



# **A strandröplabdázás hivatalos játékszabályai 2021-2024**

Magyar Röplabda Szövetség  
2023. április

Készítette a Magyar Röplabda Szövetség megbízásából,  
az FIVB *Official Beach Volleyball Rules 2021-2024* (elfogadva az FIVB 37.  
kongresszusán, 2021-ben) alapján:

Soltész Róbert

Lektorálta: Ujházi Mónika

A szabálykönyv 2017-2020. évi kiadásából származó részek fordításában és  
lektorálásában részt vett:

Herpai László

Ujházi Mónika

Az előző kiadáshoz képest történt fontosabb változások **pirossal** vannak szedve.



# Tartalomjegyzék

1. RÉSZ: A JÁTÉK .....	7
ELSŐ FEJEZET: A JÁTÉK HELYE ÉS A SZÜKSÉGES FELSZERELÉS .....	7
1 A JÁTÉKTERÜLET .....	7
1.1. MÉRETEI .....	7
1.2. A JÁTÉKTERÜLET FELSZÍNE .....	7
1.3. VONALAK A PÁLYÁN .....	7
1.4. ZÓNÁK ÉS TERÜLETEK .....	8
1.5. IDŐJÁRÁS .....	8
1.6. A VILÁGÍTÁS .....	8
2 A HÁLÓ ÉS A HÁLÓTARTÓ OSZLOPOK .....	8
2.1. HÁLÓMAGASSÁG .....	8
2.2. FELÉPÍTÉS .....	8
2.3. OLDALSZALAGOK .....	9
2.4. ANTENNÁK .....	9
2.5. HÁLÓTARTÓ OSZLOPOK .....	9
2.6. KIEGÉSZÍTŐ FELSZERELÉSEK .....	9
3 A LABDA .....	10
3.1. JELLEMZŐI .....	10
3.2. A LABDÁK EGYFORMASÁGA .....	10
3.3. A négy LABDÁS RENDSZER .....	10
MÁSODIK FEJEZET: A RÉSZTVEVŐK .....	11
4 CSAPATOK .....	11
4.1. A CSAPAT ÖSSZETÉTELE .....	11
4.2. A CSAPAT ELHELYEZKEDÉSE .....	11
4.3. A FELSZERELÉS .....	11
4.4. A FELSZERELÉS VÁLTOZTATÁSOK .....	11
4.5. TILTOTT TÁRGYAK .....	12
5 CSAPATVEZETŐK .....	12
5.1. A CSAPATKAPITÁNY .....	12
HARMADIK FEJEZET: JÁTÉKFORMA .....	14
6 PONT SZERZÉSE, JÁTSZMA ÉS MÉRKŐZÉS MEGNYERÉSE .....	14
6.1. PONT SZERZÉSE .....	14
6.2. EGY JÁTSZMA MEGNYERÉSE .....	14
6.3. A MÉRKŐZÉS MEGNYERÉSE .....	15
6.4. JÁTÉKMEGTAGADÓ ÉS HIÁNYOS CSAPAT .....	15
7 A JÁTÉK SZERKEZETE .....	15

7.1.	SORSHÚZÁS .....	15
7.2.	HIVATALOS BEMELEGÍTÉS .....	15
7.3.	A CSAPATOK ÁLLÁSRENDEJE .....	16
7.4.	ÁLLÁSREND .....	16
7.5.	ÁLLÁSRENDI HIBA.....	16
7.6.	NYITÁSREND .....	16
7.7.	NYITÁSRENDI HIBA.....	16
NEGYEDIK FEJEZET: A JÁTÉK (AKCIÓK).....		17
8	JÁTÉKHELYZETEK .....	17
8.1.	A LABDA JÁTÉKBAN.....	17
8.2.	A LABDA JÁTÉKON KÍVÜL .....	17
8.3.	A LABDA "BENT" .....	17
8.4.	A LABDA "KINT" .....	17
9	A LABDA MEGJÁTSZÁSA.....	18
9.1.	A CSAPAT LABDAÉRINTÉSEI.....	18
9.2.	A LABDAÉRINTÉS JELLEMZŐI .....	19
9.3.	LABDAMEGJÁTSZÁSI HIBÁK .....	19
10	LABDA A HÁLÓNÁL.....	20
10.1.	A HÁLÓ SÍKJÁT KERESZTEZŐ LABDA .....	20
10.2.	A HÁLÓT ÉRINTŐ LABDA.....	20
10.3.	LABDA A HÁLÓBAN .....	20
11	JÁTÉKOS A HÁLÓNÁL.....	20
11.1.	ÁTNYÚLÁS A HÁLÓ FÖLÖTT .....	20
11.2.	ÁTHATOLÁS AZ ELLENTÉRFÉLRE, AZ ELLENMEZŐBE ÉS AZ ELLENFÉL KIFUTÓJÁBA .....	21
11.3.	A HÁLÓ ÉRINTÉSE .....	21
11.4.	JÁTÉKOSHIBÁK A HÁLÓNÁL .....	21
12	NYITÁS .....	22
12.1.	EGY JÁTSZMA ELSŐ NYITÁSA .....	22
12.2.	NYITÁS SORREND .....	22
12.3.	A NYITÁS ENGEDÉLYEZÉSE.....	22
12.4.	A NYITÁS VÉGREHAJTÁSA .....	22
12.5.	TAKARÁS.....	23
12.6.	NYITÁSHIBÁK A NYITÁS SORÁN .....	23
13	TÁMADÓÉRINTÉS .....	23
13.1.	A TÁMADÓÉRINTÉS JELLEMZŐI .....	23
13.2.	A TÁMADÓÉRINTÉS HIBÁI.....	23
14	A SÁNC .....	24
14.1.	A SÁNCOLÁS .....	24

14.2.	SÁNCÉRINTÉS.....	24
14.3.	SÁNC AZ ELLENTÉRFÉLBEN .....	24
14.4.	SÁNC ÉS A CSAPAT ÉRINTÉSEK .....	25
14.5.	NYITÁS SÁNCOLÁSA .....	25
14.6.	SÁNCHIBÁK.....	25
ÖTÖDIK FEJEZET: JÁTÉKMEGSZAKÍTÁSOK, JÁTÉKKÉSLELTETÉSEK ÉS JÁTSZMÁK KÖZÖTTI SZÜNETEK.....		26
15	JÁTÉKMEGSZAKÍTÁSOK .....	26
15.1.	A SZABÁLYOS JÁTÉKMEGSZAKÍTÁSOK SZÁMA .....	26
15.2.	A SZABÁLYOS JÁTÉKMEGSZAKÍTÁSOK SORRENDJE .....	26
15.3.	SZABÁLYOS JÁTÉKMEGSZAKÍTÁSOK KÉRÉSE .....	26
15.4.	PIHENŐIDŐK ÉS TECHNIKAI PIHENŐIDŐK .....	26
15.5.	MEGALAPOZATLAN KÉRÉSEK .....	27
16	JÁTÉKKÉSLELTETÉS .....	27
16.1.	A JÁTÉKKÉSLELTETÉS TÍPUSAI.....	27
16.2.	A JÁTÉKKÉSLELTETÉS SZANKCIÓI .....	27
17	KIVÉTELES JÁTÉKMEGSZAKÍTÁSOK.....	28
17.1.	SÉRÜLÉS/MEGBETEGEDÉS .....	28
17.2.	KÜLSŐ BEAVATKOZÁS.....	28
17.3.	MEGHOSSZABBÍTOTT JÁTÉKMEGSZAKÍTÁSOK .....	28
18	JÁTSZMÁK KÖZÖTTI SZÜNETEK ÉS TÉRFÉLCSERE .....	29
18.1.	JÁTSZMÁK KÖZÖTTI SZÜNETEK.....	29
18.2.	TÉRFÉLCSERE .....	29
HATODIK FEJEZET: A RÉSZTVEVŐK MAGATARTÁSA .....		30
19	A MAGATARTÁSI KÖVETELMÉNYEK .....	30
19.1.	A SPORTSZERŰ MAGATARTÁS.....	30
19.2.	A SPORTSZERŰ JÁTÉK (FAIR PLAY) .....	30
20	A SPORTSZERŰTLEN VISELKEDÉS ÉS SZANKCIÓI.....	30
20.1.	KISEBB SPORTSZERŰTLENSÉGEK .....	30
20.2.	SZANKCIONÁLANDÓ SPORTSZERŰTLEN VISELKEDÉS .....	30
20.3.	SZANKCIÓK FOKOZATAI .....	31
20.4.	SPORTSZERŰTLENSÉG JÁTSZMA ELŐTT ÉS JÁTSZMÁK KÖZÖTT .....	31
20.5.	A SPORTSZERŰTLEN VISELKEDÉS ÖSSZEFOGLALÁSA, SZANKCIÓ SORÁN ALKALMAZANDÓ KÁRTYÁK .....	32
II. RÉSZ: A JÁTÉKVEZETŐK, FELADATAIK ÉS A HIVATALOS KARJELEK.....		33
HETEDIK FEJEZET: JÁTÉKVEZETŐK .....		33
21	A JÁTÉKVEZETŐ TESTÜLET ÉS ELJÁRÁSOK .....	33
21.1.	ÖSSZETÉTEL .....	33
21.2.	ELJÁRÁSOK .....	33

22	ELSŐ JÁTÉKVEZETŐ .....	34
22.1.	HELYE.....	34
22.2.	HATÁSKÖRE .....	34
22.3.	FELADATAI.....	35
23	MÁSODIK JÁTÉKVEZETŐ .....	35
23.1.	HELYE.....	35
23.2.	HATÁSKÖRE .....	35
23.3.	FELADATAI.....	36
24	A CHALLENGE JÁTÉKVEZETŐ.....	37
24.1.	HELYE.....	37
24.2.	FELADATAI.....	37
25	A TARTALÉK JÁTÉKVEZETŐ.....	37
25.1.	HELYE.....	37
25.2.	FELADATAI.....	37
26	JEGYZŐKÖNYVVEZETŐ.....	38
26.1.	HELYE.....	38
26.2.	FELADATAI.....	38
27	SEGÉD JEGYZŐKÖNYVVEZETŐ .....	39
27.1.	HELYE.....	39
27.2.	FELADATAI.....	39
28	VONALBÍRÓK .....	39
28.1.	HELYÜK .....	39
28.2.	FELADATUK .....	40
29	A HIVATALOS JELZÉSEK.....	40
29.1.	A JÁTÉKVEZETŐK KARJELEI .....	40
29.2.	A VONALBÍRÓK ZÁSZLÓJELEI .....	40
II. SZAKASZ – III. RÉSZ: ÁBRÁK .....		41
9. ábra: A JÁTÉKVEZETŐK HIVATALOS KARJELEI.....		49
10. ábra (1-5): A vonalbírók zászlójelei .....		56
III. SZAKASZ: DEFINÍCIÓK .....		57

## 1. 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, 1. ábra

#### 1.1. MÉRETEI

1.1.1. A játékpálya négyszög alakú 16x8 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. 2. ábra

1.1.2. **FIVB, Világ- és Hivatalos versenyeken a kifutó az oldalonak mellett és az alapvonalak mögött legalább 5 m-es, legfeljebb 6 m-es kell legyen. A szabad légtér a talajtól számítva legalább 12,5 m magas kell legyen.**

#### 1.2. A JÁTÉKTERÜLET FELSZÍNE

1.2.1. A pálya talaja vízszintes felületű homok legyen, olyan sima és egyforma, amennyire lehetséges, mentes minden olyan kőtől, kavicsból, kagylótól és bármilyen dologtól, ami vágást, vagy egyéb sérülést okozhat a játékosoknak.

1.2.2. **FIVB, Világ- és Hivatalos versenyeken a homok legalább 40 cm mély legyen és finom szemcsékből álljon.**

1.2.3. A pálya felszíne semmilyen sérülésveszélyt nem jelenthet a játékosnak.

1.2.4. **FIVB, Világ- és Hivatalos versenyeken a homok elfogadható szemcseméretűre legyen rostálva, nem túl durva, mentes kövektől és veszélyes szemektől. A homok túl finom sem lehet, ne okozzon porfelhőt, illetve ne tapadjon a bőrre.**

1.2.5. **FIVB, Világ- és Hivatalos versenyeken a centerpálya fölé ponyvát ajánlatos kifeszíteni esős idő esetére.**

#### 1.3. VONALAK A PÁLYÁN

2. ábra

1.3.1. Minden vonal 5 cm széles. A vonalak színe a homoktól élesen elütő legyen.

1.3.2. Határoló vonalak

A játékpályát két oldal- és két alapvonal határolja. Ezeket a pálya belseje felé kell meghúzni. Középvonal nincs.

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

## 1.4. ZÓNÁK ÉS TERÜLETEK

A játékpályát a nyitózóna és a kifutó veszi körül.

- 1.4.1. A nyitózóna 8 méter széles az alapvonal mögött. Mélységben a nyitózóna a kifutó végéig tart.

## 1.5. IDŐJÁRÁS

Az időjárás nem jelenthet sérülésveszélyt a játékosoknak.

## 1.6. A VILÁGÍTÁS

**FIVB, Világ- és Hivatalos versenyeken este a világításnak a játékterületen 1000 - 1500 lux értékűnek kell lennie a játékfelszíntől 1 m magasan mérve.**

## 2 A HÁLÓ ÉS A HÁLÓTARTÓ OSZLOPOK

3. ábra

### 2.1. HÁLÓMAGASSÁG

- 2.1.1. A játékpálya közepe felett merőlegesen háló van kifeszítve. Felső szintjének magassága férfiak részére 2,43 m, nők részére 2,24 m.

*Megjegyzés: a háló magassága korosztályok szerint változó az alábbiak szerint:*

korosztály	nők	férfiak
14-16 évesek	2,24 m	2,24 m
12-14 évesek	2,12 m	2,12 m
12 év alatt	2,00 m	2,00 m

*Megjegyzés: a Nemzeti Röplabda Szövetségek a hálómagasságot illetően a fentitől eltérő szabályozást is alkalmazhatnak.*

- 2.1.2. A háló magasságát a játékpálya közepén kell mérni. A háló magassága az oldalvonalak fölött azonos kell legyen és a szabályos magasságot 2 cm-nél többel nem haladhatja meg.

### 2.2. FELÉPÍTÉS

A háló 8,50 m hosszú és 1 m (+/- 3 cm) széles, a játékpálya közepén a rövidebbik tengely felett van kifeszítve.

3. ábra

10 cm oldalmagasságú szemekből kell készíteni. A háló felső és alsó peremét lehetőleg sötétkék, vagy fényes színű 7-10 cm széles varrott vászoncsíkkal kell fedni vízszintesen teljes hosszában. A varrott vászoncsíkok mindkét szélén lyuknak kell lennie, hogy a köteleket azon át lehessen húzni, az oszlopokhoz lehessen rögzíteni és kifeszíteni a hálót.

A vászoncsíkokon belül a felsőben hajlékony kábel van, az alsón belül pedig kötél, amelyik az oszlophoz köti és kifeszíti a hálót. A vízszintes vászoncsíkokon hirdetés elhelyezése megengedett.



**FIVB, Világ- és Hivatalos versenyeken használható 8 m-es háló kisebb kockákkal és az oszlopok valamint a háló vége között márkajelzések elhelyezhetők, amennyiben ezek nem rontják a játékosok és a hivatalos személyek látási viszonyait. Ezeket reklám elhelyezhető az FIVB szabályzata szerint.**

### 2.3. OLDALSZALAGOK

Két színes 5 cm széles (a pálya vonalaival azonos szélességű) és 1 m hosszú oldalszalagot kell függőlegesen elhelyezni a hálón mindkét oldalvonal fölött. Ezek a háló részének tekintendők.

Az oldalszalagokon hirdetés elhelyezése megengedett.

14.1.1,  
3. ábra

### 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 szélé mellé kell a háló ellentétes oldalán rögzíteni.

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

Az antennák a háló részeinek tekintendők és oldalról határolják a szabályos áthaladási teret.

### 2.5. HÁLÓTARTÓ OSZLOPOK

2.5.1. A hálót két, az oldalvonalakon kívül, azoktól 0,70-1,00 m távolságban rögzített oszlopnak kell tartania. Magasságuk 2,55 m, lehetőleg szabályozható magasságúak legyenek.

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

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

2. és  
3. ábra

### 2.6. KIEGÉSZÍTŐ FELSZERELÉSEK

Minden kiegészítő felszerelést az FIVB szabályzatai határoznak meg.

### 3 A LABDA

#### 3.1. JELLEMZŐI

3.2

A labdának gömb alakúnak kell lennie, olyan hajlékony (bőr, műbőr, vagy hasonló) anyagból, amely nem szívja fel a vizet, azaz alkalmasabb szabadtéri játékhoz, ahol esőben is sor kerülhet a mérkőzésekre. A labdának rendelkeznie kell egy "belsővel" gumiból vagy hasonló anyagból. A műbőr anyag jóváhagyásáról az FIVB szabályzatai rendelkeznek.

Színe: egyszínű világos vagy színek kombinációja.

Kerülete: 66 - 68 cm.

Súlya: 260 - 280 gr.

Belső nyomása: 0.175 - 0.225 kg/cm<sup>2</sup> (171 - 221 mbar vagy hPa)

#### 3.2. A LABDÁK EGYFORMASÁGA

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

**FIVB, Világ- és Hivatalos versenyeken az FIVB által elfogadott labdákkal kell játszani, feltéve, hogy az FIVB nem rendelkezik ettől eltérően.**

3.1, 23.2.8

#### 3.3. A NÉGY LABDÁS RENDSZER

FIVB, Világ- és Hivatalos versenyeken **4** labdát kell használni **6** labdaszedővel. Ezek közül 1-1 a kifutó sarkaiban, 1-1 pedig a játékvezetők mögött helyezkedik el.

8. ábra



## MÁSODIK FEJEZET: A RÉSZTVEVŐK

### 4 CSAPATOK

#### 4.1. A CSAPAT ÖSSZETÉTELE

- 4.1.1. Egy csapat kizárólag két játékosból áll.
- 4.1.2. A mérkőzésen csak két, a jegyzőkönyvbe bejegyzett játékos szerepelhet.
- 4.1.3. Az egyik játékos a csapatkapitány, akit a jegyzőkönyvben meg kell jelölni.
- 4.1.4. **FIVB, Világ- és Hivatalos versenyeken a mérkőzéseken a játékosok külső segítséget nem vehetnek igénybe, edző működése nem megengedett (Kivéve: az adott események speciális szabályzata szerint a korosztályos versenyek és a Kontinentális Kupa 1. és 2. körében.)**

#### 4.2. A CSAPAT ELHELYEZKEDÉSE

A csapatok területe (a játékosok 2-2 db székét beleértve) az oldalvonalától 5 m-re és a jegyzőkönyvvezetői asztaltól legalább 3 m-re kell legyen kijelölve.

#### 4.3. A FELSZERELÉS

A játékosok felszerelése rövid nadrágból /sortból/ vagy 4.1.1  
fürdőruhából áll. Trikó vagy speciális felső („tank top”) nem kötelező, kivéve, ha a torna szabályzata azt előírja. A játékosok viselhetnek sapkát.

- 4.3.1. **FIVB, Világ- és Hivatalos versenyeken egy csapat játékosai azonos színű és típusú felszerelést viseljenek a torna szabályzatának megfelelően. A felszerelés tiszta legyen.**
- 4.3.2. A játékosok mezítláb kell legyenek, kivéve, ha mást engedélyez az első játékvezető.
- 4.3.3. A játékosok trikóit (vagy ha megengedett trikó nélkül játszani, akkor a nadrágot) 1-es illetve 2-es számmal kell ellátni.
- 4.3.3.1. A számot a trikó elején, vagy a nadrág elülső részén kell elhelyezni.
- 4.3.3.2. A szám a trikótól elütő színű és legalább 10 cm magas legyen. A szám szélessége legalább 1.5 cm

#### 4.4. A FELSZERELÉS VÁLTOZTATÁSOK

Ha mindkét csapat azonos színű trikóban jelenik meg, sorshúzást kell végrehajtani annak eldöntésére, hogy melyik csapatnak kell cserélnie.

Az első játékvezető egy vagy több játékosnak engedélyezheti, hogy:

- 4.4.1. zokniban és/vagy cipőben játsszon,

- 4.4.2. játszma között a nedves trikót kicserélje, feltéve, ha az új is megfelel a torna, illetve a FIVB szabályzatának. 4.3.3
- 4.4.3. A játékos kérésére az első játékvezető engedélyezheti, hogy ujjas felsőben vagy tréningnadrágban játsszon.

#### 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 melegítők/szorítók (sérülést megelőző eszközök) egészségügyi célokra való használata megengedett.

**A felnőtt FIVB, Világ- és Hivatalos versenyeken ezek az eszközök vagy a látható alsóruházat azonos színűek legyenek az mez megfelelő részével. Fekete, fehér vagy semleges színek is megengedettek feltéve, hogy minden ilyen eszközt használó játékosnál a szín azonos.**

### 5 CSAPATVEZETŐK

A csapatkapitány felelős csapatának viselkedéséért és fegyelméért.

#### 5.1. A CSAPATKAPITÁNY

- 5.1.1. A MÉRKŐZÉS ELŐTT a csapatkapitány:  
a.) aláírja a jegyzőkönyvet  
b.) és képviseli csapatát a sorshúzásnál.
- 5.1.2. A MÉRKŐZÉS ALATT kizárólag a csapatkapitánynak engedélyezett a játékvezetőhöz beszélni, ha a labda játékon kívül van a következő három esetben: 8.2
- 5.1.2.1. a szabályok alkalmazására és értelmezésére vonatkozó magyarázatot kérhet; ha a magyarázatot nem tartja kielégítőnek, akkor azonnal jeleznie kell az első játékvezetőnél tiltakozását;
- 5.1.2.2. Engedélyt kérhet  
a.) felszerelés cseréjének engedélyezésére;  
b.) a nyitó játékos számának ellenőrzésére,  
c.) a pálya talajának, a háló, a labda, stb. ellenőrzésére  
d.) a pálya eltolódott vonalainak kiegyenesítésére
- 5.1.2.3. pihenőidőt kérhet 15.2.1,  
15.4.1
- Megjegyzés: a játékosok csak a játékvezetők engedélyével hagyhatják el a játékterületet.*

- 5.1.3. A MÉRKŐZÉS VÉGÉN:
- 5.1.3.1. mindkét játékos megköszöni a játékvezetőnek és az ellenfélnek a közreműködést. A csapatkapitány a mérkőzés jegyzőkönyvét aláírja, ezzel igazolva az eredményt,
- 5.1.3.2. ha a csapatkapitány korábban a megfelelő protokoll keretében jelezte tiltakozását az első játékvezetőnél és a kiváltó ok nem szűnt meg, megerősítheti és a jegyzőkönyvben rögzítheti hivatalos tiltakozását. 5.1.2.1



## HARMADIK FEJEZET: JÁTÉKFORMA

### 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 9 (14) ábra
- 6.1.1.2. az ellenfél hibát követ el
- 6.1.1.3. az ellenfél Büntetésben részesül

##### 6.1.2. Játékhiba

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

- 6.1.2.1. ha két vagy több hibát követnek el egymás után, akkor csak az első hiba számít.
- 6.1.2.2. ha az ellenfelek két, vagy több hibát egyidőben követnek el, 9 (23) ábra 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. A **befejezett labdamenet** játékakciók sorozata, amely pontot eredményez. Ebbe beletartozik:

- ha a pont büntetés szankció következménye
- a nyitás elvesztése amiatt, hogy nem hajtják végre 5 másodpercen belül.

- 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

Az a csapat nyer egy játszmát (kivéve a 3. játszmát), amelyik 9 (9) ábra előbb ér el 21 pontot legalább 2 pont előnnyel. 20-20-as egyenlőség esetén addig kell folytatni a játékot, amíg két pont különbséget el nem érnek.(22-20, 23-21, stb.).

### 6.3. A MÉRKŐZÉS MEGNYERÉSE

- 6.3.1. A mérkőzést az a csapat nyeri, amelyik két játszmát nyer. 9 (9) ábra
- 6.3.2. 1-1-es játszmaegyenlőség esetén, a döntő (3.) játszmát 15 pontig, legalább 2 pont különbségig kell játszani.

### 6.4. JÁTÉKMEGTAGADÓ ÉS HIÁNYOS CSAPAT

- 6.4.1. Ha egy csapat megtagadja a játékot, miután felszólították a folytatásra, játékmegtagadónak és vesztesnek kell nyilvánítani 0-2 játszmaarányal és 0-21, 0-21 eredménnyel mindegyik játszmában.
- 6.4.2. Azt a csapatot, amelyik nem jelenik meg időben a pályán, játékmegtagadónak kell nyilvánítani. 6.4.1
- 6.4.3. Az a csapat, amelyiket HIÁNYOS-nak (nem teljesnek) nyilvánítottak, 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

**FIVB, Világ- és Hivatalos versenyeken, tornarendszerű (Pool Play) lebonyolítás esetén, a fenti 6.4. szabályok adott esetben módosíthatóak, az FIVB által kiadott Specifikus Versenyszabályzatnak megfelelően, amely meghatározza, hogy mi a követendő eljárás hiányos vagy játékmegtagadó csapat esetén**

## 7 A JÁTÉK SZERKEZETE

### 7.1. SORSHÚZÁS

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

- 7.1.1. A sorshúzást a két csapatkapitány jelenlétében kell elvégezni.
- 7.1.2. A sorshúzás nyertese választhatja:
- 7.1.2.1. a nyitást, vagy a nyitásfogadás jogát,
- 7.1.2.2. vagy a térfelet.

A vesztesé a megmaradó alternatíva.

- 7.1.2.3. Az első játszma előtti sorshúzás vesztese a második játszmában választhatja a 7.1.2.1. vagy a 7.1.2.2. lehetőség bármelyikét.
- Ha döntő játszma kerül sor, új sorshúzást kell végezni.

### 7.2. HIVATALOS BEMELEGÍTÉS

A mérkőzés előtt mindegyik csapat 3 percet melegíthet a hálónál, ha előzőleg már más pályán melegíthetett. Ha erre nem volt lehetősége, akkor 5 percet melegíthet.

### 7.3. A CSAPATOK ÁLLÁSRENDJE

- 7.3.1. Mindegyik csapat mindkét játékosa köteles állandóan játékban lenni. 4.1.1

### 7.4. ÁLLÁSREND

Amikor a nyitó játékos megérinti a labdát, mindkét csapatnak a saját játékmezőjében kell lennie (kivéve a nyitó játékost).

- 7.4.1. A játékosok szabadon mozoghatnak. Nincs meghatározott helyük a pályán.

### 7.5. ÁLLÁSRENDI HIBA

- 7.5.1. Nincs állásrendi hiba.

### 7.6. NYITÁSREND

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

- 7.6.2. Ha a nyitást fogadó csapat megszerezte a nyitás jogát, játékosai egy pozíciót „forognak”.

### 7.7. NYITÁSRENDI HIBA

- 7.7.1. Ha a csapat nem a nyitásrendnek megfelelő sorrendben nyit, 9 (13.) ábra nyitásrendi hibát követ el. A csapat ellenfele pontot kap és nyit.

- 7.7.2. A jegyzőkönyvvezető(k)nek szabályosan jelezni kell a nyitásrendet és ha nem a megfelelő játékos készül nyításra, akkor korigálni kell még a nyításra jelt adó sípszót megelőzően.



## NEGYEDIK FEJEZET: A JÁTÉK (AKCIÓK)

### 8 JÁTÉKHELYZETEK

#### 8.1. A LABDA JÁTÉKBAN

A labda a nyitó érintés pillanatában kerül játékba, amelyet az első játékvezető sípjelével engedélyez. 12, 12.3

#### 8.2. A LABDA JÁTÉKON KÍVÜL

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

#### 8.3. A LABDA "BENT"

A labda "bent" van, ha a talajjal való érintkezése során bármely része érinti a játékpályát, beleértve a határoló vonalakat is. 9.(14) ábra  
10.(1) ábra

#### 8.4. A LABDA "KINT"

A labda "kint" van, ha:

- 8.4.1. a labdának az a része, amely érinti a talajt, teljesen kívül van a határoló vonalakon, anélkül, hogy érintené azokat 1.3.2,  
9 (15), 10  
(2) ábrák,
- 8.4.2. a játékpályán kívüli tárgyat, vagy egy, a játékban részt nem vevő személyt érint 9(15), 10  
(4) ábrák,
- 8.4.3. az antennákat, a feszítő kábeleket, a hálótartó oszlopokat, vagy magát a hálót érinti az oldalszalagokon kívül; 2.3, 3., 4a.  
9.(15), 10  
(4) ábrák,
- 8.4.4. a nyitás során vagy a harmadik csapatérintést követően teljes terjedelmével áthalad a háló függőleges síkján részben vagy teljesen a "szabályos áthaladási téren" kívül (kivétel a 10.1.2.sz.) 2.3, 10.1.2,  
4a. ábra,  
9.(15),  
10.(4)  
ábrák,
- 8.4.5. teljes terjedelmével áthalad a háló alatt 4a., 9.(22)  
ábrák

## 9 A LABDA MEGJÁTSZÁSA

Minden csapatnak saját játékmezejében 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. 10.1.2

### 9.1. A CSAPAT LABDAÉRINTÉSEI

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

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

A csapat labdaérintései közé nemcsak a játékosok szándékos, hanem a nem szándékos labdaérintései is számítanak

#### 9.1.1. EGYMÁS UTÁNI ÉRINTÉSEK

Egy játékos nem érintheti a labdát kétszer egymás után (kivétel a 9.2.2.2, 9.2.2.3, 14.2. és a 14.4.2 sz).

9.2.2.1,  
14.2,  
14.4.2, 9  
(17)

#### 9.1.2. EGYIDEJŰ ÉRINTÉSEK

Két játékos egyidejűleg megérintheti a labdát.

9.1.2.1. Ha két játékos egyidejűleg érinti a labdát, ez két érintésnek számít (kivéve a sáncolást). 14.2

Ha egyszerre nyúlnak a labdáért, de közülük csak egy érinti azt, csak egy érintésnek számít.

Ha a játékosok összeütköznek, az nem minősül hibának.

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

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

9.1.2.4. Ha a háló fölött az ellenfelek egyidejű labdaérintését követően a labda az antennát érinti, a labdamenetet újra kell játszani.

#### 9.1.3. SEGÍTETT ÉRINTÉS

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

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

## 9.2. A LABDAÉRINTÉS JELLEMZŐI

- 9.2.1. A labda a test bármely részét érintheti.
- 9.2.2. A labdát nem szabad megfogni és/vagy dobni. Az érintést követően bármelyik irányba elpattanhat. 9.3.3
- 9.2.2.1. Egyidejű érintések: 9.2.1  
A labda a test különböző részeit érintheti, feltéve, hogy az érintések egyidejűek..
- 9.2.2.2. Egymás utáni érintések 9.3.4  
a csapat első érintése során, (feltéve, hogy az nem kosárérintés), egymás utáni érintések megengedettek, amennyiben ezek az érintések egy akció során történtek. Ha a csapat első érintése kosárérintés, a labda akkor sem érintheti egymás után az ujjakat/kezeket, ha az érintések egy akció során történnek
- 9.2.2.3. sáncolásnál egymást követő érintések is előfordulhatnak egy vagy több sáncolónál, feltéve, hogy ezek az érintések egy akció során történtek 14.2
- 9.2.2.4. Meghosszabbított érintések:  
erős ütést védő érintésnél a labdát egy pillanatig kosárérintéssel meg lehet tartani

## 9.3. LABDAMEGJÁTSZÁSI HIBÁK

- 9.3.1. NÉGY ÉRINTÉS: egy csapat négyszer érinti a labdát, mielőtt visszajátssza azt. 9.1, 9(18) ábra
- 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 a labdát megfogta és/vagy dobta, a labda az érintést követően nem volt elpattanó. (Kivéve: 9.1.2.3, 9.2.2.4.) 9.2.2, 9(16) ábra
- 9.3.4. KETTŐS ÉRINTÉS: egy játékos egymás után kétszer érinti a labdát, vagy a labda érinti egymás után különböző testrészeit. 9.1.1, 9.2.2.2, 9 (17) ábra

## 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 függőleges síkjának azon része, amelyet a következők határolnak: 4. ábra
- 10.1.1.1. alul a háló teteje,
- 10.1.1.2. oldalt az antennák és képzeletbeli meghosszabbításuk,
- 10.1.1.3. felül a mennyezet, vagy más szerkezet, ha van.
- 10.1.2. A háló síkját részben vagy teljesen a szabálytalan áthaladási (antennán kívüli) téren keresztező, az ellenfél kifutója felé tartó labda visszajátszható a három csapatérintésen belül, az alábbi feltételekkel: 9.1, 4b ábra
- 10.1.2.1. a visszajátszott labda a játékpálya ugyanazon oldalán, ismét részben, vagy teljesen a szabálytalan áthaladási (antennán kívüli) téren keresztezi a háló síkját. 4b ábra  
Az ellenfél az ilyen akciót nem akadályozhatja meg.
- 10.1.3. A labda „kint” van, ha teljes terjedelmével áthalad a háló alatt
- 10.1.4. A játékos az ellenfél térfelére hatolhat megjátszani a labdát, mielőtt az a szabályos áthaladási téren kívül, vagy a háló alatt teljes terjedelmével keresztezné a háló függőleges síkját. 10.1.3

### 10.2. A HÁLÓT ÉRINTŐ LABDA

A háló síkját keresztező labda érintheti a hálót. 10.1.1

### 10.3. LABDA A HÁLÓBAN

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

## 11 JÁTÉKOS A HÁLÓNÁL

### 11.1. ÁTNYÚLÁS A HÁLÓ FÖLÖTT

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

## 11.2. ÁTHATOLÁS AZ ELLENTÉRFÉLRE, AZ ELLENMEZŐBE ÉS AZ ELLENFÉL KIFUTÓJÁBA

- 11.2.1. Egy játékos behatolhat az ellenfél térfelébe, játékmezőjébe és/vagy kifutójába, feltéve, ha ez nem akadályozza az ellenfél játékát. 10.1.4

## 11.3. A HÁLÓ ÉRINTÉSE

- 11.3.1. Egy játékos hibát követ el, ha a labda megjátszása közben az antennák között megérinti a hálót. 11.4.3, 22.3.2.3c, 26.3.2.2, 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. (Kivéve a 9.1.3. szabályt.)
- 11.3.3. Nem hiba, ha a hálóba küldött labda következményeként a háló megérint egy ellenfelet.

## 11.4. JÁTÉKOSHIBÁK A HÁLÓNÁL

- 11.4.1. Egy játékos az ellentérfélben megérinti a labdát, vagy az ellenfelet, az ellenfél támadó érintése előtt. ~~vagy azzal egyidőben~~ 9 (20). ábra
- 11.4.2. Egy játékos az ellenfél játékát befolyásolja azáltal, hogy az ellentérfélbe hatol a háló alatt
- 11.4.3. A játékos befolyásolja a játékot, ha (többek között): 11.3.1, 3. ábra
- megérinti a hálót az antennák között, vagy magukat az antennákat a labda megjátszása közben,
  - az antennák között a háló segítségét igénybe veszi, vagy megkapaszkodik benne,
  - jogtalan előnyt szerez az ellenféllel szemben a háló megérintésével,
  - akciójával megakadályozza, hogy az ellenfél szabályosan megjátssza a labdát,
  - 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.

Ugyanakkor a hálót az antennákon kívül megérinteni nem számít hibának (kivéve a 9.1.3.szabály esetét).

## 12 NYITÁS

A nyitás során a labdát a nyitózónában lévő megfelelő játékos játékba hozza.

### 12.1. EGY JÁTSZMA ELSŐ NYITÁSA

12.1.1. A játszma első nyítását az a csapat végzi, amelyiket a sorshúzás erre kijelölt. 6.3.2, 7.1

### 12.2. NYITÁSSORREND

12.2.1. A játékosoknak a jegyzőkönyvben rögzített nyitássorrendet kell követniük.

12.2.2. A játszma első nyítása után a nyításra jogosult játékost a következők szerint kell meghatározni:

12.2.2.1. ha a nyitó csapat megnyeri a labdamenetet, az a játékos, aki előzőleg nyitott, újra nyit.

12.2.2.2. Ha fogadó csapat nyeri a labdamenetet, elnyeri a nyitás jogát és az a játékos nyit, aki legutóbb nem nyitott.

### 12.3. A NYITÁS ENGEDÉLYEZÉSE

Az első játékvezető akkor engedélyezi a nyitást, miután ellenőrizte, hogy mindkét csapat játékra kész és a nyitó játékosnál van a labda. 9 (1) ábra

### 12.4. A NYITÁS VÉGREHAJTÁSA

12.4.1. A kézből feldobott, vagy elengedett labdát egy kézzel, vagy a kar bármelyik részével kell megütni. 9 (10). ábra

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 játékos szabadon mozoghat a nyitózónában. A nyitó érintés pillanatában, vagy a felugorva végrehajtott nyításnál az elrugaszkodáskor a nyitó játékos nem érintheti sem a pályát (beleértve az alapvonalat is), sem a nyitózónán kívüli területet. Lába nem lehet a vonal alatt. 1.4.2, 9 (22), 10 (4). ábrák

A nyitást követően beléphet a pályára, a nyitózónán kívülre léphet, vagy ott talajra érkezhetsz. Ha a vonal a játékos által felvert homoktól megmozdul, nem tekinthető hibának.

12.4.4. Az első játékvezető sípjele után 5 mp-en belül a nyitó játékos végre kell hajtja a nyitást. 9 (11) ábra

12.4.5. A játékvezető sípjele előtt végrehajtott nyitás érvénytelen és azt meg kell ismételni. 9 (23) ábra

12.4.6. Ha a feldobott vagy elengedett labdát a nyitó játékos engedi leesni, anélkül, hogy az őt érintené, vagy a játékos a labdát megfogja, e cselekedetét nyításnak kell tekinteni.

12.4.7. Több nyitáskísérlet nem engedélyezett.

## 12.5. TAKARÁS

12.5.1. A nyitó csapat játékosa egyéni takarás révén nem takarhatja el az ellenfél elől a **nyitóérintést ÉS** a labda röppályáját. 5. ábra

12.5.2. A nyitó csapat játékosa takarást hajt végre, ha a nyitás pillanatában mozgatja karjait, ugrál, vagy oldalt mozog és ezáltal egyaránt eltakarja a **nyitóérintést** és 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.** 5. ábra

## 12.6. NYITÁSHIBÁK A NYITÁS SORÁN

12.6.1. Nyitáshibák

A következő hibák nyitásváltást eredményeznek. A nyitójátékos:

12.6.1.1. megsérti a nyitássorrendet, 12.2, 9(13) ábra

12.6.1.2. nem szabályosan hajtja végre a nyitást. 12.4

12.6.2. Nyitáshibák a nyitóérintés után

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

12.6.2.1. a nyitócsapat egy játékosát érinti, vagy nem teljesen a szabályos áthaladási téren belül keresztezi a háló függőleges síkját, 9 (19) ábra

12.6.2.2. "outra" megy. 8.4, 9 (15) ábra

12.6.2.3. takarás fölött repül át. 5. ábra

## 13. TÁMADÓÉRINTÉS

### 13.1. A TÁMADÓÉRINTÉS JELLEMZŐI

13.1.1. Támadóérintésnek kell tekinteni minden olyan cselekedetet, a nyitás és a sánc kivételével, amellyel a labdát az ellenfél felé küldik.

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

13.1.3. Bármelyik játékos végrehajthat bármilyen magasságban támadóérintést, ha a labdaérintést saját játékterében végezte (kivéve a 13.2.4, 13.2.5.sz.) 13.2.4, 13.2.5

### 13.2. A TÁMADÓÉRINTÉS HIBÁI

13.2.1. Egy játékos a labdát az ellentérfélben érinti. 13.1.2, 9(20) ábra

13.2.2. Egy játékos a labdát "kint"-re üti. 8.4, 9 (15) ábra

- 13.2.3. Egy játékos befejezett támadó érintést hajt végre "nyitott ujjakkal", vagy a labdát ujjakkal irányítva úgy, hogy ujjai nem merevek és egymáshoz szorítottak, 9 (21) ábra
- 13.2.4. Ha egy játékos befejezett támadó érintést hajt végre az ellenfél nyitásán, amikor a labda teljes terjedelmével a háló szintje fölött van. 9 (21) ábra
- 13.2.5. Ha egy játékos befejezett támadó érintést kosárintéssel hajt végre és a labda röppályája nem merőleges a vállak vonalára, kivéve, ha a játékostársnak kísérelte meg feladni. 9 (21) ábra

## 14 A SÁNC

### 14.1. A SÁNCOLÁS

- 14.1.1. A sáncolás a háléhoz közel álló játékosoknak az a cselekedete, amellyel az ellentérfélből érkező labdának a háló felső szintjénél magasabbra nyúlva útját állják, függetlenül az érintés magasságától. A labdaérintés pillanatában testük egy része a háló felső szintjénél magasabban kell legyen.
- 14.1.2. Sánckísérlet  
A sánckísérlet a labdaérintés nélküli sáncoló akció.
- 14.1.3. Befejezett sánc 6. ábra  
A sánc akkor befejezett, ha a labdát egy sáncoló megérintette.
- 14.1.4. Együttes sánc  
Együttes sánctól két egymáshoz közel álló játékos hajt végre és akkor befejezett, ha egyikük érinti a labdát.

### 14.2. SÁNCÉRINTÉS

Egymás után következő (gyors és folyamatos) érintések előfordulhatnak a sánc során egy vagy több sáncolónál, feltéve, ha ezek az érintések egy akció során történtek. Ezek csak egy érintésnek számítanak. Ezeket az érintéseket a test bármely részével végre lehet hajtani. 9.1.1, 9.2.3

### 14.3. SÁNC AZ ELLENTÉRFÉLBEN

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



#### 14.4. SÁNC ÉS A CSAPAT ÉRINTÉSEK

- 14.4.1. A sánc érintése a csapat érintései közé számít. A sáncoló csapat ezután már csak két érintéssel rendelkezik.
- 14.4.2. A sánc utáni labdaérintést bármelyik játékos végezheti, beleértve azt is, aki a sánc közben érintette a labdát.

#### 14.5. NYITÁS SÁNCOLÁSA

9 (12) ábra

Tilos az ellenfél nyitását sáncolni.

#### 14.6. SÁNCHIBÁK

- 14.6.1. A sáncoló a labdát az ellentérfélben az ellenfél támadóérintése előtt érinti. 14.3, 9 (20) ábra
- 14.6.2. A sánc az ellentérfélben antennán kívül sáncolja a labdát.
- 14.6.3. Egy játékos az ellenfél nyitását sáncolja. 9 (12) ábra
- 14.6.4. A labda a sánctól „outra” megy. 9 (24) ábra

## 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.

Szabályos játékmegszakításoknak kizárólag a PIHENŐIDŐK 9 (4) ábra tekintendők.

#### 15.1. A SZABÁLYOS JÁTÉKMEGSZAKÍTÁSOK SZÁMA

Játsz mánként mindegyik csapat legfeljebb egy pihenőidőt kérhet.

#### 15.2. A SZABÁLYOS JÁTÉKMEGSZAKÍTÁSOK SORRENDJE

15.2.1. Mindkét csapat kérhet pihenőidőt egymás után ugyanazon játékmegszakítás során.

15.2.2. Játékos csere nincs.

15.2.3. 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.

#### 15.3. SZABÁLYOS JÁTÉKMEGSZAKÍTÁSOK KÉRÉSE

A szabályos játékmegszakítást kizárólag a csapatkapitány kérhet.

#### 15.4. PIHENŐIDŐK ÉS TECHNIKAI PIHENŐIDŐK

15.4.1. A pihenőidő kérést a megfelelő karjellel kell jelezni akkor, ha a labda játékon kívül van és mielőtt a nyitásra jelt adó sipszó elhangzik. Minden, csapat által kért pihenőidő 30 másodpercig tart. 9 (4) ábra

15.4.2. FIVB, Világ- és Hivatalos versenyeken az első két játszmában további egy, 30 másodperc időtartamú Technikai Pihenőidő következik automatikusan, amikor a két csapat összpontszáma eléri a 21 pontot. **A Szervező kérésére az FIVB jóváhagyhatja a pihenőidők és a technikai pihenőidők időtartamának meghosszabbítását.**

15.4.3. A döntő (3.) játszmában nincs Technikai Pihenőidő, a csapatok csak az egy-egy szabályos, 30 másodperc időtartamú pihenőidőt kérhetik.

15.4.4. Minden pihenőidő (beleértve a Technikai Pihenőidőket is) és a játszmák közötti szünetek alatt a játékosoknak a számukra kijelölt helyre kell menni. 15.5, 16.1

## 15.5. MEGALAPOZATLAN KÉRÉSEK

Többek között megalapozatlannak minősül pihenőidőt kérni:

- 15.5.1. labdamentet alatt, vagy a nyitásra jelt adó sípszó pillanatában, vagy azt követően 6.1.3
- 15.5.2. erre nem jogosult csapattag által,
- 15.5.3. miután már kimerítették a csapat pihenőidő számát. 15.1
- 15.5.4. Bármely megalapozatlan kérést, mely nem befolyásolja vagy késlelteti a játékot, minden szankció nélkül vissza kell utasítani, kivéve, ha megismétlődik ugyanazon a mérkőzésen. 9 (25) ábra

## 16 JÁTÉKKÉSLELTETÉS

### 16.1. A JÁTÉKKÉSLELTETÉS TÍPUSAI

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

- 16.1.1. pihenőidőt meghosszabbítani a játék folytatására szóló utasítást követően,
- 16.1.2. megalapozatlan kérést megismételni, 15.5
- 16.1.3. késleltetni a játékot. (a labdamentet vége és a következő nyitásra jelt adó sípszó között normál körülmények között maximum 12 mp telhet el)
- 16.1.4. ha egy csapattag késlelteti a játékot.

### 16.2. A JÁTÉKKÉSLELTETÉS SZANKCIÓI

- 16.2.1. A "Figyelmeztetés játékkésleltetésért" és a "Büntetés játékkésleltetésért" a csapat szankciója.
- 16.2.1.1. A játékkésleltetés szankciói a mérkőzés teljes időtartamára érvényesek.
- 16.2.1.2. Minden játékkésleltetés szankciót a jegyzőkönyvbe be kell jegyezni.
- 16.2.2. A mérkőzésen először előforduló játékkésleltetésért a csapatot "Figyelmeztetés játékkésleltetésért" szankcióval kell szankcionálni. 9 (25), 7b ábrák
- 16.2.3. Azonos csapat bármely csapattagja által a mérkőzésen elkövetett második és azt követő játékkésleltetések játékhibát jelentenek és "Büntetés játékkésleltetésért" szankcióval sújtandók. Következménye: az ellenfél pontot kap és nyit. 9 (25), 7b ábrák
- 16.2.4. A játszma előtti, illetve a játszmák közötti játékkésleltetésért kiszabott szankciók a következő játszmában alkalmazandók.

## 17 KIVÉTELES JÁTÉKMEGSZAKÍTÁSOK

### 17.1. SÉRÜLÉS/MEGBETEGEDÉS

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.

17.1.2. A sérült/beteg játékosnak legfeljebb 5 perc felépülési időt kell adni. A játékvezetőnek a hivatalosan akkreditált orvost be kell engednie a pályára. Csak az első játékvezető engedélyezheti a játékos részére a játékterület elhagyását büntetés nélkül. Ha a kezelés befejeződött, vagy ha nincs lehetőség kezelésre, a játékot folytatni kell. Az első játékvezető sípol és megkéri a játékost a folytatásra. Ekkor csak a játékos dönthet arról, hogy játékra kész-e.

Ha a játékos nem épül fel, vagy nem tér vissza a felépülési idő elteltével a pályára, csapatát nem teljesnek kell nyilvánítani. 6.4.3, 7.3.1

Kivételes esetben a verseny orvosa megtilthatja a játékosnak, hogy folytassa a játékot.

*Megjegyzés: A felépülési időt a hivatalos orvos pályára érkezésétől kell számítani. Ha nincsen elérhető orvos, vagy ha a játékos saját egészségügyi személyzetét választja a kezelés elvégzésére, a felépülési időt a játékvezető engedélyének pillanatától kell számolni.*

### 17.2. KÜLSŐ BEAVATKOZÁS

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

### 17.3. MEGHOSSZABBÍTOTT JÁTÉKMEGSZAKÍTÁSOK

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

17.3.2. Ha egy vagy több játékmegszakítás fordul elő és ezek időtartama összesen nem haladja meg a 4 órát, a mérkőzést ugyanazzal az eredménnyel kell folytatni, függetlenül attól, hogy ugyanazon vagy más játékpályán folytatódik

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

- 18.1.1. Minden játzmák közötti szünet 1 percig tart. 9 (3) ábra  
Ezen idő alatt kell a térfélcserét végrehajtani (ha szükséges) és beírni a csapatok nyitásrendjét a jegyzőkönyvbe.  
A döntő játzma előtt a játékvezetők elvégzik a sorshúzást a 7.1. szabály szerint.

### 18.2. TÉRFÉLCSERE

- 18.2.1. Az 1. és a 2. játzmában minden 7. pont után, a döntő 9 (3) ábra  
játzmában minden 5. pont után térfelet cserélnek a csapatok.
- 18.2.2. A térfélcserét a játékosok minden késedelem nélkül végre kell hajtsák.  
Ha a térfélcserét nem hajtják végre, amikor az elő van írva, akkor kell azonnal végrehajtani, amikor a hiba kiderült.  
Az eredmény ebben az esetben nem változik



## HATODIK FEJEZET: A RÉSZTVEVŐK MAGATARTÁSA

### 19 A MAGATARTÁSI KÖVETELMÉNYEK

#### 19.1. A SPORTSZERŰ MAGATARTÁS

- 19.1.1. A résztvevőknek ismerniük és követniük kell a „Hivatalos strandröplabda játékszabályokat”.
- 19.1.2. A résztvevőknek a játékvezetők döntéseit sportszerűen, vita nélkül kell elfogadniuk.
- Kétség esetén csak a csapatkapitány útján kérhetnek 5.1.2.1 magyarázatot.
- 19.1.3. A résztvevők kerüljék az olyan cselekedetet vagy magatartást, amely alkalmas arra, hogy befolyásolja a játékvezetőket, vagy arra, hogy elrejtse saját csapatuk hibáját.

#### 19.2. A SPORTSZERŰ JÁTÉK (FAIR PLAY)

- 19.2.1. 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.
- 19.2.2. Mérkőzés alatt a csapattagok kommunikálhatnak egymással. 5.2.3.4

### 20 A SPORTSZERŰTLEN VISELKEDÉS ÉS SZANKCIÓI

#### 20.1. 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.(5) ábra

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

#### 20.2. SZANKCIONÁLANDÓ SPORTSZERŰTLEN VISELKEDÉS

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

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

- 20.2.2. Támadó viselkedés: becsmérő, vagy sértegető szavak vagy taglejtések, vagy bármilyen megvetést kifejező megnyilvánulás.
- 20.2.3. Megtámadás: fizikai megtámadás, agresszív, vagy fenyegető viselkedés.

### 20.3. SZANKCIÓK FOKOZATAI

- A helytelen viselkedés súlyosságától függően az első játékvezető megítélése szerint a következő szankciókat kell alkalmazni és a jegyzőkönyvben rögzíteni: büntetés, kiállítás vagy kizárás 7a ábra
- 20.3.1. Büntetés 9 (6) ábra  
Egy játékos azonos játszmán belüli első és második durva viselkedését büntetéssel kell szankcionálni. Ennek következményeként az ellenfél pontot kap és nyit. A harmadik durva viselkedésért azonos játszmán belül a játékost kiállítással kell szankcionálni. Ugyanaz a játékos a következő játszmákban szankcionálható büntetéssel durva viselkedésért
- 20.3.2. Kiállítás 6.4.3, 7.3.1,  
Az első támadó viselkedést kiállítással kell szankcionálni. A kiállított játékosnak el kell hagynia a játékterületet és csapatát "nem teljesnek" kell nyilvánítani a játszmára. 9 (7) ábra
- 20.3.3. Kizárás 6.4.3, 7.3.1,  
A fizikai megtámadást, agresszív, vagy fenyegető viselkedést első alkalommal kizárással kell szankcionálni. A kizárással büntetett játékosnak el kell hagynia a játékterületet és csapatát "nem teljesnek" kell nyilvánítani a mérkőzésre. 9 (8) ábra  
A sportszerűtlen magatartást a Szankció táblázat szerint kell szankcionálni. 7a. ábra

### 20.4. SPORTSZERŰTLENSÉG JÁTSZMA ELŐTT ÉS JÁTSZMÁK KÖZÖTT

- Bármely, a játszma előtt vagy a játszmák közötti sportszerűtlen viselkedést a Szankció táblázat szerint kell szankcionálni és a következő játszmára kell alkalmazni. 7a. ábra

<b>20.5. A SPORTSZERŰTLEN VISELKEDÉS ÖSSZEFOGLALÁSA, SZANKCIÓ SORÁN ALKALMAZANDÓ KÁRTYÁK</b>	9 (5., 6., 7., 8.) ábra
Figyelmeztetés: nem szankció	20.1
1.fokozat: szóbeli figyelmeztetés	
2.fokozat: sárga kártya	
Büntetés: szankció – piros kártya	20.3.1, 7a. ábra
Kiállítás: szankció – sárga és piros kártya együtt egy kézben	20.3.2, 7a. ábra
Kizárás: szankció – sárga és piros kártya külön kézben	20.3.3, 7a. ábra





**II. RÉSZ:  
A JÁTÉKVEZETŐK,  
FELADATAIK ÉS A HIVATALOS KARJELEK  
HETEDIK FEJEZET: JÁTÉKVEZETŐK**

**21 A JÁTÉKVEZETŐ TESTÜLET ÉS ELJÁRÁSOK**

**21.1. ÖSSZETÉTEL**

Egy mérkőzés levezetéséhez a játékvezető testület az alábbi személyekből áll:

- az első játékvezető, 22
- a második játékvezető, 23
- a challenge játékvezető (ha van) 24
- a tartalék játékvezető (ha van) 25
- a jegyzőkönyvvezető 26
- négy (két) vonalbíró. 28

Elhelyezkedésüket a pályán a 8. számú ábra mutatja.

**FIVB, Világ- és Hivatalos versenyeken segéd jegyzőkönyvvezető alkalmazása kötelező.** 27

**21.2. ELJÁRÁSOK**

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

21.2.1.1. Az első játékvezető ad jelt a nyitásra, amellyel a labdamenet elkezdődik. 9 (1) ábra

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

21.2.2. Amikor a labda játékon kívül van, síppal jelzik egy csapat kérésének engedélyezését vagy elutasítását.

21.2.3. Miután a játékvezető síppal jelezte a labdamenet befejeződését, a hivatalos karjelekkel azonnal meg kell mutatnia: 22.2.1.2, 29.1

21.2.3.1. Ha a hibát az I. játékvezető jelezte síppal, akkor sorrendben jelzi: 9 (2) ábra

- a) a nyitásra következő csapatot
- b) a hiba természetét
- c) a hibát elkövető játékost (ha szükséges)

- 21.2.3.2. Ha a hibát az II. játékvezető jelezte síppal, akkor jelzi:
- a) a hiba természetét,
  - b) a hibát elkövető játékost, (ha szükséges)
  - c) a nyitásra következő csapatot, az I. játékvezető karjelét 9 (2) ábra megismételve.

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

- 21.2.3.3. Kettős hiba esetén mindkét játékvezető jelzi: 9 (23) ábra
- a) a hiba természetét,
  - b) a hibát elkövető játékost, (ha szükséges)
- Ezután a nyitásra következő csapatot az I. játékvezető jelzi. 9 (2) ábra

## 22 ELSŐ JÁTÉKVEZETŐ

### 22.1. HELYE

Az első játékvezető feladatát a háló egyik végénél a jegyzőkönyvvezetővel ellentétes oldalon felállított állványon, állva végzi. Látómagassága megközelítőleg 50 cm-rel legyen a háló szintje fölött. 1, és 8. ábrák

### 22.2. HATÁSKÖRE

- 22.2.1. Az első játékvezető vezeti a mérkőzést a kezdetétől a végéig. Felügyeletet gyakorol a játékvezető testület minden tagja és a csapattagok felett.
- A mérkőzés alatt az első játékvezető döntései véglegesek. Joga van a testület többi tagjának döntéseit felülbírálni, ha megállapítja, hogy azok tévedtek.
- Az első játékvezető le is cserélheti őket, ha nem teljesítik megfelelően feladataikat.
- 22.2.2. Az első játékvezető ellenőrzi a labdaszedők és a gereblyézők munkáját is.
- 22.2.3. Az első játékvezető bármilyen kérdésben dönthet a játékkal kapcsolatban, beleértve azokat is, amelyekről a játékszabály nem rendelkezik.
- 22.2.4. Az első játékvezető nem engedhet semmilyen vitát döntéseivel kapcsolatban.
- Ugyanakkor a csapatkapitány kérésére felvilágosítást kell adnia annak a szabálynak alkalmazásáról vagy értelmezéséről, melyre alapozta döntését.
- Ha a csapatkapitány nem ért egyet az első játékvezető magyarázatával, az első játékvezetőnek engedélyeznie kell a Hivatalos Tiltakozás Protokoll megkezdését.

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

22.2.6. Egy esetleges sérülés/megbetegedés esetén, az azt megelőző körülményektől függően, az első játékvezető engedélyezi az orvosi segítséget és a felépülési idő megkezdését. 17.1.2

## 22.3. FELADATAI

22.3.1. A mérkőzés előtt az első játékvezető:

22.3.1.1. ellenőrzi a játékterület állapotát, a labdát és a többi felszerelést,

22.3.1.2. elvégzi a sorshúzást a csapatkapitányokkal,

22.3.1.3. ellenőrzi a csapatok bemelegítését.

22.3.2. A mérkőzés alatt az első játékvezető jogosult:

22.3.2.1. a csapatoknak figyelmeztetést adni

22.3.2.2. a sportszerűtlenséget és a játékkésleltetést szankcionálni,

22.3.2.3. Dönteni:

a) a nyitójátékos hibáiról, és a nyitócsapat takarásáról,

5. ábra

b) a labdamegjátszási hibákról,

c) a háló felett elkövetett hibákról és a hibás hálóérintésekről, elsősorban **(de nem kizárólag)** a támadó csapat oldalán,

d) a háló alatt teljes terjedelmével áthaladó labdáról

9 (22) ábra

e) a nyitást vagy a csapat harmadik érintését követően az első játékvezető oldalán az antenna fölött vagy azon kívül haladó labdáról

22.3.3. A mérkőzés végén ellenőrzi és aláírja a jegyzőkönyvet.

## 23. MÁSODIK JÁTÉKVEZETŐ

### 23.1. HELYE

A második játékvezető feladatát az első játékvezetővel szemben, a hálótartó oszlop közelében állva, a pályán kívül látja el.

1, és 8. ábrák

### 23.2. HATÁSKÖRE

23.2.1. A második játékvezető az első játékvezető segítője, de saját hatáskörrel rendelkezik. 23.3

Ha az első játékvezető alkalmatlanná válik a mérkőzés vezetésének folytatására, a második játékvezető helyettesíti.

23.2.2. A második játékvezetőnek jogában áll sípjel nélkül jelezni a hatáskörén kívüli hibákat, de nem szabad e kérdésekben az első játékvezetővel szemben saját véleményéhez ragaszkodnia.

- 23.2.3. A második játékvezető ellenőrzi a jegyzőkönyvvezető(k) munkáját.
- 23.2.4. A második játékvezető jelenti az első játékvezetőnek sportszerütlenségeket.
- 23.2.5. A második játékvezető engedélyezi a pihenőidőket, a térfélcseréket, ellenőrzi időtartamukat és elutasítja a megalapozatlan kéréseket. 9. (3, 4) ábra
- 23.2.6. A második játékvezető ellenőrzi a csapatok által felhasznált pihenőidők számát és jelzi az első játékvezetőnek, valamint az érintett játékosoknak a pihenőidő végén.
- 23.2.7. **Ha az első játékvezető engedélyezi a sérülési protokoll megkezdését egy játékos részére, akkor a második játékvezető segít a protokoll során, beleértve a felépülési idő mérését.** 17.1.2
- 23.2.8. A mérkőzés alatt ellenőrzi a labdák szabályosságát.
- 23.2.9. Az első játékvezető akadályoztatása esetén elvégzi a 2. és 3. játszma közötti sorsolást (ha sor kerül rá). Ezt követően a sorsolás eredményéről tájékoztatnia kell a jegyzőkönyvvezetőt.

### 23.3. FELADATAI

- 23.3.1. Minden játszma előtt, és ha bármikor szükséges, ellenőrzi a jegyzőkönyvvezető munkáját és hogy a helyes játékos készülődik-e a nyitásra.
- 23.3.2. A mérkőzés közben a második játékvezető dönt, sípol és karjellel jelzi a következő hibákat:
- 23.3.2.1. az ellenmezőre és ellentérbe történő hatolást a háló alatt, amennyiben az zavarja az ellenfél játékát 11.2, 9 (22) ábra
- 23.3.2.2. 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
- 23.3.2.3. a labdának külső tárgygal való érintkezését, 8.4.2, 8.4.3, 9 (15) ábra, 10 (4) ábra
- 23.3.2.4. a hálót részben vagy teljesen a szabályos áthaladási téren kívül keresztező és az ellentérfél felé tartó, vagy az antennát az ő oldalán érintő labdát, beleértve a nyitást is 8.4.3, 8.4.4, 3. és 4a. ábrák. 9 (15) ábra
- 23.3.2.5. ha a labda a pálya talaját érinti és az első játékvezető nincs olyan helyzetben, hogy láthassa az érintkezést,
- 23.3.2.6. ha a labdát a háló alatt teljes terjedelmével az ellentérből játszották vissza 9 (22) ábra

- 23.3.2.7. Ha a nyitást vagy a csapat harmadik érintését követően a labda az antenna fölött vagy azon kívül keresztezi a hálót a második játékvezető oldalán.
- 23.3.2.8. A mérkőzés végén ellenőrzi és aláírja a jegyzőkönyvet.

## 24 A CHALLENGE JÁTÉKVEZETŐ

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

### 24.1. HELYE

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

### 24.2. FELADATAI

- 24.2.1. Felügyeli a challenge eljárást és biztosítja az érvényben lévő előírásoknak megfelelő lebonyolítását.
- 24.2.2. A Challenge játékvezető hivatalos játékvezetői egyenruhát visel feladata ellátása közben.
- 24.2.3. A videoellenőrzést követően tanácsot ad az I. játékvezetőnek arról, hogy mi a hiba természete. 21.2.3.1., 9 (2) ábra
- 24.2.4. A mérkőzés végén aláírja a jegyzőkönyvet.

## 25 A TARTALÉK JÁTÉKVEZETŐ

Az FIVB, Világ- és Hivatalos versenyeken tartalék játékvezető működése kötelező valamennyi mérkőzésen, melyet a televízió közvetít, vagy ha a video ellenőrző rendszert alkalmazzák.

### 25.1. HELYE

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

### 25.2. FELADATAI

A tartalék játékvezető köteles:

- 25.2.1. hivatalos játékvezetői egyenruhát viselni feladata ellátása közben
- 25.2.2. helyettesíteni a II. játékvezetőt, ha az nem jelenik meg, vagy alkalmatlanná válik feladata ellátására, vagy I. játékvezetőként kell tovább működnie. 23.2.1
- 25.2.3. segíteni a II. játékvezetőt a kifutó szabadon tartásában. 9. ábra
- 25.2.4. négy mérkőzéslabdát adni a II. játékvezetőnek közvetlenül a játékosok bemutatását követően 3.3
- 25.2.5. egy mérkőzéslabdát a II. játékvezetőnek adni, miután a II. játékvezető ellenőrizte a nyitó játékost

- 25.2.6. segíteni az I. játékvezetőt a gereblyézők munkájának irányításában 22.2.2
- 25.2.7. video ellenőrző rendszer használata esetén ellenőrzi, hogy a jegyzőkönyvvezető helyesen rögzítette-e a video ellenőrzés tényét az elektronikus jegyzőkönyvben. 24

## 26 JEGYZŐKÖNYVVEZETŐ

### 26.1. HELYE

A jegyzőkönyvvezető az első játékvezetővel szemben, a jegyzőkönyvvezetői asztalnál ülve látja el feladatait. 1. és 8. ábrák

### 26.2. FELADATAI

A jegyzőkönyvvezető a szabályok szerint vezeti a jegyzőkönyvet, a második játékvezetővel együttműködve.

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

- 26.2.1. A mérkőzés és játszma előtt a jegyzőkönyvvezető:
- 26.2.1.1. rögzíti a mérkőzés és a csapat adatait az érvényben lévő előírások szerint, megszerzi a csapatkapitányok aláírását,
- 26.2.1.2. beírja a csapatok nyitásrendjét
- 26.2.2. A mérkőzés alatt a jegyzőkönyvvezető:
- 26.2.2.1. beírja az elért pontokat,
- 26.2.2.2. mindegyik csapat nyitásrendjét ellenőrzi és a hibát a játékvezetőknek azonnal jelzi a nyitóérintés előtt,
- 26.2.2.3. bejegyzí a pihenőidőket és tájékoztatja azokról a második játékvezetőt,
- 26.2.2.4. jelzi a játékvezetőknek, ha egy pihenőidő-kérés megalapozatlan, 15.5
- 26.2.2.5. jelzi a játékvezetőknek a térfélcseréket és a játszmák végét,
- 26.2.2.6. bejegyzí a kisebb sportszerűtlenségért adott figyelmeztetést, a szankciókat és megalapozatlan kéréseket.
- 26.2.2.7. bejegyez minden egyéb eseményt a második játékvezető útmutatása alapján, pl. felépülési idő, meghosszabbított játékmegszakítások, külső beavatkozás, stb.
- 26.2.2.8. ellenőrzi a játszmák közötti szüneteket
- 26.2.3. A mérkőzés végén a jegyzőkönyvvezető:
- 26.2.3.1. beírja a végeredményt,

- 26.2.3.2. tiltakozás esetén, az első játékvezető előzetes 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
- 26.2.3.3. miután ő maga aláírta a jegyzőkönyvet, megszerzi a csapatkapitányok aláírását, majd a játékvezetőkét.

## 27 SEGÉD JEGYZŐKÖNYVVEZETŐ

### 27.1. HELYE

1. és 8. ábrák

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

### 27.2. FELADATAI

Segíti a jegyzőkönyvvezető adminisztrációs munkáját.

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

- 27.2.1. A mérkőzés és játszma előtt a segéd jegyzőkönyvvezető:
- 27.2.1.1. ellenőrzi, hogy az eredményjelző táblá(ko)n megjelenő adatok helyesek-e.
- 27.2.2. A mérkőzés alatt a segéd jegyzőkönyvvezető:
- 27.2.2.1. bemutatja a nyitásrendet, mutatva a számozott 1-es, 2-es táblákat a megfelelő nyitónak, és
- 27.2.2.2. jelzőcsengővel azonnal jelez bármilyen hibát a játékvezetőknek
- 27.2.2.3. kezeli a kézi eredményjelzőt a jegyzőkönyvvezetői asztalon,
- 27.2.2.4. ellenőrzi, hogy az eredményjelzők egyeznek-e,
- 27.2.2.5. jelzi a Technikai Pihenőidők kezdetét és végét,
- 27.2.2.6. ha szükséges, aktualizálja a tartalék jegyzőkönyvet és átadja a jegyzőkönyvvezetőnek.
- 27.2.3. A mérkőzés végén a segéd jegyzőkönyvvezető:
- 27.2.3.1. aláírja a jegyzőkönyvet.

## 28 VONALBÍRÓK

### 28.1. HELYÜK

Ha csak két vonalbíró működik, ők a játékvezetők jobb kezéhez legközelebbi sarokban állnak átlósan, a saroktól 1-2 méternyire. Mindegyikük saját oldalán az alap- és az oldalvonalat ellenőrzi. 1. és 8. ábrák

**FIVB, Világ- és Hivatalos versenyeken amennyiben négy vonalbírót alkalmaznak, ők a kifutóban 1-3 m távolságra állnak a játékpálya mindegyik sarkától, annak a vonalnak képzületbeli meghosszabbításában, amelyet ellenőriznek.**

## 28.2. FELADATUK

- 28.2.1. A vonalbírók feladatukat zászlókkal (40 x 40 cm) végzik, jelezve: 10. ábra
- 28.2.1.1. hogy a labda "bent", vagy "kint" volt, ha az a vonalaikhoz közel esik le, 8.3, 8.4, 10 (1,2) ábra  
*(Megjegyzés: az a vonalbíró felelős elsődlegesen a jelzésért, akihez a legközelebbi a labda röppályája)*
- 28.2.1.2. ha a "kint" labdát a fogadó csapat előzőleg érintette. 8.4, 10 (3) ábra
- 28.2.1.3. ha a labda érintette az antennát, a labda a nyitást és a csapat harmadik érintését követően a háló síkját a szabályos áthaladási téren kívül keresztezte, stb. 8.4.3, 8.4.4, 10.1.1; 4a., 10 (4) ábrák
- 28.2.1.4. ha a nyitás pillanatában bármely játékos (kivéve a nyitó játékost) kilép a játékpályáról 7.4, 12.4.3, 10 (4) ábra
- 28.2.1.5. ha a nyitó játékos lábhibát vét 12.4.3, 10 (4) ábra
- 28.2.1.6. 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, 10 (4) ábra
- 28.2.1.7. ha az ellentérfél felé repülő labda a hálót az áthaladási téren kívül keresztezi, vagy az antennát megérinti. 10.1.1, 4a. ábra 10 (4) ábra
- 28.2.1.8. a sáncérintéseket a labdamenet során
- 28.2.2. Az első játékvezető kérésére a vonalbíró a jelzését meg kell ismétlje.

## 29 A HIVATALOS JELZÉSEK

### 29.1. A JÁTÉKVEZETŐK KARJELEI

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. 9. ábra

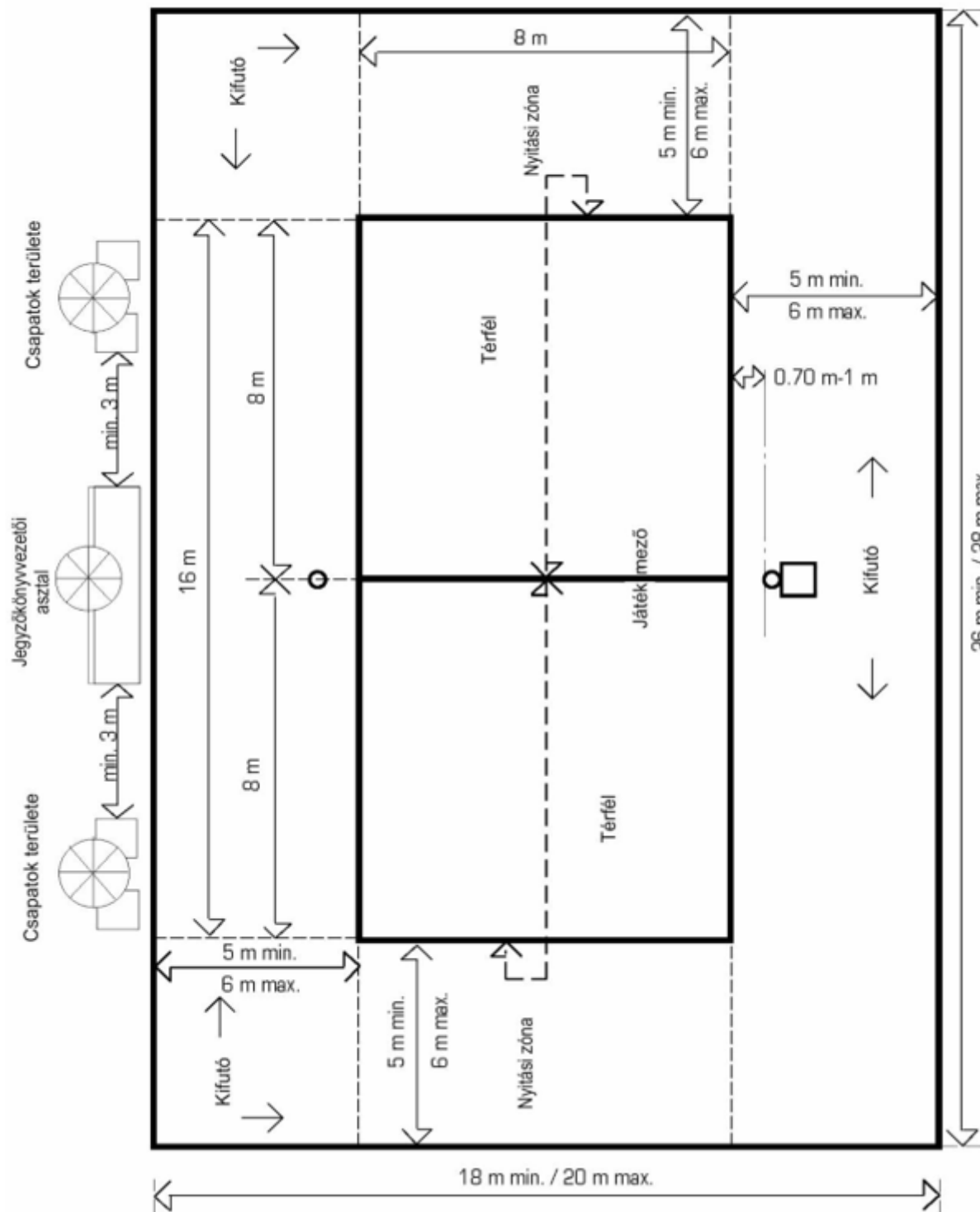
### 29.2. A VONALBÍRÓK ZÁSZLÓJELEI

A vonalbíróknak a hivatalos zászlójelzéssel kell mutatniuk az elkövetett hiba természetét és a zászlójelet egy pillanatig ki kell tartaniuk. 10. ábra



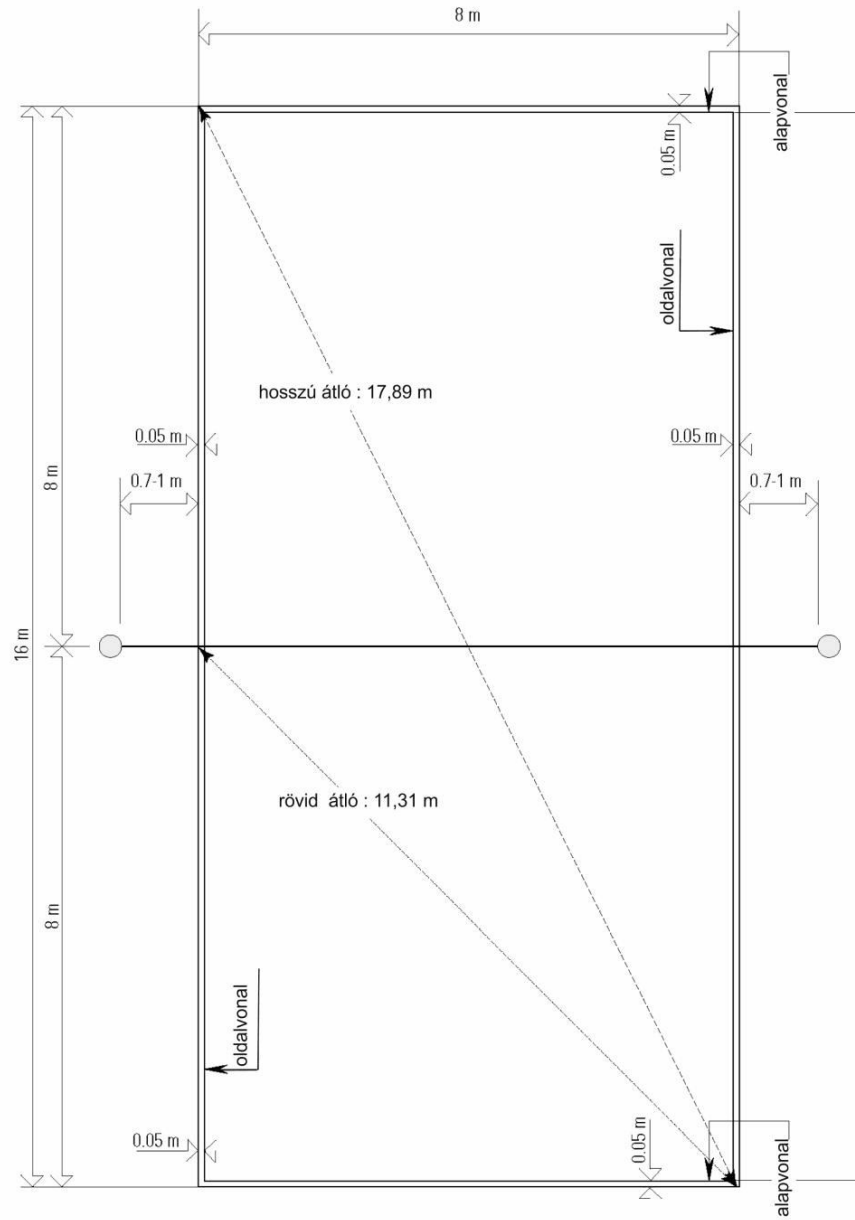
## II. SZAKASZ – III. RÉSZ: ÁBRÁK

### JÁTÉKTERÜLET



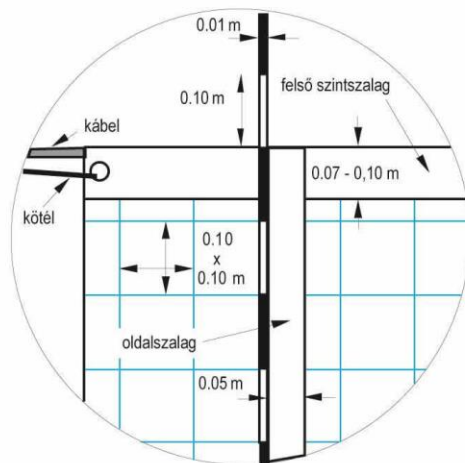
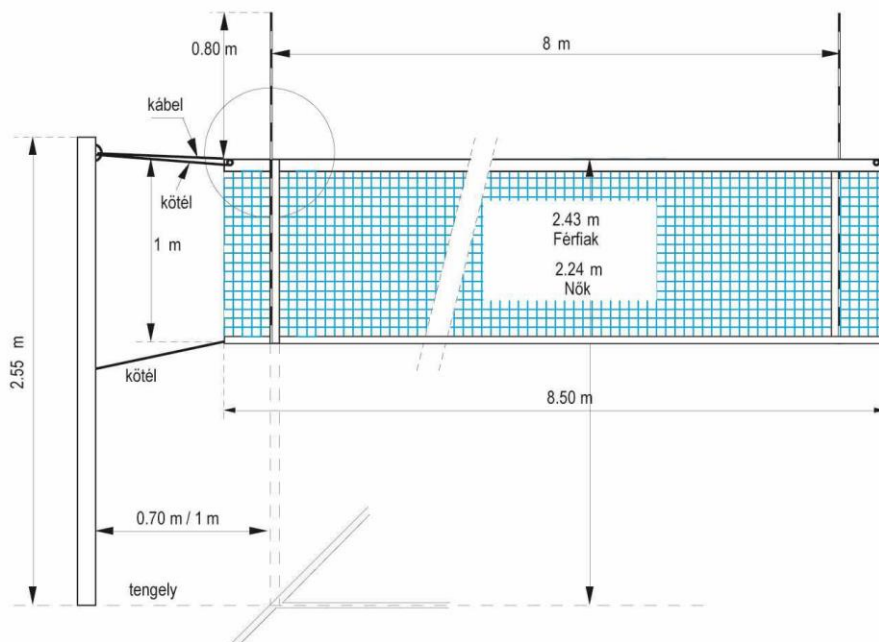
1. ábra  
(1, 22.1, 23.1, 26.1, 27.1, 28.1 szabály)

# A JÁTÉKMEZŐ



2. ábra 1.1, 1.3, 2.5. szabály

# A HÁLÓ

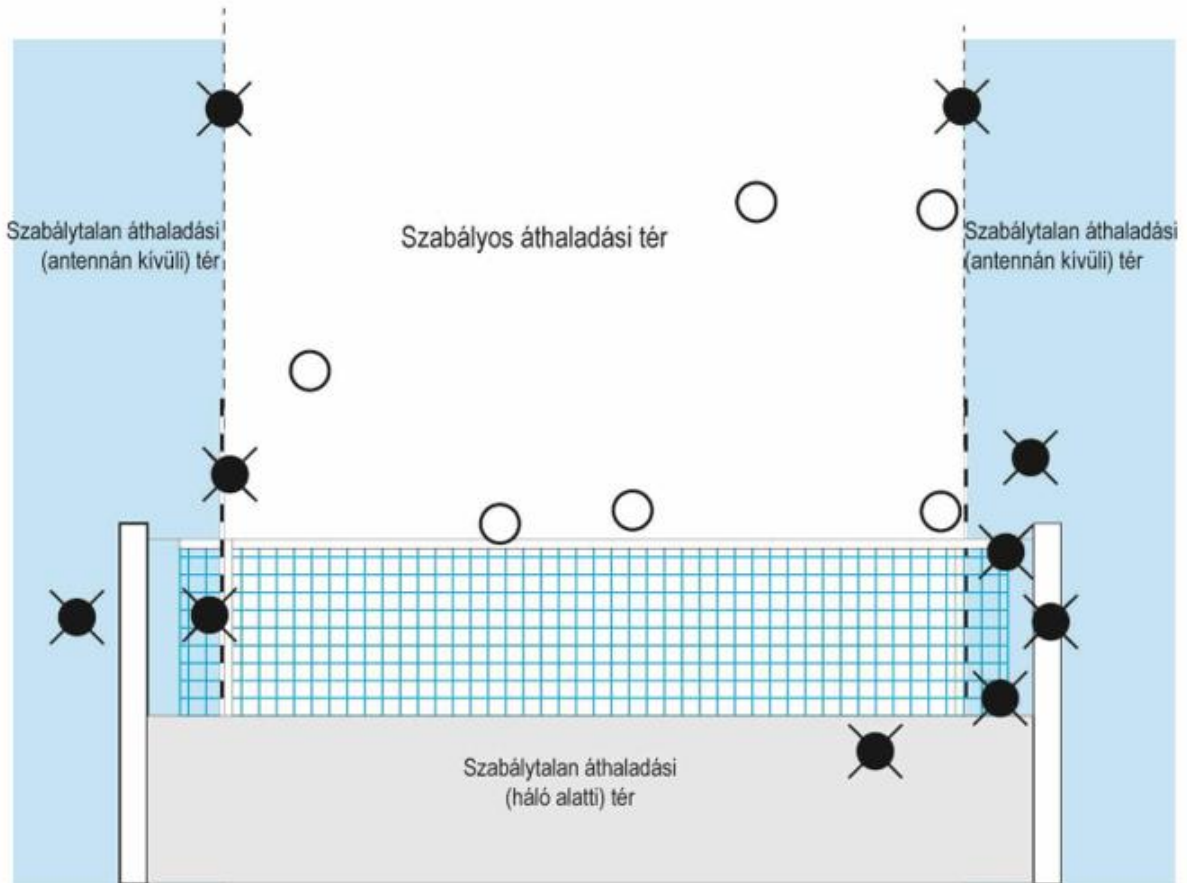


FIVB, Világ- és Hivatalos versenyeken a 2.2. szabály szerinti háló is használható

3. ábra 2, 8.4.3. szabály

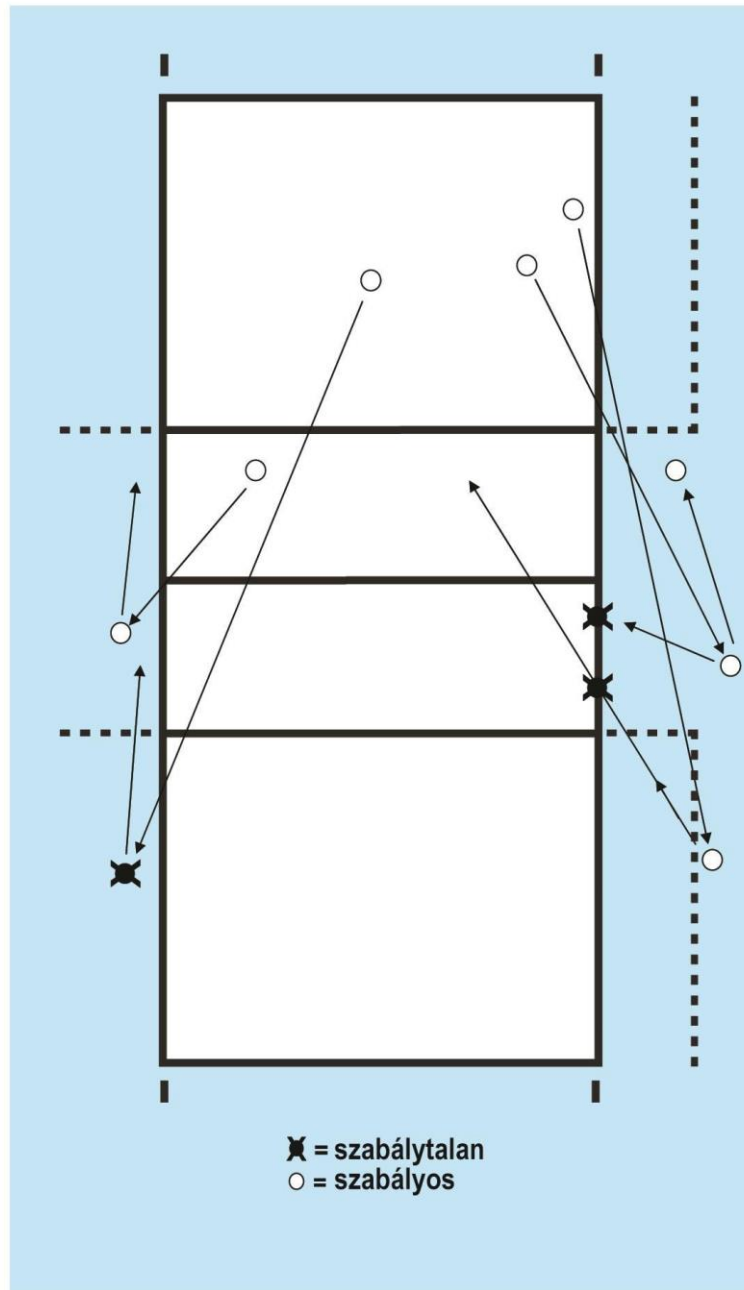
## 4a ábra

**A háló függőleges síkja felett az ellentérfél felé áthaladó labda  
(8.4.3., 8.4.4., 8.4.5., 10.1.1., 23.3.2.4., **28.2.1.3., 28.2.17.**)**



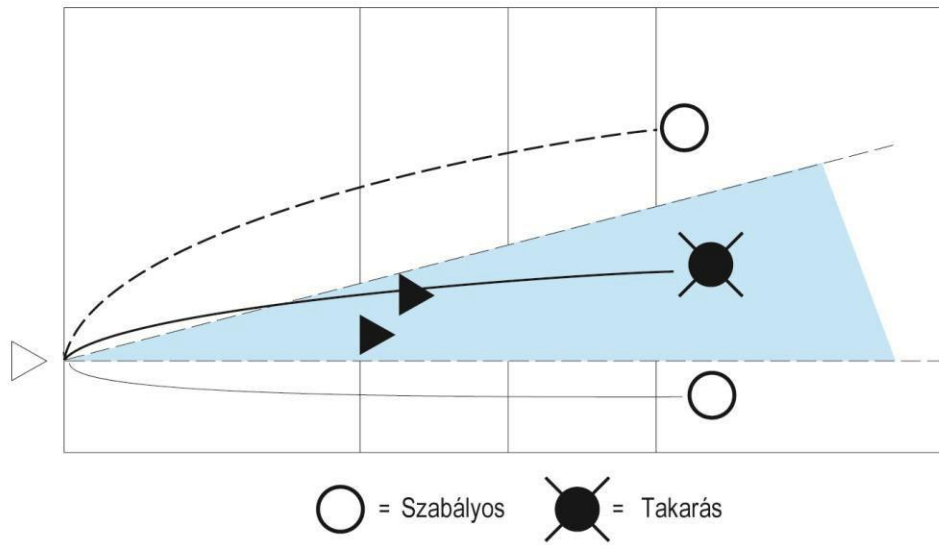
- ⊗ = Szabálytalan
- = Szabályos

## A HÁLÓ FÜGGŐLEGES SÍKJA FELETT AZ ELLENFÉL KIFUTÓJA FELÉ ÁTHALADÓ LABDA



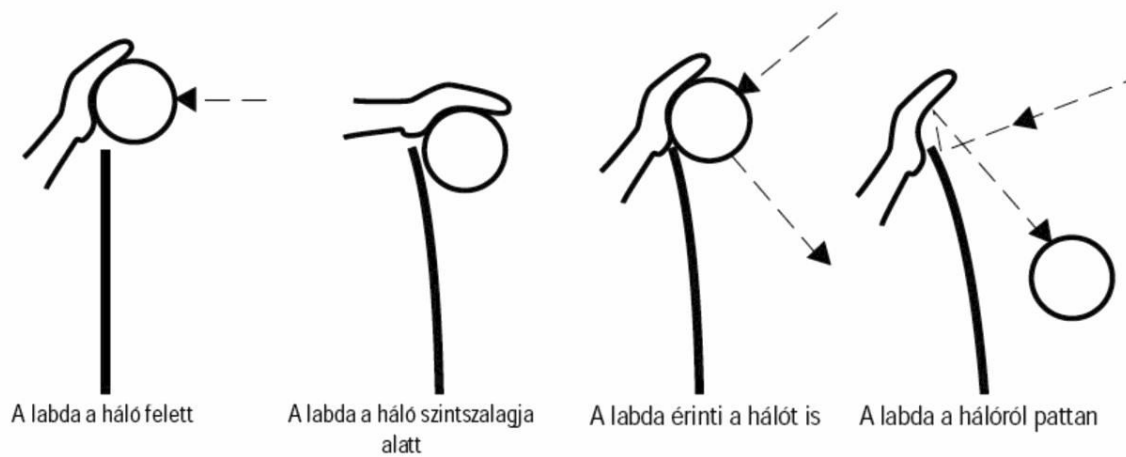
4b. ábra 10.1.2, 10.1.2.1. szabály

## TAKARÁS



5. ábra 12.5.1, 12.5.2, 12.6.2.3, 22.3.2.3. szabály

## BEFEJEZETT SÁNC



6. ábra 14.1.3. szabály

**A SPORTSZERŰTLENSÉGÉRT ADANDÓ FIGYELMEZTETÉSEK ÉS A SZANKCIÓK, AZOK KÖVETKEZMÉNYEI**

**7a.ábra 20.3, 20.4, 20.5 szabály**

KATEGÓRIÁK	ALKALOM	A SPORTSZERŰTLENSÉG ELKÖVETŐJE	SZANKCIÓ	FELMUTATANDÓ KÁRTYA	KÖVETKEZMÉNY
<b>KISEBB SPORTSZERŰTLENSÉGEK</b>	első fokozat	Bármely csapattag	Nem minősül szankciónak	nincs	csak megelőzés
	második fokozat			sárga	
	ismétlődés esetén		büntetés	piros	pont és nyitás az ellenfélnek
<b>DURVA VISELKEDÉS (azonos játszmában)</b>	első	bármely csapattag	büntetés	piros	pont és nyitás az ellenfélnek
	második	ugyanazon csapattag	büntetés	piros	pont és nyitás az ellenfélnek
	harmadik	ugyanazon csapattag	kiállítás	sárga és piros kártya együtt	a csapat a játszmára nem teljessé válik
<b>DURVA VISELKEDÉS (másik játszmában)</b>	első	bármely csapattag	büntetés	piros	pont és nyitás az ellenfélnek
<b>TÁMADÓ MAGATARTÁS</b>	első	bármely csapattag	kiállítás	sárga és piros kártya együtt	a csapat a játszmára nem teljessé válik
	második	ugyanazon csapattag	kizárás	sárga és piros kártya külön kézben	a csapat a mérkőzésre nem teljessé válik
<b>TÁMADÁS</b>	első	bármely csapattag	kizárás	sárga és piros kártya külön kézben	a csapat a mérkőzésre nem teljessé válik

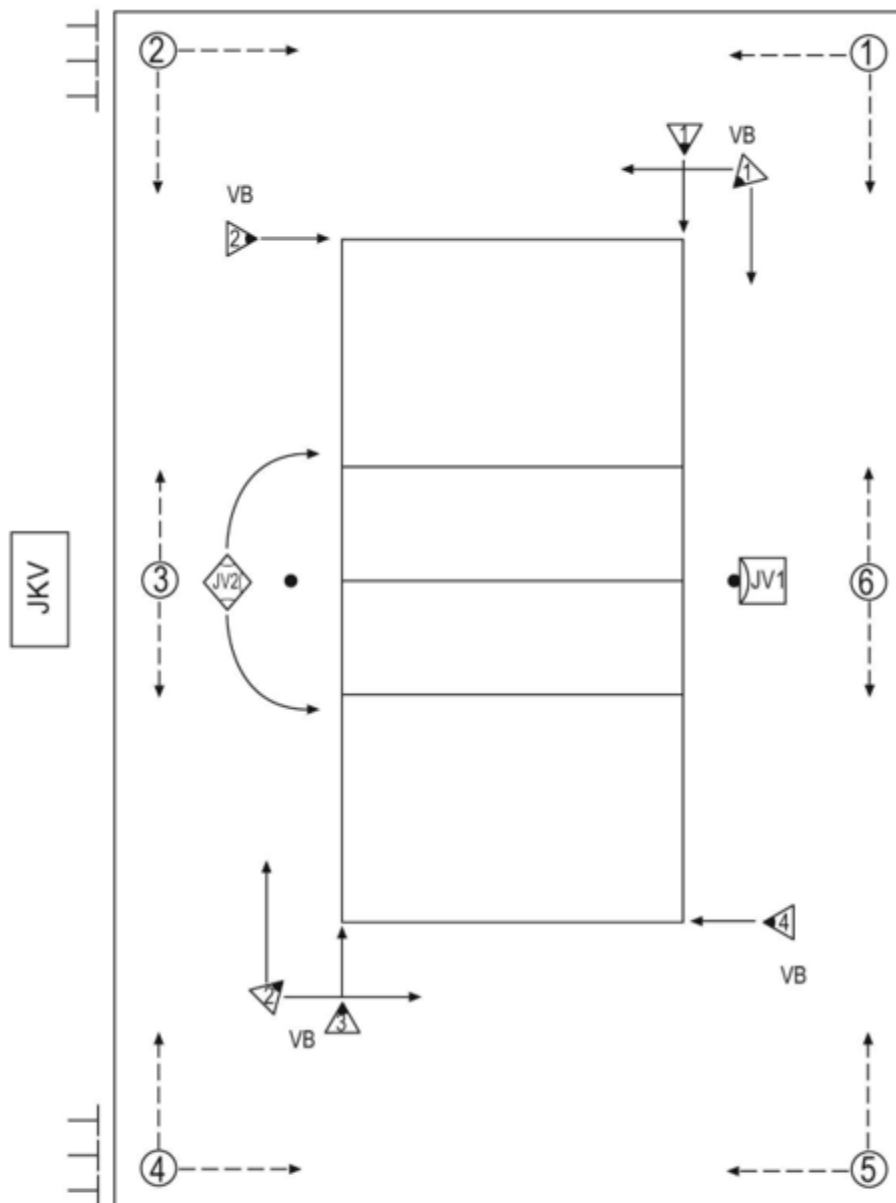
**A JÁTÉKKÉSLELTETÉS SZANKCIÓI**

**7b.ábra 16.2.2, 16.2.3. szabály**

<b>JÁTÉKKÉSLELTETÉS</b>	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

## 8. ábra

### A játékvezető testület tagjainak és segítőinek elhelyezkedése (3.3., 21.1., 22.1., 23.1., 26.1., 27.1., 28.1.)



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



## 9. ábra: A JÁTÉKVEZETŐK HIVATALOS KARJELEI

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

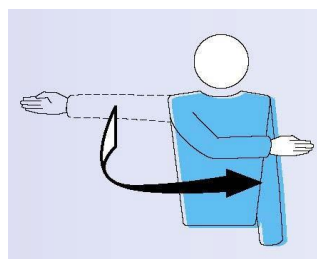
### 1 A nyitás engedélyezése

①

A nyitás irányát jelezve mozgatni a kezét

Vonatkozó szabályok:

12.3, 21.2.1.1



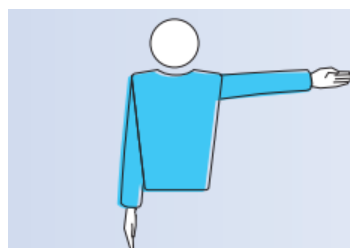
### 2 Nyitó csapat

①②

A kart kinyújtani a nyitó csapat felé

Vonatkozó szabályok:

12.3, 21.2.3.1a,  
21.2.3.2c, 21.2.3.3c.sz.



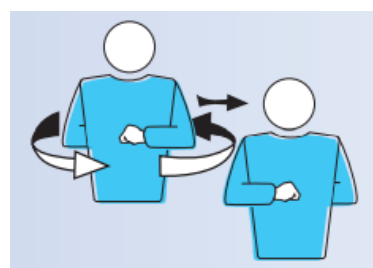
### 3 Térfélcseré

①②

A felemelt alkarokat a test előtt és mögött vízszintesen mozgatni.

Vonatkozó szabályok:

18.2, 23.2.5. sz.



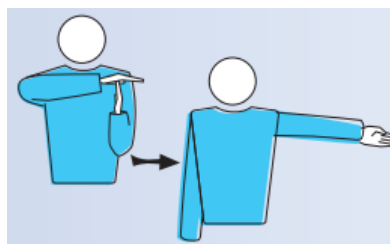
### 4 Pihenőidő

①②

Két kézzel „T” betűt formálni és utána a pihenőidőt kérő csapatra mutatni.

Vonatkozó szabályok:

15.4.1., 23.2.5. sz.



### 5 Figyelmeztetés sportszerűtlenségért

①

Sárga lapot felmutatni

Vonatkozó szabályok:

20.1., 20.5. sz.



### 6 Büntetés sportszerűtlenségért

①

Piros lapot felmutatni

Vonatkozó szabályok:

20.3.1., 20.5. sz.



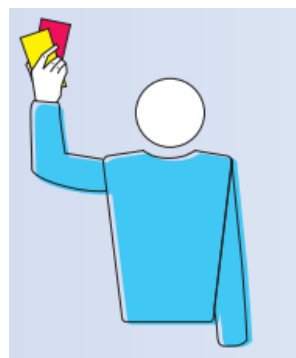
### 7 Kiállítás

①

Mindkét lapot együtt felmutatni

Vonatkozó szabályok:

20.3.2., 20.5. sz.



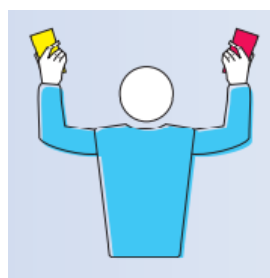
### 8 Kizárás

①

Piros és sárga lapot külön kézben felmutatni

Vonatkozó szabályok:

20.3.3., 20.5. sz.



## 9 A játszma vagy mérkőzés vége

①

Az alkarokat nyitott tenyérrel a mell előtt keresztezni

Vonatkozó szabályok:

6.2., 6.3. sz.



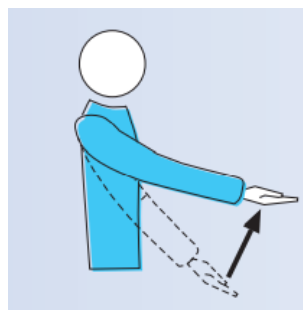
## 10 Nyitás közben nem elégedett vagy fel nem dobott labda

①

Kinyújtott alkart nyitott tenyérrel fölfelé emelni

Vonatkozó szabályok:

12.4.1. sz.



## 11 Késedelmes nyitás

①

Fölemelt karral öt ujjat mutatni

Vonatkozó szabályok:

12.4.4. sz.



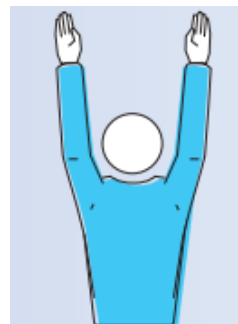
## 12 Sánchiba, vagy takarás

①

Tenyérrel előre függőlegesen felemelni a két kart

Vonatkozó szabályok:

12.5., 14.5., 14.6.3. sz.



## 13 Nyitásrendi hiba

① ②

Mutatóujjal körkörös mozgás

Vonatkozó szabályok:

7.7.1., 12.6.1.1. sz.



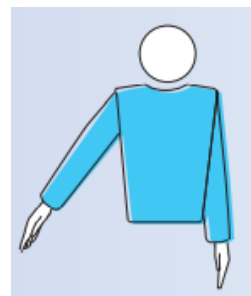
## 14 A labda bent

① ②

A karral és az ujjakkal a talajra mutatni

Vonatkozó szabályok:

6.1.1.1., 8.3. sz.



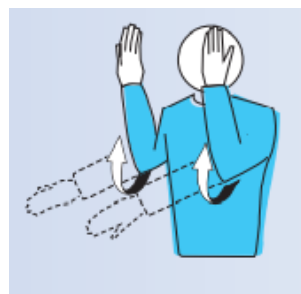
## 15 A labda kint

① ②

A két alkart függőlegesen, nyitott tenyérrel felemelni

Vonatkozó szabályok:

8.4.1., 8.4.2., 8.4.3., 8.4.4., 12.6.2.2., 13.2.2. sz.



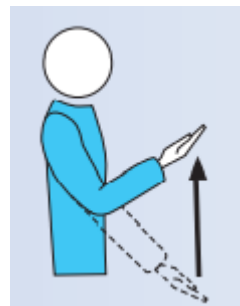
### 16 Megfogott labda

①

Lassan emelni az alkart tenyérrel fölfelé

Vonatkozó szabályok:

6.1.2., 9.3.3., 22.3.2.3b. sz.



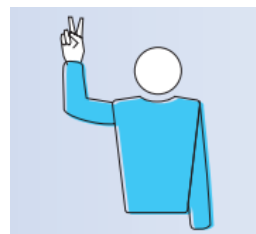
### 17 Kettős érintés

①

A két ujjat felmutatni

Vonatkozó szabályok:

6.1.2., 9.1.1., 9.3.4., 22.3.2.3b. sz.



### 18 Négy érintés

①

A négy ujjat felmutatni

Vonatkozó szabályok:

9.3.1. sz.



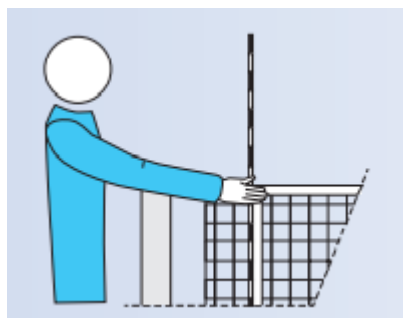
### 19 A hálót egy játékos hibásan érintette vagy a nyitást követően a labda a hálót éri a két antenna között és a nyitó csapat térfelén marad

① ②

A hibázó csapat oldalán a megfelelő karral a hálóra mutatni

Vonatkozó szabályok:

12.6.2.1. sz.



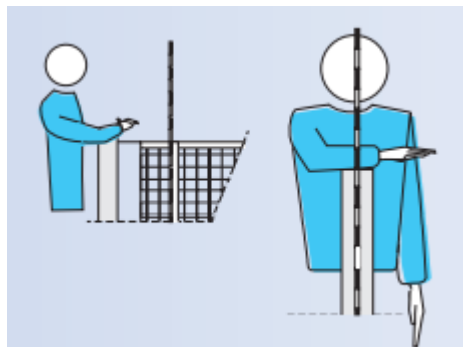
## 20 Átnyúlás a háló fölött

❶

Egy kézzel a háló fölött átnyúlni, a tenyér lefelé néz

Vonatkozó szabályok:

11.4.1., 13.2.1. sz.



## 21 Támadó érintési hiba

Ha egy játékos befejezett támadóérintést hajt végre:

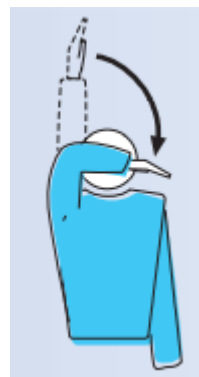
- nyitott ujjakkal vagy szabálytalan tip érintéssel
- az ellenfél nyításán, amikor a labda teljes terjedelmével a háló szintszalagja felett van
- kosárérintéssel és a labda röppályája nem merőleges a vállak vonalára, kivéve, ha az feladás a játékostárs részére

❶

A karral felülről lefelé nyitott tenyérrel mozgás

Vonatkozó szabályok:

13.2.3., 13.2.4., 13.2.5. sz.



## 22 Zavarás

- az ellenmezőbe vagy ellentérfélbe hatolással,
- háló alatt teljes terjedelmével áthaladó labda vagy a nyitó játékos nyítás közben érinti a pályát (beleértve az alapvonalat), vagy egy játékos a nyítás pillanatában kilép a pályáról (kivéve a nyitó játékost)

❶ ❷

A középvonalra vagy a megfelelő vonalra mutatni

Vonatkozó szabályok:

8.4.5., 11.2.1., 12.4.3., 23.3.2.1., 23.3.2.6. sz.



### 23 Kettős hiba, a labdamenet újrajátszása

❶❷

A két hüvelykujjat függőlegesen felemelni

Vonatkozó szabályok:

6.1.2.2., 12.4.5. sz.



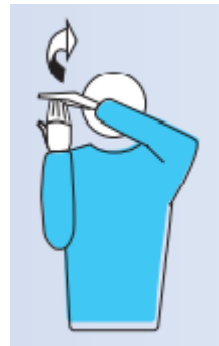
### 24 Érintett labda

❶

Egyik kéz tenyerét a másik kéz ujjával függőlegesen mozgatva érinteni

Vonatkozó szabályok:

14.6.4. sz.



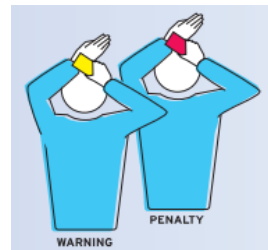
### 25 „Figyelmeztetés” vagy „Büntetés” játékkésleltetésért

❶

A csuklóra mutatni sárga lappal (figyelmeztetés) vagy piros lappal (büntetés)

Vonatkozó szabályok:

15.5.5., 16.2.2., 16.2.3. sz.



## 10. ábra (1-5): A vonalbírók zászlójelei

### 1 Labda „bent”

Zászlóval lefelé mutatni

Vonatkozó szabályok:

8.3, 28.2.1.1,



### 2 Labda „kint”

Zászlót függőlegesen felemelni

Vonatkozó szabályok:

8.4.1., 28.2.1.1. sz.



### 3 Érintett labda

A felemelt zászlót tenyérrel megérinteni.

Vonatkozó szabályok:

8.4.1., 28.2.1.2. sz.

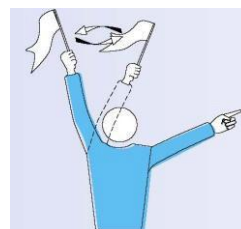


### 4 Az antennákon kívül repülő labda, idegen tárgyat érintő labda vagy nyitás közben bármely játékos lábhibája

Fej fölött mozgatni a zászlót és az antennára vagy a megfelelő vonalra ujjal mutatni

Vonatkozó szabályok:

8.4.2, 8.4.3, 8.4.4, 12.4.3, 28.2.1.3, 28.2.1.4, 28.2.1.5., 28.2.1.6, 28.2.1.7. sz.



### 5 Ha a labda szabályosságának megítélésében valami akadályozta a vonalbírót

A zászló az egyik kézben marad, a két kezét mell előtt keresztbe tenni





### III. SZAKASZ: DEFINÍCIÓK

#### (Mérkőzés) Protokoll

Események sorozata a mérkőzés kezdete előtt (beleértve a sorolást, a hivatalos melegítést, a csapatok és a játékvezetők bemutatását). A mérkőzésprotokollt az adott verseny kézikönyve határozza meg.

#### A csapat első érintése

Három esetben tekinthetjük a játékaíciót a csapat első érintésének:

- a nyitás fogadása
- az ellenfél támadóérintésének fogadása
- az ellenfél sáncáról visszapattanó labda megjátszása

#### Versenyterület / Ellenőrző terület

A versenyterület / ellenőrző terület a játékpályát és a kifutót körülvevő terület, mely magában foglal mindent egészen a külső akadályokig/határoló kordonig. Lásd: 1a ábra.

#### 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: nyitó zóna, kifutó.

#### Háló alatti tér

Ezt a teret felülről a háló alja és a hálót az oszlophoz rögzítő kötelek, oldalról a hálótartó oszlopok, alulról pedig a játékterület felszíne határolja.

#### Szabályos áthaladási tér

A háló függőleges síkjának azon része, amelyet

- alulról a háló teteje,
- oldalról az antennák és képzeletbeli meghosszabbításuk,
- felülről pedig a mennyezet határolja.

A labdának a szabályos áthaladási téren keresztül kell az ellenfél játékmezője felé áthaladnia.

#### Szabálytalan áthaladási tér

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

#### Kivéve az FIVB engedélyével:

Ez a kiegészítés elismeri, hogy bár vannak érvényben lévő előírások a felszerelések és eszközök tulajdonságaival szemben, ugyanakkor vannak esetek, amikor az FIVB kivételt tehet, illetve különleges egyezményeket köthet a strandröplabda sportág népszerűsítése érdekében, vagy azért, hogy új dolgokat teszteljen.

#### FIVB előírásai

Azok a jellemző paraméterek, amelyeket az FIVB határoz meg a felszerelések gyártóinak.

#### Hiba

1. a szabályokkal ellentétes játékaíció.
2. A játékaíciókon kívüli más szabálysértés.

#### Labdament pont rendszer

Ennek lényege, hogy minden megnyert labdament után, a labdamentet nyerő csapat kap egy pontot.

### Technikai Pihenőidő

Ez egy speciális, kötelező pihenőidő a csapatok által kérhető pihenőidőn felül, mely lehetővé teszi a strandröplabda promócióját, a játék elemzését és további reklámlehetőségek kihasználását. A technikai pihenőidő alkalmazása kötelező az FIVB, Világ és Hivatalos versenyeken.

### Játzmák közötti szünet

A megelőző játszma befejezése és a követő játszma megkezdése közötti idő.

### Zavarás

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

### Külső tárgy

Olyan tárgy vagy személy, mely a játékpályán kívül vagy a szabad légtér határához közel van, de akadályozhatja a labda röppályáját. Például: a játékpálya feletti világítás, játékvezetői emelvény, a TV eszközei, jegyzőkönyvvezetői asztal, hálótartó oszlopok. A „külső tárgyak” körébe nem tartoznak bele az antennák, mivel azokat a háló részének kell tekinteni.

### Labdaszedők

A mérkőzés lebonyolítását elősegítő kiegészítő személyekhez tartoznak. Feladatok a játék folyamatosságának fenntartása azáltal, hogy a labdát két labdamenet között a nyitó játékosnak adják.

### Gereblyézők

A kiegészítő személyzet tagjai, akik hosszú gereblyét vagy egyéb, lapos végű eszközt használnak a homok elegyengetésére, különösen a határoló vonalak környékén és a hálótartó oszlopok között, a háló alatti területen.

