

Viralliset beach volleyn säännöt 2025-2028

09.12.2025

Sisällys

OSA 1: SÄÄNTÖJEN JA TUOMARITOIMINNAN FILOSOFIA	3
JOHDANTO	3
BEACH VOLLEY ON KILPAURHEILUA	3
SÄÄNTÖTEKSTI	3
TUOMARI TÄSSÄ VIITEKEHYKSESSÄ	4
OSA 2 - JAKSO 1: PELI	5
LUKU 1: PELIOLOSUHTEET JA -VÄLINEET	6
LUKU 2: OSALLISTUJAT	9
LUKU 3: PELITAPA	11
LUKU 4: PELAAMINEN	13
LUKU 5: KATKOT, VIIVYTYKSET JA ERÄTAUOT	19
LUKU 6: OSANOTTAJIEN KÄYTTÄYTYMINEN	22
OSA 2 - JAKSO 2: TUOMARIT	24
OSA 2 - JAKSO 2: TUOMARIT	25
LUKU 7: TUOMARIT	26
OSA 2 - JAKSO 3: KAAVIOT	32
OSA 2 - JAKSO 3: KAAVIOT	33
OSA 3: MÄÄRITELMÄT	43
OSA 3: MÄÄRITELMÄT	44

OSA 1: SÄÄNTÖJEN JA TUOMARITOIMINNAN FILOSOFIA

JOHDANTO

Beach volley on kaikilla mittareilla yksi maailman menestyneimmistä ja suosituimmista urheilulajeista. Sillä on valtavat TV-katsojaluvut ja sosiaalisen median seuraajamäärät, sekä suurempi (ja yhä kasvava) rekisteröityjen ja harrastepelaajien määrä kuin lähes millään muulla lajilla. Lajin imago on dynaaminen, puhdas ja värikäs, ja se tarjoaa erityisesti kilpatasolla visuaalisen ja äänellisen elämyksen, joka viihdyttää kaikkia.

Yksinkertaisesti sanottuna laji on nopea, jännittävä ja toiminta on räjähtävää. Lentopallon beach-muoto sisältää kuitenkin useita ratkaisevia, toisiinsa limittyviä elementtejä, joiden toisiaan täydentävä vuorovaikutus tekee siitä ainutlaatuisen verkkopelien joukossa ja luo erityisen viehätyksen, joka erottaa sen muista lajin muodoista.

BEACH VOLLEY ON KILPAURHEILUA

Kilpailu tuo esiin parhaat puolet. Se on näyteikkuna taidolle, hengelle, luovuudelle ja estetiikalle. Säännöt on laadittu niin, että kaikki nämä ominaisuudet pääsevät oikeuksiinsa. Lajin pioneirit Kalifornian hiekalla tunnistaisivat pelin edelleen. Viime vuosina FIVB on kuitenkin ottanut merkittäviä edistysaskelia mukauttaakseen peliä nykyaikaiseksi yleisölajiksi.

Tässä suhteessa beach volley on säilyttänyt tietyt erottuvat ja olennaiset elementit vuosien varrella. Joitakin näistä se jakaa muiden verkko-/pallo-/mailapelien kanssa:

- Aloitus (syöttö)
- Kierro (vuorotellen syöttäminen)
- Hyökkäys
- Puolustus
- Pelaajat voivat pelata missä tahansa kentällä.

Mutta urheilu on mennyt eteenpäin. Tänään se on räjähtävämpää ja näyttävämpää. Se on nopeaa ja vapaasti virtaavaa; siinä on urheilullisia pelaajia tekemässä sensaatiomaisia suorituksia täysien katsomoiden edessä. Lisäksi beach volley on ainutlaatuinen verkkopelien joukossa vaatiessaan, että pallo on jatkuvassa lennossa – **lentävä pallo** – ja sallimalla kummallekin joukkueelle tietyn määrän sisäistä syöttelyä ennen kuin pallo on palautettava vastustajalle. Tämä luo pallon jakamisen kulttuurin, joka tuottaa tasavertaisia pistemahdollisuuksia.

Viime vuosina FIVB on tehnyt massiivisia investointeja teknologian käyttöön. Video Challenge System -järjestelmä tuo oikeudenmukaisuutta urheilijoiden ponnisteluille ja rohkaisee filosofioita, jotka edistävät virtaavaa peliä yleisön viihdyttämiseksi sekä paikan päällä että ruudun ääressä.

Kilpailijat käyttävät tätä viitekehystä kilpaillakseen tekniikalla, taktiikalla ja voimalla. Viitekehys antaa pelaajille myös ilmaisunvapauden innostaa katsojia ja luoda vertaansa vailla olevan urheilunäytöksen.

Tämän seurauksena beach volleyn imago on yhä parempi.

SÄÄNTÖTEKSTI

Tämä teksti on suunnattu laajalle beach volley -yleisölle – pelaajille, valmentajille, tuomareille, katsojille, selostajille ja muille. Sääntöjen ymmärtäminen mahdollistaa

paremman pelin ja henkilökohtaisen tyydytyksen: valmentajat voivat luoda parempaa joukkuerakennetta ja taktiikkaa, antaen pelaajille täydet valtuudet näyttää taitojaan. Lisäksi ymmärrys kirjoitettujen sääntöjen ja kentällä tapahtuvien todellisten toimien välistä suhteesta mahdollistaa toimitsijoiden paremmat päätökset.

Beach volley on sekä virkistys- että kilpailutoimintaa. Virkistysurheilu ammentaa inhimillisestä hengestä ja edistää "hauskuutta" ja terveellistä elämää. Kilpailu antaa ihmisten näyttää parasta kyvykkyyttään, luovuuttaan, ilmaisunvapauttaan ja taisteluhenkensä. Säännöt on suunniteltu ja rakennettu sallimaan kaikkien näiden puolien kukoistaa.

Tämä johdanto on aluksi keskittynyt beach volleyhin kilpailuurheiluna, ennen kuin se pyrkii tunnistamaan menestyksekkään tuomaritoiminnan pääominaisuudet.

TUOMARI TÄSSÄ VIITEKEHYKSESSÄ

Hyvän toimitsijan ydin on oikeudenmukaisuuden ja johdonmukaisuuden käsitteessä:

Sijoittuminen molempien pelikenttäpuoliskojen väliin on tasapainon symboli, joka rohkaisee pelaajia luottamaan tuomarin toimiin. Tuomarin on kuitenkin oltava pikemminkin mahdollistaja kuin kontrolloija, orkesterinjohtaja pikemminkin kuin diktaattori, tehokas edistäjä pikemminkin kuin "tehokas" rankaisija.

Ymmärtämällä syyn, miksi sääntö on kirjoitettu, ja olemalla selkeä sen tarkoituksesta "shown" viitekehysessä, tuomarista tulee suuri osa kokonaisvaltaista onnistunutta tuotantoa, samalla kun hän pysyy suurelta osin taka-alalla ja puuttuu peliin vain tarvittaessa. Voimme sanoa, että hyvä tuomari käyttää sääntöjä tehdäkseen kilpailusta täyttävän kokemuksen kaikille asianosaisille.

Niille, jotka ovat lukeneet tähän asti: katsokaa seuraavia sääntöjä hienon pelin nykyisenä kehitystasona, mutta pitäkää mielessä, miksi nämä edeltävät muutamat kappaleet voivat olla yhtä tärkeitä teille omassa asemassanne lajin parissa. Joten...

Tule mukaan!

Ymmärrä peliä!

Pidä pallo lennossa!

OSA 2 - JAKSO 1: PELI

LUKU 1: PELIOLOSUHTEET JA -VÄLINEET

1 PELIALUE

Pelialueeseen kuuluvat pelikenttä ja vapaa-alue. Sen on oltava suorakulmainen ja symmetrinen.

1.1, D1

1.1 MITAT

1.1.1 Pelikenttä on suorakulmio kooltaan 16 x 8 m. Sitä ympäröi vapaa-alue, joka on vähintään 3 m leveä kaikilla sivuilla.

Vapaa pelitila on pelialueen yläpuolella oleva tila, jossa ei saa olla mitään esteitä. Vapaan pelitilan on oltava vähintään 7 m korkea pelialustasta mitattuna.

D2

1.1.2 FIVB:n, maailmanlaajuisissa ja virallisissa kilpailuissa vapaa-alue on vähintään 5 m ja enintään 6 m pääty- ja sivurajoista. Vapaan pelitilan on oltava vähintään 12,5 m korkea pelialustasta mitattuna.

1.2 PELIALUSTA

1.2.1 Alustan on oltava tasoitettua hiekkaa, mahdollisimman tasainen ja yhtenäinen, vapaa kivistä, simpukankuorista ja kaikesta muusta, mikä voi aiheuttaa loukkaantumisriskin pelaajille.

1.2.2 FIVB:n, maailmanlaajuisissa ja virallisissa kilpailuissa hiekan on oltava vähintään 40 cm syvää ja koostuttava hienojakoisista, löyhästi pakkautuneista rakeista.

1.2.3 Pelialusta ei saa aiheuttaa loukkaantumisvaaraa pelaajille.

1.2.4 FIVB:n, maailmanlaajuisissa ja virallisissa kilpailuissa hiekka on myös seulottava sopivaan raekokoon, ei liian karkeaksi, ja sen on oltava vapaa kivistä ja vaarallisista hiukkasista. Se ei saa olla liian hienoa, jotta se ei aiheuta pölyä ja tartu ihoon.

1.2.5 FIVB:n, maailmanlaajuisissa ja virallisissa kilpailuissa suositellaan keskuskentän peittämistä pressulla sateen varalta.

1.3 KENTÄN RAJAT

1.3.1 Kaikki rajat ovat 5 cm leveitä. Rajojen värin on erotuttava selvästi hiekan väristä.

1.3.2 Rajaviivat

D2

Kaksi sivurajaa ja kaksi päätyrajaa rajaavat pelikentän. Keskirajaa ei ole. Sekä sivu- että päätyrajat sijoitetaan pelikentän mittojen sisäpuolelle.

Kentän rajojen tulisi olla kestävästä materiaalista valmistettuja nauhoja, ja kaikkien näkyvien kiinnikkeiden tulisi olla pehmeää, joustavaa materiaalia.

1.4 ALUEET

Pelialueella on vain pelikenttä, aloitusalue ja vapaa-alue, joka ympäröi pelikenttää.

1.4.1 Aloitusalue on 8 m leveä alue päätyrajan takana, joka ulottuu vapaa-alueen reunaan asti.

1.5 SÄÄ

Sää ei saa aiheuttaa loukkaantumisvaaraa pelaajille.

1.6 VALAISTUS

FIVB:n, maailmanlaajuisissa ja virallisissa kilpailuissa, jotka pelataan yöllä, pelialueen valaistuksen tulisi olla 1 000 - 1 500 luksia mitattuna 1 m korkeudella pelialueen pinnasta.

2 VERKKO JA PYLVÄÄT

D3

2.1 VERKON KORKEUS

2.1.1 Pystysuoraan kentän keskikohdan yläpuolelle asetetaan verkko, jonka yläreuna on 2,43 m korkeudella miehillä ja 2,24 m naisilla.

Huom: Verkon korkeutta voidaan muuttaa tietyissä ikäryhmissä seuraavasti:

Ikäryhmät	Naiset	Miehet
16 vuotta ja alle	2.24 m	2.24 m
14 vuotta ja alle	2.12 m	2.12 m
12 vuotta ja alle	2.00 m	2.00 m

2.1.2 Verkon korkeus mitataan pelikentän keskeltä mittatankolla. Verkon korkeuden (molempien sivurajojen kohdalla) on oltava täsmälleen sama, eikä se saa ylittää virallista korkeutta enempää kuin 2 cm.

2.2 VERKON RAKENNE

Verkko on 8,5 m pitkä ja 1 m (+/- 3 cm) leveä kireänä, sijoitettuna pystysuoraan kapean akselin yläpuolelle pelikentän keskelle.

Se on valmistettu 10 cm:n neliömäisestä verkosta. Sen ylä- ja alareunassa on kaksi 7-10 cm leveää vaakasuoraa nauhaa, jotka on tehty kaksinkertaisesta kankaasta, mieluiten tummansinisestä tai kirkkaista väreistä, ommeltuna koko pituudelta. Ylä- ja alanauhan päissä on reikä, jonka läpi kulkee naru, jolla nauha kiinnitetään pylväisiin ja pidetään verkon yläosa kireänä.

D3

Nauhojen sisällä on joustava kaapeli yläosassa ja naru alaosassa verkon kiinnittämiseksi pylväisiin ja sen ylä- ja alaosan pitämiseksi kireänä. Verkon vaakasuorissa nauhoissa on sallittua olla mainoksia.

FIVB:n, maailmanlaajuisissa ja virallisissa kilpailuissa voidaan käyttää 8,0 m verkkoa, jossa on pienemmät silmukat ja brändäys verkon päiden ja pylväiden välissä, edellyttäen että urheilijoiden ja toimitsijoiden näkyvyys säilyy. Mainoksia voidaan painaa edellä mainittuihin kohtiin FIVB:n säännösten mukaisesti.

2.3 SIVUNAUHAT

Kaksi värillistä nauhaa, 5 cm leveitä (sama leveys kuin kentän rajoilla) ja 1 m pitkiä, kiinnitetään pystysuoraan verkkoon ja sijoitetaan suoraan kummankin sivurajan yläpuolelle. Ne katsotaan osaksi verkkoa.

Mainonta on sallittua sivunauhoissa.

14.1.1, D3

2.4 ANTENNIT

Antenni on joustava tanko, 1,80 m pitkä ja halkaisijaltaan 10 mm, valmistettu lasikuidusta tai vastaavasta materiaalista.

Antenni kiinnitetään kummankin sivunauhan ulkoreunaan. Antennit sijoitetaan verkon vastakkaisille puolille.

Kummankin antennin yläosa (80 cm) ulottuu verkon yläpuolelle ja se on merkitty 10 cm:n raidoilla, jotka ovat kontrastivärisiä, mieluiten punaisia ja valkoisia.

Antennit katsotaan osaksi verkkoa ja ne rajaavat sivusuunnassa ylityskaistan.

2.5 PYLVÄÄT

2.5.1 Verkkoa kannattelevat pylväät sijoitetaan 0,70-1,00 m etäisyydelle kummastakin sivurajasta. Ne ovat 2,55 m korkeita ja mieluiten säädettäviä. D2, D3

FIVB:n, maailmanlaajuisissa ja virallisissa kilpailuissa verkkoa kannattelevat pylväät sijoitetaan 1 m etäisyydelle sivurajojen ulkopuolelle.

2.5.2 Pylväiden on oltava pyöreitä ja sileitä, ja ne on kiinnitettävä maahan ilman vaije-reita. Ei saa olla vaarallisia tai estäviä laitteita. Pylväiden on oltava pehmustettuja.

2.6 LISÄVARUSTEET

Kaikki lisävarusteet määräytyvät FIVB:n säännösten mukaan.

3 PALLOT

3.1 STANDARDIT

Pallo on pallomainen, valmistettu joustavasta materiaalista (nahka, synteettinen nahka tai vastaava), joka ei ime kosteutta, eli sopii paremmin ulko-olosuhteisiin, koska otteluita voidaan pelata sateella. Pallon sisällä on kumista tai vastaavasta materiaalista valmistettu sisäkumi. Synteettisen nahkamateriaalin hyväksyntä määräytyy FIVB:n säännösten mukaan. 3.2

Väri: vaalea yhtenäinen väri tai värien yhdistelmä. Ympärysmitta: 66 - 68 cm. Paino: 260 - 280 g. Sisäpaine: 0,175 - 0,225 kg/cm² (171 - 221 mbar tai hPa).

3.2 PALLOJEN YHDENMUKAISUUS

Kaikkien ottelussa käytettävien pallojen on oltava ominaisuuksiltaan samanlaisia (ympärysmitta, paino, paine, tyyppi, väri jne.).

FIVB:n, maailmanlaajuisissa ja virallisissa kilpailuissa on pelattava FIVB:n hyväksymillä palloilla, ellei FIVB toisin sovi. 3.1, 23.2.8

3.3 NELJÄN PALLON JÄRJESTELMÄ

FIVB:n, maailmanlaajuisissa ja virallisissa kilpailuissa käytetään neljää palloa. Tässä tapauksessa kuusi pallonpalauttajaa sijoitetaan yksi jokaiseen vapaa-alueen kulmaan ja yksi kummankin tuomarin taakse. D8

LUKU 2: OSALLISTUJAT

4 JOUKKUEET

4.1 JOUKKUEEN KOKOONPANO

- 4.1.1 Joukkue muodostuu ainoastaan kahdesta pelaajasta.
- 4.1.2 Vain pöytäkirjaan merkityillä kahdella pelaajalla on oikeus osallistua otteluun.
- 4.1.3 Toinen pelaajista on joukkueen kapteeni, joka on merkittävä pöytäkirjaan.
- 4.1.4 FIVB:n, maailmanlaajuisissa ja virallisissa kilpailuissa pelaajat eivät saa ottaa vastaan ulkopuolista apua tai valmennusta ottelun aikana (Poikkeukset: katso Ikä-kausikilpailujen ja Continental Cupin vaiheiden 1 ja 2 erityismääräykset).

4.2 JOUKKUEEN SIJAINTI

Joukkueen alueiden (sisältäen kaksi tuolia kullekin) on oltava 5 metrin päässä sivurajasta, eikä lähempänä kuin 3 metriä kirjurin pöydästä.

4.3 VARUSTEET

Pelaajan varusteet koostuvat shortseista tai uima-asusta. Pelipaita tai "tank-top" on vapaaehtoinen, ellei turnaussäännöissä toisin määrätä. Pelaajat saavat käyttää hattua/päähinettä.

- 4.3.1 FIVB:n, maailmanlaajuisissa ja virallisissa kilpailuissa saman joukkueen pelaajien on käytettävä samanvärisiä ja -tyylisiä peliasuja turnaussääntöjen mukaisesti. Pelaajien asujen on oltava puhtaat. 4.1.1
- 4.3.2 Pelaajien on pelattava paljain jaloin, ellei päätuomari anna lupaa muuhun.
- 4.3.3 Pelaajien paitojen (tai shortsien, jos pelaajat saavat pelata ilman paitaa) on oltava numeroituja 1 ja 2.
- 4.3.3.1 Numeron on oltava rinnassa (tai shortsien etupuolella).
- 4.3.3.2 Numeron on oltava erottuvaa väriä paitaan nähden ja vähintään 10 cm korkea. Numeron muodostavan nauhan on oltava vähintään 1,5 cm leveä.

4.4 VARUSTEIDEN VAIHTAMINEN

Jos molemmat joukkueet saapuvat otteluun samanvärisissä paidoissa, suoritetaan arvonta sen määrittämiseksi, kumpi joukkue vaihtaa.

Päätuomari voi antaa luvan yhdelle tai useammalle pelaajalle:

- 4.4.1 pelata sukilla ja/tai kengillä,
- 4.4.2 vaihtaa märät paidat erien välillä, edellyttäen että uudet ovat myös turnaus- ja FIVB-sääntöjen mukaiset.
- 4.4.3 Pelaajan pyynnöstä päätuomari voi antaa hänelle luvan pelata aluspaidalla ja harjoitushousuilla. 4.3.3

4.5 KIELLETTYT ESINEET

- 4.5.1 On kiellettyä käyttää esineitä, jotka voivat aiheuttaa vammoja tai antaa keinotekoisia etuja pelaajalle.
- 4.5.2 Pelaajat saavat käyttää silmälasia tai piilolinssejä omalla vastuullaan.

4.5.3 Kompresiosuojia (pehmustettuja vammansuojia) saa käyttää suojana tai tukena. FIVB:n, maailmanlaajuisissa ja virallisissa aikuisten kilpailuissa näiden suojien tai näkyvien alusvaatteiden on oltava samanvärisiä kuin osa peliasusta.

Mustaa, valkoista tai neutraaleja värejä saa myös käyttää, edellyttäen että kaikki niitä käyttävät pelaajat käyttävät samaa väriä.

5 JOUKKUEEN JOHTAJAT

Joukkueen kapteeni vastaa joukkueen käytöksestä ja kurista.

5.1 KAPTEENI

5.1.1 ENNEN OTTELUA joukkueen kapteeni:

a) Allekirjoittaa pöytäkirjan. b) Edustaa joukkuettaan arvonnassa.

5.1.2 Ottelun aikana vain kapteeni on oikeutettu puhumaan tuomareille pallon ollessa poissa pelistä seuraavissa kolmessa tapauksessa:

5.1.2.1 pyytääkseen selitystä sääntöjen soveltamisesta tai tulkinnasta; jos selitys ei tyydytä kapteenia, hänen on välittömästi ilmoitettava päätuomarille halustaan protestoida; 8.2

5.1.2.2 pyytääkseen lupaa:

a) vaihtaa asua/varusteita, b) tarkistaa numeroita, c) tarkistaa verkkoa, palloa, hiekkaa jne., d) oikaista lattiaviivaa;

5.1.2.3 pyytääkseen aikalisää.

Huom: Pelaajien on pyydettävä lupa tuomareilta poistua kseen pelialueelta. 15.3

5.1.3 OTTELUN LOPUSSA joukkueen kapteeni:

5.1.3.1 kiittää tuomareita ja allekirjoittaa pöytäkirjan vahvistaakseen tuloksen;

5.1.3.2 jos hän on aiemmin ilmoittanut erimielisyydestään päätuomarille, hänellä on oikeus vahvistaa protesti kirjaamalla se pöytäkirjaan.

LUKU 3: PELITAPA

6 PISTEEN SAAMINEN, ERÄN JA OTTELUN VOITTAMINEN

6.1 PISTEEN SAAMINEN

6.1.1 Piste

Joukkue saa pisteen:

6.1.1.1 saadessaan pallon koskettamaan vastapuolen kenttää;

6.1.1.2 jos vastapuolen joukkue tekee virheen;

6.1.1.3 jos vastapuolen joukkueelle määrätään rangaistus.

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 KAK-SOISVIRHE, ja pallo pelataan uudelleen.

6.1.3 Palloralli ja päättynyt palloralli

Palloralliksi nimitetään sarjaa pelitapahtumia, jotka alkavat aloittajan aloituslyöntihetkestä ja päättyvät siihen, kun pallo on poissa pelistä. Päättynyt palloralli on sarja pelitapahtumia, joka johtaa pisteen saamiseen. Tämä pitää sisällään:

- rangaistuksen saamisen
- syötön menetyksen aloitusvirheen vuoksi.

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 ja suorittaa seuraavan aloituksen.

6.2 ERÄN VOITTAMINEN

Erän (paitsi ratkaisevan 3. erän) voittaa joukkue, joka ensin saavuttaa 21 pistettä vähintään kahden pisteen erolla vastapuoleensa. Jos tilanne on tasan 20-20, peli jatkuu kunnes saavutetaan kahden pisteen ero (22-20; 23-21; jne.).

D9 (9)

6.3 OTTELUN VOITTAMINEN

6.3.1 Ottelun voittaa joukkue, joka ensin voittaa kaksi erää.

D9 (9)

6.3.2 Kun erätilanne on 1-1, ratkaiseva erä (kolmas) pelataan 15 pisteeseen vähintään kahden pisteen erolla vastapuoleen.

6.4 LUOVUTUS JA JOUKKUEEN JÄÄMINEN VAJAAKSI

6.4.1 Jos joukkue kieltäytyy kehotuksen jälkeenkin pelaamasta, se julistetaan hävinneeksi ottelu luovutuksella, tuloksella 0-2 ja jokainen erä numeroin 0-21.

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 vastavasti erän tai koko ottelun. Vastapuolelle annetaan erän tai ottelun voittoon tarvittavat pisteet, tai pisteet ja erät. Vajaaksi jäänyt joukkue säilyttää pisteensä ja eränsä.

7.3.1

7 PELIN RAKENNE

7.1 ARVONTA

Ennen ottelua päätuomari suorittaa arvonnän ensimmäisen erän ensimmäisen aloittajan ja kenttäpuolten määräämiseksi. Jos joudutaan ratkaisevaan erään, arvonta suoritetaan uudelleen.

7.1.1 Arvonnassa ovat mukana joukkueiden kapteenit.

12.1.1

7.1.2 Arvonnän voittaja valitsee JOKO:

a) aloituksen tai aloituksen vastaanoton, TAI b) kenttäpuolen. Hävinnyt saa jäljelle jäävän valinnan.

7.2 LÄMMITTELY ENNEN OTTELUA

Ennen ottelun alkua kummallakin joukkueella on käytettävissään verkkolämmittelyyn 3 minuuttia, jos heillä on ollut käytössään muu pelikenttä lämmittelyyn, mutta 5 minuuttia, jos ei ole.

7.3 JOUKKUEEN KOKOONPANO

7.3.1 Molempien pelaajien on oltava pelissä koko ajan.

7.4 SIJOITTUMISET

Aloitushetkellä molempien joukkueiden on oltava omalla kenttäpuolellaan (aloittajaa lukuun ottamatta).

D4, 12.2.2

7.4.1 Pelaajat voivat olla millä tahansa paikalla kenttäpuolellaan (ei määrättyjä pelipaikkoja).

7.5 SIJOITTUMISVIRHE

7.5.1 Sijoittumisvirheitä EI OLE.

7.6 SYÖTTÖJÄRJESTYS

7.6.1 Joukkueen aloituskokoonpano määrää sen syöttöjärjestyksen. Tätä järjestystä on noudatettava koko erän ajan.

7.6.2 Kun aloituksen vastaanottanut joukkue on saanut aloitusoikeuden, sen pelaajat suorittavat kiertovaihdon: pelaaja, joka ei syöttänyt edellisellä kerralla, suorittaa aloituksen.

5.1.1

7.7 VÄÄRÄ SYÖTTÖJÄRJESTYS

7.7.1 Virhe syöttöjärjestyksessä tapahtuu, kun aloitusta ei suorita se pelaaja, jonka vuoro on syöttää. Joukkuetta rangaistaan antamalla piste ja seuraava aloitus vastapuolelle.

7.7.2 Kirjurin on valvottava syöttöjärjestystä ja ilmoitettava virheestä tuomareille ennen aloitusvihellystä.

D9 (13)

LUKU 4: PELAAMINEN

8 PELIN TILANTEET

8.1 PALLO PELISSÄ

Pallo on pelissä aloituspyötön suoritushetkestä lähtien, kun päätuomari on antanut siihen luvan.

12, 12.3

8.2 EI PELISSÄ OLEVA PALLO

Pallo on poissa pelistä sillä hetkellä, kun jompikumpi tuomareista viheltää virheen; virheen puuttuessa vihellyshetkellä.

8.3 PALLO "SISÄLLÄ"

Pallo on "sisällä", jos se koskettaa pelialustaa niin, että jokin osa pallostä koskettaa kenttää rajat mukaan lukien.

D9 (14), D10 (1)

8.4 PALLO "ULKONA"

Pallo on "ulkona", kun se:

8.4.1 putoaa maahan kokonaan rajojen ulkopuolelle (koskettamatta niitä);

8.4.2 koskettaa esinettä kentän ulkopuolella tai pelin ulkopuolella olevaa henkilöä;

1.3.2, D9 (15), D10 (2)

8.4.3 koskettaa antennia, köysiä, pylväitä tai verkkoa itseään sivunauhojen ulkopuolella;

D9 (15), D10 (4)

8.4.4 ylittää verkon pystytason osittain tai kokonaan ylityskaistan ulkopuolelta aloituksessa tai joukkueen toisen tai kolmannen lyönnin aikana (poikkeus: Sääntö 10.1.2).

2.3, D3, D4a, D9 (15), D10 (4)

8.4.5 ylittää kokonaan verkon alla olevan tilan.

2.3, 10.1.2.2, D4a, D9 (15), D10 (4), D9 (22), 22

9 PALLON PELAAMINEN

Joukkueen on pelattava omalla pelialueellaan ja omassa pelitilassaan (paitsi sääntö 10.1.2).

Pallo voidaan kuitenkin hakea oman vapaa-alueen ulkopuolelta ja kirjuri-pöydän yli koko sen laajuudelta.

10.1.2

9.1 JOUKKUEEN LYÖNNIT

Lyönti on mikä tahansa pelissä olevan pelaajan kosketus palloon.

Joukkueella on oikeus enintään kolmeen lyöntiin palauttaakseen pallon verkon yli. Jos lyöntejä on enemmän, joukkue tekee virheen: "NELJÄ LYÖNTIÄ".

Näihin joukkueen lyönteihin lasketaan paitsi pelaajien tahalliset lyönnit, myös tahattomat kosketukset palloon.

9.1.1 PERÄKKÄISET KOSKETUKSET

Pelaaja ei saa koskettaa palloa kaksi kertaa peräkkäin (poikkeukset, katso Säännöt: 9.2.2.2, 9.2.2.3, 14.2 ja 14.4.2).

9.1.2 SAMANAIKAISET KOSKETUKSET

9.2.2.1, 14.2, 14.4.2, D9 (17)

Kaksi pelaajaa voi koskettaa palloa samanaikaisesti.

9.1.2.1 Kun kaksi joukkueoveria koskettaa palloa samanaikaisesti, se lasketaan kahdeksi lyönniksi (paitsi torjunnassa).

Jos he tavoittelevat palloa, mutta vain toinen koskettaa sitä, lasketaan yksi lyönti. Jos pelaajat törmäävät toisiinsa, virhettä ei tuomita. 14.2

9.1.2.2 Kun kaksi vastustajaa koskettaa palloa samanaikaisesti verkon päällä ja pallo jää peliin, pallon vastaanottavalla joukkueella on oikeus uusiin kolmeen lyöntiin. Jos tällainen pallo menee "ulos", virhe on vastapuolen.

9.1.2.3 Jos vastustajien samanaikaiset osumat verkon päällä johtavat pitkittyneeseen kosketukseen palloon, peli jatkuu, vaikka kosketus päättyisi vastustajan puolella.

9.1.2.4 Jos pallo osuu antenniin kahden vastustajan samanaikaisen, verkon päällä tapahtuneen lyönnin jälkeen, palloralli pelataan uudelleen. 9.1.2.2

9.1.3 AVUSTETTU LYÖNTI

Pelialueella pelaaja ei saa tukeutua joukkueoveriinsa tai mihinkään rakenteeseen/esineeseen lyödäkseen palloa.

Pelaaja, joka on tekemässä virhettä (koskettamassa verkkoa tai häiritsemässä vastustajaa jne.), voidaan kuitenkin pysäyttää tai vetää takaisin joukkueoverin toimesta.

9.2 LYÖNNIN OMINAISUUDET

9.2.1 Pallo saa koskettaa mitä tahansa kehon osaa.

9.2.2 Palloa ei saa ottaa kopiksi eikä heittää. Se voi kimmota mihin suuntaan tahansa.

9.2.2.1 Samanaikaiset kosketukset: 9.3.3

Pallo voi koskettaa useita kehon osia, edellyttäen että kosketukset tapahtuvat samanaikaisesti.

9.2.2.2 Peräkkäiset kosketukset: 9.2.1

Joukkueen ensimmäisessä lyönnissä (edellyttäen ettei sitä suoriteta sormilyöntinä), peräkkäiset kosketukset ovat sallittuja, kunhan ne tapahtuvat yhden suorituksen aikana.

Jos joukkueen ensimmäinen lyönti suoritetaan sormilyöntinä, pallo ei saa koskettaa sormia/käsiä peräkkäin, vaikka kosketukset tapahtuisivat yhden suorituksen aikana.

9.2.2.3 Poikkeukset: 9.3.4

Torjunnassa peräkkäiset kosketukset (nopeat ja jatkuvat) yhdeltä tai useammalta torjunalta ovat sallittuja, edellyttäen että kosketukset tapahtuvat yhden suorituksen aikana. 14.2

9.3 VIRHEET PALLON PELAAMISESSA

9.3.1 NELJÄ LYÖNTIÄ: Joukkue lyö palloa neljä kertaa ennen sen palauttamista.

9.3.2 AVUSTETTU LYÖNTI: Pelaaja tukeutuu joukkueoveriin tai johonkin rakenteeseen/esineeseen pelialueella lyödäkseen palloa. 9.1

9.3.3 KOPPI: Pallo otetaan kopiksi ja/tai heitetään; se ei kimpoa lyönnistä. (Poikkeukset: Säännöt 9.2.2.1, 9.2.2.2). 9.1.3

9.3.4 KAKSOISKOSKETUS: Pelaaja lyö palloa kaksi kertaa peräkkäin tai pallo koskettaa eri kehon osia peräkkäin. 9.2.2, D9 (16)
9.1.1, 9.2.2.2, D9 (17)

10 PALLO VERKOLLA

10.1 PALLO YLITTÄÄ VERKON

10.1.1 Palo, joka lähetetään vastustajan kentälle, on mentävä verkon yli ylityskaistan kautta. Ylityskaista on osa verkon pystytasoa ja sitä rajoittavat:

10.1.1.1 alhaalta verkon yläreuna;

10.1.1.2 sivuilta antennit ja niiden kuvitteelliset jatkeet;

10.1.1.3 ylhäältä katto tai muu este (jos on).

10.1.2 Palo, joka on ylittänyt verkkotason (kokonaan tai osittain) ylityskaistan ulkopuolelta, voidaan palauttaa peliin joukkueoverin toimesta, edellyttäen että:

10.1.2.1 joukkue ei ole käyttänyt kolmea lyöntiään;

D5b

10.1.2.2 pallo koskettaa verkkotasoa ylittäessään jälleen ylityskaistan ulkopuolella samalla puolella kenttää.

Vastustajajoukkue ei saa estää tätä toimintaa.

10.1.3 Palo on "ulkona", kun se ylittää verkon kokonaan alapuolitse.

10.1.4 Pelaaja saa kuitenkin mennä vastustajan kentälle pelataksaan palloa ennen kuin se ohittaa verkon ylityskaistan ulkopuolelta tai ennen kuin se ylittää kokonaan verkon alitse.

8.4.5

10.1.3, 11.2.1

10.2 PALLO KOSKETTAA VERKKOA

Pallo saa koskettaa verkkoa ylittäessään sen.

10.3 PALLO VERKOSSA

10.3.1 Verkkoon osunutta palloa saa pelata, kunhan joukkueen kolmea lyöntiä ei ole käytetty.

10.3.2 Jos pallo repii verkon tai pudottaa sen, palloralli mitätöidään 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.

11.1.2 Hyökkäyslyönnin jälkeen on sallittua viedä käsi verkon yli, kunhan kosketus on tapahtunut omassa pelitilassa.

14.1, 14.3

11.2 TUNKEUTUMINEN VASTUSTAJAN TILAAN, KENTÄLLE JA/TAI VAPAA-ALUEELLE

11.2.1 Pelaaja saa tunkeutua vastustajan tilaan, kentälle ja/tai vapaa-alueelle, edellyttäen että se ei häiritse vastustajan peliä.

10.1.4

11.3 VERKKOKOSKETUS

11.3.1 Pelaajan verkkokosketus antennien välissä pallon pelaamisen aikana on virhe.

Pelaaminen pallolla sisältää (muun muassa) ponnistuksen, lyönnin (tai yrityksen) ja alastulon.

11.3.2 Pelaajat saavat koskettaa pylväitä, köysiä tai mitä tahansa esinettä antennien ulkopuolella, mukaan lukien verkkoa itseään, edellyttäen ettei se häiritse peliä.

11.4.3

11.3.3 Kun pallo lyödään verkkoon, ja se aiheuttaa verkon osumisen vastustajaan, virhettä ei tuomita.

11.4 PELAAJAN VIRHEET VERKOLLA

11.4.1 Pelaaja koskettaa palloa tai vastustajaa vastustajan tilassa ennen vastustajan hyökkäyslyöntiä tai sen aikana.

11.4.2 Pelaaja häiritsee vastustajan peliä tunkeutuessaan vastustajan tilaan verkon alla. 11.1.1, D9 (20)

11.4.3 Pelaaja häiritsee vastustajan peliä (esim. koskettamalla verkkoa antennien välissä pelatessaan palloa). 11.2.1
11.3.1, D9 (19)

12 ALOITUSSYÖTTÖ

Aloitussyöttö on pallon saattamista peliin oikeanpuoleisen takapelaajan toimesta, joka lyö palloa aloitusalueella.

12.1 ERÄN ENSIMMÄINEN ALOITUSSYÖTTÖ

12.1.1 Erän ensimmäisen aloitussyötön suorittaa joukkue, joka on saanut siihen oikeuden arvonnassa. 6.3.2, 7.1

12.2 SYÖTTÖJÄRJESTYS

12.2.1 Pelaajien on noudatettava pöytäkirjaan merkittyä syöttöjärjestystä.

12.2.2 Erän ensimmäisen aloitussyötön jälkeen syöttävä pelaaja määräytyy seuraavasti: 7.6

12.2.2.1 kun aloitussyötön suorittanut joukkue voittaa pallorallin, sama pelaaja syöttää uudelleen.

12.2.2.2 kun aloitussyötön vastaanottanut joukkue voittaa pallorallin, se saa aloitus-syöttöoikeuden ja pelaaja, joka ei syöttänyt edellisellä kerralla, suorittaa aloituksen. 7.6.2

12.3 ALOITUSSYÖTTÖLUVAN ANTAMINEN

Päätuomari antaa luvan aloitussyöttöön varmistettuaan, että joukkueet ovat valmiina peliin ja aloitussyöttäjällä on pallo hallussaan. D9 (1)

12.4 ALOITUSSYÖTÖN SUORITTAMINEN

12.4.1 Aloitussyöttö on suoritettava lyömällä palloa yhdellä kädellä tai käsivarren osalla sen jälkeen, kun se on heitetty tai irrotettu kädestä.

12.4.2 Vain yksi pallon heitto tai irrotus on sallittu. Pallon liikuttelu käsissä on sallittua. D9 (10)

12.4.3 Syöttäjä saa liikkua vapaasti aloitusalueella. Syöttöhetkellä tai ponnistuksessa hyppysyöttöön syöttäjä ei saa koskettaa kenttää (päätyraja mukaan lukien) eikä lattiaa aloitusalueen ulkopuolella. Löynnin jälkeen hän saa astua tai laskeutua aloitusalueen ulkopuolelle tai kentälle.

12.4.4 Syöttäjän on lyötävä palloa 5 sekunnin kuluessa päätuomarin vihellyksestä. 1.4.2, D9 (22), D10 (4)

12.4.5 Ennen vihellystä suoritettu syöttö mitätöidään ja uusitaan. D9 (11)

12.4.6 Jos pallo, sen jälkeen kun syöttäjä on heittänyt tai irrottanut sen, putoaa maahan ilman että syöttäjä koskettaa tai ottaa sen kiinni, se katsotaan suoritetuksi syötöksi. 12.3, D9 (23)

12.4.7 Uutta syöttöyritystä ei sallita.

12.5 PEITTÄMINEN

12.5.1 Syöttävän joukkueen pelaaja ei saa peittää vastustajalta näkyvyyttä syöttäjään tai pallon lentorataan. D9 (12)

12.5.2 Syöttävän joukkueen pelaaja tekee peittämisen, jos hän heiluttaa käsiään, hyppii tai liikkuu sivuttain syötön aikana, tai seisoo ryhmässä peittääkseen pallon lentoradan.

12.5.3 Vastaanottavan joukkueen pyynnöstä pelaajan on siirryttävä sivusuunnassa.

12.6 VIRHEET ALOITUSLYÖNNISSÄ

12.6.1 Aloitusvirheet:

Seuraavat virheet johtavat syötön vaihtumiseen. Syöttäjä:

12.6.1.1 rikkoo syöttöjärjestystä;

12.6.1.2 ei suorita aloitusta oikein.

12.2, D9 (13)

12.6.2 Virheet aloituslyönnin jälkeen:

12.4

Kun pallo on lyöty oikein, aloitus on virheellinen, jos pallo:

12.6.2.1 koskettaa syöttävän joukkueen pelaajaa tai ei ylitä verkkotasoa kokonaan ylityskaistan kautta;

12.6.2.2 menee "ulos";

D9 (19)

12.6.2.3 menee peiton yli.

8.4, D9 (15)
D5

13 HYÖKKÄYSLYÖNTI

13.1 HYÖKKÄYSLYÖNNIN OMINAISUUDET

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

13.1.2 Hyökkäyslyönti on suoritettu, kun pallo on ylittänyt verkkotason kokonaan tai koskettanut vastustajaa.

13.1.3 Pelaaja saa lyödä palloa millä tahansa korkeudella, edellyttäen että kosketus tapahtuu omassa pelitilassa (poikkeus: 13.2.4, 13.2.5).

13.2.4, 13.2.5

13.2 VIRHEET HYÖKKÄYSLYÖNNISSÄ

13.2.1 Pelaaja lyö palloa vastapuolen pelitilassa.

13.2.2 Pelaaja lyö pallon "ulos".

13.1.2, D9 (20)

13.2.3 Pelaaja suorittaa hyökkäyslyönnin käyttäen "sormilyöntiä" (open-hand tip), jos sormet eivät ole jäykät ja yhdessä.

8.4, D9 (15)

13.2.4 Pelaaja suorittaa hyökkäyslyönnin vastustajan syötöstä, kun pallo on kokonaan verkon yläreunan yläpuolella.

D9 (21)

13.2.5 Pelaaja suorittaa hyökkäyslyönnin sormilyöntinä (passina), eikä pallon lentorata ole kohtisuorassa hänen hartialinjaansa nähden (paitsi jos hän yrittää passata joukkueoverilleen).

D9 (21)

D9 (21)

14 TORJUNTA

14.1 TORJUMINEN

14.1.1 Torjuminen on pelaajien verkon tuntumassa tapahtuvaa toimintaa vastapuolelta tulevan pallon pysäyttämiseksi kurottautumalla verkon yläpuolelle. Pallokosketuksen hetkellä jonkin kehon osan on oltava verkon yläreunan yläpuolella.

14.1.2 Torjuntayritys

Torjuntayritys on torjuntatoiminta ilman pallokosketusta.

14.1.3 Suoritettu torjunta

Torjunta on suoritettu aina, kun torjuja koskettaa palloa.

14.1.4 Yhteistorjunta

D6

Yhteistorjunnan suorittaa kaksi pelaajaa lähellä toisiaan, ja se on suoritettu, kun toinen heistä koskettaa palloa.

14.2 TORJUNTAKOSKETUS

Peräkkäiset (nopeat ja jatkuvat) kosketukset ovat sallittuja yhdeltä tai useammalta torjujalta, edellyttäen että kosketukset tapahtuvat yhden suorituksen aikana. Nämä lasketaan vain yhdeksi joukkueen lyönniksi. Nämä kosketukset voivat tapahtua millä tahansa kehon osalla.

9.1.1, 9.2.2.3

14.3 TORJUNTA VASTUSTAJAN TILASSA

Torjunnassa pelaaja saa laittaa kätensä ja käsivartensa verkon yli, edellyttäen että tämä toiminta ei häiritse vastustajan peliä. Siten ei ole sallittua koskettaa palloa verkon toisella puolella ennen kuin vastustaja on suorittanut hyökkäyslyönnin.

13.1.1

14.4 TORJUNTA JA JOUKKUEEN LYÖNNIT

14.4.1 Torjuntakosketus lasketaan joukkueen lyönniksi. Torjuntakosketuksen jälkeen joukkueella on käytettävissään vain kaksi lyöntiä.

14.4.2 Ensimmäisen lyönnin torjunnan jälkeen saa suorittaa kuka tahansa pelaaja, mukaan lukien se, joka kosketti palloa torjunnassa.

14.5 ALOITUKSEN TORJUMINEN

Vastustajan aloituksen torjuminen on kiellettyä. D9 (12)

14.6 TORJUNTAVIRHEET

14.6.1 Torjuja koskettaa palloa VASTUSTAJAN tilassa ennen vastustajan hyökkäyslyöntiä.

14.6.2 Pallon torjuminen vastustajan tilassa antennin ulkopuolelta.

14.3, D9 (20)

14.6.3 Pelaaja torjuu vastustajan aloituksen.

14.6.4 Pallo menee torjunnasta "ulos".

D9 (12)
D9 (24)

LUKU 5: KATKOT, VIIVYTYKSET JA ERÄ- TAUOT

15 KATKOT

Katko on aika, joka kuluu päättyneen pallorallin ja päätuomarin seuraavan aloitusvihellyksen välillä.

Ainoat sääntömääräiset pelikatkot ovat AIKALISÄT.

D9 (4)

15.1 SÄÄNTÖMÄÄRÄISTEN PELIKATKOJEN MÄÄRÄ

Kummallakin joukkueella on oikeus enintään yhteen aikalisään erässä.

15.2 SÄÄNTÖMÄÄRÄISTEN PELIKATKOJEN JÄRJESTYS

15.2.1 Molempien joukkueiden aikalisäpyynnöt voivat seurata toisiaan saman katkon aikana.

15.2.2 Pelaajavaihtoja ei ole.

15.2.3 Ei ole sallittua pyytää mitään sääntömääräistä pelikatkoa sen jälkeen, kun pyyntö on hylätty ja sanktioitu viivytysvaroituksella saman katkon aikana (ts. ennen seuraavan päättyneen pallorallin loppua).

15.3 SÄÄNTÖMÄÄRÄISTEN PELIKATKOJEN PYYTÄMINEN

Sääntömääräisiä pelikatkoja saa pyytää vain kapteeni.

15.4 AIKALISÄT JA TEKNISET AIKALISÄT

15.4.1 Aikalisäpyynnöt on tehtävä näyttämällä vastaavaa käsimerkkiä, kun pallo on poissa pelistä ja ennen aloitusvihellystä. Kaikki pyydetyt aikalisät kestävät 30 sekuntia.

15.4.2 FIVB:n, maailmanlaajuisissa ja virallisissa kilpailuissa erissä 1 ja 2 pidetään yksi ylimääräinen 30 sekunnin ”tekninen aikalisä” automaattisesti, kun joukkueiden pisteiden summa on 21 pistettä. Aikalisien ja teknisten aikalisien pituutta voidaan säätää, jos FIVB hyväksyy järjestäjän pyynnön.

D9 (4)

15.4.3 Ratkaisevassa (3.) erässä ei ole teknisiä aikalisä; kumpikin joukkue voi pyytää vain yhden 30 sekunnin aikalisän.

15.4.4 Kaikkien sääntömääräisten katkojen (mukaan lukien tekniset aikalisät) ja erätaukojen aikana pelaajien on mentävä heille osoitetulle pelaaja-alueelle.

15.5, 16.1

15.5 VIRHEELLISET PYYNNÖT

Aikalisän pyytäminen on virheellistä muun muassa:

15.5.1 pallorallin aikana tai aloitusvihellyksen hetkellä tai sen jälkeen;

15.5.2 jos sen tekee muu kuin valtuutettu joukkueen jäsen;

6.1.3

15.5.3 sen jälkeen, kun sallitut aikalisät on käytetty.

15.5.4 Joukkueen ensimmäinen virheellinen pyyntö ottelussa, joka ei vaikuta peliin tai viivytä sitä, hylätään, mutta se on merkittävä pöytäkirjaan ilman muita seuraamuksia.

15.1

16.1.2, 26.2.2.4, 26.2.2.6

15.5.5 Mikä tahansa myöhempi virheellinen pyyntö samassa ottelussa saman joukkueen toimesta katsotaan viivytykseksi.

D9 (25)

16 PELIN VIIVYTTÄMINEN

16.1 VIIVYTYSTYYPIT

Joukkueen sopimaton toiminta, joka viivyttää pelin jatkamista, on viivytystä ja sisältää muun muassa:

16.1.1 aikalisien pitkittämisen sen jälkeen, kun on kehoitettu jatkamaan peliä;

16.1.2 virheellisen pyynnön toistamisen;

16.1.3 pelin viivyttämisen (12 sekuntia on enimmäisaika pallorallin päättymisestä aloitusvihellykseen normaaleissa peliolosuhteissa); 15.5

16.1.4 pelin viivyttämisen joukkueen jäsenen toimesta.

16.2 VIIVYTYSSEURAAMUKSET

16.2.1 "Viivytysvaroitus" ja "viivytysrangaistus" ovat joukkuerangaistuksia.

16.2.1.1 Viivytysseuraamukset pysyvät voimassa koko ottelun ajan.

16.2.1.2 Kaikki viivytysseuraamukset merkitään pöytäkirjaan.

16.2.2 Joukkueen jäsenen ensimmäisestä viivytyksestä ottelussa seuraa "VIIVYTYSVAROITUS".

16.2.3 Saman joukkueen minkä tahansa jäsenen toisesta ja seuraavista viivytyksistä samassa ottelussa (riippumatta viivytystyypistä) seuraa "VIIVYTYSRANGAISTUS": piste ja aloitus vastapuolelle. D9 (25), D7b

16.2.4 Ennen erää tai erien välillä määrätty viivytysseuraamukset sovelletaan seuraavassa erässä. D9 (25), D7b

17 PELIN POIKKEUKSELLISET KESKEYTYKSET

17.1 LOUKKAANTUMINEN/SAIRASTUMINEN

17.1.1 Jos vakava onnettomuus tapahtuu pallon ollessa pelissä, tuomarin on pysäytettävä peli välittömästi ja sallittava lääkintäavun tulo kentälle.

Palloralli pelataan tällöin uudelleen.

17.1.2 Loukkaantuneelle/sairastuneelle pelaajalle annetaan enintään 5 minuuttia toipumisaikaa. Tuomarin on annettava asianmukaisesti akkreditoidulle lääkintähenkilöstölle lupa tulla pelikentälle hoitamaan pelaajaa. Vain päätuomari voi antaa pelaajalle luvan poistua pelialueelta ilman rangaistusta.

Kun hoito on päättynyt tai jos hoitoa ei voida antaa, pelin on jatkuttava. Päätuomari viheltää ja pyytää pelaajaa jatkamaan. Tällä hetkellä vain pelaaja voi arvioida, onko hän pelikykyinen.

Jos pelaaja ei toivu tai palaa pelialueelle toipumisajan päätyttyä, hänen joukkueensa julistetaan vajaaksi.

Äärimmäisissä tapauksissa kilpailun lääkäri voi vastustaa loukkaantuneen pelaajan paluuta. 6.4.3, 7.3.1

Huom: toipumisaika alkaa, kun kilpailun asianmukaisesti akkreditoitu lääkintähenkilö saapuu pelikentälle hoitamaan pelaajaa. Mikäli akkreditoitua lääkintähenkilöstöä ei ole

saatavilla tai tapauksissa, joissa pelaaja valitsee hoidettavaksi omalla lääkäntähenkilöstöllään, aika alkaa hetkestä, jolloin tuomari antoi luvan toipumisaikaan.

17.2 ULKOPUOLINEN HÄIRIÖ

Jos pelin aikana ilmenee ulkopuolinen häiriö, peli on pysäytettävä ja palloralli pelataan uudelleen.

17.3 PITKÄT KESKEYTYKSET

17.3.1 Jos odottamattomat olosuhteet keskeyttävät ottelun, päätuomari, järjestäjä ja kilpailun jury (jos sellainen on) päättävät toimenpiteistä normaalien olosuhteiden palauttamiseksi.

17.3.2 Jos yksi tai useampi keskeytys ei ylitä yhteensä 4 tuntia, ottelua jatketaan saavutetusta tilanteesta, riippumatta siitä jatketaanko samalla vai toisella pelikentällä.

17.3.3 Jos yksi tai useampi keskeytys ylittää yhteensä 4 tuntia, koko ottelu pelataan uudelleen.

18 ERÄTAUOT JA PUOLTENVAIHTO

18.1 ERÄTAUOT

18.1.1 Erätauco on erien välinen aika. Kaikki erätauot kestävät yhden minuutin.

Tänä aikana suoritetaan puoltenvaihto (jos pyydetty) ja joukkueiden syöttöjärjestyksen merkintä pöytäkirjaan.

Ennen ratkaisevaa erää olevalla tauolla tuomarit suorittavat arvonnän säännön 7.1 mukaisesti.

D9 (3)

18.2 PUOLTENVAIHTO

18.2.1 Joukkueet vaihtavat puolia jokaisen 7 pelatun pisteen jälkeen (erät 1 ja 2) ja 5 pisteen jälkeen (erä 3).

18.2.2 Puoltenvaihdon aikana joukkueiden on vaihdettava välittömästi ilman viivytystä.

D9 (3)

Jos puoltenvaihtoa ei tehdä oikeaan aikaan, se tehdään heti virheen havaitsemisen jälkeen. Tilanne puoltenvaihtohetkellä säilyy samana.

LUKU 6: OSANOTTAJIEN KÄYTTÄYTYMINEN

19 KÄYTTÄYTYMISVAATIMUKSET

19.1 URHEILULLINEN KÄYTÖS

19.1.1 Osanottajien on tunnettava ”Viralliset Beach Volley -säännöt” ja noudatettava niitä.

19.1.2 Osanottajien on hyväksyttävä tuomarien päätökset urheilullisesti, väittelemättä niistä.

Epäselvissä tapauksissa selvennystä voi pyytää ainoastaan kapteeni.

19.1.3 Osanottajien on pidättäydyttävä toimista tai asenteista, joiden tarkoituksena on vaikuttaa tuomarien päätöksiin tai peitellä oman joukkueen tekemiä virheitä.

5.1.2.1

19.2 REILUN PELIN HENKI

19.2.1 Osanottajien on käyttäydyttävä kunnioittavasti ja kohteliaasti REILUN PELIN HENGESSÄ, ei ainoastaan tuomareita kohtaan, vaan myös muita toimitsijoita, vastustajia, joukkueovereita ja yleisöä kohtaan.

19.2.2 Kommunikointi joukkueen jäsenten välillä ottelun aikana on sallittua.

20 KÄYTTÄYTYMISRIKKEET JA NIIDEN RANKAISEMINEN

20.1 LIEVÄT RIKKEET

Lievistä rikkeistä ei tuomita rangaistusta. Päätuomarin velvollisuus on estää joukkueita saavuttamasta rangaistuskynnystä.

Tämä tehdään kahdessa vaiheessa: Vaihe 1: antamalla suullinen huomautus kapteenin kautta; Vaihe 2: näyttämällä KELTAISTA KORTTIA joukkueen jäsenelle. Tämä virallinen varoitus ei itsessään ole rangaistus, vaan merkki siitä, että joukkueen jäsen (ja sitä kautta joukkue) on saavuttanut ottelun rangaistuskynnyksen. Se merkitään pöytäkirjaan, mutta sillä ei ole välittömiä seurauksia.

5.1.2, 21.3

D9 (5)

20.2 RANGAISTAVAT KÄYTTÄYTYMISRIKKEET

Joukkueen jäsenen epäasiallinen käytös toimitsijoita, vastustajia, joukkueovereita tai yleisöä kohtaan luokitellaan kolmeen luokkaan rikkeen vakavuuden mukaan.

20.2.1 Räikeä käytös: hyvien tapojen tai moraalisten periaatteiden vastainen toiminta.

4.1.1

20.2.2 Loukkaava käytös: herjaavat tai loukkaavat sanat tai eleet, mukaan lukien kaikki halveksuntaa ilmaisevat toimet.

20.2.3 Väkivaltainen käytös: fyysinen hyökkäys tai väkivaltainen tai uhkaava käytös.

20.3 RANGAISTUSASTEIKKO

Päätuomarin harkinnan ja rikkeen vakavuuden mukaan sovellettavat ja pöytäkirjaan merkittävät rangaistukset ovat: Rangaistus, Erästä poistaminen tai Ottelusta poistaminen.

20.3.1 Rangaistus

D7a

Räikeästä käytöksestä tai yhdestä räikeän käytöksen toistamisesta samassa erässä saman pelaajan toimesta. Kahdella ensimmäisellä kerralla joukkuetta rangaistaan pisteellä ja aloitusoikeudella vastustajalle. Pelaajan kolmas räikeä käytös samassa erässä johtaa erästä poistamiseen. Räikeän käytöksen rangaistuksia voidaan kuitenkin antaa samalle pelaajalle seuraavissa erissä.

20.3.2 Erästä poistaminen

D9 (6)

Ensimmäinen loukkaava käytös rangaistaan erästä poistamisella. Pelaajan, joka poistetaan erästä, on poistuttava pelialueelta ja hänen joukkueensa julistetaan vajaaksi erän ajaksi.

20.3.3 Ottelusta poistaminen

6.4.3, 7.3.1, D9 (7)

Ensimmäinen fyysinen hyökkäys tai vihjailtu tai uhattu väkivalta rangaistaan ottelusta poistamisella. Pelaajan on poistuttava pelialueelta ja hänen joukkueensa julistetaan vajaaksi ottelun ajaksi.

KÄYTTÄYTYMISRIKKEET rangaistaan rangaistusasteikon mukaisesti.

**6.4.3, 7.3.1, D9 (8)
D7a**

20.4 KÄYTTÄYTYMISRIKKEET ENNEN ERÄÄ TAI ERIEN VÄLILLÄ

Mikä tahansa ennen erää tai erien välillä tapahtuva käyttäytymisriike rangaistaan rangaistusasteikon mukaisesti ja rangaistus sovelletaan seuraavassa erässä.

D7a

20.5 YHTEENVETO KÄYTTÄYTYMISRIKKEISTÄ JA KORTEISTA

Varoitus: ei rangaistusta - Vaihe 1: suullinen huomautus Vaihe 2: symboli Keltainen kortti

D9 (5, 6, 7, 8)

Rangaistus: seuraamus - symboli Punainen kortti

20.1

Erästä poistaminen: seuraamus - symboli Punainen + Keltainen kortti yhdessä

20.3.1, D7a

Ottelusta poistaminen: seuraamus - symboli Punainen + Keltainen kortti erillään

**20.3.2, D7a
20.3.3, D7a**

OSA 2 - JAKSO 2: TUOMARIT

OSA 2 - JAKSO 2: TUOMARIT

LUKU 7: TUOMARIT

21 TUOMARISTO JA MENETTELYT

21.1 KOKOONPANO

Ottelun tuomaristoon kuuluvat seuraavat toimitsijat:

- päätuomari
- verkkotuomari 22
- haastetuomari (jos käytössä) 23
- varalla oleva tuomari (jos käytössä) 24
- kirjuri 25
- neljä (kaksi) rajatuomaria 26

Heidän sijaintinsa on esitetty Kaaviossa 8. 28

FIVB:n, maailmanlaajuisissa ja virallisissa kilpailuissa avustava kirjuri on pakollinen. 27

21.2 MENETTELYT

21.2.1 Ainoastaan pää- ja verkkotuomari saavat viheltää ottelun aikana:

21.2.1.1 päätuomari antaa merkin aloitukseen, joka aloittaa pallorallin;

21.2.1.2 pää- tai verkkotuomari viheltää pallorallin päättyneeksi, edellyttäen että he ovat varmoja virheen tapahtumisesta ja ovat tunnistaneet sen luonteen. D9 (1)

21.2.2 He voivat viheltää pallon ollessa poissa pelistä merkiksi siitä, että he hyväksyvät tai hylkäävät joukkueen pyynnön.

21.2.3 Välittömästi sen jälkeen, kun tuomari on viheltänyt pallorallin päättyneeksi, heidän on näytettävä virallisilla käsimerkeillä:

21.2.3.1 Jos virheen vihelsi päätuomari, hän näyttää järjestyksessä: 21.2.1.2, 29.1

a) joukkueen, joka saa seuraavan aloituksen,

b) virheen luonteen, c) virheen tehneen pelaajan/pelaajat (tarvittaessa). D9 (2)

21.2.3.2 Jos virheen vihelsi verkkotuomari, hän näyttää:

a) virheen luonteen, b) virheen tehneen pelaajan (tarvittaessa), c) joukkueen, joka saa seuraavan aloituksen, seuraten päätuomarin käsimerkkiä.

Tässä tapauksessa päätuomari ei näytä virheen luonnetta eikä virheen tehnyttä pelaajaa, vaan ainoastaan aloitukseen oikeutetun joukkueen. D9 (2)

21.2.3.3 Kaksoisvirheen sattuessa molemmat tuomarit näyttävät järjestyksessä:

a) virheen luonteen, b) virheen tehneet pelaajat (tarvittaessa). Seuraavan aloituksen suorittava joukkue osoitetaan sitten päätuomarin toimesta. D9 (23)
D9 (2)

22 PÄÄTUOMARI

22.1 SIJAINTI

Päätuomari suorittaa tehtävänsä seisten tuomaritelineellä, joka on sijoitettu verkon toiseen päähän vastapäätä kirjuria. Hänen katseensa tason on oltava noin 50 cm verkon yläpuolella.

D1, D8

22.2 VALTUUDET

22.2.1 Päätuomari johtaa ottelua alusta loppuun. Hänellä on määräysvalta kaikkiin tuomariston jäseniin ja joukkueiden jäseniin.

Ottelun aikana hänen päätöksensä ovat lopullisia. Hänellä on valtuudet kumota muiden tuomariston jäsenten päätökset, jos hän huomaa heidän erehtyneen. Hän voi jopa vaihtaa tuomariston jäsenen, joka ei hoida tehtäviään asianmukaisesti.

22.2.2 Hän valvoo myös pallonpalauttajien ja hiekan tasoittajien työtä.

22.2.3 Hänellä on valta päättää kaikista peliin liittyvistä asioista, myös niistä, joita säännöt eivät mainitse.

22.2.4 Hän ei saa sallia mitään keskustelua päätöksistään.

Kuitenkin kapteenin pyynnöstä päätuomari antaa selityksen sääntöjen soveltamisesta tai tulkinnasta, johon hän on päätöksensä perustanut. Jos kapteeni on eri mieltä selityksestä ja tekee virallisen protestin, päätuomarin on sallittava protestiprotokollan aloittaminen.

22.2.5 Päätuomari on vastuussa sen määrittämisestä ennen ottelua ja sen aikana, täyttävätkö pelialue ja olosuhteet pelivaatimukset.

22.2.6 Riippuen olosuhteista, jotka johtivat pelaajan mahdolliseen loukkaantumiseen/sairastumiseen, päätuomari antaa luvan lääkintäapuun ja käynnistää toipumisajan.

17.1.2

22.3 TEHTÄVÄT

22.3.1 Ennen ottelua päätuomari:

22.3.1.1 tarkastaa pelialueen kunnon, pallot ja muut varusteet;

22.3.1.2 suorittaa arvonnat joukkueiden kapteenien kanssa;

22.3.1.3 valvoo joukkueiden lämmittelyä.

22.3.2 Ottelun aikana hän on valtuutettu:

22.3.2.1 antamaan varoituksia joukkueille;

22.3.2.2 rankaisemaan käyttäytymisrikkeistä ja viivytyksistä;

22.3.2.3 päättämään:

a) syöttäjän virheistä ja syöttävän joukkueen peittämisestä;

b) virheistä pallon pelaamisessa; c) virheistä verkon yläpuolella ja pelaajan virheellisestä kosketuksesta verkkoon, ensisijaisesti (mutta ei yksinomaan) hyökkääjän puolella; d) pallon ylittämistä kokonaan verkon alla olevan tilan kautta;

D5

e) syötetyn pallon ja toisen lyönnin menemisestä antennin yli tai sen ulkopuolelta hänen puolelleen kenttää.

D9 (22)

22.3.3 Ottelun lopussa hän tarkistaa pöytäkirjan ja allekirjoittaa sen.

23 VERKKOTUOMARI

23.1 SIJAINTI

Verkkotuomari suorittaa tehtävänsä seisten pelikentän ulkopuolella lähellä pylvästä, vastakkaisella puolella kuin päätuomari ja kasvot häneen päin.

D1, D8

23.2 VALTUUDET

23.2.1 Verkkotuomari on päätuomarin avustaja, mutta hänellä on myös oma toimivalta-alueensa.

Jos päätuomari on estynyt jatkamaan työtään, verkkotuomari voi korvata hänet.

23.3

23.2.2 Hän voi viheltämättä näyttää myös toimivalta-alueensa ulkopuolella tapahtuvat virheet, mutta ei saa vaatia niitä päätuomarilta.

23.2.3 Hän valvoo kirjuri(e)n työtä.

23.2.4 Hän ilmoittaa kaikista käyttäytymisrikkeistä päätuomarille.

23.2.5 Hän antaa luvan aikalisille ja puoltenvaihdoille, valvoo niiden kestoa ja hylkää virheelliset pyynnöt.

23.2.6 Hän tarkistaa kummankin joukkueen käyttämien aikalisien määrän ja ilmoittaa siitä päätuomarille ja asianosaisille pelaajille aikalisän päätyttyä.

D9 (3, 4)

23.2.7 Tapauksessa, jossa päätuomari antaa luvan lääkintäapuun pelaajalle, hän avustaa prosessissa, mukaan lukien toipumisajan hallinta.

23.2.8 Hän tarkistaa ottelun aikana, että pallot täyttävät edelleen sääntöjen vaatimukset.

17.1.2

23.2.9 Hän suorittaa arvonnin erien 2 ja 3 välillä, jos päätuomari ei pysty siihen. Hän antaa sitten kaikki asiaankuuluvat tiedot kirjurille.

23.3 TEHTÄVÄT

23.3.1 Kunkin erän alussa ja aina tarvittaessa verkkotuomari valvoo kirjurin työtä ja tarkistaa, että pallo on oikealla syöttäjällä.

23.3.2 Ottelun aikana verkkotuomari päättää, viheltää ja näyttää:

23.3.2.1 häirinnän, joka johtuu tunkeutumisesta vastustajan kentälle ja verkon alla olevaan tilaan;

23.3.2.2 pelaajan virheellisen kosketuksen verkkoon ensisijaisesti (mutta ei yksinomaan) torjunnan puolella ja antenniin hänen puolellaan kenttää;

11.2, D9 (22)

23.3.2.3 pallon kosketuksen ulkopuoliseen esineeseen;

11.3.1

23.3.2.4 pallon, joka ylittää verkon kokonaan tai osittain ylityskaistan ulkopuolelta vastustajan kentälle tai koskettaa antennia hänen puolellaan kenttää, mukaan lukien aloituksessa;

8.4.2, 8.4.3, D9 (15), D10 (4)

23.3.2.5 pallon kosketuksen hiekkaan, kun päätuomari ei ole sijoittunut näkemään kosketusta;

8.4.3, 8.4.4, D3, D4a, D9 (15)

23.3.2.6 pallon, joka haetaan kokonaan vastustajan puolelta verkon alta;

23.3.2.7 syötetyn pallon ja toisen lyönnin menemisen antennin yli tai sen ulkopuolelta hänen puolellaan kenttää.

D9 (22)

23.3.3 Ottelun lopussa hän tarkistaa ja allekirjoittaa pöytäkirjan.

24 HAASTETUOMARI

FIVB:n, maailmanlaajuisissa ja virallisissa kilpailuissa, jos Video Challenge System (VCS) on käytössä, haastetuomari on pakollinen.

24.1 SIJAINTI

Haastetuomari suorittaa tehtävänsä haastkopissa, joka sijaitsee erillisessä paikassa FIVB:n teknisen delegaatin määrittämänä.

24.2 TEHTÄVÄT

24.2.1 Hän valvoo haastoprosessia ja varmistaa, että se etenee voimassa olevien haastorä-sääntöjen mukaisesti.

24.2.2 Haastetuomarin on käytettävä virallista tuomariasua suorittaessaan tehtäviään.

24.2.3 Haastoprosessin jälkeen hän ilmoittaa päätuomarille virheen luonteen.

24.2.4 Ottelun lopussa hän allekirjoittaa pöytäkirjan.

21.2.3.1, D9 (2)

25 VARALLA OLEVA TUOMARI

FIVB:n, maailmanlaajuisissa ja virallisissa kilpailuissa varalla oleva tuomari on pakollinen kaikissa TV-otteluissa ja aina, kun Video Challenge System (VCS) on käytössä.

25.1 SIJAINTI

Varalla oleva tuomari suorittaa tehtävänsä sijaiten erillisessä paikassa FIVB:n kenttäjärjestelyjen mukaisesti.

25.2 TEHTÄVÄT

Varalla oleva tuomari on velvollinen:

25.2.1 Käyttämään virallista tuomariasua suorittaessaan tehtäviään.

25.2.2 Korvaamaan verkkotuomarin poissaolotapauksessa tai jos hän on estynyt jatkamaan työtään tai jos verkkotuomari siirtyy päätuomariksi.

25.2.3 Avustamaan verkkotuomaria vapaa-alueen pitämisessä vapaana.

23.2.1

25.2.4 Tuomaan verkkotuomarille neljä ottelupalloa välittömästi pelaajaesittelyn jälkeen.

D9

25.2.5 Antamaan verkkotuomarille ottelupallon sen jälkeen, kun hän on tarkistanut syöttävän pelaajan.

3.3

25.2.6 Avustamaan päätuomaria hiekan tasoittajien työn ohjaamisessa.

25.2.7 Jos Video Challenge System (VCS) on käytössä, hän valvoo kirjuria haastejärjestelmän prosessin täyttämiseksi sähköiseen pöytäkirjaan.

22.2.2

24

26 KIRJURI

26.1 SIJAINTI

Kirjuri suorittaa tehtävänsä istuen kirjuripöydän ääressä, vastakkaisella puolella kenttää päätuomariin nähden ja kasvot häneen päin.

D1, D8

26.2 TEHTÄVÄT

Kirjuri täyttää pöytäkirjaa sääntöjen mukaisesti yhteistyössä verkkotuomarin kanssa. Hän käyttää summeria tai muuta äänilaitetta ilmoittaakseen sääntöjenvastaisuuksista tai antaakseen merkkejä tuomareille vastuualueensa perusteella.

26.2.1 Ennen ottelua ja erää kirjuri:

- 26.2.1.1** rekisteröi ottelun ja joukkueiden tiedot voimassa olevien menettelyjen mukaisesti ja hankkii kapteenien allekirjoitukset;
- 26.2.1.2** kirjaa kummankin joukkueen syöttöjärjestyksen.
- 26.2.2** Ottelun aikana kirjuri:
- 26.2.2.1** kirjaa saadut pisteet;
- 26.2.2.2** valvoo kummankin joukkueen syöttöjärjestystä ja ilmoittaa mahdollisesta virheestä ennen aloituslyöntiä;
- 26.2.2.3** kirjaa aikalisät, valvoo niiden määrää ja ilmoittaa verkkotuomarille;
- 26.2.2.4** ilmoittaa tuomareille virheellisestä aikalisäpyynnöstä;
- 26.2.2.5** ilmoittaa tuomareille puoltenvaihtoista ja erien päättymisestä; 15.5
- 26.2.2.6** kirjaa kaikki rangaistukset ja virheelliset pyynnöt;
- 26.2.2.7** kirjaa kaikki muut tapahtumat verkkotuomarin ohjeiden mukaisesti, esim. toipumisaika, pitkät keskeytykset, ulkopuolinen häiriö jne.;
- 26.2.2.8** valvoo erien välistä taukoa.
- 26.2.3** Ottelun lopussa kirjuri:
- 26.2.3.1** kirjaa lopputuloksen;
- 26.2.3.2** protestitapauksessa, päätuomarin aiemmalla luvalla, kirjoittaa tai sallii asianosaisen kapteenin kirjoittaa pöytäkirjaan lausunnon protestoitavasta tapahtumasta;
- 26.2.3.3** allekirjoittaa pöytäkirjan ennen kuin hän hankkii joukkueiden kapteenien ja sitten tuomarien allekirjoitukset. 5.1.2.1, 5.1.3.2

27 AVUSTAVA KIRJURI

27.1 SIJAINTI

Avustava kirjuri suorittaa tehtävänsä istuen kirjurin vieressä kirjuripöydän ääressä. D1, D8

27.2 TEHTÄVÄT

Hän avustaa kirjurin hallinnollisissa tehtävissä. Jos kirjuri ei pysty jatkamaan työtään, avustava kirjuri korvaa kirjurin.

27.2.1 Ennen ottelua ja erää avustava kirjuri:

27.2.1.1 tarkistaa, että tulostaululla/tauluilla näkyvät tiedot ovat oikein.

27.2.2 Ottelun aikana avustava kirjuri:

27.2.2.1 näyttää kummankin joukkueen syöttöjärjestyksen näyttämällä kylttiä, jossa on numero 1 tai 2 vastaten syöttävää pelaajaa, ja

27.2.2.2 ilmoittaa summerilla virheistä tuomareille välittömästi;

27.2.2.3 käyttää manuaalista tulostaulua kirjuripöydällä;

27.2.2.4 tarkistaa, että tulostaulut täsmäävät;

27.2.2.5 aloittaa ja lopettaa teknisten aikalisien ajanoton;

27.2.2.6 tarvittaessa päivittää varapöytäkirjaa ja antaa sen kirjurille.

27.2.3 Ottelun lopussa avustava kirjuri:

27.2.3.1 allekirjoittaa pöytäkirjan.

28 RAJATUOMARIT

28.1 SIJAINTI

Jos käytetään vain kahta rajatuomaria, he seisovat kentän kulmissa lähimpänä kummankin tuomarin oikeaa kättä, viistosti 1-2 metrin päässä kulmasta.

Kumpikin heistä valvoo sekä pääty- että sivurajaa omalla puolellaan.

D1, D8

FIVB:n, maailmanlaajuisissa ja virallisissa kilpailuissa, jos käytetään neljää rajatuomaria, he seisovat vapaa-alueella 1-3 metrin päässä kentän kustakin kulmasta, valvottamansa rajan kuvitteellisella jatkeella.

28.2 TEHTÄVÄT

28.2.1 Rajatuomarit suorittavat tehtävänsä käyttämällä lippuja (40 x 40 cm) näyttääkseen:

28.2.1.1 pallon "sisällä" ja "ulkona" aina kun pallo laskeutuu heidän rajansa lähelle. (Huom: ensisijaisesti pallon lentorataa lähinnä oleva rajatuomari on vastuussa merkistä);

D10

28.2.1.2 vastaanottavan joukkueen kosketukset "ulos" menneisiin palloihin;

8.3, 8.4, D10 (1, 2)

28.2.1.3 pallon kosketuksen anteeniin, syötetyn pallon ja joukkueen toisen lyönnin ylittämisen verkon ylityskaistan ulkopuolelta jne.;

8.4, D10 (3)

28.2.1.4 minkä tahansa pelaajan (paitsi syöttäjän) astumisen kentän ulkopuolelle aloituslyönnin hetkellä;

8.4.3, 8.4.4, 10.1.1, D4a, D10 (4)

28.2.1.5 syöttäjän jalkavirheet;

7.4, 12.4.3, D10 (4)

28.2.1.6 minkä tahansa pelaajan kosketuksen antennin yläosaan (80 cm) heidän puolellaan kenttää pallon pelaamisen tai pelin häiritsemisen aikana;

12.4.3, D10 (4)

28.2.1.7 pallon ylittämisen verkon ylityskaistan ulkopuolelta vastustajan kentälle tai kosketuksen anteeniin heidän puolellaan kenttää;

11.3.1, 11.4.3, D3, D10 (4)

28.2.1.8 torjuntakosketukset pallorallin aikana.

10.1.1, D4a, D10 (4)

28.2.2 Päätuomarin pyynnöstä rajatuomarin on toistettava merkkinsä.

29 VIRALLISET KÄSIMERKIT

29.1 TUOMARIEN KÄSIMERKIT

Tuomarit näyttävät virallisella käsimerkillä vihellyksensä syyn (vihelletyn virheen luonteen tai myönnetyn katkon tarkoituksen). Merkin on oltava näkyvissä hetken aikaa ja, jos se näytetään yhdellä kädellä, käden on vastattava sen joukkueen puolta, joka on tehnyt virheen tai pyynnön.

D9

29.2 RAJATUOMARIEN LIPPUMERKIT

Rajatuomarien onytettävä virallisella lippumerkillä tuomitun virheen luonne ja pidettävä merkkiä näkyvissä hetken aikaa.

D10

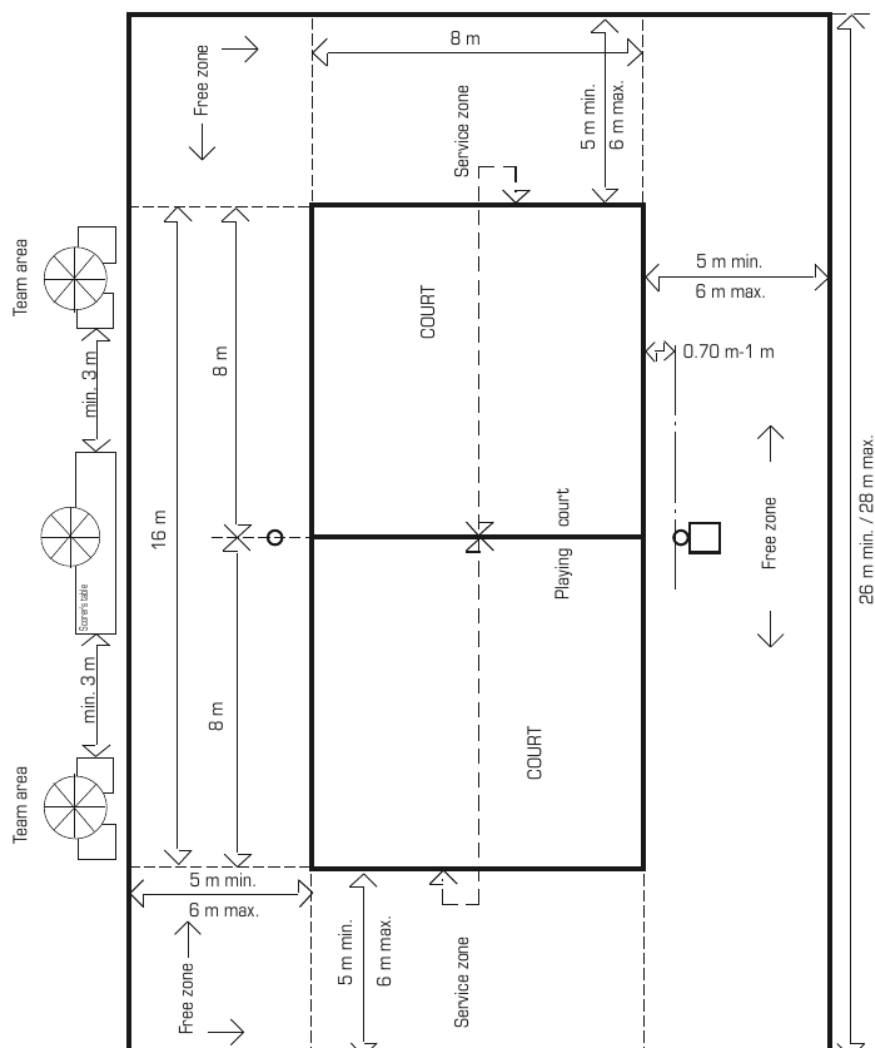
OSA 2 - JAKSO 3: KAAVIOT

OSA 2 - JAKSO 3: KAAVIOT

KAAVIO 1: PELIALUE

Liittyvät säännöt: 1, 22.1, 23.1, 26.1, 27.1, 28.1

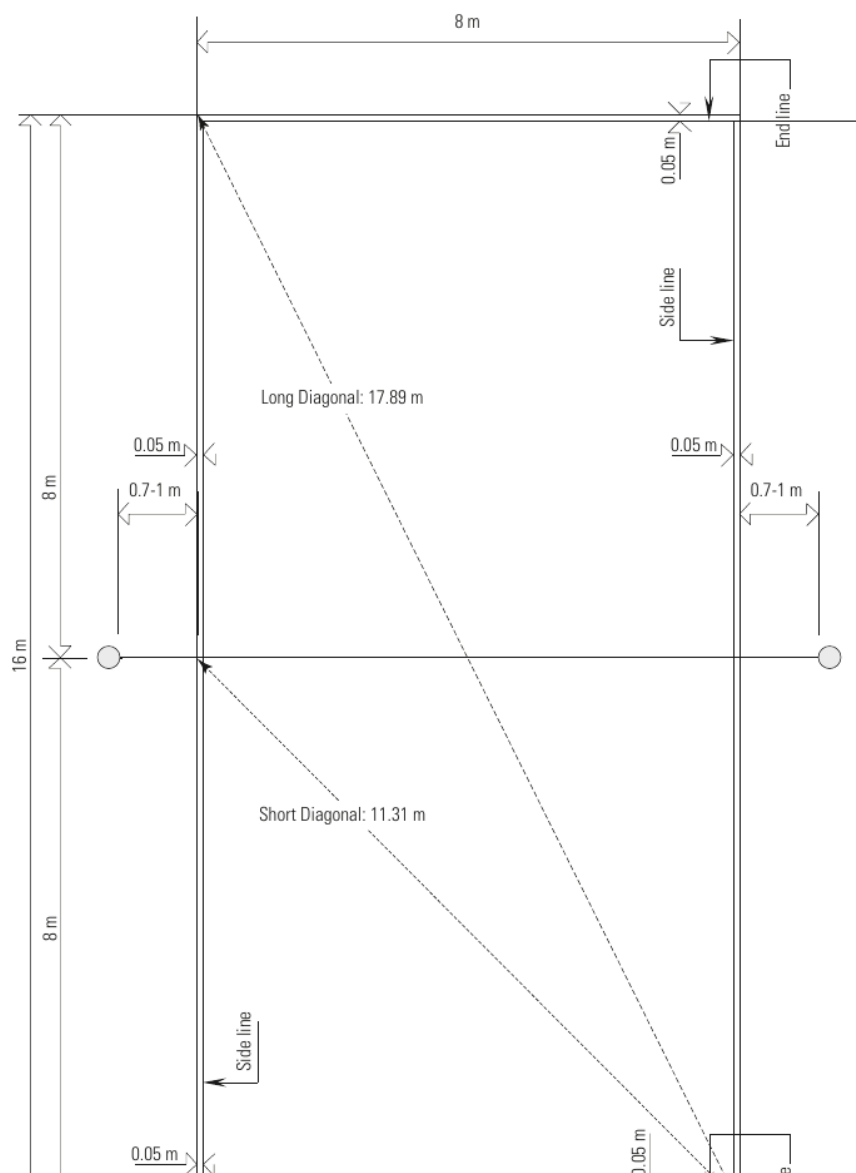
RELEVANT RULES: 1, 22.1, 23.1, 26.1, 27.1, 28.1



KAAVIO 2: PELIKENTTÄ

Liittyvät säännöt: 1.1, 1.3, 2.5

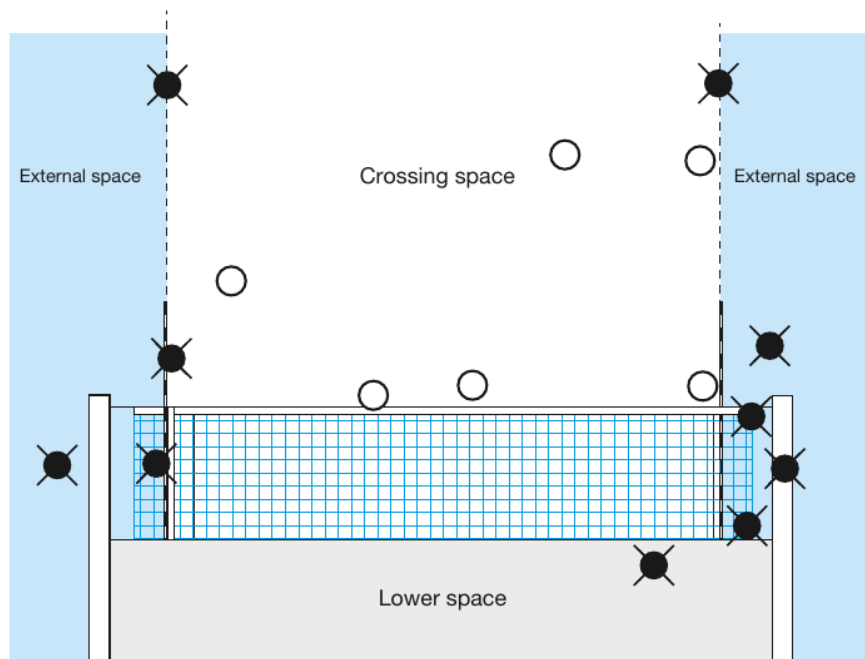
RELEVANT RULES: 1.1, 1.3, 2.5



KAAVIO 4a: PALLO YLITTÄÄ VERKON PYSTYTASON VASTUSTAJAN KENTÄLLE

Liittyvät säännöt: 8.4.3, 8.4.4, 8.4.5, 10.1.1, 10.1.3, 23.3.2.4, 28.2.1.3, 28.2.1.7

RELEVANT RULES: 8.4.3, 8.4.4, 8.4.5, 10.1.1, 10.1.3, 23.3.2.4, 28.2.1.3, 28.2.1.7

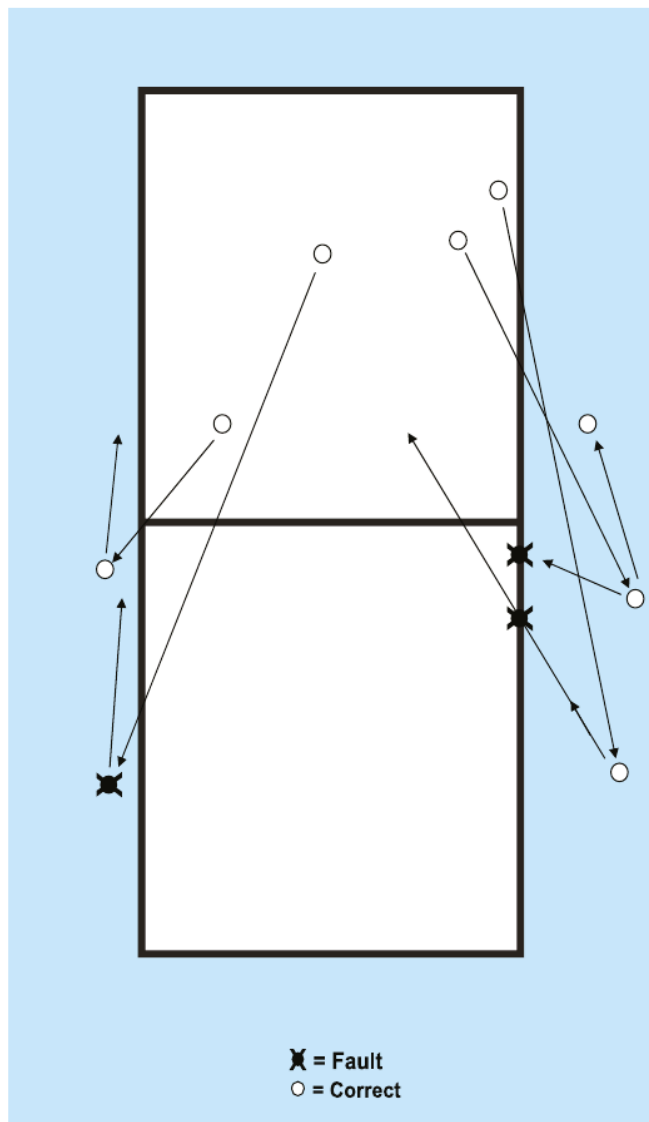


- ⊗ = Fault
- = Correct crossing

KAAVIO 4b: PALLO YLITTÄÄ VERKON PYSTYTASON VASTUSTAJAN VAPAA-ALUEELLE

Liittyvät säännöt: 10.1.2, 10.1.2.1, 10.1.2.2

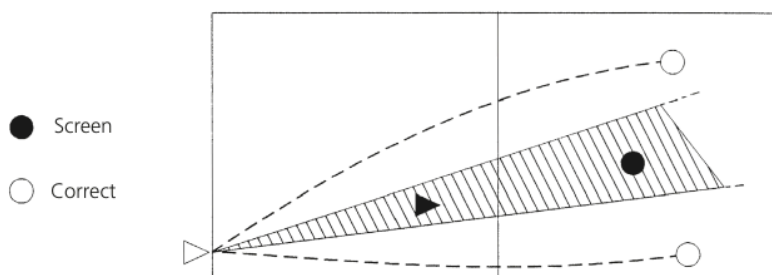
RELEVANT RULES: 10.1.2, 10.1.2.1, 10.1.2.2



KAAVIO 5: PEITTÄMINEN

Liittyvät säännöt: 12.5.1, 12.5.2, 12.6.2.3, 22.3.2.3

Relevant Rules: 12.5.1, 12.5.2, 12.6.2.3, 22.3.2.3

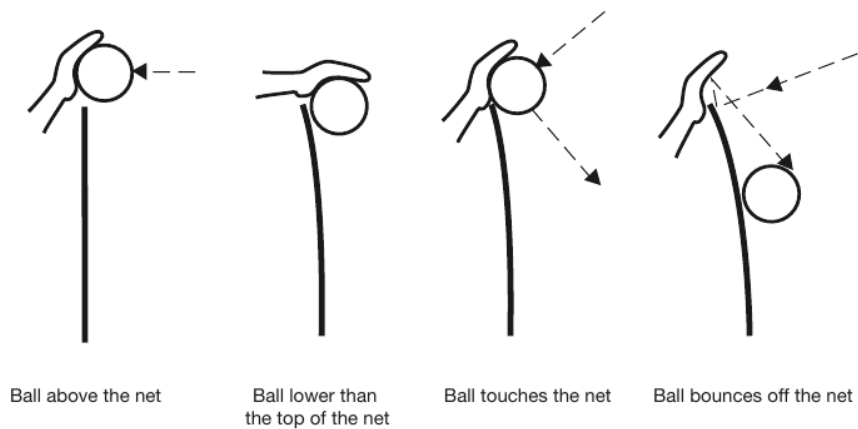


KAAVIO 6: SUORITETTU TORJUNTA

Liittyvät säännöt: 14.1.3

DIAGRAM 6: COMPLETED BLOCK

Relevant Rule: 14.1.3



KAAVIO 7: SEURAAMUKSET

7a: KÄYTTÄYTYMISRIKKEIDEN VAROITUKSET JA RANGAISTUSASTEIKKO SEKÄ
NIIDEN SEURAUKSET Liittyvät säännöt: 20.3, 20.4, 20.5

	ff	ff	ff	ff	ff
	ff	ff	ff	ff	ff
	ff	ff	ff	ff	ff
	ff	ff	ff	ff	ff
	ff	ff	ff	ff	ff
	ff	ff	ff	ff	ff
	ff	ff	ff	ff	ff
	ff	ff	ff	ff	ff
	ff	ff	ff	ff	ff
	ff	ff	ff	ff	ff
	ff	ff	ff	ff	ff
	ff	ff	ff	ff	ff
	ff	ff	ff	ff	ff
	ff	ff	ff	ff	ff
	ff	ff	ff	ff	ff
	ff	ff	ff	ff	ff
	ff	ff	ff	ff	ff
	ff	ff	ff	ff	ff
	ff	ff	ff	ff	ff
	ff	ff	ff	ff	ff
	ff	ff	ff	ff	ff
	ff	ff	ff	ff	ff
	ff	ff	ff	ff	ff
	ff	ff	ff	ff	ff
	ff	ff	ff	ff	ff
	ff	ff	ff	ff	ff
	ff	ff	ff	ff	ff
	ff	ff	ff	ff	ff
	ff	ff	ff	ff	ff
	ff	ff	ff	ff	ff
	ff	ff	ff	ff	ff
	ff	ff	ff	ff	ff
	ff	ff	ff	ff	ff
	ff	ff	ff	ff	ff
	ff	ff	ff	ff	ff
	ff	ff	ff	ff	ff
	ff	ff	ff	ff	ff
	ff	ff	ff	ff	ff
	ff	ff	ff	ff	ff
	ff	ff	ff	ff	ff
	ff	ff	ff	ff	ff
	ff	ff	ff	ff	ff
	ff	ff	ff	ff	ff
	ff	ff	ff	ff	ff
	ff	ff	ff	ff	ff
	ff	ff	ff	ff	ff
	ff	ff	ff	ff	ff
	ff	ff	ff	ff	ff
	ff	ff	ff	ff	ff
	ff	ff	ff	ff	ff
	ff	ff	ff	ff	ff
	ff	ff	ff	ff	ff
	ff	ff	ff	ff	ff
	ff	ff	ff	ff	ff
	ff	ff	ff	ff	ff
	ff	ff	ff	ff	ff
	ff	ff	ff	ff	ff
	ff	ff	ff	ff	ff
	ff	ff	ff	ff	ff
	ff	ff	ff	ff	ff
	ff	ff	ff	ff	ff
	ff	ff	ff	ff	ff
	ff	ff	ff	ff	ff
	ff	ff	ff	ff	ff
	ff	ff	ff	ff	ff
	ff	ff	ff	ff	ff
	ff	ff	ff	ff	ff
	ff	ff	ff	ff	ff
	ff	ff	ff	ff	ff
	ff	ff	ff	ff	ff
	ff	ff	ff	ff	ff
	ff	ff	ff	ff	ff
	ff	ff	ff	ff	ff
	ff	ff	ff	ff	ff
	ff	ff	ff	ff	ff
	ff	ff	ff	ff	ff
	ff	ff	ff	ff	ff
	ff	ff	ff	ff	ff
	ff	ff	ff	ff	ff
	ff	ff	ff	ff	ff
	ff	ff	ff	ff	ff
	ff	ff	ff	ff	ff
	ff	ff	ff	ff	ff
	ff	ff	ff	ff	ff
	ff	ff	ff	ff	ff
	ff	ff	ff	ff	ff
	ff	ff	ff	ff	ff
	ff	ff	ff	ff	ff
	ff	ff	ff	ff	ff
	ff	ff	ff	ff	ff
	ff	ff	ff	ff	ff
	ff	ff	ff	ff	ff
	ff	ff	ff	ff	ff
	ff	ff	ff	ff	ff
	ff	ff	ff	ff	ff
	ff	ff	ff	ff	ff
	ff	ff	ff	ff	ff
	ff	ff	ff	ff	ff
	ff	ff	ff	ff	ff
	ff	ff	ff	ff	ff
	ff	ff	ff	ff	ff
	ff	ff	ff	ff	ff
	ff	ff	ff	ff	ff
	ff	ff	ff	ff	ff
	ff	ff	ff	ff	ff
	ff	ff	ff	ff	ff
	ff	ff	ff	ff	ff
	ff	ff	ff	ff	ff
	ff	ff	ff	ff	ff
	ff	ff	ff	ff	ff
	ff	ff	ff	ff	ff
	ff	ff	ff	ff	ff
	ff	ff	ff	ff	ff
	ff	ff	ff	ff	ff
	ff	ff	ff	ff	ff
	ff	ff	ff	ff	ff
	ff	ff	ff	ff	ff
	ff	ff	ff	ff	ff
	ff	ff	ff	ff	ff
	ff	ff	ff	ff	ff
	ff	ff	ff	ff	ff
	ff	ff	ff	ff	ff
	ff	ff	ff	ff	ff
	ff	ff	ff	ff	ff
	ff	ff	ff	ff	ff
	ff	ff	ff	ff	ff
	ff	ff	ff	ff	ff
	ff	ff	ff	ff	ff
	ff	ff	ff	ff	ff
	ff	ff	ff	ff	ff
	ff	ff	ff	ff	ff
	ff	ff	ff	ff	ff
	ff	ff	ff	ff	ff
	ff	ff	ff	ff	ff
	ff	ff	ff	ff	ff
	ff	ff	ff	ff	ff
	ff	ff	ff	ff	ff
	ff	ff	ff	ff	ff
	ff	ff	ff	ff	ff
	ff	ff	ff	ff	ff
	ff	ff	ff	ff	ff
	ff	ff	ff	ff	ff
	ff	ff	ff	ff	ff
	ff	ff	ff	ff	ff
	ff	ff	ff	ff	ff
	ff	ff	ff	ff	ff
	ff	ff	ff	ff	ff
	ff	ff	ff	ff	ff
	ff	ff	ff	ff	ff
	ff	ff	ff	ff	ff
	ff	ff	ff	ff	ff
	ff	ff	ff	ff	ff
	ff	ff	ff	ff	ff
	ff	ff	ff	ff	ff
	ff	ff	ff	ff	ff
	ff	ff	ff	ff	ff
	ff	ff	ff	ff	ff
	ff	ff	ff	ff	ff
	ff	ff	ff	ff	ff
	ff	ff	ff	ff	ff
	ff	ff	ff	ff	ff
	ff	ff	ff	ff	ff
	ff	ff	ff	ff	ff
	ff	ff	ff	ff	ff
	ff	ff	ff	ff	ff
	ff	ff	ff	ff	ff
	ff	ff	ff	ff	ff
	ff	ff	ff	ff	ff
	ff	ff</			

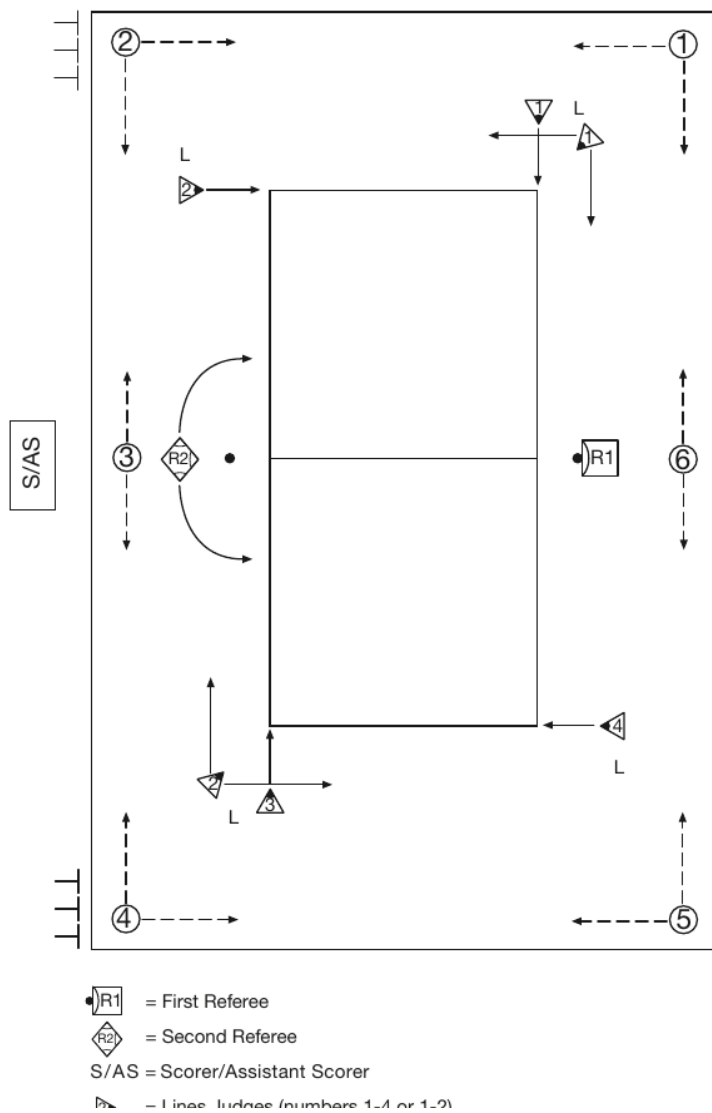
7b: VIIVYTYSSSEURAAMUSASTEIKKO JA SEURAUKSET Liittyvät säännöt: 16.2.2, 16.2.3

11	11	11	11	11	11
11	11	11	11	11	11
11	11	11	11	11	11
11	11	11	11	11	11

KAAVIO 8: TUOMARISTON SIJAINTI

Liittyvät säännöt: 3.3, 21.1, 22.1, 23.1, 26.1, 27.1, 28.1

RELEVANT RULES: 3.3, 21.1, 22.1, 23.1, 26.1, 27.1, 28.1



KAAVIO 9: TUOMARIEN VIRALLISET KÄSIMERKIT

Liittyvät säännöt: 29.1

LEGENDA



Referee(s) who must show the signal according to their regular responsibilities

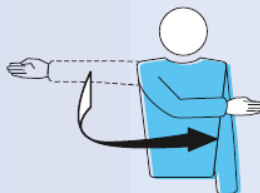


Referee(s) who show the signal in special situations

1 AUTHORISATION TO SERVE

Relevant Rules: 12.3, 21.2.1.1

Move the hand to indicate direction of service

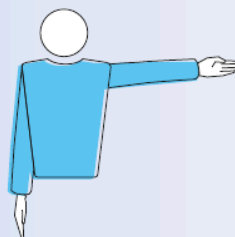


F

2 TEAM TO SERVE

Relevant Rules: 12.3, 21.2.3.1a, 21.2.3.2c, 21.2.3.3c

Extend the arm to the side of team that will serve

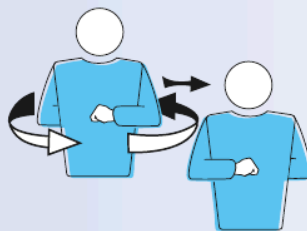


F S

3 CHANGE OF COURTS

Relevant Rules: 18.2, 23.2.5

Raise the forearms front and back and twist them around the body

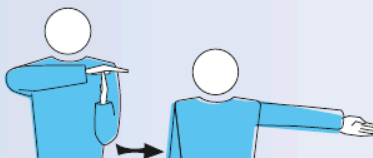


F S

4 TIME-OUT

Relevant Rules: 15, 23.2.5

Place the palm of one hand over the fingers of the other, held vertically (forming a T) and then indicate the requesting team



5 MISCONDUCT WARNING

Relevant Rules: 20.1, 20.5

Show a yellow card for warning



F

6 MISCONDUCT PENALTY

Relevant Rules: 20.3.1, 20.5

Show a red card for penalty



F

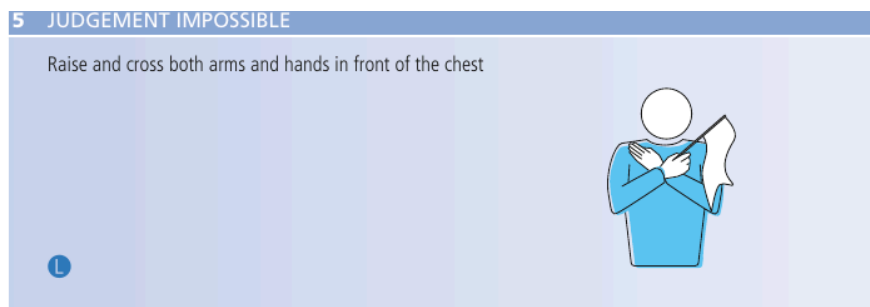
7 EXPULSION

Relevant Rules: 20.3.2, 20.5



KAAVIO 10: RAJATUOMARIEN VIRALLISET LIPPUMERKIT

Liittyvät säännöt: 29.2



PART 3 DEFINITIONS

OSA 3: MÄÄRITELMÄT

OSA 3: MÄÄRITELMÄT

PROTOKOLLA

Tapahtumasarja ennen ottelun alkua, sisältäen arvonnat, lämmittelyn, joukkueiden ja tuomareiden esittelyn, kuten on kuvattu erillisessä kilpailukäsikirjassa.

KILPAILU-/VALVONTA-ALUE

Kilpailu-/valvonta-alue on pelikenttää ja vapaa-aluetta ympäröivä käytävä, joka sisältää kaikki tilat ulompiin aitoihin tai raja-aitoihin asti. Katso kaavio/kuva 1a.

ALUEET (ZONES)

Nämä ovat pelialueen (eli pelikentän ja vapaa-alueen) osia, jotka on määritelty tiettyä tarkoitusta varten (tai joilla on erityisiä rajoituksia) sääntötekstissä. Näitä ovat: Aloitusalue ja Vapaa-alue.

ALAPUOLINEN TILA

Tämä on tila, jonka yläosan määrittelevät verkon alareuna ja sen pylväisiin yhdistävä naru, sivuilta pylväät ja alhaalta pelialusta.

YLITYSKAISTA

Ylityskaistan määrittelevät:

- Verkon yläreunan vaakasuora nauha
- Antennit ja niiden jatkeet
- Katto

Pallon on ylitettävä verkko vastustajan KENTÄLLE ylityskaistan kautta.

ULKOPUOLINEN TILA

Ulkopuolinen tila on verkon pystytasossa ylityskaistan ja alapuolisen tilan ulkopuolella oleva tila.

FIVB:N SOPIMUKSESTA

Tämä lausuma tunnustaa, että vaikka varusteiden ja tilojen standardeista ja teknisistä tiedoista on olemassa säännökset, on tilanteita, joissa FIVB voi tehdä erityisjärjestelyjä Beach Volleyn edistämiseksi tai uusien olosuhteiden testaamiseksi.

FIVB:N STANDARDIT

FIVB:n välinevalmistajille määrittelemät tekniset tiedot tai rajat.

VIRHE

a) Sääntöjen vastainen pelisuoritus. b) Muu sääntörikkomus kuin pelisuoritus.

JOUKKUEEN ENSIMMÄINEN LYÖNTI

On kolme tapausta, joissa pelisuoritus katsotaan joukkueen ensimmäiseksi lyönniksi:

- Aloituksen vastaanotto
- Vastustajan hyökkäyksen vastaanotto
- Vastustajan torjunnasta kimpoavan pallon pelaaminen

RALLIPISTEJÄRJESTELMÄ

Tämä on pistelaskujärjestelmä, jossa piste saadaan aina, kun palloralli voitetaan.

TEKNINEN AIKALISÄ

Tämä erityinen pakollinen aikalisa on normaalien aikalisien lisäksi tarkoitettu Beach Volleyn edistämiseen, pelin analysointiin ja kaupallisten mahdollisuuksien lisäämiseen. Tekniset aikalisat ovat pakollisia FIVB:n, maailmanlaajuisissa ja virallisissa kilpailuissa.

ERÄTAUKO

Erien välinen aika. Puoltenvaihtoa kolmannessa (ratkaisevassa) erässä ei pidetä erätaukona.

HÄIRINTÄ

Mikä tahansa toiminta, joka luo edun vastustajaa vastaan tai estää vastustajaa pelaamasta palloa.

ULKOPUOLINEN ESINE

Esine tai henkilö, joka ollessaan pelikentän ulkopuolella tai vapaan pelitilan rajan lähellä muodostaa esteen pallon lentoradalle. Esimerkiksi: Kattovalot, tuomarin tuoli, TV-kalusto, kirjuripöytä ja verkkopylväät. Ulkopuoliset esineet eivät sisällä antenniä, koska ne katsotaan osaksi verkkoa.

PALLONPALAUTTAJAT

Nämä ovat henkilöitä, joiden tehtävänä on ylläpitää pelin sujuvuutta vierittämällä pallo syöttäjälle pallorallien välillä.

HIEKAN TASOITTAJAT

Nämä kenttäavustajat käyttävät pitkiä haravia tai tasapäisiä tankoja hiekan tasoittamiseen erityisesti kentän rajojen ympärillä ja kentän keskiakselilla pylväiden välissä.