



AZ ÜLŐRÖPLABDÁZÁS HIVATALOS JÁTÉKSZABÁLYAI 2022 – 2024

Elfogadta az Ülőröplabda Világszövetség Adminisztratív Tanácsa



AZ ÜLŐRÖPLABDÁZÁS HIVATALOS JÁTÉKSZABÁLYAI

2022 – 2024

Elfogadta az Ülőröplabda Világszövetség Adminisztratív Tanácsa

A 2022. január 1-je után kezdődő világ-, nemzetközi-, nemzeti- és bajnoki versenyeken kell alkalmazni.

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

TARTALOMJEGYZÉK

A JÁTÉK JELLEMZŐI.....	9
1. RÉSZ, 1. SZAKASZ: JÁTÉKSZABÁLYOK.....	10
1. FEJEZET: A JÁTÉK HELYE ÉS A SZÜKSÉGES FELSZERELÉS.....	11
1. SZABÁLY: A JÁTÉKTERÜLET	11
1.1 MÉRETEI.....	11
1.2 A JÁTÉKTERÜLET FELSZÍNE	11
1.3 VONALAK A PÁLYÁN.....	11
1.4 ZÓNÁK ÉS TERÜLETEK.....	12
1.5 A HŐMÉRSÉKLET	12
1.6 A VILÁGÍTÁS.....	12
2. SZABÁLY: A HÁLÓ ÉS A HÁLÓTARTÓ OSZLOPOK	13
2.1 HÁLÓMAGASSÁG.....	13
2.2 FELÉPÍTÉSE	13
2.3 OLDALSZALAGOK.....	13
2.4 ANTENNÁK.....	13
2.5 HÁLÓTARTÓ OSZLOPOK.....	13
2.6 KIEGÉSZÍTŐ FELSZERELÉSEK	14
3. SZABÁLY: A LABDA	14
3.1 JELLEMZŐI.....	14
3.2 A LABDÁK EGYFORMASÁGA.....	14
3.3 AZ ÖT LABDÁS RENDSZER	14
2. FEJEZET: A RÉSZTVEVŐK.....	15
4. SZABÁLY: CSAPATOK	15
4.1 A CSAPAT ÖSSZETÉTELE	15
4.2 A CSAPAT ELHELYEZKEDÉSE	15
4.3 A FELSZERELÉS	16
4.4 FELSZERELÉS VÁLTOZTATÁSOK	16
4.5 TILTOTT TÁRGYAK.....	17
5. SZABÁLY: CSAPATVEZETŐK	17
5.1 A KAPITÁNY.....	17
5.2 AZ EDZŐ	18

5.3	A MÁSODEDZŐ.....	18
3.	FEJEZET: JÁTÉK FORMA.....	19
6.	SZABÁLY: PONT NYERÉSE, JÁTSZMA ÉS MÉRKŐZÉS GYŐZTESE.....	19
6.1	PONT SZERZÉSE	19
6.2	EGY JÁTSZMA MEGNYERÉSE	19
6.3	A MÉRKŐZÉS MEGNYERÉSE	19
6.4	JÁTÉKMEGTAGADÓ ÉS HIÁNYOS CSAPAT	20
7.	SZABÁLY: A JÁTÉK SZERKEZETE	20
7.1	SORSHÚZÁS	20
7.2	HIVATALOS BEMELEGÍTÉS.....	20
7.3	A CSAPATOK KEZDŐ ÜLÉSRENDJE.....	21
7.4	ÜLÉSREND.....	21
7.5	ÜLÉSRENDI HIBA	22
7.6	FORGÁSREND.....	22
7.7	FORGÁSRENDI HIBA	23
4.	FEJEZET: A JÁTÉK (AKCIÓK).....	24
8.	SZABÁLY: JÁTÉKHELYZETEK	24
8.1	A LABDA JÁTÉKBAN	24
8.2	A LABDA JÁTÉKON KÍVÜL	24
8.3	A LABDA „BENT”	24
8.4	A LABDA „KINT”	24
9.	SZABÁLY: A LABDA MEGJÁTSZÁSA.....	24
9.1	A CSAPAT LABDAÉRINTÉSEI.....	24
9.2	A LABDAÉRINTÉS JELLEMZŐI	25
9.3	LABDAMEGJÁTSZÁSI HIBÁK	25
9.4	ÉRINTKEZÉS A TALAJJAL.....	26
10.	SZABÁLY: LABDA A HÁLÓNÁL.....	26
10.1	A HÁLÓ SÍKJÁT KERESZTEZŐ LABDA	26
10.2	A HÁLÓT ÉRINTŐ LABDA	26
10.3	LABDA A HÁLÓBAN.....	26
11.	SZABÁLY: JÁTÉKOS A HÁLÓNÁL.....	26
11.1	ÁTNYÚLÁS A HÁLÓ FÖLÖTT	26
11.2	ÁTHATOLÁS A HÁLÓ ALATT	27

11.3 A HÁLÓ ÉRINTÉSE.....	27
11.4 JÁTÉKOSHIBÁK A HÁLÓNÁL.....	27
12. SZABÁLY: NYITÁS.....	27
12.1 EGY JÁTSZMA ELSŐ NYITÁSA.....	28
12.2 NYITÁS SORREND.....	28
12.3 A NYITÁS ENGEDÉLYEZÉSE.....	28
12.4 A NYITÁS VÉGREHAJTÁSA.....	28
12.5 TAKARÁS.....	28
12.6 NYITÁSHIBÁK A NYITÁS SORÁN.....	29
12.7 NYITÁSHIBÁK ÉS ÜLÉSRENDI HIBÁK.....	29
13. SZABÁLY: TÁMADÓÉRINTÉS.....	29
13.1 TÁMADÓÉRINTÉS JELLEMZŐI.....	29
13.2 A TÁMADÓÉRINTÉS KORLÁTAI.....	29
13.3 A TÁMADÓÉRINTÉS HIBÁI.....	30
14. SZABÁLY: SÁNC.....	30
14.1 SÁNCOLÁS.....	30
14.2 SÁNCÉRINTÉS.....	30
14.3 SÁNC AZ ELLENTÉRFÉLBE.....	30
14.4 A SÁNC ÉS A CSAPAT ÉRINTÉSEK.....	31
14.5 A NYITÁS SÁNCOLÁSA.....	31
14.6 SÁNC HIBÁK.....	31
5. FEJEZET: JÁTÉKMEGSZAKÍTÁSOK, JÁTÉKKÉSLELTETÉSEK ÉS JÁTSZMÁK KÖZÖTTI SZÜNETEK.....	32
15. SZABÁLY: JÁTÉKMEGSZAKÍTÁSOK.....	32
15.1 SZABÁLYOS JÁTÉKMEGSZAKÍTÁSOK SZÁMA.....	32
15.2 SZABÁLYOS JÁTÉKMEGSZAKÍTÁSOK SORRENDJE.....	32
15.3 SZABÁLYOS JÁTÉKMEGSZAKÍTÁSOK KÉRÉSE.....	32
15.4 PIHENŐIDŐK.....	32
15.5 JÁTÉKOSCSERE.....	33
15.6 JÁTÉKOSCSERE KORLÁTAI.....	33
15.7 KIVÉTELES JÁTÉKOSCSERE.....	33
15.8 KIÁLLÍTOTT VAGY KIZÁRT JÁTÉKOS CSERÉJE.....	33
15.9 SZABÁLYTALAN JÁTÉKOSCSERE.....	33
15.10 JÁTÉKOSCSERE VÉGREHAJTÁSA.....	34
15.11 MEGALAPOZATLAN KÉRÉSEK.....	34

16. SZABÁLY: JÁTÉKKÉSLELTETÉSEK.....	34
16.1 JÁTÉKKÉSLELTETÉS TÍPUSAI	34
16.2 JÁTÉKKÉSLELTETÉS SZANKCIÓI.....	35
17. SZABÁLY: KIVÉTELES JÁTÉKMEGSZAKÍTÁSOK	35
17.1 SÉRÜLÉS / MEGBETEGEDÉS.....	35
17.2 KÜLSŐ BEAVATKOZÁS	35
17.3 MEGHOSSZABBÍTOTT JÁTÉKMEGSZAKÍTÁSOK.....	35
18. SZABÁLY: JÁTSZMÁK KÖZÖTTI SZÜNETEK ÉS TÉRFÉLCSERE	36
18.1 JÁTSZMÁK KÖZÖTTI SZÜNETEK	36
18.2 TÉRFÉLCSERE	36
6. FEJEZET: A LIBERO JÁTÉKOS	37
19. SZABÁLY: A LIBERO JÁTÉKOS.....	37
19.1 A LIBERO JÁTÉKOS KIJELÖLÉSE	37
19.2 FELSZERELÉS.....	37
19.3 A LIBERO JÁTÉKOST ÉRINTŐ KÜLÖNLEGES SZABÁLYOK.....	37
19.4 LIBERO JÁTÉKOS ÚJRA KIJELÖLÉSE	38
19.5 ÖSSZEGZÉS.....	39
7. FEJEZET: RÉSZTVEVŐK MAGATARTÁSA	40
20. SZABÁLY: MAGATARTÁSI KÖVETELMÉNYEK.....	40
20.1 SPORTSZERŰ MAGATARTÁS.....	40
20.2 SPORTSZERŰ JÁTÉK (FAIR PLAY)	40
21. SZABÁLY: SPORTSZERŰTLEN VISELKEDÉS ÉS SZANKCIÓI	40
21.1 KISEBB SPORTSZERŰTLENSÉGEK	40
21.2 SZANKCIONÁLANDÓ SPORTSZERŰTLEN VISELKEDÉS	40
21.3 SZANKCIÓK FOKOZATAI.....	41
21.4 SPORTSZERŰTLEN VISELKEDÉS SZANKCIÓINAK ALKALMAZÁSA	41
21.5 SPORTSZERŰTLENSÉG JÁTSZMA ELŐTT ÉS A JÁTSZMÁK KÖZÖTT	41
21.6 SPORTSZERŰTLEN VISELKEDÉS ÖSSZEFOGLALÁSA, SZANKCIÓ SORÁN ALKALMAZANDÓ KÁRTYÁK	42

1. RÉSZ, 2. SZAKASZ: A JÁTÉKVEZETŐK, FELADATAIK ÉS A HIVATALOS KARJELEK	43
8. FEJEZET: JÁTÉKVEZETŐK	44
22. SZABÁLY: JÁTÉKVEZETŐ TESTÜLET ÉS ELJÁRÁSOK	44
22.1 ÖSSZETÉTEL.....	44
22.2 ELJÁRÁSOK.....	44
23. SZABÁLY: I. JÁTÉKVEZETŐ	45
23.1 HELYE.....	45
23.2 HATÁSKÖRE	45
23.3 FELADATAI	45
24. SZABÁLY: II. JÁTÉKVEZETŐ	46
24.1 HELYE.....	46
24.2 HATÁSKÖRE	46
24.3 FELADATAI	47
25. SZABÁLY: CHALLENGE JÁTÉKVEZETŐ.....	47
25.1 HELYE.....	48
25.2 FELADATAI	48
26. SZABÁLY: TARTALÉK JÁTÉKVEZETŐ	48
26.1 HELYE.....	48
26.2 FELADATAI	48
27. SZABÁLY: JEGYZŐKÖNYVVEZETŐ	49
27.1 HELYE.....	49
27.2 FELADATAI	49
28. SZABÁLY: SEGÉD JEGYZŐKÖNYVVEZETŐ	50
28.1 HELYE.....	50
28.2 FELADATAI	50
29. SZABÁLY: VONALBÍRÓK	50
29.1 HELYÜK	50
29.2 FELADATAIK	50
30. SZABÁLY: HIVATALOS JELZÉSEK	51
30.1 JÁTÉKVEZETŐK KARJELEI.....	51
30.2 VONALBÍRÓK ZÁSZLÓJELEI	51

1. RÉSZ, 3. SZAKASZ: ÁBRÁK	52
1a-1 (D1a) ÁBRA: ELLENŐRZŐ TERÜLET (MEDIA NÉLKÜL)	53
1a-2 ÁBRA: ELLENŐRZŐ TERÜLET (A MEDIA).....	54
1b (D1b) ÁBRA: A JÁTÉKTERÜLET	55
2 (D2) ÁBRA: A JÁTÉKMEZŐ	56
3 (D3) ÁBRA: A HÁLÓ FELÉPÍTÉSE	57
4 (D4) ÁBRA: JÁTÉKOSOK ÜLÉSRENDJE	58
5a (D5a) ÁBRA: A HÁLÓ FÜGGŐLEGES SÍKJA FELETT AZ ELLENTÉRFÉL FELÉ ÁTHALADÓ LABDA	59
5b (D5b) ÁBRA: A HÁLÓ FÜGGŐLEGES SÍKJA FELETT AZ ELLENTÉRFÉL KIFUTÓJA FELÉ ÁTHALADÓ LABDA.....	60
6 (D6) ÁBRA: CSOPORTOS TAKARÁS.....	61
7 (D7) ÁBRA: BEFEJEZETT SÁNC.....	61
8 (D8) ÁBRA: HÁTSÓ SORKÖTELES JÁTÉKOS TÁMADÁSA	62
9 (D9) ÁBRA: SZANKCIÓK FOKOZATAI	63
10 (D10) ÁBRA: A JÁTÉKVEZETŐI TESTÜLET TAGJAINAK ÉS SEGÍTŐINEK ELHELYEZKEDÉSE	65
11 (D11) ÁBRA: A JÁTÉKVEZETŐK HIVATALOS KARJELEI	66
12 (D12) ÁBRA: A VONALBÍRÓK HIVATALOS ZÁSZLÓJELEI	73
2. RÉSZ: DEFINÍCIÓK	75



A JÁTÉK JELLEMZŐI

A röplabdát két csapat játssza egy hálóval elválasztott játéktéren. Különböző változatok állnak rendelkezésre az adott körülmények között, hogy a játék sokoldalúságát mindenki számára elérhetővé tegyék.

A játék célja a labdát a háló fölé küldeni, hogy azt az ellenfél térfelén a talajra kerüljön, és megakadályozni az ellenfél ugyanezen erőfeszítését. A labda visszajátszásához a csapatnak három érintése van (a sáncérintésen kívül).

A labda játékba hozatala nyitással történik: a nyitó játékos a háló felett átüti a labdát az ellenfélnek. A labdamenet addig folytatódik, amíg a labda a játéktéren földet nem ér, "kint" nem lesz, vagy valamelyik csapat nem tudja megfelelően visszajátszani.

A röplabdában a labdamenetet megnyerő csapat pontot szerez. Ha a fogadó csapat megnyeri a labdamenetet, pontot és nyitási jogot szerez, és játékosai az óramutató járásával megegyező irányba forognak egy pozíciót.



1. RÉSZ, 1. SZAKASZ

JÁTÉKSZABÁLYOK

1. FEJEZET

A JÁTÉK HELYE ÉS A SZÜKSÉGES FELSZERELÉS

1 JÁTÉKTERÜLET	Szabálypontok
<p>A négyszög alakú és szimmetrikus játékterület a játékpályát és a kifutót foglalja magában.</p>	1.1, D1a, D1b
<p>1.1 MÉRETEI</p> <p>A játékpálya négyszög alakú 10x6 m-es terület, melyet egy legalább 3 m széles kifutó vesz körül minden oldalon</p> <p>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.</p> <p>A WPV (World ParaVolley) Világ- és Hivatalos versenyein, (valamint a Zóna Bajnokságokon) a kifutó az oldalvonalak mellett legalább 4 m-es, az alapvonalak mögött legalább 6 m-es kell legyen. A szabad légtér a talajtól számítva legalább 10 m magas kell legyen.</p>	D2
<p>1.2 A JÁTÉKTERÜLET FELSZÍNE</p> <p>1.2.1 A játékterület felszíne sima, vízszintes és egységes, bármely, a játékosok sérülését okozó tárgytól mentes legyen. Tilos egyenetlen, vagy csúszós talajon játszani.</p> <p>A WPV Világ- és Hivatalos versenyein, (valamint a Zóna Bajnokságokon), csak fából vagy szintetikus anyagból készült pálya engedélyezett. Bármely, alkalmazott pályaborítást a WPV- nek előzetesen engedélyeznie kell.</p> <p>1.2.2 Teremben a játékpálya felszíne világos színű legyen.</p> <p>A WPV Világ- és Hivatalos versenyein, (valamint a Zóna Bajnokságokon) a vonalak fehér színűek legyenek. A játékpálya és a kifutó a vonalaktól és egymástól is eltérő színűek legyenek. A játékpálya különböző színű lehet, az első és a hátsó zónát megkülönböztetve.</p> <p>1.2.3 Szabadtéri pályákon méterenként 5 mm-es lejtés engedélyezhető. Tilos a vonalakat kemény anyagokból készíteni.</p>	1.1, 1.3
<p>1.3 VONALAK A PÁLYÁN</p> <p>1.3.1 Minden vonal 5 cm széles, világos színű és a talaj, valamint minden más vonal színétől eltérő kell legyen.</p> <p>1.3.2 HATÁROLÓ VONALAK</p> <p>A játékpályát két oldal- és két alapvonal határolja. Ezeket a pálya belseje felé kell meghúzni.</p> <p>1.3.3 KÖZÉPVONAL</p> <p>A középvonal tengelye osztja a játékpályát két egyenlő 6x5 m-es játékmezőre, mindazonáltal a vonal teljes szélessége egyformán mindkét játékmező részének tekintendő. Ez a vonal a háló alatt oldalvonalától oldalvonalig terjed.</p>	D2 1.2.2 1.1 D2

<p>1.3.4 TÁMADÓ VONAL</p> <p>A támadó vonal a középvonallal párhuzamosan, a játékmezők belseje felé húzott vonal. Külső széle a középvonal tengelyétől 2 m-re van, mindkét ténfélen az első játékosok zónáját határolja.</p> <p>A WPV Világ- és Hivatalos versenyein (valamint a Zóna Bajnokságokon) a támadóvonal meghosszabbítandó az oldalvonalaktól, öt db 15 cm hosszú, 5 cm széles, egymástól 20 cm távolságban húzott vonallal, összesen 1,75 m hosszúságban.</p>		<p>1.3.3, 1.4.1</p> <p>D2</p>
<p>1.4 ZÓNÁK ÉS TERÜLETEK</p>		<p>D1b, D2</p>
<p>1.4.1 AZ ELSŐ JÁTÉKOSOK ZÓNÁJA</p> <p>Az első játékosok zónáját mindkét játékmezőben a középvonal tengelye és a támadó vonal külső széle határolja.</p> <p>Az első játékosok zónáját az oldalvonalakon túl a kifutó végéig meghosszabbítottak kell tekinteni.</p>		<p>19.3.1.4, 23.3.2.3e, D2</p> <p>1.3.3, 1.3.4, 19.3.1.4, 23.3.2.3e</p> <p>1.1, 1.3.2</p>
<p>1.4.2 A NYITÁSI ZÓNA</p> <p>A nyitási zóna 6 méter széles az alapvonal mögött.</p> <p>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.</p> <p>Mélységben a nyitási zóna a kifutó végéig tart.</p>		<p>1.3.2, 12, D1b</p> <p>1.1</p>
<p>1.4.3 JÁTÉKOSCSERE-ZÓNA</p> <p>A játékoscsere-zónát a két támadó vonal meghosszabbítása és a jegyzőkönyvvezető asztala határolja.</p>		<p>1.3.4, 15.10.1, D1b</p>
<p>1.4.4 LIBERO HELYETTESÍTÉSI ZÓNA</p> <p>A Libero helyettesítési zóna a kifutó része a cserepadok oldalán, a támadóvonal meghosszabbítása és az alapvonal határolja.</p>		<p>19.3.2.7, D1b</p>
<p>1.4.5 BEMELEGÍTŐ TERÜLET</p> <p>A WPV Világ- és Hivatalos versenyein (valamint a Zóna Bajnokságokon) a bemelegítő területek mérete kb. 3x3 méter. Helyük a játékmezőknek a cserepadok felőli oldalán, a kifutón kívüli sarkokban van, vagy a cserepadok mögött (hacsak a Technikai Delegátus máshogy nem rendelkezik).</p>		<p>24.2.5, D1a, D1b</p>
<p>1.5 A HŐMÉRSÉKLET</p>		
<p>A hőmérséklet nem lehet 10 °C-nál (50 °F) alacsonyabb.</p> <p>A WPV Világ- és Hivatalos versenyein (valamint a Zóna Bajnokságokon), a hőmérséklet nem lehet magasabb 25 °C-nál (77 °F) és alacsonyabb 16 °C-nál (61 °F).</p>		
<p>1.6 A VILÁGÍTÁS</p>		
<p>A világítás nem lehet kevesebb, mint 300 lux.</p> <p>A WPV Világ- és Hivatalos versenyein (valamint a Zóna Bajnokságokon) a világításnak a pálya talajától 1 m magasságban mérve 1000-1500 lux közötti értékűnek kell lennie.</p>		<p>1</p>

2	A HÁLÓ ÉS A HÁLÓTARTÓ OSZLOPOK	D3
2.1	HÁLÓMAGASSÁG	
2.1.1	A középvonal felett merőlegesen háló van kifeszítve. Felső szintjének magassága férfiak részére 1,15 m , nők részére 1,05 m .	1.3.3, 2.1.2
2.1.2	A háló magasságát a játékpálya közepén kell mérni. A háló magassága (az oldalvonalak fölött) azonos kell legyen és a szabályos magasságot 2 cm-nél többel nem haladhatja meg.	1.1, 1.3.2, 2.1.1
2.2	FELÉPÍTÉSE	
	A háló 0,80 m széles és 6,50 - 7 m hosszú (az oldalszalagokon kívül 25-50 cm-es túlnyúlással), fekete színű, négyzet alakú, 10 cm oldalmagasságú szemekből kell készíteni.	D3
	A WPV Világ- és Hivatalos versenyein (valamint a Zóna Bajnokságokon), a hálónak 7 m hosszúnak kell lennie.	
	A háló felső peremét teljes hosszában vízszintes, varrott mindkét oldalon 7 cm-es, fehér vászoncsíknak kell fednie. A varrott vászoncsík mindkét szélén egy lyuknak kell lennie, melyen keresztül kötelet lehet húzni, hogy a vászoncsík az oszlopokhoz köthető és a háló felső szintje kifeszíthető legyen.	
	A vászoncsíkon belül hajlékony kábel legyen. Ezzel rögzítik a hálót az oszlopokhoz és feszítik ki annak felső részét.	
	A háló alsó részét is vízszintes vászoncsík fedi, amely mindkét oldalon 5 cm széles, a felső vászoncsíkhöz hasonló és egy a hálószemek között húzott kötél van rajta átfűzve. Ezzel a kötéllel rögzítik a hálót az oszlopokhoz és feszítik ki annak alsó részét.	
2.3	OLDALSZALAGOK	
	A hálón két fehér oldalszalag van függőlegesen elhelyezve mindkét oldalvonal fölött.	1.3.2, D3
	Ezek 5 cm szélesek, 0,80 m hosszúak és a háló részeinek tekintendők.	
2.4	ANTENNÁK	
	Az antenna rugalmas anyagú 1,60 m hosszú , 10 mm átmérőjű rúd. Üvegszálból vagy ehhez hasonló anyagból készült.	
	A két antennát egy-egy oldalszalag külső széle mellé kell a háló ellentétes oldalán rögzíteni.	2.3, D3
	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, D3, D5a, D5b
2.5	HÁLÓTARTÓ OSZLOPOK	
2.5.1	A hálót két, az oldalvonalaktól 0,50-1 m távolságban rögzített oszlopnak kell tartania. Magasságuk maximum 1,25 m , szabályozható magasságúak legyenek.	D3
	A WPV Világ- és Hivatalos versenyein (valamint a Zóna Bajnokságokon), a hálótartó oszlopokat 1 m-re kell az oldalvonalakon kívül elhelyezni és borítással ellátni. A hálótartó oszlopokat a földbe kell süllyeszteni, kivéve, ha a WPV által jóváhagyott, szabadon álló, súlyozott oszlopokat engedélyezték az eseményre.	

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

2.6 KIEGÉSZÍTŐ FELSZERELÉSEK

Minden kiegészítő felszerelést a **WPV szabályzatai** határoznak meg.

3 A LABDA

3.1 JELLEMZŐI

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

Színe egyszínű és világos, vagy színek kombinációja legyen.

A nemzetközi hivatalos versenyeken használt labdák műbőr anyaga és színösszeállítása összhangban kell legyen a WPV Világ- és Hivatalos versenyével (valamint a Zóna Bajnokságok) előírásaival.

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

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

3.2 A LABDÁK EGYFORMASÁGA

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

A WPV Világ- és Hivatalos versenyein (valamint a Zóna Bajnokságokon), a WPV által elfogadott labdákkal kell játszani, feltéve, hogy a WPV nem rendelkezik ettől eltérően.

3.3 AZ ÖT LABDÁS RENDSZER

A WPV Világ- és Hivatalos versenyein (valamint a Zóna Bajnokságokon) 5 labdát kell használni 6 labdaszedővel. Ezek közül 1-1 a kifutó sarkaiban, 1-1 pedig a játékvezetők mögött helyezkedik el.

3.1

D10



4.3 A FELSZERELÉS		
	<p>Egy játékos felszerelése mezből, sportnadrágból és/vagy hosszú nadrágból, zokniból (együttesen: egyenruha) és sportcipőből áll. Megengedett cipő nélkül játszani.</p> <p>A játékosoknak megengedett az elasztikus kompressziós nadrág viselése a sportnadrág alatt, feltéve, hogy annak színe a sportnadrág színével megegyező, vagy fehér vagy fekete vagy pedig semleges színű.</p> <p>A játékosok hordhatnak bélés nélküli kompressziós nadrágot a hosszú nadrág alatt. A hosszú nadrágban játszó csapattagoknak ugyanazt a típust/összeállítást kell viselniük.</p> <p>Nem megengedett vastag anyagon ülni, vagy speciális vastag sport- vagy hosszú nadrágot viselni.</p>	
4.3.1	A mezeknek, sportnadrágoknak, hosszú nadrágoknak, kompressziós nadrágoknak és zokniknak egyformáknak, azonos színűeknek és mintázatúaknak kell lenniük a csapat minden játékosa részére (kivéve a Libero). Az egyenruháknak tisztának kell lenni.	4.1, 19.2
4.3.2	<p>A cipő sarok nélküli, könnyű, rugalmas gumiból vagy kompozit anyagból készült talpú legyen.</p> <p>A WPV Világ- és Hivatalos versenyein (valamint a Zóna Bajnokságokon) tilos olyan cipőt viselni, melynek talpa nyomot hagy a talajon.</p>	
4.3.3	A játékosok mezét 1-től 99-ig kell számozni.	4.3.3.2
4.3.3.1	A számot elöl és hátul a mez közepén kell elhelyezni. A számok színe és fényessége elütő kell legyen a mez színétől és fényességétől.	
4.3.3.2	A számok a mellen legalább 15, a háton legalább 20 cm magasak legyenek. Szalagszélességük legalább 2 cm legyen.	
4.3.4	A csapatkapitány egy 8x2 cm széles, a mellen lévő mezsám alá felerősített szalagot kell viseljen.	5.1
4.3.5	Tilos a játékosársakétól eltérő színű (kivéve a Libero) és/vagy hivatalos számozás nélküli egyenruhát viselni.	19.2
4.4 FELSZERELÉS VÁLTOZTATÁSOK		
	Az I. játékvezető egy vagy több játékos részére engedélyezheti, hogy:	23
4.4.1	<p>cipő nélkül játsszon;</p> <p>A WPV Világ- és Hivatalos versenyein (valamint a Zóna Bajnokságokon) tilos meztláb játszani (zokni nélkül).</p>	
4.4.2	kicserélje az átizzadt vagy szakadt egyenruhát két játszma között vagy csere után, azzal a feltétellel, hogy az új felszerelés ugyanolyan színű, modellű és számozású, mint a levetett;	4.3, 15.5
4.4.3	hideg időben melegítőben játsszon, feltéve, ha azok az egész csapat számára azonos színűek, azonos típusúak (kivéve a Libero) és számozásuk a 4.3.3. szabálynak megfelelnek.	4.1.1, 19.2

4.5	TLTOTT TÁRGYAK	
4.5.1	Tilos olyan tárgyakat viselni, amelyek sérülést okozhatnak, vagy amelyek egy játékosnak nem megengedett előnyt biztosítanak. Kötések viselhetők, de bármilyen más, ami sérülést okozhat, nem megengedett.	
4.5.2	A játékosok saját felelősségükre viselhetnek szemüveget vagy kontaktlencsét.	
4.5.3	Kompressziós harisnyák (párnázott sérülésvédelmi eszközök) viselhetők védelem vagy támogatás céljából. A WPV Világ- és Hivatalos versenyein (valamint a Zóna Bajnokságokon) ezeknek az eszközöknek ugyanolyan színűnek kell lenniük, mint az egyenruha megfelelő része. Fekete, fehér vagy semleges színek szintén megengedettek, feltéve, hogy az egész csapatnál a szín azonos.	
5	CSAPATVEZETŐK	
	Mind a csapatkapitány, mind az edző felelős csapattagjainak viselkedéséért és fegyelméért. Libero játékos lehet csapat- vagy játékkapitány.	20
5.1	A KAPITÁNY	
5.1.1	A MÉRKŐZÉS ELŐTT a csapatkapitány aláírja a jegyzőkönyvet (csapatlistát az elektronikus jegyzőkönyvhöz) és képviseli csapatát a sorshúzásnál.	7.1, 27.2.1.1
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 lecseréléseig, vagy a csapatkapitány visszatéréseig, vagy a játszma végéig tölti be funkcióit. Ha a labda játékon kívül van, egyedül a játékkapitány jogosult beszélni a játékvezetőkhez:	15.2.1 8.2
5.1.2.1	a szabályok alkalmazására és értelmezésére vonatkozó magyarázatot kérni és továbbítani csapattársai kéréseit, vagy kérdéseit. Ha az I. játékvezető magyarázatát nem tartja kielégítőnek, akkor tiltakozhat a döntés ellen és azonnal jeleznie kell az első játékvezetőnél, hogy fenntartja a jogot hivatalos tiltakozás rögzítésére a jegyzőkönyvben a mérkőzés végén;	23.2.4
5.1.2.2	kérheti: a) a felszerelés cseréjének engedélyezését, b) a csapatok ülésrendjének ellenőrzését, c) a pálya talajának, a háló, a labda stb. ellenőrzését;	4.3, 4.4.2 7.4, 7.6 1.2, 2, 3
5.1.2.3	edző hiányában, jogosult pihenőszünetek és játékoscserék kérésére, kivéve, ha a csapatnak van egy másodedzője, aki átvette az edzői funkciókat.	5.2, 5.3, 15.3.1, 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;	27.2.3.3

- 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.
- A WPV Világ- és Hivatalos versenyein (valamint a Zóna Bajnokságokon) a hivatalos tiltakozást angolul kell írni.**

5.1.2.1, 27.2.3.2

5.2 AZ EDZŐ

- 5.2.1 A mérkőzés során az edző a pályán kívülről irányítja csapata játékát. Ő határozza meg a kezdő ülésrendről, a játékoscserekről és ő kéri a pihenőszüneteket. Tevékenysége során kapcsolatot hivatalosan a II. játékvezetővel tart.
- 5.2.2 A MÉRKŐZÉS ELŐTT beírja vagy ellenőrzi a jegyzőkönyv **csapatlistájában** szereplő játékosainak nevét és számát (**előzetes csapatlistát az elektronikus jegyzőkönyvben**), és aláírja azt.
- 5.2.3 MÉRKŐZÉS ALATT az edző:
- 5.2.3.1 minden játszma előtt átadja a II. játékvezetőnek vagy a jegyzőkönyvvezetőnek a kitöltött és aláírt ülésrendi űrlapot;
- 5.2.3.2 a cserepadon ül, annak a jegyzőkönyvvezetőhöz legközelebbi részén, de ideiglenesen elhagyhatja azt;
- 5.2.3.3 pihenőidőt és játékoscserét kér;
- 5.2.3.4 az edző és a többi csapattag utasításokat adhatnak a pályán lévő játékosoknak. Az edző ezeket az utasításokat adhatja úgy is, hogy a kifutóban a saját cserepadja előtt áll vagy a támadó vonal meghosszabbítása és a bemelegítő terület (**ha az Ellenőrző terület sarkában található**) között mozog, anélkül, hogy megzavarná, vagy késleltetné a játékot.

1.1, 7.3.2, 15.4.1, 15.5.2

4.1, 19.1.3, 27.2.1.1

7.3.2, 7.4, 7.6

4.2

15.4, 15.5

1.3.4, 1.4.5, D1a, D1b, D2

Ha a bemelegítő terület a cserepad mögött van kijelölve, az edző a támadó vonal meghosszabbítása és a saját csapatának játékpályájának vége között mozoghat, de közben ne kerüljön a vonalbíró látómezejébe.

5.3 A MÁSODEDZŐ

- 5.3.1 A másodedző a csapat cserepadján ül, de a mérkőzésen közbelépési joga nincsen.
- 5.3.2 Ha az edzőnek bármilyen ok miatt (beleértve a szankciót is) el kell hagynia csapatát, - ez alól kivétel, ha játékosként pályára lép - a másodedző átveheti az edző feladatait a távollét időtartamára, miután a játékkapitány kérésére a játékvezető ezt jóváhagyta.

4.2.1

5.1.2.3, 5.2

3. FEJEZET

JÁTÉK FORMA

6 PONT SZERZÉSE, JÁTSZMA ÉS MÉRKŐZÉS GYŐZTESE		Szabálypontok
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;	
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.	D11 (23)
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: <ul style="list-style-type: none"> - ha a pont büntetés szankció következménye; - a nyitás elvesztése amiatt, hogy nem hajtják végre 8 másodpercen belül. 	8.1, 8.2, 12.2.2.1, 12.4.4, 15.2.3, 15.11.1.3, 19.3.2.1, 19.3.2.9, 21.3.1
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		D11 (9)
Az a csapat nyer egy játszmát (kivéve az 5.játszmát), amelyik előbb ér el 25 pontot legalább 2 pont előnnyel. 24-24-es egyenlőség esetén addig kell folytatni a játékot, amíg két pont különbséget el nem érnek (26-24; 27-25; ...).		6.3.2
6.3 A MÉRKŐZÉS MEGNYERÉSE		D11 (9)
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 JÁTÉKMEGTAGADÓ ÉS HIÁNYOS CSAPAT		
6.4.1	Ha egy csapat megtagadja a játékot, miután felszólították a folytatásra, játékmegtagodónak és vesztesnek kell nyilvánítani 0-3-as mérkőzés és 0-25 eredménnyel mindegyik játszmában.	6.2, 6.3
6.4.2	Azt a csapatot, amelyik igazolható ok nélkül nem jelenik meg időben a pályán, játékmegtagodónak kell nyilvánítani, ugyanolyan eredménnyel, mint a fenti 6.4.1-es szabályban.	
6.4.3	Az a csapat, melyet HIÁNYOS-nak nyilvánítottak akár a játszma, 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 játszma 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	a nyitás, vagy a nyitásfogadás jogát, VAGY	12.1.1
7.1.2.2	a térfelet. A vesztesé a megmaradó alternatíva.	
7.2 HIVATALOS BEMELEGÍTÉS		
7.2.1	A mérkőzés előtt a két csapat a hálónál 6 perces hivatalos közös melegítésre jogosult, ha előzőleg már más játékpályán melegíthetett. Ha erre nem volt lehetősége, akkor 10 perces melegítésre jogosult. A WPV Világ- és Hivatalos versenyein (valamint a Zóna Bajnokságokon) a csapatok 10 perces közös bemelegítésre jogosultak a hálónál.	
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 hálóhoz, amelyik először nyit. A WPV Világ- és Hivatalos versenyein (valamint a Zóna Bajnokságokon) a mérkőzés előtti Protokoll és a bemelegítés alatt minden játékos a mérkőzés felszerelést kell viselje.	7.1.2.1, 7.2.2

7.3 A CSAPATOK KEZDŐ ÜLÉSRENDJE		
7.3.1	Csapatonként mindig 6 játékosnak kell játékban lenni. A pályán lévő 6 játékosból legfeljebb egy játékos lehet „minimál sérült” (VS2). Ha Liberó játékos is a pályán van, akkor is ugyanennek a feltételnek kell teljesülnie. A csapat kezdő ülésrendje meghatározza a forgásrendjét a pályán. A játszma folyamán ezt a rendet mindvégig meg kell tartani.	6.4.3 7.6
7.3.2	Az edző minden játszma előtt köteles csapata kezdő ülésrendjét ülésrendi úrlapon vagy elektronikus eszköz segítségével (amennyiben a mérkőzésen használatban van) megadni. Ezt az ülésrendi úrlapot köteles kitöltve és aláírva átadni a II. játékvezetőnek, vagy a jegyzőkönyvvezetőnek – vagy elektronikus úton közvetlenül elküldeni a jegyzőkönyvvezetőnek.	5.2.3.1, 24.3.1, 27.2.1.2
7.3.3	Azok a játékosok, akik nincsenek a játszma kezdő ülésrendjében, a cserejátékosok (kivéve a Liberokat).	7.3.2, 15.5
7.3.4	Miután az ülésrendi úrlapot a II. játékvezető vagy a jegyzőkönyvvezető részére leadták, azon szabályos csere nélkül nem lehet változtatni.	15.2.2, 15.5, D11 (5)
7.3.5	Amennyiben az ülésrendi úrlap 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 ülésrendi úrlap 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 ülésrendi úrlapra, akkor a pályán lévő játékosok ülésrendjét az ülésrendi úrlapnak 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 akarja játszani, akkor szabályos cseré(ke)t kell végrehajtson, - a hivatalos karjelet használva - amelye(ke)t a jegyzőkönyvbe be kell írni. Amennyiben az ülésrendi úrlap és a játékosok tényleges elhelyezkedése közötti eltérés csak később derül ki, a hibás csapat helyre kell állítsa ülésrendjét. 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, D11 (5)
7.3.5.4	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 ülésrendi lapot úgy, hogy egy új, a csapatlistában szereplő játékos lép a pályára a csapatlistában nem szereplő helyére.	6.1.2, 7.3.2
7.4 ÜLÉSREND		D4
	Amikor a nyitó játékos megérinti a labdát, mindkét csapatnak a saját játékmezőjében a szabályos ülésrendnek megfelelően kell lennie (kivéve a nyitó játékost).	7.6.1, 8.1, 12.4
7.4.1	A játékosok helyeit az alábbiak szerint kell számozni:	

7.4.1.1	A háló melletti 3 játékos az első sor játékosa. Ők foglalják el a 4-es (bal első), a 3-as (középső első) és a 2-es (jobb első) helyeket.	
7.4.1.2	A másik három játékos a hátsó sorkötelesek. Ők foglalják el az 5-ös (bal hátsó), a 6-os (középső hátsó) az 1-es (jobb hátsó) helyeket.	
7.4.2	A játékosok egymáshoz viszonyított helyzete:	
7.4.2.1	mindegyik hátsó sorköteles játékosnak távolabb kell ülni a középvonaltól, mint a nekik megfelelő első sorköteles játékosnak;	
7.4.2.2	az első és hátsó sorköteles játékosoknak oldalirányban külön-külön a 7.4.1.szabály szerint kell helyet foglalniuk.	
7.4.3	A játékosok helyzetét a talajjal érintkező ülepük helyzete határozza meg az alábbiak szerint:	D4
7.4.3.1	mindegyik első sorköteles játékos ülepe egy részének közelebb kell lennie a középvonalhoz, mint a neki megfelelő hátsó sorköteles játékos ülepének;	1.3.3, 7.4.2.1, 7.4.3
7.4.3.2.	mindegyik jobb vagy bal oldali játékos ülepe egy részének közelebb kell lennie a megfelelő oldalonhoz, mint az ugyanabban a sorban lévő középsőjátékos ülepe.	1.3.2, 7.4.1.2, 7.4.2.2, 7.4.3
7.4.4	A nyitóérintés után a játékosok elhagyhatják ülésrendjüket, saját játékmezőjükben és a kifutóban tetszés szerinti helyet foglalhatnak el.	
7.5	ÜLÉSRENDI HIBA	D4, D11 (13)
7.5.1	A játékosok ülésrendi hibát követnek el, ha abban a pillanatban, amikor a nyitójátékos végrehajtja a nyitóérintést, nincsenek a szabályos ülésrendben. Ha egy játékos szabálytalan csere során kerül a pályára és a játék folytatódik, akkor ezt ülésrendi 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 ülésrendi hibát.	12.4, 12.7.1
7.5.3	Ha a nyitóérintés után válik a nyitás hibássá, akkor az ülésrendi hiba számít.	12.7.2
7.5.4	Az ülésrendi hiba következményei:	
7.5.4.1	az ellenfél pontot kap és nyit;	6.1.3
7.5.4.2	a játékosoknak azonnal vissza kell állniuk a szabályos ülésrendbe.	7.3, 7.4
7.6	FORGÁSREND	
7.6.1	A forgásrendet a csapatok kezdő ülésrendje határozza meg és azt egész játszma alatt a nyitás sorrenddel, valamint a játékosok egymáshoz viszonyított helyzetével követni kell.	7.3.1, 7.4.1, 12.2
7.6.2	Ha a fogadó csapat elnyeri a nyitásjogot, játékosai egy forgást végeznek úgy, hogy az óramutató járásával azonos irányban egy ülésrendi hellyel előre ülnek. A 2-es helyen lévő játékos az 1-es helyre megy nyitni, az 1-es helyen lévő a 6-osra forog stb.	12.2.2.2

7.7	FORGÁSRENDI HIBA	D11 (13)
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 játékosoknak azonnal vissza kell ülniük a szabályos forgásrendbe.	7.6.1
7.7.2	Emellett a jegyzőkönyvvezető határozza meg, hogy pontosan mikor követték el a hibát. A hibás csapat minden, a hibás forgásrenddel szerzett pontját törölni kell. Az ellenfél pontjai megmaradnak. Ha nem lehet megállapítani azt, hogy a forgásrendi hibát a csapat mikor követte el, akkor az ellenfél pontot kap és nyit.	27.2.2.2 6.1.3

4. FEJEZET

A JÁTÉK (AKCIÓK)

8	JÁTÉKHELYZETEK	Szabálypontok
8.1	A LABDA JÁTÉKBAN	
	A labda a nyitó érintés pillanatában kerül játékba, amelyet az I. 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 lefújja, vagy ha hiba nem történt, akkor a játékvezetői sípszó pillanatában.	
8.3	A LABDA "BENT"	D11 (14), D12 (1)
	A labda "BENT" van, ha a talajjal való érintkezése során bármely része érinti a játékpálya talaját , beleértve a határoló vonalakat is.	1.1, 1.3.2
8.4	A LABDA "KINT"	
	A labda "KINT" van, ha:	
8.4.1	a labdának minden része, amely érinti a talajt, teljesen kívül van a határoló vonalakon;	1.3.2, D11 (15), D12 (2)
8.4.2	a játékpályán kívüli tárgyat, a mennyezetet, vagy egy, a játékban részt nem vevő személyt érint;	D11 (15), D12 (4)
8.4.3	az antennákat, a feszítő kábeleket, a hálótartó oszlopokat, vagy magát a hálót érinti az oldalszalagokon kívül;	2.3, D3, D5a, D11 (15), D12 (4)
8.4.4	áthalad a háló függőleges síkján részben vagy egészben a "szabályos áthaladási téren" kívül (kivétel a 10.1.2.sz.);	2.3, D5a, D5b, D11 (15), D12 (4)
8.4.5	teljes terjedelmével áthalad a háló alatt.	23.3.2.3f, D5a, D11 (22)
9	A LABDA MEGJÁTSZÁSA	
	Minden csapatnak saját játékmezéjében és légtérében kell játszani (kivétel a 10.1.2.sz.). A labda ugyanakkor a kifutón kívülről is visszajátszható.	D1b
9.1	A CSAPAT LABDAÉRINTÉSEI	
	A játék folyamán egy játékos bármilyen érintkezése a labdával labdaérintésnek számít.	14.4.1
	Minden csapatnak legfeljebb három labdaérintésre van joga (a sáncérintésen kívül), hogy a labdát visszajátssza. Ha ennél többször érintik azt, a csapat "NÉGY ÉRINTÉS" hibát követ el.	
9.1.1	EGYMÁS UTÁNI ÉRINTÉSEK Egy játékos nem érintheti a labdát kétszer egymás után <i>(kivétel a 9.2.3., 14.2. és a 14.4.2 sz.)</i> .	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 (kivételek a sáncolás). Ha egyszerre nyúlnak a labdáért, de közülük csak egy érinti azt, csak egy érintésnek számít. Ha a játékosok összeütköznek, az nem minősül hibának.	
9.1.2.2	Ha két ellenfél hajt végre egyidejű érintést a háló fölött és a labda játékban marad, annak a csapatnak van joga újabb három érintésre, amelyikhez a labda kerül. Ha ilyen labda "out"-ra megy, azt az ellenoldali csapat hibájának kell tekinteni.	
9.1.2.3	Ha az ellenfelek háló feletti egyidejű érintése során "MEGÁLL" közöttük a labda, ezt „KETTŐS HIBÁ”-nak kell tekinteni és a labdamenetet újra kell játszani. Ugyanakkor megengedett, ha a labda rövid időre megáll a kezük között és ez nem befolyásolja a játék folyamatosságát.	6.1.2.2, 9.2.2, D11 (23) 9.1.2.2
9.1.3	SEGÍTETT ÉRINTÉS A játékterületen belül a játékos nem veheti igénybe játéktársa segítségét, vagy bármely tárgyi eszközt ahhoz, hogy megjátssza a labdát. Mindazonáltal egy játékos megállíthatja, visszatárhathatja játéktársát abban, hogy hibát kövessen el (hálóérintés, ellentérfélbe hatolás, stb.).	1 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, D11 (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
9.3 LABDAMEGJÁTSZÁSI HIBÁK		
9.3.1	NÉGY ÉRINTÉS: egy csapat négyszer érinti a labdát, mielőtt visszajátssza azt.	9.1, D11 (18)
9.3.2	SEGÍTETT ÉRINTÉS: egy játékos a labda megjátsszása érdekében a játékterületen belül egy játéktársat, vagy bármilyen tárgyat/eszközt vesz igénybe.	9.1.3
9.3.3	MEGFOGOTT LABDA: egy játékos labdát megfogta és/vagy dobta, a labda az érintést követően nem volt elpattant.	9.2.2, D11 (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, D11 (17)
9.3.5	EMELKEDÉS: a játékos testének azon része, amely a vállak és az ülep között van, nem érintkezik a talajjal a labda megjátsszása közben (kivételek a 9.4.1.sz.).	9.4.1, 9.4.2, 14.1.4, 14.6.3, D11 (26)

9.4 ÉRINTKEZÉS A TALAJJAL		
9.4.1	A játékosok egy, vállak és ülep közötti testrészének, a labda megjátszása közben végig érintkeznie kell a talajjal . Ugyanakkor, ha a játékos védekező akciót hajt végre (1., 2. vagy 3. érintés közben) és eközben a labda nincs teljes terjedelmével a háló szintszalagja fölött, az emelkedés megengedett.	
9.4.2	Felállni, a testet megemelni vagy lépéseket tenni tilos.	
10 LABDA A HÁLÓNÁL		
10.1 A HÁLÓ SÍKJÁT KERESZTEZŐ LABDA		
10.1.1	Az ellentérfélbe küldött labdának a háló fölött, a szabályos áthaladási téren keresztül kell áthaladnia. A szabályos áthaladási tér a háló síkjának azon része, amelyet a következők határolnak:	2.4, 10.2, D5a
10.1.1.1	alul a háló teteje;	2.2
10.1.1.2	oldalt az antennák és képzeletbeli meghosszabbításuk;	2.4
10.1.1.3	felül a mennyezet.	
10.1.2	Az a labda, amelyik részben vagy teljesen a szabálytalan áthaladási (antennán kívüli) téren keresztezi a háló síkját, az ellenfél kifutójából visszajátszható a három csapatérintésen belül az alábbi feltételekkel:	9.1, D5b
10.1.2.1	a játékos nem érinti az ellenfél játékmezéjét;	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. Az ellenfél az ilyen akciót nem akadályozhatja meg.	11.4.4, D5b
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, D5a, D11 (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 JÁTÉKOS A HÁLÓNÁL		
11.1 ÁTNYÚLÁS A HÁLÓ FÖLÖTT		
11.1.1	Sáncolás közben a sáncoló átnyúlva a háló fölött megérintheti a labdát, feltéve, ha nem avatkozik az ellenfél játékába annak támadó érintése előtt, vagy azzal egyidőben.	14.1, 14.3
11.1.2	A játékos támadóérintése után átnyúlhat kezével a háló fölött feltéve, ha a labdaérintés a saját térfélben történt.	

11.2 ÁTHATOLÁS A HÁLÓ ALATT		
11.2.1	A háló alatt át lehet hatolni az ellentérfélbe, feltéve, ha ez nem akadályozza az ellenfél játékát.	
11.2.2	A test bármely része az ellenmezőbe hatolhat, feltéve, ha ezzel nem akadályozza az ellenfél játékát.	1.3.3, D11 (22)
11.2.3	A játékos az ellenmezőbe hatolhat , ha a labda "játékon kívül" van.	8.2
11.2.4	A játékosok az ellenfél kifutójába hatolhatnak, feltéve, ha ezzel nem akadályozzák az ellenfelet játékában.	
11.3 A HÁLÓ ÉRINTÉSE		
11.3.1	A háló megérintése nem hiba, kivéve, ha az érintés befolyásolja a játékot.	11.4.4, 23.3.2.3c, 24.3.2.3, D3
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.) .	D3
11.3.3	Nem hiba, ha a hálóba küldött labda következményeként a háló megérint egy ellenfelet.	
11.4 JÁTÉKOSHIBÁK A HÁLÓNÁL		
11.4.1	Egy játékos az ellentérfélben megérinti a labdát, vagy az ellenfelet, az ellenfél támadó érintése előtt, vagy azzal egyidőben.	11.1.1, D11 (20)
11.4.2	Egy játékos az ellenfél játékát befolyásolja azáltal, hogy az ellentérfélbe hatol a háló alatt.	11.2.1
11.4.3	Egy játékos áthatol az ellenfél játékmezőjébe és ezáltal megzavarja az ellenfél játékát.	11.2.2, D11 (22)
11.4.4	A játékos befolyásolja a játékot, ha (többek között): <ul style="list-style-type: none"> - megérinti a háló felső szintszalagját az antennák között vagy magát az antennát a labda megjátssza, vagy megjátsszásának megkísérlése közben, vagy - a labda megjátsszásával egyidőben a háló antennák közötti részét stabilizáló segédeszközként igénybe veszi, vagy - jogtalan előnyt szerez az ellenféllel szemben a háló megérintésével, vagy - akciójával megakadályozza, hogy az ellenfél szabályosan megjátssza a labdát, - megfogja a hálót/megkapaszkodik benne. <p>Bármely játékost, aki közel van a labdához annak megjátsszásakor, vagy ő maga próbálja megjátsszani azt, a labda megjátsszásában résztvevőnek kell tekinteni még akkor is, ha ténylegesen labdaérintés nem történik.</p> <p>A hálót az antennán kívül megérinteni nem számít hibának (kivétel a 9.1.3.sz.).</p>	D11 (19) 11.3.1
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 nyitását 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 ülésrendi lapján rögzített nyitás sorrendjét kell követniük.	7.3.1, 7.3.2
12.2.2	A játszma első nyitása után a nyitásra 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 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 első játékvezető akkor engedélyezi a nyitást, miután ellenőrizte, hogy a csapatok játékra készek és a nyitó játékosnál van a labda.	12, D11 (1)
12.4 A NYITÁS VÉGREHAJTÁSA		D11 (10)
12.4.1	A kézből feldobott, vagy elengedett labdát egy kézzel, vagy a kar bármelyik részével kell megütni.	
12.4.2	A labdát csak egyszer lehet feldobni vagy elengedni. Megengedett azonban a labdával való játék, trükközés a kézben.	
12.4.3	A nyitó érintés pillanatában, a nyitó játékos ülepe nem érintheti sem a pályát (beleértve az alapvonalat is), sem pedig a nyitó zónán kívüli területet. A nyitó játékos lábfeje, lába vagy keze érintheti a pályát és/vagy a nyitó zónán kívüli területet.	1.4.2, 29.2.1.4, D11 (22), D12 (4)
12.4.4	Az első játékvezető sípjele után 8 másodpercen belül a nyitó játékos végre kell hajtsa a nyitást.	12.3, D11 (11)
12.4.5	A játékvezető sípjele előtt végrehajtott nyitás érvénytelen és azt meg kell ismételni.	12.3
12.5 TAKARÁS		D6, D11 (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 mozgatja karjait, vagy oldalt mozog, vagy csoportosan ülve takarják a nyitó érintést és a labda röppályáját, amíg a labda el nem éri a hálós függőleges síkját.	12.4, D6

12.6 NYITÁSHIBÁK A NYITÁS SORÁN		
12.6.1.	NYITÁSHIBÁK A következő hibák nyitásváltást eredményeznek, akkor is, ha az ellenfél ülésrendje hibás volt. A nyitójátékos:	12.2.2.2, 12.7.1
12.6.1.1	megsérti a nyitássorrendet;	12.2
12.6.1.2	nem szabályosan hajtja végre a nyitást;	12.4
12.6.1.3	ülepe elemelkedik a talajtól.	9.4.1
12.6.2	NYITÁSHIBA A NYITÓÉRINTÉS UTÁN Szabályos nyitóérintés után hibás lesz a nyitás (hacsak egy játékos nem követ el ülésrendi hibát), ha a labda:	12.4, 12.7.2
12.6.2.1	a nyitócsapat egy játékosát érinti, vagy nem teljesen a szabályos áthaladási téren belül keresztezi a háló függőleges síkját;	8.4.4, 8.4.5, 10.1.1, D11 (19)
12.6.2.2	"OUT"-ra megy;	8.4, D11 (15)
12.6.2.3	takarás fölött repül át.	12.5, D11 (12)
12.7 NYITÁSHIBÁK ÉS ÜLÉSRENDI HIBÁK		
12.7.1	Ha a nyitó a nyitás pillanatában követ el hibát, (szabálytalan végrehajtás, hibás forgásrend stb.) és az ellenfél ülésrendje 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 ("out"-ra megy, takarás fölött repül át stb.), akkor az ülésrendi hibát kell elsőnek tekinteni és büntetni.	7.5.3, 12.6.2
13 TÁMADÓÉRINTÉS		
13.1 TÁMADÓÉRINTÉS JELLEMZŐI		12, 14.1.1
13.1.1	Támadóérintésnek kell tekinteni minden olyan cselekedet, a nyitás és a sánc kivételével, amellyel a labdát az ellenfél felé küldik.	
13.1.2	A támadó érintés során "tip" (félkezes érintés) akkor megengedett, ha az érintés során a labda nem megfogott, vagy dobott.	9.2.2
13.1.3	A támadóérintést akkor kell befejezettnak tekinteni, amikor a labda teljes terjedelmével áthalad a háló függőleges síkján, vagy amikor egy ellenfél érinti azt.	
13.1.4	Az ellenfél nyitását támadni megengedett.	13.2.1
13.2 A TÁMADÓÉRINTÉS KORLÁTAI		
13.2.1	Első sorköteles játékos bármilyen magasságban hajthat végre támadóérintést, feltéve, ha a labdaérintést a saját játékkerében végezte. (Kivétel a 13.3.6.sz.).	7.4.1.1
13.2.2	Hátsó sorköteles játékos az első zóna mögött bármilyen magasságban hajthat végre befejezett támadóérintést, azonban:	1.4.1, 7.4.1.2, 19.3.1.2, D8
13.2.2.1	nem megengedett, ha az érintés pillanatában a játékos ülepe érinti a támadó vonalat, vagy a támadó vonal fölött van;	1.3.4
13.2.2.2	a labdaérintés után a játékos ülepe becsúszhat az első játékosok zónájába.	1.4.1

13.2.3	Hátsó sorköteles játékos is hajthat végre befejezett támadó- érintést az első zónából, ha az érintés pillanatában a labda egy része a háló felső szintje alatt van.	1.4.1, 7.4.1.2, D8
13.3	A TÁMADÓÉRINTÉS HIBÁI	
13.3.1	Egy játékos a labdát az ellentérfélben érinti.	13.2.1, D11 (20)
13.3.2	Egy játékos a labdát "out"-ra üti.	8.4, D11 (15)
13.3.3	Egy hátsó sorköteles játékos az első zónából befejezett támadóérintést hajt végre, és az érintéskor a labda teljes terjedelmével a háló szintszalag fölött van.	1.4.1, 7.4.1.2, 13.2.3, D11 (21)
13.3.4	Egy játékos ülepe elemelkedik a talajtól az érintés pillanatában.	9.3.5, 9.4.1, D11 (26)
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, D11 (21)
13.3.6	Egy játékos befejezett támadó érintést hajt végre, ha az érintés pillanatában a labda teljes terjedelmével a háló szintjénél magasabban volt, közvetlenül azután, hogy a Libero a saját támadó zónájában a labdát kosárérintéssel játszott meg.	1.4.1, 19.3.1.4, 23.3.2.3e, D11 (21)
14	SÁNC	
14.1	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. 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.	D7
14.1.4	EGYÜTTES SÁNC Együttes sáncot két, vagy három egymáshoz közel álló játékos hajt végre és akkor befejezett, ha egyikük érinti a labdát.	
14.2	SÁNCÉRINTÉS Egymás után következő (gyors és folyamatos) labdaérintések előfordulhatnak a sánc során egy vagy több sáncolónál, feltéve, ha ezek az érintések egy akció során történtek.	9.1.1, 9.2.3
14.3	SÁNC AZ ELLENTÉRFÉLLEN 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, mielőtt az ellenfél nem hajtotta végre támadóérintését.	D11 (20) 13.1.1

14.4 A SÁNC ÉS A CSAPAT ÉRINTÉSEK		
14.4.1	A sánc érintése nem számít a csapat érintései közé. Következésképpen sáncérintés után a csapatnak még három érintésre van joga ahhoz, hogy visszajátssza a labdát.	9.1, 14.4.2
14.4.2	A sánc utáni első érintést bármelyik játékos végrehajthatja, beleértve azt is, aki a sánc során érintette a labdát.	14.4.1
14.5 A NYITÁS SÁNCOLÁSA		
Az ellenfél nyitását sáncolni megengedett.		
14.6 SÁNCHIBÁK		
14.6.1	A sáncoló a labdát az ellentérfélben az ellenfél támadó érintése előtt érinti.	14.3
14.6.2	Egy hátsó játékos vagy a Libero befejezett sáncot hajt végre, vagy részt vesz egy befejezett sáncban.	14.1, 19.3.1.3, D11 (12)
14.6.3	Egy játékos befejezett sáncot hajtott végre vagy befejezett sáncban vett részt, miközben az ülepe elemelkedett a talajtól. Ülepének felemelkedése sáncolás közben a labda érintése nélkül NEM számít hibának.	9.3.5, 9.4.1, D11 (26)
14.6.4	A labda a sánctól "out"-ra kerül.	8.4
14.6.5	A sánc az ellentérfélben antennán kívül érinti a labdát.	
14.6.6	Egy Libero játékos egyéni vagy kollektív sánckísérletet hajt végre.	14.1.1, 19.3.1.3

5. FEJEZET

JÁTÉKMEGSZAKÍTÁSOK, JÁTÉKKÉSLELTETÉSEK ÉS JÁTSZMÁK KÖZÖTTI SZÜNETEK

15 JÁTÉKMEGSZAKÍTÁSOK	Szabálypontok
<p>Egy játékmegszakítás az egy befejezett labdamenet és az I. játékvezetőnek az azt követő nyitásra jelt adó sípjele között eltelt időszak.</p> <p>Szabályos játékmegszakításoknak kizárólag a PIHENŐIDŐK és a JÁTÉKOSCSERÉK tekintendők.</p>	6.1.3, 8.1, 8.2, 15.4, 15.5, 24.2.6
<p>15.1 SZABÁLYOS JÁTÉKMEGSZAKÍTÁSOK SZÁMA</p> <p>Játszmánként mindegyik csapat legfeljebb két pihenőidőt és hat játékoscserét kérhet.</p> <p>A WPV Világ- és Hivatalos versenyein a WPV eggyel csökkentheti a csapat pihenőidőkérések számát a szponzori, marketing és közvetítési megállapodásoknak megfelelően.</p>	6.2, 15.4 15.5
<p>15.2 SZABÁLYOS JÁTÉKMEGSZAKÍTÁSOK SORRENDJE</p> <p>15.2.1 Bármely csapat kérhet egy vagy két pihenőidőt és egy játékoscserét egymás után, anélkül, hogy szükséges lenne előbb folytatni a játékot.</p> <p>15.2.2 Egy csapat ugyanazon játékmegszakítás során nem jogosult egymás utáni cserét kérni. Ugyanazon kérés során azonban két vagy több játékos is cserélhető.</p> <p>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)).</p> <p>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.</p>	15.4, 15.5 15.5, 15.6.1 6.1.3, 15.5
<p>15.3 SZABÁLYOS JÁTÉKMEGSZAKÍTÁSOK KÉRÉSE</p> <p>15.3.1 A szabályos játékmegszakításokat csak és kizárólag az edző, vagy az edző hiányában a játékkapitány kérheti.</p> <p>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.</p>	5.1.2.3, 5.2.3.3, 5.3.2, 15 7.3.4
<p>15.4 PIHENŐIDŐK</p> <p>15.4.1 A pihenő idő 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.</p> <p>A WPV Világ- és Hivatalos versenyein (valamint a Zóna Bajnokságokon) jelzőcsengőt, majd a hivatalos karjelet kell használni a pihenő idő kérésére.</p> <p>15.4.2 Minden pihenőidő alatt a pályán lévő játékosoknak a kifutóba kell menni, közel a padjukhoz.</p>	6.1.3, 8.2, 12.3, D11 (4) D1a

15.5 JÁTÉKOSCSERE		
15.5.1	Játékoscsere során - miután a jegyzőkönyvben rögzítésre került - egy játékos elhagyja a pályát és egy másik foglalja el ülésrendi helyét (kivéve a Liberot vagy azt a játékost, akinek a helyén pályán volt).	19.3.2.1, D11 (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, D11 (5)
15.6 JÁTÉKOSCSERE KORLÁTAI		
15.6.1	A csapat egy kezdőjátékosa elhagyhatja a pályát és visszatérhet, de csak egyszer játszómánként, és csakis az előző ülésrendi helyére.	7.3.1
15.6.2	Egy cserejátékos játszómánként 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		
	<p>A sérült, beteg, kizárt vagy kiállított, 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 játékoscsereére. A kivételes játékoscsere után azonban a csapat felállásának továbbra is meg kell felelnie a 7.3.1. szabálynak.</p> <p>Kivételes játékoscsere során bármely, a sérülés/megbetegedés, kizárás vagy kiállítás pillanatában a pályán nem lévő játékosal - kivéve a Liberot, a második Liberot, és azt, akit a Libero helyettesített - lecserélhető a sérült/beteg/kizárt/kiállított játékos. A lecserélt sérült/beteg/kizárt/kiállított játékos a mérkőzésen nem térhet vissza a pályára.</p> <p>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.</p>	15.6, 19.4.3, 21.3.2, 21.3.3, D11 (5)
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 játékoscsereére. Ha a kivételes játékoscsere sem lehetséges, a csapatot HIÁNYOS-nak kell nyilvánítani.	6.4.3, 7.3.1, 15.6, 15.7, 21.3.2, 21.3.3, D11 (5)
15.9 SZABÁLYTALAN JÁTÉKOSCSERE		
15.9.1	A játékoscsere szabálytalan, ha az túllépi a 7.3.1 és 15.6 szabályban foglalt korlátozásokat, (kivéve 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 helyesbítenni kell,	
15.9.2.3	azokat a pontokat, melyeket a hibás csapat a szabálytalanul becserélt cserejátékosal szerzett, törölni kell; az ellenfél megtartja pontjait.	

15.10 JÁTÉKOSCSERE VÉGREHAJTÁSA		
15.10.1	A játékoscserét a játékoscsere zónában kell végrehajtani.	1.4.3, D1b
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, 27.2.2.3
15.10.3a	Játékoscsere kérés abban a pillanatban kezdődik , ha egy megszakítás alatt a cserejátékos(ok) játékra készen a cserezónába lép(nek). Az edzőnek nem kell mutatnia a játékoscsere karjelét, kivéve, ha a játékoscsere sérülés miatt, vagy a játszma megkezdése előtt kerül sor.	
15.10.3b	Ha a játékos nem kész a játékra a játékoscsere kérés pillanatában , akkor a játékoscsere nem engedélyezendő és a csapat játékkésleltetésért szankcionálandó.	16.2, D9
15.10.3c	A játékoscsere kérést a jegyzőkönyvvezető vagy a II. játékvezető fogadja el és jelzőcsengővel/sípjal jelzi. A játékoscsere engedélyezése a II. játékvezető feladata.	24.2.6
15.10.4	Ha egy csapat egynél több játékoscserét kíván végrehajtani egyidejűleg, minden becserélendő játékosnak egyszerre kell a csere zónánál megjelenni. Ebben az esetben a cseréket páronként, egymás után kell végrehajtani. Amennyiben egyik cserekérés szabálytalan, a szabályos cserekérés(ek) végrehajtható(k), a szabálytalant vissza kell utasítani, és játékkésleltetésért szankcionálni.	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,	5.1.2.3, 5.2.3.3
15.11.1.3	ugyanazon megszakításon belül egy csapat második játékos cseréje céljából, mielőtt a játék folytatódott volna, kivéve a sérülés/betegség/kiállítás/kizárás miatt szükségessé váló játékoscsere esetét,	15.2.2, 15.2.3, 15.8, 16.1, 27.2.2.6
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 vagy nem késlelteti a játékot, minden büntetés nélkül vissza kell utasítani, de rögzíteni kell a jegyzőkönyvben.	16.1, 27.2.2.6
15.11.3	A mérkőzésen ugyanazon csapat bármilyen további megalapozatlan kérését játékkésleltetésnek kell tekinteni.	16.1.4
16 JÁTÉKKÉSLELTETÉSEK		
16.1 JÁTÉKKÉSLELTETÉS TÍPUSAI		
	Egy csapatnak az a cselekedete, amely késlelteti a játék folytatását, játékkésleltetésnek tekintendő, ilyen lehet többek között:	7.4.1.1
16.1.1	szabályos játékmegszakítást késleltetni;	15.10.2
16.1.2	más játékmegszakítást meghosszabbítani a játék folytatására szóló utasítást követően;	15

16.1.3	szabálytalan cserét kérni;	15.9
16.1.4	megalapozatlan kérést megismételni;	15.11.3
16.1.5	ha egy csapattag késlelteti a játékot.	
16.2	JÁTÉKKÉSLELTETÉS SZANKCIÓI	D9
16.2.1	A "FIGYELMEZTETÉS JÁTÉKKÉSLELTETÉSÉRT" és a "BÜNTETÉS JÁTÉKKÉSLELTETÉSÉRT" a csapat szankciója.	
16.2.1.1	A játékkésleltetés szankciói a mérkőzés teljes időtartamára érvényesek.	6.3
16.2.1.2	Minden játékkésleltetés szankciót a jegyzőkönyvbe be kell jegyezni.	27.2.2.6
16.2.2	A mérkőzésen először előforduló játékkésleltetésért a csapatot "FIGYELMEZTETÉS JÁTÉKKÉSLELTETÉSÉRT" szankcióval kell büntetni.	4.1.1, D11 (25)
16.2.3	Azonos csapat bármely csapattagja által a mérkőzésen elkövetett második és azt követő játékkésleltetések játékhibat jelentenek és "BÜNTETÉS JÁTÉKKÉSLELTETÉSÉRT" szankcióval sújtandók. Következménye: az ellenfél pontot kap és nyit.	6.1.3, D11 (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, D11 (23)
17.3	MEGHOSSZÍBBÍTOTT 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 ülésrendek 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 ülésrenddel (kivéve a kiállított vagy kizárt csapattagok) és minden jegyzőkönyvben rögzített szankció érvényben marad. A már lejátszott játszmák eredménye megmarad.
- 17.3.3 Ha egy vagy több játék megszakítás fordul elő, és azok időtartama összességében meghaladja a 4 órát, az egész mérkőzést újra kell játszani.

7.3, 21.4.1, D9

18 JÁTSZMÁK KÖZÖTTI SZÜNETEK ÉS TÉRFÉLCSERE

18.1 JÁTSZMÁK KÖZÖTTI SZÜNETEK

Minden játszmák közötti szünet 3 percig tart.

Ezen idő alatt kell a térfélcserét végrehajtani és beírni a csapatok ülésrendjét a jegyzőkönyvbe.

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.

4.2.4

7.3.2, 18.2,
27.2.1.2

18.2 TÉRFÉLCSERE

D11 (3)

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 ülésrendje azonos (a 8. pont utáni helyzetnek megfelelő) marad.

6.3.2, 7.4.1,
27.2.2.5

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.

6. FEJEZET

A LIBERO JÁTÉKOS

19	A LIBERO JÁTÉKOS	Szabálypontok
19.1	A LIBERO JÁTÉKOS KIJELELÉSE	5
19.1.1	Minden csapatnak lehetősége van a jegyzőkönyvben rögzített játékosok közül két (2) speciális védekező játékost; Libero-t kijelölni.	4.1.1
19.1.2	A Libero játékos(oka)t a mérkőzés előtt a jegyzőkönyvben az e célra szolgáló külön sor(ok)ba be kell írni.	5.2.2, 27.2.1.1, 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	FELSZERELÉS	4.3
	<p>A Libero játékosok olyan egyenruhát (vagy ÚJRA KIJELELT Libero esetén mellényt) kell viseljenek, amelynek uralkodó színe a csapattársakétól egyértelműen eltérő. Megengedett, hogy a két Libero játékos egymástól és a csapattársakétól eltérő egyenruhát viseljen. Az egyenruhának egyértelműen eltérő színűnek kell lennie a csapat többi tagjához képest.</p> <p>A Libero játékosok egyenruhája a csapat többi tagjához hasonlóan számozott legyen.</p> <p>A WPV Világ- és Hivatalos versenyein (valamint a Zóna Bajnokságokon) az újra kijelölt Libero lehetőség szerint az eredeti Liberoval azonos mintázatú és színű mezt kell viseljen, de saját számát megtartja.</p>	
19.3	A LIBERO JÁTÉKOST ÉRINTŐ KÜLÖNLEGES SZABÁLYOK	
19.3.1	JÁTÉKHELYZETEK:	
19.3.1.1	A Libero bármely hátsó sorköteles játékost helyettesíthet.	7.4.1.2
19.3.1.2	A Libero csak hátsó sorköteles játékosként játszhat és nem hajthat végre a játéktéren belül (pálya és kifutó) befejezett támadó érintést, ha az érintés pillanatában a labda teljes terjedelmével a háló szintszalagja felett van.	13.2.2, 13.2.3, 13.3.5
19.3.1.3	A Libero nem nyithat, nem sáncolhat és sánckísérletben sem vehet részt.	12.4.1, 14.6.2, 14.6.6, D11 (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 teljes terjedelmével a labda a támadó érintés pillanatában a háló szintjénél magasabban volt. Ha viszont a Libero a saját támadó zónáján vagy annak meghosszabbításán kívülről játszott meg a labdát kosárárintéssel, akkor a labdán szabadon hajtható végre támadó érintés.	1.4.1, 13.3.6, 23.3.2.3d/e, D1b
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 ülésrendet 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, de a játékkapitányt a labdamenet után tájékoztatni kell arról, hogy ez nem megengedett eljárás, és ismétlődés esetén játékkésleltetésért szankcionálva lesz.	12.3, 12.4, D9
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, D9
19.3.2.7	A Libero és a helyettesített játékos a "Libero helyettesítési zónában" léphet a pályára, illetve hagyhatja azt el.	1.4.4, D1b
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): <ul style="list-style-type: none"> - két Libero helyettesítés között nem volt egy befejezett labdamenet; - a Libero játékost nem a második Libero vagy az a játékos helyettesítette, akit korábban Libero helyettesített. <p>Egy szabálytalan Libero helyettesítést a szabálytalan cserével azonos módon kell kezelni:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ha a szabálytalan Libero helyettesítést a következő labdamenet megkezdése előtt észreveszik, akkor a játékvezetők azt korrigálják és a csapat játékkésleltetésért szankcionálandó; - ha a szabálytalan Libero helyettesítést a nyitást követően veszik észre, akkor a következmények ugyanazok, mint a szabálytalan csere esetén. 	6.1.3 15.9 15.9 D9 15.9
19.4 LIBERO JÁTÉKOS ÚJRA KIJELELÉSE		
19.4.1	A Libero játékos játékra alkalmatlanná válik, ha megsérül, megbetegszik, kiállítják vagy kizárják a játékból. A Libero játékost az edző, vagy hiányában a játékkapitány, bármely okból játékra alkalmatlanná nyilváníthatja.	21.3.2, 21.3.3, D9 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 ezt a Libero játékra alkalmatlanná válik vagy őt játékra alkalmatlanná nyilvánítják, az edző (hiányában a játékkapitány) a mérkőzés hátralévő részére kijelölhet új Liberonak bármely, az újra kijelölés pillanatában pályán nem lévő játékost (kivéve a Libero által helyettesített játékost).	19.4, 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 őt 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.	19.4.1
19.4.2.6	Az újra kijelölt Libero számát a jegyzőkönyv Megjegyzés rovatába és a Libero helyettesítési úrlapra (vagy az elektronikus jegyzőkönyvbe, ha a mérkőzésen használják) be kell jegyezni.	27.2.2.7, 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.	4.1.1, 19.1.1 19.4
19.5	ÖSSZEGRZÉS	
	Ha a Libero játékost Kiállításal vagy Kizárással szankcionálják, közvetlenül helyettesíthető a csapat második Liberojával. Amennyiben a csapatnak csak egy Libero áll rendelkezésére, a csapat jogosult Liberot újra-kijelölni.	19.4, 21.3.2, 21.3.3

7. FEJEZET

RÉSZTVEVŐK MAGATARTÁSA

20	MAGATARTÁS KÖVETELMÉNYEK	Szabálypontok
20.1	SPORTSZERŰ MAGATARTÁS	
20.1.1	A résztvevőknek ismerniük és követniük kell a "Hivatalos ülőröplabda 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	SPORTSZERŰ JÁTÉK (FAIR PLAY)	
20.2.1	A résztvevőknek nemcsak a játékvezetőkkel kell tisztelettel és udvariasan viselkedniük a FAIR PLAY szellemében, hanem a vezetőkkel, az ellenfelekkel, a saját csapattagokkal és a közönséggel is.	
20.2.2	Mérkőzés alatt a csapattagok kommunikálhatnak egymással.	5.2.3.4
21	SPORTSZERŰTLEN VISELKEDÉS ÉS SZANKCIÓI	
21.1	KISEBB SPORTSZERŰTLENSÉGEK	
21.1	A kisebb sportszerűtlenségek nem szankcionálандók. Annak megelőzése, hogy egy csapat elérje a szankcionálандó szintet az I. játékvezető feladata. Ez két fokozatban történhet: 1. FOKOZAT: a játékkapitányon keresztül szóbeli figyelmeztetés; 2. FOKOZAT: 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.	5.1.2, 21.3 D9, D11 (6a)
21.2	SZANKCIONÁLANDÓ SPORTSZERŰTLEN VISELKEDÉS	
21.2	Egy csapattagnak a hivatalos személyekkel, ellenfelekkel, játékostársakkal, 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		D9
	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, 27.2.2.6
21.3.1	BÜNTETÉS Bármely csapattag első durva viselkedésének következményeként az ellenfél pontot kap és nyit.	D11 (6b) 4.1.1, 21.2.1
21.3.2	KIÁLLÍTÁS	D11 (7)
21.3.2.1	A kiállított csapattag a játszma hátralévő részében nem játszhat – amennyiben a pályán volt, szabályos/ kivételes cserével azonnal le kell cserélni – és a csapat öltözőjébe kell menjen a játszma hátralévő idejére minden más következmény nélkül. A kiállított edző elveszíti a játszma hátralévő részére azt a jogát, hogy a játékba avatkozhasson és a csapat öltözőjébe kell menjen.	4.1.1, 5.2.1, 5.3.2, 15.8, D1a, D1b
21.3.2.2	Egy csapattag első TÁMADÓ VISELKEDÉSÉT kiállítással kell szankcionálni, minden más következmény nélkül.	5.2.3.3 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	D11 (8)
21.3.3.1	A kizárással büntetett csapattag – amennyiben a pályán volt, szabályos/ kivételes cserével azonnal le kell cserélni – a mérkőzés hátralévő idejére a csapat öltözőjébe kell menjen minden más következmény nélkül.	4.1.1, 15.8, D1a
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 SPORTSZERŰTLEN VISELKEDÉS SZANKCIÓINAK ALKALMAZÁSA		
21.4.1	Minden sportszerűtlen viselkedésért kiszabott szankció egyéni, az egész mérkőzésre érvényes és a jegyzőkönyvben rögzítendő.	21.3, 27.2.2.6
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, D9
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 játszma kell alkalmazni.	18.1, 21.2, 21.3

21.6 SPORTSZERŰTLEN VISELKEDÉS ÖSSZEFOGLALÁSA, SZANKCIÓ SORÁN ALKALMAZANDÓ KÁRTYÁK

D11 (6a, 6b, 7, 8)

Figyelmeztetés: nem szankció

21.1

- 1. FOKOZAT: szóbeli figyelmeztetés
- 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





1. RÉSZ, 2. SZAKASZ

**A JÁTÉKVEZETŐK, FELADATAIK ÉS A
HIVATALOS KARJELEK**

8. FEJEZET

JÁTÉKVEZETŐK

22	JÁTÉKVEZETŐ TESTÜLET ÉS ELJÁRÁSOK	Szabálypontok
22.1	ÖSSZETÉTEL	
	<p>Egy mérkőzés levezetéséhez a játékvezető testület az alábbi személyekből áll:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Az I. játékvezető, - A II. játékvezető, - A Challenge játékvezető, - A Tartalék játékvezető, - A jegyzőkönyvvezető, - Négy (két) vonalbíró. <p>Elhelyezkedésüket a pályán a 10. számú ábra mutatja.</p> <p>A WPV Világ- és Hivatalos versenyein (valamint a Zóna Bajnokságokon) Challenge játékvezető (ha VCS a mérkőzésen használatban van), tartalék játékvezető és segéd jegyzőkönyvvezető alkalmazása kötelező.</p>	<p>23</p> <p>24</p> <p>25</p> <p>26</p> <p>27</p> <p>29</p> <p>25, 26, 28</p>
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, hogy biztosak abban, hogy szabálytalanság történt és azonosították annak természetét.	
22.2.2	Amikor a labda játékon kívül van, síppal jelzik a játékmegszakítás engedélyezését, vagy az erre irányuló kérés elutasítását.	5.1.2, 8.2
22.2.3	Miután a játékvezető síppal jelezte a labdamenet befejeződését, a hivatalos karjelekkel azonnal meg kell mutatnia:	22.2.1.2, 30.1
22.2.3.1	Ha a hibát az I. játékvezető jelezte síppal, akkor jelzi: <ul style="list-style-type: none"> a) a nyitásra következő csapatot, b) a hiba természetét, c) a hibát elkövető játékost, (ha szükséges). 	12.2.2, D11 (2)
22.2.3.2	Ha a hibát a II. játékvezető jelezte síppal, akkor jelzi: <ul style="list-style-type: none"> a) a hiba természetét, b) a hibát elkövető játékost, (ha szükséges), c) a nyitásra jogosult csapatot, az I. játékvezetőkarjelét megismételve. <p>Ez esetben az első játékvezető nem mutatja sem a hiba természetét, sem hibát elkövető játékost, csak a nyitásra következő csapatot.</p>	12.2.2 D11 (2)
22.2.3.3	Hátsó sorköteles játékos, vagy Libero támadó érintési hibáit vagy sáncolási hibáit mindkét játékvezető jelzi a 22.2.3.1 és a 22.2.3.2. pontnak megfelelően.	12.2.2, 13.3.3, 13.3.5, 19.3.1.2, 23.3.2.3d/e, D11 (21)

22.2.3.4	Kettős hiba esetén mindkét játékvezető jelzi: a) a hiba természetét, b) a hibát elkövető játékost, (ha szükséges).	17.3, D11 (23)
	Ezután a nyitásra következő csapatot az első játékvezető jelzi.	12.2.2, D11 (2)
23	I. JÁTÉKVEZETŐ	
23.1	HELYE	
	Az első játékvezető feladatát a hálónak a jegyzőkönyvvezetővel szemközti végénél állva végzi, a hálótartó oszlop mögött .	D1a, D1b, D10
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	Ellenőrzi a labdaszedők, a pályatörölők és a gyorstörölők munkáját is.	3.3
23.2.3	Bármilyen kérdésben dönthet a játékkal kapcsolatban, beleértve azokat is, amelyekről a játékszabály nem rendelkezik.	
23.2.4	Nem engedhet semmilyen vitát döntéseivel kapcsolatban. Ugyanakkor a játékkapitány kérésére felvilágosítást kell adnia annak a szabálynak alkalmazásáról, melyre alapozta döntését. Ha a játékkapitány nem ért egyet az I. játékvezető magyarázatával és tiltakozni kíván a döntés ellen, azonnal jeleznie kell, hogy fenntartja jogát a mérkőzés végén tiltakozás bejegyzésére. Az I. játékvezetőnek ezt engedélyeznie kell.	20.1.2 5.1.2.1 5.1.2.1, 5.1.3.2, 27.2.3.2
23.2.5	Az első játékvezető felelős arról dönteni a mérkőzés előtt és alatt, hogy a játékterület és a feltételek megfelelnek-e az előírt követelményeknek.	1. fejezet, 23.3.1.1
23.3	FELADATAI	
23.3.1	A mérkőzés előtt az I. játékvezető:	
23.3.1.1	ellenőrzi a játékterület állapotát, a labdát és a többi felszerelést;	1. fejezet, 23.2.5
23.3.1.2	elvégzi a sorshúzást a csapatkapitányokkal;	7.1
23.3.1.3	ellenőrzi a csapatok bemelegítését.	7.2
23.3.2	A mérkőzés alatt az 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, D9, D11 (6a, 6b, 7, 8, 25)
23.3.2.3	dönteni:	
	a) a nyitójátékos hibáiról, a nyitó csapat ülésrendi hibáiról, beleértve a takarást is;	7.4, 12.4, 12.5, 12.7.1, D4, D6, D11 (12, 13)
	b) a labdamegjátszási hibákról, beleértve az emelkedésről ;	9.3, 9.4, D11 (16, 17, 18, 26)
	c) a háló feletti és a hibás hálóérintésekről, elsősorban (de nem kizárólagosan) a támadó csapat oldalán;	11.3.1, 11.4.1, 11.4.4, D11 (20)
	d) a hátsó sor köteles játékosok vagy a Libero támadó érintés hibáiról;	13.3.3, 13.3.5, 24.3.2.4, D8, D11 (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, D11 (21)
	f) a háló alatt teljes terjedelmével áthaladó labdáról;	8.4.5, 24.3.2.7, D5a, D11 (22)
	g) a hátsó sor köteles játékosok által végrehajtott befejezett sánc vagy a Libero sánckísérlete hibái;	14.6.2, 14.6.6, D11 (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 ;	D11 (15)
	i) a nyitást vagy a csapat harmadik érintését követően az I. játékvezető oldalán az antenna fölött vagy azon kívül haladó labdáról .	D11 (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.	D1a, D1b, D10
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	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	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	Ellenőrzi a bemelegítő területen lévő játékosokat.	4.2.3
24.2.6	Engedélyezi a játék megszakításokat, ellenőrzi időtartamukat és elutasítja a megalapozatlan kéréseket.	15, 15.11, 27.2.2.3
24.2.7	Ellenőrzi a csapatok által felhasznált pihenőidők és játékoscsere számát és jelzi a 2. pihenőidő, valamint az 5. és 6. cserét az első játékvezetőnek és az érintett edzőnek.	15.1, 27.2.2.3
24.2.8	Egy játékos megsérülése esetén a második játékvezető engedélyezi a kivételes játékoscserét, vagy a 3 perces felépülési időt.	15.7, 17.1.2
24.2.9	A II. játékvezető ellenőrzi a pályát talajának állapotát, elsősorban az első zónában. A mérkőzés alatt a labdák szabályosságát is ellenőrzi.	1.2.1, 3
	A WPV Világ- és Hivatalos versenyein (valamint a Zóna Bajnokságokon) a 24.2.5. pont alatti feladatokat a tartalék játékvezető látja el.	

24.3 FELADATAI

24.3.1	Minden játszma előtt, valamint térfélcserék a döntő játszmában, továbbá, ha bármikor szükséges, ellenőrzi, hogy a játékosok tényleges ülésrendje a játékmezőn egyezik-e az ülésrendi lapon szereplővel.	5.2.3.1, 7.3.2, 7.3.5, 18.2.2
24.3.2	A mérkőzés közben 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, D5a, D11 (22)
24.3.2.2	a fogadó csapat ülésrendi hibáit;	7.5, D4, D11 (13)
24.3.2.3	ha elsődlegesen (de nem kizárólagosan) a sáncoló oldalon, bármely játékos megérinti a hálót, vagy a saját oldalán az antennát, és ez hibának minősül;	11.3.1
24.3.2.4	a hátsó sor köteles játékosok által végrehajtott befejezett sánc vagy a Libero sánckísérlete hibái; illetve a hátsó sor köteles játékosok vagy a Libero támadó érintés hibáiról;	13.3.3, 14.6.2, 14.6.6, 23.3.2.3d/e/g, D11 (12, 21)
24.3.2.5	a labdának külső tárgygal való érintkezését;	8.4.2, 8.4.3, D11 (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 hálót az áthaladási téren részben vagy teljesen kívül keresztezően az ellentérfél felé repülő, vagy az antennát az ő oldalán érintő labdát;	8.4.3, 8.4.4, D5a, D11 (15)
24.3.2.8	az emelkedést, elsősorban a sáncoló játékosoknál;	9.3.5, 9.4.1
24.3.2.9	a nyitást vagy a csapat harmadik érintését követően a labda az antenna fölött vagy azon kívül keresztezi a hálót, a II. játékvezető oldalán.	D11 (15)
24.3.3	A mérkőzés végén ellenőrzi és aláírja a jegyzőkönyvet.	23.3.3, 27.2.3.3

A WPV Világ- és Hivatalos versenyein (valamint a Zóna Bajnokságokon), 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 WPV 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 Hivatalos játékvezetői egyenruhát visel feladata ellátása közben.
- 25.2.3 A challenge eljárást követően tanácsot ad az I. játékvezetőnek arról, hogy mi a hiba természetese.
- 25.2.4 A mérkőzés végén aláírja a jegyzőkönyvet.

26 TARTALÉK JÁTÉKVEZETŐ

Az WPV Világ- és Hivatalos versenyein (valamint Zóna Bajnokságokon) tartalék játékvezető működése kötelező.

26.1 HELYE

A tartalék játékvezető feladatainak ellátására egy elkülönített hely van kijelölve a WPV 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 működnie;
- 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 között, illetve 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 csapattagot, hogy az öltözőjébe kell mennie; 21.3.2.1, 21.3.3.1
- 26.2.7 ellenőrizni a cserejátékosokat a bemelegítő területen és a cserepadon; 1.4.5, 24.2.5
- 26.2.8 négy mérkőzéslabdát adni a II. játékvezetőnek közvetlenül a kezdő játékosok bemutatását követően és egy mérkőzéslabdát a II. játékvezetőnek adni a csapatok kezdő ülésrendjének ellenőrzését követően; 24.3.1
- 26.2.9 segíteni az I. játékvezetőt a pályatörők munkájának ellenőrzésében. 23.2.2

27	JEGYZŐKÖNYVVEZETŐ	
27.1	HELYE	
	A jegyzőkönyvvezető az I. játékvezetővel szemben a jegyzőkönyvvezetői asztalnál ülve látja el feladatait.	D1a, D1b, D10
27.2	FELADATAI	
	A szabályok szerint vezeti a jegyzőkönyvet a II. játékvezetővel együttműködve. Csengőt vagy más hangjelző eszközt használ arra, hogy feladatai alapján jelezen 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 szerint, megszerzi a csapatkapitányok és az edzők aláírását;	4.1, 5.1.1, 5.2.2, 7.3.2, 19.1.2, 19.4.2.6
27.2.1.2	az ülésrendi lapról beírja a kezdő csapat ülésrendeket (vagy ellenőrzi az elektronikusan továbbított adatokat). Ha nem kapja meg időben az ülésrendi lapokat, ezt azonnal jelzi a II. játékvezetőnek.	5.2.3.1, 7.3.2 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 nyitásvégét ellenőrzi és a hibát a játékvezetőknek azonnal jelzi a nyitóérintés után;	12.2
27.2.2.3	jogosult a játékoscsere kérését 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, újra kijelölés 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, 5.2.3.2, 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

- | | | |
|----------|--|------------------------------------|
| 29.2.1.1 | hogya a labda "BENT", vagy "KINT" volt, ha az a vonalaikhoz közel esik le; | 8.3, 8.4, D12 (1, 2) |
| 29.2.1.2 | ha a "kint" labdát a fogadó csapat előzőleg érintette; | 8.4, D12 (3) |
| 29.2.1.3 | 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, D5a, D12 (4) |
| 29.2.1.4 | ha a nyitás pillanatában bármely játékos (kivéve a nyitó játékos) ülepének legalább egy része a pályán kívül van; | 7.4, 12.4.3, D12 (4) |
| 29.2.1.5 | ha a nyitó játékos ülepe emelkedik a talajtól ; | 12.4.3, D12 (4) |
| 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, D3, D12 (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, D5a, D12 (4) |
| 29.2.2 | Az I. játékvezető kérésére a vonalbíró a jelzését meg kell ismételje. | |

30 HIVATALOS JELZÉSEK

30.1 JÁTÉKVEZETŐK KARJELEI

D11

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

30.2 VONALBÍRÓK ZÁSZLÓJELEI

D12

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



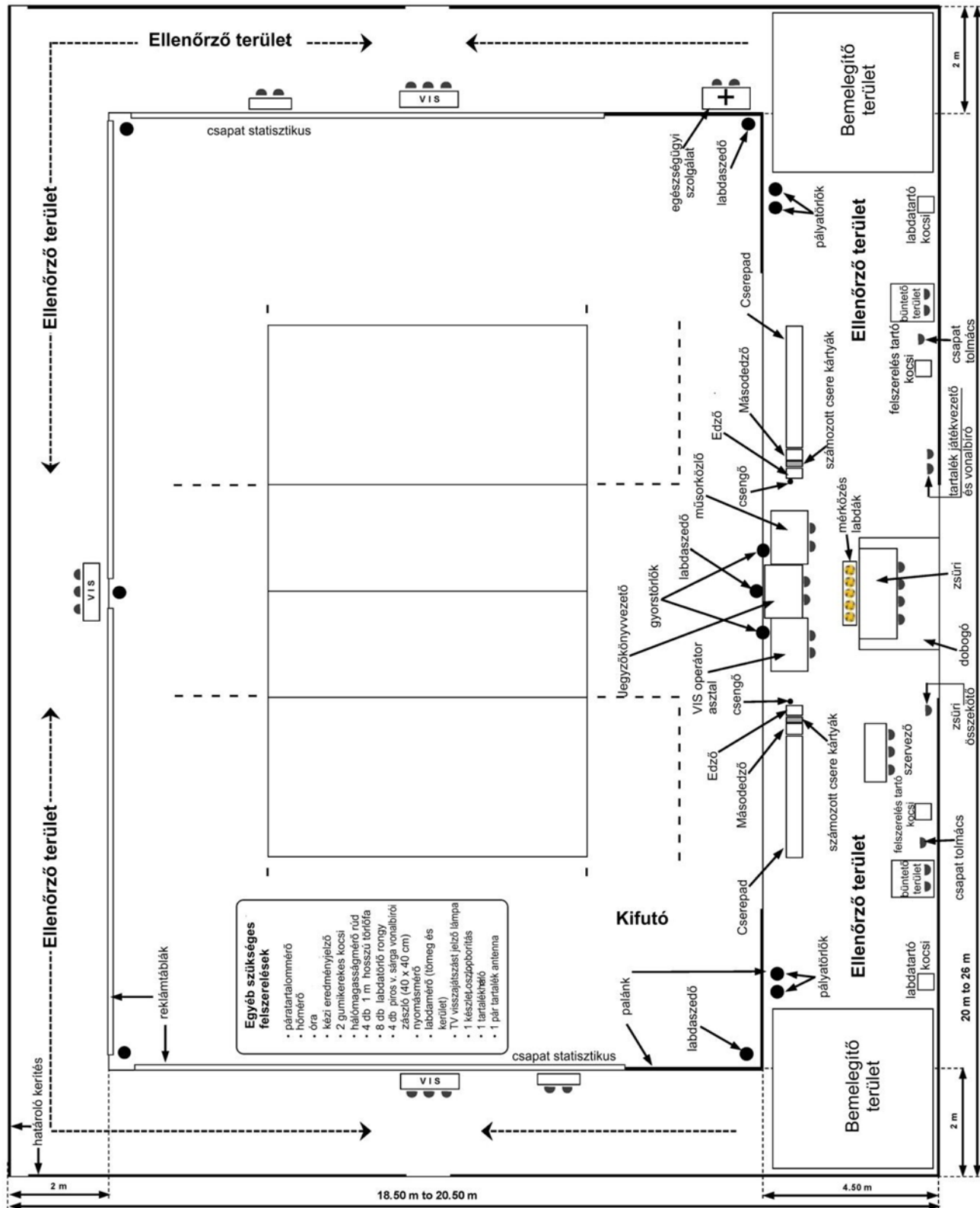


1. RÉSZ, 3. SZAKASZ

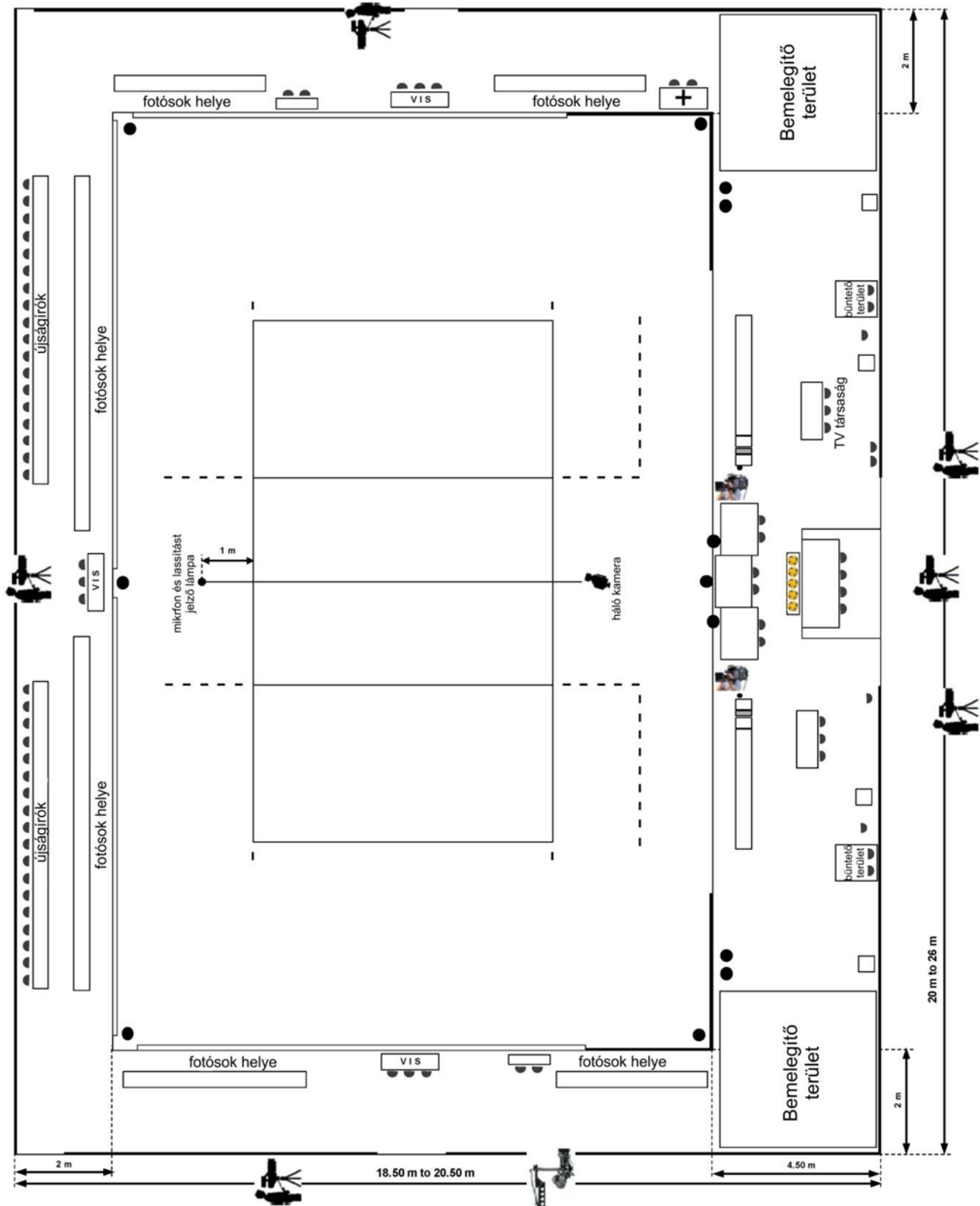
ÁBRÁK

1a-1. (D1a) ÁBRA: ELLENŐRŐ TERÜLET (MEDIA NÉLKÜL)

Vonatkozó szabályok: 1, 1.4.5, 4.2.1, 4.2.3.1, 15.4.4, 19.3.2.7, 21.3.2.1, 21.3.3.1, 23.1, 24.1, 27.1, 28.1

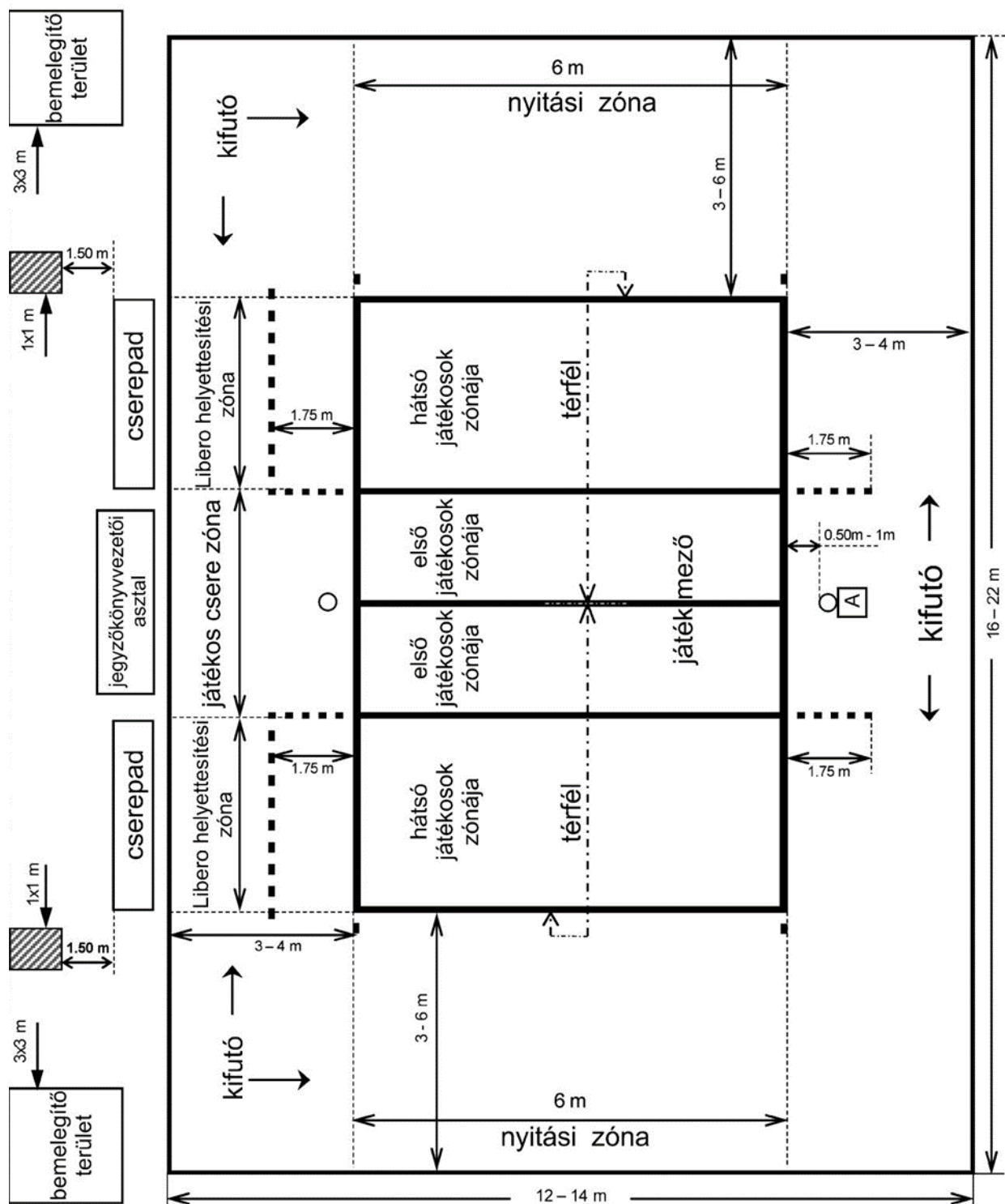


1a-2. ÁBRA: ELLENŐRZŐ TERÜLET (A MEDIA)



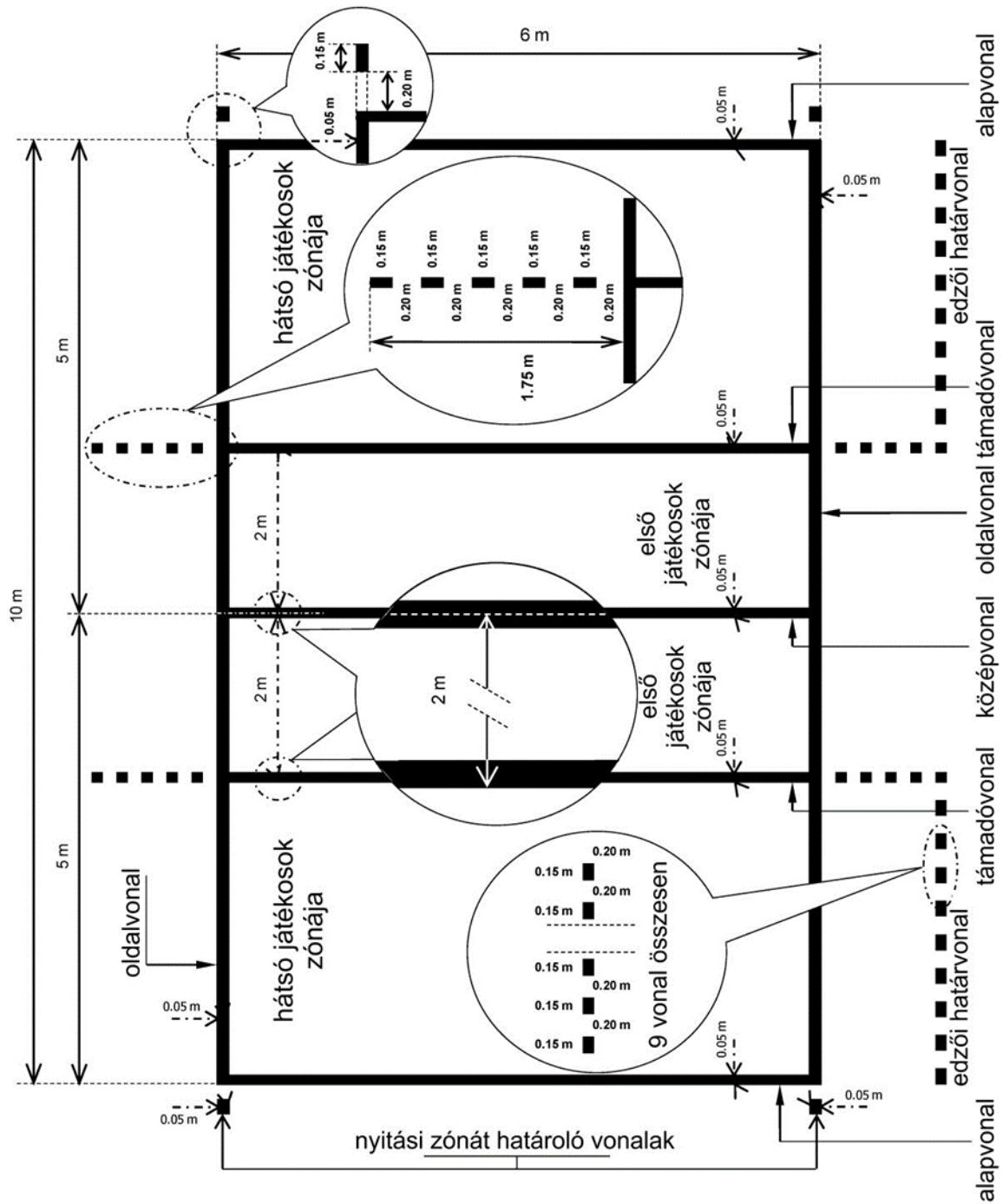
1b (D1b) ÁBRA: A JÁTÉKTERÜLET

Vonatkozó szabályok: 1, 1.4, 1.4.2, 1.4.3, 1.4.4, 1.4.5, 4.2.1, 4.2.3.1, 15.10.1, 19.3.1.4, 19.3.2.7, 21.3.2.1, 23.1, 24.1, 27.1, 28.1



2. (D2) ÁBRA: A JÁTÉKMEZŐ

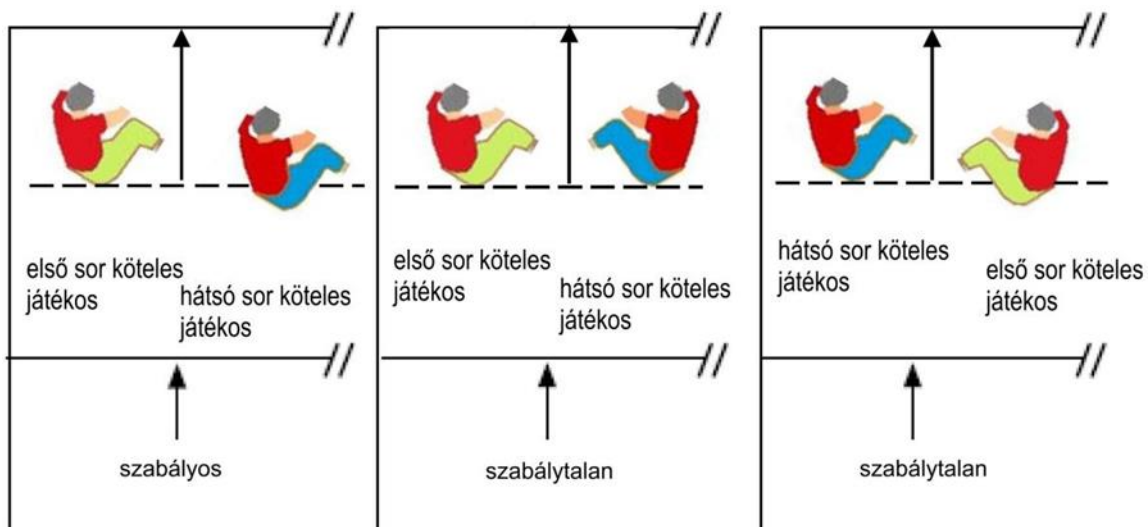
Vonatkozó szabályok: 1.1, 1.3, 1.3.3, 1.3.4, 1.4.1, 5.2.3.4



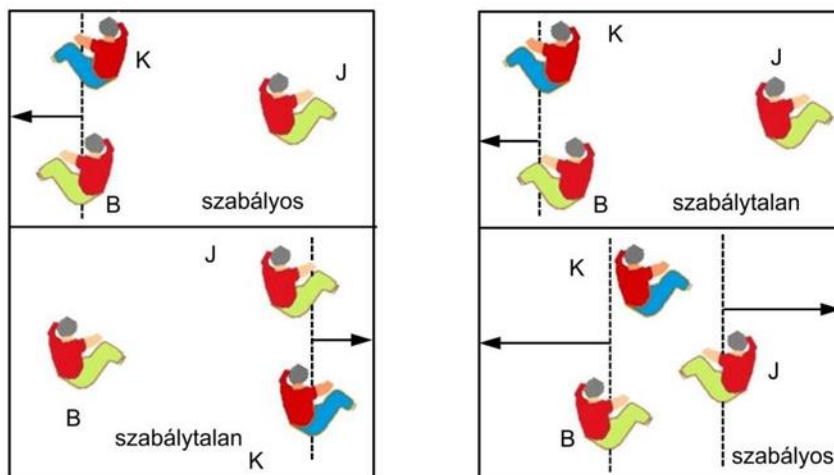
4. (D4) ÁBRA: JÁTÉKOSOK ÜLÉSRENDEJE

Vonatkozó szabályok: 7.4, 7.4.3, 7.5, 23.3.2.3a, 24.3.2.2

'A' PÉLDA: Az ülésrend meghatározása egy első sorköteles és a megfelelő hátsó sorköteles játékos között



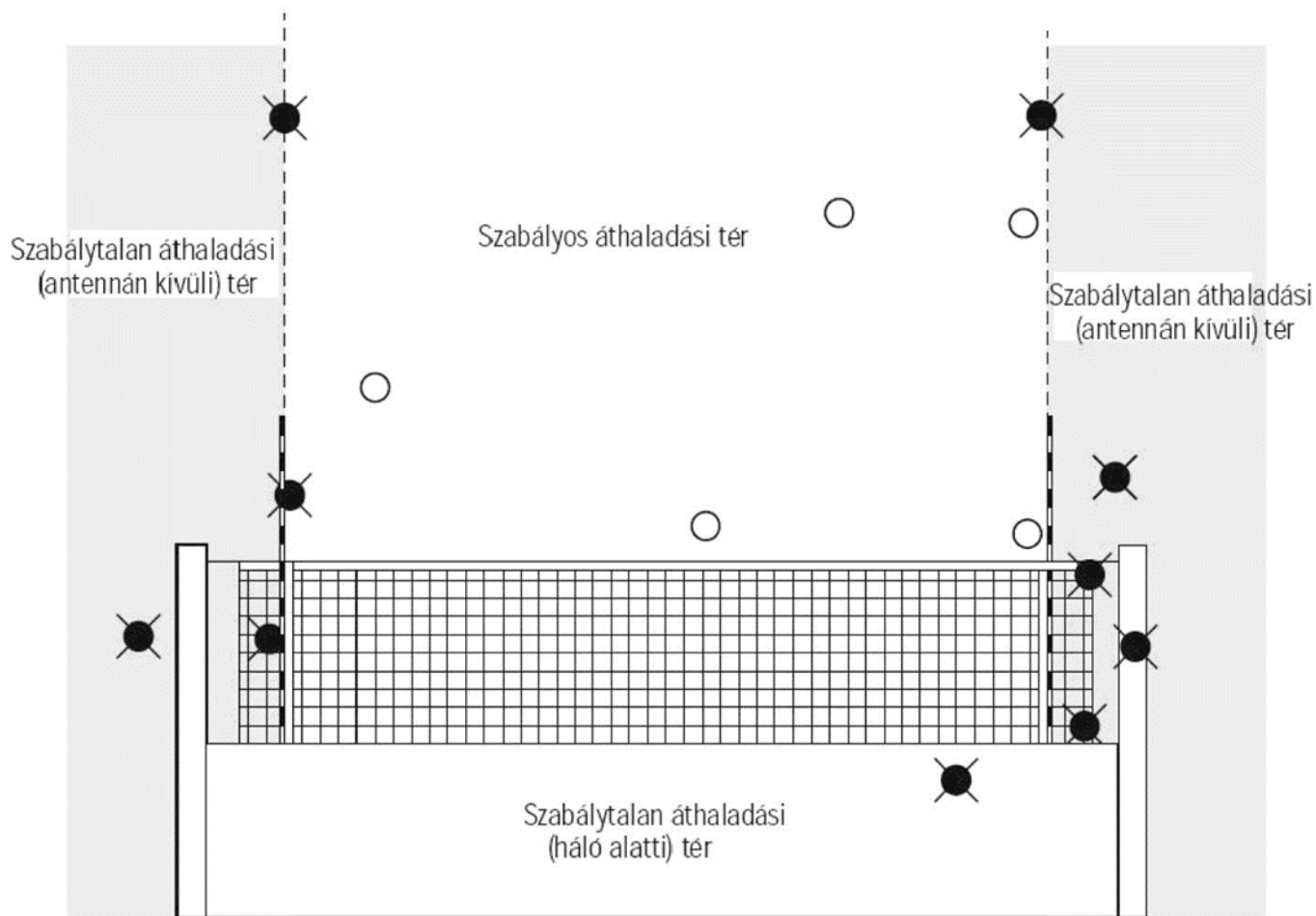
'B' PÉLDA: Az ülésrend meghatározása két, egy sorban lévő játékos között



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

5a (D5a) ÁBRA: A HÁLÓ FÜGGŐLEGES SÍKJA FELETT AZ ELLENTÉRFÉL FELÉ ÁTHALADÓ LABDA

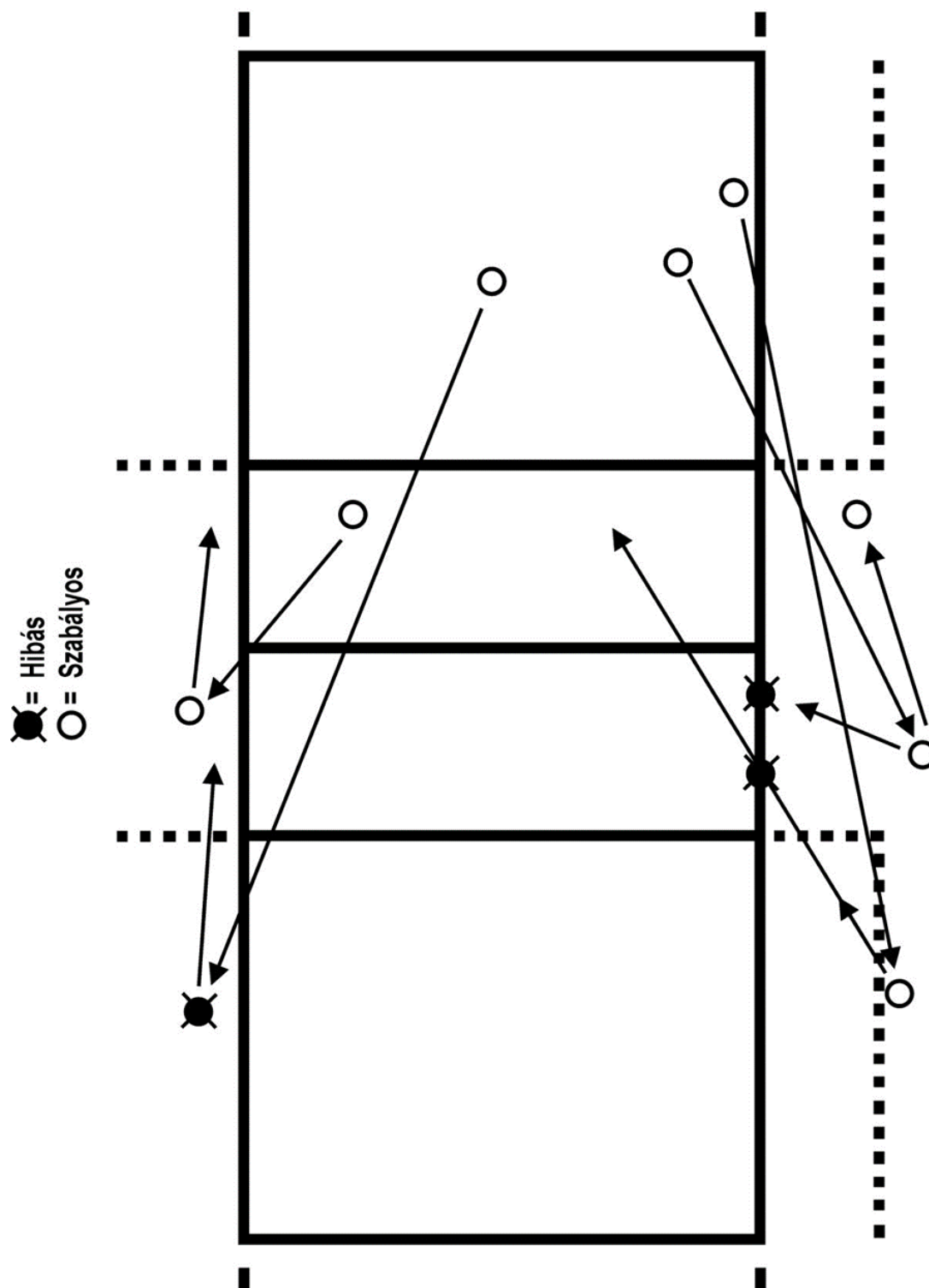
Vonatkozó szabályok: 2.4, 8.4.3, 8.4.4, 8.4.5, 10.1.1, 10.1.3, 24.3.2.7, 29.2.1.3, 29.2.1.7



- = Szabálytalan
- = Szabályos

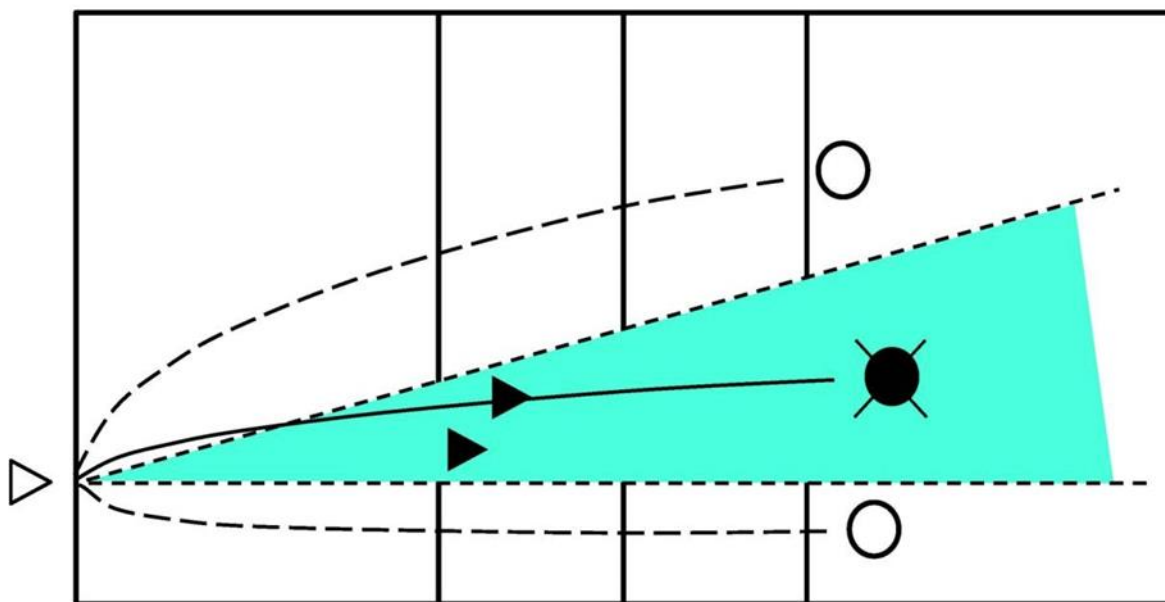
5b (D5b) ÁBRA: A HÁLÓ FÜGGŐLEGES SÍKJA FELETT AZ ELLENTÉRFÉL KIFUTÓJA FELÉ ÁTHALADÓ LABDA

Vonatkozó szabályok: 10.1.2, 10.1.2.2, 24.3.2.7



6. (D6) ÁBRA: CSOPORTOS TAKARÁS

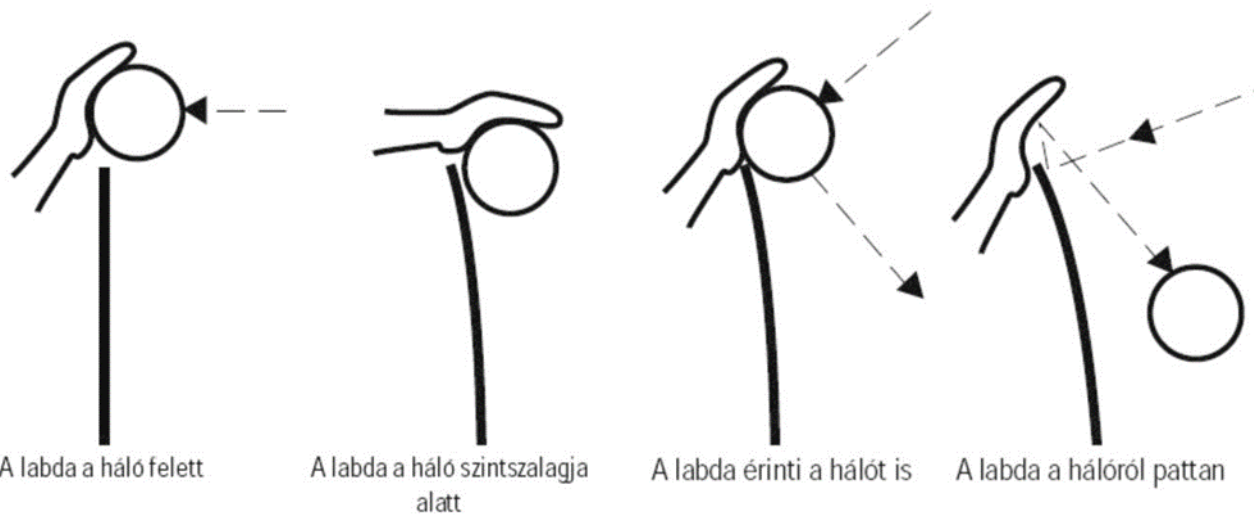
Vonatkozó szabályok: 10.1.2, 10.1.2.2,



- = Szabályos
- = Szabálytalan

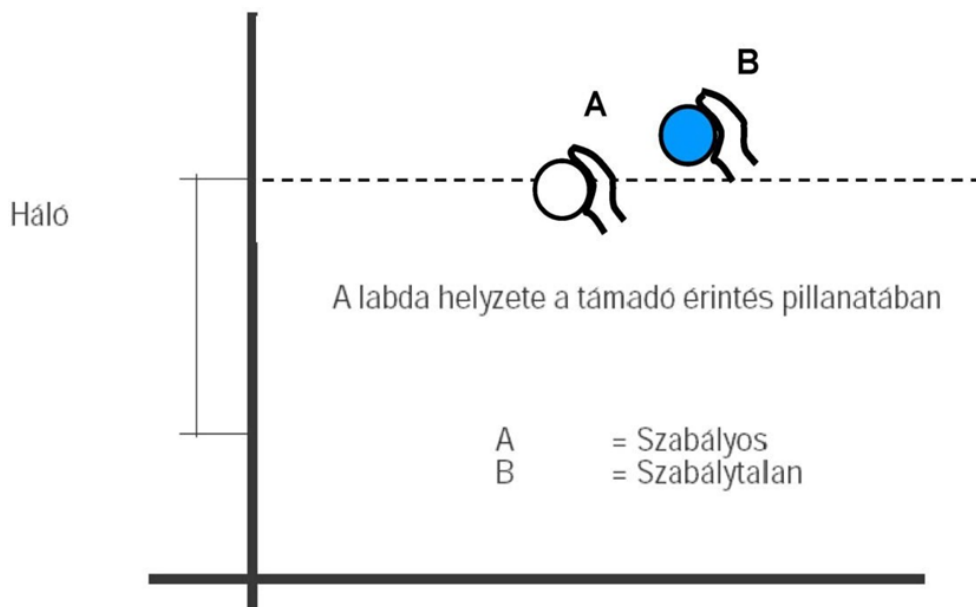
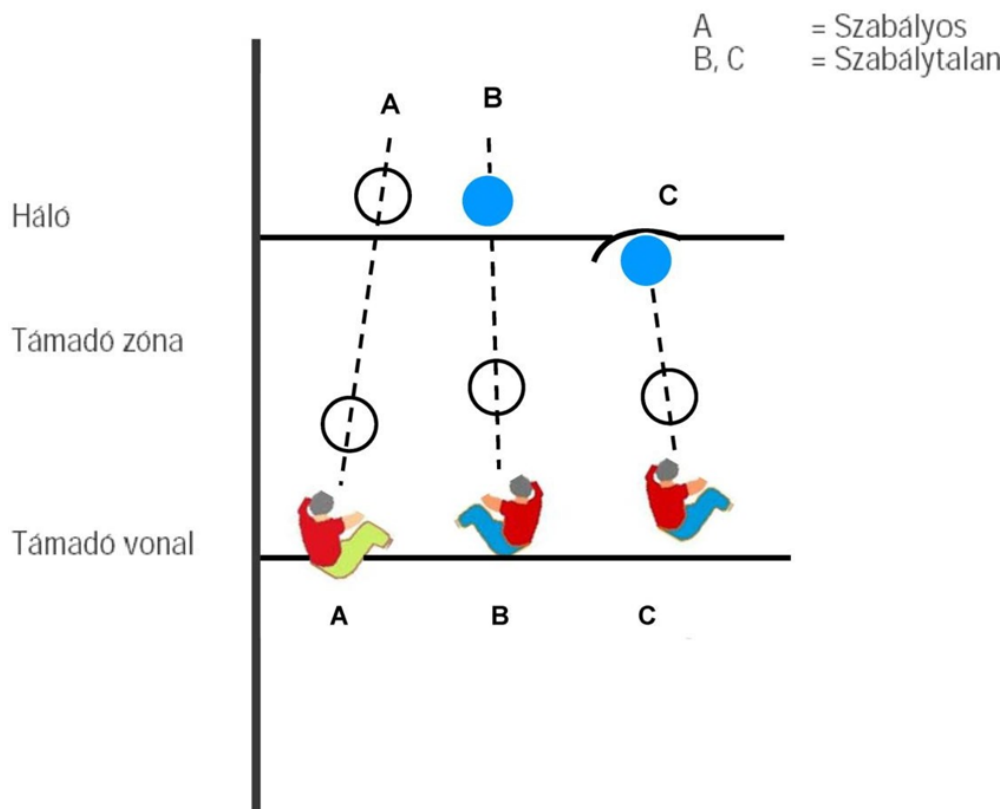
7. (D7) ÁBRA: BEFEJEZETT SÁNC

Vonatkozó szabályok: 14.1.3



8. (D8) ÁBRA: HÁTSÓ SORKÖTELES JÁTEKOS TÁMADÁSA

Vonatkozó szabályok: 13.2.2, 13.2.3, 23.3.2.3d, 24.3.2.4



9. (D9) ÁBRA: SZANKCIÓK FOKOZATAI

Vonatkozó szabályok: 16.2, 21.3, 21.4.2

9a: SPORTSZERŰTLEN VISELKEDÉS ÉS SZANKCIÓI

KATEGÓRIÁK	ALKALOM A MÉRKŐZÉSEN	SPORTSZERŰTLEN-SÉG ELKÖVETŐJE	SZANKCIÓ	FELMUTATANDÓ KÁRTYÁK	KÖVETKEZMÉNY
KISEBB SPORTSZERŰTLEN-SÉG	1. fokozat	Bármely csapattag	Nem minősül szankciónak	Nincs	Csak megelőzés
	2. fokozat			Sárga (D11, 6a)	
	Ismétlődés esetén		Büntetés	Szankciónak megfelelő	Szankciónak megfelelő
DURVA VISELKEDÉS	Első	Bármely csapattag	Büntetés	Piros (D11, 6b)	Pont és nyitás az ellenfélnek
	Második	Ugyanazon csapattag	Kiállítás	Piros és Sárga kártya együtt (D11, 7)	A játékosnak el kell hagynia a játéktérületet és a csapat öltözőjében kell maradnia a játszma hátralévő időtartamára
	Harmadik	Ugyanazon csapattag	Kizárás	Piros és Sárga kártya külön (D11, 8)	A játékosnak el kell hagynia az Ellenőrző területet a mérkőzés hátralévő időtartamára
TÁMADÓ VISELKEDÉS	Első	Bármely csapattag	Kiállítás	Piros és Sárga kártya együtt (D11, 7)	A játékosnak el kell hagynia a játéktérületet és a csapat öltözőjében kell maradnia a játszma hátralévő időtartamára
	Második	Ugyanazon csapattag	Kizárás	Piros és Sárga kártya külön (D11, 8)	A játékosnak el kell hagynia az Ellenőrző területet a mérkőzés hátralévő időtartamára
MEGTÁMADÁS	Első	Bármely csapattag	Kizárás	Piros és Sárga kártya külön (D11, 8)	A játékosnak el kell hagynia az Ellenőrző területet a mérkőzés hátralévő időtartamára

9. (D9) ÁBRA: SZANKCIÓK FOKOZATAI

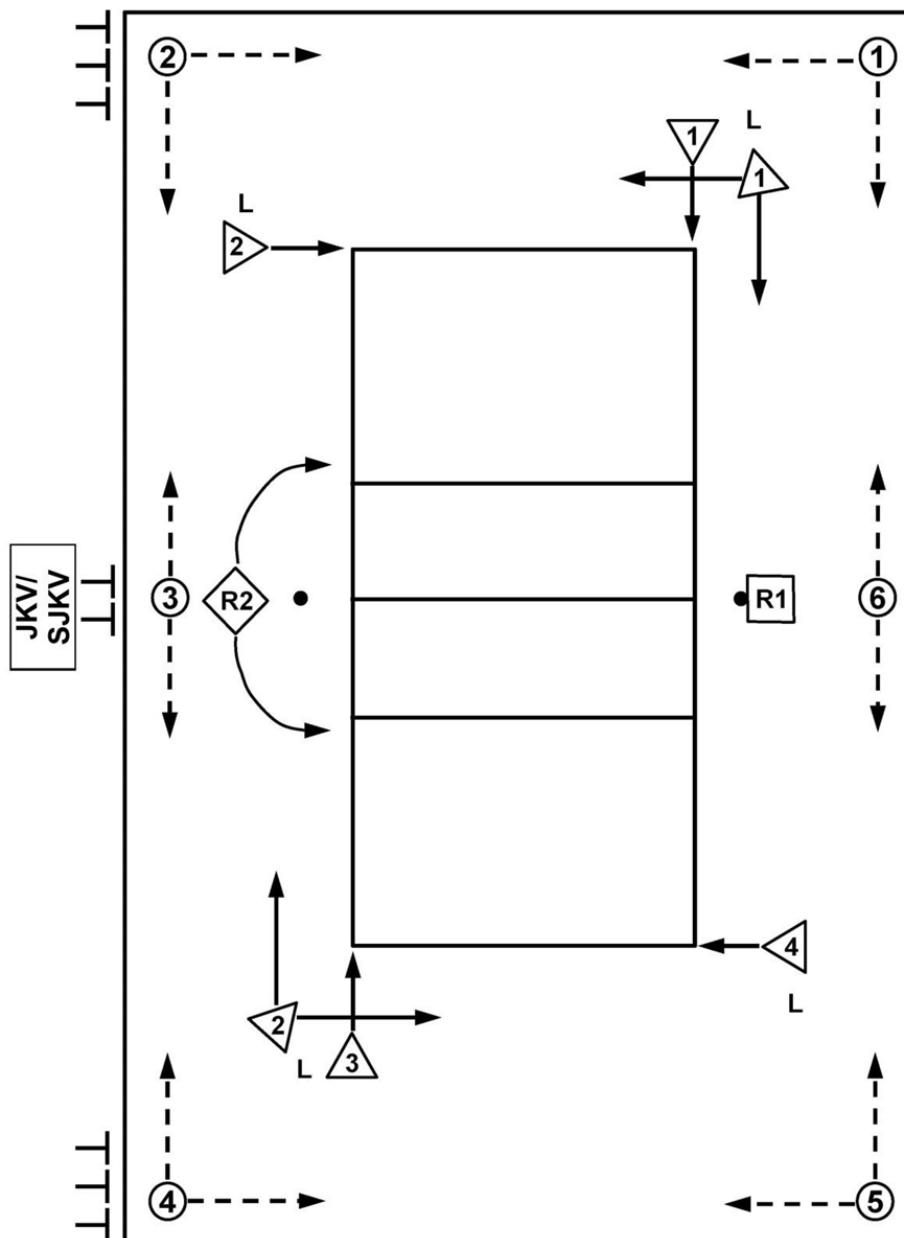
Vonatkozó szabályok: 16.2, 21.3, 21.4.2

9b: JÁTÉKKÉSLELTETÉSRE VONATKOZÓ FIGYELMEZTETŐ JELZÉSEK ÉS SZANKCIÓK

KATEGÓRIÁK	ALKALOM A MÉRKŐZÉSEN	AZ ELKÖVETŐ	BÜNTETÉS VAGY SZANKCIÓ	FELMUTATANDÓ KÁRTYA	KÖVETKEZMÉNY
JÁTÉKKÉSLELTETÉS	Első	Bármely csapattag	Figyelmeztetés játékkésleltetésért	Sárga (D11, 25)	Megelőzés – nincs büntetés
	Második és minden további	Bármely csapattag	Büntetés játékkésleltetésért	Piros (D11, 25)	Pont és nyitás az ellenfélnek

10. (D10) ÁBRA: A JÁTÉKVEZETŐI TESTÜLET TAGJAINAK ÉS SEGÍTŐINEK ELHELYEZKEDÉSE

Vonatkozó szabályok: 3.3, 23.1, 24.1, 27.1, 28.1, 29.1



- | | | | |
|-----------------|---|----------|---------------------------------|
| R1 | = I. játékvezető | 2 | = vonalbírók (1 - 4 vagy 1 - 2) |
| R2 | = II. játékvezető | 4 | = labdaszedők (1 - 6) |
| JKV/SJKV | = jegyzőkönyvvezető/
segéd jegyzőkönyvvezető | — | = pályatörők |

11. (D11) ÁBRA: A JÁTÉKVEZETŐK HIVATALOS KARJELEI

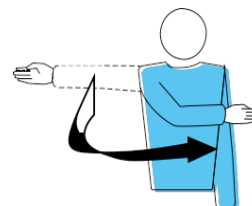
Jelmagyarázat **① ②** Játékvezető(k), aki(k) a jelzést a szokásos feladatainak megfelelően kell, hogy mutassák
① ② Játékvezető(k), akik különleges helyzetekben mutatják a jelzést

1 A NYITÁS ENGEDÉLYEZÉSE

Vonatkozó szabályok: 12.3, 22.2.1.1

A nyitás irányát jelezve mozgatni a kezét

①

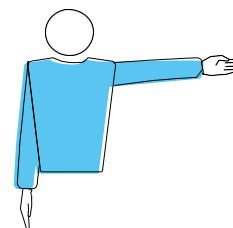


2 NYITÓ CSAPAT

Vonatkozó szabályok: 22.2.3.1, 22.2.3.2, 22.2.3.4

A kart kinyújtani a nyitó csapat felé

① ②

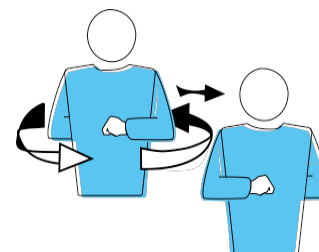


3 JÁTSZMA UTÁNI JÁTÉKMEZŐ CSERE

Vonatkozó szabály: 18.2

A felemelt alkarkokat a test előtt és mögött vízszintesen mozgatni

①

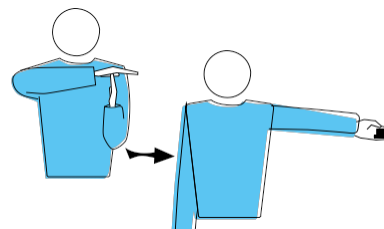


4 PIHENŐIDŐ

Vonatkozó szabály: 15.4.1

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

① ②



11. (D11) ÁBRA: A JÁTÉKVEZETŐK HIVATALOS KARJELEI (FOLYTATVA)

Jelmagyarázat: ① ② Játékvezető(k), aki(k) a jelzést a szokásos feladatainak megfelelően kell, hogy mutassák
① ② Játékvezető(k), akik különleges helyzetekben mutatják a jelzést

5 JÁTÉKOSCSERE

Vonatkozó szabályok: 15.5.1, 15.5.2, 15.8

A mell előtt két karral körözni

① ②



6a FIGYELMEZTETÉS SPORTSZERŰTLENSÉGÉRT

Vonatkozó szabályok: 21.1, 21.6

SÁRGA lapot felmutatni

①



6b BÜNTETÉS SPORTSZERŰTLENSÉGÉRT

Vonatkozó szabályok: 21.3.1, 21.6, 23.3.2.2

PIROS lapot felmutatni

①

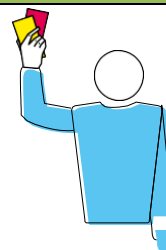


7 KIÁLLÍTÁS

Vonatkozó szabályok: 21.3.2, 21.6, 23.3.2.2

Piros és sárga lapot egy kézben felmutatni

①



11. (D11) ÁBRA: A JÁTÉKVEZETŐK HIVATALOS KARJELEI (FOLYTATVA)

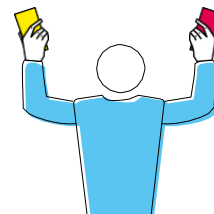
Jelmagyarázat: ① ② Játékvezető(k), aki(k) a jelzést a szokásos feladatainak megfelelően kell, hogy mutassák
 ① ② Játékvezető(k), akik különleges helyzetekben mutatják a jelzést

8 KIZÁRÁS

Vonatkozó szabályok: 21.3.3, 21.6, 23.3.2.2

PIROS és SÁRGA lapot külön kézben felmutatni

①



9 A JÁTSZMA (VAGY MÉRKŐZÉS) VÉGE

Vonatkozó szabályok: 6.2, 6.3

Az alkarokat nyitott tenyérrel a mell előtt keresztezni

① ②

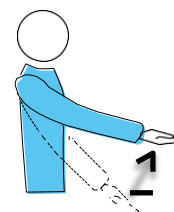


10 NYITÁS KÖZBEN NEM ELEGEDETT VAGY FEL NEM DOBOTT LABDA

Vonatkozó szabály: 12.4.1

Kinyújtott alkart nyitott tenyérrel fölfelé emelni

①



11 KÉSEDELMES NYITÁS

Vonatkozó szabály: 12.4.4

Fölemelt karral nyolc ujjat mutatni

①



11. (D11) ÁBRA: A JÁTÉKVEZETŐK HIVATALOS KARJELEI (FOLYTATVA)

Jelmagyarázat: ① ② Játékvezető(k), aki(k) a jelzést a szokásos feladatainak megfelelően kell, hogy mutassák
 ① ② Játékvezető(k), akik különleges helyzetekben mutatják a jelzést

12 SÁNCHIBA VAGY TAKARÁS

Vonatkozó szabályok: 12.5, 12.6.2.3, 14.6.3, 19.3.1.3, 23.3.2.3a/g, 24.3.2.4

Tenyérrel előre függőlegesen felemelni a két kart

① ②



13 ÜLÉSRENDI VAGY FORGÁSRENDI HIBA

Vonatkozó szabályok: 7.5, 7.7, 23.3.2.3a, 24.3.2.2

Mutatóujjal körkörös mozgás

① ②

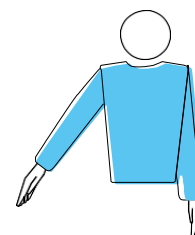


14 A LABDA BENT

Vonatkozó szabály: 8.3

A karral és az ujjakkal a talajra mutatni

① ②

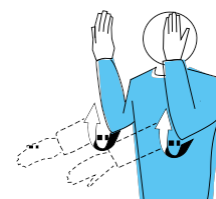


15 A LABDA KINT

Vonatkozó szabályok: 8.4.1, 8.4.2, 8.4.3, 8.4.4, 23.3.2.3h/i, 24.3.2.5, 24.3.2.7

A két alkart függőlegesen nyitott tenyérrel felemelni

① ②



11. (D11) ÁBRA: A JÁTÉKVEZETŐK HIVATALOS KARJELEI (FOLYTATVA)

Jelmagyarázat: ① ② Játékvezető(k), aki(k) a jelzést a szokásos feladatainak megfelelően kell, hogy mutassák
 ① ② Játékvezető(k), akik különleges helyzetekben mutatják a jelzést

16 FOGOTT-DOBOTT LABDA

Vonatkozó szabályok: 9.2.2, 9.3.3, 23.3.2.3b

Lassan emelni az alkart tenyérrel fölfelé

①

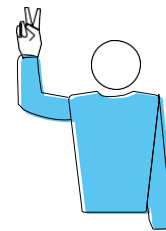


17 KETTŐS ÉRINTÉS

Vonatkozó szabályok: 9.3.4, 23.3.2.3b

Két ujjat felmutatni

①



18 NÉGY ÉRINTÉS

Vonatkozó szabályok: 9.3.1, 23.3.2.3b

Négy ujjat felmutatni

①

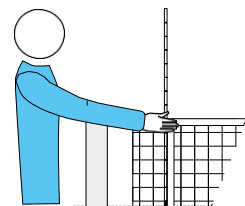


19 A HÁLÓT EGY JÁTÉKOS HIBÁSAN ÉRINTETT vagy A NYITÁST KÖVETŐEN A LABDA NEM A SZABÁLYOS ÁTHALADÁSI TÉREN KERESZTEZTE A HÁLÓT

Vonatkozó szabályok: 11.4.4, 12.6.2.1

A háló oldalát megérinteni a hibának megfelelően

① ②



11. (D11) ÁBRA: A JÁTÉKVEZETŐK HIVATALOS KARJELEI (FOLYTATVA)

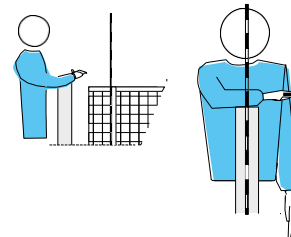
Jelmagyarázat: ① ② Játékvezető(k), aki(k) a jelzést a szokásos feladatainak megfelelően kell, hogy mutassák
 ① ② Játékvezető(k), akik különleges helyzetekben mutatják a jelzést

20 ÁTNYÚLÁS A HÁLÓ FÖLÖTT

Vonatkozó szabályok: 11.4.1, 13.3.1, 14.3, 14.6.1, 23.3.2.3c

Egy kézzel a háló fölött átnyúlni, a tenyér lefelé néz

①



21 TÁMADÓ ÉRINTÉSI HIBA

Vonatkozó szabályok:

- hátsó sorköteles játékos, vagy Libero játékos részéről: 13.3.3, 13.3.4, 13.3.5, 23.3.2.3d/e, 24.3.2.4
- Libero játékos által a saját támadó zónából vagy annak meghosszabbításából kosárral feladott labdán végrehajtott támadó érintés: 13.3.6

Karral felülről lefelé nyitott tenyérrel mozgás

① ②



22 ELLENMEZŐBE HATOLÁS vagy

HÁLÓ ALATT ÁTHALADÓ LABDA vagy

A NYITÓ JÁTÉKOS NYITÁS KÖZBEN ÉRINTI A PÁLYÁT (ALAPVONALAT) AZ ÜLEPÉVEL vagy

EGY JÁTÉKOS A NYITÁS PILLANATÁBAN A PÁLYÁN KÍVÜL ÜL

Vonatkozó szabályok: 8.4.5, 11.2.2, 12.4.3, 23.3.2.3a/f, 24.3.2.1

Középvonalra vagy a megfelelő vonalra mutatni

① ②



11. (D11) ÁBRA: A JÁTÉKVEZETŐK HIVATALOS KARJELEI (FOLYTATVA)

Jelmagyarázat: ① ② Játékvezető(k), aki(k) a jelzést a szokásos feladatainak megfelelően kell, hogy mutassák
 ① ② Játékvezető(k), akik különleges helyzetekben mutatják a jelzést

23 KETTŐS HIBA ÉS A LABDAMENET ÚJRAJÁTSZÁSA

Vonatkozó szabályok: 6.1.2.2, 9.1.2.3, 17.2, 22.2.3.4

Mindkét hüvelykujjat függőlegesen felemelni

①



24 ÉRINTETT LABDA

Vonatkozó szabályok: 23.3.2.3b, 24.2.2

Egyik kéz tenyerét másik ujjjaival függőlegesen mozgatva érinteni

①

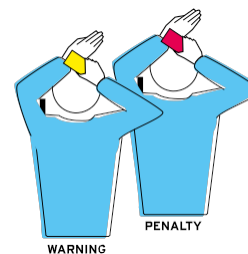


25 FIGYELMEZTETÉS VAGY BÜNTETÉS JÁTÉKKÉSLELTETÉSÉRT

Vonatkozó szabályok: 15.11.3, 16.2.2, 23.3.2.2

A csuklóra mutatni SÁRGA lappal (figyelmeztetés) vagy PIROS lappal (büntetés)

①



26 EMELKEDÉS

Vonatkozó szabályok: 9.3.5, 9.4.1, 9.4.2, 23.3.2.3b, 24.3.2.8

A két kart vízszintesen kinyújtani egymás fölött, majd a felül lévő tenyeret elemelni az alul lévő tenyértől

① ②



12. (D12) ÁBRA: A VONALBÍRÓK HIVATALOS ZÁSZLÓJELEI

1 A LABDA BENT

Vonatkozó szabályok: 8.3, 29.2.1.1

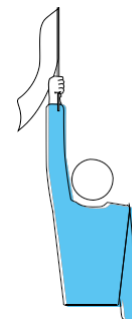
Zászlóval lefelé mutatni



2 A LABDA KINT

Vonatkozó szabályok: 8.4.1, 29.2.1.1

Zászlót függőlegesen felemelni



3 ÉRINTETT LABDA

Vonatkozó szabály: 29.2.1.2

A felemelt zászlót tenyérrel megérinteni



4 AZ ANTENNÁKON KÍVÜL REPÜLŐ LABDA, IDEGEN TÁRGYAT ÉRINTŐ LABDA, VAGY NYITÁS KÖZBEN BÁRMELY JÁTÉKOS „ÜLEP” HIBÁJA

Vonatkozó szabályok: 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

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



12. (D12) ÁBRA: A VONALBÍRÓK HIVATALOS ZÁSZLÓJEI (FOLYTATVA)

5 HA A LABDA SZABÁLYOSSÁGÁNAK MEGÍTÉLÉSÉBEN VALAMI AKADÁLYOZTA A VONALBÍRÓT

A zászló egyik kézben marad, a két kezet mell előtt keresztbe teszik





2. RÉSZ
DEFINÍCIÓK

DEFINÍCIÓK	
KIFEJEZÉS	MEGHATÁROZÁS
Területek	Olyan területek, amelyek a kifutón KÍVÜL találhatóak, és a játékszabályokban meghatározott speciális szerepük van. Ezek közé tartozik a bemelegítő és büntető terület.
Labdaszedők	A mérkőzés lebonyolítását elősegítő kiegészítő személyekhez tartoznak. A labdamenet végén a labdát összeszedik és a legközelebb nyitó játékosnak adják oda, ezzel csökkentik a holtidőt és biztosítják a játék folyamatosságát.
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)
Szabályos áthaladási tér	A szabályos áthaladási terület a következők határolják: <ul style="list-style-type: none"> - A háló teteje - Az antennák és (képzelt) meghosszabbításuk - A mennyezet A labdának a szabályos áthaladási téren keresztül kell átjutnia az ellenfél térfelére.
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.
Szabálytalan áthaladási tér	A háló függőleges síkjának azon része, amely a szabályos áthaladási téren és a háló alatti téren kívül esik.
Hiba	a) A szabályokkal ellentétes (játék)akció. b) (Játék)akción kívüli más szabálysértés.
Zavarás	Bármely akció, amellyel az egyik csapat előnyt szerez ellenfelével szemben, vagy megakadályozza ellenfelét a labda megjátzásában.
Játszmák közötti szünet	A két játszma közötti idő. A döntő (5.) játszmában végrehajtott térfélcseré nem tekintendő játszmák közötti szünetnek.
Háló alatti tér	Ezt a területet felülről a háló alja és a hálót az oszlophoz rögzítő kötelek, oldalról a hálótartó oszlopok, alulról pedig a játékterület felszíne határolják.
Gyorstörölők	Feladatuk, hogy a padlót tisztán és szárazon tartsák a mérkőzés előtt, a játszmák között és szükség esetén minden labdamenet után.
Külső befolyásoló tényező	Olyan tárgy vagy személy, amely a játéktéren kívül vagy az akadálymentes játéktér határának közelében akadályozza a labda repülését. Például a mennyezeti lámpák, a TV-s közvetítés kiegészítői, a jegyzőkönyvvezetői asztal és a hálótartó oszlopok. A külső befolyásoló tényezők közé nem tartoznak az antennák, mivel azok a háló részének tekintendők.
Pontot eredményező labdamenet	Ez az a rendszer, amely szerint minden megnyert labdamenetért pontot kapunk.
Újra kijelölés	Ennek során a játékot folytatni nem tudó, vagy a játékra alkalmatlannak nyilvánított Libero játékos szerepkörét egy másik, az újra kijelöléskor pályán nem lévő játékos (kivéve a Libero által helyettesített játékost) veszi át.

DEFINÍCIÓK	
KIFEJEZÉS	MEGHATÁROZÁS
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 Libero játékost helyettesítheti. Két helyettesítés között legalább 1 befejezett labdamenet kell legyen.
Játékoscsere	Ennek során „normál” (nem Libero) játékos elhagyja a pályát és egy másik „normál” játékos foglalja el a helyét.
Cserezóna	A kifutó azon része, ahol a játékoscsereket végre kell hajtani.
Az Ülőröplabda Világszövetség kivételes egyezménye	Ez a nyilatkozat elismeri, hogy bár a felszerelésekre és létesítményekre vonatkozó előírások és specifikációk léteznek, vannak olyan esetek, amikor Az Ülőröplabda Világszövetség különleges intézkedéseket hozhat a röplabdázás előmozdítása vagy új feltételek tesztelése érdekében.
Ülőröplabda Világszövetség szabványok	Az Ülőröplabda Világszövetség által a felszerelés gyártóinak meghatározott műszaki előírások vagy határértékek.
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 liberó helyettesítési zóna.



MEMO

A series of horizontal dashed lines for writing.

MEMO

A series of horizontal dashed lines for writing.



worldparavolley.org