



**JÁTÉKVEZETŐI IRÁNYELVEK
ÉS INSTRUKCIÓK
STRANDRÖPLABDA JÁTÉKVEZETŐK
SZÁMÁRA**

2017

MAGYAR RÖPLABDA
SZÖVETSÉG



JÁTÉKVEZETŐI TESTÜLET



JÁTÉKVEZETŐI IRÁNYELVEK ÉS INSTRUKCIÓK 2017



A 2017. évi **BVB Refereeing Guidelines and Instructions**
alapján a fordításban és a lektorálásban közreműködött

Herpai László
az FIVB Játékszabály és Játékvezetői Bizottság tagja

Ujházi Mónika
nemzetközi játékvezető

Soltész Róbert I. osztályú játékvezető

Kiadja:
a Magyar Röplabda Szövetség Játékvezetői Testülete

2017. április

1. szabály – A játékterület

1. Egy nappal a verseny kezdete előtt a kirendelt FIVB Delegátus, a JÁTÉKVEZETŐK közreműködésével, ellenőrzi a pálya méreteit, továbbá a határoló vonalak minőségét, biztonságát és minden más felszerelést, hogy azok megfelelnek-e az FIVB előírásainak.

2. Minden versenynap kezdete előtt a JÁTÉKVEZETŐKNEK ellenőrizniük kell, hogy

- a háló merőleges a pályára és a pálya határoló vonalai illetve a kifutó megfelelő méretűek.

Megjegyzés: a négyzet alakú pályán (8m x 8m mindkét térfél) mindegyik rövid átló egyforma (11,31 méter) kell legyen

- a játékterület, a homok és a többi felszerelés biztonságos a játékosok és a hivatalos személyek számára.

Megjegyzés: a határoló vonalakat megfelelően kell rögzíteni, nem lehetnek veszélyesek a játékosokra. Kilógó kampók, fém rögzítő eszközök, cövekek nem alkalmazhatóak.

Megjegyzés: a kirendelt FIVB delegátus hozza meg a végső döntést, amennyiben a hőmérséklet vagy a rossz időjárási körülmények miatt veszélyessé válna a játék.

3. Minden mérkőzés előtt a JÁTÉKVEZETŐKNEK kell ellenőrizniük a pálya és a kifutó szimmetrikusságát, biztonságosságát és általános állapotát a hivatalos bemelegítés alatt.

Megjegyzés: a mérkőzés alatt a II. JÁTÉKVEZETŐNEK kell figyelni arra, hogy a kifutóban ne legyen semmi olyan tárgy, ami a csapatokra veszélyes lehet (üdítős flakonok, TV állvány, gereblye, stb.).

4. A játékpályát a gereblyézők tartják rendben, az ő felelősségük a homok egyengetése a mérkőzés alatt, játszmák és mérkőzések között. A hat gereblyézőnek a kifutón kívül a 6-os ábrának megfelelően kell elhelyezkednie. Két gereblyéző egyengeti el a homokot a háló alatt; kettő felel a vonalak körüli rész elsimításáért és ketten gereblyézik el a nyitásfogadó, ill. a nyitó zónát.

Megjegyzés: Ennek az eljárásnak a célja, hogy

- biztosítsa a homok egyenletes elterítését a pályán és a nyitó zónában – a nyitásfogadó helyeken kisebb gödör alakul ki és a háló környékén is egyenlőtlen lesz a homok felszíne.
- biztonságos és egyenlő feltételeket biztosítson mindkét csapat számára.
- elősegítse a jó döntések meghozását – a határoló vonalak mindkét oldalán elsimított homok segíti mind a VONALBÍRÓK, mind a JÁTÉKVEZETŐK munkáját hogy elbírálják a “bent” és a “kint” labdákat.



Megjegyzés: a II. JÁTÉKVEZETŐ hatásköre ezt felügyelni és a VONALBÍRÓKKAL együtt folyamatosan figyelnie kell a mérkőzés alatt a vonalak és a játékpálya állapotát, hogy a körülmények azonosak legyenek mindkét térfélen.

Megjegyzés: Ugyanez az elv vonatkozik a locsolásra is, amelyet előzőleg az FIVB delegátusnak is jóvá kell hagynia.

2. szabály – A háló és a hálótartó oszlopok

A JÁTÉKVEZETŐKNEK ellenőrizniük kell, hogy

1. A háló magassága megfelel a 2.1-es szabályban leírtaknak.

Megjegyzés: A II. JÁTÉKVEZETŐ feladata a sorsolás előtt – a homok elegyengetése után - a háló magasságát megmérni. Az I. játékvezető a II. játékvezető mellett marad az ellenőrzés közben, figyelemmel kísérve a műveletet.

2. A háló, az oszlopok, és az emelvény megfelelően párnázott kell legyen, hogy egyik játékosra se jelentsenek sérülésveszélyt.

Megjegyzés: amennyiben a JÁTÉKVEZETŐK azt tapasztalják, hogy a felszerelés nincs összhangban a szabályokkal, akkor azonnal informálniuk kell az FIVB delegátust vagy a Pályamenedzsert, akik intézkednek a probléma megoldásáról.

3. A háló hossza 8,5 m. A hálótartó oszlopok az oldalon kívül, azoktól 0,7 – 1 m-re vannak elhelyezve.

Megjegyzés: FIVB, Világ- és Hivatalos Versenyeken a JÁTÉKVEZETŐK felelőssége, hogy a háló megfelelően a szabályokban az aktuális FIVB reklámszabályzattal összhangban.

Megjegyzés: a mérkőzés alatt (de különösen a játszmák kezdete előtt) a megfelelő vonalbíró ellenőrizze, hogy az oldalszalag merőlegesek a játékpálya felszínére és az oldalon felett vannak, valamint az antenna az oldalszalag külső szélén van elhelyezve szabályszerű elhelyezkedését. Amennyiben az oldalszalag, illetve az antenna elhelyezkedése nem megfelelő, ezt a hibát azonnal ki kell javítani (természetesen, ha a labda játékon kívül van).

4. A felszereléseknek a Szabálykönyv 2.1-2.6 pontjainak megfelelőnek kell lenniük. Csak az FIVB által előzetesen jóváhagyott felszerelések lehet használni FIVB, Világ- és Hivatalos Versenyeken.

Megjegyzés: Kiegészítő felszerelések: cserepadok a csapatok részére, jegyzőkönyvvezetői asztal, játékvezetői emelvény, hálomagasság mérő rúd, manométer a labdák nyomásának ellenőrzésére, pumpa, mindkét oldalán számozott tábla (1-es és 2-es számmal), asztali eredményjelző, 4 db zászló a VONALBÍRÓKNAK, legalább 2 db gereblye, legalább 8 db nedvszívó törlerongy a VONALBÍRÓKNAK és a labdaszedőknek, jégtartó edény, elsősegély készlet, minimum 20 m-es mérőszalag. Eredményjelző és pályaöntöző rendszer megléte kötelező FIVB, Világ és Hivatalos versenyeken.

Megjegyzés: A rendezőknek biztosítaniuk kell tartalék felszereléseket, és valamint esernyőt/napernyőt, jégtartót, illetve vizet a csapatok pihenőhelyénél. A mérkőzés alatt a II. JÁTÉKVEZETŐ felelőssége ellenőrizni, hogy mindkét csapatnak legyen vize.

3. szabály – A labda

1. Mikasa VLS 300 (kerülete 67 +- 1 cm) labda használata kötelező FIVB, Világ- és Hivatalos Versenyeken.

Megjegyzés: FIVB, Világ- és Hivatalos Versenyeken FIVB bélyegzővel ellátott labdákat biztosít a Mikasa cég a rendezőknek, amelyeket a kirendelt FIVB Delegátus, továbbá a mérkőzés JÁTÉKVEZETŐI ellenőriznek.

2. A mérkőzés előtt a II. JÁTÉKVEZETŐ veszi át az 5 mérkőzés labdát., és ellenőrzi, hogy a labdák azonos jellemzőkkel ~~kell, hogy~~ bírjanak (szín, kerület, súly, nyomás). Közösén az I. játékvezetővel kiválasztják a 4 mérkőzés és a tartalék labdát. A II. JÁTÉKVEZETŐ felelős a mérkőzés alatt a labdákért és a mérkőzés végén a pályamanagernek ő adja vissza azokat.

Megjegyzés: A játékosoknak nincs joguk eldönteni, hogy mely labdákat használják a mérkőzésükön.

3. Esős idő esetén 5 tartalék labdának is rendelkezésre kell állnia. Amennyiben a mérkőzés labdák rendkívül nehezzé válnak, a II. JÁTÉKVEZETŐ feladata koordinálni az 5 mérkőzéslabda cseréjét a játszmák között.
4. FIVB, Világ- és Hivatalos Versenyeken 4 labdás rendszert kell alkalmazni. A kifutóban hat labdaszedő működik a Szabálykönyv 6. ábrája szerint. Mérkőzés előtt a 2. az 5. és a fogadó csapat oldalán álló (1. vagy 4.) számú labdaszedő egy-egy labdát kap a II. játékvezetőtől. Ugyanez az eljárás, amennyiben 3. játszámára kerül sor. Mérkőzés közben, amikor a labda játékon kívül van:
 - 4.1 ha a labda a pályán kívül van, egy labdaszedő azt összeszedi, és azonnal annak gurítja, aki legutóbb a nyitó játékosnak adta oda
 - 4.2 ha a labda a pályán van, a legközelebbi labdaszedő – lehetőleg a 3. vagy 6.számú - azt összeszedi, és azonnal annak gurítja, aki legutóbb a nyitó játékosnak adta oda. A labdaszedők egymás közt gurítsák (ne dobják) a labdát, lehetőleg a jegyzőkönyvvezetői asztallal átellenes oldalon, amikor a labda játékon kívül van.
 - 4.3 Miután a labda játékon kívülre került a nyitóhoz legközelebbi labdaszedő adja oda a labdát a nyitójátékosnak, amint a játékos kilép játékpályáról, hogy a nyitást késedelem nélkül végre tudja hajtani. Erre vonatkozó speciális instrukciókat az esetlegesen tartandó gyakorlati foglalkozáson hangsúlyozni kell.

4. szabály – A csapatok

1. A JÁTÉKVEZETŐKNEK ellenőrizniük kell, hogy csapatonként csak az a két játékos legyen a pályán a mérkőzésen, akik a jegyzőkönyvben szerepelnek.

Megjegyzés: mindegyik csapatban ezen játékosok egyike a csapatkapitány. A JÁTÉKVEZETŐKNEK ellenőrizniük kell a mérkőzés előtt, hogy ez a jegyzőkönyvben rögzítve legyen.

2. A JÁTÉKVEZETŐKNEK kell ellenőrizniük, hogy mindkét csapat mindkét játékosa megjelenjen a mérkőzésen. Amennyiben egy játékos vagy csapat nincs jelen, a II. JÁTÉKVEZETŐ informálja erről a jelenlévő FIVB Delegátust hogy megtalálják a hiányzó játékost/csapatot.
3. FIVB, Világ- és Hivatalos Versenyeken külső segítség, edző nem vehető igénybe. Ugyanakkor az edzők a pályán tartózkodhatnak a csapatok melegítése alatt addig, amíg a hivatalos mérkőzés protokoll el nem kezdődik.

Megjegyzés: edző nem tartózkodhat a játékterületen a mérkőzés alatt. Ha az egyik csapat panaszt emel amiatt, hogy az ellenfél külső segítséget kap, vagy a JÁTÉKVEZETŐK tisztán látják, hogy valaki tanácsokat ad valamelyik csapatnak, azonnal értesíteniük kell erről a kirendelt FIVB Delegátust. Az FIVB Supervisor megkérheti a JÁTÉKVEZETŐKET, hogy rögzítsék (a jegyzőkönyvben) ezt az eseményt.

Megjegyzés: edző működése minden korosztályos versenyen és a Kontinentális Kupa 1. és 2. körében megengedett.

4. A csapatoknak a számukra kijelölt pihenőhelyet kell használniuk időkéresek alkalmával az egész mérkőzésen.

Megjegyzés: amennyiben a csapatok nem tudnak megegyezni a pihenőhelyek elosztásában, sorsolással kell azt eldönteni.

5. A játékosok egyenruhája meg kell feleljen a torna szabályzatában leírtaknak.

Megjegyzés: az egyenruhákat előzetesen engedélyeztetni kell, ettől függetlenül azonban az I. JÁTÉKVEZETŐNEK ellenőriznie kell, hogy a játékosok megfelelő egyenruhában vannak, főleg hogy a rövidnadrág/bikini alsó megfelel-e a torna szabályzatának (hirdetések mérete, száma, kiegészítők, ideiglenes tetoválások)

Megjegyzés: az I. JÁTÉKVEZETŐNEK kell ellenőriznie, hogy az egyenruha vallási, faji, politikai stb. szempontból megfelel-e a NOB előírásainak.

6. Az I. JÁTÉKVEZETŐNEK kell ellenőriznie, hogy a játékosok a jegyzőkönyvnek megfelelő számokat (1-es és 2-es) viselik.

Megjegyzés: amennyiben a két csapat azonos mezben jelenik meg ill. a csapatok nem tudnak megegyezni a 4.4-es szabály szerint kell eljárni (sorsolás)

Megjegyzés: amennyiben a játékosok nem a megfelelő mezt viselik a mérkőzés előtt/alatt/után, ezt korrigálni kell mezcserével és/vagy a jegyzőkönyvben a nyitási sorrenddel. Az esetért nem jár büntetés.

7. Az I. JÁTÉKVEZETŐ engedélyezheti lábbeli használatát (zokni/cipő).

Megjegyzés: Lábbeli használata indokolt lehet megfelelő körülmények esetén, sérülés miatt, de azt az I. JÁTÉKVEZETŐNEK kell engedélyeznie.

8. Hideg idő esetén az I. JÁTÉKVEZETŐ engedélyezheti megfelelő ruha használatát.

Megjegyzés: testhez simuló alsóöltözet engedélyezett amennyiben a hőmérséklet 15 °C alatt van.

Megjegyzés: hűvös időben a játékosok által viselt alsóöltözetnek csapaton belül egyformának kell lenni típus, stílus, gyártó, szín, szponzor stb. szempontjából

9. A játékosok nem viselhetnek olyan tiltott felszerelést, ami mesterséges előnyt nyújt számukra vagy

veszélyt jelent bármely játékos számára.

Megjegyzés: A játékosok saját felelősségre viselhetnek szemüveget vagy kontakt lencsét.

10. Az izom melegítők/szorítók (sérülést megelőző eszközök) egészségügyi célokra való használata megengedett. A felnőtt FIVB, Világ- és Hivatalos versenyeken ezek az eszközök azonos színűek legyenek az egyenruhával.

Megjegyzés: Amennyiben a szervezők a versenyre biztosítanak hivatalos mezt, így a játékosoknak nincs lehetőségük arra, hogy előzetesen felkészüljenek megfelelő színű alkarvédő használatára, ebben az esetben ezen kiegészítő felszereléseknek legalább a sort vagy bikini domináns színével kell harmonizálniuk. Egy játékos is viselhet ilyen felszerelést, de ha a csapat mindkét tagja viseli, akkor azoknak semleges vagy a mezzel azonos színűeknek kell lenniük. Semleges, fekete vagy fehér színek is engedélyezettek. **Megjegyzés:** Miután ezek a felszerelések a sérülések megelőzésére szolgálnak, nem jelenthetnek előnyt a labda megjátszásánál, nem lehet kipárnázni őket vagy a felületük nem lehet olyan mintázatú ami előnyt jelenthet.

Megjegyzés: a látható aláöltözet azonos színű kell legyen, mint amely felszereléshez tartozik és nem lehet hosszabb, mint a sort.

11. A játékosoknak az engedélyezett egyenruhát kell viselniük a játékterületen.

5. szabály – Csapatvezetők (kapitányok)

1. Kizárólag a kapitányok jogosultak beszélni a JÁTÉKVEZETŐKKEL, ha a labda játékon kívül van, amennyiben ez összhangban van 5.1.2-es szabállyal. Ugyanakkor a játékosoknak NINCS joguk megkérdőjelezni az ítéleteket a kosárárintéssel történő feladásokkal kapcsolatban sem.

Megjegyzés: Mindkét JÁTÉKVEZETŐNEK tudnia kell, hogy ki a csapatkapitány.

Megjegyzés: A JÁTÉKVEZETŐ magyarázatának – amennyiben szükséges – rövidnek, tömörnek kell lennie a Szabálykönyv hivatalos kifejezéseit használva, a hivatalos karjelekkel együtt. A játék késleltetése nem megengedett, a játékosokat fel kell szólítani, hogy mielőbb folytassák a játékot.

2. A csapatkapitányoknak joguk van tiltakozni a játékvezetők szabályértelmezés/alkalmazása ellen a mérkőzés előtt, alatt vagy után. Ugyanakkor az I. JÁTÉKVEZETŐ nem engedhet meg semmilyen vitát a játék akciókkal kapcsolatban vagy a magartartással kapcsolatban, kivéve a Szabálykönyvvel kapcsolatos eltérő értelmezést. Kizárólag a következő 3 feltételt kell megvizsgálni annak eldöntésére, hogy egy tiltakozás jogos-e vagy sem:

- 2.1. A JÁTÉKVEZETŐK félreértelmezték, vagy nem megfelelően alkalmazták a szabályokat/szabályzatot, vagy nem vették figyelembe a következményeket
- 2.2. Hibás az eredmény (forgásrendi vagy eredmény hiba)
- 2.3. A körülmények nem megfelelők (időjárás, fény, stb.)

Megjegyzés: FIVB, Világ- és Hivatalos Versenyeken a JÁTÉKVEZETŐKNEK tisztában kell lenniük a "Tiltakozási Protokollal", különösen annak két fokozatával (1-es fokozat: azonnal elbírálásra kerül,

2-es fokozat: a mérkőzés után kerül elbírálásra)

3. A kapitánynak alá kell írnia a jegyzőkönyvet és képviselnie kell csapatát a sorsolásnál.

6. szabály – Játék forma

1. A JÁTÉKVEZETŐKNEK az érvényes Strandróplabda Játékszabályok szerint kell megítélniük a hibákat és alkalmazniuk a büntetéseket.
2. Ha két vagy több hibát követnek el egymás után, csak az elsőt kell figyelembe venni. Ezért különösen fontos, hogy a JÁTÉKVEZETŐK azonnal sípoljanak, amint egy hibát látnak. Ha mindkét JÁTÉKVEZETŐ sípol, hogy megállítsa a játékot, az elsőt kell figyelembe venni.
3. Ha ellenfelek követnek el két vagy több hibát egyszerre, kettős hibát kell ítélni és a labdamentet meg kell ismételni.
4. Ha bármilyen kétség merül fel a hibák sorrendjét illetően, jó technika a hivatalos személyekkel való gyors megbeszélés.
5. A labdament-pont rendszerben az első két játszma 21 pontig tart, két pont különbséggel. Nincs felső ponthatár. A harmadik játszma, amennyiben szükséges, 15 pontig tart, két pont különbséggel és itt sincs felső határ.
6. A játékmegtagadó csapat elveszti a mérkőzést 0:21, 0:21-es pontarányal és 0:2-es játszmaarányal. (6.4.1 és 6.4.2 szabályok)
7. Labdament-pont rendszerben mindegyik labdament végén pontot szerez az egyik csapat, illetve büntetés révén (sportszerűtlenség vagy játékkésleltetés).
8. A nem teljessé nyilvánított csapat megtartja pontjait, illetve játszmáit, míg ellenfele annyi pontot kap, hogy megnyerje a játszmát és/vagy a mérkőzést (6.4.3 szabály).

7. szabály – A játék szerkezete

1. A sorsolást a bemelegítés előtt kell végrehajtani, miután a jegyzőkönyvvezető kész a sorsolás eredményének rögzítésére a jegyzőkönyvben.

Megjegyzés: A sorsolás után a kapitányoknak alá kell írniuk a jegyzőkönyvet, megerősítendő annak tartalmát, különös tekintettel arra, hogy a játékosok neve és számozása megfelel egymásnak, valamint a nyitássorrendet és a térfelüket.

2. A II. JÁTÉKVEZETŐ a sorsolás után informálnia kell a jegyzőkönyvvezetőt a sorsolás eredményéről.

Megjegyzés: ugyanez az eljárás, ha a II. játékvezető hajtja végre a sorsolást a 2. és a 3. játszma között (23.2.9.sz.). Ez esetben a sorsolás eredményéről az I. játékvezetőt is tájékoztatnia kell.

3. Fontos, hogy a JÁTÉKVEZETŐK betartsák a protokollt (főleg a melegítési időre vonatkozólag) hogy tartani tudják a bajnokság időrendjét. A Protokollt a Technikai Értekezleten ismertetik. A

JÁTÉKVEZETŐKNEK tisztában kell lenniük ezzel és biztosítaniuk kell, hogy ne legyen csúszás a programban.

Megjegyzés: a JÁTÉKVEZETŐKNEK tisztában kell lenniük a Hivatalos Mérkőzés Protokollal (főleg a protokoll teljes menetével, illetve a benne lévő részdíjakkal).

4. Fontos követni a protokollt a kizárással járó félreértések elkerülése érdekében, mert valamelyik csapat nem jelenik meg. A JÁTÉKVEZETŐK nem feltételezhetik, hogy egy csapat, amely korábban nem állt ki, a következő mérkőzésén sem jelenik meg. A jegyzőkönyvet ki kell tölteni, mielőtt azt bárki aláírja. Az FIVB Delegátust minden esetben értesíteni kell a lehetséges ki nem állásról. (A sorsolást végre kell hajtani a megjelent játékosokkal, sípszóval jelezni kell a hivatalos bemelegítés kezdetét és végét. Újabb sípszó jelzi a csapatoknak a mérkőzés kezdetét. Amennyiben egy csapat nem teljes ebben a pillanatban, ki nem állónak kell nyilvánítani.)

Megjegyzés: az I. JÁTÉKVEZETŐNEK követnie kell az FIVB Delegátus utasításait, főleg kivételes esetekben, biztosítva a hivatalos személyek és játékosok informálását. A JÁTÉKVEZETŐKNEK mindig követniük kell a "Játékmegtagadási Protokollt"-ban leírt eljárásokat.

5. Egy csapatot két játékos alkotja. Ezért nincs sem játékos csere, sem játékos helyettesítés.
6. A játékosok bárhova állhatnak a saját térfelükön, ezért állásrendi hiba sincs a nyitás pillanatában.

Megjegyzés: a II. JÁTÉKVEZETŐ nézheti mindkét csapatot nyitáskor, hogy segítse az I. JÁTÉKVEZETŐT, de elsősorban a fogadó csapatra kell koncentrálnia.

7. Ha nem a megfelelő játékos hajtotta végre a nyitást, miután a jegyzőkönyvvezető vagy a II. JÁTÉKVEZETŐ vagy az I. JÁTÉKVEZETŐ erre felhívta a figyelmét, pont és nyitás az ellenfélnél az egyetlen büntetés.

Megjegyzés: ha játékosok nem megfelelően lettek informálva (pl. a jegyzőkönyvvezető későn mutatta a táblát) a helyes nyitójátékosról, a nyitássorrendet helyre kell állítani, a csapatok megtartják pontjaikat és a nyitást - megfelelő játékosal – kell megismételteni.

8. szabály – Játékhelyzetek

1. A labda a nyitás pillanatában kerül játékba, amelyet előzetesen az I. JÁTÉKVEZETŐ síppal engedélyezett.
2. A labda abban a pillanatban kerül játékba kívülről, amikor valamelyik JÁTÉKVEZETŐ síppal jelzi a labdamenet végét. A JÁTÉKVEZETŐKNEK a hiba pillanatában kell sípolniuk (pl. "bent" vagy "kint")
3. A JÁTÉKVEZETŐKNEK tudniuk kell, hogy hiába van a labdalenyomat teljesen a vonalakon kívül, bent labdát kell ítélni abban az esetben, ha a labda előzőleg érintette a homokbuckák által megemelt vonalat.

Megjegyzés: a JÁTÉKVEZETŐKNEK tisztában kell lenniük azzal, hogy a vonal megmozdulhat attól is, ha a labda a közelében landol. Ez nem befolyásolhatja a döntést, amelyet a tényleges vonal érintés szerint kell meghozni.

Megjegyzés: a csapatkapitányok nem ragaszkodhatnak ahhoz, hogy a JÁTÉKVEZETŐ ellenőrizze a labdalenyomatot, és csak az I. JÁTÉKVEZETŐ dönthet arról, hogy nagyon kétséges esetben elrendelje a labdalenyomat vizsgálatot szigorúan követve a "Labdalenyomat Protokollt"!

4. A labda "kint" van, ha teljes terjedelmében áthalad a háló alatt, de ezt a JÁTÉKVEZETŐ a képzeletbeli középvonalra mutatva jelzi (9/22. ábra).

Megjegyzés: a II. JÁTÉKVEZETŐ feladata megítélni, ha a labdát a háló alatt teljes terjedelmével az ellentérfélelől játszották vissza.

9. szabály – A labda megjátszása

1. Játékaikció során a labda a kifutón túl is megjátszható (kivéve a nyitást). Vagyis a labda a kifutón kívül bármely helyről visszajátszható.
2. Minden csapatnak legfeljebb három labdaérintésre van joga, hogy a labdát a háló felett visszajátssza. Ha két játékos egyszerre érinti a labdát, azt két érintésnek kell tekinteni (kivéve sáncolásnál) és utána bármelyikük végrehajthatja a harmadik érintést.
3. Ha két ellenfél hajt végre egyidejű érintést a háló felett és a labda játékban marad, a fogadó csapatnak újabb három érintésre van joga.
4. Amennyiben a labda "out"-ra megy az ellenfelek háló feletti egyidejű érintése után, azt az ellenoldali csapat hibájának kell tekinteni. Ha a labda az egyidejű érintésből közvetlenül az antennát éri, a labdamenetet újra kell játszani.



Megjegyzés: ezt a helyzetet nagyon figyelmesen kell elbírálni, mert ha az ellenfelek háló feletti egyidejű érintése során a labda „megáll” a kezük között, akkor ez nem hiba és az érintés után a labda a pályán kívül érhet földet vagy érintheti az antennát.

5. Ha az ellenfelek háló feletti egyidejű érintése közben a labda „megáll” közöttük, a labdamenet folytatódik.
6. A játékterületen belül a játékos nem veheti igénybe játékostársa segítségét vagy bármely tárgyi eszközt ahhoz, hogy megjátssza a labdát. (9.1.3 szabály)
7. A labda a test bármely részét érintheti (kivéve a nyitást).
8. A labdát nem szabad megfogni és/vagy dobni. Az érintést követően bármelyik irányba elpattanhat.
Kivétel: Ld. 9.2.2.1 szabály és 9.2.2.2 szabály.
9. Kosárérintéssel történő feladás esetén a labdát egyetlen gyors mozdulattal kell megjátszani.

Nem tehet meg jelentős utat a kézben lefelé és szemmel láthatóan nem állhat meg a játékos kezei között.

Megjegyzés: Technikailag MINDEN kosárárintés során a labda megáll a játékos kezei között, és lefelé mozog az érintés alatt. Az akció sebessége fogja meghatározni, hogy a "lefelé mozgás" és az "érintés hossza" szemmel látható-e és ezáltal hibának minősül-e.



Megjegyzés: Számos egyedi technika létezik a labda megjátszására strandröplabdában. A JÁTÉKVEZETŐNEK érteni kell ezeknek az érintéseknek a természetét az érintések hosszára (a hangsúly a megfogott vagy dobott labdánál az érintés hosszára helyeződik) és a kivitelezés tisztaságára koncentrálni (kettős érintésnél nem az számít, hogy a labda forog, hanem hogy egyértelmű hiba történt – időkülönbség van a két kéz labdaérintése között –és ezt a JÁTÉKVEZETŐ látta)

Megjegyzés: A JÁTÉKVEZETŐKNEK törekedniük kell arra, hogy következetesen bírálják el az érintéseket, nem csak egy mérkőzésen belül, hanem napról-napra és versenyről-versenyre.

10. Kemény támadás kosárárintéssel történő védekezője esetén egy pillanatra megállhat a labda. Egy támadóérintést az tesz keménnyé, hogy a védekező játékosnak mennyi ideje van reagálnia a labdára. Ha a védekező játékosnak van ideje döntést hoznia, vagy technikát váltania, akkor nagy valószínűséggel a támadás nem volt kemény. Mindamelllett a játékvezetőknek 100%-ig biztosnak kell lenniük a hiba megtörténtében és annak természetében, mielőtt sípolnak hibát jelezve.

Megjegyzés: Ugyanez érvényes a csapat második érintésére is, amennyiben a támadás csak súrolta a sáncot és keményen megtámadott labda csak kis mértékben váltott irányt/lassult le vagy pedig a labda keményen pattan vissza az ellenfél sáncáról.

Megjegyzés: Kemény támadóérintés végrehajtásához nem kell feltétlenül felugrania a játékosnak, végrehajtható az a talajon állva is. A JÁTÉKVEZETŐKNEK következetesen kell megítélniük a kemény támadásokat abból, ahogy a labda áthalad a háló felett, ahogy irányt vált a sáncon vagy a hálón, stb.

11. A csapat első érintése során a labda egymást követően többször is érintheti a test különböző részeit, feltéve ha ezek az érintések egy akció során történnek. Ez alól kivétel a kosárárintés.

Kivétel: Kemény támadás (9.2.2.1 szabály).

10. szabály – Labda a hálónál

1. A 10.1.2 szabály szerint a labda visszajátszható az ellenfél kifutójából. A II. JÁTÉKVEZETŐNEK és a VONALBÍRÓKNAK is jól kell ismerniük ezt a szabályt! Mérkőzés alatt fel kell ismerniük ezeket az helyzeteket és a megfelelő előkészületeket kell tenniük annak érdekében, hogy ne akadályozzák a labdát visszajátszó játékost! Ha a labda a szabályos áthaladási téren keresztül

tart az ellenfél kifutójába, akkor a JÁTÉKVEZETŐKNEK abban a pillanatban kell sípolniuk és “kint” karjelet mutatni, amikor a visszajátszani szándékozó játékos megérinti a labdát.

Megjegyzés: *Az antennán kívül azt jelenti, hogy teljesen az antennán kívül vagy részben (azaz felette). A hálófeszítő kötelek között, azok érintése nélkül átrepülő labda is visszajátszható, mert a háló széle és az oszlop közötti terület a szabálytalan áthaladási (antennán kívüli) tér része.*

2. Az antennák közt a hálóba küldött labda megjátszható a három csapatérintésen belül, amennyiben nem érinti egyik antennát sem.

11. szabály – Játékos a hálónál

1. A játékosok áthatolhatnak az ellentérfélbe, ellenmezőbe és/vagy az ellenfél kifutójába, feltéve ha ez nem akadályozzák az ellenfél játékát.
2. A háló alatti zavarás/akadályozás megítélése elsősorban a II. JÁTÉKVEZETŐ hatásköre. A játékosok érintkezése nem feltétlenül akadályozás. Amennyiben az érintkezés véletlenszerű és nem befolyásolja a játékos labdamegjátszási képességét, nem kell hibát ítélni.
3. Ugyanakkor a zavarás/akadályozás fennállhat valós fizikai érintkezés nélkül is, ha egy játékos a másik útjában van, és ezáltal a labdát megjátszani szándékozó játékost kerülőre kényszeríti.

Megjegyzés: *zavarást kell ítélni akkor is, ha a vétlen játékos akadályoztatva van a következő érintés(ek) végrehajtásában.*

4. Zavarást lehet ítélni a játékosok pozíciójától függően a játékpályán és a kifutóban is. Amennyiben a JÁTÉKVEZETŐ tisztán látja, hogy a játékos szándékosan változtatja meg a pozícióját azzal a szándékkal, hogy az ellenfele ne tudja megjátszani a labdát, hibát kell ítélni.
5. Felhívjuk a figyelmet a hálós szabályra: „Egy játékos hibát követ el, ha a labda megjátszása közben az antennák között megérinti a hálót. A labda megjátszásához tartozik (többek között) az elrugaszkodás, a labdaérintés (vagy annak kísérlete) és a talajra érkezés.
6. A labda megjátszásában résztvevőnek kell tekinteni bármely játékost, aki a labdához közel van és megpróbálja megjátszani azt akkor is, ha tényleges labdaérintés nem történt. Különös figyelmet kell fordítani a következő esetekre:
 - a) Ha egy játékost a saját térfelén akció közben megérinti a háló az ellenfél oldaláról hálóba küldött labda miatt, nem kell hibát ítélni.
 - b) Ha a szél miatt alakváltozást szenvedett (hasas) hálót véletlenül megérinti a játékos, nem kell hibát ítélni, a játék folytatódik.
 - c) Ha egy játékos a hajával véletlenül megérinti a hálót, azt nem kell hibának tekinteni, hacsak ezzel nem akadályozza az ellenfelet a labdamegjátszásában, vagy ezzel megszakítja a labdamenetet (pl. lófarok beakad a hálóba).
7. Egy játékos befolyásolja az ellenfél játékát (többek között):
 - a) az antennák között a háló segítségét igénybe veszi, vagy megkapaszkodik benne.

- b) jogtalan előnyt szerez az ellenféllel szemben a háló megérintésével
- c) Akciójával megakadályozza, hogy az ellenfél szabályosan megjátssza a labdát
- d) megfogja a hálót

Fentieket a következők szerint kell elbírálni:

Hálós hiba: ha az akció során a játékos „hálós hiba zavarás”-t követett el, vagy

Zavarás: ha az akció során a játékos az ellentérfélbe vagy ellenmezőbe hatolt és befolyásolta az ellenfél játékát.

- 8. Felhívjuk a JÁTÉKVEZETŐK figyelmét arra a tényre, hogy a hálótartó kötelek (8,0/8,5 m-en túl) nem tartoznak a hálóhoz. Ugyanez vonatkozik a hálótartó oszlopokra és magára a hálóra is az antennákon kívül (8,5 m-es háló esetén). Ezért amennyiben egy játékos megérinti a háló antennán kívüli részét, vagy a rögzítő köteleket, azt soha nem lehet hibának tekinteni, kivéve, ha ezzel befolyásolja az ellenfél játékát.
- 9. Ha egy játékos szándékosan megérinti a hálóba repülő labdát, hogy megakadályozza az ellenfél akcióját, hibát követ el. (Pl. a játékos szándékosan beleüt a labdába a hálón keresztül, illetve a játékos már előre felvette a pozícióját). Ld 7.b) és c) feljebb. Ugyanakkor, ha a hálóba repülő labda nekiütközik egy, a labdát megjátsszani nem szándékozó játékosnak, nem kell hibát ítélni.
Megjegyzés: Az első esetben hálós hibát kell ítélni, hiszen a játékos szándékosan ér a hálóhoz, nem pedig a háló ér őhöz.
- 10. Számolva a magas színvonalat képviselő csapatok részvételével, a háló közeli játék alapvetően fontos. Ezért a JÁTÉKVEZETŐKNEK különösen figyelmesnek kell lenni elsősorban az olyan helyzeteknél, amikor a labda súrolja a sáncoló játékos kezét.
Megjegyzés: ez egyformán fontos akkor, amikor a labda a (sánc) érintés után “out”-ra megy, illetve amikor játékban marad, hiszen ilyenkor a fogadó csapat első érintésének számít.
- 11. A két JÁTÉKVEZETŐ együttműködésének megkönnyítésére a munkamegosztás a következő legyen: az I. JÁTÉKVEZETŐ - miután elbírált a támadóérintést – figyeli a teljes hálót (a háló felső szintszalagjától az alsó szintszalagig) a támadó oldalán, míg a II. JÁTÉKVEZETŐ a sáncoló oldalon nézi a háló teljes hosszát.

12. szabály – Nyitás

- 1. Miután egy csapat meghatározta a nyitássorrendjét, azt az egész játszma alatt meg kell tartania. A segéd-jegyzőkönyvvezetőnek kell felmutatnia a megfelelő számozott táblát (1-es vagy 2-es), hogy jelezze, melyik játékos következik nyitásra. Köteles még a nyitás engedélyezése előtt jelezni, ha nem a megfelelő játékos készül nyitni. Ezért nyitásrendi hiba nem következhet be, kivéve, ha egy játékos ragaszkodik a rossz sorrendhez. Ez nyitásrendi hiba, és ennek megfelelően büntetendő.

Megjegyzés: ha a játékosok nem megfelelően lettek tájékoztatva (pl. a jegyzőkönyvvezető későn mutatta a táblát) a helyes nyitójátékosról, a nyitássorrendet helyre kell állítani, a csapatok megtartják pontjaikat és a nyitást - megfelelő játékkal – kell megismételtetni.

Megjegyzés: Ez az eljárás csak akkor érvényes, ha a nem megfelelő játékos csapata szerezte meg a jogot a következő nyitásra. Ha nem a megfelelő csapat hajtja végre a nyitást (annak bármelyik játékos), a játékot meg kell állítani és a megfelelő nyitó csapattal megismételni. Ez általában játszmák elején fordulhat elő.



2. A nyitójátékosnak a nyitásra való felkészülés alatt nem kötelező a nyitó zónában állnia. A nyitóérintés pillanatában vagy az elrugaszkodáskor (felugrásos nyitás esetén) a játékos lába nem érintheti sem a pályát (a vonalakat is beleértve), sem a talajt a nyitó zónán kívül. A nyitó játékos nem helyezheti a lábát a vonal alá. A nyitás végrehajtása után beléphet/leérkezhet a pályára vagy a nyitó zónán kívülre.

Megjegyzés: A nyitójátékosnak nem kell a nyitó zónában tartózkodnia, hogy megkapja a labdát. A nyitójátékosnak nem kell a nyitó zónában lennie, mikor az első játékvezető engedélyezi a nyitást - az ilyen helyzetet körültekintően kell kezelni, a csapatoknak ekkor is játékra készen kell lenniük.

Megjegyzés: Ha a nyitójátékos a labdament végét követően azonnal elindul a nyitó zóna felé és az előző labdament vége, valamint a következő nyitás engedélyezése között nem telne el 12 másodpercnél több idő, akkor a játékvezető lehet engedékenyebb a játékos nyitást megelőző felkészülésével kapcsolatban. Ugyanakkor, ha a nyitójátékos más tevékenységet végez, mielőtt elindulna a nyitó zóna felé (pl. megtörli a napszemüvegét, partnerével beszél, homokot egyenget vagy megigazítja a vonalat, stb.) akkor a nyitójátékos köteles elfogadni a labdát, amint a nyitó zóna közelébe ér. A labda elutasítása vagy a labdaszedő figyelmen kívül hagyása ilyen esetekben azonnal szankcionálandó játékkésleltetésért.

3. A JÁTÉKVEZETŐKNEK tisztában kell lenniük azzal, hogy a vonal megmozdulhat attól, ha a játékos rárúgja a homokot. Ezért a mozgó vonal nem jelent feltétlenül hibát.

Megjegyzés: Az I. JÁTÉKVEZETŐ maradjon óvatos, amikor a nyitó játékos lábhibáiról dönt, és ekkor elsősorban a vonalbíróra támaszkodjon.

4. A nyitást elsőre végre kell hajtani, miután a játékos feldobta/elengedte a labdát. (12.4.6, 12.4.7 szabály)

Megjegyzés: sok játékos "trükközik" a labdával, mielőtt a szervát végrehajtaná. Az I.

JÁTÉKVEZETŐNEK ezt megfelelően kell elbírálnia.

5. A nyitás érintheti a hálót.
6. Ha az ellenfelek megkérlik a nyitó csapat játékosát, hogy álljon arrébb, mert takarja a nyitót, az I. JÁTÉKVEZETŐNEK engedélyeznie kell egy kis időt, hogy a játékos oldalra mozogjon/lehajoljon, biztosítva ezáltal a fogadó játékos szabad rálátását a nyitóra. Ugyanakkor, ha a játékos nem tesz eleget ezen kérésnek, akkor az I JÁTÉKVEZETŐ különös figyelmet szenteljen a takarás elbírálására a nyitás végrehajtása közben. Egy játékos takarást hajt végre azzal, ha úgy helyezkedik, hogy nem látszik tőle a nyitó játékos ÉS a labda alacsonyan száll át felette (azaz mindkét feltételnek teljesülnie kell ahhoz, hogy a takarás megvalósuljon).

13. szabály – Támadóérintés

1. A nyitott ujjakkal végrehajtott puha “tip” támadóérintés hibának számít. Ugyanakkor ujjhegygel, ököllel átütött/bökött labda megengedett.

Megjegyzés: ujjhegygel történő érintésnél az ujjaknak zártnak és merevnek kell lenniük.

Megjegyzés: különös figyelmet kell fordítani arra, amikor a játékos előbb ujjakkal érinti a labdát, majd “beletolja” a sáncba, háló fölötti megfogott labdát kiharcolva ezzel. Ebben az esetben az első érintés hibás. Ha mindkét játékos egyszerre érinti a labdát, és ez okozza, hogy a háló felett a labda „megáll” a kezük között, az nem hiba, és a játék folytatódhat.

2. Az ellenfél nem hajthat végre befejezett támadóérintést a nyitáson, amíg a labda teljes terjedelmében a szintszalag felett van. Ez hibának számít.
3. Kosárárintéssel is lehet befejezett támadóérintést végrehajtani, (amennyiben a labda röppályája merőleges a vállak vonalára) akár előre- akár hátrafelé.

Megjegyzés: A JÁTÉKVEZETŐNEK a játékos vállvonalát kell figyelnie az érintés pillanata előtt. A játékos vállai nem fordulhatnak el az érintés közben.



14. szabály – Sánc

- a. A sáncolás a háléhoz közel álló játékosoknak az a cselekedete, amellyel az ellentérfélből érkező labdának a háló felső szintjénél magasabbra nyúlva útját állják (14.1.11 szabály). Annak megítélése során, hogy egy játékos akciója sáncnak minősül-e, nem az érintés magasságát kell figyelembe venni, hanem hogy az érintés pillanatában a játékos bármely testrésze a háló szintjénél magasabban van-e.

- b. A sánc is a csapat érintései közé számít.
- c. Bármelyik játékos – a sáncolót is beleértve – érintheti a labdát a sánc után. Ez az érintés a csapat második érintése, mivel a sáncot is érintésnek kell számolni.

Megjegyzés: tilos az ellenfél nyitását sáncolni.

15. szabály – Szabályos játékmegszakítások

1. Egy játékmegszakítás az egy befejezett labdamenet és az I. JÁTÉKVEZETŐNEK az azt követő nyitásra jelt adó sípjele közt eltelt idő.

Megjegyzés: minden szabályos játékmegszakítás (beleértve a Technikai Pihenőidőt és a játszmák közötti szüneteket) alatt a játékosoknak a számukra kijelölt pihenőhelyre kell menniük.

2. Játszmánként mindegyik csapat legfeljebb egy pihenőidőt kérhet, amely 30 másodpercig tart és nem rövidíthető le.

Megjegyzés: A JÁTÉKVEZETŐ akkor kezdje az idő mérését, amikor a pihenőidő engedélyezésére vonatkozó jelzés (sípjel és karjel együtt) megtörtént.

Megjegyzés: Normál körülmények közt az alábbi lépéseket kell végrehajtani időkérés alkalmával:

- 15 másodpercet számolni a játékosok levonulására
- 30 másodpercig vannak a játékosok a pihenőhelyükön
- a II. JÁTÉKVEZETŐ 45 másodpercnél síppal jelzi a pihenőidő végét
- a II. JÁTÉKVEZETŐ igyekezzen a játékosokat minél előbb visszaterelni a pályára.
- 15 másodperc áll a játékosok rendelkezésére, hogy visszatérjenek a pályára és felkészüljenek a nyitásra vagy a fogadásra.
- A teljes időtartalom nem lépheti túl az 1 percet!

3. A játékkapitányok jogosultak időt kérni miután a labda játékon kívülre került, de még a nyitásra jelt adó sípszó előtt. A megfelelő karjelet kell használniuk időkéréshez. Amennyiben a kapitány nem mutatja a karjelet, a JÁTÉKVEZETŐKNEK figyelmen kívül kell hagyniuk a kérést, és azonnal folytatni kell a játékot.

4. A játékvezetők csak a csapatkapitány által kért pihenőidő-kérést engedélyezhetik. Ha nem a csapatkapitány kéri az időt, akkor azt megalapozatlan kérésként kell kezelni. A mérkőzés során a csapat első megalapozatlan kérését el kell utasítani, további szankciók nélkül.

Megjegyzés: A szabály nem tiltja, hogy ezt követően még ugyanabban a játékmegszakításban a csapatkapitány kérjen időt, ezúttal már szabályosan. a játékvezetőnek a csapatkapitány által kért időkérést el kell fogadnia.

Megjegyzés: az olyan megalapozatlan kérés, ami befolyásolja vagy késlelteti a játékot játékkésleltetéssel szankcionálandó. A megalapozatlan kérésre vonatkozó szabályt a JÁTÉKVEZETŐKNEK pontosan kell értelmezni és gondosan alkalmazni. (15.5 szabály)

5. Az első és a második játszmákban, amikor a csapatok összpontszáma eléri a 21-et, Technikai Pihenőidőt (TTO) kell alkalmazni.

Megjegyzés: A SEGÉDJEGYZŐKÖNYVVEZETŐ jelzi a TTO kezdetét és végét az erre a célra biztosított dudával/csengővel, a csapatok pedig ugyanúgy kell eljárjanak, mint pihenőidők esetén. Amennyiben dudu/jelzőcsengő nem áll rendelkezésre, akkor a II. játékvezető feladata jelezni a TTO kezdetét és végét.

Megjegyzés: A TTO végén amint a játékosok elindultak vissza a pályára, a II. JÁTÉKVEZETŐ sípol és karjellel is mutatja a térfélcserét.

16. szabály – Játékkésleltetések

1. Példák a játékkésleltetésre:
 - (a) két labdamenet közti 12 másodperc engedély nélküli meghosszabbítása;
 - (b) a mérkőzés tempójának szándékos lassítása;
 - (c) játék helyzetekről/sportszerűtlenségről hozott döntések vitatása a hivatalos személyekkel;
 - (d) játékszabály alkalmazásáról folytatott hosszú beszélgetés a JÁTÉKVEZETŐK és a csapatkapitány között, vagy a játék folytatásának megtagadása, miután a JÁTÉKVEZETŐ megadta a játékkapitány kérdésére a magyarázatot;
 - (e) időkérsés meghosszabbítása, térfélcseré lassú végrehajtása;
 - (f) megalapozatlan kérés megismétlése ugyanazon a mérkőzésen;
 - (g) megismételt kérés a felhasznált pihenőidőre vonatkozóan.

Megjegyzés: Számos különböző technikát használnak a játékosok, hogy megpróbálják lassítani a mérkőzés tempóját. A JÁTÉKVEZETŐKNEK ezeket tudniuk kell azonosítani, miközben biztosítják, hogy egyenletes maradjon a mérkőzés üteme a labdamenetek között. Azonos típusú játékkésleltetésért azonos szintű szankciót kell alkalmazni.



2. A JÁTÉKVEZETŐKNEK ellenőrizniük kell, hogy a labdamenetek közt a játékosok közvetlenül a

saját nyitó ill. nyitásfogadó helyükre menjenek. Két labdamenet közt 12 másodperc telhet el. A Technikai Supervisor előzetes engedélyével ez 15 másodpercre növelhető különleges időjárási körülmények esetén, mint például magas páratartalom, vagy hőség. Amennyiben mindkét csapat játékra készen áll, a labdamenetek közti idő lerövidíthető.

Megjegyzés: Az I. JÁTÉKVEZETŐ csak akkor engedélyezhet hosszabb időt a játék folytatása előtt, ha ennek hiányában a játékosok jelentős veszélynek lennének kitéve, vagy csökkenne a mérkőzés színvonala. 12 másodperc általában elég azoknak a játékosoknak, akik nem késleltetik a játékot a vonalak igazgatásával, hosszú megbeszéléssel, a csapattársukkal, törölközéssel, szemüvegtöröléssel, stb.

Megjegyzés: A játékosoknak a labdamenet végén közvetlenül a nyitó, illetve fogadó helyre kell menniük. Amennyiben törölközni szeretnének, vagy a szemüvegüket megtörölni, ezt közvetlenül a labdamenet végén tegyék, hogy körülbelül 8 másodperc után készen álljanak a következő labdamenetre.

Megjegyzés: Az I. JÁTÉKVEZETŐ a labdamenetek között kis késedelmet észlel, először szóban figyelmeztesse a csapatot, amennyiben azonban ez kezd tendenciózussá válni, a vétkes csapatot játékkésleltetésért szankcionálni kell.

3. A JÁTÉKVEZETŐKNEK vissza kell utasítani minden kísérletet a kapitányok részéről, ami a játék helyzetekről/sportszerűségről hozott döntések megvitatására irányul.

Megjegyzés: Amennyiben a játékosok mégis ehhez folyamodnak, az I. játékvezető azonnal szankcionálja őket játékkésleltetésért.

4. Amikor a csapatkapitány kérésére a JÁTÉKVEZETŐK magyarázatot adnak a szabály alkalmazására és értelmezésére vonatkozóan, ezt tisztán, tömören, a szabálykönyv kifejezéseit használva kell tenniük, amennyiben szükséges a megfelelő karjelet megismételve.

Megjegyzés: További késedelemnek nincs helye, a játékost kérni kell a mérkőzés azonnali folytatására. Ha a csapatkapitány nem ért egyet a játékvezető magyarázatával, joga van tiltakozni, a Tiltakozási Protokoll azonnali kezdeményezésével.

5. A mérkőzésen az egyik csapat által elkövetett első játékkésleltetésért Figyelmeztetés Játékkésleltetés a szankció.

Megjegyzés: a következő játszma(játszmák) előtt, miután a jegyzőkönyvvezető végzett a II. JÁTÉKVEZETŐTŐL kapott információk rögzítésével, meg kell kérni rá, hogy az adott csapatnál húzza ki a FIGYELMEZTETÉS mezőt az adott játszmára.

6. A második vagy minden azt követő bármilyen típusú, ugyanazon csapat bármelyik tagja által a mérkőzés folyamán elkövetett játékkésleltetésért Büntetés Játékkésleltetés a szankció.

Megjegyzés: A II. JÁTÉKVEZETŐNEK figyelmeztetnie kell az I. JÁTÉKVEZETŐT, amennyiben az adott csapat már kapott korábban Figyelmeztetést Játékkésleltetésért.

7. A 15.5.4 szabály kimondja: Bármely olyan megalapozatlan kérést, amely nem befolyásolja vagy késlelteti a játékot, minden szankció nélkül vissza kell utasítani.

Megjegyzés: A szabály nem szól a megalapozatlan kérés előtti eseményekről. Amennyiben a csapat egy kérése megalapozatlan, ezt első alkalommal megalapozatlan kérésként kell kezelni, függetlenül attól, hogy a csapat kapott már játékkésleltetésért szankciót. Ez azt jelenti, hogy figyelmeztetés vagy büntetés játékkésleltetésért szankció után még lehet megalapozatlan kérést „elkövetni”, amit a jegyzőkönyvben rögzíteni kell.

17. szabály – Kivételes játékmegszakítások

1. Ha a JÁTÉKVEZETŐK megítélése szerint olyan sérülés következik be, ami a labdamenet folytatásával súlyosabbá válhat, a JÁTÉKVEZETŐKNEK azonnal sípolniuk kell, hogy megállítsák a játékot. Ezután a labdamenetet újra kell játszani.
2. A sérült/beteg játékosnak legfeljebb 5 perc felépülési időt kell adni, ugyanazon játékos részére mérkőzésenként csak egyszer. A sérüléseket a lehető legrövidebb idő alatt el kell látni. A felépülési idő alatt az akkreditált orvos által nyújtott jelentős orvosi segítséget értjük. Ha a kezelés befejeződött, vagy nem nyújtható megfelelő kezelés, a játékot folytatni kell, vagy az érintett csapatot nem teljesnek kell nyilvánítani (6.4.3. szabály).

Megjegyzés: Kizárólag a játékos dönthet arról, hogy tudja-e folytatni a játékot. Ugyanakkor, kivételes esetekben a verseny hivatalos orvosa ellenezheti egy sérült játékos visszatérését.

3. A JÁTÉKVEZETŐKNEK tisztában kell lenniük a sérülés előzményeivel, mint ahogy nekik kell megkérdezniük a sérült játékost is, hogy a hivatalos orvostól kérnek segítséget, vagy a saját, megfelelően akkreditált orvosukat szeretnék.

Megjegyzés: A hivatalos orvost mindenképp a pályához kell hívni, hogy felügyelje a kezelést, mivel az ő felelőssége felügyelni a kezelést és jelezni az I. JÁTÉKVEZETŐNEK, ha ez befejeződött.

4. A felépülési időt a hivatalos orvos megérkezésétől kell számolni, vagy amennyiben nincs hivatalos orvos vagy a játékos a saját orvosát kérte, akkor attól a pillanattól, amikor a JÁTÉKVEZETŐ engedélyezte azt.

Megjegyzés: Sérülés esetén a csapat saját orvosa bemehet a pályára Sérülési Protokoll alatt akkor is, ha a játékos a hivatalos orvost választotta. Ez esetben a felépülési időt a hivatalos orvos megérkezésétől kell számítani. Amennyiben a csapat saját orvosa révén a hivatalos orvos megérkezése előtt épül fel a játékos és kijelenti, hogy kész folytatni a játékot, a JÁTÉKVEZETŐNEK nem kell megvárnia a hivatalos orvost, folytathatják a játékot. A felépülési időt azonban ez esetben is kiadottnak kell tekinteni az adott játékos részére.

5. A felépülési idő végét a II. JÁTÉKVEZETŐNEK síppal kell jelezni és a játékosoknak a pályára kell menniük. Ugyanennek a játékosnak nem engedélyezhető több felépülési idő.

Megjegyzés: A játékosok kaphatnak ápolást szabályos játékmegszakítások (pihenőidők, TTO) alatt is, amennyiben ezzel nem késleltetik a játékot.

6. A vérzéssel járó sérüléseket azonnal kezelni kell függetlenül attól, hogy a játékos vagy a JÁTÉKVEZETŐK észlelik azt. Amennyiben a vérzés kismértékű és rövid idő alatt, könnyen

elállítható, ezt nem kell felépülési időnek venni. Amennyiben a vérzés jelentős és orvosi segítségre van szükség akkor felépülési időt kell adni.

Megjegyzés: A JÁTÉKVEZETŐKNEK meg kell vizsgálniuk és azonnal ki kell cserélniük a vérfojtós mérkőzéslabdákat, illetve egyéb felszerelést.

- Amennyiben egy játékos késlelteti a mérkőzést mosdó használat miatt, ezt is felépülési időnek kell minősíteni és a pályához kell hívni a hivatalos orvost. A II. JÁTÉKVEZETŐNEK kell kísérni a játékost, az I. JÁTÉKVEZETŐ pedig a jegyzőkönyvvezetői asztal közeléből felügyeli a pályát.

Megjegyzés: A JÁTÉKVEZETŐKNEK ismerniük kell a "Sérülési Protokoll" minden eljárását, az I. és II. JÁTÉKVEZETŐ, a hivatalos orvos, a csapat akkreditált orvosa, az FIVB Technikai Supervisor, FIVB Játékvezető delegátus és FIVB Orvos delegátus (ha elérhető az adott versenyen) feladatát, hatáskörét. Különösen fontos, hogy a "Sérülési Protokoll"-ban foglalt eljárásokat pontosan kövessék.

Megjegyzés: FIVB Világ és Hivatalos Versenyeken egy játékos részére 12 hónapon belül maximum két sérülési szünetet lehet engedélyezni. A játékosok felelőssége, hogy pontosan tudják, mennyit használtak fel. Amennyiben extra sérülési időt használ fel egy játékos ebben az intervallumban, azt szankcionálni kell az FIVB által megállapított díjtételek szerint (lásd FIVB Strandróplabda Sportszabályzat).

- Minden esetben, amikor egy játékos orvosi okból nem tudja folytatni a játékot, a JÁTÉKVEZETŐNEK meg kell kérdezni tőle, hogy a hőség miatti kimerülés és/vagy a kiszáradás miatt nem tudja-e folytatni. Ha igen, akkor azt is meg kell kérdezni, hogy "A megelőző 5 napban volt-e hányása, hasmenése?". Ezeket az információkat a jelenlévő FIVB delegátusnak kell aztán átadni.
- Minden esetben, ha orvosi okból nem tudja egy játékos vállalni a játékot (akár a mérkőzés kezdetétől) a hivatalos orvosnak és az FIVB Orvosi delegátusnak (ha elérhető az adott versenyen) jelen kell lennie.
Megjegyzés: hivatalos orvosi személyzetnek (elsősegély, orvos, gyógytornász) lennie kell külön-külön minden helyszínen (ha egynél több van).
- Az FIVB Technikai Supervisor hozza meg a verseny felfüggesztésével kapcsolatos döntést – miután egyeztetett a Rendezőbizottsággal - ha a hőmérséklet, megvilágítás, időjárás körülmények veszélyessé válnak a játékosok számára, vagy nem megfelelőek a folytatáshoz.
- Az I. JÁTÉKVEZETŐ felelőssége elbírálni mindenfajta külső beavatkozást, beleértve a kisegítő személyzet, szurkolók vagy egyéb tárgyak tekintetében (17.2. és 17.3. szabály).

18. szabály – Játszmák közti szünetek és térfélcserék

- Az első két játszmában minden hetedik, a harmadikban minden ötödik pont után térfelet

cserélnek a csapatok. Amennyiben ez elmarad, a lehető legközelebbi alkalommal pótolni kell, amikor a labda játékon kívül van.

Megjegyzés: A térfélcserre rovatba azt az eredményt kell beírni, amikor a térfélcserre ténylegesen megtörtént, még ha a megszerzett pontok összege nem is osztható héttel (ötten a harmadik játszmában).

2. A játszmák közti szünet a két játszma közti idő.

Megjegyzés: A játszmák közti szünetben a csapatoknak a számukra kijelölt pihenőhelyre kell menniük.

3. Térfélcserékor nincs szünet. A térfélcserét azonnal végre kell végrehajtani, amint a II. JÁTÉKVEZETŐ ezt jelezte (de nem előbb).

Megjegyzés: Amennyiben a JÁTÉKVEZETŐ szándékosan vár mielőtt jelt adna a térfélcserére és egy játékos végrehajtja a cserét a sípjel előtt, csapatát szankcionálni kell játékkésleltetésért. Ugyanakkor a JÁTÉKVEZETŐKNEK törekedniük kell a labdamentek közti tempó megtartására, valamint a térfélcserre során is.

4. A játszmák közti szünet 1 percig tart. Az I. JÁTÉKVEZETŐNEK ez alatt az idő alatt kell végrehajtani a sorsolást a második és a döntő játszma között. (7.1. szabály)

Megjegyzés: Az első és a második játszma közti szünetben az I. JÁTÉKVEZETŐ az emelvényen marad.

5. A II. JÁTÉKVEZETŐ végrehajtja a sorsolást a második játszma után (23.2.9. szabály).

19. szabály – Magatartási követelmények

1. A résztvevőknek ismerniük és követniük kell a Hivatalos Strandröplabda Játékszabályokat.
2. A résztvevők kerüljék az olyan cselekedeteket vagy magatartást, amely alkalmas arra, hogy befolyásolja a JÁTÉKVEZETŐKET, vagy arra, hogy elrejtse csapatuk hibáját.

Megjegyzés: Ez vonatkozik a labdalenyomat szándékos eltörlésére is a labdament végét jelző sípszó után (l. 8.4.4. szabály). Ha egy játékos a labdament alatti bekiabálással próbálja meg befolyásolni a JÁTÉKVEZETŐKET a körülményektől függően figyelmeztetendő/büntetendő.

3. A JÁTÉKVEZETŐK nem rendőrök, hanem a mérkőzés karmesterei. A normál emberi reakciók és érzelmi válaszok nem feltétlenül irányulnak a JÁTÉKVEZETŐK által hozott ítéletek ellen. A JÁTÉKVEZETŐKNEK ezeket a reakciókat a körülmények figyelembe vételével (mérkőzés színvonala, szurkolók) kell elbírálniuk, szankcionálniuk és helyes mederbe terelniük. Mindazonáltal fontos megemlíteni, hogy a 19.2. szabály szerint a résztvevőknek nem csak a játékvezetőkkel szemben kell tisztelettel és udvariasan viselkedniük (a fair play szellemében), hanem a többi hivatalos személlyel, csapattársukkal, ellenfelekkel és a közönséggel szemben is.

Megjegyzés: A JÁTÉKVEZETŐKNEK sokkal aktívabban kell büntetniük azokat az eseteket, amikor a kommunikáció túllépi a normális kereteket a játékosok és a hivatalos személyek között. Ez magába foglalja a gesztusokat, hangnemet, felszerelések nem megfelelő használata (főleg a

labdák és a háló) és elnyújtott vita a hivatalos személyekkel. Amennyiben szükséges, a JÁTÉKVEZETŐKNEK jogukban áll durva magatartásért büntetést (piros lap) kiszabni előzetes figyelmeztetés nélkül is.

Megjegyzés: A felszerelések szándékos rongálása durva magatartásnak minősül.

Megjegyzés: FIVB, Világ- és Hivatalos Versenyeken a vonatkozó díjtáblázat alkalmazandó a felszerelések nem megfelelő használata, vagy nem megfelelő kommunikáció esetén a büntetésen vagy szigorúbb szankción túlmenően.

Pontos instrukciók találhatóak erre vonatkozóan az "FIVB Sportszerűtlenség szankció díjtáblázata – alkalmazási protokoll" dokumentumban.

20. szabály – A sportszerűtlen viselkedés és szankciói

1. Fontos alaposan tanulmányozni, megérteni és megfelelően alkalmazni a sportszerűtlen magatartásért kiszabható szankciókat (20. Szabály). Különösen fontos ez a labdament-pont rendszerben, ahol a büntetésnek összetett következményei vannak, amit a jegyzőkönyvben megfelelően kell rögzíteni.
2. A 20.1. szabály azokat a kisebb sportszerűtlenségeket tárgyalja, amelyek nem szankcionálандók. Annak megelőzése, hogy egy csapat elérje a szankcionálандó szintet az I. játékvezető feladata, amely két fokozatban történhet: az első fokozat szóbeli figyelmeztetés a csapat részére a csapatkapitányon keresztül (nincs kártya felmutatás és jegyzőkönyvbe való bejegyzés). A második fokozat sárga lap felmutatása az érintett csapattag(ok)nak. Ez egy formális figyelmeztetés, amely nem minősül szankciónak, de jelzi, hogy a csapattag (és rajta keresztül a csapat) elérte a mérkőzésen a szankcionálандó szintet. A jegyzőkönyvben rögzítésre kerül, de nincs közvetlen következménye.

Megjegyzés: Ha bármilyen ok következtében az I. JÁTÉKVEZETŐ közvetlenül valamilyen szankciót alkalmaz (pl. egy játékost büntetésben részesít, miután a játékos átment a háló alatt, hogy megnézzon egy labdalenyomatot), akkor az a csapat arra mérkőzésre elérte a szankcionálандó szintet. Ebből következően, ha egy csapat eléri szankcionálандó szintet, vagy bármilyen szankcióban részesült a csapat, a II. JÁTÉKVEZETŐNEK ellenőriznie kell, hogy a JEGYZŐKÖNYVVEZETŐ áthúzza a "Formális Figyelmeztetés" mezőt az adott csapatnál az aktuális játszmánál. Ugyanezt kell végrehajtani a hátralévő játszmák kezdete előtt is.

3. A 20.2. szabály a szankcionálандó sportszerűtlenségeket tárgyalja. E szabály értelmében a támadó viselkedés és a megtámadás szigorúan szankcionálандó. Ezeket a szankciókat a jegyzőkönyv megfelelő rovatába be kell írni.
4. Az elv, hogy ugyanazon csapattag ismétlődő sportszerűtlen viselkedéséért kiszabott minden szankció szigorúbb legyen, csak játszmán belül érvényes. Ugyanakkor egy játékos kaphat legfeljebb két alkalommal „büntetés”-t (piros lapot) durva viselkedésért egy játszmán belül is (20.3.1 szabály).

Megjegyzés: a durva vagy támadó viselkedésért, megtámadásért kiosztott szankciókat nem kell megelőzze más szankció.

Megjegyzés: Nagyon fontos, hogy a JEGYZŐKÖNYVVEZETŐ és a JÁTÉKVEZETŐK pontosan alkalmazzák és rögzítsék a kisebb sportszerűtlenségekért kiszabott figyelmeztetéseket annak érdekében, hogy ismétlődés esetén a megfelelő eljárást alkalmazhassák. (ld. feljebb a 2. és 4. pontot)

Megjegyzés: a szankcionálandó játékost az I. játékvezető rendelje a játékvezetői emelvényhez.

5. Azt a játékost, aki a háló alatt az ellentérfélbe hatol, hogy megnézzen egy labdalenyomatot, durva magatartásért büntetni kell az I. JÁTÉKVEZETŐNEK.

Megjegyzés: a JÁTÉKVEZETŐNEK külön figyelniük kell arra, hogy a játékosok ne rúgják el szándékosan a labdát a labdamenet után. Megfelelően kell elbírálniuk (és szankcionálniuk) a különböző sportszerűtlen magatartásokat mérlegelve a szándékot, az akció hevességét és hogy a játékos előre megfontoltan követte-e el.

21. szabály – Játékvezetői testület és eljárások

1. Nagyon fontos, hogy a JÁTÉKVEZETŐK csak abban az esetben jelezzék a labdamenet végét, ha:
 - 1.1 biztosak abban, hogy valamilyen hiba vagy külső beavatkozás történt, és
 - 1.2 azonosították a hiba természetét.
2. Annak érdekében, hogy a csapatok, a közönség, a TV-nézők pontosan legyenek informálva a lefújtt hiba természetéről, a játékvezetők kötelezően a hivatalos karjeleket alkalmazzák. (21.2. és 27.1. szabály) Csak ezek a karjelek használhatók, egyéb nemzeti, saját karjelek vagy más jelzések nem alkalmazhatók.
3. A Szabálykönyv szerint csak az első hiba büntethető. Mivel az I. és a II. JÁTÉKVEZETŐ eltérő feladatkörrel rendelkezik, nagyon fontos, hogy azonnal jelezzék síppal a hibákat. Az első síp pillanatában ér véget a labdamenet (8.2. szabály – labda játékon kívül). Miután az I. JÁTÉKVEZETŐ síppal jelezte a labdamenet végét, a II. JÁTÉKVEZETŐNEK nincs joga újabb sípjelre, mivel a labdamenet már véget ért az első síp pillanatában. Ha a játékvezetők egymás után füttyülnek, eltérő hibákat jelezve, ez zavart okozhat a játékosoknál, közönségnél, stb.
4. A felgyorsult játék játékvezetői hibákat eredményezhet. Ezt megelőzendő a játékvezetői testületnek szorosan együtt kell működni: minden labdamenet után egymásra kell pillantani, ellenőrizni egymás döntését. A JÁTÉKVEZETŐK közti jó kommunikáció és együttműködés alapvető fontosságú. Egy jó játékvezetői csapat folyamatosan kommunikál egymással és segíti a másikat döntése meghozatalában. Ez a magatartás növeli a játékvezetői testület magabiztosságát és megalapozza magas színvonalú játékvezetést.

22. szabály – Az I. Játékvezető

1. A JÁTÉKVEZETŐKNEK mindig együtt kell működniük a testület többi tagjával. Engedniük kell, hogy a testület többi tagja saját hatáskörében elvégezze a feladatát és el kell fogadniuk a döntéseiket. Ugyanakkor a JÁTÉKVEZETŐKNEK joguk van a testület többi tagjának döntéseit felülbírálni, ha megállapítják, hogy azok tévedtek. Az I. JÁTÉKVEZETŐ le is cserélheti őket, ha nem teljesítik helyesen feladataikat.
2. A testület tagjai közötti - mérkőzés előtti és alatti - helyes kommunikációval sok probléma elkerülhető.

Megjegyzés: Ez különösen igaz a labdalenyomat vizsgálatra, tiltakozásra és a négy érintésre.

Megjegyzés: Akkor is igaz, ha a JÁTÉKVEZETŐK nem ismerik a testület többi tagjának képességeit.



3. Fontos, hogy a JÁTÉKVEZETŐK rendelkezzenek minden, a mérkőzés levezetéséhez szükséges felszereléssel:
 - Piros és sárga kártyák

Megjegyzés: Nem minden tornán van a hálótartó oszlopokra erősített kártya-készlet.
 - Érme a sorsoláshoz
 - Síp

Megjegyzés: célszerű tartalék síppal is rendelkezni.
 - Pontos, másodperc mérésére is alkalmas óra.
4. A JÁTÉKVEZETŐKNEK tökéletes fizikai és szellemi állapotban kell lenniük. Készen kell állniuk mérkőzések vezetésére, pihenésre, és táplálkozásra/folyadék fogyasztására, ahogy a beosztásuk megkívánja.
5. A JÁTÉKVEZETŐKNEK vállalniuk kell saját és kollégáik döntésének következményeit.

Megjegyzés: az I. JÁTÉKVEZETŐ megkérheti segítőit jelzéseik megismétlésére vagy magyarázatot kérhet tőlük.
6. Az I. JÁTÉKVEZETŐNEK el kell fogadnia a csapatok tiltakozását (amennyiben az a szabályok/protokoll szerint történik)

Megjegyzés: FIVB, Világ- és Hivatalos Versenyeken az I. JÁTÉKVEZETŐNEK körültekintően kell alkalmaznia a "Tiltakozási Protokollt", különös tekintettel a saját teendőire a kezdete előtt
7. Az I. JÁTÉKVEZETŐNEK kell irányítani a testület tagjait a mérkőzés után, hogy minél gördülékenyebb legyen a csere a következő mérkőzésre.
8. Azokon a mérkőzéseken, ahol TV felvétel készül, a hivatalos személyeknek együtt kell működni a

stábbal, főleg az FIVB szabályzatokkal és a "Ismétlési Protokollal" kapcsolatban.

Megjegyzés: FIVB, Világ- és Hivatalos Versenyeken az adást közvetítő TV társaság kérheti "ismétlés-lassítást" alkalmazását, amennyiben az ehhez szükséges felszerelés rendelkezésre áll és előzetesen megállapodtak a Rendezőkkel és az FIVB Delegátussal. A szükséges felszerelés vagy egy fülhallgató, vagy a TV társaság embere, aki jelzi az I. JÁTÉKVEZETŐNEK, ha az előző labdamenet visszajátszása még zajlik. A "TV állj" hang, vagy a "piros tábla" felmutatása esetén az I. JÁTÉKVEZETŐ visszatartja a következő labdamenetet a fogadó csapat oldalán kinyújtva a kezét, tenyérrel a játékosok felé, ujjakkal felfelé. Amint a "TV mehet" elhangzik vagy "zöld táblát" mutatják fel, az I. JÁTÉKVEZETŐ azonnal leengedi a kezét és jelt ad a következő nyitásra.

9. FIVB, Világ- és Hivatalos Versenyeken az I. JÁTÉKVEZETŐ ki/bekapcsolható vezeték nélküli mikrofont is kap, ennek segítségével segítheti a közönséget döntése megértésében. A cél az, hogy a közönség még jobban megértse a Szabálykönyv alkalmazását a vitatott döntéseknél.

23. szabály – A II. Játékvezető

1. A II. játékvezető azonos felkészültségű kell legyen az I. JÁTÉKVEZETŐVEL. Ha az I. JÁTÉKVEZETŐ alkalmatlanná válik a mérkőzés levezetésére, a II. JÁTÉKVEZETŐ helyettesíti őt.
2. Nélkülözhetetlen a jó kommunikáció és együttműködés az I. JÁTÉKVEZETŐVEL. Ha a II. JÁTÉKVEZETŐ nem ért egyet az I. JÁTÉKVEZETŐ döntésével, akkor sem mutathatja ezt sem a játékosok, sem a közönség felé és támogassa az I. JÁTÉKVEZETŐ döntését.

Megjegyzés: Az együttműködés elengedhetetlen feltétele a megfelelő mozgás, helyezkedés.

3. A II. JÁTÉKVEZETŐ is vigyen magával minden, a mérkőzés levezetéséhez szükséges felszerelést (sárga és piros lapokat is). A II. JÁTÉKVEZETŐNEK nincs joga szankcionálni a játékosokat, de ha bármilyen okból helyettesítenie kell az I. JÁTÉKVEZETŐT, az ehhez szükséges eszközöket magánál kell tartania.

Megjegyzés: A II. JÁTÉKVEZETŐ is vigyen magával érmét a sorsolás lebonyolításához.

4. A II. JÁTÉKVEZETŐ ellenőrizze a JEGYZŐKÖNYVVEZETŐ munkáját figyelve arra, hogy bejegyezzen minden szükséges információt a játék folytatása előtt. Itt is elengedhetetlenül fontos a helyes kommunikáció.

Megjegyzés: Elvárás, hogy a II. JÁTÉKVEZETŐ mindig legyen tisztában az eredménnyel. Ezt számos különböző technika segítségével érheti el a II. JÁTÉKVEZETŐ.

5. A háló közeli akciók során a II. JÁTÉKVEZETŐ a sáncoldali hibás hálór érintésekre és a háló alatti szabálytalan áthatolásra kell koncentrálnia.

Megjegyzés: Figyelni kell arra, hogy megváltozott a játékos hálóval való érintkezését meghatározó szabály. Az új szabály szellemében a háló megérintése **nem hiba**. A háló megérintése csak akkor számít hibának, ha befolyásolja a játékot.

6. A II. JÁTÉKVEZETŐ feladatai és hatásköre pontosan meg vannak határozva, és a JÁTÉKVEZETŐKNEK

alaposan tanulmányozniuk kell a II. JÁTÉKVEZETŐ kötelezettségeit. Felhívjuk a figyelmet arra, hogy új feladatokkal bővült a II. JÁTÉKVEZETŐ hatásköre:

- 6.1 A háló magasságának ellenőrzése sorsolás előtt;
- 6.2 A négy (4) mérkőzéslabda felügyelete a mérkőzés előtt, alatt és után, beleértve a négy (4) labda cseréjét is játszmák közt, amennyiben különlegesen nehézé válnának esős idő miatt.
- 6.3 Annak ellenőrzése, hogy a játékosoknak mindig legyen vizük a mérkőzés folyamán.
7. Az új hatáskörei révén a mérkőzés közben a II. JÁTÉKVEZETŐ dönt, sípol és karjellel jelzi a következő hibákat (23.3.2. szabály):
 - 7.1 ha a labda a homokhoz ér és az I. JÁTÉKVEZETŐ nincs olyan helyzetben, hogy láthassa az érintkezést;
 - 7.2 ha a labdát teljes egészében az ellentérfélből játszották vissza a háló alatt;
 - 7.3 Végrehajtja a sorsolást a második és a döntő játszma között, amennyiben arra sor kerül. A sorsolás minden eredményét utána közölnie kell a JEGYZŐKÖNYVVEZETŐVEL (23.2.9. szabály) és az I. JÁTÉKVEZETŐVEL is;
 - 7.4 Ellenőrzi és aláírja a jegyzőkönyvet a mérkőzés végén.
8. FIVB, Világ- és Hivatalos Versenyeken TARTALÉK JÁTÉKVEZETŐT jelölnek ki minden TV-s mérkőzésre, továbbá elődöntőkre és a döntőkre. A TARTALÉK JÁTÉKVEZETŐ helyettesíti a II. JÁTÉKVEZETŐT, ha nem érkezik meg, vagy alkalmatlanná válik a folytatásra, vagy ha I. JÁTÉKVEZETŐVÉ válik.
9. A fentiekén kívül a II. JÁTÉKVEZETŐ feladatai közül az alábbiakat a TARTALÉK JÁTÉKVEZETŐ hajtja végre:
 - 9.1 Ellenőrzi a mérkőzés előtt és alatt, hogy mind a játékosoknak mind a mérkőzésen közreműködő hivatalos személyeknek van vizük.
 - 9.2 Átveszi az öt (5) mérkőzéslabdát a mérkőzés előtt, és ellenőrzi, hogy a labdák összes jellemzője (szín, kerület, súly, nyomás) azonos és utána az egész mérkőzés alatt figyelemmel kíséri őket, és ha szükséges, a mérkőzés végén segít összegyűjteni a labdákat vagy visszajuttatni őket a pályára a II. JÁTÉKVEZETŐN keresztül.
 - 9.3 Átveszi az öt (5) tartalék mérkőzéslabdát esős idő esetén. Amennyiben a mérkőzéslabdák rendkívül nehézé válnak, a TARTALÉK JÁTÉKVEZETŐ szervezi meg az öt (5) mérkőzéslabda cseréjét két játszma között.
 - 9.4 Elkíséri a játékosokat a mosdóhoz mérkőzés előtt, vagy alatt.
 - 9.5 Segít a II. JÁTÉKVEZETŐNEK a pályához hívni a szükséges hivatalos személyeket (Pályamenedzser, Hivatalos Orvos, FIVB Orvosi Delegátus, FIVB Játékezői Delegátus, FIVB Technikai Supervisor, stb.).
 - 9.6 Segít a II. JÁTÉKVEZETŐNEK ellenőrizni a kifutó biztonságát a mérkőzés alatt.

9.7 Segít a II. JÁTÉKVEZETŐNEK ellenőrizni a gereblyézők munkáját.

24. szabály – A jegyzőkönyvvezető

1. A JEGYZŐKÖNYVVEZETŐNEK legalább 15 perccel a mérkőzés kiírt kezdése előtt meg kell jelennie a pályánál. Az I. és a II. JÁTÉKVEZETŐK ekkor találkoznak vele.

Megjegyzés: FIVB, Világ- és Hivatalos Versenyeken véletlenszerűen alkoholtesztet alkalmazhatnak.. Amennyiben A JEGYZŐKÖNYVVEZETŐT kiválasztják alkoholtesztre, 45 perccel a mérkőzés előtt, egyenruhában kell megjelennie a teszt helyszínén.

2. Nagyon fontos a JEGYZŐKÖNYVVEZETŐ munkája főleg nemzetközi mérkőzéseken, ahol a testület tagjai és a játékosok különböző országból származnak. A JEGYZŐKÖNYVVEZETŐNEK szorosan együtt kell működnie a II. JÁTÉKVEZETŐVEL, és ha bármilyen oknál fogva nem kész a folytatásra, erről azonnal értesítenie kell a II. JÁTÉKVEZETŐT. A II. JÁTÉKVEZETŐ nem engedheti folytatódni a játékot addig, amíg a JEGYZŐKÖNYVVEZETŐ nem végzett a munkájával.

Megjegyzés: Játzsma megkezdése előtt, pihenő és Technikai Pihenő Idő után kivételes játékmegszakítás után és minden olyan esetben, amikor a jegyzőkönyvvezető időt kért a munkájának befejezésére, két kezének felemelésével jelezze, hogy készen áll a játék folytatására. Erről II. játékvezető a jelzés megismétlésével tájékoztatja az I. játékvezetőt.

3. A JEGYZŐKÖNYVVEZETŐNEK értesítenie kell a II. JÁTÉKVEZETŐT, ha hiányzik valakinek az aláírása vagy valamilyen lényeges információ a jegyzőkönyvből.

Megjegyzés: Ezek mérkőzés előtt a következők lehetnek: nyitó csapat, nyitássorrend, térfél illetve mérkőzés végén a kapitányok aláírása.

Megjegyzés: Labdament-pont rendszer miatt nagy nyomás nehezedik a JEGYZŐKÖNYVVEZETŐRE, hiszen minden labdament végén rögzíteni kell az eredményt. Ha bármilyen okból lemarad, azonnal jeleznie kell ezt a II. JÁTÉKVEZETŐNEK.

4. 2013-tól a sportszerűtlenség és a játékkésleltetés új szabálya van érvényben. Fontos, hogy a JEGYZŐKÖNYVVEZETŐK is tisztában legyenek az új szabályokkal és következményeikkel, továbbá azok jegyzőkönyvben való rögzítésével (ld. "FIVB Jegyzőkönyv instrukciók").

Megjegyzés: A JEGYZŐKÖNYVVEZETŐNEK mindig informálnia kell a II. JÁTÉKVEZETŐT, ha:

- egy csapat már részesült korábban "Formális Figyelmeztetésben", ami az egész mérkőzésre vonatkozik;
 - az adott játékos korábban már kapott „büntetést” durva magatartásért az adott játszmában;
 - az adott játékos már részesült támadó magatartásért „kiállítás” szankcióban az adott mérkőzésen;
 - az adott csapat már kapott figyelmeztetést játékkésleltetésért
5. A csoport-rendszerű lebonyolítás szintén nagy terhet ró a JEGYZŐKÖNYVVEZETŐKRE, mivel 1-1 hozzáadott/elvett pont is befolyásolhatja a csapatok csoporton belül helyezését veszélybe sodorva ezáltal továbbjutási esélyüket a következő fordulóba.

Megjegyzés: a JEGYZŐKÖNYVVEZETŐNEK alaposan kell ellenőriznie minden egyes mezőt a jegyzőkönyvben (pl nyitássorrend mező, csapat pontjait tartalmazó sor) amikor az eredményeket rögzíti. További instrukciók a Jegyzőkönyv kitöltésével kapcsolatban az "FIVB Jegyzőkönyv Instrukciók"-ban található.

25. szabály – Segéd jegyzőkönyvvezető

1. A SEGÉD JEGYZŐKÖNYVVEZETŐ legalább 15 perccel a mérkőzés kiírt kezdete előtt meg kell jelenjen a pályánál. Az I. és a II. JÁTÉKVEZETŐK ekkor találkoznak vele.

Megjegyzés: FIVB, Világ- és Hivatalos Versenyeken véletlenszerűen alkoholtesztet alkalmazhatnak. Amennyiben a SEGÉD JEGYZŐKÖNYVVEZETŐT kiválasztják alkoholtesztre, 45 perccel a mérkőzés előtt, egyenruhában kell megjelennie a teszt helyszínén.

2. A SEGÉD JEGYZŐKÖNYVVEZETŐ azonos felkészültségű kell legyen, mint a JEGYZŐKÖNYVVEZETŐ. Ha a JEGYZŐKÖNYVVEZETŐ alkalmatlanná válik munkája folytatására, a SEGÉD JEGYZŐKÖNYVVEZETŐ veszi át a helyét.
3. A SEGÉD JEGYZŐKÖNYVVEZETŐ a JEGYZŐKÖNYVVEZETŐ mellett ülve végzi feladatát:
 - a) kezeli a kézi eredményjelzőt a jegyzőkönyvvezetői asztalon, ellenőrzi, hogy az összes eredményjelző a helyes eredményt mutatja-e és ha nem, javítja a hibát;
 - b) jelzi a következő nyitójátékos számát a számozott táblák felmutatásával együttműködve a JEGYZŐKÖNYVVEZETŐVEL. Mindig a JEGYZŐKÖNYVVEZETŐTŐL kapott szóbeli információk szerint kell eljárnia;
 - c) jelzi a technikai idők kezdetét és végét a duda/jelzőcsengő segítségével, amennyiben az rendelkezésre áll. Ha nincs ilyen eszköz, akkor a jelzés II. játékvezető feladata.

Megjegyzés: a táblát egészen a nyitás végrehajtásáig kell felmutatva tartani.

Megjegyzés: megfelelő gyakorlat, ha a SEGÉD JEGYZŐKÖNYVVEZETŐ egy külön ellenőrző lapon vezeti és ellenőrzi a JEGYZŐKÖNYVVEZETŐTŐL kapott információkat.

4. Amennyiben nem a megfelelő játékos megy nyitni, vagy áll nyitásra készen, a SEGÉD JEGYZŐKÖNYVVEZETŐNEK azonnal informálnia kell erről a II. JÁTÉKVEZETŐT és a játékos(oka)t.
5. Ha nem a megfelelő játékos hajtja végre a nyitást, a SEGÉD JEGYZŐKÖNYVVEZETŐNEK meg kell nyomnia a jelzőcsengőt vagy más módon jeleznie, hogy megsértették a nyitássorrendet.

26. szabály – Vonalbírók

1. A VONALBÍRÓKNAK legalább 15 perccel a mérkőzés kiírt kezdete előtt meg kell jelenniük a pályánál. Az I. és a II. JÁTÉKVEZETŐK ekkor találkoznak velük.

Megjegyzés: FIVB, Világ- és Hivatalos Versenyeken véletlenszerűen alkoholtesztet alkalmazhatnak. Amennyiben a VONALBÍRÓT kiválasztják alkoholtesztre, 45 perccel a mérkőzés

előtt, egyenruhában kell megjelennie a teszt helyszínén.

2. A rendező egyforma - lehetőleg piros vagy sárga - zászlókat és kis törölközőket biztosítson a VONALBÍRÓK számára.
3. A VONALBÍRÓ munkája nagyon fontos különösen magas színvonalú nemzetközi mérkőzéseken. Azon kívül, hogy megítélik a labda "kint" és labda "bent" helyzeteket és egyéb hibákat, a VONALBÍRÓKNAK nagy figyelmet kell fordítaniuk a sáncérintésekre, mivel ez a csapatok első érintésének is számít. Ezért a VONALBÍRÓK labdamenet közben mindig jelezzék a blokk érintéseket a megfelelő zászlójjel.
4. A hibákat egyértelműen kell jelezni úgy, hogy az I. JÁTÉKVEZETŐ láthassa azokat.
5. Ha a labda érinti az antennákat, azok felett repül el, vagy a szabálytalan áthaladási téren keresztül megy az ellentérfél felé, a labda irányához legközelebb eső VONALBÍRÓNAK kell azt jeleznie.
6. Ha a VONALBÍRÓ oldalán egy játékos megérinti az antennát a labda megjátszása közben, vagy ha ezzel befolyásolja a játékot, azt a megfelelő zászlójjel kell jelezni.
7. A VONALBÍRÓNAK tisztában kell lennie a labda "kint" (pl. részben vagy teljes terjedelmével az antennán kívül elhaladó labda) fogalmával és ezek következményeivel zászlójeleikben. Számos különböző eset fordulhat elő.
8. A VONALBÍRÓT megkérhetik, hogy vegyen részt a labdalenyomat vizsgálaton. Ekkor a VONALBÍRÓNAK meg kell mutatnia az adott labdalenyomatot a homokban, és minden egyéb ténnyt a JÁTÉKVEZETŐK kérésére.

27. szabály – Hivatalos karjelek

1. A Hivatalos személyek csak a hivatalos karjeleket használhatják a szabályok megfelelő alkalmazásával a 9. és a 10. ábra szerint (1-25 és 1-5 értelemszerűen).

Megjegyzés: *más jelzések használatát el kell kerülni, kivéve, ha használatuk feltétlenül szükséges ahhoz, hogy a döntéseket a csapattagok megértsék.*

2. Ha semmilyen hivatalos jelzés nem használható önmagában, a JÁTÉKVEZETŐKNEK rá kell mutatniuk a megfelelő tárgyra, hogy egyértelművé tegyék döntésüket. Például a nyitó játékos lábhibájánál, amikor az oldalon meghosszabbításán kívülről hajtja végre a nyitást, illetve a segített érintés hiba esetén.
3. A JÁTÉKVEZETŐKNEK egyértelműen és pontosan kell végrehajtaniuk a síp-karjel sorozatot. A jelzéseket el kell különíteni egymástól és mindig ugyanazt az ütemet, sorrendet kell követni.



4. Az előző két pont alól kivételt képez a nyitás engedélyezése, mivel az I. JÁTÉKVEZETŐ párhuzamosan sípol és használja a karjelet.
5. Ha a hibát az I. JÁTÉKVEZETŐ jelezte síppal, akkor jelzi:
 - a) a nyitásra következő csapatot,
 - b) a hiba természetét hivatalos karjellel,
 - c) a hibát elkövető játékos(oka)t, (ha szükséges).

A II. JÁTÉKVEZETŐ megismétli az I. JÁTÉKVEZETŐ karjel sorozatát.

6. Ha a hibát a II. JÁTÉKVEZETŐ jelezte síppal, akkor jelzi:
 - a) a hiba természetét hivatalos karjellel azon az oldalon, ahol elkövették,
 - b) a hibát elkövető játékos(oka)t, (ha szükséges),
 - c) a nyitásra jogosult csapatot, az I. JÁTÉKVEZETŐ karjelét megismételve.

Megjegyzés: ez esetben az I. JÁTÉKVEZETŐ nem mutatja sem a hiba természetét, sem a hibát elkövető játékos(oka)t, csak a nyitásra következő csapatot.

Megjegyzés: ha a II. JÁTÉKVEZETŐ jelzi a hibát (pl. játékos hálóérintése), figyelnie kell arra, hogy azon az oldalon használja a hivatalos karjelet, ahol a hiba történt (27.1. szabály). Például ha a jobb oldalán lévő játékos ér hálóra, és a II. JÁTÉKVEZETŐ síppal jelzi ezt a hibát, akkor ne a bal oldalról mutassa a hibát, hanem menjen át a jobb oldalra és úgy használja a hivatalos karjelet.

Megjegyzés: ha a II. játékvezető térfélcserét jelez, akkor ebben az esetben az I. játékvezetőnek nem kell „tükröznie”. Amennyiben a II. játékvezető elfelejti a térfélcserét jelezni, ekkor az I. játékvezető mutassa. Ebben az esetben sem kell „tükröznie” hiszen alapvetően a II. játékvezető feladata.

Megjegyzés: időkérést és technikai időt a II. játékvezetőnek kell sípolnia és jeleznie. Az I. játékvezetőnek nem kell „tükröznie”. Amennyiben a II. játékvezető elfelejti sípolni és jelezni az időkérést az eljárás ugyanaz, mint fent. A játszma és a mérkőzés végét az I. játékvezetőnek kell sípolnia és jeleznie. A II. játékvezetőnek ezt nem kell „tükröznie”.

Megjegyzés: A II. játékvezetőnek továbbra is megmarad a lehetősége, hogy a labdamenet közben vagy labdamenet végén segítse az I. játékvezetőt úgy, hogy a teste előtt jelez neki (pl. sánc).

7. Kettős hiba esetén mindkét JÁTÉKVEZETŐ jelzi sípolás után:
 - a) a hiba természetét,
 - b) a hibát elkövető játékos(oka)t, (ha szükséges),
 - c) a nyitásra következő csapatot az I. JÁTÉKVEZETŐ döntése alapján.

Megjegyzés: Csak az első játékvezető jelezheti a labdamenet megismétlését, pl. ha a nyitást sípszó előtt hajtották végre; Amennyiben egy labda begurul a pályára labdamenet közben és a II. játékvezető sípol, ezzel félbeszakítja a játékot, mivel külső beavatkozás történt, az első játékvezető után jelzi a labdamenet újrajátszását és a nyitásra következő csapatot.

8. A JÁTÉKVEZETŐK és a VONALBÍRÓK fordítsanak figyelmet a kar/zászlójelek helyes használatára:
- a) minden olyan labda, amelyik közvetlenül kerül outra támadást, vagy a támadó csapat oldalán az ellenfél sáncát követően, a karjel: OUT (karjelek 15. és zászlójelek 2.)
 - b) ha a támadást követően a labda átmegy a háló felett, és talajt ér a pályán kívül, de a sáncoló vagy bármely játékos az ellenféltől hozzáért, a karjel: ÉRINTETT LABDA (karjelek 24. és zászlójelek 3.)
 - c) ha a labda az első, a második vagy a harmadik érintés után saját térfélen, a pályán kívül ér talajt, a karjel : ÉRINTETT LABDA (karjelek 24. és zászlójelek 3.)
 - d) ha a támadó érintés után a labda a háló tetejéről visszapattanva kerül a pályán kívülre a támadó csapat oldalán, anélkül, hogy az ellenfél sáncát érintette volna, a karjel: OUT (karjelek 15.), de rögtön utána a támadó játékosra kell mutatni, hogy mindenki számára egyértelmű legyen, a labda nem érintette a sáncolót. Ugyanebben az esetben, ha a labda a sáncolóról pattan a pályán kívülre a támadó oldalán, az I. JÁTÉKVEZETŐ karjele: OUT (karjelek 15.) és a sáncolóra kell mutatni.

Megjegyzés: A VONALBÍRÓK zászlójele nagyon fontos a résztvevők és a közönség számára. Az I. JÁTÉKVEZETŐ ellenőrizzé a VONALBÍRÓK zászlójeleit, és ha azok nem szabályosak, javítsa ki azokat.