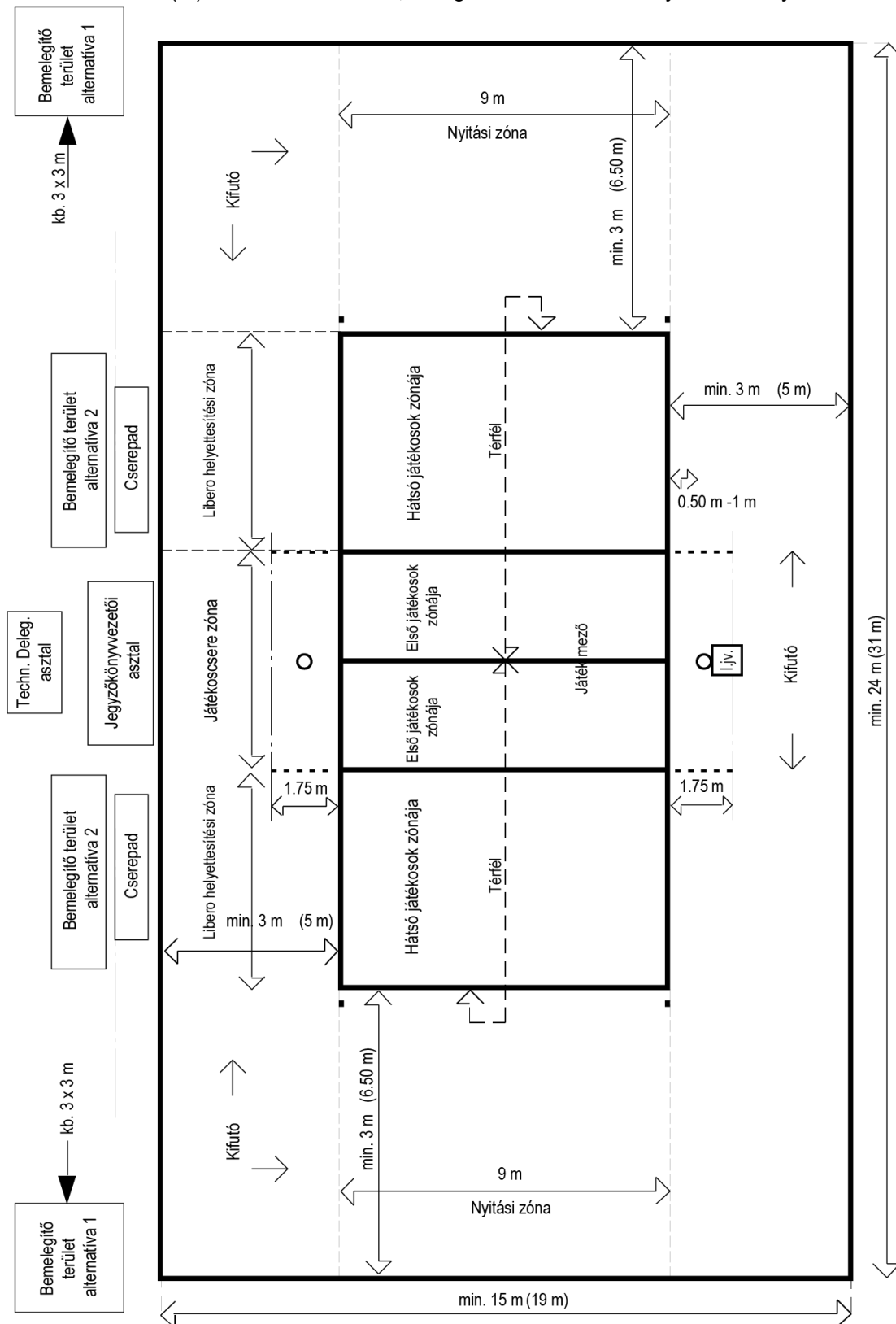
(...) Az értékek az FIVB, Világ és Hivatalos versenyekre érvényesek



1a. ábra 1,1.4.5, 4.2.1, 4.2.3.1, 15.4.2, 21.3.2.1, 21.3.3.1, 27.1, 28.1. szabályok

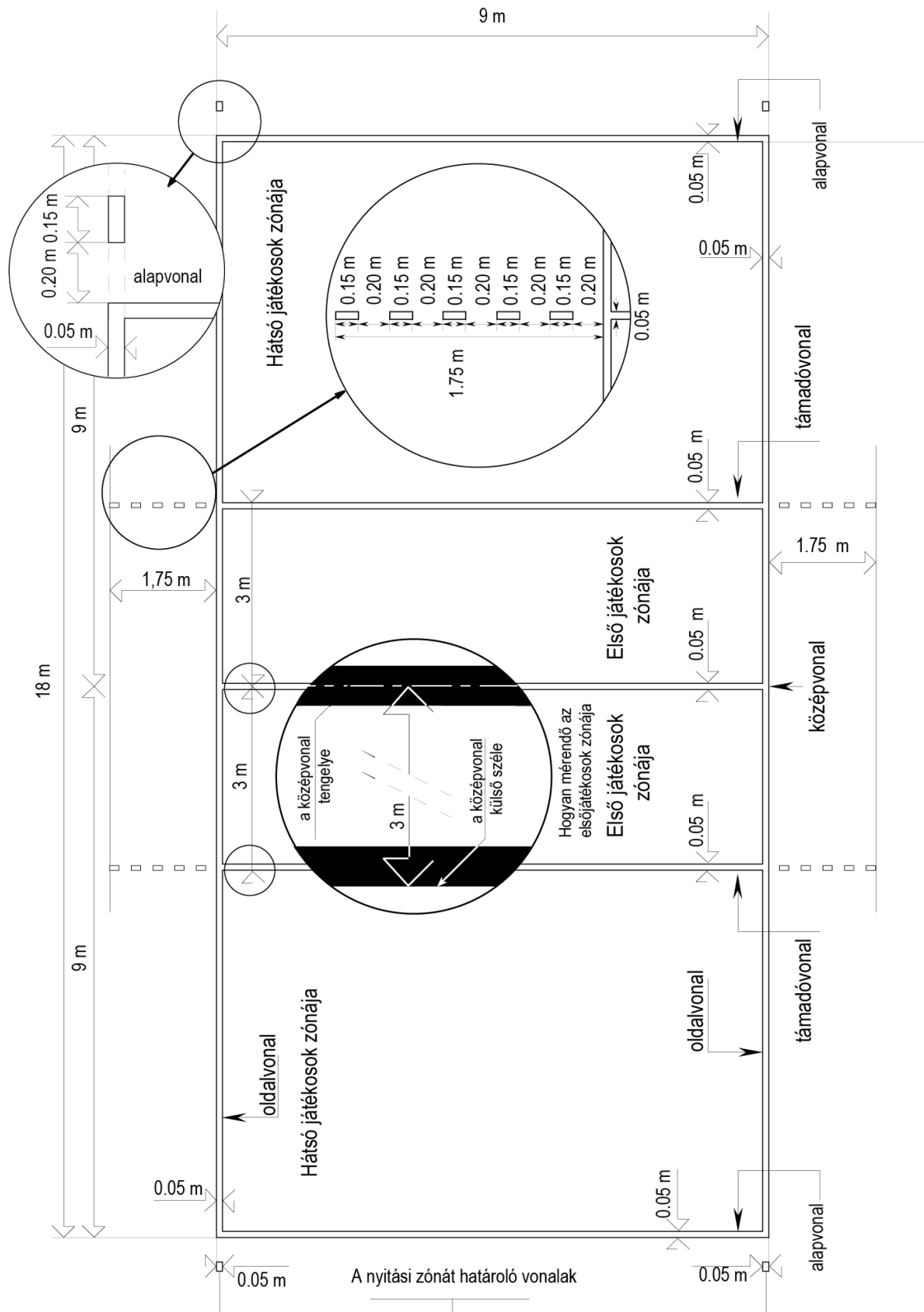
A JÁTÉKTERÜLET

(...) Az értékek az FIVB, Világ és Hivatalos versenyekre érvényesek



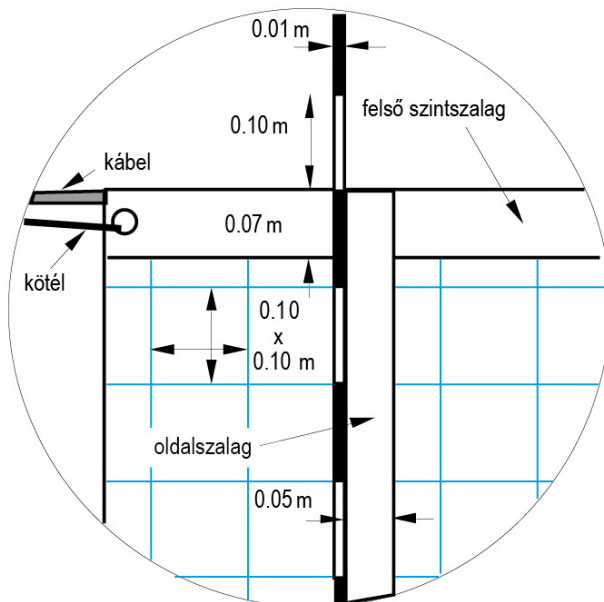
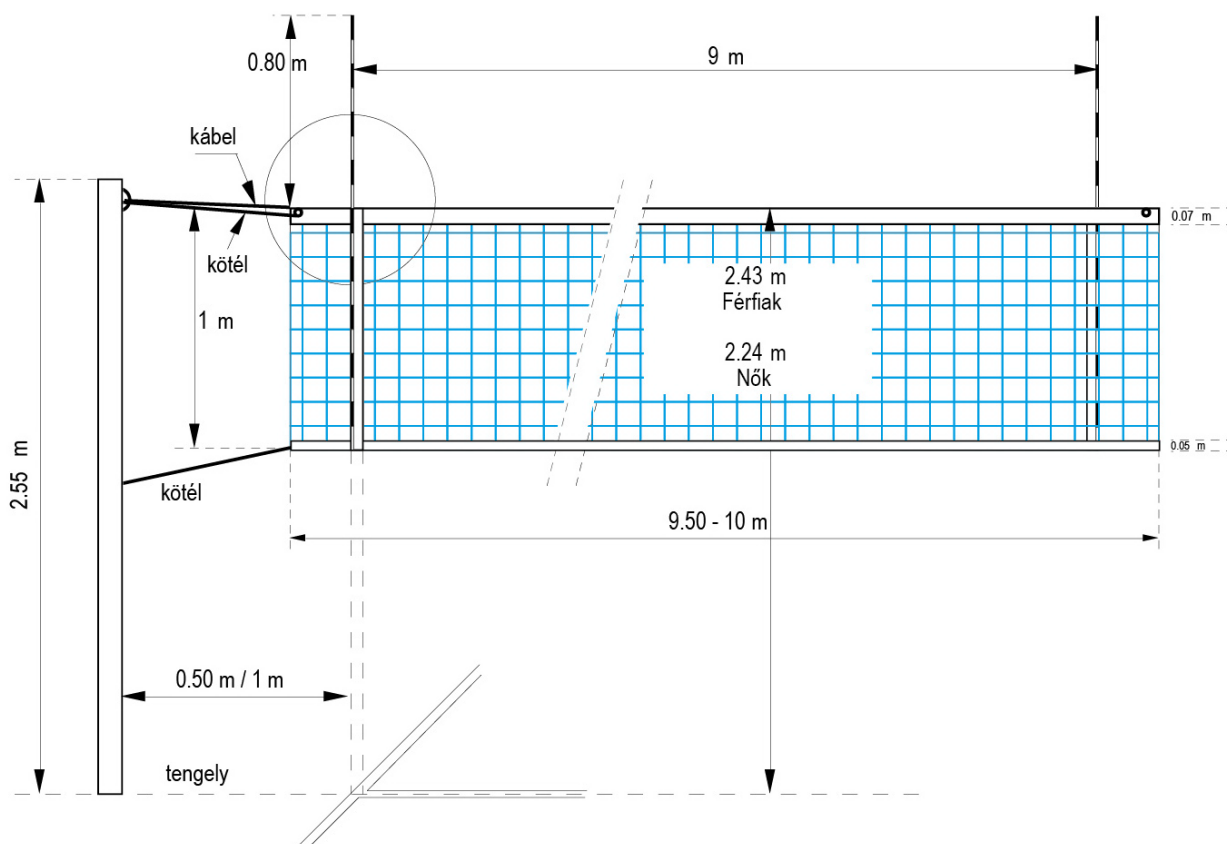
1b. ábra 1, 1.4, 1.4.2, 1.4.4, 1.4.5, 4.2.1, 4.2.3.1, 15.10.1, 19.3.1.4, 19.3.2.7, 23.1, 24.1, 27.1, 28.1 szabály

A JÁTÉKMEZŐ



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

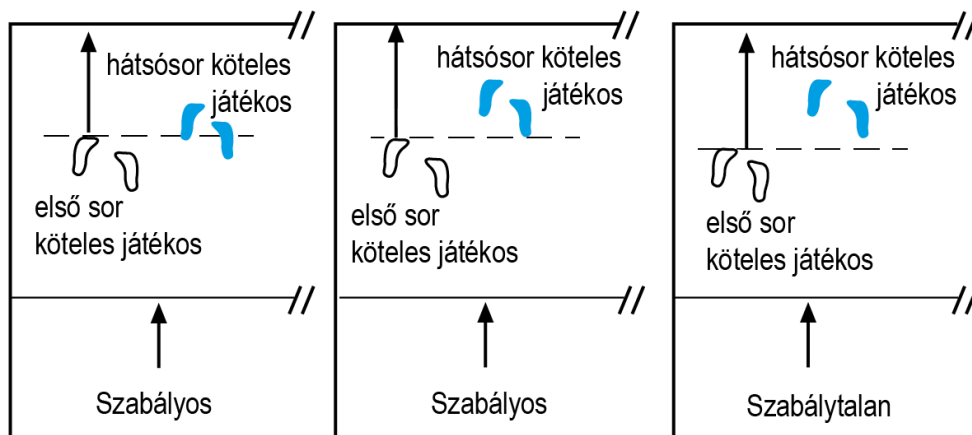
A HÁLÓ



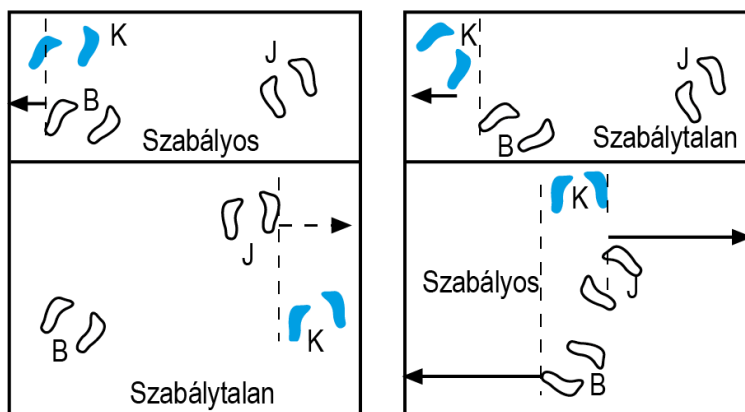
3. ábra 2, 2.2, 2.3, 2.4, 2.5.1, 11.3.1, 11.3.2, 29.2.1.6. szabály

A JÁTÉKOSOK ÁLLÁSRENDJE

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



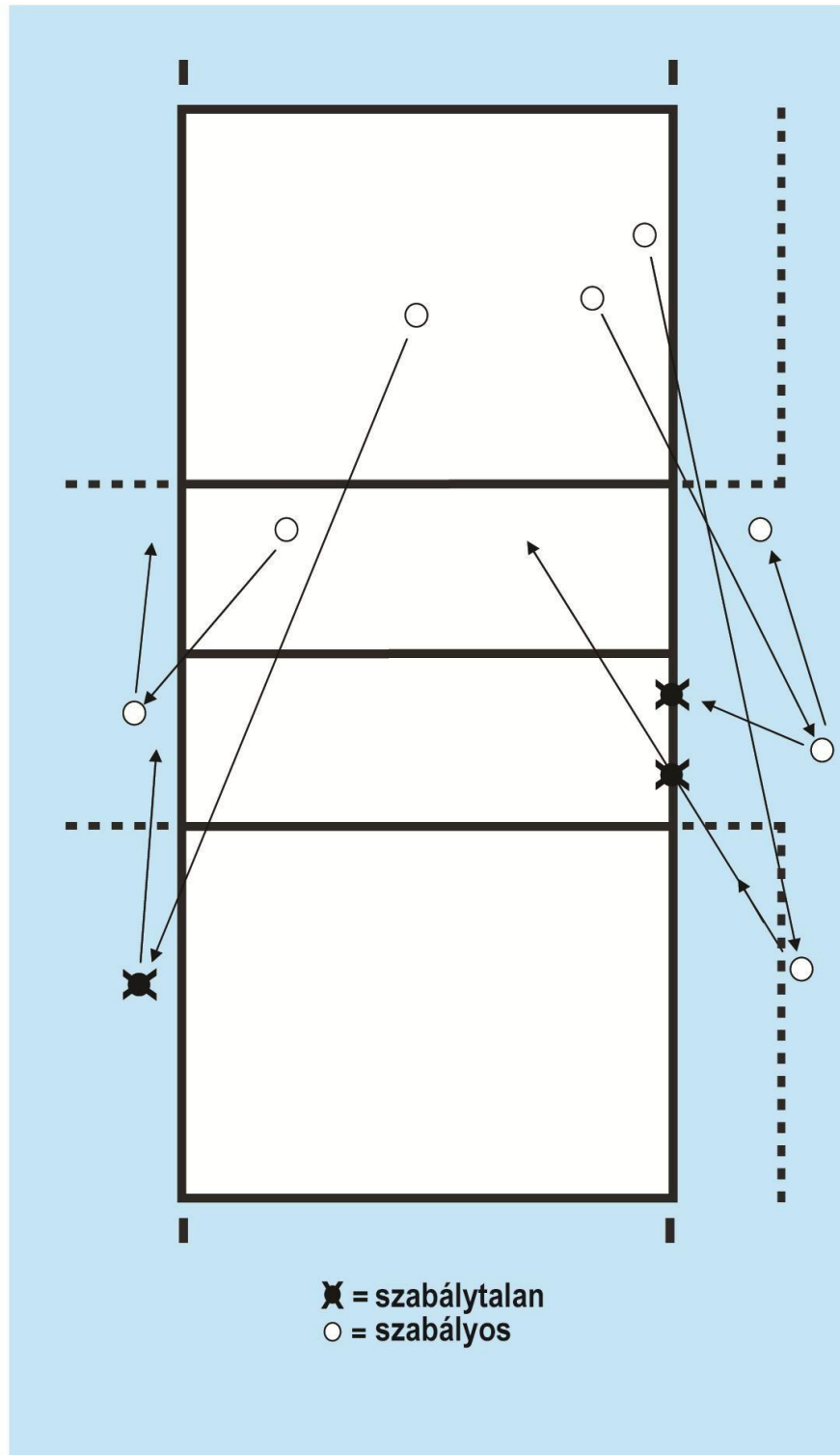
«B» példa: az állásrend meghatározása két, azonos sorban lévő játékos között



K = középső játékos
J = jobb oldali játékos
B = bal oldali játékos

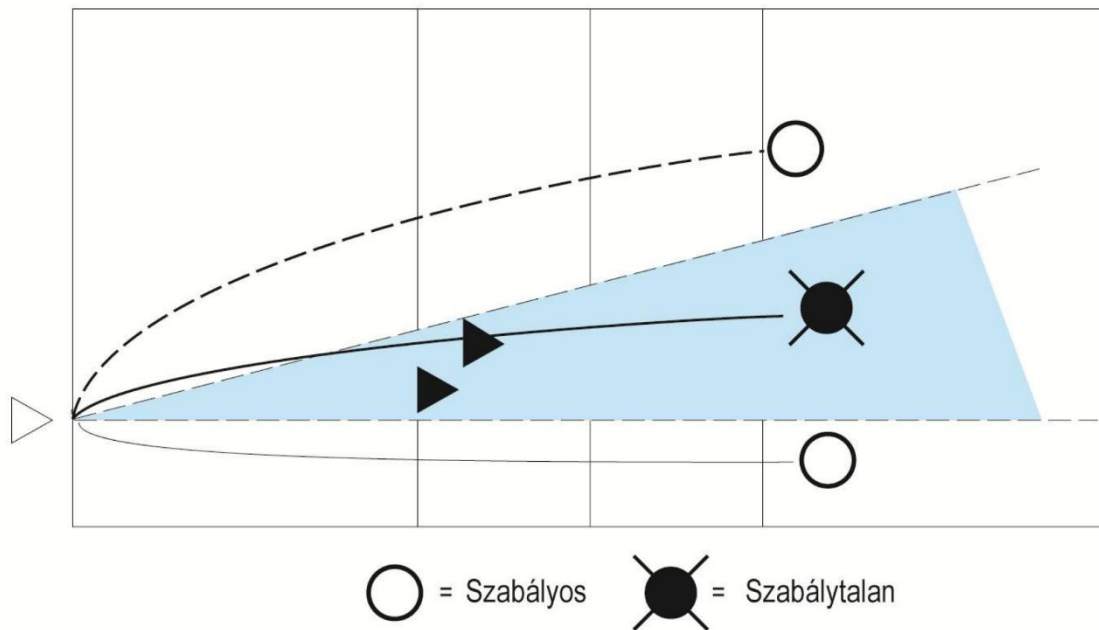
4. ábra 7.4, 7.4.3, 7.5, 23.3.2.3a, 24.3.2.2. szabály

A HÁLÓ FÜGGŐLEGES SÍKJA FELETT AZ ELLENFÉL KIFUTÓJA FELÉ ÁTHALADÓ LABDA



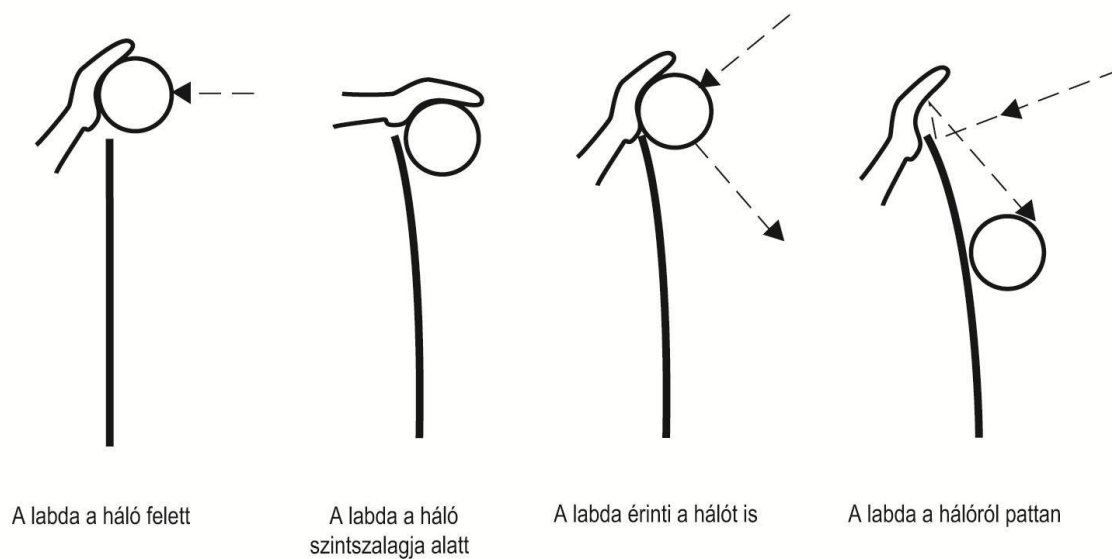
5b. ábra 10.1.2, 10.1.2.2, 24.3.2.7. szabály

CSOPORTOS TAKARÁS



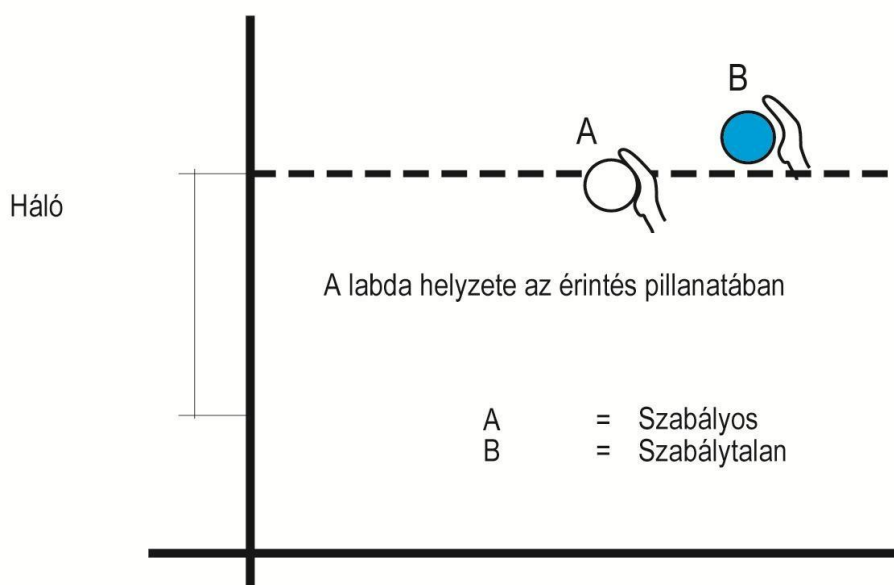
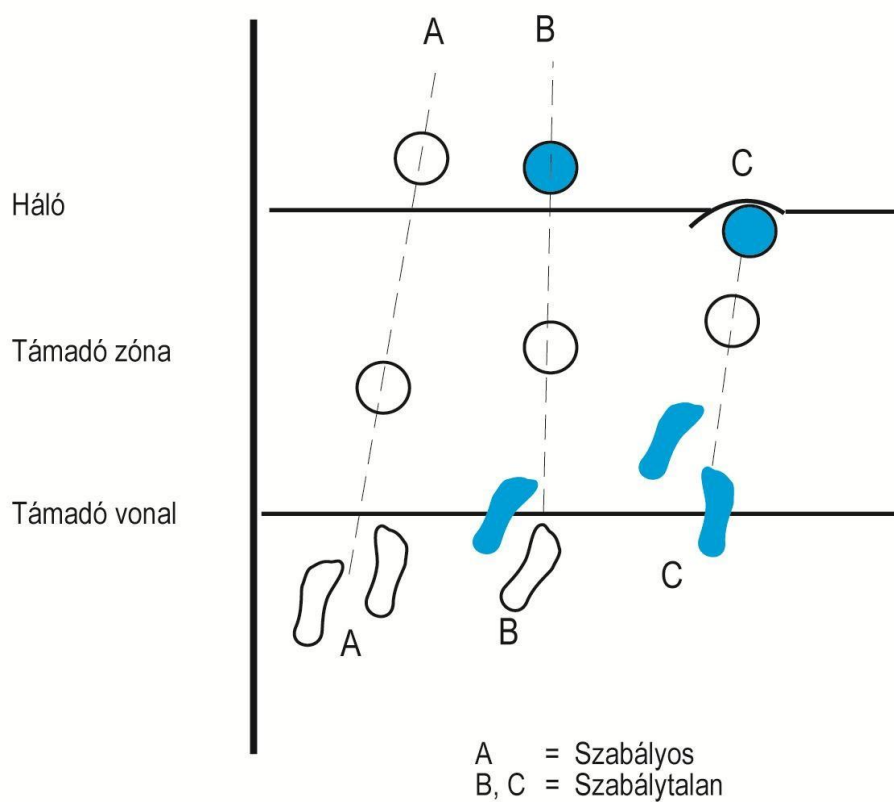
6. ábra 12.5, 12.5.2, 23.3.2.3a szabály

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

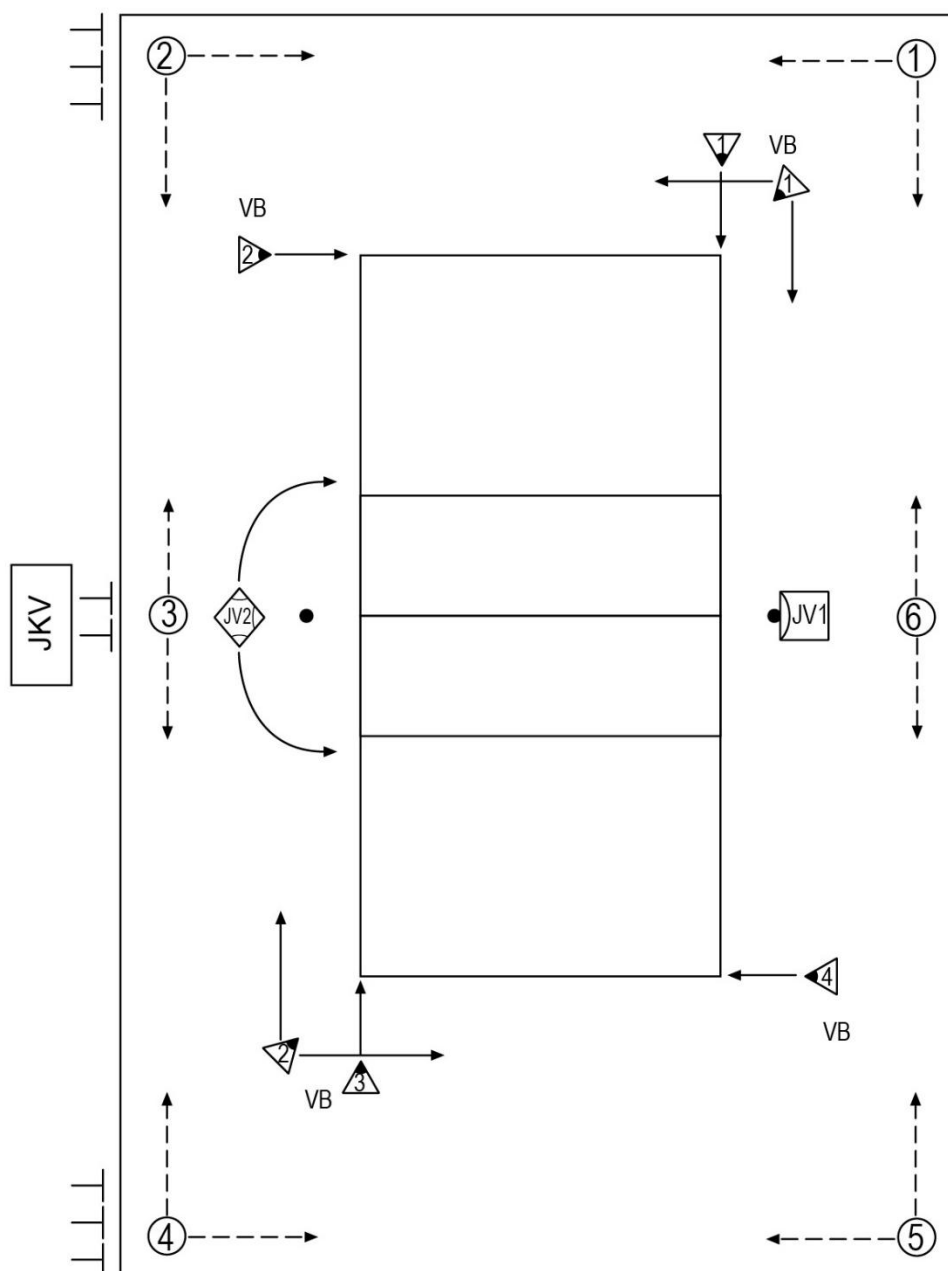
9a.ábra SPORTSZERŰTLENSÉGÉRT ADANDÓ FIGYELMEZTETÉSEK ÉS A SZANKCIÓK, AZOK KÖVETKEZMÉNYEI 16.2. 21.3., 21.4.2 szabály

KATEGÓRIÁK	ALKALOM A MÉRKŐZÉSEN	A SPORTSZERŰTLENSÉG ELKÖVETŐJE	SZANKCIÓ	FELMUTATANDÓ KÁRTYA	KÖVETKEZMÉNY
KISEBB SPORTSZERŰTLENSÉGEK	1.fokozat	bármely csapattag	nem minősül szankciónak	nincs	csak megelőzés
	2.fokozat			sárga	
	ismétlődés esetén		büntetés	piros	pont és nyitás az ellenfélnek
DURVA VISELKEDÉS	első	bármely csapattag	büntetés	piros	pont és nyitás az ellenfélnek
	második	ugyanazon csapattag	kiállítás	sárga és piros kártya együtt	az aktuális játszma hátralévő idejére a csapat öltözőjébe kell menni
	harmadik	ugyanazon csapattag	kizárás	sárga és piros kártya külön kézben	a mérkőzés hátralévő idejére a csapat öltözőjébe kell menni
TÁMADÓ MAGATARTÁS	első	bármely csapattag	kiállítás	sárga és piros kártya együtt	az aktuális játszma hátralévő idejére a csapat öltözőjébe kell menni
	második	ugyanazon csapattag	kizárás	sárga és piros kártya külön kézben	a mérkőzés hátralévő idejére a csapat öltözőjébe kell menni
TÁMADÁS	első	bármely csapattag	kizárás	sárga és piros kártya külön kézben	a mérkőzés hátralévő idejére a csapat öltözőjébe kell menni

9b.ábra A JÁTÉKKÉSLELTETÉS SZANKCIÓI 16.2. szabály

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

A JÁTÉKVEZETŐI CSAPAT TAGJAINAK ÉS SEGÍTŐINEK ELHELYEZKEDÉSE



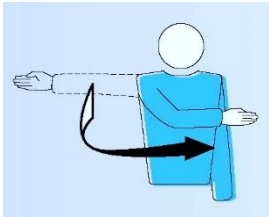
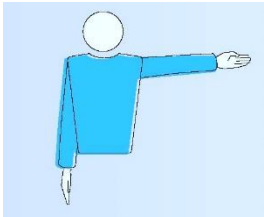
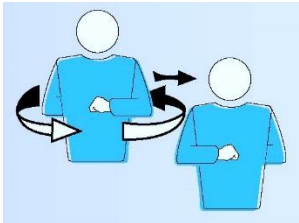
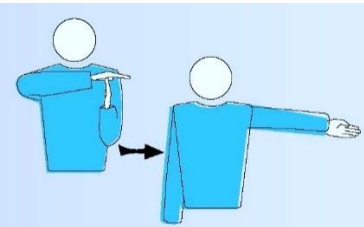
- JV1 = I. játékvezető
- ◆ JV2 = II. játékvezető
- JKV = Jegyzőkönyvvezető
- ▶ VB = Vonalbírók (1-4 vagy 1-2)
- ④ = Labdaszedők (1-6)
- = Pályatörők

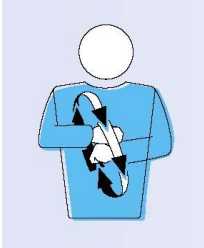
10.ábra 3.3, 23.1, 24.1, 27.1, 28.1, 29.1 szabály

A JÁTÉKVEZETŐK HIVATALOS KARJELEI

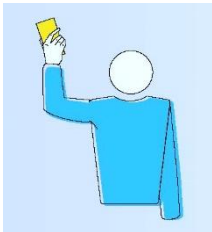
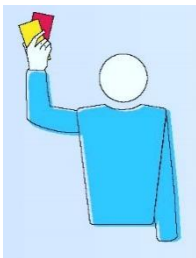
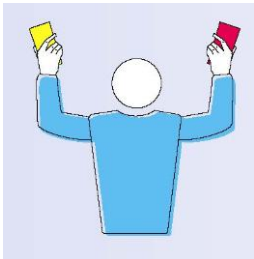
11. ábra 1-5.

Jelmagyarázat: **①②** játékvezető, aki a karjelet az általános feladatai keretében mutatja
①② játékvezető, aki a karjelet csak egyes játékhelyzetekben mutatja

A jelzett mérkőzéshelyzet	A karjelet használja ① az I. játékvezető ② a II. játékvezető
A nyitás engedélyezése 12.3, 22.2.1.1 sz.	1  A nyitás irányát jelezve mozgatni a kezét
Nyitó csapat 22.2.3.1, 22.2.3.2, 22.2.3.4 sz.	2  a kart kinyújtani a nyitó csapat felé
Játszma utáni játékoscsere 18.2 sz.	3  a felemelt alkarokat a test előtt és mögött vízszintesen mozgatni
Pihenő idő 15.4.1 sz.	4  két kézzel T betűt formálni és utána a pihenő időt kérő csapatra mutatni

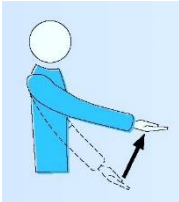
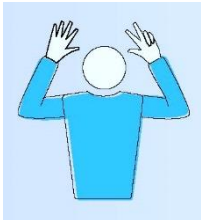
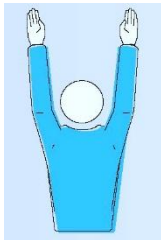
Játékoscsere 15.5.1, 15.5.2, 15.8 sz.	5 ① ②  a mell előtt két karral körözni
---	---

11. ábra 6-9.

A jelzett mérkőzőshelyzet	A karjelet használja ❶ az I. játékvezető ❷ a II. játékvezető
Figyelmeztetés sport-szerűtlenségért 21.1, 21.6, 23.3.2.2 sz.	6a ❶  sárga lapot felmutatni
Büntetés sportszerűtlenségért 21.3.1, 21.6, 23.3.2.2 sz.	6b ❶  piros lapot felmutatni
Kiállítás 21.3.2, 21.6, 23.3.2.2 sz.	7 ❶  piros lapot együtt felmutatni
Kizárás 21.3.3, 21.6, 23.3.2.2 sz.	8 ❶  piros és sárga lapot külön kézben felmutatni

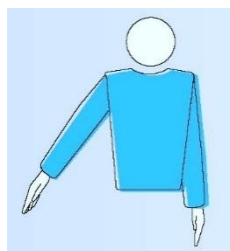
A játszma vagy mérkőzés vége 6.2, 6.3 sz.	9 ① ②  az alkarokat nyitott tenyérrel a mell előtt keresztezni
---	---

11.ábra 10-14.

A jelzett mérkőzőshelyzet	A karjelet használja ❶ az I. játékvezető ❷ a II. játékvezető
Nyitás közben nem engedett vagy fel nem dobott labda 12.4.1 sz.	10 ❶  kinyújtott alkart nyitott tenyérrel fölfelé emelni
Késedelmes nyitás 12.4.4 sz.	11 ❶  fölemelt karral nyolc ujjat mutatni
Sánchiba, vagy takarás 12.5, 12.6.2.3, 14.6.3, 19.3.1.3, 23.3.2.3a, g, 24.3.2.4 sz.	12 ❶ ❷  tenyérrel előre függőlegesen felemelni a két kart
Állásrendi vagy forgásrendi hiba 7.5, 7.7, 23.3.2.3a, 24.3.2.2 sz.	13 ❶ ❷  mutatóujjal körkörös mozgás

14

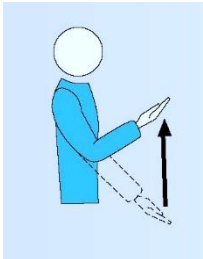
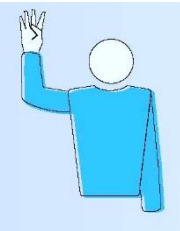
① ②

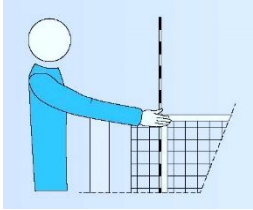


8.3 sz.

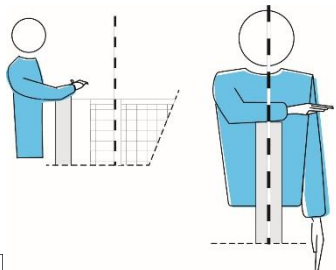
a karral és az ujjakkal a talajra mutatni

11.ábra 15-19.

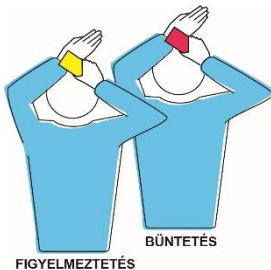
A jelzett mérkőzőshelyzet	A karjelet használja ❶ az I. játékvezető ❷ a II. játékvezető
A labda "kint" 8.4.1, 8.4.2, 8.4.3, 8.4.4, 24.3.2.5, 24.3.2.7, 24.3.2.8 sz.	15 ❶ ❷  a két alkart függőlegesen nyitott tenyérrel felemelni
Megfogott labda 9.2.2, 9.3.3, 23.3.2.3b sz.	16 ❶  lassan emelni az alkart tenyérrel fölfelé
Kettős érintés 9.3.4, 23.3.2.3b sz.	17 ❶  a két ujjat felmutatni
Négy érintés 9.3.1, 23.3.2.3b sz.	18 ❶  a négy ujjat felmutatni

A hálót egy játékos hibásan érintette; a nyitást követően a labda a hálót éri és a nyitó csapat térfelén marad 11.4.4, 12.6.2.1 sz.	19 1 2  a hibázó csapat oldalán a hálót megérinteni a megfelelő karral
---	--

11.ábra 20-23.

A jelzett mérkőzőshelyzet	A karjelet használja ❶ az I. játékvezető ❷ a II. játékvezető
Átnyúlás a háló fölött 11.4.1, 13.3.1, 14.3, 14.6.1, 23.3.2.3c sz.	20 ❶  egy kézzel a háló fölött átnyúlni, a tenyér lefelé néz
Támadó érintési hiba - hátsó sorköteles játékos, vagy Libero részéről, - vagy támadóérintés végrehajtása a nyitáson 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.	21 ❶ ❷  a karral felülről lefelé nyitott tenyérrel mozgás
Ellenmezőbe hatolás, háló alatt áthaladó labda, vagy a nyitó játékos nyitás közben érinti a pályát, vagy egy játékos a nyitás pillanatában kilép a pályáról 8.4.5, 11.2.2, 12.4.3, 23.3.2.3a, f, 24.3.2.1 sz.	22 ❶ ❷  középvonalra vagy a megfelelő vonalra mutatni
Kettős hiba, a labdamenet újrajátszása 6.1.2.2, 17.2, 22.2.3.4 sz.	23. ❶  a két hüvelykujjat függőlegesen felemelni

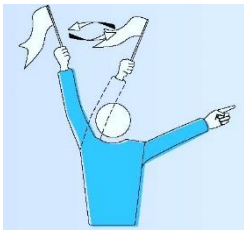
11. ábra 24-25.

A jelzett mérkőzőshelyzet	A karjelet használja ❶ az I. játékvezető ❷ a II. játékvezető
Érintett labda 23.3.2.3b, 24.2.2. sz.	24 ❶  egyik kéz tenyerét másik ujjával függőlegesen mozgatva érinteni
"Figyelmeztetés" vagy "Büntetés" játékkésleltetésért 15.11.3, 16.2.2, 16.2.3, 23.3.2.2 sz.	25, ❶  FIGYELMEZTETÉS BÜNTETÉS a csuklóra mutatni sárga lappal (figyelmeztetés) vagy piros lappal (büntetés)



A vonalbírók zászlójelei

12.ábra 1-5.

A jelzett mérkőzőshelyzet	A karjelet használják a vonalbírók
A labda "bent" van 8.3, 29.2.1.1 sz.	1  zászlóval lefelé mutatni
A labda "kint" van 8.4.1, 29.2.1.1 sz.	2  zászlót függőlegesen felemelni
Érintett labda 29.2.1.2 sz.	3  a felemelt zászlót tenyérrel megérinteni
Az antennákon kívül repülő labda, idegen tárgyat érintő labda vagy nyitás közben bármely játékos lábhibája 8.4.2, 8.4.3, 8.4.4, 12.4.3, 29.2.1.3, 29.2.1.4, 29.2.1.6, 29.2.1.7 sz.	4  fej fölött mozgatni a zászlót és az antennára, vagy a megfelelő vonalra ujjal mutatni

Ha a labda szabályosságának megítélésében valami akadályozta a vonalbíró	5  a zászló egyik kézben marad, a két kezet mell előtt keresztbe tenni
---	--

MEGHATÁROZÁSOK

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

Zónák: a játékterület részei (azaz a játékpálya és a kifutó), amelyeknek a játékszabályokban meghatározott speciális céljuk vagy speciális korlátozó szerepük van. A zónák közé tartozik az első játékosok zónája, nyitási zóna, játékoscsere zóna, kifutó, hátsó játékosok zónája és a Libero helyettesítési zóna.

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

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

Szabályos áthaladási tér: a háló függőleges síkjának azon része, amelyet alulról a háló teteje, oldalról az antennák és képzeletbeli meghosszabbításuk, felülről pedig a mennyezet határolják. A labdának a szabályos áthaladási téren keresztül kell az ellenfél játékmezője felé áthaladnia.

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

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

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

Hiba: 1. A szabályokkal ellentétes (játék)akció.
2. (Játék)akción kívüli más szabálysértés.

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

Technikai pihenőidő: különleges, kötelezően elrendelt pihenő idő a szabályos pihenőidőkön felül. Ez lehetőséget ad a röplabdázás népszerűsítésére, bemutatására, többek között a tévénezőknek a játék elemzésére, valamint reklámlehetőséget is biztosít.

Labdaszedők és gyorstörölők:

A labdaszedők feladata, hogy a játék folyamatossága érdekében a következő nyitás előtt a labdát a nyitó játékosnak adják.

Gyorstörölők: feladatuk, amennyiben szükségessé válik, a talaj tisztán és szárazon tartása kis törölőket használva.

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

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

Újra kijelölés: ennek során a játékot folytatni nem tudó, vagy a játékra alkalmatlannak nyilvánított Libero szerepkörét egy másik, az újra kijelöléskor pályán nem lévő játékos (kivéve a Libero által helyettesített játékost) veszi át.

Libero helyettesítés: ennek során egy játékos elhagyja a pályát és egy Libero foglalja el a helyét. A helyettesítés két Libero között is történhet. A Libero által helyettesített játékos bármelyik Liberót helyettesítheti. Két helyettesítés között legalább 1 befejezett labdamenet kell legyen.

Zavarás: bármely akció, amellyel az egyik csapat előnyt szerez ellenfelével szemben, vagy megakadályozza ellenfelét a labda megjátszásában.

Játékoscsere: ennek során „normál” (nem Libero) játékos elhagyja a pályát és egy másik „normál” játékos foglalja el a helyét.

Mérkőzés előtti protokoll: az adott verseny szabályzatában meghatározott események sorozata a mérkőzés előtt, beleértve a sorshúzást, a bemelegítést, a csapatok és a játékvezetők bemutatását.

Első csapatérintés: a csapat első érintéséről a következő 4 esetben beszélünk:

- nyitásfogadás;
- a támadás fogadása;
- az ellenfél sáncáról érkező labda megjátszása;
- a saját sáncról érkező labda megjátszása.

[illegible]