

# Beach Volley - Tuomariohjeet ja - ohjeistukset

`datetime`(year: 2025, month: 12, day: 9)

# Sisällys

OSA 2 - JAKSO 2: TUOMARIOHJEET JA -OHJEISTUKSET .....	4
TUOMARITOIMINNAN KONTEKSTI .....	4
TOIMITSIJOIDEN SUORITUSKYKY .....	4
1. PELIALUE .....	5
2. VERKKO JA TOLPAT .....	5
3. PALLOT .....	6
4. JOUKKUEET .....	7
5. JOUKKUEENJOHTAJAT (KAPTEENIT) .....	8
6. PELIMUOTO .....	8
7. PELIN RAKENNE .....	9
8. PELIN TILANTEET .....	10
9. PALLON PELAAMINEN .....	10
10. PALLO VERKOSSA .....	11
11. PELAAJA VERKOLLA .....	12
12. ALOITUS .....	13
13. HYÖKKÄYSLYÖNTI .....	14
14. TORJUNTA .....	15
15. SÄÄNNÖLLISET PELIKATKOT (AIKALISÄT) .....	15
16. PELIN VIIVYTYKSET .....	16
17. POIKKEUKSELLISET PELIKATKOT .....	17
18. TAUOT JA KENTTIEN VAIHDOT .....	17
PALLONJÄLKIPROTOKOLLA .....	18
LÄÄKINTÄAPUPROTOKOLLAT .....	21
YLEISKATSAUS .....	22
1. LÄÄKINTÄAIKALISÄ (MTO) .....	22
a) YLEISKATSAUS .....	22
b) VERIVAMMAN TAPAHTUMAHETKELLÄ .....	22
c) LÄÄKINTÄAIKALISÄN ALKAESSA .....	23
2. TOIPUMISKATKO (RIT) .....	24
a) YLEISKATSAUS .....	24
b) LOUKKAANTUMISEN/SAIRASTUMISEN TAPAHTUMAHETKELLÄ .....	24
c) TOIPUMISKATKON ALKAESSA .....	25
YLEISIÄ LISÄHUOMIOITA .....	25
VASTALAUSEPROTOKOLLA .....	26
2. VASTALAUSEPROTOKOLLAN TAVOITE .....	26
3. KRITEERIT VASTALAUSEEN ARVIOIMISEKSI .....	26
4. 1. TUOMARIN TOIMET ENNEN VASTALAUSEPROTOKOLLAN ALOITTAMISTA .....	27
5. VASTALAUSEPROTOKOLLA TASO 1: RATKAISTAAN VASTALAUSEEN TEKOHETKELLÄ .....	27
5.1 Yleiskatsaus protokollaan vastalauseen ratkaisemiseksi pelaajan (pelaajien) aloitteesta .....	27
5.2 Kuka arvioi vastalauseen? .....	27
5.3 Miten vastalauseprotokolla käynnistetään? (Tuomaridelegatin suoritettava) .....	28
5.4 Vastalauseprotokollan prosessi (Protokollan käynnistymisen jälkeen) ..	28
5.5 Vastalauseprotokollan ratkaiseminen .....	28

5.6 Ottelun uudelleen aloittaminen .....	29
5.7 Vastalauseprotokollan mahdolliset seuraukset .....	29
5.8 Miten vastalauseprotokolla kirjataan pöytäkirjaan? .....	29
6. VASTALAUSEPROTOKOLLA TASO 2: RATKAISTAAN OTTELUN JÄLKEEN .....	30
6.1 Yleiskatsaus menettelyyn .....	30
6.2 Kuka arvioi vastalauseeseen? .....	30
6.3 Miten vastalauseprotokolla käynnistetään? .....	30
6.4 Vastalauseprotokollan prosessi .....	31
7. FIVB:N VIRALLISET RAPORTIT .....	31
1. TUOMARIN PUHEVIESTINTÄ YLEISÖN KANSSA -PROTOKOLLA .....	31
1. ESIPUHE .....	31
2. JÄRJESTÄJIEN NÄKÖKULMASTA .....	31
3. TUOMARIEN NÄKÖKULMASTA .....	32
4. PROTOKOLLA .....	33

## OSA 2 - JAKSO 2: TUOMARIOHJEET JA - OHJEISTUKSET

### TUOMARITOIMINNAN KONTEKSTI

TUOMARIT soveltavat pelin sääntöjä. Tuomaritoiminta Beach Volley -tapahtumissa vaatii jatkuvaa tietoisuutta virallisten Beach Volley -sääntöjen muutoksista ja tulkinnoista. Sääntöjen oikeaa soveltamista varten TUOMARIEN on tunnettava ne virheettömästi ja sovellettava niitä päättäväisesti ja oikein pelin kontekstissa.

Sääntöjen on heijastettava lajin kehityksen vaatimuksia. Kun niitä muotoillaan ja/tai muutetaan, seuraavat tekijät tulisi luonnollisesti ottaa huomioon:

- Tekninen ja taktinen kehitys
- Näyttävyyys
- Julkisuus, markkinointi ja promootio
- Taloudelliset vaatimukset
- Kulttuuriset, virkistys- ja yhteiskunnalliset muutokset

TUOMARIEN on kyettävä tekemään oikeita päätöksiä auktoriteetilla aina, kun syntyy tilanne, jota ei ole erikseen selvennetty säännöissä. TUOMAREILLA tulisi siksi olla täydellinen tietämys teoreettisista tuomariohjeista ja sääntöjen yleisistä tehtävistä, jotka:

- Määrittelevät pelin ominaispiirteet
- Määrittelevät oikeat tekniikat
- Mahdollistavat pelin pelaamisen turvallisesti reiluissa olosuhteissa
- Rohkaisevat urheiluhenkeä
- Rohkaisevat huippusuorituksiin ja näyttävyyteen
- Mahdollistavat pelin, jota voidaan markkinoida ja mainostaa hyvin

Tämä mahdollistaa TUOMARIEN työskentelyn paljon tarkemmin ja "sääntöjen hengen" noudattamisen.

### TOIMITSIJOIDEN SUORITUSKYKY

FIVB:n tuomarivalmentaja (Refereeing Coach) vastaa kaikista tuomariasioista ja raportoi FIVB:n tekniselle delegaatille. FIVB:n tuomarivalmentaja ohjeistaa, helpottaa työtä ja antaa palautetta eri tehtävissä toimiville toimitsijoille.

TUOMARIT työskentelevät myös tiiviissä yhteistyössä kyseisen tapahtuman tuomari-päällikön (Refereeing Manager) kanssa. Yhdessä isäntäyhtiön, promoottorin ja muiden toimitsijoiden kanssa TUOMARIEN on myös varmistettava, että television tuotanto- ja organisointitarpeet täytetään. Näihin kuuluvat otteluprotokolla, TV-hidastukset, virallinen valokuvaaja ja TV-kameroiden sijainnit pelialueella.

Vaikka Beach Volley on lentopallon muoto, pelaajamäärissä, pelaajien tekniikoissa, ottelumodoissa ja olosuhteiden luonteessa on perustavanlaatuisia eroja, jotka ohjaavat sääntöjen eroja näiden kahden pelin välillä. Siksi on olemassa tuomaritekniikoita, tulkin-toja, protokollia ja tilanteita, jotka ovat erilaisia. TUOMARIEN on ymmärrettävä nämä selvästi.

Lopuksi, TUOMARIEN ei ainoastaan tarvitse suorittaa tehtäviään ja johtaa ottelua sääntötekstin ja sen hengen mukaisesti, vaan heidän tuomarisuoritustaan ohjaavat myös myötävaikuttavat tekijät, kuten terveys (fyysinen ja henkinen), lailliset tekijät (terveys- ja turvallisuuslait, huumetestaus ja tuomarien eettiset säännöt) ja sosiaaliset tekijät, jotka

eivät ole luonteeltaan puhtaasti teknisiä. TUOMARIEN tulisi aina muistaa, että he eivät ole paikalla vain tuomaroimassa, vaan he ovat myös opettajia, promootoreita ja hallinto-virkailijoita, ja heitä voidaan pyytää avustamaan tuomarivalmentajaa tarvittaessa. Tällä tavoin heillä on delegoitu vastuu toimia FIVB:n ja sen eri sidosryhmien parhaan edun mukaisesti. TUOMARIEN tulee olla tarkasti tietoisia näistä tekijöistä, hoitaa tehtävänsä eettisten näkökohtien mukaisesti sekä kentällä että sen ulkopuolella, samalla kun he johtavat ottelua sääntöjen mukaisesti.

## 1. PELIALUE

1. Päivää ennen kilpailua FIVB:n delegaattien on TUOMARIEN avustuksella varmistettava, että mitat sekä rajalinjojen ja kaikkien muiden urheiluvälineiden laatu ja turvallisuus täyttävät FIVB:n vaatimukset.
2. Ennen jokaisen päivittäisen session alkua TUOMARIEN on tarkistettava, että: 2.1 Verkko on kohtisuorassa kenttään nähden ja rajalinjojen ja vapaa-alueen mitat ovat tarkat. Huom: Neliömuotoisessa kentässä (8m x 8m yhdellä puolella) lyhyiden lävis-  
täjien pituuden (11,31 metriä) on oltava yhtä suuri. 2.2 Pelialue, hiekan kunto ja urheiluvälineet ovat turvallisia pelaajille ja toimitsijoille. Huom: Rajalinjat on kiinnitettävä asianmukaisesti eivätkä ne saa aiheuttaa vaaraa pelaajille. Paljaat koukut, metalliset kiinnityslaitteet tai piikit linjojen pitämiseksi paikallaan eivät ole hyväksyttäviä. Huom: Asianomainen FIVB:n delegaatti (tai delegaattit) tekee lopullisen päätöksen, jos lämpötilat ja/tai huonot sääolosuhteet tekevät pelaamisesta vaarallista.
3. Ennen kutakin tuomaroitavaa ottelua TUOMARIEN on lämmittelyn aikana tarkastettava kenttä ja vapaa-alue tarkistaen sen symmetrian, turvallisuuden ja yleisen kunnon.

Huom: Ottelun aikana VERKKOTUOMARIN on kiinnitettävä huomiota siihen, että vapaa-alueen on aina oltava vapaa kaikista esteistä, jotka voivat aiheuttaa loukkaantumisen joukkueen jäsenelle (juomapullot, TV-kamerajalustat, hiekan tasoituslanat jne.).

4. Pelikenttää hoitavat kentänhoitajat (sand levellers), jotka vastaavat sen haravoinnista/lanaamisesta pelin aikana, erien välillä ja otteluiden välillä. Kuutta kentänhoitajaa käytetään ja heidät sijoitetaan vapaa-alueen ulkopuolelle sääntöjen kaavion 6 mukaisesti. Kaksi kentänhoitajaa haravoi alueen verkon alla; kaksi haravoi alueen rajalinjojen ympärillä; ja kaksi haravoi syötönvastaanottoasemat ja syöttöalueen.

Huom: Tämän menettelyn päätarkoitus on:

- varmistaa, että hiekka on tasaista kentän ja syöttöalueen sisällä - hiekalla on taipumus kuopautua syötönvastaanottoasemissa ja tulla epätasaiseksi verkon lähellä;
- varmistaa turvalliset ja tasapuoliset olosuhteet kummallekin joukkueelle;
- valmistella hiekka mahdollistamaan hyvät tuomaripäätökset - tasainen alue kaikkien rajalinjojen ympärillä sekä kentän sisä- että ulkopuolella helpottaa RAJATUOMARIEN ja TUOMARIEN työtä arvioida "sisällä" ja "ulkona" olevat pallot.

Huom: VERKKOTUOMARI on vastuussa siitä, että kentänhoitajat tekevät tämän asianmukaisesti, ja yhdessä RAJATUOMARIEN kanssa heidän tulisi jatkuvasti valvoa ottelun aikana linjojen ja pelikentän kuntoa varmistaen, että molemmat kenttäpuolet ovat tasapuolisessa kunnossa. Huom: Sama periaate pätee kastelumenetelmiin, jotka lisäksi vaativat etukäteisluvan asianomaiselta FIVB:n delegaatilta (tai delegaateilta).

## 2. VERKKO JA TOLPAT

TUOMARIEN on tarkistettava, että:

1. Verkon korkeus on säännön 2.1 mukainen.

Huom: Ennen jokaista ottelua, kun hiekka on tasoitettu, VERKKOTUOMARIN on tarkistettava verkon korkeus ennen kolikonheittoa. PÄÄTUOMARI pysyy verkkotuomarin lähellä tämän tarkistuksen aikana valvoakseen mittausta.

2. Verkko, tolpat ja tuomarin koroke on pehmustettu asianmukaisesti niin, että pelaajalla ei ole loukkaantumiskärsiä paljaista kovista tai terävistä pinnoista.

Huom: Jos TUOMARIT kokevat, että varusteet eivät ole sääntöjen mukaisia, heidän on välittömästi ilmoitettava asiasta asianomaiselle FIVB:n delegaatille (tai delegaateille) tai kenttäpäällikölle varmistaakseen ongelman korjaamisen.

3. Verkon pituus on 8,5 m ja etäisyys kunkin sivurajan ulkopuolelta vastaavaan tolppaan on 0,7–1 m.

Huom: FIVB:n, maailman ja virallisissa kilpailuissa TUOMARIN on varmistettava, että verkko täyttää kaikki vaatimukset vastaavien FIVB:n markkinointisääntöjen mukaisesti. Huom: Pelin aikana (ja erityisesti jokaisen erän alussa) vastaavan RAJATUOMARIN (tai RAJATUOMARIEN) on tarkistettava, ovatko sivunauhat täsmälleen kohtisuorassa pelipintaan nähden ja sijoitettu suoraan kunkin sivurajan yläpuolelle, ja ovatko antennit aivan kunkin sivunauhan ulkoreunassa. Jos näin ei ole, ne on säädettävä välittömästi uudelleen.

4. Varusteiden on oltava sääntöjen 2.1–2.6 mukaisia. Vain FIVB:n hyväksymiä varusteita käytetään FIVB:n, maailman ja virallisissa kilpailuissa.

Huom: Lisävarusteet: penkit joukkueille, KIRJURIN pöytä, koroke PÄÄTUOMARILLE, mittakeppi verkon korkeuden mittaamiseen, painemittari ottelupallojen paineen tarkistamiseen, pumppu, numeroidut mailat 1 ja 2, pöytätuloslaitteisto, 4 lipun setti RAJATUOMAREILLE, vähintään 2 tasoituslanaa, pyyhkeet pallonpalauttajille, kylmälaukku, ensiapupakkaus, mittanauha (vähintään 20 m). Tulostaulu ja järjestelmä kentän kasteluun ovat pakollisia FIVB:n, maailman ja virallisissa kilpailuissa. Huom: Järjestäjän on myös tarjottava varavarusteet sekä sateenvarjat ja kylmälaukut sekä vettä joukkueiden alueille. Koko ottelun ajan VERKKOTUOMARI on vastuussa sen valvonnasta, että pelaajille on aina saatavilla vettä.

### 3. PALLOT

1. Mikasa BV550C (ympärysmitta 67 cm ± 1 cm), FIVB:n, maailman ja virallisten kilpailujen yksinoikeudellinen ja virallinen pallo, on käytössä.

Huom: FIVB:n, maailman ja virallisissa kilpailuissa Mikasa toimittaa FIVB:n hyväksymät pallot kilpailunjärjestäjille, ja asianomainen FIVB:n delegaatti (tai delegaattit) tarkistaa ne kilpailua varten ja ottelun TUOMARIT tarkistavat ne edelleen.

2. VERKKOTUOMARI ottaa haltuunsa 5 ottelupalloa ennen ottelua ja tarkistaa, että kaikilla niistä on identtiset ominaisuudet (väri, ympärysmitta, paino ja paine). Yhdessä PÄÄTUOMARIN kanssa hän valitsee neljä ottelupalloa ja varapallon. VERKKOTUOMARI on sitten vastuussa niistä koko ottelun ajan ja avustaa pallojen palauttamisessa kenttäpäällikölle ottelun päätyttyä.

Huom: Pelaajilla ei ole oikeutta päättää, mitä palloja heidän ottelussaan käytetään.

3. Sateisten olosuhteiden varalle on oltava saatavilla 5 pallon varasettejä. Mikäli ottelupallot tulevat liian raskaiksi, VERKKOTUOMARI on vastuussa 5 ottelupallon vaihtoprosessin koordinoinnista erien välillä.

4. Neljän pallon järjestelmää (four-ball system) käytetään FIVB:n, maailman ja virallisissa kilpailuissa. Kuutta pallonpalauttajaa käytetään ja heidät sijoitetaan vapaa-alueen ulkopuolelle sääntöjen kaavion 6 mukaisesti. Ennen ottelun alkua pallonpalauttajat

paikoilla 2 ja 5 sekä vastaanottavan joukkueen puolella oleva (paikat 1 tai 4) saavat kukin pallon VERKKOTUOMARILTA, joka antaa neljännen pallon syöttäjälle ensimmäistä ja ratkaisevaa erää varten.

Ottelun aikana, kun pallo on poissa pelistä: 4.1 Jos pallo on kentän ulkopuolella, lähin pallonpalauttaja hakee sen ja vierittää sen välittömästi pallonpalauttajalle, joka on juuri antanut pallonsa pelaajalle, jonka oli määrä syöttää. 4.2 Jos pallo on kentällä, lähin pallonpalauttaja, mieluiten paikoilla 3 ja 6, hakee pallon välittömästi ja vierittää sen pallonpalauttajalle, joka on juuri antanut pallonsa pelaajalle, jonka oli määrä syöttää. (Pallo siirretään pallonpalauttajien välillä vierittämällä hiekalla (ei heittämällä), kun pallo on poissa pelistä, mieluiten ei sillä puolella, missä kirjurinpöytä sijaitsee.) 4.3 Sillä hetkellä, kun pallo on poissa pelistä, jotta syöttö voi tapahtua ilman viivytystä, pallonpalauttaja, joka on lähimpänä kohtaa kentällä, josta syöttävä pelaaja astuu ulos kentältä, antaa pallon syöttäjän käsiin heti, kun tämä poistuu kentältä. Erityisiä ohjeita pallonpalauttajille tässä suhteessa on annettava ja korostettava käytännön koulutuksessa.

## 4. JOUKKUEET

1. TUOMARIEN on tarkistettava, että vain kaksi pelaajaa kummastakin pöytäkirjaan merkitystä joukkueesta osallistuu otteluun.

Huom: Jokaisessa joukkueessa toinen näistä pelaajista on joukkueen kapteeni, ja TUOMARIEN on tarkistettava, että tämä on kirjattu pöytäkirjaan ennen ottelua.

2. TUOMARIEN on varmistettava, että molemmat pelaajat kummastakin joukkueesta ovat paikalla osallistuakseen otteluun. Mikäli pelaaja tai joukkue puuttuu, VERKKO-TUOMARI on vastuussa tiedon välittämisestä asianomaiselle FIVB:n delegaatille (tai delegaateille) yrittääkseen löytää puuttuvan pelaajan/joukkueen.
3. FIVB:n, maailman ja virallisissa kilpailuissa ulkopuolinen apu tai valmennus ei ole sallittua ottelun aikana. Valmentajat ovat kuitenkin sallittuja kentällä joukkueensa lämmittelyn aikana virallisen otteluprotokollan alkuun asti. Soveltuvien osin, tuomarivalmentajan vahvistuksella, on mahdollista, että joukkueen valmentajat pysyvät kentällä välittömästi ennen kolikonheiton alkua.

Huom: Joukkueen valmentajat eivät ole sallittuja pelialueella ottelun aikana. Jos joukkue valittaa vastustajien saavan ulkopuolista apua tai jos TUOMARIT selvästi näkevät kenenkään valmentavan joukkuetta ottelun aikana, heidän on välittömästi välitettävä tämä tieto asianomaiselle FIVB:n delegaatille (tai delegaateille). FIVB:n tekninen delegaatti voi pyytää TUOMAREITA kirjaamaan virallisesti tällaisen tapauksen olosuhteet. Huom: Valmentajat ovat sallittuja kaikissa ikäluokkatapahtumissa sekä Continental Cupin vaiheissa 1 ja 2.

4. Joukkueilla on nimetyt aikalisäalueet, ja niiden on käytettävä samaa aluetta koko ottelun ajan.

Huom: Jos nimetyn aikalisäalueen jakamisesta syntyy kysymyksiä, se jaetaan kolikonheitolla (säännön 4.4 mukaisesti).

5. Pelaajien peliasujen on oltava turnaussääntöjen mukaisia.

Huom: Peliasut tarkistetaan ennen turnausta, mutta PÄÄTUOMARIN on tarkistettava, että pelaajilla on aina yhteensopivat peliasut, erityisesti shortsit / uimapuvun alaosat, jotka noudattavat turnaussääntöjä (mukaan lukien sponsorimitat, logojen määrä, asusteet ja väliaikaiset tatuoinnit). Huom: PÄÄTUOMARIN tulisi huomioida tarve tarkistaa peliasut uskonnollisten, rodullisten tai poliittisten viestien varalta jne., jotta ne noudattavat KOK:n sääntöjä.

6. PÄÄTUOMARIN on tarkistettava, että pelaajat käyttävät oikeaa numeroa (1 tai 2), joka vastaa heidän pöytäkirjaan kirjattua nimeään.

## 5. JOUKKUEENJOHTAJAT (KAPTEENIT)

1. Vain kapteeni voi puhua TUOMAREILLE pallon ollessa poissa pelistä, edellyttäen, että se tapahtuu säännön 5.1.2 mukaisesti. Pelaajilla EI ole oikeutta kyseenalaistaa tulkintapäätöksiä – tämä sisältää, mutta ei rajoitu, pelaajien sormilyöntisuorituksiin. Joukkueen kapteeni(t) voi(vat) tiedustella ainoastaan säännön soveltamisesta tai tulkinnasta.

Huom: TUOMARIEN on oltava aina täysin tietoisia siitä, ketkä ovat kapteeneja. Huom: PÄÄTUOMARIN selityksen, kun sitä vaaditaan, tulisi olla selkeä ja ytimekäs, käyttäen oikeaa englanninkielistä teknistä terminologiaa, jota voidaan tarvittaessa tehostaa käsimerkeillä. Lisäviivästyksiä ei tule sallia, ja pelaajia tulisi kehottaa jatkamaan peliä välittömästi.

2. Joukkueen kapteeneilla on oikeus tehdä virallinen vastalause tuomarien sääntöjen soveltamisesta tai tulkinnasta ennen ottelua, sen aikana tai sen jälkeen. On kuitenkin sopimatonta, että PÄÄTUOMARI hyväksyy vastalauseen, joka liittyy pelisuorituksiin tai käyttöön, ellei kyseessä ole haaste mahdollisesta pelisääntöjen väärintulkinnasta. Vain seuraavat kolme kriteeriä on otettava huomioon arvioitaessa, hyväksytäänkö vastalause päteväksi ja siten mahdollisen käsittelyn arvoiseksi: 2.1 TUOMARI tulkitsi väärin tai ei soveltanut oikein sääntöjä/määräyksiä, tai ei ottanut vastuuta päätöstensä seurauksista. 2.2 On tapahtunut pistelaskuvirhe (kierto tai ottelutulos). 2.3 Otteluolosuhteiden tekninen näkökohta (sää, valaistus jne.).

Huom: FIVB:n, maailman ja virallisissa kilpailuissa TUOMARIEN on tunnettava kaikki "Vastalauseprotokollan" näkökohdat (katso sivut 34–38), erityisesti kahden tason vastalauseen käyttö ottelun aikana (Taso 1 – ratkaistaan vastalauseen teko hetkellä; Taso 2 – ratkaistaan ottelun jälkeen).

3. Kapteenin on allekirjoitettava pöytäkirja ja edustettava joukkuetta kolikonheitossa.

## 6. PELIMUOTO

1. TUOMARIEN on tuomittava virheet ja sovellettava rangaistuksia virallisten Beach Volley -sääntöjen mukaisesti.
2. Jos kaksi tai useampia virheitä tehdään peräkkäin, vain ensimmäinen otetaan huomioon. Tästä syystä on erittäin tärkeää, että TUOMARIT viheltävät pilliin heti virheen havaittuaan. Jos molemmat TUOMARIT viheltävät pelin poikki, ensimmäinen vihellys otetaan huomioon.
3. Jos kaksi vastustajaa tekee kaksi tai useampia virheitä samanaikaisesti, kyseessä on kaksoisvirhe ja pallo pelataan uudelleen.
4. Jos virheiden järjestyksestä on epäselvyyttä, on hyvää tuomarikäytäntöä keskustella tai selvittää tietoja nopeasti muiden toimitsijoiden kanssa.
5. Rallipistelaskennassa (RPS) erät yksi ja kaksi pelataan 21 pisteeseen, 2 pisteen erolla. Pistemaksimia (kattoa) ei ole. Kolmas erä, jos sitä tarvitaan, pelataan 15 pisteeseen 2 pisteen erolla, ilman pistemaksimia.
6. Joukkue, joka julistetaan luovuttaneeksi, häviää ottelun erin 0–21, 0–21 ja ottelutuloksella 0–2 (Säännöt 6.4.1 ja 6.4.2).
7. RPS:ssä piste saadaan jokaisesta pallorallista tai rangaistuksesta (käytös tai viivytys).



8. Joukkue, joka julistetaan vajaalukaiseksi, säilyttää saamansa pisteet tai voittamansa erät, ja vastustajajoukkueelle annetaan erän ja/tai ottelun voittamiseen tarvittavat pisteet (Sääntö 6.4.3).

Huom: FIVB:n, maailman ja virallisissa kilpailuissa, kun käytetään lohkovaihemuotoa, sääntöön 6.4 voidaan tehdä muutoksia, kuten on mainittu FIVB:n ajoissa julkaisemissa erityisissä kilpailusäännöissä, joissa määritellään menettelytapa luovutus- ja vajaalukuisten joukkueiden tapauksissa.

## 7. PELIN RAKENNE

1. Kolikonheitto suoritetaan ennen lämmittelyä, eikä ennen kuin KIRJURI on saapunut kentän laidalle ja on valmis kirjaamaan kolikonheiton tulokset pöytäkirjaan.

Huom: Kolikonheiton jälkeen kapteenin on allekirjoitettava pöytäkirja vahvistaakseen kirjatut tiedot, erityisesti sen, että pelaajan numero (1 tai 2) vastaa pelaajan nimeä. Heidän on myös vahvistettava syöttöjärjestyksensä ja kenttäpuolensa mahdollisimman pian.

2. Kolikonheiton jälkeen VERKKOTUOMARIN on välitettävä kaikki olennaiset tiedot KIRJURILLE.

Huom: Sama pätee, jos hänen on suoritettava arvonta erien 2 ja 3 välillä (Sääntö 23.2.9). Tässä tapauksessa hänen on välitettävä kaikki olennaiset tiedot myös PÄÄTUOMARILLE.

3. On tärkeää, että TUOMARIT noudattavat joukkueille varattua kokonaisprotokollaaikaa (erityisesti lämmittelyjaksoa), jotta turnaus ei pitkittyisi päivän aikana. Tämä protokolla tulisi vahvistaa teknisessä kokouksessa. TUOMARIEN on oltava varmoja tästä varatusta ajasta ja varmistettava, ettei viivästyksiä tapahdu.

Huom: TUOMARIEN tulisi tutkia tarkasti virallinen otteluprotokolla (katso sivut 21 ja 22), erityisesti protokollan kokonaispituus ja sen keskeiset ajat ottelun toimitsijoille.

4. Protokollan noudattaminen on tärkeää sekaannusten välttämiseksi, jos luovutusvoitto tapahtuu, koska toinen joukkue ei ole paikalla kentällä. TUOMARIN ei tule olettaa, että joukkue ei saavu paikalle joukkueen aiemman luovutuksen perusteella. Varmista, että pöytäkirja on täytetty ennen kuin annat kenenkään allekirjoittaa sitä. Ilmoita asiasta asianomaiselle FIVB:n delegaatille (tai delegaateille) mahdollisen luovutuksen tapauksessa. (Kolikonheitto tulisi suorittaa; paikalla oleville pelaajille ilmoitetaan virallisen lämmittelyajan alkamisesta viheltämällä pilliin ja päättymisestä viheltämällä pilliin. Sitten vihellys, joka osoittaa joukkueille ottelun alkamisen. Jos tällä hetkellä joukkue on vajaalukuinen, annetaan luovutusvoitto).

Huom: PÄÄTUOMARIN on noudatettava asianomaisen FIVB:n delegaatin (tai delegaattien) ohjeita erityisesti poikkeuksellisissa olosuhteissa pitäen kaikki toimitsijat ja pelaajat tietoisina tilanteesta. TUOMARIEN tulee aina noudattaa menettelyä, kuten on määritelty "Luovutus- ja oletusprotokollassa" (katso sivut 23–25).

5. Joukkue voi pelata vain kahdella pelaajalla, ei enempää, ei vähempää. Siksi pelaajavaihtoja tai korvaamisia ei ole (Säännöt 7.3.1, 15.2.2).

6. Pelaajat voivat sijoittua minne tahansa omalla kenttäpuolellaan. Siksi sijoittumisvirheitä ei ole syöttöhetkellä.

Huom: VERKKOTUOMARI voi syöttöhetkellä tarkkailla molempia joukkueita auttaakseen PÄÄTUOMARIA, mutta heidän on tehtävä se tavalla, joka varmistaa, että he tarkkailevat ensisijaisesti vastaanottavaa joukkuetta.

7. Jos väärän pelaajan todetaan syöttäneen, joukkuetta voidaan rangaista syötön menetyksellä (tai vastustajan pisteellä) vain, jos ennen syöttöä KIRJURI, VERKKO-TUOMARI tai PÄÄTUOMARI oli ilmoittanut heille oikein, että syöttäjä oli väärä syöttöjärjestyksen mukaisesti.

Huom: Jos oikeaa menettelyä väärän syöttäjän ilmoittamiseksi ei ole noudatettu (esim. myöhäinen ilmoitus tai väärä ilmoitus KIRJURILTA), syöttöjärjestys ainoastaan korjataan ja joukkue(et) säilyttävät kaikki pisteet.

## 8. PELIN TILANTEET

1. Pallo on pelissä siitä hetkestä, kun syöttäjä lyö palloa PÄÄTUOMARIN syöttövihellyksen jälkeen.
2. Pallo on poissa pelistä sillä hetkellä, kun kumpi tahansa TUOMARI viheltää. TUOMARIEN on viheltävä pilliin virheen tapahtumishetkellä (esim. ”pallo sisällä” tai ”ulkona”).
3. TUOMARIEN on muistettava, että pallon jälki hiekassa voi olla kokonaan rajan ulkopuolella, mutta pallo tuomitaan ”sisällä”, jos pallo kosketti rajalinjaa, joka oli hieman koholla hiekkakasautuman vuoksi (Sääntö 8.3).

Huom: TUOMARIEN on oltava tietoisia siitä, että raja voi liikkua pallon laskeutuessa sen lähelle. Tämän ei pitäisi vaikuttaa päätökseen, joka perustuu todelliseen kosketukseen rajan kanssa. Huom: Joukkueen kapteeneilla ei ole oikeutta vaatia, että TUOMARI tarkistaa pallon jäljen hiekassa. Vain jos on merkittävää epäilystä siitä, onko pallo sisällä vai ulkona, PÄÄTUOMARI voi päättää tarkistaa pallon jäljen noudattaen tiukasti ”Pallonjälkiprotokollaa” (katso sivut 26–28).

4. Pallo on ”ulkona”, kun se ylittää kokonaan verkon alapuolisen tilan, mutta tämän merkitsee TUOMARI osoittamalla kuvitteellista keskirajaa (Kaavio 9/22).

Huom: On VERKKOTUOMARIN vastuulla tuomita pallo, joka on haettu kokonaan vastustajan puolelta verkon alta (Sääntö 23.3.2.6).

## 9. PALLON PELAAMINEN

1. Pelisuorituksessa (paitsi syötössä) pelaajilla on oikeus pelata pallo oman vapaa-alueensa ulkopuolelta ja kirjurinpöydän yli sen koko pituudelta.

Huom: Sääntöä 10.1.2 lukuun ottamatta tämä rajoittaa pelaajat hakemaan palloa oman vapaa-alueensa ulkopuolelta ja kirjurinpöydän yli, mukaan lukien se osa kirjurinpöytää, joka on verkon vastustajan puolella.

2. Joukkueella on oikeus enintään kolmeen lyöntiin palauttaakseen pallon verkon yli. Jos kaksi pelaajaa koskettaa palloa samanaikaisesti, se lasketaan kahdeksi lyönniksi (paitsi torjunnassa), ja kumpi tahansa pelaaja voi koskettaa palloa kolmannella lyönnillä.
3. Jos vastustajien samanaikainen kosketus tapahtuu verkon päällä ja pallo jää peliin, pallon vastaanottavalla joukkueella on kolme uutta lyöntiä.
4. Jos pallo menee ulos samanaikaisen kosketuksen jälkeen, virhe kirjataan vastakkaisella puolella olevalle joukkueelle. Jos tämä samanaikainen kosketus saa pallon osumaan suoraan antenniin, pallo pelataan uudelleen.

Huom: Tätä tilannetta on tarkasteltava erittäin huolellisesti, sillä pitkäkestoinen samanaikainen lyönti verkon päällä ei ole virhe, ja tämän lyönnin jälkeen pallo voi laskeutua kentän ulkopuolelle tai koskettaa antennia.

5. Jos vastustajien samanaikainen kosketus tapahtuu verkon päällä ja molemmat vastustajat tekevät pitkäkestoisen kosketuksen palloon, peli voi jatkua tämän suorituksen jälkeen.
6. Pelialueella pelaaja ei saa ottaa tukea joukkueoverista tai mistään muusta rakenteesta/esineestä ylettyäkseen palloon (Sääntö 9.1.3).
7. Palloa saa pelata millä tahansa ruumiinosalla (paitsi syötettäessä).
8. Palloa on lyötävä, ei kopattava ja/tai heitettävä. Se voi kimmota mihin tahansa suuntaan.

Poikkeukset: Katso säännöt 9.2.2.1 ja 9.2.2.2.

9. Pelaajien suorittaessa sormilyöntiä (yläkautta sormin), palloa on pelattava yhdellä nopealla liikkeellä. Pallossa ei saa olla merkittävää liikettä alaspäin sen ollessa käsissä, eikä pallo saa näkyvästi pysähtyä pelaajan käsiin.

Huom: Teknisesti KAIKISSA sormilyöntisuorituksissa pallo lepää ja liikkuu myös alaspäin ollessaan kosketuksissa pelaajan käsiin. Tämän toiminnon nopeus määrittää, onko ”liike alaspäin” tai ”kosketuksen kesto” näkyvästi merkittävä ja siten virhe. Huom: Beach Volleyssa on useita ainutlaatuisia tapoja passata ja pelata palloa. TUOMARIN on ymmärrettävä näiden pallokosketusten luonne keskittyen niiden keston (koppi- tai heittopallossa painotus on aivan oikein kosketuksen kestossa) ja siihen, kuinka teknisesti oikea tai puhdas kosketus oli (kaksoiskosketuksessa painotus ei ole pallon kiertäessä vaan siinä, että selvä virhe – aikaero kahden käden välillä, jotka koskettavat palloa – on tapahtunut ja että tämä on näkyvässä TUOMARILLE). Huom: TUOMARIEN on löydettävä johdonmukaisuus kosketuksen keston soveltamisessa ja pyrittävä ylläpitämään yhtenäiset kriteerit pallonkäsittelyssä yleensä, ei vain ottelukohtaisesti vaan myös päivästä toiseen ja turnauksesta toiseen.

10. Puolustustilanteessa kovaa hyökkäyslyöntiä vastaan pallokosketus voi olla hetkeksi pitkäkestoinen sormilyönnissä. Hyvä indikaattori kovasta hyökkäyksestä on aika, joka puolustavalla pelaajalla oli reagoida pallon pelaamiseen. Jos puolustavalla pelaajalla oli aikaa tehdä päätös tai reagoida muuttamalla tekniikkaansa pallon pelaamiseksi, kyseessä ei todennäköisesti ollut kova pallo. Tuomarien on kuitenkin oltava 100 % varmoja ennen kuin he viheltävät virheen.

Huom: Tämä voi koskea joukkueen toista kosketusta, jos torjuntakosketus oli vähäinen ja pallo on edelleen kova hyökkäys, tai puolustustoimintaa (joukkueen ensimmäinen kosketus) sen jälkeen, kun pallo on torjuttu. Huom: Hyökkäävän pelaajan kova pallo voi tapahtua pelaajan seisoessa maassa. Ei ole välttämätöntä, että he hyppäävät ja iskevät palloa kaikissa tilanteissa. TUOMARIEN on oltava johdonmukaisia kovan pallon kriteerien soveltamisessa ymmärtäen selvästi hyökkäyksen luonteen sen ylittäessä verkon, osuttuaan torjuntaan tai verkkoon jne.

11. Peräkkäiset kosketukset ovat sallittuja, edellyttäen että se on yksi yritys pelata palloa, kun kyseessä on joukkueen ensimmäinen kosketus. Poikkeuksena tähän on sormilyöntisuoritus.

Poikkeus: Kova hyökkäyslyönti (Sääntö 9.2.2.1).

## 10. PALLO VERKOSSA

1. Sääntö 10.1.2 antaa oikeuden pelata palloa vastustajajoukkueen vapaa-alueelta. VERKKOTUOMARIN ja RAJATUOMARIEN on ymmärrettävä tämä sääntö hyvin! Ottelun aikana heidän on tunnistettava tilanne käytännössä ja tehtävä asianmukainen liike antaakseen tilaa pelaajalle, joka palauttaa pallon omalle kentälleen! Jos

pallo ylittää verkon pystytason ylitystilan sisällä vastustajan vapaa-alueelle ja pelaaja koskettaa sitä yrittäessään palauttaa tämän pallon takaisin, TUOMARIEN on viheltävä virhe kosketushetkellä ja näytettävä ”ulos”.

Huom: Antennien ulkopuoli määritellään kulkevaksi kokonaan ulkopuolelta tai osittain antennien ulkopuolelta (ts. yli). Pallo, joka kulkee verkkoa tolppaan yhdistävien köysien tai vaijereiden välistä koskettamatta mitään niistä, voidaan laillisesti jatkaa pelissä, ts. verkon ja tolpan välistä aukkoa pidetään osana ulkoista tilaa.

2. Peli voi jatkua sen jälkeen, kun pallo on lyöty verkkoon, edellyttäen että se on kolmen joukkuekierroksen rajoissa ja se koskettaa verkkoa antennien välissä koskettamatta niitä.

## 11. PELAAJA VERKOLLA

1. Pelaaja saa mennä vastustajan tilaan, kentälle ja/tai vapaa-alueelle, edellyttäen että tämä ei häiritse vastustajan peliä (Sääntö 11.2).
2. Häirintä verkon alla on ensisijaisesti VERKKOTUOMARIN vastuulla arvioida. Pelaajien välinen kontakti ei ole aina häirintää. Jos kontakti on satunnainen eikä häirinnyt pelaajien kykyä pelata palloa, virhettä ei ole.
3. Häirintä voidaan kuitenkin rangaista, jos kontakti ei ole fyysinen vaan pelkästään uhattu. Pelaaja voi olla palloa pelaavan pelaajan tiellä, mikä aiheuttaa sen, että pelaajan on kierrettävä hänet pelataksaan palloa.

Huom: Häirintä voidaan rangaista, jos pelaajan kykyä pelata seuraava tai myöhempi lyönti estetään.

4. Häirintävirhe voidaan rangaista riippumatta pelaajan sijainnista pelikentällä tai vapaa-alueella. TUOMARI voi joissakin tapauksissa selvästi nähdä, että pelaaja on tahallisesti muuttanut merkittävästi sijaintiaan häiritäkseen toisen pelaajan yritystä pelata palloa. Tämä on virhe.
5. Kiinnitämme huomiota sääntöön, joka koskee pelaajan kontaktia verkkoon: ”Pelaajan kontakti verkkoon antennien välissä pallon pelaamisen aikana on virhe. Pallon pelaamisen toiminta sisältää (muun muassa) ponnistuksen, lyönnin (tai yrityksen) ja alastulon.”
6. Ketä tahansa pelaajaa, joka on lähellä palloa sitä pelattaessa ja joka itse yrittää pelata sitä, pidetään pallon pelaamisen toiminnassa olevana, vaikka kosketusta palloon ei tapahtuisikaan. Huomiota tulisi kiinnittää seuraaviin tilanteisiin: a) Jos pelaaja on pelipaikallaan omalla kentällään ja pallo lyödään vastustajan puolelta verkkoon ja se saa verkon koskettamaan pelaajaa (Sääntö 11.3.3), jälkimmäinen ei tee virhettä. b) Verkon satunnaisia kosketuksia pelaajiin, jotka johtuvat verkon normaalin muodon merkittävästä muutoksesta tuulen vuoksi, ei tule pitää virheenä ja pelin tulisi jatkua. c) Hiusten satunnaista kosketusta verkkoon ei tule pitää virheenä, ellei ole selvää, että se vaikutti vastustajan kykyyn pelata palloa tai keskeytti pallorallin (esim. poninhäntä takertuu verkkoon).
7. Kun pelaaja häiritsee vastustajan peliä: a) käyttämällä verkkoa antennien välissä tukena tai vakautusapuna, b) luomalla epäreilun edun vastustajaan nähden koskettamalla verkkoa, c) tekemällä toimia, jotka estävät vastustajan laillisen yrityksen pelata palloa, d) tarttumalla/pitämällä kiinni verkosta, tällöin vihelletään: Verkkovirhe, jos teko on ”verkkokosketushäirintä”, tai Häirintä, jos tekoon liittyy ”häirintä olemalla vastustajan tilassa ja kentällä”.

8. TUOMARIEN huomio kiinnitetään siihen tosiasiaan, että verkkoa sitovat vaijerit 8,00/8,50 metrin pituuden ulkopuolella eivät kuulu verkkoon. Tämä koskee myös tolppia sekä sitä verkon osaa, joka on antennien ulkopuolella (8,50 m verkon tapauksessa). Siten, jos pelaaja koskettaa verkon ulkoista osaa (ylänauhaa antennien ulkopuolella, vaijereita, tolppia jne.), tätä ei pidetä virheenä, ellei se häiritse vastustajan peliä tai sitä käytetä tukena pelaajalle pallon lyömiseksi.
9. Pelaajaa, joka tahallisesti kurkottaa kohti palloa ja koskettaa sitä verkon läpi pallon ollessa vastustajan puolella aiheuttaen sen, etteivät vastustajat voi pelata palloa, rangaistaan. Päinvastoin, pallo, joka osuu pelaajaan verkon läpi, kun pelaaja ei yrittänyt tahallisesti koskettaa palloa, ei olisi rangaistava (esim. hänellä oli mahdollinen pelitilanne tai hän oli olemassa olevassa positiossa). Katso 7. b) ja c) yllä.
- Huom: Ensimmäinen tilanne yllä rangaistaan verkkovirheenä, koska pelaajan katsotaan tahallisesti aiheuttaneen verkon koskettavan häntä, ei pallon aiheuttaneen verkon koskettavan häntä.
10. Osallistuvien joukkueiden huippulaadun vuoksi peli verkon lähellä on perustavanlaatuisen tärkeää, ja siksi TUOMARIEN on oltava erityisen tarkkaavaisia, erityisesti tapauksissa, joissa pallo hankaa torjuijen käsiä vasten.

Huom: Tämä on yhtä tärkeää suorituksissa, joissa pallo torjuntaan osumisen jälkeen menee kentän ulkopuolelle, tai suorituksissa, joissa pallo torjuntaan osumisen jälkeen pysyy pelissä, sillä tässä tapauksessa se lasketaan joukkueen ensimmäiseksi lyönniksi.

11. Kahden TUOMARIN yhteistyön helpottamiseksi työnjako on seuraava: PÄÄTUOMARI keskittyy – arvioituaan hyökkäys-/torjuntakosketukset verkon yläpuolella – ensisijaisesti (mutta ei yksinomaan) katsomaan verkon koko pituutta (ylänauhasta alanauhaan) hyökkääjien puolella verkkoa, ja VERKKOTUOMARI keskittyy ensisijaisesti (mutta ei yksinomaan) katsomaan verkon koko pituutta torjuijen puolella verkkoa.

## 12. ALOITUS

1. Kun joukkue on määrittänyt syöttöjärjestyksensä, se on säilytettävä koko yksittäisen erän ajan. KIRJURIN on pidettävä ylhäällä numeroitua mailaa (1 tai 2) osoittamaan oikeaa syöttäjää. Hänen tulisi korjata väärä syöttäjä ennen syöttövihellystä ja syöttölyöntiä. Siksi syöttöjärjestysvirhettä ei pitäisi koskaan tapahtua, ellei pelaaja vaadi syöttämistä väärässä järjestyksessä. Tämä on syöttöjärjestysvirhe ja siitä rangaistaan.

Huom: Jos oikeaa menettelyä väärän syöttäjän ilmoittamiseksi ei ole noudatettu (esim. myöhäinen ilmoitus tai väärä ilmoitus KIRJURILTA), syöttöjärjestys ainoastaan korjataan ja joukkue(et) säilyttävät kaikki pisteet ja suoritetaan uusi syöttö. Huom: Tämä menettely pätee vain, jos väärä syöttäjä on joukkueesta, jonka laillisesti kuuluisi syöttää. Jos väärä joukkue syöttää (kumpi tahansa pelaaja), peli on pysäytettävä ja aloitettava uudelleen ilman pisteitä. Tämä tapahtuu yleensä erän alussa.

2. Syöttäjän ei tarvitse aloittaa vauhtiaan syötölle syöttöalueelta. Syöttölyönnin tai hyp-pysytön ponnistuksen hetkellä syöttäjä ei saa koskettaa kenttää (päätyraja mukaan lukien) eikä maata syöttöalueen ulkopuolella. Syöttäjän jalka ei saa mennä rajan alle. Syötön jälkeen he voivat astua tai laskeutua syöttöalueen ulkopuolelle tai laskeutua kentän sisäpuolelle.

Huom: Syöttäjän ei ole välttämätöntä olla syöttöalueella vastaanottaakseen pallon. Syöttäjän ei ole välttämätöntä olla syöttöalueella, kun PÄÄTUOMARI viheltää syötön merkiksi – mutta terveen järjen on vallittava ja joukkueiden on oltava valmiina. Huom:

Jos syöttäjä siirtyy syöttöalueelle välittömästi edellisen pallorallin päättymisen jälkeen, ja aika edellisen pallorallin päättymisen ja seuraavan syöttövihellyksen välillä ei kestä yli 12 sekuntia, tuomari voi sallia pelaajan mahdollisen rutiinin syötön valmisteluun, jos tämä on osa 12 sekuntia pallorallien välillä. Kuitenkin, jos syöttäjä aloittaa minkäänlaisen rutiinin (esim. lasien pyyhkiminen, parille puhuminen, hiekan tasoittaminen, rajojen korjaaminen jne.) ennen kuin hän alkaa kävellä syöttöalueelle, tuomarin on varmistettava, että syöttäjä ottaa pallon vastaan heti, kun hän pääsee lähelle syöttöaluetta. Pallosta kieltäytyminen tai pallonpalauttajan huomiotta jättäminen tällaisissa tapauksissa rangaistaan välittömästi viivästyksenä.

3. TUOMARIEN on ymmärrettävä, että raja voi liikkua, koska pelaaja potkaisee/työntää hiekkaa. Siksi rajan liikkuminen ei välttämättä ole virhe.

Huom: PÄÄTUOMARIN tulisi olla konservatiivinen jalkavirheen viheltämisessä luottaen ensisijaisesti RAJATUOMARIN virhemerkkiin.

4. Pelaajalla on vain yksi syöttöyritys, kun pallo on irronnut kädestä, syötön aloittamiseksi (Säännöt 12.4.6, 12.4.7).

Huom: Monet pelaajat irrottavat pallon kädestään/käsistään ennen varsinaista heittoa syöttöä varten. PÄÄTUOMARIN on ymmärrettävä selvästi ja huolellisesti pelaajan aikomus.

5. Verkkoa koskettava syöttöpallo ei ole virhe.

6. Päätuomarin tulee kiinnittää huomiota peittämiseen (screening) syötön suorittamisen aikana.

## 13. HYÖKKÄYSLYÖNTI

1. Avokämmenellä tehty ”juju tai sijoitus” (dink or tip) pallon ohjaamiseksi vastustajan kentälle sormilla on virhe. Sormenpäillä tai rystysillä tökätty pallo on sallittu.

Huom: Sormenpääkosketuksessa palloon koskevien sormien on oltava yhdessä ja jäykät. Huom: Varovaisuutta on noudatettava, kun pelaaja koskettaa palloa ensin sormilla ja sitten työntää pallon torjuntaan aiheuttaen ”kopin” verkon päällä. Tämä ensimmäinen kosketus on virhe ja se tulisi rangaista. Jos molemmat joukkueet koskettavat palloa samanaikaisesti aiheuttaen pitkäkestoisen pallokosketuksen (verkon päällä), tämä ei ole virhe ja pelin tulisi antaa jatkua.

2. Hyökkääjän puolella aloitettu hyökkäyslyönti saatetaan usein päätökseen juuri verkon toisella puolella. Tuomareita neuvotaan, että edellyttäen että palloa ei kopata tai heitetä ja kosketus aloitetaan hyökkääjän puolella, tätä ei tulisi pitää virheenä.

Lisäksi, kun kaksi pelaajaa kilpailee pallosta verkolla ja kosketus on pitkäkestoinen, lopullinen kosketus voi käytännössä olla myös verkon tason toisella puolella (ts. vastustajan kentän yllä). Ellei tästä tule toista tahallista toimintaa, tätä ei taaskaan tulisi rangaista.

3. Vastustaja ei saa suorittaa loppuun hyökkäyslyöntiä syötöstä, kun pallo on kokonaan verkon yläpuolella. Tämä on virhe.

4. Pelaaja voi suorittaa hyökkäyslyönnin käyttämällä sormilyöntiä (yläkauutta), jolla on hartialinjan suuntainen (kohtisuora) lentorata, joko eteenpäin tai taaksepäin.

Huom: TUOMARIN tulisi tarkastella pelaajan hartialinjaa pallokosketuksen alkuvaiheessa. Pelaajien on vakiinnutettava hartia-asentonsa ennen kuin kosketus tapahtuu.

## 14. TORJUNTA

1. Torjulla on oikeus torjua mikä tahansa pallo vastustajan tilassa kädet verkon toisella puolella edellyttäen, että:
  - Tämä pallo, vastustajajoukkueen ensimmäisen tai toisen kosketuksen jälkeen, suuntautuu kohti torjujan kenttää, ja
  - Kukaan vastustajajoukkueen pelaaja ei ole tarpeeksi lähellä verkkoa siinä osassa pelitilaa jatkaakseen suoritustaan.
- Kuitenkin, jos vastustajajoukkueen pelaaja on lähellä palloa, joka on kokonaan hänen puolellaan verkkoa, ja aikoo pelata sitä, torjuntakosketus verkon toisella puolella on virhe, jos torjuja koskettaa palloa ennen pelaajan suoritusta, estäen siten vastustajan suorituksen. Vastustajan kolmannen kosketuksen jälkeen jokainen pallo voidaan torjua vastustajan tilassa. Tässä on tärkeää korostaa, että torjunta on sallittu, mutta EI HYÖKKÄYS (katso kohta 3 alla).
2. Passeja ja sallittuja sormilyöntejä (ei hyökkäyksiä), jotka eivät ylitä verkkoa kohti vastustajan kenttää, ei saa torjua verkon toisella puolella paitsi kolmannen kosketuksen jälkeen.
3. Jos yksi torjujista laittaa kätensä verkon toiselle puolelle ja lyö palloa (isku) torjuntatoiminnan sijaan, se on virhe (ilmaisu 'verkon toisella puolella' tarkoittaa käsien kurottamista verkon yli vastustajan tilaan). Iskusuuritukselle on ominaista taakseviinti, kun taas torjunnassa sitä ei ole.
4. Koska pallo voi koskettaa mitä tahansa kehon osaa, jos pallo koskettaa torjunnan aikana jalkoja saman suorituksen aikana, se ei ole virhe ja se on edelleen torjunta!

## 15. SÄÄNNÖLLISET PELIKATKOT (AIKALISÄT)

1. Aikalisät voivat seurata toisiaan ilman tarvetta jatkaa peliä.
2. Aikalisän pituus on 30 sekuntia.
3. Joukkueen kapteenit voivat pyytää aikalisää pallon ollessa poissa pelistä ja ennen syöttövihellystä. Pelaajien on käytettävä oikeaa käsimerkkiä aikalisää pyytäessään. Jos kapteeni ei näytä käsimerkkiä aikalisälle, kumpikaan TUOMARI ei huomioi pyyntöä ja peli jatkuu välittömästi.
4. TUOMARIT EIVÄT saa hyväksyä aikalisäpyyntöä muulta kuin kapteenilta. Tämä on virheellinen pyyntö. Se hylätään ilman rangaistusta, ellei se toistu. Joten, jos se ei toistunut, viivytysvaroitusta tai -rangaistusta ei sovelleta.

Huom: Ei kuitenkaan ole sääntöä, joka sanoisi, ettei kapteeni voisi esittää laillista pyyntöä saman katkon aikana. Joten TUOMARIT voisivat hyväksyä aikalisäpyynnön kapteenilta.

5. Ei ole sallittua pyytää mitään säännöllistä pelikatkoa sen jälkeen, kun pyyntö on hylätty ja rangaistu viivytysvaroituksella saman katkon aikana (ts. ennen seuraavan loppuun pelatun pallorallin päättymistä).

Huom: Virheelliset pyynnot, jotka vaikuttavat peliin tai viivyttävät sitä, rangaistaan viivytyksenä. TUOMARIEN on tutkittava sääntö huolellisesti ja ymmärrettävä, mitä "virheellinen pyyntö" tarkoittaa (katso Sääntö 15.5).

6. Erissä yksi ja kaksi pidetään tekninen aikalisä (TTO), kun pisteiden summa on 21 pistettä.



Huom: AVUSTAVA KIRJURI aloittaa ja lopettaa TTO:n käyttämällä summeria/kelloa, ja joukkueet noudattavat samaa menettelyä kuin aikalisässä. Jos summeria/kelloa ei ole käytettävissä, VERKKOTUOMARI aloittaa ja lopettaa aikalisän ajanoton kuten kohdassa 15.2 yllä. Huom: TTO:n päätyttyä, heti kun joukkueet alkavat kävellä takaisin kentälle, VERKKOTUOMARI viheltää ja näyttää kenttien vaihtoa.

## 16. PELIN VIIVYTYKSET

1. Esimerkkejä pelin viivytämisestä ovat: (a) 12 sekunnin ajan pidentäminen pallorallien välillä ilman lupaa; (b) Yritys hidastaa ottelun tahtia; (c) Keskustelut toimitsijoiden kanssa päätöksistä, jotka liittyvät pelisuorituksiin tai käytökseen; (d) Joukkueen kapteenien pitkittyneet keskustelut toimitsijoiden kanssa sääntöjen tulkinnasta ja/tai soveltamisesta, tai kieltäytyminen jatkamasta ottelua sen jälkeen, kun TUOMARIT ovat antaneet selityksensä; (e) Aikalisien tai puoltenvaihtojen pitkittäminen; (f) Virheellisten pyyntöjen toistaminen samassa ottelussa; (g) Toistuvat pyynnöt saada tietää käytettyjen aikalisien määrä.

Huom: Pelaajat käyttävät monia erilaisia viivytystaktiikoita yrittäessään hidastaa ottelun tahtia. TUOMAREILTA vaaditaan näiden huolellista tunnistamista samalla kun valvotaan, että pallorallien välillä noudatetaan tasaista tahtia. TUOMARIEN tulisi olla johdonmukaisia varoitusten/rangaistusten soveltamisessa samankaltaisille viivytystaktiikoille.

2. TUOMARIEN on vaadittava, että pelaajat siirtyvät pallorallien välillä suoraan paikoilleen syöttöä tai vastaanottoa varten. Aika pallorallien välillä on 12 sekuntia. Tätä voidaan kuitenkin pidentää 15 sekuntiin teknisen delegaatin luvalla tapauksessa, jossa äärimmäiset sääolosuhteet, kuten kosteus tai kuumuus, on virallisesti julistettu. Aikaa pallorallien välillä voidaan lyhentää, jos molemmat joukkueet ovat valmiita.

Huom: PÄÄTUOMARI sallii viivästyksen pallorallien välillä vain silloin, kun sen sallimatta jättäminen aiheuttaisi merkittävän vaaran, uhan tai riskin pelaajan turvallisuudelle tai heikentäisi ottelun imagoa/esitystä. 12 sekunnin sääntö koskee erityisesti sitä, etteivät pelaajat viivytä aikaa pallorallien välillä korjaamalla rajoja, kommunikoimalla liiallisesti parinsa kanssa, käyttämällä pyyhkeitä, pyyhkimällä laseja jne. Huom: Pelaajien tulisi yleensä edetä suoraan syöttämään, mutta jos he haluavat käyttää pyyhettä, pyyhkiä laseja jne., heidän on tehtävä se välittömästi pallorallin lopussa, jotta he alkavat valmistautua syöttämään/vastaanottamaan noin 8 sekunnin kohdalla rajasta. Huom: PÄÄTUOMARIN tulisi aluksi, pienten viivästysten tapauksessa pallorallien välillä, antaa suullisia varoituksia (osoittaen joukkueita palaamaan pelin aloittamiseksi), mutta jatkuva viivytysten malli on rangaistava. Huom: Aurinkolasien puhdistuspyyhe/liina ripustetaan tolpile/verkon köydelle kentän kummallekin puolelle (PÄÄTUOMARIN ja VERKKOTUOMARIN viereen), ja yksi pyyhe/liina on varattu kummallekin joukkueelle, joten sitä voidaan käyttää nopeasti tarvittaessa ilman viivästyksiä ottelun aikana. Joukkue, joka ottaa penkin kirjurinpöydän vasemmalta puolelta, vaihtaa kenttäpuolta VERKKOTUOMARIN viereen ja käyttää pyyhettä/liinaa vain tarvittaessa ilman viivytystä. Päinvastoin toinen joukkue vaihtaa kenttää PÄÄTUOMARIN puolelle. Rajatuomarit ja/tai tuomarit eivät tarjoa aurinkolasien puhdistuspyyhettä/liinaa pelaajille. Jos pelaaja menee joukkueen penkille tai pallonpalauttajan luo aurinkolasien puhdistuspyyhettä/liinaa varten, toiminnasta rangaistaan viivytyksenä. Uudet puhtaat pyyhkeet/liinat on oltava saatavilla jokaiseen otteluun.

3. TUOMARIEN on hylättävä kaikki joukkueen kapteenien yritykset keskustella päätöksistä, jotka liittyvät pelisuorituksiin tai käytökseen.



Huom: Jos pelaajat vaativat, PÄÄTUOMARIN on välittömästi rangaistava joukkuetta viivytyksestä.

4. Selittäessään tulkintaansa ja/tai säännön soveltamista joukkueen kapteenille, TUOMARIEN tulisi olla selkeitä ja ytimekkäitä, käyttää oikeaa englanninkielistä teknistä terminologiaa, jota voidaan tarvittaessa tehostaa käsimerkeillä.

Huom: Lisäviivästyksiä ei sallita, ja pelaajia pyydetään jatkamaan ottelua välittömästi. Jos he ovat eri mieltä selityksestä, heillä on kuitenkin oikeus aloittaa vastalauseprotokolla, mikä heidän on tehtävä välittömästi.

5. Joukkueen jäsenen ensimmäinen viivytys ottelussa rangaistaan viivytysvaroituksella.

Huom: Ennen mahdollisten seuraavien erien alkua, kun KIRJURI on täydentänyt pöytäkirjan VERKKOTUOMARIN välittämällä olennaisilla tiedoilla, hänen on varmistettava, että KIRJURI sitten rastiittaa VAROITUS-ruudun VIIVYTYSRANGAISTUKSET-osiossa kyseiselle joukkueelle kyseisessä erässä.

6. Saman joukkueen minkä tahansa jäsenen toinen ja seuraavat minkä tahansa tyypiset viivästyksset ottelussa rangaistaan viivytysrangaistuksella.

Huom: VERKKOTUOMARIN on ilmoitettava PÄÄTUOMARILLE, jos viivytysvaroitusta on jo annettu kyseiselle joukkueelle.

7. Sääntö 15.4.4 toteaa, että joukkueen ensimmäinen virheellinen pyyntö ottelussa, joka ei vaikuta peliin tai viivytä sitä, hylätään, mutta se on kirjattava pöytäkirjaan ilman muita seurauksia.

Huom: Säännössä ei mainita mitään aiemmista tapahtumista ennen virheellistä pyyntöä. Jos pyyntö on virheellinen ensimmäistä kertaa joukkueelta, sitä tulisi pitää "virheellisenä pyyntönä"; ei ole väliä, onko joukkue aiemmin saanut viivytysrangaistuksen. Joten viivytysvaroitusta tai -rangaistusta jälkeen "virheellinen pyyntö" voidaan silti tehdä – ja kirjata pöytäkirjaan.

## 17. POIKKEUKSELLISET PELIKATKOT

1. Virallisten Beach Volley -sääntöjen säännön 17.1 mukaan, jos vakava onnettomuus tapahtuu pallorallin aikana ja pelaaja vuotaa verta tai hän voi pahentaa tilaansa pelin jatkuessa, tuomarin on vihellettävä pilliin välittömästi pelin pysäyttämiseksi. Palloralli pelataan tällöin uudelleen.
2. Pelaajan loukkaantuessa/sairastuessa, heti kun palloralli on päättynyt, 2. tuomarin on tarkistettava, tarvitseeko pelaaja lääketieteellistä apua.

## 18. TAUOT JA KENTTIEN VAIHDOT

1. Taukojen aikana pelaajat voivat käyttää lämmittelyyn vapaa-alueella muita kuin pelipalloja.
2. Taukojen aikana kaikki pelipallot pysyvät pallonpalauttajilla. Heillä ei ole oikeutta antaa niitä pelaajille lämmittelyä varten. Ennen ratkaisevaa erää VERKKOTUOMARI antaa pallon erän ensimmäiselle syöttäjälle. Aikalisien ja vaihtojen (huom: beach volleyssä ei vaihtoja, tarkoitettaneen puolen vaihtoja tai keskeytyksiä) aikana sekä ratkaisevan erän puolen vaihdon aikana 8. pisteessä, VERKKOTUOMARI ei ota palloa. Se pysyy pallonpalauttajilla.
3. Joissakin kilpailuissa joukkueiden ei odoteta vaihtavan kenttäpuolia, jotta minimoidaan mahdolliset tartunnat (COVID-19).

# PALLONJÄLKIPROTOKOLLA

Pallonjälkiprotokollassa ottelun aikana on vain muutama osa, ja toimitsijoiden, erityisesti PÄÄTUOMARIN, tulisi suorittaa se suurella tarkkuudella ja nopeudella mahdollistaakseen ottelun nopean jatkumisen. Pallonjälkiprotokollan pääosat ovat:

1. Joukkueilla on oikeus pyytää "Pallonjälkiprotokollan" toteuttamista pallorallin lopussa, kun ne haluavat tarkistuttaa tuomarien päätöksen pallon tuomiosta 'sisällä' / 'ulkona' sivu- ja päätyrajoilla.
2. Joukkueilla on oikeus pyytää toista "BMP:tä", jos heidän pyyntönsä on onnistunut (oikea), rajoituksena enintään kaksi epäonnistunutta BMP-pyyntöä erää kohti.
3. BMP:tä voi pyytää kumpi tahansa pelaaja kummasta tahansa joukkueesta. Pelaajilla/joukkueilla on viisi sekuntia aikaa rallin päättymisen jälkeen tehdä pyyntö. Joukkue ei kuitenkaan voi pyytää BMP:tä vaihdettuaan kenttäpuolta.

## **MERKKI MYÖHÄISESTÄ BMP-PYYNNÖSTÄ**

(tuomari näyttää peittämällä ranteen toisen käden yhteenliitetyillä sormilla)

4. Pelaajan on osoitettava pyyntö näyttämällä "C"-kirjainmerkkiä sormillaan, jota seuraa asianmukaisen BMP-merkin näyttäminen 1. tuomarille. Pelaajat voivat tehdä pyynnön mistä tahansa pelialueen kohdasta.

## **PAKOLLISET MERKIT BMP-PYYNNÖLLE**

("C"-kirjain muodostetaan sormilla) (jota seuraa pelaajan osoittama kenttäviiva)

5. BMP-pyyntöjä tilanteissa, joissa pallonjälki ei takaisi luotettavaa todistetta (esimerkiksi tuomari arvioi sijainnistaan, että pallo kosketti rajaa ennen osumistaan hiekkaan hieman rajan sijainnista sivussa), ei hyväksytä.
6. Yllä mainitut tapaukset (kohta 5) katsotaan "laittomaksi BMP-pyyntöksi" ja hylätään.
  1. tuomarin toimet ovat: a. ilmoittaa asianomaiselle pelaajalle/joukkueelle päätöksensä, b. näyttää virallinen Laiton BMP-pyyntö -merkki.

## **MERKKI LAITOMASTA BMP-PYYNNÖSTÄ**

(tuomari näyttää "X"-kirjaimen)

7. BMP on ensisijainen kaikkiin muihin ottelutapahtumiin nähden – esim. aikalisy-pyyntöihin – joihin BMP:n tulos voi vaikuttaa.
8. Pätevässä BMP-pyyntöissä 1. tuomarin on välittömästi: a. Laskeuduttava tuomari-tornista ja osoitettava asianomaiselle rajatuomarille (tai -tuomareille), että heidän on tultava pallonjäljen luo. b. Tarvittaessa pyydettyä pallonjäljen puoleisen joukkueen pelaajia poistumaan pallonjäljen alueelta. Tämä on erittäin tärkeää, sillä se takaa tasapuolisen ja reilun kohtelun molemmille joukkueille prosessissa. Kaikkien pelaajien on kuitenkin pysyttävä kentällä tarkistusprosessin ajan. c. Aloitettava pallonjäljen tarkistus (sisällä vai ulkona): i. kun alue pallonjäljen lähellä on vapaa pelaajista ja asianomaiset rajatuomarit ovat paikalla, 1. tuomarin tulisi edetä huolellisesti rajatuomarien jäsenneltyyn kuulemiseen tarvittaessa. ii. aluksi tulisi selvittää, osuiko pallo rajaan. Tämä sisältää tapauksen, jossa raja oli koholla ja pallo kosketti

sitä. iii. on tärkeää, että RAJATUOMARILLE (jos asianmukaista) annetaan mahdollisuus:

1. näyttää pallonjäljen sijainti (koskematta siihen)
  2. selittää sanallisesti, mitä he näkivät, mukaan lukien sekä pallon osuminen hiekaan että mahdolliset myöhemmät toimet
- iv. 1. tuomarin tulisi ymmärtää selvästi, mitä RAJATUOMARI on heille välittänyt. Hyvä strategia on saada tapahtumien kulku selitettynä niiden tapahtuessa. v. kun 1. tuomari on tyytyväinen saamaansa tietoon ja pystyy tekemään päätöksen, hänen tulisi nopeasti siirtyä tuomaritornille näyttäen päätöksen pallonjäljestä (osoittaa, kumpi joukkue saa nyt syöttää) ja tarvittaessa rangaista kaikkia verkon ylittäviä pelaajia. MITÄÄN lisäviivästyksiä ei sallita, ja pelaajia kehoitetaan jatkamaan peliä välittömästi. vi. 2. tuomarin tulisi sitten siirtyä sen joukkueen puolelle, joka häviää pallorallin, sen jälkeen kun 1. tuomari tekee päätöksen. vii. jos sovellettavissa, 1. tuomari ilmoittaa yleisölle sanallisesti pallonjälkiprotokollan tuloksen samalla kun hän näyttää päätöksen merkillä.
9. Kun BMP:n päätös on vahvistettu, ottelu jatkuu, ja tulos säädetään päätöksen mukaisesti.
10. BMP-pyynnössä 2. tuomareiden on: a. Sijoitettava lähelle verkkoa estääkseen joko kehon asennolla tai sanallisella viestinnällä vastustajajoukkuetta ylittämästä verkkoa. On hyvä käytäntö muistuttaa joukkueita siitä, että verkon tai sen jatkeen ylittäminen on laitonta. b. Luotava katsekontakti 1. tuomariin koko prosessin ajan, ja tarvittaessa he voivat avustaa 1. tuomaria lopullisessa päätöksessä. c. Ennen ottelun jatkumista 2. tuomarin on varmistettava, että pöytäkirja ja kaikki tulostaulut kilpailualueella ovat oikein ja pelaajat kentällä ovat oikeilla paikoillaan (kierto) sähköisen pöytäkirjan mukaisesti.
11. Onnistuneiden/epäonnistuneiden haastojen seuraukset: a. joukkueen toinen epäonnistunut BMP erässä johtaa siihen, että pyytävä joukkue ei voi pyytää enempää BMP:itä kyseisen erän aikana, b. joukkueen toisen epäonnistuneen BMP:n jälkeen 2. tuomarin on ilmoitettava asianomaiselle joukkueen kapteenille, että joukkue on käyttänyt loppuun BMP-pyyntöjä kyseiselle erälle, c. jos sovellettavissa, 1. tuomari ilmoittaa tämän tilanteen sanallisesti yleisölle kuulutusjärjestelmän kautta.
12. Hyvin poikkeuksellisissa olosuhteissa 1. tuomarilla on oikeus aloittaa BMP-tarkistus, jos hän tuntee olonsa epävarmaksi päätöksestään missä tahansa rallissa. Tässä tapauksessa tuomarin on: a. pysäytettävä peli vihellyksellä, b. seurattava välittömästi pallonjäljen tarkistamista (sisällä tai ulkona), c. seurattava nopeasti palaamalla tuomaritornille ja näyttämällä päätös pallonjäljestä.
1. tuomarin oikeus pyytää haastoa on yksi tapa varmistaa, että pisteiden myöntämistä joukkueille koskeva lopullinen päätös on oikeudenmukainen, vastaa urheilijoiden ponnisteluja eikä siihen vaikuta inhimillinen erehdys.
13. On mahdollista, että joukkue päättää peruuttaa BMP-pyyntönsä ennen prosessin alkamista tai sen ollessa aivan alkuvaiheessa. Tällaiset tapaukset eivät kuitenkaan saa merkitä pelin viivästymistä, ja niitä on käsiteltävä viivästysrangaistusasteikon mukaisesti.
14. Joukkue voi pyytää BMP:tä vain kerran saman katkon aikana – ts. he eivät voi tehdä toista pyyntöä saman katkon aikana.
15. Pelaajien tulisi pidättäytyä peittämästä/muuttamasta tahallisesti pallonjälkeä. 1. tuomari rankaisee tästä asianmukaisesti.

16. Tapauksissa, joissa pallonjälki on muuttunut luonnollisten tapahtumien tai joukkueiden/pelaajien tahallisen toiminnan vuoksi estäen sen tarkistamisen, tuomarin tuomio jää voimaan. Poikkeuksena on tilanne, jossa voittava joukkue muuttaa rajaa tahallisesti; tässä tapauksessa ralli on pelattava uudelleen. Sitten huolimatta siitä, että tilanteen lopputulos ei ole pyytävän joukkueen eduksi, se säilyttää silti käytävissä olevien BMP-pyyntöjen määrän.
17. BMP-tarkistuksen tulos, kun 1. tuomari on sen ilmoittanut, on lopullinen eikä siitä voi valittaa.

# LÄÄKINTÄAPUPROTOKOLLAT

Käytettäväksi FIVB:n maailmanlaajuisissa kilpailuissa virallisten Beach Volley -sääntöjen säännön 17.1 mukaisesti.

Lääkintäapua myönnetään urheilijoille käyttämällä asianmukaisia protokollia seuraavasti:

- **Lääkintäaikalisä (Medical Timeout, MTO)** – toteutetaan yksinomaan merkittävän verivamman yhteydessä
- **Toipumiskatko (Recovery Interruption, RIT)** – toteutetaan:
  - mikä tahansa ei-verivamma (traumaattiset, ei-traumaattiset ja ei-kontaktivammat, jotka eivät liity vereen);
  - sairastuminen virallisesti julistettujen vaikeiden sääolosuhteiden vuoksi;
  - WC:n käyttö (ottelun aikana tapahtuvan viivästyksen vuoksi).

Missä tahansa yllä mainituista tapauksista, jos 1. tuomari arvioi tapauksen vähäiseksi ja mahdollisesti nopeasti ratkaistavaksi, se on hoidettava ilman viivytystä ilman lääkin-täavun tarvetta. Muussa tapauksessa RIT-tapauksissa urheilijoiden on ensin käytettävä joukkueen aikalisä tai muut säännölliset katkot, jos niitä on sillä hetkellä käytettävissä, ennen kuin 1. tuomari voi valtuuttaa asianomaisen protokollan aloittamisen.

Tuomarien tulee olla tietoisia loukkaantumiseen/sairastumiseen johtaneista olosuhteis-ta, sillä he ovat vastuussa sen luonteen ja laajuuden (vähäinen vai merkittävä) toteamisesta.

"Lääkintäaikalisä" (MTO) ja "Toipumiskatko" (RIT) -protokollat, kun ne otetaan käyttöön, on hoidettava mahdollisimman nopeasti, eikä koko prosessi saa kestää yhteensä yli 5 minuuttia, ajanlaskun alkaessa hetkestä, jolloin 1. tuomari aloittaa protokollan.

"Lääkintäavun" protokollien kesto mitataan sähköisesti siitä hetkestä, kun kirjuri painaa vastaavaa painiketta e-pöytäkirjassa, ja ajastin näkyy tulostaululla (litescore). Ajanotto alkaa 1. tuomarin vihellyksestä sen jälkeen, kun hän on aloittanut "Lääkintäaikalisän" tai "Toipumiskatkon", ja päättyy, kun tulostaulun sumneri ilmoittaa enintään sallitun 5 minuutin päättymisestä, tai 1. tuomarin vihellyksellä heti, kun virallinen lääkärintähenki-löstö ilmoittaa hoidon päättyneen, tai jos hoitoa ei voida antaa, tai kun pelaaja ilmoittaa olevansa valmis jatkamaan peliä. Jos e-pöytäkirjaohjelmistoa ei käytetä, virallinen kirjuri mittaa ja kirjaa lääkin-täavun manuaalisesti. Tämä sisältää tässä järjestyksessä: Aika, jolloin 1. tuomari aloitti protokollan (tunnit, minuutit ja sekunnit); erä; tilanne; syöttävä joukkue; lääkin-täapua saava pelaaja; annetun lääkin-täavun tyyppi; Aika, jolloin ottelu jatkui tai luovutus aika; lääkin-täapukatkon kesto.

Kaikissa yllä mainituissa olosuhteissa virallista lääkin-tähenkilöstöä pyydetään tulemaan kentälle, sillä heidän vastuullaan on valvoa hoitoa ja raportoida 1. tuomarille, kun se on saatu päätökseen, ellei pelaaja ilmoita olevansa valmis jatkamaan peliä ennen heidän saapumistaan kenttäalueelle.

Kun hoito on saatu päätökseen tai jos hoitoa ei voida antaa tuossa lyhyessä ajassa, pelin on jatkuttava tai asianomainen joukkue julistetaan vajaalukuiseksi erän tai ottelun osalta soveltuvin osin.

Lääkin-tähoitoa voidaan antaa pelaajille säännöllisten pelikatkojen (aikalisät, tekniset aikalisät, erätauot) aikana ilman pelin viivästyistä.

## YLEISKATSAUS

Virallinen lääkintähenkilöstö (ts. tapahtumanjärjestäjän lääkäri ja/tai fysioterapeutti) tai joukkueen lääkintähenkilöstö (ts. joukkueen lääkäri ja/tai joukkueen fysioterapeutti, edellyttäen että heidät on asianmukaisesti akkreditoitu tapahtumaan) voi antaa lääkintäapua joukkueen valinnan mukaan.

Joka tapauksessa virallista lääkintähenkilöstöä pyydetään tulemaan kentälle, sillä heidän vastuullaan on valvoa hoitoa ja raportoida 1. tuomarille, kun se on saatu päätökseen, ellei pelaaja ilmoita olevansa valmis jatkamaan peliä ennen heidän saapumistaan kenttälueelle.

Joukkueen lääkintähenkilöstö on sallittu kentällä. Jos joukkueen lääkintähenkilöstö onnistuu ratkaisemaan tapauksen ennen pyydetyn virallisen lääkintähenkilöstön saapumista ja pelaaja ilmoittaa olevansa valmis jatkamaan peliä, tuomarin ei tarvitse odottaa virallisen lääkintähenkilöstön saapumista. Asianomainen lääkintäapuprotokolla kirjataan joka tapauksessa kyseiselle pelaajalle.

Jotta hoitoa voidaan antaa otteluiden aikana, virallisen lääkintähenkilöstön on (kun taas joukkueen lääkintähenkilöstölle suositellaan) istuttava välittömästi kentän laidalla ottelun aikana. Lisää aikaa ei myönnetä joukkueen lääkintähenkilöstön odottamiseen heidän saapuessaan kentälle.

Päätös siitä, onko pelaaja lääketieteellisesti kunnossa vai ei jatkamaan loukkaantumisen/sairastumisen jälkeen, riippuu täysin pelaajasta. Vaikka virallinen lääkintähenkilöstö neuvoisi pelaajaa olemaan jatkamatta, lopullinen päätös jatkamisesta tai jatkamatta jättämisestä on pelaajalla. Tämä ehto sisältyy allekirjoitettuun ”Pelaajien sitoumukseen”. Äärimmäisissä tapauksissa kilpailun lääkäri voi kuitenkin vastustaa loukkaantuneen/sairaajan pelaajan paluuta.

Ensimmäisessä yllä mainitussa tapauksessa tuomarien on kirjattava pöytäkirjan ”huomautukset”-osioon, että pelaaja nimenomaisesti pyysi jatkamaan ottelua virallisen lääkintähenkilöstön lääketieteellisen neuvon vastaisesti.

## 1. LÄÄKINTÄAIKALISÄ (MTO)

Toteutetaan yksinomaan merkittävien verivammojen yhteydessä.

### a) YLEISKATSAUS

- Kaikkien osapuolten turvallisuus on ensisijaisen tärkeää, ja verivammat on siksi hoidettava viipymättä, havaitsipa ne pelaaja tai toimitsijat.
- Jos verenvuoto on vähäistä ja se voidaan pysäyttää helposti niin, että ottelu viivästyy mahdollisimman vähän, tätä ei pidetä ”lääkintäaikalisänä”.
- Jos verenvuoto on merkittävämpää, sitä tulee käsitellä lääkintäapua vaativana ja hoitaa alla kuvatulla tavalla. 1. tuomari valtuuttaa tällöin ”lääkintäaikalisän”.
- Kummassakin yllä olevassa tapauksessa tuomarien on tarkastettava kaikki ottelupallo, ja pallot, joissa on veriroiskeita, on vaihdettava ja sen jälkeen puhdistettava ja desinfioitava. Myös verta muissa varusteissa on puhdistettava ja desinfioitava.
- ”Lääkintäaikalisä”-protokolla on sarja jäsenneltyjä vaiheita, jotka on suunniteltu mahdollistamaan verivamman onnistunut ratkaiseminen mahdollisimman pienellä viiveellä (Säännön 17.1 mukaisesti).

### b) VERIVAMMAN TAPAHTUMAHETKELLÄ

- Kun asianomainen pelaaja tai tuomarit huomaavat verenvuodon, heti kun ralli keskeytyy tai päättyy, jos tämä on rallin viimeinen toimi, 2. tuomarin on välittömästi toimittava aktiivisesti menemällä pelaajan luo ja toteamalla verenvuodon laajuus.

- Jos verenvuoto on vähäistä ja se voidaan pysäyttää helposti, tämä on hoidettava viipymättä 2. tuomarin ohjatessa pelaajan kirjurinpöydälle, jossa on saatavilla lääkintäpakkaus haavan puhdistamiseen ja mahdollisesti sitomiseen.
- Jos verenvuoto on merkittävämpää, 2. tuomarin on annettava merkki 1. tuomarille tulla alas tornista ja ilmoittaa pelaajalle, että 1. tuomari aloittaa ”lääkintäaikalisän”, jota seuraa kysymys pelaajalle, haluaako hän hoidettavaksi turnauksen virallisen lääkintähenkilöstön vai joukkueen akkreditoidun lääkintähenkilöstön toimesta?
- 2. tuomari kutsuu sitten asianomaisen lääkintäavun kentälle, jota seuraa 1. tuomarin vihellys ja asianmukainen merkki protokollan aloittamiseksi.
- Huom: 1. tuomari aloittaa protokollan virallisen lääkintähenkilöstön saapuessa, jos tämä on ollut loukkaantuneen pelaajan valinta, muuten jos virallista lääkintähenkilöstöä ei ole saatavilla tai jos pelaaja pyysi omaa akkreditoitua lääkintähenkilöstöään, 1. tuomari aloittaa protokollan välittömästi.
- 1. tuomari ilmoittaa sitten kirjurille, että tämä aloittaa ajanoton ja ”lääkintäaikalisän” kirjaamisen soveltuvien osien.
- Huom: kaikissa olosuhteissa virallista lääkintähenkilöstöä pyydetään tulemaan kentälle ja tekniselle delegaatille ja/tai tuomarivalmentajalle ilmoitetaan, jotta he voivat valvoa tilannetta.

### c) LÄÄKINTÄAIKALISÄN ALKAESSA

- 2. tuomari ilmoittaa välittömästi useille henkilöille tulemaan kentälle: FIVB:n tekninen delegaatti, FIVB:n tuomarivalmentaja ja FIVB:n lääketieteellinen delegaatti, jos paikalla.
- On suotavaa, että 2. tuomari on se, joka aktiivisesti etsii näitä yllä lueteltuja henkilöitä, mikä voi lopulta vaatia poistumista pelialueelta tai radiopuhelimen käyttöä. 1. tuomari valvoo loukkaantunutta pelaajaa.
- On hyväksyttävää, että loukkaantunut pelaaja pysyy kiinteässä asennossa kentällä, jos niin osoitetaan. Pelaaja voi myös liikkua vapaasti pelikentällä tai vapaa-alueella tai mennä kyseiselle joukkuealueelle.
- Jos paikalla oleva lääkintähenkilöstö pyytää ja 1. tuomari hyväksyy, loukkaantuneen pelaajan voidaan sallia poistua kentältä, jos tarvittavaa apua ei voida antaa pelialueella. Tämä voi tapahtua joissakin tilanteissa (esim. haavan puhdistaminen tai ompelu). Pelaajan, jonka on poistuttava kenttäalueelta, mukana on oltava 2. tuomari (tai tuomarivalmentaja tai varatuomari, jos sovellettavissa).
- 1. tuomari (tai vaihtoehtoisesti pelaajan mukana oleva toimitsija) valvoo aktiivisesti prosessia tavoitteenaan, että loukkaantunut pelaaja palaa paikalleen vaaditun toipumisajan kuluessa.
- 2. tuomari valvoo, että loukkaantuneen pelaajan joukkueoveri ja vastustajat pysyvät pelikentällä tai vapaa-alueella tai menevät omille joukkuealueilleen. Pelaajilla on oikeus käyttää palloja tänä aikana.
- 2. tuomarin tulisi toipumisajan aikana myös varmistaa, että kirjuri on kirjannut kaikki tiedot oikein. Erityistä huomiota on kiinnitettävä tapauksissa, joissa e-pöytäkirjaohjelmistoa ei käytetä.
- Pelaajille tulisi ilmoittaa kuluneesta ajasta lääkintäaikalisän aikana. 1. tuomari ilmoittaa loukkaantuneelle pelaajalle ja lääkintähenkilöstölle, kun taas 2. tuomari on vastuussa ilmoittamisesta loukkaantuneen pelaajan joukkueoverille ja vastustajille.
- ”Lääkintäaikalisän” päätyttyä 1. tuomari siirtyy takaisin tornille, ja 2. tuomari pyytää loukkaantunutta pelaajaa palaamaan paikalleen kentälle, jota seuraa ilmoitus viralliselle kirjurille varmistamaan vaadittujen tietojen kirjaaminen pöytäkirjaan.
- Huomaa, että toipumisajan päättymisestä ilmoittaa sumeri enintään sallitun 5 minuutin kuluttua, tai muuten 1. tuomarin vihellys heti sen jälkeen, kun virallinen

lääkintähenkilöstö on julistanut hoidon päättyneeksi, tai jos hoitoa ei voida antaa, tai kun pelaaja ilmoittaa olevansa valmis jatkamaan peliä.

- Kuitenkin ennen kuin pelaajan sallitaan palata kentälle, verenvuodon on oltava täysin pysähtynyt tai hallinnassa (suljettu) niin, ettei veriroiskeita voi esiintyä.

## 2. TOIPUMISKATKO (RIT)

Toteutetaan:

- Mille tahansa ei-verivammalle, mukaan lukien traumaattiset, ei-traumaattiset ja ei-kontaktivammat, jotka eivät liity vereen;
- Sairastuminen suhteessa virallisesti julistettuihin vaikeisiin sääolosuhteisiin;
- WC:n käyttö.

### a) YLEISKATSAUS

- Kaikkien osapuolten turvallisuus on ensisijaisen tärkeää, joten traumaattiset, ei-traumaattiset ja ei-kontaktivammat, jotka eivät liity vereen, on hoidettava viipymättä, havaitessa ne pelaaja tai toimitsijat.
- Tavoitteena ollessa manipuloinnin estäminen yhdenmukaistettuna kaikkien osapuolten turvallisuuden varmistamisen kanssa, kaikkien aitojen loukkaantumistapausten on oltava hoidon kohteena ”lääkintäapuprotokollien” nopean täytäntöönpanon kautta.
- Jos vamma on vähäinen ja se voidaan ratkaista helposti niin, että ottelu viivästyy mahdollisimman vähän, tätä ei pidetä lääkintäapua vaativana.
- Jos vamma on merkittävämpi, sitä tulee käsitellä lääkintäapua vaativana ja hoitaa alla kuvatulla tavalla.
- Jos joukkueella on käytettävissä oleva aikalisä, tai juuri päättynyt peli johti tekniseen aikalisään tai erätaucoon, hoitoa voidaan antaa ilman pelin viivästymistä. Muussa tapauksessa 1. tuomari valtuuttaa ”Toipumiskatkon”.
- Pelaajalla ei ole oikeutta toiseen ”Toipumiskatkoon” ottelussa.
- ”Toipumiskatko”-protokolla on sarja jäsenneltyjä vaiheita, jotka on suunniteltu mahdollistamaan loukkaantumisen/sairastumisen onnistunut ratkaiseminen mahdollisimman pienellä viiveellä (Säännön 17.1 mukaisesti).

### b) LOUKKAANTUMISEN/SAIRASTUMISEN TAPAHTUMAHETKELLÄ

- Kun asianomainen pelaaja tai tuomarit huomaavat loukkaantumisen/sairastumisen, heti kun ralli keskeytyy tai päättyy, jos tämä on rallin viimeinen toimi, 2. tuomarin on välittömästi toimittava aktiivisesti menemällä pelaajan luo ja toteamalla vamman laajuus ja luonne.
- Jos vamma on vähäinen ja se voidaan ratkaista helposti, tämä on hoidettava viipymättä 2. tuomarin valvoessa aktiivisesti prosessia, jotta loukkaantunut pelaaja palaa paikalleen mahdollisimman pian.
- Jos vamma on merkittävämpi ja joukkueella ei ole käytettävissä olevaa aikalisää, ja juuri päättynyt peli ei johtanut tekniseen aikalisään tai erätaucoon, 2. tuomarin on annettava merkki 1. tuomarille tulla alas tornista ja ilmoittaa pelaajalle, että 1. tuomari aloittaa ”toipumiskatkon”, jota seuraa kysymys pelaajalle, haluaako hän hoidettavaksi turnauksen virallisen lääkintähenkilöstön vai joukkueen akkreditoitun lääkintähenkilöstön toimesta?
- 2. tuomari kutsuu sitten asianomaisen lääkintäavun kentälle, jota seuraa 1. tuomarin vihellys ja asianmukainen merkki protokollan aloittamiseksi.
- Huom: 1. tuomari aloittaa protokollan virallisen lääkintähenkilöstön saapuessa, jos tämä on ollut loukkaantuneen pelaajan valinta, muuten jos virallista lääkintähenkilöstöä ei ole saatavilla tai jos pelaaja pyysi omaa akkreditoitua lääkintähenkilöstöään, 1. tuomari aloittaa protokollan välittömästi.



- 1. tuomari ilmoittaa sitten kirjurille, että tämä aloittaa ajanoton ja "toipumiskatkon" kirjaamisen soveltuvin osin.
- Huom: kaikissa olosuhteissa virallista lääkintähenkilöstöä pyydetään tulemaan kentälle ja FIVB:n delegaateille ilmoitetaan, jotta he voivat valvoa tilannetta.

### **c) TOIPUMISKATKON ALKAESSA**

- 2. tuomari ilmoittaa välittömästi useille henkilöille tulemaan kentälle: FIVB:n tekninen delegaatti, FIVB:n tuomarivalmentaja ja FIVB:n lääketieteellinen delegaatti, jos paikalla.
- On suotavaa, että 2. tuomari on se, joka aktiivisesti etsii näitä yllä lueteltuja henkilöitä, mikä voi lopulta vaatia poistumista pelialueelta tai radiopuhelimen käyttöä. 1. tuomari valvoo loukkaantunutta/sairasta pelaajaa.
- On hyväksyttävää, että loukkaantunut/sairas pelaaja pysyy kiinteässä asennossa kentällä, jos niin osoitetaan. Pelaaja voi myös liikkua vapaasti pelikentällä tai vapaa-alueella tai mennä kyseiselle joukkuealueelle.
- Jos paikalla oleva lääkintähenkilöstö pyytää ja 1. tuomari hyväksyy, loukkaantuneen pelaajan voidaan sallia poistua kentältä, jos tarvittavaa apua ei voida antaa pelialueella. Tämä voi tapahtua joissakin tilanteissa. Pelaajan, jonka on poistuttava kenttä-alueelta, mukana on oltava 2. tuomari (tai tuomarivalmentaja tai varatuomari, jos sovellettavissa).
- 1. tuomari (tai vaihtoehtoisesti pelaajan mukana oleva toimitsija) valvoo aktiivisesti prosessia tavoitteenaan, että loukkaantunut pelaaja palaa paikalleen vaaditun toipumisajan kuluessa.
- 2. tuomari valvoo, että loukkaantuneen pelaajan joukkueoveri ja vastustajat pysyvät pelikentällä tai vapaa-alueella tai menevät omille joukkuealueilleen. Pelaajilla on oikeus käyttää palloja tänä aikana.
- 2. tuomarin tulisi toipumisajan aikana myös varmistaa, että kirjuri on kirjannut kaikki tiedot oikein. Erityistä huomiota on kiinnitettävä tapauksissa, joissa e-pöytäkirjaohjelmistoa ei käytetä.
- Pelaajille tulisi ilmoittaa kuluneesta ajasta "toipumiskatkon" aikana. 1. tuomari ilmoittaa loukkaantuneelle pelaajalle ja lääkintähenkilöstölle, kun taas 2. tuomari on vastuussa ilmoittamisesta loukkaantuneen pelaajan joukkueoverille ja vastustajille.
- "Toipumiskatkon" päätyttyä 1. tuomari siirtyy takaisin tornille, ja 2. tuomari pyytää loukkaantunutta pelaajaa palaamaan paikalleen kentälle, jota seuraa ilmoitus viralliselle kirjurille "toipumiskatkon" luonteesta (ei-verivamma; sairastuminen suhteessa vaikeisiin sääolosuhteisiin; WC:n käyttö) varmistaen, että vaadittujen tietojen kirjaaminen pöytäkirjaan on tarkkaa.
- Huomaa, että toipumisajan päättymisestä ilmoittaa sumneri enintään sallitun 5 minuutin kuluttua, tai muuten 1. tuomarin vihellys heti sen jälkeen, kun virallinen lääkintähenkilöstö on julistanut hoidon päättyneeksi, tai jos hoitoa ei voida antaa, tai kun pelaaja ilmoittaa olevansa valmis jatkamaan peliä.

### **YLEISIÄ LISÄHUOMIOITA**

- Pelaajilla on oikeus käyttää WC:tä milloin tahansa ottelun aikana, kunhan he eivät viivytä peliä.
- Mikäli pelaaja viivyyttaa pelin normaalia kulkua käyttäessään WC:tä, "Toipumiskatko – WC:n käyttö" myönnetään kyseiselle pelaajalle, ja ottelu jatkuu heti, kun pelaaja on takaisin kentällä.
- Järjestäjien edellytetään toimittavan 2 urheilijoille varattua WC:tä (yksi naisille ja yksi miehille) - kannettavia, jos olemassa olevan tilan käyttö ei ole mahdollista - enintään

100 metrin etäisyydellä mistä tahansa kilpailukentästä. Tuomareita vaaditaan raportoimaan tämä näkökohta kenttätarkastuksessaan ennen turnauksen alkua.

- Kaikkien tuomarien on oltava tietoisia urheilijoille varattujen WC:iden fyysisestä sijainnista, helpommasta ja turvallisemmasta pääsystä jne.
- Kaikkien tuomarien ja FIVB:n tuomarivalmentajan on oltava tietoisia lääkintäavun fyysisestä sijainnista sen eri muodoissa: Ensiapu, lääkärit, fysioterapeutit, ambulanssin pääsy jne.

## **VASTALAUSEPROTOKOLLA**

- Vastalauseprotokolla on sarja jäsenneiltyjä vaiheita, jotka on suunniteltu mahdollistamaan pelisääntöjen soveltamista koskevan vastalauseen onnistunut ratkaiseminen FIVB:n Beach Volley -kilpailuihin osallistuville pelaajille.
- Vastalauseprotokolla käynnistyy joukkueen kapteenin ilmoittaessa virallisesti halunsa tehdä vastalause sen jälkeen, kun hän on saanut selityksen sääntöjen soveltamisesta tai tulkinnasta 1. TUOMARILTA.
- Asianomainen FIVB:n toimitsija (toimitsijat) voi toteuttaa vastalauseprotokollan olosuhteiden perusteella ennen ottelua, sen aikana tai sen jälkeen.
- Asianomainen FIVB:n toimitsija (toimitsijat) harkitsee vastalauseen ansioita kolmen kriteerin perusteella.
- Vastalauseprotokollassa on kaksi tasoa, jotka toteutetaan joko olosuhteiden tapahtumahetkellä (Taso 1) ja/tai ottelun päätyttyä (Taso 2).

### **2. VASTALAUSEPROTOKOLLAN TAVOITE**

Vastalauseprotokolla edustaa FIVB:n virallista menettelyä ongelmien käsittelemiseksi ennen ottelua, sen aikana ja sen jälkeen. Siksi vastalauseprotokollan tavoitteet ovat:

1. Palauttaa otteluolosuhteet ottelun aiempaan pelitilanteeseen ja aloittaa peli uudestaan mahdollisimman pian.
2. Tarjota jäsenneilty prosessi, joka mahdollistaa vastalauseiden ratkaisemisen asianmukaisten FIVB:n määräysten tai sääntöjen mukaisesti.
3. Toteuttaa menettely, jolla on mahdollisimman vähän vaikutusta ottelun kulkuun, erityisesti jos vastalause koskee useampaa kuin yhtä toimivaltatasoa.
4. Toteuttaa protokolla, joka on looginen, läpinäkyvä ja helppo seurata.
5. Toteuttaa protokolla, joka perustuu vankkoihin oikeudellisiin ja eettisiin perusteisiin.
6. Toteuttaa protokolla, joka maksimoi asianomaisen FIVB:n toimitsijan (toimitsijoiden) mahdollisuudet tehdä oikea päätös pelaajan (pelaajien) vastalauseen oikeellisuudesta.

### **3. KRITEERIT VASTALAUSEEN ARVIOIMISEKSI**

Pätevän vastalauseen hyväksymiskriteereihin kuuluu yksi tai useampi seuraavista olosuhteista:

1. TUOMARI tulkitsi väärin tai ei soveltanut oikein sääntöjä/määräyksiä, tai ei ottanut vastuuta päätöstensä seurauksista.
  2. On tapahtunut pistelaskuvirhe (kierto tai ottelutulos).
  3. Otteluolosuhteiden tekninen näkökohta (sää, valaistus jne.).
- 1. TUOMARIN on otettava huomioon vain nämä kolme kriteeriä arvioidessaan, hyväksytäänkö vastalause päteväksi ja siten mahdollisen käsittelyn arvoiseksi.
  - On sopimatonta, että 1. TUOMARI hyväksyy vastalauseen, joka liittyy pelisuorituksiin tai käytökseen, ellei kyseessä ole haaste mahdollisesta pelisääntöjen väärintulkinnasta.
  - Asianomaisen FIVB:n delegaatin (tai delegaattien) on myös käytettävä näitä kolmea kriteeriä arvioidakseen vastalauseen suhteellisia ansioita, kun se on hyväksytty

käsiteltäväksi. FIVB:n delegaatin (tai delegaattien) on tunnistettava selvästi, mikä kolmesta kriteeristä soveltuu vastalauseeseen. On mahdollista, että vastalause täyttää useamman kuin yhden kriteerin.

- Asianomainen FIVB:n delegaatti (tai delegaattit) voi myös harkita, onko vastalauseeseen käsittelyssä noudatettu asianmukaista menettelyä.

#### **4. 1. TUOMARIN TOIMET ENNEN VASTALAUSEPROTOKOLLAN ALOITTAMISTA**

- Vastalauseprotokolla käynnistyy joukkueen kapteenin ilmoittaessa virallisesti halunsa tehdä vastalause sen jälkeen, kun hän on saanut selityksen sääntöjen soveltamisesta tai tulkinnasta 1. TUOMARILTA.
- 1. TUOMARIN on siksi ennen merkkiä asianomaisen FIVB:n delegaatin (tai delegaattien) kutsumiseksi kentälle varmistettava, että kaikki käytännön toimet on toteutettu sen varmistamiseksi, ettei vastalauseprotokollaa tarvita. Tähän sisältyy:
  1. Virheen luonteen / päätöksen perusteen selkeä viestiminen joukkueen kapteenille.
  2. Käsimerkkien toistaminen tarvittaessa.
  3. Neuvottelu kaikkien säännön (sääntöjen) soveltamiseen / tulkintaan liittyvien asianomaisten toimitsijoiden kanssa.
  4. Pätevän vastalauseen kriteerien vahvistaminen.
  5. Vahvistaminen, että kaikkien yllä olevien vaiheiden jälkeen joukkueen kapteeni haluaa tehdä virallisen vastalauseen.
- 1. TUOMARIN ei tule:
  1. Kun joukkueen kapteeni on tehnyt virallisen vastalauseen ja se täyttää pätevän vastalauseen kriteerit, valita olla pyytämättä asianomaisen FIVB:n delegaatin (tai delegaattien) läsnäoloa kentällä.
  2. Ilmoittaa pelaajille vastalauseen todennäköistä lopputulosta.

#### **5. VASTALAUSEPROTOKOLLA TASO 1: RATKAISTAAN VASTALAUSEEN TEKOHETKELLÄ**

(Tuomarivalmentajan tai Teknisen delegaatin toimesta)

##### **5.1 Yleiskatsaus protokollaan vastalauseen ratkaisemiseksi pelaajan (pelaajien) aloitteesta**

- Vastalauseprotokolla (Taso 1) käynnistyy joukkueen kapteenin ilmoittaessa virallisesti halunsa tehdä vastalause sen jälkeen, kun hän on saanut selityksen sääntöjen soveltamisesta tai tulkinnasta 1. TUOMARILTA, ja 1. TUOMARI pyytää sitten asianomaisen FIVB:n delegaatin (tai delegaattien) läsnäoloa.
- Vastalauseprotokolla Taso 1 (sekä ennen ottelua että sen aikana) sisältää seuraavat vaiheet:
  1. Vastalauseen luonteen alustava määrittäminen
  2. Päätös siitä, jatketaanko protokollaa sen pätevyyden perusteella
  3. Lisätietojen / todisteiden hankkiminen vastalauseeseen liittyen
  4. Vastalauseen tulosten välittäminen asianomaisille toimitsijoille ja pelaajille
  5. Vastalauseen tulosten välittäminen kirjureille ja muille osapuolille
  6. Ottelun aloittaminen tai uudelleen aloittaminen.
- Vastalauseprotokolla (Taso 1) on ensimmäinen kahdesta mahdollisen vastalauseen vaiheesta.

##### **5.2 Kuka arvioi vastalauseen?**

- Tuomarivalmentaja hoitaa yleensä vastalauseprotokollan vastalauseen tekohetkellä. Vain poikkeuksellisissa olosuhteissa Tason 1 vastalauseetta ei käsiteltäisi sen aloittamishetkellä.
- Poikkeuksellisissa olosuhteissa tekninen delegaatti voi korvata tai sijaistaa tuomari- valmentajaa.

- Toinen FIVB:n toimitsija voi poikkeuksellisissa olosuhteissa avustaa FIVB:n delegaattia, joka arvioi vastalauseen pätevyyttä.
- Vastalauseen arvioivan FIVB:n delegaatin ei tulisi kaikissa paitsi poikkeuksellisissa olosuhteissa olla maasta, joka on osallisena vastalauseessa, eikä hänellä tulisi olla eturistiriitaa sen mahdollisessa lopputuloksessa.
- Henkilöillä, jotka antavat tietoja vastalauseprotokollaan, ei ole päätösvaltaa vastalauseen pätevyydestä tai lopputuloksesta.
- Kaikkien FIVB:n delegaattien, erityisesti tuomarivalmentajan, tulisi välttää asettamasta itseään asemaan, jossa he voisivat mahdollisesti vaikuttaa tapahtumiin ennen vastalauseprotokollan alkamista.
- Tuomarivalmentajien tulisi varmistaa, että heidän liikkumisensa kilpailun aikana maksimoi heidän mahdollisen saatavuutensa vastalauseprotokollia varten.

### **5.3 Miten vastalauseprotokolla käynnistetään? (Tuomaridelegaatin suoritettava)**

- Protokolla alkaa 1. TUOMARIN merkillä, joka osoittaa, että tuomarivalmentajan tulisi tulla pelialueelle.
- Vastalauseen voi pyytää vain joukkueen kapteeni(t).
- 1. TUOMARIN tulisi antaa merkki tuomarivalmentajalle vain, kun joukkueen kapteeni(t) on virallisesti (kuten säännössä 5.1.2.1 määritellään) ilmoittanut halunsa käynnistää vastalauseprotokolla ja tämä täyttää pätevän vastalauseen kriteerit.
- Vastalauseprotokolla (Taso 1) edellyttää sanktiomaksun (takuusumman) maksamista FIVB:n käsikirjan mukaisesti.

### **5.4 Vastalauseprotokollan prosessi (Protokollan käynnistymisen jälkeen)**

- Pelaajien tulisi aluksi mennä omille nimetyille tuoleilleen.
- Tuomarivalmentajan tulisi aluksi puhua 1. TUOMARIN kanssa saadakseen yleiskuvan vastalauseen luonteesta.
- Tuomarivalmentajan on sitten vahvistettava asianomaisen joukkueen kapteenin kanssa vastalauseen peruste.
- Tuomarivalmentajan tulisi sitten tarvittaessa selventää epäselvät kohdat 1. TUOMARIN kanssa.
- Tiedot / todisteet tulisi sitten kerätä muilta päätöksen kannalta olennaisilta osapuolilta.
- Nämä tiedot / todisteet tulisi kerätä mahdollisuuksien mukaan yksilöllisesti, mutta tarvittaessa ne voidaan kerätä ryhmässä.
- Henkilöä, joka kääntää nämä tiedot / todisteet, voidaan käyttää.
- Protokolla tulisi mahdollisuuksien mukaan suorittaa FIVB:n työkielellä: englanniksi.
- Tietojen / todisteiden keräämisprosessi tulisi suorittaa KIRJURIN pöydän ja asianomaisen joukkuealueen lähellä.
- Pelaajien ei tulisi olla fyysisesti läsnä 1. TUOMARIN tai muiden osapuolten kuulustelussa.
- Kokonaisprosessin on noudatettava selkeästi jäsenneltä mallia tietojen / todisteiden keräämiseksi.
- Vastalauseprotokollan aikana pelaajat voivat alkuvaiheen järjestelyajan jälkeen:
  1. Käyttää pelikenttää, mutta eivät poistua vapaa-alueelta
  2. Käyttää ottelupalloja
  3. Käyttää nykyistä kenttäpuolta, jolla he pelaavat, tai molempia kenttäpuolia kaikkien pelaajien suostumuksella.

### **5.5 Vastalauseprotokollan ratkaiseminen**

- Päätöksen vastalauseprotokollan ratkaisemiseksi tulisi perustua seuraaviin:
  1. Tiukka tulkinta vastalauseen arviointikriteereistä (osio 3 yllä)

2. Oletus, että ottelun toimitsijoiden tekemä päätös on oikea, erityisesti 1. TUOMARIN lopullinen päätös
  3. Tosiasiat, jotka on vahvistettu kyselemällä vastalauseeseen liittyviltä osapuolilta, erityisesti ottelun toimitsijoiden havainnot
  4. Toimitsijoiden toimien oikeellisuuden toteaminen suhteessa pelisääntöihin.
  5. Jos pelisäännöt eivät kata tiettyä toimintaa, tuomarivalmentaja voi tulkita pelisääntöjen henkeä.
- 1. TUOMARIN tulisi olla ensimmäinen henkilö, jolle ilmoitetaan vastalauseprotokollan lopputuloksesta, ja sen jälkeen asianmukaiset muut ottelun toimitsijat.
  - Molempien joukkueiden kapteeneille tulisi sitten ilmoittaa kentällä vastalauseprotokollan tulos. Kapteenien tulisi saada lyhyt yhteenveto päätöksen perusteista.
  - Jos ilmoituksen jälkeen kumpikaan joukkueen kapteeni ei kyseenalaista päätöstä, vastalauseprotokolla katsotaan ratkaistuksi ja virallisesti suljetuksi.
  - Kumman tahansa joukkueen kapteenilla (kapteeneilla), joka on eri mieltä päätöksestä, on oikeus pyytää sillä hetkellä vastalauseprotokollaa Tasolla 2, joka voidaan sitten vahvistaa ottelun lopussa.

### **5.6 Ottelun uudelleen aloittaminen**

- Sen jälkeen kun tuomarivalmentaja on välittänyt päätöksen asianmukaisille ottelun toimitsijoille ja pelaajille, seuraavat vaiheet voivat olla tarpeen pelin uudelleen aloittamiseksi:
  1. Päätös välitetään kirjurille
  2. Päätös välitetään yleisölle (mihin voi sisältyä päätöksen kuuluttaminen)
  3. Päätös välitetään medialle (televisio, radio jne.).
- Jos joukkueen kapteenin vastalause on onnistunut, kaikki tarvittavat toimenpiteet ottelutilanteen korjaamiseksi (tuomarivalmentajan neuvomalla tavalla) on toteutettava.

### **5.7 Vastalauseprotokollan mahdolliset seuraukset**

- Tason 1 vastalauseella on 3 mahdollista seurausta (ratkaistu tai yritetty ratkaista vastalauseen tekohetkellä):
  1. Protokollan jälkeen joukkueen kapteenin (kapteenien) vastalause hylätään. Tässä tilanteessa tuomarivalmentaja ilmoittaa asiasta tekniselle delegaatille ja Tason 1 vastalausemaksua vastaava sakko määrätään (katso FIVB Beach Volleyball Handbook, luku Erityismääräykset ja sanktiot).
  2. Protokollan jälkeen joukkueen kapteenin (kapteenien) vastalause hyväksytään. Sakkoa ei sovelleta tässä.
  3. Vastalauseprotokollaa ei voitu toteuttaa (esim. ei FIVB:n toimitsijaa saatavilla) ja / tai joukkueen kapteeni(t) voi valittaa vastalauseprotokollan tuloksesta Tasolla 1. Molemmat näistä tilanteista ratkaistaan Tasolla 2 (ottelun päättyttyä).

### **5.8 Miten vastalauseprotokolla kirjataan pöytäkirjaan?**

- Sillä hetkellä kun tuomarivalmentaja aluksi tulee kentälle, KIRJURIN tulisi kirjata pöytäkirjaan (FIVB:n pöytäkirjaohjeiden mukaisesti) riittävät ottelutiedot, jotta ottelua voidaan jatkaa tästä kohdasta.
- KIRJURIN ei tulisi kirjata mitään tosiasiallisia tietoja vastalauseeseen perusteista.
- Jos vastalauseprotokolla toteutetaan ja se myöhemmin hylätään, sanat REJECTED LEVEL 1 (HYLÄTTY TASO 1) tulisi kirjata huomautukset-osioon.
- Jos vastalauseprotokolla toteutetaan ja se myöhemmin hyväksytään, sanat ACCEPTED LEVEL 1 (HYVÄKSYTTY TASO 1) tulisi kirjata huomautukset-osioon.
- Jos vastalauseeseen hylkäämisen jälkeen Tasolla 1 joukkueen kapteeni(t) ilmoittaa haluavansa pyytää vastalauseprotokollaa Tasolla 2, sanat REJECTED / PENDING LEVEL 1 (HYLÄTTY / ODOTTAA TASO 1) tulisi kirjata huomautukset-osioon.

- Jos vastalauseen hyväksymisen jälkeen Tasolla 1 joukkueen kapteeni(t) ilmoittaa haluavansa pyytää vastalauseprotokollaa Tasolla 2, sanat ACCEPTED / PENDING LEVEL 1 (HYVÄKSYTTY / ODOTTAA TASO 1) tulisi kirjata huomautukset-osioon.
- Jos vastalauseprotokollaa ei voida toteuttaa (sen jälkeen kun asianomaista FIVB:n toimitsijaa pyydettiin tulemaan pelialueelle), sanat PENDING LEVEL 1 (ODOTTAA TASO 1) on kirjattava huomautukset-osioon.
- Tuomarivalmentajalla on valtuudet lisätä tarvittaessa lisätietoja pöytäkirjan huomautukset-osioon.
- 2. TUOMARI vastaa pöytäkirjan tarkistamisesta ennen pelin uudelleen aloittamista.
- Ottelun päätyttyä 1. TUOMARIN on varmistettava, että pöytäkirjan huomautukset-osio on täytetty kaikilla tämän protokollan edellyttämillä tiedoilla.
- Jos tuomarivalmentaja (RC) ei ole paikalla kentällä ottelun päätyttyä, 1. TUOMARIN on hankittava vastaava allekirjoitus ennen kuin pöytäkirja toimitetaan kilpailutoimistoon, välttämällä kuitenkin viivästyksiä BVIS-tarkoituksia varten.

## **6. VASTALAUSEPROTOKOLLA TASO 2: RATKAISTAAN OTTELUN JÄLKEEN**

(Järjestelytoimikunnan toimesta)

### **6.1 Yleiskatsaus menettelyyn**

- Pyyntö vastalauseprotokollasta (Taso 2) käynnistyy joukkueen kapteenin (kapteenien) ilmoittaessa virallisesti halunsa tehdä vastalause Tasolla 2 perustuen johonkin seuraavista:
  1. Vastalauseprotokollaa ei aloitettu Tasolla 1 (ei FIVB:n toimitsijaa saatavilla).
  2. Vastalause hylättiin Tasolla 1 asianomaisen FIVB:n delegaatin (tai delegaattien) toimesta.
  3. Vastalause hyväksyttiin Tasolla 1 asianomaisen FIVB:n delegaatin (tai delegaattien) toimesta, mutta toinen joukkueen kapteeni haastoi sen myöhemmin.
  4. Tapahtumat ottelun päättymisen jälkeen.
- Vastalauseprotokollan Taso 2 on (paitsi ottelun jälkeisten tapahtumien tapauksessa) liittyttävä vastalauseisiin, jotka kyseisen joukkueen kapteeni on pyytänyt ja kirjannut oikein vastalauseprotokollan Tason 1 mukaisesti.
- Vastalauseprotokollan Tason 2 vahvistusprosessi sisältää seuraavat vaiheet:
  1. Vastalauseen perusteen alustava kirjaaminen pöytäkirjaan (Taso 2)
  2. Asianomaisen takuusumman maksaminen (katso FIVB Beach Volleyball Handbook)
  3. Järjestelytoimikunta tarkistaa vastalauseen perusteen
  4. Vastalauseen tulosten välittäminen kaikille osapuolille, mukaan lukien selitys päätöksen perusteista
  5. Tarvittaessa korjaava toimenpide ottelun pelaamiseksi uudelleen.

### **6.2 Kuka arvioi vastalauseen?**

- Tekninen delegaatti pyytää järjestelytoimikunnan koollekutsumista, jonka jäsenyys ja noudatettava menettely on määritelty FIVB Beach Volleyball Handbookissa.
- Tuomarivalmentaja ei ole vastalausekomitean jäsen.
- Tuomarivalmentajaa voidaan pyytää neuvomaan vastalausekomiteaa pelisäännöistä.
- Tuomarivalmentajaa (tai teknistä delegaattia) voidaan pyytää tekemään yhteenveto hylätyistä tai hyväksytyistä Tason 1 vastalauseprotokollasta sekä asianmukaisista toisiasioista, jotka liittyvät päätöksen kriteereihin.

### **6.3 Miten vastalauseprotokolla käynnistetään?**

- Tason 2 vastalause käynnistyy joukkueen kapteenin, joka haluaa tehdä vastalauseen, vahvistaessa tämän seikan kirjallisesti pöytäkirjan huomautukset-osioon ottelun lopussa ja ennen pöytäkirjan allekirjoittamista.

- Joukkueen kapteenin ei tarvitse kirjoittaa vastalauseen yksityiskohtia. Vastalauseen voi kirjoittaa kuka tahansa osapuoli, mutta asianomaisen joukkueen kapteenin on lopulta allekirjoitettava se.
- Ottelun toimitsijat eivät saa estää tai sanella vastalauseen sisältöä.
- Vastalause tulisi suotavasti kirjata FIVB:n työkielellä: englanniksi.
- Vastalauseprotokolla (Taso 2) edellyttää takuusumman maksamista FIVB Beach Volleyball Sport Operations Manualin mukaisesti.

#### **6.4 Vastalauseprotokollan prosessi**

- Vastalausekomitean vastalauseen käsittelyprosessia säätelee FIVB Beach Volleyball Sport Operations Manual.
- Pöytäkirjassa voi olla viittaus toiseen asiakirjaan vastalauseesta (jos tila ei riitä). Tämä asiakirja on esitettävä FIVB:n tekniselle delegaatille viimeistään 30 minuutin kuluttua ottelun päättymisestä.
- 1. TUOMARIN on ilmoitettava välittömästi suullisesti sen joukkueen kapteenille, joka ei ole osallisena vastalauseessa, jos vastalause (Taso 2) on vahvistettu kirjallisesti pöytäkirjan huomautukset-osiossa.

#### **7. FIVB:N VIRALLISET RAPORTIT**

- Tuomarivalmentajan Tasolla 1 ja järjestelytoimikunnan Tasolla 2 on kirjoitettava raportti, jossa mainitaan päätöksen perusteet ja vahvistetaan toteutettu prosessi (BVB / Refereeing Coach's Protest Protocol Report, toimitetaan digitaalisessa muodossa).

## **1. TUOMARIN PUHEVIESTINTÄ YLEISÖN KANSSA -PROTOKOLLA**

Toteutetaan FIVB:n, maailman ja virallisissa kilpailuissa pääkentällä (Centre Court). Pakollinen FIVB:n aikuisten MM-kisoissa ja suositeltava Volleyball World Beach Pro Tour Elite 16 -turnauksissa ja Pro Tourin finaaleissa. Se voidaan toteuttaa myös Beach Pro Tour Challenge -turnauksissa, kun siitä on sovittu asianomaisten osapuolten (FIVB ja järjestäjät) kesken.

#### **1. ESIPUHE**

- FIVB on päättänyt ottaa käyttöön uuden menettelyn, joka sallii 1. TUOMARIN selventää päätöksiä katsojille. Tavoitteena on selventää pelisääntöjen toimeenpanoa ja antaa yleisölle parempi ymmärrys ja mahdollisuus tunnistaa kiistanalaiset tai olennaiset päätökset.
- Kaikki keskustelut TUOMARIN ja pelaajien välillä pysyvät yksinomaan henkilökohtaisina ja sisäisinä stadiontarkoituksiin. TV:n osalta tuottaja säilyttää päätösvallan siitä, mitä lähetetään (tuottaja voi myös suoraan pyytää TUOMARIN selitystä, kun katsoo sen tarpeelliseksi).

#### **2. JÄRJESTÄJIEN NÄKÖKULMASTA**

- Tarjoa 1. TUOMARILLE pääkentällä langaton rintamikrofoni, joka on varustettu joko on/off-kytkimellä tai DJ:n/kuuluttajan käyttämällä ääniohjauksella. Järjestelmän äänenlaadun on oltava hyvää tasoa ja tuomarivalmentajan etukäteen asianmukaisesti testaama.
- Tämä mikrofoni tulisi liittää stadionin äänijärjestelmään ja koordinoida asianmukaisesti kuuluttajan/DJ:n miksauspöydän kanssa.
- Kuuluttajan ja DJ:n on oltava hyvin tietoisia menettelyistä ja tavoitteista salliakseen 1. TUOMARILLE mahdollisuuden päästä ääneen aina tarvittaessa (tämä koordinoidaan hyvissä ajoin etukäteen tuomarivalmentajan toimesta).

- Viestintäprosessia johtaa TUOMARI, ei DJ tai kuuluttajat. TUOMARIN tulisi päättää, haluaako hän puhua katsojille, eikä kuuluttajan kysyä hänen mielipidettään. On kuitenkin mahdollista, että kuuluttaja luo ilmapiiriä ilmoituksen ympärille (esim. sanomalla jotain kuten ”kuullaanpa, mitä 1. TUOMARILLA on kerrottavaa päätöksestään”, jne.).
- Käytetty viestintäkieli voi lopulta olla isäntämaan kieli, jos 1. TUOMARILLA on hyvä viestintätaso tällä kielellä. Tässä tapauksessa kuuluttajalta voidaan vaatia lyhyt englanninkielinen käännös. Sama voi päteä päinvastoin (TUOMARIN englanninkielinen viestintä käännetään lyhyesti kuuluttajan toimesta isäntämaan kielelle).

### 3. TUOMARIEN NÄKÖKULMASTA

- TUOMARIEN on oltava tehokkaita viestijöitä. Nämä taidot ovat tärkeimpiä heidän jakamiaan ominaisuuksia. He viestivät yleensä enemmän sanattomasti kuin sanoin.
- TUOMARIT käyttävät tällä hetkellä sanallista viestintää välittääkseen viestejä pelaajille, kollegoille jne. Tässä erityisessä menettelyssä TUOMAREILTA vaaditaan heidän tavanomaisen viestintämuotonsa (ts. käsimerkkien) täydentämistä käyttämällä sanallista viestintää yleisön kanssa.
- Yksilöinä kaikilla TUOMAREILLA on erilaiset persoonallisuuden piirteet ja erilaiset tavat tehdä asioita. Huolimatta siitä, etteivät he voi paljoakaan muuttaa tätä, heiltä vaaditaan silti ulkoasunsa, puhetapansa ja ryhtinsä hallintaa esiintyäkseen asianmukaisesti tässä uudessa roolissa. Tämä on tärkeää, koska he ovat tekemisissä pätevän ja laajan media- ja TV-kattavuuden kanssa joidenkin näkyvimpien tapahtumiemme pääareenalla.

”mitä sanot”

- Kun sinua vaaditaan selittämään päätöksesi sanallisesti, ensin on erittäin tärkeää miettiä lähettämiäsi viestejä ja varmistaa, että ne ovat johdonmukaisia aiemmin ilmaistun sanattoman viestinnän kanssa virallisten eleiden, ryhtisi, kasvonilmeidesi jne. kautta.
- Tuomarointisi vaatii Beach Volleyn säännösten syvällistä ymmärtämistä, teknistä tietämystä ja pelin hengen tuntemusta. Kun annat selityksen yleisölle, osoita vankkaa säännösten tuntemusta ja perusta sanomasi lajimme kieleen, mutta pidä se aina selkeänä ja yksinkertaisena.

”miten sanot sen”

- Sitten sinun on mietittävä, miten sanot sen. Käyttämäsi äänensävy lähettää viestin itsessään. Hallitse tunteesi pelin aikana ja opi käyttämään ääntäsi tilanteeseen sopivalla tavalla. Kova ääni voi viestiä itsevarmuutta, päättäväisyyttä jne., mutta se voi myös viestiä vallan väärinkäytöstä. Pehmeä ääni voi viestiä luottamusta, ymmärrystä, mutta se voi myös viestiä heikkoudesta tai epävarmuudesta.
- Tämän uuden roolin onnistumisen kannalta on ensiarvoisen tärkeää, että opit käyttämään ääntäsi oikealla tavalla oikeaan aikaan.

”milloin sanot sen”

- Kun tuomaroit, sinun ei tarvitse selittää jokaista tekemääsi vihellystä. Useimmat vihellykset selittävät itse itsensä. Yleisö, toimitsijat ja pelaajat ymmärtävät, että pallo putosi rajan ulkopuolelle, kun vihellät ja näytät ”ulos”. He ymmärtävät, että pelaaja kosketti verkkoa, kun vihellät ja näytät ”verkkovirhettä”.
- Sanallinen selitys on kuitenkin erittäin hyödyllinen epätavallisten tilanteiden sattuessa, joissa katsojien on yleensä vaikeampi ymmärtää, mitä juuri tapahtui.
- Odotamme sinun käyttävän mikrofonia selittämään päätöksiä, jotka liittyvät seuraaviin tilanteisiin:
  1. Pallonjälkiprotokolla
  2. Vastalauseprotokolla



3. Lääkintäaikalisä ja/tai Toipumiskatko
4. Poikkeuksellinen pelin keskeytys / Viivästys
5. Virheelliset pyynnöt
6. Ulkoinen puuttuminen peliin
7. Laitteiston rikkoutuminen
8. Mikä tahansa muu tilanne, jonka 1. TUOMARI katsoo tarpeelliseksi

#### **4. PROTOKOLLA**

- Kun 1. TUOMARI päättää puhua yleisölle, hänen on noudatettava seuraavaa protokollaa:
  1. Vihellä pilliin kiinnittääksesi huomion
  2. Näytä virallinen käsimerkki
  3. Kytke mikrofoni päälle (jos on/off-kytkin)
  4. Puhu mikrofoniin käyttäen selkeää ja ytimekästä kieltä (englanti)
  5. Kytke mikrofoni pois päältä (jos on/off-kytkin)
  6. Anna merkki pelin jatkamiseksi (vihellys ja syöttömerkki)
- Kun puhut yleisölle, on tärkeää, että:
  - Pysyt rauhallisena ja hallittuna
  - Olet lyhytsanainen
  - Käytät oikeaa terminologiaa
  - Olet kohtelias
  - Vältät väittelyä tai keskustelua yleisön tai pelaajien kanssa

Tämä täydentää "Tuomarin puheviestintä yleisön kanssa -protokollan" ja samalla Tuomariohjeet ja -ohjeistukset -osion käännöksen.