A RÖPLABDÁZÁS HIVATALOS

JÁTÉKSZABÁLYAI

2015-2016

Elfogadva az FIVB XXXIV.kongresszusán

2014-ben

Magyar Röplabda Szövetség

2015. február

Készítette a Magyar Röplabda Szövetség Játékvezetői Testület megbízásából,
az "Official Volleyball Rules 2015-2016" alapján

Herpai László
az FIVB Játékszabály Bizottság titkára

A lektorálásban részt vett:

Hóbor Béla
nemzetközi minősítésű játékvezető

Mezőffy Zsolt
nemzetközi minősítésű játékvezető

AZ FIVB ÁLTAL JÓVÁHAGYOTT
HIVATALOS RÖPLABDA SZABÁLYOK

TARTALOMJEGYZÉK

A JÁTÉK JELLEMZŐI

I. RÉSZ

A J Á T É K

Első fejezet

A játék helye és a szükséges felszerelés

1 A játékterület

1.1 Méretei

1.2 A játékterület felszíne

1.3 Vonalak a pályán

1.4 Zónák és területek

1.5 A hőmérséklet

1.6 A világítás

2 A háló és a hálótartó oszlopok

2.1 Hálómagasság

2.2 Felépítése

2.3 Oldalszalagok

2.4 Antennák

2.5 Hálótartó oszlopok

2.6 Kiegészítő felszerelések

3 A labda

3.1 Jellemzői

3.2 A labdák egyformasága

3.3 Az öt labdás rendszer

Második fejezet

A résztvevők

4 Csapatok

4.1 A csapat összetétele

4.2 A csapat elhelyezkedése

4.3 A felszerelés

4.4 Felszerelés változtatások

4.5 Tiltott tárgyak

5 Csapatvezetők

5.1 A kapitány

5.2 Az edző

5.3 A másodedző

Harmadik fejezet

Játék forma

6. Pont nyerése, játszma és a mérkőzés győztese

6.1 Pont nyerése

6.2 Egy játszma megnyerése

6.3 A mérkőzés megnyerése

6.4 Játékmegtagadó és hiányos csapat

7 A játék szerkezete

7.1 Sorshúzás

7.2 Bemelegítés

7.3 A csapatok kezdő állásrendje

7.4 Állásrend

7.5 Állásrendi hiba

7.6 Forgásrend

7.7 Forgásrendi hiba

Negyedik fejezet

A játék (akciók)

8 Játékhelyzetek

8.1 A labda játékban

8.2 A labda játékon kívül

8.3 A labda "BENT"

8.4 A labda "KINT"

9 **A labda megjátszása**

9.1 A csapat labdaérintései

9.2 A labdaérintés jellemzői

9.3 Labdamegjátszási hibák

10 Labda a hálónál

10.1 A háló fölött átrepülő labda

10.2 A hálót érintő labda

10.3 Labda a hálóban

11 Játékos a hálónál

11.1 Átnyúlás a háló fölött

11.2 Áthatolás a háló alatt

11.3 A háló érintése

11.4 Játékoshibák a hálónál

12 Nyitás

12.1 Egy játszma első nyitása

12.2 Nyitás sorrend

12.3 A nyitás engedélyezése

12.4 A nyitás végrehajtása

12.5 Takarás

12.6 Nyitáshibák a nyitás során

12.7 Nyitáshibák a nyitóérintés után és állásrendi hibák

13 Támadóérintés

13.1 Támadóérintés

13.2 A támadó érintés korlátai

13.3 A támadóérintés hibái

14. Sánc

14.1 A sáncolás
14.2 A sáncérintés
14.3 Sánc az ellentérfélben
14.4 A sánc és a csapat érintések
14.5 A nyitás sáncolása
14.6 Sánchibák

Ötödik fejezet
Játékmegszakítások és késleltetések

15 Szabályos játékmegszakítások
15.1 A szabályos játékmegszakítások száma
15.2 Szabályos játékmegszakítások kérése
15.3 A játékmegszakítások sorrendje
15.4 Pihenőszünetek és technikai pihenőszünetek
15.5 Játékoscsere
15.6 A játékoscsere korlátai
15.7 Kivételes játékoscsere
15.8 Kiállított vagy kiküldött játékos cseréje
15.9 Szabálytalan játékoscsere
15.10 A játékoscsere végrehajtása
15.11 Megalapozatlan kérések
16 Játékkésleltetés
16.1 A játékkésleltetés típusai
16.2 A játékkésleltetés büntetése
17 Kivételes játékmegszakítások
17.1 Sérülés/megbetegedés
17.2 Külső beavatkozás
17.3 Meghosszabbított játékmegszakítások
18. Játszmák közötti szünetek és térfélcsere
18.1 Játszmák közötti szünetek
18.2 Térfélcsere

Hatodik fejezet

A Libero játékos

19 A Libero játékos

19.1 A Libero játékos kijelölése

19.2 A felszerelés

19.3 A Libero játékost érintő különleges szabályok

19.4 Libero játékos újra kijelölése

19.5 Összegzés

Hetedik fejezet

A résztvevők magatartása

20 A magatartási követelmények

20.1 A sportszerű magatartás

20.2 A sportszerű játék (fair play)

21 A sportszerűtlen viselkedés és szankciói

21.1 Enyhe sportszerűtlenségek

21.2 Szankcionálandó sportszerűtlen viselkedés

21.3 Szankciók fokozatai

21.4 A sportszerűtlen viselkedés szankcióinak alkalmazása

21.5 Sportszerűtlenség a játszmák előtt és a játszmák között

21.6 A sportszerűtlen viselkedés összefoglalása, szankció során alkalmazandó kártyák

II. RÉSZ

Nyolcadik fejezet

A JÁTÉKVEZETŐK, FELADATAIK ÉS A HIVATALOS KARJELEK

22 A játékvezető testület és eljárások

22.1 Összetétel

22.2 Eljárások

23 Első játékvezető

23.1 Helye

23.2 Hatásköre

23.3 Feladatai
24 Második játékvezető
24.1 Helye
24.2 Hatásköre
24.3 Feladatai
25. Jegyzőkönyvvezető
25.1 Helye
25.2 Feladatai
26. Segéd jegyzőkönyvvezető
26.1 Helye
26.2 Feladatai
27 Vonalbírók
27.1 Helyük
27.2 Feladatuk
28. A hivatalos jelzések
28.1 A játékvezetők karjelei
28.2 A vonalbírók zászlójelei

III. RÉSZ

ÁBRÁK

MEGHATÁROZÁSOK

I. RÉSZ
A JÁTÉK
ELSŐ FEJEZET

A JÁTÉK HELYE ÉS A SZÜKSÉGES FELSZERELÉS

1 A JÁTÉKTERÜLET

A négyszög alakú és szimmetrikus játékterület a játékpályát és a kifutót foglalja magában. 1.1, 1a., 1b. ábra

1.1 MÉRETEI 2.ábra

A játékpálya négyszög alakú 18x9 m-es terület, melyet egy legalább 3 m széles kifutó vesz körül minden oldalon.
A szabad légtér az a játékterület feletti légtér, amely minden akadálytól mentes. A szabad légtér a játékterület felszínétől számítva legalább 7 m magas kell legyen.

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

1.2 A JÁTÉKTERÜLET FELSZÍNE

1.2.1 A játékterület felszíne sima, vízszintes és egységes, bármely, a játékosok sérülését okozó tárgytól mentes legyen. Tilos egyenetlen, vagy csúszós talajon játszani.
Az FIVB, Világ- és Hivatalos versenyeken csak fából vagy szintetikus anyagból készült pálya engedélyezett. Bármely, alkalmazott pályaborítást a Nemzetközi Röplabda Szövetségnek (FIVB) előzetesen engedélyeznie kell.

1.2.2 Teremben a játékpálya felszíne világos színű legyen.
Az FIVB, Világ- és Hivatalos versenyeken a vonalak fehér színűek legyenek. A játékpálya és a kifutó a vonalaktól és egymástól is eltérő színűek legyen. 1.1,1.3

1.2.3 Szabadtéri pályákon méterenként 5 mm-es lejtés engedélyezhető. 1.3

Tilos a vonalakat kemény anyagokból készíteni.

1.3 VONALAK A PÁLYÁN — 2.ábra

1.3.1 Minden vonal 5 cm széles, világos színű és a talaj, valamint minden más vonal színétől eltérő kell legyen. — 1.2.2

1.3.2 Határoló vonalak

A játékpályát két oldal- és két alapvonal határolja. Ezeket a pálya belseje felé kell meghúzni. — 1.1

1.3.3 Középvonal

A középvonal tengelye osztja a játékpályát két egyenlő 9x9 m-es játékmezőre, mindazonáltal a vonal teljes szélessége egyformán mindkét játékmező részének tekintendő. Ez a vonal a háló alatt oldalvonaltól oldalvonalig terjed. — 2.ábra

1.3.4 Támadó vonal

A támadó vonal a középvonallal párhuzamosan, a játékmezők belseje felé húzott vonal. Külső széle a középvonal tengelyétől 3 m-re van, Mindkét térfélen az első játékosok zónáját határolja. — 1.3.3., 1.4.1.

Az FIVB, Világ- és Hivatalos versenyeken a támadóvonal meghosszabbítandó az oldalvonalaktól, öt db 15 cm hosszú, 5 cm széles, egymástól 20 cm távolságban húzott vonallal, összesen 1,75 m hosszúságban. — 2.ábra

Az "edzői határvonal" (az oldalvonallal párhuzamosan, attól 1,75 méterre húzott szaggatott vonal, amely a támadóvonaltól az alapvonalig terjed) 15 cm hosszú, egymástól 20 cm távolságban húzott vonalakból áll, amely határolja az edző működési területét.

1.4 ZÓNÁK ÉS TERÜLETEK — 1b., 2.ábra

1.4.1 Az első játékosok zónája — 2.ábra

Az első játékosok zónáját mindkét játékmezőben a középvonal tengelye és a támadó vonal külső széle határolja. — 1.3.3, 1.3.4, 19.3.1.4., 23.3.2.3e,

Az első játékosok zónáját az oldalvonalakon túl a kifutó végéig meghosszabbítottnak kell tekinteni. — 1.1.,1.3.2.

1.4.2 A nyitási zóna

A nyitási zóna 9 méter széles az alapvonal mögött. Mindkét oldalát — 1.3.2., 12,

két 15 cm hosszú vonal határolja, amelyeket az oldalvonalak folytatásaként az alapvonalaktól 20 cm-re kell meghúzni. Mindkét rövid vonal a nyitási zónához tartozik. 1b.ábra

Mélységben a nyitási zóna a kifutó végéig tart. 1.1.

1.4.3 Játékoscsere-zóna.

A játékoscsere-zónát a két támadó vonal meghosszabbítása és a jegyzőkönyvvezető asztala határolja. 1.3.4., 15.6.1, 1b.ábra

1.4.4 Libero helyettesítési zóna 19.3.2.7,

A Libero helyettesítési zóna a kifutó része a cserepadok oldalán, a támadóvonal meghosszabbítása és az alapvonal határolja. D.1b

1.4.5 Bemelegítő terület

Az FIVB, Világ- és Hivatalos versenyeken a bemelegítő területek mérete kb. 3x3 méter. Helyük a játékmezőknek a cserepadok felőli oldalán, a kifutón kívüli sarkokban van. 24.2.5., 1a., 1b.ábra

1.4.6 Büntető terület

A büntető terület az alapvonalak meghosszabbítása mögötti, kb. 1x1 méter méretű terület az ellenőrző területen, ahol két széket kell elhelyezni és 5 cm széles piros színű vonallal határolandó körül. 21.3.2.1, 1a., 1b.ábra

1.5 A HŐMÉRSÉKLET

A hőmérséklet nem lehet 10 °C-nál (50 °F) alacsonyabb.

Az FIVB, Világ- és Hivatalos versenyeken a hőmérséklet nem lehet magasabb 25 °C-nál (77 °F) és alacsonyabb 16 °C-nál (61 °F).

1.6 A VILÁGÍTÁS

Az FIVB, Világ- és Hivatalos versenyeken a világításnak a pálya talajától 1 m magasságban mérve 1000-1500 lux közötti értékűnek kell lennie. 1.

2 A HÁLÓ ÉS A HÁLÓTARTÓ OSZLOPOK 3.ábra

2.1 HÁLÓMAGASSÁG

2.1.1 A középvonal felett merőlegesen háló van kifeszítve. Felső szintjének magassága férfiak részére 2,43 m, nők részére 2,24 m. 1.3.3

2.1.2 A háló magasságát a játékpálya közepén kell mérni. A háló magassága az oldalvonalak fölött azonos kell legyen és a szabályos magasságot 2 cm-nél többel nem haladhatja meg. 1.1, 1.3.2, 2.1.1

2.2 FELÉPITÉSE

A háló 1 m széles és 9,50 - 10,00 m hosszú (az oldalszalagokon kívül 25-50 cm-es túlnyúlással), fekete színű, négyzet alakú, 10 cm oldalmagasságú szemekből kell készíteni. 3. ábra

Az FIVB, Világ- és Hivatalos versenyeken, az adott verseny speciális szabályaival összhangban, a hálószemek módosulhatnak annak érdekében, hogy a reklámszerződésnek megfelelő hirdetések elhelyezhetők legyenek.

A háló felső peremét teljes hosszában vízszintes, varrott mindkét oldalon 7 cm-es, fehér vászoncsíknak kell fednie. A varrott vászoncsík mindkét szélén egy lyuknak kell lennie, melyen keresztül kötelet lehet húzni, hogy a vászoncsík az oszlopokhoz köthető és a háló felső szintje kifeszíthető legyen.

A vászoncsíkon belül hajlékony kábel legyen. Ezzel rögzítik a hálót az oszlopokhoz és feszítik ki annak felső részét.

A háló alsó részét is vízszintes vászoncsík fedi, amely mindkét oldalon 5 cm széles, a felső vászoncsíkhoz hasonló és egy a hálószemek között húzott kötél van rajta átfűzve. Ezzel a kötéllel rögzítik a hálót az oszlopokhoz és feszítik ki annak alsó részét.

2.3 OLDALSZALAGOK

A hálón két fehér oldalszalag van függőlegesen elhelyezve mindkét oldalvonal fölött. 1.3.2, 3.ábra

Ezek 5 cm szélesek, 1 m hosszúak és a háló részeinek tekintendők.

2.4 ANTENNÁK

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

A két antennát egy-egy oldalszalag külső széle mellé kell a háló ellentétes oldalán rögzíteni. 2.3, 3.ábra

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

Az antennák a háló részeinek tekintendők és oldalról határolják a labda szabályos áthaladási terét. 10.1.1, 3. 5a, 5b.ábrák

2.5 HÁLÓTARTÓ OSZLOPOK

2.5.1 A hálót két, az oldalvonalaktól 0,50-1 m távolságban rögzített oszlopnak kell tartania. Magasságuk 2,55 m, lehetőleg szabályozható magasságúak legyenek. 3.ábra

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

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

2.6 KIEGÉSZÍTŐ FELSZERELÉSEK

Minden kiegészítő felszerelést a Nemzetközi Röplabda Szövetség szabályzatai határoznak meg.

3. A LABDA

3.1 JELLEMZŐI

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

Színe egyszínű és világos, vagy színek kombinációja legyen.

A nemzetközi hivatalos versenyeken használt labdák műbőr anyaga és színösszeállítása összhangban kell legyen az FIVB előírásaival.

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

Belső nyomása: 0,30-0,325 kg/cm^2 (4.26-4.61 psi, illetve 294.3 - 318.82 mbar vagy hPa)

3.2 A LABDÁK EGYFORMASÁGA

Az egy mérkőzésen használt labdák összes jellemzője (kerület, súly, nyomás, típus, szín, stb.) azonos kell legyen. 3.1

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

3.3 AZ ÖT LABDÁS RENDSZER

Az FIVB, Világ- és Hivatalos versenyeken 5 labdát kell használni 6 labdaszedővel. Utóbbiak közül 1-1 a kifutó sarkaiban, 1-1 pedig a játékvezetők mögött helyezkedik el. 10.ábra

MÁSODIK FEJEZET

A RÉSZTVEVŐK

4 CSAPATOK

4.1 A CSAPAT ÖSSZETÉTELE

4.1.1 A mérkőzésen egy csapat legfeljebb 12 játékosból, valamint az — 5.2, 5.3

- edzői személyzet tagjaiból: 1 edző, legfeljebb 2 segédedző, és az
- orvosi személyzet tagjaiból 1 gyúróból és 1 orvosból állhat.

Csak a jegyzőkönyvben rögzített személyek léphetnek az Ellenőrző területre, vehetnek részt a hivatalos bemelegítésben és a mérkőzésen.

A felnőtt FIVB, Világ- és Hivatalos versenyeken legfeljebb 14 játékos lehet beírva a jegyzőkönyvbe és játszhat a mérkőzésen. Az edzőt is beleszámítva legfeljebb 5 fő ülhet a cserepadon, akiket az edző maga jelöl ki, de a jegyzőkönyvben rögzítve és az O-2(bis) űrlapon regisztrálva kell legyenek.

Az FIVB, Világ- és Hivatalos versenyeken az orvos és a gyúró a delegáció tagja lehet és előzetesen akkreditálható az FIVB-nél. Ugyanakkor, a felnőtt FIVB, Világ- és Hivatalos versenyeken, amennyiben nem tagjai a cserepadon ülő 5 főnek, akkor az Ellenőrző területet határoló palánkok mellett kell üljenek és csak akkor avatkozhatnak közbe, ha a játékosok sürgősségi orvosi ellátására a játékvezetők erre felkérik őket. A gyúró a hivatalos bemelegítés megkezdéséig segítheti csapatát a pályán még akkor is, ha nem ül a cserepadon. — 1a. ábra, 7.2.1

4.1.2 Az egyik játékost - kivéve a Libero játékost - csapatkapitányként kell kijelölni, akit a jegyzőkönyvben meg kell jelölni. — 5.1, 19.1.3

4.1.3 Csak a jegyzőkönyvbe beírt játékosok léphetnek pályára és játszhatnak a mérkőzésen. Miután a csapatkapitány és az edző aláírta a jegyzőkönyvet, (az elektronikus jegyzőkönyvben a csapatlistát), a csapat összetétele már nem változtatható meg. — 1., 4.1.1, 5.1.1., 5.2.2

4.2 A CSAPAT ELHELYEZKEDÉSE

4.2.1	A játékban nem lévő játékosok vagy a cserepadon kell üljenek, vagy pedig a bemelegítő területen kell tartózkodniuk. Az edző és a többi csapattag a padon ül, de ideiglenesen elhagyhatják azt.	1.4.5.,5.2.3., 7.3.3.
	A csapatok cserepadjait a jegyzőkönyvvezető asztala mellett a kifutón kívül kell elhelyezni.	1a. ,1b.ábra
4.2.2	Csak a csapattagok ülhetnek a mérkőzés alatt a padon és csak ők vehetnek részt a hivatalos bemelegítésben	4.1.1., 7.2.
4.2.3	A játékban nem lévő játékosok labda nélkül melegíthetnek az alábbiak szerint:	
4.2.3.1	a játék alatt a bemelegítő területen	1.4.5, 8.1 1a. ,1b.ábra
4.2.3.2	a pihenőidőben és a Technikai Pihenőidő alatt a saját játékmezőjük mögötti kifutóban.	1.3.3, 15.4
4.2.4	A játszmák közötti szünetekben a játékosok a saját kifutójukban labdával melegíthetnek. **Amennyiben a 2. és 3. játszma közötti szünet meghosszabbításra került, a játékosok a saját pályájukat is használhatják.**	18.1

4.3 A FELSZERELÉS

Egy játékos felszerelése mezből, sportnadrágból, zokniból (együttesen: egyenruha) és sportcipőből áll.

4.3.1	A mezeknek, sportnadrágoknak és zokniknak egyformáknak, azonos színűeknek és mintázatúaknak kell lenniük a csapat minden játékosa részére (*kivétel a Libero*). Az egyenruháknak tisztának kell lenni.	4.1, 19.2
4.3.2	A cipő sarok nélküli, könnyű, rugalmas gumiból vagy kompozit anyagból készült talpú legyen.	
4.3.3	A játékosok mezét 1-től 20-ig kell számozni.	4.3.3.2
4.3.3.1	A számot elöl és hátul a mez közepén kell elhelyezni. A számok színe és fényessége elütő kell legyen a mez színétől és fényességétől.	
4.3.3.2	A számok a mellen legalább 15, a háton legalább 20 cm magasak legyenek. Szalagszélességük legalább 2 cm legyen.	
4.3.4	A csapatkapitány egy 8x2 cm széles, a mellen lévő mezszám alá felerősített szalagot kell viseljen.	5.1
4.3.5	Tilos a játékostársakétól eltérő színű (kivétel a Libero) és/vagy hivatalos számozás nélküli egyenruhát viselni.	19.2

4.4 A FELSZERELÉS VÁLTOZTATÁSOK

Az első játékvezető egy vagy több játékos részére engedélyezheti, hogy: 23

4.4.1 cipő nélkül játsszon;

4.4.2 kicserélje az átizzadt vagy szakadt egyenruhát két játszma között vagy csere után, azzal a feltétellel, hogy az új felszerelés ugyanolyan színű, modellű és számozású, mint a levetett, 4.3, 15.5

4.4.3 hideg időben melegítőben játsszon, feltéve, ha azok az egész csapat számára azonos színűek, azonos típusúak (kivétel a Libero) és számozásuk a 4.3.3. szabálynak megfelelnek. 4.1.1, 19.2

4.5 T I L T O T T T Á R G Y A K

4.5.1 Tilos olyan tárgyakat viselni, amelyek sérülést okozhatnak, vagy amelyek egy játékosnak nem megengedett előnyt biztosítanak.

4.5.2 A játékosok saját felelősségükre viselhetnek szemüveget vagy kontaktlencsét.

4.5.3 Az izom melegítő/szorítók (sérülést megelőző eszközök) egészség-ügyi célokra való használata megengedett.

A felnőtt FIVB, Világ- és Hivatalos versenyeken ezek az eszközök azonos színűek legyenek, mint az egyenruha megfelelő része.

5. CSAPATVEZETŐK

Mind a csapatkapitány, mind az edző felelős csapattagjainak viselkedéséért és fegyelméért. 20

Libero játékos nem lehet csapatkapitány.

5.1 A KAPITÁNY

5.1.1 A MÉRKŐZÉS ELŐTT a csapatkapitány aláírja a jegyzőkönyvet és képviseli csapatát a sorshúzásnál. 7.1, 25.2.1.1

5.1.2 A MÉRKŐZÉS ALATT a csapatkapitány, amíg a pályán van, a játékkapitány funkcióját tölti be. Ha a csapatkapitány nincs a pályán, az edző vagy maga a csapatkapitány ki kell jelöljön egy másik játékost a pályán lévők közül - kivéve a Libero játékost -, aki játékkapitányként szerepel. Ez a játékkapitány lecseréléséig, vagy a 15.2.1

	csapatkapitány visszatéréséig, vagy a játszma végéig tölti be funkcióit.	
	Ha a labda játékon kívül van, egyedül a játékkapitány jogosult beszélni a játékvezetőkhöz:	8.2
5.1.2.1	a szabályok alkalmazására és értelmezésére vonatkozó magyarázatot kérni és továbbítani csapattársai kéréseit, vagy kérdéseit. Ha az I. játékvezető magyarázatát nem tartja kielégítőnek, akkor tiltakozhat a döntés ellen és azonnal jeleznie kell az első játékvezetőnél, hogy fenntartja a jogot hivatalos tiltakozás rögzítésére a jegyzőkönyvben a mérkőzés végén.	23.2.4
5.1.2.2	kérheti:	
	a. a felszerelés cseréjének engedélyezését;	4.3, 4.4.2
	b. a csapatok állásrendjének ellenőrzését,	7.4, 7.6
	c. a pálya talajának, a háló, a labda, stb. ellenőrzését.	1.2, 2, 3
5.1.2.3	edző hiányában jogosult pihenőszünetek és játékoscserék kérésére	15.2.1, 15.4.1 15.5.2
5.1.3	A MÉRKŐZÉS VÉGÉN a csapatkapitány:	6.3
5.1.3.1	megköszöni a játékvezetőknek a játékvezetést és a mérkőzés jegyzőkönyvét aláírja, ezzel igazolva az eredményt,	25.2.3.3
5.1.3.2	megerősítheti és a jegyzőkönyvben rögzítheti hivatalos tiltakozását azzal az esettel kapcsolatban, amely~~et~~ a mérkőzés során előzőleg az első játékvezetőnél kifogásolásra került és a szabályok alkalmazására, értelmezésére vonatkozott.	5.1.2.1, 25.2.3.2

5.2 AZ EDZŐ

5.2.1	A mérkőzés során az edző a pályán kívülről irányítja csapata játékát. Ő határoz a kezdő állásrendről, a játékoscserékről és ő kéri a pihenőszüneteket. Tevékenysége során kapcsolatot hivatalosan a második játékvezetővel tart.	1.1, 7.3.2 15.4.1, 15.5.2
5.2.2	A MÉRKŐZÉS ELŐTT beírja vagy ellenőrzi a jegyzőkönyvben szereplő játékosainak nevét és számát, és a jegyzőkönyvet aláírja.	4.1., 19.1.3 25.2.1.1
5.2.3	A MÉRKŐZÉS ALATT az edző	
5.2.3.1	minden játszma előtt átadja a második játékvezetőnek vagy a jegyzőkönyvvezetőnek a kitöltött és aláírt állásrendi űrlapot.	7.3.2, 7.4, 7.6
5.2.3.2	a cserepadon ül, annak a jegyzőkönyvvezetőhöz legközelebbi részén, de ideiglenesen elhagyhatja azt,	4.2

5.2.3.3	pihenőidőt és játékoscserét kér	15.4, 15.5
5.2.3.4	az edző és a többi csapattag utasításokat adhatnak a pályán lévő játékosoknak. Az edző ezeket az utasításokat adhatja úgy is, hogy a kifutóban a saját cserepadja előtt áll vagy a támadó vonal meghosszabbítása és a bemelegítő terület között mozog, anélkül, hogy megzavarná, vagy késleltetné a játékot.	1.3.4, 1.4.5, 1a, 1b, 2.ábrák
	Az FIVB, Világ- és Hivatalos versenyeken az edző kizárólag az edzői határvonal mögött működhet.	1a., 1b., 2.ábrák

5.3 A MÁSODEDZŐ

5.3.1	A másodedző a csapat cserepadján ül, de a mérkőzésen közbelépési joga nincsen.	
5.3.2	Ha az edzőnek bármilyen ok miatt (beleértve a szankciót is) el kell hagynia csapatát, - ez alól kivétel, ha játékosként pályára lép - a másodedző átveheti az edző feladatait a távollét időtartamára, miután a játékkapitány kérésére a játékvezető ezt jóváhagyta.	5.1.2, 5.2

HARMADIK FEJEZET
JÁTÉK FORMA

6. PONT SZERZÉSE, JÁTSZMA ÉS MÉRKŐZÉS GYŐZTESE

6.1 PONT SZERZÉSE

6.1.1 Pont

Egy csapat pontot szerez, ha

6.1.1.1	sikeresen az ellenfél térfelén a talajra juttatja a labdát	8.3, 10.1.1
6.1.1.2	az ellenfél hibát követ el	6.1.2,
6.1.1.3	az ellenfél Büntetésben részesül	16.2.3, 21.3.1

6.1.2 Játékhiba

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

6.1.2.1	ha két vagy több hibát követnek el egymás után, akkor csak az első hiba számít.	6.1.2., 11. (23) ábra
6.1.2.2	ha az ellenfelek két, vagy több hibát egyidőben követnek el, KETTŐS HIBÁ-ról van szó és a labdamenetet újra kell játszani.	

6.1.3 Labdamenet és befejezett labdamenet

A labdamenet a nyitóérintés és a labda játékon kívülre kerülése között történt játékakciók sorozata. 8.1, 8.2, 12.2.2.1, 12.4.4.,15.2.3,

A befejezett labdamenet játékakciók sorozata, amely pontot eredményez. Ebbe beletartozik, ha a pont büntetés szankció következménye és a nyitás elvesztése amiatt, hogy nem hajtják végre 8 másodpercen belül. 15.11.1.3 19.3.2.1, 19.3.2.9, 21.3.1

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

6.2 EGY JÁTSZMA MEGNYERÉSE 11. (9) ábra

Az a csapat nyer egy játszmát (kivéve az 5.játszmát), amelyik előbb ér el 25 pontot legalább 2 pont előnnyel. 24-24-es egyenlőség 6.3.2

esetén addig kell folytatni a játékot, amíg két pont különbséget el nem érnek.(26-24, 27-25, ...).

6.3 A MÉRKŐZÉS MEGNYERÉSE — 11. (9) ábra

6.3.1 A mérkőzést az a csapat nyeri, amelyik három játszmát nyert. — 6..2

6.3.2 2-2-es játszmaegyenlőség esetén, a döntő (5.) játszmát 15 pontig, legalább 2 pont különbségig kell játszani. — 7.1,

6.4 JÁTÉKMEGTAGADÓ ÉS HIÁNYOS CSAPAT

6.4.1 Ha egy csapat megtagadja a játékot, miután felszólították a folytatásra, játékmegtagadónak és vesztesnek kell nyilvánítani 0-3-as mérkőzés és 0-25 eredménnyel mindegyik játszmában. — 6.2, 6.3

6.4.2 Azt a csapatot, amelyik igazolható ok nélkül nem jelenik meg időben a pályán, játékmegtagadónak kell nyilvánítani, ugyanolyan eredménnyel, mint a fenti 6.4.1-es szabályban.

6.4.3 Az a csapat, amelyiket HIÁNYOS-nak (nem teljesnek) nyilvánítottak akár a játszmára, akár a mérkőzésre elveszti a játszmát, vagy a mérkőzést. Az ellenfél csapatának annyi pontot, vagy pontokat és játszmát kell adni, amennyi szükséges a játszma vagy a mérkőzés megnyeréséhez. A hiányos csapat megtartja pontjait és játszmáit. — 6.2, 6.3, 7.3.1

7. A JÁTÉK SZERKEZETE

7.1 SORSHÚZÁS

A mérkőzés előtt az első játékvezető elvégzi a sorshúzást, hogy meghatározza az első játszma első nyitását és a térfeleket. — 12.1.1

Ha döntő játszmára kerül sor, új sorshúzást kell végezni. — 6.3.2

7.1.1 A sorshúzást a két csapatkapitány jelenlétében kell elvégezni. — 5.1

7.1.2 A sorshúzás nyertese választhatja

7.1.2.1 vagy a nyitás, vagy a nyitásfogadás jogát, — 12.1.1

7.1.2.2 vagy a térfelet.

A vesztesé a megmaradó alternatíva.

7.2 HIVATALOS BEMELEGÍTÉS

7.2.1 A mérkőzés előtt a két csapat a hálónál 6 perces közös melegítésre jogosult ha előzőleg már más **kizárólag rendelkezésére álló**

	játékpályán melegíthetett. Ha erre nem volt lehetősége, akkor 10 perces melegítésre jogosult. **Az FIVB Világ- és Hivatalos versenyein a csapatok a hálónál 10 perces közös bemelegítésre jogosultak.**	
7.2.2	Ha valamelyik csapatkapitány kéri, hogy külön melegítsenek a hálónál, mindegyik csapat 3, illetve 5 percig teheti ezt.	7.2.1
7.2.3	Az egymás utáni bemelegítésnél az a csapat kerül először a hálóhoz, amelyik először nyit.	7.1.2.1, 7.2.2

7.3 A CSAPATOK KEZDŐ ÁLLÁSRENDJE

7.3.1	Csapatonként mindig 6 játékosnak kell játékban lenni. A csapat kezdő állásrendje meghatározza a forgásrendjét a pályán. A játszma folyamán ezt a rendet mindvégig meg kell tartani.	6.4.3 7.6
7.3.2	Az edző minden játszma előtt köteles csapata kezdő állásrendjét állásrendi űrlapon megadni. Ezt az állásrendi űrlapot köteles kitöltve és aláírva átadni a második játékvezetőnek, vagy a jegyzőkönyvvezetőnek.	5.2.3.1, 24.3.1, 25.2.1.2
7.3.3	Azok a játékosok, akik nincsenek a játszma kezdő állásrendjében, a cserejátékosok. (kivéve a Liberokat)	7.3.2, 15.5,
7.3.4	Miután az állásrendi űrlapot a második játékvezető vagy a jegyzőkönyvvezető részére leadták, azon szabályos csere nélkül nem lehet változtatni.	15.2.2, 15.5 11.(5) ábra
7.3.5	Amennyiben az állásrendi űrlap és a játékosok tényleges elhelyezkedése között eltérés van, az alábbiakat kell követni:	24.3.1
7.3.5.1	ha az eltérés a játszma kezdete előtt kiderül, a játékosoknak a pályán az állásrendi űrlap szerint kell módosítani a helyüket. Büntetés ezért nem jár;	7.3.2
7.3.5.2	ha a játszma kezdete előtt kiderül, hogy bárki a pályán lévő játékosok közül egyáltalán nincs beírva az állásrendi űrlapra, akkor a pályán lévő játékosok állásrendjét az állásrendi űrlapnak megfelelően helyre kell állítani. Büntetés ezért nem jár;	7.3.2
7.3.5.3.	ugyanakkor, ha a csapat edzője az ilyen, be nem írt játékos(oka)t akarja játszatni, akkor szabályos cseré(ke)t kell végrehajtson, - a hivatalos karjelet használva- amelye(ke)t a jegyzőkönyvbe be kell írni. Amennyiben az állásrendi űrlap és a játékosok tényleges elhelyezkedése közötti eltérés csak később derül ki, a hibás csapat helyre kell állítsa állásrendjét. Az ellenfél megtartja az addig szerzett	15.2.2 11.(5) ábra

pontjait és kap egy pontot, valamint a következő nyitás jogát. Minden, a hibázó csapat által szerzett pontot, amit a csapat a hiba pillanatától a hiba felfedezéséig szerzett, törölni kell.

7.5.4 Ha egy pályán lévő játékos nincs a csapatlistában, az ellenfél megtartja az addig szerzett pontjait és kap egy pontot, valamint a nyitás jogát. A hibázó csapat elveszíti minden megszerzett pontját és/vagy játszmáit (0:25, ha szükséges), amit attól a pillanattól szerzett, amikor a csapatlistában nem szereplő játékos a pályára lépett. Módosítani kell az állásrendi lapot úgy, hogy egy új, a csapatlistában szereplő játékos lép a pályára a csapatlistában nem szereplő helyére.

7.4 ÁLLÁSREND

4.ábra

Amikor a nyitó játékos megérinti a labdát, mindkét csapatnak a saját játékmezőjében a szabályos állásrendnek megfelelően kell lennie (kivéve a nyitó játékost). 7.6.1, 8.1 12.4

7.4.1 A játékosok helyeit az alábbiak szerint kell számozni:

7.4.1.1 A háló melletti 3 játékos az első sor játékosa. Ők foglalják el a 4-es (bal első), a 3-as (középső első) és a 2-es (jobb első) helyeket.

7.4.1.2 A másik három játékos a hátsó sorkötelesek. Ők foglalják el az 5-ös (bal hátsó), a 6-os (középső hátsó) az 1-es (jobb hátsó) helyeket.

7.4.2 A játékosok egymáshoz viszonyított helyzete:

7.4.2.1 mindegyik hátsó sorköteles játékosnak távolabb kell állni a középvonaltól, mint a nekik megfelelő első sorköteles játékosnak;

7.4.2.2 az első és hátsó sorköteles játékosoknak oldalirányban külön-külön a 7.4.1.szabály szerint kell helyet foglalniuk.

7.4.3 A játékosok helyzetét a talajjal érintkező lábuk helyzete határozza meg az alábbiak szerint: 4.sz.ábra

7.4.3.1 mindegyik első sorköteles játékos lába egy részének közelebb kell lennie a középvonalhoz, mint a neki megfelelő hátsó sorköteles játékos lábának; 1.3.3

7.4.3.2 mindegyik jobb vagy bal oldali játékos lába egy részének közelebb kell lennie a megfelelő oldalvonalhoz, mint az ugyanabban a sorban lévő középjátékos lába. 1.3.2

7.4.4 A nyitóérintés után a játékosok elhagyhatják állásrendjüket, saját játékmezőjükben és a kifutóban tetszés szerinti helyet foglalhatnak el.

7.5 ÁLLÁSRENDI HIBA

4.ábra, 11 (13) ábra

7.5.1 A játékosok állásrendi hibát követnek el, ha abban a pillanatban, amikor a nyitójátékos végrehajtja a nyitóérintést, nincsenek a szabályos állásrendben. Ez magában foglalja azt is, amikor egy játékos szabálytalan csere során a pályára kerül. 7.3. 7.4 15.9

7.5.2 Ha a nyitójátékos a nyitóérintés pillanatában követ el hibát, akkor előbb bekövetkezettnek kell tekinteni, mint az ugyanakkor elkövetett állásrendi hibát. 12.4, 12.7.1

7.5.3 Ha a nyitóérintés után válik a nyitás hibássá, akkor az állásrendi hiba számít. 12.7.2

7.5.4 Az állásrendi hiba következményei:

7.5.4.1 az ellenfél pontot kap és nyit 6.1.3

7.5.4.2 a játékosok szabályos állásrendjét azonnal vissza kell állítani. 7.3. 7.4

7.6 FORGÁSREND

7.6.1 A forgásrendet a csapatok kezdő állásrendje határozza meg és azt egész játszma alatt a nyitás sorrenddel, valamint a játékosok egymáshoz viszonyított helyzetével követni kell. 7.3.1, 7.4.1 12.2

7.6.2 Ha a fogadó csapat elnyeri a nyitásjogot, játékosai egy forgást végeznek úgy, hogy az óramutató járásával azonos irányban egy állásrendi hellyel előrelépnek. A 2-es helyen lévő játékos az 1-es helyre megy nyitni, az 1-es helyen levő a 6-osra forog, stb. 12.2.2.2

7.7 FORGÁSRENDI HIBA

11 (13) ábra

7.7.1 Forgásrendi hibát jelent, ha a NYITÁST nem a forgásrendnek megfelelően végezték. A forgásrendi hiba következményei sorrendben a következők: 7.6.1., 12

7.7.1.1 az ellenfél pontot kap és nyit 6.1.3

7.7.1.2 a játékosok szabályos forgásrendjét azonnal vissza kell állítani 7.6.1

7.7.2 Emellett a jegyzőkönyvvezető határozza meg, hogy pontosan mikor követték el a hibát. A hibás csapat minden, a hibás forgásrenddel szerzett pontját törölni kell. Az ellenfél pontjai megmaradnak. 25.2.2.2

Ha nem lehet megállapítani azt, hogy a forgásrendi hibát a csapat mikor követte el, akkor az ellenfél pontot kap és nyit. 6.1.3

NEGYEDIK FEJEZET

A JÁTÉK (AKCIÓK)

8 JÁTÉKHELYZETEK

8.1 A LABDA JÁTÉKBAN

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

8.2 A LABDA JÁTÉKON KÍVÜL

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

8.3 A LABDA "BENT" 11.(14) 12.(1)

A labda "bent" van, ha a talajjal való érintkezése során bármely része a játékpálya talaját érinti, beleértve a határoló vonalakat is. 1.1, 1.3.2

8.4 A LABDA "KINT" 11.(15)

A labda "kint" van, ha:

8.4.1 a labdának az a része, amely érinti a talajt, teljesen kívül van a határoló vonalakon, 1.3.2, 11.(15) 12.(2)

8.4.2 a játékpályán kívüli tárgyat, a mennyezetet, vagy egy, a játékban részt nem vevő személyt érint 11.(15), 12.(4)

8.4.3 az antennákat, a feszítő kábeleket, a hálótartó oszlopokat, vagy magát a hálót érinti az oldalszalagokon kívül; 2.3, 3.ábra, 5.ábra 12.(4), 11.(15)

8.4.4 áthalad a háló függőleges síkján részben vagy egészben a "szabályos áthaladási téren" kívül (kivétel a 10.1.2.sz.) 2.3, 5a.ábra 11.(15), 12.(4)

8.4.5 teljes terjedelmével áthalad a háló alatt 23.3.2.3.f, 5a. és 11.(22)

9 A LABDA MEGJÁTSZÁSA

Minden csapatnak saját játékmezejében és légterében kell játszani (kivétel a 10.1.2.sz.). A labda ugyanakkor a kifutón kívülről is visszajátszható.

9.1 A CSAPAT LABDAÉRINTÉSEI

A játék folyamán egy játékos bármilyen érintkezése a labdával labdaérintésnek számít. 14.4.1

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

9.1.1 EGYMÁS UTÁNI ÉRINTÉSEK

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

9.1.2 EGYIDEJŰ ÉRINTÉSEK

Két vagy három játékos egyidejűleg megérintheti a labdát.

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

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

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

9.1.3 SEGÍTETT ÉRINTÉS

A játékterületen belül a játékos nem veheti igénybe játékostársa segítségét, vagy bármely tárgyi eszközt ahhoz, hogy megjátssza a labdát. 1.

Mindazonáltal egy játékos megállíthatja, visszatarthatja játékostársát abban, hogy hibát kövessen el (hálóérintés, ellentérfélbe hatolás, stb.) 1.3.3, 11.4.4

9.2 A LABDAÉRINTÉS JELLEMZŐI

9.2.1 A labda a test bármely részét érintheti.

9.2.2 A labdát nem szabad megfogni és/vagy dobni. Az érintést követően bármelyik irányba elpattanhat. 9.3.3

9.2.3 A labda a test különböző részeit érintheti feltéve, hogy az érintések egyidejűek.

Kivételek:

9.2.3.1. Sáncolásnál egymást követő érintések is előfordulhatnak egy vagy több sáncolónál, feltéve, ha ezek az érintések egy akció során történtek. 14.1.1, 14.2

9.2.3.2 A csapat első érintése során a labda egymást követően többször is érintheti a test különböző részeit feltéve, ha ezek az érintések egy akció során történnek. 9.1, 14.4.1.

9.3 LABDAMEGJÁTSZÁSI HIBÁK

9.3.1 NÉGY ÉRINTÉS: egy csapat négyszer érinti a labdát, mielőtt visszajátszaná azt. 9.1, 11(18)

9.3.2 SEGÍTETT ÉRINTÉS: egy játékos a labda megjátszása érdekében a játékterületen belül egy játékostársat, vagy bármilyen tárgyat/eszközt vesz igénybe. 9.1.3

9.3.3 MEGFOGOTT LABDA: egy játékos labdát megfogta és/vagy dobta, a labda az érintést követően nem volt elpattant. 9.2.2 11(16)

9.3.4 KETTŐS ÉRINTÉS: egy játékos egymás után kétszer érinti a labdát, vagy a labda érinti egymás után különböző testrészeit. 9.2.3 11(17)

10. LABDA A HÁLÓNÁL

10.1 A HÁLÓ SÍKJÁT KERESZTEZŐ LABDA

10.1.1 Az ellentérfélbe küldött labdának a háló fölött, a szabályos áthaladási téren keresztül kell áthaladnia. A szabályos áthaladási tér a háló síkjának azon része, amelyet a következők határolnak: 2.4, 10.2 5.ábra

10.1.1.1 alul a háló teteje, 2.2

10.1.1.2 oldalt az antennák és képzeletbeli meghosszabbításuk 2.4

10.1.1.3 felül a mennyezet.

10.1.2 Az a labda, amelyik részben vagy teljesen a szabálytalan áthaladási 9.1, 5b. ábra

(antennán kívüli) téren keresztezi a háló síkját, az ellenfél kifutójából visszajátszható a három csapatérintésen belül az alábbi feltételekkel:

10.1.2.1	a játékos nem érinti az ellenfél játékmezejét,	11.2.2
10.1.2.2	a visszajátszott labda a játékpálya ugyanazon oldalán, ismét részben, vagy teljesen a szabálytalan áthaladási (antennán kívüli) téren keresztezi a háló síkját. Az ellenfél az ilyen akciót nem akadályozhatja meg.	11.4.4., 5b. ábra
10.1.3	Az a labda, amely a háló alatt az ellentérfél felé tart, megjátszható addig, amíg nem keresztezte teljes terjedelmével a háló síkját.	23.3.2.3f, 5a.ábra, 11 (22)

10.2 A HÁLÓT ÉRINTŐ LABDA

	A háló síkját keresztező labda érintheti a hálót.	10.1.1

10.3 LABDA A HÁLÓBAN

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

11 JÁTÉKOS A HÁLÓNÁL

11.1 ÁTNYÚLÁS A HÁLÓ FÖLÖTT

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

11.2 ÁTHATOLÁS A HÁLÓ ALATT

11.2.1 A háló alatt át lehet hatolni az ellentérfélbe, feltéve, ha ez nem akadályozza az ellenfél játékát.

11.2.2	Az ellenmezőbe hatolás a középvonal felett:	1.3.3, 11.2.2.1, 11(22)
11.2.2.1	a lábfej(ek) érintheti(k) az ellenmezőt, feltéve, ha az áthatoló lábfej(ek) egy kis része még érinti(k) a középvonalat vagy fölötte van(nak).	1.3.3 11(22)

11.2.2.2	Az ellenmező érintése a test bármely, lábfej feletti részével megengedett, feltéve, ha ezzel nem befolyásolja az ellenfél játékát.	1.3.3.,11.2.2.1, 11(22) .
11.2.3	A játékos átléphet az ellenmezőbe, ha a labda "játékon kívül" van.	8.2
11.2.4	A játékosok az ellenfél kifutójába hatolhatnak, feltéve, ha ezzel nem akadályozzák az ellenfelet játékában.	

11.3 A HÁLÓ ÉRINTÉSE

11.3.1	Egy játékos hibát követ el, ha a labda megjátszása közben az antennák között megérinti a hálót. A labda megjátszáshoz tartozik (többek között) az elrugaszkodás, a labdaérintés (vagy annak kísérlete) és a talajra érkezés.	11.4.4, 23.3.2.3c 24.3.2.3, 3.ábra
11.3.2	A játékos megérintheti az oszlopot, a hálót tartó kötelet vagy bármilyen más antennákon kívüli tárgyat, beleértve magát a hálót is, feltéve, ha az érintéssel nem befolyásolja a játékot.	3.ábra
11.3.3	Nem hiba, ha a hálóba küldött labda következményeként a háló megérint egy ellenfelet.	

11.4. JÁTÉKOSHIBÁK A HÁLÓNÁL

11.4.1	Egy játékos az ellentérfélben megérinti a labdát, vagy az ellenfelet, az ellenfél támadó érintése előtt, vagy azzal egyidőben	11.1.1 11(20).
11.4.2	Egy játékos az ellenfél játékát befolyásolja azáltal, hogy az ellentérfélbe hatol a háló alatt	11.2.1
11.4.3	Egy játékos lábfejjel (lábfejekkel) teljesen áthatol az ellenfél játékmezőjébe.	11.2.2.2, 11(22)
11.4.4	A játékos befolyásolja a játékot, ha (többek között): - megérinti a hálót az antennák között, vagy magukat az antennákat a labda megjátszása közben, vagy - az antennák között a háló segítségét igénybe veszi, vagy megkapaszkodik benne, vagy - jogtalan előnyt szerez az ellenféllel szemben a háló megérintésével, vagy - akciójával megakadályozza, hogy az ellenfél szabályosan megjátssza a labdát, vagy - megfogja a hálót.	11.3.1, 11(19).

A labda megjátszásában résztvevőnek kell tekinteni azokat a

játékosokat, akik a megjátszott vagy megjátszani próbált labdához közel vannak még akkor is, ha ténylegesen labdaérintés nem történik.
A hálót az antennán kívül megérinteni nem számít hibának (kivéve a 9.1.3.pont esetét).

12 NYITÁS

A nyitás során a labdát a nyitó zónában lévő jobb hátsó játékos játékba hozza. 1.4.2, 8.1, 12.4.1

12.1 EGY JÁTSZMA ELSŐ NYITÁSA

12.1.1 Az első valamint a döntő (5.) játszma első nyitását az a csapat végzi, amelyiket a sorshúzás erre kijelölt. 6.3.2, 7.1

12.1.2 A többi játszmát az a csapat kezdi nyitással, amelyik az előző játszmában nem elsőként nyitott.

12.2 NYITÁS SORREND

12.2.1 A játékosoknak a csapat állásrendi lapján rögzített nyitás sorrendjét kell követniük. 7.3.1, 7.3.2

12.2.2 A játszma első nyitása után a nyitásra jogosult játékos a következők szerint van meghatározva: 12.1.

12.2.2.1 Ha a nyitó csapat megnyeri a labdamenetet, az a játékos (vagy a cserejátékosa), aki előzőleg nyitott, újra nyit. 6.1.3, 15.5

12.2.2.2 Ha fogadó csapat nyeri a labdamenetet, elnyeri a nyitás jogát és mielőtt nyitna, forog. Az a játékos köteles nyitni, aki a jobb első helyről a jobb hátsó helyre forgott. 6.1.3, 7.6.2

12.3 A NYITÁS ENGEDÉLYEZÉSE

Az első játékvezető akkor engedélyezi a nyitást, miután ellenőrizte, hogy a csapatok játékra készek és a nyitó játékosnál van a labda. 12., 11(1)ábra

12.4 A NYITÁS VÉGREHAJTÁSA 11(10) ábra

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

12.4.2	A labdát csak egyszer lehet feldobni vagy elengedni. Megengedett azonban a labdával való játék, trükközés a kézben.	
12.4.3	A nyitó érintés pillanatában, vagy a felugrásos nyitásnál az elrugaszkodáskor a nyitó játékos nem érintheti sem a pályát (beleértve az alapvonalat is), sem pedig a nyitó zónán kívüli területet. A nyitást követően a nyitó zónán kívülre léphet, ott talajra érkezhet, vagy a pályára léphet.	1.4.2, 27.2.1.4., 11 (22), 12(4).
12.4.4	Az első játékvezető sípjele után 8 mp-en belül a nyitó játékos végre kell hajtsa a nyitást.	12.3. 11(11)
12.4.5	A játékvezető sípjele előtt végrehajtott nyitás érvénytelen és azt meg kell ismételni.	12.3

12.5. TAKARÁS

6. ábra és 11(12)

12.5.1	A nyitócsapat játékosai egyéni vagy kollektív takarás révén sem a nyitójátékost, sem pedig a labda röppályáját nem takarhatják el az ellenfél elől.	12.5.2
12.5.2	A nyitócsapat egy vagy több játékosa takarást hajt végre, ha a nyitás pillanatában mozgatja karjait, ugrál, vagy oldalt mozog, vagy csoportosan állva takarják a nyitó játékost és a labda röppályáját.	12.4, 6.ábra

12.6 NYITÁSHIBÁK A NYITÁS SORÁN

12.6.1 Nyitáshibák

A következő hibák nyitásváltást eredményeznek, akkor is, ha az ellenfél állásrendje hibás volt. 12.2.2.2, 12.7.1

A nyitójátékos:

12.6.1.1	megsérti a nyitássorrendet,	12.2
12.6.1.2	nem szabályosan hajtja végre a nyitást.	12.4

12.6.2 Nyitáshiba a nyitóérintés után

	Szabályos nyitóérintés után hibás lesz a nyitás (hacsak egy játékos nem követ el állásrendi hibát), ha a labda:	12.4 12.7.2
12.6.2.1	a nyitócsapat egy játékosát érinti, vagy nem teljesen a szabályos áthaladási téren belül keresztezi a háló függőleges síkját,	8.4.4, 8.4.5 10.1.1, 11(19).
12.6.2.2	"outra" megy.	8.4, 11 (15)

12.6.2.3 takarás fölött repül át. 12.5, 11 (12)

12.7 NYITÁSHIBÁK ÉS ÁLLÁSRENDI HIBÁK

12.7.1 Ha a nyitó a nyitás pillanatában követ el hibát, (szabálytalan végrehajtás, hibás forgásrend, stb.) és az ellenfél állásrendje hibás, akkor a nyitó játékos hibáját kell büntetni. 7.5.1, 7.5.2 12.6.1

12.7.2 Ugyanakkor, ha a nyitás a szabályos végrehajtást követően válik hibássá (outra megy, takarás fölött repül át, stb.), akkor az állásrendi hibát kell elsőnek tekinteni és büntetni. 7.5.3, 12.6.2

13 TÁMADÓÉRINTÉS

13.1 TÁMADÓÉRINTÉS JELLEMZŐI 12, 14.1.1

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

13.1.2 A támadó érintés során "tip" (félkezes érintés) akkor megengedett, ha az érintés során a labda nem megfogott, vagy dobott. 9.2.2

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

13.2 A TÁMADÓÉRINTÉS KORLÁTAI

13.2.1 Első sorköteles játékos bármilyen magasságban hajthat végre befejezett támadóérintést, feltéve, ha a labdaérintést a saját játékterében végezte. (Kivéve 13.2.4. sz. és 13.3.6. sz.). 7.4.1.1

13.2.2 Hátsó sorköteles játékos az első zóna mögött bármilyen magasságban hajthat végre befejezett támadóérintést. 1.4.1, 7.4.1.2 19.3.1.2, 8.ábra

13.2.2.1 felugráskor (elrugaszkodáskor) a játékos lába(i) sem nem érintheti(k), sem nem keresztezheti(k) a támadó vonalat. 1.3.4

13.2.2.2 a labdaérintés után a játékos talajt érhet az első zónában. 1.4.1

13.2.3 Hátsó sorköteles játékos is hajthat végre befejezett támadóérintést az első zónából, ha az érintés pillanatában a labda egy része a háló felső szintje alatt van. 1.4.1, 7.4.1.2 8.ábra

13.2.4 Egy játékos sem hajthat végre befejezett támadóérintést az ellenfél nyitásán, amikor a labda az érintés pillanatában az első zónában teljes terjedelmével a háló szintszalagja fölött van. 1.4.1

13.3. A TÁMADÓÉRINTÉS HIBÁI

13.3.1	Egy játékos a labdát az ellentérfélben érinti.	13.2.1, 11 (20)
13.3.2	Egy játékos a labdát "kint"-re üti.	8.4, 11 (15)
13.3.3	Egy hátsó sorköteles játékos az első zónából befejezett támadóérintést hajt végre, és az érintéskor a labda teljes terjedelmével a háló szintszalagja fölött van.	1.4.1, 7.4.1.2 13.2.3, 11(21)
13.3.4	Egy játékos befejezett támadóérintést hajt végre az ellenfél nyitásán, amikor a labda az érintés pillanatában az első zónában teljes terjedelmével a háló szintszalagja fölött van.	1.4.1, 13.2.4 11(21)
13.3.5	A Libero játékos befejezett támadó érintést hajt végre a játéktéren belül (pálya és kifutó), ha az érintés pillanatában a labda teljes terjedelmével a háló szintszalagjánál magasabban volt.	19.3.1.2, 23.3.2.3d, 11 (21)
13.3.6	Egy játékos befejezett támadó érintést hajt végre, ha az érintés pillanatában a labda teljes terjedelmével a háló szintjénél magasabban volt, közvetlenül azután, hogy a Libero a saját támadó zónájában a labdát kosárérintéssel játszotta meg.	1.4.1.,19.3.1.4, 23.3.2.3e, 11 (21)

14 A SÁNC

14.1 A SÁNCOLÁS

14.1.1	A sáncolás a hálóhoz közel álló játékosoknak az a cselekedete, amellyel az ellentérfélből érkező labdának a háló felső szintjénél magasabbra nyúlva útját állják, függetlenül az érintés magasságától. Csak az első sor játékosai jogosultak befejezett sáncban részt venni, de a labdaérintés pillanatában testük egy része a háló felső szintjénél magasabban kell legyen.	7.4.1.1
14.1.2	Sánckísérlet A sánckísérlet a labdaérintés nélküli sáncoló akció.	
14.1.3	Befejezett sánc A sánc akkor befejezett, ha a labdát egy sáncoló megérintette.	7.ábra
14.1.4	Együttes sánc Együttes sáncot két, vagy három egymáshoz közel álló játékos hajt végre és akkor befejezett, ha egyikük érinti a labdát.	

14.2 SÁNCÉRINTÉS

	Egymás után következő (gyors és folyamatos) labdaérintések	9.1.1, 9.2.3

előfordulhatnak a sánc során egy vagy több sáncolónál, feltéve, ha ezek az érintések egy akció során történtek.

14.3 SÁNC AZ ELLENTÉRFÉLBEN

A sánc során a játékos kezével és karjával átnyúlhat a háló felett, feltéve, ha ezzel nem akadályozza az ellenfél játékát. Ezért tilos a háló felett átnyúlva megérinteni a labdát, amíg az ellenfél nem hajtotta végre támadóérintését. 13.1.1

14.4 A SÁNC ÉS A CSAPAT ÉRINTÉSEK

14.4.1 A sánc érintése nem számít a csapat érintései közé. Következésképpen sáncérintés után a csapatnak még három érintésre van joga ahhoz, hogy visszajátssza a labdát. 9.1, 14.4.2

14.4.2 A sánc utáni első érintést bármelyik játékos végrehajthatja, beleértve azt is, aki a sánc során érintette a labdát. 14.4.1

14.5 A NYITÁS SÁNCOLÁSA 12, 11 (12)

Az ellenfél nyitását sáncolni tilos.

14.6 SÁNCHIBÁK

Ha:

14.6.1 a sáncoló a labdát ellentérfélben az ellenfél támadó érintése előtt, vagy azzal egyidejűleg érinti. 14.3, 11(20).

14.6.2 egy hátsó játékos vagy a Libero befejezett sáncot hajt végre, vagy részt vesz egy befejezett sáncban 14.1, 14.5, 19.3.1.3

14.6.3 az ellenfél nyitását sáncolják. 14.5., 11(12)

14.6.4 a labda a sáncról "out"-ra kerül. 8.4.,

14.6.5 a sánc az ellentérfélben antennán kívül érinti a labdát.

14.6.6 egy Libero játékos egyéni vagy kollektív sánckísérletet hajt végre. 14.1.1, 19.3.1.3

ÖTÖDIK FEJEZET

JÁTÉKMEGSZAKÍTÁSOK, JÁTÉKKÉSLELTETÉSEK ÉS JÁTSZMÁK KÖZÖTTI SZÜNETEK

15 JÁTÉKMEGSZAKÍTÁSOK

Egy játékmegszakítás az egy befejezett labdamenet és az I. játékvezetőnek az azt követő nyitásra jelt adó sípjele között eltelt időszak. 6.1.3., 8.1, 8.2, 15.4, 15.5, 24.2.6

Szabályos játékmegszakításoknak kizárólag a PIHENŐIDŐK és a JÁTÉKOSCSERÉK tekintendők.

15.1 A SZABÁLYOS JÁTÉKMEGSZAKÍTÁSOK SZÁMA

Játszmánként mindegyik csapat legfeljebb két pihenőidőt és hat játékoscserét kérhet. 6.2, 15.4, 15.5

A felnőtt FIVB, Világ- és Hivatalos versenyeken, marketing és televíziós szerződés alapján az FIVB csökkentheti eggyel a csapat és/vagy a Technikai pihenő idők számát.

15.2. A SZABÁLYOS JÁTÉKMEGSZAKÍTÁSOK SORRENDJE

15.2.1 Bármely csapat kérhet egy vagy két pihenőidőt és egy játékoscserét egymás után, anélkül, hogy szükséges lenne előbb folytatni a játékot. 15.4, 15.5

15.2.2 Egy csapat ugyanazon játékmegszakítás során nem jogosult egymás utáni cserét kérni. Ugyanazon kérés során azonban két vagy több játékos is cserélhető. 15.5, 15.6.1

15.2.3 Ugyanazon csapat két különböző játékoscsere kérése között legalább egy befejezett labdamenet kell legyen. 6.1.3, 15.5

15.3 SZABÁLYOS JÁTÉKMEGSZAKÍTÁSOK KÉRÉSE

15.3.1 A szabályos játékmegszakításokat csak és kizárólag az edző, vagy az edző hiányában a játékkapitány kérheti. 5.1.2., 5.2, 5.3.2., 15

15.3.2 A játszma kezdete előtt megengedett a játékoscsere, és ezt úgy kell beírni a jegyzőkönyvbe, mint az ebbe a játszmába számító szabályos játékoscserét. 7.3.4

15.4 PIHENŐIDŐK ÉS TECHNIKAI PIHENŐIDŐK

15.4.1 A pihenő idő kérést a megfelelő karjellel kell jelezni akkor, ha a labda játékon kívül van és mielőtt a nyitásra jelt adó sípszó elhangzik. Minden, csapat által kért pihenőidő 30 másodpercig tart. 6.1.3, 8.2, 12.3,

Az FIVB, Világ- és Hivatalos versenyeken jelzőcsengőt, majd a hivatalos karjelet kell használni a pihenő idő kérésére. 11(4).ábra

15.4.2 Az FIVB, Világ- és Hivatalos versenyeken az első négy játszmában további két, egyenként 60 másodperc időtartamú Technikai Pihenőidő következik automatikusan, amikor a vezető csapat eléri a 8. és a 16. pontot. 26.2.2.3

15.4.3 A döntő (5.) játszmában nincs *Technikai Pihenőidő,* a csapatok csak a két-két szabályos, 30 másodperc időtartamú pihenőidőt kérhetik. 15.1

15.4.4 Minden pihenőidő alatt a pályán lévő játékosoknak a kifutóba kell menni, közel a padjukhoz. 1.a ábra

15.5 JÁTÉKOSCSERE

15.5.1 Játékoscsere során - miután a jegyzőkönyvben rögzítésre került - egy játékos elhagyja a pályát és egy másik foglalja el állásrendi helyét (kivéve a Liberot vagy azt a játékost, akinek a helyén pályán volt). 19.3.2.1, 11(5).

15.5.2 Ha egy játékoscserét egy pályán lévő sérült játékos miatt kell végrehajtani, akkor az edző (vagy hiányában a játékkapitány) mutassa a megfelelő karjelet. 5.1.2.3, 5.2.3.3, 8.2, 12.3, 11(5).

15.6 A JÁTÉKOSCSERE KORLÁTAI

15.6.1 A csapat egy kezdőjátékosa elhagyhatja a pályát és visszatérhet, de csak egyszer játszmánként, és csakis az előző állásrendi helyére. 7.3.1

15.6.2 Egy cserejátékos játszmánként csak egyszer léphet pályára bármelyik kezdőjátékos helyére. Őt csak ugyanazzal a játékossal lehet lecserélni, mint akit ő cserélt le. 7.3.1

15.7. KIVÉTELES JÁTÉKOSCSERE

A sérült, vagy beteg, tovább játszani nem tudó játékost (kivéve a Liberot,) szabályosan kell lecserélni. Ha ez nem lehetséges, a 15.6 19.4.3

csapatnak joga van a 15.6 szabály keretein kívül KIVÉTELES játékoscserére.
Kivételes játékoscsere során bármely, a sérülés/megbetegedés pillanatában a pályán nem lévő játékossal - kivéve a Liberot, a második Liberot, és azt, akit a Libero helyettesített – lecserélhető a sérült/beteg játékos. A lecserélt sérült/beteg játékos a mérkőzésen nem térhet vissza a pályára.
A kivételes játékoscsere semmiképpen nem számítható a szabályos játékoscserék közé, de a jegyzőkönyvben rögzítendő és a játszmában, mérkőzésen végrehajtott játékos cserék összegzésénél figyelembe kell venni.

15.8 KIÁLLÍTOTT VAGY KIZÁRT JÁTÉKOS CSERÉJE

Egy KIÁLLÍTOTT, vagy KIZÁRT játékost szabályos cserével azonnal le kell cserélni. Ha ez nem lehetséges, a csapatot HIÁNYOS-nak kell nyilvánítani. 6.4.3., 7.3.1 15.6, 21.3.2 21.3.3, 11(5)

15.9 SZABÁLYTALAN JÁTÉKOSCSERE

15.9.1 A játékoscsere szabálytalan, ha az túllépi a 15.6 szabályban foglalt korlátozásokat, (kivétel a 15.7 szabály esete) vagy egy jegyzőkönyvben nem szereplő játékos vesz részt benne.

15.9.2 Ha egy csapat szabálytalan cserét hajtott végre és a játék folytatódott, az alkalmazott eljárás sorrendje a következő: 8.1., 15.6

15.9.2.1 az ellenfél pontot kap és nyit, 6.1.3

15.9.2.2 a cserét helyesbíteni kell.

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

15.10 A JÁTÉKOSCSERE VÉGREHAJTÁSA

15.10.1 A játékoscserét a játékoscsere zónában kell végrehajtani. 1.4.3, 1b ábra

15.10.2 A játékoscsere csak annyi időt vehet igénybe, amennyi a cserének a jegyzőkönyvbe való beírásához, valamint amennyi a játékosok pályára való belépéséhez és a pálya elhagyásához szükséges. 15.10, 24.2.6, 25.2.2.3

15.10.3a Játékoscsere kérésnek minősül, ha egy megszakítás alatt a cserejátékos(ok) játékra készen a cserezónába lép(nek). Az edzőnek nem kell mutatnia a játékoscsere karjelét, kivéve ha a játékoscserére sérülés miatt, vagy a játszma megkezdése előtt kerül sor.

15.10.3b Ha a játékos nem kész a játékra, akkor a játékoscsere nem engedélyezendő és a csapat játékkésleltetésért szankcionálandó. 16.2, 9.ábra

15.10.3c A játékoscsere kérést a jegyzőkönyvvezető vagy a II. játékvezető fogadja el és jelzőcsengővel/síppal jelzi. A játékoscsere engedélyezése a II. játékvezető feladata. 24.2.6

Az FIVB, Világ- és Hivatalos versenyeken számozott táblákat kell használni a játékoscserék végrehajtásához.

15.10.4 Ha egy csapat egynél több játékoscserét kíván végrehajtani egyidejűleg, minden becserélendő játékosnak egyszerre kell a csere zónánál megjelenni. Ebben az esetben a cseréket páronként, egymás után kell végrehajtani. Amennyiben egyik cserekérés szabálytalan, a szabályos cserekérés(ek) végrehajtható(k), a szabálytalant vissza kell utasítani, és játékkésleltetésért szankcionálni. 1.4.3, 15.2.2,

15.11 MEGALAPOZATLAN KÉRÉSEK

15.11.1 Megalapozatlan bármilyen szabályos játékmegszakítást kérni: 15

15.11.1.1 labdamenet alatt, vagy a nyitásra adott sípjel alatt, vagy azt követően, erre nem jogosult csapattag által, 12.3

15.11.1.2 ugyanazon megszakításon belül egy csapat második játékos cseréje 5.1.2.3., 5.2.3.3

15.11.1.3 céljából, mielőtt a játék folytatódott volna, kivéve a sérülés/betegség miatt szükségessé váló játékoscsere esetét, 15.2.2, 15.2.3, 16.1, 25.2.2.6

15.11.1.4 miután már kimerítették a csapat pihenőidő és játékoscsere számát. 15.1

15.11.2 Első alkalommal azt a megalapozatlan kérést, amely nem befolyásolja vagy nem késlelteti a játékot, minden büntetés nélkül vissza kell utasítani. 16.1, 25.2.2.6

15.11.3 A mérkőzésen ugyanazon csapat bármilyen további megalapozatlan kérését játékkésleltetésnek kell tekinteni. 16.1.4

16 JÁTÉKKÉSLELTETÉS

16.1 A JÁTÉKKÉSLELTETÉS TÍPUSAI

Egy csapatnak az a cselekedete, amely késlelteti a játék folytatását,

	játékkésleltetésnek tekintendő, ilyen lehet többek között:	
16.1.1	szabályos játékmegszakítást késleltetni,	15.10.2
16.1.2	más játékmegszakítást meghosszabbítani a játék folytatására szóló utasítást követően,	15
16.1.3	szabálytalan cserét kérni,	15.9
16.1.4	megalapozatlan kérést megismételni,	15.11.3
16.1.5	ha egy csapattag késlelteti a játékot.	
16.2.	**A JÁTÉKKÉSLELTETÉS SZANKCIÓI**	9. ábra
16.2.1	A "Figyelmeztetés játékkésleltetésért" és a "Büntetés játékkésleltetésért" a csapat szankciója.	
16.2.1.1	A játékkésleltetés szankciói a mérkőzés teljes időtartamára érvényesek.	6.3
16.2.1.2	Minden játékkésleltetés szankciót a jegyzőkönyvbe be kell jegyezni.	25.2.2.6
16.2.2	A mérkőzésen először előforduló játékkésleltetésért a csapatot "Figyelmeztetés játékkésleltetésért" szankcióval kell büntetni.	4.1.1, 11(25).
16.2.3	Azonos csapat bármely csapattagja által a mérkőzésen elkövetett második és azt követő játékkésleltetések játékhibát jelentenek és "Büntetés játékkésleltetésért" szankcióval sújtandók. Következménye: az ellenfél pontot kap és nyit.	6.1.3, 11(25).
16.2.4	A játszma előtti, illetve a játszmák közötti játékkésleltetésért kiszabott szankciók a következő játszmában alkalmazandók.	18.1
17	**KIVÉTELES JÁTÉKMEGSZAKÍTÁSOK**	
17.1	**SÉRÜLÉS/MEGBETEGEDÉS**	8.1
17.1.1	Ha komoly sérülés következik be amikor a labda játékban van, a játékvezetőnek azonnal meg kell állítania a játékot és az orvosi segítséget a pályára kell engednie.	
	Ezután a labdamenetet újra kell játszani.	6.1.3
17.1.2	Ha egy sérült/beteg játékost sem szabályosan, sem kivételesen nem lehet lecserélni, a játékosnak 3 perc felépülési időt kell adni a felépüléshez, de ugyanazon játékos részére mérkőzésenként csak egyszer.	15.6, 15.7 24.2.8
	Ha a játékos nem épül fel, csapatát nem teljesnek kell nyilvánítani.	6.4.3., 7.3.1

17.2 KÜLSŐ BEAVATKOZÁS

Ha játék közben bármilyen külső beavatkozás történik, a játékot meg kell állítani és a labdamenetet újra kell játszani. 6.1.3, 11(23)

17.3 MEGHOSSZABBÍTOTT JÁTÉKMEGSZAKÍTÁSOK

17.3.1 Ha előre nem látott körülmények megszakítják a mérkőzést, az első játékvezető, a szervező és a zsűri (ha van ilyen), dönt azokról a szükséges lépésekről, amelyekkel vissza lehet állítani a szabályos (játék) körülményeket. 23.2.3

17.3.2 Ha egy, vagy több játékmegszakítás fordul elő és ezek időtartama összesen nem haladja meg a 4 órát: 17.3.1

17.3.2.1 ha a mérkőzést ugyanazon a pályán lehet folytatni, a megszakított játszmát a pontok, játékosok (kivéve a kiállított vagy kizárt játékosok) és állásrendek megtartásával kell folytatni. A már lejátszott játszmák eredménye megmarad. 1, 7.3

17.3.2.2 Ha a mérkőzést másik pályán folytatják, a megszakított játszma eredményét törölni kell, és újra kell játszani ugyanazokkal a csapattagokkal és a kezdő állásrenddel (kivéve a kiállított vagy kizárt csapattagok) és minden jegyzőkönyvben rögzített szankció érvényben marad. A már lejátszott játszmák eredménye megmarad. 7.3, 21.4.1, 9.ábra

17.3.3 Ha egy vagy több játékmegszakítás fordul elő, és azok időtartama összességében meghaladja a 4 órát, az egész mérkőzést újra kell játszani.

18. JÁTSZMÁK KÖZÖTTI SZÜNETEK ÉS TÉRFÉLCSERE

18.1. JÁTSZMÁK KÖZÖTTI SZÜNETEK

Minden játszmák közötti szünet 3 percig tart. 4.2.4

Ezen idő alatt kell a térfélcserét végrehajtani és beírni a csapatok állásrendjét a jegyzőkönyvbe. 7.3.2, 18.2, 25.2.1.2

A 2. és a 3. játszma közötti szünet időtartama a rendezők kérésére legfeljebb 10 percre hosszabbítható meg a szervezők kérésére az erre illetékes testület döntése alapján.

18.2. TÉRFÉLCSERE 11(3).ábra

18.2.1 Minden játszma után a csapatok térfelet cserélnek, kivétel a döntő játszma. 7.1

18.2.2 Ha a döntő játszmában a vezető csapat eléri a 8. pontot, a csapatok azonnal térfelet cserélnek, a játékosok állásrendje azonos (a 8. pont utáni helyzetnek megfelelő) marad. 6.3.2, 7.4.1 25.2.2.5

Ha a térfélcserét nem hajtották végre amikor egy csapat elérte a 8. pontot, akkor kell azt végrehajtani, amikor a tévedést észrevették. A térfélcsere során az eredményt meg kell őrizni.

HATODIK FEJEZET
A LIBERO JÁTÉKOS

19. A LIBERO JÁTÉKOS

19.1 A LIBERO JÁTÉKOS KIJELÖLÉSE — 5

19.1.1 Minden csapatnak lehetősége van a jegyzőkönyvben rögzített játékosok közül két (2) speciális védekező játékost (Libero) kijelölni. — 4.1.1

A felnőtt FIVB, Világ- és Hivatalos versenyeken, ha egy csapatban 12-nél több játékos szerepel a jegyzőkönyvben, 2 Libero kötelező a játékoslistában.

19.1.2. A Libero játékos(oka)t a mérkőzés előtt a jegyzőkönyvben az e célra szolgáló külön sor(ok)ba be kell írni. — 5.2.2., 25.2.1.1., 26.2.1.1

19.1.3. A pályán lévő Libero játékos az aktív Libero. A rendelkezésre álló másik Libero játékos a második Libero.
Egyidejűleg csak egy Libero lehet a pályán csapatonként.

19.2 A FELSZERELÉS — 4.3

A Libero játékosok olyan egyenruhát (vagy újra kijelölt Libero esetén mellényt) kell viseljenek, amelynek uralkodó színe a csapattársakétól egyértelműen eltérő. A Libero játékosok egyenruhája a csapat többi tagjához hasonlóan számozott legyen.

Az FIVB, Világ- és Hivatalos versenyeken az újra kijelölt Libero lehetőség szerint az eredeti Liberoval azonos mintázatú és színű mezt kell viseljen, de saját számát megtartja.

19.3 A LIBERO JÁTÉKOST ÉRINTŐ KÜLÖNLEGES SZABÁLYOK

19.3.1 Játékhelyzetek:

19.3.1.1 A Libero bármely hátsó sorköteles játékost helyettesíthet. — 7.4.1.2

19.3.1.2 A Libero csak hátsó sorköteles játékosként játszhat és nem hajthat végre a játéktéren belül (pálya és kifutó) befejezett támadó érintést, ha az érintés pillanatában a labda teljes terjedelmével a háló szintszalagja felett van. — 13.2.2, 13.2.3 13.3.5

19.3.1.3 A Libero nem nyithat, nem láncolhat és sánckísérletben sem vehet részt. — 12.4.1, 14.6.2, 14.6.6, 11(12).

19.3.1.4	Amikor a Libero a saját támadó zónájából (vagy annak meghosszabbításából) kosárérintéssel játssza meg a labdát, ezután közvetlenül egyetlen játékos sem hajthat végre befejezett támadó érintést, ha teljes terjedelmével a labda a támadó érintés pillanatában a háló szintjénél magasabban volt. Ha viszont a Libero a saját támadó zónáján vagy annak meghosszabbításán kívülről játszotta meg a labdát kosárérintéssel, akkor a labdán szabadon hajtható végre támadó érintés.	1.4.1., 13.3.6, 23.3.2.3 d,e, 1b.ábra
19.3.2	Libero helyettesítések	
19.3.2.1	A Libero játékos által végrehajtott helyettesítések nem számítanak a csapat szabályos cserei közé. Számuk nincs korlátozva, de két Libero helyettesítés között legalább egy befejezett labdamenet kell legyen (kivéve ha a Libero büntetés miatt forog a 4-es helyre vagy az aktív Libero játékra alkalmatlanná válik és ezért a labdamenetet meg kell szakítani).	6.1.3, 15.5
19.3.2.2	A Libero által helyettesített játékos bármely Liberot helyettesítheti és bármelyik Libero helyettesítheti. Az aktív Libero játékos csak azzal a játékossal helyettesíthető, akinek a helyén a pályán volt, vagy a második Liberoval.	
19.3.2.3	A játszma megkezdése előtt a Libero csak azután léphet pályára, miután a II. játékvezető ellenőrizte az állásrendet és engedélyezte a Libero helyettesítést.	7.3.2,12.1
19.3.2.4	Egyéb Libero helyettesítés csak akkor hajtható végre, amikor a labda játékon kívül van és a nyitásra jelt adó játékvezetői síp előtt:	8.2, 12.3
19.3.2.5	Ha a Libero helyettesítés a nyitásra jelt adó játékvezetői sípjel után, de még a nyitó érintés előtt lett végrehajtva, akkor azt nem kell elutasítani, de a játékkapitányt a labdamenet után tájékoztatni kell arról, hogy ez nem megengedett eljárás, és ismétlődés esetén játékkésleltetésért szankcionálva lesz.	12.3, 12.4 9. ábra
19.3.2.6	Minden további késedelmesen végrehajtott Libero helyettesítés esetén a játék azonnal megszakítandó és játékkésleltetés szankciót kell kiszabni. A következő nyitást végrehajtó csapatot a játékkésleltetés szankció eredménye határozza meg.	16.2, 9.ábra
19.3.2.7	A Libero és a helyettesített játékos a “Libero helyettesítési zónában” léphet a pályára, illetve hagyhatja azt el.	1.4.4., 1b. ábra
19.3.2.8	Minden Libero helyettesítés kerüljön rögzítésre a Libero helyettesítési űrlapon (ha a mérkőzésen használják) vagy az elektronikus jegyzőkönyvben.	26.2.2.1 26.2.2.2

19.3.2.9 Szabálytalan Libero helyettesítésnek minősülnek az alábbiak (többek között)

- két Libero helyettesítés között nem volt egy befejezett labdamenet — 6.1.3
- a Libero játékost nem a második Libero vagy az a játékos helyettesítette, akit korábban Libero helyettesített — 15.9

Egy szabálytalan Libero helyettesítést a szabálytalan cserével azonos módon kell kezelni: — 15.9

- ha a szabálytalan Libero helyettesítést a következő labdamenet megkezdése előtt észreveszik, akkor a játékvezetők azt korrigálják és a csapat játékkésleltetésért szankcionálandó — 9.ábra
- ha a szabálytalan Libero helyettesítést a nyitást követően veszik észre, akkor a következmények ugyanazok, mint a szabálytalan csere esetén — 15.9

19.4 LIBERO JÁTÉKOS ÚJRA KIJELÖLÉSE

19.4.1 A Libero játékos játékra alkalmatlanná válik, ha megsérül, megbetegszik, kiállítják vagy kizárják a játékból. — 21.3.2, 21.3.3, 9.ábra

A Libero játékost az edző, vagy hiányában a játékkapitány, bármely okból játékra alkalmatlanná nyilváníthatja. — 5.1.2.1, 5.2.1

19.4.2 Csapat egy Liberoval

19.4.2.1 Ha egy csapatnak csak egy Libero áll rendelkezésére a 19.4.1.szabály szerint, vagy csak egy Libero kerül a jegyzőkönyvbe bejegyzésre, és ezt a Libero játékra alkalmatlanná válik vagy őt játékra alkalmatlanná nyilvánítják, az edző (hiányában a játékkapitány) a mérkőzés hátralévő részére kijelölhet új Liberonak bármely, az újra kijelölés pillanatában pályán nem lévő játékost (kivéve a Libero által helyettesített játékost). — 19.4, 19.4.1

19.4.2.2 Ha az aktív Libero játékos válik játékra alkalmatlanná, helyettesítheti az a játékos, akit ő helyettesített, vagy **azonnal és közvetlenül a pályán** helyettesítheti az újra-kijelölt Libero játékos. Ugyanakkor az újra-kijelöléssel helyettesített Libero játékos nem térhet vissza a mérkőzés hátralévő részében.

Ha pályán kívüli Liberot nyilvánítanak játékra alkalmatlanná, helyette is lehet újra-kijelölni Liberot. A játékra alkalmatlanná nyilvánított Libero játékos nem térhet vissza a mérkőzés hátralévő részében.

19.4.2.3 Az edző vagy hiányában a játékkapitány az újra kijelölést jelezze a II. játékvezetőnek. 5.1.2.1, 5.2.1

19.4.2.4 Ha egy újra-kijelölt Libero játékra alkalmatlanná válik vagy őt játékra alkalmatlanná nyilvánítják, további újra-kijelölések megengedettek. 19.4.1

19.4.2.5 Ha az edző kéri, hogy a csapatkapitány legyen az újra kijelölt Libero, ez megengedett, de ez esetben a csapatkapitánynak le kell mondania tisztségéről és jogairól. 5.1.2, 19.4.1,

19.4.2.6 Az újra kijelölt Libero számát a jegyzőkönyv Megjegyzés rovatába és a Libero helyettesítési űrlapra (vagy az elektronikus jegyzőkönyvbe, ha a mérkőzésen használják) be kell jegyezni. 25.2.2.7, 26.2.2.1

19.4.3 Csapat két Liberoval

19.4.3.1 Ha egy csapat két Liberot jegyzett be a jegyzőkönyvbe, de egyikük játékra alkalmatlanná válik, a csapatnak joga van egy Liberoval tovább játszani. 4.1.1, 19.1.1

Újra kijelölés nem megengedett, mindaddig, amíg a rendelkezésre álló Libero játékra alkalmas. 19.4

19.5 ÖSSZEGZÉS

19.5.1 Ha a Libero játékost Kiállítással vagy Kizárással szankcionálják, közvetlenül helyettesíthető a csapat második Liberojával. Amennyiben a csapatnak csak egy Libero áll rendelkezésére, a csapat jogosult Liberot újra-kijelölni. 19.4, 21.3.2, 21.3.3

HETEDIK FEJEZET
A RÉSZTVEVŐK MAGATARTÁSA

20. A MAGATARTÁSI KÖVETELMÉNYEK

20.1 A SPORTSZERŰ MAGATARTÁS

20.1.1 A résztvevőknek ismerniük és követniük kell a "Hivatalos röplabda játékszabályokat".

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

Kétség esetén csak a játékkapitány útján kérhetnek magyarázatot. 5.1.2.1

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

20.2 A SPORTSZERŰ JÁTÉK (FAIR PLAY)

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

20.2.2 Mérkőzés alatt a csapattagok kommunikálhatnak egymással. 5.2.3.4

21. A SPORTSZERŰTLEN VISELKEDÉS ÉS SZANKCIÓI

21.1 KISEBB SPORTSZERŰTLENSÉGEK

A kisebb sportszerűtlenségek nem szankcionálandók. Annak megelőzése, hogy egy csapat elérje a szankcionálandó szintet az I. játékvezető feladata. 5.1.2, 21.3

Ez két fokozatban történhet: 9.ábra, 11.(6a)

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

21.2 SZANKCIONÁLANDÓ SPORTSZERŰTLEN VISELKEDÉS

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

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

21.2.2 Támadó viselkedés: becsmérlő, vagy sértegető szavak vagy taglejtések, vagy bármilyen megvetést kifejező megnyilvánulás.

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

21.3 SZANKCIÓK FOKOZATAI

9.ábra

A helytelen viselkedés súlyosságától függően az első játékvezető megítélése szerint a következő szankciókat kell alkalmazni és a jegyzőkönyvben rögzíteni: büntetés, kiállítás vagy kizárás 21.2, 25.2.2.6

21.3.1 Büntetés 11 (6b)

Bármely csapattag első durva viselkedésének következményeként az ellenfél pontot kap és nyit. 4.1.1, 21.2.1

21.3.2 Kiállítás 11 (7)

21.3.2.1 A kiállított csapattag a játszma hátralévő részében nem játszhat – amennyiben a pályán volt, szabályos cserével azonnal le kell cserélni – és a büntető-területen kell üljön minden más következmény nélkül. 1.4.6, 4.1.1, 5.2.1, 5.3.2. 1a, 1b.ábra

A kiállított edző elveszíti a játszma hátralévő részére azt a jogát, hogy a játékba avatkozhasson és a büntető- területen kell üljön. 5.2.3.3

21.3.2.2 Egy csapattag első támadó viselkedését kiállítással kell szankcionálni, minden más következmény nélkül. 4.1.1, 21.2.2.

21.3.2.3 Ugyanazon csapattag második durva viselkedését a mérkőzésen kiállítással kell szankcionálni, minden más következmény nélkül. 4.1.1, 21.2.1

21.3.3 Kizárás 11 (8)

21.3.3.1 A kizárással büntetett csapattag – amennyiben a pályán volt, szabályos cserével azonnal le kell cserélni – a mérkőzés hátralévő 4.1.1, 1a.ábra

idejére el kell hagyja a teljes Versenyterületet minden más következmény nélkül.

21.3.3.2	Az első fizikai támadást vagy arra utaló fenyegető viselkedést kizárással kell szankcionálni, minden más következmény nélkül.	21.2.3
21.3.3.3	Ugyanazon csapattag ismétlődő támadó viselkedését a mérkőzésen kizárással kell szankcionálni, minden más következmény nélkül.	4.1.1, 21.2.2
21.3.3.4	Ugyanazon csapattag harmadik durva viselkedését a mérkőzésen kizárással kell szankcionálni, minden más következmény nélkül.	4.1.1, 21.2.1

21.4 A SPORTSZERŰTLEN VISELKEDÉS SZANKCIÓINAK ALKALMAZÁSA

21.4.1	Minden sportszerűtlen viselkedésért kiszabott szankció egyéni, az egész mérkőzésre érvényes és a jegyzőkönyvben rögzítendő.	21.3, 25.2.2.6
21.4.2	Ha a mérkőzésen ugyanaz a csapattag ismételten sportszerűtlenül viselkedik, a szankciókat progresszíven kell alkalmazni (minden további szankció a megelőzőnél súlyosabb kell legyen).	4.1.1, 21.2, 21.3, 9.ábra
21.4.3	A támadó viselkedés, vagy megtámadás miatti kiállítást, illetve kizárást nem kell más szankció megelőzze.	21.2., 21.3

21.5 SPORTSZERŰTLENSÉG JÁTSZMA ELŐTT ÉS JÁTSZMÁK KÖZÖTT

	Bármely, a játszma előtt vagy a játszmák közötti sportszerűtlen viselkedést a 21.3. szabálynak megfelelően kell szankcionálni, és a következő játszmára kell alkalmazni.	18.1, 21.2, 21.3

21.6 A SPORTSZERŰTLEN VISELKEDÉS ÖSSZEFOGLALÁSA, SZANKCIÓ SORÁN ALKALMAZANDÓ KÁRTYÁK

11 (6a,6b,7,8)

Figyelmeztetés: nem szankció	– 1.fokozat: szóbeli figyelmeztetés 2.fokozat: sárga kártya	21.1
Büntetés: szankció	– piros kártya	21.3.1
Kiállítás: szankció	– sárga és piros kártya együtt egy kézben	21.3.2
Kizárás: szankció	– sárga és piros kártya külön kézben	21.3.3

II. RÉSZ

A JÁTÉKVEZETŐK,

FELADATAIK ÉS

A HIVATALOS KARJELEK

NYOLCADIK FEJEZET

JÁTÉKVEZETŐK

22. A JÁTÉKVEZETŐ TESTÜLET ÉS ELJÁRÁSOK

22.1 ÖSSZETÉTEL

Egy mérkőzés levezetéséhez a játékvezető testület az alábbi személyekből áll:

- az első játékvezető, 23
- a második játékvezető, 24
- a jegyzőkönyvvezető 25
- négy (két) vonalbíró. 27

Elhelyezkedésüket a pályán a 10. számú ábra mutatja.

Az FIVB, Világ- és Hivatalos versenyeken segéd jegyzőkönyvvezető alkalmazása kötelező. 26

22.2 ELJÁRÁSOK

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

22.2.1.1 Az első játékvezető ad jelt a nyitásra, amellyel a labdamenet elkezdődik. 6.1.3, 12.3

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

22.2.2 Amikor a labda játékon kívül van, síppal jelzik a játékmegszakítás engedélyezését, vagy az erre irányuló kérés elutasítását. 5.1.2, 8.2

22.2.3 Miután a játékvezető síppal jelezte a labdamenet befejeződését, a hivatalos karjelekkel azonnal meg kell mutatnia: 22.2.1.2, 28.1.

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

a) a nyitásra következő csapatot. 12.2.2, 11 (2)

b) a hiba természetét,

c) a hibát elkövető játékost, (ha szükséges)

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

a) a hiba természetét,

b) a hibát elkövető játékost, (ha szükséges)

c) a nyitásra jogosult csapatot, az I. játékvezető karjelét megismételve. 12.2.2

Ez esetben az I. játékvezető nem mutatja sem a hiba természetét, sem hibát elkövető játékost, csak a nyitásra következő csapatot. 11 (2)

22.2.3.3	Hátsó sorköteles játékos, vagy Libero támadó érintési hibáit mindkét játékvezető jelzi a 22.2.3.1 és a 22.2.3.2. pontnak megfelelően	12.2.2., 13.3.3., 19.3.1.2., 23.3.2.3d,e, 11 (21)
22.2.3.4	Kettős hiba esetén mindkét játékvezető jelzi sorrendben:	
	a) a hiba természetét,	17.3, 11 (23)
	b) a hibát elkövető játékost, (ha szükséges)	
	Ezután a nyitásra következő csapatot az I. játékvezető jelzi.	12.2.2, 11 (2)

23. ELSŐ JÁTÉKVEZETŐ

23.1 HELYE

Az első játékvezető feladatát a hálónak a jegyzőkönyvvezetővel szemközti végénél felállított állványon állva végzi. Látómagassága megközelítőleg 50 cm-rel legyen a háló szintje fölött. (1a, 1b. és 10. ábrák)

23.2 HATÁSKÖRE

23.2.1 Az első játékvezető vezeti a mérkőzést a kezdetétől a végéig. Felügyeletet gyakorol a játékvezető testület minden tagja és a csapattagok felett. (4.1.1, 6.3)

A mérkőzés alatt az első játékvezető döntései véglegesek. Joga van a testület többi tagjának döntéseit felülbírálni, ha megállapítja, hogy azok tévedtek. Az első játékvezető le is cserélheti őket, ha nem teljesítik helyesen feladataikat.

23.2.2 Az első játékvezető ellenőrzi a labdaszedők, a pályatörlők és a gyorstörlők munkáját is. (3.3)

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

23.2.4 Az első játékvezető nem engedhet semmilyen vitát döntéseivel kapcsolatban. (20.1.2)

Ugyanakkor a játékkapitány kérésére felvilágosítást kell adnia annak a szabálynak alkalmazásáról, melyre alapozta döntését. (5.1.2.1.)

Ha a játékkapitány nem ért egyet az első játékvezető magyarázatával és tiltakozni kíván a döntés ellen, azonnal jeleznie kell, hogy fenntartja jogát a mérkőzés végén tiltakozás bejegyzésére. Az első játékvezetőnek ezt engedélyeznie kell. (5.1.2.1. 5.1.3.2 25.2.3.2)

23.2.5 Az első játékvezető felelős arról dönteni a mérkőzés előtt és alatt, hogy a játékterület és a feltételek megfelelnek-e az előírt követelményeknek. (1.fejezet 23.3.1.1)

23.3 FELADATAI

23.3.1	A mérkőzés előtt az első játékvezető:	
23.3.1.1	ellenőrzi a játékterület állapotát, a labdát és a többi felszerelést,	1.fejezet, 23.2.5
23.3.1.2	elvégzi a sorshúzást a csapatkapitányokkal,	7.1
23.3.1.3	ellenőrzi a csapatok bemelegítését.	7.2
23.3.2	A mérkőzés alatt az első játékvezető jogosult:	
23.3.2.1	A csapatoknak figyelmeztetést adni	21.1
23.3.2.2	A sportszerűtlenséget és a játékkésleltetést büntetni,	16.2, 21.2,
23.3.2.3	Dönteni:	11(6a, 6b, 7, 8, 25)
	a.) a nyitójátékos hibáiról, a nyitó csapat állásrendi hibáiról, beleértve a takarást is,	7.5, 12.4, 12.5, 12.7.1, 4. és 6. ábra, 11 (12, 13)
	b.) a labdamegjátszási hibákról,	9.3, 11 (16, 17)
	c.) a háló feletti és a hibás hálóérintésekről, elsősorban támadó csapat oldalán,	11.3.1, 11.4.1, 11.4.4, 11(20)
	d.) a hátsó sor köteles játékosok vagy a Libero támadó érintés hibáiról,	13.3.3, 13.3.5, 24.3.2.4, 8.ábra 11 (21)
	e.) ha befejezett támadó érintést hajt végre egy játékos a háló feletti magasságban egy olyan labdán, amelyet a Libero a saját támadó zónájából kosárérintéssel adott fel	1.4.1., 13.3.6 24.3.2.4, 11 (21)
	f.) a háló alatt teljes terjedelmével áthaladó labdáról	8.4.5., 24.3.2.7., 5a.ábra, 11(22)
	g.) a hátsó sor köteles játékosok által végrehajtott befejezett sánc vagy a Libero sánckísérlete hibái,	14.6.2., 14.6.6 11 (12)
23.3.3	A mérkőzés végén ellenőrzi és aláírja a jegyzőkönyvet.	24.3.3, 25.2.3.3

24 MÁSODIK JÁTÉKVEZETŐ

24.1 HELYE

A második játékvezető feladatát az első játékvezetővel szemben, a hálótartó oszlop közelében állva, a pályán kívül látja el. 1a, 1b. és 10. ábrák

24.2 HATÁSKÖRE

24.2.1 A második játékvezető az első játékvezető segítője, de saját hatáskörrel rendelkezik.
Ha az első játékvezető alkalmatlanná válik a mérkőzés vezetésének folytatására, a második játékvezető helyettesíti. 24.3

24.2.2 A második játékvezetőnek jogában áll sípolás nélkül jelezni a hatáskörén kívüli hibákat, de nem szabad e kérdésekben az első játékvezetővel szemben saját véleményéhez ragaszkodnia. 24.3

24.2.3 A második játékvezető ellenőrzi a jegyzőkönyvvezető(k) munkáját. 25.2., 26.2

24.2.4 A második játékvezető ellenőrzi a padon ülő csapattagok viselkedését, jelenti az első játékvezetőnek az ott elkövetett sportszerűtlenségeket. 4.2.1

24.2.5 A második játékvezető ellenőrzi a bemelegítő területen lévő játékosokat. 4.2.3

24.2.6 A második játékvezető engedélyezi a játékmegszakításokat, ellenőrzi időtartamukat és elutasítja a megalapozatlan kéréseket. 15, 15.11, 25.2.2.3

24.2.7 A második játékvezető ellenőrzi a csapatok által felhasznált pihenőidők és játékoscserék számát és jelzi a 2. pihenőidő, valamint az 5. és 6. cserét az első játékvezetőnek és az érintett edzőnek. 15.1, 25.2.2.3

24.2.8 Egy játékos megsérülése esetén a második játékvezető engedélyezi a kivételes játékoscserét, vagy egy 3 perces felépülési időt. 15.7, 17.1.2

24.2.9 A második játékvezető ellenőrzi a játékpálya talajának állapotát, elsősorban az első zónában. A mérkőzés alatt a labdák szabályosságát is ellenőrzi. 1.2.1, 3.

24.2.10 A második játékvezető ellenőrzi a büntető területen lévő csapattagokat és jelenti az első játékvezetőnek az ott elkövetett sportszerűtlenségeket. 1.4.6, 21.3.2

Az FIVB, Világ- és Hivatalos versenyeken a 24.2.5 és 24.2.10. alatti feladatokat a tartalék játékvezető látja el.

24.3 FELADATAI

24.3.1 Minden játszma előtt, valamint térfélcserekor a döntő játszmában, továbbá ha bármikor szükséges, ellenőrzi, hogy a játékosok 5.2.3.1, 7.3.2, 7.3.5, 18.2.2

	tényleges állásrendje a játékmezőn egyezik-e az állásrendi lapon szereplővel.	
24.3.2	A mérkőzés közben a második játékvezető dönt, sípol és karjellel jelzi a következő hibákat:	
24.3.2.1	az ellenmezőre és ellentérbe történő hatolást a háló alatt,	1.3.3, 11.2., 5.ábra, 11(22).
24.3.2.2	a fogadó csapat állásrendi hibáit,	7.5., 4.ábra 11(13).
24.3.2.3	ha, elsődlegesen a sáncoló oldalon, bármely játékos megérinti a hálót, vagy a saját oldalán az antennát, és ez hibának minősül,	11.3.1
24.3.2.4	a hátsó sor köteles játékosok által végrehajtott befejezett sánc vagy a Libero sánckísérlete hibái, illetve a hátsó sor köteles játékosok vagy a Libero támadó érintés hibáiról	13.3.3, 14.6.2, 14.6.6., 23.3.2.3d,e,g, 11 (12, 21)
24.3.2.5	a labdának külső tárggyal való érintkezését,	8.4.2, 8.4.3, 11(15)
24.3.2.6	ha a labda a pálya talaját érinti és az első játékvezető nincs olyan helyzetben, hogy láthassa az érintkezést .	8.3
24.3.2.7	A hálót az áthaladási téren részben vagy teljesen kívül keresztezően az ellentérfél felé repülő, vagy az antennát az ő oldalán érintő labdát.	8.4.3. 8.4.4 5.ábra. 11(15)
24.3.3	A mérkőzés végén ellenőrzi és aláírja a jegyzőkönyvet.	23.3.3, 25.2.3.3

25 JEGYZŐKÖNYVVEZETŐ

25.1 HELYE

A jegyzőkönyvvezető az első játékvezetővel szemben a jegyző-könyvvezetői asztalnál ülve látja el feladatait. 1a, 1b. és 10. ábrák

25.2 FELADATAI

A szabályok szerint vezeti a jegyzőkönyvet a második játékvezetővel együttműködve.

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

25.2.1	A mérkőzés és játszma előtt a jegyzőkönyvvezető:	
25.2.1.1	rögzíti a mérkőzés és a csapat adatait a kötelező előírások szerint, megszerzi a csapatkapitányok és az edzők aláírását,	4.1, 5.1.1, 5.2.2., 7.3.2 19.1.2., 19.4.2.6

25.2.1.2	az állásrendi lapról beírja a kezdő csapat állásrendeket.	5.2.3.1., 7.3.2
	Ha nem kapja meg időben az állásrendi lapokat, ezt jelzi a második játékvezetőnek.	5.2.3.1
25.2.2	A mérkőzés alatt a jegyzőkönyvvezető:	
25.2.2.1	beírja az elért pontokat,	6.1
25.2.2.2	mindegyik csapat nyitásrendjét ellenőrzi és a hibát a játékvezetőknek azonnal jelzi a nyitóérintés után,	12.2
25.2.2.3	jogosult a játékoscsere kérést elfogadni és jelzőcsengővel jelezni, ellenőrizni számukat, rögzíti játékoscseréket és felhasznált pihenő időket tájékoztatva a II. játékvezetőt.,	15.1, 15.4.1, 15.10.3c, 24.2.6, 24.2.7
25.2.2.4	jelzi a játékvezetőknek, ha szabálytalan játékmegszakítást kérnek,	15.11
25.2.2.5	bejelenti a játékvezetőknek a játszmák végét, valamint a döntő játszmában a 8. pont elérését,	6.2, 15.4.1, 18.2.2,
25.2.2.6	bejegyzi a kisebb sportszerűtlenségért adott figyelmeztetést, a szankciókat és megalapozatlan kéréseket.	15.11.3., 16.2, 21.3
25.2.2.7	bejegyez minden egyéb eseményt a második játékvezető útmutatása alapján, pl. kivételes csere, felépülési idő, meghosszabbított játékmegszakítások, külső beavatkozás, stb.	15.7, 17.1.2, 17.2, 17.3 19.4
25.2.2.8	ellenőrzi a játszmák közötti szüneteket	18.1
25.2.3	A mérkőzés végén a jegyzőkönyvvezető:	
25.2.3.1	beírja a végeredményt,	6.3
25.2.3.2	tiltakozás esetén, az első játékvezető engedélyével vagy beírja, vagy engedi, hogy a csapatkapitány beírja a jegyzőkönyvbe a megállapítást az esetről, amely miatt tiltakoztak,	5.1.2.1, 5.1.3.2, 23.2.4
25.2.3.3	miután ő maga aláírta a jegyzőkönyvet, megszerzi a csapatkapitányok aláírását, majd a játékvezetőkét.	5.1.3.1, 23.3.3, 24.3.3

26 SEGÉD JEGYZŐKÖNYVVEZETŐ

26.1 HELYE

22.1., 1a, 1b. és 10. ábrák

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

26.2 FELADATAI

19.3

Rögzíti a Libero helyettesítéseket.

Segíti a jegyzőkönyvvezető adminisztrációs munkáját.

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

26.2.1	A mérkőzés és játszma előtt a jegyzőkönyvvezető:	
26.2.1.1	előkészíti a Libero ellenőrző lapot,	
26.2.1.2	előkészíti a tartalék jegyzőkönyvet.	
26.2.2	A mérkőzés alatt a segéd jegyzőkönyvvezető:	
26.2.2.1	rögzíti a Libero helyettesítéseket,	19.3.1.1, 19.4
26.2.2.2	jelzőcsengővel jelzi a játékvezetőknek a Libero helyettesítések hibáit,	19.3.2.
26.2.2.3	jelzi a Technikai Pihenőidők kezdetét és végét,	15.4.1
26.2.2.4	kezeli a kézi eredményjelzőt a jegyzőkönyvvezetői asztalon,	
25.2.2.5	ellenőrzi, hogy az eredményjelzők egyeznek-e,	25.2.2.1
25.2.2.6	ha szükséges, aktualizálja a tartalék jegyzőkönyvet és átadja a jegyzőkönyvvezetőnek.	25.2.1.1
26.2.3	A mérkőzés végén a segéd jegyzőkönyvvezető:	
26.2.3.1	aláírja a Libero ellenőrzési lapot és átadja ellenőrzésre,	
26.2.3.2	aláírja a jegyzőkönyvet.	
	Az FIVB, Világ- és Hivatalos versenyeken elektronikus jegyzőkönyv használata esetén a segéd jegyzőkönyvvezető együttműködik a jegyzőkönyvvezetővel a játékos cserék közlésében és a Libero helyettesítések ellenőrzésében.	

27 VONALBÍRÓK

27.1 HELYÜK

	Ha csak két vonalbíró működik, ők a játékvezetők jobb kezéhez legközelebbi sarokban állnak átlósan, a saroktól 1-2 méternyire. Mindegyikük saját oldalán az alap- és az oldalvonalat ellenőrzi.	1a, 1b. és 10. ábrák
	Az FIVB, Világ- és Hivatalos versenyeken négy vonalbíró kötelező.	10. ábra
	A kifutóban 1-3 m távolságra állnak a játékpálya mindegyik sarkától, annak a vonalnak képzeletbeli meghosszabbításában, amelyet ellenőriznek.	

27.2

27.2.1	**FELADATUK**	12.ábra
27.2.1.1	A vonalbírók feladatukat zászlókkal (40 x 40 cm) teljesítik, jelezve: hogy a labda "bent", vagy "kint" volt , ha az a vonalaikhoz közel esik le,	8.3., 8.4. 12 (1,2)
27.2.1.2		8.4, 12 (3)
27.2.1.3	ha a "kint" labdát a fogadó csapat előzőleg érintette.	8.4.3., 8.4.4
	ha a labda érintette az antennát, a labda a nyitást és a csapat harmadik érintését követően a háló síkját a szabályos áthaladási téren kívül keresztezte, stb.	10.1.1. 5.ábra, 12 (4)

27.2.1.4		7.4., 12.4.3.
	ha a nyitás pillanatában bármely játékos (kivéve a nyitó játékost)	12 (4)
27.2.1.5	kilép a játékpályáról.	12.4.3
27.2.1.6	ha a nyitó játékos lábhibát vét	11.3.1., 11.4.4
	ha a vonalbíró oldalán egy játékos megérinti az antenna felső 80 cm-ét a labda megjátszása közben, vagy ha a játékos ezzel	3.ábra,12 (4)
27.2.1.7	befolyásolja a játékot	10.1.1., 5.ábra,
	ha az ellentérfél felé repülő labda a hálót az áthaladási téren kívül	12 (4)
27.2.2	keresztezi, vagy az antennát megérinti.	
	Az első játékvezető kérésére a vonalbíró a jelzését meg kell ismételje.	

28.

28.1. **A HIVATALOS JELZÉSEK** 11. ábra

A JÁTÉKVEZETŐK KARJELEI

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

28.2 12. ábra

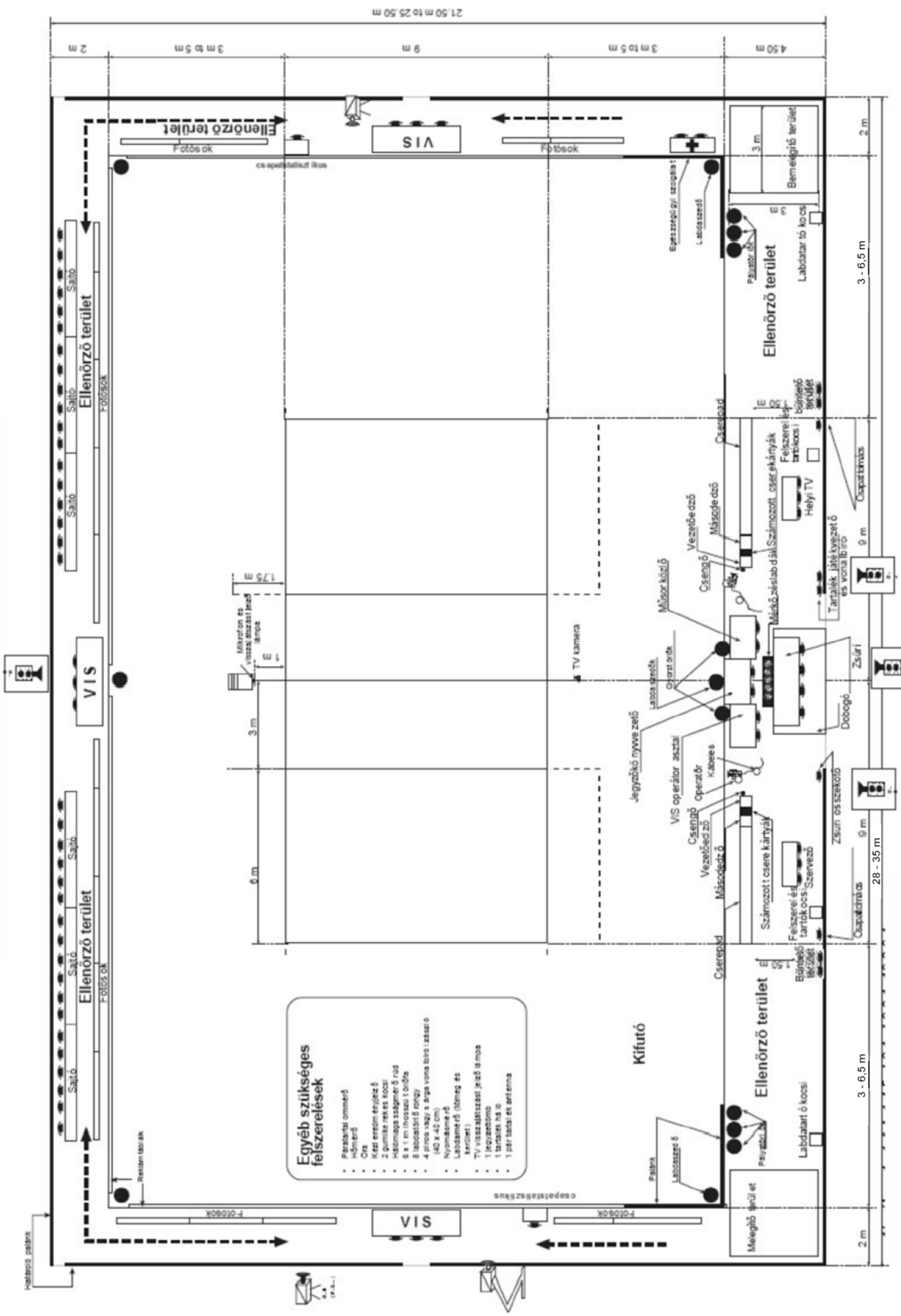
A VONALBÍRÓK ZÁSZLÓJELEI

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

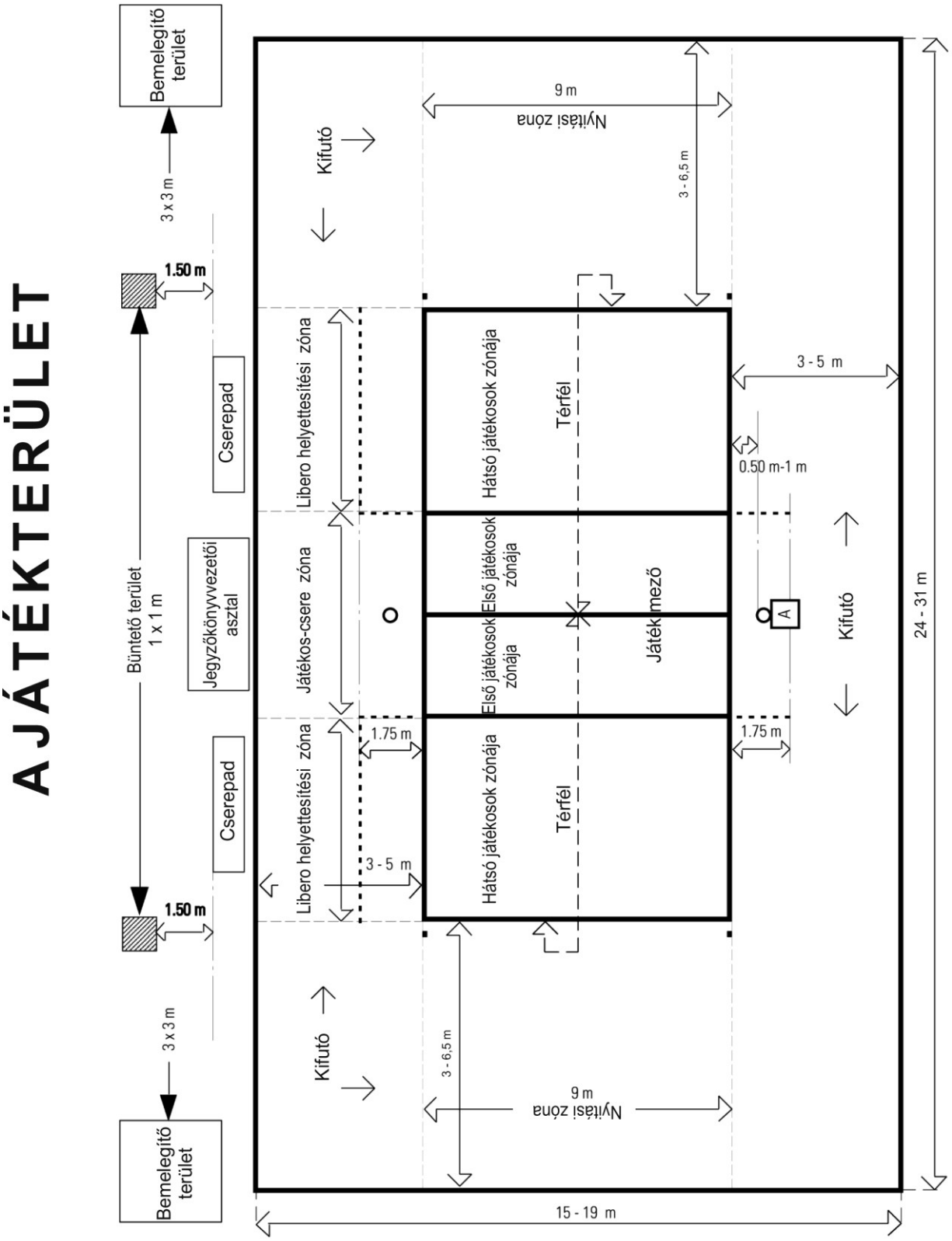
III. RÉSZ

ÁBRÁK

ELLENŐRZŐ TERÜLET

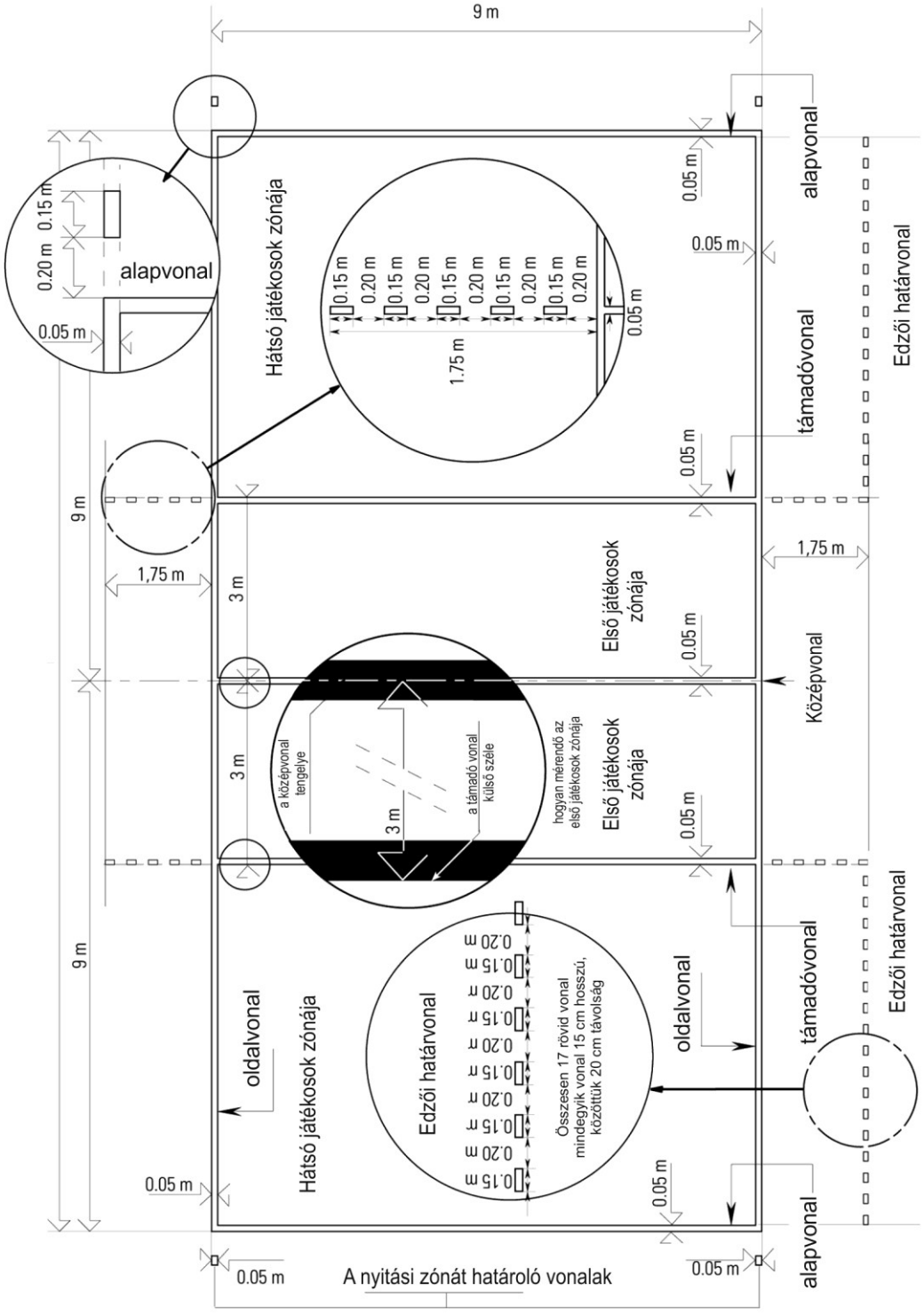


1a. ábra 1, 1.4.5, 1.4.6, 4.2.1, 4.2.3.1, 15.4.4, 19.3.2.7, 21.3.2.1, 21.3.3.1, 23.1, 24.1, 25.1, 26.1 szabály



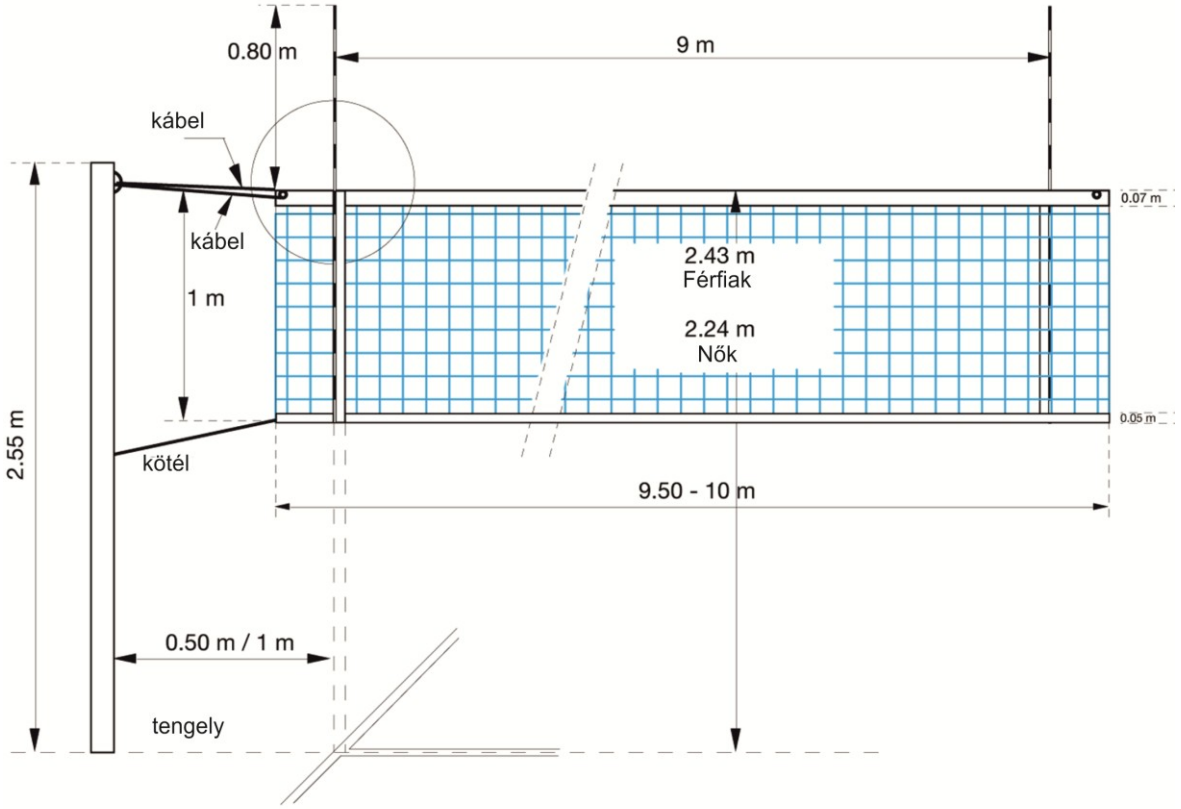
1b. ábra 1, 1.4, 1.4.2, 1.4.3, 1.4.4, 1.4.5, 1.4.6, 4.2.1, 4.2.3.1, 15.10.1, 19.3.1.4, 19.3.2.7, 21.3.2.1, 23.1, 24.1, 25.1, 26.1 szabály

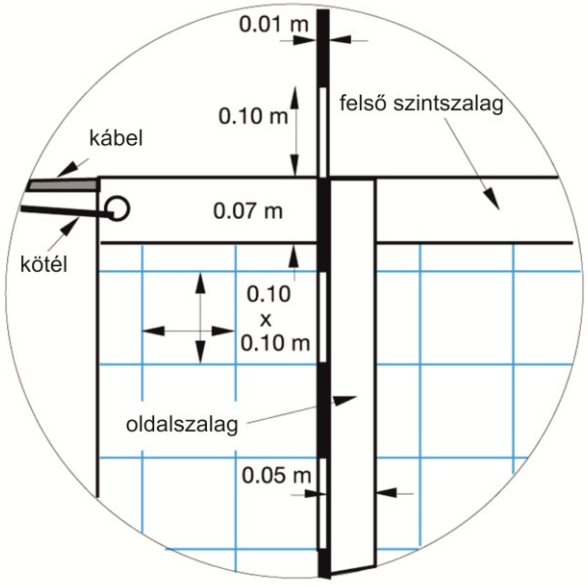
A JÁTÉKMEZŐ



2. ábra 1.1, 1.3, 1.3.3, 1.3.4, 1.4.1, 5.2.3.4. szabály

A HÁLÓ

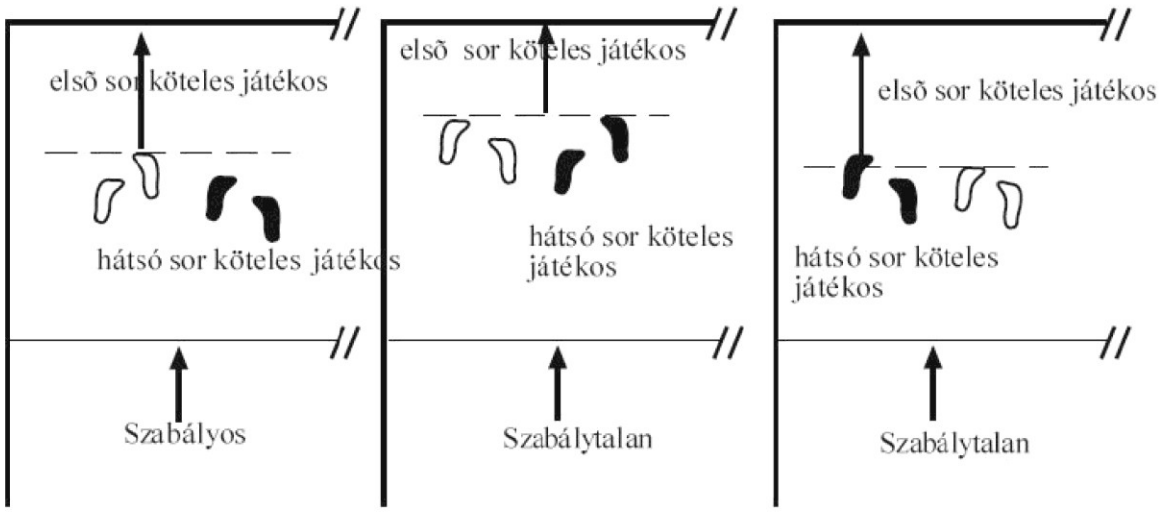




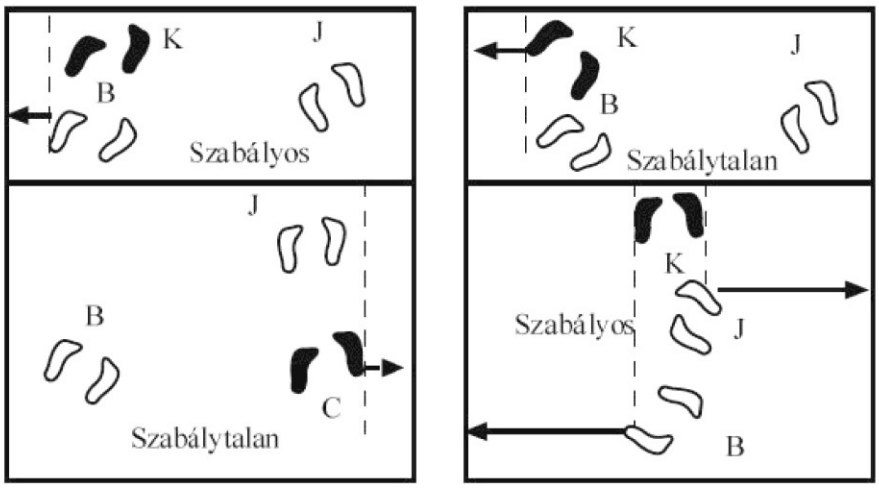
3. ábra 2, 2.1.6, 2.2, 2.3, 2.4, 2.5.1, 11.3.1, 11.3.2, 27.2.1.6. szabály

A JÁTÉKOSOK ÁLLÁSRENDJE

A példa : az állásrend meghatározása egy elsõ sor köteles
és a megfelelõ hátsó sor köteles játékos között



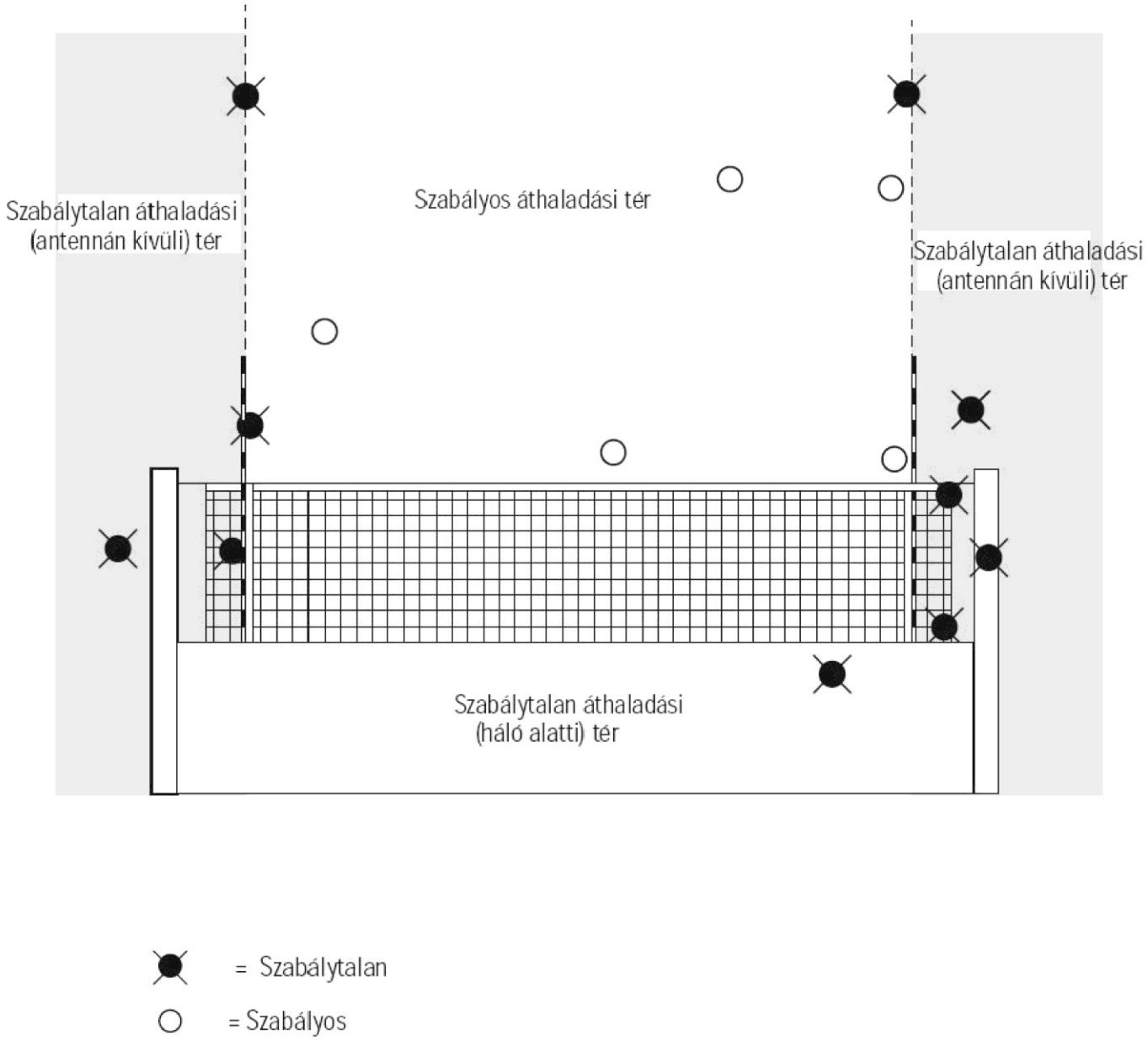
B példa: az állásrend meghatározása két,
egy sorban lévõ játékos között



K = Középsõ játékos
J = jobb oldali játékos
B = bal oldali játékos

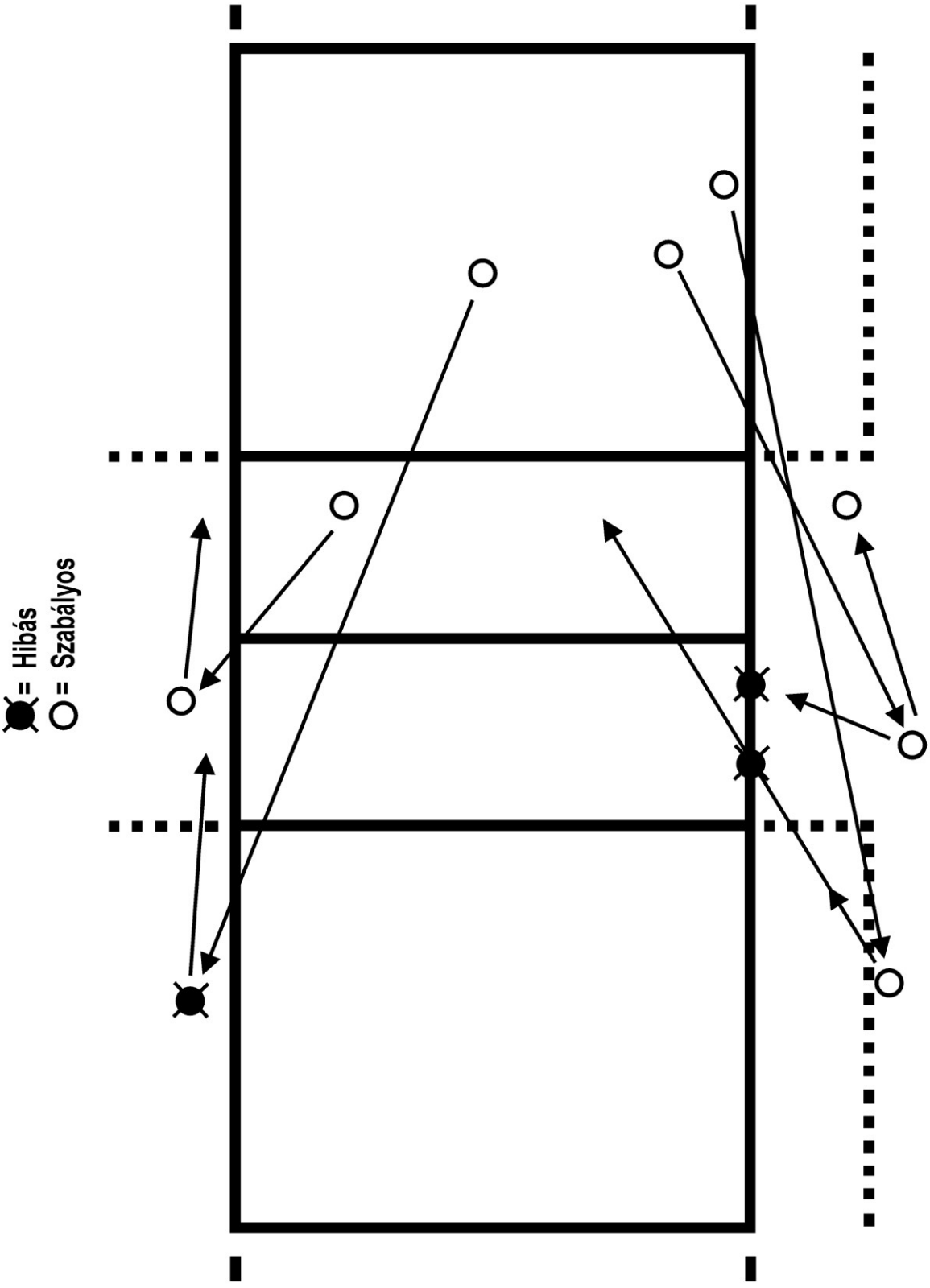
4. ábra 7.4, 7.4.3, 7.5, 23.3.2.3a, 24.3.2.2. szabály

A HÁLÓ FÜGGÕLEGES SÍKJA FELETT AZ ELLENTÉRFÉL FELÉ ÁTHALADÓ LABDA



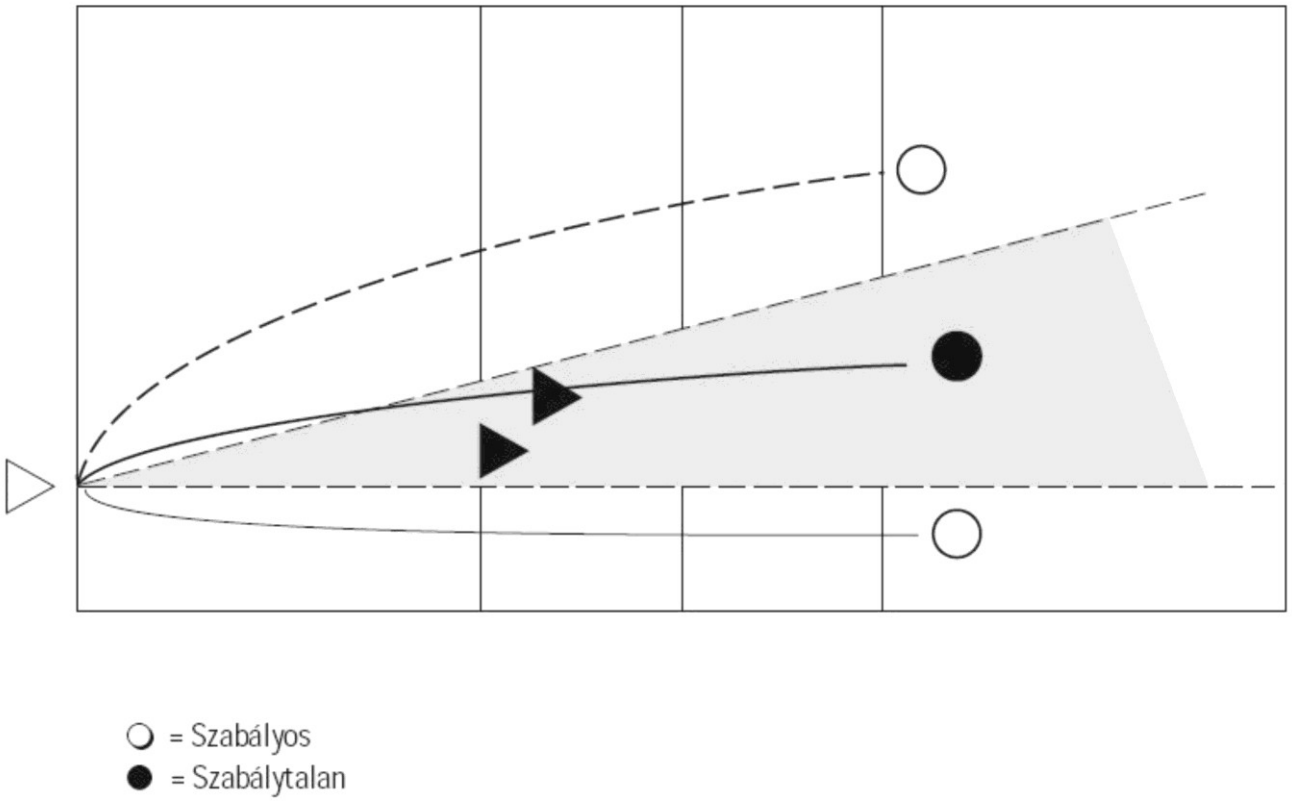
5a. ábra 2.4, 8.4.3, 8.4.4, 8.4.5, 10.1.1., 10.1.3, 24.3.2.7, 27.2.1.3, 27.2.1.7. szabály

A HÁLÓ FÜGGŐLEGES SÍKJA FELETT AZ ELLENFÉL KIFUTÓJA FELÉ ÁTHALADÓ LABDA



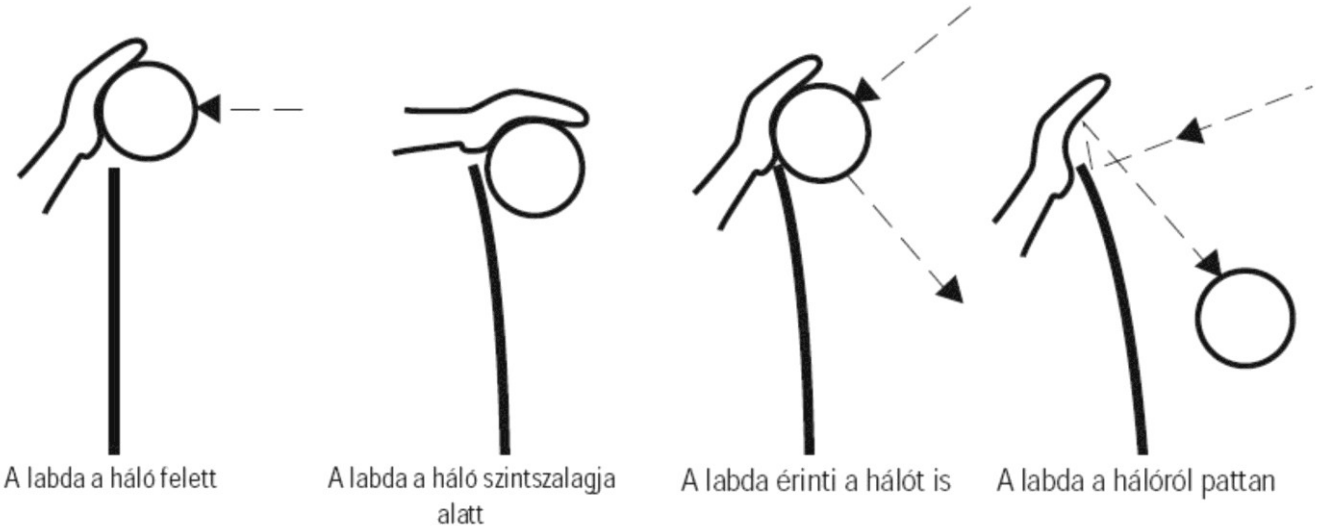
5b. ábra 10.1.2, 10.1.2.2, 24.3.2.7. szabály

CSOPORTOS TAKARÁS



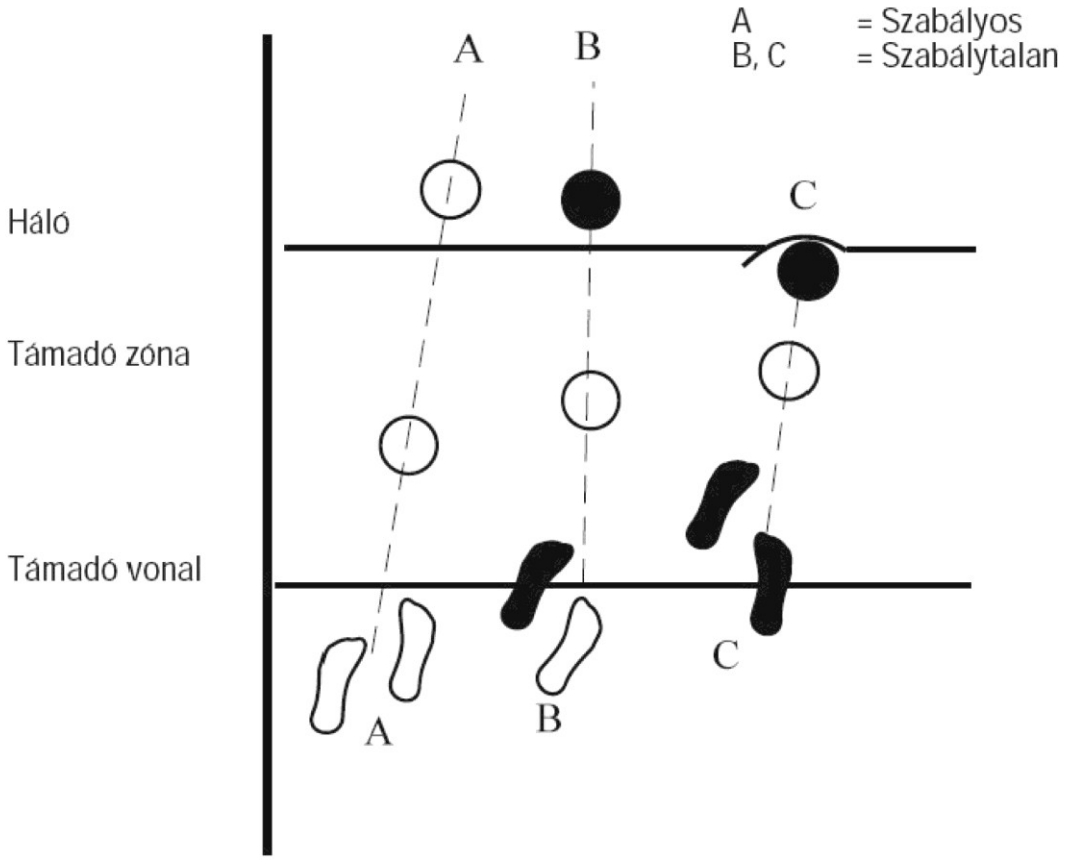
6. ábra 12.5.2, 23.3.2.3a. szabály

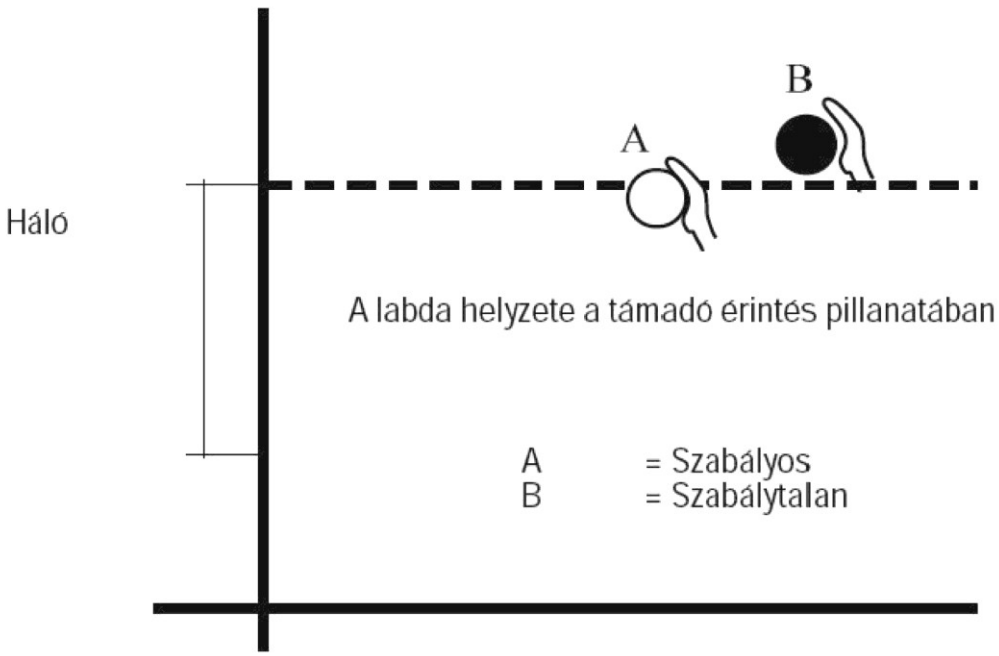
BEFEJEZETT SÁNC



7. ábra 14.1.3. szabály

HÁTSÓ SORKÖTELES JÁTÉKOS TÁMADÁSA





8. ábra 13.2.2, 13.2.3, 23.3.2.3d, 24.3.2.4. szabály

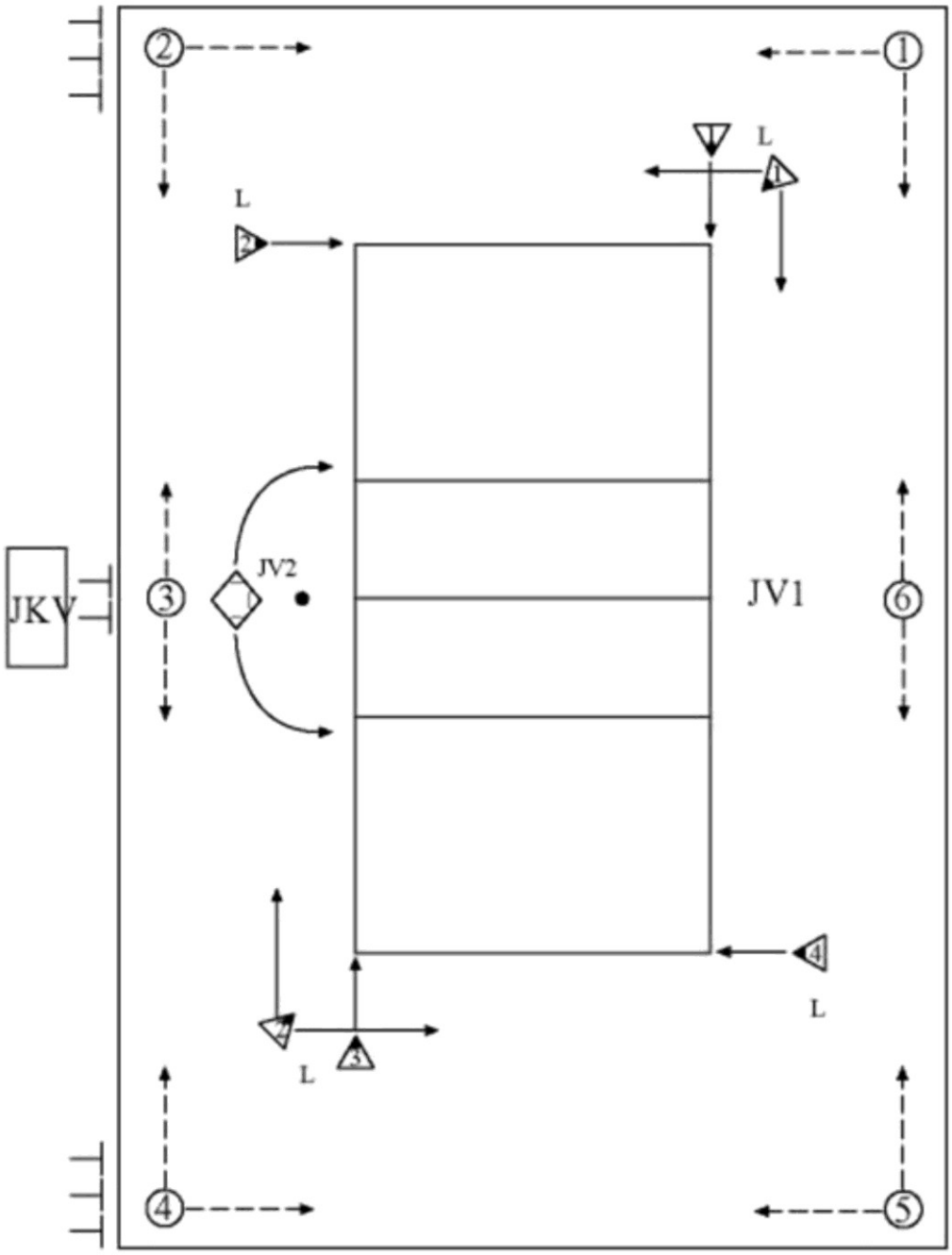
A SPORTSZERŰTLENSÉG SZANKCIÓI 9.ábra

KATEGÓRIÁK	ALKALOM A MÉRKŐZÉSEN	A SPORTSZERŰTLEN-SÉG ELKÖVETŐJE	SZANKCIÓ	FELMUTATANDÓ KÁRTYA	KÖVETKEZMÉNY
DURVA VISELKEDÉS	első	bármely csapattag	büntetés	piros	pont és nyitás az ellenfélnek
	második	ugyanazon csapattag	kiállítás	sárga és piros kártya együtt	el kell hagyni a játékterületet és a cserepad mögötti Büntető területen kell maradni a játszma hátralévő időtartamára
	harmadik	ugyanazon csapattag	kizárás	sárga és piros kártya külön kézben	el kell hagyni az Ellenőrző területet a mérkőzés hátralévő időtartamára
TÁMADÓ MAGATARTÁS	első	bármely csapattag	kiállítás	sárga és piros kártya együtt	el kell hagyni a játékterületet és a cserepad mögötti Büntető területen kell maradni a játszma hátralévő időtartamára
	második	ugyanazon csapattag	kizárás	sárga és piros kártya külön kézben	el kell hagyni az Ellenőrző területet a mérkőzés hátralévő időtartamára
TÁMADÁS	első	bármely csapattag	kizárás	sárga és piros kártya külön kézben	el kell hagyni az Ellenőrző területet a mérkőzés hátralévő időtartamára

A JÁTÉKKÉSLELTETÉS SZANKCIÓI

JÁTÉKKÉS-LELTETÉS	első	bármely csapattag	figyelmeztetés játékkésleltetésétért	sárga kártya a csuklóra mutatva	megelőzés - nem büntetés
	második és minden további	bármely csapattag	büntetés játékkésleltetésért	piros kártya a csuklóra mutatva	pont és nyitás az ellenfélnek

A JÁTÉKVEZETŐI TESTÜLET TAGJAINAK ÉS SEGÍTŐINEK ELHELYEZKEDÉSE



JV1 = I. játékvezető

JV2 = II. játékvezető

JKV = Jegyzőkönyvvezető

= Vonalbírók (1-4 vagy 1-2)

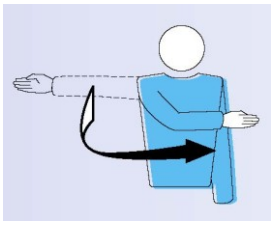
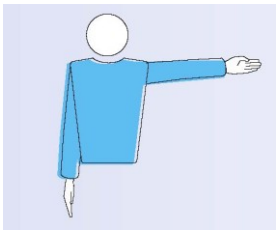
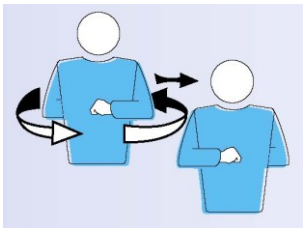
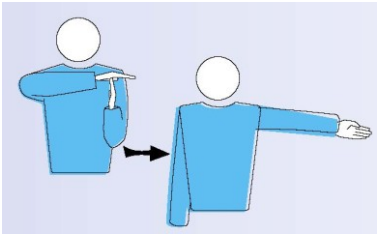
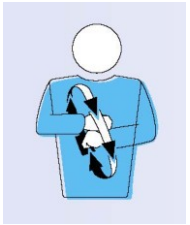
④ = Labdaszedők (1-6)

= Pályatörlők

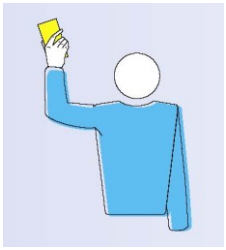
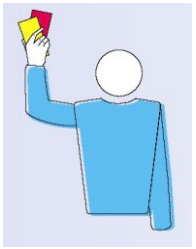
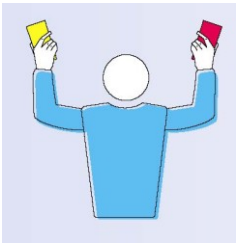
10. ábra 3.3, 23.1, 24.1, 25.1,26.1, 27.1 szabály

A JÁTÉKVEZETŐK HIVATALOS KARJELEI

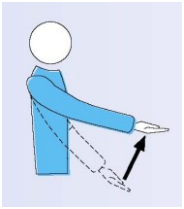
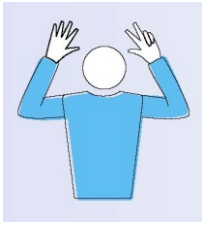
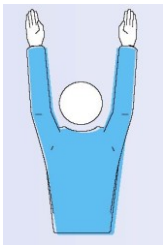
11.ábra 1-5. Jelmagyarázat: ❶❷ játékvezető, aki a karjelet az általános feladatai keretében mutatja
①② játékvezető, aki a karjelet csak egyes játékhelyzetekben mutatja

A jelzett mérkőzéshelyzet	A karjelet használja ❶ az első játékvezető ❷ a második játékvezető
A nyitás engedélyezése 12.3., 22.2.1.1..sz.	1 ❶  A nyitás irányát jelezve mozgatni a kezet
Nyitó csapat 22.2.3.1, 22.2.3.2, 22.2.3.4.sz.	2 ❶❷  a kart kinyújtani a nyitó csapat felé
Játszma utáni játékmező csere 18.2 sz.	3 ❶❷  a felemelt alkarokat a test előtt és mögött vízszintesen mozgatni
Pihenő idő 15.4.1.sz.	4 ①❷  két kézzel T betűt formálni és utána a pihenő időt kérő csapatra mutatni
Játékoscsere 15.5.1. 15.5.2., 15.8 sz.	5 ①②  a mell előtt két karral körözni

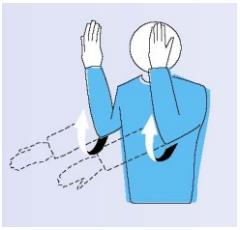
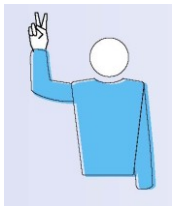
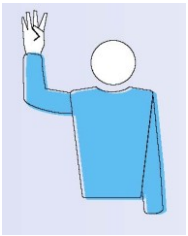
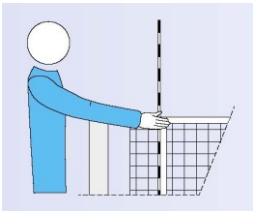
11.ábra 6-9.

A jelzett mérkőzéshelyzet	A karjelet használja ❶ az első játékvezető ❷ a második játékvezető
Figyelmeztetés sportszerűtlenségért 21.1., 21.6. sz.	6a ❶  sárga lapot felmutatni
Büntetés sportszerűtlenségért 21.3.1., 21.6., 23.3.2.2. sz.	6b ❶ piros lapot felmutatni
Kiállítás 21.3.2., 21.6., 23.3.2.2.sz.	7 ❶  piros lapot együtt felmutatni
Kizárás 21.3.3., 21.6., 23.3.2.2.sz..	8 ❶  piros és sárga lapot külön kézben felmutatni
A játszma vagy mérkőzés vége 6.2, 6.3 sz.	9 ❶② az alkarokat nyitott tenyérrel a mell előtt keresztezni

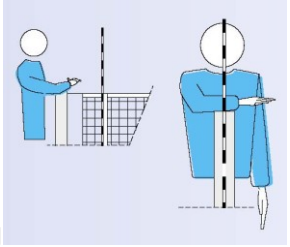
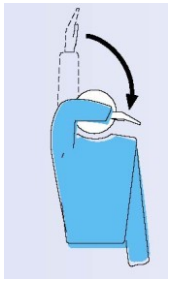
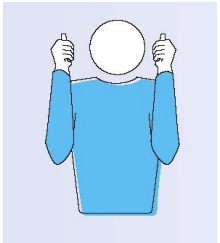
11.ábra 10-14.

A jelzett mérkőzéshelyzet	A karjelet használja ❶ az első játékvezető ❷ a második játékvezető
Nyitás közben nem elengedett vagy fel nem dobott labda 12.4.1 sz.	10 ❶  kinyújtott alkart nyitott tenyérrel fölfelé emelni
Késedelmes nyitás 12.4.4. sz.	11 ❶  fölemelt karral nyolc ujjat mutatni
Sánchiba, vagy takarás 12.5., 12.6.2.3., 14.6.3., 19.3.1.3., 23.3.2.3.a, g, 24.3.2.4. sz.	12 ❶❷  tenyérrel előre függőlegesen felemelni a két kart
Állásrendi vagy forgásrendi hiba 7.5., 7.7., 23.3.2.3a, 24.3.2.2.sz.	13 ❶❷ mutatóujjal körkörös mozgás
A labda bent 8.3. sz.	14 ❶② a karral és az ujjakkal a talajra mutatni

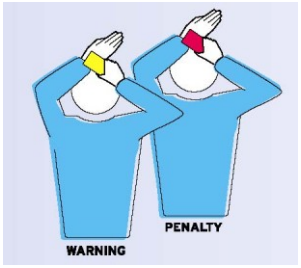
11.ábra 15-19.

A jelzett mérkőzéshelyzet	A karjelet használja ❶ az első játékvezető ❷ a második játékvezető
A labda kint 8.4.1, 8.4.2, 8.4.3, 8.4.4, 24.3.2.5, 24.3.2.7. sz.	15 ❶❷  a két alkart függőlegesen nyitott tenyérrel felemelni
Megfogott labda 9.2.2, 9.3.3, 23.3.2.3b.sz.	16 ❶ lassan emelni az alkart tenyérrel fölfelé
Kettős érintés 9.3.4, 23.3.2.3b. sz.	17 ❶  a két ujjat felmutatni
Négy érintés 9.3.1, 23.3.2.3b. sz.	18 ❶  a négy ujjat felmutatni
A hálót egy játékos hibásan érintett vagy a nyitást követően a labda nem a szabályos áthaladási téren keresztezte a hálót 11.4.4., 12.6.2.1.sz.	19 ❶❷  a háló oldalát megérinteni a hibának megfelelően

11.ábra 20-23.

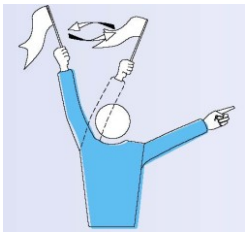
A jelzett mérkőzéshelyzet	A karjelet használja ❶ az első játékvezető ❷ a második játékvezető
Átnyúlás háló fölött 11.4.1, 13.3.1, 14.3, 14.6.1, 23.3.2.3c.sz.	20 ❶❷  egy kézzel a háló fölött átnyúlni, a tenyér lefelé néz
Támadó érintési hiba - hátsó sorköteles játékos, vagy Libero részéről, - vagy támadóérintés végrehajtása a nyitáson 13.3.3, 13.3.4, 13.3.5, 23.3.2.3d,e, 24.3.2.4.sz - vagy a Libero játékos által a saját támadó zónából vagy annak meghosszabbításából kosárral feladott labdán végrehajtott támadó érintés 13.3.6.sz.	21 ❶❷  a karral felülről lefelé nyitott tenyérrel mozgás
Ellenmezőbe hatolás, háló alatt áthaladó labda, vagy a nyitó játékos játékos nyitás közben érinti a pályát, vagy egy játékos a nyitás pillanatában kilép a pályáról. 8.4.5, 11.2.2, 12.4.3, 23.3.2.3a, f, 24.3.2.1. sz.	22 ❶❷ Középvonalra vagy a megfelelő vonalra mutatni
Kettős hiba, a labda- menet újrajátszása 6.1.2.2, 17.2., 22.2.3.4. sz	23. ❶  a két hüvelykujjat függőlegesen felemelni

11.ábra 24-25.

A jelzett mérkőzéshelyzet	A karjelet használja ❶ az első játékvezető ❷ a második játékvezető
Érintett labda 23.3.2.3b, 24.2.2. sz	24 ❶❷ egyik kéz tenyerét másik ujjaival függőlegesen mozgatva érinteni
"Figyelmeztetés" vagy "Büntetés" játékkésleltetésért 15.11.3, 16.2.2, 23.3.2.2.sz.	25, ❶  a csuklóra mutatni sárga lappal (figyelmeztetés) vagy piros lappal (büntetés)

A vonalbírók zászlójelei

12.ábra 1-5.

A jelzett mérkőzéshelyzet	A karjelet használják a vonalbírók
A labda bent van 8.3, 27.2.1.1.sz.	1 zászlóval lefelé mutani
A labda kint van 8.4.1, 27.2.1.1. sz.	2 zászlót függőlegesen felemelni
Érintett labda 27.2.1.2 sz.	3 a felemelt zászlót tenyérrel megérinteni
Az antennákon kívül repülő labda, idegen tárgyat érintő labda vagy nyitás közben bármely játékos lábhibája 8.4.2, 8.4.3, 8.4.4, 12.4.3, 27.2.1.3, 27.2.1.4, 27.2.1.6, 27.2.1.7. sz.	4  fej fölött mozgatni a zászlót és az antennára vagy a megfelelő vonalra ujjal mutatni
Ha a labda szabályosságának megítélésében valami akadályozta a vonalbírót	5 a zászló egyik kézben marad, a két kezet mell előtt keresztbe teszik