

LENTOPALLON SÄÄNNÖT

2025 Versio

1.8.2025

Johdanto

Jakso I - Peli

Luku 1 Peliolosuhteet ja -väliset

1. Pelialue
2. Verkko ja verkkopylvääät
3. Pallot

Luku 2 Osanottajat

4. Joukkueet
5. Joukkueen johtajat

Luku 3 Pelitapa

6. Pisteen saaminen, erän ja ottelun voittaminen
7. Pelin rakenne

Luku 4 Pelaaminen

8. Pelin tilanteet
9. Pallon pelaaminen
10. Pallo verkolla
11. Pelaaja verkolla
12. Aloittussyöttö
13. Hyökkäyslyönti
14. Torjunta

Luku 5 Katkot ja viivytykset

15. Sääntömääräiset pelikatkot
16. Ottelun viivytäminen
17. Pelin poikkeukselliset keskeytykset
18. Erätauko ja puolenvaihto

Luku 6 Libero-pelaaja

19. Libero-pelaaja

Luku 7 Ottelun osanottajien käyttäytyminen

20. Käyttäytymissäädöt
21. Käyttäytmisrikkeet ja niiden rankaisu

Jakso II - Tuumarit, heidän tehtävänsä ja viralliset käsimerkkit

Luku 8 Tuumarit

22. Tuumaristo ja menettelyt
23. Päätuomari
24. Verkkotuomari
25. Haastetuomari
26. Varalla oleva tuomari
27. Kirjuri
28. Avustava kirjuri
29. Rajatuumarit
30. Viralliset käsi- ja lippumerkit

Määritelmät

Jakso III - Kaaviot

- 1 Kilpailualue ja pelialue
- 2 Pelikenttä
- 3 Verkon rakenne
- 4 Pelaajien sijoittuminen
- 5 Verkon yliittävä pallo
- 6 Ryhmäpeittäminen
- 7 Toteutunut torjunta
- 8 Takapelaajan hyökkäyslyönti
- 9 Rangaistustaulukot
- 10 Ottelun tuomariston sijoittuminen
- 11 Tuomareiden käsimerkit
- 12 Rajaruomareiden lippumerkit

PELIN LUONNE

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

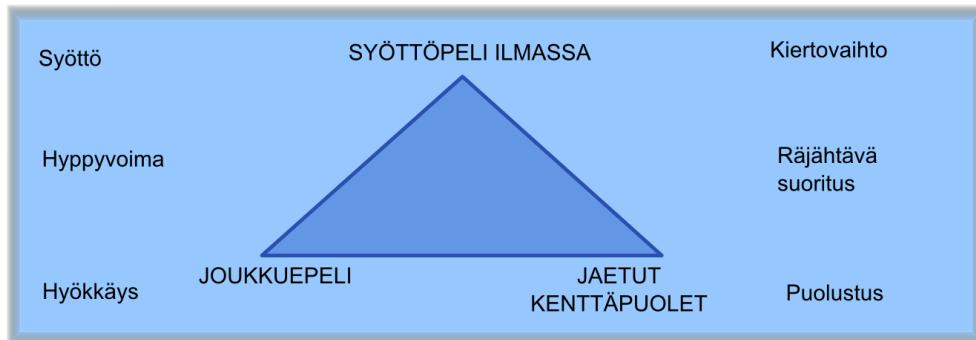
Pelissä tavoite on toimittaa pallo verkon yli ja saada pallo koskettamaan vastapuolen kenttää, ja estää vastapuolta tekemästä samaa. Joukkueella on kolme lyöntiä pallon palauttamiseen (torjunnan lisäksi).

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

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

Johdanto

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



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

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

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

LENTOPALLO ON KILPAURHEILULAJI

Kilpailussa käytetään olemassa olevia vahvuksia. Siinä esitellään parhaat kyyvit ja luovimmat ja kauneimmat suoritukset. Pelisäännöt on jäseneltä antamaan kaikille näille ominaisuuksille sijaa. Muutamana poikkeusta lukuunottamatta lentopallossa kaikki pelaajat osallistuvat peliin verkolla (hyökkäysessä) ja takakentällä (puolustettaessa tai syötettäessä).

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

- syöttäminen
- pelaajan kiertovaihto (syöttäminen vuorotellen)
- hyökkäys
- puolustus.

Lentopalloon kuitenkin ainutlaatuinen verkkopeli vaatiessaan pallon pysymistä ilmassa jatkuvasti lentävä pallo ja että joukkueelle annetaan mahdollisuus keskinäiseen syöttelyyn ennen kuin pallo pitää palauttaa vastustajille.

Erikoistuneen puolustuspelaajan - Liberon - mukaantuominen peliin on vienyt peliä pallorallien pidennettyä ja pelin monivaiheisuuden eteenpäin. Muutokset syöttösäännöissä ovat tehneet syötöstä hyökkäysaseen pelkän pallon peliin toimittamisen sijasta. Kiertovaihtojärjestelmä on juuruttanut pelaajien monitoisoisuuden lajiin. Pelaajien sijoittumista koskevien sääntöjen tulee antaa joukkueille joustoa ja mahdollisuksia kehittää taktiikkansa entistä kiinnostavammaksi. Kilpailijat vastaavasti käyttävät näitä puitteita kilpailukseen suorituksissa, pelitaktiikassa ja voimassa. Puitteet antavat myös pelaajille mahdollisuuden ilmaisun vapauteen innostaakseen katsojia ja muita peliä seuraavia. Ja näin lentopalloon kehittyä entistä paremmaksi.

TUOMARINA NÄISSÄ PUITTEISSA

Hyvän toimitsijan ominaisuuksia ovat oikeudenmukaisuus ja johdonmukaisuus:

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

Jotta pelaajat voivat paneutua omaan osuuteensa, tulee tuomarin olla suuren luottamuksen arvoinen - eli hänen täytyy olla ja kaikkien muiden täytyy luottaa tuomarin:

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

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

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

Tule mukaan!
Pidetään pallo ilmassa!

1	PELIALUE	Pelialueeseen kuuluu pelikenttä ja vapaa-alue. Se on suorakulmainen ja symmetrinen.	1.1, K.1a, K.1b
1.1	KENTÄN MITAT	<p>Pelikenttä on 18 x 9 metrin suuruinen suorakaiteen muotoinen alue, ympärillään joka puolelta vähintään 3 metrin levyinen vapaa-alue.</p> <p>Pelialueen ilmatilan on oltava kaikista esteistä vapaa vähintään 7 metrin korkeuteen asti pelialueen pinnasta lukien.</p> <p>(Alamittaisten salien hyväksymisestä alempien kansallisten sarjojen otteluissa säädetään Suomen Lentopalloseuran sarjamääräyksissä.)</p> <p>FIVB:n nimetyissä maailmatason ja virallisissa kilpailuissa vapaa-alueen on oltava 5 m sivurajoista ja 6,5m päättyrajoista lukien, vapaan ilmatilan on oltava vähintään 12,5 m korkeinen pelialueen pinnasta lukien.</p>	K.2
1.2	PELIALUEEN PINTA	<p>1.2.1 Kentän on oltava tasainen, vaakasuora ja joka kohdaltaan samanlainen. Kentän pinta ei saa aiheuttaa loukkaantumisvaaraa pelaajille. Pelaaminen epätasaisilla tai liukkaille pinnoilla on kielletty.</p> <p>FIVB:n maailmatason ja virallisissa kilpailuissa hyväksytään vain puinen tai keinoaineesta tehty pinta. Kaikkiin pintoihin on ennen kisoja saatava FIVB:n hyväksyminen.</p> <p>1.2.2 Sisäkentillä kentän värin on oltava vaalea.</p> <p>FIVB:n nimetyissä maailmatason ja virallisissa kilpailuissa rajojen on oltava valkoiset. Pelikentän ja vapaa-alueen värit on oltava keskenään eriväriset ja muun väriset kuin rajat. Pelikenttä voi olla eriväriinen, eri värit etu- ja takakentällä.</p> <p>1.2.3 Ulkokentillä sallitaan 5 mm:n kaltevuus metriä kohti, jotta vesi pääsee valumaan kentältä. Rajoja ei saa tehdä kiinteästä aineesta.</p>	1.1, 1.3
1.3	KENTÄN RAJAT	<p>1.3.1 Kaikki rajat ovat 5 cm leveät. Niiden on oltava vaaleat, ja eriväiset kuin kenttä ja muut mahdolliset rajat.</p> <p>1.3.2 Sivu- ja päättyrajat</p> <p>Pelikenttä merkitään kahdella sivurajalla ja kahdella päättyrajalla. Ne on vedetty kentän mittojen sisäpuollelle.</p> <p>1.3.3 Keskiraja</p> <p>Keskirajan keskilinja jakaa kentän kahteen yhtä suureen osaan kenttäpuoleen, kooltaan 9 x 9 m kumpikin; keskirajan koko leveyden katsoataan kuitenkin kuuluvan tasapuolisesti molempien kenttäpuoliin. Raja kulkee verkon alla ja päättyy sivurajoihin.</p> <p>1.3.4 Hyökkäysraja</p> <p>Kummallakin kenttäpuolella hyökkäysraja, jonka takareuna on vedetty 3 m päähän keskirajan keskilinjasta, merkitsee etukentän.</p>	1.2.2 K.2 1.1 K.2 1.3.3, 1.4.1

FIVB:n nimetyissä maailmatason ja virallisissa kilpailuissa hyökkäysraja on jatkettu sivurajoilta eteenpäin lisäämällä katkoviivana viisi 15 cm pituista 5 cm levyistä ja 20 cm välein olevaa viivaa yhteiseltä pituudeltaan 1.75 m. 'Valmentaja-alueen raja' (katkoviiva, joka kulkee sivurajan suuntaisena 1,75 m päässä siitä hyökkäysrajalta alkaen päätyrajalle saakka) koostuu 15 cm pituisista 20 cm välein olevista viivoista ja merkitsee valmentajan toiminta-alueen.

K.2

1.4 KENTÄN ALUEET		K.1b, K.2
1.4.1	Etukenttä Molemmilla kentäpuolilla etukenttä rajoittuu keskirajan keskilinjasta hyökkäysrajantakareunaan. Etukentän katsotaan ulottuvan sivurajojen yli vapaa-alueen reunaan asti.	19.3.1.4, 23.3.2.3e, K.2 1.3.3, 1.3.4, 19.3.1.4, 23.3.2.3e 1.1, 1.3.2
1.4.2	Aloitusalue Aloitusalue on 9 metriä leveää alue kummankin päätyrajan takana. Sen rajaa sivulta kaksi 15 cm:n pituista rajamerkkiä, jotka ovat vedetty sivurajojen jatkeeksi 20 cm:n pähän päätyrajasta. molemmat rajamerkit kuuluvat aloitusalueeseen. Syvyydeltään aloitusalue ulottuu vapaa-alueen takareunaan.	1.3.2, 12, K.1b 1.1
1.4.3	Vaihtoalue Vaihtoalue on alue, jota rajaavat molempien hyökkäysrajojen jatkeet ja kirjurin pöytä.	1.3.4, 15.6.1, K.1b
1.4.4	Libero-pelaajan korvaamisalue Liberon korvaamisalue on osa vapaa-aluetta kummankin joukkueen penkin puolella, jota rajaavat hyökkäysrajan jatke ja päätyrajan oletettu jatke.	19.3.2.7, K.1b
1.4.5	Lämmittelyalue FIVB:n maailmatason ja virallisissa kilpailuissa on lämmittelyalueet, kooltaan noin 3 x 3 m, vapaa-alueen ulkopuolella penkinpuoleisissa nurkissa missä vaihtopelaajat eivät estä katsojien näkymää, tai vaihtoehtoisesti joukkueen penkin takana, jossa katsomo alkaa yli 2,5 metrin korkeudesta kentän pinnasta.	24.2.5, K.1a, K.1b
1.5 LÄMPÖTILA		
	Pelitilan lämmön on oltava vähintään 10° C (50° F).	
	FIVB:n maailmatason ja virallisissa kilpailuissa tekninen delegaatti määrittää korkeimman sallitun lämpötilan.	
1.6 VALAISTUS		1
	Valaistuksen tulee olla vähintään 300 lux.	
	FIVB:n maailmatason ja virallisissa kilpailuissa pelialueen valaistuksen tulee olla vähintään 2000 luxia mitattuna metrin korkeudella pelialueen pinnasta.	

2	VERKKO JA VERKKOPYLVÄÄT	K.3
2.1	VERKON KORKEUS	
2.1.1	Keskirajan yläpuolella sijaitsevan verkon korkeus on miesjoukkueilla 243 cm ja naisjoukkueilla 224 cm. <i>(Nuorten kahden ylimmän ikäluokan verkon korkeuden määrään kansainvälinen liitto, muut jäävät kansallisten liittojen määrättäväksi (ks. sarjamääräykset).)</i>	1.3.3
2.1.2	Verkon korkeus mitataan kentän keskeltä. Molemmit laidot ulkopuoliset sivurajojen kohdalta on verkon oltava samankorkainen ja enintään 2 cm sääntöjen määräämää korkeammalla.	1.1, 1.3.2, 2.1.1
2.2	VERKON RAKENNE	K.3
	Verkon leveys on 1 m (± 3 cm) ja pituus 9,5 m - 10 m (25 tai 50 cm pituutta kummallakin verkkomerkkin ulkopuolella), ja sen neljän muotoisten mustien silmukoiden sivut 10 cm. FIVB:n maailmatason ja virallisissa kilpailuissa, yhdessä erityisten kilpailumäärysten kanssa, verkko voidaan muuntaa mainostamisen mahdollistamiseksi markkinointisopimuksien mukaisesti. Sen yläreunassa on vaakasuoraan 7 cm:n levyinen ommeltu kangasnauha koko sen pituudelta. Nauhan päässä on reiät, joiden kautta vedetyillä naruilla nauha kiinnitetään pylväisiin sen pitämiseksi kireänä. Nauhan sisällä kulkee notkea teräsköysi, jolla verkko kiinnitetään pylväisiin, ja joka jännittää verkon yläreunan kireäksi. Verkon alareunassa on toinen vaakasuora nauha, 5 cm levyinen, samanlainen kuin yläreunan nauha, jonka lävitse kulkee kierteinen köysi. Tällä verkko kiinnitetään pylväisiin, ja jännittää verkon alareunan kireäksi.	
2.3	VERKKOMERKIT	1.3.2, K.3
	Kaksi valkoista nauhaa kiinnitetään verkon päihin pystysuoraan sivurajojen kohdalle. Ne ovat 5 cm:n levyisiä ja 1 m:n pituisia, ja katsotaan osaksi verkkoa.	
2.4	ANTENNI	
	Antenni on lasikuidusta tai muusta samankaltaisesta aineesta valmistettu taipuisa keppi, jonka pituus on 1,80 m ja läpimitta 10 mm. Antennit kiinnitetään verkkomerkkien ulkoreunan ulkopuolelle verkon vastakkaisille puolle.	2.3, K.3
	Molemmissa antenneista 80 cm:n osuuus ulottuu verkon yläpuolelle, ja antennit merkitään 10 cm:n pituisin vastakkaisvärisin juovin, mieluiten punaisin ja valkoisin.	
	Antennit katsotaan osaksi verkkoa ja ne rajaavat sivusuunnassa verkon ylityskaistan.	10.1.1, K.3, K.5a, K.5b
2.5	VERKKOPYLVÄÄT	
2.5.1	Verkko kannattavat pylväät kiinnitetään 0,50-1,00 m:n päähän sivurajojen ulkopuolelle. Ne ovat 255 cm korkeat ja mieluiten säädetettävät.	K.3

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

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

2.6 LISÄVARUSTEET

Lisävarusteiden on oltava [FIVB:n määräysten mukaiset](#).

3 PALLOT

3.1 OMINAISUUDET

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

Värltäään pallo on vaalea yksiväriinen tai värien yhdistelmä.

Paljojen synteettinen nahkakuori tai värien yhdistelmä, joita käytetään kansainvälisissä virallisissa kilpailuissa, tulee olla [FIVB:n määräysten mukaisia](#).

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

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

3.2 PALLOJEN YHDENMUKAISUUS

3.1

Ottelussa käytettävien paljojen on oltava ominaisuuksiltaan: ympärysmitaltaan, painoltaan, paineeltaan, tyypiltään, värltäään jne. samanlaiset.

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

3.3 VIIDEN PALLON JÄRJESTELMÄ

K.10

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

4	JOUKKUEET	
4.1	JOUKKUEEN KOKOONPANO	
4.1.1	<p>Joukkue käsitteää enintään 12 pelaajaa, ja</p> <ul style="list-style-type: none"> - valmentajisto: yksi valmentaja ja enintään kaksi apuvalmentajaa - huoltajisto: yksi terapeutti ja yksi lääkäri. <p>Vain pöytäkirjaan merkityt henkilöt voivat mennä kilpailu-/valvotulle alueelle ja voivat osallistua läämittelyyn tai otteluun.</p> <p>FIVB:n aikuisten maailmatason ja virallisissa kilpailuissa pöytäkirjaan voidaan merkitä enintään 14 pelaajaa, jotka voivat pelata ottelussa.</p> <p>Enintään viisi joukkueen valmentajiston tai huoltajiston jäsentä voi istua penkillä (sisältäen valmentajan) valmentajan valinnan mukaisesti, mutta heidät täytyy olla merkitty pöytäkirjaan ja rekisteröity O-2(bis) -lomakkeeseen.</p> <p>Joukkueen manageri ja/tai journalisti eivät saa istua joukkueen penkillä tai sen takana valvotulla alueella.</p> <p>FIVB:n maailmatason ja virallisissa kilpailuissa lääkärin ja terapeutin tulee olla osa joukkueen kokoonpanoa ja heidän tulee olla FIVB:n etukäteen akkreditoitua. FIVB:n aikuisten maailmatason ja virallisissa kilpailuissa, jos heitä ei ole kuitenkaan merkitty istumaan joukkueen penkillä, heidän tulee istua kilpailun valvonta-alueella sitä rajaavan aidan vieressä tai erikseen kilpailukäsikirjassa heille mainitussa paikassa ja voivat puuttua pelaajien häätapauksiin vain tuomareiden pyynnöstä. Terapeutti (vaikka ei ole penkillä) voi avustaa pelaajien läämittelyssä siihen asti, kun virallinen verkkolämmitely alkaa.</p> <p>Viralliset määräykset kuhunkin tapahtumaan ovat erikseen kyseisessä kilpailukäsikirjassa.</p>	5.2, 5.3
4.1.2	Yksi joukkueen pelaajista on joukkueen kapteeni, jonka kohdalle ottelupöytäkirjaan on tehtävä tästä merkintä.	5.1
4.1.3	Vain pöytäkirjaan merkityt pelaajat saavat mennä kentälle ja pelata ottelussa. Sen jälkeen, kun joukkueen valmentaja ja joukkueen kapteeni ovat allekirjoittaneet pöytäkirjan, (elektronisen pöytäkirjan tapauksessa joukkuelistan) siihen merkityjä pelaajia ei saa muuttaa.	1, 4.1.1, 5.1.1, 5.2.2
4.2	JOUKKUEEN SIJAINTI	
4.2.1	Pelaajien, jotka eivät ole pelissä, on joko istuttava joukkueensa penkillä tai oltava läämittelyalueellaan. Valmentajan ja muiden joukkueenjäsenten on istuttava penkillä, mutta he voivat hetkellisesti poistua sieltä.	1.4.5, 5.2.3, 7.3.3
	Joukkueiden penkit ovat kirjurin pöydän molemmin puolin, vapaa-alueen ulkopuolella.	K.1a, K.1b
4.2.2	Vain joukkueen jäsenet saavat tulla pelialueelle, istua penkillä ottelun aikana sekä osallistua läämittelyyn.	4.1.1, 7.2
4.2.3	Pelaajat, jotka eivät ole pelissä, saavat läämittellä ilman palloja seuraavasti:	
4.2.3.1	ottelun aikana: läämittelyalueilla,	1.4.5, 8.1, K.1a, K.1b
4.2.3.2	aikalisienvaiheissa: myös vapaa-alueella kenttänsä takana.	1.3.3, 15.4

4.2.4	Erätaukojen aikana pelaajat saavat käyttää palloja lämmittellessään vapaa-alueella. 2 ja 3 erän välisellä pidennetyllä erätauolla (jos sitä käytetään), pelaajat voivat käyttää myös omaa kenttäpuoltaan.	18.1
4.3	PELAAJIEN VARUSTEET	
4.3.1	Pelaajan varusteisiin kuuluvat pelipaita, -housut, -sukat (peliasu) ja urheilujalkineet.	
4.3.2	Joukkueen pelipaitojen, -housujen ja -sukkien on oltava yhdenmukaiset (poikkeuksena Libero) ja puhtaat koko joukkueella.	4.1, 19.2
4.3.2	Jalkineiden on oltava kevyet, notkeat, korottomat ja kumi- tai nahkapohjaiset.	
4.3.3	Pelaajilla on oltava paidoissaan numerot 1 - 20.	4.3.3.2
	FIVB:n aikuisten maailmatason ja virallisissa kilpailuissa, joissa käytetään suurempaa joukkuekokonpanoa, numeroita voidaan käyttää laajemmin.	
4.3.3.1	Numeron on oltava rinnassa ja selässä keskellä. Numeroiden värin ja kirkkauden on poikettava paitojen vastaavista.	
4.3.3.2	Rintanumeroiden on oltava korkeudeltaan vähintään 15 cm ja selkänumeroiden vähintään 20 cm. Numeroraidan leveys on vähintään 2 cm.	
4.3.4	Joukkueen kapteenilla on oltava rinnassaan pelinumeronsa alapuolella hänen asemaansa osoittava raita, kooltaan 8 x 2 cm.	5.1
4.3.5	Eriväristen kuin joukkueen muiden pelaajien (poikkeuksena Liberot) ja/tai puutteellisesti numeroitujen asujen pitäminen on kielletty.	19.2
4.4	MUUTOKSET VARUSTEISIIN	
	Päätuomari voi sallia yhden tai useamman pelaajan:	23
4.4.1	Pelata avojaloin,	
4.4.2	vaihtaa kostuneen tai vaurioituneen peliasun erien väillä tai pelaajavaihdon jälkeen toiseen samanväriseen, -malliseen ja -numeroiseen peliasuun,	4.3, 15.5
4.4.3	pelata kylmällä säällä lämmittelyasussa, kunhan se on koko joukkueella samanväriinen, -mallinen (poikkeuksena Liberot) ja säännön 4.3.3 mukaisesti numeroitu.	4.1.1, 19.2
4.5	KIELLETYT ESINEET	
4.5.1	On kiellettyä pitää ottelun aikana sellaisia esineitä, jotka voivat aiheuttaa loukkaantumisen tai antaa keinotekoista etua pelaajalle.	
4.5.2	Pelaajat saavat käyttää silmälaseja tai piilolinssejä omalla vastuullaan.	
4.5.3	Puristavia, eli kompressiopehmusteita (pehmustettuja vammoja ehkäiseviä välineitä) voidaan käyttää suojanan tai tukena.	
	FIVB:n aikuisten maailmatason ja virallisissa kilpailuissa nämä välineet tulee olla saman värisiä kuin vastaava peliasun osa. Mustaa, valkoista tai muuta neutraalia väriä voidaan käyttää edellyttäen, että kaikki pelaajat käyttävät samaa väriä.	

5	JOUKKUEEN JOHTAJAT	
	Sekä joukkueen kapteeni että valmentaja ovat vastuussa joukkueensa jäsenten käytätyymisestä ja kurista.	20
	Liberot voivat olla joko joukkueen kapteeni tai pelikapteeni.	
5.1	KAPTEENI	
5.1.1	ENNEN OTTELUA joukkueen kapteeni allekirjoittaa ottelupöytäkirjan ja edustaa joukkuettaan arvonnassa.	7.1, 27.2.1.1
5.1.2	OTTELUN AIKANA joukkueen kapteeni toimii pelikapteenina aina ollessaan kentällä. Kun joukkueen kapteeni ei ole kentällä, valmentaja tai joukkueen kapteeni itse nimeääväti toisen pelaajan hänen tilalleen pelikapteeniksi. Pelikapteeni toimii tehtävässään, kunnes hänet vaihdetaan ulos tai joukkueen kapteeni palaa kentälle, tai erä päättyy.	15.2.1
	Kun pallo ei ole pelissä, pelikapteenilla, ja vain hänellä, on oikeus puhutella tuomareita:	8.2
5.1.2.1	pyytääkseen selvitystä suoritetusta sääntöjen soveltamisesta tai tulkinnasta. Hän myös välittää joukkueovereidensa pyynnöt tai kysymykset asianomaiselle tuomarille. Jos tuomarin selitys ei häntä tyydytä, hänen on ilmoittettava välittömästi tuomarille olevansa eri mieltä. Tätä hän varaa itselleen oikeuden tehdä ottelun lopputua asiasta virallinen vastalause poytäkirjaan;	23.2.4
5.1.2.2	pyytääkseen lupaa:	
	a) varusteiden vaihtamiseen, kokonaan tai osittain,	4.3, 4.4.2
	b) joukkueiden pelipaikkojen tarkistamiseen,	7.4, 7.6
	c) lattian, verkon, pallon jne. tarkistamiseen.	1.2, 2, 3
5.1.2.3	valmentajan ollessa poissa, ellei joukkueen apuvalmentaja ole ottanut valmentajan tehtäviä hoitaakseen, pyytääkseen aikalisiä ja pelaajavaihtoja.	5.2, 5.3, 15.3.1, 15.4.1, 15.5.2
5.1.3	OTTELUN PÄÄTYTTYÄ joukkueen kapteeni:	6.3
5.1.3.1	kiittää tuomareita ja allekirjoittaa pöytäkirjan ottelun lopputuloksen vahvistamiseksi;	27.2.3.3
5.1.3.2	voi merkitä pöytäkirjaan vastalauseen asiasta, josta hän on aikanaan ilmoittanut päätuomarille olevansa tämän ratkaisusta tai sääntöulkinnasta eri mieltä.	5.1.2.1, 27.2.3.2
5.2	VALMENTAJA	
5.2.1	Ottelussa valmentaja johtaa joukkueensa peliä pelikentän ulkopuolelta. Hän valitsee joukkueen aloituskokoonpanon ja pelaajavaihot sekä ottaa aikalaisit. Näissä toimissa hänen yhteystoimitsijansa on verkkotuomari.	1.1, 7.3.2, 15.4.1, 15.5.2
5.2.2	ENNEN OTTELUA valmentaja merkitsee ottelupöytäkirjan pelaajalistaan tai tarkistaa siitä pelaajien nimet ja numerot sekä vahvistaa tämän nimikirjoituksellaan.	4.1, 19.1.3, 27.2.1.1
5.2.3	OTTELUN AIKANA valmentaja;	
5.2.3.1	ennen kutakin erää antaa verkkotuomarille tai kirjurille aloitusjärjestyslipukkeen(-t) asianmukaisesti täytettyynä ja allekirjoitettuna;	7.3.2, 7.4, 7.6
5.2.3.2	istuu joukkueensa penkillä, sen kirjurinpuoleisessa päässä, mutta voi poistua siitä;	4.2

5.2.3.3	pyytää aikalisät ja vaihdot;	15.4, 15.5
5.2.3.4	saa antaa, kuten muutkin joukkueen jäsenet, kentälle ohjeita. Valmentaja saa antaa näitä ohjeita seisoen tai kävellen vapaa-alueella joukkueen penkin etupuolella hyökkäysrajan jatkeelta lämmittelyalueeseen saakka, jos se on sijoitettu kulmaan, vapaa-alueen ulkopuolelle, edellyttäen ettei häiritse tai viivytä pelin kulkuoa. Jos lämmittelyalue on sijoitettu vahitopenkkiin taakse, silloin valmentaja voi liikkua hyökkäysrajan jatkeen ja joukkueen pelikentän päätyrajan jatkeen välissä, mutta häiritsemättä rajatuomarin näkökenttää.	1.3.4, 1.4.5, K.1a, K.1b, K.2
5.3	APUVALMENTAJA	
5.3.1	Apuvalmentaja istuu joukkueensa penkillä, mutta hänen ei ole oikeutta puuttua ottelun kulkuun.	
5.3.2	Jos valmentaja joutuu luopumaan tehtävästäään mistä tahansa syystä johtuen, mukaan lukien rangaistus, mutta pois lukien valmentajan siirtyminen pelaajana kentälle, apuvalmentaja voi ryhtyä hoitamaan hänen tehtäviään poissaolon ajaksi. Joukkueen pelikapteenin on pyydettävä tähän lupa päätuomarilta.	5.1.2, 5.2

6	PISTEEN SAAMINEN, ERÄN JA OTTELUN VOITTAMINEN	
6.1	PISTEEN SAAMINEN	
6.1.1	Piste Joukkue tekee pisteen: 6.1.1.1 saadessaan pallon koskettamaan vastapuolen kentää; 8.3, 10.1.1 6.1.1.2 jos vastapuolen joukkue tekee virheen; 6.1.2 6.1.1.3 jos vastapuolen joukkueelle määrätään rangaistus. 16.2.3, 21.3.1	
6.1.2	Virhe Joukkue tekee virheen, kun se tekee näiden sääntöjen vastaisen pelisuorituksen, tai muuten rikkoo sääntöjä. Tuomarit arvioivat virheet ja määräävät niille rangaistukset näiden sääntöjen mukaan: 6.1.2.1 Jos kaksi tai useampia virheitä tehdään peräkkäin, vain ensimmäinen niistä otetaan huomioon. 6.1.2.2 Jos molemmat joukkueet tekevät virheen samanaikaisesti, tuomitaan KAKSOISVIRHE, ja pallo pelataan uudelleen. 6.1.2, K.11(23) 6.1.3 Palloralli ja päättynyt palloralli Palloralliksi nimitetään sarjaa pelipahtumia, jotka alkavat aloittajan aloituslyöntihetkestä ja päätyvät siihen, kun pallo kuolee. Päättynyt palloralli on sarja pelipahtumia, joka johtaa pisteen saamiseen. <u>Tämä pitää sisällään:</u> <u>- rangaistuksen saamisen</u> <u>- syötön menetyksen kahdeksan (8) sekunnin aloitusvirheen vuoksi.</u>	8.1, 8.2, 12.2.2.1, 15.2.3, 15.11.1.3, 19.3.2.1, 19.3.2.9, 21.3.1
6.1.3.1	jos aloituksen suorittanut joukkue voittaa pallorallin, se saa pisteen ja jatkaa aloittamista;	
6.1.3.2	jos aloituksen vastaanottanut joukkue voittaa pallorallin, se saa pisteen ja suorittaa seuraavan aloituksen.	
6.2	ERÄN VOITTAMINEN	K.11(9)
	Erän (paitsi ratkaisevan 5. erän) voittaa joukkue, joka ensin saavuttaa 25 pistettä vähintään kahden pisteen erolla vastapuoleensa. Jos tilanne on tasan 24-24, peli jatkuu kunnes saavutetaan kahden pisteen ero (26-24;27-25; jne.).	6.3.2
6.3	OTTELUN VOITTAMINEN	K.11(9)
6.3.1	Ottelun voittaa joukkue, joka ensin voittaa kolme erää. 6.2	
6.3.2	Kun erätilanne on 2-2, ratkaiseva erä (viides) pelataan 15 pisteeseen vähintään kahden pisteen erolla vastapuoleen. 7.1	
6.4	LUOVUTUS JA JOUKKUEEN JÄÄMINEN VAJAAKSI	6.2, 6.3
6.4.1	Jos joukkue kieltyy kehotuksen jälkeenkin pelaamasta, se julistetaan hävinneeksi ottelu luovutuksella, tuloksella 0-3 ja jokainen erä numeroin 0-25.	
6.4.2	Joukkueen, joka ilman asianmukaista syytä jää saapumatta pelipaikalle ajoissa, katsotaan luovuttaneen ottelun; seuraukset kuten edellä, säännössä 6.4.1.	
6.4.3	Joukkue, joka todetaan VAJAAKSI erässä tai koko ottelussa menettää vastavaasti erän tai koko ottelun. Vastapuolelle annetaan erän tai ottelun voittoon tarvittavat pistet, tahi pistet ja erät. Vajaaksi jäänyt joukkue säilyttää pisteesä ja eränsä.	6.2, 6.3, 7.3.1

7	PELIN RAKENNE	
7.1	ARVONTA	
	Ennen ottelua päätuomari suorittaa arvonnan ensimmäisen erän ensimmäisen aloittajan ja kenttäpuolten määräämiseksi.	12.1.1
	Jos joudutaan ratkaisevaan erään, arvonta suoritetaan uudelleen.	6.3.2
7.1.1	Arvonnassa ovat mukana joukkueiden kapteenit.	5.1
7.1.2	Arvonnan voittaja valitsee JOKO 7.1.2.1 aloituksen tai aloituksen vastaanoton, TAI 7.1.2.2 kenttäpuolen. Hävinnyt saa jäljelle jävään valinnan.	12.1.1
7.2	LÄMMITTELY ENNEN OTTELUA	
7.2.1	Ennen ottelun alkua kummallakin joukkueella on käytettäväissään verkkolämmittelyyn 6 min, jos heillä on ollut vain omassa käytössään aiemmin muu pelikenttä lämmittelyyn, mutta 10 min, jos ei ole. FIVB:n maailmatason ja virallisissa kilpailuissa joukkueilla on oikeus yhteiseen 10 min verkkolämmittelyyn.	
7.2.2	Kumman tahansa joukkueen kapteenin vaatimuksesta joukkueet voivat lämmittää verkolla erikseen (peräjärkeen), jolloin joukkueilla on aikaa 3 tai 5 minuuttia kummallakin säännön 7.2.1 mukaisesti.	7.2.1
7.2.3	Jos joukkueet suorittavat lämmittelyn peräkkäin, on aloituksen valinneella joukkueella ensimmäinen vuoro verkkolämmittelyssä. FIVB:n nimetyissä maailmatason ja virallisissa kilpailuissa, kaikkien pelaajien on käytettävä peliasua protokolan ja lämmittelyn aikana.	7.1.2.1, 7.2.2
7.3	JOUKKUEEN ALOITUSKOKOONPANO	
7.3.1	Pelissä on joukkueella aina oltava kuusi pelaajaa.	6.4.3
	Joukkueen aloituskokoonpano ilmoittaa pelaajien kiertojärjestykseen kentällä. Kiertojärjestystä on noudatettava koko erän ajan.	7.6
7.3.2	Ennen kunkin erän alkua valmentajan on annettava joukkueen aloituskokoonpano aloitusjärjestyslipukkeella tai elektronisen välineen välityksellä, jos on käytössä. Se tulee luovuttaa oikein täytettyä ja allekirjoitettuna verkkotuomarille tai kirjurille - tai <u>lähetää</u> suoraan kirjurille.	5.2.3.1, 24.3.1, 27.2.1.2
7.3.3	Aloituskokoonpanoon tietystä erässä kuulumattomat pelaajat ovat tuon erän vaihtopelaajia (lukuun ottamatta Liberoa).	7.3.2, 15.5
7.3.4	Sen jälkeen, kun aloitusjärjestyslipuke on luovutettu verkkotuomarille tai kirjurille, alkuasemiin ei saa tehdä muutoksia muuten kuin normaalilin pelaajavaihdon avulla.	15.2.2, 15.5, K.11(5)
7.3.5	Poikkeavuus pelaajien sijoittumisessa kentällä ja merkinnässä aloitusjärjestyslipukkeessa:	24.3.1
7.3.5.1	Havaittaessa mahdollinen poikkeavuus lipukkeessa ilmoitetun ja kentällä olevien pelaajien sijainnin väillä ennen erän alkua on pelaajien sijoittuminen korjattava lipukkeen mukaiseksi. Joukkueita ei asiasta rangaista.	7.3.2

7.3.5.2	Vastaavasti, ennen erän alkua, jos kentällä on pelaaja, jonka numeroa ei ole lainkaan lipukkeessa, virhe on korjattava lipukkeen mukaiseksi. Joukkuesta ei tästäkään rangaista.	7.3.2
7.3.5.3	Jos valmentaja kuitenkin haluaa pitää kentällä siellä olevan(t) pelaajan(t), hänen on pyydettävä normaaliala pelaajavahtoa. Se (ne) merkitään ottelupöytäkirjaan vaihdoiksi.	15.2.2, K.11(5)
	Jos poikkeavuus pelaajan sijainnin ja lipukkeessa ilmoitetun väillä havaitaan myöhempin, virheen tehenne joukkueen pelaajien on palattava oikeisiin sijainteihinsa. Kaikki pistet, jotka virheen tehnyt joukkue on virheen tarkasta alkujankohdasta alkaen sen havaitsemiseen saakka, peruuetaan. Vastapuolen pistet pysyvät voimassa ja lisäksi sille myönnetään piste ja oikeus seuraavaan aloitukseen.	
7.3.5.4	Jos kentällä havaitaan olevan pelaaja, jota ei ole merkity pöytäkirjan pelaajaluetteloon, pysyvät vastapuolen pistet voimassa ja lisäksi sille annetaan hyväksi piste ja oikeus aloitukseen. Virheen tehnyt joukkue menettää kaikki pistet ja/tai erät (0-25 pistein kun välittämätöntä) siitä hetkestä alkaen kun pöytäkirjaan merkitsemätön pelaaja meni kentälle ja joukkueen tulee antaa korjattu aloitusjärjestyslipuke ja lähettää kentälle pöytäkirjaan merkity pelaaja merkitsemättömän pelaajan paikalle.	6.1.2, 7.3.2
7.4	SIOJUTTUMISET	K.4
	Aloituksen lyönnin hetkellä on kummankin joukkueen oltava oman kentäpuolensa sisällä (aloittajaa lukuun ottamatta). Vastaanottavan joukkueen pelaajien on sijoittauduttava kiertojärjestysken mukaisesti aloitussyöttöhetkellä. Syöttävän joukkueen pelaajat voivat sijoittua vapaasti mille tahansa pelipaikalle syöttöhetkellä.	7.6.1, 8.1, 12.4
7.4.1	Pelaajien paikat ovat numeroidut seuraavasti:	
7.4.1.1	Verkolla olevat kolme pelaajaa ovat etupelaajia ja heidän pelipaikkansa ovat 4 (vasen etupelaaja), 3 (keski-etupelaaja) sekä 2 (oikea etupelaaja).	
7.4.1.2	Muut kolme pelaajaa ovat takapelaajia ja heidän pelipaikkansa 5 (vasen takapelaaja), 6 (keskitakapelaaja) ja 1 (oikea takapelaaja).	
7.4.2	Pelaajien sijoittuminen toisiinsa nähdyn:	
7.4.2.1	Kunkin takapelaajan on sijoituttava etäämmäs verkosta kuin vastaava etupelaaja;	
7.4.2.2	Etupelaajien keskenään ja takapelaajien keskenään on poikittaissuunnassa sijoituttava edellä säännössä 7.4.1 määrätyyn järjestykseen.	
7.4.3	Pelaajien keskinäinen sijainti määräytyy heidän lattiia koskettavien jalkojensa mukaan (viimeinen kosketus lattiasta määräyttää pelaajan sijainnin) ja sen tulee olla seuraava:	K.4
7.4.3.1	takapelaajan tulee olla samassa linjassa tai jommankumman jalan jonkin osan on oltava kauempana keskirajasta kuin vastaavan etupelaajan etummainen jalka;	1.3.3, 7.4.2.1, 7.4.3
7.4.3.2	oikean- ja vasemanpuoleisten pelaajien tulee olla samassa linjassa tai jommankumman jalan jonkin osan on oltava lähempänä ao. surrajaa kuin samassa rivissä olevien muiden pelaajien kauempana oleva jalka.	1.3.2, 7.4.1.2, 7.4.2.2, 7.4.3

7.4.4	Kun aloitus on suoritettu, pelaajat saavat vapaasti liikkua omalla pelialueellaan, vapaa-alue mukaan lukien.	
7.5	SIOJUTTUMISVIRHE	K.4, K.11(13)
7.5.1	Joukkue tekee sijoittumisvirheen, jos pelaaja ei ole aloituslyönnin hetkellä sijoittunut oikein. Jos pelaaja on kentällä säännönvastaisen pelaajavaihdon seurauksena, ja peli lähtee käyntiin uudestaan, lasketaan tämä sijoittumisvirheeksi, josta seuraa säännönvastaisen pelaajavaihdon seuraamuksia.	7.3, 7.4, 15.9
7.5.2	Jos aloittaja tekee aloituksessaan suoritusvirheen ja vastaanottava joukkue sijoittumisvirheen, aloittajan virhe otetaan huomioon ensisijaisena.	12.4, 12.7.1
7.5.3	Jos oikein suoritettu aloitus tulee myöhempin vääräksi, sijoittumisvirhe on tapahtunut ensin ja rangaistaan.	12.7.2
7.5.4	Sijoittumisvirheen seuraukset:	
7.5.4.1	joukkuetta rangaistaan antamalla piste ja seuraava aloitus vastapuolelle;	6.1.3
7.5.4.2	pelaajat palautetaan omille paikoilleen.	7.3, 7.4
7.6	KENTTÄKIERTO, ROTAATIO	
7.6.1	Joukkueen aloituskokoonpano määrää sen kiertojärjestyksen, ja sitä valvotaan koko erän ajan aloitusjärjestyksen ja pelaajien sijoittumisen avulla.	7.3.1, 7.4.1, 12.2
7.6.2	Kun aloituksen vastaanottanut joukkue on saanut aloitusoikeuden, sen pelaajat suorittavat kiertovaihdon myötäpäivään: pelaaja paikalla 2 vaihtaa paikalle 1 suorittamaan aloituksen, pelaaja paikalla 1 paikalle 6 jne.	12.2.2.2
7.7	VIRHEET KENTTÄKIERROSSA	K.11(13)
7.7.1	Virhe kenttäkierrossa tapahtuu, kun ALOITUSTA ei suoriteta kiertojärjestyksessä. Virheen seuraukset järjestyksessä ovat:	7.6.1, 12
7.7.1.1	kirjuri pysäyttää pelin summerilla; vastapuolelle annetaan piste ja seuraava aloitus;	6.1.3
	Jos sijoittumisvirhe todetaan vasta pallorallin, joka alkoi sijoittumisvirheellä, päätytyä, annetaan vastapuolelle vain yksi piste riippumatta päätyneen pallorallin tuloksesta.	6.1.3
7.7.1.2	sijoittumisvirheen tehneen joukkueen pelaajien kiertojärjestys oikaisaan.	7.6.1
7.7.2	Lisäksi kirjurin on todettava virheen tapahtumahetki, ja virheen tehneen joukkueen virheen jälkeen tekemät pistet mitätöidään. Vastapuolen pistet jäävät ennalleen.	27.2.2.2
	Jos virheen alkamishetkeä ei voida todeta, aiemmin tehtyjen pisteen mitätöintiä ei tapahdu, ja pisteen ja seuraavan aloituksen antaminen vastapuolelle jää ainoaksi rangaistukseksi.	6.1.3

8	PELIN TILANTEET	
8.1	PALLO PELISSÄ	
	Pallo tulee peliin aloituksen lyöntihetkellä päätuomarin annettua aloitusluvan.	12, 12.3
8.2	EI PELISSÄ OLEVA PALLO	
	Pallo päättyy tai ei ole enää pelissä sellaisen virheen tapahtumahetkellä, jonka jompikumpi tuomari viheltää virheeksi; virheen puuttuessa, vihellyshetkellä.	
8.3	PALLO 'SISÄLLÄ'	K.11(14), K.12(1)
	Pallo on 'sisällä', jos pallon koskiessa lattiaa ja millä hetkellä tahansa jokin osa pallossa koskee pelikentän pintaa, rajat mukaan lukien.	1.1, 1.3.2
8.4	PALLO 'ULKONA'	K.11(15)
	Pallo on 'ulkona', kun	
8.4.1	sen lattiaa koskevat kaikki osat ovat kokonaan rajaviivojen ulkopuolella;	1.3.2, K.11(15), K.12(2)
8.4.2	se koskettaa joitain esinettä tai rakennetta kentän ulkopuolella, kattoa, tai ulkopuolistaa henkilöä;	K.11(15), K.12(4)
8.4.3	se koskettaa antennia, köysiä, pylvästä tai verkkoa itseään verkkomerkkien ulkopuolella;	2.3, K.3, K.5a, K.11(15), K.12(4)
8.4.4	se ohittaa verkkotason osittain tai kokonaan ylityskaistan ulkopuolelta paitsi säännön 10.1.2 tarkoittamassa tapauksessa;	2.3, K.5a, K.5b, K.11(15), K.12(4)
8.4.5	se ohittaa verkkotason kokonaisuudessaan verkon alapuolella.	23.3.2.3f, K.5a, K.11(22)

9	PALLON 'PELAAMINEN'	K.1b
	Joukkueen on pelattava omalla pelialueellaan ja sen ilmatilassa (poikkeusena sääntö 10.1.2). Pallo voidaan kuitenkin palauttaa peliin joukkueen oman vapaa-alueen ulkopuolelta sekä kirjurin pöydän päältä koko sen laajuudessaan.	
9.1	JOUKKUEEN LYÖNNIT	14.4.1
	Joukkueen lyönniksi lasketaan jokainen pallon koskettaminen pelaajaan.	
	Joukkueella on lupa käyttää enintään kolme lyöntiä (torjunnan lisäksi) pallon palauttamiseen verkon yli. Jos se käyttää useampia, se tekee virheen 'NELJÄ LYÖNTIÄ'.	
9.1.1	PERÄKKÄISET KOSKETUKSET	9.2.3, 14.2, 14.4.2
	Pelaaja ei saa lyödä/koskettaa palloa kahdesti peräkkäin (poikkeusena säännöt 9.2.3, 14.2 ja 14.4.2).	
9.1.2	SAMANAIKAISET KOSKETUKSET	
	Kaksi tai kolme pelaajaa voi koskea palloa samalla hetkellä.	
9.1.2.1	Kun kaksi (kolme) kanssapelaajaa koskettaa palloa samanaikaisesti, se lasketaan joukkueelle kahdeksi (kolmeksi) lyönniksi (paitsi torjunnassa). Jos he tavoittelevat palloa, mutta vain yksi sitä koskettaa, se lasketaan vain yhdeksi lyönniksi. Pelaajien törmääminen toisiinsa ei ole virhe.	
9.1.2.2	Jos vastapelaajat koskettavat palloa verkon päällä samanaikaisesti ja pallo pysyy pelissä, joukkue, jonka puolelle pallo tulee, on oikeutettu uuteen kolmeen lyöntiin. Jos pallo samanaikaisen kosketuksen jälkeen putoaa kentän ulkopuolelle, on virhe vastapuolisen joukkueen.	9.1.2.2
9.1.2.3	Jos vastapuolten samanaikainen kosketus verkon yläpuolella johtaa pitkittyneeseen kosketukseen, ja vaikka kosketus päätyisi kokonaan toisen joukkueen ilmatilassa, peli jatkuu.	
9.1.3	AVUSTETTU LYÖNTI	1
	Pelialueella pelaaja ei saa käyttää tukenaan kanssapelaajaansa, mitään esinettä tai rakennelmaa lyödäkseen palloa.	
	Pelaaja saa kuitenkin tarttua kanssapelaajaansa estääkseen täitä tekemästä virhetä (koskettamasta verkkoa, astumasta keskirajan yli tms.).	1.3.3, 11.4.4
9.2	LYÖNNIN TUNNUSMERKIT	
9.2.1	Pallo saa koskettaa mitä tahansa pelaajan ruumiinosaa.	
9.2.2	Palloa on lyötävä. Sitä ei saa kopata ja/tai heittää. Pallo saa ponnahtaa mihin suuntaan tahansa.	9.3.3
9.2.3	Pallo saa koskettaa useampia ruumiinosia, kunhan kosketukset ovat samanaikaisia. Poikkeukset:	
9.2.3.1	Torjunnassa yhden tai useamman torjujan peräkkäiset kosketukset ovat sallittuja edellyttäen, että ne tapahtuvat yhden suorituksen aikana.	14.1.1, 14.2
9.2.3.2	Joukkueen ensimmäisellä lyönnillä, pallo saa koskea eri ruumiinosia peräkkäin, kunhan kosketukset tapahtuvat yhden suorituksen aikana.	9.1, 14.4.1
9.3	VIRHEET PELATTAESSA PALLOA	
9.3.1	NELJÄ LYÖNTIÄ; joukkue lyö palloa neljästi ennen sen palauttamista.	9.1, K.11(18)

9.3.2	AVUSTETTU LYÖNTI: pelaaja ottaa pelialueella tukea kanssapelaajasta tai jostakin rakennelmasta tai esineestä lyödäkseen palloa.	9.1.3
9.3.3	KOPPI: Pelaaja ei lyö palloa, vaan koppaa ja/tai heittää sen.	9.2.2, K.11(16)
9.3.4	KAKSOISKOSKETUS: pelaaja lyö palloa kahdesti peräkkäin tai pallo osuu kahdesti peräkkäin hänen kehonsa eri osiin.	9.2.3, K.11(17)

10	PALLO VERKOLLA	
10.1	VERKON YLITTÄVÄ PALLO	
10.1.1	Vastapuolelle suunnatun pallon on ylitettävä verkko ylityskaistan läpi. Ylityskaista on verkkotason se osa, jota rajaa:	2.4, 10.2, K.5a
10.1.1.1	alhaalta verkon yläreuna;	2.2
10.1.1.2	sivuilta antennit, ja niiden kuvitellut jatkeet	2.4
10.1.1.3	ylhäältä katto.	
10.1.2	Pallo, joka on joukkueen ensimmäisellä kosketuksella ohittanut verkkotason kokonaan tai osittain ylityskaistan ulkopuolelta vastapuolen vapaa-alueelle, voidaan hakea takaisin peliin - joukkueen lyöntien puitteissa - edellyttää, että:	9.1, K.5b
10.1.2.1	pelaaja ei koske vastapuolen kenttää (paitsi sääntö 11.2.2.1);	11.2.2
10.1.2.2	pallo myös palautettaessa ohittaa verkkotason kokonaan tai osittain ylityskaistan ulkopuolelta samalta puolen kenttää - jos ei, pallo on ulkona. Vastustava joukkue ei saa estää palautusta.	11.4.4, K.5b
10.1.2.3	palloa, joka on lyöty vastapuolen vapaa-alueelle kokonaan tai osittain ylityskaistan ulkopuolelta joukkueen toisella tai kolmannella kosketuksella, ei voida hakea takaisin peliin ja tuomitaan ULOS sillä hetkellä jona se ohittaa verkkotason.	K.5b
10.1.3	Pallo, joka on menossa vastapuolen kenttäpuolta kohden verkon alapuolelta on pelissä siihen hetkeen asti kunnes se on ohittanut verkkotason kokonaan.	23.3.2.3f, K.5a, K.11(22)
10.2	VERKKOA KOSKEVA PALLO	
	Ylittäässään verkon pallo saa koskettaa siihen.	10.1.1
10.3	PALLO VERKOSSA	
10.3.1	Verkkoon lyöty pallo voidaan palauttaa peliin joukkueen kolmen lyönnin rajoissa.	9.1
10.3.2	Jos pallo rikkoo verkon silmukan tai repäisee verkon alas, palloralli katkaistaan ja pelataan uudelleen.	

11	PELAAJA VERKOLLA	
11.1	VERKON YLI KUROTTAUTUMINEN	
11.1.1	Torjunnassa on sallittua koskea palloa verkon toisella puolella, kunhan sillä ei puita vastustajan peliin ennen sen hyökkäyslyöntiä.	14.1, 14.3
11.1.2	Hyökkäyslyönnytin jälkeen on sallittua viedä lyövä käsi verkon yli, kunhan kosketus on tapahtunut verkon omalla puolella.	
11.2	VERKON ALITTAMINEN	
11.2.1	Verkon alittaminen ilmatilassa on sallittu, mikäli se ei häiritse vastapuolen pelaamista.	
11.2.2	Tunkeutuminen vastapuolen pelikentälle, keskirajan yli:	1.3.3, 11.2.2.1, K.11(22)
11.2.2.1	Vastapuolen kentän koskettaminen yhdellä tai useammalla jalkaterällä on sallittua siten, että ylittävän jalkaterän jokin osa joko koskettaa keskiraja tai on sen yläpuolella ja että tämä tapahtuma ei häiritse vastapuolen pelaamista.	1.3.3, K.11(22)
11.2.2.2	Vastapuolen kentän koskettaminen millä tahansa muulla kehonosalla jalkaterän yläpuolella on sallittua, kunhan se ei häiritse vastapuolen pelaamista.	1.3.3, 11.2.2.1, K.11(22)
11.2.3	Vastapuolen kentälle astuminen, kun pallo ei ole enää pelissä, ei ole virhe.	8.2
11.2.4	Pelaajat saavat tunkeutua vastapuolen vapaa-alueelle edellyttäen, että he eivät häiritse vastapuolen pelaamista.	
11.3	VERKON KOSKEMINEN	
11.3.1	Pelaajan verkkokosketus antennien välissä pallon pelaamissuoritukseen aikana on virhe. Pallon pelaamissuoritus pitää sisällään (muun muassa) hypyn, lyönnin (tai yritymisen) ja alastulon varmasti, jonka jälkeen pelaaja on valmis seuraavaan pelaamissuoritukseen.	11.4.4, 23.3.2.3c, 24.3.2.3, K.3
11.3.2	Pelaajat saavat koskea verkkopylvästä, -köysiä tai muuta esinettä antennin ulkopuolella, verkko mukaan lukien, edellyttäen, ettei sillä häiritä peliä (poikkeuksena sääntö 9.1.3).	K.3
11.3.3	Jos pallo on lyöty verkkoon ja se aiheuttaa verkon osumisen vastapuoleen, ei tapahdu virhettä.	
11.4	PELAAJAN VIRHEET VERKOLLA	
11.4.1	Pelaaja koskettaa palloa tai vastapuolen pelaajaa vastapuolen pelitilassa ennen vastapuolen hyökkäyslyöntiä.	11.1.1, K.11(20)
11.4.2	Pelaaja häiritsee vastapuolen pelaamista tunkeutuessaan vastapuolen pelitilaan verkon ali.	11.2.1
11.4.3	Pelaajan jalka (jalat) tunkeutuu kokonaisuudessaan vastapuolen kenittäpuolelle.	11.2.2.2, K.11(20)
11.4.4	Pelaaja häiritsee vastapuolen pelaamista muun muassa: - koskemalla verkkoa antennien välissä tai itse antennia pallon pelaamissuoritukseen aikana, tai - ottamalla verkosta, antennien välissä, tukea tai apua tasapainon saavuttamiseksi, tai - hankkimalla epäreilua etua vastapuoleen verrattuna koskemalla verkkoa, tai	11.3.1 K.11(19)

- tekemällä suorituksia joilla estetään vastapuolen pelisääntöjen mukaista oikeutta yrittää pelata palloa,

- tarttumalla/pitämällä kiinni verkosta

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

Antennien ulkopuolella verkon koskeminen ei kuitenkaan ole virhe (poikkeus sääntö 9.1.3).

12	ALOITUSSYÖTTÖ	
	Aloitussyöällä tarkoitetaan pallon toimittamista peliin. Sen suorittaa oikeanpuoleinen takapelaaja aloitussyöttöalueelta.	1.4.2, 8.1, 12.4.1
12.1	ERÄN ENSIMMÄINEN ALOITUSSYÖTTÖ	
12.1.1	Ensimmäisen samoin kuin ratkaisevan (viidennen) erän aloittaa joukkue, joka on saanut siihen oikeuden arvonnан perusteella.	6.3.2, 7.1
12.1.2	Muut erät aloittaa joukkue, joka ei aloittanut edellistä erää.	
12.2	ALOITUSJÄRJESTYS	
12.2.1	Pelaajien on noudatettava aloitusjärjestyslipukkeeseen merkityä aloitusjärjestystä.	7.3.1, 7.3.2
12.2.2	Erän ensimmäisen aloitussyötön jälkeen aloittava pelaaja määrätyy seuraavasti:	12.1
12.2.2.1	Kun aloitussyötön suorittanut joukkue voittaa pallorallin, sama edellisen aloitussyötön suorittanut pelaaja (tai hänen vaihtopelaajansa) aloittaa uudelleen.	6.1.3, 15.5
12.2.2.2	Kun aloitussyötön vastaanottanut joukkue voittaa pallorallin, se saa aloitussyöttöoikeuden ja suorittaa kiertovaihdon ennen aloitussyöttöä. Pelaaja, joka siirtyy oikean etupelaajan paikalta oikeaksi takapelaajaksi, on seuraava aloitussyöttäjä.	6.1.3, 7.6.2
12.3	ALOITUSSYÖTTÖLUVAN ANTAMINEN	
	Päätuomari antaa luvan aloitussyöttöön varmistettuaan, että joukkueet ovat valmiina peliin ja aloitussyöttäjällä on pallo hallussaan.	12, K.11(1)
12.4	ALOITUSSYÖTTÖN SUORITTAMINEN	K.11(10)
12.4.1	Aloitussyöttö on suoritettava lyömällä palloa yhdellä kädellä tai kävisvarren osalla sen jälkeen, kun se on heitetty tai irrotettu sitä pitelevästä(-istä) kädestä(käsistä).	
12.4.2	Vain yksi heitto on sallittu. Pallon pomppotelu tai siirtely käsissä on sallittua.	
12.4.3	Aloitussyöttölyönnin hetkellä tai ponnistaessaan hyppyaloitukseen aloitussyöttäjä ei saa koskettaa kenttää (päätyraja mukaan lukien) eikä lattiaa aloitussyöttöalueen ulkopuolella. Lyöntikosketuksensa jälkeen hän saa astua tai pudota aloitussyöttöalueen ulkopuolelle tai pelikentälle.	1.4.2, 29.2.1.4, K.11(22), K.12(4)
12.4.4	Aloitussyöttäjän on suoritettava aloitukseensa kahdeksan (8) sekunnin kuluessa päätuomarin viheltämällä antamasta aloitussyöttöluvasta.	12.3, K.11(11)
12.4.5	Ennen tuomarin viheltämää aloitussyöttölupaa suoritettu aloitussyöttö on mitätön ja uusitaan.	12.3
12.5	PEITTÄMINEN	K.11(12)
12.5.1	Aloittavan joukkueen pelaajat eivät saa peittämällä yksin tai ryhmässä estää vastapuoltansa näkemästä aloituslyöntiä ja pallon lentoataa.	12.5.2
12.5.2	Aloittavan joukkueen pelaaja yksin tai pelaajat ryhmänä peittävät heiluttamalla käsäään, hyppimällä tai liikkumalla sisivuunnassa aloitussyötön suorituksen aikana tai seisten ryhmänä, tätten peittävät sekä aloituslyönnin ja pallon lentoaran ennen kuin pallo saavuttaa verkkolinjan. Jos vastaanottava joukkue näkee toisen näistä, kyse ei ole peittämisestä.	12.4, K.6

12.5.3	Aloittavan joukkueen pelaajat eivät saa nostaa käsäään pään yläpuolelle syötön aikana, ennen kuin pallo on ohittanut verkkolinjan. Päätuomari saa huomauttaa asiasta pelikapteenille, mikäli arvelee kyseessä olevan tahallinen peittäminen.	12.4, 12.5.2, K.6, K.11(12)
12.6	VIRHEET ALOITUKSEN AIKANA	
12.6.1	Aloitusvirheet Joukkueelle tuomitetaan pallohäviö, jos se syyllistyy seuraaviin virheisiin, silloinkin kun vastapuoli tekee sijoitusvirheen. Aloittaja:	12.2.2.2, 12.7.1
12.6.1.1	rikkoo aloitusjärjestystä,	12.2
12.6.1.2	ei suorita aloitussyöttöä oikein.	12.4
12.6.2	Virheet aloituslyönnin jälkeen Kun aloituslyönti on oikein suoritettu, aloitus tulee virheelliseksi (elleti vastapuoli tee sijaintivirhetä), jos pallo:	12.4, 12.7.2
12.6.2.1	koskee aloittavan joukkueen pelaajaa tai pallo ei ylitä verkkotasoa kokonaisuudessaan ylityskaistan läpi,	8.4.4, 8.4.5, 10.1.1, K.11(19)
12.6.2.2	menee 'ulos',	8.4, K.11(15)
12.6.2.3	ylittää peiton.	12.5, K.11(12)
12.7	VIRHEET ALOITUSLYÖNNISSIONSA JA SJOITTUMISVIRHEET	
12.7.1	Jos aloittaja tekee virheen aloituslyönnin hetkellä (virheellinen suoritus, väärä syöttöjärjestys tms.) ja vastaanottaja sijoittumisvirheen, rangaistaan aloitusvirhe.	7.5.1, 7.5.2, 12.6.1
12.7.2	Jos sen sijaan aloitus on suoritettu oikein, mutta tulee virheelliseksi aloituslyönnin jälkeen (menee ulos, ylittää peiton, tms.), sijoittumisvirhe on tapahtunut ensin ja se rangaistaan.	7.5.3, 12.6.2

13	HYÖKKÄYSLYÖNTI	
13.1	HYÖKKÄYSLYÖNNIN OMNAISUDET	12, 14.1.1
13.1.1	Kaikkea pallon suuntaamista vastapuolelle, paitsi aloitusta ja torjuntaa, pidetään hyökkäyslyöntinä.	
13.1.2	Hyökkäyslyönnissä, hyökkääjän sormillaan suorittama pudotuspallo ('juu') on luvallinen vain, mikäli palloa selkeästi lyödään eikä palloa kopata tai heitetä.	9.2.2
13.1.3	Hyökkäyslyönti toteutuu hetkellä, jolloin pallo kokonaisuudessaan ylittää verkkotason tai koskettaa vastapelaajaa.	
13.2	HYÖKKÄYSLYÖNNIN RAJOITUKSET	7.4.1.1
13.2.1	Etupelaaja saa toteuttaa hyökkäyslyönnin miltä korkeudelta tahansa edellyttäen, että lyöntikosketus tapahtuu hänen omassa pelitilassaan (poikkeuksena säännöt 13.2.4 ja 13.3.6).	
13.2.2	Takapelaaja saa toteuttaa hyökkäyslyönnin iskurajan takaa miltä tahansa korkeudelta:	1.4.1, 7.4.1.2, 19.3.1.2, K.8
13.2.2.1	kunhan hänen jalkansa ei hänen hypätessään kosketa tai ylitä iskurajaa;	1.3.4
13.2.2.2	Lyöntinsä jälkeen pelaaja saa pudota etukentälle.	1.4.1
13.2.3	Myös takapelaaja saa toteuttaa hyökkäyslyönnin etukentältä, jos lyönnin hetkellä osa palosta on verkon yläreunan alapuolella.	1.4.1, 7.4.1.2, K.8
13.2.4	Kukaan pelaaja ei saa toteuttaa hyökkäyslyöntiä VASTAPUOLEN aloituksesta silloin kun pallo on etukentällä ja kokonaisuudessaan korkeammalla kuin verkon yläreuna.	1.4.1
13.3	VIRHEET HYÖKKÄYSLYÖNNISSÄ	
13.3.1	Pelaaja lyö palloa vastapuolen pelitilassa.	13.2.1, K.11(20)
13.3.2	Pelaaja lyö pallon 'ulos'.	8.4, K.11(15)
13.3.3	Takapelaaja toteuttaa hyökkäyslyönnin etukentältä, kun pallo on lyöntihetkellä kokonaisuudessaan korkeammalla kuin verkon yläreuna.	1.4.1, 7.4.1.2, 13.2.3, K.11(21)
13.3.4	Pelaaja toteuttaa hyökkäyslyönnin vastapuolen aloituksesta silloin, kun pallo on etukentällä ja lyöntihetkellä kokonaisuudessaan korkeammalla kuin verkon yläreuna.	1.4.1, 13.2.4, K.11(21)
13.3.5	Libero toteuttaa hyökkäyslyönnin silloin, kun pallo on lyöntihetkellä kokonaisuudessaan korkeammalla kuin verkon yläreuna.	19.3.1.2, 23.3.2.3d, K.11(21)
13.3.6	Pelaaja toteuttaa hyökkäyslyönnin silloin, kun pallo on lyöntihetkellä kokonaisuudessaan korkeammalla kuin verkon yläreuna, ja pallo tulee pelaajalle Liberon etukentällä suorittamasta sormilyönnistä.	1.4.1, 19.3.1.4, 23.3.2.3e, K.11(21)

14	TORJUNTA	
14.1	TORJUMINEN	
14.1.1	Torjuminen on pelaajien verkon tuntumassa tapahtuva toiminta vastapuolelta tulevan pallon pysäytämiseksi kurottautumalla verkon yläpuolelle, riippumatta palloon koskettamisen korkeudesta. Vain etupelaajat saavat toteuttaa torjunnan, mutta palloon koskettamisen hetkellä jonkin ruumiinosan tulee olla korkeammalla kuin verkon yläreuna.	7.4.1.1
14.1.2	Torjuntayritys Torjuntayritys on suoritus, jossa palloon ei kosketa.	
14.1.3	Toteutunut torjunta Torjunta toteutuu aina kun torjuja koskee palloa.	K.7
14.1.4	Ryhmätorjunta Ryhmätorjunta tapahtuu kahden tai kolmen kanssapelaajan torjuessa toistensa tuntumassa, ja se toteutuu kun yksi heistä koskettaa palloa.	
14.2	TORJUNTAKOSKETUS	9.1.1, 9.2.3
	Pallo voi torjunnassa koskettaa (nopeasti yhtenä tapahtuman) peräkkäin yhtä tai useampaa torjuua, kunhan kyseessä on vain yksi torjunnan suoritus.	
14.3	TORJUNTA VASTUSTAJAN PUOLELLA	
	Torjunnassa pelaaja voi viedä kätensä verkon toiselle puolelle, vastapuolen pelitilaan, edellyttäen ettei puutu vastapuolen peliin. Niin ollen palloon koskeminen verkon toisella puolella ei ole sallittua ennen vastapuolen hyökkäyslyöntiä.	13.1.1
14.4	TORJUNTA JA JOUKKUEEN LYÖNNIT	
14.4.1	Torjuntakosketusta ei lasketa joukkueen lyönniksi. Niin ollen torjuntakosketuksen jälkeen joukkueella on jäljellä kolme lyöntiä pallon palauttamiseksi.	9.1, 14.4.2
14.4.2	Ensimmäisen lyönnin torjunnan jälkeen saa lyödä kuka tahansa pelaajista, myös torjuntakosketuksen tehnyt pelaaja.	14.4.1
14.5	ALOITUksen TORJUMINEN	12, K.11(12)
	Vastapuolen aloituksen torjuminen on kielletty.	
14.6	TORJUNTAVIRHEET	K.11(20)
14.6.1	Torjuja koskettaa palloa VASTAPUOLEN pelitilassa ennen vastapuolen hyökkäyslyöntiä.	14.3
14.6.2	Takarivin pelaaja tai Libero suorittaa toteutuneen torjunnan tai osallistuu sellaiseen.	14.1, 14.5, 19.3.1.3
14.6.3	Vastapuolen aloitus torjutaan.	14.5, K.11(12)
14.6.4	Pallo menee torjunnasta 'ulos'.	8.4
14.6.5	Pallo torjutaan vastustajan puolella antennin ulkopuolelta.	
14.6.6	Libero yrityää torjuntaa yksin tai torjuntaryhmässä.	14.1.1, 19.3.1.3

15	KATKOT	
	Pelikatko on päättyneen pallorallin ja seuraavan päätuomarin viheltämällä suorittaman aloitusluvan välinen aika.	6.1.3, 8.1, 8.2, 15.4, 15.5, 24.2.6
	Sääntömääräisiä pelikatkoja ovat AIKALISÄT ja PELAAJAVAIHDOT.	
15.1	SÄÄNTÖMÄÄRÄISTEN PELIKATKOJEN LUKUMÄÄRÄ	
	Joukkue on oikeutettu pyytämään erää kohti enintään kaksi aikalisia ja kuusi pelaajavaihtoa.	6.2, 15.4, 15.5
	FIVB:n aikuisten maailmatason ja virallisissa kilpailuissa FIVB voi vähentää yhdellä joukkueiden aikalisiens ja tai teknisten aikalisiens lukumäärää yhteistyökumppani-, markkinointi- tai tv-lähetysopimusten mukaisesti.	
15.2	SÄÄNTÖMÄÄRÄISTEN PELIKATKOJEN PERÄKKÄISYYS	
15.2.1	Yksi tai kaksi aikalispyyntöä ja yksi pelaajavaihtopyyntö kummalta joukkueelta tahansa voivat seurata toisiaan, ilman että peliä välillä jatketaan.	15.4, 15.5
15.2.2	Joukkue ei saa kuitenkaan tehdä peräkkäisiä pelaajavaihtopyyntöjä saman pelikatkon aikana. Kaksi tai useampia pelaajia voidaan kuitenkin vaihtaa saman vaihtopyynnön aikana.	15.5, 15.6.1
15.2.3	Saman joukkueen kahden erillisen vaihtopyynnön välillä tulee olla päättynyt palloralli. (Poikkeus: pakollinen pelaajavaihto loukkaantumisen tai erästä tai ottelusta poistamisen johdosta (15.5.2, 15.7, 15.8))	6.1.3, 15.5
15.2.4	Mitään sääntömääristä pelikatko ei ole sallittua pyytää sen jälkeen, saman pelikatkon aikana, kun sellaisen pyyntö on jo evätty ja sanktioitu viivytyksellä (eli ennen seuraavan pallorallin päättymistä).	6.1.2
15.3	SÄÄNTÖMÄÄRÄISTEN PELIKATKOJEN PYYTÄMINEN	
15.3.1	Sääntömääristä pelikatko voi pyytää valmentaja tai hänen poissa ollessa pelikapteeni.	5.1.2, 5.2, 5.3.2, 15
15.3.2	Pyydetäessä pelaajavaihtoa ennen erän alkua, se myönnetään ja merkitään alkavaan erään sääntömääräiseksi vaihdoksi.	7.3.4
15.4	AIKALISÄT	
15.4.1	Aikalispyyntöt tulee tehdä asianmukaista käsimerkkiä käyttäen pallon ollessa kuolلت ja ennen aloituslupaa. Kaikki pyydetyt aikalisät kestävät 30 sekuntia.	6.1.3, 8.2, 12.3, K.11(4)
	FIVB:n maailmatason ja virallisissa kilpailuissa aikalisen pituutta voidaan muuttaa, mikäli FIVB hyväksyy järjestäjän esittämän muutospyynnön.	
	FIVB:n maailmatason ja virallisissa kilpailuissa aikalispyyynnössä on pakollista käyttää summeria ja sen jälkeen asianmukaista käsimerkkiä.	
15.4.2	Kaikkien aikalisiens ajaksi pelissä olevien pelaajien on mentävä vapaa-alueelle penkkinsä lähelle.	K.1a
15.5	PELAAJAVAIHTO	
15.5.1	Pelaajavaihdolla tarkoitetaan pelaajan siirtymistä, poikkeuksena Libero tai hänen korvaamansa pelaaja, kirjurin kirjattua tapahtuman, kentälle toisen pelaajan paikalle, jonka on vastaavasti siirryttävä pois kentältä.	19.3.2.1, K.11(5)

15.5.2	Kun pelaajavaihto on pakollinen, kentällä olevan pelaajan loukkaantumisen vuoksi, on valmentajan (tai pelikapteenin) näytettävä asianmukaista käsimerkkiä.	5.1.2.3, 5.2.3.3, 8.2, 12.3, K.11(5)
15.6	PELAAJAVAIHTOJEN RAJOITUKSET	
15.6.1	Erän aloittanut pelaaja voidaan vaihtaa ulos vain kerran erässä, ja hän voi palata alkuperäiselle paikalleen kokoonpanoon vain kerran erässä.	7.3.1
15.6.2	Vaihtopelaaja voi tulla peliin vain kerran erässä, erän aloittaneen pelaajan paikalle, ja hänen tilalleen voidaan vaihtaa vain pelaaja, jonka tilalle hän tuli.	7.3.1
15.7	POIKKEUSELLINEN PELAAJAVAIIHTO	
	Pelaaja (paitsi Libero), joka ei kykene jatkamaan peliä loukkaantumisen/sairauden tai erästä/ottelusta poistamisen takia, pyritään vaihtamaan sääntömäääräisellä pelaajavaihdolla. Jos tämä ei ole mahdollista, joukkueella on oikeus suorittaa POIKKEUSELLINEN pelaajavaihto vaihtosäännön 15.6 rajoittamatta.	15.6, 19.4.3, 21.3.2, 21.3.3, K.11(5)
	Poikkeuksellinen pelaajavaihto tarkoittaa, että kuka tahansa pelaaja, joka ei ole kentällä loukkaantumisen/sairauden tai erästä/ottelusta poistamisen hetkellä, paitsi Libero, toinen Libero tai heidän korvaamansa pelaaja, voi tulla peliin loukkaantuneen/sairastuneen tai erästä/ottelusta poistetun pelaajan sijaan. Näin vaihdettu loukkaantunut pelaaja ei saa tulla takaisin otteluun.	
	Poikkeuksellista vaihtoa ei koskaan lasketa sääntömääräiseksi vaihdoksi, mutta tulee merkitä pöytäkirjaan osana erän ja koko ottelun pelaajavaihtojen kokonaismääräitä.	
15.8	ERÄSTÄ TAI OTTELUSTA POISTETUN PELAAJAVAIIHTO	
	ERÄSTÄ tai OTTELUSTA POISTETTU pelaaja on vaihdettava välittömästi sääntömääräisen pelaajavaihdon avulla. Jos tämä ei ole mahdollista, joukkueella on oikeus suorittaa poikkeuksellinen pelaajavaihto. Jos tämä ei ole mahdollista, joukkue todetaan VAJAAKSI.	6.4.3, 7.3.1, 15.6, 15.7, 21.3.2, 21.3.3, K.11(5)
15.9	SÄÄNNÖNVASTAINEN PELAAJAVAIIHTO	
15.9.1	Pelaajavaihto on säännönvastainen, jos sitä ei suoriteta säännön 15.6 rajoissa (poikkeuksena sääntö 15.7), tai jos osallisena on pöytäkirjasta puuttuva pelaaja.	
15.9.2	Kun joukkue on suorittanut säännönvastaisen pelaajavaihdon ja peliä on ehdiity jatkaa, menetellään seuraavasti:	8.1, 15.6
15.9.2.1	joukkuetta rangaistaan antamalla piste ja aloitus vastapuolelle.	6.1.3
15.9.2.2	pelaajavaihto korjataan,	
15.9.2.3	joukkue menettää säännönvastaisen pelaajavaihdon jälkeen saamansa pisteet. Vastapuolen pisteet säilyvät ennallaan.	
15.10	PELAAJAVAIHTO	
15.10.1	Pelaajavaihto suoritetaan vaihtoalueella.	1.4.3, K.1b
15.10.2	Vaihtokatko kestää vain sen ajan, mikä tarvitaan vaihdon merkitsemiseen pöytäkirjaan ja pelaajien siirtymiseen kentälle ja sieltä pois.	15.10, 24.2.6, 27.2.2.3
15.10.3.1	Varsinainen vaihtopyyntö on kun vaihtopelaaja (vaihtopelaajat) astuvat vaihtoalueelle, valmiina pelaamaan, sääntömääräisen pelikatkon aikana. Valmentajan ei tarvitse näyttää käsimerkkiä paitsi jos pelaajavaihto tehdään loukkaantumisen vuoksi tai ennen erän alkua.	

15.10.3.2	Jos pelaaja ei ole valmiina, vaihtopyynnön hetkellä, pelaajavaihtoa ei myönnetä ja joukkuesta rangaistaan viivytysellä.	16.2, K.9
15.10.3.3	Vaihtopyynnön myöntää ja ilmoittaa kirjuri summerilla tai verkkotuomari viheltäen. Verkkotuomari antaa luvan vaihtamiseen.	24.2.6
FIVB:n Maailmatason ja virallisissa kilpailuissa käytetään numeroituja kilpiä vaihtoja helpottamaan (myös milloin sähköisiä välineitä käytetään tiedon siirtämiseen kirjurille).		
15.10.4	Jos joukkue aikoo vaihtaa yhtäaikaisesti useamman kuin yhden pelaajan, tulee jokaisen vaihtopelaajan astua vaihtoalueelle samanaikaisesti, täten se tulkitaan samaksi vaihtopyynnöksi. Tällöin vaihdot tehdään peräkkäin, pelaajapari kerrallaan. Jos yksi pelaajavaihdoista on säännönvastainen, laillinen tai lailliset myönnetään ja säännönvastainen evätään, sekä rangaistaan viivytysellä.	1.4.3, 15.2.2
15.11 VIRHEELLISET KATKOPYYNNÖT		
15.11.1	On virheellistä pyytää kaikkia katkopyyntöjä:	15
15.11.1.1	pallorallin aikana tai aloitusluvan antamisen hetkellä tai sen jälkeen,	12.3
15.11.1.2	kun sen esittää joukkueen jäsen, jolla ei ole siihen oikeutta,	5.1.2.3, 5.2.3.3
15.11.1.3	toista kertaa pelaajavaihtokatkoa saman joukkueen toimesta, saman pelikatkon aikana (eli ennen seuraavan päättynneen pallorallin loppua), paitsi tapauksissa, jos kentällä oleva pelaaja loukkaantuu/sairastuu tai poistetaan erästä/ottelusta.	15.2.2, 15.2.3, 16.1, 27.2.6
15.11.1.4	aikalisää tai vaihtoa yli sallitun määrän.	15.1
15.11.2	Ensimmäinen virheellinen katkopyyntö, joka ei vaikuta pelin kulkuun tai viivytä sitä, evätään, mutta merkitään pöytäkirjaan ilman muita seuraamuksia.	16.1, 27.2.2.6
15.11.3	Seuraava virheellinen katkopyyntö ottelussa saman joukkueen toimesta tulkitaan viivytyseksi.	16.1.4

16	OTTELUN VIIIVYTYKSET	
16.1	VIIIVYTYSTYYPIT	
16.1.1	Joukkueen virheellinen toiminta, joka lykkää pelin jatkumista, on viivytystä, ja sellaista on mm.:	
16.1.1.1	viivytely sääntömäärisissä pelikatkoissa,	15.10.2
16.1.1.2	pelikatkojen venyttäminen sen jälkeen, kun pelaajat on määritty jatkamaan peliä,	15
16.1.1.3	säännönvastaisen pelaajavaihdon pyytäminen,	15.9
16.1.1.4	virheellisen katkopyynnön toistaminen,	15.11.3
16.1.1.5	pelin viivytäminen joukkueen jäsenen toimesta.	
16.2	VIIIVYTSSEURAAMUKSET	K.9
16.2.1	'Viivytysvaroitus' ja 'viivytysrangaistus' ovat joukkuerangaistuksia.	
16.2.1.1	Viivytysseuraamukset pysyvät voimassa koko ottelun ajan.	6.3
16.2.1.2	Kaikki viivytysseuraamukset merkitään pöytäkirjaan.	27.2.2.6
16.2.2	Joukkueen jäsenen ensimmäisestä viivytyksestä ottelussa määritäään VIIIVYTSVAROITUS.	4.1.1, K.11(25)
16.2.3	Toinen, ja sitä seuraavat, minkä tahansa tyypiset ja sen tahansa saman joukkueen jäsenen aiheuttamat viivytykset samassa ottelussa katsotaan virheiksi, ja niistä määritäään VIIIVYTSRANGAISTUS: piste ja aloitus vastapuolelle.	6.1.3, K.11(25)
16.2.4	Viivytysseuraamukset, jotka määritäään ennen erän alkua tai erien välisellä tauolla merkitään seuraavan erän seuraamuksiksi.	18.1

17	POIKKEUSELLISET PELIN KESKEYTYKSET	
17.1	LOUKKAANTUMINEN/SAIRASTUMINEN	8.1
17.1.1	Jos pelaaja loukkaantuu vakavasti kesken pallorallin, tuomarin on katkaistava peli heti ja sallittava lääkärin saapuminen kentälle. Palloralli pelataan uudelleen	6.1.3
17.1.2	Jos loukkaantunutta/sairastunutta pelaajaa ei voida vaihtaa säännönmukaisesti tai poikkeuksellisesti, pelaajalle myönnetään kolmen minuutin toipumisaika, samalle pelaajalle kuitenkin vain kerran ottelussa. Jos pelaaja ei tässä ajassa toivu, joukkue todetaan vajaaksi.	15.6, 15.7, 24.2.8 6.4.3, 7.3.1
17.2	ULKOPUOLISET HÄIRIÖT	6.1.3, K.11(23)
	Jos pelin aikana esiintyy ulkopuolista häiriötä, peli on katkaistava ja palloralli pelataan uudelleen.	
17.3	PITKÄT KESKEYTYKSET	
17.3.1	Kun odottamattomat olosuhteet keskeyttävät ottelun, on päätuomari, järjestäjän ja juryn, jos sellainen on, päättää tarvittavista toimenpiteistä tavallisten otteluulosuhteiden palauttamiseksi.	23.2.3
17.3.2	Jos yksi tai useampi keskeytys ei kestää kaiken kaikkiaan yli neljää tuntia;	17.3.1
17.3.2.1	ja ottelua jatketaan samalla kentällä, kesken jäänyt erä jatkuu normaalista samasta pelilalteesta, samoin pelaajin ja sijannein (paitsi erästä tai ottelusta poistetut). Edellisten erien tulokset jäävät voimaan;	1, 7.3
17.3.2.2	ja ottelua jatketaan toisella kentällä, kesken jäänyt erä peruuntuu ja aloitetaan uudelleen samalla aloituskokoonpanolla (paitsi erästä tai ottelusta poistetut). Edellisten erien tulokset jäävät voimaan.	7.3, 21.4.1, K.9
17.3.3	Jos yksi tai useampi keskeytys kestää yhteenä yli neljä tuntia, koko ottelu pelataan uudelleen.	

18	ERÄTAUKO JA PUOLTENVAIHTO	
18.1	ERÄTAUOT	
	Erätauko on aika kahden erän välillä. Kaikki tauot erien välillä kestävät 3 minuuttia.	4.2.4
	Tänä aikana suoritetaan puoltenvaihto ja aloitusjärjestysten merkitseminen pöytäkirjaan.	7.3.2, 18.2, 27.2.1.2
	Tauko toisen ja kolmannen erän välissä voidaan pidentää 10 minuutin mittaiseksi järjestäjän pyytäessä tätä toimivaltaiselta päätöksentekijältä.	
18.2	PUOLTENVAIHTO	K.11(3)
18.2.1	Joukkueet vaihtavat kenttäpuolta jokaisen erän jälkeen, ratkaisevaa erää lukuun ottamatta.	7.1
18.2.2	Kun jompikumpi joukkue saavuttaa ratkaisevassa erässä kahdeksan pistettä, joukkueet vaihtavat kenttäpuolia viivyttämättä. Pelaajien asemat säilyvät ennallaan. Jos kenttäpuolia ei ole vaihdettu johtavan joukkueen saavuttaessa kahdeksan pistettä, se tehdään heti, kun virhe huomataan. Pistetilanne säilyy sellaisena kuin se on vaihdon tapahtuessa.	6.3.2, 7.4.1, 27.2.2.5

19	LIBEROPELAAJA	
19.1	LIBERON NIMEÄMINEN	5
19.1.1	Joukkueilla on oikeus nimetä pelaajaluettelostaan enintään kaksi puolustamiseen erikoistunutta pelaaja 'Liberoa'. FIVB:n aikuisten maailmatason ja virallisissa kilpailuissa, jos joukkueella on enemmän kuin 12 pelaajaa pöytäkirjassa, on pakko nimetä KAKSI liberoa.	4.1.1
19.1.2	Kaikki liberot on merkittävä pöytäkirjaan ennen ottelun alkua erillisille sitä varten varatuille riveille.	5.2.2, 27.2.1.1, 28.2.1.1
19.1.3	Kentällä oleva libero on pelaava libero. Jos joukkueella on toinen libero, hän on joukkueen kakkoslibero. Vain yksi libero saa olla kerrallaan kentällä.	
19.2	VARUSTEET	4.3
	Libero pelaajalla/pelaajilla tulee olla peliasu (tai liivi uudelleen nimettävä Ä Liberoa varten), jonka hallitseva väri on erilainen kuin joukkueen muilla pelaajilla. Peliasun tulee selkeästi olla vastakkaisvärisen kuin joukkueen muilla pelaajilla. Liberoiden peliasut voivat olla erilaiset toisiaan ja muun joukkueen peliasuihin nähden. Liberon asu tulee olla numeroitu, kuten joukkueen muilla pelaajilla. FIVB:n maailmatason ja virallisissa aikuisten kilpailuissa uudelleennimetyllä liberolla pitäisi olla, mikäli mahdollista samanlainen ja -värisen pelipaita kuin alkuperäisellä, mutta hän pitää oman numeronsa.	
19.3	LIBERON SALLITTU TOIMINTA	
19.3.1	Peliin osallistuminen	
19.3.1.1	Libero voi korvata minkä tahansa takapelaajan.	7.4.1.2
19.3.1.2	Libero voi pelata vain takapelaajana eikä hän saa toteuttaa hyökkäyslyöntiä miltään kentän alueelta (mukaan lukien pelialue ja vapaa-alue), jos pallo lyönnin hetkellä on kokonaisuudessaan verkkotason yläpuolella.	13.2.2, 13.2.3, 13.3.5
19.3.1.3	Libero ei saa suorittaa aloitusta, torjua tai tehdä torjuntayritystä.	12.4.1, 14.6.2, 14.6.6, K.11(12)
19.3.1.4	Muu joukkueen pelaaja ei saa toteuttaa hyökkäyslyöntiä, kun pallo on kokonaan verkkotason yläpuolella, jos pallo tulee hänelle Liberon sormilyönnillä etukentällä tekemällä suorituksella. Pallo voidaan vapaasti pelata edelleen hyökkäyslyönnillä, jos Libero on tehnyt tällaisen lyönnin etukentän takaa.	1.4.1, 13.3.6, 23.3.2.3d, e, K.1b
19.3.2	Liberokorvaamiset	
19.3.2.1	Liberokorvaamisia ei lasketa normaaleiksi pelaajavaihdoiksi.	6.1.3, 15.5
	Niiden määrää ei ole rajoitettu, mutta kahden liberokorvaamisen välissä täytyy olla päättynyt palloralli (ellet rangaistuksen vuoksi tule kiertovaihto ja liberon siirtyminen nelospaikalle, tai pelaava libero tulee kyvittömäksi jatkamaan peliä, tehdien pallorallin vajaaksi).	
19.3.2.2	Kentällä oleva pelaaja voidaan korvata kummalla tahansa liberolla. Pelaava libero voidaan korvata vain pelaajalla, jonka hän korvasi tai kakkosliberolla.	
19.3.2.3	Jokaisen erän alussa libero ei voi mennä kentälle ennen kuin verkkotuomari on tarkistanut aloituskokoonpanot ja antanut luvan liberokorvaamiseen aloittavan pelaajan kanssa.	7.3.2, 12.1

19.3.2.4	Liberokorvaamiset voidaan suorittaa silloin, kun pallo ei ole pelissä ja ennen aloituslupaa.	8.2, 12.3
19.3.2.5	Korvaamista, joka tehdään aloituslupavihellyksen jälkeen, mutta ennen aloituslyöntiä, ei tule evätä, mutta pelatun pallorallin jälkeen pelikapteenille tulee ilmoittaa, että tällainen toiminta ei ole sallittua ja toistettuna tulee johtamaan viivytysseuraamuksiin.	12.3, 12.4, K.9
19.3.2.6	Seuraavissa myöhään suoritettuissa liberokorvaamisissa peli tulee keskeyttää välittömästi ja määräätä viivytysseuraamus. Seuraavaksi aloitava joukkue määräytyy viivytysseuraamuksen tasosta.	16.2, K.9
19.3.2.7	Libero ja korvattu pelaaja saavat tulla kentälle tai poistua kentältä vain libero korvaamisalueelta.	1.4.4, K.1b
19.3.2.8	Liberokorvaamiset tulee merkitä liberopöytäkirjaan (jos käytössä) tai sähköiseen pöytäkirjaan.	28.2.2.1, 28.2.2.2
19.3.2.9	Virheellisiä liberokorvaamisia (muun muassa) <ul style="list-style-type: none"> - liberokorvaamisten välissä ei ole päättynyttä pallorallia, - libero korvataan toisella pelaajalla, kuin kakkosliberolla tai pelaajalla, jonka hän korvasi. Seuraamus virheellisestä liberokorvaamisesta on sama kuin sääntöjenvastaisessa vaihdossa: <p>eli, jos säännönvastainen liberokorvaaminen huomataan ennen seuraavaa pallorallia, tulee se tuomarien korjata ja joukkuetta rangaistaan viivytyksellä;</p> <p>jos säännönvastainen liberokorvaaminen huomataan aloitussyötön jälkeen, seuraamus on sama, kuin sääntöjenvastaisessa vaihdossa.</p>	6.1.3 15.9 15.9 K.9 15.9
19.4	LIBERON UDELLEEN NIMEÄMINEN:	
19.4.1	Libero tulee kyyttömäksi jatkamaan peliä, jos hän loukkaantuu, sairastuu tai hänet poistetaan erästä tai ottelusta. Valmentaja voi millä syällä tahansa tai hänen puuttuessa pelikapteeni, ilmoittaa liberon olevan kyytön jatkamaa peliä.	21.3.2, 21.3.3, K.9 5.1.2.1, 5.2.1
19.4.2	Joukkueella yksi libero	
19.4.2.1	Kun joukkueella on saatavilla vain yksi libero, säännön 19.4.1 mukaan, tai joukkue on nimennyt vain yhden liberon ja tämä libero tulee, tai on ilmoitettu kyyttömäksi jatkamaan peliä, valmentaja (tai pelikapteeni, valmentajan puuttuessa) voi tehdä liberon uudelleennimeämisen loppupelin ajaksi, kenestä tahansa, (paitsi korvauksessa oleva pelaaja) joka ei uudelleennimeämisen hetkellä ole kentällä.	19.4, 19.4.1
19.4.2.2	Jos pelaava libero tulee kyyttömäksi jatkamaan peliä, hänet voidaan korvata pelaajalla, jonka hän korvasi, tai välittömästi ja suoraan kentälle uudelleennimetyllä liberolla. Kuitenkin <i>libero, joka on joutunut uudelleennimetyksi, ei voi palata kentälle loppupelin aikana.</i> Jos libero ei ole kentällä, kun hänet ilmoitetaan kyyttömäksi jatkamaan peliä, hänet voidaan uudelleennimetä. Libero, joka tuli kyyttömäksi jatkamaan peliä ei voi palata kentälle loppupelin aikana.	
19.4.2.3	Valmentaja tai pelikapteeni, jos valmentaja ei ole läsnä, ilmoittaa verkkotuomarille uudelleennimeämistä.	5.1.2.1, 5.2.1
19.4.2.4	Jos uudelleennimetty libero tulee, tai on ilmoitettu kyyttömäksi jatkamaan peliä, seuraavat uudelleennimeämiset ovat sallittuja.	19.4.1

19.4.2.5	Jos valmentaja pyytää joukkueen kapteenin olevan uudelleennimetty libero, tämä tulee sallia.	5.1.2, 19.4.1
19.4.2.6	Liberon uudelleennimeämisen tapauksissa, tämän uudelleennimetyn liberon pelinumero tulee merkitä pöytäkirjan huomautussarakkeeseen ja liberopöytäkirjaan (tai sähköiseen pöytäkirjaan, jos se on käytössä).	27.2.2.7, 28.2.2.1
19.4.3	Joukkueella kaksi liberoa	
19.4.3.1	Kun joukkue on nimennyt pöytäkirjaan kaksi liberoa, mutta toinen tulee kyvyttömäksi jatkamaan peliä, joukkueella on oikeus pelata vain yhdellä liberolla. Uudelleennimeämistä ei sallita, ellei jäljelle oleva libero ole kyvytön jatkamaan peliä.	4.1.1, 19.1.1 19.4
19.5	YHTEENVETO	
19.5.1	Jos libero poistetaan erästä tai ottelusta, hänen tilalleen voi välittömästi tulla kakkoslibero. Jos joukkueella on vain yksi libero, silloin heillä on oikeus suorittaa uudelleennimeäminen.	19.4, 21.3.2, 21.3.3

20	KÄYTÄTYMISSÄÄNNÖT	
20.1	URHEILULLINEN KÄYTÖS	
20.1.1	Osanottajien on tunnettava viralliset lentopallosäännöt ja noudatettava niitä.	
20.1.2	Osanottajien on hyväksyttävä tuomareiden päätökset urheiluhengen mukaisesti, niitä vastustamatta. Epäselvissä tapauksissa pelikapteeni, mutta vain hän, saa pyytää selvitystä.	5.1.2.1
20.1.3	Osanottajat eivät saa toimillaan tai eleillään pyrkia vaikuttamaan tuomareiden päätöksiin tai häiritsemään heitä oman joukkueen virheen havaitsemisessa.	
20.2	REILUN PELIN HENKI	
20.2.1	Osanottajien on käyttäydyttää kunnioittavasti, kohteliaasti ja REILUN PELIN hengessä, ei ainostaan tuomareita, vaan myös muita toimitsijoita, vastustajia, pelitovereita ja yleisöä kohtaan.	
20.2.2	Kaikki joukkueen jäsenet saavat ottelun aikana keskustella keskenään.	5.2.3.4

21	KÄYTTÄYTYSRIKKEET JA NIIDEN RANKAISU	
21.1	VÄHÄiset käyttäytymisrikkeet	
	Vähäiset käyttäytymisrikkeet eivät johda seuraamuksiin. Päätuomarin tehtäviin kuuluu pyrkä estämään joukkueita lähestymästä rangaistusseuraamuksiin johtavaa käyttäytymisen tasoa.	
	Tämä tehdään kahdessa vaiheessa:	K.9, K.11(6a)
	Vaihe 1: antamalla suullinen varoitus pelikapteenin kautta;	
	Vaihe 2: annetaan KELTAINEN KORTTI asianomaiselle joukkueen jäsenelle/jäsenille. Tämä virallinen varoitus ei ole varsinaisen rangaistus, mutta on merkki joukkueen jäsenelle (ja laajemmin joukkueelle), että ottelussa on saavutettu rangaistusseuraamuksien johtava taso. Tämä keltainen kortti tulee merkitä pöytäkirjaan, mutta sillä ei ole muita välittömiä seuraamuksia.	
21.2	RANGAISTUKSIIN JOHTAVAT KÄYTTÄYTYSRIKKEET	4.1.1
	Joukkueen jäsenen asianon käytös toimitsijoita, vastustajia, kanssapelajia tai yleisöä kohtaan luokitellaan kolmeen luokkaan rikkomuksen vakavuudesta riippuen.	
21.2.1	Räikeä käytös: hyvien tapojen ja moraalain vastainen toiminta.	
21.2.2	Loukkaava käytös: herjaavat tai loukkaavat sanat tai elkeet tai kaikenlaiset halveksivat ilmaisut.	
21.2.3	Väkivaltainen käytös: varsinaisen fyysisen hyökkäyksen tai aggressiivisen tai uhkaavan käytös.	
21.3	RANGAISTUSASTEIKKO	K.9
	Päätuomari arvioi käyttäytymisrikkeen laadun, ja hänen käytettävänsä ovat seuraavat pöytäkirjaan merkittävät rangaistukset: Rangaistus, Erästää poistaminen tai Ottelusta poistaminen.	21.2, 27.2.2.6
21.3.1	Rangaistus	K.11(6b)
	Joukkueen jäsenen räikeästä käytöksestä ensimmäistä kertaa ottelussa joukkuetta rangaistaan antamalla piste ja aloitus vastapuolelle.	4.1.1, 21.2.1
21.3.2	Erästää poistaminen	K.11(7)
21.3.2.1	Joukkueen jäsen, jota rangaistaan erästää poistamisella, tulee vaihtaa sääntömääräisellä/poikkeuksellisella väliittömästi, jos hän on kentällä, ja hänen tulee mennä joukkueen pukuhuoneeseen erän loppuun asti, ilman muita seuraamuksia. Erästää poistettu valmentaja menettää oikeutensa puuttua erän kulkuun, ja hänen tulee mennä joukkueen pukuhuoneeseen menossa olevan erän loppuun asti.	4.1.1, 5.2.1, 5.3.2, K.1a, K.1b
21.3.2.2	Ensimmäinen joukkueen jäsenen loukkaava käytös rangaistaan erästää poistamisella ilman muita seuraamuksia.	5.2.3.3
21.3.2.3	Toinen räikeä käytös samassa ottelussa saman joukkueen jäsenen toimesta rangaistaan erästää poistamisella ilman muita seuraamuksia.	4.1.1, 21.2.2
21.3.3	Ottelusta poistaminen	K.11(8)
21.3.3.1	Joukkueen jäsenen, jota rangaistaan ottelusta poistamisella tulee vaihtaa sääntömääräisellä/poikkeuksellisella väliittömästi, jos hän on kentällä, ja hänen tulee mennä joukkueen pukuhuoneeseen ottelun loppuun asti, ilman muita seuraamuksia.	4.1.1, K.1a

21.3.3.2	Ensimmäinen väkivaltainen hyökkäys tai uhkaava käytös rangaistaan ottelusta poistamisella ilman muita seuraamuksia.	21.2.3
21.3.3.3	Toinen loukkaava käytös samassa ottelussa, saman joukkueen jäsenen toimesta rangaistaan ottelusta poistamisella ilman muita seuraamuksia.	4.1.1, 21.2.2
21.3.3.4	Kolmas räikeä käytös samassa ottelussa, saman joukkueen jäsenen toimesta rangaistaan ottelusta poistamisella ilman muita seuraamuksia.	4.1.1, 21.2.1
21.4	KÄYTÖSRANGAISTUSTEN SOVELTAMINEN	
21.4.1	Kaikki käytösrangaistukset ovat henkilökohtaisia ja ovat voimassa koko ottelun ajan ja ne merkitään ottelupöytäkirjaan.	21.3, 27.2.2.6
21.4.2	Toistuvat käytösrikkeet joukkueen saman jäsenen toimesta, samassa ottelussa rangaistaan progressiivisesti (joukkueen jäsen saa siis toistaessaan rikkeen aina edellistä ankaramman rangaistuksen).	4.1.1, 21.2, 21.3, K.9
21.4.3	Erästä - tai ottelusta poistaminen loukkaavan käytöksen - tai väkivaltaisen käytöksen vuoksi eivät edellytä aikaisempaa rangaistusta.	21.2, 21.3
21.5	RIKE TAUON AIKANA	
	Käytösrike ennen erää tai erien välillä rangaistaan säännön 21.3 mukaisesti ja lasketaan seuraavan erän rikkeeksi. (Ottelusta poistaminen johtaa aina kansallisten kilpailusääntöjen ja sarjamääräysten mukaisiin lisäseuraamuksiin. Ks. Suomen Lentopaloliiton Kilpailusäännöt ja Sarjamääräykset)	18.1, 21.2, 21.3
21.6	YHTEENVETO KÄYTÖSRIKKEISTÄ JA KORTTIEN KÄYTTÖ	
	Varoitus: ei rangaistusta - Vaihe 1: suullinen varoitus Vaihe 2: merkkinä keltainen kortti	21.1
	Rangaistus: rangaistaan - merkkinä punainen kortti	21.3.1
	Erästä poistaminen: rangaistaan - merkkinä punainen + keltainen kortti yhdessä	21.3.2
	Ottelusta poistaminen: rangaistaan - punainen + keltainen kortti erikseen	21.3.3

22	TUOMARISTORYHMÄ JA MENETTELYT	
22.1	KOKOONPANO	
	Ottelun tuomaristo muodostuu seuraavista toimitsijoista:	
- päätuomari	23	
- verkkotuomari	24	
- haastetuomari	25	
- varalla oleva tuomari	26	
- kirjuri	27, 28	
- neljä (kaksi) rajatuomaria	29	
	Heidän sijaintinsa käy ilmi kaaviosta 10.	
	FIVB:n maailmatason ja virallisissa kilpailuissa haastetuomari (jos haastejärjestelmä on käytössä), varalla oleva tuomari ja avustava kirjuri on pakollinen.	25, 26, 28
22.2	MENETTELYT	
22.2.1	Vain päätuomari ja verkkotuomari saavat käyttää pilliä ottelun aikana:	
22.2.1.1	päätuomari antaa viheltämällä luvan aloitukseen, joka aloittaa pallorallin;	6.1.3, 12.3, K.11(1)
22.2.1.2	pää- ja verkkotuomari katkaisee viheltämällä pallorallin, edellyttäen että he ovat varmoja virheen tapahtumisesta ja ovat todenneet sen laadun.	
22.2.2	Tuomarit voivat käyttää pilliä myös pelikatkon aikana hyväksyessään tai evätessään joukkueen esittämän pyynnön.	5.1.2, 8.2
22.2.3	Välittömästi tuomarin viheltäässä pallorallin päättyneksi heidän tulee virallisilla käsimerkeillä näyttää:	22.2.1.2, 30.1
22.2.3.1	Jos virheen viheltää päätuomari, hänen tulee näyttää: a) seuraavaksi aloittava joukkue, b) virheen laatu, c) virheen tehnyt pelaaja (jos tarpeen).	12.2.2, K.11(2)
22.2.3.2	Jos virheen viheltää verkkotuomari, hänen tulee näyttää: a) virheen laatu, b) virheen tehnyt pelaaja (jos tarpeen), c) seuraavaksi aloittava joukkue verkkotuomarin toistaessa päätuomarin käsimerkin. Tällaisessa tapauksessa päätuomari ei näytä virhettä tai virheen tehnyttä pelaajaa, vaan vain seuraavaksi aloittavan joukkueen merkin.	12.2.2 K.11(2)
22.2.3.3	Takapelaajan tai liberon virheellisessä hyökkäyslyönnissä tai torjuntavirheessä molemmat tuomarit näyttävät käsimerkit yllä olevien 22.2.3.1 ja 22.2.3.2 mukaisesti.	12.2.2, 13.3.3, 13.3.5, 19.3.1.2, 23.3.2.3d, e, K.11(21)
22.2.3.4	Kaksoisvirhetapauksissa molempien tuomareiden tulee näyttää: a) virheen laatu, b) virheen tehneet pelaajat (jos tarpeen).	17.3, K.11(23)
	Seuraavaksi aloittavan joukkueen näyttää päätuomari.	12.2.2, K.11(2)

23	PÄÄTUOMARI	
23.1	SIJAINTI	K.1a, K.1b, K.10
	Päätuomari toimii seisten tuomaritelineellä, joka on verkon toisessa päässä, kirjuria vastapäätä. Hänen silmiensä tulee olla n. 50 cm verkon yläreunaa korkeammalla.	
23.2	VALTUUDET	4.1.1, 6.3
23.2.1	Päätuomari johtaa ottelua alusta loppuun asti. Hänellä on määräämisvalta kaikkiin tuomariston ja molempien joukkueiden jäseniin nähdien. Ottelussa hänen päätöksensä ovat lopullisia. Hänellä on oikeus muuttaa muiden toimitsijoiden päätöksiä, jos huomataan heidän erehtyneen. Hän voi myös vaihtaa toimitsijan toiseen, jos tämä ei hoida tehtäviään kunnolla.	
23.2.2	Päätuomari valvoo myös pallonpalauttajien ja pikakuivaajien toimintaa.	3.3
23.2.3	Päätuomarilla on valta tehdä päätös missä tahansa peliä koskevassa asiassa, myös sellaisessa, jota ei mainita pelisäännöissä.	
23.2.4	Päätuomari ei saa sallia keskustelua tekemistään päätöksistä. Pelikapteenin pyynnöstä hänen on kuitenkin selitetävä, millaiseen sääntösovellukseen tai -tulkintaan hänen tekemänsä päätös perustuu. Jos pelikapteeni ilmoittaa välittömästi olevansa eri mieltä tuomarin selityksestä ja varaa itselleen oikeuden tehdä ottelun päätytyä asiasta virallisen vastalauseen, päätuomari on se sallittava.	20.1.2 5.1.2.1 5.1.2.1, 5.1.3.2, 27.2.3.2
23.2.5	Päätuomari vastaa niin ennen ottelua kuin ottelun aikanakin, että pelialue, varusteet ja olosuhteet ovat vaatimusten mukaiset.	Luku I, 23.3.1.1
23.3	TEHTÄVÄT	
23.3.1	Ennen ottelua päätuomari:	
23.3.1.1	tarkastaa pelialueen, -pallojen ja muiden varusteiden kunnon,	Luku I, 23.2.5
23.3.1.2	suorittaa arvonnan joukkueiden kapteenien kanssa,	7.1
23.3.1.3	valvoa joukkueiden lämmittelyä.	7.2
23.3.2	Ottelun aikana päätuomarilla on oikeus:	
23.3.2.1	varoittaa joukkueita,	21.1
23.3.2.2	rankaista käyttäytymisrikkeit ja viivytykset,	16.2, 21.2, K.9, K.11(6a), K.11(6b), K.11(7), K.11(8), K.11(25)
23.3.2.3	päättää:	7.5, 12.4, 12.5, 12.7.1, K.4, K.6, K.11(12), K.11(13), K.11(22)
23.3.2.3a	syöttäjän virheistä ja syöttävän joukkueen sijoittumisesta, mukaan lukien peittäminen,	9.3, K.11(16), K.11(17), K.11(18)
23.3.2.3b	virheistä pallon pelaamisessa,	11.3.1, 11.4.1, 11.4.4, K.11(20)
23.3.2.3c	virheistä verkon päällä ja pelaajan verkkovirheistä, ensisijaisesti (mutta ei yksinomaisesti) hyökkääjän puolella,	

23.3.2.3d	liberon ja takapelaajan virheellisestä hyökkäyslyönnistä,	13.3.3, 13.3.5, 24.3.2.4, K.8, K.11(21)
23.3.2.3e	pelaaja suorittaa, liberon etukentällä suorittamasta sormilyönnistä toteutuneen hyökkäyslyönnin, kun pallo on kokonaan verkkotason yläpuolella.	1.4.1, 13.3.6, 24.3.2.4, K.11(21)
23.3.2.3f	virheistä pallon alittaessa kokonaan verkkotason verkon alla.	8.4.5, 24.3.2.7, K.5, K.11(22)
23.3.2.3g	toteutuneesta takapelaajan torjunnasta tai liberon torjuntayrityksestä.	14.6.2, 14.6.6, K.11(12)
23.3.2.3h	pallon mennessä vastapuolen puolelle ylittäen kokonaan tai osittain verkkolinjan ylityskaistan ulkopuolelta tai kosketukset verkkoonanteniin hänen puolellaan pelikenttää.	K.11(15)
23.3.2.3i	syötetyn pallon sekä toisen tai kolmannen kosketuksen kulkiessa kokonaan tai osittain ylityskaistan ulkopuolelta hänen puolellaan pelikenttää.	K.11(15)
23.3.3	Ottelun päättyessä hän tarkistaa ja allekirjoittaa pöytäkirjan.	24.3.3, 27.2.3.3

24	VERKKOTUOMARI	
24.1	SIJAINTI	
	Verkkotuomari toimii seisten verkkopylvään luona pelikentän ulkopuolella vastapäätä päätuomaria.	K.1a, K.1b, K.10
24.2	VALTUUDET	
24.2.1	Verkkotuomari on päätuomarin apulainen, mutta hänenlä on myös oma vastuualueensa. Jos päätuomari ei pysty jatkamaan tehtävänsä, verkkotuomari voi korvata hänet.	24.3
24.2.2	Hän voi myös käsimerkein, viheltämättä, ilmoittaa valtuuksiensa ulkopuolella tapahtuvista virheistä, mutta hän ei saa painostaa niillä päätuomaria.	24.3
24.2.3	Hän valvoo kirjurin (kirjureiden) työtä.	27.2, 28.2
24.2.4	Hän valvoo penkillä olevia joukkueen jäseniä ja ilmoittaa heidän käytösrikkeistään päätuomarille.	4.2.1
24.2.5	Hän valvoa pelaajia lämmittelyalueella.	4.2.3
24.2.6	Hän myöntää sääntömääräiset pelikatket, valvoo niiden pituuden ja evää virheelliset katkopyynnöt.	15, 15.11, 27.2.2.3
24.2.7	Hän valvoa joukkueiden aikalisienv ja pelaajavaihtojen lukumäärää, ja ilmoittaa toisesta aikalista sekä viidennestä ja kuudennesta pelaajavaihdosta päätuomarille ja kulloinkin kyseessä olevan joukkueen valmentajalle.	15.1, 27.2.2.3
24.2.8	Pelaajan loukkaantuessa verkkotuomari myöntää poikkeuksellisen vahdon tai kolmen minuutin toipumisajan.	15.7, 17.1.2
24.2.9	Verkkotuomari valvo kentän pinnan pelikelpoisuutta, pääasiassa etukentällä. Hän valvo myös ottelun aikana, että pallot pysyvät sääntöjen mukaisina.	1.2.1, 3
24.2.10	FIVB:n maailmatason ja virallisissa kilpailuissa säännön 24.2.5 velvollisuus on annettu varalla olevalle tuomarille.	26.2.6
24.3	TEHTÄVÄT	
24.3.1	Kunkin erän alussa, ratkaisevassa erässä puoltenvaihdon jälkeen ja muutenkin tarvittaessa, hän tarkistaa, että pelaajien asemat kentällä ovat aloitusjärjestyslipukkeen mukaiset.	5.2.3.1, 7.3.2, 7.3.5, 18.2.2
24.3.2	Ottelun aikana verkkotuomari päättää, viheltää ja osoittaa merkein seuraavista virheistä:	
24.3.2.1	tunkeutuminen vastustajan kentälle ja ilmatilaan verkon alitse;	1.3.3, 11.2, K.5a, K.11(22)
24.3.2.2	aloitusta vastaanottavan joukkueen sijoittumisvirheet;	7.5, K.4, K.11(13)
24.3.2.3	pelaajan virheellinen koskettaminen verkkoon ensisijaisesti torjujan puolella ja antenniin hänen puolellaan kenttää;	11.3.1
24.3.2.4	toteutuneen takapelaajan torjunnan tai Liberon torjuntayrityksen tai Liberon tai takapelaajan virheellisen hyökkäyslyönnin	13.3.3, 14.6.2, 14.6.6, 23.3.2.3d, e, g, K.8, K.11(12), K.11(21)
24.3.2.5	pallon koskettaminen pelikentän ulkopuolisii esineisiin;	8.4.2, 8.4.3, K.11(15)
24.3.2.6	pallon koskettaminen pelikenttään, silloin kun päätuomari ei paikaltaan voi kosketusta nähdä;	8.3

- | | | |
|----------|--|------------------------------|
| 24.3.2.7 | pallo ylittää verkkolinjan kokonaan tai osittain ylityskaistan ulkopuoleltä tai koskettaa antennia hänen puolellaan kenttää. | 8.4.3, 8.4.4, K.5a, K.11(15) |
| 24.3.2.8 | syötetyn pallon ja toisen tai kolmannen kosketuksen kulkiessa kokonaan tai osittain ylityskaistan ulkopuoleltä hänen puolellaan pelikenttää. | K.11(15) |
| 24.3.3 | Ottelun päätyessä verkkotuomari tarkistaa ja allekirjoittaa pöytäkirjan. | 23.3.3, 27.2.3.3 |

FIVB:n maailmatason ja virallisissa kilpailuissa jos videohaastejärjestelmä on käytössä, haastetuomari on pakollinen.

25.1

SIJAINTI

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

25.2

TEHTÄVÄT

- 25.2.1 Hän valvoo haastoprosessin suorittamista ja varmistaa, että se etenee voimassaolevien haatossääntöjen mukaisesti,
- 25.2.2 haastetuomari pukeutuu viralliseen tuomariosuun tehtäviään suorittaessaan,
- 25.2.3 haastoprosessin jälkeen hän ilmoittaa päätuomarille virheen laadun.
- 25.2.4 ottelun päättyessä hän allekirjoittaa pöytäkirjan.

FIVB:n maailmatason ja virallisissa kilpailuissa varalla oleva tuomari on pakollinen.**26.1 SIJAINTI**

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

26.2 TEHTÄVÄT

Varalla olevan tuomarin pitää:

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

27	KIRJURI	
27.1	SIJAINTI	
	Kirjuri istuu pöydän ääressä pelialueella vastapuolella päätuomaria.	K.1a, K.1b, K.10
27.2	TEHTÄVÄT	
	Hän täyttää ottelun kulusta säätöjen mukaisesti pöytäkirjaan yhteistyössä verkkotuomarin kanssa.	
	Hänellä on käytettäväänä summeri tai muu äänimerkki ilmoittamiseen säätöjenvastaisuksista tai yhteydenpitoon tuomareiden kanssa hänen vastuualueensa tehtävien osalta.	
27.2.1	Ennen ottelun ja erän alkua kirjuri:	
27.2.1.1	merkitsee pöytäkirjaan ottelutiedot, ja joukkueet, sekä liberoiden lukumääätä voimassa olevan menettelyn mukaan ja ottaen siihen kapteenien ja valmentajien nimikirjoitukset;	4.1, 5.1.1, 5.2.2, 7.3.2, 19.1.2, 19.4.2.6
27.2.1.2	kirjaa aloitusjärjestyslipukkeista molempien joukkueiden aloituskokoontilan (tai tarkista elektronisesti lähetetyt tiedot); Jos hän ei ole saanut aloitusjärjestyslipukkeita ajoissa, hänen on välittömästi ilmoittettava siitä verkkotuomarille;	5.2.3.1, 7.3.2 5.2.3.1
27.2.2	Ottelun aikana kirjuri:	
27.2.2.1	merkitsee pöytäkirjaan joukkueiden saamat pisteen;	6.1
27.2.2.2	valvo joukkueiden aloitusjärjestystä ja ilmoittaa virheestä tuomareille heti aloituksen jälkeen;	12.2
27.2.2.3	on valtuuttettu myöntämään ja ilmoittamaan pelaajien vaihtopyynnöt summeria käyttäen, merkitsee pöytäkirjaan aikalisät ja pelaajavaihdot valvoen niiden lukumäärään ja ilmoittaen sen verkkotuomarille;	15.1, 15.4.1, 15.10.3.3, 24.2.6, 24.2.7
27.2.2.4	ilmoittaa tuomareille virheellisistä katkopyynnöistä;	15.11
27.2.2.5	ilmoittaa tuomareille erän päätymisestä ja kahdeksannen pisteen saavuttamisesta ratkaisevassa erässä;	6.2, 15.4.1, 18.2.2
27.2.2.6	merkitsee pöytäkirjaan käyttäytymisrikevaroitukset, rangaistukset ja virheelliset katkopyynnöt;	15.11.3, 16.2, 21.3
27.2.2.7	merkitsee kaikki verkkotuomarin määräämät merkinnät kuten poikkeuselliset vaihdot, toipumisajan, pitkityneet keskeytykset, ulkopuoliset häiriöt, uudelleennimeämiset jne.	15.7, 17.1.2, 17.2, 17.3, 19.4
27.2.2.8	mittaa erätaukojen pituudet	18.1
27.2.3	Ottelun lopputta kirjuri:	
27.2.3.1	merkitsee pöytäkirjaan ottelun loppuloksen;	6.3
27.2.3.2	jos ottelusta tehdään vastalause, päätuomarin antaman luvan jälkeen, kirjoittaa itse tai antaa joukkue-/pelikapteenin kirjoittaa vastalausetapahtumasta lausunto pöytäkirjaan;	5.1.2.1, 5.1.3.2, 23.2.4
27.2.3.3	allekirjoittaa pöytäkirjan itse, sen jälkeen joukkueiden kapteenien ja lopuksi tuomareiden allekirjoitukset.	5.1.3.1, 23.3.3, 24.3.3

28	AVUSTAVA KIRJURI	
28.1	SIJAINTI	22.1, K.1a, K.1b, K.10
	Avustava kirjuri toimii ja istuu kirjurin vieressä kirjurin pöydän ääressä.	
28.2	TEHTÄVÄT	19.3
	Hän merkitsee pelaajien korvaamiset Libero pelaajalla. Hän avustaa kirjurin työhön kuuluvissa hallinnollisissa toimenpiteissä. Jos kirjuri ei pysty jatkamaan tehtävänsä, avustava kirjuri korvaa hänet.	
28.2.1	Ennen ottelun ja erän alkua avustava kirjuri:	
28.2.1.1	valmistelee liberopöytäkirjan;	
28.2.1.2	valmistelee varalle ottelupöytäkirjan;	
28.2.2	Ottelun aikana avustava kirjuri:	
28.2.2.1	merkitsee yksityiskohtaisesti liberokorvaamiset/uudelleennimeämiset;	19.3.1.1, 19.4
28.2.2.2	ilmoittaa virheistä liberokorvaamisissa summeria käyttäen;	19.3.2
28.2.2.4	hoitaa kirjurin pöydällä olevaa käsikäytöistä tulostaulua;	
28.2.2.5	tarkistaa että tulostaulut täsmäävät;	27.2.2.1
28.2.2.6	Jos tarpeen, päivittää varalla olevan ottelupöytäkirjan ja antaa sen kirjurille.	27.2.1.1
28.2.3	Ottelun loputtua avustava kirjuri:	
28.2.3.1	allekirjoittaa liberopöytäkirjan ja luovuttaa sen tarkistettavaksi;	
28.2.3.2	allekirjoittaa ottelupöytäkirjan.	
	FIVB:n maailmatason ja virallisissa kilpailuissa, joissa käytetään sähköistä pöytäkirjaa, avustava kirjuri toimii kirjurin kanssa ilmoittaen pelaajavaihdot, ohjaa verkkotuomarin sen katkopyynnön tekevän joukkueen puoleen, ja huomioi liberokorvaamiset.	

29	RAJATUOMARIT	
29.1	SIJAINTI	
	<p>Jos vain kahta rajatuomaria käytetään, he sijoittuvat kentän kulmiin tuomareista oikealle viistosti 1-2 m päähän kulmasta.</p> <p>Kumpikin heistä valvoo sekä pääty- että sivurajaa omalla puolellaan.</p> <p>Jos FIVB:n nimetyissä maailmatason ja virallisissa kilpailuissa käytetään neljää rajatuomaria, tulee heidän seistä vapaa-alueella 1-3 m päässä jokaisesta kulmasta valvomansa rajan kuvitteellisella jatkeella.</p>	K.1a, K.1b, K.10
29.2	TEHTÄVÄT	
29.2.1	Rajatuomarit käyttävät tehtävässään lippua (kooltaan 40 x 40 cm) osoittaakseen:	K.12
29.2.1.1	'pallo sisällä' tai 'pallo ulkona' aina kun pallo putoaa heidän valvomansa (valvomiensa) rajan (rajojen) läheisyyteen;	8.3, 8.4, K.12(1), K.12(2)
29.2.1.2	milloin ulosmennytä palloa on hipaitu palloa vastaanottavan joukkueen pelaajan toimesta;	8.4, K.12(3)
29.2.1.3	milloin pallo koskettaa antennia, syötetty pallo ylittää verkon ylityskaistan ulkopuolelta, tms.;	8.4.3, 8.4.4, 10.1.1, K.5a, K.12(4)
29.2.1.4	milloin pelaaja (aloittaja lukun ottamatta) on aloituksen lyöntihetkellä kenttänsä ulkopuolella;	7.4, 12.4.3, K.12(4)
29.2.1.5	aloittajan jalkavirheet;	12.4.3
29.2.1.6	milloin pelaaja koskettaa yläosaa antennista, 80 cm, pelatessaan palloa tai häiritsee peliä, rajatuomarin valvomalla kenttäpuolella;	11.3.1, 11.4.4, K.3, K.12(4)
29.2.1.7	pallon verkon ylityksen ylityskaistan ulkopuolelta vastustajan kenttäpuolelle tai koskettaminen antennia hänen kenttäpuolellaan.	10.1.1, K.5a, K.12(4)
29.2.2	Päätuomarin pyynnöstä rajatuomarin on toistettava merkkinsä.	

30	VIRALLISET KÄSI- JA LIPPUMERKIT	
30.1	TUOMAREIDEN KÄSIMERKIT	K.11
30.2	RAJATUOMARIEN LIPPUMERKIT	K.12

Tuomarien on ilmoitettava virallisia käsimerkkejä käyttäen syy heidän vihellykseensä (tapahtuneen virheen laatu tai myönnetyn katkon tarkoitus). Ilmoittaminen suoritetaan siten, että käsimerkkiä näytetään jonkin aikaa, ja jos siihen käytetään vain yhtä kättä, se tehdään virheen tehenne tai katkon pyytäneen joukkueen puoleisella käellä.

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

MÄÄRITELMÄT

KILPAILUN VALVONTA-ALUE

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

ALUEET

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

PELIALUEEN ULKOPUOLISET ALUEET

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

VERKON ALAPUOLINEN TILA

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

YLITYSKAISTA

Ylityskaistan rajaa:

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

Pallon on kuljettava ylityskaistan läpi mennessään vastapuolen KENTTÄPUOLELLE.

ULKOTILA

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

VAIHTOALUE

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

ELLEI FIVB:N KANSSA OLE TOISIN SOVITTU

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

FIVB STANDARDIT

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

VIRHE

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

POMPOTTELU

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

TEKNINEN AIKALISÄ

Tämä pakollinen erityisaikalisä on normaalien aikalisien lisäksi tarkoitettu edistämään lentopallopeliä luomalla tilanne, jossa peliä voidaan analysoida ja samalla peliin liittyen voida luoda mahdollisuus käyttää taukoaa kaupallisiin tarkoituksiin. Tekniset aikalisät ovat pakollisia FIVB maailmatason ja virallisissa kilpailuissa

PALLONPALAUTAJAT JA PIKAKUIVAAJAT

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

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

JUOKSEVA PISTELASKU

Tässä järjestelmässä jokaisesta voitetusta pallosta tulee piste.

ERÄTAUKO

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

UDELLEENNIMEÄMINEN

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

LIBEROKORVAAMINEN

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

HÄIRITSEMINEN

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

ULKOPUOLINEN ESINE

Esine tai henkilö, joka ulkopuolella pelikentän tai lähellä vapaan pelialueen rajaa, estää pallon lentoaran. Esim. kattovalaisimet, tuumaritelinje, TV välineistö, kirjurin pöytä ja verkkopylvääät. Ulkopuolistet esineet eivät sisällä antenneja, niiden katsotaan olevan verkon osa.

PELAJAVAIIHTO

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

JOUKKUEEN ENSIMMÄINEN LYÖNTI

Neljässä seuraavassa tilanteessa pelitapahtumaa pidetään joukkueen ensimmäisenä lyöntinä:

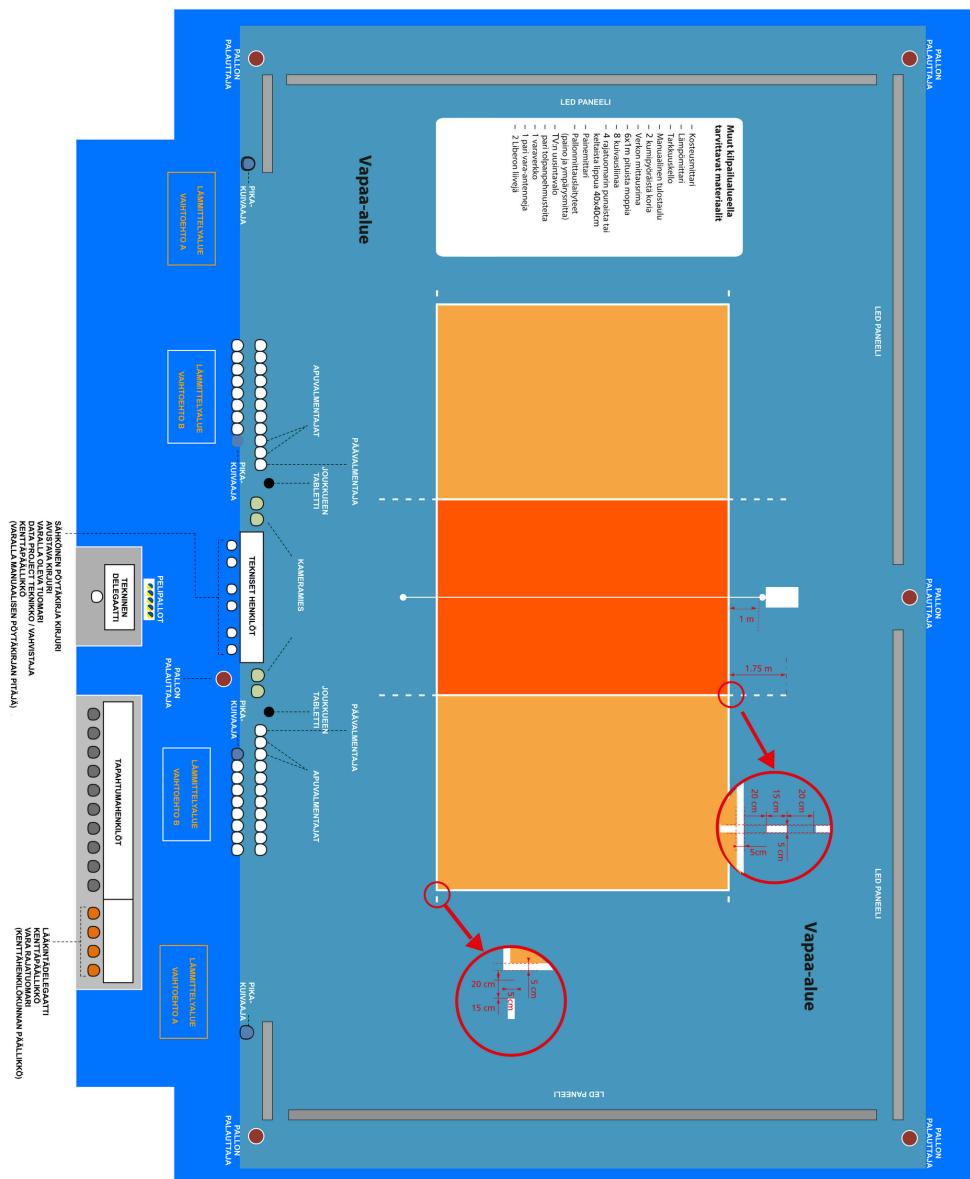
- syöttö vastaanotto
- vastustajajoukkueen hyökkäyksen vastaanotto
- omasta torjunnasta palautuvan pallon pelaaminen
- vastapuolen torjunnasta palautuvan pallon pelaaminen

PROTOKOLLA

Tapahtumien sarja ennen ottelun alkua, sisältäen arvonnan, lämmittelyn, joukkueiden ja tuomareiden esittelyssä kilpailukohtaisessa käskirjassa kuvatulla tavalla.

Kaavio 1a - Kilpailualue

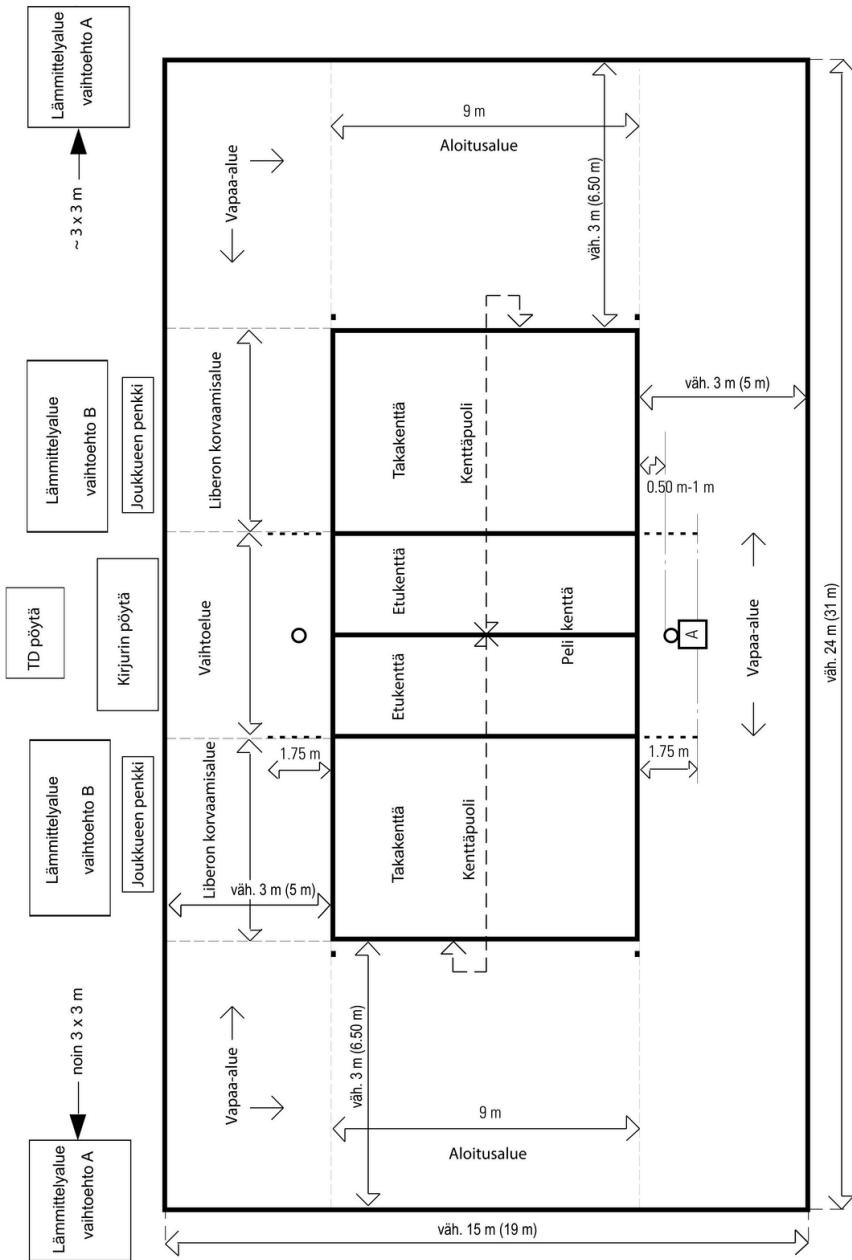
Säännöt: 1, 1.4.5, 4.2.1, 4.2.3.1, 15.4.2, 19.3.2.7, 21.3.2.1, 21.3.3.1, 23.1, 24.1, 27.1, 28.1



Kaavio 1b - Pelialue

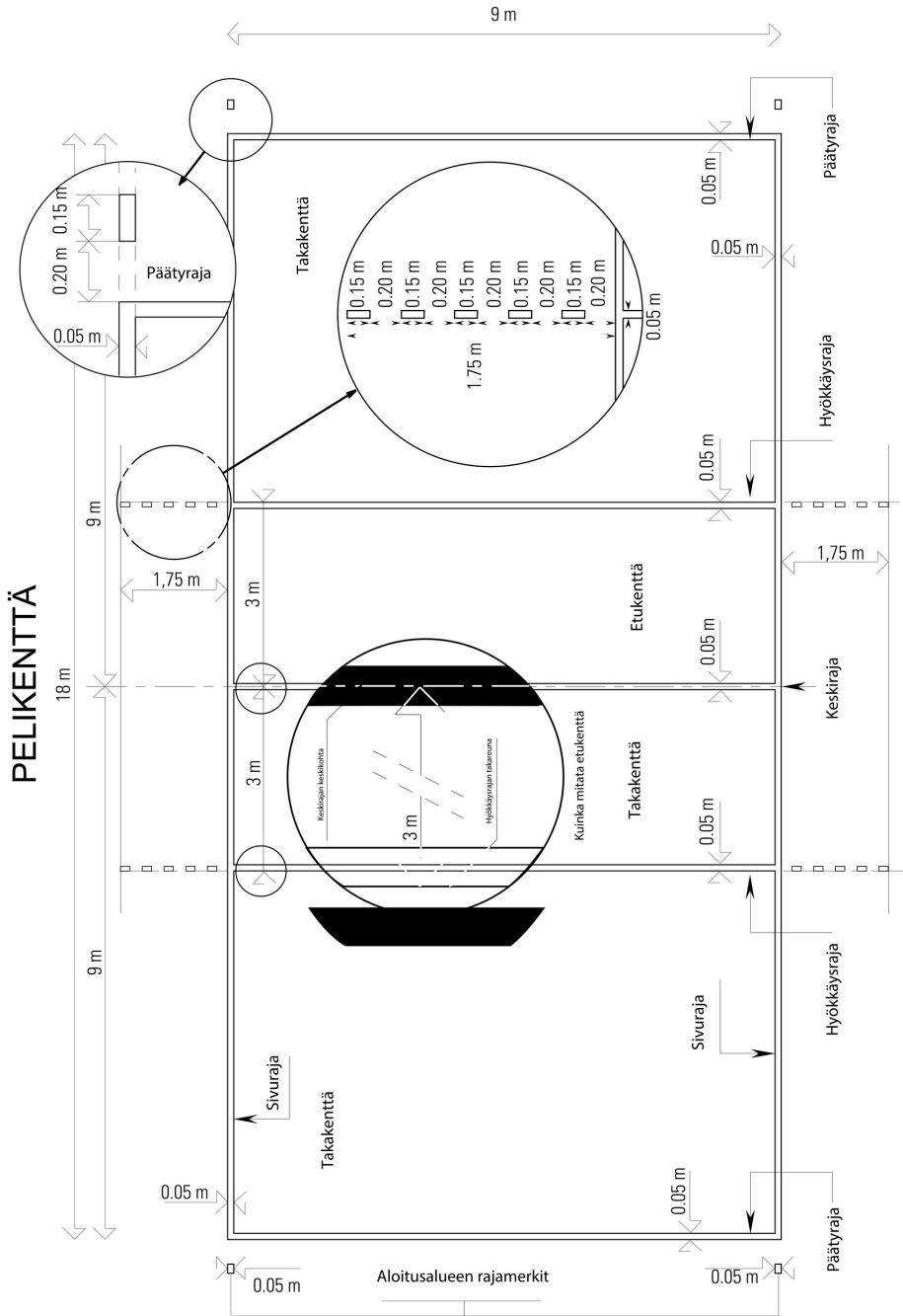
Suluisissa elevat mitat ovat voimassa FIVB:n maailmatason ja virallisissa kilpailuissa.

Säännöt: 1, 1.4, 1.4.2, 1.4.3, 1.4.4, 1.4.5, 4.2.1, 4.2.3.1, 15.10.1, 19.3.1.4, 19.3.2.7, 23.1, 24.1, 27.1, 28.1



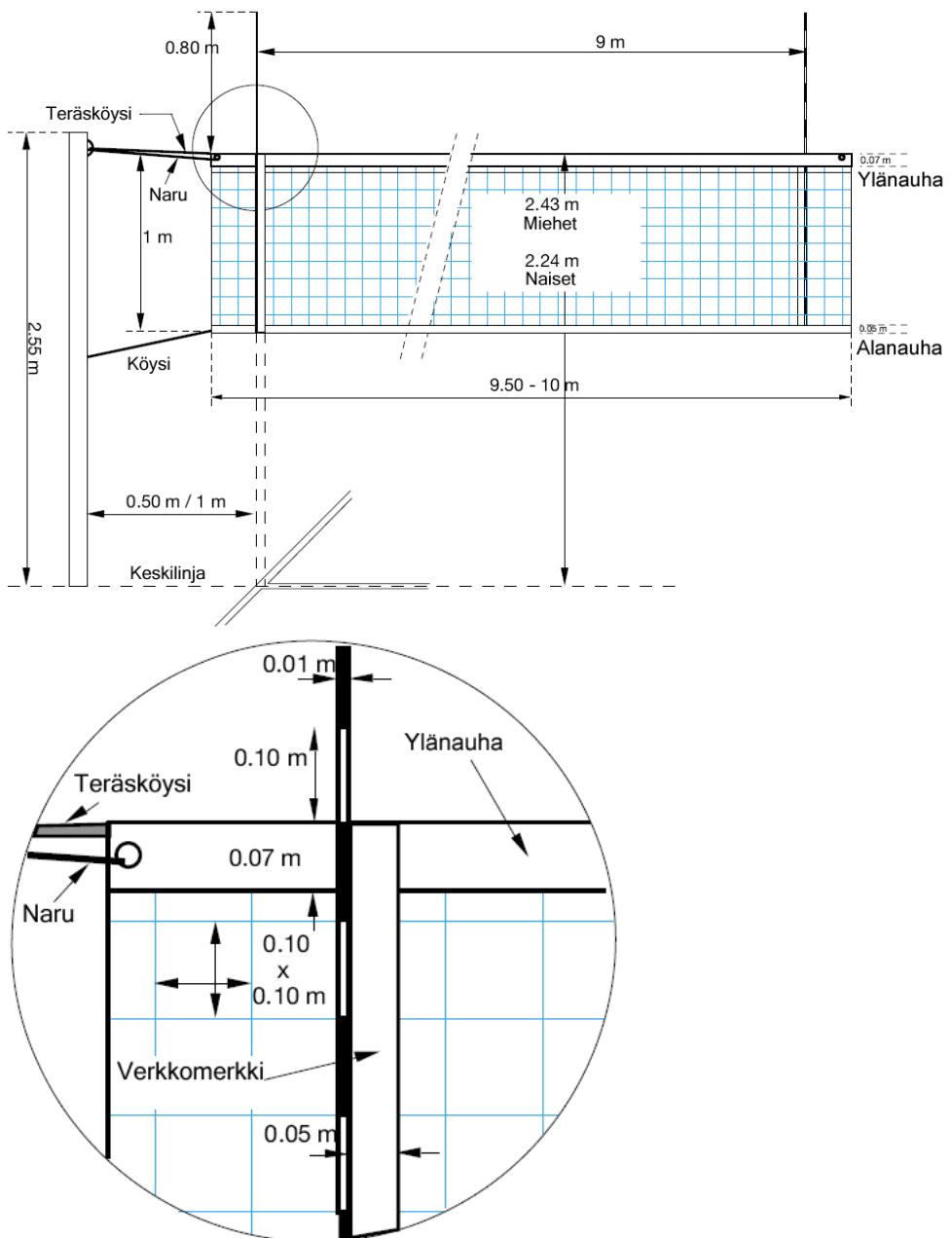
Kaavio 2 - Pelikenttä

Säännöt: 1.1, 1.3, 1.3.3, 1.3.4, 1.4.1



Kaavio 3 - Verkon rakenne

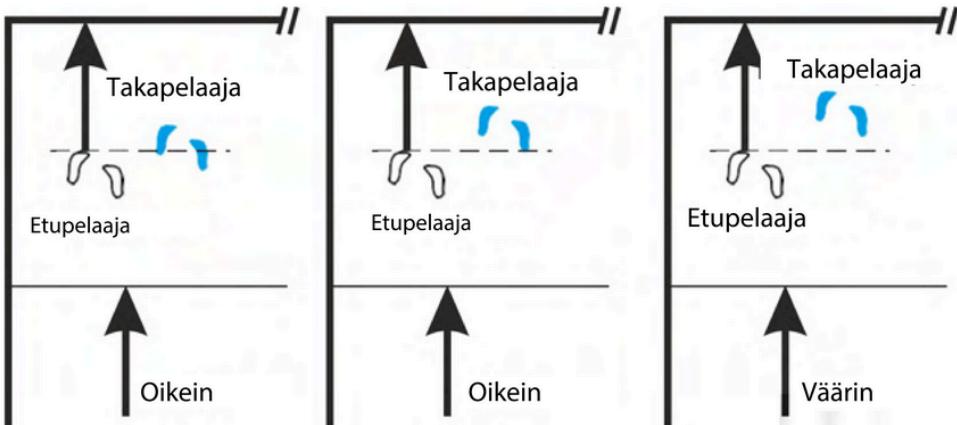
Säännöt: 2, 2.2, 2.3, 2.4, 2.5.1, 11.3.1, 11.3.2, 29.2.1.6



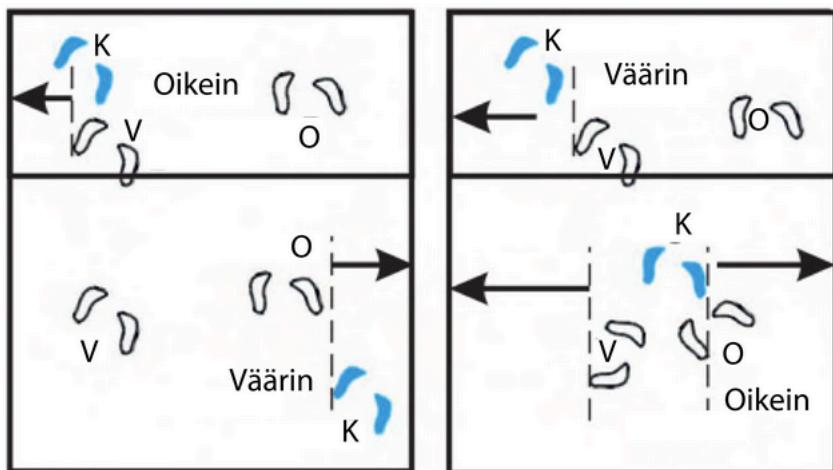
Kaavio 4 - Pelaajien sijoittuminen

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

Esimerkki A: Etupelaajan ja vastaanottavan takapelaajan sijoittumisen määrittely



Esimerkki B: Saman rivin pelaajien sijoittumisen määrittely



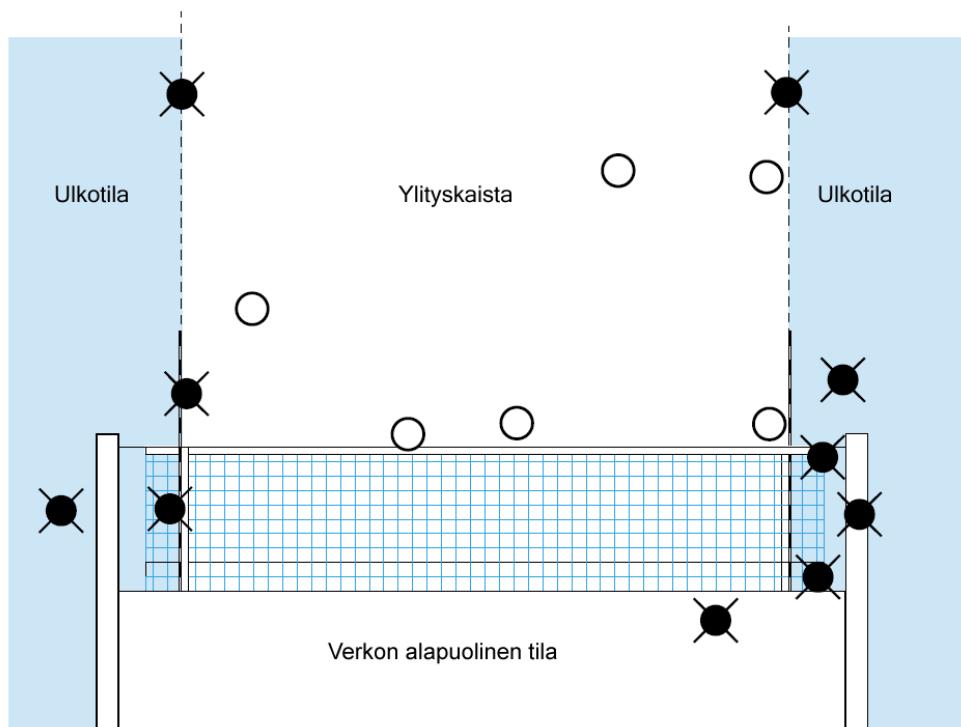
K = Keskipelaaja

O = Oikean puolen pelaaja

V = Vasemman puolen pelaaja

Kaavio 5a - Verkon ylittävä pallo

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

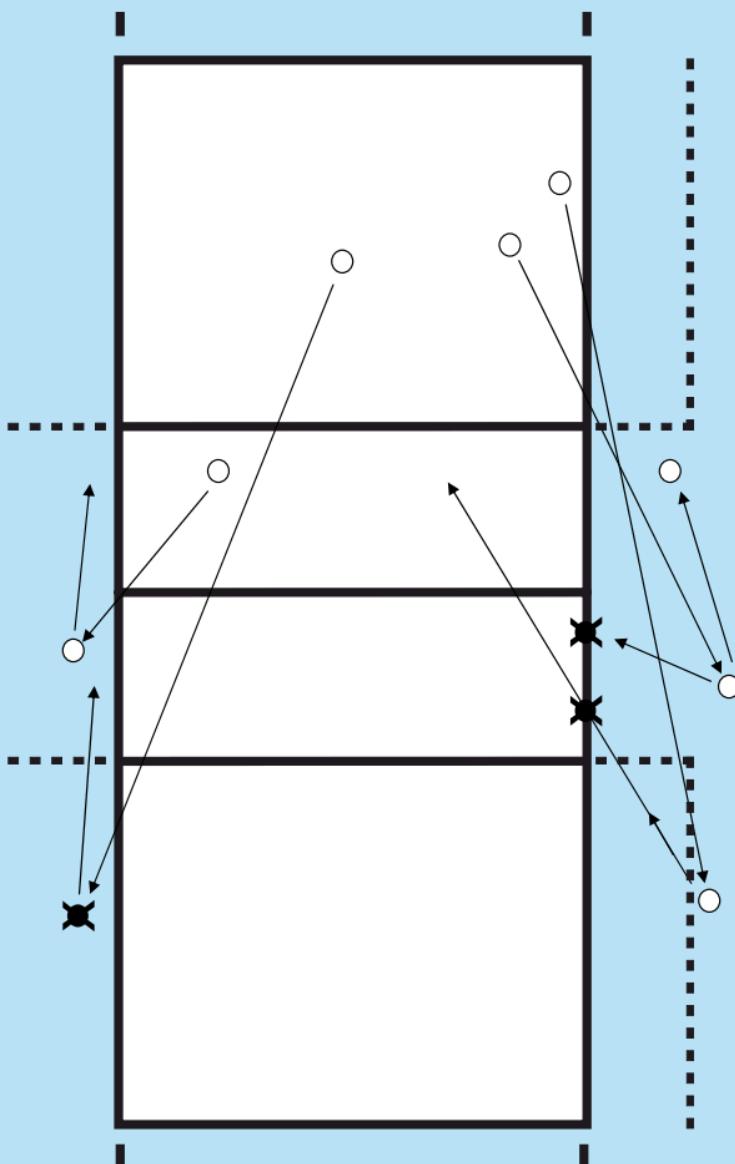


● = Vääärä ylitys

○ = Oikea ylitys

Kaavio 5b - Vastustajan vapaa-alueelle verkon ylittävä pallo

Säännöt: 10.1.2, 10.1.2.2, 24.3.2.7

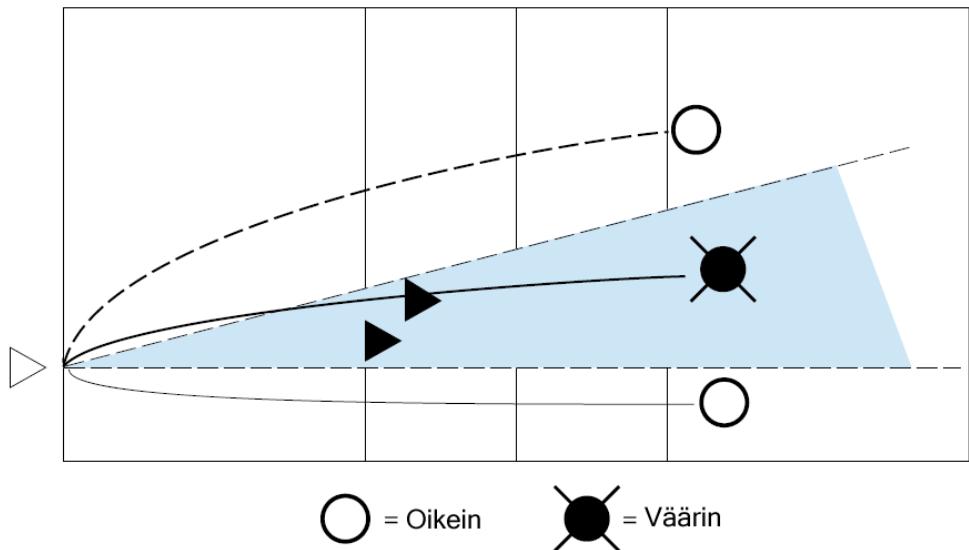


☒ = Väärin

○ = Oikein

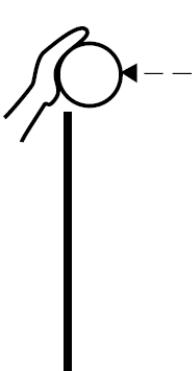
Kaavio 6 - Ryhmäpeittäminen

Säännöt: 12.5, 12.5.2, 23.3.2.3a



Kaavio 7 - Toteutunut torjunta

Säännöt: 14.1.3



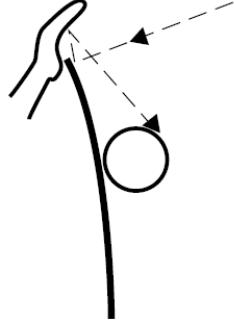
Pallo verkon päällä



Pallo verkon yläreunaa alempana



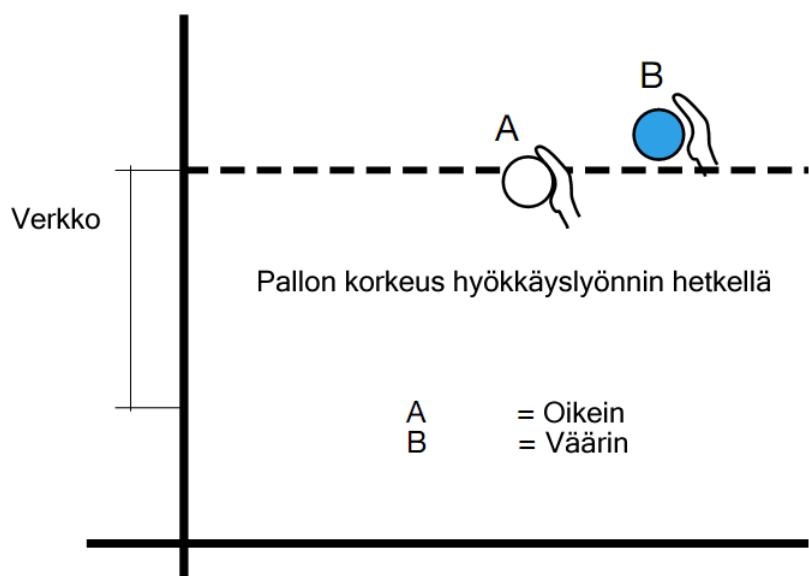
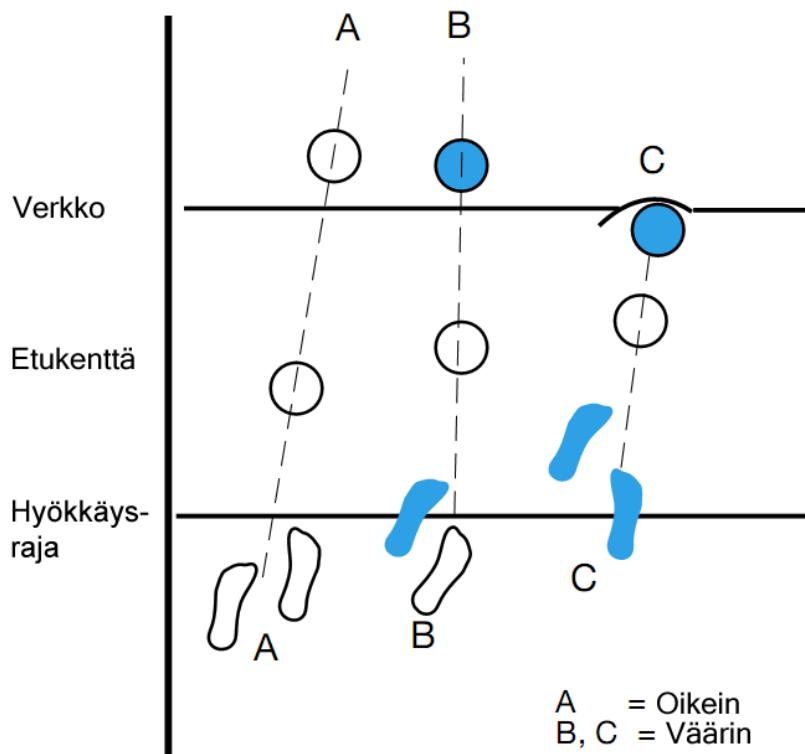
Pallo koskettaa verkkoa



Pallo kimpaa verkosta

Kaavio 8 - Takapelaajan hyökkäyslyönti

Säännöt: 13.2.2, 13.2.3, 23.3.2.3d, 24.3.2.4



KAAVIO 9: RANGAISTUSTAULUKOT

Säännöt: 16.2, 21.3, 21.4.2

9a: KÄYTÖSRIKKEIDEN RANGAISTUSTAULUKKO

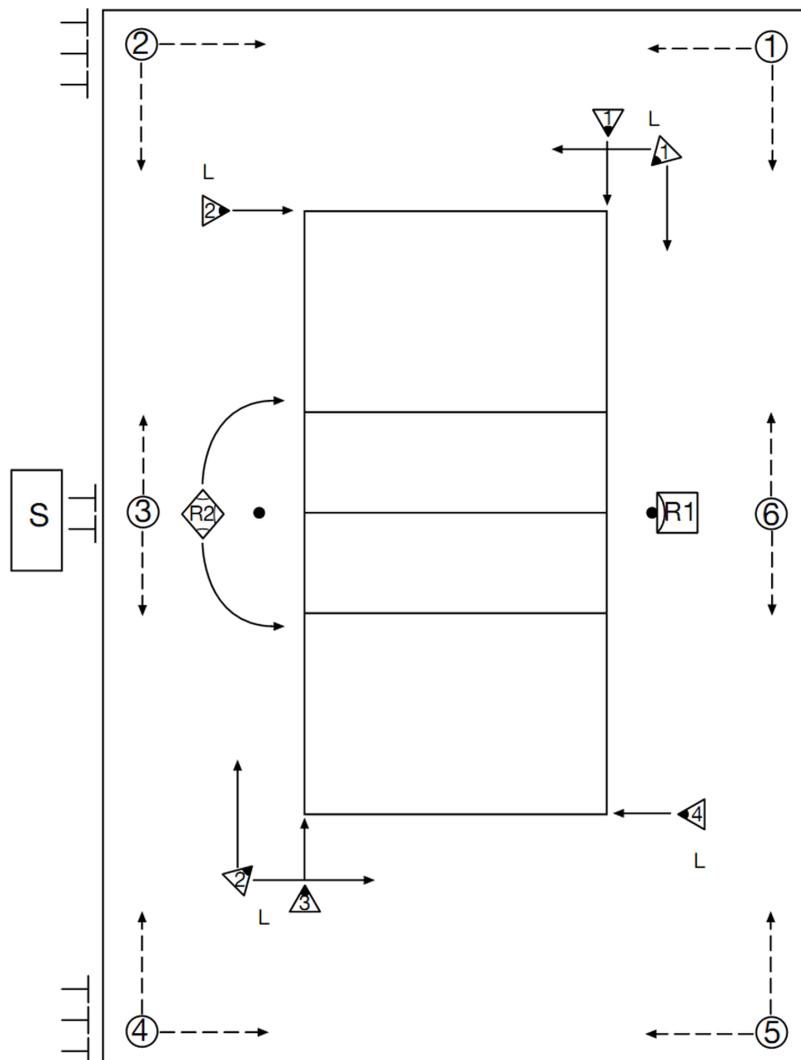
RIKKEEN LAATU	TOISTUMINEN (joukkueelle)	TEKIJÄ	SANKTIO	NÄYTTÖ	SEURAAMUKSET
VÄHÄINEN KÄYTÖSRIKKOMUS	Vaihe 1	Kuka tahansa	Ei rangaista	Ei mitään	Ennaltaehkäisy
	Vaihe 2			Keltainen	
	Seuraavat kerrat		Rangaistus;	Kuten alla	Kuten alla
RÄIKEÄ KÄYTÖS	Ensi kerta	Kuka tahansa	Rangaistus	Punainen	Piste ja syöttö vastapuolelle
	Toinen kerta	Sama henkilö	Erästää poistaminen	Punainen + keltainen yhdessä	Siirto pukuhuoneeseen
	Kolmas kerta	Sama henkilö	Ottelusta poistaminen	Punainen + keltainen erikseen	Siirto pukuhuoneeseen
LOUKKAAVA KÄYTÖS	Ensi kerta	Kuka tahansa	Erästää poistaminen	Punainen + keltainen yhdessä	Siirto pukuhuoneeseen
	Toinen kerta	Sama henkilö	Ottelusta poistaminen	Punainen + keltainen erikseen	Siirto pukuhuoneeseen
VÄKIVALTAINEN KÄYTÖS	Ensi kerta	Kuka tahansa	Ottelusta poistaminen	Punainen + keltainen erikseen	Siirto pukuhuoneeseen

9b: VIIVYTYSRIKKEIDEN RANGAISTUSTAULUKKO

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

Kaavio 10 - Ottelun tuomariston sijoittuminen

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



● R1 = Päätuomari

R2 = Verkkotuomari

S = Kirjuri

▷ = Rajatuomarit (numerot 1-4 tai 1-2)

④ = Pallonpalauttajat (numerot 1-6)

— = Lattiankuivaajat

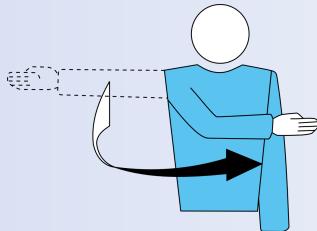
Kaavio 11 - Tuomareiden käsimerkit

1 ALOITUSLUPA

Säännöt: 12.3, 22.2.1.1

Liikutetaan kätä viitaten aloituksen suuntaan.

(P)

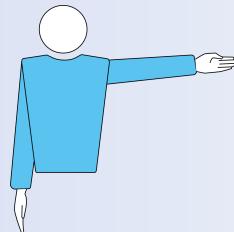


2 ALOITTAVA JOUKKUE

Säännöt: 22.2.3.1, 22.2.3.2, 22.2.3.4

Ojennetaan käsi seuraavaksi aloittavan joukkueen suuntaan.

(P) (V)

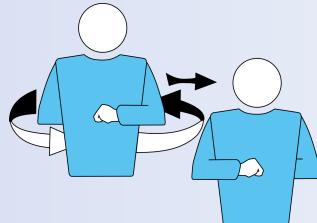


3 PUOLTENVAIHTO

Säännöt: 18.2

Nostetaan kynärvarret eteen ja taakse ja kierretään ne vartalon ympäri.

(P)

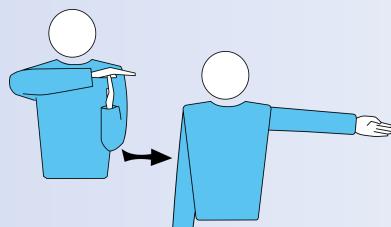


4 AIKALISÄ

Säännöt: 15.4.1

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

(P) (V)

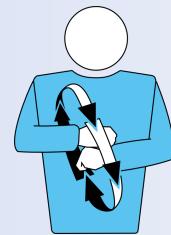


5 PELAAJAVAIHTO

Säännöt: 15.5.1, 15.5.2, 15.8

Pyöritetään kyynärvarsia toistensa ympäri.

(P)(V)



6a KÄYTÖSVAROITUS

Säännöt: 21.1, 21.6, 23.3.2.2

Näytetään keltaista korttia varoituksaksi.

(P)



6b KÄYTÖSRANGAISTUS

Säännöt: 21.3.1, 21.6, 23.3.2.2

Näytetään punaista korttia rangaistukseksi.

(P)



7 ERÄSTÄ POISTAMINEN

Säännöt: 21.3.2, 21.6, 23.3.2.2

Näytetään molempia kortteja samassa kädessä erästää poistamiseksi.

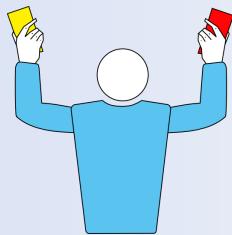
(P)



8 OTTELUSTA POISTAMINEN

Säännöt: 21.3.3, 21.6, 23.3.2.2

Näytetään molempia kortteja eri kässissä ottelusta poistamiseksi.



P

9 ERÄN TAI OTTELUN PÄÄTTYMINEN

Säännöt: 6.2, 6.3

Viedään käsivarret kyynärvarret rinnankorkeudella ristiin, kämmenet avoина.

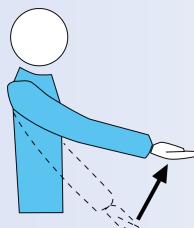


P V

10 PALLOA EI HEITETTY TAI IRROITETTU ALOITUSLYÖNNISSÄ

Säännöt: 12.4.1

Nostetaan ojennettu käsivarsi, kämmen ylöspäin.



P

11 VIIVYTYS ALOITUKSESSA

Säännöt: 12.4.4

Nostetaan kahdeksan sormea auki levitettyinä.



P

12 TORJUNTAVIRHE TAI PEITTÄMINEN

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

Nostetaan molemmat kädet kohtisuoraan, kämmenet eteenpäin.



P V

13 SJOIOTTUMISVIRHE TAI VIRHEET KENTTÄKIERROSSA

Säännöt: 7.5, 7.7, 23.3.2.3a, 24.3.2.2

Tehdään etusormella pyörittävä liike.

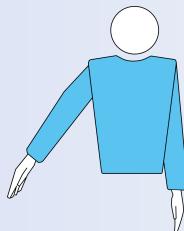


P V

14 PALLO SISÄLLÄ

Säännöt: 8.3

Osoitetaan kädellä käsivarrella ja sormilla kohti lattiaa.

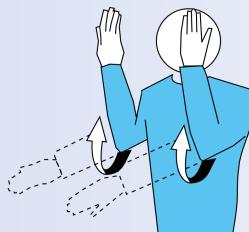


P V

15 PALLO ULKONA

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

Nostetaan molemmat käsivarret kyynärvarret kohtisuoraan, kämnenet sisäänpäin.

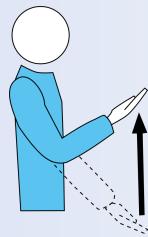


P V

16 KOPPI

Säännöt: 9.2.2, 9.3.3, 23.3.2.3b

Hitaasti nostetaan kyynärpartta kämmen ylöspäin.



P

17 KAKSOISKOSKETUS

Säännöt: 9.3.4, 23.3.2.3b

Nostetaan kaksi sormea harallaan.



P

18 NELJÄ LYÖNTIÄ

Säännöt: 9.3.1, 23.3.2.3b

Nostetaan neljä sormea auki levitettynä.

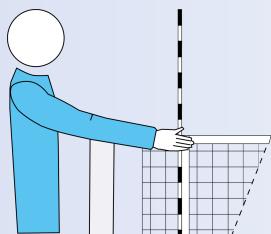


P

19 PELAAJAN VERKKOKOSKETUS / ALOITUSSYÖTÖSSÄ PALLO KOSKEE VERKKOON ANTENNIEN VÄLISSÄ EIKÄ MENE VASTUSTAJAN PUOLELLE YLITYSKAISTAN LÄPI

Säännöt: 11.4.4, 12.6.2.1

Kosketetaan kädellä verkkoa virheen tehneen joukkueen puolella.

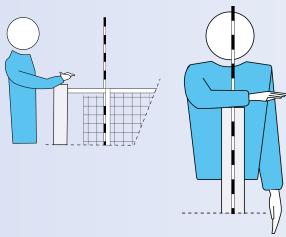


P V

20 VIRHEELLINEN VERKON YLITYS

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

Viedään käsi verkon yli, kämmen alaspäin.



P

21 VIRHEELLINEN HYÖKKÄYSLYÖNTI

Säännöt: 13.3.3, 13.3.4, 13.3.5, 13.3.6, 23.3.2.3d, e, 24.3.2.4

Tehdään kyynärvarrella iskuliike alaspäin kämmen avoimena.



P V

22 TUNKEUTUMINEN VASTUSTAJAN KENTTÄÄN TAI PALLO KULKEE VERKON ALAPUOLISEN TILAN LÄPI TAI SYÖTTÄJÄ KOSKETTAAN KENTTÄÄ (TAKARAJA) TAI PELAAJA ON KENTTÄNSÄ ULkopuolella SYÖTTÖHETKELLÄ

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

Osoitetaan keskirajaa tai ko. rajaa.



P V

23 KAKSOISVIRHE JA UUSI PALLO

Säännöt: 6.1.2.2, 17.2, 22.2.3.4

Nostetaan molemmat peukalot pystysuoraan.



P

24 ULOS MENNEEN PALLON KOSKETUS

Säännöt: 23.3.2.3b, 24.2.2

Hipaistaan kämmenellä toisen käden pystysuorassa olevia sormenpäitä.

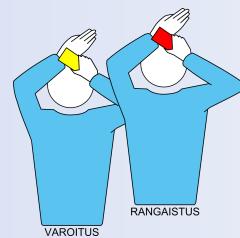


P

25 VIIVYTYSVAROITUS-/RANGAISTUS

Säännöt: 15.11.3, 16.2.2, 16.2.3, 23.3.2.2

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



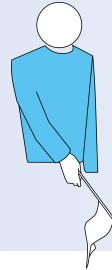
P

Kaavio 12 - Rajatuomareiden lippumerkit

1 PALLO 'SISÄLLÄ'

Säännöt: 8.3, 29.2.1.1

Osoitetaan lipulla alas.



2 PALLO 'ULKONA'

Säännöt: 8.4.1, 29.2.1.1

Nostetaan lippu pystysuoraan.



3 PALLON KOSKETUS

Säännöt: 29.2.1.2

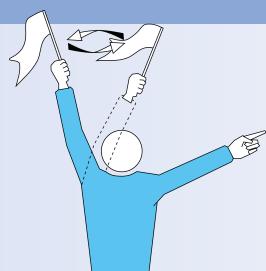
Nostetaan lippu ja kosketaan sen kärjellä vapaan käden kämmentä.



4 YLITYSKAISTAN VIRHEET, PALLO KOSKETTAAN ULKOPOULISTA ESINETTÄ TAI KENEN TAHANSA PELAAJAN RAJARIKKO ALOITUksen AIKANA

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

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



5 KANNANILMAISU MAHDOTON

Säännöt:

Nostetaan molemmat käsivarret ja kämmenet ristiin rinnalle.



R