



A Mini röplabdázás hivatalos játékszabályai

2017-2018

Szegedi Röplabda SE 2017. szeptember



I. RÉSZ

A JÁTÉK

ELSŐ FEJEZET

A JÁTÉK HELYE ÉS A SZÜKSÉGES FELSZERELÉS

A JÁTÉKTERÜLET

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

MÉRETEI

A játékpálya négyszög alakú, 14x7 m-es terület melyet egy legalább 1 m széles kifutó vesz körül minden oldalon.

A JÁTÉKTERÜLET FELSZÍNE

A játékterület felszíne egyszínű, sima, vízszintes és egységes, bármely, a játékosok sérülését okozó tárgytól mentes legyen. Tilos egyenetlen, vagy csúszós talajon játszani.

VONALAK A PÁLYÁN

Minden vonal 5 cm széles, a talaj, valamint minden más vonal színétől eltérő kell legyen.

Határoló vonalak

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

Középvonal

A középvonal tengelye osztja a játékpályát két egyenlő 7x7 m-es játékmezőre, mindazonáltal a vonal teljes szélessége egyformán mindkét játékmező részének tekintendő. Ez a vonal a háló alatt oldalvonalától oldalvonalig terjed.

Támadó vonal

A támadó vonal a középvonallal párhuzamosan, a játékmezők belseje felé húzott vonal. Külső széle a középvonal tengelyétől 2,5 m-re van, Mindkét térfélen az első játékosok zónáját határolja.

ZÓNÁK ÉS TERÜLETEK

Az első játékosok zónája

Az első játékosok zónáját mindkét játékmezőben a középvonal tengelye és a támadó vonal külső széle határolja.

Az első játékosok zónáját az oldalvonalakon túl a kifutó végéig meghosszabbítottak kell tekinteni.

A nyitási zóna

A nyitási zóna 7 méter széles az alapvonal mögött. Mindkét oldalát két 15 cm hosszú vonal határolja, amelyeket az oldalvonalak folytatásaként az alapvonalaktól 20 cm-re kell meghúzni. Mindkét rövid vonal a nyitási zónához tartozik.

Mélységben a nyitási zóna a kifutó végéig tart.

Játékoscsere-zóna

A játékoscsere-zónát a két támadó vonal meghosszabbítása és a jegyzőkönyvvezető asztala határolja.



A HÁLÓ ÉS A HÁLÓTARTÓ OSZLOPOK

HÁLÓMAGASSÁG

A közép vonal felett merőlegesen háló van kifeszítve. Felső szintjének magassága a leányoknál 2,1 m, a fiúknál 2,15 m. A háló magasságát a játékpálya közepén kell mérni. A háló magassága az oldalonak fölött azonos kell legyen és a szabályos magasságot 2 cm-nél többel nem haladhatja meg.

FELÉPÍTÉSE

A háló 1 m széles és 7,50 - 8,00 m hosszú (az oldalszalagokon kívül 25-50 cm-es túlnyúlással), fekete színű, négyzet alakú, 10 cm oldalmagasságú szemekből kell készíteni. 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 vászoncsíkhöz 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.

OLDALSZALAGOK

A hálón két fehér oldalszalag van függőlegesen elhelyezve mindkét oldalon fölött. Ezek 5 cm szélesek, 1 m hosszúak és a háló részeinek tekintendők.

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. Mindegyik antenna felső 80 cm-ét a háló fölé kell elhelyezni és 10 cm-es különböző színű sávokkal kell bevonní, lehetőleg piros és fehérrel. Az antennák a háló részeinek tekintendők és oldalról határolják a labda szabályos áthaladási terét.

HÁLÓTARTÓ OSZLOPOK

A hálót két, az oldalonaktól 0,50-1 m távolságban rögzített oszlopnak kell tartania. Magasságuk 2,55 m, lehetőleg szabályozható magasságúak legyenek. Az oszlopok lekerekítettek és simák legyenek, a talajhoz kábelek nélkül kell rögzíteni azokat. Minden veszélyes, vagy akadályozó felszerelést el kell távolítani róluk.

A LABDA

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 hivatalos versenyeken használt labdák műbőr anyaga és színösszeállítása összhangban kell legyen az MRSZ előírásaival. Kerülete 65-67 cm, és súlya 260-280 gramm. Belső nyomása: 0,30-0,325 kg/cm² (4.26-4.61 psi, illetve 294.3 - 318.82 mbar vagy hPa)

A LABDÁK EGYFORMASÁGA

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



MÁSODIK FEJEZET

A RÉSZTVEVŐK

CSAPATOK

A CSAPAT ÖSSZETÉTELE

A mérkőzésen egy csapat a Mini kategóriában 8-12 játékosból, valamint az edzői személyzet tagjaiból: 1 edző, legfeljebb 2 segédedző, és az orvosi személyzet tagjaiból 1 gyúróból és 1 orvostól állhat.

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

Az egyik játékost csapatkapitánnyá kell kijelölni, akit a jegyzőkönyvben meg kell jelölni.

Csak a jegyzőkönyvbe beírt játékosok léphetnek pályára és játszhatnak a mérkőzésen. Miután a csapatkapitány és az edző aláírta a jegyzőkönyvet, a csapat összetétele már nem változtatható meg.

A CSAPAT ELHELYEZKEDÉSE

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.

A csapatok cserepadjait a jegyzőkönyvvezető asztala mellett a kifutón kívül kell elhelyezni.

Csak a csapattagok ülhetnek a mérkőzés alatt a padon és csak ők vehetnek részt a hivatalos bemelegítésben.

A játékban nem lévő játékosok labda nélkül melegíthetnek az alábbiak szerint:

a játék alatt a bemelegítő területen

a pihenőidőben és a Technikai Pihenőidő alatt a saját játémezőjük mögötti kifutóban.

A játékmák közötti szünetekben a játékosok a saját kifutójukban labdával melegíthetnek.

A FELSZERELÉS

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

A mezeknek, sportnadrágoknak és zokniknak egyformáknak, azonos színűeknek és mintázatúaknak kell lenniük a csapat minden játékosa részére. Az egyenruhának tisztának kell lenni.

A cipő sarok nélküli, könnyű, rugalmas gumiból vagy kompozit anyagból készült talpú legyen.

A játékosok mezét 1-től 99-ig kell számozni.

A számot elöl és hátul a mez közepén kell elhelyezni. A számok színe és fényessége elütő kell legyen a mez színétől és fényességétől.

A csapatkapitány egy 8x2 cm széles, a mellen lévő mezszám alá felerősített szalagot kell viseljen.

Tilos a játékostársakétól eltérő színű és/vagy hivatalos számozás nélküli egyenruhát viselni.

A FELSZERELÉS VÁLTOZTATÁSOK

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

cipő nélkül játsszon;

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,

hideg időben melegítőben játsszon, feltéve, ha azok az egész csapat számára azonos színűek, azonos típusúak és számozásuk a szabálynak megfelelően.

TILTOTT TÁRGYAK

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



CSAPATVEZETŐK

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

A KAPITÁNY

A MÉRKŐZÉS ELŐTT a csapatkapitány aláírja a jegyzőkönyvet és képviseli csapatát a sorshúzásnál.

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, aki játékkapitányként szerepel. Ez a játékkapitány lecseréléséig, vagy a csapatkapitány visszatéréséig, vagy a játszma végéig tölti be funkcióit.

Ha a labda játékon kívül van, egyedül a játékkapitány jogosult beszélni a játékvezetőkhez:

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.

Kérheti:

- a felszerelés cseréjének engedélyezését;
- a csapatok állásrendjének ellenőrzését,
- a pálya talajának, a háló, a labda, stb. ellenőrzését.

edző hiányában jogosult pihenőszünetek és játékoscserek kérésére

A MÉRKŐZÉS VÉGÉN a csapatkapitány:

megköszöni a játékvezetőknek a játékvezetést és a mérkőzés jegyzőkönyvét aláírja, ezzel igazolva az eredményt,

megerősítheti és a jegyzőkönyvben rögzítheti hivatalos tiltakozását azzal az esettel kapcsolatban, amelyet a mérkőzés során előzőleg az első játékvezetőnél kifogásolásra került és a szabályok alkalmazására, értelmezésére vonatkozott.

AZ EDZŐ

A mérkőzés során az edző a pályán kívülről irányítja csapata játékát. Ő határoz a kezdő állásrendről, a játékoscserekről és ő kéri a pihenőszüneteket. Tevékenysége során kapcsolatot hivatalosan a második (ha nincs, akkor az első) játékvezetővel tart.

A MÉRKŐZÉS ELŐTT beírja vagy ellenőrzi a jegyzőkönyvben szereplő játékosainak nevét és számát, és a jegyzőkönyvet aláírja.

A MÉRKŐZÉS ALATT az edző: minden játszma előtt átadja a második játékvezetőnek vagy a jegyzőkönyvvezetőnek a kitöltött és aláírt állásrendi űrlapot.

a cserepadon ül, annak a jegyzőkönyvvezetőhöz legközelebbi részén, de ideiglenesen elhagyhatja azt, pihenőidőt és játékoscsereét kér

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.

A MÁSODEDZŐ

A másodedző a csapat cserepadján ül, de a mérkőzésen közbelépési joga nincsen.

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.



HARMADIK FEJEZET

JÁTÉK FORMA

PONT SZERZÉSE, JÁTSZMA ÉS MÉRKŐZÉS GYŐZTESE

PONT SZERZÉSE

Pont

Egy csapat pontot szerez, ha:

- sikeresen az ellenfél térfelén a talajra juttatja a labdát
- az ellenfél hibát követ el
- az ellenfél Büntetésben részesül

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:

ha két vagy több hibát követnek el egymás után, akkor csak az első hiba számít.

ha az ellenfelek két, vagy több hibát egy időben követnek el, **KETTŐS HIBÁ**-ról van szó és a labdamenetet újra kell játszani.

Labdamenet és befejezett labdamenet

A labdamenet a nyitóérintés és a labda játékon kívülre kerülése között történt játékaikciók sorozata.

A befejezett labdamenet játékaikciók sorozata, amely pontot eredményez.

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

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

EGY JÁTSZMA MEGNYERÉSE

Az a csapat nyer egy játszmát, amelyik előbb ér el a 25 pontot, a legalább 2 pont előnnyel. 24-24-es egyenlőség esetén addig kell folytatni a játékot, amíg két pont különbséget el nem érnek.(26-24, 27-25, ...).

A MÉRKŐZÉS MEGNYERÉSE

Az OMB versenyein irányadó, hogy a mérkőzések három játszmából állnak. Egy mérkőzés végeredménye 3:0, vagy 2:1 lehet.

Az egyes versenyeken ettől el lehet térni az alábbi módon. Az adott verseny első, selejtező, csoportmérkőzések stb. szakaszban három 25 pontos játszmából állnak a mérkőzések. A középszakaszban, helyosztó, vagy döntő szakaszban két nyert 25 pontos játszmából állnak a mérkőzések.

A mérkőzést az a csapat nyeri, amelyik kettő (három) játszmát nyert.

1-1-es játszmaegyenlőség esetén, a döntő (3.) játszmát 25 pontig, legalább 2 pont különbségig kell játszani.

A JÁTÉK SZERKEZETE

SORSHÚZÁS

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

Ha döntő játszmára kerül sor, új sorshúzást kell végezni. A sorshúzást a két csapatkapitány jelenlétében kell elvégezni.

A sorshúzás nyertese választhatja: vagy a nyitás, vagy a nyitásfogadás jogát,
vagy a térfelet.

A vesztesé a megmaradó alternatíva.



A CSAPATOK KEZDŐ ÁLLÁSRENDJE

Csapatonként mindig 4 játékosnak kell játékban lenni.

A csapat kezdő állásrendje meghatározza a forgásrendjét a pályán. A játszma folyamán ezt a rendet mindvégig meg kell tartani.

Az edző minden játszma előtt köteles csapata kezdő állásrendjét állásrendi úrlapon megadni. Ezt az állásrendi úrlapot köteles kitöltve és aláírva átadni a második játékvezetőnek, vagy a jegyzőkönyvvezetőnek.

Azok a játékosok, akik nincsenek a játszma kezdő állásrendjében, a cserejátékosok.

Miután az állásrendi úrlapot a második játékvezető vagy a jegyzőkönyvvezető részére leadták, azon szabályos csere nélkül nem lehet változtatni.

Amennyiben az állásrendi úrlap és a játékosok tényleges elhelyezkedése között eltérés van, az alábbiakat kell követni:

ha az eltérés a játszma kezdete előtt kiderül, a játékosoknak a pályán az állásrendi úrlap szerint kell módosítani a helyüket. Büntetés ezért nem jár;

ha a játszma kezdete előtt kiderül, hogy bárki a pályán lévő játékosok közül egyáltalán nincs beírva az állásrendi úrlapra, akkor a pályán lévő játékosok állásrendjét az állásrendi úrlapnak megfelelően helyre kell állítani. Büntetés ezért nem jár;

Amennyiben az állásrendi úrlap és a játékosok tényleges elhelyezkedése közötti eltérés csak később derül ki, a hibás csapat helyre kell állítsa állásrendjét. Az ellenfél megtartja az addig szerzett pontjait és kap egy pontot, valamint a következő nyitás jogát. Minden, a hibázó csapat által szerzett pontot, amit a csapat a hiba pillanatától a hiba felfedezéséig szerzett, törölni kell.

A mérkőzések első játszmájában szereplő játékosok a második játszmában nem léphetnek pályára. Az első játszmában pályára lépő játékosok megszámát a jegyzőkönyvben rögzíteni kell. A harmadik játszmában bárki pályára léphet a jegyzőkönyvben szereplő játékosok közül.

ÁLLÁSREND

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

A játékosok helyeit az alábbiak szerint kell számozni:

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.

A negyedik játékos foglalja el az 1-es (középső hátsó) helyet.

A játékosok helyzetét a talajjal érintkező lábuk helyzete határozza meg az alábbiak szerint:

mindegyik jobb (2-es) vagy bal oldali (4-es) játékos lába egy részének közelebb kell lennie a megfelelő oldalonhoz, mint az ugyanabban a sorban lévő középjátékos (3) lába.

a hátsó sorköteles játékosnak (1-es) távolabb kell állni a középvonalától, mint a nekik megfelelő első sorköteles játékosnak (3-as)

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

ÁLLÁSRENDI HIBA

A játékosok állásrendi hibát követnek el, ha abban a pillanatban, amikor a nyitójátékos végrehajtja a nyitóérintést, nincsenek a szabályos állásrendben.

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

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

Az állásrendi hiba következményei:

az ellenfél pontot kap és nyit

a játékosoknak azonnal vissza kell állniuk a szabályos állásrendbe.



FORGÁSREND

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

A mérkőzés első játszmájában pályára lépő (kezdő vagy csere) játékos a mérkőzés második játszmájában nem szerepelhet. A mérkőzés harmadik játszmájában bárki szerepelhet. Az első játszmában szerepeltetett játékosokat (kezdő és csere) a jegyzőkönyvben a játszma végén jelölni kell. A játékosok első és második játszmában történő összeállítása mérkőzésenként változhat.

FORGÁSRENDI HIBA

Forgásrendi hibát jelent, ha a NYITÁST nem a forgásrendnek megfelelően végezték. A forgásrendi hiba következményei:

az ellenfél pontot kap és nyit

a játékosoknak azonnal vissza kell állniuk a szabályos forgásrendbe.

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.

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



NEGYEDIK FEJEZET

A JÁTÉK (AKCIÓK)

JÁTÉKHELYZETEK

A LABDA JÁTÉKBAN

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

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.

A LABDA "BENT"

A labda "bent" van, ha a játékpálya talaját érinti, beleértve a határoló vonalakat is.

A LABDA "KINT"

A labda "kint" van, ha:

- a labdának az a része, amely érinti a talajt, teljesen kívül van a határoló vonalakon,
- a játékpályán kívüli tárgyat, a mennyezetet, vagy egy, a játékban részt nem vevő személyt érint az antennákat, a feszítő kábeleket, a hálótartó oszlopokat, vagy magát a hálót érinti az oldalszalagokon kívül;
- áthalad a háló függőleges síkján részben vagy egészben a "szabályos áthaladási téren" kívül teljes terjedelmével áthalad a háló alatt

A LABDA MEGJÁTSZÁSA

Minden csapatnak saját játéklemezében és légtérben kell játszani. A labda ugyanakkor a kifutón kívülről is visszajátszható.

A CSAPAT LABDAÉRINTÉSEI

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

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.

EGYMÁS UTÁNI ÉRINTÉSEK

Egy játékos nem érintheti a labdát kétszer egymás után. Kivéve a sáncérintést ill. 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.

EGYIDEJŰ ÉRINTÉSEK

Két vagy három játékos egyidejűleg megérintheti a labdát.

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.

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.

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



SEGÍTETT ÉRINTÉS

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

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

A LABDAÉRINTÉS JELLEMZŐI

A labda a test bármely részét érintheti. A labdát nem szabad megfogni és/vagy dobni. Az érintést követően bármelyik irányba elpattanhat.

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

Kivételek: Sáncolásnál egymást követő érintések is előfordulhatnak egy vagy több sáncolónál, feltéve, ha ezek az érintések egy akció során történtek. 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.

LABDAMEGJÁTSZÁSI HIBÁK

NÉGY ÉRINTÉS: egy csapat négyszer érinti a labdát, mielőtt vissza-játszaná azt.

SEGÍTETT ÉRINTÉS: egy játékos a labda megjátszása érdekében a játékerületen belül egy játékosársat, vagy bármilyen tárgyat/eszközt vesz igénybe.

MEGFOGOTT LABDA: egy játékos labdát megfogta és/vagy dobta, a labda az érintést követően nem volt elpattant.

KETTŐS ÉRINTÉS: egy játékos egymás után kétszer érinti a labdát, vagy a labda érinti egymás után különböző testrészeit.

LABDA A HÁLÓNÁL

A HÁLÓ SÍKJÁT KERESZTEZŐ LABDA

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:

- alul a háló teteje,
- oldalt az antennák és képzeletbeli meghosszabbításuk
- felül a mennyezet.

Az a labda, amelyik részben vagy teljesen a szabálytalan áthaladási (antennán kívüli) téren keresztezi a háló síkját, az ellenfél kifutójából visszajátszható a három csapaterintésen belül az alábbi feltételekkel: a játékos nem érinti az ellenfél játékmezejét, 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. Az a labda, amely a háló alatt az ellentérfél felé tart, megjátszható addig, amíg nem keresztezte teljes terjedelmével a háló síkját.

A HÁLÓT ÉRINTŐ LABDA

A háló síkját keresztező labda érintheti a hálót.

LABDA A HÁLÓBAN

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



JÁTÉKOS A HÁLÓNÁL

ÁTNYÚLÁS A HÁLÓ FÖLÖTT

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. A játékos támadóérintése után átnyúlhat kezével a háló fölött feltéve, ha a labdaérintés a saját térfélben történt.

ÁTHATOLÁS A HÁLÓ ALATT

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

Az ellenmezőbe hatolás a középvonal felett:

a lábfej(ek) ill. a kézfej(ek) érintheti(k) az ellenmezőt, feltéve, ha az áthatoló lábfej(ek) ill. kézfej(ek) egy kis része még érinti(k) a középvonalat vagy fölötte van(nak).

Az ellenmező érintése a test bármely, lábfej feletti részével tilos.

A játékos átléphet az ellenmezőbe, ha a labda "játékon kívül" van. A játékosok az ellenfél kifutójába hatolhatnak, feltéve, ha ezzel nem akadályozzák az ellenfelet játékában.

A HÁLÓ ÉRINTÉSE

A játékos hibát követ el, ha a hálót teljes terjedelmében vagy az antennát megérinti a labda megjátszása közben, vagy a hálóérintéssel befolyásolja a játékot. Ha a háló vagy antenna érintését nem a labda megjátszása közben követi el a játékos, úgy nincs hiba.

JÁTÉKOSHIBÁK A HÁLÓNÁL

Egy játékos az ellentérfélben megérinti a labdát, vagy az ellenfelet, az ellenfél támadó érintése előtt, vagy azzal egyidőben

Egy játékos az ellenfél játékát befolyásolja azáltal, hogy az ellentérfélbe hatol a háló alatt

Egy játékos lábfejjel (lábfejekkel) teljesen áthatol az ellenfél játékmezőjébe.

A játékos befolyásolja a játékot, ha (többek között):

- megérinti a háló felső színtszalagját vagy az antenna felső 80 cm részét a labda megjátszása közben, vagy
- a labda megjátszásával egyidőben a háló segítségét igénybe veszi, vagy
- előnyt szerez az ellenféllel szemben a háló megérintésével, vagy
- akciójával megakadályozza, hogy az ellenfél szabályosan megjátssza a labdát

NYITÁS

A nyitás során a labdát a nyitó zónában lévő középső hátsó játékos játékba hozza.

EGY JÁTSZMA ELSŐ NYITÁSA

Az első valamint a döntő (3.) játszma első nyitását az a csapat végzi, amelyiket a sorshúzás erre kijelölt.

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

NYITÁS SORREND

A játékosoknak a csapat állásrendi lapján rögzített nyitás sorrendjét kell követniük.

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

Ha a nyitó csapat megnyeri a labdamentet, az a játékos (vagy a cserejátékosa), aki előzőleg nyitott, újra nyit.

Ha fogadó csapat nyeri a labdamentet, elnyeri a nyitás jogát és mielőtt nyitna, forog.

Amennyiben a nyitó csapat egy állásrendben egymás után három nyitást végrehajt, és a harmadik nyitás után a pontot szintén a nyitó csapat nyeri, akkor kötelező forgást hajt végre.



A NYITÁS ENGEDÉLYEZÉSE

Az első játékvezető akkor engedélyezi a nyitást, miután ellenőrizte, hogy a csapatok játékra készek és a nyitó játékosnál van a labda.

A NYITÁS VÉGREHAJTÁSA

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

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

A nyitó érintés pillanatában 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 érkezhetsz, vagy a pályára léphet.

Az első játékvezető sípjele után 8 mp-en belül a nyitó játékos végre kell hajtsa a nyitást.

A játékvezető sípjele előtt végrehajtott nyitás érvénytelen és azt meg kell ismételni.

TAKARÁS

A nyitócsapat játékosai egyéni vagy kollektív takarás révén sem a nyitójátékost, sem pedig a labda röppályáját nem takarhatják el az ellenfél elől.

A nyitócsapat egy vagy több játékosa takarást hajt végre, ha a nyitás pillanatában mozdítja karjait, ugrál, vagy oldalt mozog, vagy csoportosan állva takarják a nyitó játékost és a labda röppályáját.

NYITÁSHIBÁK A NYITÁS SORÁN

NYITÁSHIBÁK

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

A nyitójátékos:

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

Nyitáshiba a nyitóérintés után

Szabályos nyitóérintés után hibás lesz a nyitás (hacsak egy játékos nem követ el állásrendi hibát), ha a labda:

- a nyitócsapat egy játékosát érinti, vagy nem teljesen a szabályos áthaladási téren belül keresztezi a háló függőleges síkját,
- "outra" megy,
- takarás felett repül át.

NYITÁSHIBÁK ÉS ÁLLÁSRENDI HIBÁK

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.

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.

TÁMADÓÉRINTÉS

TÁMADÓÉRINTÉS JELLEMZŐI

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



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

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

A TÁMADÓÉRINTÉS KORLÁTAI

Első sorköteles játékos bármilyen magasságban hajthat végre befejezett támadóérintést, feltéve, ha a labdaérintést a saját játéktérben végezte.

Hátsó sorköteles játékos az első zóna mögött bármilyen magasságban hajthat végre befejezett támadóérintést. felugráskor (elrugaszkodáskor) a játékos lába(i) sem nem érintheti(k), sem nem keresztezheti(k) a támadó vonalat.

A labdaérintés után a játékos talajt érhet az első zónában.

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.

Egy játékos sem hajthat végre befejezett támadóérintést az ellenfél nyításán, amikor a labda az érintés pillanatában teljes terjedelmével a háló szintszalagja fölött van. .

A TÁMADÓÉRINTÉS HIBÁI

Egy játékos a labdát az ellentérfélben érinti.

Egy játékos a labdát "kint"-re üti.

Egy hátsó sorköteles játékos az első zónából befejezett támadóérintést hajt végre, és az érintéskor a labda teljes terjedelmével a háló szintszalagja fölött van.

Egy játékos befejezett támadóérintést hajt végre az ellenfél nyításán amikor a labda az érintés pillanatában az első zónában teljes terjedelmével a háló szintszalagja fölött van.

A SÁNC

A SÁNCOLÁS

A sáncolás a háléhoz 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.

Sánc kísérllet

A sánc kísérllet a labdaérintés nélküli sáncoló akció.

Befejezett sánc

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

Együttes sánc

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

SÁNCÉRINTÉS

Egymás után következő (gyors és folyamatos) labdaérintések előfordulhatnak a sánc során egy vagy több sáncolónál, feltéve, ha ezek az érintések egy akció során történtek.



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.

A SÁNC ÉS A CSAPAT ÉRINTÉSEK

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

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

A NYITÁS SÁNCOLÁSA

Az ellenfél nyitását sáncolni tilos.

SÁNCHIBÁK

Ha:

- a sáncoló a labdát ellentérfélben az ellenfél támadó érintése előtt, vagy azzal egyidejűleg érinti.
- az ellenfél nyitását sáncolják.
- egy hátsó játékos befejezett sáncot hajt végre, vagy részt vesz egy befejezett sáncban
- a labda a sáncról "out"-ra kerül.
- a sánc az ellentérfélben antennán kívül érinti a labdát.



ÖTÖDIK FEJEZET

JÁTÉKMEGSZAKÍTÁSOK, JÁTÉKKÉSLELTETÉSEK ÉS JÁTSZMÁK KÖZÖTTI SZÜNETEK

JÁTÉKMEGSZAKÍTÁSOK

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

Szabályos játékmegszakításoknak kizárólag a PIHENŐIDŐK és a JÁTÉKOSCSERÉK tekintendők.

A SZABÁLYOS JÁTÉKMEGSZAKÍTÁSOK SZÁMA

Játszmánként mindegyik csapat legfeljebb két pihenőidőt és négy játékoscserét kérhet.

A SZABÁLYOS JÁTÉKMEGSZAKÍTÁSOK SORRENDJE

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

Egy csapat ugyanazon játékmegszakítás során nem jogosult egymás utáni cserét kérni.

Ugyanazon csapat két különböző játékoscsere kérése között legalább egy befejezett labdamenet kell legyen.

SZABÁLYOS JÁTÉKMEGSZAKÍTÁSOK KÉRÉSE

A szabályos játékmegszakításokat csak és kizárólag az edző, vagy az edző hiányában a játékkapitány kérheti.

PIHENŐIDŐK

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.

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

JÁTÉKOSCSERE

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

A JÁTÉKOSCSERE KORLÁTAI

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

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

KIVÉTELES JÁTÉKOSCSERE

A sérült, vagy beteg, tovább játszani nem tudó játékost szabályosan kell lecserélni. Ha ez nem lehetséges, a csapatnak joga van KIVÉTELES játékoscsereére.

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

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



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.

SZABÁLYTALAN JÁTÉKOSCERE

A játékoscsere szabálytalan, ha az túllépi a korlátozásokat, vagy egy jegyzőkönyvben nem szereplő játékos vesz részt benne.

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

az ellenfél pontot kap és nyit,

a cserét helyesbíteni kell.

azokat a pontokat, melyeket a hibás csapat a szabálytalanul becsereált cserejátékossal szerzett, törölni kell.

Az ellenfél megtartja pontjait.

A JÁTÉKOSCERE VÉGREHAJTÁSA

A játékoscsere a játékoscsere zónában kell végrehajtani.

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.

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 játékoscsere sérülés miatt, vagy a játszma megkezdése előtt kerül sor.

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

A játékoscsere kérést a jegyzőkönyvvezető vagy a II. (amennyiben nincs, akkor az I.) játékvezető fogadja el és jelzőcsengővel/sípjal jelzi. A játékoscsere engedélyezése a II. (I.) játékvezető feladata.

Amennyiben egyik cserekérés szabálytalan, a szabályos cserekérés(ek) végrehajtható(k), a szabálytalant vissza kell utasítani, és játékkésletetésért szankcionálni.

MEGALAPOZATLAN KÉRÉSEK

Megalapozatlan bármilyen szabályos játékmegszakítást kérni:

labdament alatt, vagy a nyitásra adott sípjel alatt, vagy azt követően,

erre nem jogosult csapattag által,

ugyanazon megszakításon belül egy csapat második játékos cseréje céljából, mielőtt a játék folytatódott volna, kivéve a sérülés/betegség miatt szükségessé váló játékoscsere esetét,

miután már kimerítették a csapat pihenőidő és játékoscsere számát.

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

A mérkőzésen ugyanazon csapat bármilyen további megalapozatlan kérését játékkésletetésnek kell tekinteni.

JÁTÉKKÉSLELTETÉS

A JÁTÉKKÉSLELTETÉS TÍPUSAI

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

szabályos játékmegszakítást késleltetni,

más játékmegszakítást meghosszabbítani a játék folytatására szóló utasítást követően,

szabálytalan cserét kérni,

megalapozatlan kérést megismételni,

ha egy csapattag késlelteti a játékot.



A JÁTÉKKÉSLELTETÉS SZANKCIÓI

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

A játékkésleltetés szankciói a mérkőzés teljes időtartamára érvényesek.

Minden játékkésleltetés szankciót a jegyzőkönyvbe be kell jegyezni.

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

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.

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

KIVÉTELES JÁTÉKMEGSZAKÍTÁSOK

SÉRÜLÉS/MEGBETEGEDÉS

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.

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.

Ha a játékos nem épül fel, csapatát nem teljesnek kell nyilvánítani.

KÜLSŐ BEAVATKOZÁS

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

JÁTSZMÁK KÖZÖTTI SZÜNETEK ÉS TÉRFÉLCSERE

JÁTSZMÁK KÖZÖTTI SZÜNETEK

Minden játszmák közötti szünet 3 percig tart.

Ezen idő alatt kell a térfélcserét végrehajtani és beírni a csapatok állásrendjét a jegyzőkönyvbe.

TÉRFÉLCSERE

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

Ha a döntő játszmában a vezető csapat Kismini korosztályban eléri a 13., Szupermini korosztályban a 6. pontot, a csapatok azonnal térfelet cserélnek, a játékosok állásrendje azonos (a 13. ill. 6. pont utáni helyzetnek megfelelő) marad.

Ha a térfélcserét nem hajtották végre amikor egy csapat elérte a 13. ill. 6. pontot, akkor kell azt végrehajtani, amikor a tévedést észrevették. A térfélcseré során az eredményt meg kell őrizni.



HATODIK FEJEZET

A RÉSZTVEVŐK MAGATARTÁSA

A MAGATARTÁSI KÖVETELMÉNYEK

A SPORTSZERŰ MAGATARTÁS

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

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

Kétség esetén csak a játékkapitány útján kérhetnek magyarázatot.

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

A SPORTSZERŰ JÁTÉK (FAIR PLAY)

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

Mérkőzés alatt a csapattagok kommunikálhatnak egymással.

A SPORTSZERŰTLEN VISELKEDEÉS ÉS SZANKCIÓI

KISEBB SPORTSZERŰTLENSÉGEK

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

Ez két fokozatban történhet:

1. a 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 szankcionálандó szintet. A jegyzőkönyvben rögzítésre kerül, de nincs közvetlen következménye

SZANKCIONÁLANDÓ SPORTSZERŰTLEN VISELKEDEÉS

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

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

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

Megtámadás: fizikai megtámadás, agresszív, vagy fenyegető viselkedés.

SZANKCIÓK FOKOZATAI

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

Büntetés

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

Kiállítás

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.

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

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



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

Kizárás

A kizárással büntetett csapattag – amennyiben a pályán volt, szabályos cserével azonnal le kell cserélni – a mérkőzés hátralévő idejére el kell hagyni a teljes Versenyterületet minden más következmény nélkül.

Az első fizikai támadást vagy arra utaló fenyegető viselkedést kizárással kell szankcionálni, minden más következmény nélkül.

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

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

A SPORTSZERŰTLEN VISELKEDÉS SZANKCIÓINAK ALKALMAZÁSA

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

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

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

SPORTSZERŰTLENSÉG JÁTSZMA ELŐTT ÉS JÁTSZMÁK KÖZÖTT

Bármely, a játszma előtt vagy a játszmák közötti sportszerűtlen viselkedést a szabálynak megfelelően kell szankcionálni, és a következő játszma számára kell alkalmazni.

A SPORTSZERŰTLEN VISELKEDÉS ÖSSZEFOGLALÁSA, SZANKCIÓ SORÁN ALKALMAZANDÓ KÁRTYÁK

Figyelmeztetés: nem szankció – 1.fokozat: szóbeli figyelmeztetés 2.fokozat: sárga kártya

Büntetés: szankció – piros kártya

Kiállítás: szankció – sárga és piros kártya együtt egy kézben

Kizárás: szankció – sárga és piros kártya külön kézben



II. RÉSZ

A JÁTÉKVEZETŐK, FELADATAIK ÉS A HIVATALOS KARJELEK

HETEDIK FEJEZET

JÁTÉKVEZETŐK

A JÁTÉKVEZETŐ TESTÜLET ÉS ELJÁRÁSOK

ÖSSZETÉTEL

Egy mérkőzés levezetéséhez a játékvezető testület az alábbi személyekből áll:

- az első játékvezető,
- a második játékvezető (esetleges),
- a jegyzőkönyvvezető

ELJÁRÁSOK

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

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

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

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

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

- Ha a hibát az I. játékvezető jelezte síppal, akkor jelzi:
- a) a nyitásra következő csapatot.
 - b) a hiba természetét,
 - c) a hibát elkövető játékost, (ha szükséges)

- 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.

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

- Kettős hiba esetén mindkét játékvezető jelzi:
- a) a hiba természetét,
 - b) a hibát elkövető játékost, (ha szükséges)
 - c) ezután a nyitásra következő csapatot az I. játékvezető jelzi.

Hátsó sorköteles játékos támadó érintési hibáit mindkét játékvezető jelzi.

ELSŐ JÁTÉKVEZETŐ

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.



HATÁSKÖRE

Az első játékvezető vezeti a mérkőzést a kezdetétől a végéig. Felügyeletet gyakorol a játékvezető testület minden tagja és a csapattagok felett. 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. Az első játékvezető bármilyen kérdésben dönthet a játékkal kapcsolatban, beleértve azokat is, amelyekről a játékszabály nem rendelkezik. Az első játékvezető nem engedhet semmilyen vitát döntéseivel kapcsolatban. Ugyanakkor a játékkapitány kérésére felvilágosítást kell adnia annak a szabálynak alkalmazásáról, melyre alapozta döntését. 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. Az első játékvezető felelős arról dönteni a mérkőzés előtt és alatt, hogy a játékterület és a feltételek megfelelnek-e az előírt követelményeknek.

FELADATAI

A mérkőzés előtt az első játékvezető: ellenőrzi a játékterület állapotát, a labdát és a többi felszerelést, elvégzi a sorshúzást a csapatkapitányokkal, ellenőrzi a csapatok bemelegítését.

A mérkőzés alatt az első játékvezető jogosult:

A csapatoknak figyelmeztetést adni

A sportszerűtlenséget és a játékkésleltetést büntetni,

- Dönteni:
- a.) a nyitójátékos hibáiról, a nyitó csapat állásrendi hibáiról, beleértve a takarást is,
 - b.) a labdamegjátszási hibákról,
 - c.) a háló feletti és a hibás hálóérintésekről, elsősorban támadó csapat oldalán,
 - d.) a háló alatt teljes terjedelmével áthaladó labdáról
 - e.) a hátsó sor köteles játékosok támadó érintés hibáiról
 - f.) a hátsó sor köteles játékosok által végrehajtott befejezett sánc hibái

A mérkőzés végén ellenőrzi és aláírja a jegyzőkönyvet.

MÁSODIK JÁTÉKVEZETŐ (ESETLEGES)

HELYE

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

HATÁSKÖRE

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. A második játékvezetőnek jogában áll sípolás nélkül jelezni a hatáskörén kívüli hibákat, de nem szabad e kérdésekben az első játékvezetővel szemben saját véleményéhez ragaszkodnia. A második játékvezető ellenőrzi a jegyzőkönyvvezető munkáját. A második játékvezető ellenőrzi a padon ülő csapattagok viselkedését, jelenti az első játékvezetőnek az ott elkövetett sportszerűtlenségeket. A második játékvezető ellenőrzi a bemelegítő területen lévő játékosokat. A második játékvezető engedélyezi a játékmegszakításokat, ellenőrzi időtartamukat és elutasítja a megalapozatlan kéréseket. A második játékvezető ellenőrzi a csapatok által felhasznált pihenőidők és játékoscserék (forgatások) számát és jelzi a 2. pihenőidő, valamint a 3. és a 4. cserét az első játékvezetőnek és az érintett edzőnek. Egy játékos megsérülése esetén a második játékvezető engedélyezi a kivételes játékoscserét, vagy egy 3 perces felépülési időt. A második játékvezető ellenőrzi a pályátalaj állapotát. A mérkőzés alatt a labdák szabályosságát is ellenőrzi. A második játékvezető ellenőrzi a büntető területen lévő csapattagokat és jelenti az első játékvezetőnek az ott elkövetett sportszerűtlenségeket.

FELADATAI

Minden játszma előtt, valamint térfélcserkor a döntő játszmában, továbbá ha bármikor szükséges, ellenőrzi, hogy a játékosok tényleges állásrendje a játékmezőn egyezik-e az állásrendi lapon szereplővel.

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



az ellenmezőre és ellentérbe történő hatolást a háló alatt,
a fogadó csapat állásrendi hibáit,
ha, elsődlegesen a sáncoló oldalon, bármely játékos megérinti a hálót, vagy a saját oldalán az antennát, és ez hibának minősül,
a hátsó sor köteles játékosok által végrehajtott befejezett sánc, illetve a hátsó sor köteles játékosok támadó érintés hibáiról
a labdának külső tárgygal való érintkezését
ha a labda a pálya talaját érinti és az első játékos vezető nincs olyan helyzetben, hogy láthassa az érintkezést .
A hálót az áthaladási téren részben vagy teljesen kívül keresztezően az ellentérfél felé repülő, vagy az antennát az ő oldalán érintő labdát.
A mérkőzés végén ellenőrzi és aláírja a jegyzőkönyvet.
Amennyiben nincs második játékos vezető, akkor mindez az első játékos vezető feladata.

JEGYZŐKÖNYVVEZETŐ

HELYE

A jegyzőkönyvvezető az első játékos vezetővel szemben a jegyző-könyvvezetői asztalnál ülve látja el feladatait.

FELADATAI

A szabályok szerint vezeti a jegyzőkönyvet a második (ha nincs, akkor az első) játékos vezetővel együttműködve. Csengőt vagy más hangjelző eszközt használ arra, hogy feladatai alapján jelezzen a játékos vezetők felé, vagy szabálytalanságra hívja fel a figyelmet.

A mérkőzés és játszma előtt a jegyzőkönyvvezető: rögzíti a mérkőzés és a csapat adatait a kötelező előírások szerint, megszerzi a csapatkapitányok és az edzők aláírását, az állásrendi lapról beírja a kezdő csapat állásrendeket.

Ha nem kapja meg időben az állásrendi lapokat, ezt jelzi a második játékos vezetőnek.

A mérkőzés alatt a jegyzőkönyvvezető:

beírja az elért pontokat,

mindegyik csapat nyitászámát ellenőrzi és a hibát a játékos vezetőknek azonnal jelzi a nyitóérintés után,

jogosult a játékoscsere kérést elfogadni és jelzőcsengővel jelezni, ellenőrizni számukat,

rögzíti játékoscsereket és felhasznált pihenő időket tájékoztatva a II. játékos vezetőt.,

jelzi a játékos vezetőknek, ha szabálytalan játékmegszakítást kérnek,

bejelenti a játékos vezetőknek a játszmák végét, valamint a döntő játszmában a 13. pont elérését,

bejegyzzi a kisebb sportszerűtlenségért adott figyelmeztetést, a szankciókat és megalapozatlan kéréseket

bejegyez minden egyéb eseményt a második játékos vezető útmutatása alapján, pl. kivételes csere, felépülési idő, meghosszabbított játékmegszakítások, külső beavatkozás, stb.

ellenőrzi a játszmák közötti szüneteket

A mérkőzés végén a jegyzőkönyvvezető: beírja a végeredményt, tiltakozás esetén, az első játékos vezető engedélyével vagy beírja, vagy enged, hogy a csapatkapitány beírja a jegyzőkönyvbe a megállapítást az esetről, amely miatt tiltakoztak, miután ő maga aláírta a jegyzőkönyvet, megszerzi a csapatkapitányok aláírását, majd a játékos vezetőket.

A HIVATALOS JELZÉSEK A JÁTÉKVEZETŐK KARJELEI

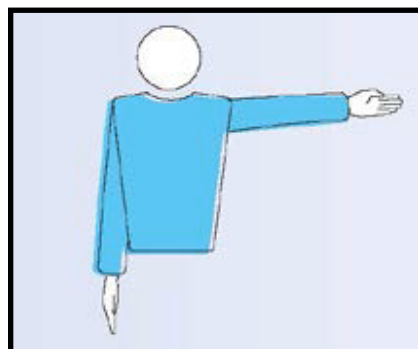
A játékos vezetők a hivatalos karjellel kell jelezzék vagy a lefűjt hiba természetét, vagy az engedélyezett játékmegszakítás okát. A karjelet egy pillanatig ki kell tartani, és ha azt egy kézzel kell jelezni, akkor azt a kart kell a jelhez felhasználni, amely a hibát elkövető, vagy a kérést jelző csapat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

A JÁTÉKVEZETŐK HIVATALOS KARJELEI

Nyitó csapat

A kart kinyújtani a nyitó csapat felé

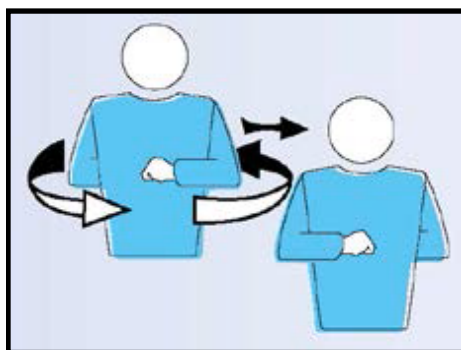
Használja: 1. és 2. játékvezető



Játzsma utáni játékmező csere

A felemelt alkarokat a test előtt és mögött vízszintesen mozgatni

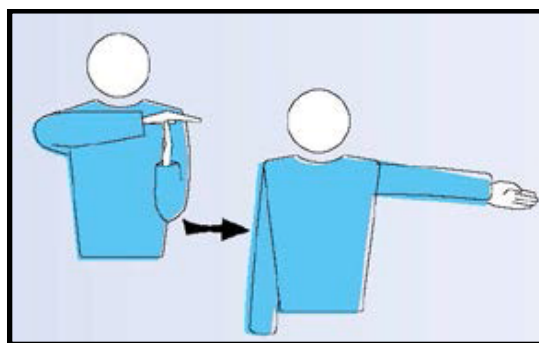
Használja: 1. és 2. játékvezető



Pihenőidő

Két kézzel "T" betűt formálni és utána a pihenőidőt kérő csapatra mutatni

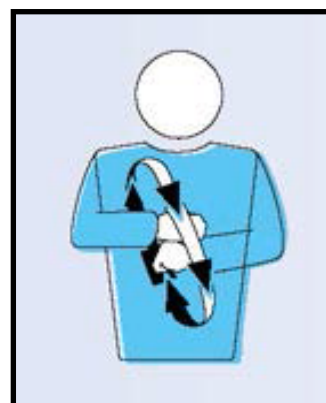
Használja: 1. és 2. játékvezető



Játékoscsere (forgatás)

Mell előtt két karral körözni

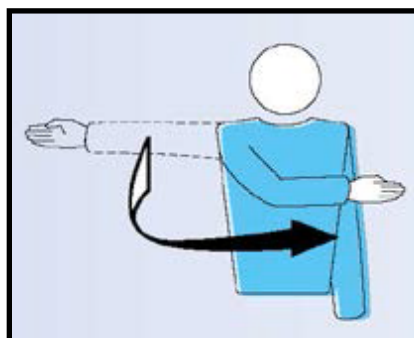
Használja: 1. és 2. játékvezető



A nyitás engedélyezése

A nyitás irányát jelezve mozgatni a kezét

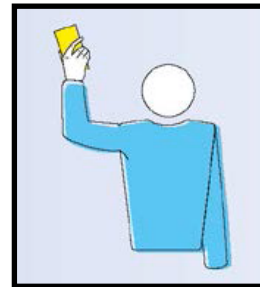
Használja: 1. játékvezető



Figyelmeztetés sportszerűtlenségért

Sárga lapot felmutatni

Használja: 1. játékvezető



Büntetés sportszerűtlenségért

Piros lapot felmutatni

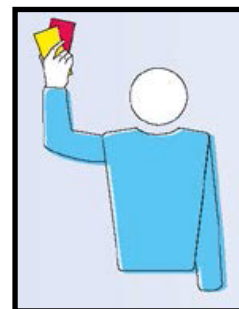
Használja: 1. játékvezető



Kiállítás

Piros és sárga lapot együtt felmutatni

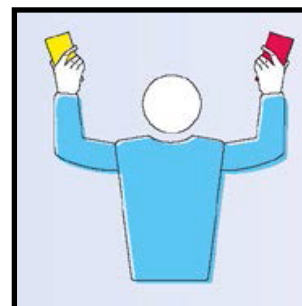
Használja: 1. játékvezető



Kizárás

Piros és sárga lapot külön kézben felmutatni

Használja: 1. játékvezető



Játszma vagy mérkőzés vége

Az alkarokat nyitott tenyérrel a mell előtt keresztezni

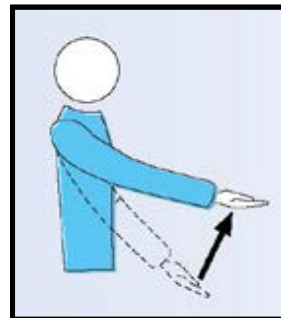
Használja: 1. és 2. játékvezető



Nyitás közben nem elengedett vagy feldobott labda

Kinyújtott alkart nyitott tenyérrel felfelé emelni

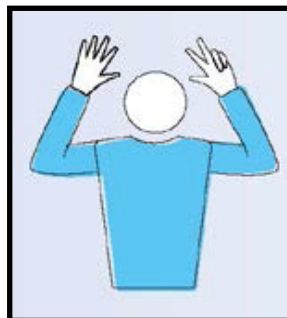
Használja: 1. játékvezető



Késedelmes nyitás

Felemelt karral nyolc ujjat mutatni

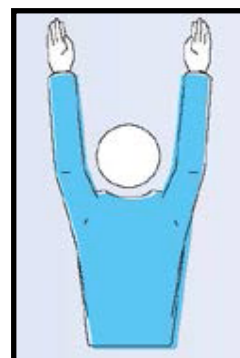
Használja: 1. játékvezető



Sánchiba vagy takarás

Tenyérrel előre függőlegesen felemelni a két kart

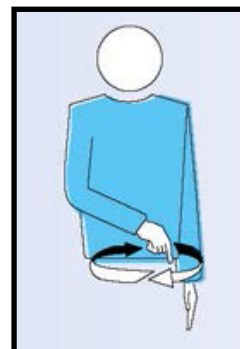
Használja: 1. játékvezető



Állásrendi vagy forgásrendi hiba

Mutatóujjal körkörös mozgás

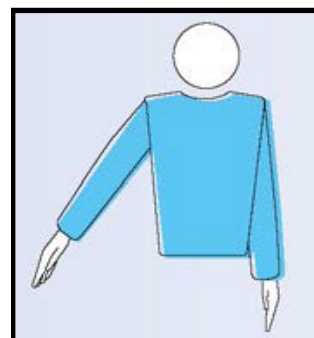
Használja: 1. és 2. játékvezető



A labda bent

A karral és az ujjakkal a talajra mutatni

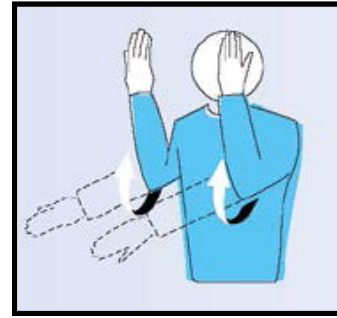
Használja: 1. és 2. játékvezető



A labda kint

A két alkart függőlegesen nyitott tenyérrel felemelni

Használja: 1. és 2. játékvezető



Megfogott labda

Lassan emelni az alkart tenyérrel felfelé

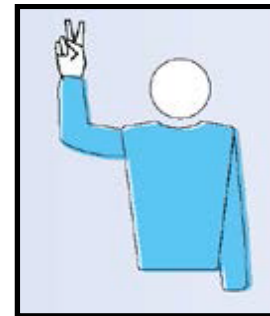
Használja: 1. játékvezető



Kettős érintés

Két ujjat felmutatni

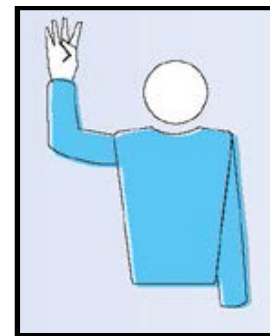
Használja: 1. játékvezető



Négy érintés

Négy ujjat felmutatni

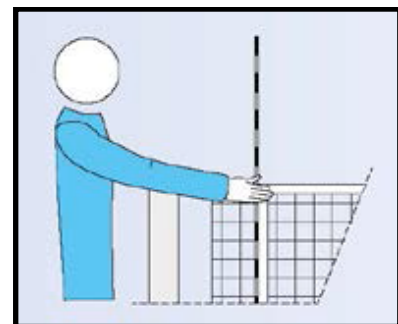
Használja: 1. játékvezető



A hálót egy játékos hibásan érintett vagy a nyitást követően a labda nem a szabályos áthaladási téren keresztezte a hálót

A háló oldalát megérinteni a hibának megfelelően

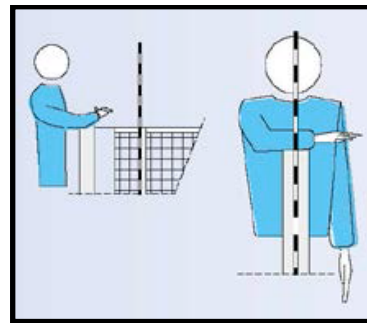
Használja: 1. és 2. játékvezető



Átnyúlás a háló fölött

Egy kézzel a háló fölött átnyúlni, a tenyér lefelé néz

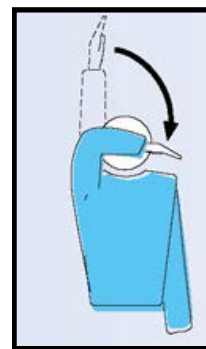
Használja: 1. és 2. játékvezető



Támadó érintés hiba

Karral felülről lefelé nyitott tenyérrel mozgás

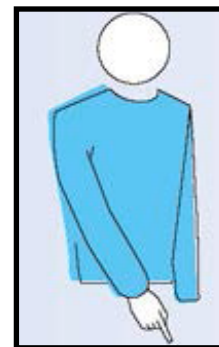
Használja: 1. és 2. játékvezető



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.

Középvonalra vagy megfelelő vonalra mutatni

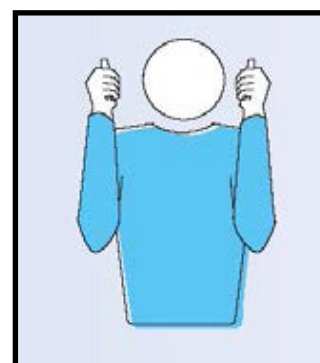
Használja: 1. és 2. játékvezető



Kettős hiba, a labdamenet újrajátszása

A két hüvelykujjat függőlegesen felmutatni

Használja: 1. játékvezető



Érintett labda

Egyik kéz tenyerét másik ujjával függőlegesen mozgatva érinteni

Használja: 1. és 2. játékvezető



**Figyelmeztetés vagy büntetés
játékkésleltetésért**

Csuklóra mutatni sárga (figyelmeztetés) vagy piros
(büntetés) lappal

Használja: 1. játékvezető

