



VIRALLISET LENTOPALLON SÄÄNNÖT 2021-2024

Hyväksytty 37. FIVB:n Maailman Kongressissa 2021

Viralliset Lentopallon säännöt 2021-2024

FIVB:n vuonna 2021 julkaisemat – www.fivb.com

Suunnittelu, asettelu ja kuvat: © FIVB 2021



VIRALLISET LENTOPALLON SÄÄNNÖT 2021-2024

Hyväksytty 37. FIVB:n Maailman Kongressissa 2021

Sääntöjä tulee noudattaa kaikissa kilpailuissa 1.1.2022 jälkeen

(Suomessa säännöt otettu käyttöön kilpailukauden 2021-2022 alusta alkaen)

SISÄLLYSLUETTELO

PELIN LUONNE	7
OSA 1: PELISÄÄNTÖJEN FILOSOFIA JA TUOMARITOIMINTA	8
OSA 2 - JAKSO 1: PELI	11
LUKU 1: PELIOLOSUhteET JA -VÄLINEET	12
1 PELIALUE.....	12
1.1 KENTÄN MITAT.....	12
1.2 PELIALUEEN PINTA.....	12
1.3 KENTÄN RAJAT.....	13
1.4 KENTÄN ALUEET.....	13
1.5 LÄMPÖTILA.....	14
1.6 VALAISTUS.....	14
2 VERKKO JA VERKKOPYLVÄÄT.....	14
2.1 VERKKON KORKEUS.....	14
2.2 VERKON RAKENNE.....	15
2.3 VERKKOMERKIT.....	15
2.4 ANTENNI.....	15
2.5 VERKKOPYLVÄÄT.....	15
2.6 LISÄVARUSTEET.....	16
3 PALLOT.....	16
3.1 OMINAISUUDET.....	16
3.2 PALLOJEN YHDENMUKAISUUS.....	16
3.3 VIIDEN PALLO JÄRJESTELMÄ.....	16
LUKU 2: OSANOTTAJAT	17
4 JOUKKUEET.....	17
4.1 JOUKKUEEN KOKOONPANO.....	17
4.2 JOUKKUEEN SIJAINTI.....	18
4.3 PELAAJIEN VARUSTEET.....	18
4.4 MUUTOKSET VARUSTEISIIN.....	19
4.5 KIELLETYT ESINEET.....	19
5 JOUKKUEEN JOHTAJAT.....	19
5.1 KAPTEENI.....	19
5.2 VALMENTAJA.....	20
5.3 APUVALMENTAJA.....	21

6	PISTEENSAAMINEN, ERÄN JA OTTELUN VOITTAMINEN.....	22
6.1	PISTEEN SAAMINEN.....	22
6.2	ERÄN VOITTAMINEN.....	22
6.3	OTTELUN VOITTAMINEN.....	23
6.4	LUOVUTUS JA JOUKKUEEN JÄÄMINEN VAJAAKSI	23
7	PELIN RAKENNE.....	23
7.1	ARVONTA.....	23
7.2	LÄMMITTELY ENNEN OTTELUA.....	23
7.3	JOUKKUEEN ALOITUSKOKOONPANO	24
7.4	SJOITTUMISET	25
7.5	SJOITTUMISVIRHE	25
7.6	KENTTÄKIERTO, ROTAATIO.....	26
7.7	VIRHEET KENTTÄKIERROSSA.....	26

8	PELIN TILANTEET	27
8.1	PALLO PELISSÄ.....	27
8.2	EI PELISSÄ OLEVA PALLO.....	27
8.3	PALLO "SISÄLLÄ"	27
8.4	PALLO "ULKONA"	27
9	PALLON PELAAMINEN	28
9.1	JOUKKUEEN LYÖNNIT.....	28
9.2	LYÖNNIN TUNNUSMERKIT	28
9.3	VIRHEET PELATTAESSA PALLOA.....	29
10	PALLO VERKOLLA.....	29
10.1	VERKON YLITTÄVÄ PALLO.....	29
10.2	VERKKOA KOSKEVA PALLO.....	30
10.3	PALLO VERKOSSA	30
11	PELAAJA VERKOLLA.....	30
11.1	VERKON YLI KUROTTAUTUMINEN	30
11.2	VERKON ALITTAMINEN	30
11.3	VERKON KOSKEMINEN.....	31
11.4	PELAAJAN VIRHEET VERKOLLA	31
12	ALOITUSSYÖTTÖ.....	31
12.1	ERÄN ENSIMMÄINEN ALOITUSSYÖTTÖ.....	31
12.2	ALOITUSJÄRJESTYS	32
12.3	ALOITUSSYÖTTÖLUVAN ANTAMINEN.....	32
12.4	ALOITUSSYÖTÖN SUORITTAMINEN	32

12.5	PEITTÄMINEN.....	32
12.6	VIHEET ALOITUKSEN AIKANA.....	33
12.7	VIRHEET ALOITUSLYÖNNISSÄ JA SJOITTUMISVIRHEET.....	33
13	HYÖKKÄYSLYÖNTI.....	33
13.1	HYÖKKÄYSLYÖNNIN OMINAISUUDET.....	33
13.2	HYÖKKÄYSLYÖNNIN RAJOITUKSET.....	33
13.3	VIRHEET HYÖKKÄYSLYÖNNISSÄ.....	34
14	TORJUNTA.....	34
14.1	TORJUMINEN.....	34
14.2	TORJUNTAKOSKETUS.....	35
14.3	TORJUNTA VASTUSTAJAN PUOLELLA.....	35
14.4	TORJUNTA JA JOUKKUEEN LYÖNNIT.....	35
14.5	ALOITUKSEN TORJUMINEN.....	35
14.6	TORJUNTAVIRHEET.....	35

LUKU 5: KESKEYTYKSET (KATKOT), VIIVYTYKSET JA PELIKATKOT	36
---	-----------

15	KESKEYTYKSET (KATKOT).....	36
15.1	SÄÄNTÖMÄÄRÄISTEN KATKOJEN LUKUMÄÄRÄ.....	36
15.2	SÄÄNTÖMÄÄRÄISTEN PELIKATKOJEN PERÄKKÄISYYS.....	36
15.3	SÄÄNTÖMÄÄRÄISEN PELIKATKON PYYTÄMINEN.....	36
15.4	AIKALISÄT.....	37
15.5	PELAAJAVAIHTO.....	37
15.6	PELAAJAVAIHTOJEN RAJOITUKSET.....	37
15.7	POIKKEUKSELLINEN PELAAJAVAIHTO.....	37
15.8	ERÄSTÄ TAI OTTELUSTA POISTETUN PELAAJAVAIHTO.....	38
15.9	SÄÄNNÖNVASTAINEN PELAAJAVAIHTO.....	38
15.10	PELAAJAVAIHTO.....	38
15.11	VIRHEELLISET KATKOPYNNÖT.....	39
16	OTTELUN VIIVYTYKSET.....	39
16.1	VIIVYTYSTYYPIT.....	39
16.2	VIIVYTYSSEURAAMUKSET.....	39
17	POIKKEUKSELLISET PELIN KESKEYTYKSET.....	40
17.1	LOUKKAANTUMINEN/SAIRASTUMINEN.....	40
17.2	ULKOPUOLISET HÄIRIÖT.....	40
17.3	PITKÄT KESKEYTYKSET.....	40
18	ERÄTAUKO JA PUOLTENVAIHTO.....	41
18.1	ERÄTAUOT.....	41
18.2	PUOLTENVAIHTO.....	41

LUKU 6: LIBEROPELAAJA 42

19	LIBEROPELAAJA.....	42
19.1	LIBERON NIMEÄMINEN	42
19.2	VARUSTEET.....	42
19.3	LIBERON SALLITTU TOIMINTA	42
19.4	LIBERON UUDELLEEN NIMEÄMINEN	44
19.5	YHTEENVETO.....	45

LUKU 7: : OSALLISTUJIENTÄ KÄYTTÄYTYMINEN 46

20	KÄYTTÄYTYMISSÄÄNNÖT	46
20.1	URHEILULLINEN KÄYTÖS.....	46
20.2	REILUN PELIN HENKI.....	46
21	KÄYTTÄYTYMISRIKKEET JA NIIDEN RANKAISU	46
21.1	VÄHÄISET KÄYTTÄYTYMISRIKKEET	46
21.2	RANGAISTUKSIIN JOHTAVAT KÄYTTÄYTYMISRIKKEET.....	47
21.3	RANGAISTUSASTEIKKO.....	47
21.4	KÄYTÖSRANGAISTUSTEN SOVELTAMINEN	48
21.5	RIKETAUON AIKANA.....	48
21.6	YHTEENVETO KÄYTÖSRIKKEISTÄ JA KORTTIEN KÄYTTÖ	48

OSA 2 - JAKSO 2: TUOMARIT, HEIDÄN VASTUUNSA JA VIRALLISET KÄSIMERKIT 49

LUKU 8: TUOMARIT 50

22	TUOMARISTO JA MENETTELYT	50
22.1	KOKOONPANO	50
22.2	MENETTELYT.....	50
23	PÄÄTUOMARI	51
23.1	SIJAINTI	51
23.2	VALTUUDET	51
23.3	TEHTÄVÄT	52
24	VERKKOTUOMARI.....	53
24.1	SIJAINTI	53
24.2	VALTUUDET.....	53
24.3	TEHTÄVÄT	54
25	HAASTETUOMARI	54
25.1	SIJAINTI	54
25.2	TEHTÄVÄT	54

26	VARALLA OLEVA TUOMARI	55
26.1	SIJAINTI	55
26.2	TEHTÄVÄT	55
27	KIRJURI.....	56
27.1	SIJAINTI	56
27.2	TEHTÄVÄT	56
28	AVUSTAVA KIRJURI.....	57
28.1	SIJAINTI	57
28.2	TEHTÄVÄT	57
29	RAJATUOMARIT	58
29.1	SIJAINTI	58
29.2	TEHTÄVÄT	58
30	VIRALLISET KÄSI-JALIPPUMERKIT.....	59
30.1	TUOMAREIDEN KÄSIMERKIT	59
30.2	RAJATUOMAREIDEN LIPPUMERKIT	59

OSA 2 - JAKSO 3: KAAVIOT **61**

D1a	KILPAILUALUE.....	62
D1b	PELIALUE	63
D2	PELIKENTTÄ	64
D3	VERKON RAKENNE	65
D4	PELAAJIEN SJOITTUMINEN	66
D5a	VERKON YLITTÄVÄ PALLO.....	67
D5b	VASTUSTAJAN VAPAA-ALUEELLE VERKON YLITTÄVÄ PALLO	68
D6	RYHMÄPEITTÄMINEN	69
D7	TOTEUTUNUT TORJUNTA.....	69
D8	TAKAPELAAJAN HYÖKKÄYSLYÖNTI.....	70
D9	RANGAISTUSTAULUKOT.....	71
D9a	KÄYTÖSRIKKEIDEN RANGAISTUSTAULUKKO.....	71
D9b	VIIVYTYSRIKKEIDEN RANGAISTUSTAULUKKO.....	71
D10	OTTELUN TUOMARISTON SJOITTUMINEN.....	72
D11	TUOMAREIDEN KÄSIMERKIT	73-79
D12	RAJATUOMAREIDEN LIPPUMERKIT	80-81

OSA 3: MÄÄRITELMÄT **82**

HAKEMISTO **85**



PELIN LUONNE

Lentopallo on kahden joukkueen verkon jakamalla kentällä pelaama urheilulaji. Lajista on olemassa eri versioita erilaisiin olosuhteisiin tarjoamaan pelin monipuolisia ominaisuuksia jokaiselle.

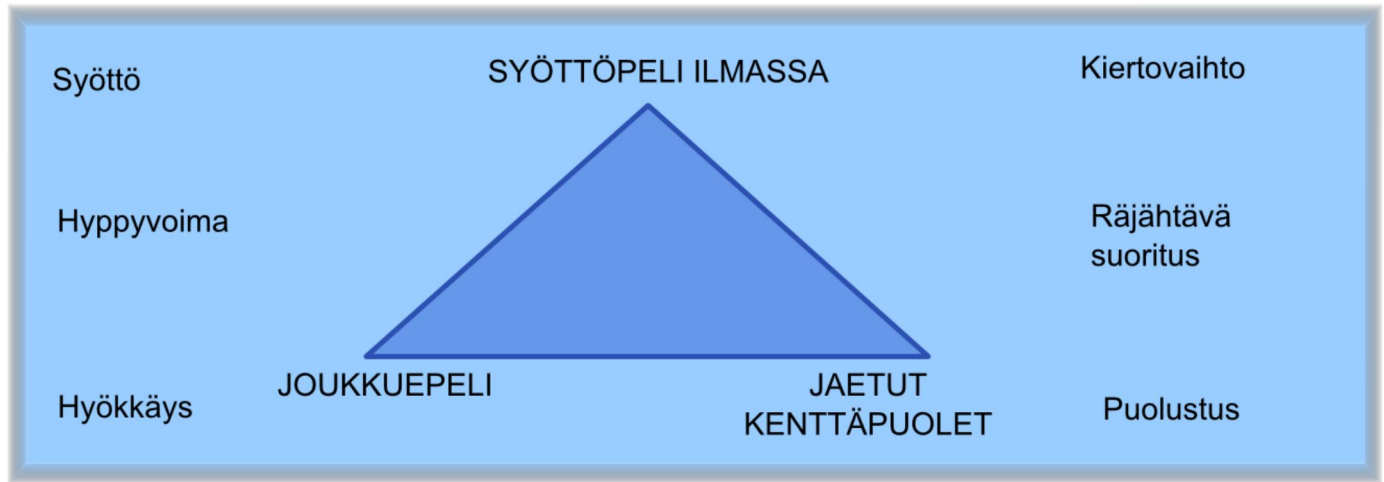
Pelissä tavoite on toimittaa pallo verkon yli ja saada pallo koskettamaan vastapuolen kenttää, ja estää vastapuolta tekemästä samaa. Joukkueella on kolme lyöntiä pallon palauttamiseen (torjunnan lisäksi).

Pallo laitetaan peliin syöttämällä: syöttäjän lyönti verkon yli vastapuolelle. Palloralli jatkuu kunnes pallo koskettaa pelikenttää, tai se menee "ulos" tai joukkue ei onnistu palauttamaan palloa sääntöjen mukaisesti.

Lentopallossa pallorallin voittava joukkue saa pisteen (Palloralli Pistesysteemi). Jos syötön vastaanottava joukkue voittaa pallorallin, saa se pisteen ja oikeuden syöttöön, ja sen pelaajat siirtyvät kentällä kiertovaihdolla yhden pelipaikan eteenpäin kellon pyörimissuuntaan.

OSA 1
**PELISÄÄNTÖJEN
FILOSOFIA JA TUOMARI-
TOIMINTA**

Lentopallo on yksi menestyneimpiä ja suosituimpia kilpa- ja harrasteurheilulajeja maailmassa. Se on **nopea, jännittävä** ja pelitapahtumat ovat **kiivaita**. Silti lentopallo sisältää useita tärkeitä ja toisilleen päällekkäisiä osa-alueita, joiden toisiaan täydentävät **vuorovaikutukset** tekevät lajista ainutlaatuisen pistekilpailujen joukossa:



Viime vuosina Kansainvälinen Lentopalloliitto (FIVB) on ottanut merkittäviä edistysaskelia mukauttaakseen peliä nykyaikaiseksi yleisölajiksi. Tämä teksti on tarkoitettu laajalle lentopalloyleisölle - pelaajat, valmentajat, tuomarit, katsojat, tiedotusvälineiden kommentaattorit - seuraavista syistä:

- pelisääntöjen ymmärtäminen mahdollistaa parempaa peliä - valmentajat voivat luoda paremman joukkuekoostumuksen ja pelitaktiikan, jolla pelaajille voidaan antaa vapaat kädet näyttää taitonsa pelissä;
- sääntöjen keskinäisten suhteiden ymmärtäminen mahdollistaa toimitsijoiden paremmat ratkaisut.

Tämä johdanto keskittyy ensin Lentopalloon kilpailulajina ennen kuin osoitetaan keskeiset ominaisuudet, jotka ovat edellytyksenä menestykselle tuomaritoiminnassa.

LENTOPALLO ON KILPAURHEILULAJI

Kilpailussa käytetään olemassa olevia vahvuuksia. Siinä esitellään parhaat kyvyt ja luovimmat ja kauneimmat suoritukset. Pelisäännöt on jäsennelty antamaan kaikille näille ominaisuuksille sijaa. Muutamaa poikkeusta lukuun ottamatta lentopallossa kaikki pelaajat osallistuvat peliin verkolla (hyökkäyksessä) ja takakentällä (puolustettaessa tai syötettäessä).

William Morgan, pelin luoja, tunnistaisi nykylentopallon hyvin, koska tietyt lajille ominaiset ja keskeiset piirteet ovat säilyneet vuosien yli. Eräät näistä piirteistä ovat yhteisiä muiden verkko-/pallo-/mailapeliin kanssa:

- syöttäminen
- pelaajien kiertovahto (syöttäminen vuorotellen)
- hyökkäys
- puolustus.

Lentopallo on kuitenkin ainutlaatuinen verkkopeli vaatiessaan pallon pysymistä ilmassa jatkuvasti - lentävä pallo - ja että joukkueelle annetaan mahdollisuus keskinäiseen syöttelyyn ennen kuin pallo pitää palauttaa vastustajille, luoden eräänlaisen pallon jakamisen luodakseen tasavertaisia mahdollisuuksia pisteiden voittamiseen.

Erikoistuneen puolustuspelaajan - Liberon - mukaantuominen peliin on vienyt peliä pallorallien pidennyttyä ja pelin monivaiheisuudella eteenpäin. Muutokset syöttösäännöissä ovat tehneet syötöstä hyökkäysaseen pelkän pallon peliin toimittamisen sijasta. Kiertovaihtojärjestelmä on juurruttanut pelaajien monitaitoisuuden lajiin. Pelaajien sijoittumista koskevien sääntöjen tulee antaa joukkueille joustoa ja mahdollisuuksia kehittää taktiikkaansa entistä kiinnostavammaksi. Kilpailijat vastaavasti käyttävät näitä puitteita kilpaillakseen suorituksissa, pelitaktikassa ja voimassa. Puitteet antavat myös pelaajille mahdollisuuden ilmaisun vapautteen innostaakseen katsojia ja muita peliä seuraavia. Ja näin lentopallo kehittyy entistä paremmaksi.

TUOMARINA NÄISSÄ PUITTEISSA

Hyvän toimitsijan ominaisuuksia ovat oikeudenmukaisuus ja johdonmukaisuus:

- toimitsijan tulee olla **oikeudenmukainen** kaikille osallistujille, toimitsijan
- tulee peliä **seuraavien mielestä olla** oikeudenmukainen.

Jotta pelaajat voivat paneutua omaan osuuteensa, tulee tuomarin olla suuren luottamuksen arvoinen. Hänen tulee toiminnallaan osoittaa:

- olevan **täsmällinen ratkaisuisaan**;
- **ymmärtävän miksi sääntö on olemassa**;
- osoittaa olevansa **tehokas tilanteiden järjestelijä**;
- antavan kilpailun edetä joustavasti ja **ohjata** sitä loppuratkaisuun;
- olevan **kasvattaja** - käyttämällä sääntöjä rankaisemaan epäoikeudenmukaisuudet ja nuhdellakseen epäkohteliaisuuksista;
- edistävän peliä - eli sallimalla näytävillä suorituksilla pelin loistaa ja antamalla parhaiden pelaajien tehdä sitä mitä he parhaiten osaavat: **viihdyttää** yleisöä.

Lopuksi voimme todeta, että hyvä tuomari käyttää sääntöjä tehdäkseen kilpailusta hienon kokemuksen kaikille siihen osallistuville.

Niille, jotka olette lukeneet tähän saakka, ohjeena olkoon, että seuraavia yksityiskohtaisia sääntöjä tulee tarkastella hienon pelin nykykehityksen kuvauksena, mutta nämä edeltäneet muutamat kappaleet tulee olla yhtä merkityksellisiä itse kunkin roolissa tämän urheilulajin parissa.

Tule mukaan!
Pidetään pallo ilmassa!

OSA 2
JAKSO 1: **PELI**

LUKU 1 PELIOLOSUHTEET JA -VÄLINEET

1 PELIALUE

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

Ks. Säännöt

1.1, K1a, K1b

1.1 KENTÄN MITAT

Pelikenttä on 18 x 9 metrin suuruinen suorakaiteen muotoinen alue, ympärillään joka puolelta vähintään 3 metrin levyinen vapaa-alue.

K2

Pelialueen ilmatilan on oltava kaikista esteistä vapaa vähintään 7 metrin korkeuteen asti pelialueen pinnasta lukien. *(Alamittaisten salien hyväksymisestä alempien kansallisten sarjojen otteluissa säädetään Suomen Lentopalloliiton sarjamääräyksissä.*

FIVB:n nimetyissä maailmatason ja virallisissa kilpailuissa vapaa-alueen on oltava 5 m sivurajoista ja 6,5 m päätyrajoista lukien, vapaan ilmatilan on oltava vähintään 12,5 m korkuinen pelialueen pinnasta lukien.

1.2 PELIALUEEN PINTA

- 1.2.1 Kentän on oltava tasainen, vaakasuora ja joka kohdaltaan samanlainen. Kentän pinta ei saa aiheuttaa loukkaantumisvaaraa pelaajille. Pelaaminen epätasaisilla tai liukkailla pinnoilla on kielletty.

FIVB:n maailmatason ja virallisissa kilpailuissa hyväksytään vain puinen tai keinoaineesta tehty pinta. Kaikkiin pintoihin on ennen kisoja saatava FIVB:n hyväksyminen.

- 1.2.2 Kentän on oltava tasainen, vaakasuora ja joka kohdaltaan samanlainen. Kentän pinta ei saa aiheuttaa loukkaantumisvaaraa pelaajille. Pelaaminen epätasaisilla tai liukkailla pinnoilla on kielletty.

FIVB:n nimetyissä maailmatason ja virallisissa kilpailuissa rajojen on oltava valkoiset. Pelikentän ja vapaa-alueen värit on oltava keskenään eriväriset ja muun väriset kuin rajat. Pelikenttä voi olla erivärinen, eri värit etu- ja takakentällä.

1.1, 1.3

- 1.2.3 Ulkokentillä sallitaan 5 mm:n kaltevuus metriä kohti, jotta vesi pääsee valumaan kentältä. Rajoja ei saa tehdä kiinteästä aineesta.

1.3

1.3	KENTÄN RAJAT	K2
1.3.1	Kaikki rajat ovat 5 cm leveät. Niiden on oltava vaaleat, ja eriväriset kuin kenttä ja muut mahdolliset rajat.	1.2.2
1.3.2	Sivu- ja päätyrajat Pelikenttä merkitään kahdella sivurajalla ja kahdella päätyrajalla. Ne on vedetty kentän mittojen sisäpuolelle.	1.1
1.3.3	Keskiraja Keskirajan keskilinja jakaa kentän kahteen yhtä suureen osaan kenttäpuoleen, kooltaan 9 x 9 m kumpikin; keskirajan koko leveyden katsotaan kuitenkin kuuluvan tasapuolisesti molempiin kenttäpuoliin. Raja kulkee verkon alla ja päättyy sivurajoihin.	K2
1.3.4	Hyökkäysraja Kummallakin kenttäpuolella hyökkäysraja, jonka takareuna on vedetty 3 m päähän keskirajan keskilinjasta, merkitsee etukentän. FIVB:n nimetyissä maailmatason ja virallisissa kilpailuissa hyökkäysraja on jatkettu sivurajoilta eteenpäin lisäämällä katkoviivana viisi 15 cm pituista 5 cm levyistä ja 20 cm välein olevaa viivaa yhteiseltä pituudeltaan 1.75 m.	1.3.3, 1.4.1 K2
1.4	KENTÄN ALUEET	K1b, K2
1.4.1	Etukenttä Molemmilla kenttäpuolilla etukenttä rajoittuu keskirajan keskilinjasta hyökkäysrajan takareunaan. Etukentän katsotaan ulottuvan sivurajojen yli vapaa-alueen reunaan asti.	19.3.1.4, 23.3.2.3e, K2 1.3.3, 1.3.4, 19.3.1.4, 23.3.2.3e 1.1, 1.3.2
1.4.2	Aloitusalue Aloitusalue on 9 metriä leveä alue kummankin päätyrajan takana. Sen rajaa sivuilta kaksi 15 cm:n pituista rajamerkkiä, jotka on vedetty sivurajojen jatkeeksi 20 cm:n päähän päätyrajasta. Molemmat rajamerkit kuuluvat aloitusalueeseen. Syvyydeltään aloitusalue ulottuu vapaa-alueen takareunaan.	1.3.2, 12, K1b 1.1

1.4.3 Vaihtoalue

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

1.3.4, 15.10.1, K1b

1.4.4 Libero-pelaajan korvaamisalue

Liberon korvaamisalue on osa vapaa-aluetta kummankin joukkueen penkin puolella, jota rajaa hyökkäysrajan jatke ja päätyrajan oletettu jatke.

19.3.2.7, K1b

1.4.5 Lämmittelyalue

FIVB:n maailmatason ja virallisissa kilpailuissa on lämmittelyalueet, kooltaan noin 3 x 3 m, vapaa-alueen ulkopuolella penkinpuoleisissa nurkissa missä vaihtopelaajat eivät estä katsojien näkymää, tai vaihtoehtoisesti joukkueen penkin takana, jossa katsomo alkaa yli 2,5 metrin korkeudesta kentän pinnasta.

24.2.5, K1a, K1b

1.5 LÄMPÖTILA

Pelitilan lämmön on oltava vähintään 10° C (50° F).

FIVB maailmatason ja virallisissa kilpailuissa enimmäislämpötilan määrittää FIVB:n otteluun määräämä tekninen valvoja.

1.6 VALAISTUS

Valaistuksen tulee olla vähintään 300 lux.

1

FIVB:n maailmatason ja virallisissa kilpailuissa pelialueen valaistuksen tulee olla vähintään 2000 luxia mitattuna metrin korkeudella pelialueen pinnasta.

2 VERKKO JA VERKKOPYLVÄÄT

K3

2.1 VERKON KORKEUS

2.1.1 Keskirajan yläpuolella sijaitsevan verkon korkeus on miesjoukkueilla 243 cm ja naisjoukkueilla 224 cm.

1.3.3, 2.1.2

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

1.1, 1.3.2, 2.1.1

2.2 VERKON RAKENNE

Verkon leveys on 1 m ($\pm$ 3 cm) ja pituus 9,50 -10 m (25 - 50 cm pituutta kummallakin verkkomerkin ulkopuolella), ja sen neliön muotoisten mustien silmukoiden sivut 10 cm.

FIVB:n maailmatason ja virallisissa kilpailuissa, yhdessä erityisten kilpailumääräysten kanssa, verkkoa voidaan muuntaa mainostamisen mahdollistamiseksi markkinointisopimuksien mukaisesti.

Sen yläreunassa on vaakasuoraan 7 cm:n levyinen ommeltu kangasnauha koko sen pituudelta. Nauhan päissä on reiät, joiden kautta vedetyillä naruilla nauha kiinnitetään pylväisiin sen pitämiseksi kireänä.

Nauhan sisällä kulkee notkea teräsköysi, jolla verkko kiinnitetään pylväisiin, ja joka jännittää verkon yläreunan kireäksi.

Verkon alareunassa on toinen vaakasuora nauha, 5 cm levyinen, samanlainen kuin yläreunan nauha, jonka lävitse kulkee kierteinen köysi. Tällä verkko kiinnitetään pylväisiin, ja se jännittää verkon alareunan kireäksi.

K3

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.

1.3.2, K3

2.4 ANTENNI

Antenni on lasikuidusta tai muusta samankaltaisesta aineesta valmistettu taipuisa keppi, jonka pituus on 1,80 m ja läpimitta 10 mm.

Antennit kiinnitetään verkkomerkkien ulkoreunan ulkopuolelle verkon vastakkaisille puolille.

Molemmista antenneista 80 cm:n osuus ulottuu verkon yläpuolelle, ja antennit merkitään 10 cm:n pituisin vastakkaisvärisin juovin, mieluiten punaisin ja valkoisin.

Antennit katsotaan osaksi verkkoa ja ne rajaavat sivusuunnassa verkon ylityskaistan.

2.3, K3

10.1.1, K3,
K5a, K5b**2.5 VERKKOPYLVÄÄT**

- 2.5.1 Verkkkoa kannattavat pylvääät kiinnitetään 0,50-1,00 m:n päähän sivurajojen ulkopuolelle. Ne ovat 255 cm korkeat ja mieluiten säädettävät.

FIVB:n maailmatason ja virallisissa kilpailuissa verkkopylväiden tulee olla 1 metrin päässä sivurajoista ja niiden tulee olla pehmustettuja.

K3

- 2.5.2 Verkkopylväiden tulee olla pyöristetyt, ja sileät, ja kiinnitetyt kenttään ilman vajereita. Niissä ei saa olla muitakaan vaaraa tai haittaa aiheuttavia rakenteita.

2.6 LISÄVARUSTEET

Lisävarusteiden on oltava FIVB:n määräysten mukaiset.

3 PALLOT

3.1 OMINAISUUDET

Pallon on oltava pyöreä, ja tehty joustavasta nahka- tai synteettisestä nahakuoresta ja kumista tai vastaavasta aineesta tehdystä sisuksesta.

Väritään pallo on vaalea yksivärinen tai värien yhdistelmä.

Pallojen synteettinen nahakuori tai värien yhdistelmä, joita käytetään kansainvälisissä virallisissa kilpailuissa, tulee olla FIVB:n määräysten mukaisia.

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

Pallon paine on oltava 0.30 - 0.325 kg/cm² (4,26 - 4,61 psi)(294,3 - 318,82 mbar tai hPa).

3.2 PALLOJEN YHDENMUKAISUUS

Ottelussa käytettävien pallojen on oltava ominaisuuksiltaan: ympärysmitaltaan, painoltaan, paineeltaan, tyypiltään, väritään jne. samanlaiset.

FIVB:n maailmatason ja virallisissa kilpailuissa, kuten myös kansallisissa tai liigatason mestaruuskilpailuissa on pelattava FIVB:n hyväksymillä pallomerkeillä, ellei FIVB ole muuta ilmoittanut hyväksyvänsä.

3.3 VIIDEN PALLON JÄRJESTELMÄ

FIVB:n maailmatason ja virallisissa kilpailuissa on käytettävä viittä palloa. Tällöin ottelussa on kuusi pallonpalauttajaa, yksi vapaa-alueen kussakin nurkassa ja yksi kummankin tuomarin takana.

3.1

K10



LUKU 2

OSANOTTAJAT

Ks. Säännöt

4 JOUKKUEET

4.1 JOUKKUEEN KOKOONPANO

4.1.1 Joukkue käsittää enintään 12 pelaajaa, ja

- valmentajisto: yksi valmentaja **ja enintään kaksi apuvalmentajaa**
- huoltajisto: **yksi terapeutti** ja yksi lääkäri.

Vain pöytäkirjaan merkityt henkilöt voivat mennä kilpailu-/valvotulle alueelle ja voivat osallistua lämmittelyyn tai otteluun.

FIVB:n aikuisten maailmatason ja virallisissa kilpailuissa pöytäkirjaan voidaan merkitä enintään 14 pelaajaa, jotka voivat pelata ottelussa.

Enintään viisi joukkueen valmentajiston tai huoltajiston jäsentä voi istua penkillä (sisältäen valmentajan) valmentajan valinnan mukaisesti, mutta heidät täytyy olla merkitty pöytäkirjaan ja rekisteröity O-2(bis) -lomakkeeseen.

Joukkueen manageri ja/tai journalisti eivät saa istua joukkueen penkillä tai sen takana valvotulla alueella.

FIVB:n maailmatason ja virallisissa kilpailuissa lääkärin ja terapeutin tulee olla osa joukkueen kokoonpanoa ja heidän tulee olla FIVB:n etukäteen akkreditoituja. FIVB:n aikuisten maailmatason ja virallisissa kilpailuissa, jos heitä ei ole kuitenkaan merkitty istumaan joukkueen penkillä, heidän tulee istua kilpailun valvonta-alueella sitä rajaavan aidan vieressä tai erikseen kilpailukäsikirjassa heille mainitussa paikassa ja voivat puuttua pelaajien hätätapauksiin vain tuomareiden pyynnöstä. Terapeutti (vaikka ei ole penkillä) voi avustaa pelaajien lämmittelyssä siihen asti, kun virallinen verkkolämmittely alkaa.

Viralliset määräykset kuhunkin tapahtumaan ovat erikseen kyseisessä kilpailukäsikirjassa.

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

5.2, 5.3

K1a

7.2.1

5.1

- 4.1.3 Vain pöytäkirjaan merkityt pelaajat saavat mennä kentälle ja pelata ottelussa. Sen jälkeen, kun joukkueen valmentaja ja joukkueen kapteeni ovat allekirjoittaneet pöytäkirjan, (elektronisen pöytäkirjan tapauksessa joukkuelistan) siihen merkittyjä pelaajia ei saa muuttaa. 1, 4.1.1, 5.1.1, 5.2.2

4.2 JOUKKUEEN SIJAINTI

- 4.2.1 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. 1.4.5, 5.2.3, 7.3.3
- Joukkueiden penkit ovat kirjurin pöydän molemmin puolin, vapaa-alueen ulkopuolella. K1a, K1b
- 4.2.2 Vain joukkueen jäsenet saavat tulla pelialueelle, istua penkillä ottelun aikana sekä osallistua lämmittelyyn. 4.1.1, 7.2
- 4.2.3 Pelaajat, jotka eivät ole pelissä, saavat lämmitellä ilman palloja seuraavasti:
- 4.2.3.1 ottelun aikana: lämmittelyalueilla, 1.4.5, K1a, K1b
- 4.2.3.2 aikalisien aikana: myös vapaa-alueella kenttensä takana. 1.3.3, 15.4
- 4.2.4 Erätaukojen aikana pelaajat saavat käyttää palloja lämmitellessään vapaa-alueella. 18.1

4.3 PELAAJIEN VARUSTEET

- Pelaajan varusteisiin kuuluvat pelipaita, -housut, -sukat (peliasu) ja urheilujalkineet.
- 4.3.1 Joukkueen pelipaitojen, -housujen ja -sukkien on oltava yhdenmukaiset (poikkeuksena Libero) ja puhtaat koko joukkueella. 4.1, 19.2
- 4.3.2 Jalkineiden on oltava kevyet, notkeat, korottomat ja kumi- tai nahka-pohjaiset.
- 4.3.3 Pelaajilla on oltava paidoissaan numerot 1 - 20. 4.3.3.2
- FIVB:n aikuisten maailmatason ja virallisissa kilpailuissa, joissa käytetään suurempaa joukkuekokoonpanoa, numeroita voidaan käyttää laajemmin.**
- 4.3.3.1 Numeron on oltava rinnassa ja selässä keskellä. Numeroiden värin ja kirkkauden on poikettava paitojen vastaavista.
- 4.3.3.2 Rintanumeroiden on oltava korkeudeltaan vähintään 15 cm ja selkänumeroiden vähintään 20 cm. Numeroraidan leveys on vähintään 2 cm.
- 4.3.4 Joukkueen kapteenilla on oltava rinnassaan pelinumeronsa alapuolella hänen asemaansa osoittava raita, kooltaan 8 x 2 cm. 5.1

- 4.3.5 Eriväristen kuin joukkueen muiden pelaajien (*poikkeuksena Liberot*) ja/tai puutteellisesti numeroitujen asujen pitäminen on kielletty. 19.2

4.4 MUUTOKSET VARUSTEISIIN

- Päätuomari voi sallia yhden tai useamman pelaajan: 23
- 4.4.1 Pelata avojaloin,
- 4.4.2 vaihtaa kostuneen tai vaurioituneen peliasun erien välillä tai pelaaja-vaihdon jälkeen toiseen samanväriseen, -malliseen ja -numeroiseen peliasuun, 4.3, 15.5
- 4.4.3 pelata kylmällä säällä lämmittelyasussa, kunhan se on koko joukkueella samanvärisen, -mallinen (*poikkeuksena Liberot*) ja säännön 4.3.3 mukaisesti numeroitu. 4.1.1, 19.2

4.5 KIELLETTY ESINEET

- 4.5.1 On kiellettyä pitää ottelun aikana sellaisia esineitä, jotka voivat aiheuttaa loukkaantumisen tai antaa keinotekoista etua pelaajalle.
- 4.5.2 Pelaajat saavat käyttää silmälaseja tai piilolinssejä omalla vastuullaan.
- 4.5.3 Puristavia, eli kompressiopehmusteita (pehmustettuja vammoja ehkäiseviä välineitä) voidaan käyttää suojana tai tukena.

FIVB:n aikuisten maailmatason ja virallisissa kilpailuissa nämä välineet tulee olla saman värisiä kuin vastaava peliasun osa. Mustaa, valkoista tai muuta neutraalia väriä voidaan myös käyttää edellyttäen, että kaikki pelaajat käyttävät samaa väriä

5 JOUKKUEEN JOHTAJAT

Sekä joukkueen kapteeni että valmentaja ovat vastuussa joukkueensa jäsenten käyttäytymisestä ja kurista. 20

Liberot voivat olla joko joukkueen kapteeni - tai pelikapteeni.

5.1 KAPTEENI

- 5.1.1 ENNEN OTTELUA joukkueen kapteeni allekirjoittaa ottelupöytäkirjan ja edustaajjoukkuettaan arvonnassa. 7.1, 25.2.1.1
- 5.1.2 OTTELUN AIKANA joukkueen kapteeni toimii pelikapteenina aina 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. 15.2.1

Kun pallo ei ole pelissä, pelikapteenilla, ja vain hänellä, on oikeus puhutella tuomareita:	8.2
5.1.2.1 pyytääkseen selvitystä suoritetusta sääntöjen soveltamisesta tai tulkinnasta. Hän myös välittää joukkueovereidensa pyynnöt tai kysymykset asianomaiselle tuomarille. Jos tuomarin selitys ei häntä tyydytä, hänen on ilmoitettava välittömästi tuomarille olevansa eri mieltä. Täten hän varaa itselleen oikeuden tehdä ottelun loputtua asiasta virallinen vastalauseen pöytäkirjaan;	23.2.4
5.1.2.2 pyytääkseen lupaa:	
a) varusteiden vaihtamiseen, kokonaan tai osittain,	4.3, 4.4.2
b) joukkueiden pelipaikkojen tarkistamiseen,	7.4, 7.6
c) lattian, verkon, pallon jne. tarkistamiseen.	1.2, 2, 3
5.1.2.3 valmentajan ollessa poissa, ellei joukkueen apuvalmentaja ole ottanut valmentajan tehtäviä hoitaakseen, pyytääkseen aikalisä ja pelaajavaihtoja.	5.2, 5.3, 15.3.1, 15.4.1, 15.5.2
5.1.3 OTTELUN PÄÄTTYTYÄ joukkueen kapteeni:	6.3
5.1.3.1 kiittää tuomareita ja allekirjoittaa pöytäkirjan ottelun lopputuloksen vahvistamiseksi;	25.2.3.3
5.1.3.2 voi merkitä pöytäkirjaan vastalauseen asiasta, josta hän on aikanaan ilmoittanut päätuomarille olevansa tämän ratkaisusta tai sääntöulkinnasta eri mieltä.	5.1.2.1, 25.2.3.2
5.2 VALMENTAJA	
5.2.1 Ottelussa valmentaja johtaa joukkueensa peliä pelikentän ulkopuolelta. Hän valitsee joukkueen aloituskokoonpanon ja pelaajavaihdot sekä ottaa aikalisät. Näissä toimissa hänen yhteystoimitsijansa on verkkotuomari.	1.1, 7.3.2, 15.4.1, 15.5.2
5.2.2 ENNEN OTTELUA valmentaja merkitsee ottelupöytäkirjan pelaajalistaan tai tarkistaa siitä pelaajien nimet ja numerot sekä vahvistaa tämän nimikirjoituksellaan.	4.1, 19.1.3, 25.2.1.1
5.2.3 OTTELUN AIKANA valmentaja;	
5.2.3.1 ennen kutakin erää antaa verkkotuomarille tai kirjurille aloitusjärjestyslipukkeen(-t) asianmukaisesti täytettynä ja allekirjoitettuna; jos käytetään tablettisovellusta, sähköinen aloituskokoonpanon lähetyksen katsotaan automaattisesti viralliseksi.	7.3.2, 7.4, 7.6
5.2.3.2 istuu joukkueensa penkillä, sen kirjurinpuoleisessa päässä, mutta voi poistua siitä;	4.2
5.2.3.3 pyytää aikalisät ja vaihdot;	15.4, 15.5

- 5.2.3.4 saa antaa, kuten muutkin joukkueen jäsenet, kentälle ohjeita. Valmentaja saa antaa näitä ohjeita seisoen tai kävellen vapaa-alueella joukkueen penkin etupuolella hyökkäysrajan jatkeelta lämmittelyalueeseen saakka, jos se on sijoitettu kulmaan, vapaa-alueen ulkopuolelle, edellyttäen ettei häiritse tai viivytä pelin kulkua. Jos lämmittelyalue on sijoitettu vaihtopenkkien taakse, silloin valmentaja voi liikkua hyökkäysrajan jatkeen ja joukkueen pelikentän päätyrajan jatkeen välissä, mutta häiritsemättä rajatuomarin näkökenttää.

1.3.4, 1.4.5,
K1a, K1b, K2

5.3 APUVALMENTAJA

- 5.3.1 Apuvalmentaja istuu joukkueensa penkillä, mutta hänellä ei ole oikeutta puuttua ottelun kulkuun.
- 5.3.2 Jos valmentaja joutuu luopumaan tehtävästään mistä tahansa syystä johtuen, mukaan lukien rangaistus, mutta poislukien valmentajan siirtyminen pelaajana kentälle, apuvalmentaja voi ryhtyä hoitamaan hänen tehtäviään poissaolon ajaksi. Joukkueen pelikapteenin on pyydettävä tähän lupa päätuomarilta.

4.2.1

5.1.2.3, 5.2



LUKU 3 PELIMUOTO

		Ks. Säännöt
6	PISTEEN SAAMINEN, ERÄN JA OTTELUN VOITTAMINEN	
6.1	PISTEEN SAAMINEN	
6.1.1	Piste	
	Joukkue tekee pisteen:	
6.1.1.1	saadessaan pallon koskettamaan vastapuolen kenttää;	8.3
6.1.1.2	jos vastapuolen joukkue tekee virheen;	6.1.2
6.1.1.3	jos vastapuolen joukkueelle määrätään rangaistus.	16.2.3, 21.3.1
6.1.2	Virhe	
	Joukkue tekee virheen, kun se tekee näiden sääntöjen vastaisen pelisuorituksen, tai muuten rikkoo sääntöjä. Tuomarit arvioivat virheet ja määräävät niille rangaistukset näiden sääntöjen mukaan:	
6.1.2.1	Jos kaksi tai useampia virheitä tehdään peräkkäin, vain ensimmäinen niistä otetaan huomioon.	
6.1.2.2	Jos molemmat joukkueet tekevät virheen samanaikaisesti, tuomitaan KAKSOISVIRHE, ja pallo pelataan uudelleen.	K11 (23)
6.1.3	Palloralli ja päättynyt palloralli	
	Palloralliksi nimitetään sarjaa pelitapahtumia, jotka alkavat aloittajan aloituslyöntihetkestä ja päättyvät siihen, kun pallo kuolee. Päättynyt palloralli on sarja pelitapahtumia, joka johtaa pisteen saamiseen.	8.1, 8.2, 12.2.2.1, 15.2.3, 15.11.1.3, 19.3.2.1, 19.3.2.9
	Tämä pitää sisällään:	
	- rangaistuksen saamisen	21.3.1
	- syötön menetyksen kahdeksan (8) sekunnin aloitusvirheen vuoksi.	12.4.4
6.1.3.1	jos aloituksen suorittanut joukkue voittaa pallorallin, se saa pisteen ja jatkaa aloittamista;	
6.1.3.2	jos aloituksen vastaanottanut joukkue voittaa pallorallin, se saa pisteen suorittaa seuraavan aloituksen.	
6.2	ERÄN VOITTAMINEN	K11 (9)
	Erän (paitsi ratkaisevan 5. erän) voittaa joukkue, joka saavuttaa ensin 25 pistettä vähintään kahden pisteen erolla vastapuoleensa. Jos tilanne on tasan 24-24, peli jatkuu kunnes saavutetaan kahden pisteen ero (26-24; 27-25; jne.).	6.3.2

6.3	OTTELUN VOITTAMINEN	K11 (9)
6.3.1	Ottelun voittaa joukkue, joka ensin voittaa kolme erää.	6.2
6.3.2	Kun erätilanne on 2-2, ratkaiseva erä (viides) pelataan 15 pisteeseen vähintään kahden pisteen erolla vastapuoleen.	7.1
6.4	LUOVUTUS JA JOUKKUEEN JÄÄMINEN VAJAAKSI	
6.4.1	Jos joukkue kieltäytyy kehotuksen jälkeenkin pelaamasta, se julistetaan hävinneeksi ottelu luovutuksella, tuloksella 0-3 ja jokainen erä numeroin 0-25.	6.2, 6.3
6.4.2	Joukkueen, joka ilman asianmukaista syytä jää saapumatta pelipaikalle ajoissa, katsotaan luovuttaneen ottelun; seuraukset kuten edellä, säännössä 6.4.1.	
6.4.3	Joukkue, joka todetaan VAJAAKSI erässä tai koko ottelussa menettää vastaavasti erän tai koko ottelun. Vastapuolelle annetaan erän tai ottelun voittoon tarvittavat pisteet, tahi pisteet ja erät. Vajaaksi jäänyt joukkue säilyttää pisteensä ja eränsä.	6.2, 6.3, 7.3.1
7	PELIN RAKENNE	
7.1	ARVONTA	
	Ennen ottelua päätuomari suorittaa arvannon ensimmäisen erän ensimmäisen aloittajan ja kenttäpuolten määräämiseksi.	12.1.1
	Jos joudutaan ratkaisevaan erään, arvonta suoritetaan uudelleen.	6.3.2
7.1.1	Arvonnessa ovat mukana joukkueiden kapteenit	5.1
7.1.2	Arvannon voittaja valitsee:	
	JOKO	
7.1.2.1	7.1.2.1 aloituksen tai aloituksen vastaanoton,	12.1.1
	TAI	
7.1.2.2	kenttäpuolen.	
	Hävinnyt saa jäljelle jäävän valinnan	
7.2	LÄMMITTELY ENNEN OTTELUA	
7.2.1	Ennen ottelun alkua kummallakin joukkueella on käytettävissään verkkolämmittelyyn 6 min, jos heillä on ollut vain omassa käytössään aiemmin muu pelikenttä lämmittelyyn, mutta 10 min, jos ei ole.	
	FIVB:n maailmatason ja virallisissa kilpailuissa joukkueilla on oikeus yhteiseen 10 min verkkolämmittelyyn.	

7.2.2	Kumman tahansa joukkueen kapteenin vaatimuksesta joukkueet voivat lämmitellä verkolla erikseen (peräjälkeen), jolloin joukkueilla on aikaa 3 tai 5 minuuttia kummallakin säännön 7.2.1 mukaisesti.	7.2.1
7.2.3	Jos joukkueet suorittavat lämmittelyn peräkkäin, on aloituksen valinneella joukkueella ensimmäinen vuoro verkkolämmittelyssä.	7.1.2.1, 7.2.2
FIVB:n nimetyissä maailmatason ja virallisissa kilpailuissa, kaikkien pelaajien on käytettävä peliasua protokollan ja lämmittelyn aikana.		
7.3	JOUKKUEEN ALOITUSKOKOONPANO	
7.3.1	Pelissä on joukkueella aina oltava kuusi pelaajaa. Joukkueen aloituskokoonpano ilmoittaa pelaajien kiertojärjestyksen kentällä. Kiertojärjestystä on noudatettava koko erän ajan.	6.4.3 7.6
7.3.2	Ennen kunkin erän alkua valmentajan on annettava joukkueen aloituskokoonpano aloitusjärjestyslipukkeella tai elektronisen välineen välityksellä, jos on käytössä. Se tulee luovuttaa oikein täytettynä ja allekirjoitettuna verkkotuomarille tai kirjurille - tai lähettää suoraan kirjurille.	5.2.3.1, 24.3.1, 25.2.1.2
7.3.3	Aloituskokoonpanoon tietyssä erässä kuulumattomat pelaajat ovat tuon erän vaihtopelaajia (lukuun ottamatta Liberoa).	7.3.2, 15.5
7.3.4	Sen jälkeen, kun aloitusjärjestyslipuke on luovutettu verkkotuomarille tai kirjurille, alkuasemiin ei saa tehdä muutoksia muuten kuin normaalin pelaajavaihdon avulla.	15.2.2, 15.5, K11 (5)
7.3.5	Poikkeavuus pelaajien sijoittumisissa kentällä ja merkinnässä aloitusjärjestyslipukkeessa:	24.3.1
7.3.5.1	Havaittaessa mahdollinen poikkeavuus lipukkeessa ilmoitetun ja kentällä olevien pelaajien sijainnin välillä ennen erän alkua on pelaajien sijoittuminen korjattava lipukkeen mukaiseksi. Joukkuetta ei asiasta rangaista.	7.3.2
7.3.5.2	Vastaavasti, ennen erän alkua, jos kentällä on pelaaja, jonka numeroa ei ole lainkaan lipukkeessa, virhe on korjattava lipukkeen mukaiseksi. Joukkuetta ei tästäkään rangaista.	7.3.2
7.3.5.3	Jos valmentaja kuitenkin haluaa pitää kentällä siellä olevan(t) pelaajan(t), hänen on pyydettävä normaalia pelaajavaihtoa. Se (ne) merkitään ottelu-pöytäkirjaan vaihdoiksi. Jos poikkeavuus pelaajan sijainnin ja lipukkeessa ilmoitetun välillä havaitaan myöhemmin, virheen tehneen joukkueen pelaajien on palattava oikeisiin sijainteihinsa. Kaikki pisteet, jotka virheen tehnyt joukkue on virheen tarkasta alkuajankohdasta alkaen sen havaitsemiseen saakka, peruutetaan. Vastapuolen pisteet pysyvät voimassa ja lisäksi sille myönnetään piste ja oikeus seuraavaan aloitukseen.	15.2.2, K11 (5)
7.3.5.4	Jos kentällä havaitaan olevan pelaaja, jota ei ole merkitty pöytäkirjan pelaajaluetteloon, pysyvät vastapuolen pisteet voimassa ja lisäksi sille annetaan hyväksi piste ja oikeus aloitukseen. Virheen tehnyt joukkue menettää kaikki pisteet ja/tai erät (0-25 pistein kun välttämätöntä) siitä hetkestä alkaen kun pöytäkirjaan merkitsemätön pelaaja meni kentälle ja joukkueen tulee antaa korjattu aloitusjärjestyslipuke ja lähettää kentälle pöytäkirjaan merkitty pelaaja merkitsemättömän pelaajan paikalle.	6.1.2, 7.3.2

7.4	SJOITTUMISET	K4
	Aloituksen lyönnin hetkellä on kummankin joukkueen oltava oman kenttäpuolensa sisällä kiertojärjestyksessä (aloittajaa lukuun ottamatta)	7.6.1, 8.1, 12.4
7.4.1	Pelaajien paikat ovat numeroidut seuraavasti:	
7.4.1.1	Verkolla olevat kolme pelaajaa ovat etupelaajia ja heidän pelipaikkansa ovat 4 (vasen etupelaaja), 3 (keskietupelaaja) sekä 2 (oikea etupelaaja).	
7.4.1.2	Muut kolme pelaajaa ovat takapelaajia ja heidän pelipaikkansa 5 (vasen takapelaaja), 6 (keskitakapelaaja) ja 1 (oikea takapelaaja).	
7.4.2	Pelaajien sijoittuminen toisiinsa nähden:	
7.4.2.1	Kunkin takapelaajan on sijoitettava etäämmäs verkosta kuin vastaava etupelaaja;	
7.4.2.2	Etupelaajien keskenään ja takapelaajien keskenään on poikittaissuunnassa sijoitettava edellä säännössä 7.4.1 määrättyyn järjestykseen.	
7.4.3	Pelaajien keskinäinen sijainti määräytyy heidän lattiaa koskettavien jalkojensa mukaan (viimeinen kosketus lattiaan määrittää pelaajan sijainnin) ja sen tulee olla seuraava:	K4
7.4.3.1	takapelaajan tulee olla samassa linjassa tai jommankumman jalan jonkin osan on oltava kauempana keskirajasta kuin vastaavan etupelaajan etummainen jalka;	1.3.3, 7.4.2.1, 7.4.3
7.4.3.2	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.	1.3.2, 7.4.1.2, 7.4.2.2, 7.4.3
7.4.4	Kun aloitus on suoritettu, pelaajat saavat vapaasti liikkua omalla pelialueellaan, vapaa-alue mukaan lukien.	
7.5	SJOITTUMISVIRHE	K4, K11 (13)
7.5.1	Joukkue tekee sijoittumisvirheen, jos pelaaja ei ole aloituslyönnin hetkellä sijoittunut oikein. Jos pelaaja on kentällä säännönvastaisen pelaajavaihdon seurauksena, ja peli lähtee käyntiin uudestaan, lasketaan tämä sijoittumisvirheeksi, josta seuraa säännönvastaisen pelaajavaihdon seuraamukset.	7.3, 7.4, 15.9
7.5.2	Jos aloittaja tekee aloituksessaan suoritusvirheen ja vastaanottava joukkue sijoittumisvirheen, aloittajan virhe otetaan huomioon ensisijaisena.	12.4, 12.7.1
7.5.3	Jos oikein suoritettu aloitus tulee myöhemmin vääräksi, sijoittumisvirhe on tapahtunut ensin ja rangaistaan.	12.7.2
7.5.4	Sijoittumisvirheen seuraukset:	6.1.3
7.5.4.1	joukkuetta rangaistaan antamalla piste ja seuraava aloitus vastapuolelle;	
7.5.4.2	pelaajat palautetaan omille paikoilleen.	7.3, 7.4

7.6	KENTTÄKIERTO, ROTAATIO	
7.6.1	Joukkueen aloituskokoonpano määrää sen kiertojärjestyksen, ja sitä valvotaan koko erän ajan aloitusjärjestyksen ja pelaajien sijoittumisen avulla.	7.3.1, 7.4.1, 12.2
7.6.2	Kun aloituksen vastaanottanut joukkue on saanut aloitusoikeuden, sen pelaajat suorittavat kiertovaihdon myötäpäivään: pelaaja paikalla 2 vaihtaa paikalle 1 suorittamaan aloituksen, pelaaja paikalla 1 paikalle 6 jne..	12.2.2.2
7.7	VIRHEET KENTTÄKIERROSSA	
7.7.1	Virhe kenttäkierrossa tapahtuu, kun ALOITUSTA ei suoriteta kiertojärjestyksessä. Virheen seuraukset järjestyksessä ovat:	K11 (13) 7.6.1, 12
7.7.1.1	kirjuri pysäyttää pelin summerilla; vastapuolelle annetaan piste ja seuraava aloitus;	6.1.3
	Jos sijoittumisvirhe todetaan vasta pallorallin, joka alkoi sijoittumisvirheellä, päätyttyä, annetaan vastapuolelle vain yksi piste riippumatta päättyneen pallorallin tuloksesta.	
7.7.1.2	Sijoittumisvirheen tehneen joukkueen pelaajien kiertojärjestys oikaistaan.	7.6.1
7.7.2	Lisäksi kirjurin on todettava virheen tapahtumahetki, ja virheen tehneen joukkueen virheen jälkeen tekemät pisteet mitätöidään. Vastapuolen pisteet jäävät ennalleen.	25.2.2.2
	Jos virheen alkamishetkeä ei voida todeta, aiemmin tehtyjen pisteiden mitätöintiä ei tapahdu, ja pisteen ja seuraavan aloituksen antaminen vastapuolelle jää ainoaksi rangaistukseksi.	6.1.3



LUKU 4

PELISUORITUKSET

Ks. Säännöt

8	PELIN TILANTEET	
8.1	PALLO PELISSÄ	
	Pallo tulee peliin aloituksen lyöntihetkellä päätuomarin annettua aloitusluvan.	12, 12.3
8.2	EI PELISSÄ OLEVA PALLO	
	Pallo päättyy tai ei ole enää pelissä sellaisen virheen tapahtumahetkellä, jonka jompikumpi tuomari viheltää virheeksi; virheen puuttuessa, vihellyshetkellä.	
8.3	PALLO "SISÄLLÄ"	K11 (14), K12 (1)
	Pallo on "sisällä", jos pallon koskiessa lattiaa ja millä hetkellä tahansa jokin osa pallosta koskee pelikentän pintaa, rajat mukaan lukien.	1.1, 1.3.2
8.4	PALLO "ULKONA"	
	Pallo on "ulkona", kun	
8.4.1	sen lattiaa koskevat kaikki osat ovat kokonaan rajaviivojen ulkopuolella;	1.3.2, K11 (15), K12 (2)
8.4.2	se koskettaa jotain esinettä tai rakennetta kentän ulkopuolella, kattoa, tai ulkopuolista henkilöä;	K11 (15), K12 (4)
8.4.3	se koskettaa antennia, köysiä, pylvästä tai verkkoa itseään verkkomerkkien ulkopuolella;	2.3, K3, K5a, K11 (15), K12 (4)
8.4.4	se ohittaa verkkotason osittain tai kokonaan ylityskaistan ulkopuolelta paitsi säännön 10.1.2 tarkoittamassa tapauksessa;	2.3, K5a, K5b, K11 (15), K12 (4)
8.4.5	se ohittaa verkkotason kokonaisuudessaan verkon alapuolella.	23.3.2.3f, K5a, K11 (22)

9	PALLON "PELAAMINEN"	
	Joukkueen on pelattava omalla pelialueellaan ja sen ilmatilassa (poikkeuksena sääntö 10.1.2). Pallo voidaan kuitenkin palauttaa peliin joukkueen oman vapaa-alueen ulkopuolelta sekä kirjurin pöydän päältä koko sen laajuudessaan.	K1b
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, se tekee virheen "NELJÄ LYÖNTIÄ".	14.4.1
9.1.1	PERÄKKÄISET KOSKETUKSET	
	Pelaaja ei saa lyödä/koskettaa palloa kahdesti peräkkäin (<i>poikkeuksena säännöt 9.2.3, 14.2 ja 14.4.2</i>).	9.2.3, 14.2, 14.4.2
9.1.2	SAMANAIKAISET KOSKETUKSET	
	Kaksi tai kolme pelaajaa voi koskea palloa samalla hetkellä.	
9.1.2.1	Kun kaksi (kolme) kanssapelaajaa koskettaa palloa samanaikaisesti, se lasketaan joukkueelle kahdeksi (kolmeksi) lyönniksi (paitsi torjunnassa). Jos he tavoittelevat palloa, mutta vain yksi sitä koskettaa, se lasketaan vain yhdeksi lyönniksi. Pelaajien törmääminen toisiinsa ei ole virhe.	
9.1.2.2	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 putoo kentän ulkopuolelle, on virhe vastapuolisen joukkueen.	
9.1.2.3	Jos vastapuolten samanaikainen kosketus verkon yläpuolella johtaa pitkittyneeseen kosketukseen, peli jatkuu.	
9.1.3	AVUSTETTU LYÖNTI	
	Pelialueella pelaaja ei saa käyttää tukenaan kanssapelaajaansa, mitään esinettä tai rakennelmaa lyödäkseen palloa.	1
	Pelaaja saa kuitenkin tarttua kanssapelaajaansa estääkseen tätä tekemästä virhettä (koskettamasta verkkoa, astumasta keskirajan yli tms.).	1.3.3, 11.4.4
9.2	LYÖNNIN TUNNUSMERKIT	
9.2.1	Pallo saa koskettaa mitä tahansa pelaajan ruumiinosaa.	
9.2.2	Palloa on lyötävä. Sitä ei saa kopata ja/tai heittää. Pallo saa ponnahtaa mihin suuntaan tahansa.	9.3.3, K11 (16)

9.2.3	Pallo saa koskettaa useampia ruumiinosia, kunhan kosketukset ovat samanaikaisia.	
	Poikkeukset:	
9.2.3.1	torjunnassa yhden tai useamman torjujan peräkkäiset kosketukset ovat sallittuja edellyttäen, että ne tapahtuvat yhden suorituksen aikana;	14.1.1, 14.2
9.2.3.2	joukkueen ensimmäisellä lyönnillä, pallo saa koskea eri ruumiinosia peräkkäin, kunhan kosketukset tapahtuvat yhden suorituksen aikana.	9.1, 14.4
9.3	VIRHEET PELATTAESSA PALLOA	
9.3.1	NELJÄ LYÖNTIÄ; joukkue lyö palloa neljästi ennen sen palauttamista.	9.1, K11 (18)
9.3.2	AVUSTETTU LYÖNTI: pelaaja ottaa pelialueella tukea kanssapelaajasta tai jostakin rakennelmasta tai esineestä lyödäkseen palloa.	9.1.3
9.3.3	KOPPI: Pelaaja ei lyö palloa, vaan koppaa ja/tai heittää sen.	9.2.2, K11 (16)
9.3.4	KAKSOISKOSKETUS: pelaaja lyö palloa kahdesti peräkkäin tai pallo osuu kahdesti peräkkäin hänen kehonsa eri osiin.	9.2.3, K11 (17)
10	PALLO VERKOLLA	
10.1	VERKON YLITTÄVÄ PALLO	
10.1.1	Vastapuolelle suunnatun pallon on ylitettävä verkko ylityskaistan läpi. Ylityskaista on verkkotason se osa, jota rajaa:	2.4, 10.2, K5a
10.1.1.1	alhaalta verkon yläreuna	2.2
10.1.1.2	sivuilta antennit, ja niiden kuvitellut jatkeet	2.4
10.1.1.3	ylhäältä katto.	
10.1.2	Pallo, joka on ohittanut verkkotason kokonaan tai osittain ylityskaistan ulkopuolelta vastapuolen vapaa-alueelle, voidaan hakea takaisin peliin - joukkueen lyöntien puitteissa - edellyttäen, että:	9.1, K5b
10.1.2.1	pelaaja ei koske vastapuolen kenttää;	11.2.2
10.1.2.2	pallo myös palautettaessa ohittaa verkkotason kokonaan tai osittain ylityskaistan ulkopuolelta samalta puolen kenttää. Vastustava joukkue ei saa estää palautusta.	11.4.4, K5b

10.1.3	Pallo, joka on menossa vastapuolen kenttäpuolta kohden verkon alapuolelta on pelissä siihen hetkeen asti kunnes se on ohittanut verkkotason kokonaan.	23.3.2.3f, K5a, K11 (22)
10.2	VERKKOA KOSKEVA PALLO	
	Ylittäessään verkon pallo saa koskettaa siihen.	10.1.1
10.3	PALLO VERKOSSA	
10.3.1	Verkkoon lyöty pallo voidaan palauttaa peliin joukkueen kolmen lyönnin rajoissa.	9.1
10.3.2	Jos pallo rikkoo verkon silmukan tai repäisee verkon alas, palloralli katkaistaan ja pelataan uudelleen.	
11	PELAAJA VERKOLLA	
11.1	VERKON YLI KUROTTAUTUMINEN	
11.1.1	Torjunnassa on sallittua koskea palloa verkon toisella puolella, kunhan sillä ei puututa vastustajan peliin ennen sen hyökkäyslyöntiä.	14.1, 14.3
11.1.2	Hyökkäyslyönnin jälkeen on sallittua viedä lyövä käsi verkon yli, kunhan kosketus on tapahtunut verkon omalla puolella.	
11.2	VERKON ALITTAMINEN	
11.2.1	Verkon alittaminen ilmatilassa on sallittu, mikäli se ei häiritse vastapuolen pelaamista.	
11.2.2	Tunkeutuminen vastapuolen pelikentälle, keskirajan yli:	1.3.3, 11.2.2.1, K11 (22)
11.2.2.1	Vastapuolen kentän koskettaminen yhdellä tai useammalla jalkaterällä on sallittua siten, että ylittävän jalkaterän jokin osa joko koskettaa keskirajaa tai on sen yläpuolella ja että tämä tapahtuma ei häiritse vastapuolen pelaamista.	1.3.3, K11 (22)
11.2.2.2	Vastapuolen kentän koskettaminen millä tahansa muulla kehonosalla jalkaterän yläpuolella on sallittua, kunhan se ei häiritse vastapuolen pelaamista.	1.3.3, 11.2.2.1, K11 (22)
11.2.3	Vastapuolen kentälle astuminen, kun pallo ei ole enää pelissä, ei ole virhe.	8.2
11.2.4	Pelaajat saavat tunkeutua vastapuolen vapaa-alueelle edellyttäen, että he eivät häiritse vastapuolen pelaamista.	

11.3	VERKON KOSKEMINEN	
11.3.1	Pelaajan verkkokosketus antennien välissä pallon pelaamissuorituksen aikana on virhe. Pallon pelaamissuoritus pitää sisällään (muun muassa) hypyn, lyönnin (tai yrittämisen) ja alastulon varmasti, jonka jälkeen pelaaja on valmis seuraavaan pelaamissuoritukseen.	11.4.4, 23.3.2.3c, 24.3.2.3, K3
11.3.2	Pelaajat saavat koskea verkkopylvästä, -köysiä tai muuta esinettä antennin ulkopuolella, verkko mukaan lukien, edellyttäen, ettei sillä häiritä peliä (poikkeuksena sääntö 9.1.3).	K3
11.3.3	Jos pallo on lyöty verkkoon ja se aiheuttaa verkon osumisen vastapuoleen, ei tapahdu virhettä.	
11.4	PELAAJAN VIRHEET VERKOLLA	
11.4.1	Pelaaja koskettaa palloa tai vastapuolen pelaajaa vastapuolen pelitilassa ennen vastapuolen hyökkäyslyöntiä tai sen aikana.	11.1.1, K11 (20)
11.4.2	Pelaaja häiritsee vastapuolen pelaamista tunkeutua vastapuolen pelitilaan verkon ali.	11.2.1
11.4.3	Pelaajan jalka (jalat) tunkeutuu kokonaisuudessaan vastapuolen kenttäpuolelle lattiaan koskettaessa.	11.2.2.2, K11 (22)
11.4.4	Pelaaja häiritsee vastapuolen pelaamista muun muassa: - koskemalla verkkoa antennien välissä tai itse antennia pallon pelaamissuorituksen aikana, tai - ottamalla verkosta, antennien välissä, tukea tai apua tasapainon saavuttamiseksi, tai - hankkimalla epäreilua etua vastapuoleen verrattuna koskemalla verkkoa, tai - tekemällä suorituksia joilla estetään vastapuolen pelisääntöjen mukaista oikeutta yrittää pelata palloa, - tarttumalla/pitämällä kiinni verkosta Jokaista pelaajien suoritusta lähellä palloa, missä sitä pelataan tai joka itse yrittää pelata, pidetään pallon pelaamissuorituksena, vaikka palloa ei koskettaisikaan. Antennien ulkopuolella verkon koskeminen ei kuitenkaan ole virhe (poikkeus sääntö 9.1.3).	K11 (19) 11.3.1
12	ALOITUSSYÖTTÖ	
Aloitussyötöllä tarkoitetaan pallon toimittamista peliin. Sen suorittaa oikeanpuoleinen takapelaaja aloitussyöttöalueelta.		1.4.2, 8.1, 12.4.1
12.1	ERÄN ENSIMMÄINEN ALOITUSSYÖTTÖ	
12.1.1	Ensimmäisen samoin kuin ratkaisevan (viidennen) erän aloittaa joukkue, joka on saanut siihen oikeuden arvonnalla perusteella.	6.3.2, 7.1

12.1.2 Muut erät aloittaa joukkue, joka ei aloittanut edellistä erää.

12.2 ALOITUSJÄRJESTYS

12.2.1 Pelaajien on noudatettava aloitusjärjestyslipukkeeseen merkittyä aloitusjärjestystä. 7.3.1, 7.3.2

12.2.2 Erän ensimmäisen aloituspyörityksen jälkeen aloittava pelaaja määräytyy seuraavasti: 12.1

12.2.2.1 kun aloituspyörityksen suorittanut joukkue voittaa pallorallin, sama edellisen aloituspyörityksen suorittanut pelaaja (tai hänen vaihtopelaajansa) aloittaa uudelleen. 6.1.3, 15.5

12.2.2.2 Kun aloituspyörityksen vastaanottanut joukkue voittaa pallorallin, se saa aloituspyöritysoikeuden ja suorittaa kiertovaihdon ennen aloituspyöritystä. Pelaaja, joka siirtyy oikean etupelaajan paikalta oikeaksi takapelaajaksi, on seuraava aloituspyörittäjä. 6.1.3, 7.6.2

12.3 ALOITUSPYÖRTÖLUVAN ANTAMINEN

Päätuomari antaa luvan aloituspyöritykseen varmistettuaan, että joukkueet ovat valmiina peliin ja aloituspyörittäjällä on pallo hallussaan. 12, K11 (1)

12.4 ALOITUSPYÖRTÖN SUORITTAMINEN

12.4.1 Aloituspyöritys on suoritettava lyömällä palloa yhdellä kädellä tai käsivarren osalla sen jälkeen, kun se on heitetty tai irrotettu sitä pitelevästä(-istä) kädestä(käsistä). K11 (10)

12.4.2 Vain yksi heitto on sallittu. Pallon pompottelu tai siirtely käsissä on sallittua.

12.4.3 Aloituspyörityksen hetkellä tai ponnistaessaan hyppyaloitukseen aloituspyörittäjä ei saa koskettaa kenttää (päätyraja mukaan lukien) eikä lattiaa aloituspyöritysalueen ulkopuolella. 1.4.2, 29.2.1.4, K11 (22), K12 (4)

Lyöntikosketuksensa jälkeen hän saa astua tai pudota aloituspyöritysalueen ulkopuolelle tai pelikentälle.

12.4.4 Aloituspyörittäjän on suoritettava aloituksensa kahdeksan (8) sekunnin kuluessa päätuomarin viheltämällä antamasta aloituspyöritysluvasta. 12.3, K11 (11)

12.4.5 Ennen tuomarin viheltämää aloituspyörityslupaa suoritettu aloituspyöritys on mitätön ja uusitaan. 12.3

12.5 PEITTÄMINEN

12.5.1 Aloittavan joukkueen pelaajat eivät saa peittämällä yksin tai ryhmässä estää vastapuoltansa näkemästä aloituslyöntiä ja pallon lentorataa. K6, K11 (12) 12.5.2

12.5.2 Aloittavan joukkueen pelaaja yksin tai pelaajat ryhmänä peittävät heiluttamalla käsiään, hyppimällä tai liikkumalla sivusuunnassa aloituspyörityksen suorituksen aikana tai seisten ryhmänä, täten peittävät sekä aloituspyörityksen ja pallon lentoradan ennen kuin pallo saavuttaa verkkolinjan. Jos vastaanottava joukkue näkee toisen näistä, kyse ei ole peittämisestä. 12.4, K6

12.6 VIRHEET ALOITUKSEN AIKANA**12.6.1 Aloitusvirheet.**

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

12.2.2.2,
12.7.1

12.6.1.1 rikkoo aloitusjärjestystä,

12.2

12.6.1.2 ei suorita aloituslyöntiä oikein.

12.4

12.6.2 Virheet aloituslyönnin jälkeen

Kun aloituslyönti on oikein suoritettu, aloitus tulee virheelliseksi (ellei vastapuoli tee sijaintivirhettä), jos pallo:

12.4, 12.7.2

12.6.2.1 koskee aloittavan joukkueen pelaajaa tai pallo ei ylitä verkkotasoa kokonaisuudessaan ylityskaistan läpi,

8.4.4, 8.4.5,
10.1.1,
K11 (19)

12.6.2.2 menee "ulos",

8.4, K11 (15)

12.6.2.3 ylittää peiton.

12.5, K11 (12)

12.7 VIRHEET ALOITUSLYÖNNISSÄ JA SJOITTUMISVIRHEET**12.7.1 Jos aloittaja tekee virheen aloituslyönnin hetkellä (virheellinen suoritus, väärä syöttöjärjestys tms.) ja vastaanottaja sijoitusvirheen, rangaistaan aloitusvirhe.**

7.5.1, 7.5.2,
12.6.1

12.7.2 Jos sen sijaan aloitus on suoritettu oikein, mutta tulee virheelliseksi aloituslyönnin jälkeen (menee ulos, ylittää peiton, tms.), sijoitusvirhe on tapahtunut ensin ja se rangaistaan.

7.5.3, 12.6.2

13 HYÖKKÄYSLYÖNTI**13.1 HYÖKKÄYSLYÖNNIN OMINAISUUDET**

12, 14.1.1

13.1.1 Kaikkea pallon suuntaamista vastapuolelle, paitsi aloitusta ja torjuntaa, pidetään hyökkäyslyöntinä.**13.1.2 Hyökkäyslyönnissä, hyökkääjän sormillaan suorittama pudotuspallo ("juju") on luvallinen vain, mikäli palloa selkeästi lyödään eikä palloa kopata tai heitetä.**

9.2.2

13.1.3 Hyökkäyslyönti toteutuu hetkellä, jolloin pallo kokonaisuudessaan ylittää verkkotason tai koskettaa vastapelaajaa.**13.2 HYÖKKÄYSLYÖNNIN RAJOITUKSET****13.2.1 Etupelaaja saa toteuttaa hyökkäyslyönnin milta korkeudelta tahansa edellyttäen, että lyöntikosketus tapahtuu hänen omassa pelitilassaan (poikkeuksena säännöt 13.2.4 ja 13.3.6).**

7.4.1.1

13.2.2	Takapelaaja saa toteuttaa hyökkäyslyönnin etukentän takaa miltä tahansa korkeudelta:	1.4.1, 7.4.1.2, 19.3.1.2, K8
13.2.2.1	kunhan hänen jalkansa ei hänen hypätessään kosketa tai ylitä hyökkäysrajaa;	1.3.4
13.2.2.2	lyöntinsä jälkeen pelaaja saa pudota etukentälle	1.4.1
13.2.3	Myös takapelaaja saa toteuttaa hyökkäyslyönnin etukentältä, jos lyönnin hetkellä osa pallosta on verkon yläreunan alapuolella.	1.4.1, 7.4.1.2, K8
13.2.4	Kukaan pelaaja ei saa toteuttaa hyökkäyslyöntiä VASTAPUOLEN aloituksesta silloin kun pallo on etukentällä ja kokonaisuudessaan korkeammalla kuin verkon yläreuna.	1.4.1
13.3	VIRHEET HYÖKKÄYSLYÖNNISSÄ	
13.3.1	Pelaaja lyö palloa vastapuolen pelitilassa.	13.2.1, K11 (20)
13.3.2	Pelaaja lyö pallon "ulos".	8.4, K11 (15)
13.3.3	Pelaaja toteuttaa hyökkäyslyönnin etukentältä, kun pallo on lyöntihetkellä kokonaisuudessaan korkeammalla kuin verkon yläreuna.	1.4.1, 7.4.1.2, 13.2.3, K11 (21)
13.3.4	Pelaaja toteuttaa hyökkäyslyönnin vastapuolen aloituksesta silloin, kun pallo on etukentällä ja lyöntihetkellä kokonaisuudessaan korkeammalla kuin verkon yläreuna.	1.4.1, 13.2.4, K11 (21)
13.3.5	Libero toteuttaa hyökkäyslyönnin silloin, kun pallo on lyöntihetkellä kokonaisuudessaan korkeammalla kuin verkon yläreuna.	19.3.1.2, 23.3.2.3d, K11 (21)
13.3.6	Pelaaja toteuttaa hyökkäyslyönnin silloin, kun pallo on lyöntihetkellä kokonaisuudessaan korkeammalla kuin verkon yläreuna, ja pallo tulee pelaajalle Liberon etukentällä suorittamasta sormilyönnistä.	1.4.1, 19.3.1.4, 23.3.2.3e, K11 (21)
14	TORJUNTA	
14.1	TORJUMINEN	
14.1.1	Torjuminen on pelaajien verkon tuntumassa tapahtuvaa toimintaa vastapuolelta tulevan pallon pysäyttämiseksi kurottautumalla verkon yläpuolelle, riippumatta palloon koskettamisen korkeudesta. Vain etupelaajat saavat toteuttaa torjunnan, mutta palloon koskettamisen hetkellä jonkin ruumiinosan tulee olla korkeammalla kuin verkon yläreuna.	7.4.1.1
14.1.2	Torjuntayritys Torjuntayritys on suoritus, jossa palloon ei kosketa.	

14.1.3 Toteutunut torjunta

Torjunta toteutuu aina kun torjuja koskee palloa.

K7

14.1.4 Ryhmätorjunta

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

14.2 TORJUNTAKOSKETUS

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

9.1.1, 9.2.3

14.3 TORJUNTA VASTUSTAJAN PUOLELLA

Torjunnassa pelaaja voi viedä kätensä verkon toiselle puolelle, vastapuolen pelitilaan, edellyttäen ettei puutu vastapuolen peliin. Niin ollen palloon koskeminen verkon toisella puolella ei ole sallittua ennen vastapuolen hyökkäyslyöntiä.

K11 (20)

13.1.1

14.4 TORJUNTA JA JOUKKUEEN LYÖNNIT

14.4.1 Torjuntakosketusta ei lasketa joukkueen lyönniksi. Niin ollen torjuntakosketuksen jälkeen joukkueella on jäljellä kolme lyöntiä pallon palauttamiseksi.

9.1, 14.4.2

14.4.2 Ensimmäisen lyönnin torjunnan jälkeen saa lyödä kuka tahansa pelaajista, myös torjuntakosketuksen tehnyt pelaaja.

14.4.1

14.5 ALOITUKSEN TORJUMINEN

Vastapuolen aloituksen torjuminen on kielletty.

12, K11 (12)

14.6 TORJUNTA VIRHEET

K11 (20)

14.6.1 Torjuja koskettaa palloa VASTAPUOLEN pelitilassa ennen vastapuolen hyökkäyslyöntiä.

14.3

14.6.2 Takarivin pelaaja tai Libero suorittaa toteutuneen torjunnan tai osallistuu sellaiseen.

14.1, 14.5,
19.3.1.3

14.6.3 Vastapuolen aloitus torjutaan.

14.5, K11 (12)

14.6.4 Pallo menee torjunnasta "ulos".

8.4

14.6.5 Pallo torjutaan vastustajan puolella antennin ulkopuolelta.

14.1.1,
19.3.1.3

14.6.6 Libero yrittää torjuntaa yksin tai torjuntaryhmässä.

LUKU 5

KESKEYTYKSET (KATKOT), VIIVYTYKSET JA PELIKATKOT

Ks. Säännöt

15 KESKEYTYKSET (KATKOT)

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

6.1.3, 8.1, 8.2,
15.4, 15.5,
24.2.6

Ainoita **sääntömääräisiä** pelikatkoja ovat AIKALISÄT ja PELAAJAVAIHDOT.

15.1 SÄÄNTÖMÄÄRÄISTEN PELIKATKOJEN LUKUMÄÄRÄ

Joukkue on oikeutettu pyytämään erää kohti enintään kaksi aikalisää ja kuusi pelaajavaihtoa.

6.2, 15.4, 15.5

15.2 SÄÄNTÖMÄÄRÄISTEN PELIKATKOJEN PERÄKKÄISYYS

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

15.4, 15.5

15.2.2 Joukkue ei saa kuitenkaan tehdä peräkkäisiä pelaajavaihtopyyntöjä saman pelikatkon aikana. Kaksi tai useampia pelaajia voidaan kuitenkin vaihtaa saman vaihtopyynnön aikana.

15.5, 15.6.1

15.2.3 Saman joukkueen kahden erillisen vaihtopyynnön välillä tulee olla päättynyt palloralli. (Poikkeus: pakollinen pelaajavaihto loukkaantumisen tai erästä tai ottelusta poistamisen johdosta (15.5.2, 15.7, 15.8))

6.1.3, 15.5

15.2.4 Mitään sääntömääräistä pelikatkoa ei ole sallittua pyytää sen jälkeen, saman pelikatkon aikana, kun sellaisen pyyntö on jo evätty ja sanktioitu viivytyksellä (eli ennen seuraavan pallorallin päättymistä).

16.1.2

15.3 SÄÄNTÖMÄÄRÄISTEN PELIKATKOJEN PYYTÄMINEN

15.3.1 Sääntömääräistä pelikatkoa voi pyytää valmentaja tai hänen poissa ollessa pelikapteeni.

5.1.2.3,
5.2.3.3,
5.3.2, 15

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

7.3.4

15.4 AIKALISÄT

- 15.4.1 Aikalisäpyynnöt tulee tehdä asianmukaista käsimerkkiä käyttäen pallon ollessa kuollut ja ennen aloituslupaa. Kaikki pyydetty aikalisät kestävät 30 sekuntia.

6.1.3, 8.2, 12.3, K11 (4)

FIVB:n maailmatason ja virallisissa kilpailuissa aikalisän pituutta voidaan muuttaa, mikäli FIVB hyväksyy järjestäjän esittämän muutospyynnön.

FIVB:n maailmatason ja virallisissa kilpailuissa aikalisäpyynnössä on pakollista käyttää summeria ja sen jälkeen asianmukaista käsimerkkiä.

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

K1a

15.5 PELAAJAVAIHTO

- 15.5.1 Pelaajavaihdolla tarkoitetaan pelaajan siirtymistä, poikkeuksena Libero tai hänen korvaamansa pelaaja, kirjurin kirjattua tapahtuman, kentälle toisen pelaajan paikalle, jonka on vastaavasti siirryttävä pois kentältä.

19.3.2.1, K11 (5)

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

5.1.2.3, 5.2.3.3, 6.1.3, 8.2, 12.3, K11 (5)

15.6 PELAAJAVAIHTOJEN RAJOITUKSET

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

7.3.1

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

7.3.1

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 vaihtosäännön 15.6 rajoittamatta.

15.6, 19.4.3, 21.3.2, 21.3.3, K11 (5)

Poikkeuksellinen pelaajavaihto tarkoittaa, että kuka tahansa pelaaja, joka ei ole kentällä loukkaantumisen/sairauden tai erästä/ottelusta poistamisen hetkellä, paitsi Libero, toinen Libero tai heidän korvaamansa pelaaja, voi tulla peliin loukkaantuneen/sairastuneen tai erästä/ottelusta poistetun pelaajan sijaan. Näin vaihdettu loukkaantunut pelaaja ei saa tulla takaisin otteluun.

Poikkeuksellista vaihtoa ei koskaan lasketa sääntömääräiseksi vaihdoksi, mutta tulee merkitä pöytäkirjaan osana erän ja koko ottelun pelaajavaihtojen kokonaismäärää.

15.8 ERÄSTÄ TAI OTTELUSTA POISTETUN PELAAJAVAIHTO

ERÄSTÄ tai OTTELUSTA POISTETTU pelaaja on vaihdettava välittömästi sääntömääräisen pelaajavaihdon avulla. Jos tämä ei ole mahdollista, joukkueella on oikeus suorittaa poikkeuksellinen pelaajavaihto. Jos tämä ei ole mahdollista joukkue todetaan VAJAAKSI.

6.4.3, 7.3.1,
15.6, 15.7,
21.3.2,
21.3.3, K11 (5)

15.9 SÄÄNNÖNVASTAINEN PELAAJAVAIHTO

- 15.9.1 Pelaajavaihto on säännönvastainen, jos sitä ei suoriteta säännön 15.6 rajoissa (poikkeuksena sääntö 15.7), tai jos osallisena on pöytäkirjasta puuttuva pelaaja.
- 15.9.2 Kun joukkue on suorittanut säännönvastaisen pelaajavaihdon ja peliä on ehditty jatkaa, menetellään seuraavasti:
 - 15.9.2.1 joukkuetta rangaistaan antamalla piste ja aloitus vastapuolelle.
 - 15.9.2.2 pelaajavaihto korjataan,
 - 15.9.2.3 joukkue menettää säännönvastaisen pelaajavaihdon jälkeen saamansa pisteet. Vastapuolen pisteet säilyvät ennallaan.

8.1, 15.6

6.1.3

15.10 PELAAJAVAIHTO

- 15.10.1 Pelaajavaihto suoritetaan vaihtoluueella.
- 15.10.2 Vaihtokatko kestää vain sen ajan, mikä tarvitaan vaihdon merkitsemiseen pöytäkirjaan ja pelaajien siirtymiseen kentälle ja sieltä pois.
- 15.10.3.1 Varsinainen vaihtopyyntö on kun vaihtopelaaja (vaihtopelaajat) astuvat vaihtoluueelle, valmiina pelaamaan, sääntömääräisen pelikatkon aikana. Valmentajan ei tarvitse näyttää käsimerkkiä paitsi jos pelaajavaihto tehdään loukkaantumisen vuoksi tai ennen erän alkua.
- 15.10.3.2 Jos pelaaja ei ole valmiina, vaihtopyynnön hetkellä, pelaajavaihtoa ei myönnetä ja joukkuetta rangaistaan viivytyksellä.
- 15.10.3.3 Vaihtopyynnön myöntää ja ilmoittaa kirjuri summerilla tai verkkotuomari viheltäen. Verkkotuomari antaa luvan vaihtamiseen.

1.4.3, K1b

15.10, 24.2.6,
25.2.2.3

16.2, K9

24.2.6

FIVB:n Maailmatason ja virallisissa kilpailuissa käytetään numeroituja kilpiä vaihtoja helpottamaan (paitsi milloin sähköisiä välineitä käytetään tiedon siirtämiseen kirjurille).

15.10.4	Jos joukkue aikoo vaihtaa yhtäaikaaisesti useamman kuin yhden pelaajan, tulee jokaisen vaihtopelaajan astua vaihtoalueelle samanaikaisesti, täten se tulkitaan samaksi vaihtopyynnöksi. Tällöin vaihdot tehdään peräkkäin, pelaajapari kerrallaan. Jos yksi pelaajavaihtoista on säännönvastainen, laillinen tai lailliset myönnetään ja säännönvastainen evätään, sekä rangaistaan viivytyksellä.	1.4.3, 15.2.2
15.11 VIRHEELLISET KATKOPYYNNOT		
15.11.1	On virheellistä pyytää kaikkia katkopyyntöjä:	15
15.11.1.1	pallohallin aikana tai aloitusluvan antamisen hetkellä tai sen jälkeen,	12.3
15.11.1.2	kun sen esittää joukkueen jäsen, jolla ei ole siihen oikeutta	5.1.2.3, 5.2.3.3
15.11.1.3	toista kertaa pelaajavaihtokatkoa saman joukkueen toimesta, saman pelikatkon aikana (eli ennen seuraavan päättyneen pallohallin loppua), paitsi tapauksissa, jos kentällä oleva pelaaja loukkaantuu/sairastuu tai poistetaan erästä/ottelusta.	15.2.2, 15.2.3, 15.8, 16.1, 25.2.2.6
15.11.1.4	aikalisää tai vaihtoa yli sallitun määrän.	15.1
15.11.2	Ensimmäinen virheellinen katkopyyntö, joka ei vaikuta pelin kulkuun tai viivytä sitä, evätään, mutta merkitään pöytäkirjaan ilman muita seuraamuksia.	16.1, 25.2.2.6
15.11.3	Seuraava virheellinen katkopyyntö ottelussa saman joukkueen toimesta tulkitaan viivytykseksi.	16.1.4, K11 (25)
16 OTTELUN VIIVYTYKSET		
16.1 VIIVYTISTYYPI		
	Joukkueen virheellinen toiminta, joka lykkää pelin jatkumista, on viivytystä, ja sellaista on mm.:	
16.1.1	viivyttely sääntömääräisissä pelikatkoissa;	15.10.2
16.1.2	pelikatkojen venyttäminen sen jälkeen, kun pelaajat on määrätty jatkamaan peliä;	15
16.1.3	säännönvastaisen pelaajavaihdon pyytäminen;	15.9
16.1.4	virheellisen katkopyynnön toistaminen;	15.11.3
16.1.5	pelin viivyttäminen joukkueen jäsenen toimesta.	
16.2 VIIVYTYSSEURAAMUKSET		
16.2		K9
16.2.1	"Viivytysvaroitus" ja "viivytysrangaistus" ovat joukkuerangaistuksia.	
16.2.1.1	Viivytysseuraamukset pysyvät voimassa koko ottelun ajan.	6.3
16.2.1.2	Kaikki viivytysseuraamukset merkitään pöytäkirjaan.	25.2.2.6

16.2.2	Joukkueen jäsenen ensimmäisestä viivytyksestä ottelussa määrätään VIIVYTYSVAROITUS.	4.1.1, K11 (25)
16.2.3	Toinen, ja sitä seuraavat, minkä tahansa tyyppiset ja kenen tahansa saman joukkueen jäsenen aiheuttamat viivytykset samassa ottelussa katsotaan virheiksi, ja niistä määrätään VIIVYTYSRANGAISTUS: piste ja aloitus vastapuolelle.	6.1.3, K11 (25)
16.2.4	Viivytysseuraamukset, jotka määrätään ennen erän alkua tai erien välisellä tauolla merkitään seuraavan erän seuraamuksiksi.	18.1

17 POIKKEUKSELLISET PELIN KESKEYTYKSET

17.1 LOUKKAANTUMINEN/SAIRASTUMINEN

17.1.1	Jos pelaaja loukkaantuu vakavasti kesken pallorallin, tuomarin on katkaistava peli heti ja sallittava lääkärin saapuminen kentälle.	8.1
	Palloralli pelataan uudelleen	6.1.3
17.1.2	Jos loukkaantunut/sairastunut pelaajaa ei voida vaihtaa säännönmukaisesti tai poikkeuksellisesti, pelaajalle myönnetään kolmen minuutin toipumisaika, samalle pelaajalle kuitenkin vain kerran ottelussa.	15.6, 15.7, 24.2.8
	Jos pelaaja ei tässä ajassa toivu, joukkue todetaan vajaaksi.	6.4.3, 7.3.1

17.2 ULKOPUOLISET HÄIRIÖT

Jos pelin aikana esiintyy ulkopuolista häiriötä, peli on katkaistava ja palloralli pelataan uudelleen.	6.1.3, K11 (23)
--	-----------------

17.3 PITKÄT KESKEYTYKSET

17.3.1	Kun odottamattomat olosuhteet keskeyttävät ottelun, on päätuomarin, järjestäjän ja juryn, jos sellainen on, päätettävä tarvittavista toimenpiteistä tavallisten otteluolosuhteiden palauttamiseksi.	23.2.3
17.3.2	Jos yksi tai useampi keskeytys ei kestä kaiken kaikkiaan yli neljää tuntia:	17.3.1
17.3.2.1	ja ottelua jatketaan samalla kentällä, kesken jäänyt erä jatkuu normaalisti samasta pelitilanteesta, samoin pelaajin ja sijan (paitsi erästä tai ottelusta poistettut). Edellisten erien tulokset jäävät voimaan;	1, 7.3
17.3.2.2	ja ottelua jatketaan toisella kentällä, kesken jäänyt erä peruuntuu ja aloitetaan uudelleen samalla aloituskokoonpanolla (paitsi erästä tai ottelusta poistettut). Edellisten erien tulokset jäävät voimaan.	7.3, 21.4.1, K9

- 17.3.3 Jos yksi tai useampi keskeytys kestää yhteensä yli neljä tuntia, koko ottelu pelataan uudelleen.

18 ERÄTAUKO JA PUOLTENVAIHTO

18.1 ERÄTAUOT

Erätauko on aika kahden erän välillä. Kaikki tauot erien välillä kestävät 3 minuuttia.

4.2.4

Tänä aikana suoritetaan puoltenvaihto ja aloitusjärjestysten merkitseminen pöytäkirjaan.

7.3.2, 18.2,
25.2.1.2

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

18.2 PUOLTENVAIHTO

K11 (3)

- 18.2.1 Joukkueet vaihtavat kenttäpuolta jokaisen erän jälkeen, ratkaisevaa erää lukuunottamatta.

7.1

- 18.2.2 Kun jompikumpi joukkue saavuttaa ratkaisevassa erässä kahdeksan pistettä, joukkueet vaihtavat kenttäpuolia viivyttelämättä. Pelaajien asemat säilyvät ennallaan.

6.3.2, 7.4.1,
25.2.2.5

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

		Ks. Säännöt
19	LIBEROPELAAJA	
19.1	LIBERON NIMEÄMINEN	5
19.1.1	Joukkueilla on oikeus nimetä pelaajaluettelostaan enintään kaksi puolustamiseen erikoistunutta pelaajaa, "Liberoa". FIVB:n aikuisten maailmatason ja virallisissa kilpailuissa, jos joukkueella on enemmän kuin 12 pelaajaa pöytäkirjassa, on pakko nimetä KAKSI liberoa.	4.1.1
19.1.2	Kaikki liberot on merkittävä pöytäkirjaan ennen ottelun alkua erillisille sitä varten varatuille riveille.	5.2.2, 25.2.1.1, 28.2.1.1
19.1.3	Kentällä oleva libero on pelaava libero. Jos joukkueella on toinen libero, Hän on joukkueen kakkoslibero. Vain yksi libero saa olla kerrallaan kentällä.	
19.2	VARUSTEET	4.3
	Libero pelaajalla/-pelaajilla tulee olla peliasu (tai liivi uudelleen nimettävää Liberoa varten), jonka hallitseva väri on erilainen kuin joukkueen muilla pelaajilla. Peliasun tulee selkeästi olla vastakkaisvärinen kuin joukkueen muilla pelaajilla. Liberoiden peliasut voivat olla erilaiset toisiinsa ja muun joukkueen peliasuihin nähden. Liberon asu tulee olla numeroitu, kuten joukkueen muilla pelaajilla. FIVB:n maailmatason ja virallisissa aikuisten kilpailuissa uudelleen nimetyllä liberolla pitäisi olla, mikäli mahdollista samanlainen ja -värinen pelipaita kuin alkuperäisellä, mutta hän pitää oman numeronsa.	
19.3	LIBERON SALLITTU TOIMINTA	
19.3.1	Peliin osallistuminen	
19.3.1.1	Libero voi korvata minkä tahansa takapelaajan.	7.4.1.2
19.3.1.2	Libero voi pelata vain takapelaajana eikä hän saa toteuttaa hyökkäyslyöntiä miltään kentän alueelta (mukaan lukien pelialue ja vapaa-alue), jos pallo lyönnin hetkellä on kokonaisuudessaan verkkotason yläpuolella.	13.2.2, 13.2.3, 13.3.5
19.3.1.3	Libero ei saa suorittaa aloitusta, torjua tai tehdä torjuntayritystä.	12.4.1, 14.6.2, 14.6.6, K11 (12)

19.3.1.4	Muu joukkueen pelaaja ei saa toteuttaa hyökkäyslyöntiä, kun pallo on kokonaan verkkotason yläpuolella, jos pallo tulee hänelle Liberon sormilyönnillä etukentällä tekemällä suorituksella. Pallo voidaan vapaasti pelata edelleen hyökkäyslyönnillä, jos Libero on tehnyt tällaisen lyönnin etukentän takaa.	1.4.1, 13.3.6, 23.3.2.3d, e, K1b
19.3.2	Liberokorvaamiset	
19.3.2.1	Liberokorvaamisia ei lasketa normaaleiksi pelaajavaihdoiksi. Niitä voidaan suorittaa rajoittamattomia kertoja, mutta liberokorvaamisten välissä täytyy olla päättynyt palloralli (ellei rangaistuksen vuoksi tule kiertovaihtoa ja liberon siirtymistä nelospaikalle, tai pelaava libero on kyvytön jatkamaan peliä, tehden pallorallin vajaaksi).	6.1.3, 15.5
19.3.2.2	Kentällä oleva pelaaja voidaan korvata kummalla tahansa liberolla. Pelaava libero voidaan korvata vain pelaajalla, jonka hän korvasi tai toisella liberolla.	
19.3.2.3	Jokaisen erän alussa libero ei voi mennä kentälle ennen kuin verkkotuomari on tarkistanut aloituskokoonpanot ja antanut luvan liberokorvaamiseen aloittavan pelaajan kanssa.	7.3.2, 12.1
19.3.2.4	Liberokorvaamiset voidaan suorittaa silloin, kun pallo ei ole pelissä ja ennen aloituslupaa.	8.2, 12.3
19.3.2.5	Korvaamista, joka tehdään aloituslupavivahellyksen jälkeen, mutta ennen aloituslyöntiä, ei tule evätä, mutta pelatun pallorallin jälkeen pelikapteenille tulee ilmoittaa, että tällainen toiminta ei ole sallittua ja toistettuna tulee johtamaan viivytysseuraamuksiin.	12.3, 12.4, K9
19.3.2.6	Seuraavissa myöhään suoritetuissa liberokorvaamisissa peli tulee keskeyttää välittömästi ja määrätä viivytysseuraamus. Seuraavaksi aloittava joukkue määrätty viivytysseuraamuksen tasosta.	16.2, D9
19.3.2.7	Libero ja korvattu pelaaja saavat tulla kentälle tai poistua kentältä vain liberon korvaamisalueelta.	1.4.4, K1b
19.3.2.8	Liberokorvaamiset tulee merkitä liberopöytäkirjaan (jos käytössä) tai sähköiseen pöytäkirjaan.	28.2.2.1, 28.2.2.2
19.3.2.9	Virheellisiä liberokorvaamia (muun muassa) - liberokorvaamisten välissä ei ole päättynyttä pallorallia, - libero korvataan toisella pelaajalla, kuin kakkosliberolla tai pelaajalla, jonka hän korvasi. Seuraamus virheellisessä liberokorvaamisesta on sama, kuin sääntöjenvastaisessa vaihdossa: eli, jos säännönvastainen liberokorvaaminen huomataan ennen seuraavaa pallorallia, tulee se tuomarien korjata ja joukkuetta rangaistaan viivytyksellä;	6.1.3 15.9 15.9 K9

jos säännönvastainen liberokorvaaminen huomataan aloitusyötön jälkeen, seuraamus on sama, kuin sääntöjenvastaisessa vaihdossa..

15.9

19.4 LIBERON UUDELLEEN NIMEÄMINEN:

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

21.3.2, 21.3.3,
K9
5.1.2.1, 5.2.1

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

- 19.4.2 Joukkueella yksi libero

- 19.4.2.1 Kun joukkueella on saatavilla vain yksi libero, säännön 19.4.1 mukaan, tai joukkue on nimennyt vain yhden liberon ja tämä libero tulee, tai on ilmoitettu kyvyttömäksi jatkamaan peliä, valmentaja (tai pelikapteeni, valmentajan puuttuessa) voi tehdä liberon uudelleennimeämisen loppupelin ajaksi, kenestä tahansa, (paitsi korvauksessa oleva pelaaja) joka ei uudelleennimeämisen hetkellä ole kentällä.

19.4, 19.4.1

- 19.4.2.2 Jos pelaava libero tulee kyvyttömäksi jatkamaan peliä, hänet voidaan korvata pelaajalla, jonka hän korvasi, tai välittömästi ja suoraan kentälle uudelleennimetällä liberolla. Kuitenkin libero, joka on joutunut uudelleennimeytyksi, ei voi palata kentälle loppupelin aikana.

Jos libero ei ole kentällä, kun hänet ilmoitetaan kyvyttömäksi jatkamaan peliä, hänet voidaan uudelleennimetä. Libero, joka tuli kyvyttömäksi jatkamaan peliä ei voi palata kentälle loppupelin aikana.

- 19.4.2.3 Valmentaja tai pelikapteeni, jos valmentaja ei ole läsnä, ilmoittaa verkkotuomarille uudelleennimeämisestä.

5.1.2.1, 5.2.1

- 19.4.2.4 Jos uudelleennimetty libero tulee, tai on ilmoitettu kyvyttömäksi jatkamaan peliä, seuraavat uudelleennimeämiset ovat sallittuja.

19.4.1

- 19.4.2.5 Jos valmentaja pyytää joukkueen kapteenin olevan uudelleennimetty libero, tämä tulee sallia.

5.1.2, 19.4.1

- 19.4.2.6 Liberon uudelleennimeämisen tapauksissa, tämän uudelleennimetyn liberon, pelinumero tulee merkitä pöytäkirjan huomautussarakkeeseen ja liberopöytäkirjaan (tai sähköiseen pöytäkirjaan, jos se on käytössä).

25.2.2.7,
28.2.2.1

- 19.4.3 Joukkueella kaksi liberoa

- 19.4.3.1 Kun joukkue on nimennyt pöytäkirjaan kaksi liberoa, mutta toinen tulee kyvyttömäksi jatkamaan peliä, joukkueella on oikeus pelata vain yhdellä liberolla.

4.1.1, 19.1.1

Uudelleennimeämistä ei sallita, ellei jäljelle oleva libero ole kyvytön jatkamaan peliä.

19.4

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.

19.4, 21.3.2,
21.3.3



LUKU 7 OSALLISTUJIENTÄYTYMINEN

Ks. Säännöt

20 KÄYTTÄYTYMISSÄÄNNÖT

20.1 URHEILULLINEN KÄYTÖS

- 20.1.1 Osanottajien on tunnettava viralliset lentopallোসäännöt ja noudatettava niitä.
- 20.1.2 Osanottajien on hyväksyttävä tuomareiden päätökset urheiluhengen mukaisesti, niitä vastustamatta.
- Epäselvissä tapauksissa pelikapteeni, mutta vain hän, saa pyytää selvitystä.
- 20.1.3 Osanottajat eivät saa toimillaan tai eleillään pyrkiä vaikuttamaan tuomareiden päätöksiin tai häiritsemään heitä oman joukkueen virheen havaitsemisessa.

5.1.2.1

20.2 REILUN PELIN HENKI

- 20.2.1 Osanottajien on käyttäydyttävä kunnioittavasti, kohteliaasti ja REILUN PELIN hengessä, ei ainoastaan tuomareita, vaan myös muita toimitsijoita, vastustajia, pelitovereita ja yleisöä kohtaan.
- 20.2.2 Kaikki joukkueen jäsenet saavat ottelun aikana keskustella keskenään.

5.2.3.4

21 KÄYTTÄYTYMISRIKKEET JA NIIDEN RANKAISU

21.1 VÄHÄISET KÄYTTÄYTYMISRIKKEET

Vähäiset käyttäytymisriikkeet eivät johda seuraamuksiin. Päätuomarin tehtäviin kuuluu pyrkiä estämään joukkueita lähestymästä rangaistusseuraamuksiin johtavaa käyttäytymisen tasoa.

5.1.2, 21.3

Tämä tehdään kahdessa vaiheessa:

K9, K11 (6a)

Vaihe 1: antamalla suullinen varoitus pelikapteenin kautta;

Vaihe 2: annetaan KELTAINEN KORTTI asianomaiselle joukkueen jäsenelle/jäsenille. Tämä virallinen varoitus ei ole varsinainen rangaistus, mutta on merkki joukkueen jäsenelle (ja laajemmin joukkueelle), että ottelussa on saavutettu rangaistuksiin johtava taso. Tämä keltainen kortti tulee merkitä pöytäkirjaan, mutta sillä ei ole muita välittömiä seuraamuksia.

21.2	RANGAISTUKSIIN JOHTAVAT KÄYTTÄYTYMISRIKKEET	
	Joukkueen jäsenen asiaton käytös toimitsijoita, vastustajia, kanssapelaajia tai yleisöä kohtaan luokitellaan kolmeen luokkaan rikkomuksen vakavuudesta riippuen.	4.1.1
21.2.1	Räikeä käytös: hyvien tapojen ja moraalin vastainen toiminta.	
21.2.2	Loukkaava käytös: herjaavat tai loukkaavat sanat tai elkeet tai kaikenlaiset halveksivat ilmaisut.	
21.2.3	Väkivaltainen käytös: varsinainen fyysinen hyökkäys tai aggressiivinen tai uhkaava käytös.	
21.3	RANGAISTUSASTEIKKO	K9
	Päätuomari arvioi käyttäytymisrikkeen laadun, ja hänen käytettävänään ovat seuraavat pöytäkirjaan merkittävät rangaistukset: Rangaistus, Erästä poistaminen tai Ottelusta poistaminen.	21.2, 25.2.2.6
21.3.1	Rangaistus	K11 (6b)
	Joukkueen jäsenen räikeästä käytöksestä ensimmäistä kertaa ottelussa joukkuetta rangaistaan antamalla piste ja aloitus vastapuolelle.	4.1.1, 21.2.1
21.3.2	Erästä poistaminen	K11 (7)
21.3.2.1	Joukkueen jäsen, jota rangaistaan erästä poistamisella, ei ole oikeutettu pelaamaan kyseisestä loppuerää, ja hänen tulee mennä joukkueen pukuhuoneeseen siihen asti, kun kyseinen erä päättyy, ilman muita seuraamuksia.	4.1.1, 5.2.1, 5.3.2, K1a, K1b
	Erästä poistettu valmentaja menettää oikeutensa osallistua peliin erän aikana ja tulee mennä joukkueen pukuhuoneeseen siihen asti, kun kyseinen erä päättyy.	5.2.3.3
21.3.2.2	Ensimmäinen joukkueen jäsenen loukkaava käytös rangaistaan erästä poistamisella ilman muita seuraamuksia.	4.1.1, 21.2.2
21.3.2.3	Toinen räikeä käytös samassa ottelussa saman joukkueen jäsenen toimesta rangaistaan erästä poistamisella ilman muita seuraamuksia.	4.1.1, 21.2.1
21.3.3	Ottelusta poistaminen	K11 (8)
21.3.3.1	Joukkueen jäsenen, jota rangaistaan ottelusta poistamisella tulee vaihtaa sääntömääräisellä/poikkeuksellisella välittömästi, jos hän on kentällä, sääntömääräisellä tai poikkeuksellisella pelaajavaihdolla, ja hänen tulee mennä joukkueen pukuhuoneeseen ottelun loppuun asti, ilman muita seuraamuksia.	4.1.1, K1a
21.3.3.2	Ensimmäinen väkivaltainen hyökkäys tai uhkaava käytös rangaistaan ottelusta poistamisella ilman muita seuraamuksia.	21.2.3
21.3.3.3	Toinen loukkaava käytös samassa ottelussa, saman joukkueen jäsenen toimesta rangaistaan ottelusta poistamisella ilman muita seuraamuksia.	4.1.1, 21.2.2

- 21.3.3.4 Kolmas räikeä käytös samassa ottelussa, saman joukkueen jäsenen toimesta rangaistaan ottelusta poistamisella ilman muita seuraamuksia. 4.1.1, 21.2.1

21.4 KÄYTÖSRANGAISTUSTEN SOVELTAMINEN

- 21.4.1 Kaikki käytösrangaistukset ovat henkilökohtaisia ja ovat voimassa koko ottelun ajan ja ne merkitään ottelupöytäkirjaan. 21.3, 25.2.2.6
- 21.4.2 Toistuvat käytösrikkeet joukkueen saman jäsenen toimesta, samassa ottelussa rangaistaan progressiivisesti (joukkueen jäsen saa siis toistaessaan rikkeen aina edellistä ankaramman rangaistuksen). 4.1.1, 21.2, 21.3, K9
- 21.4.3 Erästä - tai ottelusta poistaminen loukkaavan käytöksen - tai väkivaltaisen käytöksen vuoksi eivät edellytä aikaisempaa rangaistusta. 21.2, 21.3

21.5 RIKE TAUON AIKANA

Käytösriike ennen erää tai erien välillä rangaistaan säännön 21.3 mukaisesti ja lasketaan seuraavan erän rikkeeksi. 18.1, 21.2, 21.3

21.6 YHTEENVETO KÄYTÖSRIKKEISTÄ JA KORTTIEN KÄYTTÖ

Varoitus: ei rangaistusta - Vaihe 1: suullinen varoitus 21.1

Vaihe 2: merkinä keltainen kortti

Rangaistus: rangaistaan - merkinä punainen kortti 21.3.1

Erästä poistaminen: rangaistaan - merkinä punainen + keltainen kortti 21.3.2

Ottelusta poistaminen: rangaistaan - punainen + keltainen kortti erikseen 21.3.3



OSA 2
JAKSO 2:
**TUOMARIT, HEIDÄN
VASTUUNSA JA
VIRALLISET
KÄSIMERKIT**

LUKU 8 TUOMARIT

		Ks. Säännöt
22	TUOMARISTORYHMÄ JA MENETTELYT	
22.1	KOKOONPANO	
	Ottelun tuomaristoryhmä muodostuu seuraavista toimitsijoista:	
	– päätuomari,	23
	– verkkotuomari,	24
	– haastetuomari,	25
	– varalla oleva tuomari,	26
	– kirjuri,	27, 28
	– neljä (kaksi) rajatuomaria.	29
	Heidän sijaintinsa käy ilmi kaaviosta 10.	
	FIVB:n maailmatason ja virallisissa kilpailuissa haastetuomari (jos haastejärjestelmä on käytössä), varalla oleva tuomari ja avustava kirjuri on pakollinen.	25, 26, 28
22.2	MENETTELYT	
22.2.1	Vain päätuomari ja verkkotuomari saavat käyttää pilliä ottelun aikana:	
22.2.1.1	päätuomari antaa viheltämällä luvan aloitukseen, joka aloittaa pallorallin;	6.1.3, 12.3, K11 (1)
22.2.1.2	pää- ja verkkotuomari katkaisee viheltämällä pallorallin, edellyttäen että he ovat varmoja virheen tapahtumisesta ja ovat todenneet sen laadun.	
22.2.2	Tuomarit voivat käyttää pilliä myös pelikatkon aikana hyväksyessään tai evätessään joukkueen esittämän pyynnön.	5.1.2, 8.2
22.2.3	Välittömästi tuomarin viheltäessä pallorallin päättyneeksi heidän tulee virallisilla käsimerkeillä näyttää:	22.2.1.2, 30.1
22.2.3.1	Jos virheen viheltää päätuomari, hänen tulee näyttää:	
	a) seuraavaksi aloittava joukkue,	12.2.2, K11 (2)
	b) virheen laatu,	
	c) virheen tehnyt pelaaja (jos tarpeen).	

22.2.3.2 Jos virheen viheltää verkkotuomari, hänen tulee näyttää:

- a) virheen laatu,
- b) virheen tehnyt pelaaja (jos tarpeen),
- c) seuraavaksi aloittava joukkue verkkotuomarin toistaessa päätuomarin käsimerkin.

12.2.2

Tällaisessa tapauksessa päätuomari ei näytä virhettä tai virheen tehnyttä pelaajaa, vaan vain seuraavaksi aloittavan joukkueen merkin.

K11 (2)

22.2.3.3 Takapelaajan tai liberon virheellisessä hyökkäyslyönnissä tai torjuntavirheessä molemmat tuomarit näyttävät käsimerkit yllä olevien 22.2.3.1 ja 22.2.3.2 mukaisesti.

12.2.2, 13.3.3, 13.3.5, 19.3.1.2, 23.3.2.3d, e, K11 (21)

22.2.3.4 Kaksoisvirhetapauksissa molempien tuomareiden tulee näyttää:

- a) virheen laatu,
- b) virheen tehneet pelaajat (jos tarpeen).

17.3, K11 (23)

Seuraavaksi aloittavan joukkueen näyttää päätuomari.

12.2.2, K11 (2)

23 PÄÄTUOMARI

23.1 SIJAINTI

Päätuomari toimii seisten tuomaritelineellä, joka on verkon toisessa päässä, kirjuria vastapäätä. Hänen silmiensä tulee olla n. 50 cm verkon yläreunaa korkeammalla.

K1a, K1b, K10

23.2 VALTUUDET

23.2.1 Päätuomari johtaa ottelua alusta loppuun asti. Hänellä on määräämisvalta kaikkiin tuomariston ja molempien joukkueiden jäseniin nähden.

4.1.1, 6.3

Ottelussa hänen päätöksensä ovat lopullisia. Hänellä on oikeus muuttaa muiden toimitsijoiden päätöksiä, jos huomataan heidän erehtyneen.

Hän voi myös vaihtaa toimitsijan toiseen, jos tämä ei hoida tehtäviään kunnolla.

23.2.2 Päätuomari valvoo myös pallonpalauttajien ja pikakuivaajien toimintaa.

3.3

23.2.3 Päätuomarilla on valta tehdä päätös missä tahansa peliä koskevassa asiassa, myös sellaisessa, jota ei mainita pelisäännöissä.

23.2.4 Päätuomari ei saa sallia keskustelua tekemistään päätöksistä.

20.1.2

Pelikapteenin pyynnöstä hänen on kuitenkin selitettävä, millaiseen sääntösovellukseen tai -tulkintaan hänen tekemänsä päätös perustuu.

5.1.2.1

Jos pelikapteeni ilmoittaa välittömästi olevansa eri mieltä tuomarin selityksestä ja varaa itselleen oikeuden tehdä ottelun päätyttyä asiasta virallisen vastalauseen, päätuomarin on se sallittava.

5.1.2.1,
5.1.3.2,
25.2.3.2

- 23.2.5 Päätuomari vastaa, niin ennen ottelua, kuin ottelun aikakin, että pelialue, varusteet ja olosuhteet ovat vaatimusten mukaiset.

Luku 1,
23.3.1.1

23.3 TEHTÄVÄT

- 23.3.1 Ennen ottelua päätuomari:

- 23.3.1.1 tarkastaa pelialueen, -pallojen ja muiden varusteiden kunnon;

Luku 1,
23.2.5

- 23.3.1.2 suorittaa arvonnän joukkueiden kapteenien kanssa;

7.1

- 23.3.1.3 valvoo joukkueiden lämmittelyä.

7.2

- 23.3.2 Ottelun aikana päätuomarilla on oikeus:

- 23.3.2.1 varoittaa joukkueita;

21.1

- 23.3.2.2 rankaista käyttäytymisrikkeet ja viivytykset;

16.2, 21.2, K9,
K11 (6a, 6b, 7,
8, 25)

- 23.3.2.3 päättää:

a) syöttäjän virheistä ja syöttävän joukkueen sijoittumisesta, mukaan lukien peittäminen;

7.5, 12.4, 12.5,
12.7.1, K4, K6,
K11 (12, 13, 22)

b) virheistä pallon pelaamisessa;

9.3,
K11 (16, 17, 18)

c) virheistä verkon päällä ja pelaajan verkkovirheistä, ensisijaisesti (mutta ei yksinomaisesti) hyökkääjän puolella;

11.3.1, 11.4.1,
11.4.4,
K11 (20)

d) liberon ja takapelaajan virheellisestä hyökkäyslyönnistä;

13.3.3, 13.3.5,
24.3.2.4, K8,
K11 (21)

e) pelaaja suorittaa, liberon etukentällä suorittamasta sormilyönnistä toteutuneen hyökkäyslyönnin, kun pallo on kokonaan verkkotason yläpuolella;

1.4.1, 13.3.6,
24.3.2.4,
K11 (21)

f) virheistä pallon alittaessa kokonaan verkkotason verkon alla;

8.4.5, 24.3.2.7,
K5a, K11 (22)

	g) toteutuneesta takapelaajan torjunnasta tai liberon torjuntayrityksestä.	14.6.2, 14.6.6, K11 (12)
	h) pallon mennessä vastapuolen puolelle ylittäen kokonaan tai osittain verkkolinjan ylityskaistan ulkopuolelta tai kosketukset verkkoantenniin hänen puolellaan pelikenttää.	K11 (15)
	i) syötetyn pallon tai kolmannen kosketuksen kulkiessa verkkoantennin ulkopuolelta hänen puolellaan pelikenttää	K11 (15)
23.3.3	Ottelun päättyessä hän tarkistaa ja allekirjoittaa pöytäkirjan.	24.3.3, 25.2.3.3

24 VERKKOTUOMARI

24.1 SIJAINTI

Verkkotuomari toimii seisten verkkopylvään luona pelikentän ulkopuolella vastapäätä päätuomaria.

K1a, K1b, K10

24.2 VALTUUDET

24.2.1	Verkkotuomari on päätuomarin apulainen, mutta hänellä on myös oma vastuualueensa. Jos päätuomari ei pysty jatkamaan tehtävänsä, verkkotuomari voi korvata hänet.	24.3
24.2.2	Hän voi myös käsimerkein, viheltämättä, ilmoittaa valtuuksiensa ulkopuolella tapahtuvista virheistä, mutta hän ei saa painostaa niillä päätuomaria.	24.3
24.2.3	Hän valvoo kirjurin (kirjureiden) työtä	25.2, 28.2
24.2.4	Hän valvoo penkillä olevia joukkueen jäseniä ja ilmoittaa heidän käytösrikkeistään päätuomarille.	4.2.1
24.2.5	Hän valvoo pelaajia lämmittelyalueella.	4.2.3
24.2.6	Hän myöntää sääntömääräiset pelikatkot, valvoo niiden pituuden ja evää virheelliset katkopynnöt.	15, 15.11, 25.2.2.3
24.2.7	Hän valvoo joukkueiden aikalisien ja pelaajavaihtojen lukumäärää, ja ilmoittaa toisesta aikalisästä sekä viidennestä ja kuudennesta pelaajavaihdosta päätuomarille ja kulloinkin kyseessä olevan joukkueen valmentajalle.	15.1, 25.2.2.3
24.2.8	Pelaajan loukkaantuessa verkkotuomari myöntää poikkeuksellisen vaihdon tai kolmen minuutin toipumisajan.	15.7, 17.1.2
24.2.9	Verkkotuomari valvoo kentän pinnan pelikelpoisuutta, pääasiassa etukentällä. Hän valvoo myös ottelun aikana, että pallot pysyvät sääntöjen mukaisina.	1.2.1, 3
24.2.10	FIVB:n maailmatason ja virallisissa kilpailuissa sääntöjen 24.2.5 velvollisuus on annettu varalla olevalle tuomarille.	26.2.6

24.3 TEHTÄVÄT		
24.3.1	Kunkin erän alussa, ratkaisevassa erässä puoltenvaihdon jälkeen ja muutenkin tarvittaessa, hän tarkistaa, että pelaajien asemat kentällä ovat aloitusjärjestyslipukkeen mukaiset.	5.2.3.1, 7.3.2, 7.3.5, 18.2.2
24.3.2	Ottelun aikana verkkotuomari päättää, viheltää ja osoittaa merkein seuraavista virheistä:	
24.3.2.1	tunkeutuminen vastustajan kentälle ja ilmatilaan verkon alitse;	1.3.3, 11.2, K5a, K11 (22)
24.3.2.2	aloitusta vastaanottavan joukkueen sijoittumisvirheet;	7.5, K4, K11 (13)
24.3.2.3	pelaajan virheellinen koskettaminen verkkoon ensisijaisesti (mutta ei yksinomaisesti) torjujan puolella ja antenniin hänen puolellaan kenttää;	11.3.1
24.3.2.4	toteutuneen takapelaajan torjunnan tai Liberon torjuntayrityksen tai Liberon tai takapelaajan virheellisen hyökkäyslyönnin	13.3.3, 14.6.2, 14.6.6, 23.3.2.3d, e, g, K8, K11 (12, 21)
24.3.2.5	pallon koskettaminen pelikentän ulkopuolisiin esineisiin;	8.4.2, 8.4.3, K11 (15)
24.3.2.6	pallon koskettaminen pelikenttään, silloin kun päätuomari ei paikaltaan voi kosketusta nähdä;	8.3
24.3.2.7	pallo ylittää verkkolinjan kokonaan tai osittain ylityskaistan ulkopuolelta tai koskettaa antennia hänen puolellaan kenttää.	8.4.3, 8.4.4, K5a, K11 (15)
24.3.2.8	syötetyn pallon tai kolmannen kosketuksen kulkiessa verkkoantennin ulkopuolelta hänen puolellaan pelikenttää.	K11 (15)
24.3.3	Ottelun päättyessä verkkotuomari tarkistaa ja allekirjoittaa pöytäkirjan.	23.3.3, 25.2.3.3

25 HAASTETUOMARI

FIVB:n maailmatason ja virallisissa kilpailuissa jos video-haastejärjestelmä on käytössä, haastetuomari on pakollinen.

25.1 SIJAINTI

Haastetuomari suorittaa tehtäviään haastetuomarin erillisessä työtilassa, jonka sijainnin määrittää FIVB Tekninen Delegaatti.

25.2 TEHTÄVÄT

- 25.2.1 Hän valvoo haastoprosessin suorittamista ja varmistaa, että se etenee voimassaolevien haastosääntöjen mukaisesti,

- 25.2.2 haastetuomari pukeutuu viralliseen tuomariasuun tehtäviään suorittaessaan,
- 25.2.3 haastoprosessin jälkeen hän ilmoittaa päätuomarille virheen laadun.
- 25.2.4 ottelun päättyessä hän allekirjoittaa pöytäkirjan.

26

FIVB:n maailmatason ja virallisissa kilpailuissa varalla oleva tuomari on pakollinen.

26.1 SIJAINTI

Varalla oleva tuomari suorittaa tehtäviään FIVB:n kentän pohjapiirroksen määrittämässä erillisessä paikassa.

26.2 TEHTÄVÄT

Varalla olevan tuomarin pitää:

- 26.2.1 pukeutua viralliseen tuomariasuun tehtäviään suorittaessaan;
- 26.2.2 korvaa verkkotuomarin tämän poissaollessa, tämän ollessa kykenemätön jatkamaan työtään, tai jatkaa tämän työtä verkkotuomarin korvatussa päätuomarin;
- 26.2.3 kontrolloi vaihtoihin käytettäviä numerotauluja (jos sellaiset on käytössä) ennen ottelun alkua ja erien välissä;
- 26.2.4 tarkistaa joukkueiden penkeillä olevien tablettien toiminnan ennen erien alkua ja erien välissä, jos niissä on ongelmia;
- 26.2.5 avustaa verkkotuomaria pitämään vapaa-alueen vapaana; 1.1
- 26.2.6 avustaa verkkotuomaria ohjeistamaan erästä/ottelusta poistettua joukkueen jäsentä poistumisessa joukkueen pukuhuoneeseen; 21.3.2.1, 21.3.3.1
- 26.2.7 kontrolloi vaihtopelaajia lämmittelyalueella ja joukkueen penkeillä; 1.4.5, 24.2.5, 24.2.10
- 26.2.8 toimittaa verkkotuomarille neljä pelipalloa välittömästi aloittavien pelaajien esittelyn jälkeen ja antaa verkkotuomarille pelipallon hänen tarkastettua pelaajien aloitusjärjestyksen; 24.3.1
- 26.2.9 avustaa verkkotuomaria opastamaan lattiankuivaajien työskentelyä. 23.2.2

27	KIRJURI	
27.1	SIJAINTI	
	Kirjuri istuu pöydän ääressä pelialueella vastapuolella päätuomaria.	K1a, K1b, K10
27.2	TEHTÄVÄT	
	Hän täyttää ottelun kulusta sääntöjen mukaisesti pöytäkirjaa yhteistyössä verkkotuomarin kanssa.	
	Hänellä on käytettävänään sumneri tai muu äänimerkki ilmoittamiseen sääntöjenvastaisuuksista tai yhteydenpitoon tuomareiden kanssa hänen vastuualueensa tehtävien osalta.	
27.2.1	Ennen ottelun ja erän alkua kirjuri:	
27.2.1.1	merkitsee pöytäkirjaan ottelutiedot, ja joukkueet, sekä liberoiden lukumäärät voimassa olevan menettelyn mukaan ja ottaen siihen kapteenien ja valmentajien nimikirjoitukset;	4.1, 5.1.1, 5.2.2, 7.3.2, 19.1.2, 19.4.2.6
27.2.1.2	kirjaa aloitusjärjestyslipukkeista molempien joukkueiden aloituskokoonpanot (tai tarkistaa elektronisesti lähetetyt tiedot);	5.2.3.1, 7.3.2
	Jos hän ei ole saanut aloitusjärjestyslipukkeita ajoissa, hänen on välittömästi ilmoitettava siitä verkkotuomarille;	5.2.3.1
27.2.2	Ottelun aikana kirjuri:	
27.2.2.1	merkitsee pöytäkirjaan joukkueiden saamat pisteet;	6.1
27.2.2.2	valvoo joukkueiden aloitusjärjestystä ja ilmoittaa virheestä tuomareille heti aloituksen jälkeen;	12.2
27.2.2.3	on valtuutettu myöntämään ja ilmoittamaan pelaajien vaihtopyynnöt summeria käyttäen, merkitsee pöytäkirjaan aikalisät ja pelaaja-vaihdot valvoen niiden lukumäärää ja ilmoittaen sen verkkotuomarille;	15.1, 15.4.1, 15.10.3.3, 24.2.6, 24.2.7
27.2.2.4	ilmoittaa tuomareille virheellisistä katkopyynnöistä;	15.11
27.2.2.5	ilmoittaa tuomareille erän päättymisestä ja kahdeksannen pisteen saavuttamisesta ratkaisevassa erässä;	6.2, 15.4.1, 18.2.2
27.2.2.6	merkitsee pöytäkirjaan käyttäytymisriekvaroitukset, rangaistukset ja virheelliset katkopyynnöt;	15.11.3, 16.2, 21.3
27.2.2.7	merkitsee kaikki verkkotuomarin määräämät merkinnät kuten poikkeukselliset vaihdot, toipumisajan, pitkittyneet keskeytykset, ulkopuoliset häiriöt, uudelleennimeämiset jne.	15.7, 17.1.2, 17.2, 17.3, 19.4
27.2.2.8	mittaa erätauojen pituudet	18.1
27.2.3	Ottelun loputtua kirjuri:	

- | | | |
|----------|--|-----------------------------|
| 27.2.3.1 | merkitsee pöytäkirjaan ottelun lopputuloksen; | 6.3 |
| 27.2.3.2 | jos ottelusta tehdään vastalause, päätuomarin antaman luvan jälkeen, kirjoittaa itse tai antaa joukkue-/pelikapteenin kirjoittaa vastalausetapahutumasta lausunnon pöytäkirjaan; | 5.1.2.1,
5.1.3.2, 23.2.4 |
| 27.2.3.3 | allekirjoittaa pöytäkirjan itse joukkueiden kapteenien jälkeen, ja lopuksi tuomareiden allekirjoitukset. | 5.1.3.1, 23.3.3,
24.3.3 |

28 AVUSTAVA KIRJURI

28.1 SUAJINTI

22.1, K1a, K1b,
K10

Avustava kirjuri toimii ja istuu kirjurin vieressä kirjurin pöydän ääressä.

FIVB:n maailmatason ja virallisissa kilpailuissa avustava kirjuri on pakollinen.

28.2 TEHTÄVÄT

19.3

Hän merkitsee pelaajien korvaamiset Libero pelaajalla.

Hän avustaa kirjurin työhön kuuluvissa hallinnollisissa toimenpiteissä.

Jos kirjuri ei pysty jatkamaan tehtäväänsä, avustava kirjuri korvaa hänet

- | | | |
|----------|--|----------------|
| 28.2.1 | Ennen ottelun ja erän alkua avustava kirjuri: | |
| 28.2.1.1 | valmistelee liberopöytäkirjan; | |
| 28.2.1.2 | valmistelee varalle ottelupöytäkirjan. | |
| 28.2.2 | Ottelun aikana avustava kirjuri: | |
| 28.2.2.1 | merkitsee yksityiskohtaisesti liberokorvaamiset/uudelleennimeämiset; | 19.3.1.1, 19.4 |
| 28.2.2.2 | ilmoittaa virheistä liberokorvaamisissa summeria käyttäen; | 19.3.2 |
| 28.2.2.3 | hoitaa kirjurin pöydällä olevaa käsikäyttöistä tulostaulua; | |
| 28.2.2.4 | tarkistaa että tulostaulut täsmäävät; | 27.2.2.1 |
| 28.2.2.5 | Jos tarpeen, päivittää varalla olevan ottelupöytäkirjan ja antaa sen kirjurille. | 27.2.1.1 |
| 28.2.3 | Ottelun loputtua avustava kirjuri: | |
| 28.2.3.1 | allekirjoittaa liberopöytäkirjan ja luovuttaa sen tarkistettavaksi; | |

28.2.3.2 allekirjoittaa ottelupöytäkirjan.

FIVB:n maailmatason ja virallisissa kilpailuissa, joissa käytetään sähköistä pöytäkirjaa, avustava kirjuri toimii kirjurin kanssa ilmoittaen pelaajavaihdot, ohjaa verkkotuomarin sen katkopyynnön tekävän joukkueen puoleen, ja huomioi liberokorvaamiset.

29 RAJATUOMARIT

29.1 SIJAINTI

Jos vain kahta rajatuomaria käytetään, he sijoittuvat kentän kulmiin tuomareista oikealle viistosti 1-2 m päähän kulmasta.

K1a, K1b, K10

Kumpikin heistä valvoo sekä pääty- että sivurajaa omalla puolellaan.

FIVB:n nimetyissä maailmatason ja virallisissa kilpailuissa on oltava neljä rajatuomaria.

Rajatuomarit seisovat vapaa-alueella 1-3 m päässä jokaisesta kulmasta valvomansa rajan kuvitteellisella jatkeella.

K10

29.2 TEHTÄVÄT

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

K12

29.2.1.1 "pallo sisällä" tai "pallo ulkona" aina kun pallo putoaa heidän valvomansa (valvomiensa) rajan (rajojen) läheisyyteen;

8.3, 8.4,
K12 (1, 2)

29.2.1.2 milloin ulosmennyttä palloa on hipaistu palloa vastaanottavan joukkueen pelaajan toimesta;

8.4, K12 (3)

29.2.1.3 milloin pallo koskettaa antennia, syötetty pallo ylittää verkon ylityskaistan ulkopuolelta, tms.;

8.4.3, 8.4.4,
10.1.1, K5a,
K12 (4)

29.2.1.4 milloin pelaaja (aloittajaa lukuun ottamatta) on aloituksen lyöntihetkellä kenttensä ulkopuolella;

7.4, 12.4.3,
K12 (4)

29.2.1.5 aloittajan jalkavirheet;

12.4.3

29.2.1.6 milloin pelaaja koskettaa yläosaa antennista, 80 cm, pelatessaan palloa tai häiritsee peliä, rajatuomarin valvomalla kenttäpuolella;

11.3.1, 11.4.4,
K3, K12 (4)

29.2.1.7 pallon verkon ylityksen ylityskaistan ulkopuolelta vastustajan kenttäpuolelle tai koskettaminen antennia hänen kenttäpuolellaan.

10.1.1, K5a,
K12 (4)

29.2.2 Päätuomarin pyynnöstä rajatuomarin on toistettava merkkinsä.

30 VIRALLISET KÄSI- JA LIPPUMERKIT

30.1 TUOMAREIDEN KÄSIMERKIT

Tuomarien on ilmoitettava virallisia käsimerkkejä käyttäen syy heidän vihellykseensä (tapahtuneen virheen laatu tai myönnetyn katkon tarkoitus). 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.

K11

30.2 RAJATUOMARIEN LIPPUMERKIT

Rajatuomarien on ilmoitettava virallisia lippumerkkejä käyttäen virheen laatu ja näytettävä merkkiään jonkin aikaa.

K12







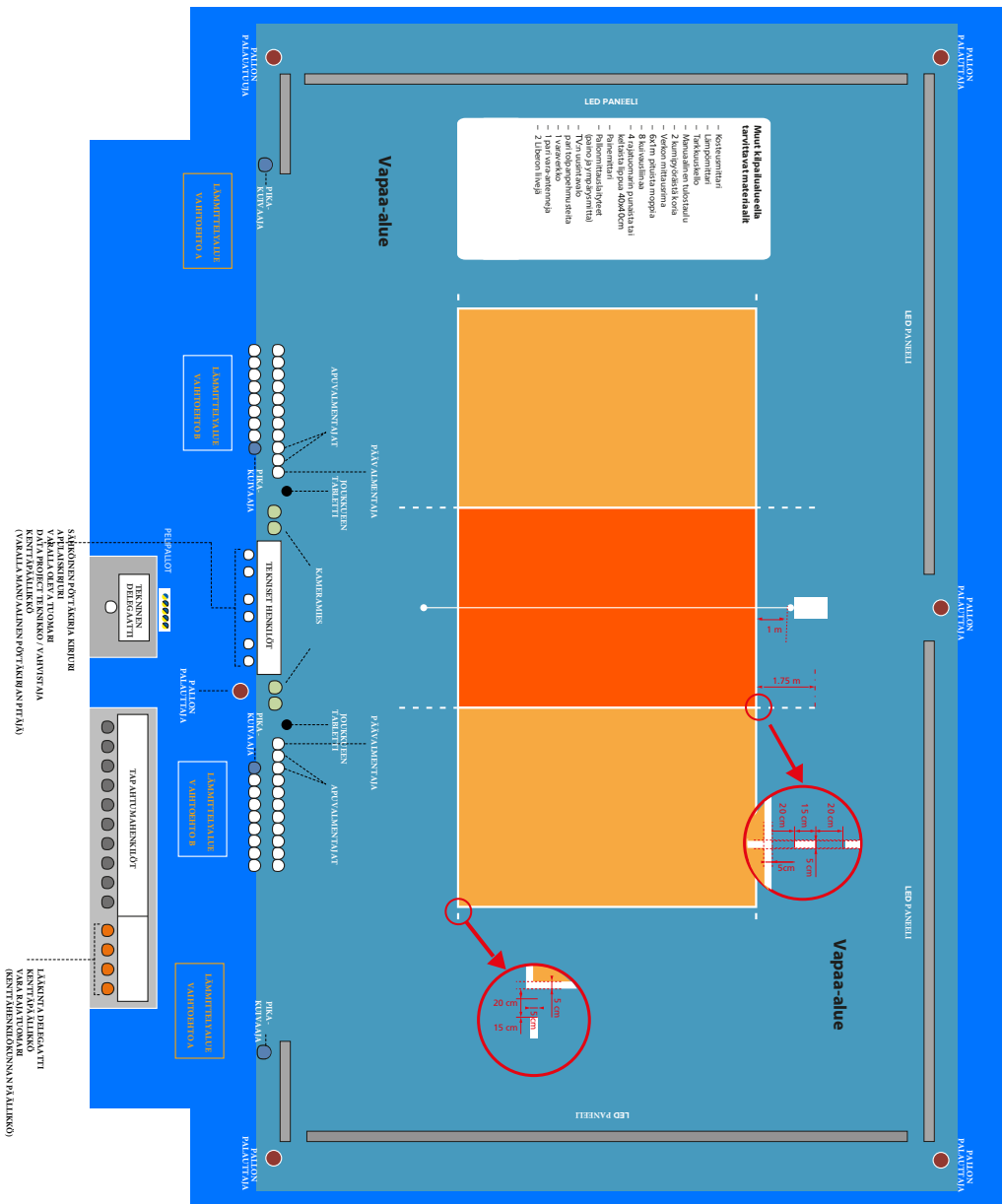
OSA 2 KAAVIOT



KAAVIO 1a: KILPAILUALUE

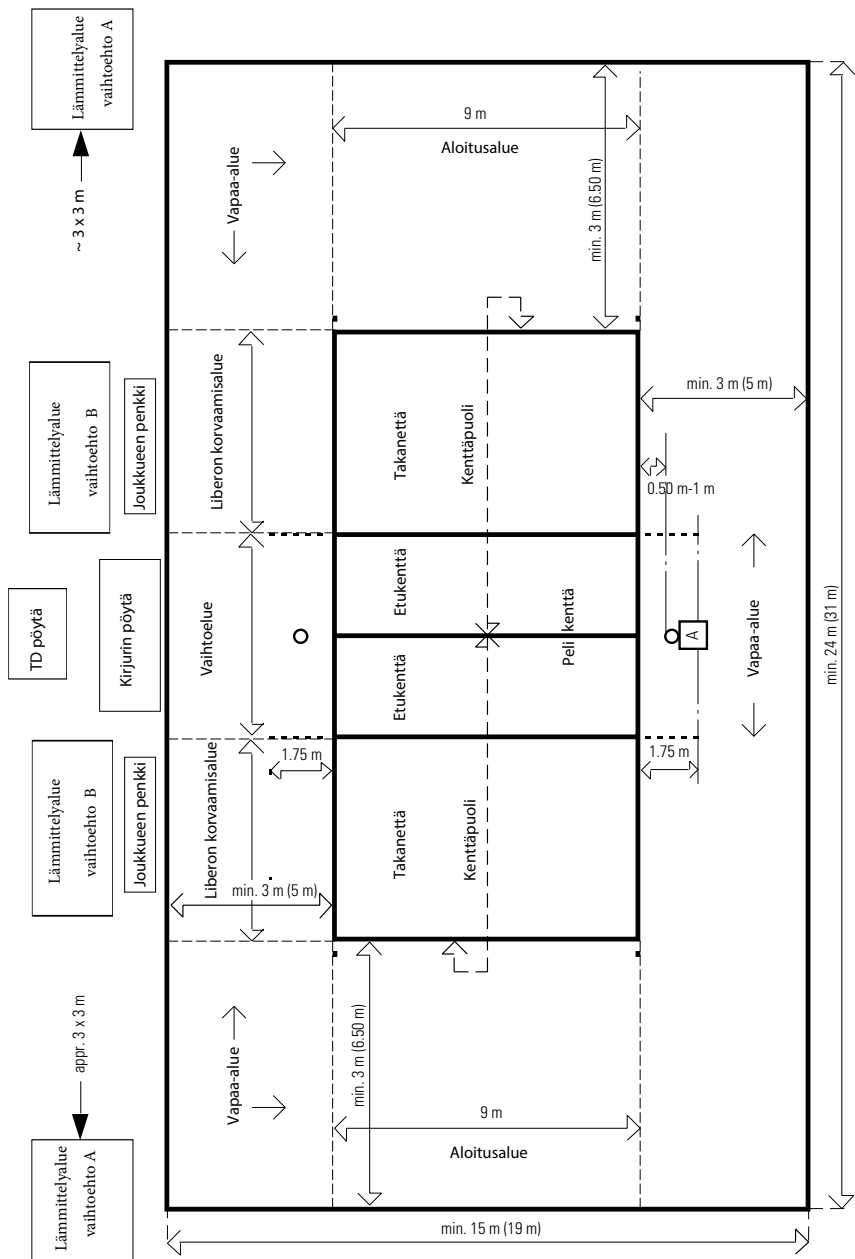
Säännöt: 1, 1.4.5, 4.2.1, 4.2.3.1, 15.4.2, 21.3.2.1, 21.3.3.1, 27.1, 28.1

(...) Suluissa olevat mitat ovat voimassa FIVB:n maailmantason ja virallisissa kilpailuissa



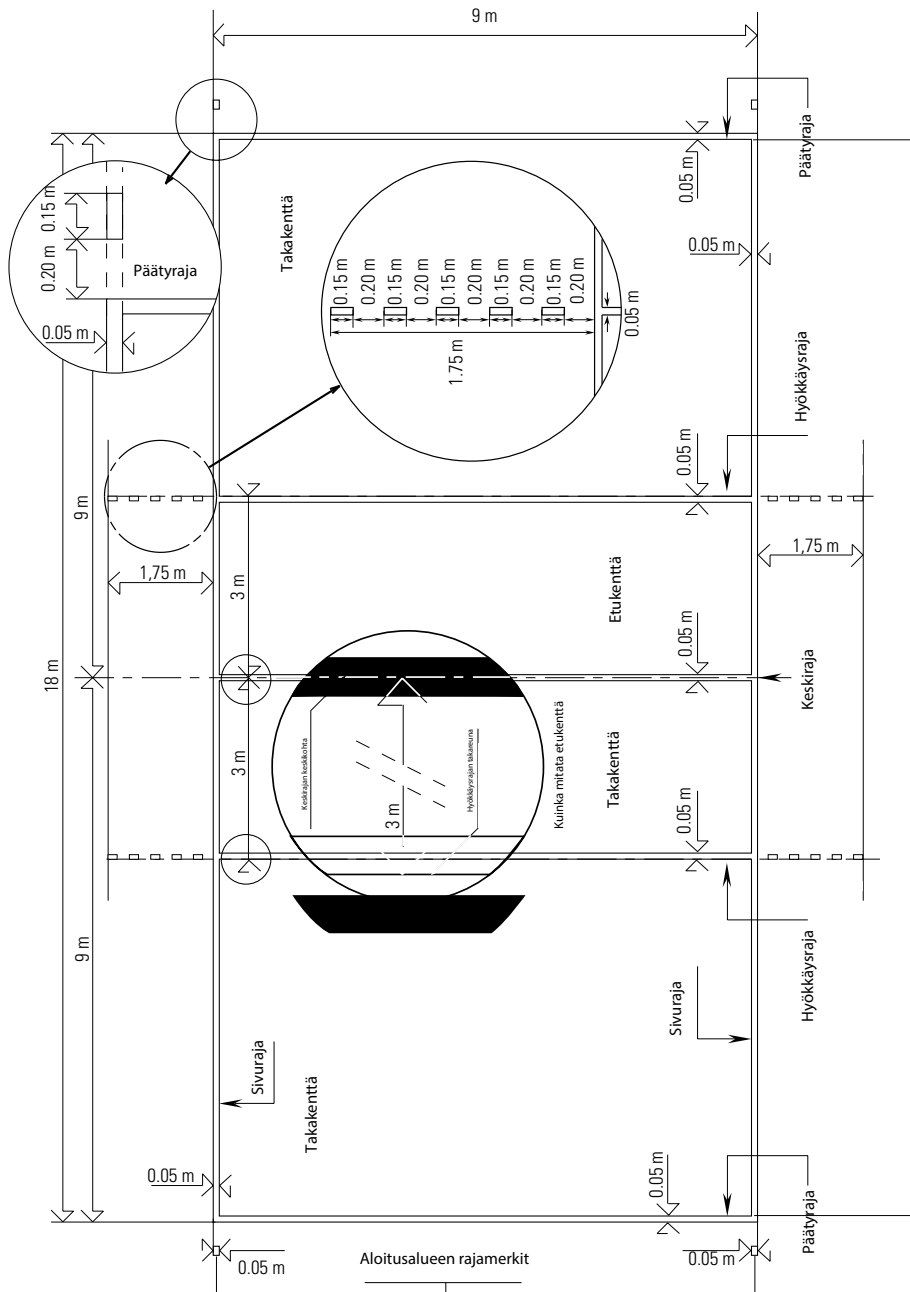
KAAVIO 1b: Pelialue

Säännöt: 1, 1.4, 1.4.2, 1.4.3, 1.4.4, 1.4.5, 4.2.1, 4.2.3.1, 15.10.1, 19.3.1.4, 19.3.2.7, 23.1, 24.1, 27.1, 28.1 (...) Suluissa olevat mitat ovat voimassa FIVB:n maailm antason ja virallisissa kilpailuissa



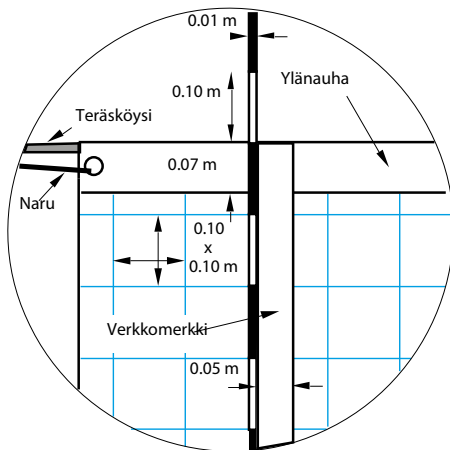
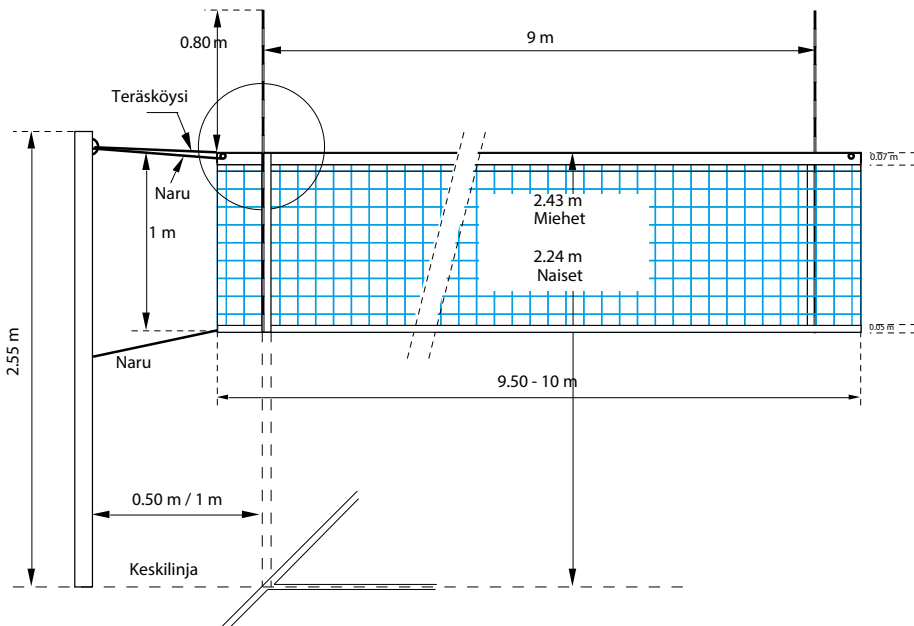
Kaavio 2: Pelikenttä

Säännöt: 1.1, 1.3, 1.3.3, 1.3.4, 1.4.1



Kaavio 3: Verkon rakenne

Säännöt: 2, 2.2, 2.3, 2.4, 2.5.1, 11.3.1, 11.3.2, 29.2.1.6

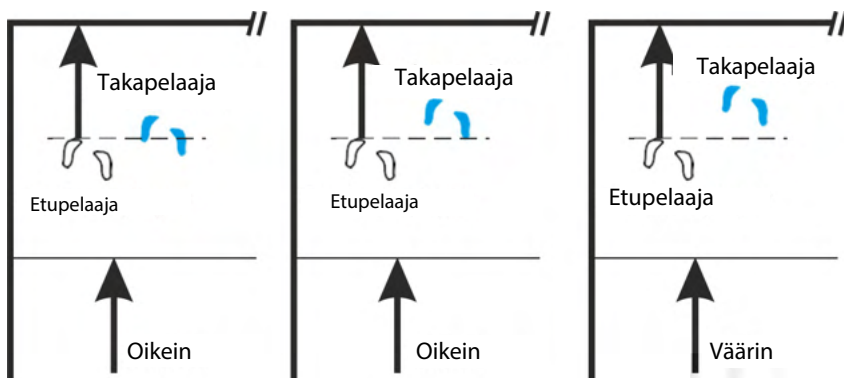


Kaavio 4: Pelaajien sijoittuminen

Säännöt: 7.4, 7.4.3, 7.5, 23.3.2.3a, 24.3.2.2

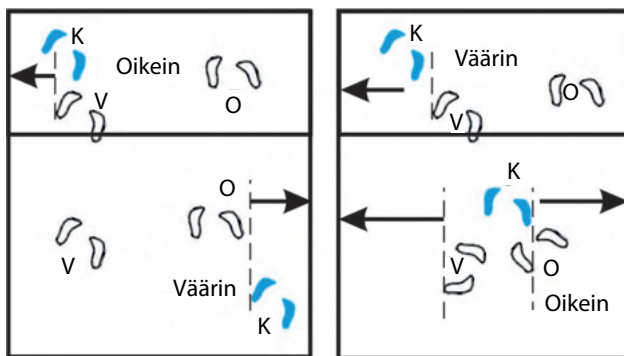
Esimerkki A:

Etupelaajan ja vastaavan takapelaajan
sijoittumisen määrittely



Esimerkki B:

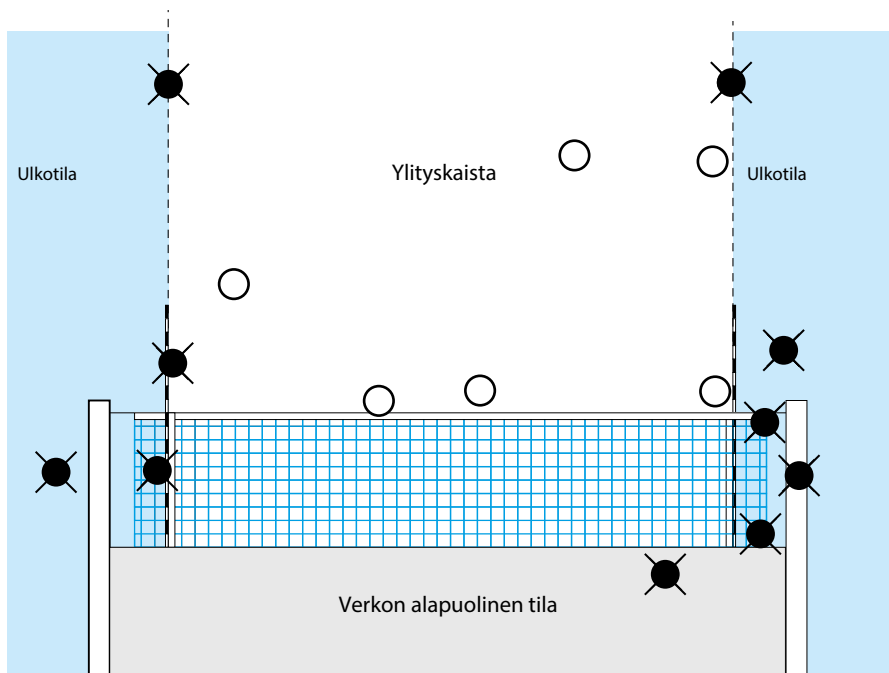
Saman rivin pelaajien sijoittumisen
määrittely



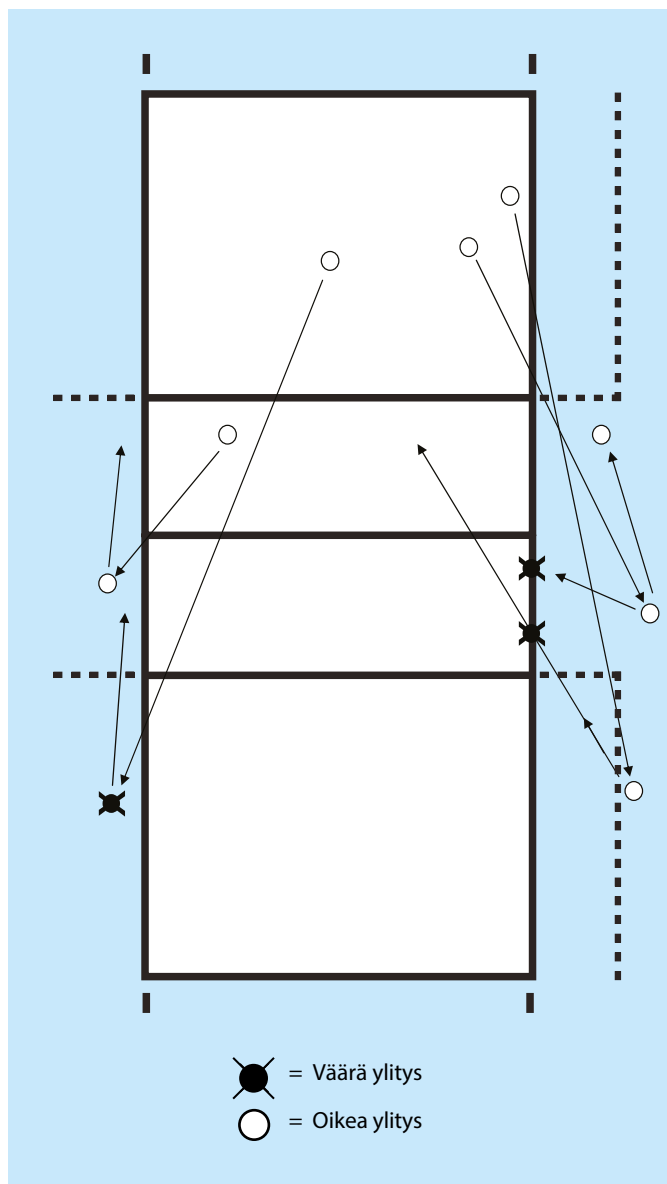
K = Keskipelaaja
O = Oikean puolen pelaaja
V = Vasemman puolen pelaaja

Kaavio 5a: Verkon ylittävä pallo

Säännöt : 2.4, 8.4.3, 8.4.4, 8.4.5, 10.1.1, 10.1.3, 24.3.2.7, 29.2.1.3, 29.2.1.7

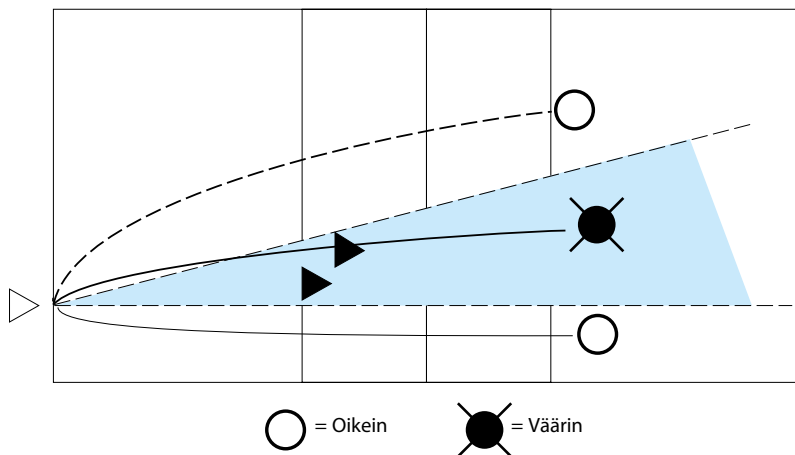


⊗ = Väärä ylitys
○ = Oikea ylitys



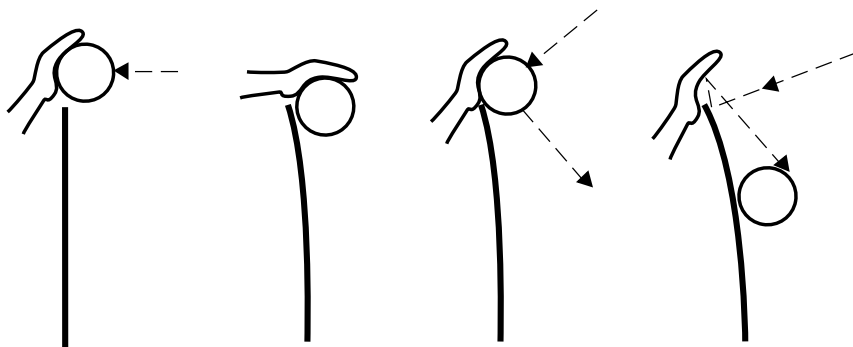
Kaavio 6: Ryhmäpeittäminen

Säännöt: 12.5, 12.5.2, 23.3.2.3a



Kaavio 7: Toteutunut torjunta

Sääntö: 14.1.3



Pallo verkon päällä

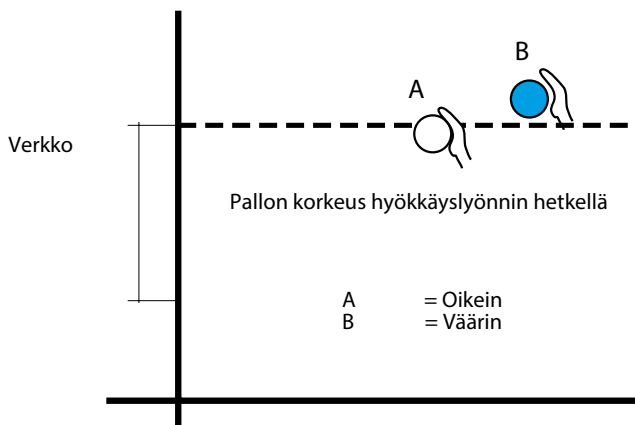
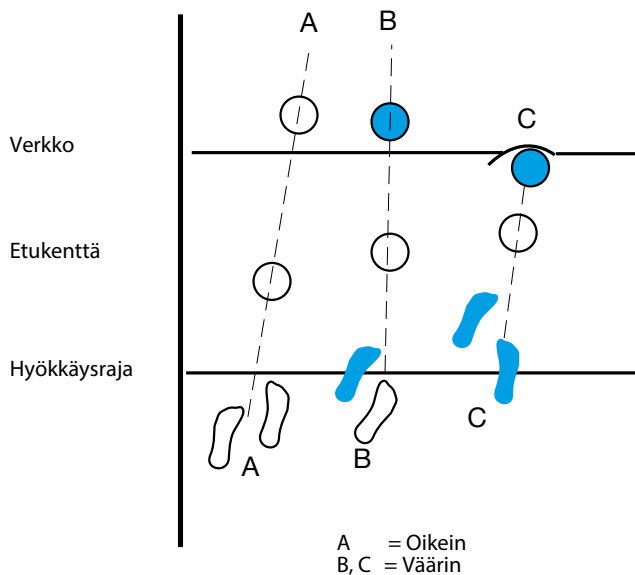
Pallo verkon yläreunaa
alempana

Pallo koskettaa verkkoa

Pallo kimpoaa verkosta

Kaavio 8: Takapelaajan hyökkäyslyönti

Säännöt: 13.2.2, 13.2.3, 23.3.2.3d, 24.3.2.4



Kaavio 9: Rangaistustaulukot

Säännöt: 16.2, 21.3, 21.4.2

9a: Käytösrikkeiden rangaistustaulukko

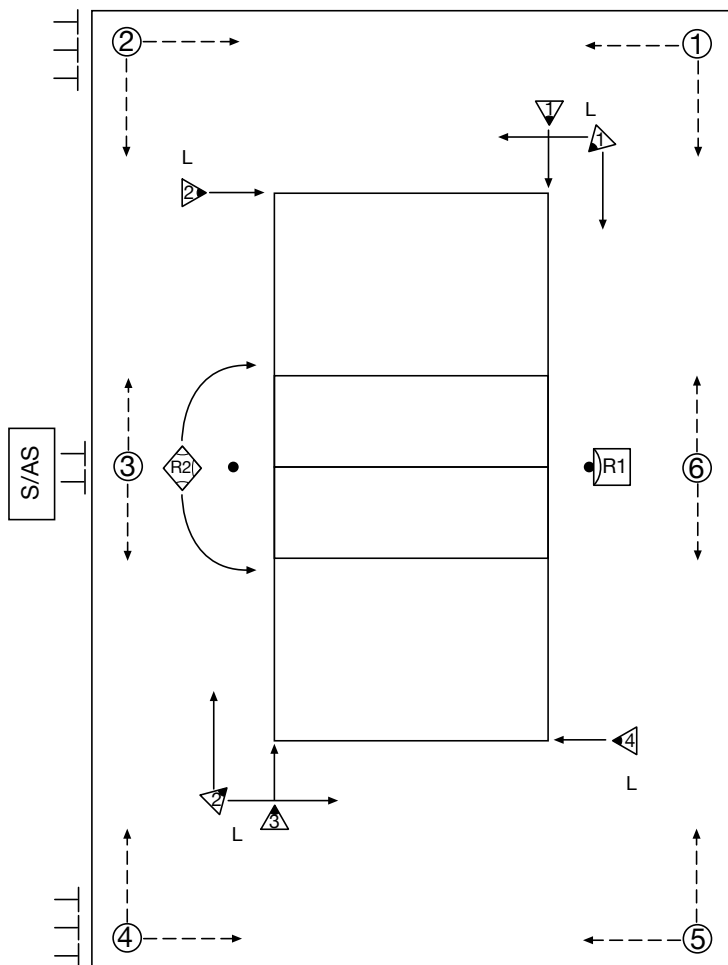
RIKKEEN LAATU	TOISTUMINEN (joukkueelle)	TEKIJÄ	SANKTIO	NÄYTTÖ	SEURAAMUKSET
Vähäinen käytösrikkomus	Vaihe 1	Kuka tahansa	Ei rangaista	Ei mitään	Ennaltaehkäisy
	Vaihe 2			Keltainen	
	Seuraavat kerrat		Rangaistus	Kuten alla	Kuten alla
Räikeä käytös	Ensimmäinen kerta	Kuka tahansa	Rangaistus	Punainen	Piste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

Kaavio 9b: Viivytysrikkeiden rangaistustaulukko

RIKKEEN LAATU	TOISTUMINEN (joukkueelle)	TEKIJÄ	SANKTIO	NÄYTTÖ	SEURAAMUKSET
Viivytys	Ensimmäinen kerta	Kuka tahansa	Viivytysvaroitus	Käsimerkki 25 keltaisella kortilla	Ei seuraamusta
	Toinen kerta /ja seuraavat)	Kuka tahansa	Viivytysrangaistus	Käsimerkki 25 punaisella kortilla	Piste ja syöttö vastapuolelle

Kaavio 10: Ottelun tuomariston sijoittuminen

Säännöt: 3.3, 23.1, 24.1, 27.1, 28.1, 29.1



- R1 = Päätuomari
- ◆ R2 = Verkko tuomari
- S/AS = Kirjuri / apukirjuri
- ▶ = Rajatuomarit (numerot 1-4 tai 1-2)
- ④ = Pallonpalauttajat (numerot 1-6)
- = Lattiankuivaajat

Kaavio 11: Tuomareiden käsimerkit

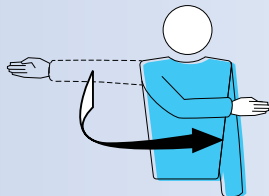
Selitykset: **P** **V** Tuomarit, joiden tulee näyttää käsimerkki normaalitapauksissa
P **V** Tuomarit, jotka näyttävät käsimerkin erikoistapauksissa

1 Aloituslupa

Säännöt: 12.3, 22.2.1.1

Liikutetaan kättä viitaten aloituksen suuntaan.

P

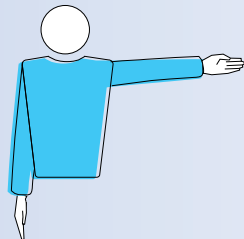


2 Aloittava joukkue

Säännöt: 22.2.3.1, 22.2.3.2, 22.2.3.4

Ojennetaan käsi seuraavaksi aloittavan joukkueen suuntaan.

P **V**

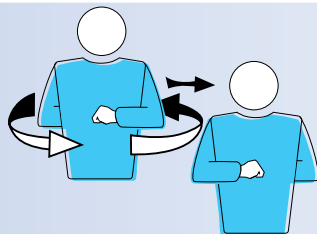


3 Puoltenvaihto

Sääntö: 18.2

Nostetaan kyynärvarret eteen ja taakse ja kierretään ne vartalon ympäri.

P

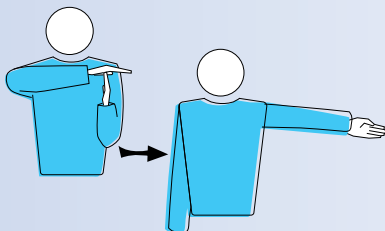


4 Aikalisä

Sääntö 15.4.1

Laitetaan toisen käden kämmen toisen käden sormien päälle, kohtisuorassa (muodostaen T-kirjaimen) ja siten viitataan aikalisää pyytävän joukkueen suuntaan.

P **V**



5 Pelaajavaihto

Säännöt: 15.5.1, 15.5.2, 15.8

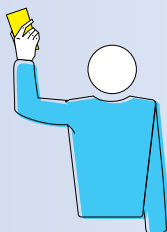
Pyöritetään kyynärvarsia toistensa ympäri.



6a Käytösvaroitus

Säännöt: 21.1, 21.6, 23.3.2.2

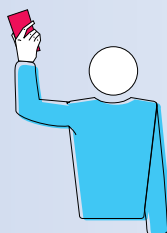
Näytetään keltaista korttia varoitukseksi.



6b Käytösrajaistus

Säännöt: 21.3.1, 21.6, 23.3.2.2

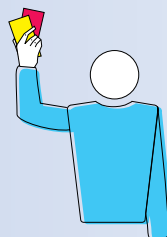
Näytetään punaista korttia rangaistukseksi.



7 Erästä poistaminen

Säännöt: 21.3.2, 21.6, 23.3.2.2

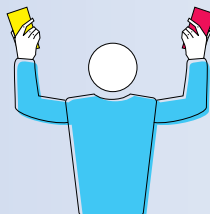
Näytetään molempia kortteja samassa kädessä erästä poistamiseksi.



8 Ottelusta poistaminen

Säännöt: 21.3.3, 21.6, 23.3.2.2

Näytetään molempia kortteja eri käsissä ottelusta poistamiseksi.



9 Erän tai ottelun päätyminen

Säännöt: 6.2, 6.3

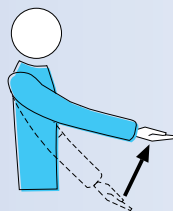
Viedään käsivarsien kyynärvarret rinnankorkeudella ristiin, kämmenet avoinna.



10 Palloa ei heitetty tai irroitettu aloituslöynnissä

Sääntö: 12.4.1

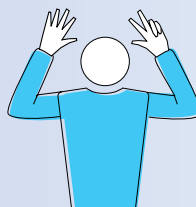
Nostetaan ojennettu käsivarsi, kämmen ylöspäin.



11 Viivytyksen aloituksessa

Sääntö: 12.4.4

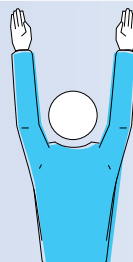
Nostetaan kahdeksan sormea auki levitettynä.



12 Torjuntavirhe tai peittäminen

Säännöt: 12.5, 12.6.2.3, 14.6.3, 19.3.1.3, 23.3.2.3a, g, 24.3.2.4

Nostetaan molemmat kädet kohtisuoraan ylös, kämmenet eteenpäin.



13 Sijoittumisvirhe tai virheet kenttäkierrossa

Säännöt: 7.5, 7.7, 23.3.2.3a, 24.3.2.2

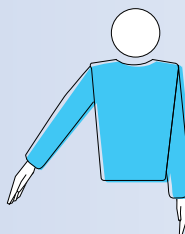
Tehdään etusormella pyörittävä liike.



14 Pallo sisällä

Sääntö: 8.3

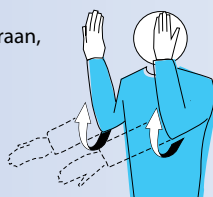
Osoitetaan kädellä käsivarrella ja sormilla kohti lattiaa.



15 Pallo ulkona

Säännöt: 8.4.1, 8.4.2, 8.4.3, 8.4.4, 24.3.2.5, 24.3.2.7, 24.3.2.8

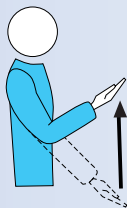
Nostetaan molempien käsivarsien kyynärvarret kohtisuoraan, kämmenet sisäänpäin.



16 Koppi

Säännöt: 9.2.2, 9.3.3, 23.3.2.3b

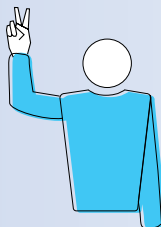
Nostetaan hitaasti kyynärvartta kämmen ylöspäin.



18 Kaksoiskosketus

Säännöt: 9.3.4, 23.3.2.3b

Nostetaan kaksi sormea harallaan.



18 Neljä lyöntiä

Säännöt: 9.3.1, 23.3.2.3b

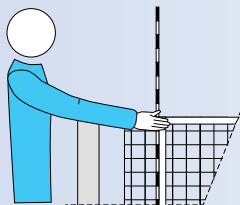
Nostetaan neljä sormea auki levitettyinä.



19 Pelaajan verkkokosketus / Aloitusyötössä pallo koskee verkkoon antennien välissä eikä mene vastustajan puolelle ylityskaistan läpi.

Säännöt: 11.4.4, 12.6.2.1

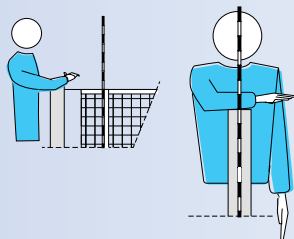
Kosketetaan kädellä verkkoa virheen tehneen joukkueen puolella.



20 Virheellinen verkonylitys

Säännöt: 11.4.1, 13.3.1, 14.3, 14.6.1, 23.3.2.3c

Viedään käsi verkon yli, kämmen alaspäin.



21 Virheellinen hyökkäyslyönti

Säännöt:

- Takapelaaja, libero tai vastustajan syötöstä:
13.3.3, 13.3.4, 13.3.5, 23.3.2.3d, e, 24.3.2.4
- Liberon sormilyönnistä liberon ollessa etukentällä tai sen jatkeella vapaa-alueella
13.3.6

Tehdään kyynärvarrella iskuliike alaspäin kämmen avoimena.



22 Tunkeutuminen vastustajan kentälle tai pallo kulkee verkon alapuolisen tilan läpi tai syöttäjä koskettaa kenttää (takaraja) tai pelaaja on kenttensä ulkopuolella syöttöhetkellä

Säännöt: 8.4.5, 11.2.2, 12.4.3, 23.3.2.3a, f, 24.3.2.1

Osoitetaan keskirajaa tai ko. rajaa.



23 Kaksoisvirhe tai uusi pallo

Säännöt: 6.1.2.2, 17.2, 22.2.3.4

Nostetaan molemmat peukalot pystysuoraan.



24 Ulos menneen pallon kosketus

Säännöt: 23.3.2.3b, 24.2.2

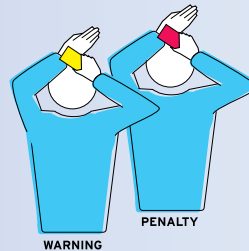
Hipaistaan kämmenellä toisen käden pystysuorassa olevia sormenpäitä.



25 Viivytysvaroitus/-rangaistus

Säännöt: 15.11.3, 16.2.2, 16.2.3, 23.3.2.2

Osoitetaan rannetta keltaisella (varoitus) kortilla tai punaisella (rangaistus) kortilla.

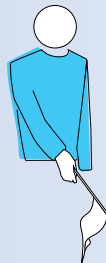


Kaavio 12: Rajatuomareiden lippumerkit

1 Pallo "sisällä"

Säännöt: 8.3, 29.2.1.1

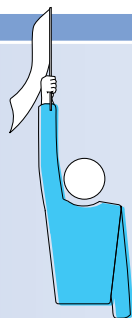
Osoitetaan lipulla alas.



2 Pallo "ulkona"

Säännöt: 8.4.1, 29.2.1.1

Nostetaan lippu pystysuoraan



3 Pallon kosketus

Sääntö: 29.2.1.2

Nostetaan lippu ja kosketaan sen kärjellä vapaan käden kämmentä.



4 Ylityskaistanvirheet, pallo koskettaa ulkopuolista esinettä tai kenen tahansa pelaajan rajarikko aloitusyötön hetkellä.

Säännöt: 8.4.2, 8.4.3, 8.4.4, 12.4.3, 29.2.1.3, 29.2.1.4, 29.2.1.6, 29.2.1.7

Heilutetaan lippua pään päällä ja osoitetaan toisella kädellä verkkomerkkiä, antennia tai kyseessä olevaa rajaa.



5 Kannanilmaisu mahdoton

Nostetaan molemmat käsivarret ja kämmenet ristiin rinnalle.





OSA 3 MÄÄRITELMÄT

KILPAILUN VALVONTA-ALUE

Kilpailun valvonta-alue on käytävä ja se koko alue, joka ympäröi pelikenttää ja vapaa-aluetta, ja jonka ulkoreunana on koko kilpailualueen raja-aita (katso Kaavio 1a).

ALUEET

Nämä ovat pelialueen (eli pelikenttä ja vapaa-alue) osia, jotka säännöissä on varattu erityistä tarkoitusta varten (tai joihin soveltuu erityisiä rajoituksia). Näitä ovat muun muassa: etukenttä, aloitusalue, vaihtoalue, vapaa-alue, takakenttä ja liberokorvaamisalue.

PELIALUEEN ULKOPUOLISET ALUEET

Nämä ovat vapaa-alueen ULKOPUOLELLA olevat osat, joille säännöissä on määrätty erityinen tehtävä. Näitä ovat muun muassa lämmittelyalue ja rangaistusalue.

VERKON ALAPUOLINEN TILA

Yläreunastaan verkon alareunan ja sen verkkopylväisiin yhdistävän alaköyden, sivuiltaan verkkopylväiden ja alareunastaan pelikentän pinnan rajaama tila.

YLITYSKAISTA

Ylityskaistan rajaa:

- vaakasuunnassa verkon yläreunan nauha;
- antennit ja niiden kuvitellut jatkeet; ja
- katto.

Pallon on kuljettava ylityskaistan läpi mennessään vastapuolen KENTTÄPUOLELLE.

ULKOTILA

Ulkotila on verkkotason pystysuunnassa ylityskaistan ja verkon alapuolisen tilan ulkopuolelle rajautuva tila.

VAIHTOALUE

Vaihtoalue on se osa vapaa-aluetta, jolla pelaajavaihdot suoritetaan.

ELLEI FIVB:N KANSSA OLE TOISIN SOVITTU

Näin ilmaisten on haluttu ilmoittaa, että vaikka säännöillä on vakioitu pelin varusteita ja olosuhteita, voi FIVB erityisissä tilanteissa sallia poikkeavia järjestelyjä, jotta peliä sinänsä voidaan edistää tai uusiaehtoja/sääntöjä halutaan testata.

FIVB STANDARDIT

Tekniset määritteet tai rajat, joita FIVB on asettanut eri varusteiden valmistajille.

VIRHE

- Suoritus pelissä, joka on sääntöjen vastainen,
- Sääntöjen rikkomus, joka ei ole pelisuoritus.

POMPOTTELU

Pompottelua on pallon pompottaminen maahan (useimmiten valmistautumisena pallon heittämiseen tai syöttämiseen). Muita valmistelevia toimia voivat olla mm. pallon siirtely pelaajan kädestä toiseen.

PALLONPALAUTTAJAT JA PIKAKUIVAAJAT

Näiden ottelun toimitsijoiden tehtävä on hoitaa pelin sujumista toimittamalla palloja aloittajalle pallorallien välisenä aikana.

Pikakuivaajat ovat toimitsijoita, joiden tehtävänä on pitää lattia puhtaana ja kuivana. He kuivaavat lattian ennen ottelua, erien välillä ja tarvittaessa jokaisen pallorallin jälkeen käyttäen pieniä pyyhkeitä.

JUOKSEVA PISTELASKU

Tässä järjestelmässä jokaisesta voitetusta pallosta tulee piste.

ERÄTAUKO

Aika erien välissä. Kenttäpuolien vaihto viidennessä (ratkaisevassa) erässä ei ole erätauco.

UUELLEENNIMEÄMINEN

Tämä on tapahtuma, jossa libero ei pysty jatkamaan tai on joukkueen toimesta ilmoitettu kyvyttömäksi jatkamaan peliä ja hänen tehtävänsä ottaa kuka tahansa pelaaja, (paitsi korvauksessa oleva pelaaja) joka ei uudelleennimeämisen hetkellä ole kentällä.

LIBEROKORVAAMINEN

Tämä on tapahtuma, jossa normaali pelaaja jättää kentän ja jompikumpi libero (jos kaksi liberoa) ottaa hänen pelipaikkansa. Tämä voi olla käsittää myös liberon vaihtamisen liberoon. Normaali pelaaja voi sitten korvata jommankumman liberoista. Liberokorvaamisten välillä tulee olla päättynyt palloralli.

HÄIRITSEMINEN

Kaikenlainen toiminta, jolla saavutetaan etua vastustajaan nähden tai joka estää vastustajaa pelaamasta palloa.

O-2bis

FIVB:n virallinen lomake, jolla rekisteröidään pelaajat ja joukkueiden toimitsijat. Se tulee esittää ns. vblmistelevassa kokouksessa .

ULKOPUOLINEN ESINE

Esine tai henkilö, joka ulkopuolella pelikentän tai lähellä vapaan pelialueen rajaa, estää pallon lentoradan. Esim. kattovalaisimet, tuomariteline, TV välineistö, kirjurin pöytä ja verkkopylväät. Ulkopuoliset esineet eivät sisällä antennejä, niiden katsotaan olevan verkon osa.

PELAAJAVAIHTO

Tämä on tapahtuma, jossa yksi normaali pelaaja jättää kentän ja toinen normaali pelaaja ottaa hänen pelipaikkansa.

JOUKKUEEN ENSIMMÄINEN LYÖNTI

Neljässä seuraavassa tilanteessa pelitapahtumaa pidetään joukkueen ensimmäisenä lyöntinä:

- syötön vastaanotto
- vastustajajoukkueen hyökkäyksen vastaanotto
- omasta torjunnasta palautuvan pallon pelaaminen
- vastustajan torjunnasta palautuvan pallon pelaaminen

PROTOKOLLA

Tapahtumien sarja ennen ottelun alkua, sisältäen arvonnin, lämmittelyn, joukkueiden ja tuomareiden esittelyn erityisessä kilpailukohtaisessa käsikirjassa kuvatulla tavalla.

A

AIKALISÄT	37
ALOITUKSENTORJUMINEN.....	35
ALOITUSJÄRJESTYS.....	32
ALOITUSSYÖTTÖ.....	31
ALOITUSSYÖTTÖLUVAN ANTAMINEN.....	32
ALOITUSSYÖTÖN SUORITTAMINEN	32
ANTENNI	15
APUVALMENTAJA	21
ARVONTA.....	23
AVUSTAVA KIRJURI	57

E

EI PELISSÄ OLEVA PALLO.....	27
ERÄN VOITTAMINEN	22
ERÄN ENSIMMÄINEN_ALOITUSSYÖTTÖ	31
ERÄSTÄ TAI OTTELUSTA POISTETUN PELAAJAVAIHTO	38
ERÄTAUKO JA PUOLTENVAIHTO	41
ERÄTAUOT	41

H

HAASTETUOMARI	54
HYÖKKÄYSLYÖNNIN OMINAISUUDET	33
HYÖKKÄYSLYÖNNIN RAJOITUKSET	33
HYÖKKÄYSLYÖNTI.....	33

J

JOUKKUEEN LYÖNNIT	28
JOUKKUEEN ALOITUSKOKOONPANO	24
JOUKKUEEN JOHTAJAT	19
JOUKKUEEN KOKOONPANO	17
JOUKKUEEN SIJAINTI	18
JOUKKUEET	17

K

KAPTEENI	19
KENTTÄKIERTO, ROTAATIO.....	26
KENTÄN ALUEET.....	13
KENTÄN MITAT.....	12
KENTÄN RAJAT.....	13

K

KESKEYTYKSET (KATKOT), VIIVYTYKSET JA PELIKATKOT.....	36
KESKEYTYKSET(KATKOT).....	36
KIELLETTY ESINEET	19
KIRJURI	56
KOKOONPANO	50
KÄYTTÄYTYMISRIKKEET JA NIIDEN RANKAISU	46
KÄYTTÄYTYMISSÄÄNNÖT	46
KÄYTÖSRANGAISTUSTENSOVELTAMINEN	48

L

LIBERO PELAAJA	42
LIBERON NIMEÄMINEN	42
LIBERON SALLITTU TOIMINTA	42
LIBERON UUELLEEN NIMEÄMINEN	44
LIBEROPELAAJA	42
LISÄVARUSTEET	16
LOUKKAANTUMINEN/SAIRASTUMINEN	40
LUOVUTUS JA JOUKKUEEN JÄÄMINEN VAJAAKSI	23
LYÖNNIN TUNNUSMERKIT	28
LÄMMITTELY ENNEN OTTELUA.....	23
LÄMPÖTILA.....	14

M

MENETTELYT	50
MUUTOKSET VARUSTEISIIN	19

O

OMINAISUUDET	16
OSALLISTUJENKÄYTTÄYTYMINEN	46
OSANOTTAJAT.....	17
OTTELUN VIIVYTYKSET	39
OTTELUN VOITTAMINEN	23

P

PALLO "SISÄLLÄ"	27
PALLO "ULKONA"	27

P

PALLO PELISSÄ	27
PALLO VERKOLLA	29
PALLO VERKOSSA	30
PALLOJEN YHDENMUKAISUUS	16
PALLON PELAAMINEN	28
PALLOT.....	16
PEITTÄMINEN	32
PELAAJA VERKOLLA	30
PELAAJAN VIRHEET VERKOLLA	31
PELAAJAVAIHTO	37
PELAAJAVAIHTOJEN RAJOITUKSET	37
PELAAJIEN VARUSTEET	18
PELIALUE	12
PELIALUEEN PINTA	12
PELIMUOTO.....	22
PELIN RAKENNE	23
PELIN TILANTEET	27
PELISUORITUKSET.....	27
PISTEEN SAAMINEN, ERÄN JA OTTELUN	
VOITTAMINEN	22
PISTEEN SAAMINEN	22
PITKÄT KESKEYTYKSET	40
POIKKEUKSELLINEN PELAAJAVAIHTO	37
POIKKEUKSELLISET PELIN KESKEYTYKSET	40
PUOLTENVAIHTO	41
PÄÄTUOMARI	51

R

RAJATUOMAREIDEN LIPPUMERKIT	59
RAJATUOMARIT	58
RANGAISTUKSIIN JOHTAVAT	
KÄYTTÄYTYMISRIKKEET.....	47
RANGAISTUSASTEIKKO	47
REILUN PELIN HENKI	46
RIKE TAUON AIKANA	48

S

SIOJOTTUMISET	25
SIOJOTTUMISVIRHE	25
SÄÄNNÖNVASTAINEN PELAAJAVAIHTO.....	38
SÄÄNTÖMÄÄRÄISEN PELIKATKON	
PYYTÄMINEN	36
SÄÄNTÖMÄÄRÄISTEN KATKOJEN	
LUKUMÄÄRÄ.....	36
SÄÄNTÖMÄÄRÄISTEN PELIKATKOJEN	
PERÄKKÄISYYS	36

T

TORJUMINEN	34
TORJUNTA	34
TORJUNTA JA JOUKKUEEN LYÖNNIT.....	35
TORJUNTA VASTUSTAJAN PUOLELLA	35
TORJUNTAKOSKETUS	35
TORJUNTAVIRHEET	35
TUOMAREIDEN KÄSIMERKIT	59
TUOMARISTO JA MENETTELYT	50
TUOMARIT	50
TUOMARIT, HEIDÄN VASTUUNSA JA	
VIRALLISET KÄSIMERKIT	49

U

ULKOPUOLISET HÄIRIÖT	40
URHEILULLINEN KÄYTÖS	46

V

VALAISTUS	14
VALMENTAJA	20
VALTUUDET	51, 53
VARALLA OLEVA TUOMARI	55
VARUSTEET	42
VERKKO JA	
VERKKOPYLVÄÄT.....	14
VERKKOA KOSKEVA PALLO	30
VERKKOMERKIT.....	15
VERKKOPYLVÄÄT	15
VERKKOTUOMARI	53
VERKON KOSKEMINEN.....	31
VERKON ALITTAMINEN	30
VERKON KORKEUS	14
VERKON RAKENNE	15
VERKON YLI KUROTTAUTUMINEN	30
VERKON YLITTÄVÄ PALLO.....	29
VIHEET ALOITUKSEN AIKANA	33
VIIDEN PALLO JÄRJESTELMÄ	16
VIIVITYSSEURAAMUKSET	39
VIIVITYSTYYPIT	39
VIRALLISET KÄSI- JA LIPPUMERKIT.....	59
VIRHEELLISET KATKOPYYNNÖT	39
VIRHEET ALOITUSLYÖNNISSÄ JA	
SIOJOTTUMISVIRHEET.....	33
VIRHEET HYÖKKÄYSLYÖNNISSÄ	34
VIRHEET KENTTÄKIERROSSA.....	26
VIRHEET PELATTAESSA PALLOA	29
VÄHÄISET KÄYTTÄYTYMISRIKKEET	46

Y

YHTEENVETO KÄYTÖSRIKKEISTÄ JA KORTTIEN KÄYTTÖ	48
--	----



MEMO

Handwriting practice lines consisting of 20 horizontal dotted lines.

88

FIVB™



fivb.com

