



A hóröplabdázás hivatalos játékszabályai 2021-2024

Magyar Röplabda Szövetség
2021. december

Magyar Röplabda Szövetség

Készítette a Magyar Röplabda Szövetség megbízásából, az FIVB Official Snow Volleyball Rules 2021-2024 alapján

Soltész Róbert
I. osztályú minősítésű játékvezető

A szabálykönyv 2018. évi kiadásából származó részek fordításában és lektorálásában részt vett:
Herpai László

A 2018. évi kiadáshoz képest történt fontosabb változásokat **pirossal** jelöltük.



I. RÉSZ: A JÁTÉK

ELSŐ FEJEZET: A JÁTÉK HELYE ÉS A SZÜKSÉGES FELSZERELÉS

1 A JÁTÉKTERÜLET

A négyszög alakú és szimmetrikus játékterület a játékpályát és a kifutót foglalja magában.

1.1 MÉRETEI

1.1.1 A játékpálya négyszög alakú, 16x8 méteres terület, melyet egy legalább 3 méter széles kifutó vesz körül minden oldalon.

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

1.2 A JÁTÉKTERÜLET FELSZÍNE

1.2.1 A játékterület felszíne vízszintes hó, olyan sima és egyforma, amennyire lehetséges, mentes kövektől és minden egyéb sérülésveszélyes dologtól.

1.2.2 **FIVB, Világ- és Hivatalos versenyeken a hó legalább 30 cm mély kell legyen.**

1.3 VONALAK A PÁLYÁN

1.3.1 Minden vonal 5 cm széles. A vonalak színe a hó színétől élesen elütő kell legyen.

1.3.2 Határoló vonalak

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

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

1.4 ZÓNÁK ÉS TERÜLETEK

A játékpályát a nyitózóna és a kifutó veszi körül.

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

1.5 IDŐJÁRÁS

Az időjárás nem jelenthet sérülésveszélyt a játékosoknak.

1.6 VILÁGÍTÁS

FIVB, Világ és Hivatalos versenyeken este a világításnak a játékterületen 1.000 – 1.500 luxnak kell lennie a játékfelszíntől 1 m magasan mérve.

2 A HÁLÓ ÉS A HÁLÓTARTÓ OSZLOPOK

2.1 HÁLÓMAGASSÁG

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

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

Korosztály	Nők	Férfiak
16-15 évesek	2,24	2,24
14-13 évesek	2,12	2,12
12 év alatt	2,00	2,00

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

2.2 FELÉPÍTÉSE

A háló 8,0 - 8,5 m hosszú és 1 m (+/- 3 cm) széles, a játékpálya közepén a rövidebbik tengely felett van kifeszítve.

A háló 10 cm oldalmagasságú szemekből áll. A háló felső és alsó peremét lehetőleg sötétkék, vagy fényes színű 7-10 cm széles varrott vászoncsíkkal kell fedni vízszintesen, teljes hosszában.

A varrott vászoncsíkok mindkét szélén lyuknak kell lennie, hogy a köteleket azon át lehessen húzni, az oszlopokhoz lehessen rögzíteni és kifeszíteni a hálót.

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

FIVB, Világ- és Hivatalos versenyeken használható 8 m-es háló kisebb kockákkal és az oszlopok valamint a háló vége között márkajelzések elhelyezhetők, amennyiben ezek nem rontják a játékosok és a hivatalos személyek látási viszonyait. Ezekre reklám az FIVB szabályzatainak megfelelően helyezhető el.

2.3 OLDALSZALAGOK

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

Az oldalszalagokon hirdetés elhelyezése megengedett.

2.4 ANTENNÁK

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

A két antennát egy-egy oldalszalag külső szélé mellé kell a háló ellentétes oldalán rögzíteni.

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

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

2.5 HÁLÓTARTÓ OSZLOPOK

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

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

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

3 A LABDA

3.1 JELLEMZŐI

A labdának gömb alakúnak kell lennie, olyan hajlékony (bőr, műbőr, vagy hasonló) anyagból, amely nem szívja fel a vizet. **A labdának rendelkeznie kell egy "belsővel" gumiból vagy hasonló anyagból.**

Színe: egyszínű világos vagy színek kombinációja.

Kerülete: 66 - 68 cm

Súlya: 260 - 280 gr.

Belső nyomása: 0.175 - 0.225 kg/cm² (171 - 221 mbar vagy hPa)

3.2 A LABDÁK EGYFORMASÁGA

Az egy mérkőzésen használt labdák összes jellemzője azonos kell legyen.

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

3.3 A NÉGY LABDÁS RENDSZER

Az FIVB, Világ- és Hivatalos versenyeken négy labdát kell használni, 2 labdaszedővel, akik a kifutó 1-1 sarkában helyezkednek el.

MÁSODIK FEJEZET: A résztvevők

4 CSAPATOK

4.1 A CSAPAT ÖSSZETÉTELE

- 4.1.1 Egy csapat **három** játékosból **továbbá legfeljebb egy fő cserejátékosból áll.**
- 4.1.2 Csak a jegyzőkönyvbe bejegyzett játékosok léphetnek a versenyterületre, csak ők vehetnek részt a hivatalos bemelegítésben és játszhatnak a mérkőzésen.
- 4.1.3 Az egyik játékost csapatkapitányként kell kijelölni, akit a jegyzőkönyvben meg kell jelölni.
- 4.1.4 A játékosok külső segítséget nem vehetnek igénybe, edző működése nem megengedett.

4.2 A CSAPAT ELHELYEZKEDÉSE

A csapatok területe **(beleértve csapatonként 2 széket)** legalább **3 méterre** kell legyen az alap- és az oldalvonalától, **valamint nem lehet 3 méternél közelebb a jegyzőkönyvvezető asztalához.**

4.3 A FELSZERELÉS

A játékosok felszerelése a havon megfelelő tapadást biztosító cipőből, mely nem lehet sérülésveszélyes, testhezálló, rövid vagy hosszú ujjú trikóból és szűk nadrágból áll. **A játékosok hordhatnak rövidnadrágot a hosszúszerű nadrágon, valamint viselhetnek kesztyűt és sapkát.**

- 4.3.1 Egy adott csapat játékosainak felszerelése azonos színű és szabású kell legyen.
- 4.3.2 A játékosok mezét **1-től 4-ig** lehet számozni.
 - 4.3.2.1 A számot a trikó elején és hátulján kell elhelyezni.
 - 4.3.2.2 A szám a trikótól elütő színű és legalább 10 cm magas legyen. A szám szélessége legalább 1.5 cm
 - 4.3.2.3 **Az izom melegítő/szorítók (sérülést megelőző eszközök) egészségügyi célokra való használata megengedett.**

4.4 A FELSZERELÉS VÁLTOZTATÁSOK

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

Az első játékvezető egy vagy több játékosnak engedélyezheti, hogy:

- 4.4.1 kabátban vagy esőkabátban játsszon **cipő nélkül játsszon**
- 4.4.2 a játékosok között **mezt vagy cipőt** cseréljen, ha az új is megfelel a torna és **az FIVB előírásainak.**

4.5 TILTOTT TÁRGYAK

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

5 CSAPATVEZETŐK

A csapatkapitány felelős csapatának viselkedéséért és fegyelméért.

5.1 A CSAPATKAPITÁNY

5.1.1 MÉRKŐZÉS ELŐTT a csapatkapitány:

- a) aláírja a jegyzőkönyvet
- b) képviseli csapatát a sorshúzásnál.

5.1.2 A MÉRKŐZÉS ALATT kizárólag a csapatkapitánynak engedélyezett a játékvezetőhöz beszélni, ha a labda játékon kívül van a következő három esetben:

- 5.1.2.1 a szabályok alkalmazására és értelmezésére vonatkozó magyarázatot kérhet. **Ha a magyarázatot nem tartja kielégítőnek, akkor azonnal jeleznie kell az első játékvezetőnél tiltakozási szándékát;**
- 5.1.2.2 Engedélyt kérhet:
- a) a felszerelés cseréjének engedélyezésére;
 - b) a nyitó játékos számának ellenőrzésére,
 - c) a pálya talajának, a háló, a labda, stb. ellenőrzésére
 - d) a pálya eltolódott vonalainak kiegyenesítésére
- 5.1.2.3 pihenőidőt kérhet

Megjegyzés: a játékosok csak a játékvezetők engedélyével hagyhatják el a játékterületet.

5.1.3 A mérkőzés végén

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

3. fejezet: JÁTÉKFORMA

6 PONT SZERZÉSE, A JÁTSZMA ÉS A MÉRKŐZÉS MEGNYERÉSE

6.1 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

6.1.1.2 az ellenfél hibát követ el

6.1.1.3 az ellenfél Büntetésben részesül

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.

6.1.3 Labdamenet és befejezett labdamenet

A **labdamenet** a nyitóérintés és a labda játékon kívülre kerülése között történt játékakciók sorozata. A **befejezett labdamenet** játékakciók sorozata, amely pontot eredményez. Ebbe beletartozik:

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

6.1.3.1 ha a nyitó csapat nyerte a labdamenetet, kap egy pontot és folytatja a nyitást,

6.1.3.2 ha a nyitást fogadó csapat nyerte a labdamenetet, kap egy pontot és végrehajtja a következő a nyitást

6.2 EGY JÁTSZMA MEGNYERÉSE

Az a csapat nyer egy játszmát, amelyik előbb ér el **15** pontot legalább 2 pont előnnyel. **14-14**-es egyenlőség esetén addig kell folytatni a játékot, amíg két pont különbséget el nem érnek (**16-14**; **17-15**; stb.)

6.3 A MÉRKŐZÉS MEGNYERÉSE

6.3.1 A mérkőzést az a csapat nyeri, amelyik két játszmát nyer.

6.3.2 Játszmaegyenlőség esetén a döntő (3.) játszma **15** pontig tart, legalább 2 pont különbséggel.

6.4 JÁTÉKMEGTAGADÓ ÉS HIÁNYOS CSAPAT

- 6.4.1 Ha egy csapat megtagadja a játékot, miután felszólították a folytatásra, játékmegtagodónak és vesztesnek kell nyilvánítani 0-2 mérkőzés és 0-15, 0-15 eredménnyel mindegyik játszmában.
- 6.4.2 Azt a csapatot, amelyik nem jelenik meg időben a pályán, játékmegtagodónak kell nyilvánítani.
- 6.4.3 A csapatot hiányosnak kell nyilvánítani, ha 3-nál kevesebb (2 vagy 1) játékosal jelenik meg a mérkőzésen.
- 6.4.4 Azt a csapatot, melyet hiányosnak nyilvánítanak egy játszmára vagy egy mérkőzésre, elveszíti az adott 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 nyert pontjait és játszmát.

7 A JÁTÉK SZERKEZETE

7.1 SORSHÚZÁS

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

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

A vesztesé a megmaradó alternatíva.

- 7.1.2.3 Az első játszma előtti sorshúzás vesztese a második játszmában választhatja a 7.1.2.1. vagy a 7.1.2.2. lehetőség bármelyikét.

Ha döntő játszmára kerül sor, új sorshúzást kell végezni.

7.2 HIVATALOS BEMELEGÍTÉS

A mérkőzés előtt a csapatoknak 3 perces hivatalos melegítési idejük van a hálónál.

7.3 A CSAPATOK ÁLLÁSRENDJE

- 7.3.1 Csapatonként mindig 3 játékosnak kell játékban lenni. A csapat kezdő állásrendje meghatározza a forgásrendjét a pályán. A játszma folyamán ezt a rendet mindvégig meg kell tartani.
- 7.3.2 A csapatkapitány minden játszma előtt köteles csapata kezdő állásrendjét közölni a második játékvezetővel vagy a jegyzőkönyvvezetővel.
- 7.3.3 Az a játékos, aki nincs a játszma kezdő állásrendjében, a cserejátékos.

- 7.3.4 Miután a kezdő állásrendet közölte a csapatkapitány a második játékvezetővel vagy a jegyzőkönyvvezetővel, azon kizárólag szabályos cserével lehet változtatni.
- 7.3.5 Amennyiben a nyitássorrend és a kezdő állásrend között eltérés van, az alábbiakat kell követni:
- 7.3.5.1 ha az eltérés a játszma kezdete előtt kiderül, akkor a nyitójátékost a kezdő állásrendnek megfelelően kell helyreállítani. Büntetés ezért nem jár.
- 7.3.5.2 ha a játszma kezdete előtt kiderül, hogy bárki a pályán lévő játékosok közül egyáltalán nem szerepel a csapat kezdő állásrendjében az adott játszma, akkor a csapat kezdő állásrendjét helyre kell állítani. Büntetés ezért nem jár.
- 7.3.5.3 ugyanakkor, ha a csapatkapitány az ilyen, be nem írt játékost akarja játszani, akkor szabályos cserét kell végrehajtson – a hivatalos karjelet használva – melyet a jegyzőkönyvbe be kell írni. Amennyiben a nyitássorrend és a játékosok kezdő állásrendje közötti eltérés csak később derül ki, akkor a hibás csapat helyre kell állítsa a nyitássorrendjét. Az ellenfél megtartja az addig szerzett pontjait és kap egy pontot, valamint a következő nyitás jogát. Minden, a hibázó csapat által szerzett pontot, amit a csapat a hiba pillanatától a hiba felfedezéséig szerzett, törölni kell.
- 7.3.5.4 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 (0:15, ha szükséges), amit attól a pillanattól szerzett, amikor a csapatlistában nem szereplő játékos a pályára lépett. Módosítani kell a kezdő állásrendet úgy, hogy egy új, a csapatlistában szereplő játékos lép a pályára a csapatlistában nem szereplő helyére.

7.4 ÁLLÁSREND

Amikor a nyitójátékos megérinti a labdát, mindkét csapatnak a saját játémezőjében kell lennie (kivéve a nyitójátékost).

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

7.5 NYITÁSREND

- 7.5.1 A nyitásrendet a játszma során meg kell tartani (ahogy a csapatkapitány a sorshúzást követően meghatározta.)
- 7.5.2 Ha a nyitást fogadó csapat megszerezte a nyitás jogát, játékosai egy pozíciót "forognak".

7.6 NYITÁSRENDI HIBA

- 7.6.1 Ha a csapat nem a nyitásrendnek megfelelő sorrendben nyit, nyitásrendi hibát követ el. A csapat ellenfele pontot kap és nyit.
- 7.6.2 **A jegyzőkönyvvezető(k)nek szabályosan jelezni kell a nyitásrendet és ha nem a megfelelő játékos készül nyításra, akkor korrigálni kell még a nyításra jelt adó sípszót megelőzően.**

4. fejezet: A JÁTÉKAKCIÓK

8 JÁTÉKHELYZETEK

8.1 A LABDA JÁTÉKBAN

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

8.2 A LABDA JÁTÉKON KÍVÜL

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

8.3 A LABDA "BENT"

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

8.4 A LABDA "KINT"

A labda "kint" van, ha:

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

9 A LABDA MEGJÁTSZÁSA

Minden csapatnak saját játékmezejében és légterében kell játszani (kivétel a 10.1.2. sz.).

A labda ugyanakkor a kifutón kívülről is visszajátszható.

9.1 A CSAPAT LABDAÉRINTÉSEI

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

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

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

9.1.1 Egymás utáni érintések

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

9.1.2 Egyidejű érintések

Két **vagy három** játékos egyidejűleg megérintheti a labdát.

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

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

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

9.1.3 Segített érintés

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

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

9.2 A LABDAÉRINTÉS JELLEMZŐI

9.2.1 A labda a test bármely részét érintheti.

9.2.2 Egyidejű érintések: a labda a test különböző részeit érintheti, feltéve, hogy az érintések egyidejűek.

9.2.2.1 **Kosárérintéssel végrehajtott nyitásfogadás esetén akkor sem érintheti a labda az ujjakat/kezeket egymás után, ha az érintések egy akció során történnek. (A „kosárérintés” alatt a tipikus feladó mozdulatot kell érteni.)**

9.2.2.2 Egymás utáni érintések: a csapat első érintése során (kivéve a nyitásfogadást) egymás utáni érintések megengedettek, amennyiben ezek az érintések egy akció során történtek. Ha a csapat első érintése kosárérintés, a labda akkor sem érintheti egymás után az ujjakat/kezeket, ha az érintések egy akció során történnek.

9.2.2.3 A labdát nem szabad megfogni és/vagy dobni. Az érintést követően bármelyik irányba elpattanhat.

9.2.2.4 Meghosszabbított érintések:

Erős ütés védekezőkor a labdát egy pillanatig meg lehet tartani, akkor is, ha az érintés kosárérintéssel történik.

9.2.3 Kivételek:

9.2.3.1 sáncolásnál egymást követő érintések is előfordulhatnak egy vagy több sáncolónál, feltéve, hogy ezek az érintések egy akció során történnek

- 9.2.3.2 a csapat első érintése során (kivéve, ha az kosárérintés), a labda érintheti a test különböző részeit egymás után, feltéve, hogy az érintések egy akció során történnek. (Kivétel: 9.2.2.1. szabály)
- 9.2.3.3 Ha az ellenfelek háló feletti egyidejű érintése során "megáll" közöttük a labda, a labdamenet folytatódik. (A fogadó csapatnak ezután további három érintésre van joga.)

9.3 LABDAMEGJÁTSZÁSI HIBÁK

- 9.3.1 NÉGY ÉRINTÉS: egy csapat négyszer érinti a labdát, mielőtt visszajátssza azt.
- 9.3.2 SEGÍTETT ÉRINTÉS: egy játékos a labda megjátszása érdekében a játékerületen belül egy játékostársat, vagy bármilyen tárgyat/eszközt vesz igénybe.
- 9.3.3 MEGFOGOTT LABDA: egy játékos a labdát megfogta és/vagy dobta, a labda az érintést követően nem volt elpattanó. (kivétel: 9.2.2.1, 9.2.2.2 sz.)
- 9.3.4 KETTŐS ÉRINTÉS: egy játékos egymás után kétszer érinti a labdát, vagy a labda érinti egymás után különböző testrészeit.

10 LABDA A HÁLÓNÁL

10.1 A HÁLÓ SÍKJÁT KERESZTEZŐ LABDA

- 10.1.1 Az ellentérfélbe küldött labdának a háló fölött, a szabályos áthaladási téren keresztül kell áthaladnia. A szabályos áthaladási tér a háló függőleges síkjának azon része, amelyet a következők határolnak:
- 10.1.1.1 alul a háló teteje,
- 10.1.1.2 oldalt az antennák és képzeletbeli meghosszabbításuk
- 10.1.1.3 felül a mennyezet, vagy más szerkezet, ha van.
- 10.1.2 Az a labda, amelyik részben vagy teljesen a szabálytalan áthaladási (antennán kívüli) téren keresztezi a háló síkját, az ellenfél kifutójából visszajátsszható a három csapatérintésen belül az alábbi feltételekkel:
- 10.1.2.1 a visszajátsszott 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.
- 10.1.3 A labda „kint” van, ha teljes terjedelmével áthalad a háló alatt
- 10.1.4 A játékos az ellenfél térfelére hatolhat megjátszani a labdát, mielőtt az a szabályos áthaladási téren kívül, vagy a háló alatt teljes terjedelmével nem keresztezi a háló függőleges síkját.

10.2 A HÁLÓT ÉRINTŐ LABDA

A háló síkját keresztező labda érintheti a hálót.

10.3 LABDA A HÁLÓBAN

- 10.3.1 A hálóba került labda megjátszható a három csapatérintésen belül.
- 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.
- 11.1.2 A játékos támadóérintése után átnyúlhat kezével a háló fölött feltéve, ha a labdaérintés a saját térfélben történt.

11.2 ÁTHATOLÁS AZ ELLENTÉRFÉLRE, AZ ELLENMEZŐBE ÉS AZ ELLENFÉL KIFUTÓJÁBA

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

11.3 A HÁLÓ ÉRINTÉSE

- 11.3.1 Egy játékos hibát követ el, ha a labda megjátszása közben az antennák között megérinti a hálót. A labda megjátszáshoz tartozik (többek között) az elrugaszkodás, a labdaérintés (vagy annak kísérlete) és a biztonságos talajra érkezés, új akcióra készen.
- 11.3.2 A játékos megérintheti az oszlopot, a hálót tartó kötelet vagy bármilyen más antennákon kívüli tárgyat, beleértve magát a hálót is, feltéve, ha az érintéssel nem befolyásolja a játékot.
- 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
- 11.4.2 Egy játékos az ellenfél játékát befolyásolja azáltal, hogy az ellentérfélbe hatol a háló alatt
- 11.4.3 A játékos befolyásolja a játékot, ha (többek között):
- a.) megérinti a hálót az antennák között, vagy magukat az antennákat a labda megjátszása közben,
 - b) az antennák között a háló segítségét igénybe veszi, vagy megkapaszkodik benne,
 - c) jogtalan előnyt szerez az ellenféllel szemben a háló megérintésével,
 - d) akciójával megakadályozza, hogy az ellenfél szabályosan megjátssza a labdát,

e) megfogja a hálót.

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

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

12 NYITÁS

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

12.1 EGY JÁTSZMA ELSŐ NYITÁSA

12.1.1 A játszma első nyitását az a csapat végzi, amelyiket a sorshúzás erre kijelölt.

12.2 12.2 NYITÁSSORREND

12.2.1 A játékosoknak a jegyzőkönyvben rögzített nyitássorrendet kell követniük.

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

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

12.2.2.2 Ha fogadó csapat nyeri a labdamenetet, elnyeri a nyitás jogát és „forog” egy pozíciót az óramutató járásával megegyező irányban, mielőtt ténylegesen nyitna. A nyitást a nyitássorrend szerinti következő nyitó játékosnak kell végrehajtania.

12.3 A NYITÁS ENGEDÉLYEZÉSE

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

12.4 A NYITÁS VÉGREHAJTÁSA

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

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

12.4.3 A nyitó játékos szabadon mozoghat a nyitózónában. A nyitóérintés pillanatában, vagy a felugorva végrehajtott nyitásnál az elrugaszkodáskor a nyitójátékos nem érintheti sem a pályát (beleértve az alapvonalat is), sem a nyitó zónán kívüli területet. Lába nem lehet a vonal alatt.

A nyitást követően beléphet a pályára, a nyitó zónán kívülre léphet, vagy ott talajra érkezhets. Ha a vonal a játékos által megtölt hótól megmozdul, nem tekinthető hibának.

12.4.4 Az első játékvezető sípjele után 5 mp-en belül a nyitó játékos végre kell hajtsa a nyitást.

- 12.4.5 A játékvezető sípjele előtt végrehajtott nyitás érvénytelen és azt meg kell ismételni.
- 12.4.6 Ha a feldobott vagy elengedett labdát a nyitó játékos engedi leesni, anélkül, hogy az őt érintené, vagy a játékos a labdát megfogja, e cselekedetét nyitásnak kell tekinteni.
- 12.4.7 Több nyitáskísérlet nem engedélyezett.

~~12.5 Takarás~~

12.5 NYITÁSHIBÁK A NYITÁS SORÁN

12.5.1 Nyitáshibák

A következő hibák nyitásváltást eredményeznek. A nyitójátékos:

- 12.5.1.1 megsérti a nyitássorrendet,
12.5.1.2 nem szabályosan hajtja végre a nyitást.

12.5.2 Nyitáshibák a nyitóérintés után

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

- 12.5.2.1 a nyitócsapat egy játékosát érinti, vagy nem teljesen a szabályos áthaladási téren belül keresztezi a háló függőleges síkját,
12.5.2.2 "outra" megy,

~~12.6.2. takarás fölött repül át.~~

13 TÁMADÓÉRINTÉS

13.1 A TÁMADÓÉRINTÉS JELLEMZŐI

- 13.1.1 Támadóérintésnek kell tekinteni minden olyan cselekedetet, a nyitás és a sánc kivételével, amellyel a labdát az ellenfél felé küldik.
- 13.1.2 A támadóérintést akkor kell befejezettnek tekinteni, amikor a labda teljes terjedelmével áthalad a háló függőleges síkján, vagy amikor egy ellenfél érinti azt.
- 13.1.3 Bármelyik játékos végrehajthat bármilyen magasságban támadóérintést, ha a labdaérintést a saját játékterében végezte. (kivéve a 13.2.4, 13.2.5.sz.)

13.2 A TÁMADÓÉRINTÉS HIBÁI

- 13.2.1 Egy játékos a labdát az ellentérfélben érinti.
- 13.2.2 Egy játékos a labdát "kint"-re üti.
- 13.2.3 Egy játékos befejezett támadó érintést hajt végre "nyitott ujjakkal", vagy a labdát ujjakkal irányítva úgy, hogy ujjai nem merevek és egymáshoz szorítottak,
- 13.2.4 Ha egy játékos befejezett támadó érintést hajt végre az ellenfél nyításán, amikor a labda teljes terjedelmével a háló szintje fölött van.

- 13.2.5 Ha egy játékos befejezett támadó érintést kosárérintéssel hajt végre és a labda röppályája nem merőleges a vállak vonalára. Kivétel: ha a játékos támadó kísérte meg feladni a labdát.

14 A SÁNC

14.1 A SÁNCOLÁS

- 14.1.1 A sáncolás a hálózhoz közel álló játékosoknak az a cselekedete, amellyel az ellentérfélből érkező labdának a háló felső szintjénél magasabbra nyúlva útját állják, függetlenül az érintés magasságától. A labdaérintés pillanatában testük egy része a háló felső szintjénél magasabban kell legyen.

14.1.2 Sánckísérlet

A sánckísérlet a labdaérintés nélküli sáncoló akció.

14.1.3 Befejezett sánc

A sánc akkor befejezett, ha a labdát egy sáncoló megérintette.

14.1.4 Együttes sánc

Együttes sánctól két **vagy három** egymáshoz közel álló játékos hajt végre és akkor befejezett, ha egyikük érinti a labdát.

14.2 SÁNCÉRINTÉS

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

14.3 SÁNC AZ ELLENTÉRFÉLBE

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

14.4 SÁNC ÉS A CSAPAT ÉRINTÉSEK

- 14.4.1 A sáncérintés **nem számít a csapat érintései közé. A sáncoló csapat a sáncérintés után további három érintésre jogosult a labda visszajátzásához.**
- 14.4.2 A sánc utáni labdaérintést bármelyik játékos végezheti, beleértve azt is, aki a sánc közben érintette a labdát.

14.5 A NYITÁS SÁNCOLÁSA

Tilos az ellenfél nyitását sáncolni.

14.6 SÁNC HIBÁK

- 14.6.1 A sáncoló a labdát az ellentérfélben az ellenfél támadóérintése előtt **vagy azzal egyidejűleg** érinti.

14.6.2 A sánc az ellentérfélben antennán kívül sáncolja a labdát.

14.6.3 Egy játékos az ellenfél nyitását sáncolja.

14.6.4 A labda a sánctól „outra” megy.



5. fejezet: JÁTÉKMEGSZAKÍTÁSOK, JÁTÉKKÉSLELTETÉSEK, JÁTSZMÁK KÖZÖTTI SZÜNETEK

15 JÁTÉKMEGSZAKÍTÁSOK

Egy játékmegszakítás az egy befejezett labdamenet és az I.-játékvezetőnek az azt követő nyitásra jelt adó sípjele között eltelt időszak.

Szabályos játékmegszakításoknak kizárólag a PIHENŐIDŐK és a játékoscserek tekintendők.

15.1 A SZABÁLYOS JÁTÉKMEGSZAKÍTÁSOK SZÁMA

Játszmánként mindegyik csapat legfeljebb egy pihenőidőt kérhet.

15.2 A SZABÁLYOS JÁTÉKMEGSZAKÍTÁSOK SORRENDJE

15.2.1 Mindkét csapat kérhet pihenőidőt egymás után ugyanazon játékmegszakítás során.

15.2.2 Ugyanazon csapat két játékoscsere kérése között kell, hogy legyen egy befejezett labdamenet (kivéve, ha a csapat sérülés, kiállítás vagy kizárás miatt kényszerül cserére – 15.5.2., 15.7, 15.8. sz.)

15.3 SZABÁLYOS JÁTÉKMEGSZAKÍTÁSOK KÉRÉSE

15.3.1 Szabályos játékmegszakítást kizárólag a csapatkapitány kérhet.

15.3.2 A játszma kezdete előtti játékoscsere kérés megengedett és úgy kell rögzíteni, mint egy szabályos játékoscsere az adott játszma.

15.4 PIHENŐIDŐK

15.4.1 A pihenőidő-kérést a megfelelő karjellel kell jelezni akkor, ha a labda játékon kívül van és mielőtt a nyitásra jelt adó sípszó elhangzik. Minden, csapat által kért pihenőidő 30 másodpercig tart.

15.4.2 Minden pihenőidő és a játszmák közötti szünetek alatt a játékosok kötelesek a számukra kijelölt helyre menni.

15.5 JÁTÉKOSCSERE

15.5.1 Játékoscsere során – miután a jegyzőkönyvben rögzítésre került – egy játékos elhagyja a pályát és egy másik foglalja el állásrendi helyét.

15.5.2 Ha egy csere sérülés miatt válik szükségessé, akkor a csapatkapitány mutassa a megfelelő karjelet.

15.6 A JÁTÉKOSCSERE KORLÁTAI

15.6.1 Egy játszmában egy csapat legfeljebb két játékoscsereét kérhet.

15.6.2 A csapat egy kezdőjátékosa elhagyhatja a pályát és visszatérhet, de csak egyszer játszmánként. A játékos a korábban elfoglalt, vagy egy másik állásrendi/nyitássorrendi pozícióba is visszatérhet.

15.6.3 Egy cserejátékos játszmányként csak egyszer léphet pályára bármelyik kezdőjátékos helyére. Őt ugyanazzal vagy egy másik játékosal lehet lecserélni.

15.7 KIVÉTELES JÁTÉKOSCERE

A sérült, vagy beteg, tovább játszani nem tudó játékost szabályosan kell lecserélni. Ha ez nem lehetséges, a csapatnak joga van 15.6 szabály keretein kívül kivételes játékoscserére.

Kivételes játékoscsere során a sérülés/megbetegedés pillanatában a pályán nem lévő játékosal lecserélhető a sérült/beteg játékos. A lecserélt sérült/beteg játékos a mérkőzésen nem térhet vissza a pályára.

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

15.8 KIÁLLÍTOTT VAGY KIZÁRT JÁTÉKOS CSERÉJE

Egy kiállított, vagy kizárt játékost szabályos cserével azonnal le kell cserélni. Ha ez nem lehetséges, akkor a csapat jogosult kivételes játékoscserét végrehajtani. Ha ez nem lehetséges, akkor a csapatot hiányosnak kell nyilvánítani.

15.9 SZABÁLYTALAN JÁTÉKOSCERE

15.9.1 A játékoscsere szabálytalan, ha az túllépi a 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:

15.9.2.1 az ellenfél pontot kap és nyit

15.9.2.2 a cserét helyre kell állítani

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

15.10 A JÁTÉKOSCERE VÉGREHAJTÁSA

15.10.1 A játékoscsere kérése akkor kezdődik, mikor a csapatkapitány a csere karjelét mutatja az első vagy a 2. játékvezetőnek.

15.10.2 Ha a játékos nem kész a játékra, akkor a játékoscsere nem engedélyezendő és a csapat játékkésleltetésért szankcionálandó.

15.10.3 A játékoscsere kérést az első vagy a második játékvezető fogadja el és jelzi síppal. A játékoscsere engedélyezése az első vagy a második játékvezető feladata.

15.11 MEGALAPOZATLAN KÉRÉSEK

15.11.1 Többek között megalapozatlannak minősül bármilyen szabályos játékmegszakítást kérni:

15.11.1.1 labdamenet alatt, vagy a nyitásra jelt adó sípszó pillanatában, vagy azt követően

15.11.1.2 erre nem jogosult csapattag által,

15.11.1.3 ugyanazon csapat második cserekérése ugyanabban a játékmegszakításban (vagyis a következő befejezett labdamenet alatt), kivéve a sérülés/betegség esetét.

15.11.1.4 miután már kimerítették a csapat pihenőidő számát.

15.11.2 Bármely olyan megalapozatlan kérést, amely nem befolyásolja vagy késlelteti a játékot, minden szankció nélkül vissza kell utasítani, kivéve, ha megismétlődik ugyanazon a mérkőzésen.

15.11.3 Ugyanazon csapat második és minden további megalapozatlan kérését játékkésleltetésnek kell tekinteni.

16 JÁTÉKKÉSLELTETÉS

16.1 A JÁTÉKKÉSLELTETÉS TÍPUSAI

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

16.1.1 szabályos játékmegszakítást késleltetni,

16.1.2 más játékmegszakítást meghosszabbítani a játék folytatására szóló utasítást követően,

16.1.3 szabálytalan cserét kérni

16.1.4 megalapozatlan kérést megismételni,

16.1.5 ha egy csapattag késlelteti a játékot (a labdamenet vége és a következő nyitásra jelt adó sípszó között normál körülmények között maximum 15 mp telhet el),

16.2 A JÁTÉKKÉSLELTETÉS SZANKCIÓI

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

16.2.1.1 A játékkésleltetés szankciói a mérkőzés teljes időtartamára érvényesek.

16.2.1.2 Minden játékkésleltetés szankciót a jegyzőkönyvbe be kell jegyezni.

16.2.2 A mérkőzésen először előforduló játékkésleltetésért a csapatot "Figyelmeztetés játékkésleltetésért" szankcióval kell büntetni.

- 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.
- 16.2.4 A játszma előtti, illetve a játszmák közötti játékkésleltetésért kiszabott játékkésleltetés szankciók a következő játszmában alkalmazandók.

17 KIVÉTELES JÁTÉKMEGSZAKÍTÁSOK

17.1 SÉRÜLÉS/MEGBETEGEDÉS

- 17.1.1 Ha komoly sérülés következik be amikor a labda játékban van, a játékvezetőnek azonnal meg kell állítania a játékot és az orvosi segítséget a pályára kell engednie.

Ezután a labdamenetet újra kell játszani.

- 17.1.2 Ha egy sérült/beteg játékost sem szabályos, sem kivételes cserével nem lehet lecserélni, akkor a játékosnak **3** perc felépülési időt kell biztosítani. Felépülési idő egy játékosnak egy mérkőzésen csak egyszer adható.

Ha a játékos nem épül fel, akkor csapatát hiányossá kell nyilvánítani.

17.2 KÜLSŐ BEAVATKOZÁS

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

17.3 MEGHOSSZABBÍTOTT JÁTÉKMEGSZAKÍTÁSOK

- 17.3.1 Ha előre nem látott körülmények megszakítják a mérkőzést, az **első** játékvezető, a szervező és a zsűri (ha van ilyen), dönt azokról a szükséges lépésekről, amelyekkel vissza lehet állítani a szabályos (játék) körülményeket.
- 17.3.2 Ha egy, vagy több játékmegszakítás fordul elő és ezek időtartama összesen nem haladja meg a 4 órát, a mérkőzést ugyanazzal az eredménnyel kell folytatni, függetlenül attól, hogy ugyanazon vagy más játékpályán folytatódik
- 17.3.3 Ha egy vagy több játékmegszakítás fordul elő, és azok időtartama összességében meghaladja a 4 órát, az egész mérkőzést újra kell játszani.

18 JÁTSZMÁK KÖZÖTTI SZÜNETEK ÉS TÉRFÉLCSERE

18.1 JÁTSZMÁK KÖZÖTTI SZÜNETEK

- 18.1.1 Minden játszmák közötti szünet 1 percre tart.

18.1.2 Ezen idő alatt kell a térfélcserét végrehajtani (ha szükséges) és beírni a csapatok kezdő állásrendjét a jegyzőkönyvbe.

- 18.1.3 A döntő játszma előtt az **első vagy a második** játékvezető elvégzi a sorshúzást a 7.1. szabály szerint.

18.2 TÉRFÉLCSERÉK

18.2.1 A csapatok minden játszmában **5** pontonként térfelet cserélnek.

18.2.2 A térfélcserét a játékosok minden késedelem nélkül végre kell hajtsák. Ha a térfélcserét nem hajtják végre, amikor az elő van írva, akkor kell azonnal végrehajtani, amikor a hiba kiderült. Az eredmény ebben az esetben nem változik.



6. fejezet: A RÉSZTVEVŐK MAGATARTÁSA

19 A MAGATARTÁSI KÖVETELMÉNYEK

19.1 A SPORTSZERŰ MAGATARTÁS

19.1.1 A résztvevőknek ismerniük és követniük kell a Hóröplabdázás hivatalos játékszabályait.

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

Kétség esetén csak a csapatkapitány útján kérhetnek magyarázatot.

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

19.2 A SPORTSZERŰ JÁTÉK (FAIR PLAY)

19.2.1 A résztvevőknek nemcsak a játékvezetőkkel kell tisztelettel és udvariasan viselkedniük a fair play szellemében, hanem a vezetőkkel, az ellenfelekkel, a saját csapattagjukkal és a közönséggel is.

19.2.2 Mérkőzés alatt a csapattagok kommunikálhatnak egymással.

20 A SPORTSZERŰTLEN VISELKEDÉS ÉS SZANKCIÓI

20.1 KISEBB SPORTSZERŰTLENSÉGEK

A kisebb sportszerűtlenségek nem szankcionálандók. Annak megelőzése, hogy egy csapat elérje a szankcionálандó szintet az I. játékvezető feladata.

Ez két fokozatban történhet:

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

20.2 SZANKCIONÁLANDÓ SPORTSZERŰTLEN VISELKEDÉS

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

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

20.2.2 Támadó viselkedés: becsmérő, vagy sértegető szavak vagy taglejtések, vagy bármilyen megvetést kifejező megnyilvánulás.

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

20.3 SZANKCIÓK FOKOZATAI

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

20.3.1 Büntetés:

Bármely csapattag első durva viselkedésének következményeként az ellenfél pontot kap és nyit.

20.3.2 Kiállítás

20.3.2.1 A kiállított csapattag a játszma hátralévő részében nem játszhat – amennyiben a pályán volt, szabályos vagy kivételes cserével azonnal le kell cserélni – és a csapatok részére kijelölt pihenőterületen kell üljön minden más következmény nélkül.

20.3.2.2 Egy csapattag első támadó viselkedését kiállítással kell szankcionálni, minden más következmény nélkül.

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

20.3.3 Kizárás

20.3.3.1 A kizárással büntetett csapattag – amennyiben a pályán volt, szabályos vagy kivételes cserével azonnal le kell cserélni – a mérkőzés hátralévő idejére el kell hagynia a teljes Versenyterületet minden más következmény nélkül. Az első fizikai támadást vagy arra utaló fenyegető viselkedést kizárással kell szankcionálni, minden más következmény nélkül.

20.3.3.2 Ugyanazon csapattag ismétlődő támadó viselkedését a mérkőzésen kizárással kell szankcionálni, minden más következmény nélkül.

20.3.3.3 Ugyanazon csapattag harmadik durva viselkedését a mérkőzésen kizárással kell szankcionálni, minden más következmény nélkül.

20.4 A SPORTSZERŰTLEN VISELKEDÉS SZANKCIÓINAK ALKALMAZÁSA

20.4.1 Minden sportszerűtlen viselkedésért kiszabott szankció egyéni, az egész mérkőzésre érvényes és a jegyzőkönyvben rögzítendő.

20.4.2 Ha a mérkőzésen ugyanaz a csapattag ismételten sportszerűtlenül viselkedik, a szankciókat progresszíven kell alkalmazni (minden további szankció a megelőzőnél súlyosabb kell legyen).

20.4.3 A támadó viselkedés, vagy megtámadás miatti kiállítást, illetve kizárást nem kell más szankció megelőznie.

20.5 SPORTSZERŰTLENSÉG JÁTSZMA ELŐTT ÉS JÁTSZMÁK KÖZÖTT

Bármely, a játszma előtt vagy a játszmák közötti sportszerűtlen viselkedést a 20.3 szabály szerint kell szankcionálni és a következő játszma számára kell alkalmazni.

20.6 A SPORTSZERŰTLEN VISELKEDÉS ÖSSZEFOGLALÁSA ÉS A SZANKCIÓK SORÁN ALKALMAZANDÓ KÁRTYÁK

Figyelmeztetés: nem szankció	1.fokozat: szóbeli figyelmeztetés
	2.fokozat: sárga kártya
Büntetés: szankció –	piros kártya
Kiállítás: szankció –	sárga és piros kártya együtt egy kézben
Kizárás: szankció –	sárga és piros kártya külön kézben



II. RÉSZ A JÁTÉKVEZETŐK, FELADATAIK ÉS A HIVATALOS KARJELEK

7. fejezet: JÁTÉKVEZETŐK

21 A JÁTÉKVEZETŐ TESTÜLET ÉS ELJÁRÁSOK

21.1 ÖSSZETÉTEL

Egy mérkőzés levezetéséhez a játékvezető testület az alábbi személyekből áll:

- a. az I. játékvezető,
- b. a II. játékvezető (ha van)
- c. a jegyzőkönyvvezető

Elhelyezkedésüket a pályán a 7. számú ábra mutatja.

21.2 ELJÁRÁSOK

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

21.2.1.1 Az első játékvezető ad jelt a nyitásra, amellyel a labdamenet elkezdődik.

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

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

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

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

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

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

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

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

21.2.3.3 Kettős hiba esetén mindkét játékvezető jelzi:

- a. a hiba természetét,
- b. a hibát elkövető játékosokat, (ha szükséges)

Ezután az I. játékvezető jelzi a nyitásra következő csapatot

22 AZ I. JÁTÉKVEZETŐ

22.1 HELYE

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

22.2 HATÁSKÖRE

22.2.1 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 első játékvezető le is cserélheti őket, ha nem teljesítik helyesen feladataikat.

22.2.2 Az első játékvezető ellenőrzi a labdaszedők munkáját is.

22.2.3 Az első játékvezető bármilyen kérdésben dönthet a játékkal kapcsolatban, beleértve azokat is, amelyekről a játékszabály nem rendelkezik.

22.2.4 Az első játékvezető nem engedhet semmilyen vitát döntéseivel kapcsolatban.

Ugyanakkor, a csapatkapitány kérésére felvilágosítást kell adnia annak a szabálynak alkalmazásáról, amelyre döntését alapozta.

Ha a csapatkapitány nem ért egyet az első játékvezető magyarázatával és tiltakozni kíván a döntés ellen, azonnal jeleznie kell, hogy fenntartja jogát a mérkőzés végén tiltakozás bejegyzésére. Az első játékvezetőnek ezt engedélyeznie kell.

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

22.3 FELADATAI

22.3.1 A mérkőzés előtt az I. játékvezető:

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

22.3.1.2 elvégzi a sorshúzást a csapatkapitányokkal,

22.3.1.3 ellenőrzi a csapatok bemelegítését.

22.3.2 A mérkőzés alatt az I. játékvezető jogosult:

22.3.2.1 a csapatoknak figyelmeztetést adni

22.3.2.2 a sportszerűtlenséget és a játékkésleltetést szankcionálni,

22.3.2.3 dönteni:

a. a nyitójátékos hibáiról

b. a labdamegjátszási hibákról,

- c. a háló felett elkövetett hibákról és a hibás hálóérintésekről, **elsősorban támadó csapat oldalán,**
- d. a háló alatt teljes terjedelmével áthaladó labdáról
- e. a hálót az áthaladási téren részben vagy teljesen kívül keresztezően az ellentérfél felé repülő, vagy az antennát **az ő oldalán** érintő labdát,
- f. a nyitást vagy a csapat harmadik érintését követően az első játékvezető oldalán az antenna fölött vagy azon kívül haladó labdáról

22.3.3 A mérkőzés végén ellenőrzi és aláírja a jegyzőkönyvet.

23 II. JÁTÉKVEZETŐ (HA NINCS A MÉRKŐZÉSEN II. JÁTÉKVEZETŐ, AKKOR HATÁSKÖRÉT ÉS FELADATAIT AZ I. JÁTÉKVEZETŐ VESZI ÁT)

23.1 HELYE

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

23.2 HATÁSKÖRE

23.2.1 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.

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

23.2.3 A második játékvezető ellenőrzi a jegyzőkönyvvezető munkáját.

23.2.4 A második játékvezető ellenőrzi a bemelegítő területen lévő játékosokat.

23.2.5 A második játékvezető engedélyezi a játékmegszakításokat, ellenőrzi időtartamukat és elutasítja a megalapozatlan kéréseket.

23.2.6 A második játékvezető ellenőrzi a csapatok által felhasznált pihenőidők és játékoscserek számát és jelzi a 2. cserét az első játékvezetőnek és a megfelelő csapatkapitánynak.

23.2.7 Egy játékos sérülése esetén a második játékvezető engedélyezi a kivételes játékoscserét, vagy egy 3 perces felépülési időt.

23.2.8 A második játékvezető ellenőrzi a hó állapotát, valamint mérkőzés alatt a labdák szabályosságát.

23.3 FELADATAI

23.3.1 Minden játszma előtt, továbbá ha bármikor szükséges, ellenőrzi, hogy a játékosok nyitásrendje egyezik-e a csapat kezdő állásrendjével.

23.3.2 A mérkőzés közben a második játékvezető dönt, sípol és karjellel jelzi a következők hibákat:

- 23.3.2.1 az ellenmezőre és ellentérbe történő hatolást a háló alatt,
 - 23.3.2.2 ha, elsődlegesen a sáncoló oldalon, bármely játékos megérinti a hálót, vagy a saját oldalán az antennát, és ez hibának minősül,
 - 23.3.2.3 a labdának külső tárgygal való érintkezését
 - 23.3.2.4 ha a labda a talajt/havat érinti és az első játékvezető nincs olyan helyzetben, hogy láthassa az érintkezést,
 - 23.3.2.5 a háló síkját az áthaladási téren részben vagy teljesen kívül keresztezően az ellentérfél felé repülő, vagy az antennát az ő oldalán érintő labdát.
 - 23.3.2.6 Ha a nyitást vagy a csapat harmadik érintését követően a labda az antenna fölött vagy azon kívül keresztezi a hálót, a második játékvezető oldalán.
- 23.3.3 A mérkőzés végén ellenőrzi és aláírja a jegyzőkönyvet.

24 JEGYZŐKÖNYVVEZETŐ

24.1 HELYE

A jegyzőkönyvvezető az első játékvezetővel szemben a jegyzőkönyvvezetői asztalnál ülve látja el feladatait.

24.2 FELADATAI

A szabályok szerint tölti ki a jegyzőkönyvet **az első és második** játékvezetővel együttműködve.

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

24.2.1 A mérkőzés és játszma előtt a jegyzőkönyvvezető:

24.2.1.1 rögzíti a mérkőzés és a csapat adatait az érvényben lévő előírások szerint, megszerzi a csapatkapitányok aláírását,

24.2.1.2 **az állásrendi lapról beírja a kezdő csapat állásrendeket. Ha nem kapja meg időben az állásrendi lapokat, ezt jelzi az első vagy a második játékvezetőnek.**

24.2.2 A mérkőzés alatt a jegyzőkönyvvezető:

24.2.2.1 kezeli a jegyzőkönyvvezetői asztalon lévő kézi eredményjelzőt

24.2.2.2 beírja az elért pontokat,

24.2.2.3 mindegyik csapat nyitásrendjét ellenőrzi és a hibát a játékvezetőknek azonnal jelzi a nyitóérintés előtt

24.2.2.4 jelzi a játékvezetőnek, ha egy szabályos játékmegszakítás-kérés szabálytalan

24.2.2.5 bejelenti a játékvezetőnek a térfélcseréket és a játszmák végét

24.2.2.6 bejegyzi a kisebb sportszerűtlenségért adott figyelmeztetést, a szankciókat és megalapozatlan kéréseket

24.2.2.7 bejegyez minden egyéb eseményt az első vagy a második játékvezető útmutatása alapján, pl. kivételes csere, felépülési idő, meghosszabbított játékmegszakítások, külső beavatkozás, stb.

24.2.2.8 ellenőrzi a játszmák közötti szüneteket

24.2.3 A mérkőzés végén a jegyzőkönyvvezető:

24.2.3.1 beírja a végeredményt,

24.2.3.2 tiltakozás esetén, az első játékvezető engedélyével vagy beírja, vagy engedi, hogy a csapatkapitány beírja a jegyzőkönyvbe a megállapítást az esetről, amely miatt tiltakoztak.

24.2.3.3 miután ő maga aláírta a jegyzőkönyvet, megszerzi a csapatkapitányok aláírását, majd a játékvezetőkét.

25 A HIVATALOS JELZÉSEK

25.1 A JÁTÉKVEZETŐK KARJELEI

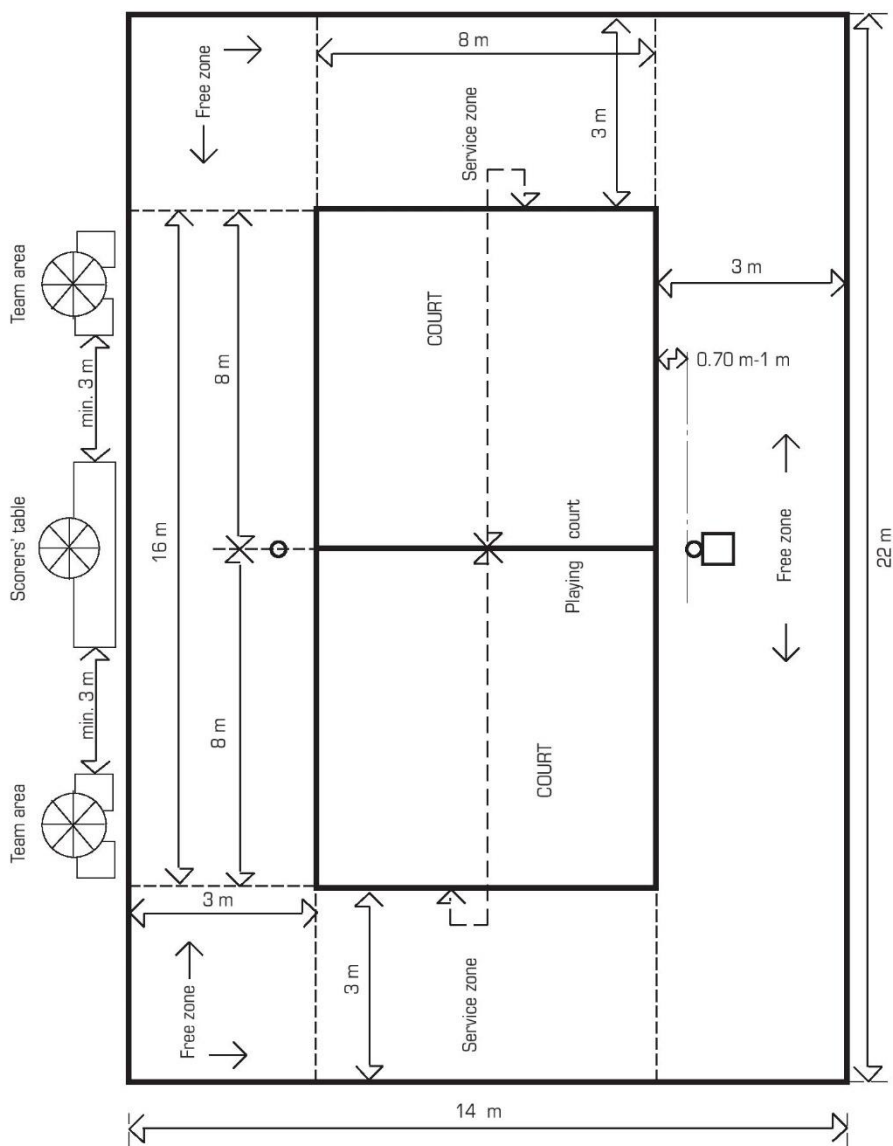
A játékvezetők a hivatalos karjellel kell jelezzék vagy a lefűjt hiba természetét, vagy az engedélyezett játékmegszakítás okát. A karjelet egy pillanatig ki kell tartani, és ha azt egy kézzel kell jelezni, akkor azt a kart kell a jelhez felhasználni, amely a hibát elkövető, vagy a kérést jelző csapat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

III. RÉSZ: ÁBRÁK



DIAGRAM 1: THE PLAYING AREA

Relevant Rules: 1, 4.2, 22.1, 23.1, 24.1



PART 2 - SECTION 3: DIAGRAMS

DIAGRAM 2: THE PLAYING COURT

Relevant Rules: 1.1, 1.3, 2.5

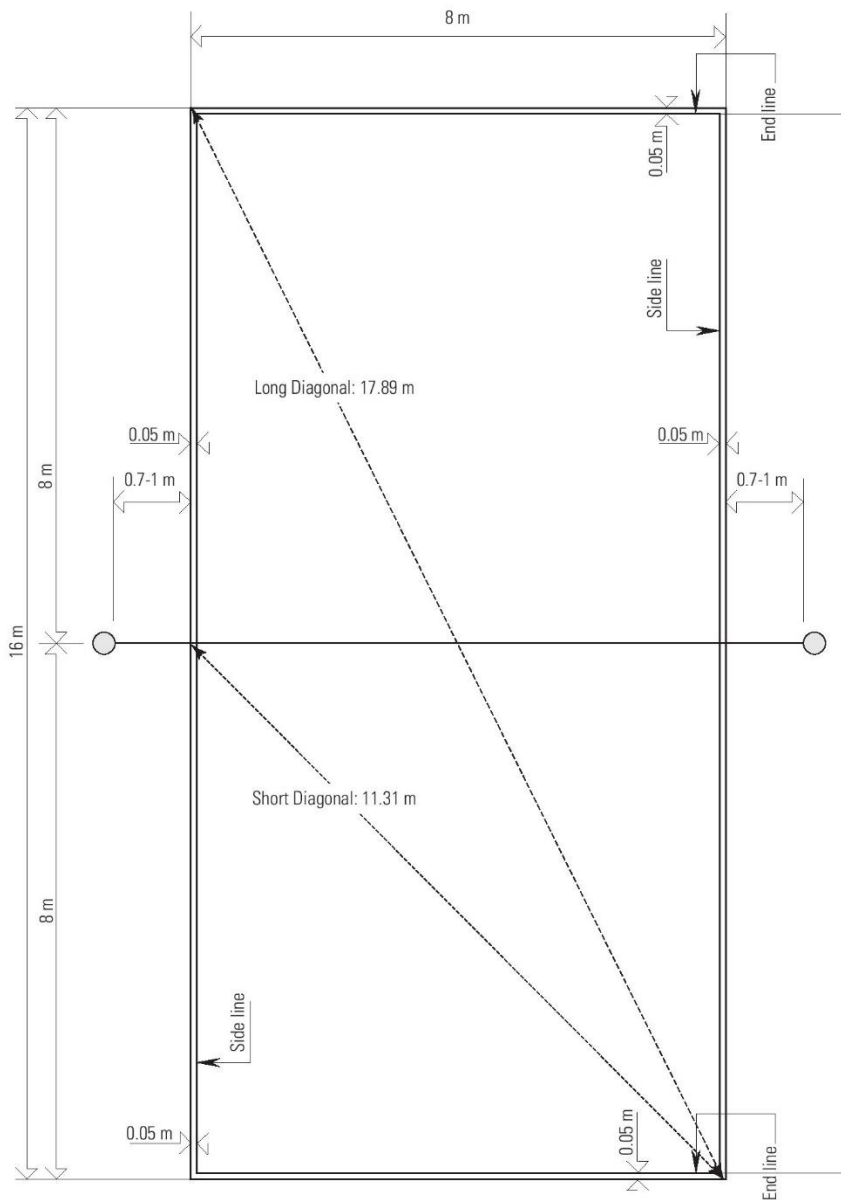
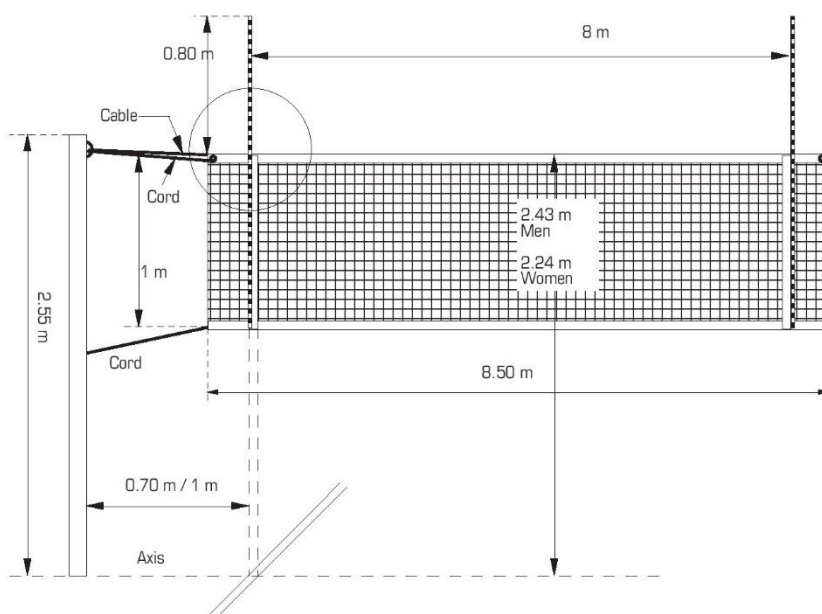




DIAGRAM 3: DESIGN OF THE NET

Relevant Rules: 2, 8.4.3



For FIVB, World and Official Competitions, the net should be adjusted according 2.1 above.

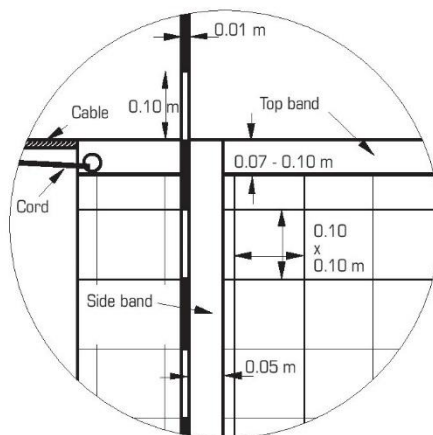
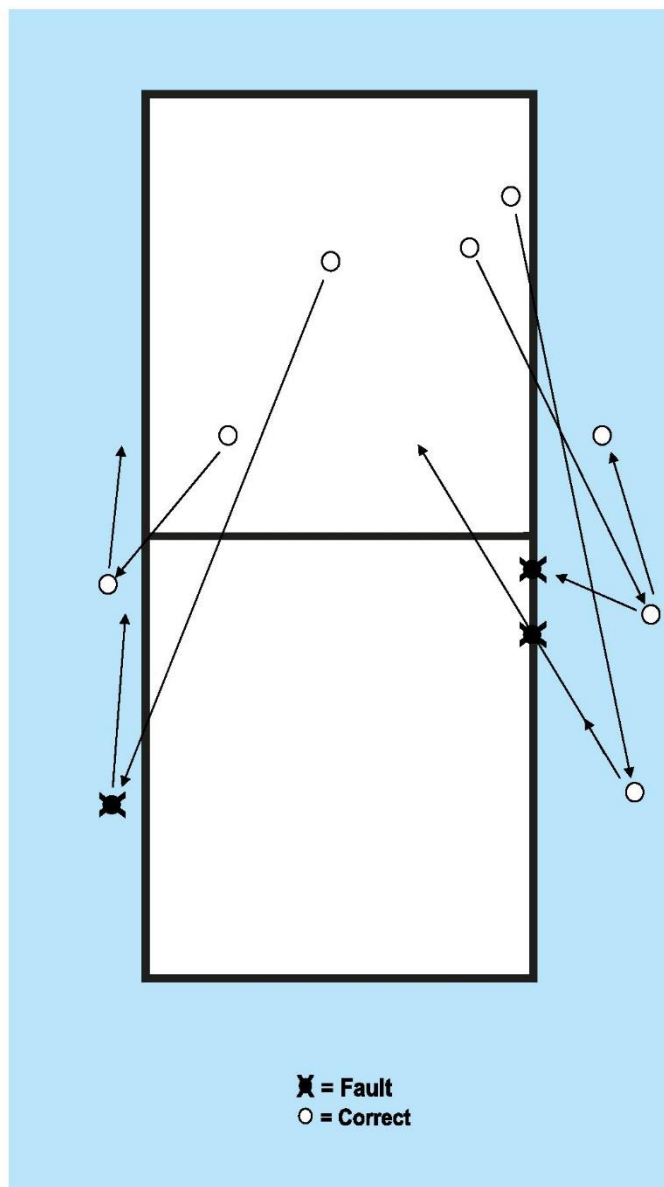




DIAGRAM 4b: BALL CROSSING THE VERTICAL PLANE OF THE NET TO THE OPPONENT FREE ZONE

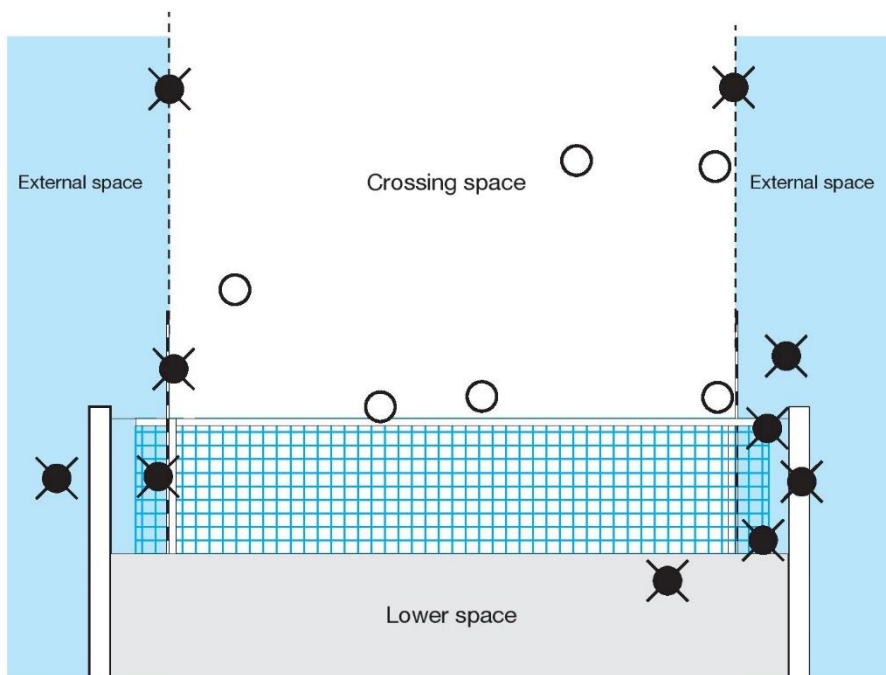
Relevant Rules: 10.1.2, 10.1.2.1



PART 2 - SECTION 3: DIAGRAMS

DIAGRAM 4a: BALL CROSSING THE VERTICAL PLANE OF THE NET TO THE OPPONENT COURT

Relevant Rules: 8.4.3, 8.4.4, 8.4.5, 10.1.1, 23.3.2.5, 23.3.2.6

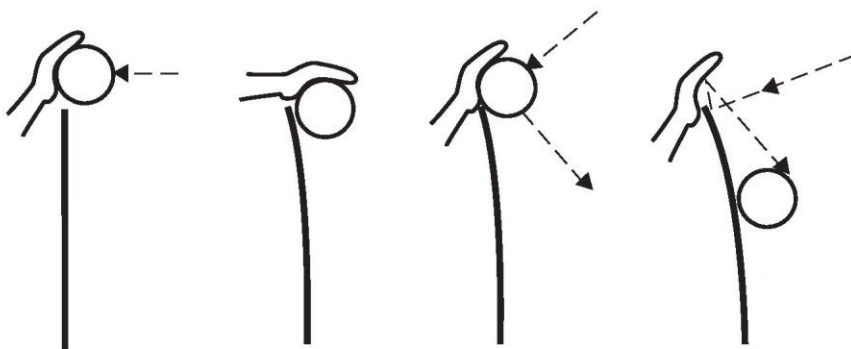


- ⊗ = Fault
- = Correct crossing

PART 2 - SECTION 3: DIAGRAMS

DIAGRAM 5: COMPLETED BLOCK

Relevant Rule: 14.1.3



Ball above the net

Ball lower than the top of the net

Ball touches the net

Ball bounces off the net





DIAGRAM 6: DETERRENTS AND SANCTIONS

Note: The application of the yellow card is not a sanction. Sanctions are shown in the table below:

6a: MISCONDUCT WARNING AND SANCTIONS SCALE AND THEIR CONSEQUENCES

Relevant Rules: 20.3, 20.4, 20.5

CATEGORIES	OCCURRENCE	OFFENDER	SANCTION	CARDS	CONSEQUENCE
MINOR MISCONDUCT	Stage 1	Any member	Not considered as sanction	None	Prevention only
	Stage 2			Yellow	
	repetition any time	Any member	Considered as rude conduct	Red	A point and service to the opponent
RUDE CONDUCT	First	Any member	Penalty	Red	A point and service to the opponent
	Second	Same member	Expulsion	Red + Yellow jointly	Team member must go to his/her Team Zone for the remainder of the set
	Third	Same member	Disqualification	Red + Yellow separately	Team member must go to the team's dressing room for the remainder of the match
OFFENSIVE CONDUCT	First	Any member	Expulsion	Red + Yellow jointly	Team member must go to his/her Team Zone for the remainder of the set
	Second	Same member	Disqualification	Red + Yellow separately	Team member must go to the team's dressing room for the remainder of the match
AGGRESSION	First	Any member	Disqualification	Red + Yellow separately	Team member must go to the team's dressing room for the remainder of the match

6b: DELAY SANCTIONS SCALE AND CONSEQUENCES

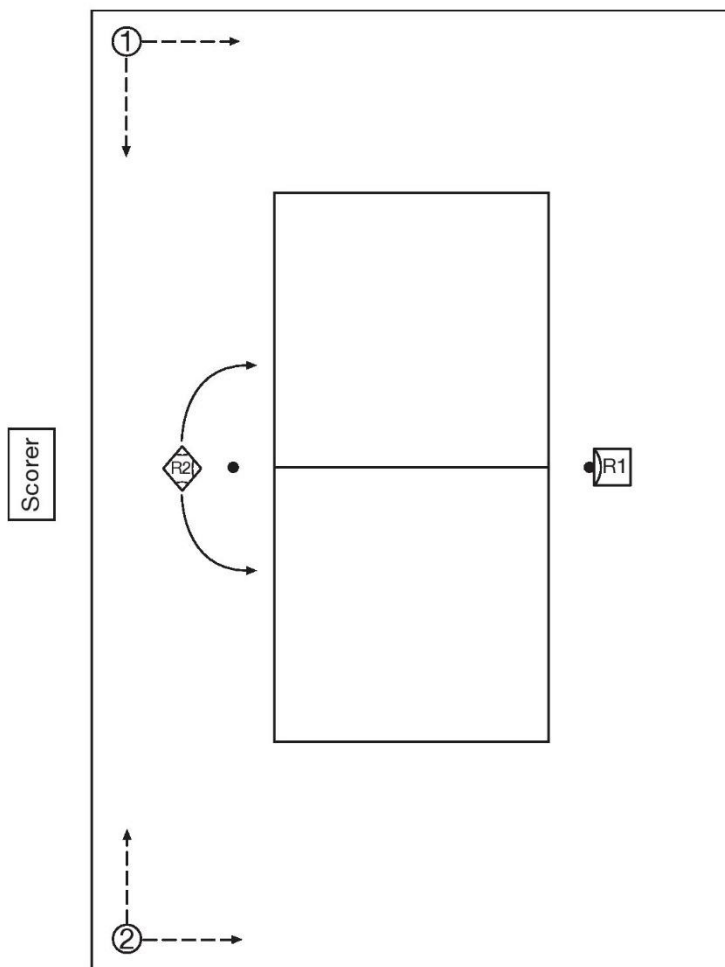
Relevant Rules: 16.2.2, 16.2.3

CATEGORIES	OCCURRENCE	OFFENDER	DETERRENT or SANCTION	CARDS	CONSEQUENCE
DELAY	First	Any member of the team	Delay Warning	Hand signal No. 25 with Yellow card	Prevention – no penalty
	Second and subsequent	Any member of the team	Delay Penalty	Hand signal No. 25 with Red card	A point and service to the opponent

PART 2 - SECTION 3: DIAGRAMS

DIAGRAM 7: LOCATION OF REFEREEING TEAM AND THEIR ASSISTANTS

Relevant Rules: 21.1, 22.1, 23.1, 24.1



- R1 = First Referee
- ◆R2 = Second Referee
- Scorer = Scorer/Assistant Scorer
- ① = Ball Retrievers (numbers 1-2)



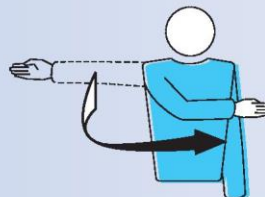
DIAGRAM 8: REFEREES' OFFICIAL HAND SIGNALS

Legend: **F** **S** Referee(s) who must show the signal according to their regular responsibilities
F **S** Referee(s) who show the signal in special situations

1 AUTHORISATION TO SERVE

Relevant Rules: 12.3, 21.2.1.1

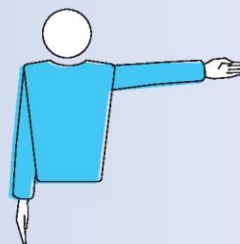
Move the hand to indicate direction of service



2 TEAM TO SERVE

Relevant Rules: 21.2.3.1, 21.2.3.2

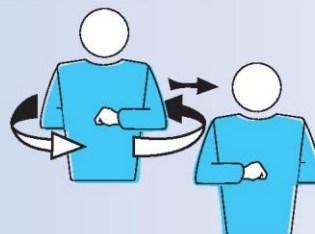
Extend the arm to the side of team that will serve



3 CHANGE OF COURTS

Relevant Rules: 18.2

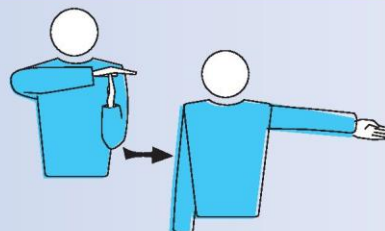
Raise the forearms front and back and twist them around the body



4 TIME-OUT

Relevant Rules: 15.4.1

Place the palm of one hand over the fingers of the other, held vertically (forming a T) and then indicate the requesting team



PART 2 - SECTION 3: DIAGRAMS

5 SUBSTITUTION

Relevant Rules: 15.5.1, 15.5.2, 15.8

Circular motion of the forearms around each other



(F) (S)

6a MISCONDUCT WARNING

Relevant Rules: 20.1ii, 20.6

Show a yellow card for warning



(F)

6b MISCONDUCT PENALTY

Relevant Rules: 20.3.1, 20.6, 22.3.2.2

Show a red card for penalty



(F)

7 EXPULSION

Relevant Rules: 20.3.2, 20.6, 22.3.2.2

Show both cards jointly for expulsion



(F)



<p>8 DISQUALIFICATION</p> <p>Relevant Rules: 20.3.3, 20.6, 22.3.2.2</p> <p>Show red and yellow cards separately for disqualification</p> <p>F</p>	
<p>9 END OF SET (OR MATCH)</p> <p>Relevant Rules: 6.2, 6.3</p> <p>Cross the forearms in front of the chest, hands open</p> <p>F S</p>	
<p>10 BALL NOT TOSSED OR RELEASED AT THE SERVICE HIT</p> <p>Relevant Rule: 12.4.1</p> <p>Lift the extended arm, the palm of the hand facing upwards</p> <p>F</p>	
<p>11 DELAY IN SERVICE</p> <p>Relevant Rule: 12.4.4</p> <p>Raise five fingers, spread open</p> <p>F</p>	

PART 2 - SECTION 3: DIAGRAMS

12 BALL "IN"

Relevant Rules: 8.3, 23.3.2.4

Point the arm and fingers toward the floor

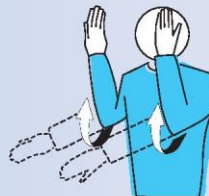


F S

13 BALL "OUT"

Relevant Rules: 8.4.1, 8.4.2, 8.4.3, 8.4.4, 23.3.2.3, 23.3.2.5

Raise the forearms vertically, hands open, palms towards the body



F S

14 CATCH

Relevant Rules: 9.2.2.3, 9.3.3, 22.3.2.3b

Slowly lift the forearm, palm of the hand facing upwards



F

15 DOUBLE CONTACT

Relevant Rules: 9.3.4, 22.3.2.3b

Raise two fingers, spread open



F



16 FOUR HITS

Relevant Rule: 9.3.1, 22.3.2.3b

Raise four fingers, spread open

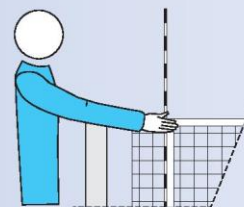


F

17 NET TOUCHED BY PLAYER – SERVED BALL TOUCHES THE NET BETWEEN THE ANTENNAE AND DOES NOT PASS THE VERTICAL PLANE OF THE NET

Relevant Rules: 11.4.3, 12.5.2.1, 22.3.2.3c

Indicate the relevant side of the net with the corresponding hand

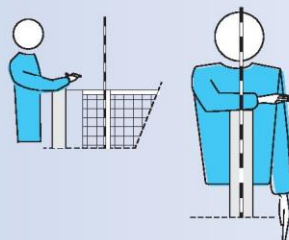


F S

18 REACHING BEYOND THE NET

Relevant Rules: 11.4.1, 14.3, 14.6.1, 22.3.2.3c

Place a hand above the net, palm facing downwards



F

19 ATTACK HIT FAULT

Relevant Rule:

– attack hit on the opponent's service:
13.2.4

Make a downward motion with the forearm, hand open



F S

PART 2 - SECTION 3: DIAGRAMS

20 FAULTY PENETRATION INTO THE OPPONENT COURT
BALL CROSSING THE LOWER SPACE OR
THE SERVER TOUCHES THE COURT (END LINE) OR
THE PLAYER STEPS OUTSIDE HIS/HER COURT AT THE MOMENT OF THE SERVICE HIT

Relevant Rules: 8.4.5, 11.2.1, 12.4.3, 12.5.1.2

Point to the center down the net or to the relevant line

F S



21 DOUBLE FAULT AND REPLAY

Relevant Rules: 6.1.2.2, 17.2, 21.2.3.3

Raise both thumbs vertically

F



22 BALL TOUCHED

Relevant Rules: 22.3.2.3b

Brush with the palm of one hand the fingers
of the other, held vertically

F

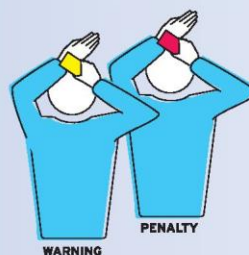


23 DELAY WARNING/DELAY PENALTY

Relevant Rules: 15.11.3, 16.2.2, 16.2.3, 22.3.2.2

Cover the wrist with a yellow card (warning)
or with a red card (penalty)

F



DEFINÍCIÓK

Zónák: Zónák: a játékterület részei (azaz a játékpálya és a kifutó), amelyeknek a játékszabályokban meghatározott speciális céljuk vagy speciális korlátozó szerepük van. A zónák közé tartozik: nyitó zóna, kifutó.

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

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

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

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

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

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

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.

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

Játzmák közötti szünet: a megelőző játszma befejezése és a követő játszma megkezdése közötti idő.

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

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