

REFEREEING GUIDELINES AND INSTRUCTIONS

2025 Versio

Suomennos SLEL/Pasi Hakkarainen

1.8.2025/v1.0 (Käännöksessä on käytetty avuksi Google Gemini tekoälyä ja käännöksessä voi olla terminologiavirheitä).

Toimittaja Jori Ostrovskij

Refereeing Guidelines and Instructions

Johdanto

Sääntö 1 - Pelialue

Sääntö 2 - Verkko ja verkkotolpat

Sääntö 3 - Pallo

Sääntö 4 - Joukkueet

Sääntö 5 - Joukkueen johtajat

Sääntö 6 - Pisteiden, erän ja ottelun voittaminen

Sääntö 7 - Pelin rakenne

Sääntö 8 - Pelin tilanteet

Sääntö 9 - Pallon pelaaminen

Sääntö 10 - Pallo verkolla

Sääntö 11 - Pelaaja verkolla ja häirintä

Sääntö 12 - Aloituspyyntö

Sääntö 13 - Hyökkäyslyönti

Sääntö 14 - Torjunta

Sääntö 15 - 15 - Sääntömääräiset pelikatkokat (aikalisät ja pelaajavaihdot)

Sääntö 16 - Pelin viivyttäminen ja virheelliset katkopyynnöt

Sääntö 18 - Erätauot ja puoltenvaihto

Sääntö 19 - Liberopelaaja

Sääntö 20 - Käyttäytymissäännöt

Sääntö 21 - Käytösrikkeet ja niiden rankaisu

Sääntö 22 - Tuomaritiimi ja toimenpiteet

Sääntö 23 - Päätuomari

Sääntö 24 - Verkkotuomari

Sääntö 25 - Haastetuomari ja uusi teknologia

Sääntö 27 - Kirjuri

Sääntö 29 - Rajatuomarit

Sääntö 30 - Viralliset käsimerkit

JOHDANTO

Nämä ohjeet ja määräykset ovat voimassa kaikissa kilpailuissa, lukuun ottamatta niitä FIVB:n aikuisten kilpailuja, jotka toteutetaan yhdessä VolleyballWorldin kanssa ja joissa käytetään erilaista kenttäasettelua ja laajennettua tuomaristoa.

FIVB:n sääntö- ja tuomarintikomissio (RG&RC) vetoaa kaikkiin lentopallotapahtumissa tuomaroiviin tuomareihin, että he opiskelevat perusteellisesti FIVB:n viralliset lentopallósäännöt (2025-2028), nämä tuomariohjeet ja -määräykset, Casebookin ja FIVB:n verkkosivuston sekä FIVB:n verkko-oppimisolustan materiaalit tehdäkseen pelistämme eloisamman ja välttääkseen keskeytyksiä.

Vuonna 2025 meidän on edelleen kannustettava sujuvaa tuomarointia – eli puuttua peliin mahdollisimman vähän ja edistää ottelun etenemistä viihteenä. "Sujuvan tuomaroinnin" käsitteeseen perustuu tarve ymmärtää tuomareiden panos **keinotekoisien kiistojen ja viivästysten sekä ottelun keskeytysten estämiseen**. Tuomareiden on ymmärrettävä sääntöjen soveltamisen taustalla oleva filosofia, jotta he voivat luoda viihdepaketin, jota miljoonat ihmiset ympäri maailmaa katsovat ja nauttivat.

Hyvä tuomari auttaa tässä kontekstissa pysymällä taustalla. Huono tuomari haittaa tätä show'ta haluamalla esittää pääroolia ottelussa, "metsästäimällä" virheitä.

Hänen on palkittava pelaajat ja joukkueet näyttävistä ja jännittävistä suorituksista sääntöjen hengen mukaisesti. Lisäksi on olennaista, että tuomari ylläpitää erinomaista suhdetta pelaajiin, valmentajiin jne. ja että hänen käytöksensä on esimerkillistä. Kilpailun viihteellisyyden on oltava kaikkien osallistujien yhteinen visio. Tietoiset negatiiviset ilmaisut tai virheelliset eleet vastustajaa kohtaan tai protestit tuomarin päätöstä vastaan ovat kuitenkin ehdottomasti kiellettyjä ja niistä rangaistaan.

Sääntö 1 - Pelialue

- Ennen kilpailua tuomariston on tarkistettava rajaviivojen mitat ja laatu. Kun käytössä on haastejärjestelmä, kentän tarkat mitat ovat entistään tärkeitä. Tämä tarkistus on tehtävä ennen haastekameroiden kalibrointia. Jos tuomarit havaitsevat epäsäännöllisyyden, heidän on ilmoitettava siitä välittömästi järjestäjille (kenttäpäälikölle) ja varmistettava sen korjaaminen. Tarkastuksessa on erityisesti varmistettava:
 - Ovatko rajaviivat tasan 5 cm leveitä (ei enempää eikä vähempää).
 - Rajaviivojen ja diagonaalien pituus (12,73 m / 41'9" kumpikin) molemmilla kenttäpuolilla.
 - Rajaviivojen värin on erottava kentän ja vapaa-alueen väreistä.
- Tarkista, että vapaa-alue FIVB:n, maailmanlaajuisissa ja virallisissa kilpailuissa on tasan 6,5 m leveä kentän takaosassa mainosaidoille asti ([sääntö 1.1](#)), sekä tasan 5 m sivuilla (kirjurin pöydälle tai mainospaneeliin asti). Huomaa, että penkkien on oltava sijoitettu hieman kauemmas kentästä kuin kirjurin pöydän, jotta varmistetaan täydellinen 5 metrin vapaa-alue.
- Ennen ottelua päätuomarin on tarkistettava, onko pelialustassa kosteita kohtia ja onko lattialla epätasaisuuksia (pullistumia ja aaltoilua pinnassa, huonosti kiinnitetty mainoskyltti jne.).

Sääntö 2 - Verkko ja verkkotolpat

- Verkon joustavuuden vuoksi päätuomarin tulee tarkistaa, onko verkko kiristetty oikein. Heittämällä palloa verkkoon hän voi nähdä, pomppaako se oikein. Pallon on pomppattava oikein kireästä verkosta. Jos verkko pullistelee, sitä ei voi käyttää ja se on korjattava.

Verkon pystytason on oltava kohtisuorassa pelipintaan nähden ja keskirajan akselin suuntainen.

Antennit on sijoitettava verkon vastakkaisille puolille kohtaan 4 kummallakin kenttäpuolella, sivurajojen ulkoreunan yläpuolelle ([kaavio 3](#)), jotta molemmat kenttäpuolet olisivat mahdollisimman identtiset. Ennen ottelun virallista lämmittelyä tuomareiden on tarkistettava, että antennit ja valkoiset verkkomerkit on kiinnitetty oikein verkkoon.
- Ottelua ei saa aloittaa, jos verkon silmukka ja/tai jompikumpi nauha on repeytynyt (katso myös [sääntö 10.3.2](#)).
- Verkkotuomarin on mitattava verkon korkeus ennen arvonnän suorittamista tätä tarkoitusta varten suunnitellulla mittatangolla (jos mahdollista metallinen). Tangossa tulee olla merkittynä miesten korkeudet 243/245 cm ja naisten korkeudet 224/226 cm. Päätuomari pysyy verkkotuomarin lähellä tämän tarkistuksen aikana valvoakseen ja vahvistaakseen mittauksen.
- Pelin aikana (ja erityisesti kunkin erän alussa) vastaavien rajatuomareiden (jos heitä käytetään) on tarkistettava, ovatko verkkomerkit täsmälleen kohtisuorassa pelipintaan nähden ja sivurajojen yläpuolella, ja ovatko antennit juuri kunkin verkkomerkkienn ulkoreunassa. Jos näin ei ole, ne on säädettävä välittömästi.
- Ennen ottelun virallista lämmittelyä ja pelin aikana tuomareiden on tarkistettava, että pylväät ja tuomariteline eivät aiheuta vaaraa pelaajille (esim. vinssien ympärillä olevat pylväiden ulkonevat osat, mikrofonit, pylväitä kiinnittävät kaapelit jne.). Jos tällaisia vammaisriskin aiheuttavia esineitä havaitaan, tuomareiden tulee pyytää järjestäjiä poistamaan tai peittämään ne.
- Lisävarustus: joukkueiden penkit, kirjurin pöytä, teline päätuomarille, tanko verkon korkeuden mittaamiseen, painemittari, pumppu, lämpömittari, kosteusmittari, teline 6 ottelupallolle, vähintään 8 imukykyistä pyyhettä (40x40cm tai 40x80cm) pikakuivaajille ja, kun täysi teknologia on käytössä, kaksi joukkueetablettia, kolme lisätablettia pää-, verkko- ja haastetuomarille, sekä kuulokemikrofonit langattomaan kommunikointiin: kaksi avointa mikrofonia (pää- ja verkkotuomarille) ja kaksi tai useampi "push-to-talk" -versiota (kirjurille ja haastetuomarille). Jos joukkueetabletteja ei käytetä, tarvitaan kaksi sähköistä summeria punaisilla/keltaisilla lampuilla (yksi sähköinen summeri penkkien luona kummankin joukkueen valmentajan lähellä) merkitsemään sääntömääräisiä pelikatkokäyryntöjä (aikalisät) ja kaksi Liberon liiviä. FIVB:n, maailmanlaajuisissa ja virallisissa kilpailuissa summeri tulee myös asentaa kirjurin pöydälle tai e-score-järjestelmän kautta, merkitsemään syöttöjärjestysvirheitä, laittomia Libero-vaihtoja, vaihtopyyntöjä ja ilmoittamaan laittomista vaihdoista.
- Järjestäjän on myös toimitettava kaksi varalla olevaa antennia ja varaverkko kirjurin pöydän alle tai kentän lähelle.
- Elektroninen tulostaulu on pakollinen FIVB:n, maailmanlaajuisissa ja virallisissa kilpailuissa, samoin kuin manuaalinen tulostaulu kirjurin pöydällä (tai Litescore). Huom: vaikka Litescorea käytettäisiin, manuaalisen tulostaulun on oltava edelleen saatavilla teknisen vian varalta.

Sääntö 3 - Pallo

- Palloteline (metallinen) tarvitaan 6 ottelupallon säilyttämiseen kirjurin pöydän lähellä (5 palloa pelissä + 1 varapallo).
- Verkkotuomari ottaa haltuunsa kaikki ottelussa käytettävät pallot ennen pelin alkua ja tarkistaa, että niillä kaikilla on identtiset ominaisuudet (väri, ympärysmitta, paino ja paine).
- Viiden pallon järjestelmä – ottelun aikana (normaali menettely):

Käytetään kuutta pallonpalauttajaa, jotka sijoitetaan vapaa-alueelle sääntöjen [kaavio 10](#) mukaisesti.

Ennen ottelun alkua pallonpalauttajat paikoilla 1, 2, 4 ja 5 saavat kukin pallon verkkotuomarilta, joka antaa viidennen pallon syöttäjälle ensimmäiseen ja ratkaisevaan erään.

Ottelun aikana, kun pallo ei ole pelissä:

- Jos pallo on kentän ulkopuolella, lähin palauttaja noutaa sen ja vierittää sen välittömästi sille palauttajalle, joka on juuri antanut pallonsa syöttäjälle pelaajalle.
- Palloa siirretään pallonpalauttajien välillä vierittämällä sitä maassa (ei heittämällä), kun pallo ei ole pelissä, mieluiten ei sillä puolella, jolla kirjurin pöytä sijaitsee.
- Jos pallo on kentällä, palloa lähimpänä olevan pelaajan on vieritettävä se välittömästi pois kentältä lähimmän rajaviivan yli.

4. Kun pallo ei ole pelissä, pallonpalauttajan numero 1, 2, 4 tai 5 on annettava pallo syöttäjälle mahdollisimman pian, jotta syöttö voidaan suorittaa viipymättä.

Sääntö 4 - Joukkueet

1. Joukkueen kokoonpano voi käsittää enintään 17 henkilöä, joista enintään 12 pelaajaa, heidän joukossaan enintään 2 liberoa ja enintään 5 joukkueen teknistä toimihenkilöä. Viisi penkillä sallittua toimihenkilöä ovat: valmentaja, enintään kaksi apuvalmentajaa, lääkäri ja yksi joukkueen fysioterapeutti.

FIVB:n, maailmanlaajuisissa ja virallisissa aikuisten kilpailuissa ainoa ero on, että pöytäkirjaan voidaan merkitä ja ottelussa voi pelata enintään 14 pelaajaa.

Joukkueen jäsenten, jotka osallistuvat viralliseen yhteiseen lämmittelyyn, tulisi ensisijaisesti olla omalla puolellaan pelialuetta. VAIN viisi toimihenkilöä ja pöytäkirjaan merkityt pelaajat saavat osallistua koko lämmittelyyn. Lisävalmentajat voivat olla mukana vain, jos valvontakomitea on sen etukäteen hyväksynyt ja vain virallisen verkkolämmittelyn alkuun asti. Turvallisuussyistä on sallittua oleskella vastustajan pelialueen puolella, mutta lähellä verkkoa häiritsemättä vastustajajoukkueita ja vain estääkseen onnettomuuksia harhautuneiden pallojen kanssa.

2. Valmentaja ja joukkueen kapteeni (jotka kumpikin tarkistavat ja allekirjoittavat joukkueen elektroniseen pöytäkirjaan tai itse pöytäkirjaan, jos paperisia pöytäkirjoja käytetään) ovat vastuussa pöytäkirjaan merkittyjen pelaajien henkilöllisyydestä.
3. Päätuomarin on tarkistettava peliasut. Hänen on raportoitava pelin tekniselle delegaatille kaikista pelaajien ja joukkueen toimihenkilöiden asujen epäsäännöllisyyksistä ja noudatettava GTD:n ohjeita välttämällä keskusteluja joukkueen jäsenten kanssa tällaisesta epäsäännöllisyydestä. Mikäli mahdollista, paidat on pidettävä housujen sisällä, ja jos eivät ole, on tarpeen pyytää pelaajia kohteliaasti laittamaan ne sisään erityisesti ottelun ja kunkin erän alussa. Muotoon istuvat paidat, jotka eivät mahdu housujen sisään, ovat aina hyväksyttäviä.

Joukkueen kapteenin raidan (8x2cm) tulee olla kiinnitetty numeron alle hänen rinnassaan siten, että se on selvästi nähtävissä koko pelin ajan. Tuomareiden tulee tarkistaa tämä ennen pelin alkua.

4. Jos kaksi joukkuetta ilmestyy samansävyisillä peliasuilla, viralliseen ohjelmaan ensimmäisenä merkityn joukkueen on vaihdettava peliasua. Tuomareiden tulee ilmoittaa vain GTD:lle hänen lopullista päätöstään varten.
5. Jokainen penkillä oleva joukkueen toimihenkilö voi valita yksilöllisen mieltymyksensä perusteella:

- a. lämmittelytakin tai poolopaidan, tai
- b. pukeutua pukuun tai kauluspaitaan.

Kunhan asusteet ovat osa joukkueen peliasua, joka on aiemmin FIVB:n hyväksymä.

6. Ennen ottelua, hyvissä ajoin, tuomareiden on huolellisesti ristiintarkistettava, että pelaajien todelliset numerot vastaavat pöytäkirjaan merkittyä joukkueen luetteloa. Tällä tavoin voidaan löytää mahdolliset eroavaisuudet, jotka myöhemmin löydettyinä voivat häiritä pelin normaalia kulkua. Tämä edellyttää (sääntötekstin 2025-28 mukaan), että pelaajat käyttävät peliasua koko protokollan ja verkkolämmittelyn ajan ([sääntö 7.2.3](#)).

Sääntö 5 - Joukkueen johtajat

1. Päätuomarin on tunnistettava pelikapteeni ja valmentaja, ja vain nämä henkilöt saavat puuttua peliin ottelun aikana. Tuomareiden on tiedettävä koko ottelun ajan, ketkä ovat pelikapteenit.
2. Ottelun aikana verkkotuomarin on tarkistettava, että vaihtopelaajat istuvat penkillä tai ovat lämmittelyalueella. Erien aikana lämmittelyalueella olevat pelaajat eivät saa käyttää palloja, mutta voivat käyttää henkilökohtaisia lämmittelyvälineitä (esim. venytysnaruja).
3. Jos pelikapteeni pyytää selitystä tuomarin sääntöjen soveltamisesta, päätuomarin on annettava se, tarvittaessa paitsi toistamalla käsimerkinsä, myös puhumalla lyhyesti ja käyttäen sääntöjen virallista terminologiaa FIVB:n työkielellä (englanniksi). Pelikapteenilla on oikeus pyytää selitystä vain tuomareiden sääntöjen soveltamisesta tai tulkinnasta joukkueetovereidensa nimissä.
4. Valmentajalla ei ole oikeutta pyytää mitään tuomaristolta, paitsi sääntömääräisiä pelikatkoja (aikalisät), poikkeuksellisia pelaajavaihtoja ja haasteita, jos järjestelmä on käytössä. Mutta jos tulostaululla ei ole ilmoitettu käytettyjen sääntömääräisten pelikatkojen määrää ja/tai tulos on virheellinen, hän voi tiedustella asiaa kirjuriilta, kun pallo ei ole pelissä.
5. Pelisääntöjen mukaan valmentajalla ei ole oikeutta häiritä peliä tai toimihenkilöiden (tuomarit, kirjuri, rajatuomarit) työtä, eikä hänellä ole oikeutta astua kentälle. Kuitenkin, verkkotuomarin ei suositella jättävän huomiotta valmentajia, kun he kohteliaasti tiedustelevat jotakin normaalia pelitilannetta. Tarvittaessa lyhyt ja selkeä vastaus valmentajalle voi estää lisäprotesteja ja rangaistuksia. Tämä on osa "sujuvan tuomaroinnin" filosofiaa lentopallo-ottelun johtamisessa maalaisjärjellä ja hyvässä hengessä.

Sääntö 6 - Pisteiden, erän ja ottelun voittaminen

Jos palloralli on keskeytetty loukkaantumisen, ulkopuolisen häiriön tai muun syyn vuoksi, sitä pidetään keskeneräisenä pallorallina. Sääntömääräistä pelikatkoa **ei sallita** kummallekaan joukkueelle, paitsi jos keskeytyksen aikana on tehtävä pakollinen pelaajavaihto loukkaantuneen tai rangaistun pelaajan vuoksi.

Sääntö 7 - Pelin rakenne

1. Verkkotuomarin ja kirjurin on tarkistettava aloitusjärjestyslipuke (tai elektroninen aloitusjärjestys), ennen kuin kirjuri vahvistaa aloitusjärjestystiedot pöytäkirjaan. Hänen on tarkistettava, vastaavatko aloitusjärjestyslipukkeessa luetellut pelaajanumerot pöytäkirjaan lueteltujen pelaajien numeroita. Jos eivät, aloitusjärjestyslipuke (tai elektroninen aloitusjärjestys) on korjattava ja verkkotuomarin on pyydettävä uusi. Uudessa aloitusjärjestyslipukkeessa saa tehdä muutoksia ainoastaan niihin paikkoihin, joissa numerot olivat virheellisiä. Verkkotuomarin on säilytettävä aloitusjärjestyslipuke taskussaan, jotta hän voi tarkistaa joukkueiden todellisen aloitusjärjestyksen tarvittaessa tai pyydettyäessä, ellei käytössä ole sähköinen pöytäkirja ja verkkotuomarin tabletti.
2. Kunkin erän lopussa verkkotuomari pyytää välittömästi valmentajilta aloitusjärjestyslipukkeen tai elektronisen aloitusjärjestyksen seuraavaa erää varten, jotta vältetään kolmen minuutin erätaun pidentyminen.

Jos valmentaja järjestelmällisesti viivyttää pelin jatkumista jättämällä aloitusjärjestys(lipukkeen) toimittamatta ajoissa, päätuomarin on annettava tälle joukkueelle asianmukainen viivytyssanktio. Tämä pätee myös, jos joukkue ei toimita tietoja sähköisesti tabletin kautta.

Sääntö 8 - Pelin tilanteet

1. On tärkeää ymmärtää sanan "kokonaan" merkitys [säännön 8.4.1](#) lauseessa. Se tarkoittaa, että mikä tahansa puristus, joka saa pallon koskettamaan viivaa MILLOIN TAHANSA lattiaan kosketuksen aikana, tekee pallosta "SISÄLLÄ", mutta jos pallo ei missään vaiheessa kosketa viivaa, se on "ULKONA".
2. Verkon köydet, jotka sitovat verkkoa yli 9,50/10,00 metrin pituudelta, eivät kuulu verkkoon. Tämä koskee myös pylviä. Siten, jos pallo koskettaa verkon ulkoista osaa, verkkomerkkien ulkopuolella (tai tuomarin tuolia), se on koskettanut "vierasta esinettä" ja molempien tuomareiden on viiheltävä ja näytettävä "pallo ulkona" -merkkiä, ja rajatuomareiden on näytettävä "heiluta ja osoita" -merkkiä.

Sääntö 9 - Pallon pelaaminen

1. Häirintä pallon pelaamisessa rajatuomarin, verkkotuomarin tai valmentajan toimesta vapaa-alueella:
 - a. Jos pallo osuu toimihenkilöön tai valmentajaan, se on "pallo ulkona" ([sääntö 8.4.2](#)). Poikkeus: valmentaja "tunkeutuu" kentän yläpuoliseen tilaan ja häiritsee tuomarin arviointia pallon sisällä/ulkona olemisesta (katso [case 4.49](#)).
 - b. Jos pelaaja saa tukea toimihenkilöltä tai valmentajalta kontaktissa, se on pelaajan virhe (avustettu lyönti, [sääntö 9.1.3](#)) eikä johda "uusintaan".
2. On korostettava, että vain nähdyt virheet tulee viheltää. Päätuomarin on katsottava vain sitä kehon osaa, joka koskettaa palloa. Arvioinnissaan häneen ei saa vaikuttaa pelaajan kehon asento ennen ja/tai jälkeen pallon pelaamisen eikä osuman ääni. FIVB:n sääntö- ja tuomarointikomissio (RG&RC) painottaa, että tuomareiden tulee sallia sormilyönti tai mikä tahansa muu sääntöjen mukainen laillinen kosketus.
3. Jotta säännön [Säännön 9.2.2](#) teksti ymmärrettäisiin paremmin :
 - a. Heitetty pallo sisältää kaksi pelitoimintoa, ensin pallon kiinnittämisen ja sitten heittämisen, kun taas pallon pelaaminen tarkoittaa, että pallo pomppaa osumakohdasta.
4. Tuomarin on kiinnitettävä huomiota kosketuksen vakauteen, erityisesti kun käytetään harhautushyökkäystä ("juju"), joka muuttaa pallon suuntaa sijoituksessa. Hyökkäyslyönnin aikana "juju" on sallittu, jos pallo lyödään puhtaasti, eikä palloa kopata tai heitetä. "Juju" tarkoittaa pallon hyökkäystä (kokonaan verkon korkeuden yläpuolella), joka suoritetaan hellävaraisesti yhdellä kädellä [sormilla](#), jossa pallon suuntaa muutetaan vain kerran suorituksen aikana ja kosketusaika palloon on lyhyt sekä ajallisesti että etäisyydellisesti.

Päätuomarin on seurattava "jujuja" tarkasti. Jos pallo tämän jujun jälkeen ei heti ponnahta takaisin, vaan sitä seuraa käsi, se heitetään kämmeneltä, tai sen suuntaa muutetaan useammin kuin kerran (ohjattu pallo), se on virhe ja siitä on rangaistava.
5. On kiinnitettävä huomiota siihen, että pelaajan torjuntatoiminto ei ole sääntöjen mukainen, jos hän ei yksinkertaisesti estä vastustajalta tulevaa palloa, vaan pitää sitä (tai nostaa, työntää, kuljettaa, heittää, seuraa sitä). Tällaisissa tapauksissa tuomarin on rangaistava torjuntaa 'kopiksi' (tätä ei pidä liioitella).
6. Joukkueella on neljässä eri tapauksessa ensimmäinen kosketus (joka lasketaan joukkueen kolmesta kosketuksesta ensimmäiseksi):
 - a. Syötön vastaanottolyönti
 - b. Hyökkäyksen vastaanottolyönti (ei vain iskulyönti, kaikki hyökkäykset; katso [sääntö 13.1.1](#))
 - c. Vastustajan torjunnasta tulevan pallon lyönti
 - d. Joukkueen omasta torjunnasta tulevan pallon lyönti
7. Kansainvälisten kilpailujen hengen mukaisesti ja kannustaakseen pidempiin palloralleihin ja näyttäviin suorituksiin, vain ilmeisimmät rikkeet viihelletään. Siksi, kun pelaaja ei ole kovin hyvässä asennossa pelatakseen palloa, päätuomari on vähemmän ankara pallonkäsitteilyvirheiden arvioinnissa. Esimerkiksi:
 - a. Passari juoksee pelaamaan palloa tai joutuu tekemään erittäin nopean suorituksen tai joutuu hyppäämään lähellä verkkoa tavoittaakseen pallon syöttääkseen.
 - b. Pelaaja joutuu juoksemaan tai tekemään erittäin nopeita suorituksia pelatakseen palloa sen jälkeen, kun se on pomppinut torjunnasta tai toisesta pelaajasta.
 - c. Joukkueen ensimmäinen kosketus saa olla vapaasti tehty, paitsi jos pelaaja koppaa tai heittää pallon.
 - d. Pelaaja palauttaa pallon koko kirjurin pöydän pituudelta, mukaan lukien kaikki pöydän osat, jotka ovat vastustajan puolella verkkoa ([sääntö 9](#)).

Sääntö 10 - Pallo verkolla ja Sääntö 11 - Pelaaja verkolla ja häirintä

- Sääntö 10.1.2** antaa oikeuden palauttaa pallo peliin vastapuolen vapaa-alueelta. Ottelun aikana pelaajien ja valmentajien on käytännössä tunnistettava tilanne ja vapaa-alueella ollessaan tehtävä asianmukainen liike antaakseen tilaa pelaajalle, joka palauttaa pallon omalle kenttäpuolelleen. Jos pallo suuntautuu kohti verkkotuomarin paikkaa, verkkotuomarin tulee liikkua siten, että hän välttää törmäyksen ja varmistaa, että pelaaja voi pelata palloa mahdollisimman hyvin. Antaessaan tilaa pelaajalle verkkotuomarin tulisi mahdollisuuksien mukaan välttää hyppimistä, juoksemista ja selän kääntämistä pelitapahtumalle. Tämän lisäksi verkkotuomari **ei liiku pallon eikä palloa tavoittelevan pelaajan suuntaan**. Pelaajan pelatessa palloa verkkotuomarin on sopeutettava katseensa nähdäkseen pallon, pelaajan ja palautetun pallon suunnan, erityisesti suhteessa ylityskaistaa rajaavaan antenniin.

Jos pallo ylittää verkkotason ylityskaistan **sisällä** vastustajan vapaa-alueelle ja palloa takaisin palauttamaan yrittävä pelaaja koskee sitä, tuomareiden on viheltävä virhe kosketushetkellä ja näytettävä "ulos"-merkkiä.

Huom: vuoden 2024 kongressin päätöksen mukaan päätuomarin tulee VÄLITTÖMÄSTI viheltää pallo "ulos", jos joukkueen toisesta tai kolmannelta lyönnistä tuleva pallo ylittää verkkotason "ylityskaistan" ulkopuolelta vastustajan vapaa-alueelle, koska siitä asemasta pallon on mahdotonta kulkea ylityskaistan läpi. Verkkotuomari tekee tuomion, jos tämä tapahtuu hänen puolellaan kenttää.

- Pallon pelaamissuoritus päättyy, kun pelaaja on turvallisen alastulon jälkeen valmis tekemään uuden suorituksen. Pallon pelaamissuoritus on mikä tahansa lähellä palloa olevien pelaajien toimi, jolla he yrittävät pelata sitä, vaikka kosketusta palloon ei tapahtuisikaan. Huomiota tulee kiinnittää seuraaviin tilanteisiin:

Jos pelaaja on pelipaikallaan omalla kenttäpuolellaan ja vastapuolelta verkkoon lyöty pallo saa verkon koskettamaan pelaajaa, ei tämä tee virhettä. Pelaaja voi tehdä liikkeen puolustaakseen kehoaan, mutta hänellä ei ole oikeutta **tehdä aktiivista toimenpidettä palloa kohti** muuttaakseen tarkoituksellisesti takaisin kimpoavan pallon kulkureittiä. Jälkimmäinen tilanne tulisi katsoa virheelliseksi verkkokosketukseksi.

Kun pelaaja koskettaa fyysisesti vastustajaa heidän kilpaillessaan laillisesti pallosta, tätä ei tulisi automaattisesti katsoa virheeksi. Jos tällainen tahaton kontakti pakottaa vastustajan koskettamaan verkkoa virheellisesti, sitä ei tule katsoa kummankaan pelaajan virheeksi. Kuitenkin, jos tuomari arvioi kontaktin johtuvan tahallista yrityksestä saada vastustaja tekemään virheen ja/tai hämmäntää tai häiritä tuomareita, palloralli tulee pysäyttää ja antaa piste syyttömälle joukkueelle. Tällöin pelaajalle tulee antaa käytössanktio rangaistusasteikon mukaisesti. Näin ollen, jos teko arvioidaan tahalliseksi, rangaistuksen perustaso tulisi olla RANGAISTUS (tai ankarampi, jos pelaajalle on aiemmin annettu rangaistus.)

Pelaajan hiusten kosketus verkkoon: Tämä tulee katsoa virheeksi vain, jos on selvää, että se vaikutti vastustajan kykyyn pelata palloa tai se keskeytti pallorallin (esim. poninhäntä sotkeutui verkkoon).

- Jos pelaaja koskettaa verkon ulkoista osaa (ylä nauha antennin ulkopuolella, vaijerit, pylväät jne.), tätä ei koskaan voida pitää virheenä, ellei se vaikuta itse verkon rakenteelliseen eheyteen tai verkkokosketus ole tahallinen.
- Kun tunkeutuminen vastustajan kentälle keskirajan yli tapahtuu jalalla, eli jalka osuu lattiaan vastustajan kentällä, ollakseen laillinen, osan siitä tulee pysyä kosketuksessa keskirajan kanssa tai sen yläpuolella.
- Osallistuvien joukkueiden korkean tason vuoksi peli verkon lähellä on perustavanlaatuisen tärkeää, ja siksi tuomareiden ja rajatuomareiden on oltava erityisen tarkkaavaisia, varsinkin tapauksissa, joissa pallo hipaisee torjujien käsiä ja menee sen jälkeen kentän ulkopuolelle. Lisäksi tuomareiden on oltava tarkkaavaisia häirintätapauksissa.

Kun pelaaja koskettaa verkkoa antennien välissä pelatessaan palloa, yrittäessään pelata sitä tai teeskennellessään pelaavansa palloa, kyseessä on VERKKOVIRHE. Jos vastustajan tahallinen liike verkkoa kohti vaikuttaa luonnolliseen kimpoamiseen tai jos verkkoon tartutaan ja pallo sinkoutuu ulos verkosta (linko), kyseessä on häirintä. Pelaaja, joka estää vastustajaa liikkumasta saavuttaakseen pallon laillisesti, syyllistyy myös häirintään. Vaijereiden rikkominen kosketuksella/niihin tarttumalla on myös pelin häirintää.

- Kahden tuomarin yhteistyön helpottamiseksi työnjako on seuraava: päätuomari keskittyy ensisijaisesti pallon lentorataan ja verkkotuomari keskittyy verkkovirheisiin koko verkkopelin ajan.
- Hyökkääjän puolella aloitettu hyökkäyslyönti päättyy usein juuri verkon toisella puolella liikkeen jatkuvuuden vuoksi. Tuomareita ohjeistetaan, että edellyttäen, **ettei palloa kopata tai heitetä** ja kosketus aloitetaan hyökkääjän puolella, tätä ei tule pitää virheenä.

Sääntö 12 - Aloitusssyöttö

- Myöntääkseen syöttöluvan, ei ole välttämätöntä tarkistaa, että syöttäjä on valmis, ainoastaan että syöttövuorossa olevalla pelaajalla on pallo hallussa. Pelin normaalissa kulussa (ei vaihtoja, ei rangaistuksia jne.), kun tuomari huomaa pelaajan viivyttävän paikan ottamista syöttöalueella, vaikka hän olisi jo saanut pallon pallonpalauttajalta, tuomarin on viheltävä syöttölupa **heti pelaajan astuessa syöttöalueelle**, riippumatta siitä, onko pelaaja selin kenttään vai eikö hän ole vielä saavuttanut syöttöpaikkaansa. Tämän säännön tavoitteena on ylläpitää pelin tempoa ja lyhentää otteluiden kestoja. Jotkut pelaajat suorittavat tiettyjä "rituaaleja", jotka aiheuttavat tarpeettomia viivytyksiä pelissä. Näiden huonojen tapojen "korjaamiseksi" on välttämätöntä, että **KAIKKI** tuomarit soveltavat näitä ohjeita tiukasti ottelun alusta alkaen.
- Ennen kuin päätuomari viheltää syöttöluvan, hänen tulee tarkistaa, pyytääkö TV uusintaa, ja hänen tulee hetkeksi viivyttää syöttöluvan viheltämistä noudattaen Juryt (Control Committee) saamia ohjeita kyseiseen tapahtumaan.
- Päätuomarin ja vastaavien rajatuomareiden (jos käytössä) on kiinnitettävä huomiota syöttäjän sijaintiin syöttölyönnin tai hyppäsyönnin ponnistuksen hetkellä. Syöttäjä voi aloittaa syöttöliikkeensä aloitusalueen ulkopuolelta, mutta ainakin **viimeisen** lattian koskettavan jalan on oltava kokonaan syöttöalueen sisällä ponnistushetkellä.
- Jos syöttäjä ei tule normaalisti aloitusalueelle tai ei ota palloa vastaan pallonpalauttajalta aiheuttaen tahallisen viivytyksen, joukkueelle voidaan antaa viivytyssanktio. Väärintulkintojen välttämiseksi 8 sekunnin laskenta alkaa heti, kun päätuomari on viheltänyt syöttöluvan.

5. Päätuomarin tulee kiinnittää huomiota **peittämiseen** syötön aikana, kun syöttävän joukkueen pelaaja tai pelaajaryhmä heiluttaa käsiä, hyppii tai liikkuu sivuttain tai **seisoo ryhmittyneenä** estääkseen vastustajaa näkemästä syöttäjää ja pallon lentorataa, kunnes pallo ylittää verkkotason. Joten, jos syötetty pallo on selvästi nähtävissä koko sen lentoradan ajan, kunnes se ylittää verkon vastustajan puolelle, sitä ei voida pitää peittona. Tuomareiden on oltava tarkempia joukkueiden **aikeista** luoda peitto ja estettävä **pelin alusta alkaen** joukkueita käyttämästä peittosääntöä väärin "taktisen strategian" verukkeella. Siksi, vuoden 2024 kongressin mukaan, kun joukkue on SELKEÄSTI RYHMITTYNYT aikomuksenaan peittää, tai pelaajien kädet ovat **pään yläpuolella** (he voivat kuitenkin suojata päättään turvallisuussyistä, mutta eivät saa nostaa käsiään pään yläpuolelle), tuomari voi osoittaa tämän syöttävälle joukkueelle viheltämällä pillillään pelaajien erottamiseksi, ja jos he eivät tee niin, päätuomarin **TÄYTYY TUOMITA PEITTO VÄLITTÖMÄSTI** syötön jälkeen, eikä odottaa, kunnes pallo on ohittanut ryhmän. On välttämätöntä, että KAIKKI tuomarit soveltavat näitä ohjeita otteluiden alusta alkaen kääntääkseen tämän reilua peliä heikentävän suuntauksen.
6. Päätuomari ei voi antaa syöttölupaa vihellyksellä, jos joukkueella ei ole oikeaa määrää pelaajia (esim. 5 tai 7 pelaajaa) kentällä. Tällaisessa tapauksessa hänen tulee odottaa ja muistuttaa joukkuetta, ja tarvittaessa antaa viivytyssanktio. Samanlaista menettelyä tulee soveltaa, jos libero on kiertänyt pelipaikalle 4, mutta häntä ei selvästikään korvata vastaavalla pelaajalla.
7. Jos sijoittumisvirhe tehdään, virheen käsimerkin jälkeen asianomaisen tuomarin on osoitettava kaksi virheeseen syyllistynyttä pelaajaa. Jos virheeseen syyllistyneet pelaajat eivät itse korjaa asemiansa, tuomareiden on korjattava pelaajien asemat ja sen jälkeen seuraava palloralli tulee aloittaa. Jos pelikapteeni pyytää lisätietoja virheestä, verkkotuomarin tulee ottaa taskustaan aloitusjärjestyslipuke tai tarkistaa pylväässä olevasta tabletista ja näyttää pelikapteenille lipukkeesta tai tabletista pelaajat, jotka tekivät sijoittumisvirheen. Jälkimmäistä käytettäessä verkkotuomarin tulee peittää vastustajajoukkueen aloitusjärjestys. Huom: Vuoden 2024 kongressi hyväksyi syöttävän joukkueen **sijoittumisvirheiden** poistamisen tukeakseen heidän puolustustaan vastustajan ensimmäistä hyökkäystä vastaan. Tämä poisto ei koske vastaanottavaa joukkuetta.
8. Vastaanottavan joukkueen sijoittumisvirheen AJANKOHTAA muuttava testi on hyväksytty ja sitä sovelletaan kaikissa FIVB:n tapahtumissa vuonna 2025. Sen sijaan, että joukkueiden on oltava oikein sijoittuneina syöttölyönnin hetkellä, **syöttäjän pallonheitto syöttöä varten määrittelee virheen hetken**.
9. Jos syöttöä ei suorittanut joukkueen aloitusjärjestyksen mukainen pelaaja, eli tapahtui kiertojärjestysvirhe, ja se huomattiin vasta kiertovirheellä alkaneen pallorallin jälkeen, vastaanottavalle joukkueelle myönnetään vain yksi piste. ([Sääntö 7.7.1.1](#)) Seuraava palloralli tulee aloittaa sen jälkeen, kun verkkotuomari on tarkistanut, että **kiertojärjestys** on oikea.

Sääntö 13 - Hyökkäyslyönti

1. Takakenttäpelaajan ja liberon hyökkäyslyöntiä valvottaessa on tärkeää ymmärtää, että tällainen virhe toteutuu vain, jos hyökkäyslyönti on toteutunut (pallo on kokonaan ohittanut verkkotason tai vastustaja on koskettanut sitä).

Sääntö 14 - Torjunta

1. Torjujalla on oikeus torjua mikä tahansa pallo vastustajan alueella; kädet verkon toisella puolella edellyttäen, että:
 - a. Pallo on vastapuolen ensimmäisen tai toisen kosketuksen jälkeen suunnattu torjujan kenttäpuoliskolle ja
 - b. Yksikään vastapuolen pelaaja ei ole tarpeeksi lähellä verkkoa kyseisessä pelitilassa jatkaakseen toimintaansa.

Jos vastapuolen pelaaja on kuitenkin lähellä palloa, joka on kokonaan hänen kenttäpuoliskollaan, ja aikeissa pelata sitä, verkon toisella puolella tehty torjuntakosketus on virhe, jos torjuja koskettaa palloa ennen pelaajan toimintaa ja estää siten vastustajan toiminnan.

Vastustajan kolmannen kosketuksen jälkeen jokainen pallo voidaan torjua vastustajan alueella. Tässä on tärkeää korostaa, että torjunta on sallittu, mutta EI HYÖKKÄYSTÄ (katso kohta 4 alla).
2. Syöttöjä ja sallittuja passeja (ei hyökkäyksiä), jotka eivät ylitä verkkoa vastustajan kenttäpuoliskolle, ei saa torjua verkon toisella puolella, paitsi kolmannen kosketuksen jälkeen.
3. Jos yksi torjujista laittaa kätensä verkon toiselle puolelle ja lyö palloa torjuntaliikkeen sijaan, se on virhe (ilmaus "verkon toisella puolella" tarkoittaa käsin viemistä verkon yli vastustajan ilmatilaan). Hyökkäysiikkeelle on ominaista **taaksevientä**, kun taas torjunnassa ei ole taaksevientä.
4. Koska pallo saa koskettaa mitä tahansa kehon osaa, niin jos pallo torjunnan aikana koskettaa jalkoja saman suorituksen aikana, se ei ole virhe ja kyseessä on edelleen torjunta!

Sääntö 15 - Sääntömääräiset pelikatkot (aikalisät ja pelaajavaihdot)

Minkä tahansa muun sääntömääräisen pelikatkon pyytäminen ei ole sallittua, jos yksi pyyntö on jo hylätty ja siitä on annettu viivyty/varoitus, ennen seuraavan päättyneen pallorallin loppua (katso kohdat 7 ja 8 alla sekä [sääntö 15.2](#)):

1. TO (aikalisä)
 - a. Kun valmentaja pyytää aikalisää, hänen on **aina** käytettävä virallista käsimerkkiä. Jos hän vain nousee seisomaan, pyytää suullisesti, painaa summeria tai **pyytää aikalisää tabletin kautta**, tuomarin on oltava proaktiivinen ja varma, että hän todella haluaa pyytää aikalisää, ennen kuin myöntää tai hylkää mitään. Jos aikalisäpyyntö jostain syystä hylätään, päätuomarin tulee päättää, onko kyseessä aikomus viivyttää peliä ja rangaista sitä sääntöjen mukaisesti.
 - b. E-scoresheet-ohjelmisto ja tabletti soittavat automaattisesti torvea, jos joukkue käyttää sähköistä joukkueetablettia (ETT) aikalisäpyynnön tekemiseen.
 - c. E-scoresheetin ajastusta voidaan säätää aikalisän keston lyhentämiseksi kilpailun tarpeiden mukaan.
 - d. Jos joukkue(et) haluavat palata kentälle ennen virallisen ajan loppua, tuomareiden tulisi sallia tämä, mutta peliä ei saa aloittaa uudelleen ennen kuin aika on virallisesti kulunut loppuun.
2. Pelaajavaihdot

- a. Verkkotuomari seisoo verkkotolpan ja kirjurin pöydän välissä ja – ellei kirjuri ilmoita vaihdon olevan sääntöjenvastainen – antaa merkin (käsivarsien ristiinliike) pelaajille, jotta he voivat vaihtaa sivurajan yli. (Jos käytössä on tablettivaihto, ristiinliikettä ei tarvitse tehdä, elleivät pelaajat ole hitaita vaihtaessaan sivurajalla.) Kun käytössä on manuaalinen pöytäkirja, usean vaihdon tapauksessa verkkotuomari odottaa kirjurin käsimerkkiä siitä, että edellinen vaihto on kirjattu, ja jatkaa sitten seuraavaan vaihtoon. Mikäli molemmat joukkueet pyytävät vaihtoa saman katkon aikana, kirjurin on soitettava summeria kummankin joukkueen osalta – toinen summeri sen jälkeen, kun ensimmäisen joukkueen toimenpide on suoritettu – jotta yksikään vaihto ei jää huomaamatta. Tablettiohjatus vaihdon tapauksessa ohjelmisto estää sääntöjenvastaiset vaihdot ja ne kirjataan pöytäkirjaan automaattisesti, joten verkkotuomari puuttuu peliin vain äärimmäisissä viivytystapauksissa. Kirjurin tehtävä muuttuu tällöin tietojen syöttämisestä tietojen tarkistamiseen ja niiden hyväksymiseen (tai hylkäämiseen) käytössä olevalla elektronisella laitteella. Lisäksi, jos kirjurin on tehtävä manuaalinen vaihto sähköisen tulospalvelutietokoneen kautta, verkkotuomarin tulee ottaa se huomioon ja tarvittaessa käyttää prosessiin hieman enemmän aikaa. On huomioitava, että vaihtopyyntö on aina **hetki, jolloin pelaaja astuu vaihtoalueelle**, riippumatta käytetystä menetelmästä tai pistelaskutavasta.

- b. Kun käytössä on manuaalinen pöytäkirja, useita vaihtoja voidaan tehdä vain peräkkäin: ensin yksi pelaajapari, jossa yksi pelaaja poistuu kentältä ja vaihtopelaaja tulee sisään, sitten toinen, jne., jotta kirjuri ehtii tehdä asianmukaiset merkinnät ja tarkistaa ne yksitellen. Usean vaihdon tapauksessa vaihtopelaajien tulisi lähestyä vaihtoaluetta yhtenä ryhmänä. Jos he eivät ole todellinen pari, mutta ensimmäisen pelaajan saapumisen jälkeen vaihtoalueelle on pieni viive ennen toisen pelaajan saapumista, ja on selvää, että hän on osa vaihtoa, tuomarit voivat olla vähemmän ankaria ja sallia vaihdon. Toisen (kolmannen) pelaajan pieni viive ei voi aiheuttaa todellista viivytystä pelille, eli seuraavan pelaajan on oltava vaihtoalueella, kun edellisen vaihdon kirjaaminen on tehty.

Tablettiohjelmiston avulla useita vaihtoja voidaan jälleen sallia samanaikaisesti, mikä nopeuttaa peliä. Verkkotuomarien tulisi siksi sallia vaihdot vapaasti tätä menetelmää käytettäessä.

- c. On erittäin tärkeää varmistaa, että pelaajat liikkuvat nopeasti ja rauhallisesti. Nykyisen menetelmän mukaan viivytys sanktioiden antamista tilanteissa, joissa vaihtopelaajat eivät ole valmiita tulemaan kentälle, tulisi minimoida.

On verkkotuomarin ja kirjurin vastuulla olla käyttämättä pilliä tai summeria, jos vaihtopelaaja ei ole valmiina pyydetysti tai jos hän astuu vaihtoalueelle vahingossa. Jos viivytystä ei aiheutunut, verkkotuomarin tulisi hylätä "vaihtopyyntö" ilman sanktiota. Verkkotuomarin tulisi joka tapauksessa olla proaktiivinen ja tarkkaavainen ja ryhtyä toimiin tällaisten virheiden estämiseksi ennen kuin pelaaja astuu vaihtoalueelle. Jos pelaaja ei ole valmis vaihtoon (vaihtonumerokilpi puuttuu/väärä kädessä, jos käytössä, pelaaja verryttelyasussa, lähestyy vaihtoaluetta myöhässä jne.), verkkotuomarin on yksinkertaisesti estettävä asianomaisia pelaajia astumasta vaihtoalueelle. Mikäli pelaaja astuu vaihtoalueelle virheellisesti, tajuaa virheensä ja palaa välittömästi takaisin, tätä pyyntöä ei tule pitää pyyntönä, josta tuomareiden tulisi rangaista. Yhteenvetona, tuomareiden ei tulisi antaa viivytys sanktiota, kunhan edellä mainitut joukkueen pienet virheet eivät häiritse ottelun kulkua. Tämä on osa sujuvan tuomaroinnin konseptia.

3. Loukkaantumistapauksessa tuomareiden tulisi keskeyttää peli **VAIN**, kun pelaaja loukkaantuu selvän trauman (tai verenvuodon) seurauksena ja on olemassa **selvä vaara lisävammasta pelaajalle itselleen, joukkueetovereille tai vastustajille**. Kun pelaaja loukkaantuu **vakavasti** edellä mainituista syistä ja hänen on poistuttava kentältä, tulisi ensisijaisesti tehdä normaali vaihto. Jos se ei ole mahdollista, voidaan tehdä poikkeuksellinen vaihto loukkaantumisen vuoksi, vapaasti, joukkueen toimesta, ottamatta huomioon "vaihtojen rajoituksia", käyttämällä ketä tahansa pelaajaa, joka **ei ole kentällä loukkaantumishetkellä, paitsi liberoa tai hänen korvaamaansa pelaajaa**. Tuomareiden on selvästi erotettava sääntöjenvastaiset vaihdot (kun joukkue on tehnyt sääntöjenvastaisen vaihdon, peliä on jatkettu, eikä kirjuri/verkkotuomari ole huomannut sitä, (**sääntö 15.9**) ja **pyyntö** sääntöjenvastaiseksi vaihdoksi, jonka kirjuri tai verkkotuomari tajuaa pyynnön hetkellä sääntöjenvastaiseksi (**sääntö 16.1.3**) ja joka hylätään ja rangaistaan viivytys sanktiolla.
4. Vaihtopyyntö ennen erän alkua on sallittu ja se tulisi kirjata pöytäkirjaan. Valmentajan tulisi tehdä vaihtopyyntö tässä tapauksessa virallisella käsimerkillä.
5. Tuomareiden on tutkittava huolellisesti ja ymmärrettävä tarkasti "virheelliseen katkopyyntöön" liittyvä **sääntö 15.11**:
- Mitä "virheellinen katkopyyntö" tarkoittaa;
 - Mitkä ovat tyypillisiä tapauksia;
 - Mitä menettelyä on noudatettava tällaisissa tapauksissa;
 - Mitä on tehtävä, jos joukkue toistaa tämän samassa ottelussa.

Verkkotuomarin on varmistettava, että kaikki virheelliset katkopyynnot kirjataan pöytäkirjan erityisosiin.

6. Avustava kirjuri kirjaa liberon vaihdot – ja myös uudelleennimeämisen – tähän tarkoitukseen erikseen laaditulle lomakkeelle (R-6), jotta tiedetään, minkä pelaajan tilalle libero on kulloinkin vaihdettu. (Kun käytetään sähköistä pöytäkirjaa, kirjurin ja avustavan kirjurin on tehtävä yhteistyötä suullisesti liberon vaihtojen tunnistamisessa ja kirjaamisessa.)
7. Ennen seuraavan päättyneen pallorallin loppua ei ole sallittua pyytää minkäänlaista sääntömääräistä pelikatkoa, jos yksi pyyntö on jo hylätty ja siitä on annettu viivytysvaroitusta saman pallorallin päättymisen ja seuraavan pallorallin alkamisen välisenä aikana. Esimerkiksi joukkue on pyytänyt aikalisää syöttövihellyksen jälkeen, mutta peli on keskeytetty ja on annettu viivytysvaroitusta. Joukkueilla ei ole nyt oikeutta pyytää toista aikalisää tai normaalia pelaajavaihtoa (paitsi poikkeuksellista vaihtoa loukkaantumisen vuoksi tai pakollista vaihtoa loukkaantuneen tai rangaistun pelaajan tilalle) ennen kuin ottelu on käynnistetty uudelleen.
8. Keskeytyneen pallorallin tapauksessa ei ole sallittua pyytää sääntömääräistä pelikatkoa, paitsi pakollista vaihtoa loukkaantuneen tai rangaistun pelaajan tilalle, ennen seuraavan päättyneen pallorallin loppua (**Sääntö 15.2**).
9. Loukkaantuneet, sairastuneet ja erästä tai ottelusta poistetut pelaajat on ensisijaisesti korvattava säännönmukaisella vaihdolla. Jos se ei ole mahdollista, joukkueella on oikeus tehdä **POIKKEUKSELLINEN** vaihto käyttämällä mitä tahansa pelaajaa, joka **ei ole kentällä rangaistushetkellä (paitsi liberoa tai hänen korvaamaansa pelaajaa)**.

Sääntö 16 - Pelin viivyttäminen ja virheelliset katkopyynnot

1. Tuomarin on oltava täysin perehtynyt virheellisen katkopyynnön ja viivytyksen väliseen eroon.

Joitakin esimerkkejä, jotka tulisi katsoa **virheelliseksi katkopyynnöksi**, jos joukkue tekee sen ensimmäistä kertaa ottelussa:

- Aikalisän pyytäminen sen jälkeen, kun päätuomari on jo viheltänyt seuraavan syöttöluvan merkiksi tai pallorallin aikana
- Seitsemännen vaihdon pyytäminen ensimmäistä kertaa tai kolmannen aikalisän pyytäminen

- Toisen pelaajavaihdon pyytäminen ennen seuraavan päättyneen pallorallin loppua (paitsi pakollista vaihtoa sairastuneen/loukkaantuneen/rangaistun pelaajan tilalle)

Jos peli on viivästynyt virheellisen katkopyynnön vuoksi, se tulisi katsoa ja kirjata viivytykseksi. Tässä tapauksessa joukkueella on edelleen "oikeus" tehdä toinen virheellinen katkopyyntö.

Joitakin esimerkkejä, jotka tulisi katsoa suoraan **viivytykseksi**:

- Minkä tahansa virheellisen katkopyynnön toistaminen, riippumatta ensimmäisen pyynnön tyypistä
- Sääntöjenvastaisen vaihdon pyytäminen, ja tämä virhe havaitaan ennen seuraavaa syöttöä
- Myöhäisen (syöttölupaviehelyksen jälkeen, mutta ennen syöttölyöntiä) liberokorvauksen toistaminen
- Liberon, joka siirtyy rotaatiossa paikalle 4, vaihtamatta jättäminen, ja tämä tilanne aiheuttaa viivästyksen peliin

2. Tuomareiden tulisi estää kaikki joukkueiden tahattomat tai tahalliset viivytykset.

Vaikka pelaajien on hyväksyttävää osoittaa lattiankuivaajille tarkka määrän kohdan sijainti kentällä, päätuomarin vastuulla on päättää pelaajien pyytämistä lattiankuivaustoimenpiteistä, jos ne ilmeisesti viivästyttävät peliä, ja tarvittaessa antaa viivytyssanktio näistä toimista. Jotta vältetään tarpeettomat viivästykset pelin jatkumisen kannalta, päätuomarin **ei tulisi kutsua pelikapteenia tuomaritelineen luokse tiedottaakseen** hänelle viivytyssanktiosta joukkueelle.

Pikakuivaajien lukumäärää ja järjestelmän toimintaa voidaan muuttaa tapahtumakohtaisesti valvontakomitean ohjeiden mukaisesti.

Lattian kuivaus

Nykyisen menettelyn päätavoitteena on varmistaa pelaajien turvallisuus ja pelin normaali kulku sekä välttää tilanteita, joissa pelaajien on itse pyyhittävä lattiaa.

a. Lattian pikakuivaajat ja kuivausvälineet

i. Lattian pikakuivaajat

Kaksi pikakuivaajaa per kenttä (yhteensä 4 pikakuivaajaa). Pikakuivaajien on oltava hyvin koulutettuja tähän tehtävään; on hyödyllistä, jos he ovat lentopalloilijoita.

ii. Kuivausvälineet

Kahdeksan tai useampia imukykyisiä pyyhkeitä (minimikoko 40 cm x 40 cm, maksimikoko 40 cm x 80 cm); 4 (2-2) on oltava saatavilla ja sijoitettu kirjurin pöydän lähelle ja 4 (2-2) pikakuivaajien luona, jotka istuvat pienillä tuoleilla.

iii. Pikakuivaajien sijainti

Kaksi pikakuivaajaa pelikenttää kohden (yhteensä 4) kirjurin pöydän molemmilla puolilla, istuen pienillä tuoleilla (valmiina juoksemaan määrän kohdan luo).

iv. Pikakuivaajien on huolehdittava siitä, etteivät he estä minkään mainostaulun näkyvyyttä pelialueen ympärillä riippumatta sijainnistaan, varsinkaan päätuomarin telineen takana.

b. Kuinka kuivata pelikenttää

Pelin jatkuvuuden varmistamiseksi ja viivytystaktiikan estämiseksi FIVB on tehnyt seuraavat päätökset:

i. "Pallo poissa pelistä" (pallorallien välillä) pelin aikana, tarvittaessa:

1. Aina kun pikakuivaaja havaitsee määrän kohdan kentällä, hän odottaa pallorallin päättymistä. Heti kun tuomari viheltää "pallo poissa pelistä", pikakuivaajan/kuivaajien on kiirehdyttävä määrän kohdan luo.
2. Heti nopean pyyhkimisen jälkeen pikakuivaajan/kuivaajien on palattava omalle paikalleen lyhintä reittiä pelikentältä pois.
3. Jotta syöttökello pysyisi aikataulussa, määrän kohdan pyyhkimiseen käytettävän ajan tulisi olla enintään 7 sekuntia siitä hetkestä, kun palloralli päättyy tuomarin vihellykseen, ja päätuomarin vihellykseen seuraavaa syöttöä varten. Pikakuivaajat eivät saa aiheuttaa viivytyksiä peliin.
4. Tuomarit eivät osallistu pikakuivaajien toimintaan. Heillä on kuitenkin oikeus säännellä pikakuivaajien toimintaa vain, jos peli häiriintyy pikakuivaajan/kuivaajien toiminnan vuoksi tai jos he eivät tee työtään kunnolla.
5. Jos kentällä, erityisesti pelialueella, on vaarallinen märkä kohta, pelaajilla ja valmentajilla on oikeus pyytää pikakuivaajia pyyhkimään se. Pikakuivaajien kutsuminen kentälle tai vapaa-alueelle ilman syytä katsotaan kuitenkin tahalliseksi viivästykseksi ja siitä rangaistaan.

Jos joukkue estää pelin jatkumisen aikalisän jälkeen vedoten liiallisen kosteuden verukkeella joukkueen penkkien edessä olevalla lattialla, päätuomari voi antaa viivytyssanktion.

Pikakuivaajien pyyhkeitä ei tulisi käyttää tällaisten märkien kohtien poistamiseen, koska neste voi sisältää isotonisia suoloja tai sokereita, jotka siirtyisivät pelipintaan.

c. Pelaajien velvollisuudet

Jos pelaajat omalla vastuullaan kuivaavat lattiaa omalla pienellä pyyhkeellään, päätuomari ei odota, kunnes kuivaus on ohi ja pelaajat ovat pelipaikoillaan. Jos he eivät ole oikeilla paikoillaan syöttölyöntihetkellä, kyseinen tuomari viheltää sijoittumisvirheen.

Sääntö 18 - Erätauot ja puoltenvaihto

1. Taukojen aikana pelaajat voivat käyttää vapaa-alueella lämmittelyyn muita palloja kuin ottelupalloja.
2. Taukojen aikana kaikki ottelupallot pysyvät pallonpalauttajilla. Heillä ei ole oikeutta antaa niitä pelaajille lämmittelyä varten. Ennen ratkaisevaa erää verkkotuomari antaa pallon erän ensimmäiselle syöttäjälle. Aikalisien ja vaihtojen aikana sekä ratkaisevan erän kentänvaihdon aikana 8. pisteessä verkkotuomari ei ota palloa. Se pysyy pallonpalauttajilla.

3. Joissakin kilpailuissa joukkueiden ei odoteta vaihtavan kenttäpuoliskoa COVID-19:n aiheuttaman mahdollisen tartunnan minimoimiseksi.

Sääntö 19 - Liberopelaaja

1. Jos joukkueella on kaksi liberoa, tuntia ennen ottelua tai kilpailun erityissääntöjen mukaisesti, jos ne ovat erilaiset, toimiva libero on merkittävä ensimmäiselle liberolle varatuista kahdesta erikoisrivistä.
2. Kahdella liberolla voi olla eriväriset ja -malliset pelipaidat toisistaan ja muusta joukkueesta ([sääntö 19.2](#)).
3. Libero voi toimia joukkueen kapteenina tai pelikapteenina ([sääntö 19.4.2.5](#)) tai vaihtoehtoisesti valmentajana.
4. Laiton liberokorvaus on katsottava samalla tavalla kuin laitton vaihto.
5. Jos libero todetaan pelikyvyttömäksi (loukkaantunut, sairastunut, kentältä poistettu jne.), valmentaja voi nimetä uudeksi liberoksi yhden pelaajista (liberokorvauksessa olevaa lukuun ottamatta), joka ei ole kentällä *nimeämishetkellä*.

Prosessia käsitellään samalla tavalla kuin korvaamista, jos nimeäminen tehdään välittömästi loukkaantumisen jälkeen, tai samalla tavalla kuin vaihtoa, jos nimeäminen tehdään myöhemmin. Tämän tulisi tapahtua ilman suurempia muodollisuuksia, koska valmentaja/pelikapteeni vahvistaa käytännössä tekemänsä päätöksen ilmoittamalla siitä tuomaristolle.

6. Kiinnitä huomiota eroon loukkaantuneen pelaajan poikkeuksellisen vaihdon ja loukkaantuneen liberon uudelleennimeämisen välillä.

Kun normaali pelaaja loukkaantuu eikä laillista vaihtoa ole mahdollista tehdä, kuka tahansa pelaaja, joka ei ole kentällä loukkaantumishetkellä (lukuun ottamatta liberoa ja hänen korvaamaansa pelaajaa), *voi korvata* loukkaantuneen pelaajan.

Vertaa tätä liberon uudelleennimeämiseen, jolloin *kuka tahansa pelaaja, joka ei ole kentällä nimeämishetkellä* (lukuun ottamatta toimivan liberon korvaamaa pelaajaa tai alkuperäistä toimivaa liberoa, joka on aiemmin todettu pelikelvottomaksi), *voi tulla uudeksi liberoksi!* Huomaa, että liberon uudelleennimeäminen on vaihtoehto, jota valmentaja voi käyttää tai olla käyttämättä.

Erästä tai ottelusta poistetut pelaajat on korvattava säännönmukaisella vaihdolla – jos sellaista ei ole saatavilla, valmentajalla on kuitenkin mahdollisuus (ei velvollisuus) valita poikkeuksellinen vaihto pelaajan tilalle, jotta erää ei tarvitse lopettaa. Poikkeuksellisella vaihdolla korvattu pelaaja ei saa pelata enää loppu ottelun aikana. Tämä koskee myös erästä poistettua pelaajaa, jos tätä vaihtoehtoa käytetään. Valmentaja kuitenkin päättää, käyttääkö hän tätä menettelyä vai ei. (Katso [sääntö 15.8](#)).

7. Jotta [säännön 19.3.2](#) merkitys ymmärrettäisiin oikein, tuomareiden on kiinnitettävä huomiota [säännön 27.2.2.2](#) sanamuodon ja [säännön 28.2.2.2](#) sanamuodon väliseen eroon. [Säännössä 27.2.2.2](#) täsmennetään, että kirjurin on ilmoitettava syöttöjärjestysvirheestä välittömästi **syöttölyönnin jälkeen**, ja [säännössä 28.2.2.2](#) sanotaan, että avustavan kirjurin on ilmoitettava tuomareille liberokorvauksessa tapahtuneesta virheestä **mainitsematta** "syöttölyönnin jälkeen". Tämä tarkoittaa, että ilmoitus on tehtävä välittömästi, ja [sääntöä 7.7.2](#) tulisi soveltaa vain, jos avustava kirjuri on unohtanut ilmoituksen ja yksi (tai useampi) palloralli on pelattu.
8. Tuomareiden tulisi pystyä erottamaan tilanne, jossa joukkueella on vain yksi käytettävissä oleva libero ja hänestä tulee pelikyvytön (loukkaantuminen, sairastuminen, erästä/ottelusta poistaminen) ja tilanne, jossa hänet **ilmoitetaan** pelikyvyttömäksi. Ensimmäisessä tapauksessa liberon pelikyvyttömyys on joukkueesta riippumaton, kun taas toisessa tapauksessa joukkue (valmentaja tai hänen poissa ollessaan apuvalmentaja) päättää, että libero ei jatka peliä. Jos liberosta **tulee** pelikyvytön ja pelin keskeytyksen aikana nimetään uusi libero ilman viivytystä, hän voi korvata alkuperäisen liberon välittömästi ja suoraan kentällä. Jos kuitenkin kentällä oleva libero ilmoitetaan pelikyvyttömäksi, ensin liberon korvaaman pelaajan on palattava kentälle, ja sitten yhden päätyneen pallorallin jälkeen uudelleennimetyllä liberolla on oikeus korvata mikä tahansa takakentän pelaaja.
9. FIVB:n kilpailuissa joukkueella on oikeus käyttää eri liberoa tai liberoita kussakin ottelussa – tässä tapauksessa katso kilpailukohtaisia sääntöjä.

Sääntö 20 - Käyttäytymissäännöt ja Sääntö 21 - Käytösrikkeet ja niiden rankaisu

1. On tärkeää muistaa, että [säännön 21.2.1](#) mukaan osallistujien käyttäytymisen tulee olla kunnioittavaa ja kohteliasta myös valvontakomitean jäseniä, joukkueovereita ja katsojia kohtaan. Jos valmentajan (tai muun joukkueen toimihenkilön) käytös ylittää säännössä 21 määritetyt kurinpitöraajat, päätuomarin on epäoimattä sovellettava asianmukaisia sanktioita. Lentopallo-ottelu on pelaajien urheilullinen näytös, ei joukkueen toimihenkilöiden. Tuomareiden ei tulisi sivuuttaa tätä eroa.

FIVB:n peli- ja tuomaritoimikunta antaa erittäin vahvan ohjeen, että jos valmentaja syyllistyy liialliseen näyttelemiseen tai osoitteluun, tai jos valmentaja (tai joku muu joukkueen jäsen) puhuttelee FIVB:n teknistä delegaattia tai muuta FIVB:n toimihenkilöä valituksessaan äänekkäästi tai aggressiivisella tai halventavalla tavalla tai loukkaa heitä, päätuomarin on sovellettava sanktioasteikkoa **TIUKASTI**.

2. [Sääntö 21.1](#) käsittelee "vähäisiä käytösrikkeitä", joista ei määrätä sanktioita. Päätuomarin tehtävänä on estää joukkueita lähestymästä sanktiotasoa. On ratkaisevan tärkeää, että tuomarit käyttävät persoonallisuuttaan pitääkseen "lievät rikkomukset" kurissa, jotta vältyttäisiin sanktioilta myöhemmin pelissä.
3. Käytännön toteutus joukkueen jäsenille sopimattomasta käytöksestä, joka johtaa sanktioihin, päätuomarin päätöksen mukaisesti:

- a. Joukkueen jäsen kentällä:

Päätuomarin on vihellettävä pilliin (yleensä, kun pallo on poissa pelistä, mutta mahdollisimman pian, jos rikkomus on vakava). Sen jälkeen hän kehottaa rangaistun pelaajan tulemaan luokseen. Kun pelaaja on päätuomarin lähellä, päätuomari näyttää asianmukaisen kortin/kortit ja kertoo hänelle englanniksi syyn, miksi häntä rangaistaan. FIVB:n maailmanmestaruus- ja virallisissa kilpailuissa annettua sanktiosta (ja sen syystä), pelaajan numerosta ja rangaistusta joukkueesta on ilmoitettava televisiolle ja yleisölle suullisen ilmoitusjärjestelmän kautta, jos sellainen on käytössä

Verkkotuomari/varalla oleva tuomari kuittaa tämän toimenpiteen ja kehottaa välittömästi kirjuria kirjaamaan asianmukaisen sanktion pöytäkirjaan.

Jos kirjuri pöytäkirjassa olevien tietojen perusteella toteaa, että päätuomarin päätös on ristiriidassa sanktioasteikon kanssa, hänen on ilmoitettava siitä välittömästi verkkotuomarille. Verkkotuomari puolestaan, tarkistettuaan ensin kirjurin ilmoituksen, ilmoittaa asiasta päätuomarille. Päätuomarin on sitten korjattava aiempi päätöksensä.

Jos pelikentän suuntaus edellyttää varalla olevaa tuomaria, joka istuu kirjurin lähellä, tämä viestintä tapahtuu kirjurin ja varalla olevan tuomarin välillä ja sen jälkeen varalla olevan tuomarin push-to-talk-mikrofonin kautta päätuomarille. Tästä eteenpäin mekaniikka on sama pienin mukautuksin.

- b. Joukkueen jäsen kentän ulkopuolella

Päätuomarin on vihellettävä pilliin, ohjattava pelikapteeni luokseen ja kerrottava kapteenille englanniksi, kuka pelaaja tai joukkueen jäsen on rangaistu ja miksi. Pelikapteenin on ilmoitettava asiasta kyseiselle joukkueen jäsenelle, jonka on kuitattava rangaistus. Päätuomarin vastuulla on näyttää asianmukainen kortti/kortit ja tehdä selväksi, kuka joukkueen jäsen on rangaistu.

- c. Tällaisessa tilanteessa tuomareiden ja kirjurin on tehtävä tehokasta yhteistyötä, jotta pöytäkirjaan kirjataan oikeat tiedot (joukkueen jäsen ja sanktiotaso).
d. Sanktioiden toteutus erien välillä:

Rangaistuksen tapauksessa päätuomarin tulisi näyttää kortti (punainen kortti) seuraavan erän alussa.

Erästä poistamisen tai ottelusta poistamisen tapauksessa päätuomarin tulisi kutsua pelikapteeni välittömästi ilmoittamaan asianomaiselle valmentajalle sanktiotyypistä (joukkueen kaksinkertaisen rangaistuksen estämiseksi), minkä jälkeen kortit (punainen ja keltainen kortti yhdessä erästä poistamisen ja erikseen ottelusta poistamisen yhteydessä) tulisi näyttää virallisesti seuraavan erän alussa.

Erästä tai ottelusta poistettujen pelaajien on välittömästi poistuttava pelikenttäalueelta (Field of Play) ja mentävä joukkueen pukuhuoneeseen rangaistuksen ajaksi.

4. Ottelun aikana tuomareiden on kiinnitettävä huomiota kurinpitoon ja toimittava lujasti määrätessään sanktioita pelaajien tai muiden joukkueen jäsenten sopimattomasta käytöksestä, mutta heidän on muistettava, että heidän tehtävänsä on arvioida pelitilanteita, ei jahdeta pieniä yksittäisiä virheitä.

Sääntö 22 - Tuomaritiimi ja toimenpiteet

- 1.
- a. Jotta joukkueille ilmoitetaan tarkasti tuomareiden viheltämän virheen luonteesta (yleisölle, tv-katsojille jne.), tuomareiden on käytettävä virallisia käsimerkkejä. Vain näitä käsimerkkejä ja ei muita; kansallisia tai henkilökohtaisia käsimerkkejä saa käyttää vain äärimmäisissä tapauksissa epäselvän tilanteen tai pelitilanteen selventämiseksi.
- b. Pelin nopeuden lisääntyessä voi esiintyä ongelmia tuomarivirheiden osoittamisessa. Tämän estämiseksi tuomariston on tehtävä erittäin tiivistä yhteistyötä; jokaisen pelitilanteen jälkeen heidän tulisi vilkaista toisiaan vahvistaakseen päätöksensä.

Sääntö 23 - Päätuomari

1. Päätuomarin on aina tehtävä yhteistyötä muiden toimitsijoiden (verkkotuomari, kirjuri, rajatuomarit) kanssa. Hänen on annettava heidän työskennellä oman pätevyytensä ja auktoriteettinsa puitteissa. Hänen tulisi suorittaa aktiiviset tehtävänsä seisten.

Esimerkiksi: vihellettyään pallorallin päättymisen hänen tulisi välittömästi katsoa muita toimitsijoita (ja vasta sitten antaa lopullinen päätöksensä virallisilla käsimerkeillä):

- a. Päätettäessä, oliko pallo sisällä vai ulkona, hänen tulisi aina katsoa rajatuomaria, joka vastaa palloa lähellä olevasta rajasta (vaikka päätuomari ei ole rajatuomari, hänellä on luonnollisesti oikeus tarvittaessa valvoa ja jopa kumota kollegoidensa päätöksiä). FIVB:n huipputapahtumissa Video Challenge -järjestelmä päättää automaattisesti pallon sisällä/ulkona -tilanteesta.
- b. Ottelun aikana päätuomarin on usein katsottava verkkotuomaria, joka on vastapäätä häntä (jos mahdollista jokaisen pallorallin jälkeen ja myös ennen jokaista syöttövihellystä), jotta hän tietää, viheltääkö verkkotuomari virheen vai ei (esim. neljä kosketusta, tupla ja/tai nähdäkseen mahdolliset viime hetken sääntömääräiset pelikatkopynnöt).
2. Päätuomari ja rajatuomarit tarkistavat, koskettiko vastaanottava joukkue "ulkona" olevaa palloa aiemmin (esim. vastaanottavan joukkueen torjuja jne.). Päätuomari tekee kuitenkin lopullisen päätöksen käsimerkillään nähtyään rajatuomarin ja verkkotuomarin merkit (jos torjunta on kevyt ja lähellä verkkotuomaria) tai muiden tuomariston jäsenten merkit.
3. Hänen tulisi aina varmistaa, että verkkotuomarilla ja kirjurilla on riittävästi aikaa hallinnollisten ja kirjaamistyön tekemiseen, esimerkiksi onko kirjurilla ollut tarpeeksi aikaa tarkistaa vaihtopyynnön laillisuus ja sen kirjaaminen. Jos päätuomari ei anna kollegoilleen riittävästi aikaa työnsä tekemiseen, kirjuri ja verkkotuomari eivät pysty seuraamaan ottelun seuraavaa vaihetta, mikä voi johtaa tuomariston jäsenten mahdollisiin virheisiin. Jos päätuomari ei anna tarvittavaa aikaa tilanteiden hallintaan ja käsittelyyn, verkkotuomarin on keskeytettävä ottelun jatkuminen viheltämällä.
4. Päätuomari voi muuttaa kollegoidensa tai oman päätöksensä. Jos hän on tehnyt päätöksen (viheltänyt) ja näkee sitten, että hänen kollegansa (verkkotuomari, rajatuomarit tai kirjuri) ovat esimerkiksi tehneet erilaisen päätöksen:
- a. jos hän on varma, että hän on oikeassa, hän voi pysyä päätöksessään;
- b. jos hän näkee, että hän oli väärässä, hän voi muuttaa päätöstään;
- c. jos hän toteaa, että molemmat joukkueet (pelaajat) ovat tehneet virheet samanaikaisesti, hänen tulisi antaa merkki pallorallin uudelleen pelaamisesta;
- d. jos hän katsoo, että esimerkiksi verkkotuomarin päätös oli väärä, hän voi kumota sen. Esimerkiksi, jos verkkotuomari on viheltänyt sijoittumisvirheen vastaanottavalle joukkueelle, mutta päätuomari on välittömästi tai pelikapteenin protestin jälkeen todennut sijoittumisen oikeaksi, hänen ei tulisi hyväksyä verkkotuomarin päätöstä ja hän voi määrätä pallorallin pelattavaksi uudelleen.
5. Jos päätuomari havaitsee, että joku muu toimitsija ei osaa työtään tai ei toimi puolueettomasti, hänen on vaihdettava hänet.
6. Vain päätuomari voi antaa sopimattomasta käytöksestä ja "viivytyksistä" johtuvia sanktioita – verkkotuomarilla, kirjurilla ja rajatuomareilla ei ole tätä oikeutta. Jos muut toimitsijat kuin päätuomari havaitsevat sääntöjenvastaisuuksia, heidän tulisi antaa merkki ja mennä päätuomarin luo ilmoittamaan asiasta. Vain päätuomari antaa sanktioita.

7. Päätuomari seuraa pallon lentoa ja sen kosketusta pelaajaan/pelaajiin tai välineisiin ja esineisiin. Näin ollen hän tarkistaa ensin pallon kosketuksen sääntöjenmukaisuuden. Hyökkäyslyöntihetkellä hän katsoo suoraan hyökkääjää ja palloa ja näkee vain silmänurkastaan pallon todennäköisen suunnan.

Sääntö 24 - Verkkotuomari

1. Verkkotuomarilla on oltava sama pätevyys kuin päätuomarilla. Hän korvaa päätuomarin tämän poissa ollessa tai jos päätuomari ei pysty jatkamaan tehtävänsä.
2. Verkon lähellä tapahtuvan pelaamisen aikana verkkotuomarin on keskityttävä koko verkon laittoman kosketuksen valvontaan seisten torjuijen puolella, keskiviivan laittomiin ylityksiin ja laittomiin pelitilanteisiin omalla puolellaan olevalla antennilla. Verkkotuomarin tulisi myös valvoa takakentän pelaajien virheellisiä hyökkäyksiä ja torjuntia sekä liberopelaajien torjuntayrityksiä. (Näiden virheiden viheltämisessä ei ole etusijalla kumpaakaan tuomaria, molemmat tuomarit voivat päättää niistä.)
3. Verkkotuomarin on myös tarkistettava huolellisesti ennen ottelua ja ottelun aikana, ovatko pelaajat oikeilla paikoillaan joukkueiden aloitusjärjestyslipukkeen perusteella. Tässä työssä (jos tolppatablettia ei käytetä) verkkotuomaria avustaa kirjuri, joka voi kertoa hänelle, minkä pelaajan on oltava paikalla 1 (syöttäjä). Tämän tiedon perusteella kääntämällä aloitusjärjestyslipuketta myötäpäivään kädessään verkkotuomari voi todeta tarkasti kunkin joukkueen säännöllisen rotaatiojärjestyksen (paikan). Paikkojen tarkistamisen aikana hänen tulisi seistä paikalla II vasemmalla tai paikalla IV oikealla.

Jos pelaajien paikassa on eroa aloitusjärjestyslipukkeessa ilmoitettuun paikkaan, verkkotuomarin tulisi kutsua pelikapteeni tai valmentaja vahvistamaan pelaajien oikea paikka.

4.
 - a. Tätä sääntöä on muutettu tässä painoksessa tarkoituksena antaa pelaajille enemmän aikaa saavuttaa pelipaikkansa syöttölyönnin jälkeen. Tämän seurauksena valvontaparametreja muutettiin sivu- ja keskirajojen osalta. Tästä syystä RG&RC **vaatii**, että tätä pelisääntöä on SOVELLETTAVA täsmälleen teksteissä kuvatulla tavalla, **sääntö 7.4; 7.5 - lukuun ottamatta virhehetkeä, joka on syöttäjän pallon heittohetki eikä syöttölyönti** – antamatta enempää etuja kuin mitä pelaajille on jo myönnetty. "Toleranssia" ei sallita.
 - b. Vuoden 2024 kongressi hyväksyi sääntömuutoksen syöttävälle joukkueelle, joka kumosi tarpeen olla oikeassa paikassa syöttölyönnin hetkellä (paitsi syöttäjä). Tämä muutos on suunniteltu tukemaan syöttävää joukkuetta puolustamaan vastustajan ensimmäistä hyökkäystä.
5. Kun verkkotuomari viheltää sijoittumisvirheen vastaanottavalle joukkueelle, hänen on heti sen jälkeen osoitettava sijoittumisvirhe virallisella käsimerkillä ja osoitettava tarkasti virheelliset pelaajat. Jos virheellisen joukkueen pelaajat eivät itse korjaamaan sijoittumistaan, verkkotuomari korjaa pelaajien sijoittumisen ja sitten palloralli aloitetaan.
6. Verkkotuomarin on kiinnitettävä huomiota siihen, että vapaa-alue on aina vapaa esteistä, jotka voivat aiheuttaa loukkaantumisen joukkueen jäsenelle (juomapullot, ensiapulaukku jne.)
7. Aikalisän aikana verkkotuomarin ei tulisi pysyä paikallaan. Verkkotuomari voi kääntyä tarkkailemaan:
 - a. Joukkueita varmistaakseen, että he siirtyvät lähelle penkkejä.
 - b. Kirjuria valvoakseen hänen työtään.
 - c. Avustavaa kirjuria saadakseen tietoa liberoiden sijainnista.
 - d. Päätuomaria vastaanottaakseen ja/tai antaakseen tietoa tarvittaessa.
 - e. Joukkueita tarkkaillakseen ja valvoakseen tarvittaessa joukkueen paluuta ennen aikalisän loppua ja selvittääkseen, aikooko libero yrittää "piilotettua vaihtoa".
 - f. Joukkueiden kokoonpanoa laskemalla pelaajien määrän tarkkaavaisesti, varmistaakseen, että kummankin joukkueen kuusi pelaajaa ovat palanneet pelikentälle aikalisän jälkeen.
8. Jos verkkotuomari havaitsee ottelun aikana vastustajien välisiä epäurheilijamaisia eleitä tai sanoja, hän voi ensimmäisellä kerralla, kun pallo on poissa pelistä, käskää pelaajia muuttamaan käytöstään ja pyytää heitä rauhoittumaan; jos tilanne pysyy samana, hänen on ilmoitettava siitä päätuomarille, jonka on välittömästi varoitettava tai rangaistava pelaajaa/pelaajia riippuen käyttäytymisen vakavuudesta.

TÄRKEÄ HUOMAUTUS: Ensimmäisenä tapahtunut virhe on rangaistava. Se, että pää- ja verkkotuomarilla on eri vastuualueet, tekee erittäin tärkeäksi, että jokainen tuomari viheltää virheen välittömästi. Yhden tuomarin vihellykseen palloralli päättyy, ja toisen tuomarin on pidättäydyttävä viheltämästä sen jälkeen, jotta vältetään pelaajien ja katsojien hämmennys.

Sääntö 25 - Haastetuomari ja uusi teknologia

Teknologiset innovaatiot kehittyvät erittäin nopeasti nykyaikaisen pelimme yhteydessä. Monissa FIVB:n kilpailuissa tablettien käyttö on nyt pakollista, samoin kuin sähköiset pöytäkirjat ja langattomat kuulokkeet. Nykyaikaisen lentopallotuomarin on oltava perehtynyt näihin. Yksityiskohtia niiden käytöstä ja erityisesti siitä, miten ne liittyvät haastoprosessiin/vaihtoprosessiin, löytyy kilpailukohtaisista ohjeistoista.

Sääntö 27 - Kirjuri

Kirjurin työ on erittäin tärkeää, erityisesti kansainvälisissä otteluissa, joissa tuomariston ja joukkueiden jäsenet ovat eri maista. Kaikkien kansainvälisten tuomareiden on **osattava pöytäkirjan täyttäminen (manuaalinen ja sähköinen)**; ja tarvittaessa heidän on kyettävä tekemään kirjurin työtä.

Kirjurin tehtäviä:

1. Tarkistettava - saatuaan aloitusjärjestyslipukkeet ja ennen jokaisen erän alkua - että aloitusjärjestyslipukkeissa olevat numerot löytyvät myös pöytäkirjan joukkueilistasta (jos eivät löydy, hänen on ilmoitettava siitä verkkotuomarille).
2. Ilmoitettava verkkotuomarille kunkin joukkueen toisesta aikalisästä sekä viidennestä ja kuudennesta vaihdosta (joka ilmoittaa sitten päätuomarille ja valmentajalle). Tämä koskee myös tilanteita, joissa käytetään penkki- ja tolppatabletteja.

3. Vaihtoprosessin aikana, ellei kirjuri ilmoita vaihtoa laittomaksi, verkkotuomari hyväksyy pelaajien vaihdon.
4. Kun kirjaamisprosessi on valmis, kirjuri tekee "OK"-käsimerkin tai antaa äänikomennon "kirjuri valmis", minkä jälkeen kirjurin on keskeyttävä tarkistamaan, noudattaako syöttöilyönnin suorittava pelaaja syöttöjärjestystä vai ei.
5. Kirjurin on katsottava vaihtoalueella olevaa vaihtopelaajaa ja verrattava hänen pelipaidassaan olevaa numeroa ja kädessään olevan kilven numeroa pöytäkirjan "aloituspelaajat" ja "vaihtopelaajat" -rivillä olevaan numeroon. Jos hän havaitsee, että vaihtopyyntö on sääntöjen vastainen, hän painaa välittömästi summeria, nostaa yhden käden ja liikuttaa sitä sivulta toiselle sanoen: "vaihtopyyntö on sääntöjen vastainen". Tässä tapauksessa verkkotuomarin on mentävä välittömästi kirjurin pöydälle ja tarkistettava pöytäkirjan tietojen perusteella pyynnön sääntöjenvastaisuus. Jos se vahvistetaan, verkkotuomarin on hylättävä pyyntö. Päätuomarin on rangaistava joukkuetta viheltämällä "viivytyks". Kirjurin on merkittävä pöytäkirjaan "rangaistukset"-osioon asianmukainen rangaistus. Verkkotuomarin on tarkistettava kirjurin työ rangaistuksen antamisen jälkeen.
6. Jos joukkue pyytää useampaa kuin yhtä vaihtoa, vaihtoprosessi on suoritettava yksi kerrallaan, jotta kirjurilla on aikaa kirjata jokainen vaihto peräkkäin. Kirjurin on kuitenkin käytettävä samaa prosessia jokaiselle vaihdolle.
7. Jos vaihto on sääntöjen mukainen, kirjuri kirjaa vaihdon pöytäkirjaan ja näyttää sitten rekisteröinnin olevan valmis nostamalla molemmat kädet. **Muista, että tämä koskee kaikkia vaihtoja.**
8. Jos käytetään tablettipohjaista vaihtojärjestelmää ja sähköistä pöytäkirjaa, numerokilpiä ei käytetä. Tässä tapauksessa kirjurin on seurattava pöytäkirjan tietokoneen näyttöä varmistaakseen, että kirjatut tiedot vastaavat sitä, mitä todellisuudessa tapahtuu sivurajalla - tämä tarkoittaa kuitenkin, että kaikki tuomareiden prosessit ovat samat riippumatta käytetystä teknologiasta. Jos vaihtoalueelle tulevan pelaajan ja tabletin kautta lähetetyn numeron välillä on ristiriita, todellista pelaajaa tulisi pitää oikeana ja kirjurin on korjattava ja hyväksyttävä vaihto manuaalisesti. Kirjurin ja tuomarin välistä suullista viestintää kannustetaan tässä vaiheessa, jos vaihto on tehtävä manuaalisesti myös myöhässä tapahtuvan tiedonsiirron vuoksi. Koska vaihto voi tapahtua samanaikaisesti liberon vaihdon kanssa, tässä on oltava erityisen varovainen. Kaikkien vaihtojen lopussa tarvitaan vielä kaksi kättä ylhäällä -merkki ennen ottelun uudelleenkäynnistämistä. Jos ottelussa käytetään langatonta viestintää, kirjuri ilmoittaa tuomareille langattoman järjestelmän kautta: OK, kirjuri valmis, ja verkkotuomarin "OK" voi olla myös vain sanallinen. Jos järjestelmä ei toimi kunnolla tai kovan melun vuoksi sitä ei voi kuulla selvästi, hänen on silti näytettävä kahden käden OK-merkki.
9. Pöytäkirjaan tulisi merkitä rangaistuksia vain verkkotuomarin ohjeiden mukaisesti tai sääntöjen mukaisen protestin tapauksessa, jolloin päätuomarin luvalla kirjoitetaan tai annetaan joukkueen kapteenin kirjoittama huomautus pöytäkirjaan.
10. On kirjoitettava huomautus, jos pelaaja loukkaantuu ja hänet poistetaan ottelusta normaalin tai poikkeuksellisen vaihdon kautta. Huomautuksessa tulisi mainita loukkaantuneen pelaajan numero, erä, jossa loukkaantuminen tapahtui, ja tilanne loukkaantumishetkellä.

Sääntö 29 - Rajatuomarit

1. Rajatuomareiden työ on erittäin tärkeää, erityisesti korkean tason kansainvälisissä otteluissa. Kaikkien kansainvälisten ehdokkaiden ja tuomareiden on myös oltava käytännössä perehtyneitä rajatuomareiden työhön siltä varalta, että heidät nimetään rajatuomareiksi kansainvälisissä otteluissa.
 - a. Heidän on oltava läsnä pelialueella tuomariasuissaan 60 minuuttia ennen ottelun alkua.
 - b. Heidän on näytettävä lippumerkeillä
 - o Pallon "sisään" tai "ulos" lähellä heidän vastuullaan olevaa rajaa,
 - o [Säännössä 12.4.3](#) kuvatut syöttövirheet.
 - c. Jos pallo osuu antenniin, ylittää sen tai lentää sen ulkopuolella vastustajan kentälle, **pallon suuntaan päin olevan** rajatuomarin on merkittävä virhe.
 - d. Virheet on näytettävä selvästi, jotta varmistetaan epäilyksettä, että päätuomari näkee ne.
2. Rajatuomarin tulisi rentoutua pallorallien välillä.
3. Rajatuomareiden tulee poistua paikoiltaan aikalisien ja teknisten aikalisien aikana (jos niitä käytetään) ja pysyä vastaavissa pelialueen kulmissa mainostaulujen takana. Jos tämä ei ole mahdollista erätauojen aikana, heidän tulisi seistä pareittain (entisen) rangaistusalueen edessä.

Sääntö 30 - Viralliset käsimerkit

1. Tuomareiden on käytettävä vain virallisia käsimerkkejä. Kaikkien muiden merkkien käyttöä tulisi välttää, mutta joka tapauksessa niitä tulisi käyttää vain, jos se on ehdottoman välttämätöntä, jotta joukkueen jäsenet ymmärtäisivät ne.

Seuraavassa annetaan kuitenkin tarkempia tietoja siitä, mitä merkkiihdistelmiä tulisi ja ei tulisi käyttää ottelun aikana.
2. **Päätuomarin päätös.** Päätuomari ilmoittaa pallorallin päättymisestä (tai virheestä) vihellyksellä, osoittaa seuraavaksi syöttävän puolen, osoittaa virheen luonteen ja sitten virheen tehneen pelaajan (tarvittaessa). Verkkotuomari ei osallistu mihinkään tähän merkinantoon, vaan yksinkertaisesti kävelee seuraavaksi vastaanottavan joukkueen puolelle. Silmäkontaktin päätuomarin kanssa on kuitenkin säilyttävä. Avun antamista pallorallin aikana tai sen lopussa "kosketusten" (jos "kosketus" ei ole selvä) tai "neljän kosketuksen" osalta odotetaan edelleen, jos langatonta viestintää ei ole käytettävissä. Nämä toimenpiteet voidaan tehdä ennen kuin verkkotuomari liikkuu, jotta päätuomari on täysin perillä asioista.
3. **Verkkotuomarin päätös** (esim. verkkovirhe, laitton takapelaajan torjunta jne.). Verkkotuomarin toimintamalli: vihellys, virheen luonteen osoittaminen, virheen tehneen pelaajan osoittaminen (tarvittaessa), tauko ja sitten päätuomarin seuraavaksi syöttävän puolen osoittavan merkin seuraaminen.
4. **Aikalisäpyyntö:** tämän tekee tavallisesti verkkotuomari (mutta se kuuluu edelleen päätuomarin toimivaltaan, jos verkkotuomari ei kuule/näe valmentajan pyyntöä). Päätuomarin ei tarvitse toistaa tätä.
5. **Uusittava palloralli / kaksoisvirhe.** Vaikka molemmat tuomarit voivat viheltää tämän tapahtuman ja osoittaa merkillä uusinnan (esim. pallo vierii kentälle, pelaaja loukkaantuu pallorallin aikana jne.), yleensä päätuomarin tehtävänä on osoittaa syöttävä puoli. Verkkotuomari kopioi päätuomarin merkin seuraavaksi syöttävästä joukkueesta vain, jos hän itse vihelsi pelin keskeytyksen.

6. **Molemmat tuomarit viheltävät samanaikaisesti pysäyttääkseen pelin, mutta eri syistä.** Tällöin molemmat tuomarit osoittavat virheen luonteen – mutta koska päätuomarin on päätettävä, mitä toimintatapaa sen jälkeen noudatetaan, VAIN PÄÄTUOMARI antaa "kaksoisvirhe" -merkin ja osoittaa seuraavaksi syöttävän joukkueen.
7. **Pelaaja syöttää liian aikaisin (ennen vihellystä).** Tämä on kokonaan päätuomarin tehtävä osoittaa uusinta ja seuraavaksi syöttävä joukkue.
8. **Erän päätyminen.** Tämän tekee päätuomari. Verkkotuomari voi, jos päätuomari ei ole huomannut tilannetta, kohteliaasti muistuttaa päätuomaria tästä merkistä, mutta tämä on yksinomaan päätuomarin vastuulla.
9. Kun verkkotuomari viheltää virheen, hänen on oltava varovainen näyttäessään käsimerkin sillä puolella, jossa virhe tehtiin. Esimerkiksi: jos oikealla puolella olevan joukkueen pelaaja on koskettanut verkkoa ja verkkotuomari viheltää tämän virheen, käsimerkkejä ei pidä näyttää verkon läpi toiselta puolelta, vaan tuomarin tulee liikkua siten, että käsimerkki näytetään virheen tehneen joukkueen puolella. Merkkiä ei pidä näyttää kävellessä – verkkotuomarin tulee pysähtyä ja näyttää merkki kenttää päin.
10. Tuomareiden on vihellettävä nopeasti ja varmasti virheitä merkittäessä ottaen huomioon kaksi seuraavaa seikkaa:
 - a. Tuomarin ei pidä merkitä virhettä yleisön tai pelaajien painostuksesta.
 - b. Kun tuomari on täysin tietoinen tehneensä virhearvion, hän voi tai hänen tulisi korjata virheensä (tai tuomariston muun jäsenen virheen) edellyttäen, että se tehdään välittömästi.
11. Tuomareiden ja rajatuomareiden tulisi kiinnittää huomiota "ulos"-käsi/lippumerkin oikeaan käyttöön:
 - a. Kaikille palloille, jotka laskeutuvat "suoraan ulos" vastustajajoukkueen hyökkäyksen tai torjunnan jälkeen, on käytettävä "pallo ulos" -käsi/lippumerkkiä.
 - b. Jos hyökkäyksestä tuleva pallo ylittää verkon ja osuu lattiaan pelialueen ulkopuolella, mutta puolustavan joukkueen torjuja tai muu pelaaja koskettaa sitä, tuomareiden on näytettävä vain "pallo kosketti" -käsi/lippumerkkiä.
 - c. Jos pallo, sen jälkeen kun joukkue on pelannut sen ensimmäisellä, toisella tai kolmannella kosketuksella, menee ulos (esim. osuu lattiaan pelialueen ulkopuolella, osuu esineeseen kentän ulkopuolella, kattoon tai pelialueen ulkopuolella olevaan henkilöön, mainostauluun jne.) omalla puolellaan, käsimerkki on "pallo kosketti".
 - d. Jos hyökkäyksen jälkeen pallo lyödään verkon yläosaan ja sen jälkeen se laskeutuu "ulos" hyökkääjän puolelle koskematta vastustajan torjuntaan, käsimerkki on "ulos", mutta heti sen jälkeen on osoitettava hyökkäävää pelaajaa (jotta kaikki ymmärtävät, että torjujat eivät koskettaneet palloa). Jos samassa tapauksessa pallo osuu torjuntaan ja sen jälkeen lentää ulos hyökkääjän puolelle, käsimerkki on "pallo ulos" ja päätuomarin tulee osoittaa torjujaa/torjujia.
 - e. Jos pallo lyödään ja se menee ulos vastustajan puolella, koska se osuu vapaalla alueella olevaan valmentajaan tai muuhun peliin osallistumattomaan henkilöön, käsi/lippumerkki on "ulos".
12. Kun hyökkäyslyönti suoritetaan Liberon etukentällä tekemästä sormipassista tulevasta pallosta, päätuomarin on käytettävä käsimerkkiä nro 21 (hyökkäyslyöntivirhe) ja osoitettava Liberoa.
13. Rajatuomareiden lippumerkit ovat myös erittäin tärkeitä osallistujien ja yleisön kannalta. Päätuomarin on tarkistettava rajatuomarin lippumerkit, ja jos ne eivät ole oikein, hän voi korjata ne.
14. Jos pallo ei ohita verkkotasoa joukkueen kolmannen kosketuksen jälkeen, silloin:
 - a. Riippumatta siitä, koskettaako saman pelaaja, joka pelasi viimeisen pallon, sitä uudelleen vai koskettaako toinen pelaaja palloa, virhe on NELJÄ LYÖNTIÄ ja käsimerkki on "neljä lyöntiä".