



JÁTÉKVEZETŐI
IRÁNYELVEK RÖPLABDA
JÁTÉKVEZETŐK SZÁMÁRA

2025

A 2025. évi kiadású Refereeing Guidelines and Instructions alapján fordította,
összeállította és lektorálta:

Herpai László
FIVB Referee Coach

Készítette:
a Magyar Röplabda Szövetség

ELŐSZÓ

Tisztelt Játékvezető Sporttárs!

Az FIVB Játékvezető Bizottsága, illetve 2016. óta utódja, a Játékvezetői és Játékszabály Bizottság (Bizottság), önálló, évenként kiadásra kerülő anyagban foglalja össze az általában két-négyévente módosuló játékszabályok magyarázatát, értelmezését és a játékvezetéssel szemben támasztott követelményeket. Ez a *Refereeing Guidelines and Instructions* (Játékvezetői Irányelvek és Instrukciók) a nemzetközi versenyeken érvényesek az FIVB felnőtt versenyeit kivéve. Utóbbiak esetében a versenyterület eltérő elrendezése és a nagyobb létszámú játékvezetői csapat miatt más követelmények szükségesek, melyek egy külön dokumentumban vannak összefoglalva.

Az FIVB Játékszabály és Játékvezetői Bizottsága felhív minden játékvezetőt a 2025-28. évi Szabálykönyv, a Játékvezetői Irányelvek és Instrukciók, a Casebook, valamint az oktatási felületen elérhető anyagok gondos tanulmányozására, hogy a játék élvezhetőbb legyen és elkerüljük a felesleges játékmegszakításokat. Az FIVB és a Bizottság biztos abban, hogy minden nemzetközi játékvezető tökéletesen ismeri és tudja alkalmazni a hivatalos játékszabályokat, ezért nem szükséges a részleteket újra áttekinteni. Ennek a dokumentumnak az a célja, hogy a lehető legjobban egységesítsük a játékvezetés kritériumait és egyes szabályokhoz értelmezést és gyakorlati tanácsokat adjunk.

Bár ez a dokumentum az FIVB nemzetközi játékvezetők számára készült, de elolvasása, tanulmányozása javasolt minden nemzeti bajnokságokban működő játékvezetőnek is.

* * *

Az FIVB határozott szándéka 2025-ben, hogy a játékvezetés zökkenőmentes, különösebb problémák nélküli legyen. Ez azt jelenti, hogy a játékvezetők a lehető legkevesebbet avatkozzanak be a játékba és a mérkőzés valóban szórakoztató esemény legyen a nézők számára. A játékvezetők ne „vadásszák” a játékosok által elkövetett hibákat. A „probléma megelőző játékvezetéshez” a játékvezetőknek meg kell érteniük, hogy egyik fontos feladatuk megelőzni a mérkőzés menetét tördelő mesterséges vitákat, játékkésleltetéseket, megszakításokat. A játékvezetőknek érteniük kell a szabályok filozófiáját, értelmét, célját ahhoz, hogy azokat megfelelően alkalmazva egy olyan szórakoztató eseményhez járuljanak hozzá, amelyet a helyszínen és a média különböző csatornáin keresztül milliók néznek és élveznek. A röplabda verseny szórakoztató eseményként szolgáljon minden résztvevő számára.

Ebben az értelemben az számít jó játékvezetőnek, aki a háttérben marad. Ezzel szemben a rossz játékvezető tönkreteszi a show-t azzal, hogy ő akar reflektorfénybe kerülni „a hibákat vadászva”. A játékvezető feladata a szabályok szellemében értékelni a játékosok és csapatok látványos és izgalmas akcióit a pályán. Továbbá elengedhetetlen, hogy a játékvezető kiváló kapcsolatot ápoljon a játékosokkal, edzőkkel stb., és magatartása példamutató legyen.

Fontos ugyanakkor, hogy az ellenfél felé tett szándékos negatív megnyilvánulás, illetlen gesztus, a játékvezetők döntéseivel kapcsolatos reklamálás, továbbra is szigorúan tilos és szankcionálandó.

Reméljük, hogy az anyag hasznos lesz a játékvezetők számára és alkalmazása lehetőséget ad a magyar játékvezetőknek arra, hogy a nemzetközi követelményeknek megfelelően vezessék a mérkőzéseket.

Dőlt betűkkel szedtük azokat a bekezdéseket, amelyek a hazai versenyeken való alkalmazásra utalnak.

Budapest, 2025. július 4.

Szabályelemzés

1. szabály – A játékterület

1. A verseny előtti napokban a Játékvezetői Csoport ellenőrzi a méreteket és a határoló vonalak minőségét. Különösen fontos a pálya pontos mérete, amennyiben a versenyen Challenge rendszer működik. Az ellenőrzést még a Challenge kamerák kalibrálása előtt kell elvégezni. Ha szabálytalanságot észlelnek, azt haladéktalanul jelezniük kell a rendezők felé a játékterületért felelős pályamenedzsernek, és gondoskodni kell annak orvoslásáról. Az ellenőrzés során különösen fontos, hogy:
 1. a vonalak pontosan 5 cm szélesek-e (se több, se kevesebb).
 2. a vonalak és átlók hossza (egyenként 12,73 m/41' 9") megfelelő-e mindkét térfélen.
 3. a vonalak színe eltérő-e a pálya és kifutó színeitől
2. Az FIVB, Világ- és a Hivatalos versenyek kifutója pontosan 6,5 m-es legyen a pálya hátsó részén a reklám molinóig (1.1. szabály), valamint pontosan 5 m oldalt (a jegyzőkönyvvezetői asztalig vagy a reklám panelekig). Figyelembe kell venni, hogy a cserepadokat egy kicsit távolabb kell elhelyezni a pályától, mint a jegyzőkönyvvezetői asztalt, hogy a teljes 5 m-es kifutó biztosítva legyen.
3. A mérkőzés előtt az I. játékvezetőnek ellenőriznie kell, hogy a játékmezőn nincs-e nedves folt, és a talajon található egyenetlenségeket (kidudorodások és hullámok a felületen, gyengén/rosszul ragasztott szalag stb.) ki kell javítani.

2. szabály – A háló és a hálótartó oszlopok

1. A háló rugalmassága miatt az I. játékvezetőnek ellenőriznie kell, hogy a háló megfelelően van-e megfeszítve. Egy labda hálóba dobásával ellenőrizheti, hogy az megfelelően pattan-e vissza. A labdának a megfelelően megfeszített hálóról vissza kell pattannia. Ha a háló „hasas”, nem használható és meg kell javítani.

A háló függőleges síkjának merőlegesnek kell lennie a játékmezőre és végig a középvonal tengelyére.

Az antennákat a háló ellentétes oldalain mindkét térfélen a 4. pozícióban, az oldalon vonalak külső széle fölött kell elhelyezni (Szabálykönyv 3. ábra), hogy mindkét térfél a lehető legjobban megegyezzen. A mérkőzés hivatalos bemelegítése előtt a játékvezetőknek ellenőrizniük kell, hogy az antennák és a fehér oldalszalagok megfelelően vannak-e rögzítve a háléhoz.
2. A mérkőzés nem kezdhető el, ha a háló és/vagy a háló egyik színtszalagja elszakadt (lásd még a 10.3.2. szabályt is).
3. A II. játékvezető feladata a sorsolás előtt a háló magasságát megmérni mérőrudd (lehetőleg fém anyagú) segítségével. Az oszlopon a férfiak esetében 243/245 cm, a nők esetében 224/226 cm magasságot kell jelölni. Az I. játékvezető a II. játékvezető mellett marad az ellenőrzés közben, figyelemmel kísérve a műveletet.
4. A mérkőzés alatt (de különösen a játszmák kezdete előtt) a megfelelő vonalbíró (ha vannak) ellenőrizze az oldalszalagok és az antenna szabályszerű elhelyezkedését. Amennyiben az oldalszalag, illetve az antenna elhelyezkedése nem megfelelő, ezt a hibát azonnal ki kell javítani.

5. A mérkőzés hivatalos bemelegítése előtt és a mérkőzés közben a játékvezetők ellenőrizték, hogy a hálótartó oszlopokon (kiálló részek az oszlopokon, oszlopfeszítő kábelek stb.) és a játékvezetői emelvényen ne legyen semmi sérülést okozó tárgy. Ha ilyet tapasztalnak, akkor a játékvezetők kériék meg a rendezőket a sérülést okozó tárgyak eltávolítására, vagy befedésére.
6. Kiegészítő felszerelések: cserepadok a csapatok részére, jegyzőkönyvvezetői asztal, játékvezetői emelvény, hálomagasság mérő rúd, manométer, pumpa, hőmérő, légnyomásmérő, labdatartó állvány 6 labda számára, legalább 8 db nedvszívó törlőrongy (40x40 cm vagy 40x80 cm) a gyorsztörlők részére, és teljes technológia használata esetén két csapat tablet, három további tablet az I., a II. és a Challenge játékvezető számára, valamint fejhallgató kommunikációs eszközök: két nyílt mikrofonos az I., és a II. játékvezető számára) és két vagy több nyomógombos (push to talk) változat (a jegyzőkönyvvezető és a Challenge játékvezető számára). Ahol nem használnak csapat tableteket, ott két elektronikus jelzőberendezésre van szükség piros/sárga lámpákkal (egy elektronikus jelzőberendezés a cserepadoknál, minden csapat edzőjének közelében) a pihenőidő kérések jelzésére, és 2 Libero mellény. FIVB, Világ- és Hivatalos versenyeken (elektronikus) jelzőberendezést kell elhelyezni a jegyzőkönyvvezetői asztalon, vagy az elektronikus jegyzőkönyv rendszerbe építve a forgásrendi hibák, szabálytalan Libero helyettesítés, játékoscsere kérés, és szabálytalan játékoscsere jelzésére.
7. A rendezőknek gondoskodni kell 2 tartalék antennáról, valamint tartalék hálóról, amelyeket a jegyzőkönyvvezetői asztal alatt, vagy a pálya közelében kell elhelyezni.
8. Az FIVB, Világ- és Hivatalos versenyeken elektromos eredményjelző és kézi eredményjelző (vagy Litescore berendezés) kötelező a jegyzőkönyvvezetői asztalon. Megjegyzés: Litescore berendezés használata esetén is biztosítani kell kézi eredményjelzőt műszaki hiba esetére.

3. szabály – A labda

1. A jegyzőkönyvvezetői asztal közelében 6 labda számára állványt (lehetőleg fémből legyen) kell biztosítani (5 mérkőzés + 1 tartalék labda).
2. A mérkőzéslabdákat a II. játékvezető ellenőrzi a mérkőzés előtt. A labdák azonos jellemzőkkel kell, hogy bírjanak (szín, kerület, súly, nyomás).
3. A mérkőzés alatti (normál/általános) 5 labdás rendszer:
A kifutóban 6 labdaszedő működik a Szabálykönyv 10. ábrája szerint:
Mérkőzés előtt az 1., a 2. a 4. és az 5. számú labdaszedő egy-egy labdát kap a II. játékvezetőtől, aki az 5. labdát a nyitó játékosnak adja az első és a döntő játszmában.
Mérkőzés közben, amikor a labda játékon kívül van:
 - 3.1. ha a labda a pályán kívül van, egy labdaszedő azt összeszedi, és azonnal annak gurítja, aki legutóbb a nyitó játékosnak adta oda.
 - 3.2. a labdaszedők a labdát csak akkor gurítsák egymásnak (ne dobják), lehetőség szerint a jegyzőkönyvvezetői asztallal átellenes oldalon, ha a labda játékon kívül van.
 - 3.3. ha a labda a pályán van, a labdához legközelebbi játékos azonnal kigurítja a pályáról a legrövidebb úton.

- 3.4. amikor a labda játékon kívül van, a nyitóhoz legközelebbi labdaszedő (1., 2., 4. és 5. számú) a lehető leggyorsabban adja oda a labdát a nyitó játékosnak, hogy a nyitást késedelem nélkül végre tudja hajtani.

4. szabály – A csapatok

1. Egy csapat legfeljebb 17 főből állhat, legfeljebb 12 játékosal, köztük legfeljebb 2 Libero játékosal és legfeljebb 5 csapat hivatalos személlyel. A cserepadon megengedett 5 hivatalos személy a következő: az edző, legfeljebb két másodedző, egy orvos és egy gyúró.

Az FIVB, Világ- és Hivatalos felnőtt versenyek esetében az egyetlen különbség az, hogy legfeljebb 14 játékos szerepelhet a jegyzőkönyvben és játszhat egy mérkőzésen.

A hivatalos együttes bemelegítésben részt vevő csapattagok elsődlegesen a játékterület saját oldalán kell tartózkodjanak. CSAK a jegyzőkönyvben szereplő 5 hivatalos személy és játékosok vehet részt a teljes bemelegítésben. További edzők is bevonhatóak, de csak akkor, ha az Ellenőrző Bizottság előzetesen jóváhagyta, és csak a hivatalos melegítés kezdetéig. Biztonsági okokból megengedett az ellenfél kifutójában is tartózkodni, ha ezzel nem zavarják az ellenfél játékosait, de csak a háló közelében, megelőzve, hogy egy elgurult/eltévedt labda sérülést okozzon.

2. Az edző és a csapatkapitány (akik ellenőrzik és aláírják az elektronikus jegyzőkönyv csapatlistáját, vagy magát a jegyzőkönyvet, amennyiben papíralapú jegyzőkönyvet használnak) felelősek a jegyzőkönyvben rögzített játékosok személyazonosságáért.

3. Az I. játékvezetőnek ellenőriznie kell a játékosok felszerelését. Ha a játékosok vagy a hivatalos személyek öltözkéivel kapcsolatosan bármilyen szabálytalanságot észlel, jelentenie kell a mérkőzés Technikai Delegátusának és annak utasításait kell követnie, elkerülendő a csapat bármely tagjával való vitát a szabálytalanságról. Lehetőség szerint a meznek mindig a nadrágban kell lennie, ellenkező esetben a megfelelő pillanatban udvarias módon meg kell kérni a játékost, hogy tűrje be, különösen a mérkőzés és az egyes játszmák kezdetén. A testhezállók, nem betűrhető mezek viselete mindig megengedett.

A csapatkapitányi jelzést (8x2 cm) a mez elülső részén kell rögzíteni a szám alatt oly módon, hogy az jól látható legyen az egész mérkőzés alatt. A játékvezetőknek ezt ellenőrizni kell a mérkőzés megkezdése előtt.

4. Ha a két csapat azonos színű felszerelésben jelenik meg, a hivatalos programban elől álló csapat köteles felszerelést cserélni. A játékvezetőknek csak jelenteni kell a problémát a mérkőzés Technikai Delegátusának, aki a végső döntést meghozza.

5. A csapatok cserepadon ülő hivatalos személyei egyéni preferencia alapján választhat a következők közül:

5.1. melegítőt vagy pólót,
vagy

5.2. zakót vagy galléros inget visel.

Mindaddig, amíg az öltözék a csapat FIVB által előzetesen jóváhagyott egységes ruházatának részét képezi.

6. A mérkőzés megkezdése előtt a játékvezetők időben gondosan ellenőrizzék, hogy a játékosok mezszáma megegyezik-e a jegyzőkönyvben rögzített számokkal. Ily módon bármilyen eltérés időben kiszűrhető, elkerülve a mérkőzés rendes menetének

késleltetését. Ez megköveteli (a 2025-28-as szabályszerző szerint), hogy a játékosok a teljes mérkőzés előtti protokoll és a háló melletti bemelegítés ideje alatt mérkőzésmezre viseljenek (7.2.3. szabály).

5. szabály – Csapatvezetők

1. Az I. játékvezetőnek azonosítania kell a játékkapitányt és az edzőt. Csak ők avatkozhatnak közbe a mérkőzés alatt. A játékvezetők az egész mérkőzés alatt legyenek tisztában azzal, hogy ki a játékkapitány.
2. A mérkőzés alatt a II. játékvezetőnek kell ellenőrizni, hogy a cserejátékosok a cserepadon ülnek, vagy a melegítő területen vannak-e. A melegítő területen a játékosok nem használhatnak labdákat, de használhatnak saját bemelegítő eszközöket (pl. nyújtó szalagot).
3. Amennyiben a játékkapitány magyarázatot kér a játékvezetők döntései felől, az I. játékvezető ezt meg kell adja, ha szükséges nemcsak a hivatalos karjel megismétlésével, hanem az FIVB hivatalos munkanyelvén (angol), röviden, a Szabálykönyv hivatalos kifejezéseit használva. Csak a játékkapitánynak van joga magyarázatot kérni a saját vagy csapattársa nevében.
4. A szabályos játékmegszakítások (pihenőidő), a kivételes cserék és a Challenge kivételével (amennyiben az utóbbi használatban van) az edzőnek nincs joga kérni a játékvezetői csapat tagjaitól. Azonban, ha az eredményjelzőről nem derül ki egyértelműen az addig felhasznált játékmegszakítások száma, vagy az eredmény nem helyes, ezekről megkérdezheti a jegyzőkönyvvezetőt, amikor a labda játékon kívül van.
5. A játékszabályok értelmében az edző nem zavarhatja sem a játékot, sem a hivatalos személyek (játékvezetők, jegyzőkönyvvezetők, vonalbírók) munkáját és nincs joga a mérkőzés alatt a pályára lépni. Mindazonáltal nem ajánlott, hogy a II. játékvezető figyelmen kívül hagyja az edzőket, amikor azok tisztelettudóan megszólítják őket és magyarázatot kérnek egy játékakcióval kapcsolatban. Ha szükséges, az edzőnek adott rövid és egyértelmű válasz megelőzheti a további tiltakozást és szankciókat. Ez a „probléma megelőző játékvezetés” filozófiájához tartozik, annak érdekében, hogy egy röplabdamerkőzés a józan ész keretei között és megfelelő légkörben kerüljön lebonyolításra.

6. szabály – Pont szerzése, egy játszma és a mérkőzés megnyerése

Ha egy labdamenetet meg kellett szakítani sérülés, vagy külső beavatkozás vagy bármilyen más okból, akkor azt befejezetlen labdamenetnek kell tekinteni. Ilyen esetben bármely szabályos játékmegszakítás kérése **nem megengedett** egyik csapatnak sem, kivéve a sérülés vagy szankció miatt szükségessé váló játékos cseréket.

7. szabály – A játék szerkezete

1. Az állásrendi űrlapot (vagy elektronikus állásrendet) a II. játékvezető és a jegyzőkönyvvezető is ellenőrizze, mielőtt a jegyzőkönyvvezető rögzíti az állásrendeket a jegyzőkönyvben. A jegyzőkönyvvezetőnek ellenőriznie kell, hogy az állásrendi űrlapon szereplő játékosok mezszámai megegyeznek-e a jegyzőkönyvben szereplő számokkal. Ha nem, az állásrendi űrlapot (vagy elektronikus állásrendet) vissza kell adni, és a II. játékvezetőnek másikat kell kérnie. Az új állásrendi űrlapon bármiféle módosítást csak a

problémás pozíció(k)ban lehet végrehajtani. Az állásrendi űrlapot a II. játékvezetőnek a zsebében kell tartania, hogy szükség esetén ellenőrizni tudja a csapatok aktuális állásrendjét. Ez alól kivétel, ha elektronikus jegyzőkönyv vagy a II. játékvezető által használt oszlop tablet van használatban.

2. A játszma végén a II. játékvezető azonnal kérje el a következő játszma szülő állásrendi űrlapot az edzőktől, vagy kérje meg őket, hogy elektronikus úton küldjék el az adatokat annak érdekében, hogy elkerüljék a játszmák közötti 3 perc meghosszabbítását.

Ha egy edző rendszeresen késlekedik az állásrendi űrlap időben való leadásával, vagy az adatok elküldésével, az I. játékvezető alkalmazza a megfelelő játékkésleltetés szankciót.

8. szabály – Játékhelyzetek

1. Lényeges felismerni a 8.4.1. szabály mondatában a „teljesen” szó fontosságát. Ez azt jelenti, hogy ha a belapult labda BÁRMIKOR a talajjal való érintkezés során érintkezik a határoló vonallal, akkor a labda „BENT”, de ha a labda egyetlen pillanatban sem érinti a vonalat, akkor „KINT” van.
2. A hálótartó kábelek a 9,5-10 m-en túl nem tartoznak a hálózhoz. Ugyanez vonatkozik az oszlopokra is. Ezért, ha a labda a háló oldalszalagon kívüli részét érinti (vagy a játékvezetői emelvényt), „idegen tárgy” érintésnek kell tekinteni, és mindkét játékvezető „KINT” labdát kell ítélni, továbbá a vonalbíró lengeti a zászlót és rámutat az „idegen tárgyra”.

9. szabály – A labda megjátékozása

1. Ha a vonalbíró, a II. játékvezető vagy a kifutóban álló edző beavatkozik a labda megjátékozásába, a következőképpen kell eljárni:
 - amennyiben a labda akár a vonalbíróhoz, akár a játékvezetőkhez vagy az edzőhöz ér, a labdát „KINT”-nek kell tekinteni. (8.4.2. sz.) Kivétel: az edző a játékpálya feletti térbe nyúl, és zavarja a játékvezetőt abban, hogy helyesen ítélje meg, labda bent vagy kint volt (lásd a Casebook 4.48. esete).
 - ha a játékos a labdát úgy játssza meg, hogy fenti személyek bármelyikének segítségével éri el, ezt a játékos hibájának kell tekinteni (segített érintés; 9.1.3. sz.) és nem lehet „új labdát” ítélni.
2. Csak azokat a hibákat szabad lefűjni, amelyeket a játékvezetők valóban láttak. Az I. játékvezető csak azt a testrészt figyelje, amellyel a labdaérintés történik. Döntésében ne befolyásolja, hogy a játékos testhelyzete milyen volt a labdaérintés előtt vagy azután, illetve milyen volt az érintés hangja. Az FIVB Játékszabály és Játékvezetői Bizottsága hangsúlyozza, hogy a játékvezetők engedjék a kosárérintést, vagy bármely más labdaérintést, ha azok szabályosak, a szabályoknak megfelelőek.
3. A 9.2.2. szabály helyes értelmezéséhez nézzük meg, mit jelent az „elpattanó” kifejezés. Elpattanó érintés esetén egy egyszeri folyamatról beszélünk, amikor a labda az érintési ponttól **visszapattan**. Ugyanakkor a fogott/dobott labda két mozzanatot foglal magába: először megfogni a labdát, másodszor eldobni.
4. A játékvezető fordítson figyelmet arra a tényre, hogy a „tip” érintés során a labda iránya megváltozik. Figyelni kell arra, hogy a támadóérintés során a „tip” érintés megengedett,

ha a labdát nem fogják vagy dobják. A „tip” érintés során (teljesen a háló magassága felett) a labdát finoman, az egyik kéz **ujjaival** érintik, ahol a labda iránya csak egyszer változik az akció során. A kéz a labdával csak rövid ideig érintkezik és a labda a kézzel való érintkezés során csak kis távolságot tesz meg.

Az I. játékvezető nagyon figyeljen arra, hogy ha a labda nem pattan el a kézről, hanem kézzel kísérik, vagy tenyérből dobják el, vagy az iránya többször megváltozik (**irányított labda**), akkor ez hiba, és büntetni kell.

5. Figyelmet kell fordítani arra, hogy a sánc nem szabályos, ha nem egyszerűen **megakadályozzák** a labda saját térfélbe jutását, hanem megfogják vagy dobják azt. Az ilyen eseteket „**megfogott labdának**” **kell ítélni és büntetni kell** azt (de nem szabad túlzásokba esni).
6. A csapat első érintéséről a következő 4 esetben beszélünk:
 - 6.1. nyitásfogadás.
 - 6.2. a támadás fogadása (nemcsak az ütése, hanem bármely támadásé lásd: 13.1.1. szabály).
 - 6.3. az ellenfél sáncáról érkező labda megjátssza.
 - 6.4. a saját sáncról érkező labda megjátssza.
7. Összhangban a nemzetközi versenyek szellemével, támogatni kell a hosszabb labdameneteket és a látványos akciókat. Csak a legnyilvánvalóbb hibákat kell büntetni. Ezért, ha egy játékos nincs túl jó helyzetben a labda megjátsszásához, az I. játékvezető kevésbé szigorúan fog eljárni a labdakezelési hibák megítélésében. Például:
 - 7.1. A feladó fut a labdáért, vagy kénytelen nagyon gyors mozdulatot tenni, vagy a háló közelébe ugrani, hogy elérje a labdát a feladás érdekében.
 - 7.2. A játékosnak futnia kell, vagy nagyon gyors mozdulatokat kell tennie, hogy megjátssza a labdát, miután az a sáncról vagy egy másik játékosról visszapattant.
 - 7.3. Az első csapat érintés szabadon végrehajtható, kivéve, ha a játékos megfogja vagy eldobja a labdát.
 - 7.4. A játékos visszajátssza a labdát a jegyzőkönyvvezetői asztal teljes felülete feletti légtérből, beleértve az asztal azon részét is, amely az ellenfél oldalán van (9. szabály, 2025-28).

10. szabály – Játék a hálónál

11. szabály – Játékos a hálónál és zavarás

1. A 10.1.2. szabály lehetőséget ad az ellenfél kifutójából a labda visszajátsszására. A mérkőzés alatt a játékosoknak, valamint az edzőknek fel kell ismerni ezt a helyzetet és a mozgásukat úgy kell irányítani, hogy teret adjanak annak a játékosnak, aki a labdát a saját térfélre szeretné visszajátsszani. Ha a labda a II. játékvezető felé tart, a II. játékvezetőnek úgy kell mozognia, hogy kerülje az ütközést és biztosítsa, hogy a játékos meg tudja játszani a labdát. Miközben utat enged a játékosnak, a II. játékvezető ne ugráljon, ne futkározzon, és ne fordítson hátat az akciónak. Ezen felül a II. játékvezető **nem mozdulhat sem a labda, sem a labdáért futó játékos irányába**. Miközben a játékos megjátssza a labdát, a II. játékvezetőnek úgy kell helyezkednie, hogy lássa a labdát, a játékost és a visszajátsszott labda irányát, különösen az áthaladási teret meghatározó antennához viszonyítva.

Amennyiben az ellenfél kifutója felé tartó labda a szabályos áthaladási téren **belül** keresztezi a háló függőleges síkját, és ezt a labdát visszajátszani szándékozó játékos megérinti, a játékvezetőknek az érintés pillanatában sípolni, majd „kint labda” karjelet kell alkalmazni.

Megjegyzés: a 2024-es kongresszus döntése alapján az I. játékvezetőnek AZONNAL sípolnia kell, majd „labda kint” karjelet kell alkalmaznia, ha a csapat második vagy harmadik érintéséből érkező labda a szabályos áthaladási téren kívül repül az ellenfél kifutója felé. Ilyen esetben ugyanis a labdát nem lehet visszajátszani a 3 csapatérintésen belül az ellenfélnek a szabályos áthaladási téren keresztül. A II. játékvezetőnek kell sípolnia, ha a labda az ő oldalán keresztezi a háló síkját.

2. A labda megjátszásának folyamata akkor ér véget, amikor a játékos a talajra való biztonságos leérkezést követően új akcióra kész.

A labda megjátszásának tekintendő, ha a játékos közel van a labdához és megpróbálja megjátszani azt még akkor is, ha részéről nem történik tényleges labdaérintés. Fokozott figyelemmel kell lenni az alábbi esetre:

Amennyiben a játékos a saját térfelén van és az ellentérfelekből érkező labda úgy nyomja be a hálót, hogy az a játékoshoz ér, ez nem hiba a játékos részéről. A játékos tehet védekező mozdulatot, de **nem megengedett a labda irányában aktív mozdulatot tenni** úgy, hogy a labda normál visszapattanását a játékos szándékosan befolyásolja. Ezt zavarásnak kell minősíteni és hálóérintés hibának tekinteni.

Ha egy játékos fizikailag érintkezik az ellenfél játékosával, nem tekinthető automatikusan hibának, ha mindkét játékos jogosult volt a labdát megjátszani. Ha egy ilyen véletlen érintkezés háló érintésre kényszeríti az ellenfelet, az egyik játékosnál sem tekinthető hibának. Ha egy ilyen véletlen érintkezés háló érintésre kényszeríti az ellenfelet, egyik játékost sem lehet hibásnak tekinteni. Ha azonban a játékvezető által jól látható, hogy ez a hálóérintés szándékos kísérlet az ellenfél hibára kényszerítésére és/vagy a játékvezetők megzavarására, vagy figyelem elterelésére, a labdamenetet meg kell állítani és pontot kell adni a vétlen csapatnak. Ilyenkor sportszerűtlen viselkedésért szankciót kell alkalmazni a játékoskal szemben a szankció skála alapján. Ezért, ha szándékosnak ítélik meg, akkor legalább BÜNTETÉS szankcióban kell részesíteni (vagy súlyosabb fokozatúval, ha a játékos már korábban részesült büntetés szankcióban).

Amennyiben a játékos haja éri a hálót és emiatt egyértelműen nem tudja az ellenfél megjátszani a labdát, vagy ez megszakítja a játékot (például a lófarok beleakad a hálóba), akkor a hálóérintést hibának kell tekinteni.

3. Ha a játékos a hálón kívüli részt érinti (háló az antennán kívül, kábel, oszlop stb.), ezt soha nem lehet hibának tekinteni, kivéve, ha ez a háló szerkezeti egységére hatással van, vagy a háló megérintése szándékosan történt.
4. Ha az ellenfél játékmezőjébe hatolás lábfejjel történik, akkor a lábfej egy részének a középvonal felett kell lennie vagy érintenie kell azt, hogy még szabályos legyen.
5. A magas színvonalat képviselő csapatok miatt, a háló közeli játék alapvetően fontos. Ezért a játékvezetőknek és a vonalbíróknak különösen figyelmesnek kell lenniük elsősorban azokban az esetekben, amikor a labda a sáncoló játékos kezét éppen csak súrolja és utána a labda a térfelén kívül ér talajt.

A játékvezetőknek emellett figyelniük kell a zavarásnak minősítendő esetekre is. Amikor a hálót az antennák között a játékos egy játékakció közben, a labda megjátszására tett kísérlet során érinti, vagy a labda megjátszását színleli, akkor az egy HÁLÓS HIBA. Ahol

a természetesen visszapattanó labdát a háló felé mozgó ellenfél játékosának szándékos akciója befolyásolja, vagy ha a hálót megfogják és a labdát kidobják a hálóból (sling shot), akkor az zavarásnak minősül. Egy játékos, aki megakadályozza az ellenfelet abban, hogy a labdát szabályosan mozogva elérje, szintén zavarásnak minősül. Ha egy játékos a hálótartó kötelet megérinti/megfogja és ezzel elszakítja azt, szintén zavarásnak minősül.

6. A két játékvezető együttműködésének megkönnyítésére a munkamegosztás a következő legyen: az I. játékvezető elsősorban a labda útját figyeli, míg a II. játékvezető a háló teljes szélességén figyeli a hibás hálóérintéseket.
7. A saját légtérben végzett támadó érintés után a mozgás sok esetben a tehetetlenség miatt az ellenfél légtérében fejeződik be. A játékvezetők figyeljenek arra, hogy **amennyiben a labda nem fogott/dobott** és az érintés a saját légtérben történik, ez nem tekinthető hibának.

12. szabály – Nyitás

1. A nyitás engedélyezéséhez nem szükséges, hogy a nyitó játékosra készen legyen, elég, ha a nyitó játékos kezében van a labda. Normál esetben (tehát, ha nincs cserekérés vagy szankció stb.), amikor a játékvezető észreveszi, hogy a játékos késlekedik a helye elfoglalásában a nyitó zónában, amikor már megkapta a labdát a labdaszedőtől, sípszóval engedélyeznie kell a nyitást, **amint a játékos a nyitó zónába lép**, függetlenül attól, hogy a játékos háttal áll, vagy még nem ért a nyitó pozíciójába. E szabályozás célja a játék ritmusának fenntartása és a mérkőzések időtartamának lerövidítése. Egyes játékosoknak bizonyos „rituáléi” vannak, amelyek szükségtelenül késleltetést okoznak a játékban. Ezen rossz szokások „korrigálásához” szükséges, hogy **MINDEN** játékvezető szigorúan alkalmazza ezeket az instrukciókat már a mérkőzés kezdetétől.
2. Mielőtt az I. játékvezető engedélyezi a nyitást, ellenőriznie kell, hogy a TV kért-e visszajátszást és adott esetben egy ütemmel később kell sípolni a nyitás engedélyezésére az Ellenőrző Bizottság erre vonatkozó instrukcióinak megfelelően.
3. Az I. játékvezető és a megfelelő vonalbíró (ha vannak) feladata ellenőrizni a nyitó játékos helyzetét a nyitó érintés pillanatában, illetve felugrások nyitás esetén az elrugaszkodáskor. A nyitó játékos kezheti a mozgását a nyitó területen kívül is, de a talajjal való **végző** érintkezést végző lábának az elrugaszkodás pillanatában teljes terjedelmével a nyitó zónán belül kell lennie.
4. Ha a nyitó játékos nem érkezik normális módon a nyitó zónába, vagy nem fogadja el a labdát a labdaszedőtől, és ezzel szándékosan késlelteti a játékot, a csapat játékkésleltetési szankciót kaphat. A félreértések elkerülése végett, a 8 másodperc közvetlenül attól kezdve számít, hogy az I. játékvezetőtől elhangzott a nyitást engedélyező sípszó.
5. Az I. játékvezetőnek figyelmet kell fordítania a **takarásra** a nyitás során, amikor a nyitó csapat egy játékosa vagy játékoscsoportja, a karjaival hadonászva, ugrálva vagy oldalra mozogva **vagy csoportosan állva** megakadályozzák, hogy az ellenfél lássa a nyitó játékost és a labda röppályáját, amíg a labda nem keresztezi a háló függőleges síkját. Tehát, ha a labda röppályája tisztán látható, amíg a labda nem keresztezi a háló függőleges síkját, akkor nem tekinthető takarásnak. A játékvezetőknek fokozottan figyelmesnek kell lenniük a csapatok takarási **szándékára** és **már a játék kezdetétől** meg kell akadályozniuk, hogy a csapatok visszaéljenek a takarási szabállyal, mint „taktikai

stratégiával". Ezért a 2024.évi FIVB Kongresszus döntésének megfelelően, amikor egy csapat tagjai EGYÉRTELMŰEN CSOPORTOSULTAK a takarás szándékával, vagy a játékosok keze **fejmagasság felett** van (olyan előfordulhat, hogy biztonsági okokból védik a fejüket, de a kezüket akkor sem emelhetik a fejük fölé), a játékvezető sípszóval jelezheti ezt a nyitó csapat számára, hogy a játékosok álljanak távolabb egymástól és ha ezt nem teszik meg, akkor az I. játékvezetőnek **KÖTELEZŐ TAKARÁS HIBÁT ÍTÉLNIÉ AZONNAL** a nyitás után, nem szabad megvárni, amíg a labda áthalad a csoportosulás felett. Szükséges, hogy MINDEN játékvezető alkalmazza ezeket az utasításokat/instrukciókat már a mérkőzések kezdetétől fogva, hogy megfordítsák ezt a fair play-el ellentétes tendenciát.

6. Az I. játékvezető nem engedélyezheti a nyitást, ha a pályán nem a szabályoknak megfelelő számú játékos (pl. 5 vagy 7) van. Ilyen esetben várnia kell, a csapat figyelmét hívja fel a hibára és szükség esetén szankcionáljon játékkésleltetésért. Hasonló eljárás követendő, ha a Libero a 4-es helyre forgott és jól láthatóan nem helyettesítette az a játékos, akinek a helyén a pályán volt.
7. Állásrendi hiba elkövetése esetén az állásrendi hibára utaló karjel után az érintett játékvezetőnek jeleznie kell a két játékost. Ha a hibázó játékosok nem javítják ki saját maguk a pozíciójukat, a játékvezetőknek kell kijavítaniuk a játékosok helyzetét, majd ezt követően lehet a következő labdamenetet megkezdeni. Ha a játékkapitány további információt kér a hibáról, a II. játékvezetőnek elő kell vennie a zsebéből az állásrendi űrlapot, vagy meg kell néznie az oszlop tableten, és meg kell mutatnia a játékkapitánynak az űrlapon vagy a tableten keresztül azokat a játékosokat, akik az állásrendi hibát elkövették. Ez utóbbit használva az ellenfél csapatának felállítását a II. játékvezetőnek le kell fednie. Megjegyzés: A 2024.évi Kongresszus jóváhagyta az állásrendi hibák törlését a nyitó csapatnál annak érdekében, hogy a csapat hatékonyabban tudjon védekezni az ellenfél első támadása ellen. Ez a törlés/módosítás nem vonatkozik a fogadó csapatra.
8. 2025-ben minden FIVB eseményen tesztelésre kerül, hogy a fogadó csapat állásrendjét **a nyitást végző játékos labda feldobásának pillanatában kell ellenőrizni**. Ezt követően a játékosok bármely pozíciót elfoglalhatnak. Hangsúlyozzuk, hogy ez a teszt **kizárólag az FIVB versenyein** kerül alkalmazásra!
9. Ha a nyitást a játékos nem a csapat felállításának megfelelően hajtotta végre, azaz forgásrendi hiba történt, és ez csak a forgásrendi hibával kezdődő labdamenet befejezése után derült ki, csak egyetlen pontot kell adni a fogadó csapatnak. (7.7.1.1. szabály). A következő labdamenetet azután kell elkezdni, hogy a II. játékvezető ellenőrizte a forgásrend helyességét.

13. szabály – Támadóérintés

1. Amikor a hátsó sor-köteles játékos és a Libero támadóérintését ellenőrizzük, fontos megérteni, hogy a hiba csak akkor következik be, ha a támadóérintés befejeződik (amikor a labda elhagyja háló függőleges síkját vagy az ellenfelet megérinti).

14. szabály – Sánc

1. A sáncoló játékos bármely labdát sáncolhat az ellentérfélben a kezével a háló felett, a:
 - ez a labda a szemközti csapat első vagy második érintése után a sáncoló térfele felé tart és

- nincs olyan játékos az ellenfél csapatából a háló közelében, aki meg tudná azt játszani.

Ugyanakkor, ha az ellenfélnél van olyan játékos a teljes egészében az ellenfél oldalán lévő labda közelében, aki készül megjátszani azt, a sáncoló hibát követ el, ha előbb érinti a labdát, így akadályozva az ellenfél akcióját.

Az ellenfél harmadik érintése után minden labda sáncolható az ellenfél légterébe átnyúlva. Itt fontos hangsúlyozni, hogy a sánc megengedett, de a TÁMADÁS (lásd alább a 3. pontot) nem, mivel támadó érintést végrehajtani az ellenfél légterében tilos.

2. Feladást és belső passzt (nem támadást), amely nem a háló felé irányul, nem szabad sáncolni, kivéve a harmadik érintés után.
3. Ha egy, a hálón ellentérfélbe nyúló sáncoló játékos sáncolás helyett az ellentérfélben megüti a labdát, az hibának minősül (a "hálón túl" kifejezés a háló fölött átnyúlást jelenti az ellenfél térfelére). Az ütő mozdulatot a **hátralendített karmozgás** jellemzi, ellentétben a sáncolással.
4. Mivel a labda a test bármely részét érintheti, ha a sánc során a labda ugyanazon akció alatt a lábfejhez ér, az nem hiba és még a sáncérintésnek kell tekinteni!

15. szabály – Szabályos játékmegszakítások (Pihenőidők és Játékoscserek)

A következő befejezett labdamenet vége előtt más szabályos játékmegszakítás kérése nem engedélyezett annak, akit már szóbeli figyelmeztetéssel szankcionáltak játékkésleltetés miatt. (Lásd 7. és 8. pont, és 15.2. szabály)

1. Pihenőidő

- 1.1. Ha az edző pihenőidőt kér, **mindig** használnia kell a hivatalos karjelet. Ha csak feláll a cserepadról, szóban kéri vagy megnyomja a csengőt, **vagy tableten keresztül kéri**, a játékvezetők, mielőtt engedélyeznek vagy elutasítanak bármit, legyenek biztosak abban, hogy az edző ténylegesen pihenőidőt kér vagy sem. Amennyiben a pihenőidő kérése bármilyen okból elutasításra került, az I. játékvezető el kell döntse, hogy ez szándékos játékkésleltetés volt-e, és ha igen, a szabályoknak megfelelően kell szankcionálnia.
- 1.2. Az elektronikus jegyzőkönyv program és tablet automatikusan megszólaltatja dudát/jelzőcsengőt, ha a csapat használja az edzői Tabletet (ETT) jelezve a pihenőidő kérés szándékukat.
- 1.3. Az elektronikus jegyzőkönyv időmérője a verseny igényeinek megfelelően módosítható a pihenőidők időtartamának csökkentése érdekében.
- 1.4. Ha a csapat(ok) vissza szeretné(nek) térni a hivatalos idő lejártá előtt a pályára, a játékvezetőknek ezt lehetővé kell tenni, de a játék nem folytatódhat, amíg az idő le nem jár.

2. Játékoscsere

- 2.1 A II. játékvezető a hálótartó oszlop és a jegyzőkönyvvezető asztal között áll és – kivéve, ha a jegyzőkönyvvezető szabálytalan cserét jelez – jelzi (a karjai keresztezésével) a játékosoknak a csere végrehajtását az oldalvonalon keresztül.

(Ha a mérkőzésen edzői tablet van használatban, akkor nincs szükség a keresztező karjelre, kivéve, ha a játékosok a cserét lassan hajtják végre).

Ha papíralapú jegyzőkönyv van használatban, több játékoscsere egyidejű végrehajtása esetén a II. játékvezetőnek várnia kell a jegyzőkönyvvezető karjelére, miután az előző cserét rögzítette, ezután kerülhet sor a következő cserére. Ha mindkét csapat cserét kér ugyanazon játékmegszakítás során, a jegyzőkönyvvezetőnek mindkét csapat számára külön hangjelzést kell adnia. A második hangjelzést, amikor az első csapat cseréje (beleértve az adminisztrációt is) befejeződött, annak érdekében, hogy egyik csere lebonyolítása se maradjon el.

Ha a mérkőzésen az edzőknek tabletet kell alkalmazniuk, akkor a szoftver automatikusan rögzíti a cserét a jegyzőkönyvben és megakadályozza a szabálytalan csere kérését. Ennek megfelelően a II. játékvezetőnek csak kivételes esetekben, játékkésleltetés esetén kell közbeavatkoznia. A jegyzőkönyvvezető szerepe ebben az esetben megváltozik: az adatok rögzítése helyett az adatok ellenőrzése és elfogadása (vagy elutasítása) a feladata. Ezen túlmenően, ha a jegyzőkönyvvezetőnek manuálisan kell rögzítenie a cserét, akkor a II. játékvezető hagyjon kellő időt a feladat elvégzésére.

A csere kérése mindig **abban a pillanatban történik, amikor a csere játékos belép a csere zónába**, függetlenül attól, hogy milyen rendszert vagy pontszámolási módszert használnak a mérkőzésen.

- 2.2 Ha papíralapú jegyzőkönyv van használatban, többszörös cserét csak folyamatosan lehet lebonyolítani, páronként egymást követően - egy játékos lejön a pályáról és a cserejátékosa felmegy, és így tovább, hogy a jegyzőkönyvvezető be tudja írni a jegyzőkönyvbe. Ilyen esetben a cserejátékosok egy egységben közelítsék meg a cserezónát. Ha kettős csere esetén a második cserejátékos csak az első játékos cserezónába lépését követően kis idővel érkezik meg, és nyilvánvaló, hogy a cseréhez tartozik, a játékvezetők lehetnek kevésbé szigorúak és engedélyezniük kell a cserét. A második (vagy harmadik) cserejátékos késlekedése nem okoz ténylegesen késleltetést, azaz a következő játékos már a cserezónában van, amikor az előző játékos adminisztrációja befejeződik.

Tabletek alkalmazása esetén is megengedett több csere egyidőben a játék gyorsítása érdekében. Ezért a II. játékvezető engedje a cseréket szabadon végrehajtani.

- 2.3 Nagyon fontos arra figyelni, hogy a játékosok gyorsan és nyugodtan mozogjanak. Az érvényben lévő játékoscsere eljárásnak köszönhetően csökken a játékkésleltetés szankciók esélye amiatt, hogy a cserejátékosok nincsenek készen a csere végrehajtására.
- A II. játékvezető és a jegyzőkönyvvezető felelőssége, hogy ne használja a sípot vagy a jelzőcsengőt, ha a cserejátékos nem áll játékra készen, vagy ha tévedésből lép be a cserezónába. A II. játékvezetőnek proaktívnak és minden esetben figyelmesnek kell lennie, és próbálja meg az ilyen hibákat megelőzni, mielőtt a játékos a cserezónába lép. Ha a játékos nem áll készen a cserére (cserekártya használata esetén nincs, vagy rossz számú cserekártya van a kezében, a játékos melegítőruhában van, későn érkezik a cserezónába stb.) a II. játékvezetőnek egyszerűen meg kell állítania az érintett játékosokat, hogy belépjenek a cserezónába. Amennyiben egy játékos a szabályoknak nem megfelelően lép be a cserezónába, észreveszi a hibáját és azonnal visszafordul, az eset nem tekinthető a játékvezetők által szankcionálandó kérésnek. Összefoglalva, a játékvezetők nem

szabhatnak ki semmilyen játékkésleltetési szankciót, amíg a fent említett kisebb hibák nem zavarják meg a mérkőzés menetét. Ez is a „probléma megelőző játékvezetés” koncepciójához tartozik.

3. Sérülés esetén a játékvezetőknek **CSAK** akkor kell megállítaniuk a játékot, ha a játékos komoly/nyilvánvaló sérülést szenvedett (vagy vér folyik) és fennáll a további sérülés egyértelmű veszélye saját maga, csapattársai vagy ellenfelei számára. Amikor egy játékos **súlyosan** megsérül és el kell hagynia a pályát, elsődlegesen egy szabályos játékoscserét kell végrehajtani. Ha erre nincs lehetőség, a sérülés miatt egy kivételes játékoscserét hajthat végre a csapat, **a sérülés pillanatában a pályán nem tartózkodó játékosok egyikével, kivéve a Libero játékost vagy a Libero által helyettesített játékost**, figyelmen kívül hagyva a cserékre vonatkozó korlátokat. A játékvezetőknek különbséget kell tenniük a végrehajtott szabálytalan játékoscsere (amikor egy csapat szabálytalan cserét hajt végre és a csere után a játék folytatódik, de a jegyzőkönyvvezető/II. játékvezető nem veszi észre, 15.9. szabály), és egy szabálytalan játékoscsere **kérése** között, amit a kérés pillanatában a jegyzőkönyvvezető vagy a II. játékvezető észrevesz, hogy az szabálytalan (16.1.3. szabály), és amelyet elutasítani, továbbá késleltetés miatt szankcionálni kell.
4. Játékoscsere kérés egy játszma kezdete előtt engedélyezett, ezt rögzíteni kell. Az edzőnek ebben az esetben a hivatalos karjelet alkalmaznia kell.
5. A játékvezetőknek alaposan tanulmányozniuk kell a megalapozatlan kérésre vonatkozó szabályt és pontosan értelmezniük azt (15. 11. szabály):
 - mit jelent a „megalapozatlan kérés”;
 - mik a tipikus esetei;
 - mi az az eljárás, ami ezeket az eseteket követi;
 - mit kell tenni, ha egy csapat ugyanazon a mérkőzésen egy második és további megalapozatlan kérést követ el.

A II. játékvezetőnek meg kell győződnie arról, hogy minden „megalapozatlan kérés” rögzítésre került a jegyzőkönyv speciális rovatában.
6. A segéd jegyzőkönyvvezető rögzíti a Libero helyettesítéseket – beleértve az újra kijelölést is - az erre a célra kialakított külön lapon (R-6), így azon játékosok száma, akik helyére pályára lép a Libero, akármikor ellenőrizhető. (Ahol elektronikus jegyzőkönyv van használatban, a jegyzőkönyvvezetőnek és a segéd jegyzőkönyvvezetőnek szóban is együtt kell működniük, hogy felismerjék és rögzítsék a Libero helyettesítéseket.)
7. Ha egy játékmegszakítás kérés elutasításra és szankcionálásra („Figyelmeztetés játékkésleltetésért”) került, a következő befejezett labdamenet vége előtt nem megengedett újra kérni bármilyen típusú játékmegszakítást. Például egy csapat pihenőidőt kért a nyitásra jelt adó sípszó után, de a játék megállt és „Figyelmeztetés játékkésleltetésért” szankciót alkalmazott az I. játékvezető. Ilyenkor a csapatoknak nincs joguk cserét (kivéve egy sérülés/szankció miatt szükségessé váló cserét) vagy újra pihenőidőt kérni mielőtt a következő labdamenet befejeződött.
8. Ha egy labdamenet megszakításra került, nem megengedett bármely játékmegszakítást kérni a következő befejezett labdamenet vége előtt. Ez alól kivételt képez a sérült, vagy szankcionált játékos miatti kényszerű csere kérése. (15.2. szabály)

9. Sérült, megbetegedett, kiállított vagy kizárt játékosokat elsődlegesen szabályos játékoscserével kell lecserélni. Ha ez nem lehetséges, a csapatnak joga van KIVÉTELES cserére, bármelyik a sérülés/szankció pillanatában **a pályán nem tartózkodó játékosok** egyikével **(kivéve a Libero játékost vagy a Libero által helyettesített játékost)**.

16. szabály – Játékkésleltetések és megalapozatlan kérések

1. A játékvezetőnek pontosan tisztában kell lennie azzal, hogy mi a különbség a megalapozatlan kérés és a játékkésleltetés között.

Néhány példa, többek között, amelyeket **megalapozatlan kérésnek** kell tekinteni, amennyiben azok egy csapat részéről először fordulnak elő egy mérkőzésen:

- pihenőidőt kérni az I. játékvezető nyitást engedélyező sípjele után, vagy a labdamenet közben
- a 7. játékoscserét kérni az első alkalommal, vagy 3. pihenőidőt kérni
- újabb játékoscserét kérni a következő befejezett labdamenet vége előtt (kivéve a megbetegedés/sérülés/szankció miatt szükségessé váló cserét)

Ha a játék egy megalapozatlan kérés miatt valóban késedelmet szenved, akkor azt játékkésleltetésnek kell minősíteni és ennek megfelelően rögzíteni a jegyzőkönyvben. A csapatnak ez esetben még van lehetősége megalapozatlan kérést elkövetni.

Többek között a következők minősülnek **játékkésleltetésnek**:

- bármely típusú megalapozatlan kérést megismételni, függetlenül az előző kérés típusától
- szabálytalan cserét kérni és ezt a hibát még a következő nyitás előtt észlelik
- késői (a nyitásra jelt adó sípszó, de a nyitó érintés előtt) Libero helyettesítés ismétlése
- ha a Libero elmulasztja elhagyni a pályát, miután a 4-es helyre forgott, és az eset késlelteti a játékot

2. A játékvezetők előzzenek meg minden szándékos, és nem szándékos játékkésleltetést.

Bár elfogadható, hogy a játékosok segíthetnek a pályatörőknek a nedves foltok megtalálásában, az I. játékvezető felelőssége, hogy legyen előrelátó és irányítsa a pályatörők munkáját anélkül, hogy elfogadná a játékosok pályatörési kéréseit. Az I. játékvezető feladata megítélni, hogy a játékosok törlés kérése nyilvánvaló szándékos játékkésleltetés-e és ha igen, ennek megfelelően szankcionálja a csapatot. A felesleges késedelmek elkerülése érdekében, játékkésleltetésért szankció esetén az I. játékvezető **ne hívja oda magához a játékkapitányt** a kártya felmutatásához.

A gyorstörők száma és működési rendszere eseményről eseményre módosulhat az Ellenőrző Bizottságtól kapott utasításoknak megfelelően.

3. Pályatörés

A jelenlegi eljárással az a fő cél, hogy gondoskodjunk a játékosok biztonságáról és a játék normális/gördülékeny menetéről, és elkerüljük, hogy a játékosoknak maguknak kelljen feltörölni a talajt.

- 3.1. Gyorstörők és a törő eszközök

- 3.1.1. Gyorstörők

Pályánként 2 fő x 2 térfél = összesen 4 fő gyorstörő. A gyorstörőknek jól képzettnek kell lenniük erre a feladatra; hasznos, ha röplabda játékosok.

3.1.2. Törölő eszközök

8 vagy több nedvszívó rongy (minimum 40x40 cm, maximum 40x80 cm); 4 rongynak (2-2) rendelkezésre kell állnia a jegyzőkönyvvezetői asztal közelében, és 4 rongynak (2-2) a kis székeken ülő gyorstörölőknél.

3.1.3. Gyorstörölők elhelyezkedése

- 3.1.3.1. Két gyorstörölő térfelenként (összesen 4 fő). 1-1 fő kis székeken a jegyzőkönyvvezetői asztal két oldalán ül (készen arra, hogy a nedves helyekhez fusson). 1-1 fő kis székeken, a cserepadok vége mögött (vagy a pálya elrendezését bemutató ábrán jelzett helyen)
- 3.1.3.2. A gyorstörölőknek figyelniük kell arra, hogy ne takarják el a játékteret körülvevő reklám paneleket, függetlenül azok elhelyezkedésétől, különösen az I. játékvezetői emelvény mögött.

3.2. Hogyan kell törölni a pályát

A játék folyamatossága és a késleltetési taktikák visszaszorítása érdekében az FIVB a következő döntéseket hozta meg:

3.2.1. Amikor a labda játékon kívül van (a labdamenetek között), ha szükséges:

- 3.2.1.1. Bármikor egy gyorstörölő észrevesz egy nedves foltot a pályán, meg kell várnia a labdamenet végét. Amint a játékvezető sípolt, a labda játékon kívül van, oda kell sietnie a nedves folthoz.
- 3.2.1.2. A pálya törlését követően a pályatörölők azonnal térjenek vissza eredeti helyükre a lehető legrövidebb útvonalon, hogy elhagyják a játékterületet.
- 3.2.1.3. A hátralévő nyitási időt jelző órával való összhang érdekében a labdamenet végét jelző és a következő nyitást engedélyező sípszó között a nedves foltok feltörlésére szánt idő nem lehet több, mint 7 másodperc. A pályatörölők „lassú munkája” nem okozhat játékkésleltetést.
- 3.2.1.4. A játékvezetők nem vesznek részt a pályatörölők munkájában. Ugyanakkor, a játékvezetőknek joguk van a pályatörölőket irányítani, ha azok nem végzik megfelelően a feladatukat és ezzel késleltetik a játékot.
- 3.2.1.5. A játékosok és az edzők kérhetik a gyorstörölőket, hogy töröljenek fel egy veszélyes, nedves foltot. Ugyanakkor szándékos játékkésleltetésnek minősül és ennek megfelelően kell szankcionálni azt, ha minden ok nélkül hívják a pályára vagy a kifutóba a pályatörölőket.

Ha a pihenőidőt követően egy csapat a cserepadjuk előtti nedves foltra hivatkozva késlelteti a játék folytatását, az I. játékvezető ezt tekintheti játékkésleltetésnek és szankcionálhatja.

Az ilyen foltokat nem szabad a gyorstörölők rongyával törölni, mert izotóniás sókat és cukrokat tartalmazhatnak, amelyek a rongyról a pályára kerülhetnek.

3.3. Játékosok felelőssége

Ha a játékosok saját felelősségükre törlik a pályát a saját kis törölőruhájukkal, az I. játékvezetőnek nem szabad megvárni, amíg befejezik a törlést és a játékra készen állnak. Ha a nyitás pillanatában nincsenek a megfelelő helyen, a játékvezetőnek állásrendi hibát kell ítélnie.

18. szabály – Játshmák közötti szünet és térfélcserék

1. A játshmák közötti szünetekben a játékosok a kifutóban labdával, de *nem a mérkőzéslabdákkal*, melegíthetnek.
2. A játshmák közötti szünetben mindegyik mérkőzéslabda a labdaszedőknél kell maradjon. Ezekkel a játékosok nem melegíthetnek. A döntő játszma előtt a II. játékvezető adja a labdát a játshmában elsőként nyitó játékosnak. A pihenőidők, a cserék alatt, ill. a döntő játszma 8. pontjánál a II. játékvezetőnél nincs labda, azok a labdaszedőknél maradnak.

19. szabály – A Libero játékos

1. Amennyiben egy csapat két Libero játékossal rendelkezik, a mérkőzés előtt egy órával, vagy a versenyre vonatkozó speciális versenyszabályzat szerint, ha ettől eltérő, az aktív Liberót az e célra szolgáló két külön sor közül az elsőbe kell beírni a jegyzőkönyvbe.
2. A két Libero játékos viselhet egymástól és a csapat többi tagjától eltérő színű és mintázatú felszerelést. (19.2. szabály)
3. A Libero lehet csapat- vagy játékkapitány (19.4.2.5. szabály), illetve esetlegesen edző.
4. A szabálytalan Libero helyettesítést a szabálytalan cserével azonos módon kell kezelni.
5. Ha a Libero játékra alkalmatlanná válik (megsérül, megbetegszik, kiállítják stb.) az edző újra kijelölhet egy új Libero játékost azon játékosok közül (kivéve a Libero által helyettesített játékost), akik *az újra kijelölés pillanatában* nincsenek a pályán.

A folyamat hasonló a Libero helyettesítés folyamatához, ha az újra kijelölésre azonnal a sérülés után kerül sor, ugyanakkor, ha az újra kijelölés később történik, akkor a folyamat a szabályos játékoscseréhez hasonlít. A folyamat kis formalitást követel, mivel az edző/jatékkapitány ténylegesen megerősíti a döntést oly módon, hogy azt közli a játékvezetői csapattal.

6. Figyelemmel kell lenni a sérült játékos esetén engedélyezett kivételes csere és a sérülés miatti újra kijelölés közötti különbségre.

Ha egy „normál” játékos (nem Libero) megsérül és nincs lehetőség szabályos cserével lehozni őt a pályáról, – ekkor minden játékos, aki nem volt a pályán a sérülés pillanatában (kivéve a Liberót és a Liberoval helyettesített játékost) a *pályára léphet* a sérült játékos helyére.

Ugyanakkor, ha új Libero játékos kerül kijelölésre, minden játékos, *aki nincs a pályán az újra kijelölés pillanatában* (kivéve az eredeti Liberót, a Libero által helyettesített játékost és olyan korábbi Liberót, akit újra kijelöléssel helyettesítettek), *lehet új Libero!* Új Libero kijelölése egy lehetőség, amit az edző vagy kihasznál, vagy nem.

A kiállított vagy kizárt játékosokat szabályos játékoscserével kell lecserélni. Ugyanakkor, ha senki nem áll rendelkezésre, az edzőnek lehetősége van arra (ez jog, de nem kötelezettség), hogy a játszma befejezését elkerülendő, kivételes játékoscserét

alkalmazzon a kiállított vagy kizárt játékos lecserélésére. A kivételes játékoscsere során lecserélt játékos a mérkőzés hátralévő részében nem játszhat. Ugyanez vonatkozik a kiállított játékosra is, ha ezt a lehetőséget alkalmazzák. Az edző döntése, hogy alkalmazza-e ezt az eljárást, vagy sem (15.8. szabály).

7. A 19.3.2.9. szabály megfelelő értelmezése érdekében a játékvezetők fordítsanak figyelmet a 27.2.2.2. szabály (amelyik előírja, hogy a jegyzőkönyvvezető a nyitás után jelezzen minden forgásrendi hibát) és a 28.2.2.2. szabály (amely a segéd jegyzőkönyvvezető feladatkörébe sorolja bármely Libero helyettesítési hiba jelzését nem említve a „nyitás után” kifejezést) közötti különbségre. Ez azt jelenti, hogy a helyettesítési hibát a megtörténte után azonnal kell jelezni és a 7.7.2. szabályt akkor kell alkalmazni, ha ezt a feladatát a segéd jegyzőkönyvvezető nem teljesítette és a hiba után labdamenet(ek)re került sor.
8. A játékvezetőknek meg kell tudni különböztetni a következő két esetet: az egyetlen rendelkezésre álló Libero
 - játékra alkalmatlanná **válik** (kiállítják, kizárják, megsérül, megbetegszik)
 - játékra alkalmatlanná **nyilvánítják**.

Az első eset független a csapat döntésétől, hogy a Libero nem képes a játék folytatására, míg a második esetben a csapat (az edző, vagy távollétében a játékkapitány/másodedző) döntésén múlik, hogy a Libero nem folytatja a játékot. Ha a Libero játékra alkalmatlanná válik, akkor a holtidőben az új Libero (ha azonnal, késlekedés nélkül kijelölésre kerül) közvetlenül a pályán és azonnal helyettesítheti az eredeti Liberót. Ugyanakkor, ha a Liberót játékra alkalmatlanná nyilvánítják, először a Libero által helyettesített játékos visszatér a pályára és egy befejezett labdamenet után az új Libero a pályára léphet bármely hátsósor-köteles játékos helyére.

20. szabály – Magatartási követelmények

21. szabály – Sportszerűtlenség és a szankciói

1. Fontos emlékezni arra, hogy a 21.2.1. szabály szerint a résztvevőknek tiszteletteljesen és udvariasan kell viselkedniük az Ellenőrző Bizottság tagjaival szemben, saját csapattagjaikkal, az ellenféllel és a nézőkkel szemben is. Ha az edző (vagy bármely más hivatalos személy) viselkedése túllépi a sportszerűség határait (lásd 21. szabály) az I. játékvezetőnek mérlegelés nélkül alkalmaznia kell a megfelelő szankciót. Egy röplabda mérkőzés a játékosokról kell szóljon és nem a csapat hivatalos személyeinek show-műsora. A játékvezetők nem hagyhatják ezt figyelmen kívül.

Az FIVB Játékszabály és Játékvezetői Bizottságának leghatározottabb instrukciója szerint, ha egy edző szélsőségesen viselkedik (vagy bármely csapattag), a Technikai Delegátusával vagy más hivatalos személyével szemben arrogáns, megvető, támadó magatartást tanúsít, az I. játékvezetőnek **SZIGORÚAN** alkalmaznia kell a viselkedésnek megfelelő szankció fokozatot.

2. A 21.1. szabály azokat a kisebb sportszerűtlenségeket tárgyalja, amelyek nem szankcionálандók. Annak megelőzése, hogy egy csapat elérje a szankcionálандó szintet, az I. játékvezető feladata. Különösen fontos, hogy a játékvezetők személyiségük révén ellenőrzésük alatt tartásuk a kisebb sportszerűtlenségeket annak érdekében, hogy elkerüljék a szankciókat a játék későbbi szakaszában.

3. A csapattagoknak adott szankciók gyakorlati alkalmazása során az I. játékvezető az alábbiak szerint jár el:

3.1. A pályán lévő csapattag esetén:

Az I. játékvezető sípol (általában, ha a labda játékon kívül van, de a súlyos sportszerűtlen viselkedést követően a legrövidebb időn belül) és magához rendeli a szankcionálandó játékost. Amikor a játékos az emelvény közelében van, az I. játékvezető felmutatja a megfelelő lapo(ka)t és szóban közli a játékosal angolul, hogy miért lett szankcionálva.

A II. játékvezető, amint észleli azt, rögtön utasítja a jegyzőkönyvvezetőt, hogy a szankciót rögzítse a jegyzőkönyvben.

Ha a jegyzőkönyvvezető a jegyzőkönyv alapján megállapítja, hogy az I. játékvezető döntése a szabályokba ütközik, pl. a büntetések fokozatosságának nem felel meg, ezt azonnal közölnie kell a II. játékvezetővel. Ezután a II. játékvezető, miután ellenőrizte a jegyzőkönyvvezető jelzésének helyességét, informálja az I. játékvezetőt. Az I. játékvezetőnek ki kell javítani az előző döntését.

Pályán kívüli csapattag esetén:

Az I. játékvezető sípol, a játékkapitányt magához rendeli és közli vele angolul, hogy melyik játékos lett szankcionálva, illetve annak okát. A játékkapitány ezt közli a szankcionált csapattaggal, aki azt tudomásul kell vegye. A megfelelő színű kártyát/kártyákat felmutató I. játékvezető felelőssége, hogy egyértelművé tegye, ki a szankcionált csapattag.

- 3.2. Ilyen helyzetben a játékvezetőknek és a jegyzőkönyvvezetőnek hatékonyan együtt kell működniük, annak érdekében, hogy a megfelelő adatok kerüljenek rögzítésre a jegyzőkönyvben (csapattag és a szankció fokozata).

3.3. A szankciók játszmák közötti alkalmazása:

„Büntetés” szankció (piros kártya) esetében: az I. játékvezetőnek a kártyát a következő játszma elején kell felmutatni.

Kiállítás vagy kizárás esetében:

Az I. játékvezetőnek azonnal magához kell hívni a játékkapitányt, hogy tájékoztassa az érintett edzőt a szankcióról (megelőzve a csapat kettős büntetését), majd formálisan a következő játszma elején a kártyákat (piros és sárga kártya egy kézben kiállítás esetén; piros és sárga kártya külön kézben kizárás) esetén kell felmutatni.

- 3.4. A kiállított vagy kizárt játékosnak azonnal el kell hagynia a játékterületet és a csapat öltözőjébe kell menni a szankció időtartamára. *(Megjegyzés: a magyar bajnoki és kupamérkőzéseken ez a szabály nem alkalmazandó!)*

4. A mérkőzés alatt a játékvezetőknek figyelniük kell a fegyelmezés során alkalmazott szempontokra, azonosan elbírálva a játékosok vagy más csapattagok viselkedését, de ne felejtsek el, hogy feladatuk a játékhelyzetek értékelése és nem az apró egyéni hibák vadászata.

22. szabály – A játékvezetői csapat és eljárások

1. Annak érdekében, hogy a csapatok pontosan értesüljenek a játékvezetők által síppal jelzett hiba jellegéről (a közönség, a televízió nézők stb. számára), a játékvezetőknek a hivatalos karjeleket kell használniuk. Csak ezeket a karjeleket és mást nem; nemzeti vagy

egyedi karjelek csak különleges esetekben használhatók a tisztázatlan helyzet, vagy játékakció egyértelművé tételére.

2. A felgyorsult játék több játékvezetői hibát eredményezhet. Ezek megelőzése érdekében a játékvezetői csapatnak nagyon szorosan együtt kell működnie; minden egyes játékakció után egymásra kell pillantaniuk, hogy megerősítsék döntésüket.

23. szabály – Az I. játékvezető

1. Az I. játékvezető mindig működjön együtt társaival (II. játékvezető, jegyzőkönyvvezető, vonalbírók). Hagynia kell őket a saját feladat- és hatáskörükben dolgozni. Feladatát a játékvezetői emelvényen állva kell végeznie.

Például, miután síppal a labdamenet végét jelezte, azonnal nézzen a többiekre (és csak ezután hozza meg végső döntését a karjellel):

- ha a labda a vonal közelében esett le, azonnal nézzen arra a vonalbíróra minden esetben, akinek feladata az illető vonalat figyelni (ugyanakkor az I. játékvezető, ha szükséges, jogosult felülbírálni a kollégáit).
- a mérkőzés alatt az I. játékvezető gyakran nézzen át a vele szemben lévő II. játékvezetőre (ha lehet minden labdamenet után és a nyitásra jelt adó sípszó előtt) annak érdekében, hogy észrevegye, nem jelez-e valamilyen hibát, vagy sem (például négy érintés, kettős érintés és/vagy lát-e bármilyen szabályos játék megszakítás kérését, amelyet egy edző az utolsó pillanatban jelez).

2. Azon esetek megítélése, amikor a fogadó csapat oldalán kerül „KINT”-re a labda, és azt előzőleg a fogadó csapatból valaki érintette (pl. a sáncoló játékos stb.), az I. játékvezető és a vonalbírók feladata. Ugyanakkor az I. játékvezető azután hozza meg döntését a vonatkozó karjellel, miután megnézte a vonalbírók és a II. játékvezető (a II. játékvezetőhöz közeli enyhe sánc érintés esetén) vagy játékvezetői csapatának más tagjainak jelzéseit.

3. Mindig adjon elegendő időt a II. játékvezetőnek és a jegyzőkönyvvezetőnek adminisztratív feladataik elvégzésre. Például legyen elegendő idő a játékoscsere jogosultságának ellenőrzésére és bejegyzésére. Ha az I. játékvezető nem ad elegendő időt munkájuk elvégzésére, a II. játékvezető és a jegyzőkönyvvezető nem tudják követni a mérkőzés következő fázisát. Ez hibát eredményezhet a játékvezető csapat tagjai részéről. Ha az I. játékvezető nem hagy elég időt az ellenőrzésre és az adminisztrációra, a II. játékvezető állítsa meg a játékot sípjellel.

4. Az I. játékvezetőnek joga van felülbírálni kollégái ítéletét vagy módosítani saját döntését. Ha a saját döntését követően észreveszi, hogy kollégái (II. játékvezető, vonalbírók vagy jegyzőkönyvvezető) azzal ellentéteset jeleznek:
 - ha biztos saját döntése helyességében, akkor kitarthat mellette
 - ha felismeri hibáját, akkor megváltoztathatja saját döntését
 - ha úgy látja, hogy a két ellenfél részéről elkövetett hibák egyidejűleg történtek, akkor „új labdát” ítéelhet, azaz a labdamenet újrajátszását rendelheti el
 - ha úgy ítéli meg, hogy a II. játékvezető ítélete hibás volt, visszavonhatja azt. Például, ha a II. játékvezető tévesen fűjt állásrendi hibát a nyitást fogadó csapatnál, de az I. játékvezető azonnal, vagy a játékkapitány tiltakozása alapján felismerte, hogy a II. játékvezető tévedett, akkor nem szabad elfogadnia az ítéletet és a labdamenetet újra kell játszani.

5. Ha az I. játékvezető úgy találja, hogy egyik vagy másik kollégája nem ismeri feladatát, vagy nem objektíven ténykedik, le kell cserélni őt.
6. Csak az I. játékvezető adhat szankciót sportszerűtlenségért vagy játékkésleltetésért, a II. játékvezetőnek, a vonalbíróknak és a jegyzőkönyvvezetőnek erre nincs joga. Ha ez utóbbiak észlelnék bármilyen szabálytalanságot, jelezniük kell azt az I. játékvezető felé, és informálniuk kell őt a tényről. Az I. játékvezető, és csak egyedül ő alkalmazhat bármely szankciót.
7. Az I. játékvezető a labda röppályáját követi szemével, a játékos(ok)kal, vagy felszereléssel és tárgyakkal való érintkezését figyeli. Következésképpen először a labdaérintés szabályosságát ellenőrzi. A támadó érintés pillanatában közvetlenül a támadó játékosra és a labdára néz és épp csak a szeme sarkából látja a labda várható irányát.

24. szabály – A II. játékvezető

1. A II. játékvezető azonos felkészültségű kell legyen az I. játékvezetővel. Ha az I. játékvezető nem érkezik meg a mérkőzésre vagy alkalmatlanná válik a mérkőzés levezetésére, a II. játékvezető helyettesíti őt.
2. A háló közeli játék során a II. játékvezetőnek a hibának minősülő hálórúgásra a sáncoló oldalon állva a háló teljes szélességében, a szabálytalannak minősülő középvonalon való áthatalásra és a saját oldalán történt antennaérintésekre kell koncentrálnia. A II. játékvezetőnek szintén figyelnie kell a hátsó soros játékosok által elkövetett támadó érintési és sánc hibákat, továbbá a Libero játékos sánc kísérletét (ezen hibák lefűzésénél nincs prioritás, hogy az I. vagy a II. játékvezető jelzi-e, mindkét játékvezető dönthet ezekről).
3. A II. játékvezetőnek ellenőrizni kell a mérkőzés előtt és alatt a csapatok állásrendjét a csapatok állásrendi űrlapja alapján. Ebben a munkában (kivéve, ha oszlop tablet van használatban) a II. játékvezetőt a jegyzőkönyvvezető segíti, aki jelezheti neki, hogy ki a nyitó játékos (melyik játékos van az 1-es pozícióban). Ezen információ alapján, a kezében lévő állásrendi űrlap óramutató irányába történő fogatásával a II. játékvezető pontosan meg tudja határozni mindkét csapat szabályos forgás(állás)rendjét. A pozíciók/állásrend ellenőrzésekor a II. pozícióban kell állnia a bal oldalán, illetve a jobb oldalán a IV. pozícióban.
Ha eltérés van a játékosoknak a pályán elfoglalt pozíciója és az állásrendi űrlap között, a II. játékvezetőnek oda kell hívnia a játékkapitányt vagy az edzőt a játékosok megfelelő pozíciójának tisztázása érdekében.
4. A 2024-es kongresszus jóváhagyott egy szabálymódosítást a nyitó csapat számára, amely eltörölte, hogy játékosainak a nyitóérintés pillanatában az állásrendi helyükön kell legyenek (kivéve a nyitó játékos). Ennek a módosításnak az a célja, hogy a nyitó csapat hatékonyabban tudjon védekezni az ellenfél első támadása ellen.
5. Amikor a II. játékvezető állásrendi hibát jelez (síppal) a fogadó csapatnál, azonnal jeleznie kell az állásrendi hibát a hivatalos karjellel és pontosan meg kell mutatnia a hibázó játékosokat. Ha a hibázó csapat játékosai nem tudják helyreállítani a saját állásrendjüket, a II. játékvezető állítsa helyre a játékosok állásrendjét, és a labdamenetet ezt követően lehet elindítani.

6. A II. játékvezető figyeljen arra, hogy a kifutó minden olyan tárgytól mentes legyen, ami sérülést okozhat a csapat tagjainak (műanyag palackok, elsősegély csomag stb.).
7. A pihenőidők alatt a II. játékvezető ne maradjon egy helyben. Ez idő alatti mozgása során a II. játékvezető forduljon:
 - A csapatok felé, hogy megbizonyosodjon arról, hogy a csapatok a cserepadjukhoz mentek.
 - A jegyzőkönyvvezető felé, hogy ellenőrizze a munkáját.
 - A segéd-jegyzőkönyvvezető felé, hogy információt szerezzen a Libero játékos pozíciójáról.
 - Az I. játékvezető felé, hogy információt kaphasson vagy adhasson, amennyiben szükséges.
 - Újra a csapatok felé, hogy figyelje és szükség esetén ellenőrizze az esetleg a pihenő idő vége előtt visszatérő csapatot és megelőzze az esetleges „rejtett” Libero helyettesítést.
 - Hogy ellenőrizze, hogy a csapatonként 6 játékos visszatért-e a játékterületre a pihenőidő után.
8. Ha a mérkőzés folyamán a II. játékvezető sportszerűtlen megnyilvánulásokat, kifejezéseket használatát észleli az ellenfelek között, a következő holtidőben szólhat a játékosoknak, hogy hagyják abba ezt a fajta viselkedést, és kérheti őket, hogy nyugodjanak le. Ha a helyzet nem változik, tájékoztassa erről az I. játékvezetőt, aki azonnal figyelmeztesse, vagy szankcionálja a játékosokat a viselkedés súlyosságának megfelelően.

FONTOS MEGJEGYZÉS: ha a két csapat közel egyidőben követ el hibát, akkor az első hibát kell figyelembe venni. Mivel az I. és II. játékvezető felelősségi köre eltérő, ezért nagyon fontos, hogy mindkét játékvezető azonnal sípoljon. Az egyik játékvezető sípszavára a labdamentet véget ér, ilyenkor a másik játékvezető már ne sípoljon, mert ezzel összezavarhatja a játékosokat és a nézőket.

A tartalék játékvezető

A tartalék játékvezető feladatai a következők:

1. A II. játékvezetőt helyettesíteni, ha az alkalmatlanná válik feladata ellátására, vagy távolléte esetén, vagy I. játékvezetőként kell tovább működnie.
2. A cseretáblákat ellenőrizni (ha használatban vannak) a mérkőzés előtt és a játszmák között. Ha a tablet rendszer működik, akkor a csapat tabletek megfelelő működését ellenőrizni.
3. A játékmegszakításra szolgáló csengőt ellenőrizni a játszmák előtt és alatt, hiba esetén.
4. A II. játékvezetőt segíteni a kifutó szabadon tartásában.
5. Ellenőrizni a cserejátékosokat a cserepadon és a melegítő területen.
6. A mérkőzéslabdákat a II. játékvezetőnek adni közvetlenül a kezdő játékosok bemutatását követően.
7. Egy mérkőzéslabdát a II. játékvezetőnek adni, miután az ellenőrizte a csapatok kezdő állásrendjét.
8. Segíteni a II. játékvezetőt a gyorstörölők és a jegyzőkönyvvezető munkájának ellenőrzésében.

A Challenge játékvezető és az új technológia alkalmazása

A modern röplabdában egyre inkább elterjednek az innovatív technológiák. Ma már számos FIVB versenyen a tabletek használata kötelezővé vált, ahogy az elektronikus jegyzőkönyv és a vezeték nélküli kommunikációra használt headsetek alkalmazása is. A mai játékvezetőnek a röplabdában ismerniük kell ezeket az eszközöket.

Az eszközök használatára vonatkozó részletes előírásokat különösen a Challenge és a játékoscsere lebonyolítására vonatkozóan a Speciális Versenyszabályzat tartalmazza.

Megjegyzés: az MRSZ versenyein az MRSZ Challenge Szabályzatának rendelkezései érvényesek!

A Challenge során, valamint a Challenge játékvezetőnek a következő ajánlásokat kell figyelembe venni:

1. Minden nemzetközi játékvezető, akit olyan versenyre küldtek, amelyen videóellenőrzési-rendszert használnak, alaposan tanulmányozza a versenyre vonatkozó Challenge-szabályzatot és szigorúan tartsa be az előírásokat.
2. A Challenge játékvezető feladata ellátása közben a nemzetközi játékvezető egyenruhát kell viselje.
3. A játékvezetők közötti **VEZETÉKNÉLKÜLI** kommunikáció során kötelező egyszerű angol mondatokat használni a kért Challenge természetének (hálóérintés, antenna érintés, lábhiba nyitáshoz vagy hátsó soros támadáshoz, sáncérintés, átlépés a háló alatt, stb) megállapításához. A Challenge játékvezetőnek továbbítandó információk ajánlott sorrendje: **ki, mit, mikor**. Például: **„Challenge kérés Olaszország által – hálóérintés – a labdamentet közepén”**.
4. Ha a rendelkezésre álló felvételek alapján nem lehet a fent említett következtetések bármelyikét levonni, a Challenge játékvezető tájékoztassa az I. játékvezetőt arról, hogy technikailag nem lehet a Challenge-t eldönteni és ezért az I. játékvezető eredeti döntése marad érvényben (ne feledjük: a nem sípolás is egy döntés).
5. Ha a játékvezető egy olyan hiba jelzésével szakította meg a labdamentet, mely **ÍTÉLET** a Challenge alapján tévesnek bizonyult, akkor a játékvezetői hiba miatt a labdamentet meg kell ismételni.
Például: az I. játékvezető „négy érintést” vagy „kettős érintést” fújt, amikor egy ütést követően a labda a háló felső színtszalagjáról visszapattant, majd a támadó csapat újra érintette, és az I. játékvezető nem észlelt sáncérintést, de később, egy „sáncérintés” Challenge után egyértelművé vált, hogy sáncérintés történt, akkor az I. játékvezetőnek a labdamentet újrajátszását kell elrendelnie.
Megjegyzés: ez különbözik attól az esettől, amikor a játékvezető hibát jelez közvetlenül azelőtt, hogy a labda talajt érne, de a Challenge videó később azt igazolja, hogy a jelzés hibás volt – lásd alább a 11. bekezdést.
6. A Challenge játékvezetőt a Challenge operátor nem befolyásolhatja - utóbbinak nincs joga tanácsot adni, kivéve azzal kapcsolatban, hogy mely kamera képe lehet a legalkalmasabb az elbíráláshoz, ezzel csökkentve a folyamat időtartamát. A Challenge játékvezető semmiképpen sem alapozhatja döntését „sejtésre”, vagy „tippre”, vagy „megérzésre”. A Challenge játékvezető csak akkor közölheti döntését, ha ténylegesen látta, hogy mi történt. Bármilyen kétség esetén az eredeti játékvezetői döntést kell helyesnek tekinteni.

7. Az érvényben lévő Challenge előírásoknak megfelelően az ellenőrizhető játékaikra a labdamenet alatt bármikor kérhető Challenge, a Challenge játékvezető egyértelműen jelezze az operátornak, hogy melyik az ellenőrizendő szituáció és keresse azt meg. Ha a felvétel megtekintése közben egy másik, (és az ellenőrzött esetet megelőző) hibára derül fény, akkor ezt a korábbi hibát kell a Challenge játékvezetőnek közölnie és ez fogja eldönteni a labdamenet végeredményét. Ez érvényes még akkor is, ha a megelőző hiba nem szerepel azon a listán, amelyekre Challenge kérhető.
8. A Challenge játékvezető tájékoztatja az I. játékvezetőt a hiba természetéről. Ugyanakkor a végső döntést az I. játékvezetőnek kell meghoznia a bemutatott kép alapján. Alapvetően **nem** ajánlott, hogy az I. játékvezető felülbírálja a Challenge játékvezető véleményét a nyitás során, vagy hátsó soros támadás során elkövetett lábhibák esetében, kivéve, ha teljesen biztos abban, hogy a Challenge játékvezető hibázott.
9. Ha egy edző Challenge- kért egy hibára, amely a labda játékon kívülre kerülése után történt, ezt mindkét játékvezető tudomására kell hozni, és a képernyőn a megfelelő feliratot kell megjeleníteni.
Bizonyos esetekben, nagyon rövid idő van egy challengelt játékhiba és a labda játékon kívülre kerülése (a labda talajt ér, vagy egy külső tárgyat érint stb.) között. Ezért erősen ajánlott, hogy a játékvezetők (Challenge játékvezető) mutassák meg osztott képernyőn keresztül mind a challengelt játékhibát, mind pedig a labda játékon kívülre kerülésének pillanatát. A hiba és a döntés így minden résztvevőnek objektíven elmagyarázható.
10. A Challenge Szabályzat jelenlegi, 2025. évi változata kimondja, hogy ha kétség merül fel egy Challenge kérdés vizsgálata során, a Videó Challenge csapatnak az összes rendelkezésére álló forrást, beleértve a TV-felvételt is, fel kell használnia, hogy biztosítsa a helyes döntést. Az I. játékvezetőnek kell menedzselnie az egész Challenge folyamatot és ahol hibát lát – például rossz képet mutatnak, vagy helytelen értelmezést tapasztal, - az I. játékvezető ragaszkodjon a további vizsgálathoz, beleértve a különböző kameraállásokat és a képforrásokat. A Challenge játékvezető döntésének felülbírálata egy utolsó lehetőség, de az I. játékvezető hatásköréhez tartozik.
11. Fontos, hogy a játékvezetők józan ésszel döntsenek. Például az „A” csapat sáncolja a labdát, de közvetlenül azelőtt, hogy a labda a térfélen talajt érne és a „B” csapatnak esélye sincs elérni azt, a II. játékvezető hálós hibát ítél az „A” csapat sáncoló játékosa ellen. A Challenge-felvételek azt bizonyítják, hogy nem volt hiba. A józan észnek kell érvényesülnie, hogy ez nem egy olyan eset, amely miatt újrajátszás lenne szükséges - az „A” csapat jogosan nyerte meg a labdamenetet – lásd a 2025. évi Challenge Szabályzat 12 (c) pontját.

25. szabály – A jegyzőkönyvvezető

1. A jegyzőkönyvvezető munkája nagyon fontos, különösen a nemzetközi mérkőzéseken, ahol a játékvezetői csapat és a csapatok tagjai különböző országokból vannak.
Minden nemzetközi játékvezetőnek **ismerni kell a jegyzőkönyv (papíralapú és elektronikus) kitöltését**; és ha szükséges, képesek legyenek a jegyzőkönyvvezetői feladatok ellátására.

A jegyzőkönyvvezető:

1. Miután megkapta az állásrendi űrlapokat, ellenőrizze minden játszma előtt, hogy az azokon szereplő számok megtalálható-e a csapatlista rovatban (ha nem, akkor informálja erről a tényről a II. játékvezetőt).
2. Tájékoztassa a II. játékvezetőt a csapatok második pihenőidő kéréséről és az 5. és 6. cseréiről (a II. játékvezető informálja ezekről az I. játékvezetőt és az edzőt). Ez akkor is érvényben van, ha edzői vagy oszlop tabletek vannak használatban.
3. A játékoscsere során, ha csak a jegyzőkönyvvezető nem jelzi, hogy a csere szabálytalan, a II. játékvezető bejelenti, engedélyezi és rögzíti a játékosok cseréjét.
4. Amikor a játékoscsere adminisztrációja befejeződött és a jegyzőkönyvvezető „OK” karjelet mutat, vagy a headseten keresztül „jegyzőkönyvvezető készen van” információt adja, akkor a jegyzőkönyvvezetőnek ellenőrizni kell, hogy a nyitásra következő játékos helyes forgásrendben van-e, vagy sem.

Megjegyzés: a II. játékvezető menjen ez esetben a jegyzőkönyvvezetői asztalhoz ellenőrizni a jegyzőkönyvet, majd informálja a csapatokat és az I. játékvezetőt.

5. A jegyzőkönyvvezetőnek figyelnie kell a csere zónába lépett cserejátékost és azonnal a játékos kezében lévő cserekártya számát (ha vannak) és mezszámát össze kell hasonlítani a jegyzőkönyvben rögzített „kezdő játékosok” és „cserejátékosok” számaival. Ha megállapítást nyer, hogy a cserekérés nem szabályos, nyomja meg ismét a jelzőcsengőt (amennyiben van a mérkőzésen) vagy jelzőcsengő hiányában a karját magasra emelve és egyik oldalról a másikra mozgatva azonnal jelzi ezt és bemondja, hogy „a cserekérés nem szabályos”. Ez esetben a II. játékvezető a jegyzőkönyvvezetői asztalhoz megy és a jegyzőkönyv adatai alapján ellenőrzi a cserekérés szabálytalanságát. Ha valóban szabálytalan a cserekérés, akkor azt a II. játékvezetőnek azonnal el kell utasítsa, és a tényt jeleznie kell az I. játékvezető felé. Az I. játékvezető ez esetben sípol játékkésleltetésért szankcionálja a csapatot, amit a jegyzőkönyvvezetőnek a jegyzőkönyvbe be kell jegyezni a megfelelő rovatban. A II. játékvezetőnek ellenőriznie kell a jegyzőkönyvvezető munkáját a szankciót követően.
6. Ha egy csapat egynél több játékoscserét kér, azt úgy kell lebonyolítani, hogy a jegyzőkönyvvezető egymás után be tudja azokat jegyezni. A jegyzőkönyvvezető ugyanazt az eljárást kell kövesse minden cserénél.
7. Ha a csere szabályos, akkor azonnal megkezdí a jegyzőkönyvbe való bejegyzést és amikor befejezte, mindkét kezét magasba tartva jelzi azt. **Ne felejtjük el, hogy ezt minden cserénél alkalmazni kell.**
8. Ha a versenyen edzői tabletek használatosak a csere lebonyolítására, elektronikus jegyzőkönyvvel együtt, a számozott cseretáblák nincsenek használatban. Ilyen esetben a jegyzőkönyvvezető ellenőrizze a jegyzőkönyv monitort, hogy a megjelenő adatok megegyeznek-e a csere zónában lévő játékosok számával. A játékvezetők teendői az alkalmazott technológiától függetlenül változatlanok. Ha játékoscsere esetén eltérés van a csere zónában megjelenő játékos(ok) és a tableten elküldött adatok között, akkor a ténylegesen megjelenő játékos(ok) számít(anak) elsődlegesnek és korrektnek, és ilyenkor a jegyzőkönyvvezető manuálisan fogadja el a cserekérést. Abban az esetben is célszerű a II. játékvezető és a jegyzőkönyvvezető közötti kommunikáció, ha az esetleges késői adatküldés miatt a cserét kézzel kell rögzíteni. Libero helyettesítés normál játékos cserével együtt is lebonyolítható, ezért az ilyen esetekre különös figyelmet kell fordítani. Minden játékos cserét követően a két kezés „OK” jelzés szükséges a játék folytatására.

Ha kommunikációs rendszer van a használatban a mérkőzésen, a jegyzőkönyvvezető egyszerűen informálja a rendszeren keresztül a játékvezetőket: „OK”, a jegyzőkönyvvezető készen van, majd a II. játékvezető megismétli az „OK”-ot szóban. Ha a rendszer nem működik megfelelően, vagy a nézők túl zajosak és ezért nem hallani az információt tisztán, a két kezes „OK” jelzés továbbra is kötelező.

9. Kizárólag a II. játékvezető utasítása alapján jegyezhet szankciót a jegyzőkönyvbe, vagy a szabályoknak megfelelően jelzett hivatalos tiltakozás esetén az I. játékvezető engedélyével beírja, vagy engedi, hogy a csapatkapitány beírja azt a jegyzőkönyv Megjegyzés rovatába.
10. Ha egy játékos megsérül és szabályos vagy kivételes cserével a mérkőzést elhagyja, a Megjegyzés rovatban ezt rögzítenie kell. A bejegyzés tartalmazza a sérült játékos számát, a játszmat és eredményt, amikor a sérülés történt.

26. szabály – A segéd jegyzőkönyvvezető

1. A segéd jegyzőkönyvvezető a jegyzőkönyvvezető mellett ül. Ha a jegyzőkönyvvezető képtelen ellátni feladatát, a továbbiakban helyettesíti őt.
2. A feladatai:
 - 2.1 Kitölti a Libero ellenőrző jegyzőkönyvet (R-6), ha az elektronikus jegyzőkönyv nincs használatban, és ellenőrzi, hogy a mérkőzésen a Libero helyettesítések szabályosak-e vagy sem.
 - 2.2 Ha nincs elektronikus eredményjelző használatban, kezeli a jegyzőkönyvvezetői asztalon lévő kézi eredményjelző táblát.
 - 2.3 Ellenőrzi, hogy az eredményjelző a helyes eredményt mutatja-e a. Amennyiben nem, kijavítja azt.
 - 2.4 Pihenőidő alatt tájékoztatja a II. játékvezetőt a Libero pozíciójáról, karjellel – de mindegyik csapatnál csak egy kézzel – jelzi, hogy a játékmegszakítás előtt „bent” vagy „kint” tartózkodott.
 - 2.5 Minden játszma után azonnal írásban információt továbbít a mérkőzés Technikai Delegátusának a befejezett játszma időtartamáról, valamint a játszma kezdő és befejezési időpontjáról.
 - 2.6 Szükség esetén játékoscserénél segíti a jegyzőkönyvvezető munkáját a jelzőcsengő megnyomásával.
 - 2.7 Szükség esetén szóban is segítheti a jegyzőkönyvvezető munkáját a játékoscsere folyamatában.
 - 2.8 Adott esetben működteti a nyitási időt jelző órát.

27. szabály – A vonalbírók (kizárólag akkor, ha Challenge nincs használatban)

1. A vonalbírók munkája nagyon fontos, különösen a magas színvonalú nemzetközi mérkőzéseken. Minden nemzetközi jelöltnek és játékvezetőnek gyakorlatban is ismernie kell a vonalbírók munkáját, arra az esetre, ha vonalbíróként jelölik ki őket nemzetközi mérkőzések alatt.
 - 1.1. 60 perccel a mérkőzés megkezdése előtt egyenruhában jelenjenek meg a játékterületen.

1.2. Kötelesek jelezni:

- minden „kint”, „bent” labdát, amely annak a vonalnak a közelében történt, amelynek az ellenőrzése a feladatuk,
- valamint a 12.4.3. szabály szerinti nyitáshibákat.

1.3. Ha a labda antennát ér, fölötte repül át, vagy azon kívül halad az ellenfél térfele felé, **a labda röppályával szemben lévő** vonalbíró jelezze a hibát.

1.4. A hibákat egyértelműen, az I. játékvezető számára minden kétséget kizáróan kell jelezni.

2. A vonalbíró a labdamenetek között pihenjen.

3. A pihenőidők alatt a vonalbírók hagyják el helyüket és maradjanak a játékterület megfelelő sarkában a hirdetőpanelek mögött. Ha ez nem lehetséges a játszmák közötti szünetekben, akkor párosával az Ellenőrző Terület cserepad felőli oldalán lévő határoló panelhez kell állniuk.

28. szabály – Hivatalos karjelek

1. A játékvezetők csak a hivatalos karjeleket használhatják. Más jelzések használatát el kell kerülni, kivéve, ha használatuk feltétlenül szükséges ahhoz, hogy a döntéseket a csapattagok megértsék.

Az alábbiakban részletezzük, mit kell és mit nem kell alkalmazni a mérkőzés során.

2. **Ha az I. játékvezető döntött:** az I. játékvezető síppal jelzi a labdamenet végét (vagy a hibát), mutatja a következő nyitó csapatot, mutatja a hiba természetét, majd a hibázó játékost (ha szükséges). A II. játékvezető ez esetben nem mutat semmit, csak egyszerűen a következő nyitást fogadó csapat oldalára sétál. Az I. játékvezetővel való szemkontaktus továbbra is megkövetelt. Továbbra is elvárt, hogy a II. játékvezető labdamenet közben vagy végén az érintett labda (ha az érintés nem egyértelmű) vagy négy érintés esetében segítségképpen jelezzen maga előtt, ha nem áll rendelkezésre vezeték nélküli kommunikáció. Ezeket a jelzéseket a II. játékvezető még az átsétálás előtt mutassa, hogy az I. játékvezető a tények teljes ismeretében dönthessen.

3. **Ha a II. játékvezető döntött:** (pl. hibás hálór érintésnél, szabálytalan hátsó soros sáncnál stb.) síppal jelzi a hibát, mutatja a hiba természetét; mutatja (ha szükséges) a hibázó játékost, kis szünet, majd követi az I. játékvezető jelzését a következő nyitó csapatot mutatva.

4. **Pihenőidő kérés esetén:** ennek engedélyezése alapesetben a II. játékvezető feladata (de természetesen az I. játékvezető is engedélyezheti, ha a II. játékvezető nem hallja/látja az edző kérését). Az I. játékvezetőnek nem kell megismételnie a karjelet.

5. **Megismételt/újrajátszott labdamenet/kettős hiba esetén:** jóllehet mindkét játékvezető sípolhat ilyen esetben (pl. labda gurul a pályára, sérülés labdamenet közben stb.), alapesetben az I. játékvezető feladata jelezni a következő nyitó csapatot. A II. játékvezető csak ismétli az I. játékvezető karjelét a következő nyitó csapatot mutatva, ha ő állította meg síppal a labdamenetet.

6. **Ha mindkét játékvezető egyszerre sípolt a labdamenetet megállítva, de különböző hibákat jelezve:** mindkét játékvezető mutatja a hiba természetét – de miután az I. játékvezető feladat eldönteni, hogyan folytatódjék a játék – CSAK AZ I. JÁTÉKVEZETŐ mutatja a kettős hibát és jelzi a következő nyitó csapatot.
7. **Ha a nyitó játékos túl korán (sípszó előtt) nyit:** kizárólag az I. játékvezető feladatkörébe tartozik a labdamenet újrajátszását és a következő nyitó csapatot jelezni.
8. **Játszma/mérkőzés vége:** az I. játékvezető jelzi. Ha azonban az eredmény elkerüli az I. játékvezető figyelmét, a II. játékvezető udvariasan emlékeztesse a karjelet mutatva, azonban ez kizárólag az I. játékvezető feladata marad.
9. Ha a II. játékvezető hibát jelez, a hibát azon az oldalon jelezze, ahol az bekövetkezett. Példa: ha egy játékos a II. játékvezető jobb keze felől lévő csapatból érinti a hálót, és a jelzi ezt a hibát, a karjeleket nem a másik csapat oldaláról kell mutatnia, hanem a hibát vétett csapat térfelére át kell mennie a hiba jelzéséhez. A karjelet ne mozgás közben végezze el, hanem előtte meg kell állnia, és a pálya felé fordulnia.
10. A játékvezetőknek gyorsan, a hibajelzés bizonyosságával kell sípolni, figyelemmel a következő két pontra:
 - 10.1. A játékvezető ne jelezzen hibát nézők vagy a játékosok reklamálásának hatására.
 - 10.2. Amikor teljesen bizonyos abban, hogy hibás döntés született, a játékvezetőnek helyre kell hozni a saját (vagy a játékvezetői csapat más tagjának) a hibáját, lehetőség szerint azonnal.
11. A játékvezetők és a vonalbírók fordítsanak figyelmet az „KINT” kar/zászlójel helyes alkalmazására:
 - 11.1. Minden olyan labda, amelyik közvetlenül kerül „KINT”-re támadást, vagy a támadó csapat oldalán az ellenfél sáncát követően, a kar/zászlójel: LABDA KINT
 - 11.2. Ha a támadás átmegy a háló felett, és talajt ér a pályán kívül, de a sáncoló vagy bármely játékos az ellenféltől hozzáért, a kar/zászlójel: ÉRINTETT LABDA
 - 11.3. Ha a labda az első, a második, vagy a harmadik érintés után „KINT”-té válik saját térfélen (a pályán kívül ér talajt, egy pályán kívüli tárgyat, mennyezetet vagy játékban nem lévő személyt, hirdetőtáblát ér), a karjel: ÉRINTETT LABDA
 - 11.4. Ha egy támadó érintés után a labda a háló tetejét érintve úgy pattan a pályán kívülre, a támadó csapat oldalán, anélkül, hogy az ellenfél sáncát érintette volna, a karjel: „KINT”, de rögtön a támadó játékosra kell mutatni, hogy mindenki számára egyértelmű legyen, a labda nem érintette a sáncolót. Ugyanebben a helyzetben, ha a labda a sáncolóról pattan a pályán kívülre a támadó oldalán, az I. játékvezető karjele: „KINT”, és a sáncolóra kell mutatni.
 - 11.5. Ha egy labda az ellenfél oldalán azért válik „KINT”-té, mert a kifutóban lévő edző megérinti azt, vagy a labda érinti az edzőt, vagy más játékban nem lévő személyt, a kar/zászlójel „KINT”.
12. Ha befejezett támadó érintést hajtanak végre olyan labdán, amelyet a Libero saját támadó zónájából kosárárintéssel játszott meg (feladó akció) és a támadó érintés a szintszalag felett volt, az I. játékvezető a 21. sz. karjel (támadó érintési hiba) alkalmazása után mutasson rá a Libero játékosra.

13. A vonalbíró zászlójele nagyon fontos a résztvevők és a közönség számára. Az I. játékvezető ellenőrizze a vonalbírók zászlójeleit, és ha azok nem szabályosak, javítsa ki azokat.
14. Amennyiben a labda nem keresztezi a háló függőleges síkját a 3. csapatérintést követően, ezután:
 - 14.1. Akár ugyanaz a játékos érinti meg a labdát, aki az utolsó labdaérintést végrehajtotta, akár egy másik játékos érinti a labdát, a hiba NÉGY ÉRINTÉS, és a karjel „négy érintés”.