



# **VIRALLISET ISTUMALENTO- PALLON SÄÄNNÖT 2011-2012**

To be applied in all World, International, National and League Competitions from 1<sup>st</sup> September 2011.  
Approved by the WOVD Board of Administration August 2011. NOTE! All diagram references are to FIVB diagrams.  
New WOVD diagrams are to be produced.

# **SISÄLTÖ**

## **PELIN LUONNE**

### **OSA 1: PELI**

#### **LUKU 1: PELIOLOSUHTEET JA –VÄLINEET**

##### **1. PELIALUE**

- 1.1 Kentän mitat
- 1.2 Pelialueen pinta
- 1.3 Kentän rajat
- 1.4 Kentän alueet
- 1.5 Lämpötila
- 1.6 Valaistus

##### **2. VERKKO JA VERKKOPYLVÄÄT**

- 2.1 Verkonkorkeus
- 2.2 Verkon rakenne
- 2.3 Verkkomerkit
- 2.4 Antenni
- 2.5 Verkkopylväät
- 2.6 Lisävarusteet

##### **3. PALLOT**

- 3.1 Ominaisuudet
- 3.2 P allojen yhdenmukaisuus
- 3.3 Kolmen pallon järjestelmä

#### **LUKU 2: OSANOTTAJAT**

##### **4. JOUKKUEET**

- 4.1 Joukkueen kokoonpano
- 4.2 Joukkueen sijainti
- 4.3 Pelaajien varusteet
- 4.4 Muutokset varusteisiin
- 4.5 Kielletyt esineet

##### **5. JOUKKUEEN JOHTAJAT**

- 5.1 Kapteeni
- 5.2 Valmentaja
- 5.3 Apuvalmentaja

#### **LUKU 3: PELIMUOTO**

##### **6. PISTEEN SAAMINEN, ERÄN JA OTTELUN VOITTAMINEN**

- 6.1 Pisteiden saaminen
- 6.2 Erän voittaminen
- 6.3 Ottelun voittaminen
- 6.4 Luovutus ja joukkueen jääminen vajaaksi

##### **7. PELIN RAKENNE**

- 7.1 Arvonta
- 7.2 Lämmittely ennen ottelua
- 7.3 Joukkueen aloituskokoonpano
- 7.4 Sijoittumiset
- 7.5 Sijoittumisvirhe
- 7.6 Kenttäkierto, rotaatio
- 7.7 Virheet kenttäkierrossa

## **LUKU 4: PELITOIMINNAT**

### 8. PELIN TILANTEET.

- 8.1 Pallo pelissä
- 8.2 Ei pelissä oleva pallo
- 8.3 Pallo "sisällä"
- 8.4 Pallo "ulkona"

### 9. PALLON "PELAAMINEN"

- 9.1 Joukkueen lyönnit
- 9.2 Lyönnin tunnusmerkit
- 9.3 Virheet pelatessa palloa
- 9.4 Kenttäkontakti

### 10. PALLO VERKOLLA

- 10.1 Verkon ylittävä pallo
- 10.2 Verkkoa koskeva pallo
- 10.3 Pallo verkossa

### 11. PELAAJA VERKOLLA

- 11.1 Verkon yli kurottautuminen
- 11.2 Verkon alittaminen
- 11.3 Verkon koskeminen
- 11.4 Pelaajan virheet verkolla

### 12. ALOITUSSYÖTTÖ

- 12.1 Erän ensimmäinen aloitussyöttö
- 12.2 Aloitusjärjestys
- 12.3 Aloitussyöttöluvan antaminen
- 12.4 Aloitussyötön suorittaminen
- 12.5 Peittäminen
- 12.6 Virheet aloituksen aikana
- 12.7 Virheet aloitussyötössä ja sijoittumisvirheet

### 13. HYÖKKÄYSLYÖNTI

- 13.1 Hyökkäyslyönnin ominaisuudet
- 13.2 Hyökkäyslyönnin rajoitukset
- 13.3 Virheet hyökkäyslyönnissä

### 14. TORJUNTA

- 14.1 Torjuminen
- 14.2 Torjuntakosketus
- 14.3 Torjunta vastustajan puolella
- 14.4 Torjunta ja joukkueen lyönnit
- 14.5 Aloitussyötön torjuminen
- 14.6 Torjuntavirheet

## **LUKU 5: PELIKATKOT, KESKEYTYKSET JA VIIVYTYKSET**

### 15. SÄÄNTÖMÄÄRÄISET PELIKATKOT

- 15.1 Sääntömääräisten katkojen lukumäärä
- 15.2 Sääntömääräisen pelikatkon pyytäminen
- 15.3 Peräkkäiset katkot
- 15.4 Aikalisät ja tekniset aikalisät
- 15.5 Pelaajien vaihtaminen
- 15.6 Vaihtojen rajoitukset
- 15.7 Poikkeuksellinen vaihto
- 15.8 Erästä tai ottelusta poistetun pelaajan vaihtaminen

- 15.9 Sääntöjen vastainen vaihto
- 15.10 Pelaajan vaihto
- 15.11 Virheelliset katkopyynnöt

## 16. OTTELUN VIIVYTTÄMINEN

- 16.1 Viivytystyyppit
- 16.2 Viivytyksen seuraamukset

## 17. PELIN POIKKEUKSELLISET KESKEYTYKSET

- 17.1 Loukkaantuminen
- 17.2 Ulkopuoliset häiriöt
- 17.3 Pitkät keskeytykset

## 18. ERÄTAUOT JA PUOLTEN VAIHTO

- 18.1 Erätauot
- 18.2 Puoltenvaihto

## **LUKU 6: LIBERO**

### 19. LIBERO

- 19.1 Liberon osoittaminen
- 19.2 Varusteet
- 19.3 Liberon toiminta
- 19.4 Liberon uudelleen nimeäminen
- 19.5 Liberon poistaminen erästä tai ottelusta

## **LUKU 7: OSANOTTAJIEN KÄYTTÄYTYMINEN**

### 20. KÄYTTÄYTYMISVAATIMUKSET

- 20.1 Urheilijamainen käytös
- 20.2 Reilun pelin henki

### 21. KÄYTTÄYTYMISRIKKEET JA NIIDEN SEURAAMUKSET

- 21.1 Vähäiset käyttäytymisrikkeet
- 21.2 Rangaistukseen johtavat käyttäytymisrikkeet
- 21.3 Rangaistusasteikko
- 21.4 Käytösrankaistusten soveltaminen
- 21.5 Rike tauon aikana
- 21.6 Rangaistuskortit

## **OSA 2: TUOMARIT, HEIDÄN VELVOLLISTUUTENSA JA VIRALLISET KÄSIMERKIT**

### **LUKU 8: TUOMARIT**

#### 22. TUOMARISTO JA MENETTELYT

- 22.1 Kokoonpano
- 22.2 Menettelyt

#### 23. PÄÄTUOMARI

- 23.1 Sijainti
- 23.2 Valtuudet
- 23.3 Tehtävät

#### 24. VERKKOTUOMARI

- 24.1 Sijainti
- 24.2 Valtuudet
- 24.3 Tehtävät

#### 25. KIRJURI

- 25.1 Sijainti

25.2 Tehtävät

26. AVUSTAVA KIRJURI

26.1 Sijainti

26.2 Tehtävät

27. RAJATUOMARIT

27.1 Sijainti

27.2 Tehtävät

28. VIRALLISET KÄSIMERKIT

28.1 Erotuomarien käsimerkit

28.2 Rajatuomarien lippumerkit

**OSA 3: MÄÄRITELMÄT**

## PELIN LUONNE

Lentopallo on peli, jota pelaa kaksi joukkuetta verkon jakamalla kentällä. Pelistä on olemassa erilaisia versioita erityisiä olosuhteita varten, jotta pelin monipuolisuus voitaisiin tarjota kaikille.

Pelin tavoite on toimittaa pallo verkon yli, saada se koskettamaan vastustajan kenttää ja estää vastustajaa tekemästä samoin. Joukkueella on tähän kolme kosketusta käytettävissä. (Lukuun ottamatta torjunta)

Pallo tulee peliin aloitussyötöllä: syöttäjä lyö pallon verkon yli vastustajien puolelle. Palloralli jatkuu kunnes pallo osuu kenttään, menee ulos tai joukkue epäonnistuu palauttamaan pallon verkon yli sääntöjen mukaisesti.

Lentopallossa pallorallin voittaja saa pisteen. Kun vastaanottava joukkue voittaa pallorallin, se saa pisteen ja oikeuden syöttää ja joukkueen pelaajat vaihtavat paikkaa myötäpäivään.

## LUKU 1: PELIOLOSUHTEET JA -VÄLINEET

### 1. Pelialue

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

#### 1.1 Kentän mitat

Pelikenttä on 10x6 metrin suuruinen suorakaiteen muotoinen alue, ympärillään joka puolelta vähintään 3 metrin levyinen vapaa-alue.

Pelialueen ilmatilan on oltava kaikista esteistä vapaa vähintään 7 metrin korkeuteen asti mitattuna pelialueen pinnasta.

**WOVD:n maailmatason ja virallisissa turnauksissa, kuten myös alueellisissa mestaruuskilpailuissa vapaa-alueen tulee olla neljä metriä sivurajoista ja kuusi metriä päätyrajoista mitattuna. Pelialueen ilmatilan tulee tällöin olla kymmenen metriä korkea mitattuna pelialueen pinnasta.**

#### 1.2 Pelialueen pinta

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

**WOVD:n maailmatason ja virallisissa turnauksissa, kuten myös alueellisissa mestaruuskilpailuissa pelialustan tulee olla puinen tai synteettinen. Kaikkien pintojen tulee olla WOVD:n ennestään hyväksymä.**

1.2.2 Sisäkentillä kentän pinnan tulee olla vaalean värinen.

**WOVD:n maailmatason ja virallisissa turnauksissa, kuten myös alueellisissa mestaruuskilpailuissa pelikentän rajojen tulee olla valkoiset. Pelikentän ja vapaa-alueen tulee olla muunväriset.**

1.2.3 Ulkokentillä 5mm:n kaltevuus metriä kohden on sallittu kuivatusta varten. Kiinteästä aineesta tehdyt rajat on kielletty.

#### 1.3 Kentän rajat

1.3.1 Kaikkien rajojen tulee olla 5 cm leveitä. Rajojen tulee olla vaaleat ja eriväriset kuin pelikenttä tai mitkään muut mahdolliset rajat.

#### 1.3.2 Sivu- ja päätyrajat

Pelikenttä merkitään kahdella sivurajalla ja kahdella päätyrajalla. Ne on vedetty kentän mittojen sisäpuolelle

#### 1.3.3 Keskiraja

Keskirajan keskilinja jakaa kentän kahteen yhtä suureen osaan kenttäpuoleen, kooltaan 6m x 5m kumpikin. Keskirajan koko leveyden katsotaan kuitenkin kuuluvan tasapuolisesti molempiin kenttäpuoliin. Raja kulkee verkon alla ja päättyy sivurajoihin.

#### 1.3.4 Hyökkäysraja

Kummallakin kenttäpuolella hyökkäysraja, jonka takareuna on vedetty 2m päähän keskirajan keskilinjasta, merkitsee etukentän.

**WOVD:n maailmatason ja virallisissa kilpailuissa, kuten myös alueellisissa mestaruuskilpailuissa 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.**

### 1.4 KENTÄN ALUEET

#### 1.4.1 Etukenttä

Molemmilla kenttäpuolilla etukenttä rajoittuu keskirajan keskilinjasta hyökkäysrajan takareunaan

Etukentän katsotaan ulottuvan sivurajojen yli vapaa-alueen reunaan asti.

#### 1.4.2 Aloitusalue

Aloitusalue on 6m leveä kummankin päätyrajan takana.

Sen rajaa sivuilta kaksi 15 cm:n pituista rajamerkkiä, jotka on vedetty sivurajojen jatkeeksi 20 cm:n päähän päätyrajasta. Molemmat rajamerkit kuuluvat aloitusalueeseen.

Syvyydeltään aloitusalue ulottuu vapaa-alueen takareunaan.

#### 1.4.3 Vaihtoalue

Vaihtoalue on alue, jota rajaavat molempien hyökkäysrajojen jatkeet ja kirjurinpöytä.

#### 1.4.4 Libero-pelaajan korvaamisalue

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

#### 1.4.5 Lämmittelyalue

**WOVD:n maailmatason ja virallisissa kilpailuissa, kuten myös alueellisissa mestaruuskilpailuissa on lämmittelyalueet kooltaan noin 3 x 3m vapaa-alueen ulkopuolella penkinpuoleisissa nurkissa.**

#### 1.4.6 Rangaistusalue

Rangaistusalue on noin 1 X 1 metrin kokoinen valvonta-alueella päätyrajan jatkeen ulkopuolella oleva alue, jossa on kaksi tuolia. Rangaistusalue voidaan merkitä 5 cm leveällä punaisella viivalla.

## 1.5 LÄMPÖTILA

Pelitalan lämmön on oltava vähintään 10°C

**WOVD:n maailmatason ja virallisissa kilpailuissa, kuten myös alueellisissa mestaruuskilpailuissa lämpötila ei saa olla korkeampi kuin 25°C eikä alempi kuin 16°C.**

## 1.6 VALAISTUS

**WOVD:n maailmatason ja virallisissa turnauksissa, kuten myös alueellisissa mestaruuskilpailuissa pelialueen valaistuksen tulee olla 1000-1500 luxia mitattuna metrin korkeudella pelialueen pinnasta.**

## 2. VERKKO JA VERKKOPYLVÄÄT

### 2.1 VERKON KORKEUS

2.1.1 Keskirajan yläpuolella sijaitsevan verkon korkeus on miesjoukkueilla 115 cm ja naisjoukkueilla 105 cm.

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

### 2.2 VERKON RAKENNE

Verkon leveys on 1 m ja pituus 6.5m – 7 m (25 tai 50 cm pituutta kummallakin verkkomerkin ulkopuolella), ja sen neliön muotoisten mustien silmukoiden sivut 10 cm.

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

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

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

### 2.3 VERKKOMERKIT

Kaksi valkoista nauhaa kiinnitetään verkon päihin pystysuoraan sivurajojen kohdalle. Ne ovat 5 cm:n levyisiä ja 0.8 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 puolille.

Molemmista antennista 100cm osuus ulottuu verkon yläpuolelle, ja antennit merkitään 10 cm:n pituisin vastakkaisvärisin juovin, mieluiten punaisin ja valkoisin.



Antennit katsotaan osaksi verkkoa ja ne rajaavat sivusuunnassa verkon ylityskaistan.

## 2.5 VERKKOPYLVÄÄT

2.5.1 Verkkoa kannattavat pylvääät kiinnitetään 0,50-1,00 m:n päähän sivurajojen ulkopuolelle. Ne ovat 125 cm korkeat ja mieluiten säädettävät.

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

## 3. PALLOT

### 3.1 OMINAISUUDET

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

Väritään pallo on vaalea yksivärinen tai värien yhdistelmä.

Pallojen synteettinen nahkakuori tai värien yhdistelmä, joita käytetään kansainvälisissä virallisissa kilpailuissa, tulee olla FIVB:n (WOVD:n) määräysten mukaisia.

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

Pallon paine on oltava 0.30 - 0.325 kg/cm<sup>2</sup> (4,26 -4,61 psi)(294,3 - 318,82 mbar tai hPa).

## LUKU 2: OSANOTTAJAT

### 4. JOUKKUEET

#### 4.1 JOUKKUEEN KOKOONPANO

4.1.1 Joukkue käsittää enintään 12 pelaajaa, valmentajan, apuvalmentajan, huoltajan ja lääkärin.

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

4.1.3 Vain pöytäkirjaan merkityt pelaajat saavat mennä kentälle ja pelata ottelussa. Sen jälkeen, kun joukkueen valmentaja ja joukkueen kapteeni ovat allekirjoittaneet pöytäkirjan, siihen merkittyjä pelaajia ei saa muuttaa.

#### 4.2 JOUKKUEEN SIJAINTI

4.2.1 Pelaajien, jotka eivät ole pelissä, on joko istuttava joukkueensa penkillä tai oltava lämmittelyalueellaan.

Valmentajan ja muiden joukkueenjäsenten on istuttava penkillä, mutta he voivat hetkellisesti poistua sieltä.

Joukkueiden penkit ovat kirjurin pöydän molemmin puolin, vapaa-alueen ulkopuolella.

4.2.2 Vain joukkueen jäsenet saavat istua penkillä ottelun aikana sekä osallistua lämmittelyyn.

4.2.3 Pelaajat, jotka eivät ole pelissä, saavat lämmitellä ilman palloja seuraavasti:

4.2.3.1 ottelun aikana: lämmittelyalueilla,

4.2.3.2 aikalisien ja teknisten aikalisien aikana: myös vapaa-alueella kenttensä takana.

4.2.4 Erätaucojen aikana pelaajat saavat käyttää palloja lämmitellessään vapaa-alueella.

### 4.3 PELAAJIEN VARUSTEET

Pelaajan varusteisiin kuuluvat pelipaita, -housut, -sukat (peliasu) ja urheilujalkineet. Pelaajat voivat pelata ilman kenkiä. Pelaajilla saa myös olla vartalonmyötäiset pyöräilyshortsit/leggingsit shortsien tai pitkien housujen alla.

Pelaajilla saa olla pitkät housut, shortsit tai vartalonmyötäiset pyöräilyshortsit/leggingsit, kunhan koko joukkue on pukeutunut samoin. Pelaajat eivät saa istua paksujen materiaalien päällä tai käyttää paksuja shortseja tai housuja.

4.3.1 Joukkueen pelipaitojen, -housujen ja -sukkien on oltava yhdenmukaiset (poikkeuksena Libero) ja puhtaat koko joukkueella.

4.3.2 Jalkineiden on oltava kevyet, notkeat, korottomat ja kumi- tai nahkapohjaiset.

WOVD:n maailmatason ja virallisissa kilpailuissa jalkineiden pääväri ei saa olla musta, ja joiden pohjat voivat jättää jälkiä.

4.3.3 Pelaajilla on oltava paidoissaan numerot 1 – 18.

WOVD:n maailmatason ja virallisissa pelaajilla on oltava paidoissaan numerot 1 - 20.

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.

4.3.5 Eriväristen kuin joukkueen muiden pelaajien (poikkeuksena Libero) ja/tai puutteellisesti numeroitujen asujen pitäminen on kielletty.

### 4.4 MUUTOKSET VARUSTEISIIN

Päätuomari voi sallia yhden tai useamman pelaajan:

4.4.1 pelata ilman kenkiä

WOVD:n maailmantason ja maanosien virallisissa mestaruuskilpailuissa avojaloin pelaaminen on kielletty.

4.4.2 vaihtaa kostuneen tai vaurioituneen peliasun erien välillä tai pelaajavaihdon jälkeen toiseen samanväriseen, -malliseen ja -numeroiseen peliasuun,

4.4.3 pelata kylmällä säällä lämmittelyasussa, kunhan se on koko joukkueella samanvärisen, -mallinen (poikkeuksena Liberot) ja säännön 4.3.3 mukaisesti numeroitu.

#### 4.5 KIELLETYT ESINEET

4.5.1 On kiellettyä pitää ottelun aikana sellaisia esineitä, jotka voivat aiheuttaa loukkaantumisen tai antaa keinotekoisia etuja pelaajalle.

4.5.2 Pelaajat saavat käyttää silmälasia tai piilolinsejä omalla vastuullaan.

#### 5. JOUKKUEEN JOHTAJAT

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

Liberot eivät voi olla joukkueen kapteeni.

#### 5.1 KAPTEENI

5.1.1 ENNEN OTTELUA joukkueen kapteeni allekirjoittaa ottelupöytäkirjan ja edustaa joukkuettaan arvonnassa.

5.1.2 OTTELUSSA joukkueen kapteeni toimii pelikapteenina aina ollessaan kentällä. Kun joukkueen kapteeni ei ole kentällä, valmentaja tai joukkueen kapteeni itse nimeävät toisen pelaajan, ei kuitenkaan Liberoa, hänen tilalleen pelikapteeniksi. Pelikapteeni toimii tehtävässään, kunnes hänet vaihdetaan ulos tai joukkueen kapteeni palaa kentälle, tai erä päättyy.

Kun pallo ei ole pelissä, pelikapteenilla, ja vain hänellä, on oikeus puhutella erotuomareita:

5.1.2.1 pyytääkseen selvitystä suoritetusta sääntöjen soveltamisesta tai tulkinnasta. Hän myös välittää joukkueovereidensa pyynnöt tai kysymykset asianomaiselle tuomarille. Jos tuomarin selitys ei häntä tyydytä, hänen on ilmoitettava välittömästi tuomarille olevansa eri mieltä. Täten hän varaa itselleen oikeuden tehdä ottelun loputtua asiasta virallinen vastalause pöytäkirjaan pyytääkseen lupaa:

a) varusteiden vaihtamiseen, kokonaan tai osittain,

b) joukkueiden pelipaikkojen tarkistamiseen,

c) lattian, verkon, pallon jne. tarkistamiseen.

5.1.2.3 valmentajan ollessa poissa pyytääkseen aikalisää ja pelaajavaihtoja

5.1.3 OTTELUN PÄÄTTYTTYÄ joukkueen kapteeni:

5.1.3.1 kiittää erotuomareita ja allekirjoittaa pöytäkirjan ottelun lopputuloksen vahvistamiseksi

5.1.3.2 voi merkitä pöytäkirjaan vastalauseen asiasta, josta hän on aikanaan ilmoittanut päätuomarille olevansa tämän ratkaisusta tai sääntöluokinnasta eri mieltä.

## 5.2 VALMENTAJA

5.2.1 Ottelussa valmentaja johtaa joukkueensa peliä pelikentän ulkopuolelta. Hän valitsee joukkueen aloituskokoonpanon ja pelaajavaihdot sekä ottaa aikalisät. Näissä toimissa hänen yhteystoimitsijansa on verkkotuomari.

5.2.2 ENNEN OTTELUA valmentaja merkitsee ottelupöytäkirjaan tai tarkistaa siitä pelaajien nimet ja numerot sekä vahvistaa tämän nimikirjoituksellaan.

5.2.3 OTTELUN AIKANA valmentaja:

5.2.3.1 ennen kutakin erää antaa verkkotuomarille tai kirjurille aloitusjärjestyslipukkeen(-t) asianmukaisesti täytettynä ja allekirjoitettuna

5.2.3.2 istuu joukkueensa penkillä, sen kirjurinpuoleisessa päässä, mutta voi poistua siitä

5.2.3.3 pyytää aikalisät ja vaihdot

## 5.2 APUVALMENTAJA

5.3.1 Apuvalmentaja istuu joukkueensa penkillä, mutta hänellä ei ole oikeutta puuttua ottelun kulkuun.

5.3.2 Jos valmentaja joutuu luopumaan tehtävästään mistä tahansa syystä johtuen, mukaan lukien rangaistus, apuvalmentaja voi ryhtyä hoitamaan hänen tehtäviään hänen poissaolon ajaksi. Joukkueen pelikapteenin on pyydettävä tähän lupa päätuomarilta.

## LUKU 3: PELIMUOTO

### 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 vastapuolin kenttää

6.1.1.2 jos vastapuolin joukkue tekee virheen

6.1.1.3 jos vastapuolin joukkueelle määrätään rangaistus.

6.1.2 Virhe Joukkue tekee virheen, kun se tekee näiden sääntöjen vastaisen pelisuorituksen, tai muuten rikkoo sääntöjä. Tuomari 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.

### 6.1.3 Palloralli ja päättynyt palloralli

Palloralliksi nimitetään sarjaa pelitapahtumia, jotka alkavat aloittajan aloituslyöntihetkestä ja päättyvät siihen, kun pallo kuolee. Päättynyt palloralli on sarja pelitapahtumia, joka johtaa pisteen saamiseen.

6.1.3.1 jos aloituksen suorittanut joukkue voittaa pallorallin, se saa pisteen ja jatkaa aloittamista;

6.1.3.2 jos aloituksen vastaanottanut joukkue voittaa pallorallin, se saa pisteen ja suorittaa seuraavan aloituksen.

## 6.2 ERÄN VOITTAMINEN

Erän (paitsi ratkaisevan 5. erän) voittaa joukkue, joka ensin saavuttaa 25 pistettä vähintään kahden pisteen erolla vastapuoliansa. Jos tilanne on tasan 24-24, peli jatkuu kunnes saavutetaan kahden pisteen ero.

## 6.3 OTTELUN VOITTAMINEN

6.3.1 Ottelun voittaa joukkue, joka ensin voittaa kolme erää.

6.3.2 Kun erätilanne on 2-2, ratkaiseva erä (viides) pelataan 15 pisteeseen vähintään kahden pisteen erolla vastapuoleen.

## 6.4 LUOVUTUS JA JOUKKUEEN JÄÄMINEN VAJAAKSI

6.4.1 Jos joukkue kieltäytyy kehotuksen jälkeenkin pelaamasta, se julistetaan hävinneeksi ottelu luovutuksella, tuloksella 0 -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 vastaavasti erän tai koko ottelun. Vastapuolelle annetaan erän tai ottelun voittoon tarvittavat pisteet, tahi pisteet ja erät. Vajaaksi jäänyt joukkue säilyttää pisteensä ja eränsä.

## 7. PELIN RAKENNE

### 7.1 ARVONTA

Ennen ottelua päätuomari suorittaa arvonnän ensimmäisen erän ensimmäisen aloittajan ja kenttäpuolten määräämiseksi.

Jos joudutaan ratkaisevaan erään, arvonta suoritetaan uudelleen.

7.1.1 Arvonnassa ovat mukana joukkueiden kapteenit.

7.1.2 Arvonnän voittaja valitsee joko

7.1.2.1 aloituksen tai aloituksen vastaanoton tai

7.1.2.2 kenttäpuolen.

Hävinnyt saa jäljelle jäävän valinnan.

7.1.3 Jos joukkueet suorittavat lämmittelyn peräkkäin, on aloituksen valinneella joukkueella ensimmäinen vuoro verkkolämmittelyssä.

## 7.2 LÄMMITTELY ENNEN OTTELUA

7.2.1 Ennen ottelun alkua kummallakin joukkueella on käytettävissään verkkolämmittelyyn 6 min, jos heillä on ollut käytettävissään aiemmin muu pelikenttä lämmittelyyn, mutta 10 min, jos ei ole.

7.2.2 Kumman tahansa joukkueen kapteenin vaatimuksesta joukkueet voivat lämmitellä verkolla erikseen (peräjälkeen), jolloin joukkueilla on aikaa 3 tai 5 minuuttia kummallakin säännön 7.2.1 mukaisesti.

## 7.3 JOUKKUEEN ALOITUSKOKOONPANO

7.3.1 Pelissä on joukkueella aina oltava kuusi pelaajaa.

Joukkueen aloituskokoonpano ilmoittaa pelaajien kiertojärjestyksen kentällä. Kiertojärjestystä on noudatettava koko erän ajan.

7.3.2 Ennen kunkin erän alkua valmentajan on annettava joukkueen aloituskokoonpano aloitusjärjestys lipukkeella. Se tulee luovuttaa oikein täytettynä ja allekirjoitettuna verkkotuomarille tai kirjurille.

7.3.3 Aloituskokoonpanoon tietyssä erässä kuulumattomat pelaajat ovat tuon erän vaihtopelaajia (lukuunottamatta Liberoa).

7.3.4 Sen jälkeen, kun aloitusjärjestys lipuke on luovutettu verkkotuomarille tai kirjurille, alkuasemiin ei saa tehdä muutoksia muuten kuin normaalin pelaajavaihdon avulla.

7.3.5 Poikkeavuus pelaajien sijoittumisessa kentällä ja merkinnässä aloitusjärjestyslipukkeessa:

7.3.5.1 Havaittaessa mahdollinen poikkeavuus lipukkeessa ilmoitetun ja kentällä olevien pelaajien sijainnin välillä ennen erän alkua on pelaajien sijoittuminen korjattava lipukkeen mukaiseksi. Joukkuetta ei asiasta rangaista.

7.3.5.2 Vastaavasti, ennen erän alkua, jos kentällä on pelaaja, jonka numeroa ei ole lainkaan lipukkeessa, virhe on korjattava lipukkeen mukaiseksi. Joukkuetta ei tästäkään rangaista.

7.3.5.2 Jos valmentaja kuitenkin haluaa pitää kentällä siellä olevan(t) pelaajan(t), hänen on pyydettävä normaalia pelaajavaihtoa. Se (ne) merkitään ottelupöytäkirjaan vaihdoiksi.

Jos poikkeavuus pelaajan sijainnin ja lipukkeessa ilmoitetun välillä havaitaan myöhemmin, virheen tehneen joukkueen pelaajien on palattava oikeisiin sijainteihinsa. Kaikki pisteet, jotka joukkue on virheen tarkasta alkuajankohdasta alkaen sen havaitsemiseen saakka, peruutetaan. Vastapuolin pisteet pysyvät voimassa ja lisäksi sille myönnetään piste ja oikeus seuraavaan aloitukseen.

## 7.4 SIJOITTUMISET

Aloituksen lyönnin hetkellä on kummankin joukkueen oltava oman kenttäpuolensa sisällä kiertojärjestyksessä (aloittajaa lukuun ottamatta).

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 nähden:

7.4.2.1 Kunkin takapelaajan on sijoitettava etäämmäs verkosta kuin vastaava etupelaaja;

7.4.2.2 Etupelaajien keskenään ja takapelaajien keskenään on poikittaissuunnassa sijoitettava edellä säännössä

7.4.1 määrättyyn järjestykseen.

7.4.3 Pelaajien keskinäinen sijainti määräytyy heidän lattiaa koskettavien takapuoliensa mukaan ja sen tulee olla seuraava:

7.4.3.1 etupelaajan takapuolen jonkin osan on oltava lähempänä keskirajaa kuin vastaavan takapelaajan takapuoli

7.4.3.2 oikean- ja vasemmanpuoleisten pelaajien takapuolten jonkin osan on oltava lähempänä ao.sivurajaa kuin vastaavan keskipelaajan takapuoli.

7.4.4 Kun aloitus on suoritettu, pelaajat saavat vapaasti liikkua omalla pelialueellaan, vapaa-alue mukaan lukien.

## 7.5 SIJOITTUMISVIRHE

7.5.1 Joukkue tekee sijoittumisvirheen, jos pelaaja ei ole aloituslyönnin hetkellä sijoittunut oikein.

7.5.2 Jos aloittaja tekee aloituksessaan suoritusvirheen ja vastaanottava joukkue sijoittumisvirheen, aloittajan virhe otetaan huomioon ensisijaisena.

7.5.3 Jos oikein suoritettu aloitus tulee myöhemmin vääräksi, sijoittumisvirhe on tapahtunut ensin ja rangaistaan.

7.5.4 Sijoittumisvirheen seuraukset:

7.5.4.1 joukkuetta rangaistaan antamalla piste ja seuraava aloitus vastapuolelle;

7.5.4.2 pelaajat palautetaan omille paikoilleen.

## 7.6 KENTTÄKIERTO, ROTAATIO

7.6.1 Joukkueen aloituskokoonpano määrää sen kiertojärjestyksen, ja sitä valvotaan koko erän ajan aloitusjärjestyksen ja pelaajien sijoittumisen avulla.

7.6.2 Kun aloituksen vastaanottanut joukkue on saanut aloitusoikeuden, sen pelaajat suorittavat kiertovaihdon myötöpäivään: pelaaja paikalla 2 vaihtaa paikalle 1 suorittamaan aloituksen, pelaaja paikalla 1 paikalle 6 jne.

## 7.7 VIRHEET KENTTÄKIERROSSA

7.7.1 Virhe kenttäkierrossa tapahtuu, kun ALOITUSTA ei suoriteta kiertojärjestyksessä. Virheen seuraukset ovat:

7.7.1.1 joukkuetta rangaistaan antamalla piste ja seuraava aloitus vastapuolelle

7.7.1.2 pelaajien kiertojärjestys oikaistaan.

7.7.2 Lisäksi kirjurin on todettava virheen tapahtumahetki, ja virheen tehneen joukkueen virheen jälkeen tekemät pisteet mitätöidään. Vastapuolen pisteet jäävät ennalleen.

Jos virheen alkamishetkeä ei voida todeta, aiemmin tehtyjen pisteiden mitätöintiä ei tapahdu, ja pisteen ja seuraavan aloituksen antaminen vastapuolelle jää ainoaksi rangaistukseksi.

## LUKU 4: PELITOIMINNAT

### 8. PELIN TILANTEET

#### 8.1 PALLO PELISSÄ

Pallo tulee peliin aloituksen lyöntihetkellä päätuomarin annettua aloitusluvan.

#### 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"

Pallo on "sisällä", kun se koskettaa pelikentän pintaa rajat mukaan lukien.

#### 8.4 PALLO "ULKONA"

Pallo on "ulkona", kun:

8.4.1 sen lattiaa koskeva osa on kokonaan rajaviivojen ulkopuolella

8.4.2 se koskettaa jotain esinettä tai rakennetta kentän ulkopuolella, kattoa, tai ulkopuolista henkilöä

8.4.3 se koskettaa antennia, köysiä, pylvästä tai verkkoa itseään verkkomerkkien ulkopuolella

8.4.4 se ohittaa verkkotason osittain tai kokonaan ylitys kaistan ulkopuolelta paitsi säännön 10.1.2 tarkoittamassa tapauksessa

8.4.5 se ohittaa verkkotason kokonaisuudessaan verkon alapuolella.

### 9. PALLON "PELAAMINEN"

Joukkueen on pelattava omalla pelialueellaan ja sen ilmatilassa (poikkeuksena sääntö 10.1.2). Pallo voidaan kuitenkin palauttaa peliin myös vapaa-alueen ulkopuolelta.

#### 9.1 JOUKKUEEN LYÖNNIT

Joukkueen lyönniksi lasketaan jokainen pallon koskettaminen pelaajaan.

Joukkueella on lupa käyttää enintään kolme lyöntiä (torjunnan lisäksi, sääntö 14.4.1) pallon palauttamiseen verkon yli. Jos se käyttää useampia, se tekee virheen "NELJÄ LYÖNTIÄ".



### 9.1.1 PERÄKKÄISET KOSKETUKSET

Pelaaja ei saa lyödä/koskettaa palloa kahdesti peräkkäin (poikkeuksena 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 törmäminen 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.

9.1.2.3 Jos vastapuolten samanaikainen kosketus verkon yläpuolella johtaa pitkittyneeseen kosketukseen, peli jatkuu.

### 9.1.3 AVUSTETTU LYÖNTI

Pelialueella pelaaja ei saa käyttää tukenaan kanssapelaajaansa, mitään esinettä tai rakennelmaa lyödäkseen palloa. 1.

Pelaaja saa kuitenkin tarttua kanssapelaajaansa estääkseen tätä tekemästä virhettä (koskettamasta verkkoa, astumasta keskirajan yli tms.).

## 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.

9.2.3 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.

9.2.3.2 Joukkueen ensimmäisellä lyönnillä, pallo saa koskea eri ruumiinosia peräkkäin, kunhan kosketukset tapahtuvat yhden suorituksen aikana.

## 9.3 VIRHEET PELATTAESSA PALLOA

9.3.1 NELJÄ LYÖNTIÄ; joukkue lyö palloa neljästi ennen sen palauttamista.

9.3.2 AVUSTETTU LYÖNTI: pelaaja ottaa pelialueella tukea kanssapelaajasta tai jostakin rakennelmasta tai esineestä lyödäkseen palloa.

9.3.3 KOPPI: Pelaaja ei lyö palloa, vaan koppaa ja/tai heittää sen.

9.3.4 KAKSOISKOSKETUS: pelaaja lyö palloa kahdesti peräkkäin tai pallo osuu kahdesti peräkkäin hänen kehonsa eri osiin.

9.3.5 TAKAPUOLEN NOUSU: Pelaajan takapuolen ja hartioiden välinen alue nousee irti lattiasta suorituksen aikana.

## 9.4 KENTTÄKONTAKTI

9.4.1 Aina suoritusten aikana pelaajan jonkin osan takapuolen ja hartioiden välillä on kosketettava lattiaa. Lyhyt lattiasta nouseminen on kuitenkin sallittu palloa pelattaessa paitsi jos kyseessä on syöttö, torjunta tai hyökkäyslyönti, kun pallo on kokonaisuudessaan verkon yläreunan yläpuolella.

9.4.2 Seisominen, lattiasta kohottautuminen tai askelten ottaminen on kielletty.

## 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:

10.1.1.1 alhaalta verkon yläreuna;

10.1.1.2 sivuilta antennit, ja niiden kuvitellut jatkeet

10.1.1.3 ylhäältä katto.

10.1.2 Pallo, joka on ohittanut verkkotason kokonaan tai osittain ylityskaistan ulkopuolelta vastapuolen vapaa-alueelle, voidaan hakea takaisin peliin - joukkueen lyöntien puitteissa - edellyttäen, että:

10.1.2.1 pelaaja ei koske vastapuolen kenttää;

10.1.2.2 pallo myös palautettaessa ohittaa verkkotason kokonaan tai osittain ylityskaistan ulkopuolelta samalta puolen kenttää.

Vastustava joukkue ei saa estää palautusta.

Pallo, joka on menossa vastapuolen kenttäpuolta kohden verkon alapuolelta on pelissä siihen hetkeen asti kunnes se on ohittanut verkkotason kokonaan.

### 10.2 VERKKOA KOSKEVA PALLO

Ylittäessään verkon pallo saa koskettaa siihen.

### 10.3 PALLO VERKOSSA

10.3.1 Verkkoon lyöty pallo voidaan palauttaa peliin joukkueen kolmen lyönnin rajoissa.

10.3.2 Jos pallo rikkoo verkon silmukan tai repäisee verkon alas, palloralli katkaistaan ja pelataan uudelleen.

## 11. PELAAJA VERKOLLA

### 11.1 VERKON YLI KUROTTAUTUMINEN

11.1.1 Torjunnassa on sallittua koskea palloa verkon toisella puolella, kunhan sillä ei puututa vastapuolin peliin ennen sen hyökkäyslyöntiä tai sen aikana.

11.1.2 Hyökkäyslyönnin jälkeen on sallittua viedä lyövä käsi verkon yli, kunhan kosketus on tapahtunut verkon omalla puolella.

## 11.2 VERKON ALITTAMINEN

11.2.1 Verkon alittaminen on sallittu, mikäli se ei häiritse vastapuolen pelaamista.

11.2.2 Vastapuolen kentän koskettaminen on sallittua millä tahalla kehonosalla kunhan se ei häiritse vastustajan pelaamista.

11.2.3 Vastapuolen kentän koskettaminen on sallittua pallon ollessa kuollut.

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 ei ole virhe, ellei se häiritse peliä.

11.3.2 Pelaajat saavat koskea verkkopylvästä, -köysiä tai muuta esinettä antennin ulkopuolella, verkko mukaan lukien, edellyttäen, ettei sillä häiritä peliä.

11.3.3 Jos pallo on lyöty verkkoon ja se aiheuttaa verkon osumisen vastapuolien, ei tapahdu virhettä.

## 11.4 PELAAJAN VIRHEET VERKOLLA

11.4.1 Pelaaja koskettaa palloa tai vastapuolen pelaajaa vastapuolen pelitilassa ennen vastapuolen hyökkäyslyöntiä tai sen aikana.

11.4.2 Pelaaja häiritsee vastapuolen pelaamista tunkeutuessaan vastapuolen pelitilaan verkon ali.

11.4.3 Pelaajan jalka (jalat) tunkeutuu kokonaisuudessaan vastapuolen kenttäpuolelle.

11.4.4 Pelaaja häiritsee vastapuolen pelaamista muun muassa:

- koskemalla verkon ylänauhaa tai antennin yläosaa pallon pelaamissuorituksen aikana, tai

- ottamalla tukea verkosta samanaikaisesti palloa pelatessaan, tai

- hankkimalla etua vastapuoleen verrattuna, tai

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

## 12. ALOITUSSYÖTTÖ

Aloitussyötöllä tarkoitetaan pallon toimittamista peliin. Sen suorittaa oikeanpuoleinen takapelaaja aloitussyöttöalueelta.

### 12.1 ERÄN ENSIMMÄINEN ALOITUSSYÖTTÖ

12.1.1 Ensimmäisen samoin kuin ratkaisevan (viidennen) erän aloittaa joukkue, joka on saanut siihen oikeuden arvonnalla perusteella.

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

## 12.2 ALOITUSJÄRJESTYS

12.2.1 Pelaajien on noudatettava aloitusjärjestys lipukkeeseen merkittyä aloitusjärjestystä.

12.2.2 Erän ensimmäisen aloitussyötön jälkeen aloittava pelaaja määrätty seuraavasti:

12.2.2.1 Kun aloitussyötön suorittanut joukkue voittaa pallorallin, sama edellisen aloitussyötön suorittanut pelaaja (tai hänen vaihtopelaajansa) aloittaa uudelleen.

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.

## 12.3 ALOITUSSYÖTTÖLUVAN ANTAMINEN

Päätuomari antaa luvan aloitussyöttöön varmistettuaan, että joukkueet ovat valmiina peliin ja aloitussyöttäjällä on pallo hallussaan

## 12.4 ALOITUSSYÖTÖN SUORITTAMINEN

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

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

12.4.3 Aloitussyöttölyönnin hetkellä aloitussyöttäjän takapuoli ei saa koskettaa kenttää (päätyraja mukaan lukien) eikä lattiaa aloitussyöttöalueen ulkopuolella. Aloitussyöttäjän jalka (jalat), sääri (sääret) tai käsi (kätet) saa koskettaa kenttää ja/tai vapaa-aluetta syöttöalueen ulkopuolella.

Lyöntikosketuksensa jälkeen hän saa liikkua aloitussyöttöalueen ulkopuolelle tai kentälle.

12.4.4 Aloitussyöttäjän on suoritettava aloituksensa kahdeksan (8) sekunnin kuluessa päätuomarin viheltämällä antamasta aloitussyöttöluvasta.

12.4.5 Ennen tuomarin viheltämää aloitussyöttö lupaa suoritettu aloitussyöttö on mitätön ja uusitaan.

## 12.5 PEITTÄMINEN

12.5.2 Aloittavan joukkueen pelaajat eivät saa peittämällä yksin tai ryhmässä estää vastapuoliansa näkemästä aloittajaa tai pallon lentorataa.

12.5.2 Aloittavan joukkueen pelaaja yksin tai pelaajat ryhmänä peittävät heiluttamalla käsiään, hyppimällä tai liikkumalla sivusuunnassa aloitussyötön suorituksen aikana tai seisten ryhmänä peittävät pallon lentoradan.

## 12.6 VIRHEET ALOITUKSEN AIKANA

12.6.1 Aloitusvirheet

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

Aloittaja:

12.6.1.1 rikkoo aloitusjärjestystä,

12.6.1.2 ei suorita aloitussyöttöä oikein.

12.6.1.3 nostaa takapuolensa

12.6.2 Virheet aloituslyönnin jälkeen

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

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

12.6.2.2 menee "ulos",

12.6.2.3 ylittää peiton.

## 12.7 VIRHEET ALOITUSLYÖNNISSÄ JA SIOITTUMISVIRHEET

12.7.1 Jos aloittaja tekee virheen aloituslyönnin hetkellä (virheellinen suoritus, väärä syöttöjärjestys tms.) ja vastaanottaja sijoittumisvirheen, rangaistaan aloitusvirhe.

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.

## 13. HYÖKKÄYSLYÖNTI

### 13.1 HYÖKKÄYSLYÖNNIN OMINAISUUDET 12, 14.1.1

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

13.1.2 Hyökkäyslyönnissä, hyökkääjän sormillaan suorittama pudotuspallo ("juju") on luvallinen vain, mikäli palloa selkeästi lyödään eikä palloa kopata tai heitetä.

13.1.3 Hyökkäyslyönti toteutuu hetkellä, jolloin pallo kokonaisuudessaan ylittää verkkotason tai koskettaa vastapelaajaa.

### 13.2 HYÖKKÄYSLYÖNNIN RAJOITUKSET

13.2.1 Etupelaaja saa toteuttaa hyökkäyslyönnin miltä korkeudelta tahansa edellyttäen, että lyöntikosketus tapahtuu hänen omassa pelitilassaan.

13.2.2 Takapelaaja saa toteuttaa hyökkäyslyönnin iskurajan takaa miltä tahansa korkeudelta:

13.2.2.1 kunhan hänen takapuolensa ei kosketa tai ylitä iskurajaa;

13.2.2.2 Lyöntinsä jälkeen pelaajan takapuoli saa mennä iskurajan yli etukentälle.

13.2.3 Myös takapelaaja saa toteuttaa hyökkäyslyönnin etukentältä, jos lyönnin hetkellä osa pallosta on verkon yläreunan alapuolelle.

### 13.3 VIRHEET HYÖKKÄYSLYÖNNISSÄ

13.3.1 Pelaaja lyö palloa vastapuolen pelitilassa.

13.3.2 Pelaaja lyö pallon "ulos".

13.3.3 Takapelaaja toteuttaa hyökkäyslyönnin etukentältä, kun pallo on lyöntihetkellä kokonaisuudessaan korkeammalla kuin verkon yläreuna.

13.3.4 Pelaaja nostaa takapuolensa lyöntihetkellä

13.3.5 Libero toteuttaa hyökkäyslyönnin silloin, kun pallo on lyöntihetkellä kokonaisuudessaan korkeammalla kuin verkon yläreuna.

13.3.6 Pelaaja toteuttaa hyökkäyslyönnin silloin, kun pallo on lyöntihetkellä kokonaisuudessaan korkeammalla kuin verkon yläreuna, ja pallo tulee pelaajalle Liberon etukentällä suorittamasta sormilyönnistä.

## 14. TORJUNTA

### 14.1 TORJUMINEN

14.1.1 Torjuminen on pelaajien verkon tuntumassa tapahtuvaa toimintaa vastapuolelta tulevan pallon pysäyttämiseksi kurottautumalla verkon yläpuolelle, riippumatta palloon koskettamisen korkeudesta. Vain etupelaajat saavat toteuttaa torjunnan, mutta palloon koskettamisen hetkellä jonkin ruumiinosan tulee olla korkeammalla kuin verkon yläreunan.

#### 14.1.2 Torjuntayritys

Torjuntayritys on suoritus, jossa palloon ei kosketa.

#### 14.1.3 Toteutunut torjunta

Torjunta toteutuu aina kun torjuja koskee palloa.

#### 14.1.4 Ryhmätorjunta

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

### 14.2 TORJUNTAKOSKETUS

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

### 14.3 TORJUNTA VASTAPUOLIN 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 kuin vastapuoli on suorittanut hyökkäyslyönnin.

## 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.

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

## 14.5 ALOITUKSEN TORJUMINEN

Vastapuolen aloituksen torjuminen on sallittu.

## 14.6 TORJUNTAVIRHEET

14.6.1 Torjuja koskettaa palloa vastapuolin pelitilassa ennen kuin tai samanaikaisesti kun vastapuoli on suorittanut hyökkäyslyönnin.

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

14.6.3 Torjuja nostaa takapuolensa torjuessaan tai osallistuessaan toteutuneeseen torjuntaan.

14.6.4 Pallo menee torjunnasta "ulos".

14.6.5 Pallo torjutaan vastapuolin puolella antennin ulkopuolelta.

14.6.6 Libero yrittää torjuntaa yksin tai torjuntaryhmässä.

## **LUKU 5: PELIKATKOT, KESKEYTYKSET JA VIIVYTYKSET**

### 15. SÄÄNTÖMÄÄRÄISET PELIKATKOT

Sääntömääräisiä pelikatkoja ovat AIKALISÄT ja PELAAJAVAIHDOT.

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

#### 15.1 SÄÄNTÖMÄÄRÄISTEN KATKOJEN LUKUMÄÄRÄ

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

#### 15.2 SÄÄNTÖMÄÄRÄISEN PELIKATKON PYYTÄMINEN

15.2.1 Säännönmukaista pelikatkoa voi pyytää valmentaja tai valmentajan puuttuessa pelikapteeni, ja vain he.

Pelaajavaihtopyyntö tapahtuu, kun vaihtopelaaja(t) menee vaihtoalueelle.

Aikalisäpyyntö tehdään asianmukaista käsimerkkiä käyttäen pallon ollessa kuollut ja ennen aloituslupaa.

15.2.2 Pyydettyessä pelaajanvaihtoa ennen erän alkua, se myönnetään ja merkitään alkavaan erään sääntömääräiseksi vaihdoksi.

### 15.3 PERÄKKÄISET KATKOT

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

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

### 15.4 AIKALISÄT JA TEKNISET AIKALISÄT

15.4.1 Pyydetty aikalisät kestävät 30 sekuntia.

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

### 15.5 PELAAJANVAIHTO

Pelaajanvaihdolla tarkoitetaan pelaajan siirtymistä, poikkeuksena Libero tai hänen korvaamansa pelaaja, kirjurin kirjattua tapahtuman, kentälle toisen pelaajan paikalle, minkä on vastaavasti siirryttävä pois kentältä. Pelaajanvaihto edellyttää tuomarin lupaa.

### 15.6 VAIHTOJEN RAJOITUKSET

15.6.1 Joukkueella on oikeus enintään kuuteen pelaajanvaihtoon erää kohden. Yhdellä kertaa voidaan vaihtaa yksi tai useampi pelaaja.

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

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

15.6.4 Vaihto, joka johtaa luokittelusääntöjen rikkomiseen, on kielletty.

### 15.7 POIKKEUKSELLINEN VAIHTO

Pelaaja (paitsi Libero), joka ei kykene jatkamaan peliä loukkaantumisen tai sairauden takia, pyritään vaihtamaan säännönmukaisella vaihdolla. Jos tämä ei ole mahdollista, joukkueella on oikeus suorittaa POIKKEUKSELLINEN vaihto vaihtosäännön 15.6 rajoittamatta. Poikkeuksellisen vaihdon jälkeen kenttäkokoonpanon tulee kuitenkin olla säännön 7.3.1 mukainen.

Poikkeuksellinen vaihto tarkoittaa, että kuka tahansa pelaaja, joka ei ole loukkaantumisen hetkellä kentällä pois lukien Libero tai hänen korvaamansa pelaaja voi tulla peliin loukkaantuneen pelaajan sijaan. Näin vaihdettu loukkaantunut pelaaja ei saa tulla takaisin otteluun.

Poikkeuksellista vaihtoa ei koskaan lasketa säännönmukaiseksi vaihdoksi.

### 15.8 ERÄSTÄ TAI OTTELUSTA POISTETUN PELAAJAN VAIHTAMINEN

ERÄSTÄ tai OTTELUSTA POISTETTU on pystyttävä vaihtamaan säännönmukaisen vaihdon avulla, muuten joukkue todetaan VAJAAKSI.

### 15.9 SÄÄNNÖNVASTAINEN VAIHTO



15.9.1 Vaihto on säännönvastainen, jos sitä ei suoriteta sääntöjen 7.3.1 ja 15.6 rajoissa (poikkeuksena sääntö 15.7).

15.9.2 Kun joukkue on suorittanut säännönvastaisen vaihdon ja peliä on ehditty jatkaa, menetellään seuraavasti:

15.9.2.1 joukkuetta rangaistaan antamalla piste ja aloitus vastapuolelle.

15.9.2.2 vaihto korjataan,

15.9.2.3 joukkue menettää sääntöjen vastaisen vaihdon jälkeen saamansa pisteet. Vastapuolen pisteet säilyvät ennallaan.

## 15.10 PELAAJANVAIHTO

15.10.1 Pelaajanvaihto suoritetaan vaihtoalueella.

15.10.2 Vaihtokatko kestää vain sen ajan, mikä tarvitaan vaihdon merkitsemiseen pöytäkirjaan ja pelaajien siirtymiseen kentälle ja sieltä pois.

15.10.3a Varsinainen vaihtopyyntö on kun vaihtopelaaja (vaihtopelaajat) astuvat vaihtoalueelle, valmiina pelaamaan, säännönmukaisen pelikatkon aikana.

15.10.3.b Jos näin ei toimita pelaajavaihtoa ei myönnetä ja joukkuetta rangaistaan viivytyksellä.

15.10.3.c Vaihtopyynnön myöntää ja ilmoittaa kirjuri summerilla tai verkkotuomari viheltäen

15.10.4 Jos joukkue aikoo suorittaa samanaikaisesti useamman kuin yhden pelaajanvaihdon, jokaisen vaihtopelaajan tulee ilmoittautua vaihtoalueella samanaikaisesti, täten se tulkitaan samaksi vaihtopyynnöksi. Tällöin vaihdot tehdään peräkkäin, pelaajapari kerrallaan.

## 15.11 VIRHEELLISET KATKOPYYNNÖT

15.11.1 On virheellistä pyytää kaikkia katkopyyntöjä:

15.11.1.1 pallorallin aikana tai aloitusluvan antamisen hetkellä tai sen jälkeen,

15.11.1.2 kun sen esittää joukkueen jäsen, jolla ei ole siihen oikeutta,

15.11.1.3 toista kertaa pelaajavaihtokatkoa saman joukkueen toimesta, saman pelikatkon aikana,

15.11.1.4 aikalisää tai vaihtoa yli sallitun määrän.

15.11.2 Ensimmäinen virheellinen katkopyyntö, joka ei vaikuta pelin kulkuun tai viivytä sitä, evätään ilman muita seuraamuksia.

15.11.3 Toistettu virheellinen katkopyyntö ottelussa saman joukkueen toimesta tulkitaan viivytykseksi.

## 16. OTTELUN VIIVYTTÄMINEN

### 16.1 VIIVYTYSTYYPIT

Joukkueen virheellinen toiminta, joka lykkää pelin jatkumista, on viivytystä, ja sellaista on mm.:

16.1.1 viivyttely pelaajavaihdossa,

16.1.2 muiden pelikatkojen venyttäminen sen jälkeen, kun pelaajat on määrätty jatkamaan peliä,

16.1.3 säännönvastaisen vaihdon pyytäminen,

16.1.4 virheellisen katkopyynnön toistaminen,

16.1.5 pelin viivyttäminen joukkueen jäsenen toimesta.

## 16.2 VIIVYTYKSEN SEURAAMUKSET

16.2.1 "Viivytysvaroitus" ja "viivytysrangaistus" ovat joukkuerangaistuksia.

16.2.1.1 Viivytysten seuraamukset pysyvät voimassa koko ottelun ajan.

16.2.1.2 Kaikki viivytyksien seuraamukset, merkitään pöytäkirjaan.

16.2.2 Joukkueen jäsenen ensimmäisestä viivytyksestä ottelussa määrätään VIIVYTYSVAROITUS.

16.2.3 Toinen, ja sitä seuraavat, minkä tahansa tyyppiset ja kenen tahansa saman joukkueen jäsenen aiheuttamat viivytykset samassa ottelussa katsotaan virheiksi, ja niistä määrätään VIIVYTYSRANGAISTUS: piste ja aloitus vastapuolelle.

16.2.4 Viivytyss seuraamukset, jotka määrätään ennen erän alkua tai erien välisellä tauolla merkitään seuraavan erän seuraamuksiksi.

## 17. PELIN POIKKEUKSELLISET KESKEYTYKSET

### 17.1 LOUKKAANTUMINEN

17.1.1 Jos pelaaja loukkaantuu vakavasti kesken pelin, tuomarin on katkaistava peli heti ja sallittava lääkärin saapuminen kentälle.

Palloralli pelataan uudelleen

17.1.2 Jos loukkaantunutta 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.

### 17.2 ULKOPUOLISET HÄIRIÖT

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 päätuomarin, järjestäjän ja juryn, jos sellainen on, päätettävä tarvittavista toimenpiteistä tavallisten otteluolosuhteiden palauttamiseksi.

17.3.2 Jos yksi tai useampi keskeytys ei kestä kaiken kaikkiaan yli neljää tuntia;

17.3.2.1 ja ottelua jatketaan samalla kentällä, kesken jäänyt erä jatkuu normaalisti samasta pelitilanteesta, samoin pelaajin ja sijainnein. Edellisten erien tulokset jäävät voimaan;

17.3.2.2 ja ottelua jatketaan toisella kentällä, kesken jäänyt erä peruuntuu ja aloitetaan uudelleen samalla aloituskokoonpanolla. Edellisten erien tulokset jäävät voimaan.

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

## 18. ERÄTAUKO JA PUOLTENVAIHTO

### 18.1 ERÄTAUOT

Kaikki tauot erien välillä kestävät 3 minuuttia.

Tänä aikana suoritetaan puoltenvaihto ja aloitusjärjestysten merkitseminen pöytäkirjaan.

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

### 18.2 PUOLTENVAIHTO

18.2.1 Joukkueet vaihtavat kenttäpuolta jokaisen erän jälkeen, ratkaisevaa erää lukuun ottamatta.

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

Jos kenttäpuolia ei ole vaihdettu johtavan joukkueen saavuttaessa 8 pistettä, se tehdään heti, kun virhe huomataan. Pistetilanne säilyy sellaisena kuin se on vaihdon tapahtuessa.

## LUKU 6: LIBERO-PELAAJA

### 19. LIBERO-PELAAJA

#### 19.1 LIBERON NIMEÄMINEN

19.1.1 Joukkueilla on oikeus nimetä pelaajalistan joukosta max. kaksi (2) puolustamiseen erikoistunutta pelaajaa: "Liberoa".

19.1.2 Kaikki liberot on merkittävä pöytäkirjaan ennen ottelun alkua erilliselle sitä varten varatuille riveille.

19.1.3 Ennen otteluna alkua joukkueen valmentaja nimeää pelaavan liberon. Jos joukkueella on toinen libero, hän toimii varaliberona.

19.1.4. Kentällä saa olla aina vain yksi libero.

19.1.5 Libero ei voi olla joukkueen kapteeni eikä pelikapteeni samanaikaisesti toimiessaan liberona.

#### 19.2 VARUSTEET

Libero-pelaajilla tulee olla peliasu (tai liivi uudelleen nimettävää Liberoa varten), jonka paidan

ainakin tulee olla vastakkaisvärinen joukkueen muiden pelaajien paidan kanssa. Liberon peliasu voi olla erimallinen, mutta sen tulee olla numeroitu kuten joukkueen muiden pelaajien peliasu.

### 19.3 LIBERON SALLITTU TOIMINTA

#### 19.3.1 Peliin osallistuminen

19.3.1.1 Libero voi korvata minkä tahansa takapelaajan.

19.3.1.2 Libero voi pelata vain takapelaajana eikä hän saa tehdä toteuttaa hyökkäyslyöntiä miltään kentän alueelta (mukaan lukien pelialue ja vapaa-alue), jos pallo lyönnin hetkellä on kokonaisuudessaan verkkotason yläpuolella.

19.3.1.3 Libero ei saa suorittaa aloitusta, torjua tai tehdä torjuntayritystä.

19.3.1.4 Muu joukkueen pelaaja ei saa toteuttaa hyökkäyslyöntiä verkkotason yläpuolelta, jos pallo tulee hänelle Liberon sormilyönnillä etukentällä tekemällä suorituksella. Pallo voidaan vapaasti pelata edelleen hyökkäyslyönnillä, jos Libero on tehnyt tällaisen lyönnin etukentän takaa.

#### 13.3.2 Pelaajien korvaaminen

19.3.2.1 Libero korvaamisia ei lasketa normaaleiksi pelaajavaihtoiksi.

Niitä voidaan suorittaa rajoittamattomia kertoja, mutta libero-korvaamisten välissä on täytynyt olla päättynyt palloralli (ellei syynä ole loukkaantuminen/sairastuminen tai tulee pakollinen kiertovaihto rangaistuksen vuoksi.)

19.3.2.2 Liberon tilalle kentälle voi mennä vain se pelaaja, jonka tämä on korvannut, tai toinen libero. Liberon alun perin korvaama pelaaja voi mennä kumman tahansa liberon tilalle. Valmentajalla on oikeus vaihtaa pelaava libero toiseen mistä tahansa syystä toteutuneen pallorallin jälkeen milloin tahansa pelin aikana.

19.3.2.3 Korvaamiset voivat tapahtua vain sillä aikaa, kun pallo ei ole pelissä ja ennen aloituslupavihellystä.

19.3.2.4 Jokaisen erän alussa libero ei voi mennä kentälle ennen kuin verkkotuomari on tarkistanut aloituskokoonpanot.

19.3.2.5 Korvaamista, joka tehdään aloituslupavihellyksen jälkeen, mutta ennen aloituslyöntiä, ei tule evätä, mutta pelatun pallorallin jälkeen joukkueelle tulee antaa suullinen huomautus.

19.3.2.6 Seuraavissa myöhään suoritetuissa korvaamisissa peli tulee keskeyttää välittömästi ja määrätä joukkueelle viivytysseuraamus. Seuraava aloittava joukkue määräytyy viivytys seuraamuksen mukaisesti.

19.3.2.7 Libero ja korvattu pelaaja saavat tulla kentälle tai poistua kentältä vain libero korvaamisalueelta.

19.3.2.8 All replacements involving Liberos must be recorded on the Libero Control Sheet (or electronic score sheet, if one is used). *(Voisiko käännös olla: Kaikki em. korvaamisten epäselvyydet tulee merkitä pöytäkirjan huomautussarakkeeseen tai sähköiseen pöytäkirjaan, jos sellainen on.)*

19.3.2.9 Kiellettyjä liberovaihtoja ovat mm.:

Toteutunutta pallorallia ei ole liberovaihdon välissä;

- Libero korvataan muulla kuin hänen alunperin korvaamallaan pelaajalla tai toisella liberolla.
- Korvaaminen johtaa luokittelusääntöjen vastaiseen kenttäkokoonpanon.

Rangaistus säännönvastaisesta liberokorvaamisesta on sama, kuin virheellisessä kenttäkierrossa.

## 19.4 LIBERON UUELLEENNIMEÄMINEN

### 19.4.1 Joukkue, jolla on kaksi liberoa

19.4.1.1 Kun joukkue käyttää kahta liberoa, mutta toinen tulee pelikyvyttömäksi, joukkueella on oikeus pelata yhdellä liberolla ja toisesta liberosta tulee pelaava libero. Uudelleen nimittämistä ei sallita, paitsi jos pelaava libero ei pysty pelaamaan ottelussa ja toinen libero on myös todettu pelikyvyttömäksi.

### 19.4.2 Joukkue, jolla on yksi libero

19.4.2.1 Kun libero todetaan pelikyvyttömäksi ja pöytäkirjaan on merkitty vain yksi libero, joukkueen valmentaja voi nimetä ottelun loppuajaksi uuden liberon. Uudeksi liberoksi hän voi nimetä kenet tahansa, joka ei ole kentällä samanaikaisesti. (Lukuun ottamatta korvattua pelaajaa) Valmentajan (tai kapteenivalmentajan puuttuessa) on pyydettävä lupaa uudelleennimeämiseen lupa verkkotuomarilta.

19.4.2.2 Jos uudelleennimetty libero todetaan pelikyvyttömäksi, hänen tilalleen voidaan nimetä uusi libero. Alkuperäinen (alkuperäiset) liberot eivät kuitenkaan voi enää palata otteluun.

19.4.2.3 Joukkueen kapteeni voi luopua johtajuuden oikeuksistaan ja tulla nimetyksi uudeksi liberoksi.

19.4.2.4 Uudelleen nimetyn Liberon numero tulee merkitä pöytäkirjan huomautussarakkeeseen.

## 19.5 LIBERON POISTAMINEN PELISTÄ

Jos libero poistetaan pelistä, hänet korvaa joukkueen toinen libero. Jos joukkueella ei ole toista liberoa, tulee sen pelata rangaistuksen seurauksena ilman liberoa.

## **LUKU 7: OSANOTTAJIEN KÄYTTÄYTYMINEN**

### 20. KÄYTTÄYTYMISVAATIMUKSET

#### 20.1 URHEILULLINEN KÄYTÖS

20.1.1 Osanottajien on tunnettava viralliset istumalentopallোসäännöt ja noudatettava niitä.

20.1.2 Osanottajien on hyväksyttävä erotuomareiden päätökset urheiluhengen mukaisesti, niitä vastustamatta.

Epäselvissä tapauksissa pelikapteeni, mutta vain hän, saa pyytää selvitystä.

20.1.3 Osanottajat eivät saa toimillaan tai eleillään pyrkiä vaikuttamaan erotuomareiden päätöksiin

tai häiritsemään heitä oman joukkueen virheen havaitsemisessa.

## 20.2 REILUN PELIN HENKI

20.2.1 Osanottajien on käyttäydyttävä kunnioittavasti, kohteliaasti ja REILUN PELIN hengessä, ei ainoastaan tuomareita, vaan myös muita toimitsijoita, vastustajia, pelitovereita ja yleisöä kohtaan.

20.2.2 Kaikki joukkueen jäsenet saavat ottelun aikana keskustella keskenään.

## 21. KÄYTTÄYTYMISRIKKEET JA NIIDEN SEURAAMUKSET

### 21.1 VÄHÄISET KÄYTTÄYTYMISRIKKEET

Vähäiset käyttäytymisrikkeet eivät johda rangaistuksiin. Päätuomarin tehtäviin kuuluu pyrkiä estämään joukkueita lähestymästä rangaistuksiin johtavaa käyttäytymisen tasoa käyttämällä suullista ilmaisua tai käsimerkkiä varoittavana merkinä joukkueen jäsenelle tai joukkueelle sen pelikapteenin kautta.

Tämä varoittaminen ei ole rangaistus, eikä se johda välittömiin seurauksiin. Sitä ei merkitä pöytäkirjaan.

### 21.2 RANGAISTUKSEEN JOHTAVA KÄYTTÄYTYMISRIKKE

Joukkueen jäsenen asiaton käytös toimitsijoita, vastustajia, kanssapelaajia tai yleisöä kohtaan luokitellaan kolmeen luokkaan rikkomuksen vakavuudesta riippuen.

21.2.1 Räikeä käytös: hyvien tapojen ja moraalin vastainen sekä kaikenlainen halveksiva käytös.

21.2.2 Loukkaava käytös: häpäisevät tai loukkaavat sanat tai elkeet.

21.2.3 Väkivaltainen käytös: varsinainen fyysinen hyökkäys tai aggressiivinen tai uhkaava käytös.

### 21.3 RANGAISTUSASTEIKKO

Päätuomari arvioi käyttäytymisrikkeen laadun, ja hänen käytettävänään ovat seuraavat pöytäkirjaan merkittävät rangaistukset: Rangaistus, erästä poisto tai ottelusta poisto.

#### 21.3.1 Rangaistus

Joukkueen jäsenen räikeästä käytöksestä ensimmäistä kertaa ottelussa joukkuetta rangaistaan antamalla piste ja aloitus vastapuolelle.

#### 21.3.2 Erästä poistaminen

21.3.2.1 Joukkueen jäsen, jota rangaistaan erästä poistamisella ei ole oikeutettu pelaamaan kyseistä loppuerää ja hänen tulee istua loppuerä rangaistusalueella, eikä muita vaikutuksia rangaistuksella ole.

Erästä poistettu valmentaja menettää oikeutensa osallistua peliin erän aikana ja hänen tulee istua rangaistusalueella.

21.3.2.2 Ensimmäinen joukkueen jäsenen loukkaava käytös rangaistaan erästä poistamisella ilman muita vaikutuksia.

21.3.2.3 Toinen räikeä käytös samassa ottelussa saman joukkueen jäsenen toimesta rangaistaan erästä poistamisella ilman muita vaikutuksia.

### 21.3.3 Ottelusta poistaminen

21.3.3.1 Joukkueen jäsenen, jota rangaistaan ottelusta poistamisella, on poistettava kilpailun valvotulta alueelta ottelun loppuajaksi ilman muita vaikutuksia.

21.3.3.2 Ensimmäinen väkivaltainen hyökkäys tai uhkaava käytös rangaistaan ottelusta poistamisella ilman muita vaikutuksia.

21.3.3.3 Toinen loukkaava käytös samassa ottelussa, saman joukkueen jäsenen toimesta rangaistaan ottelusta poistamisella ilman muita vaikutuksia.

21.3.3.4 Kolmas räikeä käytös samassa ottelussa, saman joukkueen jäsenen toimesta rangaistaan ottelusta poistamisella ilman muita vaikutuksia.

## 21.4 KÄYTÖSRANGAISTUSTEN SOVELTAMINEN

21.4.1 Kaikki käytösrangaistukset ovat henkilökohtaisia ja ovat voimassa koko ottelun ajan ja ne merkitään pöytäkirjaan.

21.4.2 Toistuvat käytösrikkeet joukkueen saman jäsenen toimesta, samassa ottelussa rangaistaan progressiivisesti (sama joukkueen jäsen saa siis toistaessaan rikkeen aina edellistä ankaramman rangaistuksen).

21.4.3 Erästä - tai ottelusta poistaminen loukkaavan käytöksen – tai väkivaltaisuuden vuoksi eivät edellytä aikaisempaa rangaistusta.

## 21.5 RIKE TAUON AIKANA

Käytösrike ennen erää tai erien välillä rangaistaan säännön 21.3 mukaisesti ja lasketaan seuraavan erän rikkeeksi.

## 21.6 RANGAISTUKSIA OSOITTAVAT KORTIT

Varoitus: suullinen tai käsimerkki, ei korttia

Rangaistus: keltainen kortti

Erästä poistaminen: punainen kortti

Ottelusta poistaminen: keltainen + punainen kortti (yhdessä)

## **OSA 2: TUOMARIT, HEIDÄN VELVOLLISTUUTENSA JA VIRALLISET KÄSIMERKIT**

### **LUKU 8: TUOMARIT**

#### 22. 22.1 KOKOONPANO

Ottelun tuomaristo muodostuu seuraavista toimitsijoista:

- päätuomari (23),
- verkkotuomari (24),

- kirjuri (25) sekä
- neljä (kaksi) rajatuomaria (27)

22.2.1 Vain päätuomari ja verkkotuomari saavat käyttää pilliä ottelun aikana:

22.2.1.1 päätuomari antaa viheltämällä luvan aloitukseen, joka aloittaa pallorallin;

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.

22.2.3 Välittömästi erotuomarin viheltäessä pallorallin päättyneeksi heidän tulee virallisilla käsimerkeillä näyttää:

22.2.3.1 Jos virheen viheltää päätuomari, hänen tulee näyttää:

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

Verkkotuomari toistaa päätuomarin näyttämät käsimerkit tämän jäljessä. 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.

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

22.2.3.4 Kaksoisvirhetapauksissa molempien tuomareiden tulee näyttää:

- a) virheen laatu,
- b) virheen tehneet pelaajat (jos tarpeen),
- c) seuraavaksi aloittava joukkue päätuomarin tekemän päätöksen ja käsimerkin mukaan.

## 23. PÄÄTUOMARI

### 23.1 SIJAINTI



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

## 23.2 VALTUUDET

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

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, lattianpyyhkijöiden ja pikakuivaajien toimintaa.

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 selitettävä, millaiseen sääntösovellukseen tai -tulkintaan hänen tekemänsä päätös perustuu.

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

23.2.5 Päätuomarin on valvottava niin ennen ottelua kuin ottelun ajanakin, että pelialue, varusteet ja olosuhteet ovat vaatimusten mukaiset.

## 23.3 TEHTÄVÄT

23.3.1 Ennen ottelua päätuomari:

23.3.1.1 tarkastaa pelialueen, -pallojen ja muiden varusteiden kunnon,

23.3.1.2 suorittaa arvonnin joukkueiden kapteenien kanssa,

23.3.1.3 valvoo joukkueiden lämmittelyä.

23.3.2 Ottelun aikana päätuomarilla on oikeus:

23.3.2.1 varoittaa joukkueita,

23.3.2.2 rankaista käyttäytymisrikkkeit ja viivytykset,

23.3.2.3 päättää:

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

b) virheistä pallon pelaamisessa,

c) virheistä verkon päällä ja sen yläosassa,

d) liberon ja takapelaajan virheellisestä hyökkäyslyönnistä,

e) pelaaja suorittaa, liberon etukentällä suorittamasta sormilyönnistä toteutuneen hyökkäyslyönnin,

kun pallo on kokonaan verkkotason yläpuolella.

f) virheistä pallon alittaessa kokonaan verkkotason verkon alla.

g) toteutuneesta takapelaajan torjunnasta tai liberon torjuntayrityksestä.

23.3.3 Ottelun päättyessä hän tarkistaa ja allekirjoittaa pöytäkirjan.

## 24. VERKKOTUOMARI

### 24.1 SIJAINTI

Verkkotuomari toimii seisten verkkopylvään luona pelikentän ulkopuolella vastapäätä päätuomaria.

### 24.2 VALTUUDET

24.2.1 Verkkotuomari on päätuomarin apulainen, mutta hänellä on myös oma vastuualueensa. Jos päätuomari tulee estyneeksi hoitamaan tehtävänsä, verkkotuomari voi korvata hänet.

24.2.2 Hän voi myös käsimerkein, viheltämättä, ilmoittaa valtuuksiensa ulkopuolella tapahtuvista virheistä, mutta hän ei saa painostaa niillä päätuomaria.

24.2.3 Hän valvoo kirjurin (kirjureiden) työtä.

24.2.4 Hän valvoo penkillä olevia joukkueen jäseniä ja ilmoittaa heidän käytösrikkeistään päätuomarille.

24.2.5 Hän valvoo pelaajia lämmittelyalueella.

24.2.6 Hän myöntää katkot, valvoo niiden pituuden, ja evää virheelliset pyynnöt.

24.2.7 Hän valvoo joukkueiden aikalisien ja pelaajavaihtojen lukumäärää, ja ilmoittaa toisesta aikalisästä sekä viidennestä ja kuudennesta pelaajavaihdosta päätuomarille ja kulloinkin kyseessä olevan joukkueen valmentajalle.

24.2.8 Pelaajan loukkaantuessa verkkotuomari myöntää poikkeuksellisen vaihdon tai kolmen minuutin toipumisajan.

24.2.9 Verkkotuomari valvoo kentän pinnan pelikelpoisuutta, pääasiassa etukentällä. Hän valvoo myös ottelun aikana, että pallot pysyvät sääntöjen mukaisina.

24.2.10 Verkkotuomari valvoo rangaistusalueilla olevia joukkueen jäseniä ja raportoi heidän käyttäytymisrikkeistään päätuomarille.

### 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.

24.3.2 Ottelun aikana verkkotuomari päättää, viheltää ja osoittaa merkein seuraavista virheistä:

24.3.2.1 tunkeutuminen vastapuolin kentälle ja ilmatilaan verkon alitse;

24.3.2.2 aloitusta vastaanottavan joukkueen sijoittumisvirheet;

24.3.2.3 pelaajan virheellinen koskettaminen verkon alaosaan tai hänen puolellaan kenttää antenniin;

24.3.2.4 toteutuneen takapelaajan torjunnan tai Liberon torjuntayrityksen tai liberon tai takapelaajan virheellisen hyökkäyslyönnin

24.3.2.5 pallon koskettaminen pelikentän ulkopuolisiin esineisiin;

24.3.2.6 pallon koskettaminen pelikenttään, silloin kun päätuomari ei paikaltaan voi kosketusta nähdä;

24.3.2.7 pallo ylittää verkon kokonaan tai osittain ylityskaistan ulkopuolelta tai koskettaa antennia hänen puolellaan kenttää.

24.3.3 Ottelun päättyessä verkkotuomari allekirjoittaa pöytäkirjan.

## 25. KIRJURI

### 25.1 SIJAINTI

Kirjuri istuu pöydän ääressä pelialueella vastapuolella päätuomaria

### 25.2 TEHTÄVÄT

Hän pitää ottelun kulusta sääntöjen mukaisesti pöytäkirjaa yhteistyössä verkkotuomarin kanssa.

Hänellä on käytettävänään summeri tai muu äänimerkki ilmoittamiseen sääntöjenvastaisuuksista tai yhteydenpitoon erotuomareiden kanssa hänen vastuualueensa tehtävien osalta.

25.2.1 Ennen ottelun ja erän alkua kirjuri:

25.2.1.1 merkitsee pöytäkirjaan käytössä olevan menettelyn mukaan tiedot ottelusta ja joukkueista, mukaan lukien libero pelaajan nimen ja numeron, ottaen siihen kapteenien ja valmentajien nimikirjoitukset;

25.2.1.2 kirjaa aloitusjärjestyslipukkeista molempien joukkueiden aloituskokoonpanot;

Jos hän ei ole saanut aloitusjärjestyslipukkeita ajoissa, hänen on välittömästi ilmoitettava siitä verkkotuomarille.

25.2.2 Ottelun aikana kirjuri:

25.2.2.1 merkitsee pöytäkirjaan joukkueiden saamat pisteet;

25.2.2.2 valvoo joukkueiden aloitusjärjestystä ja ilmoittaa virheestä tuomareille heti aloituksen jälkeen;

25.2.2.3 on valtuutettu myöntämään ja ilmoittamaan pelaajien vaihtopyynnöt summeria käyttäen, merkitsee pöytäkirjaan aikalaiset ja pelaajavaihdot valvoen niiden lukumäärää ja ilmoittaen sen verkkotuomarille;

25.2.2.4 ilmoittaa tuomareille virheistä katkopyynnöissä;

25.2.2.5 ilmoittaa tuomareille erän päättymisestä ja kahdeksannen pisteen saavuttamisesta ratkaisevassa erässä;

25.2.2.6 merkitsee pöytäkirjaan rangaistukset ja virheelliset katkopyynnöt;

25.2.2.7 merkitsee kaikki verkkotuomarin määräämät merkinnät kuten poikkeukselliset vaihdot, toipumisajan, pitkittyneet keskeytykset, ulkopuoliset häiriöt jne.

25.2.3 Ottelun loputtua kirjuri:

25.2.3.1 merkitsee pöytäkirjaan ottelun lopputuloksen;

25.2.3.2 jos ottelusta tehdään vastalause, päätuomarin antaman luvan jälkeen, kirjoittaa itse tai antaa joukkueen kapteenin kirjoittaa vastalause tapahtumasta lausunto pöytäkirjaan;

25.2.3.3 allekirjoitettuaan pöytäkirjan itse ja ottaa siihen vahvistukseksi joukkueiden kapteenien ja lopuksi tuomareiden allekirjoitukset.

## 26. AVUSTAVA KIRJURI

### 26.1 SIJAINTI

Avustava kirjuri toimii ja istuu kirjurin vieressä kirjurin pöydän ääressä.

### 26.2 TEHTÄVÄT

Hän merkitsee pelaajien korvaamiset libero pelaajalla.

Hän avustaa kirjurin työhön kuuluvissa hallinnollisissa toimenpiteissä.

Jos kirjuri tulee estyneeksi hoitamaan tehtävänsä, avustava kirjuri voi korvata hänet.

26.2.1 Ennen ottelun ja erän alkua avustava kirjuri:

26.2.1.1 valmistelee liberopelaajan valvonta pöytäkirjan;

26.2.1.2 valmistelee varaottelupöytäkirjan;

26.2.2 Ottelun aikana avustava kirjuri:

26.2.2.1 merkitsee liberopelaajan pelaajien korvaamiset yksityiskohtaisesti;

26.2.2.2 ilmoittaa liberopelaajan pelaajien korvaamisissa tapahtuvasta jokaisesta virheestä tuomareille summeria käyttäen;

26.2.2.3 aloittaa ja lopettaa teknisten aikalisien ajanoton;

26.2.2.4 hoitaa kirjurin pöydällä olevaa käsikäyttöistä tulostaulua;

26.2.2.5 tarkistaa että tulostaulut täsmäävät;

26.2.2.6 Jos tarpeen, päivittää varaottelupöytäkirjan ja antaa sen kirjurille.

26.2.3 Ottelun loputtua avustava kirjuri:

26.2.3.1 allekirjoittaa liberopelaajan valvontapöytäkirjan ja luovuttaa sen tarkistettavaksi;

26.2.3.2 allekirjoittaa ottelupöytäkirjan.

## 27. RAJATUOMARIT

### 27.1 SIJAINTI

Jos vain kahta rajatuomaria käytetään, he sijoittuvat kentän kulmiin erotuomareista oikealle viistosti 1-2 m päähän kulmasta. Kumpikin heistä valvoo sekä pääty- että sivurajaa omalla puolellaan.

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

### 27.2 TEHTÄVÄT

27.2.1 Rajatuomarit käyttävät tehtävässään lippua (kooltaan 40 x 40 cm) kaavion 12 mukaisesti osoittaakseen: "pallo sisällä" tai "pallo ulkona" aina kun pallo putoaa heidän valvomansa (-iensa) rajan (rajojen) läheisyyteen;

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

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

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

27.2.1.5 aloittajan rajarikot;

27.2.1.6 milloin pelaaja koskettaa antennia pelatessaan palloa tai sekaantuessaan peliin rajatuomarin valvomalla kenttäpuolella;

27.2.1.7 pallon verkon ylityksen ylityskaistan ulkopuolelta vastapuolin kenttäpuolelle tai koskettaminen antennia hänen kenttäpuolellaan.

27.2.2 Päätuomarin pyynnöstä rajatuomarin on toistettava merkkinsä.

## 28. VIRALLISET KÄSI- JA LIPPUMERKIT

### 28.1 EROTUOMAREIDEN KÄSIMERKIT

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

### 28.2 RAJATUOMARIEN LIPPUMERKIT

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