



## A STRANDRÖPLABDÁZÁS HIVATALOS

**SZABÁLYAI**

**2009-2012.**



Jóváhagyta a Nemzetközi Röplabda Szövetség (FIVB)

A Magyar Röplabda Szövetség Játékvezetői Testülete és a Strandröplabda Bizottság megbízásából, az FIVB által kiadott "Official Beach Volleyball Rules 2009-2012" alapján fordította és összeállította:

Herpai László

Közreműködött:

Mezőffy Zsolt

Budapest, 2010.

# TARTALOMJEGYZÉK

## A JÁTÉK JELLEMZŐI

<b>A JÁTÉK JELLEMZŐI</b>	<b>7</b>
<b>I. FEJEZET</b>	
<b>A JÁTÉK HELYE ÉS A SZÜKSÉGES FELSZERELÉSEK</b>	<b>8</b>
<b>1. A JÁTÉKTERÜLET /1. ábra/</b>	<b>8</b>
1.1. MÉRETEI	8
1.2. A JÁTÉKTERÜLET FELSZÍNE	8
1.3. VONALAK A PÁLYÁN	8
1.4. A NYITÓ ZÓNA	8
1.5. IDŐJÁRÁS	9
1.6. VILÁGÍTÁS	9
<b>2. HÁLÓ ÉS HÁLÓTARTÓ OSZLOPOK /2. ábra/</b>	<b>9</b>
2.1. A HÁLÓ	9
2.2. OLDALSZALAGOK	9
2.3. ANTENNÁK	9
2.4. HÁLÓMAGASSÁG	10
2.5. HÁLÓTARTÓ OSZLOPOK	10
2.6. KIEGÉSZÍTŐ FELSZERELÉSEK	10
<b>3. A LABDA</b>	<b>10</b>
3.1. JELLEMZŐI	10
3.2. A LABDÁK EGYFORMASÁGA	10
3.3. HÁROM LABDÁS RENDSZER	11
<b>II. FEJEZET</b>	
<b>RÉSZTVEVŐK</b>	<b>11</b>
<b>4. A CSAPATOK</b>	<b>11</b>
4.1. A CSAPAT /ÖSSZETÉTELE/ ÉS NYILVÁNTARTÁSA	11
4.2. A CSAPATKAPITÁNY	11
<b>5. A JÁTÉKOSOK FELSZERELÉSE</b>	<b>11</b>
5.1. FELSZERELÉS	11

5.2. ENGEDÉLYEZETT VÁLTOZTATÁSOK	11
5.3. TILTOTT TÁRGYAK ÉS FELSZERELÉSEK	12
<b>6. A RÉSZTVEVŐK JOGAI ÉS KÖTELESSÉGEI</b>	<b>12</b>
6.1. MINDKÉT JÁTEKOS	12
6.2. A CSAPATKAPITÁNY	13
6.3. A RÉSZTVEVŐK ELHELYEZKEDÉSE /1. ábra/	13
<b>III. FEJEZET</b>	
<b>PONT, JÁTSZMA ÉS MÉRKŐZÉS MEGNYERÉSE</b>	<b>13</b>
7. AZ EREDMÉNYSZÁMOLÁS RENDSZERE	13
7.1. A MÉRKŐZÉS MEGNYERÉSE	13
7.2. A JÁTSZMA MEGNYERÉSE	13
7.3. LABDAMENET NYERÉSE	13
7.5. JÁTEKMEGTAGADÁS ÉS HIÁNYOS CSAPAT	13
<b>IV. FEJEZET</b>	
<b>FELKÉSZÜLÉS A MÉRKŐZÉSRE, A JÁTEK SZERKEZETE</b>	<b>14</b>
<b>8. FELKÉSZÜLÉS A MÉRKŐZÉSRE</b>	<b>14</b>
8.1. SORSHÚZÁS	14
8.2. BEMELEGÍTÉS	14
<b>9. A CSAPATOK KEZDŐ ALAKZATA</b>	<b>14</b>
9.1 JÁTEKOSOK	14
9.2 JÁTEKOSCSERÉK	14
<b>10. A JÁTEKOSOK ÁLLÁSRENDJE</b>	<b>15</b>
10.1. ÁLLÁSREND	15
10.2. NYITÁSREND	15
10.3. NYITÁSRENDI HIBA	15
<b>V. FEJEZET</b>	
<b>11. JÁTEKHELYZETEK</b>	<b>15</b>
11.1. A LABDA JÁTEKBAN	15
11.2. A LABDA JÁTEKON KÍVÜL	15
11.3. A LABDA BENT	15

11.4. A LABDA KINT	15
<b>12. JÁTÉKHIBÁK</b>	<b>16</b>
12.1. MEGHATÁROZÁS	16
12.2. A HIBA KÖVETKEZMÉNYEI	16
<b>13. A LABDA MEGJÁTSZÁSA</b>	<b>16</b>
13.1. A CSAPAT LABDAÉRINTÉSEI	16
13.2. EGYIDEJŰ ÉRINTÉSEK	16
13.3. SEGÍTETT ÉRINTÉS	17
13.4. A LABDAÉRINTÉS JELLEMZŐI	17
13.5. LABDA MEGJÁTSZÁSI HIBÁK	17
<b>14. LABDA A HÁLÓNÁL</b>	<b>18</b>
14.1. A HÁLÓ FÖLÖTT ÁTREPÜLŐ LABDA	18
14.2. A HÁLÓT ÉRINTŐ LABDA	18
14.3. LABDA A HÁLÓBAN	18
<b>15. JÁTÉKOS A HÁLÓNÁL</b>	<b>18</b>
15.1. ÁTNYÚLÁS A HÁLÓ FÖLÖTT	18
15.2. AZ ELLENTÉRFÉLRE, AZ ELLENMEZŐBE ÉS AZ ELLENFÉL KIFUTÓJÁBA HATOLÁS	19
15.3. HÁLÓ ÉRINTÉSE	19
15.4. JÁTÉKOSHIBÁK A HÁLÓNÁL	19
<b>16. A NYITÁS</b>	
16.1. MEGHATÁROZÁS	
16.2. A JÁTSZMA ELSŐ NYITÁSA	
16.3. NYITÁS SORREND	
16.4. A NYITÁS ENGEDÉLYEZÉSE	
16.5. A NYITÁS VÉGREHAJTÁSA	20
16.6. TAKARÁS	20
16.7. NYITÁSHIBÁK	20
16.8. NYITÁSHIBÁK A NYITÓ ÉRINTÉS UTÁN	20

<b>17. TÁMADÓÉRINTÉS</b>	<b>20</b>
17.1. MEGHATÁROZÁS	20
17.2. A TÁMADÓÉRINTÉS HIBÁI	21
<b>18. SÁNC</b>	<b>21</b>
18.1. MEGHATÁROZÁSA	21
18.2. A SÁNCOLÓ LABDAÉRINTÉSI JOGA A SÁNCOLÁS UTÁN	21
18.3. SÁNCOLÁS AZ ELLENTÉRFÉLBEN	21
18.4. SÁNCÉRINTÉS	21
18.5. SÁNCHIBÁK	22
<b>VI. FEJEZET</b>	
<b>PIHENŐIDŐ ÉS JÁTÉKKÉSLELTETÉS</b>	<b>22</b>
<b>19. PIHENŐIDŐK</b>	<b>22</b>
19.1. MEGHATÁROZÁS	22
19.2. PIHENŐIDŐK SZÁMA	22
19.3. PIHENŐIDŐ KÉRÉS	22
19.4. MEGALAPOZATLAN KÉRÉSEK	22
<b>20. JÁTÉKKÉSLELTETÉSEK</b>	<b>22</b>
20.1. A JÁTÉKKÉSLELTETÉS FAJTÁI	22
20.2. A JÁTÉKKÉSLELTETÉSEK SZANKCIÓI	23
<b>21. KIVÉTELES JÁTÉKMEGSZAKÍTÁSOK</b>	<b>23</b>
21.1. SÉRÜLÉS	23
21.2. KÜLSŐ BEAVATKOZÁS	23
21.3. MEGHOSSZABBÍTOTT MEGSZAKÍTÁS	23
<b>22. PÁLYACSERÉK ÉS JÁTSZMÁK KÖZTI SZÜNETEK</b>	<b>24</b>
22.1. PÁLYACSERÉK	24
22.2. JÁTSZMÁK KÖZTI SZÜNETEK	24
<b>VII. FEJEZET</b>	
<b>SPORTSZERŰTLEN VISELKEDÉS</b>	<b>24</b>

<b>23. SPORTSZERŰTLEN VISELKEDÉS</b>	<b>24</b>
23.1. KATEGÓRIÁK	24
23.2. SZANKCIÓK	24
23.3. A SZANKCIÓK FOKOZATAI	25
23.4. SPORTSZERŰTLEN VISELKEDÉS A JÁTSZMA ELŐTT ÉS A JÁTSZMÁK KÖZÖTT	25
<b>VIII. FEJEZET</b>	
<b>A JÁTÉKVEZETŐ TESTÜLET ÉS ELJÁRÁSOK</b>	<b>25</b>
<b>24. A JÁTÉKVEZETŐ TESTÜLET ÉS ELJÁRÁSOK</b>	<b>25</b>
24.1. ÖSSZETÉTEL	25
24.2. ELJÁRÁSOK	25
<b>25. ELSŐ JÁTÉKVEZETŐ</b>	<b>26</b>
25.1. HELYE	26
25.2. HATÁSKÖRE	26
25.3. FELADATAI	26
<b>26. A MÁSODIK JÁTÉKVEZETŐ</b>	<b>27</b>
26.1. HELYE	27
26.2. HATÁSKÖRE	27
26.3. FELADATAI	27
<b>27. A JEGYZŐKÖNYVVEZETŐ</b>	<b>28</b>
27.1. HELYE	28
27.2. FELADATAI	28
<b>28. VONALBÍRÓK</b>	<b>28</b>
28.1. HELYÜK	28
28.2. FELADATUK	29
<b>29. A HIVATALOS KARJELEK</b>	<b>29</b>
29.1. A JÁTÉKVEZETŐK KARJELEI /8. ábra /	29
29.2. A VONALBÍRÓK ZÁSZLÓJELEI /9.ábra/	

## A JÁTÉK JELLEMZŐI

A strandröplabdát két kétszemélyes csapat játssza homokpályán, melyet háló oszt ketté. A játéknak speciális körülmények között játszott különböző változatai vannak, annak érdekében, hogy mindenki számára elérhető legyen.

A játék célja a labdát szabályosan a háló fölött az ellenfél talajára juttatni, illetve megakadályozni, az ellenfél hasonló szándékát.

A csapatnak három labda érintésre van joga /a sáncot is beleértve/, hogy a labdát az ellentérfélbe juttassa.

A labda a nyitással kerül játékba: a nyitó játékos a labdát megütve a háló fölött az ellenfélhez juttatja.

A labdamenet /rally/ addig folytatódik, amíg a labda nem érinti a talajt, out-ra nem megy, vagy a csapat azt nem tudja visszajátszani szabályosan.

A strandröplabdában a labdamenetet megnyerő csapat pontot szerez. (Labdamenet-pont rendszer.) Ha a labdamenetet a nyitást fogadó csapat nyeri, kap egy pontot és elnyeri a nyitás jogát. Ilyen esetben a korábban nyitó játékos társa hajtja végre a következő nyitást.

## ELSŐ FEJEZET

### A JÁTÉK HELYE ÉS A SZÜKSÉGES FELSZERELÉS

#### 1. A JÁTÉKTERÜLET /1. ábra/

A játékterület a játékpályát és a kifutót foglalja magában.

##### 1.1. MÉRETEI

1.1.1. A játékpálya 16x8 m-es négyszög alakú terület, melyet legalább 3 m-es kifutó vesz körül és légtere a játéktér felszínétől mérve legalább 7 m magasságig minden akadálytól mentes.

**1.1.2. FIVB világvversenyeken a játékpálya 16x8 m-es négyszög alakú terület, amelyet az oldalvonalaktól és az alapvonalaktól legalább 5 m, legfeljebb 6 m-es kifutó vesz körül. Légtere a játéktér felszínétől mérve legalább 12,5 m magasságig minden akadálytól mentes legyen.**

##### 1.2. A JÁTÉKTERÜLET FELSZÍNE

1.2.1. A pálya talaja vízszintes felületű homok legyen, olyan sima és egyforma, amennyire lehetséges, mentes minden olyan kőtől, kavicsból, kagylótól és bármilyen dologtól, ami vágást, vagy egyéb sérülést okozhat a játékosnak.

**1.2.2. FIVB világvversenyeken a homok legalább 40 cm mély legyen és finom szemcsékből álljon.**

1.2.3. A pálya felszíne semmilyen sérülési veszélyt nem jelenthet a játékosnak.

**1.2.4. FIVB világvversenyeken a homok elfogadható szemcseméretűre legyen rostálva, mentes kövektől és veszélyes szemektől. A homok túl finom sem lehet, ne okozzon porfelhőt, illetve ne tapadjon a bőrre.**

**1.2.5. FIVB világvversenyeken a centerpálya fölé ponyvát ajánlatos kifeszíteni esős idő esetére.**

##### 1.3. VONALAK A PÁLYÁN

1.3.1. A játékpályát két oldal- és két alapvonal határolja ezeket a pálya belseje felé kell kijelölni.

1.3.2. Középvonal nincs.

1.3.3. Minden vonal 5-8 cm széles lehet.

1.3.4. A vonalak színesek és a homok színétől élesen elütő színűek kell legyenek.

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

##### 1.4. A NYITÓ ZÓNA

A nyitó zóna az alapvonal mögötti és a két oldalvonal elméleti meghosszabbítása közötti terület.

Mélységben a nyitó zóna a kifutó végéig tart.

## 1. 5. IDŐJÁRÁS

Az időjárás nem jelenthet sérülésveszélyt a játékosoknak.

## 1.6. VILÁGÍTÁS

A hivatalos nemzetközi mérkőzéseken este a világításnak a játékterületen 1000 - 1500 lux értékűnek kell lennie a játékfelszíntől 1 m magasan mérve.

*FIVB világversenyeken a technikai delegátus, a játékvezetői delegátus és a versenyigazgató dönt arról, hogy a fenti feltételek bármelyike jelent-e sérülésveszélyt a játékosok számára.*

## 2. HÁLÓ ÉS HÁLÓTARTÓ OSZLOPOK /2. ábra/

### 2.1. A HÁLÓ

A háló 8.5 m hosszú és 1 m /+/-3cm/ széles, a pályaközepének tengelye felett kifizítve. 10 cm oldalmagasságú négyzet alakú szemekből készül. A háló felső és alsó peremét lehetőleg sötétkék, vagy fényes színű 7-10 cm széles varrott vászoncsíkkal kell fedni vízszintesen teljes hosszában. A varrott vászoncsíkok mindkét szélén lyuknak kell lennie, hogy a köteleket azon át lehessen húzni, az oszlopokhoz lehessen rögzíteni és kifizíteni a hálót. A vászoncsíkokon belül a felsőben hajlékony kábel van, az alsón belül pedig kötél, amelyik az oszlophoz köti és kifizíti a hálót. A vízszintes vászoncsíkon hirdetés elhelyezése megengedett.

**FIVB világversenyeken használható 8 m-es háló kisebb kockákkal. Az oszlopok és a háló vége között márkanéves kis táblák elhelyezhetők amennyiben ezek nem rontják a játékosok és a résztvevők látási viszonyait. Ezeket reklám elhelyezhető az FIVB szabályzata szerint.**

### 2.2. OLDALSZALAGOK

Két színes 5-8 cm széles (a pálya vonalaival azonos szélességű) és 1 m hosszú oldalszalagot kell függőlegesen elhelyezni a hálón mindegyik oldalon fölött. Ezek a háló részének tekintendők. Az oldalszalagokon hirdetés elhelyezése megengedett.

### 2.3. ANTENNÁK

Az antenna rugalmas 1,80 m hosszú, 10 mm átmérőjű rúd. Üvegszálból vagy ehhez hasonló anyagból készült. A két antennát egy-egy oldalszalag külső szélé mellé kell a háló ellentétes oldalán rögzíteni. /2.sz. 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 (lásd 3. ábra és 14.1.1. szabály).

## 2.4. HÁLÓMAGASSÁG

A hálómagasság férfiak részére 2.43 m, nők részére 2.24 m

Kommentár: a háló magassága a korcsoportoknak megfelelően változhat az alábbiak szerint:

Korcsoport	Nők	Férfiak
16 éves és fiatalabbak	2,24 m	2,24 m
14 éves és fiatalabbak	2,12 m	2,12 m
12 éves és fiatalabbak	2,00 m	2,00 m

A háló magasságát a játémező közepén mérőrúddal kell megmérni. A háló két széle (az oldalonak fölött) mindkét oldalon egyenlő magas kell legyen és 2 cm-nél többel nem haladhatja meg a szabályos magasságot.

## 2.5. HÁLÓTARTÓ OSZLOPOK

A hálót két, lehetőleg szabályozható magasságú, lekerekített és sima 2.55 m magas oszlopnak kell tartania. A talajon az oldalonaktól 0.7 - 1 m-re kell rögzítve lenniük. Tilos az oszlopokat kábelekkkel rögzíteni a talajhoz. Minden veszélyes vagy akadályozó felszerelést el kell távolítani. A hálótartó oszlopokat burkolattal kell ellátni.

## 2.6. KIEGÉSZÍTŐ FELSZERELÉSEK

Minden kiegészítő felszerelést az FIVB szabályzatai határoznak meg.

## 3. A LABDA

### 3.1. JELLEMZŐI

A labdának gömb alakúnak kell lennie, olyan hajlékony (bőr, műbőr, vagy hasonló) anyagból, amely nem szívja fel a vizet, azaz alkalmasabb szabadterei játékhoz, ahol esőben is sor kerülhet a mérkőzésekre. A labdának rendelkeznie kell egy "belsővel" gumiból vagy hasonló anyagból. A műbőr anyag jóváhagyásáról az FIVB szabályzatai rendelkeznek.

Színe: világos szín, mint pl. narancs, rózsaszín, sárga, fehér stb.

Kerülete: 66 - 68 cm az FIVB nemzetközi versenyekre.

Súlya: 260 - 280 gr.

Belső nyomása: 171 - 221 mbar vagy hPa /0.175 - 0.225 Kg/cm<sup>2</sup>/.

### 3.2. A LABDÁK EGYFORMASÁGA

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

**Hivatalos nemzetközi mérkőzéseket az FIVB által elfogadott labdákkal kell játszani.**

### **3.3. HÁROM LABDÁS RENDSZER**

**FIVB világvversenyeken 3 labdát kell használni. Ez esetben 6 labdaszedőre van szükség: 1-1 a kifutó mindegyik sarkában és 1-1 mind a két játékvezető mögött elhelyezkedve. /6. ábra /**

## MÁSODIK FEJEZET

### **A RÉSZTVEVŐK**

#### **4. A CSAPATOK**

##### **4.1. A CSAPAT /ÖSSZETÉTELE/ ÉS NYILVÁNTARTÁSA**

4.1.1. Egy csapat kizárólag két játékosból áll.

4.1.2. A mérkőzésen csak a két, a jegyzőkönyvbe bejegyzett játékos szerepelhet.

**4.1.3. FIVB világvversenyen a mérkőzéseken edző működése nem megengedett.**

##### **4. 2. A CSAPATKAPITÁNY**

A csapatkapitányt a jegyzőkönyvben meg kell jelölni.

#### **5. A JÁTÉKOSOK FELSZERELÉSE**

##### **5.1. FELSZERELÉS**

5.1.1. A játékosok felszerelése rövidnadrágból /sortból/ vagy fűrdőruhából áll. Trikó nem kötelező, kivéve, ha a torna szabályzata azt előírja. A játékosok sapkát viselhetnek.

**5.1.2. FIVB világvversenyeken egy csapat játékosai azonos színű és típusú felszerelést kell viseljenek a torna szabályzatának megfelelően.**

5.1.3. A játékosok felszerelése tiszta kell legyen.

5.1.4. A játékosok mezítláb kell legyenek, kivéve, ha mást engedélyez a játékvezető.

5.1.5. A játékosok trikóin (vagy ha megengedett trikó nélkül játszani, akkor a nadrágon) 1-es illetve 2-es szám kell, hogy legyen. A számot a trikó elején, vagy a nadrág elülső részén kell elhelyezni.

5.1.6. A szám a trikótól elütő színű és min. 10 cm magas legyen. A szám szélessége legalább 1.5 cm.

##### **5.2. ENGEDÉLYEZETT VÁLTOZTATÁSOK**

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

5.2.2. Az első játékvezető egy vagy több játékosnak engedélyezheti:

a/ zokniban /és/ vagy cipőben játszani,

b/ játszmák között az átizzadt trikót lecserélni, feltéve, ha az új is megfelel a torna, illetve a FIVB szabályzatának. / 5.1.5. és 5.1.6. pontok/

5.2.3. A játékos kérésére az első játékvezető engedélyezheti, hogy alsó trikóban vagy tréningnadrágban játsszon.

### **5.3. TILTOTT TÁRGYAK ÉS FELSZERELÉSEK**

5.3.1. Tilos minden olyan tárgyat viselni, amely sérülést okozhat, mint pl, testékszer, karkötő, kemény fém vagy egyéb bandázs stb.

5.3.2. A játékosok saját felelősségükre viselhetnek szemüveget.

5.3.3. Tilos a hivatalos számozás nélküli felszerelés. / 5.1.5., 5.1.6.pontok/

## **6. A RÉSZTVEVŐK JOGAI ÉS KÖTELESSÉGEI**

### **6.1. MINDKÉT JÁTÉKOS**

6.1.1. A résztvevőknek ismerniük és követniük kell a hivatalos strandröplabda szabályokat.

6.1.2. A résztvevőknek sportszerűen vita nélkül kell elfogadniuk a játékvezetők ítéleteit. Kétség esetén kérhetnek felvilágosítást a játékvezetőtől.

6.1.3. A résztvevőknek nemcsak a játékvezetőkkel szemben kell tisztelettel és udvariasan viselkedniük a fair play szellemében, hanem a többi hivatalos személlyel, az ellenfelekkel, a saját csapattagokkal és a közönséggel is.

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

6.1.5. A résztvevők kerüljenek minden olyan cselekedet, amelynek célja a játékkésleltetés.

6.1.6. Mérkőzés közben a csapattagok közötti beszélgetés megengedett.

6.1.7. Mérkőzés közben, amikor a labda játékon kívül van, mindkét játékos jogosult beszélni a játékvezetőkkel a következő 3 esetben /6. 1. 2. pont:/ :

a.)Kérdést intézni a játékszabályok alkalmazása vagy értelmezése tárgyában. Ha a magyarázat vagy az értelmezés nem elégti ki a játékosokat, egyiküknek azonnal közölnie kell az I. játékvezetővel: fenntartják a jogot Hivatalos Tiltakozásra.

b.) Engedélyt kérni:

- az egyenruha vagy felszerelés cseréjére,
- a nyitó játékos számának ellenőrzésére,
- a háló, a labda, a talaj stb. ellenőrzésére
- a pálya eltolódott vonalainak kiegyenesítésére.

c.) Pihenőidőt kérni / 19. 3. /

Megjegyzés: A játékosoknak játékvezetői engedéllyel kell rendelkezniük, hogy elhagyják a játékterületet.

6.1.8. A mérkőzés végén:

a.) mindkét játékos megköszöni a játékvezetőnek és az ellenfélnek a közreműködést.

b.) ha valamelyikük előzőleg /a mérkőzés közben/ már kifejezte Hivatalos Tiltakozás iránti igényét az I. játékvezetőnek, joga van azt tiltakozásként megerősíteni azáltal, hogy bejegyzí a jegyzőkönyvbe. / 6.1.7.a)/

## **6.2. A CSAPATKAPITÁNY**

6.2.1. A mérkőzés előtt a csapatkapitány:

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

6.2.2 A mérkőzés végén a csapatkapitány a jegyzőkönyv aláírásával igazolja az eredményt.

## **6.3. A RÉSZTVEVŐK ELHELYEZKEDÉSE /1. ábra/**

A játékosok székei az oldalvonaltól 5 m-re és a jegyzőkönyvvezetői asztaltól legalább 3 m-re kell legyenek elhelyezve.

## HARMADIK FEJEZET

### **PONT, JÁTSZMA ÉS MÉRKŐZÉS MEGNYERÉSE**

#### **7. AZ EREDMÉNYSZÁMOLÁS RENDSZERE**

##### **7.1. A MÉRKŐZÉS MEGNYERÉSE**

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

7.1.2. 1-1-es egyenlőség esetén a döntő /3./ játszmát kell játszani 15 pontig legalább 2 pont különbséggel.

##### **7.2. A JÁTSZMA MEGNYERÉSE**

7.2.1. Az a csapat nyeri meg a játszmát /kivéve a döntő 3.játszmát/, amely előbb ér el 21 pontot legalább 2 pont előnnyel. 20-20-as egyenlőségénél a játékot addig kell folytatni, amíg 2 pont különbséget el nem érnek /22-20, 23-21, stb./

7.2.2. A döntő játszmát a 7.1.2. alatt ismertetett szabályok szerint kell játszani.

##### **7.3. LABDAMENET NYERÉSE**

Ha egy csapat elrontja a nyitását, hibázik a labda visszajátszása során, vagy bármilyen más hibát követ el, akkor az ellenfél nyeri a labdamenetet az alábbi következmények egyikével:

7.3.1. Ha az ellenfél nyitott, kap egy pontot és folytatja a nyitást.

7.3.2. Ha az ellenfél fogadta a nyitást, elnyeri a nyitásjogot és egy pontot kap.

##### **7.4. JÁTÉKMEGTAGADÁS ÉS HIÁNYOS CSAPAT**

7.4.1. Ha egy csapat megtagadja a játékot, miután felszólították a játék folytatására, játékmegtadónak és vesztesnek kell nyilvánítani a következő eredménnyel: 0:2 /0:21, 0:21/.

7.4.2. Azt a csapatot, amely igazolható ok nélkül nem jelenik meg időben a pályán, játékmegtagadónak kell nyilvánítani a 7.4.1. pontban leírt eredményekkel.

7.4.3. Az a csapat, melyet hiányosnak nyilvánítottak akár a játszóra, akár a mérkőzésre, elveszti a játszmát vagy a mérkőzést. /9.1.szabály/ Az ellenfél csapatának annyi pontot vagy játszmát kell adni, amennyi a játszma vagy a mérkőzés megnyeréséhez szükséges. A hiányos csapat megtartja szerzett pontjait és játszmáit.

**FIVB világversenyekeken, tornarendszerű (Pool) lebonyolítás esetén, a 7.4 fenti szabályok adott esetben módosíthatóak, az FIVB által kiadott Specifikus Versenyszabályzatnak megfelelően, amely meghatározza, hogy mi a követendő a játékmegtagadó vagy hiányos csapat esetében.**

## NEGYEDIK FEJEZET

### FELKÉSZÜLÉS A MÉRKŐZÉSRE, A JÁTÉK SZERKEZETE

#### 8. FELKÉSZÜLÉS A MÉRKŐZÉSRE

##### 8.1. SORSHÚZÁS

A hivatalos bemelegítés előtt az első játékvezető a két csapatkapitány jelenlétében elvégzi a sorshúzást. A sorshúzás nyertese választhatja:

- a.) vagy a nyitás vagy a fogadás jogát,
- b.) vagy térfelet.

A vesztesé a megmaradó alternatíva.

Az első játszma előtti sorshúzás vesztese a második játszmaiban választhatja az a.) vagy a b.) lehetőség bármelyikét. A döntő játszma előtt új sorshúzásra kerül sor.

##### 8.2. BEMELEGÍTÉS

A mérkőzés előtt mindegyik csapat a hálónál 3 percet melegíthet, ha előzőleg már más pályán melegíthetett, ha erre nem volt lehetősége, akkor 5 percet melegíthet.

#### 9. A CSAPATOK KEZDŐ ALAKZATA

##### 9.1. JÁTÉKOSOK

Mindegyik csapat mindkét tagja köteles állandóan játékban lenni. / 4.1.1.szabály/

##### 9.2. JÁTÉKOSCSERÉK

Nincs lehetőség játékos helyettesítésére, vagy cseréjére.

## **10. A JÁTÉKOSOK ÁLLÁSRENDEJE**

### **10.1. ÁLLÁSREND**

10.1.1. Amikor a nyitó játékos megérinti a labdát, mindkét csapatnak saját pályáján belül kell lennie /kivéve a nyitó játékost/

10.1.2. A játékosok szabadon mozoghatnak. Nincs meghatározott helyük a pályán.

10.1.3. Nincs állásrendi hiba.

### **10.2. NYITÁSREND**

A nyitásrendet a játszma során meg kell tartani (ahogy a csapatkapitány a sorshúzást követően meghatározta).

### **10.3. NYITÁSRENDI HIBA**

10.3.1. Ha a csapat nem a nyitásrendnek megfelelő sorrendben nyit, nyitásrendi hibát követ el.

10.3.2. A jegyzőkönyvvezetőnek pontosan jeleznie kell a nyitásrendet, illetve azt, ha nem a sorrendben következő játékos készülődik nyitásra.

10.3.3. A nyitásrendi hiba labdamenet veszteséssel büntetendő. (12.2.1. pont)

## **ÖTÖDIK FEJEZET**

### **A JÁTÉK CSELEKMÉNYEI**

## **11. JÁTÉKHELYZETEK**

### **11.1. A LABDA JÁTÉKBAN**

A labdamenet a játékvezető sípjelével kezdődik. Mindazonáltal a labda a nyitó érintéssel kerül játékba.

### **11.2. A LABDA JÁTÉKON KÍVÜL**

A labdamenet a játékvezető sípjelével fejeződik be. Mindazonáltal, ha a sípjel játékhibat jelez, a labda az elkövetett hiba pillanatában kerül játékon kívülre. /lásd 12.2.2.szabály/

### **11.3. A LABDA BENT**

A labda "bent" van, ha a játékos talaját érinti, beleértve a határoló vonalakat is. (1.3. szabály)

### **11.4. A LABDA KINT**

A labda "kint" van, ha:

a.) teljesen a pályát határoló vonalakon kívül ér talajt /anélkül, hogy érintené azokat/

- b.) a játéklemezőn kívüli tárgyat, a mennyezetet, vagy egy, a játékban részt nem vevő személyt érint
- c.) az antennákat, az oszlopokat, köteleket vagy magát a hálót érinti, az antennán illetve az oldalszalagokon kívül
- d.) a nyitás során vagy a harmadik csapatérintést követően teljes terjedelmével áthalad a háló függőleges síkján részben vagy teljesen a "szabályos áthaladási téren" kívül /14.1.3. szabály, 3. ábra/.

## **12. JÁTÉKHIBÁK**

### **12.1. MEGHATÁROZÁS**

- 12.1.1. Minden a játékszabályokkal ellentétes cselekedet játékhiba.
- 12.1.2. A játékvezetők ítélik meg a hibákat és jelen szabályok szerint határozzák meg a büntetéseket.

### **12.2. A HIBA KÖVETKEZMÉNYEI**

- 12.2.1. Egy hibának mindig egy büntetés a következménye: a hibát elkövető csapat ellenfele nyeri meg a labdamenetet a 7.3. szabály szerint.
- 12.2.2. Ha két vagy több hibát követnek el egymás után, csak az első számít.
- 12.2.3. Ha az ellenfelek két vagy több hibát követnek el egyidőben, kettős hibáról van szó, és a labdamenetet újra kell játszani.

## **13. A LABDA MEGJÁTSZÁSA**

Mindegyik csapatnak saját játéklemezőjében és -terében kell játszania (kivéve 14.1.2. szabály). Ugyanakkor a labda visszajátszható a kifutón kívülről is.

### **13.1. A CSAPAT LABDAÉRINTÉSEI**

- 13.1.1. Minden csapatnak legfeljebb három labdaérintésre van joga, hogy a labdát a háló fölött visszajátssza.
- 13.1.2. A csapat labdaérintései közé nemcsak a játékosok szándékos, hanem a nem szándékos labdaérintései is számítanak.
- 13.1.3. A játékos nem érintheti a labdát kétszer egymásután. (kivéve 13.4.3.a.,b., és 18.2. szabály)

### **13.2. EGYIDEJŰ ÉRINTÉSEK**

- 13.2.1. Két játékos egyidejűleg érintheti a labdát.
- 13.2.2. Ha két csapattag egyidejűleg érinti a labdát, két érintésnek számít (kivéve sáncolásnál, 18.4.2. szabály)  
Ha két csapattag nyúl a labdáért, de csak az egyik játékos érinti azt, csak egy érintésnek számít. Ha a játékosok összeütköznek, az nem számít hibának.

13.2.3. Ha két ellenfél hajt végre egyidejű érintést a háló fölött és a labda játékban marad, a fogadó csapatnak van joga újabb három érintésre. Ha az ilyen labda „outra” megy, akkor azt az ellenoldali csapat hibájának kell tekinteni. Ha a háló felett az ellenfelek egyidejű érintéséből „tartott labda” lesz, ezt nem kell hibának tekinteni.

### 13.3. SEGÍTETT ÉRINTÉS

A játékterületen belül nincs joga a játékosnak segítségként, támasztékként játékosársát, vagy valamely eszközt, tárgyat használni, igénybe venni azért, hogy elérje a labdát. Mindazonáltal egy játékos megállíthatja, visszatárhathatja játékosársát, nehogy az hibát kövessen el (pl. hogy megérintse a hálót, vagy akadályozza az ellenfelet stb.).

### 13.4. A LABDAÉRINTÉS JELLEMZŐI

13.4.1. A labdát a test bármely részével meg lehet érinteni.

13.4.2. A labdát elpattanóan kell érinteni, nem szabad megfogni vagy dobni. A labda bármely irányba elpattanhat.

Kivételek:

a.) erős ütést védő érintésnél. Ez esetben a labdát egy pillanatig kosárérintéssel meg lehet az ujjakkal tartani.

b.) ha a háló felett az ellenfelek egyidejű érintéséből „tartott” labda lesz.

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

Kivételek:

a.) sáncolásnál (18.4.2. szabály), egymást követő érintések is előfordulhatnak, egy vagy mindkét sáncolónál, feltéve, hogy ezek az érintések egy akció során történtek.

b.) a csapat első érintése során, kivéve, ha ez ujjakkal történik (kivéve a 13.4.2.a.szabály), a labda egymást követően többször is érintheti a test különböző részeit, feltéve, hogy ezek az érintések egy akció során történtek.

### 13.5. LABDA MEGJÁTSZÁSI HIBÁK

13.5.1. NÉGY ÉRINTÉS : egy csapat négyszer érinti a labdát, mielőtt visszajátszaná azt. (13.1.1. szabály)

13.5.2. SEGÍTETT ÉRINTÉS : egy játékos a labda elérése érdekében a játékterületen belül játékosársát, vagy bármilyen eszközt vesz igénybe. (13.3. szabály)

13.5.3. TARTOTT LABDA : a játékos nem elpattanóan játssza meg a labdát (lásd 13.4.2. szabályt) kivéve, erős ütés védeke során (13.4.2.a. szabály), vagy ha a háló felett az ellenfelek egyidejű érintéséből keletkezett „tartott labda” (13.4.2.b. szabály)

13.5.4. KETTŐS ÉRINTÉS : egy játékos egymás után kétszer érinti a labdát, vagy a labda érinti egymás után különböző testrészeit. (13.1.3. és 13.4.3. szabály)

## **14. LABDA A HÁLÓNÁL**

### **14.1. A HÁLÓ FÖLÖTT ÁTREPÜLŐ LABDA**

14.1.1. Az ellentérfélbe küldött labdának a háló fölött, a „szabályos áthaladási téren” keresztül kell áthaladnia.(3. ábra) A ”szabályos áthaladási tér” a háló függőleges síkjának azon része, amelyet:

- a.) alul a háló teteje,
- b.) oldalt az antennák és képzeletbeli meghosszabbításuk,
- c.) felül a mennyezet, vagy ha van, más szerkezet határol.

14.1.2. Az a labda, amelyik részben vagy teljesen a szabálytalan áthaladási (antennán kívüli) téren keresztezi a háló síkját, az ellenfél kifutójából visszajátszható a három csapatérintésen belül az alábbi feltétellel:

- a visszajátszott labda a játékos ugyanazon oldalán, ismét a szabálytalan áthaladási (antennán kívüli) téren keresztezi a háló síkját részben vagy teljesen.

Az ellenfél az ilyen akciót nem akadályozhatja meg.

14.1.3. A labda „kint” van, ha teljes terjedelmével áthalad a háló alatt. (3. ábra)

14.1.4. A játékos az ellenfél térére hatolhat megjátszani a labdát, mielőtt az a háló alatt vagy a szabályos áthaladási téren kívül teljes terjedelmével nem keresztezte a háló függőleges síkját (15.2. ).

### **14.2. A HÁLÓT ÉRINTŐ LABDA**

A háló fölött áthaladó labda érintheti azt. (14.1.1. szabály)

### **14.3. LABDA A HÁLÓBAN**

14.3.1. A hálóba került labda megjátszható a három csapatérintésen belül.

14.3.2. Ha a labda elszakítja a hálót, vagy azon áthatol, a labdamenetet semmisnek kell tekinteni és azt újra kell játszani.

## **15. JÁTÉKOS A HÁLÓNÁL**

### **15.1. ÁTNYÚLÁS A HÁLÓ FÖLÖTT**

15.1.1. 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 (18.3. szabály).

15.1.2. A játékos támadóérintése után kezével átnyúlhat a háló fölött feltéve, ha a labda érintése saját térére történt.

## **15.2. AZ ELLENTÉRFÉLRE, AZ ELLENMEZŐBE ÉS AZ ELLENFÉL KIFUTÓJÁBA HATOLÁS**

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

## **15.3. HÁLÓ ÉRINTÉSE**

15.3.1. A háló érintése nem hiba, kivéve ha a labda megjátszása közben történik vagy ha az érintéssel befolyásolták a játékot. Nem hiba ha a játékos haja véletlenül megérinti a hálót.

Több olyan helyzet is tekinthető labdamegjátszási akciónak amikor a játékos ténylegesen nem érinti meg a labdát.

15.3.2. Miután a játékos megérintette a labdát, megérintheti az oszlopokat, a hálót tartó köteleket, vagy bármilyen tárgyat a háló teljes hosszán kívül, feltéve, hogy ez nem befolyásolja a játékot.

15.3.3. Nem hiba, ha a hálóba küldött labda következményeként a háló érint egy ellenfelet.

## **15.4. JÁTÉKOSHIBÁK A HÁLÓNÁL**

15.4.1. Egy játékos az ellentérfélben megérinti a labdát, vagy az ellenfelet, az ellenfél támadó érintése előtt, vagy azzal egyidőben. (15.1.1. sz.)

15.4.2. Egy játékos behatol az ellenfél térfelébe, játékmezőjébe és/vagy a kifutójába, akadályozva annak játékát (15.2. sz.)

15.4.3. Egy játékos megérinti a hálót vagy az antennát a labdamegjátszás során, vagy ha ezzel befolyásolta a játékot. (15.3.1. sz.)

## **16. A NYITÁS**

### **16.1. MEGHATÁROZÁS**

A labdát a megfelelő nyitó játékos a nyitással hozza játékba oly módon, hogy a nyitó zónában egy kézzel vagy karral üti meg azt.

### **16.2. A JÁTSZMA ELSŐ NYITÁSA**

A játszma első nyitását az a csapat végzi, amelyiket erre a sorshúzás kijelölt. (8.1. sz.)

### **16.3. NYITÁS SORREND**

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

- a.) ha a nyitó csapat megnyeri a labdamenetet, az a játékos, aki előzőleg nyitott, újra nyit.
- b.) ha a fogadó csapat nyeri a labdamenetet, elnyeri a nyitásjogot és az a játékos nyit, aki legutóbb nem nyitott.

### **16.4. A NYITÁS ENGEDÉLYEZÉSE**

Az első játékvezető akkor engedélyezi a nyitást, miután ellenőrizte, hogy a megfelelő nyitó játékos az alapvonal mögött birtokolja a labdát és a csapatok játékra készek. ( 8. ábra 1-es kép )

## **16.5. A NYITÁS VÉGREHAJTÁSA**

- 16.5.1. A nyitó játékos szabadon mozoghat a nyitó zónában. A nyitó érintés pillanatában, vagy a felugorva végrehajtott nyitásnál az elugráskor a nyitójátékos nem érintheti sem a pályát (beleértve az alapvonalat is), sem a nyitó zónán kívüli területet. Lába nem lehet a vonal alatt. A nyitást követően beléphet a pályára, a nyitó zónán kívülre léphet, vagy ott talajra érkezhetsz.
- 16.5.2. Ha a vonal a játékos által felvert homoktól megmozdul, nem tekinthető hibának.
- 16.5.3. Az első játékvezető sípjele után 5 másodpercen belül a nyitó játékos végre kell hajtsa a nyitást.
- 16.5.4. Az első játékvezető sípjele előtt végrehajtott nyitás érvénytelen és azt meg kell ismételni.
- 16.5.5. A feldobott vagy elengedett labdát egy kézzel vagy a kar bármely részével kell megütni, mielőtt az a játékmezőre esnék.
- 16.5.6. Ha a feldobott vagy elengedett labdát a nyitó játékos engedni leessz, anélkül, hogy az őt érintené, vagy a játékos a labdát megfogja, e cselekedetét nyitásnak kell tekinteni.
- 16.5.7. Több nyitáskísérlet nem engedélyezett.

## **16.6. TAKARÁS**

A nyitó játékos csapattársa nem takarhatja el az ellenfél elől a nyitó játékost, vagy a labda röppályáját. Az ellenfél kérésére oldalt el kell mozdulnia. (4. sz. ábra)

## **16.7. NYITÁSHIBÁK**

A következő hibák nyitásváltást eredményeznek:

A nyitó:

- a.) megsérti a nyitássorrendet (16.3. szabály)
- b.) nem szabályosan hajtsa végre a nyitást (16.5. szabály).

## **16.8. NYITÁSHIBÁK A NYITÓ ÉRINTÉS UTÁN**

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

- a.) a nyitó csapat egyik játékosát érinti vagy nem a „szabályos áthaladási téren” keresztül halad át
- b.) „outra megy” (11.4. szabály).

## **17. TÁMADÓÉRINTÉS**

### **17.1. MEGHATÁROZÁS**

- 17.1.1. Támadó érintésnek kell tekinteni minden olyan cselekedetet, amellyel a labdát az ellentérfél felé küldik, kivéve a nyitást és a sáncot.
- 17.1.2. A támadóérintést akkor kell befejezettnek tekinteni, amikor a labda teljes terjedelmével áthalad a háló függőleges síkján vagy a sáncoló megérintette.

17.1.3. Bármelyik játékosnak joga van bármilyen magasságban támadóérintést, végrehajtani, ha a labdaérintést saját játékterében végezte (kivéve a 17.2.4. szabályt).

## **17.2. A TÁMADÓÉRINTÉS HIBÁI**

17.2.1. Egy játékos a labdát az ellentérfélben üti meg. (15.1.2. sz.)

17.2.2. Egy játékos „outra” üti a labdát (11.4. sz.)

17.2.3. Egy játékos befejezett támadó érintést hajt végre "nyitott kezű tippel", a labdát ujjakkal irányítva.

17.2.4. Ha egy játékos befejezett támadó érintést hajt végre az ellenfél nyításán, amikor a labda teljes terjedelmével a háló szintje fölött van.

17.2.5. Ha egy játékos befejezett támadó érintést kosárárintéssel hajt végre és a röppályája nem merőleges a vállak vonalára, kivéve a feladást.

## **18. SÁNC**

### **18.1. MEGHATÁROZÁSA**

A sáncolás a hálóhoz közel álló játékosoknak az a cselekedete, amellyel az ellentérfélből érkező labdának a háló felső szintjénél magasabbra felnyúlva útját állják. /5. ábra/

### **18.2. A SÁNCOLÓ LABDAÉRINTÉSI JOGA A SÁNCOLÁS UTÁN**

A sánc utáni labdaérintést bármelyik játékos végezheti, beleértve azt is, aki a sánc közben érintette a labdát.

### **18.3. SÁNCOLÁS AZ ELLENTÉRFÉLBEN**

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

### **18.4. SÁNCÉRINTÉS**

18.4.1. A sáncérintés a csapat érintései közé számít. A sáncoló csapat ezután már csak két érintéssel rendelkezik.

18.4.2. Egymás után következő (gyors és folyamatos) érintések előfordulhatnak a sánc során egy vagy több sáncolónál, feltéve, ha ezek az érintések egy akció során történtek. Ezek csak egy érintésnek számítanak. /18.4.1.szabály/

18.4.3. Ezeket az érintéseket a test bármely részével végre lehet hajtani.

## 18.5. SÁNCHIBÁK

- 18.5.1. A sáncoló a labdát az ellentérfélben az ellenfél támadóérintése előtt vagy azzal egyidejűleg érinti. /18.3.szabály/  
18.5.2. Egy játékos ellentérfélben antennán kívül sáncolja a labdát.  
18.5.3. Egy játékos az ellenfél nyitását sáncolja.  
18.5.4. A labda a sánctól „outra” megy.

## HATODIK FEJEZET

### PIHENŐIDŐK ÉS JÁTÉKKÉSLELTETÉSEK

## 19. PIHENŐIDŐK

### 19.1. MEGHATÁROZÁS

A pihenőidő szabályos játékmegszakítás és 30 másodpercig tart.

**FIVB világversenyeken az első két játszmában további 30 másodperc időtartamú Technikai Pihenőidő következik automatikusan, amikor a két csapat összpontszáma eléri a 21 pontot.**

### 19.2. PIHENŐIDŐK SZÁMA

Mindegyik csapatnak legfeljebb egy pihenő időre van joga játszmánként.

### 19.3. PIHENŐIDŐ KÉRÉS

Pihenőidőt a játékosok csak akkor kérhetnek a megfelelő karjel alkalmazásával, amikor a labda játékon kívül van és mielőtt a nyitásra jelt adó sípszó felhangzik /8.(4). ábra /. Pihenőidőt egymás után lehet kérni, anélkül, hogy közben folytatódna a játék.

A játékosok csak a játékvezetők engedélyével hagyhatják el a játékterületet.

### 19.4. MEGALAPOZATLAN KÉRÉSEK

Többek között megalapozatlannak minősül pihenőidőt kérni:

- a.) labdamenet alatt, vagy a nyitásra jelt adó sípszó pillanatában, vagy azt követően /19.3.szabály /
- b.) miután már felhasználták az engedélyezett pihenőidő számot /19.2.szabály/. Bármely olyan megalapozatlan kérést, amely nem befolyásolja vagy késlelteti a játékot, minden szankció nélkül vissza kell utasítani, kivéve, ha megismétlődik ugyanabban a játszmában. /20.1.b.szabály /

## 20. JÁTÉKKÉSLELTETÉS

### 20.1. A JÁTÉKKÉSLELTETÉS FAJTÁI

Egy csapat minden olyan megalapozatlan cselekedete, amely akadályozza a játék folytatását játékkésleltetésnek tekintendő. Ilyen lehet többek között:

- a.) a pihenőidő tartamát meghosszabbítani, miután már utasították a csapatot a játék folytatására,
- b.) ugyanabban a játszmában megismételni valamilyen megalapozatlan kérést /19.4.szabály/,
- c.) késleltetni a játékot. (A labdamenet vége és a következő nyitásra jelt adó sípszó között normál körülmények között maximum 12 mp telhet el.)

## **20.2. A JÁTÉKKÉSLELTETÉSEK SZANKCIÓI**

20.2.1. A játszmában az először előforduló játékkésleltetés szankciója: figyelmeztetés játékkésleltetésért;

20.2.2. Ugyanabban a játszmában a második és minden fajta következő játékkésleltetés hiba és szankciója: büntetés játékkésleltetésért. Következménye a labdamenet elvesztése.

## **21. KIVÉTELES JÁTÉKMEGSZAKÍTÁSOK**

### **21.1. SÉRÜLÉS**

21.1.1. Ha komoly sérülés következik be a labdamenet alatt, a játékvezetőnek azonnal meg kell állítani a játékot. Azután a labdamenetet újra kell játszani.

21.1.2. A sérült játékosnak max. 5 perc felépülési idő adható egyszer a mérkőzés folyamán. A játékvezetőnek a hivatalosan akkreditált orvost be kell engednie a pályára. Csak a játékvezető engedélyezheti a játékos részére a játékterület elhagyását büntetés nélkül. Az 5 perc elteltével a játékvezetőnek sípolnia kell, és meg kell kérdeznie a játékost, hogy tud-e tovább játszani. Ekkor csak a játékos dönthet arról, hogy játékra kész-e.

Ha a játékos nem épül fel, vagy nem tér vissza a felépülési idő elteltével a pályára csapatát nem teljesnek kell nyilvánítani. /7.4.3., 9.1.szabály/

Kivételes esetben a versenyorvos vagy a technikai delegátus megtilthatja a játékosnak, hogy folytassa a játékot.

Megjegyzés: A felépülési időt a hivatalos orvos pályára érkezésétől kell számítani. Ha nincsen elérhető orvos, a felépülési idő engedélyezése pillanatától kell az 5 perct számolni.

### **21.2. KÜLSŐ BEAVATKOZÁS**

Ha bármilyen külső akadály, esemény vagy beavatkozás történik, a játékot azonnal meg kell állítani és a labdamenetet újra kell játszani.

### **21.3. MEGHOSSZABBÍTOTT MEGSZAKÍTÁS**

Ha előre nem látott körülmények megszakítják a mérkőzést, az első játékvezető, a Szervező Bizottság és a zsűri /ha van ilyen / dönt a szükséges lépésekről, amelyekkel vissza lehet állítani a szabályos körülményeket.

21.3.1. Ha egy vagy több játékmegszakítás fordul elő és ezek időtartama összesen nem haladja meg a 4 órát, a mérkőzést ugyanazzal az eredménnyel kell folytatni, függetlenül attól, hogy ugyanazon vagy más pályán folytatódik. A már lejátszott játszma(k) eredménye megmarad.

21.3.2. Ha egy vagy több megszakítás fordul elő és azok időtartama összesen meghaladja a négy órát, az egész mérkőzést újra kell játszani.

## **22. PÁLYACSERÉK ÉS JÁTSZMÁK KÖZTI SZÜNETEK**

### **22.1. PÁLYACSERÉK**

22.1.1. Az 1. és a 2. játszmában minden 7. pont után, a döntő játszmában minden 5. pont után pályát cserélnek a csapatok.

### **22.2. JÁTSZMÁK KÖZTI SZÜNETEK**

22.2.1. A játszmák közötti szünetek időtartama 1 perc. A döntő játszma előtt az első játékvezető elvégzi a sorshúzást./8.1.szabály/

22.2.2. A pályacserét /22.1.szabály/ a játékosok minden késedelem nélkül végre kell hajtsák.

22.2.3. Ha a pályacserét nem hajtják végre, amikor az elő van írva, akkor kell azonnal végrehajtani, amikor a hiba kiderült. Az eredmény ebben az esetben nem változik.

## **HETEDIK FEJEZET**

### **SPORTSZERŰTLEN VISELKEDÉS**

## **23. SPORTSZERŰTLEN VISELKEDÉS**

Egy csapattag helytelen viselkedése, a játékvezetőkkel, az ellenfelekkel, játékostársával vagy a nézőkkel szemben négy kategóriába osztható a sérelem fokának megfelelően.

### **23.1. KATEGÓRIÁK**

23.1.1. Sportszerűtlen viselkedés: vitatkozás, megfélemlítés stb.

23.1.2. Durva viselkedés: a jó modor vagy az erkölcsi elvekkkel szembeni, megvetést kifejező viselkedés.

23.1.3. Támadó viselkedés: becsmérő vagy sértegető szavak vagy taglejtések.

23.1.4. Megtámadás: fizikai megtámadás vagy annak látható szándéka.

### **23.2. SZANKCIÓK**

A helytelen viselkedés súlyosságának megfelelően az első játékvezető megítélése szerint a következő szankciókat alkalmazza. /Ezeket be kell írni a jegyzőkönyvbe./

- 23.2.1. FIGYELMEZTETÉS SPORTSZERŰTLEN VISELKEDÉSÉRT: sportszerűtlen viselkedésért az I. játékvezető figyelmezteti a játékost, hogy a helytelen viselkedést a játszma során ne ismétlje meg.
- 23.2.2. BÜNTETÉS SPORTSZERŰTLEN VISELKEDÉSÉRT: durva viselkedésért vagy ismétlődő sportszerűtlen viselkedésért a csapatot a labdament elvesztésével kell büntetni.
- 23.2.3. KIÁLLÍTÁS: az ismételt durva viselkedést, vagy a támadó viselkedést kiállítással kell szankcionálni. A kiállított játékosnak el kell hagynia a játékterületet és csapata "nem teljesnek" nyilvánítatik a játszma. /7.4.3.,9.1./
- 23.2.4. KIKÜLDÉS: a megtámadásért a játékosnak el kell hagynia a játékterületet és csapata "nem teljesnek" nyilvánítatik a mérkőzésre. /7.4.3.,9.1./

### **23.3. A SZANKCIÓK FOKOZATAI**

A sportszerűtlen viselkedést a "Szankciók fokozatai" szerint kell büntetni /7. ábra/.

Egy játékos egy játszma során többször is kaphat "büntetés sportszerűtlen viselkedésért" szankciót. A szankciók progresszivitása egy játszma érvényes.

A támadó viselkedést vagy támadást büntető kiküldést nem kell megelőznie más szankciónak.

### **23.4. SPORTSZERŰTLEN VISELKEDÉS A JÁTSZMA ELŐTT VAGY A JÁTSZMÁK KÖZÖTT**

Bármely, az első játszma előtti vagy a játszmák közötti sportszerűtlen viselkedést a 7. ábrában foglaltak szerint kell szankcionálni és a szankció a következő játszma érvényes.

## **NYOLCADIK FEJEZET**

### **A JÁTÉKVEZETŐ TESTÜLET ÉS ELJÁRÁSOK**

#### **24. A JÁTÉKVEZETŐ TESTÜLET ÉS ELJÁRÁSOK**

##### **24.1. ÖSSZETÉTEL**

Egy mérkőzés levezetéséhez a játékvezető testület a következő személyekből áll:

- első játékvezető
- második játékvezető
- jegyzőkönyvvezető;
- négy /kettő/ vonalbíró

Helyüket a pályán a 6 ábra mutatja.

##### **24.2. ELJÁRÁSOK**

24.2.1. Csak az első és második játékvezető sípolhat a mérkőzés alatt:

- a.) az első játékvezető ad jelt a nyitásra, amellyel a labdament elkezdődik,

b.) az első és a második játékvezető síppal jelzi a labdamenet végét, feltéve, hogy biztosak abban, hogy egy játékos hibát követett el és meggyőződtek annak természetéről.

24.2.2. Játékmegszakításkor sípolniuk kell annak jelzésére, hogy engedélyezik vagy elutasítják a csapat kérését.

24.2.3. Miután a játékvezető a sípjába fűjt, jelezve a labdamenet végét, a hivatalos karjelekkel azonnal meg kell mutatnia: ( 29.1. )

a) a csapatot, melynek nyitnia kell,

b) a hiba természetét (ha szükséges),

c.) a hibát elkövető játékost (ha szükséges).

## **25. ELSŐ JÁTÉKVEZETŐ**

### **25.1. HELYE**

Az első játékvezető feladatát a háló egyik végénél felállított állványon állva vagy ülve végzi.

Látómagassága megközelítőleg 50 cm-rel legyen a háló szintje fölött. /6.ábra/

### **25. 2. HATÁSKÖRE**

25.2.1. Az első játékvezető vezeti a mérkőzést kezdetétől a végéig. Az első játékvezető felügyeletet gyakorol a játékvezető testület minden tagja és a csapattagok fölött.

A mérkőzés alatt döntései véglegesek. Joga van a testület többi tagjának döntését felülbírálni, ha megállapítja, hogy azok tévedtek. Le is cserélheti őket, ha nem teljesítik szabályosan feladataikat.

25.2.2. Az első játékvezető ellenőrzi a labdaszedők munkáját is.

25.2.3. Bármilyen kérdésben dönthet a játékkal kapcsolatban, beleértve azokat is, melyekről a játékszabály nem rendelkezik.

25.2.4. Nem engedhet semmilyen vitát döntéseivel kapcsolatban. Ugyanakkor egy játékos kérésére felvilágosítást kell adnia annak a szabálynak alkalmazásáról, melyre döntését alapozta.

Ha a játékos azonnal jelezte, hogy nem ért egyet felvilágosításával és fenntartja a jogot, hogy hivatalos tiltakozást jelentsen be az esetről, ezt engedélyeznie kell.

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

### **25.3. FELADATAI**

25.3.1. A mérkőzés előtt az első játékvezető

a.) ellenőrzi a játékterület állapotát, a labdákat és a többi felszerelést,

b.) elvégzi a sorshúzást a csapatkapitányokkal,

c.) ellenőrzi a csapatok bemelegítését.

25.3.2. A mérkőzés alatt egyedül az első játékvezető jogosult:

a.) szankcionálni a sportszerűtlenséget és a játékkésleltetést,

b.) dönteni:

- a nyitójátékos hibáiról,
- a nyitócsapat takarásáról,
- a labdakezelési hibákról,
- a háló feletti és annak felső részén elkövetett hibákról.

25.3.3. A mérkőzés végén ellenőrzi a jegyzőkönyvet és aláírja.

## **26. A MÁSODIK JÁTÉKVEZETŐ**

### **26.1. HELYE**

A második játékvezető feladatát az első játékvezetővel szembeni oldalon az oszlopnál állva a játékmezőn kívül látja el. /6.ábra/

### **26. 2. HATÁSKÖRE**

26.2.1. A második játékvezető az első játékvezető segítője, de saját hatáskörrel rendelkezik. /26.3.szabály/ Ha az első játékvezető alkalmatlanná válik a mérkőzés vezetésének folytatására, ő helyettesíti.

26.2.2. Jogában áll sípolás nélkül jelezni a hatáskörén kívüli hibákat, de nem szabad e kérdésekben az első játékvezetővel szemben saját véleményéhez ragaszkodnia.

26.2.3. A második játékvezető ellenőrzi a jegyzőkönyvvezető munkáját.

26.2.4. A második játékvezető engedélyezi a pihenő szüneteket, ellenőrzi időtartamukat, a térfélcseréket, és ő utasítja el a megalapozatlan kéréseket.

26.2.5. A második játékvezető ellenőrzi a csapatok által felhasznált pihenőidőket és jelzi az első játékvezetőnek, valamint az érintett játékosoknak.

26.2.6. Egy játékos sérülése esetén ő engedélyezi a "felépülési időt". /21.1.2.szabály/

26.2.7. Ő ellenőrzi mérkőzés közben, hogy a labdák megfelelnek-e az előírásoknak.

### **26.3. FELADATAI**

26.3.1. Mérkőzés közben a második játékvezető dönt, sípol és karjellel jelzi a következő hibákat:

- a.) a játékos hibás hálóérintését annak alsó részén, valamint az antenna megérintését az ő oldalán /15.3.1.szabály/
- b.) a játék megzavarását az ellenmezőre és ellentérbe való behatolással a háló alatt /15.2.szabály/,
- c.) a hálót részben vagy teljesen a "szabályos áthaladási téren" kívül keresztező, az ellentérfél felé tartó vagy az antennát az ő oldalán érintő labdát /11.4.szabály/
- d.) a labda érintkezését egy idegen tárggyal /11.4.szabály/.

26.3.2. A mérkőzés végén aláírja jegyzőkönyvet.

## **27. A JEGYZŐKÖNYVVEZETŐ**

### **27.1. HELYE**

A jegyzőkönyvvezető az első játékvezetővel szemben, a jegyzőkönyvvezetői asztalnál ülve látja el feladatait. (6.ábra )

### **27.2. FELADATAI**

A szabályok szerint vezeti a jegyzőkönyvet a második játékvezetővel együttműködve.

27.2.1. A mérkőzés és a játszma előtt rögzíti a mérkőzés és a csapatok adatait a kötelező előírások szerint és azokat aláírhatja a kapitányokkal.

27.2.2. A mérkőzés alatt a jegyzőkönyvvezető

- a.) beírja a pontokat és gondoskodik arról, hogy az eredményjelző tábla a helyes eredményt mutassa,
- b.) beírja és figyeli a nyitásrendet, amint minden játékos végrehajtja a játszmában első nyitását,
- c.) bemutatja a nyitásrendet, mutatva a számozott 1-es, 2-es táblákat a megfelelő nyitónak. Bármely hibát, ami a nyitásrenddel kapcsolatosan következett el, azonnal jelzi a játékvezetőknek.
- d.) bejegyzzi a pihenőidőket és tájékoztatja azokról a második játékvezetőt,
- e.) jelzi a játékvezetőknek, ha egy pihenőszünet kérés megalapozatlan (19.4)
- f.) bejelenti a játékvezetőknek a játszma végét, valamint a térfélcseréket.

27.2.3. A mérkőzés végén a jegyzőkönyvvezető:

- a.) beírja a végeredményt,
- b.) aláírja a jegyzőkönyvet, megszerzi a csapatkapitányok, valamint a játékvezetők aláírását,
- c.) tiltakozás esetén ( 6.1.7. a. ), beírja, vagy engedi beírni az illetékes játékosnak a jegyzőkönyvbe az esetre vonatkozó tiltakozását.

## **28. VONALBÍRÓK**

### **28.1. HELYŰK**

28.1.1. Hivatalos nemzetközi mérkőzéseken két vonalbíró működése kötelező. Ők a játékos két ellentétes sarkán állnak, a saroktól 1-2 méterre. Mindegyikük egy oldal és egy alapvonalat ellenőriz / 6. ábra/

28.1.2. Ha négy vonalbíró működik, nekik a kifutóban 1-3 méterre kell állniuk mindegyik saroktól az általuk ellenőrzött vonal képzelte meghosszabbításában /6.ábra/.

## **28.2. FELADATUK**

28.2.1. A vonalbírók munkájukat kis /30 x 30 cm-es/zászlókkal végzik, a 9. ábra szerint elhelyezkedve.

- a.) Ha a labda a vonalukhoz közel ér talajt, jelzik, hogy az "kint", vagy "bent" volt.
- b.) Jelzik, ha a "kint" labdát előzőleg a fogadó csapat érintette.
- c.) Jelzik, ha a labda a hálót a "szabályos áthaladási téren" kívül keresztezte és az ellentérfél felé tart, érintette az antennát, stb. /14.1.1.szabály/, Elsősorban az a vonalbíró jelezzen, aki a labda röppályájához legközelebb van.
- d.) Az alapvonalat ellenőrző vonalbíró feladata jelezni a nyitójátékos lábhibáit. /16.5.1.szabály/

Az első játékvezető kérésére meg kell ismételni a jelzést.

## **29. A HIVATALOS KARJELEK**

### **29.1. A JÁTÉKVEZETŐK KARJELEI /8. ábra /**

A játékvezetőknek és a vonalbíróknak a hivatalos karjelekkel kell jelezniük a megítélt hiba természetét vagy a játékmegszakítás okát a következőképpen:

29.1.1 A játékvezető rámutat arra csapatra, amelyik legközelebb nyit.

29.1.2 Ha szükséges, a játékvezető ezután jelezze a hiba természetét vagy a játékmegszakítás okát. A karjelet egy pillanatig ki kell tartani és ha az egykezes, azt a kart kell a karjelhez használni, amely a hibát elkövető vagy a játékmegszakítást kérő csapat oldalán van.

29.1.3 A játékvezetőnek ha szükséges, ezután rá kell mutatni a játékosra, aki a hibát elkövette, vagy a csapatra, amely kérését jelezte.

### **29.2. A VONALBÍRÓK ZÁSZLÓJELEI /9. ábra/**

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