

Säännöt

Luku 1

Peliolosuhteet ja -välineet

1 Pelialue

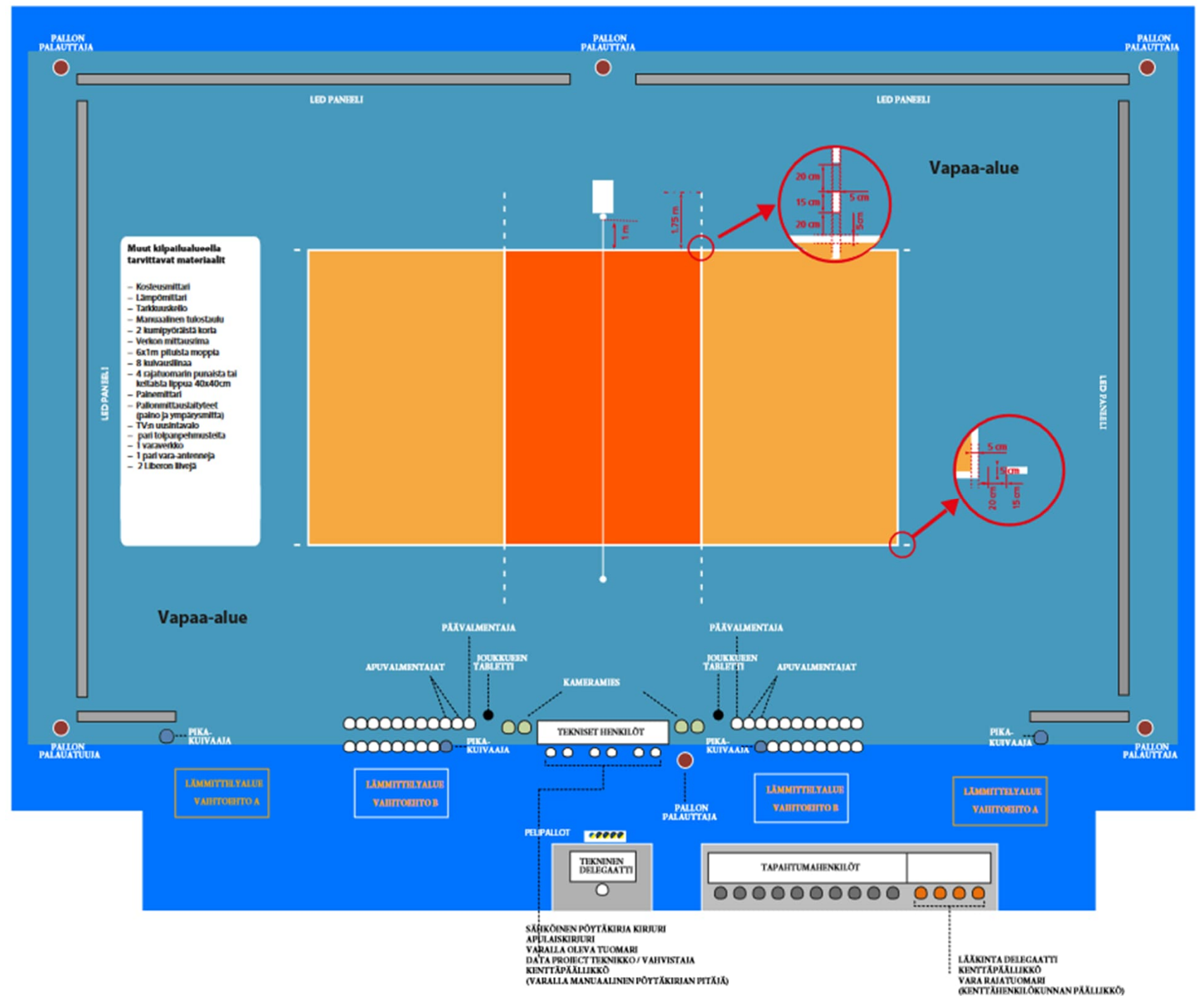
Pelialueeseen kuuluu pelikenttä ja vapaa-alue.
Se on suorakulmainen ja symmetrinen.

Pelikenttä: 18 x 9 m

Vapaa-alue: vähintään 3 m pelikentän ympärillä

Pelialueen ilmatila: kaikista esteistä vapaa 7 m korkeuteen asti

Kilpailualue



1.2 Pelialueen pinta

Kentän on oltava tasainen, vaakasuora ja joka kohdaltaan samanlainen.

Kentän pinta ei saa aiheuttaa loukkaantumisvaaraa pelaajille.

Pelaaminen epätasaisilla tai liukkailla pinnoilla on kielletty.

1.3 Kentän rajat

Kaikki rajat ovat 5 cm leveät ja ne kuuluvat kenttään.

Pelikenttä merkitään kahdella sivurajalla ja kahdella päätyrajalla.

Keskirajan keskilinja jakaa kentän kahteen 9 x 9 m kenttäpuoliskoon.
Raja kulkee verkon alla ja päättyy sivurajoihin.

Kummallakin kenttäpuolella on hyökkäysraja, joka on vedetty 3 m päähän keskilinjasta.

1.4 Kentän alueet

Etukenttä: keskirajan keskilinjasta hyökkäysrajan takareunaan.

Etukentän katsotaan ulottuvan sivurajojen yli vapaa-alueen reunaan asti.

Aloitusalue: 9 m leveä alue päätyrajan takana.

Sen rajaa sivuilta kaksi 15 cm:n pituista rajamerkkiä.

Syvyydeltään aloitusalue ulottuu vapaa-alueen takareunaan.

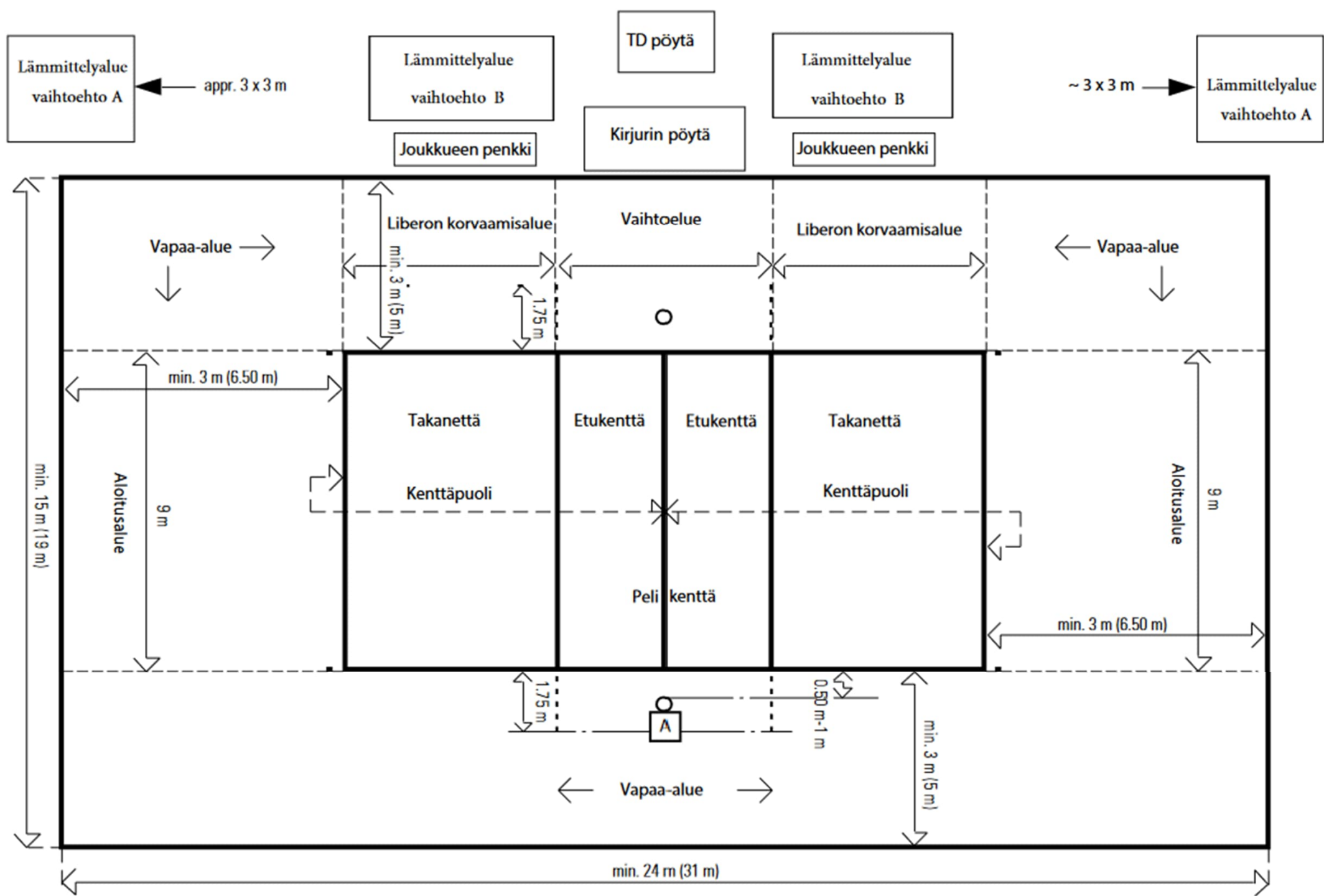
Vaihtoalue: alue, jota rajaavat molempien hyökkäysrajojen jatkeet ja kirjurin pöytä.

1.4 Kentän alueet

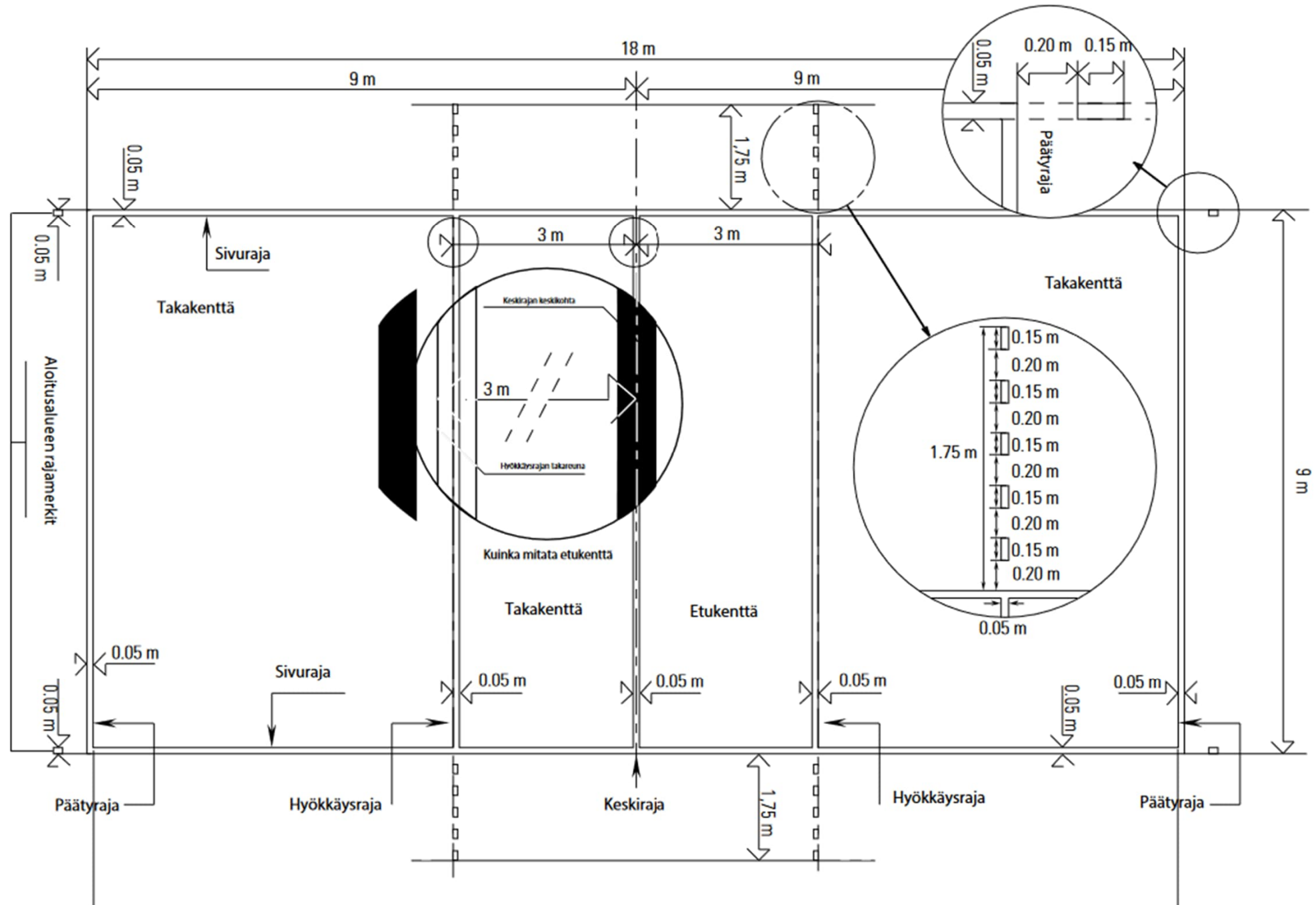
Libero-pelaajan korvausalue: osa vapaa-aluetta kummankin joukkueen penkin puolella, jota rajaa hyökkäysrajan jatke ja päätyrajan oletettu jatke.

Lämmittelyalue: 3 x 3 m, vapaa-alueen ulkopuolella penkinpuoleisissa nurkissa tai joukkueen penkin takana.

Pelialue



Pelikenttä



2 Verkko ja verkkopylväät

Miehet: 243 cm

Naiset: 224 cm

Verkon korkeus mitataan kentän keskeltä ja sivurajojen kohdalta. Molemmilta laidoilta sivurajojen kohdalta on verkon oltava saman korkuinen ja enintään 2 cm sääntöjen määräämää korkeammalla.

Verkon leveys on 1 m ja pituus 9,5 - 10 m.

2.3 Verkkomerkit

Kaksi valkoista nauhaa kiinnitetään verkon päihin pystysuoraan sivurajojen kohdalle.

Ne ovat 5 cm:n levyisiä ja 1 m:n pituisia, ja katsotaan osaksi verkkoa.

2.4 Antenni

Taipuisa keppi, jonka pituus on 1,80 m ja läpimitta 10 mm.

Kiinnitetään verkkomerkkien ulkoreunan ulkopuolelle verkon vastakkaisille puolille.

Katsotaan osaksi verkkoa, ja ne rajaavat sivusuunnassa verkon ylityskaistan.

2.5 Verkkopylväät

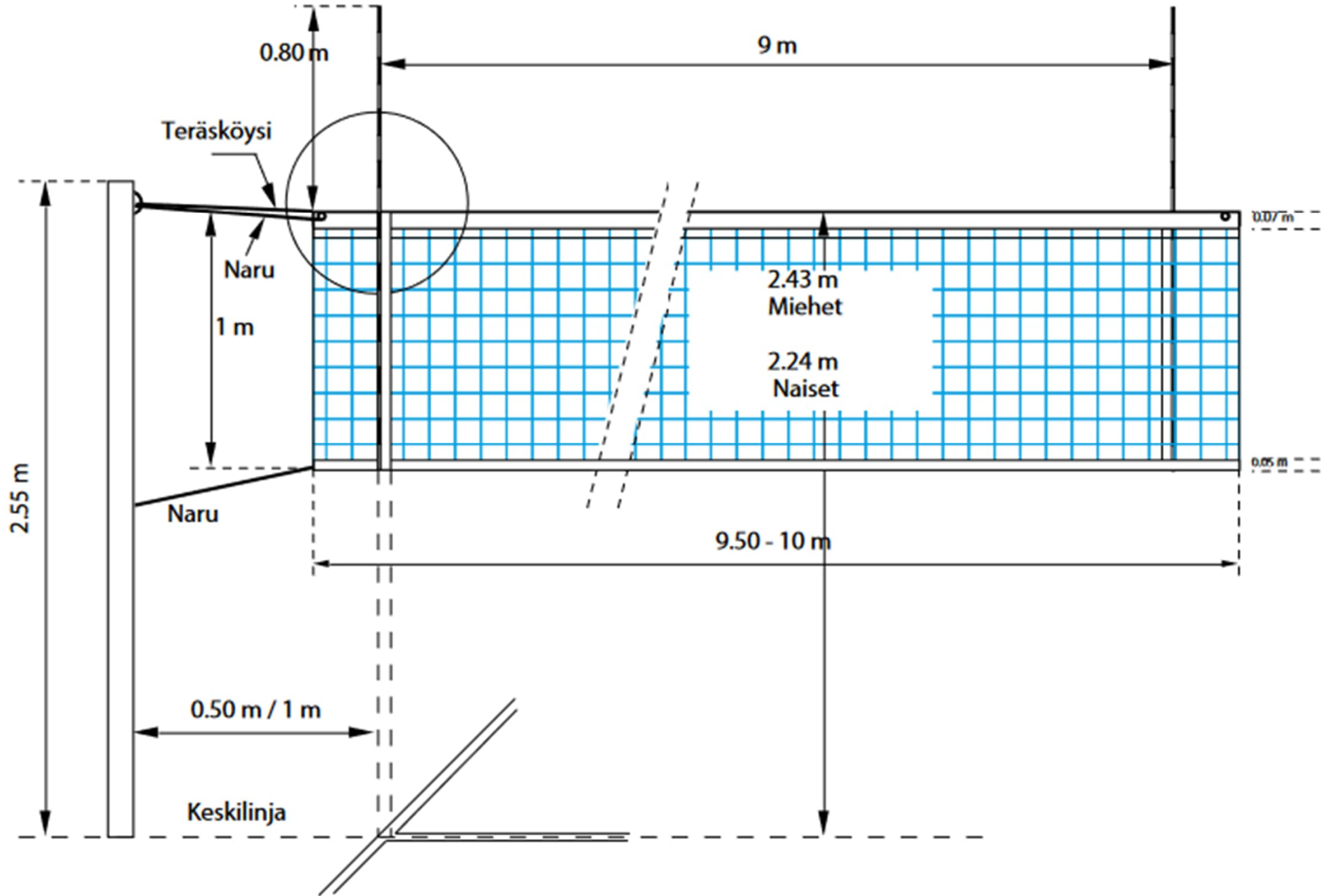
Verkkoa kannattavat pylväät kiinnitetään 0,50 - 1,00 m päähän sivurajojen ulkopuolelle.

Ne ovat 255 cm korkeat ja mieluiten säädettävät.

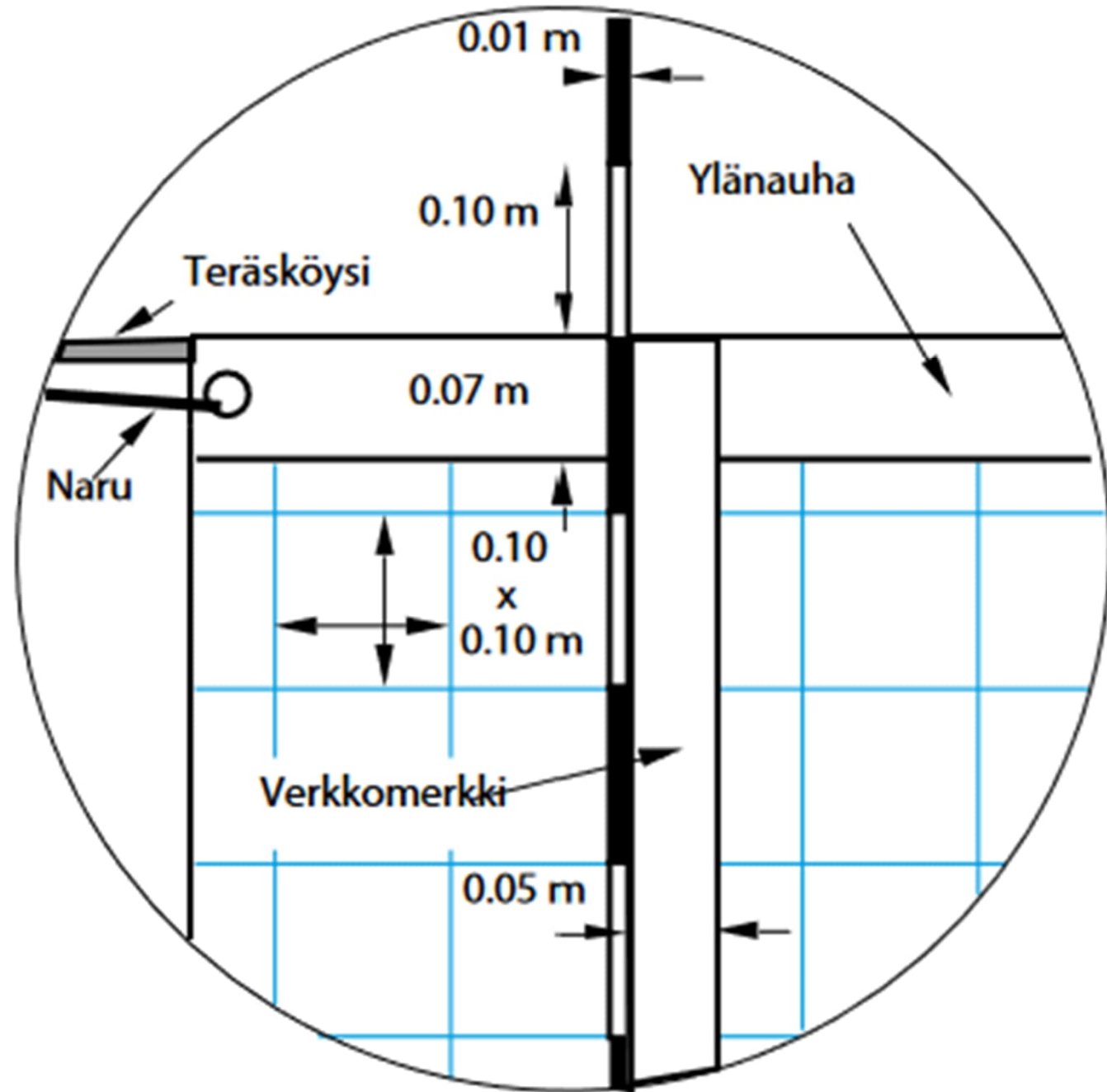
Verkkopylväiden tulee olla pyöristetyt, sileät ja kiinnitetyt kenttään ilman vaijereita.

Niissä ei saa olla muitakaan vaaraa tai haittaa aiheuttavia rakenteita.

Verkon rakenne



Verkon rakenne



3 Pallo

Pallon ympärysmitta on 65 - 67 cm ja paino 260 - 280 g.

Pallon paine on oltava 0.30 - 0.325 kg/cm².

Pallot pitää olla yhdenmukaisia (ympärysmitta, paino, paine, tyyppi, väri jne.).

Luku 2

Osanottajat

4 Joukkueet

Joukkue: käsittää enintään 14 (12) pelaajaa

Valmentajisto: yksi valmentaja ja enintään kaksi apuvalmentajaa

Huoltajisto: yksi terapeutti ja yksi lääkäri

4.1 Joukkueen kokoonpano

Vain pöytäkirjaan merkityt henkilöt voivat mennä kilpailualueelle ja voivat osallistua lämmittelyyn tai otteluun.

Yksi joukkueen pelaajista on joukkueen kapteeni, jonka kohdalle ottelupöytäkirjaan on tehtävä tästä merkintä.

Sen jälkeen, kun joukkueen valmentaja ja joukkueen kapteeni ovat allekirjoittaneet pöytäkirjan, siihen merkittyjä pelaajia ei saa muuttaa.

4.2 Joukkueen sijainti

Pelaajien, jotka eivät ole pelissä, on joko istuttava joukkueensa penkillä tai oltava lämmittelyalueellaan.

Valmentajan ja muiden joukkueenjäsenten on istuttava penkillä, mutta he voivat hetkellisesti poistua sieltä.

Joukkueiden penkit ovat kirjurin pöydän molemmin puolin, vapaa-alueen ulkopuolella.

4.2 Joukkueen sijainti

Pelaajat, saavat lämmitellä ilman palloja seuraavasti:

- ottelun aikana: lämmittelyalueilla.
- aikalisien aikana: myös vapaa-alueella kenttänsä takana.

Erätaukojen aikana pelaajat saavat käyttää palloja lämmitellessään vapaa-alueella.

4.3 Pelaajien varusteet

Pelaajien varusteisiin kuuluvat pelipaita, -housut, -sukat ja urheilujalkineet.

Joukkueen varusteiden on oltava yhdenmukaiset (poikkeuksena libero) ja puhtaat koko joukkueella.

Pelaajilla on oltava paidoissaan numerot 1 - 20.

Numeron on oltava rinnassa (15 cm) ja selässä (20 cm) keskellä.

Kapteenilla on oltava rinnassa pelinumeronsa alapuolella raita.

4.4 Muutokset varusteisiin

Päätuomari voi sallia yhden tai useamman pelaajan:

- Pelata avojaloin
- Vaihtaa kostuneen tai vaurioituneen peliasun erien välillä tai pelaajavaihdon jälkeen toiseen samanlaiseen peliasuun.
- Pelata kylmällä säällä lämmittelyasussa, kunhan se on koko joukkueella samanlainen ja sääntöjen mukaisesti numeroitu.

4.5 Kielletyt esineet

On kiellettyä pitää ottelun aikana sellaisia esineitä, jotka voivat aiheuttaa loukkaantumisen tai antaa keinotekoista etua pelaajalle.

Pelaajat saavat käyttää silmälaseja tai piilolinsskejä omalla vastuulla.

Puristavia, eli kompressiopehmusteita voidaan käyttää suojana ja tukena.

5 Joukkueen johtajat

Joukkueen kapteeni ja valmentaja ovat vastuussa joukkueensa jäsenten käyttäytymisestä ja kurista.

Libero voi olla joukkueen kapteeni tai pelikapteeni.

5.1 Kapteeni

Ennen ottelua: edustaa joukkuettaan arvonnassa ja allekirjoittaa ottelupöytäkirjan.

Ottelun aikana: toimii pelikapteenina ollessaan kentällä.

Kun joukkueen kapteeni ei ole kentällä, valmentaja tai joukkueen kapteeni itse nimeävät toisen pelaajan, hänen tilalleen pelikapteeniksi.

Pelikapteeni toimii tehtävässään, kunnes hänet vaihdetaan ulos tai joukkueen kapteeni palaa kentälle tai erä päättyy.

5.1 Kapteeni

Kun pallo ei ole pelissä, pelikapteenilla, ja vain hänellä, on oikeus puhutella tuomareita:

- Pyytääkseen selvitystä sääntöjen soveltamisesta ja tulkinnasta.
- Hän välittää joukkueovereidensa pyynnöt tai kysymykset tuomarille.
- Jos tuomarin selitys ei häntä tyydytä, hänen on ilmoitettava välittömästi tuomarille olevansa eri mieltä.
 - oikeus tehdä virallinen vastalause pöytäkirjaan

5.1 Kapteeni

- Pyytääkseen lupaa:
 - a) varusteiden vaihtamiseen, kokonaan tai osittain
 - b) joukkueiden pelipaikkojen tarkastamiseen
 - c) lattian, verkon, pallon jne. tarkistamiseen
- Valmentajan ollessa poissa, ellei joukkueen apuvalmentaja ole ottanut valmentajan tehtäviä hoitaakseen, pyytääkseen aikalisiä ja pelaajavaihtoja.

Video

USA  0 8
ITA  < 1 11



5.1 Kapteeni

Ottelun päätyttyä joukkueen kapteeni:

- Kiittää tuomareita ja allekirjoittaa pöytäkirjan ottelun lopputuloksen vahvistamiseksi.
- Voi merkitä pöytäkirjaan vastalauseen asiasta, josta hän on aikanaan ilmoittanut päätuomarille olevansa tämän ratkaisusta tai sääntötulkinnasta eri mieltä.

5.2 Valmentaja

Ottelussa valmentaja johtaa joukkueensa peliä pelikentän ulkopuolelta:

- Joukkueen aloituskokoonpano
- Pelaajavaihdot
- Aikalisät
 - Yhteystoimitsija verkkotuomari

Ennen ottelua valmentaja merkitsee ottelupöytäkirjaan pelaajalistan tai tarkistaa siitä pelaajien nimet ja numerot sekä vahvistaa tämän nimikirjoituksella.

5.2 Valmentaja

Ottelun aikana valmentaja:

- Antaa verkkotuomarille tai kirjurille aloitusjärjestyslipukkeen täytettynä ja allekirjoitettuna.
 - Jos tabletit ovat käytössä, aloitusjärjestykset tulevat automaattisesti joukkueelta kirjurille ja tuomareille.
- Istuu joukkueensa penkillä kirjurinpuoleisessa päässä, mutta voi poistua siitä.
- Pyytää aikalisät ja vaihdot.
- Saa antaa kentälle ohjeita.

5.2 Valmentaja

- Saa liikkua kävellen:
 - a. vapaa-alueella joukkueen penkin etupuolella hyökkäysrajan jatkeelta lämmittelyalueeseen saakka, jos se on sijoitettu kulmaan, vapaa-alueen ulkopuolelle, edellyttäen ettei häiritse tai viivytä pelin kulkua.
 - b. Jos lämmittelyalue on sijoitettu vaihtopenkkien taakse, silloin valmentaja voi liikkua hyökkäysrajan jatkeen ja joukkueen pelikentän päätyrajan jatkeen välissä, mutta häiritsemättä rajatuomarin näkökenttää.

Video

5.3 Apuvalmentaja

Apuvalmentaja istuu joukkueensa penkillä, mutta hänellä ei ole oikeutta puuttua ottelun kulkuun.

Jos valmentaja joutuu luopumaan tehtävästään, apuvalmentaja voi ryhtyä hoitamaan hänen tehtäviään poissaolon ajaksi.

Poislukien valmentajan siirtyminen pelaajana kentälle.

Joukkueen pelikapteenin on pyydettävä tähän lupa päätuomarilta.

Luku 3

Pelimuoto

6.1 Pisteiden saaminen

Joukkue tekee pisteen:

- Saadessaan pallon koskemaan vastapuolen kenttää
- Jos vastapuolen joukkue tekee virheen
- Jos vastapuolen joukkueelle määrätään rangaistus

6.1 Pisteiden saaminen

Joukkue tekee virheen, kun se tekee näiden sääntöjen vastaisen pelisuorituksen tai muuten rikkoo sääntöjä:

- Jos kaksi tai useampia virheitä tehdään peräkkäin, vain ensimmäinen niistä otetaan huomioon
- Jos molemmat joukkueet tekevät virheen samanaikaisesti
→ kaksoisvirhe, ja pallo pelataan uudelleen

6.1 Pisteiden saaminen

Palloralliksi nimitetään sarjaa pelitapahtumia, jotka alkavat aloittajan aloituslyöntihetkestä ja päättyvät siihen, kun pallo kuolee.

Päättynyt palloralli on sarja pelitapahtumia, joka johtaa pisteen saamiseen.

- Rangaistus
- Kahdeksan (8) sekunnin aloitusvirhe

6.2 Erän voittaminen

Erän (paitsi 5. erä) voittaa joukkue, joka ensin saavuttaa 25 pistettä vähintään kahden pisteen erolla.

6.3 Ottelun voittaminen

Ottelun voittaa joukkue, joka ensin voittaa kolme erää.

Kun erätilanne on 2–2, ratkaiseva erä (5.) pelataan 15 pisteeseen vähintään kahden pisteen erolla.

6.4 Luovutus ja joukkueen jääminen vajaaksi

Joukkue kieltäytyy kehotuksen jälkeenkin pelaamasta tai ei saavu paikalle ilman syytä.

→ Luovutus tuloksella 0–3, jokainen erä 0–25

Joukkue, joka todetaan VAJAAKSI erässä tai koko ottelussa

→ menettää erän tai koko ottelun.

→ Vastapuolelle annetaan tarvittavat pisteet erän tai ottelun voittamiseen. Vajaaksi jäänyt joukkue säilyttää pisteensä ja eränsä.

7.1 Arvonta

Ennen ottelua päätuomari suorittaa arvonnän ensimmäisen erän ensimmäisen aloittajan ja kenttäpuolten määräämiseksi.

Arvonnassa ovat mukana joukkueiden kapteenit ja arvonnän voittaja valitsee:

- a) Aloituksen
- b) Vastaanoton
- c) Kenttäpuolen

Hävinnyt saa jäljelle jäävän valinnan.

7.2 Lämmittely ennen ottelua

- Ennen ottelua kummallakin joukkueella on käytettävissä verkkolämmittelyyn
- a) 6 min, jos heillä on ollut vain omassa käytössään aiemmin muu pelikenttä lämmittelyyn
 - b) 10 min, jos ei ole

Joukkueen kapteenin vaatimuksesta joukkueet voivat lämmitellä verkolla erikseen. → Aloituksen valinnut aloittaa.

7.3 Joukkueen aloituskokoonpano

Pelissä on joukkueella aina oltava kuusi pelaajaa.

Valmentajan ilmoittama joukkueen aloituskokoonpano ilmoittaa pelaajien kiertojärjestyksen kentällä.

Aloituskokoonpanoon kuulumattomat pelaajat ovat erän vaihtopelaajia.
Huom. Ei libero!

Sen jälkeen, kun aloitusjärjestyslipuke on luovutettu, alkuasemiin ei saa tehdä muutoksia muuten kuin normaalin pelaajavaihdon avulla.

7.3 Joukkueen aloituskokoonpano

Poikkeavuus pelaajien sijoittumisessa kentällä tai merkinnässä aloitusjärjestyslipukkeessa:

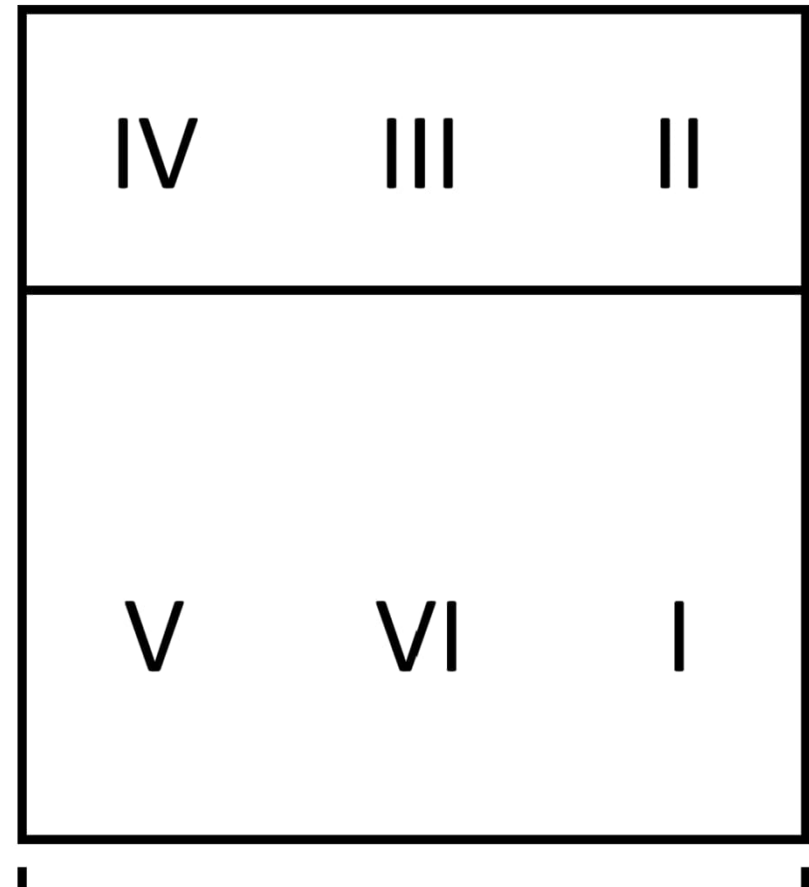
- Havaitaan ennen pelin alkua: korjataan lipukkeen mukaiseksi (säännönmukainen vaihto mahdollinen), ei rangaista
- Havaitaan myöhemmin: joukkue palautetaan oikeisiin sijainteihinsa, pisteet virheen tarkasta ajankohdasta lähtien peruutetaan, vastapuolen pisteet pysyvät ja lisäksi myönnetään piste ja oikeus seuraavaan aloitukseen
- Jos virheen ajankohtaa ei voida todeta, pistetilanne jää voimaan

7.3 Joukkueen aloituskokoonpano

- Pöytäkirjan ulkopuolinen pelaaja:
vastapuolen pisteet pysyvät voimassa ja lisäksi sille annetaan hyväksi piste ja oikeus aloitukseen.
- virheen tehnyt joukkue menettää kaikki pisteet ja erät siitä hetkestä kun pöytäkirjaan merkitsemätön pelaaja meni kentälle ja joukkueen tulee antaa korjattu aloitusjärjestyslipuke ja lähettää kentälle pöytäkirjaan merkitty pelaaja merkitsemättömän pelaajan paikalle.

7.4 Sijoittumiset

Aloituksen lyönnin hetkellä on joukkueen oltava oman kenttäpuolensa sisällä kiertojärjestyksessä (aloittajaa lukuunottamatta).



7.4 Sijoittumiset

Pelaajien sijoittumiset toisiinsa nähden:

- Kunkin takapelaajan on sijoitettava etäämmäs verkosta kuin vastaava etupelaaja.
- Etu- ja takapelaajien on keskenään sijoitettava piirroksen mukaisesti.

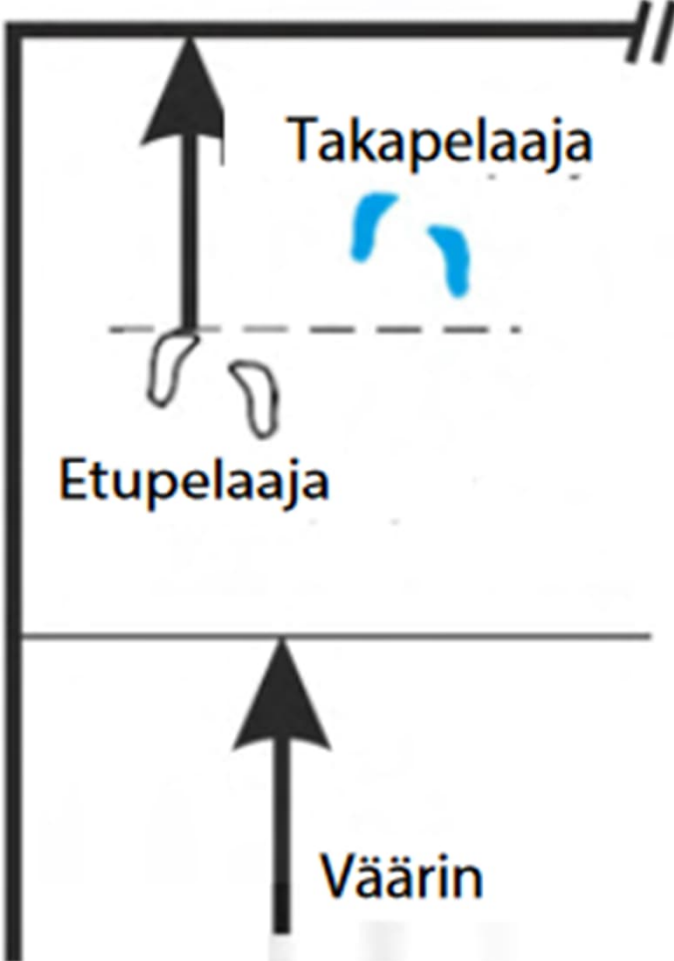
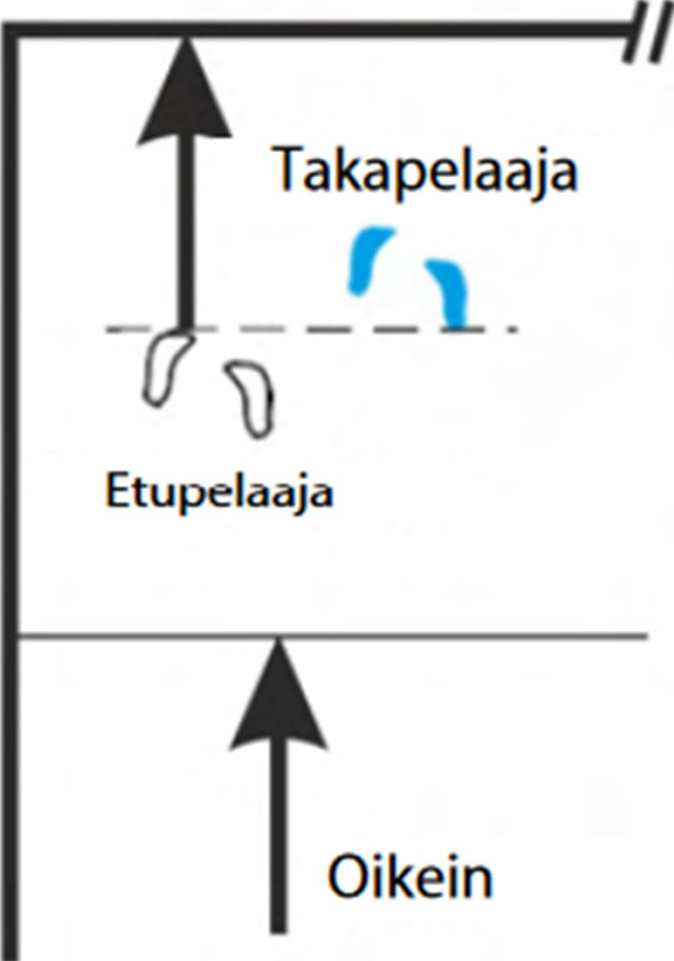
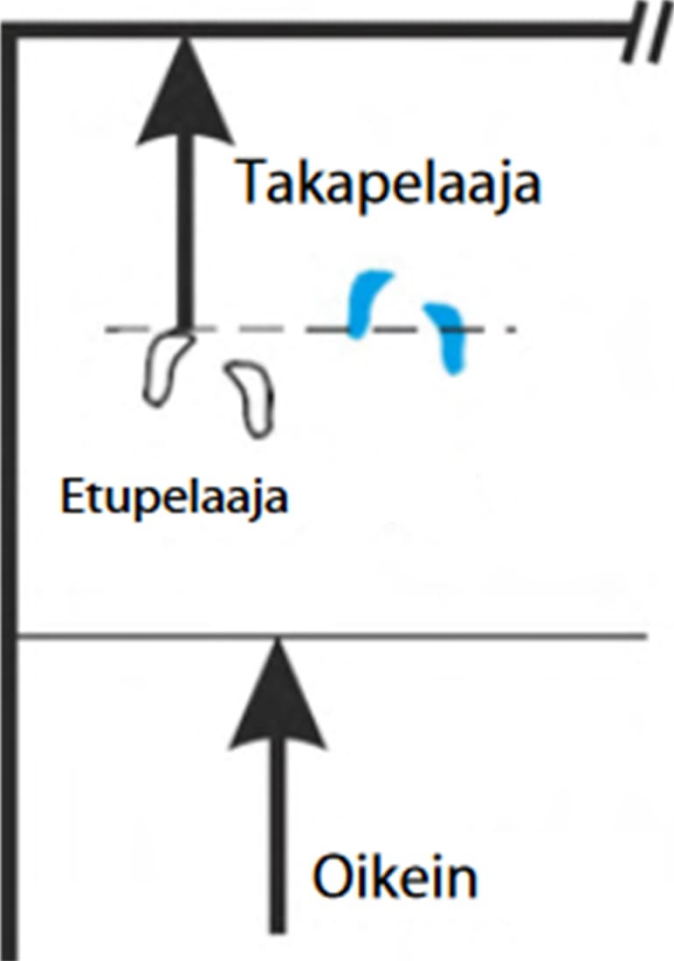
Kun aloitus on suoritettu, pelaajat saavat vapaasti liikkua omalla pelialueellaan, vapaa-alue mukaan lukien.

7.4 Sijoittumiset

Pelaajien keskinäinen sijainti määräytyy heidän lattiaan koskettavien jalkojensa mukaan ja sen tulee olla seuraava:

- Takapelaajan pitää olla samassa linjassa tai jommankumman jalan jonkin osan on oltava kauempana keskirajasta kuin vastaavan etupelaajan etummainen jalka
- Oikean- ja vasemmanpuoleisten pelaajien tulee olla samassa linjassa tai jommankumman jalan jonkin osan on oltava lähempänä ao. sivurajaa kuin samassa rivissä olevien muiden pelaajien kauempana oleva jalka

Pelaajien sijoittumiset

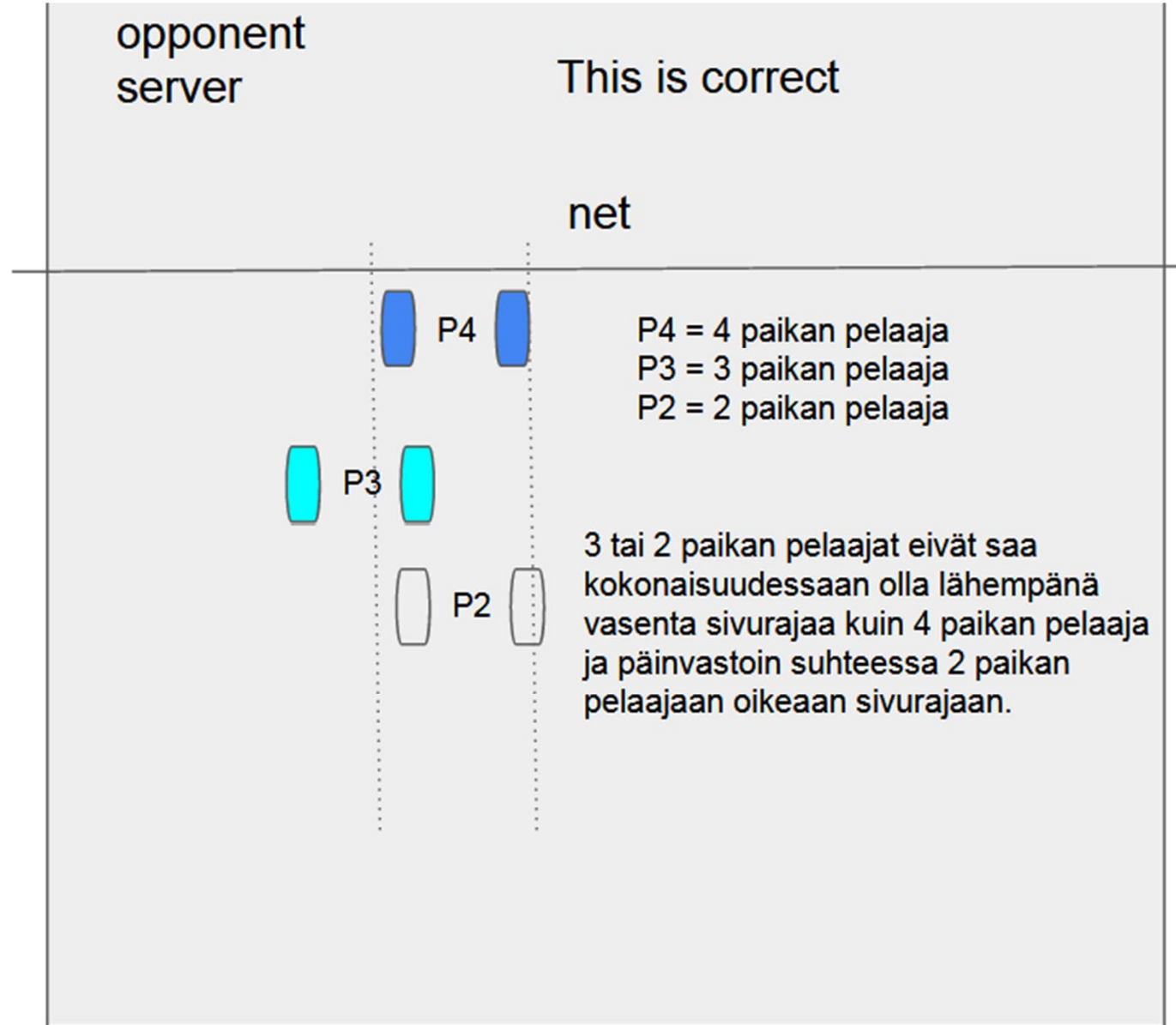


Pelaajien Sijoittumiset

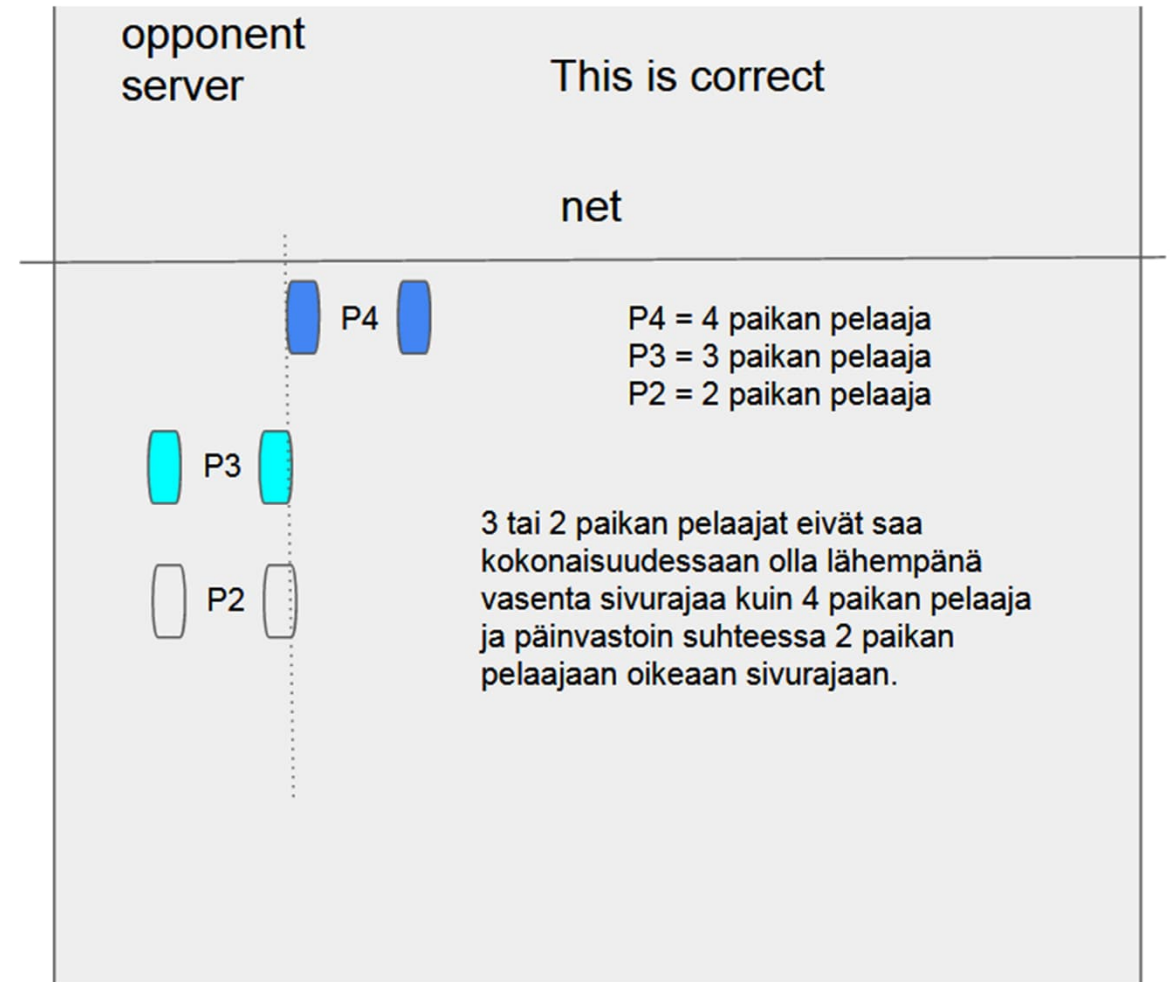
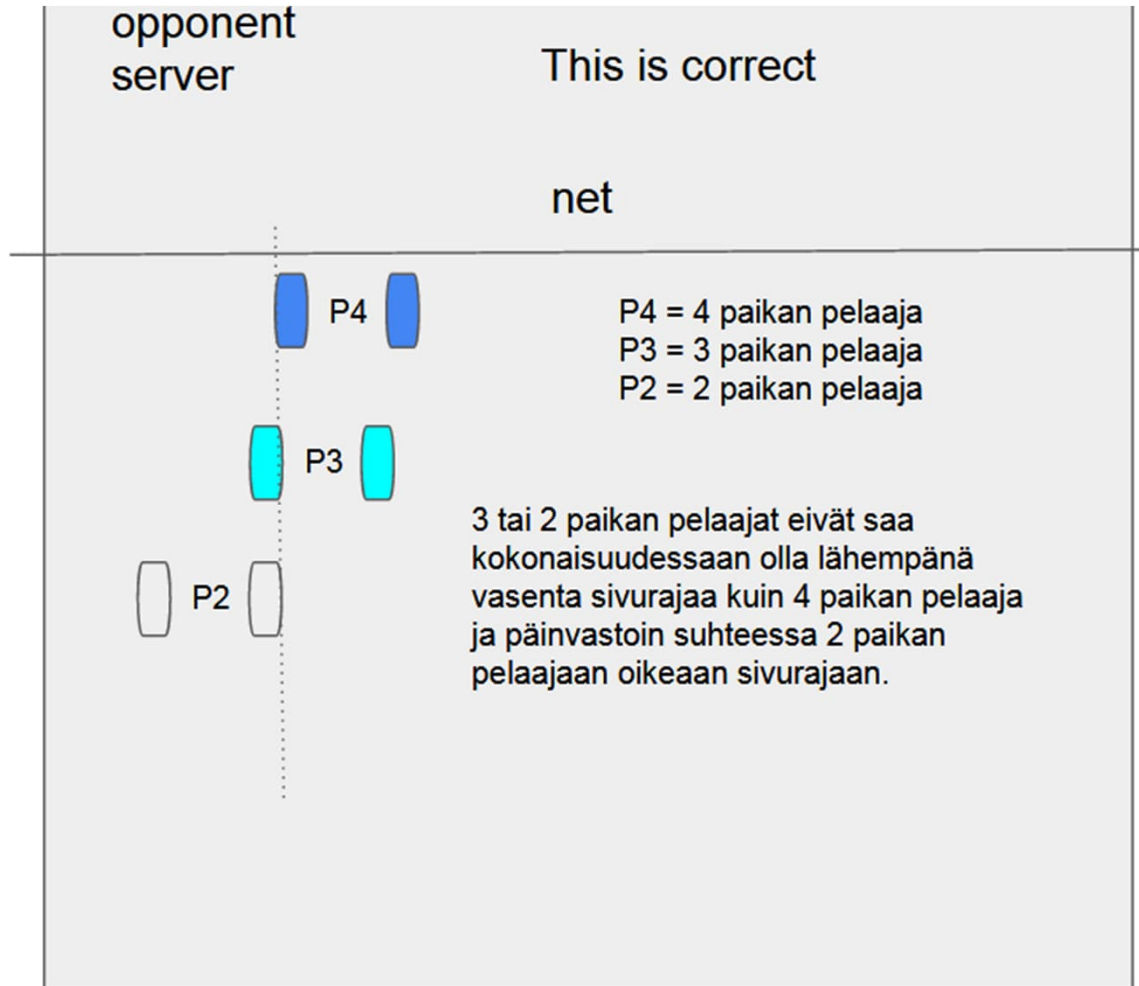
7.4.3.2 each right (left) side player must be level with or have at least a part of one foot closer to the right (left) sideline than the foot further from the right (left) side line of the **other** players in that row.

Tuo other sana täydennettiin sääntöihin myöhemmin. Vaikka 2 ja 4 paikan pelaajia ei normaalisti vertailla keskenään niin "other" sanalla haluttiin estää viime kaudella tapahtuneet sijoittumiset jossa 4 paikan pelaaja on "enemmän oikealla kokonaisuudessaan" kuin 2 paikan pelaaja.

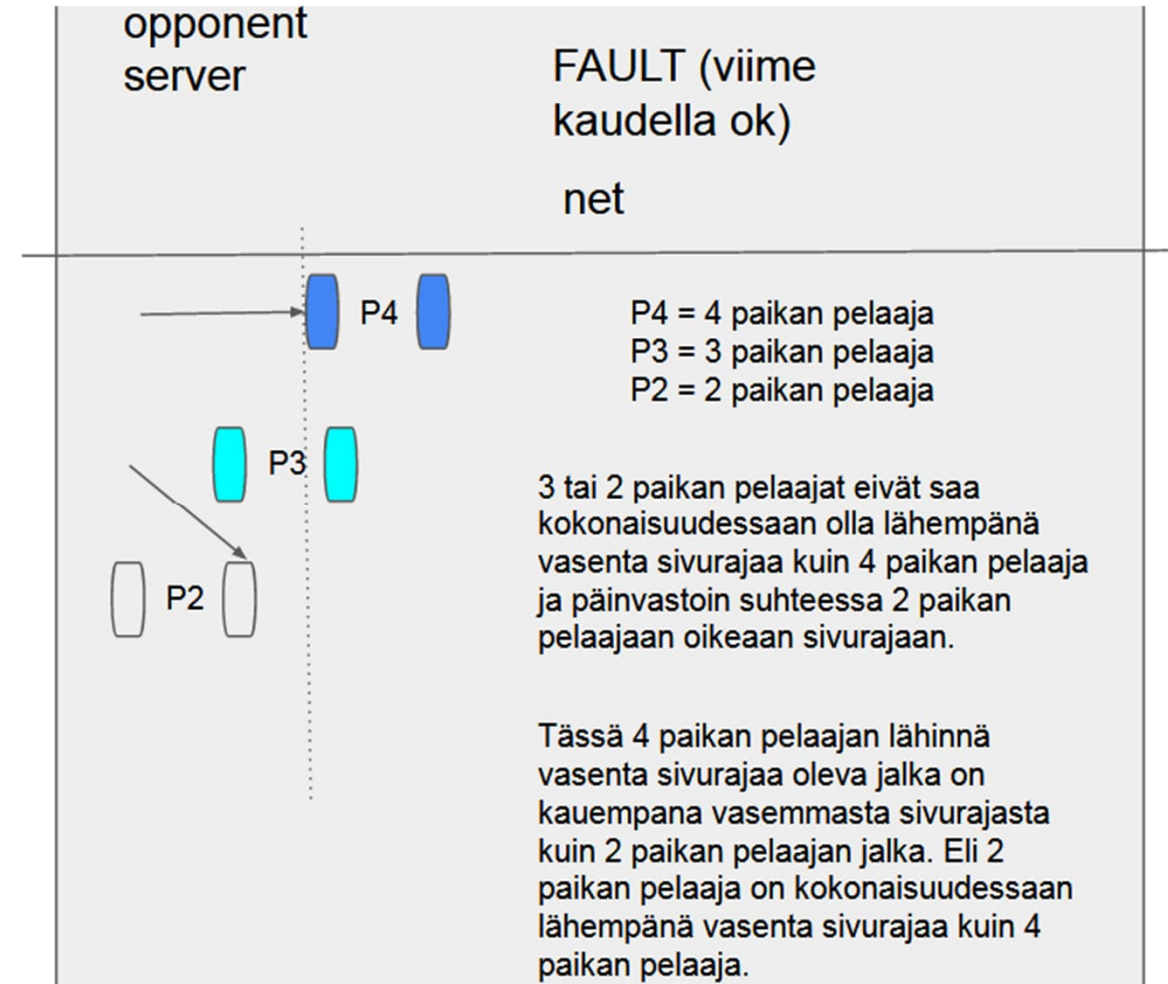
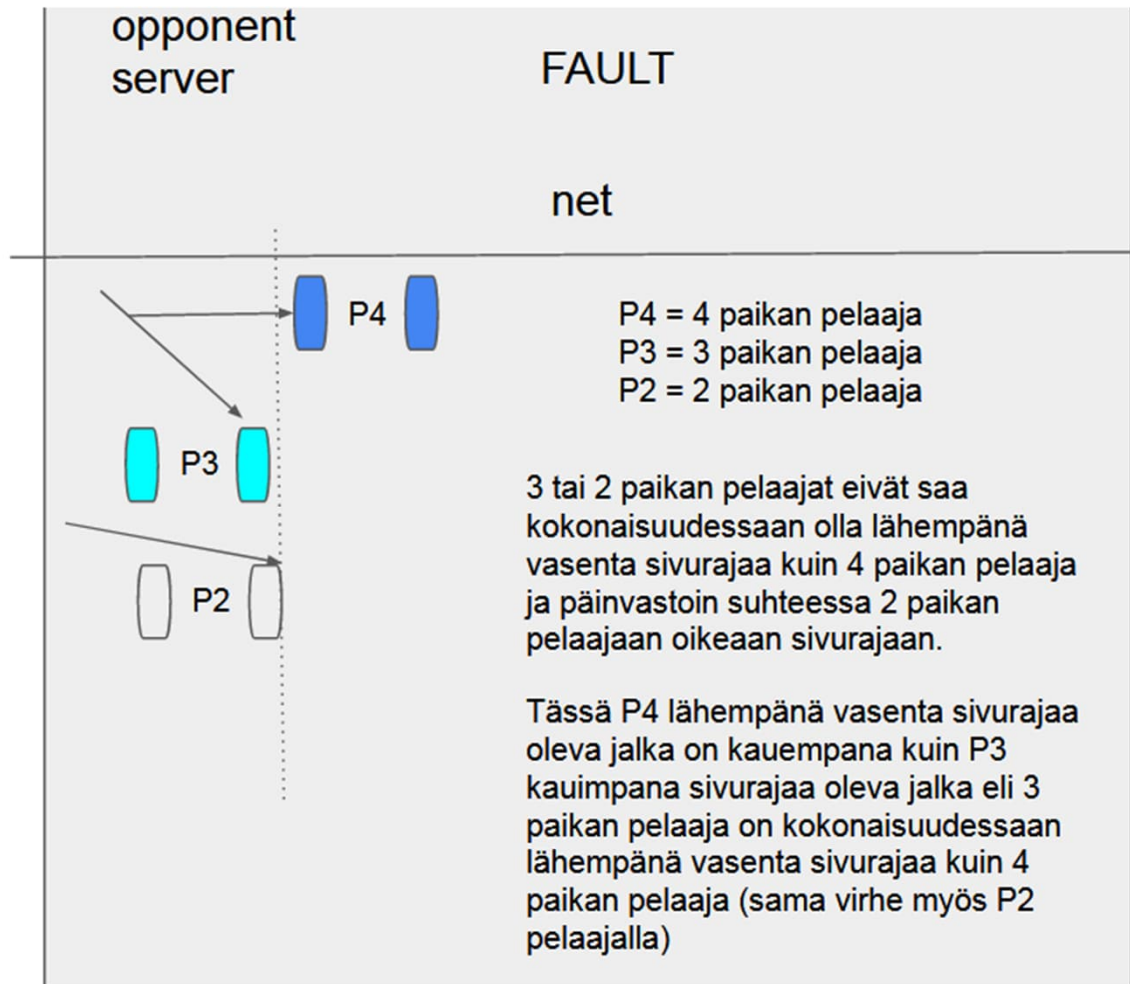
Tässä esimerkissä keskitytään nimenomaan pelipaikkoihin suhteessa kentän vasempaan reunaan. Sääntö toimii samalla tavalla myös 2-paikan pelaajaan vertaillen.



Pelaajien Sijoittumiset



Pelaajien Sijoittumiset



7.5 Sijoittumisvirhe

Joukkue tekee sijoittumisvirheen, jos pelaaja ei ole aloituslyönnin hetkellä sijoittunut oikein.

Jos aloittaja tekee aloituksessa suoritusvirheen ja vastaanottava joukkue sijoittumisvirheen, aloittajan virhe otetaan huomioon ensisijaisena.

Jos oikein suoritettu aloitus tulee myöhemmin vääräksi, sijoittumisvirhe on tapahtunut ensin ja rangaistaan.

7.5 Sijoittumisvirhe

Sijoittumisvirheen seuraukset:

- Joukkuetta rangaistaan antamalla piste ja seuraava aloitus vastapuolelle.
- Pelaajat palautetaan omille paikoilleen.

7.6 Kenttäkierto, rotaatio

Joukkueen aloituskokoonpano määrää sen kiertojärjestyksen, ja sitä valvotaan koko erän ajan aloitusjärjestyksen ja pelaajien sijoittumisen avulla.

Kun aloituksen vastaanottanut joukkue on saanut aloitusoikeuden, joukkueen pelaajat suorittavat kiertovaihdon myötöpäivään.

7.7 Virheet kenttäkierrossa

Virhe kenttäkierrossa tapahtuu, kun aloitusta ei suoriteta kiertojärjestyksessä.

Seuraukset:

- Kirjuri pysäyttää pelin summerilla.
- Vastapuolelle annetaan piste ja seuraava aloitus.

Jos sijoittumisvirhe todetaan vasta pallorallin päätyttyä, annetaan vastapuolelle vain yksi piste riippumatta päättyneen pallorallin tuloksesta.

7.7 Virheet kenttäkierrossa

Sijoittumisvirheen tehneen joukkueen pelaajien kiertojärjestys oikaistaan.

Kirjurin on todettava virheen tapahtumahetki, ja virheen tehneen joukkueen virheen jälkeen tekemät pisteet mitätöidään.

Jos virheen alkamishetkeä ei voida todeta, aiemmin tehtyjen pisteiden mitätöintiä ei tapahdu, ja pisteen sekä seuraavan aloituksen antaminen vastapuolelle jää ainoaksi rangaistukseksi.

Luku 4

Pelisuoritukset

8 Pelin tilanteet

Pallo tulee peliin aloituksen lyöntihetkellä päätuomarin annettua aloitusluvan.

Pallo päättyy tai ei ole enää pelissä sellaisen virheen tapahtumahetkellä, jonka tuomari viheltää virheeksi.

Pallo on "sisällä", kun jokin osa pallosta koskee pelikentän pintaa, rajat mukaan lukien.

8.4 Palo "ulkona"

Pallo on "ulkona", kun

- sen lattiaa koskevat kaikki osat ovat kokonaan rajaviivojen ulkopuolella.
- se koskettaa jotain esinettä tai rakennetta kentän ulkopuolella, kattoa tai ulkopuolista henkilöä.
- se koskettaa antennia, köysiä, pylvästä tai verkkoa itseään verkkomerkkien ulkopuolelta.

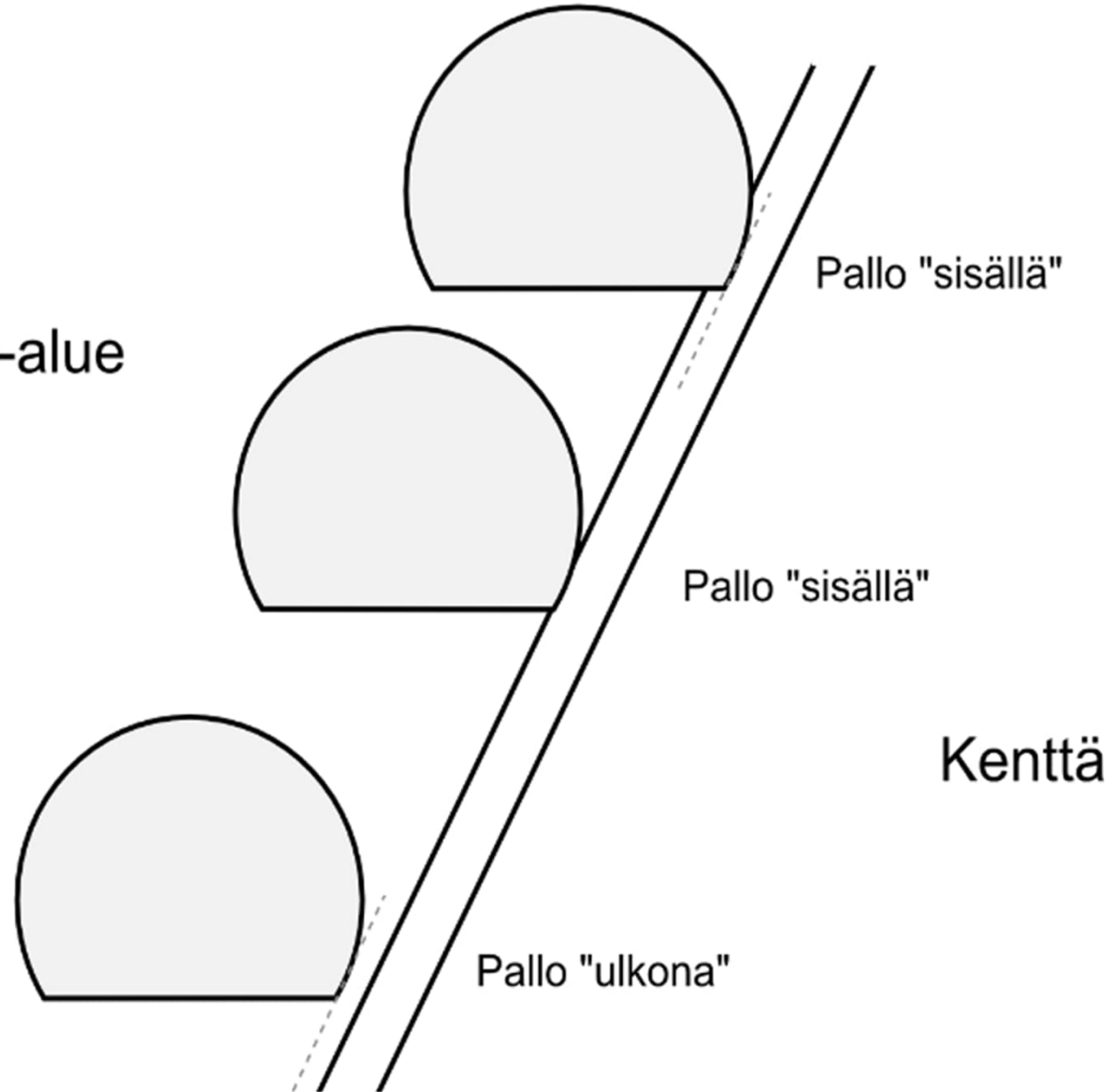
8.4 Pallo "ulkona"

Pallo on "ulkona"

- Pallo, joka on ohittanut verkkotason kokonaan tai osittain ylityskaistan ulkopuolelta vastapuolen vapaa-alueelle, voidaan hakea takaisin peliin - joukkueen lyöntien puitteissa - edellyttäen, että:
 - pelaaja ei koske vastapuolen kenttää
 - pallo myös palautettaessa ohittaa verkkotason kokonaan tai osittain ylityskaistan ulkopuolelta samalta puolen kenttää. Vastustava joukkue ei saa estää palautusta
 - pallo, joka on menossa vastapuolen kenttäpuolta kohden verkon alapuolelta on pelissä siihen hetkeen asti kunnes se on ohittanut verkkotason kokonaan.

Pallo sisällä-ulkona

Vapaa-alue



Pallo "sisällä"

Pallo "sisällä"

Kenttä

Pallo "ulkona"

9 Pallon “pelaaminen”

Joukkueen on pelattava omalla pelialueellaan ja sen ilmatilassa.

Pallo voidaan kuitenkin palauttaa peliin joukkueen oman vapaa-alueen ulkopuolelta sekä kirjurin pöydän päältä koko sen laajuudessaan.

9.1 Joukkueen lyönnit

Joukkueen lyönniksi lasketaan jokainen pallon koskettaminen pelaajaan.

Joukkueella on lupa käyttää enintään kolme lyöntiä (torjunnan lisäksi) pallon palauttamiseen verkon yli. Jos se käyttää useampia virhe "neljä lyöntiä"

Peräkkäiset kosketukset

Pelaaja ei saa lyödä/koskettaa palloa kahdesti peräkkäin (poikkeukset).

9.1 Joukkueen lyönnit

Samanaikaiset kosketukset

Kaksi tai kolme pelaajaa voi koskea palloa samalla hetkellä.

Kun kaksi (kolme) kanssapelaajaa koskettaa palloa samanaikaisesti, se lasketaan joukkueelle kahdeksi (kolmeksi) lyönniksi (paitsi torjunnassa).

Huom. Pelaajien törmääminen toisiinsa ei ole virhe.

9.1 Joukkueen lyönnit

Jos vastapelaajat koskettavat palloa verkon päällä samanaikaisesti ja pallo pysyy pelissä, joukkue, jonka puolelle pallo tulee, on oikeutettu uuteen kolmeen lyöntiin.

Jos pallo samanaikaisen kosketuksen jälkeen putoaa kentän ulkopuolelle, on virhe vastapuolisen joukkueen.

9.1 Joukkueen lyönnit

Avustettu lyönti

Pelialueella pelaaja ei saa käyttää tukenaan kanssapelaajaansa, mitään esinettä tai rakennelmaa lyödäkseen palloa.

Pelaaja saa kuitenkin tarttua kanssapelaajaansa estääkseen tätä tekemästä virhettä.

9.2 Lyönnin tunnusmerkit

Pallo saa koskettaa mitä tahansa pelaajan ruumiinosaan.

Palloa on lyötävä. Sitä ei saa kopata ja heittää. Pallo saa ponnahtaa mihin suuntaan tahansa.

9.2 Lyönnin tunnusmerkit

Pallo saa koskettaa useampia ruumiinosia, kunhan kosketukset ovat samanaikaisia. Poikkeukset:

- Torjunnassa yhden tai useamman torjujan peräkkäiset kosketukset sallittuja yhden suorituksen aikana
- Joukkueen ensimmäinen kosketus, kosketukset tapahtuvat yhden suorituksen aikana

9.3 Virheet pelatessa palloa

- Neljä lyöntiä
- Avustettu lyönti
- Koppi
- Kaksoiskosketus

10.1 Verkon ylittävä pallo

Vastapuolelle suunnatun pallon on ylitettävä verkko ylityskaistan läpi.

Ylityskaista on verkkotason osa, jota rajaa:

- alhaalta verkon yläreuna.
- sivuilta antennit, ja niiden kuvitellut jatkeet.
- ylhäältä katto.

Pallo, joka on menossa vastapuolen kenttäpuolta kohden verkon alapuolella on pelissä siihen hetkeen asti kunnes se on ohittanut verkkotason kokonaan.

10.1 Verkon ylittävä pallo

Pallo, joka on ohittanut verkkotason kokonaan tai osittain ylityskaistan ulkopuolelta vastapuolen vapaa-alueelle, voidaan hakea takaisin peliin – edellyttäen, että:

- pelaaja ei koske vastapuolen kenttä.
- pallo myös palauttaessa ohittaa verkkotason kokonaan tai osittain ylityskaistan ulkopuolelta samalta puolen kenttää.
- toinen joukkue ei saa estää palautusta

Video

GER	0	22
SRB	0	16

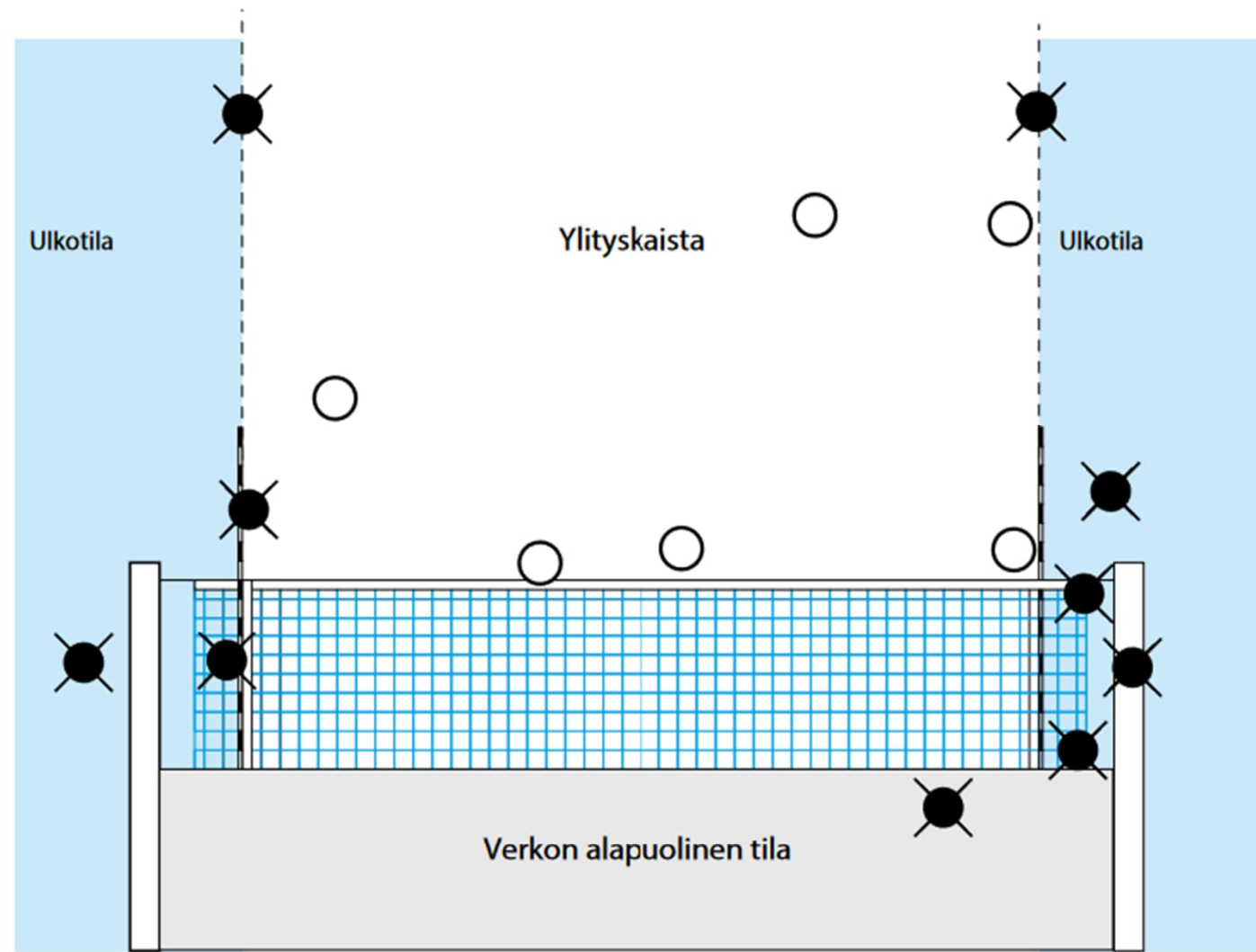


MODECOM We ♥ IT MODECOM

2016 European Olympic Qualification - Men

5:22

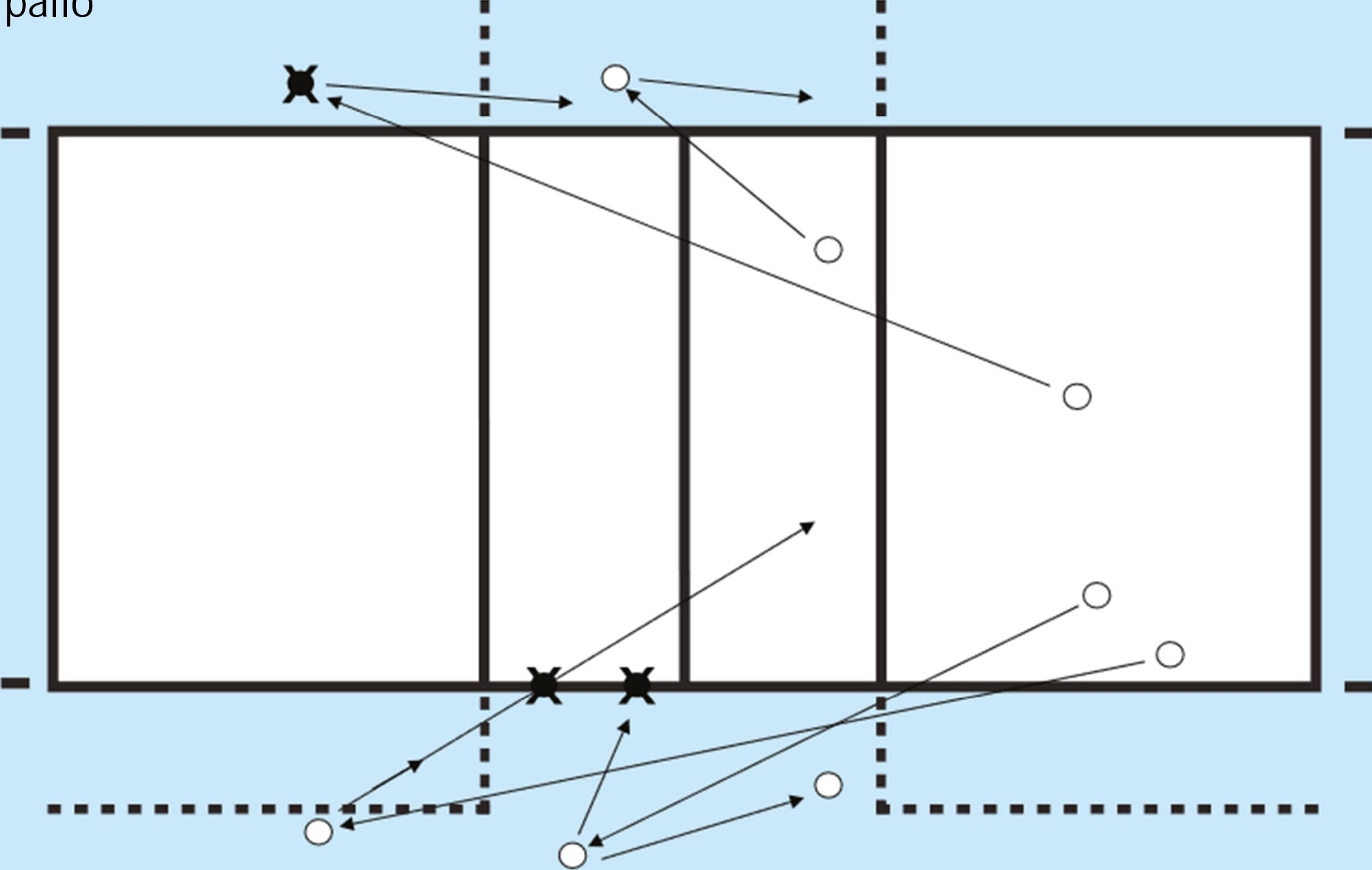
Verkon ylittävä pallo



- ✖ = Väärä ylitys
- = Oikea ylitys

Verkon ylittävä pallo

○ = Oikea ylitys
⊗ = Väärä ylitys



10.2 Verkkoa koskeva pallo

Ylittäessään verkon pallo saa koskettaa siihen.

10.3 Pallo verkossa

Verkkoon lyöty pallo voidaan palauttaa peliin joukkueen kolmen lyönnin rajoissa.

Jos pallo rikkoo silmukan tai repäisee verkon alas, palloralli katkaistaan ja pelataan uudelleen.

11.1 Verkon yli kurottaminen

Torjunnassa on sallittua koskea palloa verkon toisella puolella, kunhan sillä ei puututa vastustajan peliin ennen sen hyökkäyslyöntiä.

Hyökkäyslyönnin jälkeen on sallittua viedä lyövä käsi verkon yli, kunhan kosketus on tapahtunut verkon omalla puolella.

11.2 Verkon alittaminen

Verkon alittaminen on sallittua, mikäli se ei häiritse vastapuolen pelaamista.

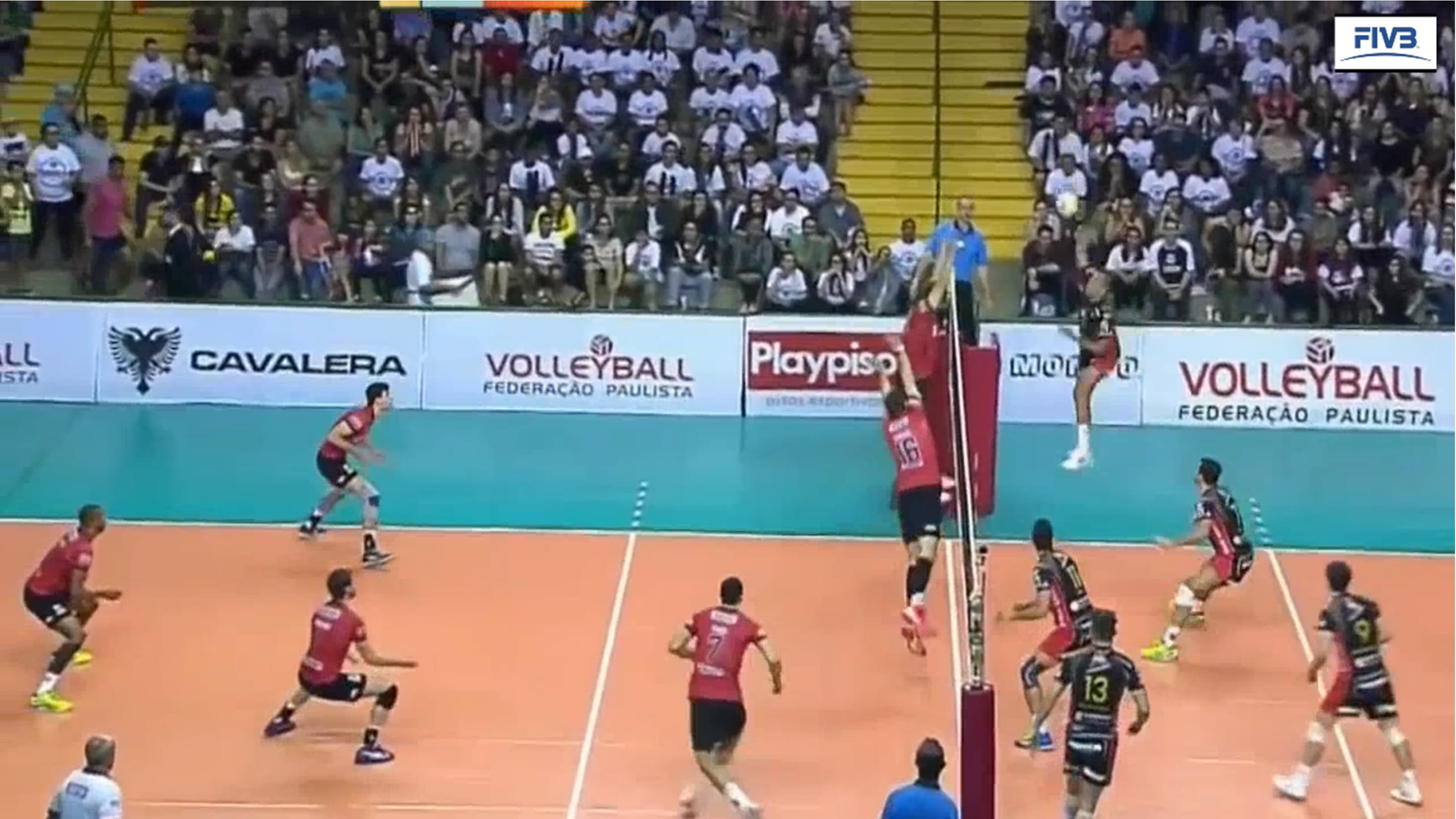
Tunkeutuminen vastapuolen pelikentälle keskirajan yli:

- Vastapuolen kentän koskeminen yhdellä tai useammalla jalkaterällä on sallittua, kun ylittävän jalkaterän jokin osa koskettaa keskirajaa tai on sen yläpuolella ja tapahtuma ei häiritse vastapuolen pelaamista

11.2 Verkon alittaminen

- Vastapuolen kentän koskettaminen millä tahansa muulla kehonosalla jalkaterän yläpuolella on sallittua, kunhan se ei häiritse vastustajan pelaamista.
- Vastapuolen kentälle astuminen, kun pallo ei ole enää pelissä, ei ole virhe.
- Pelaajat saavat tunkeutua vastapuolen vapaa-alueelle
→ ei saa häiritä vastapuolen pelaamista

Video



LL
ISTA



CAVALERA

VOLLEYBALL
FEDERAÇÃO PAULISTA

Playpiso

MOD

VOLLEYBALL
FEDERAÇÃO PAULISTA



11.3 Verkon koskettaminen

Pelaajan verkkokosketus antennien välissä pallon pelaamissuorituksen aikana on virhe.

Pallon pelaamissuoritus: hyppy, lyönti (tai sen yrittäminen) ja varma alastulo, jonka jälkeen pelaaja on valmis seuraavaan suoritukseen.

11.3 Verkon koskettaminen

Pelaajat saavat koskea verkkopylvästä, -köysiä, verkkoa tai muuta esinettä antennin ulkopuolella, jos ei häiritse sillä peliä.

Jos pallo on lyöty verkkoon ja se aiheuttaa verkon osumisen vastapuoleen, ei tapahdu virhettä.

11.4 Pelaajan virheet verkolla

- Pelaaja koskettaa palloa tai vastapuolen pelaajaa vastapuolen pelitilassa ennen vastapuolen hyökkäyslyöntiä tai sen aikana.
- Pelaaja häiritsee vastapuolen pelaamista tunkeutuessaan vastapuolen pelitilaan verkon ali.
- Pelaajan jalka tunkeutuu kokonaisuudessaan vastapuolen kenttäpuolelle.

Jokaista pelaajien suoritusta lähellä palloa, missä sitä pelataan tai joka itse yrittää pelata, pidetään pallon pelaamissuorituksena, vaikka palloa ei koskettaisikaan.

11.4 Pelaajan virheet verkolla

- Pelaaja häiritsee vastapuolen pelaamista:
 - a) koskemalla verkkoa antennien välissä tai itse antennia pallon pelaamissuorituksen aikana.
 - b) ottamalla verkosta (antennien välissä) tukea tai apua tasapainon saavuttamiseksi.
 - c) hankkimalla epäreilua etua vastapuoleen verrattuna koskemalla verkkoa.
 - d) tekemällä suorituksia, joilla estetään vastapuolen pelisääntöjen mukaista oikeutta yrittää pelata palloa.
 - e) tarttumalla/pitämällä kiinni verkosta.

Video



12 Aloitusyöttö

Aloitussyötöllä tarkoitetaan pallon toimittamista peliin.

Sen suorittaa oikeanpuoleinen takapelaaja aloitusyöttöalueelta.

Ensimmäinen samoin kuin ratkaisevan erän aloittaa joukkue, joka on saanut siihen oikeuden arvonnalla perusteella.

Muut erät aloittaa joukkue, joka ei aloittanut edellistä erää.

12.2 Aloitusjärjestys

Pelaajien on noudatettava aloitusjärjestyslipukkeeseen merkittyä aloitusjärjestystä.

Erän ensimmäisen aloitussyötön jälkeen aloittava pelaaja määräytyy:

- a) aloitussyötön suorittanut joukkue voittaa pallorallin
→ sama syöttäjä tai tämän vaihtopelaaja
- b) Aloitussyötön vastaanottanut joukkue voittaa pallorallin
→ se saa aloitussyöttöoikeuden ja suorittaa kiertovaihdon

12.4 Aloitussyötön suorittaminen

- Aloitussyöttö on suoritettava lyömällä palloa yhdellä kädellä tai käsivarren osalla sen jälkeen, kun se on heitetty tai irrotettu sitä pitelevästä kädestä.
- Vain yksi heitto on sallittu. Pallon pompottelu tai siirtely käsissä on sallittua.
- Aloitussyöttölyönnin hetkellä tai ponnistaessaan hyppyaloitukseen aloitussyöttäjä ei saa koskettaa kenttää eikä lattiaa aloitussyöttöalueen ulkopuolella.
Lyöntikosketuksensa jälkeen hän saa astua tai pudota aloitussyöttöalueen ulkopuolelle tai pelikentälle.

Video

12.3 Aloitussyöttöluvan antaminen

Päätuomari antaa luvan aloitussyöttöön varmistettuaan, että joukkueet ovat valmiina peliin ja aloitussyöttäjällä on pallo hallussaan.
(Huom, pt varmistaa myös vt, kirjurin)

12.4 Aloitussyötön suorittaminen

- Aloitussyöttäjän on suoritettava aloituksensa kahdeksan sekunnin kuluessa päätuomarin viheltämällä antamasta aloitussyöttöluvasta.
- Ennen tuomarin viheltämää aloitussyöttölupaa suoritettu aloitussyöttö on mitätön ja uusitaan.

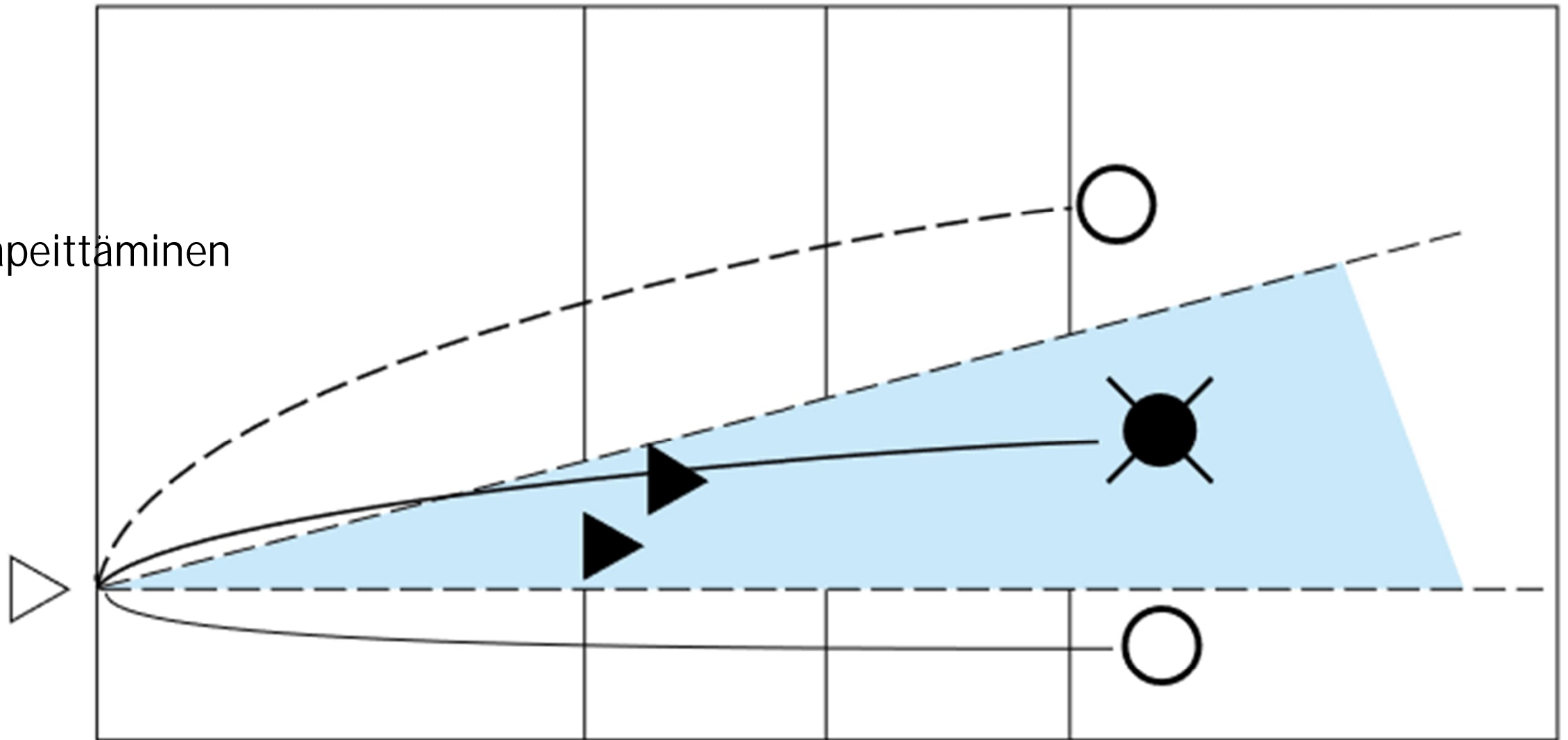
12.5 Peittäminen

Aloittavan joukkueen pelaajat eivät saa peittämällä yksin tai ryhmässä estää vastapuoltansa näkemästä aloituslyöntiä ja pallon lentorataa.

- Käsien heiluttaminen, hyppiminen tai liikkuminen sivusuunnassa aloitussyötön suorituksen aikana

Huom. Jos vastaanottava joukkue näkee tämän, kyse ei ole peittämisestä.

Ryhmäpeittäminen



○ = Oikein

⊗ = Väärin

12.6 Virheet aloituksen aikana

Joukkueelle tuomitaan pallohäviö, jos se syyllistyy seuraaviin virheisiin, silloinkin kun vastapuoli tekee sijoitusvirheen. Aloittaja:

- rikkoo aloitusjärjestystä.
- ei suorita aloitussyöttöä oikein.

Kun aloituslyönti on suoritettu, aloitus tulee virheelliseksi (huom. vastapuolen sijaintivirhe), jos pallo:

- koskee aloittavan joukkueen pelaajaa tai pallo ei ylitä verkkotasoa kokonaisuudessaan ylityskaistan läpi
- menee "ulos".
- ylittää peiton.

12.6 Virheet aloituksen aikana

Jos aloittaja tekee virheen aloituslyönnin hetkellä ja vastaanottaja sijoitusvirheen → rangaistaan aloitusvirhe

Jos aloitus on suoritettu oikein, mutta tulee virheelliseksi aloituslyönnin jälkeen → rangaistaan sijoittumisvirhe

13.1 Hyökkäyslyönnin ominaisuudet

Kaikkea pallon suuntaamista vastapuolelle, paitsi aloitusta ja torjuntaa, pidetään hyökkäyslyöntinä.

Hyökkääjän sormillaan suorittama pudotuspallo on luvallinen vai, mikäli palloa selkeästi lyödään eikä palloa kopata tai heitetä.

Hyökkäyslyönti toteutuu hetkellä jolloin pallo kokonaisuudessaan ylittää verkkotason tai koskettaa vastapelaajaa.

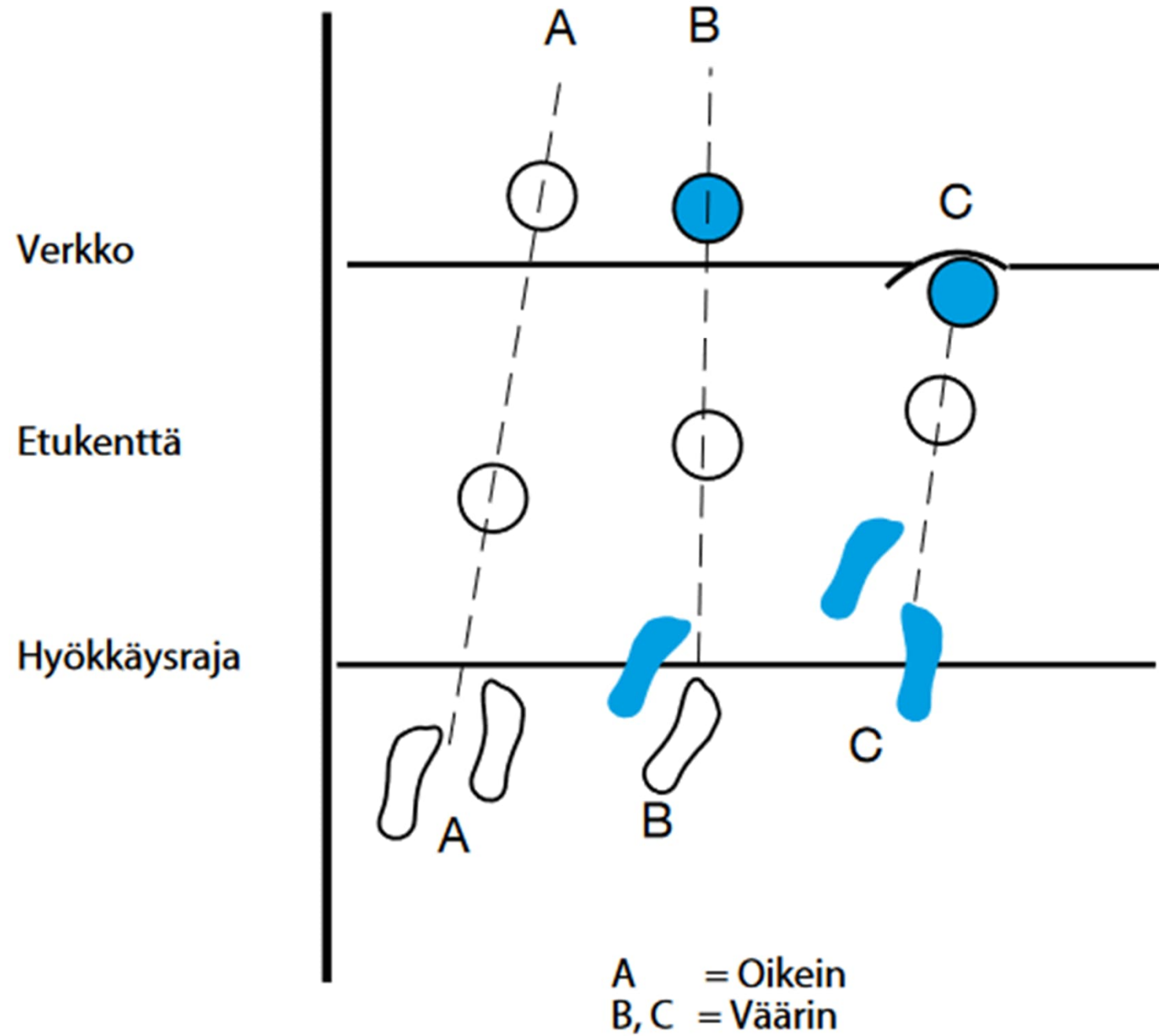
13.2 Hyökkäyslyönnin rajoitukset

Etupelaaja saa toteuttaa hyökkäyslyönnin miltä korkeudelta tahansa edellyttäen, että lyöntikosketus tapahtuu hänen omassa pelitilassaan.

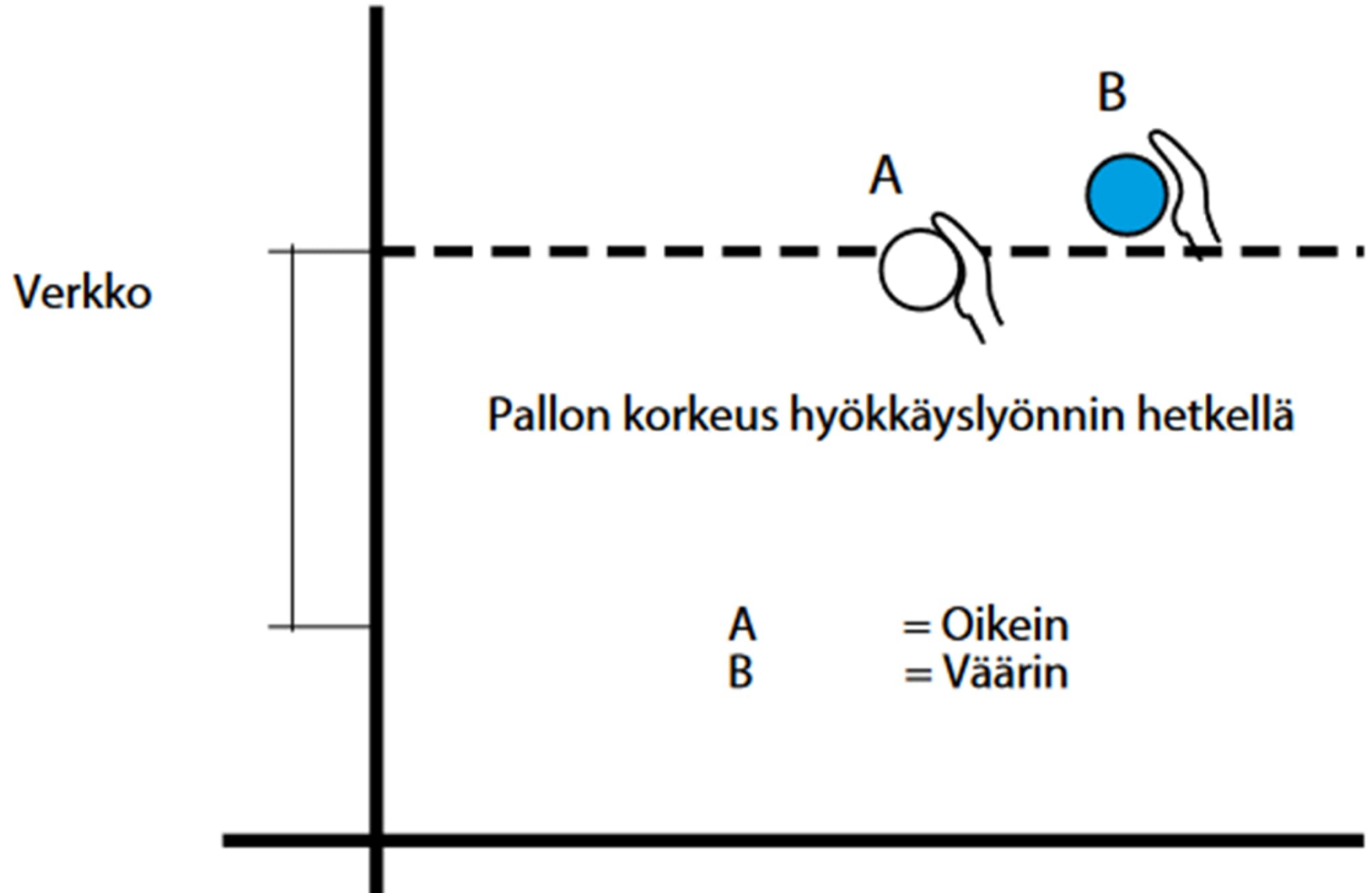
Takapelaaja saa toteuttaa hyökkäyslyönnin etukentän takaa miltä tahansa korkeudelta:

- kunhan hänen jalkansa ei hypätessä kosketa tai ylitä hyökkäysrajaa.
- lyöntinsä jälkeen pelaaja saa pudota etukentälle.

Takapelaajan hyökkäyslyönti



Takapelaajan hyökkäyslyönti



13.2 Hyökkäyslyönnin rajoitukset

Takapelaaja saa toteuttaa hyökkäyslyönnin etukentältä, jos lyönnin hetkellä osa pallosta on verkon yläreunan alapuolella.

Kukaan pelaaja ei saa toteuttaa hyökkäyslyöntiä vastapuolen aloituksesta silloin, kun pallo etukentällä ja kokonaisuudessaan korkeammalla kuin verkon yläreuna.

13.3 Virheet hyökkäyslyönneissä

- Pelaaja lyö palloa vastapuolen pelitilassa.
- Pelaaja lyö pallon "ulos".
- Takapelaaja toteuttaa hyökkäyslyönnin etukentältä, kun pallo on lyöntihetkellä kokonaisuudessaan korkeammalla kuin verkon yläreuna.
- Pelaaja toteuttaa hyökkäyslyönnin vastapuolen aloituksesta silloin, kun pallo on etukentällä ja lyöntihetkellä kokonaisuudessaan korkeammalla kuin verkon yläreuna.

13.3 Virheet hyökkäyslyönneissä

- Libero toteuttaa hyökkäyslyönnin silloin, kun pallo on lyöntihetkellä kokonaisuudessaan korkeammalla kuin verkon yläreuna.
- Pelaaja toteuttaa hyökkäyslyönnin silloin, kun pallo on lyöntihetkellä kokonaisuudessaan korkeammalla kuin verkon yläreuna, ja pallo tulee Liberon etukentällä suorittamasta sormilyönnistä.

14.1 Torjuminen

Torjuminen on pelaajien verkon tuntumassa tapahtuvaa toimintaa vastapuolelta tulevan pallon pysäyttämiseksi kurottautumalla verkon yläpuolelle, riippumatta palloon koskemisen korkeudesta.

Vain etupelaajat saavat toteuttaa torjunnan, mutta palloon koskeminen hetkellä jonkin ruumiinosan tulee olla korkeammalla kuin verkon yläreuna.

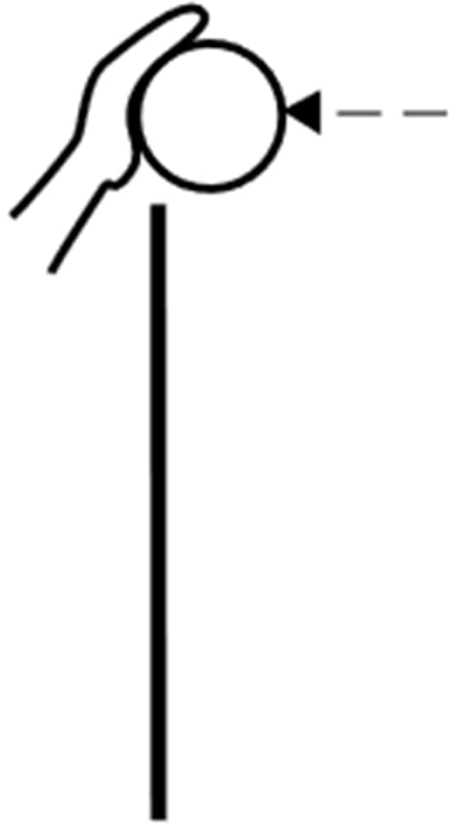
14.1 Torjuminen

Torjuntayritys:
suoritus, jossa palloon ei kosketa.

Toteutunut torjunta:
torjunta toteutuu aina, kun torjuja koskee palloa.

Ryhmätorjunta:
tapahtuu kahden tai kolmen kanssapelaajan torjuessa toistensa tuntumassa,
ja se toteutuu, kun yksi heistä koskettaa palloa.

Toteutunut torjunta



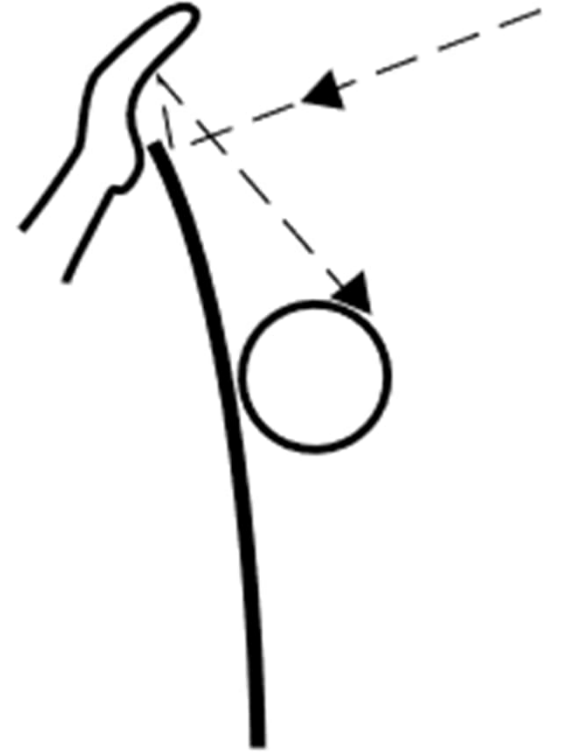
Pallo verkon päällä



Pallo verkon yläreunaa
alempana



Pallo koskettaa verkkoa



Pallo kimpoaa verkosta

14 Torjunta

Pallo voi torjunnassa koskettaa (nopeasti yhtenä tapahtumana) peräkkäin yhtä tai useampaa torjujaa, kunhan kyseessä on vain yksi torjunnan suoritus.

Torjunnassa pelaaja voi viedä kätensä verkon toiselle puolelle vastapuolen pelitilaan, kunhan ei puutu vastustajan peliin.

Pallon koskeminen verkon toisella puolella ei ole sallittua ennen vastapuolen hyökkäyslyöntiä.

14 Torjunta

Torjuntakosketusta ei lasketa joukkueen lyönniksi. → 3 lyöntiä

Torjunnan jälkeisen ensimmäisen kosketuksen saa lyödä kuka tahansa pelaajista, myös torjuntakosketuksen tehnyt pelaaja.

Vastapuolen aloituksen torjuminen on kielletty.

Video



14.6 Torjuntavirheet

- Torjuja koskettaa palloa vastapuolen pelitilassa ennen vastapuolen hyökkäyslyöntiä.
- Takarivin pelaaja tai libero suorittaa toteutuneen torjunnan tai osallistuu sellaiseen.
- Vastapuolen aloitus torjutaan.
- Pallo menee torjunnasta "ulos".
- Pallo torjutaan vastustajan puolella antennin ulkopuolelta.
- Libero yrittää torjuntaa yksin tai torjuntaryhmässä.

Luku 5

Keskeytykset (katkot), viivytykset ja pelikatkot

15 Keskeytykset (katkot)

Pelikatko on päättyneen pallorallin ja seuraavan päätuomarin viheltämällä suorittaman aloitusluvan välinen aika.

Ainoita sääntömääräisiä pelikatkoja ovat aikalisät ja pelaajavaihdot.

Joukkue on oikeutettu pyytämään erää kohti:

- Kaksi aikalisää
- Kuusi pelaajavaihtoa

15.2 Sääntömääräisten pelikatkojen peräkkäisyys

Yksi tai kaksi aikalisäpyyntöä ja yksi pelaajavaihtopyyntö joukkueelta voivat seurata toisiaan, ilman että peliä välillä jatketaan.

Huom. Ei peräkkäisiä pelaajavaihtopyyntöjä samalla katkolla! Saman joukkueen kahden erillisen vaihtopyynnön välillä tulee olla päättynyt palloralli (poikkeuksena loukkaantuminen tai erästä tai ottelusta poistaminen).

Kaksi tai useampia pelaajia voidaan kuitenkin vaihtaa saman vaihtopyynnön aikana.

Evätty pyyntö tai sanktioitu viivytyksellä → ei saa pyytää enää saman pelikatkon aikana.

15.3 Sääntömääräisten pelikatkojen pyytäminen

Sääntömääräistä pelikatkoa voi pyytää valmentaja tai hänen poissa ollessa pelikapteeni.

Pyydettäessä pelaajavaihtoa ennen erän alkua, se myönnetään ja merkitään alkavaan erään sääntömääräiseksi vaihdoksi.

15.4 Aikalisät

Aikalisäpyynnöt tulee tehdä asianmukaista käsimerkkiä käyttäen pallon ollessa kuollut ja ennen aloituslupaa.

Kaikki pyydetyt aikalisät kestävät 30 sekuntia.

Kaikkien aikalisien ajaksi pelissä olevien pelaajien on mentävä vapaa-alueelle penkkinsä lähelle.

15.5 Pelaajavaihto

Pelaajavaihto: pelaajan siirtymistä kentälle toisen pelaajan paikalle, jonka on vastaavasti siirryttävä pois kentältä.

Kun pelaajavaihto on pakollinen kentällä olevan pelaajan loukkaantumisen vuoksi, on valmentajan (tai pelikapteenin) näytettävä asianmukaista käsimerkkiä.

15.5 Pelaajavaihtojen rajoitukset

Erän aloittanut pelaaja voidaan vaihtaa ulos vain kerran erässä, ja hän voi palata alkuperäiselle paikalleen kokoonpanoon vain kerran erässä.

Vaihtopelaaja voi tulla peliin vain kerran erässä, erän aloittaneen pelaajan paikalle, ja hänen tilalleen voidaan vaihtaa vain pelaaja, jonka tilalle hän tuli.

15.7 Poikkeuksellinen pelaajavaihto

Pelaaja (paitsi libero), joka ei kykene jatkamaan peliä loukkaantumisen/sairauden tai erästä/ottelusta poistamisen takia, pyritään vaihtamaan sääntömääräisellä pelaajavaihdolla.

Jos tämä ei ole mahdollista, joukkueella on oikeus suorittaa poikkeuksellinen pelaajavaihto.

- Kuka tahansa pelaaja, joka ei ole kentällä tällä hetkellä, voi tulla peliin pelaajan sijaan. Huom. Ei libero, eikä hänen korvaama pelaaja
- Loukkaantunut pelaaja ei saa tulla takaisin otteluun
- Ei sääntömääräinen vaihto, mutta lasketaan osana erän ja ottelun pelaajavaihtojen kokonaismäärää

15.8 Erästä tai ottelusta poistetun pelaajavaihto

- a. Erästä tai ottelusta poistettu pelaaja on vaihdettava välittömästi sääntömääräisen pelaajavaihdon.
- b. Jos tämä ei ole mahdollista → poikkeuksellinen pelaajavaihto
- c. Jos tämä ei ole mahdollista → joukkue todetaan vajaaksi

15.9 Säännönvastainen pelaajavaihto

Pelaajavaihto on säännönvastainen, jos sitä ei suoriteta säännön 15.6 rajoissa tai osallisena on pöytäkirjasta puuttuva pelaaja.

Kun joukkue on suorittanut säännönvastaisen pelaajavaihdon ja peliä on ehditty jatkaa, menetellään:

- Joukkuetta rangaistaan antamalla piste ja aloitus vastapuolelle.
- Pelaajavaihto korjataan.
- Joukkue menettää säännönvastaisen pelaajavaihdon jälkeen saamansa pisteet. Vastapuolen pisteet säilyvät ennallaan.

15.10 Pelaajavaihto

Pelaajavaihto suoritetaan vaihtoalueella.

Vaihtokatko kestää vain sen ajan, mikä tarvitaan vaihdon merkitsemiseen pöytäkirjaan ja pelaajien siirtymiseen kentälle ja sieltä pois.

Varsinainen vaihtopyyntö on kun vaihtopelaaja(-t) astuvat vaihtoalueelle, valmiina pelaamaan, sääntömääräisen pelikatkon aikana.

15.10 Pelaajavaihto

Valmentajan ei tarvitse näyttää käsimerkkiä, paitsi jos pelaajavaihto tehdään loukkaantumisen vuoksi tai ennen erän alkua.

Jos pelaaja ei ole valmiina vaihtopyynnön hetkellä, pelaajavaihtoa ei myönnetä ja joukkuetta rangaistaan viivytyksellä

Vaihtopyynnön myöntää ja ilmoittaa kirjuri summerilla tai verkkotuomari viheltäen. Verkkotuomari antaa luvan vaihtamiseen.

15.10 Pelaajavaihto

Useamman pelaajan vaihtaminen:

- Jokaisen vaihtopelaajan tulee astua vaihtoalueelle samanaikaisesti.
- Jos yksi pelaajavaihtoista on säännönvastainen, laillinen tai lailliset myönnetään ja säännönvastaiset evätään sekä rangaistaan viivytyksellä.

15.11 Virheelliset katkopyynnöt

On virheellistä pyytää kaikkia katkopyyntöjä:

- pallorallin aikana tai aloitusluvan antamisen hetkellä tai sen jälkeen.
- kun sen esittää joukkueen jäsen, jolla ei ole siihen oikeutta.
- toista kertaa pelaajavaihtokatkoa saman joukkueen toimesta, saman pelikatkon aikana.
- aikalisää tai vaihtoa yli sallitun määrän.
- ensimmäinen virheellinen katkopyyntö, joka ei vaikuta pelin kulkuun tai viivyttä sitä → evätään ja merkitään pöytäkirjaan ilman seurauksia
- seuraava virheellinen katkopyyntö → viivytykseuraamus

16.1 Viivytystyypit

Joukkueen virheellinen toiminta, joka lykkää pelin jatkumista, on viivytystä:

- Viivyttely sääntömääräisissä pelikatkoissa.
- Pelikatkojen venyttäminen sen jälkeen, kun pelaajat on määrätty jatkamaan peliä.
- Säännönvastaisen pelaajavaihdon pyytäminen.
- Virheellisen katkopyynnön toistaminen.
- Pelin viivyttäminen joukkueen jäsenen toimesta.

16.2 Viivytykseuraamukset

"Viivytyksvaroitus" ja "viivytyksrangaistus" ovat joukkuerangaistuksia.

Viivytykseuraamukset ovat voimassa koko ottelun ajan.

Kaikki viivytykseuraamukset merkitään pöytäkirjaan.

Ensimmäisestä viivytyksestä ottelussa → viivytyksvaroitus

Toinen, ja sitä seuraavat → viivytyksrangaistus

Ennen erän alkua tai erien välisellä tauolla

→ seuraavan erän seuraamus

Viivytyksriikkeiden rangaistustaulukko

Kaavio 9b: Viivytyksriikkeiden rangaistustaulukko

RIKKEEN LAATU	TOISTUMINEN (joukkueelle)	TEKIJÄ	SANKTIO	NÄYTTÖ	SEURAAMUKSET
Viivytyks	Ensimmäinen kerta	Kuka tahansa	Viivytyksvaroitus	Käsimerkki 25 keltaisella kortilla	Ei seuraamusta
	Toinen kerta (ja seuraavat)	Kuka tahansa	Viivytyksrangaistus	Käsimerkki 25 punaisella kortilla	Piste ja syöttö vastapuolelle

17.1 Loukkaantuminen/sairastuminen

Pelaaja loukkaantuu vakavasti keskenpallorallin

- tuomarin on katkaistava peli heti
- sallittava lääkärin saapuminen kentälle
- palloralli pelataan uudelleen

Jos loukkaantunutta/sairastunutta pelaajaa ei voida vaihtaa säännönmukaisesti tai poikkeuksellisesti, pelaajalle annetaan kolmen minuutin toipumisaika.

Huom. Samalle pelaajalle vain kerran ottelussa.

Jos pelaaja ei toivu, joukkue todetaan vajaaksi.

17.2 Ulkopuoliset häiriöt

Jos pelin aikana esiintyy ulkopuolista häiriötä, peli on katkaistava ja palloralli pelataan uudelleen.

17.3 Pitkät keskeytykset

Kun odottamattomat olosuhteet keskeyttävät ottelun, on päätuomarin, järjestäjän ja juryn päätettävä tarvittavista toimenpiteistä tavallisten otteluolosuhteiden palauttamiseksi.

- a) Yksi tai useampi keskeytys alle neljä tuntia ja ottelua jatketaan:
 - samalla kentällä: kesken jäänyt erä jatkuu normaalisti
 - toisella kentällä: kesken jäänyt erä peruuntuu ja aloitetaan uudelleen samalla kokoonpanoilla (paitsi ottelusta tai erästä poistetut). Edellisten erien tulokset jäävät voimaan.
- b) Yksi tai useampi keskeytys kestää yhteensä yli neljä tuntia → ottelu pelataan uudestaan

18.1 Erätauot

Erätauko on aika kahden erän välillä.

Kaikki tauot erien välillä kestävät 3 minuuttia.

Tänä aikana suoritetaan puoltenvaihto ja aloitusjärjestysten merkitseminen pöytäkirjaan.

Tauko toisen ja kolmannen erän välissä voidaan pidentää 10 minuutin mittaiseksi järjestäjän pyytäessä tätä toimintavaltaiselta päätöksentekijältä.

18.2 Puoltenvaihto

Joukkueet vaihtavat kenttäpuolta jokaisen erän jälkeen, ratkaisevaa erää lukuun ottamatta.

Kun toinen joukkue saavuttaa ratkaisevassa erässä kahdeksan pistettä, joukkueet vaihtavat kenttäpuolia viivyttelämättä. Pelaajien asemat pysyvät ennallaan.

Jos kenttäpuolia ei ole vaihdettu johtavan joukkueen saavuttaessa kahdeksan pistettä, se tehdään heti, kun virhe huomataan. Pistetilanne säilyy sellaisena kuin se on vaihdon tapahtuessa.

Luku 6

Liberopelaaja

19.1 Liberon nimeäminen

Joukkueilla on oikeus nimetä pelaajaluettelostaan enintään kaksi puolustamiseen erikoistunutta pelaajaa "liberoa".

Joukkueessa enemmän kuin 12 pelaajaa → kaksi liberoa

Liberot on merkittävä pöytäkirjaan ennen ottelun alkua.

Kentällä oleva libero → pelaava libero

Toinen libero → kakkoslibero

Vain yksi libero saa olla kerrallaan kentällä.

19.2 Varusteet

Liberolla tulee olla peliasu, jonka hallitseva väri on erilainen kuin joukkueen muilla pelaajilla (voi olla myös liivi).

Liberoiden peliasut voivat olla erilaiset toisiinsa ja muun joukkueen peliasuihin nähden.

Liberon asun tulee olla numeroitu, kuten joukkueen muilla pelaajilla.

19.3 Liberon sallittu toiminta

- Libero voi korvata minkä tahansa takapelaajan.
- Libero voi pelata vain takapelaajana eikä hän saa toteuttaa hyökkäyslyöntiä miltään kentän alueelta (pelialue ja vapaa-alue), jos pallo lyönnin hetkellä on kokonaisuudessaan verkkotason yläpuolella.
- Libero ei saa suorittaa aloitusta, torjuntaa tai tehdä torjuntayritystä.
- Muu joukkue ei saa toteuttaa hyökkäyslyöntiä, kun
 - a) pallo on kokonaan verkkotason yläpuolella ja
 - b) Pallo tulee hänelle liberon sormilyönnillä etukentällä tekemällä suorituksella

19.3 Liberon sallittu toiminta

- Liberokorvaamisia ei lasketa normaaleiksi pelaajavaihdoiksi.
- Liberokorvaamisen välissä täytyy olla päättynyt palloralli.
- Kentällä olevan pelaajan voi korvata kummalla tahansa liberolla.
- Pelaava libero voidaan korvata vain pelaajalla, jonka hän korvasi tai kakkosliberolla.
- Jokaisen erän alussa libero ei voi mennä kentälle ennen kuin verkkotuomari on tarkistanut aloituskokoonpanot ja antanut luvan liberokorvaamiseen aloittavan pelaajan kanssa.

19.3 Liberon sallittu toiminta

- Liberokorvaamiset voidaan suorittaa silloin, kun pallo ei ole pelissä ja ennen aloituslupaa.
- Korvaamista, joka tehdään aloituslupaviihellyksen jälkeen, mutta ennen aloituslyöntiä ei tule evätä, mutta pelatun pallorallin jälkeen pelikapteenille tulee ilmoittaa, että tällainen toiminta ei ole sallittua ja toistettuna
 - Peli tulee keskeyttää välittömästi
 - Viivytykseuraamus

19.3 Liberon sallittu toiminta

- Libero ja korvattu pelaaja saavat tulla kentälle tai poistua kentältä vain liberokorvaamisalueelta.
- Liberokorvaamiset tulee merkitä liberopöytäkirjaan tai sähköiseen pöytäkirjaan.

19.3 Liberon sallittu toiminta

Virheellisiä liberokorvaamisia:

- Liberokorvaamisen välissä ei ole päättynyttä pallorallia.
 - Libero korvataan toisella pelaajalla, kuin kakkosliberolla tai pelaajalla, jonka hän korvasi.
- a) Jos säännönvastainen liberokorvaaminen huomataan ennen seuraavaa pallorallia → Tuomarit korjaavat tilanteen + viivytysseuraamus
- b) Jos säännönvastainen liberokorvaaminen huomataan aloitussyötön jälkeen → pallo pysäytetään, korjataan pelaajat oikein, annetaan aloitus ja piste vastustajalle

19.4 Liberon uudelleen nimeäminen

Libero tulee kyvyttömäksi jatkamaan peliä, jos hän loukkaantuu, sairastuu tai hänet poistetaan erästä tai ottelusta.

Valmentaja voi millä syyllä tahansa, tai hänen puuttuessa pelikapteeni, ilmoittaa liberon olevan kyvytön jatkamaan peliä.

19.4 Liberon uudelleen nimeäminen

Joukkueella yksi libero:

- Voidaan nimetä uusi libero, kenestä tahansa (paitsi korvauksessa oleva pelaaja), joka ei ole uudelleennimeämisen hetkellä kentällä.
- Libero, joka tuli kyvyttömäksi jatkamaan peliä ei voi palata kentälle loppupelin aikana.
- Valmentaja (tai pelikapteeni) ilmoittaa verkkotuomarille uudelleennimeämisestä.
- Uudelleennimetty libero voidaan myös uudelleennimetä.
- Liberon uudelleennimeämisen tapauksissa pöytäkirjan huomautussarakkeeseen tulee merkitä uudelleennimetyt liberon pelinumero.

19.4 Liberon uudelleen nimeäminen

Joukkueella kaksi liberoa:

- Kun joukkue on nimennyt pöytäkirjaan kaksi liberoa, mutta toinen tulee kyvyttömäksi jatkamaan peliä, joukkueella on oikeus pelata vain yhdellä liberolla.
- Uudelleennimeämistä ei sallita, ellei jäljellä oleva libero ole kyvytön jatkamaan peliä.

19.5 Yhteenveto

- Jos libero poistetaan erästä tai ottelusta, hänen tilalleen voi välittömästi tulla kakkoslibero. Jos joukkueella on vain yksi libero, silloin heillä on oikeus suorittaa uudelleennimeäminen

Luku 7

Osallistujien käyttäytyminen

20.1 Urheilullinen käytös

Osanottajien on tunnettava viralliset lentopallosäännöt ja noudatettava niitä.

Osanottajien on hyväksyttävä tuomareiden päätökset urheiluhengen mukaisesti, niitä vastustamatta.

Epäselvissä tapauksissa pelikapteeni, mutta vain hän, saa pyytää selvitystä.

Osanottajat eivät saa toimillaan tai eleillään pyrkiä vaikuttamaan tuomareiden päätöksiin tai häiritsemään heitä oman joukkueen virheen havaitsemisessa.

20.2 Reilun pelin henki

Osanottajien on käyttäydyttävä kunnioittavasti, kohteliaasti ja reilun pelin hengessä, ei ainoastaan tuomareita, vaan myös muita toimitsijoita, vastustajia, oman joukkueen pelitovereita ja yleisöä kohtaan.

Kaikki joukkueen jäsenet saavat ottelun aikana keskustella keskenään.

21.1 Vähäiset käyttäytymisrikkeet

Vähäiset käyttäytymisrikkeet eivät johda seuraamuksiin.

Vaihe 1: Suullinen varoitus pelikapteenin kautta

Vaihe 2: Keltainen kortti asianomaiselle joukkueen jäsenelle
(merkintä pöytäkirjaan mutta ei muita seuraamuksia)

21.2 Rangaistuksiin johtavat käyttäytymisrikkeet

Joukkueen jäsenen asiaton käytös toimitsijoita, vastustajia, kanssapelaajia tai yleisöä kohtaan luokitellaan kolmeen luokkaan.

- a) Räikeä käytös: hyvien tapojen ja moraalin vastainen toiminta
- b) Loukkaava käytös: herjaavat tai loukkaavat sanat tai elkeet tai kaikenlaiset halveksivat ilmaiset
- c) Väkivaltainen käytös: varsinainen fyysinen hyökkäys tai aggressiivinen tai uhkaava käytös

21.3 Rangaistusasteikko

Päätuomari arvioi käyttäytymisrikkeen laadun, ja hänen käytettävänään ovat seuraavat pöytäkirjaan merkittävät rangaistukset:

Rangaistus: joukkueen räikeästä käytöksestä ensimmäistä kertaa ottelussa joukkuetta rangaistaan antamalla piste ja aloitus vastapuolelle.

21.3 Rangaistusasteikko

Erästä poistaminen:

- Joukkueen jäsen, jota rangaistaan erästä poistamisella, ei ole oikeutettu pelaamaan loppuerää, ja hänen tulee mennä joukkueen pukuhuoneeseen siihen asti, kun kyseinen erä päättyy, ilman muita seurauksia.
- Erästä poistatettu valmentaja menettää oikeutensa osallistua peliin erän aikana → pukuhuoneeseen erän päättymiseen asti
 - a) Ensimmäinen loukkaava käytös
 - b) Toinen räikeä käytös saman joukkueen jäsenen toimesta
→ erästä poisto

21.3 Rangaistusasteikko

Ottelusta poistaminen:

- Joukkueen jäsenen, jota rangaistaan ottelusta poistamisella tulee vaihtaa sääntömääräisellä/poikkeuksellisella pelaajavaihdolla välittömästi, jos hän on kentällä
 - pukuhuoneeseen loppuottelun ajaksi
 - ei muita seurauksia
- a) Ensimmäinen väkivaltainen käytös
- b) Toinen loukkaava käytös saman joukkueen jäsenen toimesta
- c) Kolmas räikeä käytös saman joukkueen jäsenen toimesta
 - ottelusta poisto

21.4 Käytösraangaistusten soveltaminen

Kaikki käytösraangaistukset ovat henkilökohtaisia ja ovat voimassa koko ottelun ajan ja ne merkitään ottelupöytäkirjaan.

Toistuvat käytösrikkeet joukkueen saman jäsenen toimesta, samassa ottelussa rangaistaan progressiivisesti (edetään eteenpäin).

Erästä tai ottelusta poistaminen eivät edellytä aikaisempaa rangaistusta.

Käytösrike ennen erää ja erien välillä → seuraavan erän rike

21.3 Rangaistusasteikko

Varoitus:	ei rangaista
Vaihe 1:	suullinen varoitus, pelikapteenin kautta
Vaihe 2:	keltainen kortti ao. jäsenelle
Rangaistus:	punainen kortti
Erästä poistaminen:	punainen + keltainen kortti samassa kädessä
Ottelusta poistaminen:	punainen + keltainen kortti eri käsissä

Käytösrikkeiden rangaistustaulukko

9a: Käytösrikkeiden rangaistustaulukko

RIKKEEN LAATU	TOISTUMINEN (joukkueelle)	TEKIJÄ	SANKTIO	NÄYTTÖ	SEURAAMUKSET
Vähäinen käytösrikkomus	Vaihe 1	Kuka tahansa	Ei rangaista	Ei mitään	Ennaltaehkäisy
	Vaihe 2			Keltainen	
	Seuraavat kerrat		Rangaistus	Kuten alla	Kuten alla
Räikeä käytös	Ensimmäinen kerta	Kuka tahansa	Rangaistus	Punainen	Piste ja syöttö vasta- puolelle
	Toinen kerta	Sama henkilö	Erästä poistami- nen	Punainen ja keltainen yhdessä	Joukkueen jäsenen tulee mennä pukuhuo- neeseen loppuerän ajaksi
	Kolmas kerta	Sama henkilö	Ottelusta poistaminen	Punainen ja keltainen erikseen	Joukkueen jäsenen tulee mennä pukuhuo- neeseen ottelun lopun ajaksi
Loukkaava käytös	Ensimmäinen kerta	Kuka tahansa	Erästä poistaminen	Punainen ja keltainen yhdessä	Joukkueen jäsenen tulee mennä pukuhuo- neeseen loppuerän ajaksi
	Toinen kerta	Sama henkilö	Ottelusta poistaminen	Punainen ja keltainen erikseen	Joukkueen jäsenen tulee mennä pukuhuo- neeseen ottelun lopun ajaksi
Väkivaltainen käytös	Ensimmäinen kerta	Kuka tahansa	Ottelusta poistaminen	Punainen ja keltainen erikseen	Joukkueen jäsenen tulee mennä pukuhuo- neeseen ottelun lopun ajaksi

Luku 8

Tuomarit

22.1 Kokoonpano

Ottelun tuomaristoryhmä muodostuu seuraavista toimitsijoista:

- Päätuomari
- Verkkotuomari
- Haastetuomari
- Varalla oleva tuomari
- Kirjuri
- Neljä (kaksi) rajatuomaria

22.2 Menettelyt

Vain pää- ja verkkotuomari saavat käyttää pilliä ottelun aikana:

- Päätuomari antaa viheltämällä luvan aloitukseen, joka aloittaa pallorallin.
- Pää- ja verkkotuomari katkaisevat viheltämällä pallorallin, kun he ovat varmoja virheen tapahtumisesta ja ovat todenneet sen laadun.
- Tuomarit voivat käyttää pilliä myös pelikatkon aikana hyväksyessään tai evätessään joukkueen esittämän pyynnön.

22.2 Menettelyt

Jos virheen viheltää päätuomari, hänen tulee näyttää:

- a) Seuraavaksi aloittava joukkue
- b) Virheen laatu
- c) Virheen tehnyt pelaaja (jos tarpeen)

Jos virheen viheltää verkkotuomari, hänen tulee näyttää:

- a) Virheen laatu
- b) Virheen tehnyt pelaaja (jos tarpeen)
- c) Seuraavaksi aloittava joukkue verkkotuomarin toistaessa päätuomarin käsimerkin

22.2 Menettelyt






Takapelaajan tai liberon virheellisessä hyökkäyslyönnissä tai torjuntavirheessä molemmat tuomarit näyttävät käsimerkit.

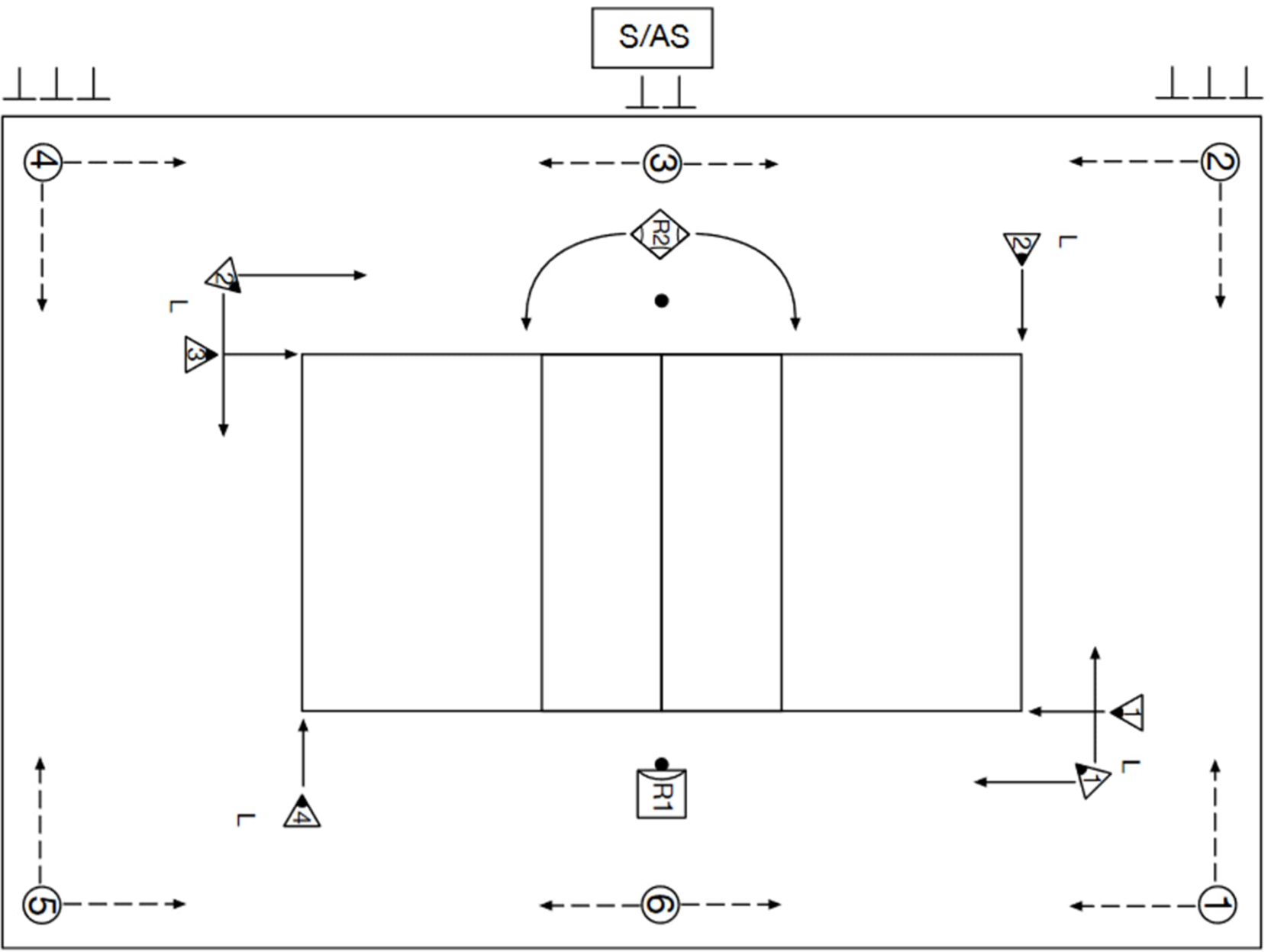
Kaksoisvirhetapauksissa molempien tuomareiden tulee näyttää:

- a) Virheen laatu
- b) Virheen tehneet pelaajat (jos tarpeen)

Seuraavaksi aloittavan joukkueen näyttää päätuomari.

Tuomariston sijoittuminen

-  = Päätuomari
-  = Verkkotuomari
- S/A/S = Kirjuri / apukirjuri
-  = Rajatuomarit (numerot 1-4 tai 1-2)
-  = Pallonpalauttajat (numerot 1-6)
-  = Lattiankuivaajat



23.1 Päätuomarin sijainti

Päätuomari toimii seisten tuomaritelineellä, joka on verkon toisessa päässä, kirjuria vastapäätä.

Hänen silmiensä tulee olla n. 50 cm verkon yläreunaa korkeammalla.

23.1 Päätuomarin valtuudet

Päätuomari johtaa ottelua alusta loppuun asti.

- määräämisvalta kaikkiin tuomariston ja molempien joukkueiden jäseniin nähden.
- päätökset ovat lopullisia.
- oikeus muuttaa muiden toimitsijoiden päätöksiä, jos huomataan heidän erehtyneen.
- voi vaihtaa toimitsijan toiseen, jos tämä ei hoida tehtäviään kunnolla.
- valvoo pallon palauttajien ja pikakuivaajien toimintaa.
- on valta tehdä päätös missä tahansa peliä koskevassa asiassa.
- ei saa sallia keskustelua tekemistään päätöksistä.

23.2 Päätuomarin valtuudet

- ei saa sallia keskustelua tekemistään päätöksistä.
 - Pelikapteenin pyynnöstä hänen on kuitenkin selvitettävä, millaiseen sääntösovellukseen tai –tulkintaan hänen tekemänsä päätös perustuu.
 - Jos pelikapteeni ilmoittaa välittömästi olevansa eri mieltä tuomarin selityksestä ja varaa itselleen oikeuden tehdä ottelun päätyttyä asiasta virallisen vastalauseen, päätuomarin on se sallittava.
- vastaa ennen ottelua ja ottelun aikana, että pelialue, varusteet ja olosuhteet ovat vaatimusten mukaiset.

23.2 Päätuomarin valtuudet

- ei saa sallia keskustelua tekemistään päätöksistä.
 - Pelikapteenin pyynnöstä hänen on kuitenkin selvitettävä, millaiseen sääntösovellukseen tai –tulkintaan hänen tekemänsä päätös perustuu.
 - Jos pelikapteeni ilmoittaa välittömästi olevansa eri mieltä tuomarin selityksestä ja varaa itselleen oikeuden tehdä ottelun päätyttyä asiasta virallisen vastalauseen, päätuomarin on se sallittava.
- vastaa ennen ottelua ja ottelun aikana, että pelialue, varusteet ja olosuhteet ovat vaatimusten mukaiset.

23.3 Päätuomarin tehtävät

Ennen ottelua päätuomari:

- tarkastaa pelialueen, -pallojen ja muiden varusteiden kunnon.
- suorittaa arvonnän joukkueiden kapteenien kanssa.
- valvoo joukkueiden lämmittelyä.

Ottelun aikana päätuomarilla oikeus

- varoittaa joukkueita.
- rangaista käyttäytymisrikket ja viivytykset.

23.3 Päätuomarin tehtävät

- päättää
 - a) syöttäjän virheistä ja syöttävän joukkueen sijoittumisesta + peittäminen
 - b) virheistä pallon pelaamisessa
 - c) virheistä verkon päällä ja pelaajan verkkovirheistä, ensisijaisesti hyökkääjän puolella (ei yksinomaisesti)
 - d) liberon ja takapelaajan virheellisestä hyökkäyslyönnistä
 - e) pelaaja suorittaa, liberon etukentällä suorittamasta sormilyönnistä toteutuneen hyökkäyslyönnin, kun pallo on kokonaan verkkotason yläpuolella.

23.3 Päätuomarin tehtävät

- f) virheistä pallon alittaessa kokonaan verkkotason verkon alla.
- g) toteutuneesta takapelaajan torjunnasta tai liberon torjuntayrityksestä.
- h) pallon mennessä vastapuolen puolelle ylittäen kokonaan tai osittain verkkolinjan ylityskaistan ulkopuolelta tai kosketukset verkkoantenniin hänen puolellaan kenttää.
- i) Syötetyn pallon tai kolmannen kosketuksen kulkiessa verkkoantennin ulkopuolelta hänen puolellaan pelikenttää.

Ottelun päättyessä hän tarkistaa ja allekirjoittaa pöytäkirjan.

24.1 Verkkotuomarin sijainti

Verkkotuomari toimii seisten verkkopylvään luona pelikentän ulkopuolella vastapäätä päätuomaria.

24.2 Verkkotuomarin valtuudet

Verkkotuomari on päätuomarin apulainen, mutta hänen on myös oma vastuualueensa.

Jos päätuomari ei pysty jatkamaan tehtäväänsä, verkkotuomari voi korvata hänet.

- voi käsimerkein, viheltämättä, ilmoittaa valtuuksiensa ulkopuolella tapahtuvista virheistä, mutta ei saa painostaa niillä päätuomaria.

24.2 Verkkotuomarin valtuudet

- valvoo kirjureiden työtä.
- valvoo penkillä olevia joukkueen jäseniä ja ilmoittaa heidän käytösrikkeistään päätuomarille.
- valvoo pelaajia lämmittelyalueella.
- myöntää sääntömääräiset pelikatkot, valvoo niiden pituuden ja evää virheelliset katkopyynnöt.
- valvoo joukkueiden aikalisien ja pelaajavaihtojen lukumäärää ja ilmoittaa toisesta aikalisästä sekä viidennestä ja kuudennesta pelaajavaihdosta päätuomarille ja joukkueen valmentajalle.

24.2 Verkkotuomarin valtuudet

- pelaajan loukkaantuessa myöntää poikkeuksellisen vaihdon tai kolmen minuutin toipumisajan.
- valvoo kentän pinnan pelikelpoisuutta, pääasiassa etukentällä
- valvoo, että pallot pysyvät sääntöjen mukaisina.

24.3 Verkkotuomarin tehtävät

Kunkin erän alussa, ratkaisevassa erässä puoltenvaihdon jälkeen ja muutenkin tarvittaessa, hän tarkistaa, että pelaajien asemat kentällä ovat aloitusjärjestyslipukkeen mukaiset.

Ottelun aikana verkkotuomari päättää, viheltää ja osoittaa merkein seuraavista virheistä:

- a) tunkeutuminen vastustajan kentälle ja ilmatilaan verkon alitse.
- b) aloitusta vastaanottavan joukkueen sijoittumisvirheet.
- c) pelaajan virheellinen koskettaminen verkkoon ensisijaisesti (ei yksinomaan) torjujan puolella ja antenniin hänen puolellaan kenttää.

24.3 Verkkotuomarin tehtävät

- d) toteutuneen takapelaajan torjunnan tai liberon torjuntayrityksen tai liberon tai takapelaajan virheellisen hyökkäyslyönnin.
- e) pallon koskettaminen pelikentän ulkopuolisiin esineisiin.
- f) pallon koskettaminen pelikenttää, silloin kun päätuomari ei paikaltaan voi kosketusta nähdä.
- g) pallo ylittää verkkolinjan kokonaan tai osittain ylityskaistan ulkopuolelta tai koskettaa antennia hänen puolellaan kenttää.
- h) syötetyn pallon tai kolmannen kosketuksen kulkiessa verkkoantennin ulkopuolelta hänen puolellaan pelikenttää.

Ottelun päättyessä verkkotuomari tarkistaa ja allekirjoittaa pöytäkirjan.

25 Haastetuomari

Haastetuomari suorittaa tehtäviään haastetuomarin erillisessä työtilassa.

- valvoo haasteprosessin suorittamista ja varmistaa, että se etenee voimassaolevien haastosääntöjen mukaisesti.
- pukeutuu viralliseen tuomariasuun tehtäviä suorittaessaan.
- haastoprosessin jälkeen hän ilmoittaa päätuomarille virheen laadun.

Ottelun päättyessä hän allekirjoittaa pöytäkirjan.

26 Varalla oleva tuomari

Varalla oleva tuomari suorittaa tehtäviä FIVB:n määrittämässä paikassa.

Varalla olevan tuomarin pitää:

- a) pukeutua viralliseen tuomariasuun.
- b) korvaa verkkotuomarin tarvittaessa.
- c) kontrolloi vaihtoihin käytettäviä numerotauluja ennen ottelua ja erien välissä.
- d) tarkistaa joukkueiden penkeillä olevat tabletit.
- e) avustaa verkkotuomaria pitämään vapaa-alueen vapaana.

26 Varalla oleva tuomari

- g) avustaa verkkotuomaria ohjeistamaan erästä/ottelusta poistettua joukkueen jäsentä poistumisessa pukuhuoneeseen.
- h) kontrolloi vaihtopelaajia lämmittelyalueella ja joukkueen penkillä.
- i) toimittaa verkkotuomarille neljä pelipalloa välittömästi aloittavien pelaajien esittelyn jälkeen ja antaa verkkotuomarille pelipallon hänen tarkastettua pelaajien aloitusjärjestyksen.
- j) avustaa verkkotuomaria opastamaan lattiankuivaajien työskentelyä.

27 Kirjuri

Kirjuri istuu pöydän ääressä pelialueella vastapuolella päätuomaria.

Hän täyttää ottelun kulusta sääntöjen mukaisesti pöytäkirjaa yhteistyössä verkkotuomarin kanssa.

Hänellä on käytettävänään summeri tai muu äänimerkki ilmoittamiseen sääntöjenvastaisuuksista tai yhteydenpitoon tuomareiden kanssa.

27 Kirjuri

Ennen ottelun ja erän alkua:

- a) merkitsee pöytäkirjaan ottelutiedot, joukkueet, liberot ja ottaa siihen kapteenien ja valmentajan nimikirjoitukset.
- b) kirjaa aloitusjärjestyslipukkeista molempien joukkueiden aloituskokoonpanot.
- c) Jos hän ei saa aloitusjärjestyslipukkeita ajoissa, hänen on välittömästi ilmoitettava siitä verkkotuomarille.

27 Kirjuri

Ottelun aikana:

- a) merkitsee pöytäkirjaan joukkueiden saamat pisteet.
- b) valvoo joukkueiden aloitusjärjestystä ja ilmoittaa virheistä tuomarille heti aloituksen jälkeen.
- c) on valtuutettu myöntämään ja ilmoittamaan pelaajien vaihtopyynnöt summeria käyttäen, merkitsee pöytäkirjaan aikalisät ja pelaajavaihdot valvoen niiden lukumäärää ja ilmoittaen sen verkkotuomarille.
- d) ilmoittaa tuomareille virheellisistä katkopyynnöistä.

27 Kirjuri

- e) Ilmoittaa tuomareille erän päättymisestä ja kahdeksan pisteen saavuttamisesta ratkaisevassa erässä.
- f) merkitsee pöytäkirjaan käyttäytymisriikevaroitukset, rangaistukset ja virheelliset katkopyynnöt.
- g) merkitsee kaikki verkkotuomarin määräämät merkinnät kuten poikkeukselliset vaihdot, toipumisajan, pitkittyneet keskeytykset, ulkopuoliset häiriöt, uudelleennimeämiset jne.
- h) Mittaa erätaucojen pituudet.

27 Kirjuri

Ottelun loputtua:

- a) Merkitsee pöytäkirjaan ottelun lopputuloksen.
- b) Jos ottelusta tehdään vastalause, päätuomari antaman luvan jälkeen, kirjoittaa itse tai antaa joukkue-/pelikapteenin kirjoittaa vastalause tapahtumasta lausunnon pöytäkirjaan.
- c) Allekirjoittaa pöytäkirjan itse kapteenien jälkeen, ja lopuksi tuomareiden allekirjoitukset.

28 Avustava kirjuri

- merkitsee pelaajien korvaamiset liberopelaajalla.
- avustaa kirjurin työhön kuuluvissa hallinnollisissa toimenpiteissä.

Ennen ottelua:

- a) valmistelee liberopöytäkirjan.
- b) valmistelee varalle ottelupöytäkirjan.

28 Avustava kirjuri

Ottelun loputtua:

- a) allekirjoittaa liberopöytäkirjan ja luovuttaa sen tarkistettavaksi.
- b) allekirjoittaa ottelupöytäkirjan.

28 Avustava kirjuri

Ottelun aikana:

- a) Merkitsee yksityiskohtaisesti liberokorvaamiset/uudelleennimeämiset
- b) ilmoittaa virheistä liberokorvaamisissa summeria käyttäen.
- c) hoitaa kirjurin pöydällä olevaa käsikäyttöistä tulostaulua.
- d) Tarkistaa, että tulostaulut täsmäävät.
- e) Jos on tarpeen, päivittää varalla olevan ottelupöytäkirjan ja antaa sen kirjurille.

29 Rajatuomarit

Kaksi rajatuomaria:

sijoittuvat kentän kulmiin tuomareista oikealle viistosti 1 - 2 m päähän kulmasta.

→ Kumpikin heistä valvoo sekä pääty- että sivurajaa omalla puolellansa.

29 Rajatuomarit

Rajatuomarit käyttävät tehtävässään lippua (40 x 40 cm) osoittaakseen:

- a) "pallo sisällä" tai "pallo ulkona" aina kun pallo putoaa heidän valvomansa rajan läheisyyteen.
- b) milloin ulosmennyttä palloa on hipaistu palloa vastaanottavan joukkueen pelaajan toimesta.
- c) milloin pallo koskettaa antennia, syötetty pallo ylittää verkon ylityskaistan ulkopuolelta, tms. aloittajan jalkavirheet.

29 Rajatuomarit

- d) milloin pelaaja koskettaa yläosaa antennista pelatessa palloa tai häiritsee peliä rajatuomarin valvomalla kenttäalueella.
- e) Pallon verkon ylityksen ylityskaistan ulkopuolelta vastustajan kenttäpuolelle tai koskettaminen antennia hänen kenttäpuolellaan.

Päätuomarin pyynnöstä rajatuomarin on toistettava merkkinsä.

30 Viralliset käsi- ja lippumerkit

Tuomareiden on ilmoitettava virallisia käsimerkkejä käyttäen syy heidän vihellykseensä.

Ilmoittaminen suoritetaan siten, että käsimerkkiä näytetään jonkin aikaa, ja jos siihen käytetään vain yhtä kättä, se tehdään virheen tehneen tai katkon pyytäneen joukkueen puoleisella kädellä.

Rajatuomareiden on ilmoitettava virallisia lippumerkkejä käyttäen virheen laatu ja näytettävä merkkejään jonkin aikaa.

[Linkki, Käsimerkit](#)