



AMETLIKUD VÕRKPALLI REEGLID 2017-2020

v.0.4

Kinnitatud FIVB 35-ndal Kongressil 2016.a.

AMETLIKUD VÕRKPALLI REEGLID 2017-2020

Avalikustatud EVF kodulehel 2018 a. – www.volley.ee

Illustratsioonid: © FIVB 2014

Inglise keelest tõlkinud: Toomas Murulo (rahvusvahelise kategooria kohtunik)

Reeglite vormistust tegi: Nikolai Predbannikov



AMETLIKUD VÕRKPALLI REEGLID 2017-2020

Kinnitatud FIVB 35-ndal Kongressil 2016.a.

Antud võrkpallireeglid on kohustuslikud kõikidel ametlikel Eestis toimuvatel võrkpallivõistlustel alates 01.jaanuarist 2017.

SISUKORD

MÄNGU ISELOOMUSTUS	8
I OSA: VÕRKPALLIREEGLITE JA KOHTUNIKUTEGEVUSE FILOSOOFIA	9
II OSA - LÕIGE 1: MÄNG	12
I PEATÜKK: RAJATISED JA VARUSTUS	13
1. MÄNGUALA	13
1.1. MÕÕTMED	13
1.2. MÄNGUALA KATE	13
1.3. JOONED VÄLJAKUL	13
1.4. ALAD JA KOHAD	14
1.5. ÕHUTEMPERATUUR	15
1.6. VALGUSTUS	15
2. VÕRK JA KINNITUSPOSTID J3	15
2.1. VÕRGU KÕRGUS	15
2.2. VÕRK	15
2.3. PIIRDELINDID	15
2.4. ANTENNID	15
2.5. KINNITUSPOSTID	16
2.6. TÄIENDAV VARUSTUS	16
3. PALLID	16
3.1. STANDARDID	16
3.2. PALLIDE ÜHETAOLISUS	16
3.3. VIIE PALLI SÜSTEEM	16
II PEATÜKK: OSAVÕTJAD	17
4. VÕISTKONNAD	17
4.1. VÕISTKONNA KOOSSEIS	17
4.2. VÕISTKONNA PAIKNEMINE	17
4.3. VARUSTUS	18
4.4. VARUSTUSE VAHETUS	18
4.5. KEELATUD ESEMED	19
5. VÕISTKONNA JUHID	19
5.1. KAPTEN	19
5.2. TREENER	20
5.3. TREENERI ABI	20
III PEATÜKK: MÄNGU FORMAAT	21
6. PUNKTI SAAMINE, GEIMI JA KOHTUMISE VÕITMINE	21
6.1. PUNKTI SAAMINE	21
6.2. GEIMI VÕITMINE	21
6.3. KOHTUMISE VÕITMINE	21
6.4. MITTEILMUMINE JA MITTETÄIELIK VÕISTKOND	22
7. MÄNGU KÄIK	22
7.1. LOOSIMINE	22
7.2. AMETLIK SOOJENDUS	22
7.3. VÕISTKONNA ALGKOOSSEIS JA ALGASETUS	22
7.4. ASETUSED	23
7.5. ASETUSVIGA	24
7.6. KOHAVAHEATUS	24
7.7. VEAD KOHAVAHEATUSEL	24

IV PEATÜKK: TEGEVUS MÄNGUS	26
8. MÄNGUOLUKORRAD.....	26
8.1. PALL MÄNGUS.....	26
8.2. PALL MÄNGUST VÄLJAS.....	26
8.3. PALL "SEES"	26
8.4. PALL "VÄLJAS".....	26
9. PALLI MÄNGIMINE	26
9.1. VÕISTKONNA PALLILÖÖGID	26
9.2. LÖÖGI ISELOOMUSTUS.....	27
9.3. VEAD PALLIMÄNGIMISEL.....	27
10. PALL VÕRGU JUURES	28
10.1. PALL ÜLETAB VÕRKU	28
10.2. PALLI PUUDE VÕRGUGA	28
10.3. PALL VÕRGUS.....	28
11. MÄNGIJA VÕRGU JUURES	28
11.1. KÄTE VIIMINE ÜLE VÕRGU.....	28
11.2. LÄBIMINEK VÕRGU ALT	28
11.3. VÕRGUPUUDE	29
11.4. MÄNGIJA VEAD VÕRGU JUURES	29
12. PALLING	29
12.1. ESIMENE PALLING GEIMIS	29
12.2. PALLIMISJÄRJELD	30
12.3. LUBA PALLINGUKS	30
12.4. PALLINGU SOORITAMINE	30
12.5. KÄTE	30
12.6. VEAD PALLINGU SOORITAMISEL	30
12.7. VEAD PALLINGUL JA ASETUSVEAD.....	31
13. RÜNDELÖÖK	31
13.1. RÜNDELÖÖGI ISELOOMUSTUS.....	31
13.2. PIIRANGUD RÜNDELÖÖGIL.....	31
13.3. VEAD RÜNDELÖÖGIL	32
14. SULUSTAMINE	32
14.1. SULUSTAMINE.....	32
14.2. PALLIPUUDE SULUSTAMISEL	32
14.3. SULUSTAMINE VASTASE MÄNGURUUMIS.....	32
14.4. SULUSTAMINE JA VÕISTKONNA PALLILÖÖKIDE ARV	32
14.5. PALLINGU SULUSTAMINE	33
14.6. VEAD SULUSTAMISEL.....	33
V PEATÜKK: KATKESTUSED, VIIVITUSED JA INTERVALLID	34
15. KATKESTUSED.....	34
15.1. REEGLIPÄRASTE MÄNGUKATKESTUSTE ARV	34
15.2. REEGLIPÄRASTE MÄNGUKATKESTUSTE JÄRGNEVUS.....	34
15.3. REEGLIPÄRASTE MÄNGUKATKESTUSTE PALUMINE	34
15.4. VAHEAJAD JA TEHNILISED VAHEAJAD	34
15.5. MÄNGIJATE VAHETUS	35
15.6. PIIRANGUD VAHETUSTEL	35
15.7. ERAKORRALINE VAHETUS.....	35
15.8. VAHETUS EEMALDAMISEL VÕI DISKVALIFITSEERIMISEL	35
15.9. REEGLIVASTANE VAHETUS.....	35
15.10. MÄNGIJATE VAHETUSE PROTSEDuur	36
15.11. ALUSETUD PALVED.....	36
16. MÄNGU VIIVITAMISED.....	37

16.1.	VIIVITAMISE VIISID	37
16.2.	KARISTUSED VIIVITAMISE EEST	37
17.	ERAKORDSED MÄNGUKATKESTUSED	37
17.1.	VIGASTUS/HAIGESTUMINE	37
17.2.	VÄLINE VAHELESEGAMINE	38
17.3.	KESTVAD KATKESTUSED	38
18.	INTERVALLID JA VÄLJAKUPOOLTE VAHETUSED	38
18.1.	INTERVALLID	38
18.2.	VÄLJAKUPOOLTE VAHETUS	38

VI PEATÜKK: LIBERO MÄNGIJA 39

19.	LIBERO MÄNGIJA	39
19.1.	LIBERO MÄÄRAMINE	39
19.2.	VARUSTUS	39
19.3.	LIBEROT PUUDUTAVAD TEGEVUSED	39
19.4.	UUE LIBERO MÄÄRAMINE	40
19.5.	KOKKUVÕTE	41

VII PEATÜKK: OSAVÕTJATE KÄITUMINE 42

20.	KÄITUMISNÕUDED	42
20.1.	SPORTLIK KÄITUMINE	42
20.2.	AUS MÄNG	42
21.	VÄÄR KÄITUMINE JA KARISTUSED SELLE EEST	42
21.1.	KERGEMAD VÄÄRKÄITUMISED	42
21.2.	VÄÄR KÄITUMINE, MIS VIIB KARISTUSENI	42
21.3.	KARISTUSTE SKAALA	43
21.4.	KARISTUSTE RAKENDAMINE	43
21.5.	VÄÄR KÄITUMINE ENNE GEIMI ALGUST JA GEIMIDE VAHEAJAL	43
21.6.	KOKKUVÕTE VÄÄRKÄITUMISTEST JA KARISTUSTE KAARDID	44

II OSA - LÕIGE 2: KOHTUNIKUD, NENDE KOHUSTUSED JA AMETLIKUD SIGNAALID 45

VIII PEATÜKK: KOHTUNIKUD 46

22.	KOHTUNIKE BRIGAAD JA PROTSEDUURID	46
22.1.	KOOSSEIS	46
22.2.	PROTSEDUURID	46
23.	ESIMENE KOHTUNIK	47
23.1.	ASUKOHT	47
23.2.	ÕIGUSED	47
23.3.	KOHUSTUSED	47
24.	TEINE KOHTUNIK	48
24.1.	ASUKOHT	48
24.2.	ÕIGUSED	48
24.3.	KOHUSTUSED	49
25.	KOHTUNIK-SEKRETÄR	50
25.1.	ASUKOHT	50
25.2.	KOHUSTUSED	50
26.	KOHTUNIK-SEKRETÄRI ABI	51
26.1.	ASUKOHT	51
26.2.	KOHUSTUSED	51
27.	PIIRIKOHTUNIKUD	52
27.1.	ASUKOHT	52
27.2.	KOHUSTUSED	52
28.	AMETLIKUD SIGNAALID	53

28.1. KOHTUNIKE KÄESIGNAALID	53
28.2. PIIRIKOHTUNIKE LIPUSIGNAALID	53

II OSA - LÕIGE 3: JOONISED 54

J1a VÕISTLUSE/KONTROLL ALA	55
J1b MÄNGUALA.....	56
J2 MÄNGU VÄLJAK	57
J3 VÕRGU SKEEM	58
J4 MÄNGIJATE ASETUSED	59
J5a PALLI ÜLEMINEK VÕRGU VERTIKAALTASAPINNAST VASTASE POOLELE.....	60
J5b PALLI ÜLEMINEK VÕRGU VERTIKAALTASAPINNAST VASTASE VABA-ALASSE	61
J6 KATE	62
J8 TAGALIINI MÄNGIJA RÜNNAK	63
J9 VÄÄRKÄITUMISE ŠKAALA, KARISTUSED NING TAGAJÄRJED	64
J10 KOHTUNIKE BRIGAADI JA NENDE ABILISTE ASUKOHT	65
J11 KOHTUNIKE AMETLIKUD ŽESTID	66
J12 PIIRIKOHTUNIKE AMETLIKUD LIPUSIGNAALID	73

III OSA: DEFINITSIOONID 75-77



MÄNGU ISELOOMUSTUS

Võrkpall on sportmäng, mida mängivad kaks võistkonda võrguga kahte ossa jaotatud mänguväljakul. Temas on palju erinevaid versioone eriolukordadeks, mis muudavad mängu mitmekülseks ja vaatamänguliseks igaühele.

Mängu eesmärgiks on saata pall määruste päraselt üle võrgu nii, et see maanduks vastase väljakul ning takistada palli maandumist oma väljakul. Võistkond tohib palli lüüa kolm korda (lisaks puutele sulustamisel), et saata pall vastase väljakule.

Pall pannakse mängu pallinguga: pallija lööb palli üle võrgu vastase väljakule. Palli mängitakse seni, kuni see puudutab väljakut, läheb "välja" või võistkond ei saada palli määruste päraselt tagasi.

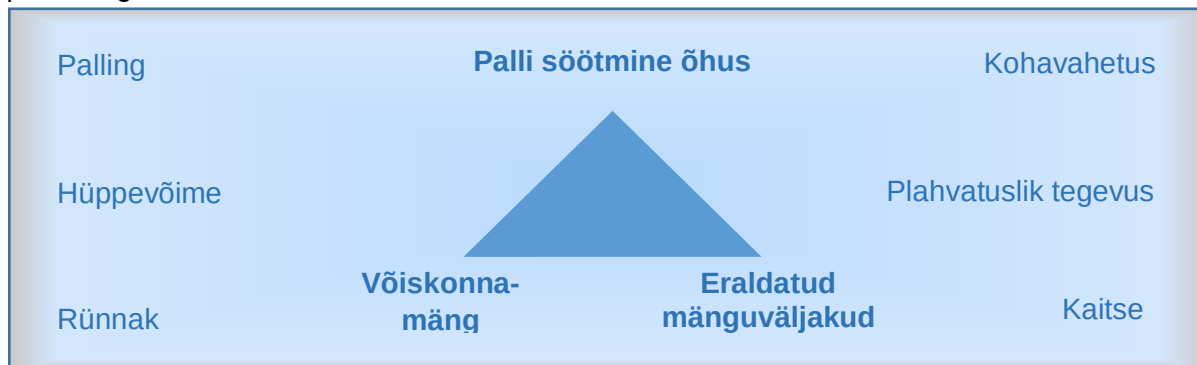
Võrkpallis saavutab punkti võistkond, kes võidab pallimängimise (inglise keeles: *Rally Point System*). Kui palli vastu võttev võistkond võidab pallimängimise, siis saab ta punkti ja pallimise õiguse ning ta mängijad liiguvad ühe koha võrra edasi kellaosuti liikumise suunas.



**I OSA
VÕRKPALLIREEGLITE JA
KOHTUNIKUTEGEVUSE
FILOSOOFIA**

SISSEJUHATUS

Võrkpall on üks kõige edukamatest ja populaarsematest konkurentsivõimelistest vabaaja spordialadest maailmas. See on **kiire**, see on **põnev** ja tegevus on **plahvatuslik**. Võrkpallis on mitmeid üliolulisi kattuvaid elemente, mille tunnustav **koostoime** muudab ta unikaalseks teiste pallimängude seas:



Viimaste aastate jooksul on FIVB teinud suuri samme kohandamaks mängu kaasaegse publiku vajadustele. Antud tekst on suunatud laiale võrkpallipublikule – mängijatele, treeneritele, kohtunikele, pealtvaatajatele või kommentaatoritele järgmisel põhjusel:

- võrkpallireeglite tundmine võimaldab paremini mängida – treenerid saavad luua paremaid võistkondade koosseise ja taktikat, mis lubab mängijatel täielikult näidata oma oskusi;
- võrkpallireeglite seoste mõistmine aitab kohtunikel langetada paremaid otsuseid.

Antud sissejuhatus kirjeldab esmalt võrkpalli kui konkurentsivõimelist spordiala ning seejärel toob välja peamised omadused, mis on vajalikud edukaks kohtunikutegevuseks.

VÕRKPALL ON VÕISTLUSLIK SPORDIALA

Võistlustel kasutatakse ära latentsed jõuvarud. Esile tulevad maksimaalsed võimed, võitlusvaim, loomingulisus ja esteetika. Võrkpallireeglid on korrastatud nii, et oleks võimalik rakendada **kõiki** mainitud omadusi. Võrkpall võimaldab kõigil mängijatel, seejuures vaid üksikute eranditega, tegutseda nii võrgu juures (rünnakul), kui mänguväljaku tagumises osas (kaitses või pallingul).

William Morgan, selle mängu looja, tunneks endiselt ta ära, kuna võrkpall on aastate jooksul säilitanud teatud kindlad iseloomulikud ja vajalikud mängu osad. Mõned neist on sarnased teiste võrgu/palli/reketi mängudega:

- palling;
- kohavahetus (pallijate vaheldumine);
- rünnak;
- kaitse.

Võrkpall on teiste pallimängude seas unikaalne seetõttu, et pall peab pidevalt lendama – “lendav pall” – ning lubab mõlemal võistkonnal teha kindla arvu omavahelisi pallipuuteid enne kui peab palli vastasele tagasi mängima.

Erilise kaitsemängija – Libero mängija – sissetoomine aitas võrkpalli edasi viia pikemate pallimängimiste ja mitmekülgse mängu suunas. Pallingu reegli täiustamine on muutnud pallingu lihtsast palli mängu panekust tõeliseks rünnakurelvaks.

Kohavahetuse kontseptsioon on juurutanud tõekspidamise, et seda mängu mängivad mitmekülgsed atleedid. Mängijate asetuse punktid määrustes võimaldavad võistkondadel olla taktikaliselt paindlikud, aidates sellega luua huvitavaid mängulisi arenguid.

Võistlejad kasutavad seda loodud struktuuri, kasutades tehnikat, taktikat ja jõudu. Struktuur lubab mängijatel publiku ja pealtvaatajate innustamiseks vabalt kasutada oma väljenduslikkust.

Ja võrkpalli imidž on seejuures järjest parem.

KOHTUNIK ANTUD STRUKTUURIS

Hea ametniku olemus peitub aususes ja järjekindluses:

- **olla** aus iga osaleja vastu;
- olla **hinnatud** pealtvaatajatele kui aus.

See nõuab ülisuurt usaldust – kohtunikku peab usaldama, et lubada mängijatel publiku meelt lahutada:

- olla **täpne** oma **otsustes**;
- **saada aru, miks antud reegel on kirjutatud**;
- olla **tõhus organisaator**;
- lubada võistlusel areneda, **juhatada** teda lõpuni;
- olla **õpetaja** – kasutada reegleid ebaaususe karistamiseks või ebaviisakuse ennetamiseks;
- **reklaamida** mängu – **lubada** mängus **vaatemängulistel** elementidel välja paista ja parimatel mängijatel teha seda, mida nad kõige paremini oskavad: pakkuda publikule **meelelahutust**.

Lõpetuseks võime öelda, et hea kohtunik kasutab reegleid nii, et teha võistlus **kõigile** osapooltele tõeliseks sündmuseks.

Nendele, kes on seda siiani lugenud, vaadake järgnevaid reegleid kui selle suure mängu arengu tänast seisundit. Samas pidage meeles, miks järgnevad peatükid võiksid teile olla võrdse tähtsusega teie enda olemasoleval positsioonil spordis.

Tule mängima!

Pane pall lendama!



II OSA LÖIGE 1: MÄNG



I PEATÜKK: RAJATISED JA VARUSTUS

VAATA REEGLEID

1. MÄNGUALA

Mänguala koosneb mänguväljakust ja vaba-alast. Mänguala peab olema risküliku kujuline ja sümmeetriline.

1.1, J1a, J1b

1.1. MÕÕTMED

Mänguväljak kujutab endast riskülikut mõõtmetega 18 x 9 m, mis on ümbritsetud igast küljest vähemalt 3 m laiuse sümmeetrilise risküliku kujulise vaba-alaga.

J2

Vaba mänguruum on mänguväljaku kohal olev ruum, kus ei asu ühtegi kõrvalist takistust. Mänguväljaku kohal peab olema vähemalt 7 m kõrgune vaba mänguruum.

FIVB, Maailma ja Ametlikel Võistlustel peab vaba-ala laius olema külgsuunest vähemalt 5 m ja otsasuunest 6,5 m. Vaba mänguruumi kõrgus peab olema vähemalt 12,5 m väljaku pinnast.

1.2. MÄNGUALA KATE

- 1.2.1. Mänguala kate peab olema tasane, horisontaalne ja ühetaoline. Ta ei tohi kujutada mingit ohtu mängijate traumeerimiseks. Keelatud on mängida konarlikel või libedatel pindadel.

FIVB, Maailma ja Ametlikel Võistlustel on lubatud ainult puit- või sünteetilised katted. Iga kate peab olema eelnevalt kinnitatud FIVB poolt.

- 1.2.2. Siseväljakute kate peab olema heledavärviline.

FIVB, Maailma ja Ametlikel Võistlustel peavad jooned olema heleda värvi. Mänguväljak ja vaba-ala peavad olema erinevat värvi.

1.1, 1.3

- 1.2.3. Välisväljaku kalle on lubatud kuni 5 mm meetri kohta. Keelatud on kasutada kõvast materjalist valmistatud piirjooni.

1.3

1.3. JOONED VÄLJAKUL

J3

- 1.3.1. Kõikide joonte laius on 5 cm. Jooned peavad olema heledad ja erinema väljaku värvusest ning mistahes teiste joonte värvusest.

1.2.2

- 1.3.2. Piirjooned

Mänguväljakut piiravad kaks külgsuunest ja kaks otsasuunest. Külgsuunest ja otsasuunest kuuluvad mänguväljaku mõõtmetesse.

1.1

- 1.3.3. Keskjoon

Keskjoone telg jaotab mänguväljaku kaheks võrdseks 9 x 9 m väljakuks, kusjuures joone kogu laius kuulub täies ulatuses mõlemale väljakule võrdselt. See joon kulgeb võrgu all ühest külgsuunest teiseni.

J2

- 1.3.4. Ründejoon

Kummalgi väljakupoolel on ründejoon joonistatud nii, et tema tagaserv on 3 m keskjoone teljest tagapool. See joon piirab ründeala.

FIVB, Maailma ja Ametlikel Võistlustel on ründejoon pikendatud J2 täiendavate katkendjoontega külgjoontest viie 15 cm pikkuse joonega, mis on kantud 20 cm kaugusele üksteisest, kogupikkusega 1,75 m. “Treeneri piirangu joon” (katkendlik joon ründejoone pikendusest kuni väljaku tagajooneni, paralleelselt külgjoonega 1,75m kaugusel) määrab treeneri liikumise piirid, koosnedes 15cm pikkustest joontest, mis on kantud 20cm kaugusele üksteisest.

1.4. ALAD JA KOHAD

1.4.1. Ründeala

Kummagi väljakupoole ründeala on piiratud keskjoone teljega ja ründejoone tagumise servaga.

Ründeala mõtteline pikendus kulgeb väljaspool külgjooni kuni vaba-ala lõpuni.

1.4.2. Pallinguala

Pallinguala on 9 m laiune ala kummagi otsajoone taga.

Pallinguala on külgedelt piiratud kahe 15 cm pikkuse joonega, mis on kantud 20 cm kaugusele otsajoonest sellega risti kui külgjoonte pikendused. Mõlema joone laius kuulub pallingualasse.

Pallinguala ulatub sügavuti kuni vaba-ala lõpuni

1.4.3. Vahetusala

Vahetusala on piiratud mõlema ründeala joone pikendusega kuni kohtunik-sekretäri lauani.

1.4.4. Libero asendamise ala

Libero asendamise ala on vabaala osa mõlema võistkonna pinkide poolses küljes ja see ulatub ründejoone pikendusest kuni väljaku otsajooneni.

1.4.5. Soojenduskoht

FIVB, Maailma ja Ametlikel Võistlustel asuvad ca 3 x 3 m suurusega soojenduskohad väljaspool vaba-ala mõlema võistkonna pinkide poolse külje nurgas.

1.4.6. Karistuskoht

Karuskoht, mõõtmetega ca 1 x 1 m ja varustatud kahe tooliga, asub kontrollalas, väljaspool mänguväljaku tagajooni pikendust. Nad võivad olla piiratud 5 cm laiuse punase joonega.

1.3.3, 1.4.1

J2

J2b, J2

19.3.1.4,
23.3.2.3e, J2

1.3.3, 1.3.4,
19.3.1.4, 23.3.2.3e

1.1, 1.3.2

1.3.2, 12, J1b

1.1

1.3.4, 15.6.1, J1b

19.3.2.7, J1b

24.2.5, J1a, J1b

21.3.2.1, J1a, J1b

1.5. ÕHUTEMPERATUUR

Õhutemperatuur ei tohi olla alla 10° C (50° F).

FIVB, Maailma ja Ametlikel Võistlustel ei tohi õhutemperatuur olla kõrgem kui 25°C (77°F) ja madalam kui 16°C (61°F).

1.6. VALGUSTUS

FIVB, Maailma ja Ametlikel Võistlustel peab mänguala valgustatus olema 1000-1500 luksi mõõdetuna 1 m kõrgusel mänguala pinnast.

2. VÕRK JA KINNITUSPOSTID

2.1. VÕRGU KÕRGUS

2.1.1. Võrk paigaldatakse vertikaalselt keskjoone telje kohale. Võrgu kõrgus meestele on 2.43 m ja naistele 2.24 m.

2.1.2. Võrgu kõrgust mõõdetakse väljaku keskel. Võrgu kõrgus (külge- joonte kohal) peab olema täiesti ühesugune ja mitte ületama määrustepärast kõrgust mitte rohkem kui 2 cm võrra.

2.2. VÕRK

Võrk on 1 m laiune ja 9,5 kuni 10 m pikkune (ulatudes 25 kuni 50 cm kummalegi poole piirdelintidest) ning koosneb mustadest 10 cm küljepikkusega ruudukujulistest võrgu silmadest.

FIVB, Maailma ja Ametlikel Võistlustel, vastavalt antud võistluse juhenditele, võib võrk olla täiustatud, et kaasa aidata reklaamide paigutamisele vastavalt sõlmitud turunduslepingutele.

Võrgu ülemises servas on 7 cm laiune valge horisontaalne lint, mis on valmistatud üle võrgu serva keeratud valgest riidest ja õmmeldud võrgu külge kogu pikkuses. Selle lindi kummaski otsas olevast avast on läbi tõmmatud nõör, mis kinnitab lindi postide külge, hoides seega võrgu ülemist serva pingutatuna.

Selle lindi sisse on tõmmatud painduv tross, millega võrk kinnitatakse postide külge ja mis tagab võrgu ülemise ääre pingutatuse.

Võrgu alumises servas on 5 cm laiune horisontaalne lint, mis on sarnane ülemise lindiga, millest on läbi tõmmatud nõör. Antud nõoriga kinnitub võrk postide külge ja sellega tõmmatakse võrgu alumine osa pingule.

2.3. PIIRDELINDID

Kummagi külgejoone kohale kinnitatakse võrgu külge kaks valget linti.

Nende laius on 5 cm ja pikkus 1m. Mõlemat linti loetakse võrgu osaks.

2.4. ANTENNID

Antenn on painduv 1,8 m pikkune ja 10 mm läbimõõduga varras, mis on valmistatud fiiberklaasist või sellega sarnasest materjalist.

Antennid kinnitatakse kummagi piirdelindi välisservale. Antennid paiknevad võrgu erinevatel pooltel.

1

J3

1.3.3

1.1, 1.3.2, 2.1.1

J3

1.3.2, J3

2.3, J3

Kummagi antenni ülemine 80 cm pikkune osa ulatub üle võrgu ääre ja on märgistatud 10 cm laiuste kontrastset värvi triipudega, soovitatavalt punane ja valge.

Antennid loetakse võrgu osaks ja nad piiravad üleminekuala külgedelt.

10.1.1, J3, J5a, J5b

2.5. KINNITUSPOSTID

2.5.1. Võrku hoidvad kinnituspostid paigaldatakse külgsuontest 0,5 kuni 1 m kaugusele. Nad on 2,55 m pikad ja kergesti paigaldatavad.

J3

Kõigil FIVB, Maailma ja Ametlikel Võistlustel asuvad võrku hoidvad kinnituspostid 1 m kaugusel külgsuontest ja peavad olema polsterdatud.

2.5.2. Võrgu kinnituspostid peavad olema ümmargused ja siledad ning kinnitatud väljakule trossideta. Kinnituspostidel ei tohi olla ohtlikke või segavaid seadeldisi.

2.6. TÄIENDAV VARUSTUS

Kogu täiendav varustus määratakse kindlaks FIVB juhenditega.

3. PALLID

3.1. STANDARDID

Pall peab olema ümmargune, valmistatud pehmest nahast või kunstnahast, sees täispuhutav sisekumm kummist või samalaadsest materjalist.

Palli värv võib olla ühevärviline ja hele või värvide kombinatsioon.

Kunstnahast materjali ja värvide kombinatsiooniga pallide kasutamine rahvusvahelistel ametlikel võistlustel peab vastama FIVB standarditele.

Palli ümbermõõt peab olema 65-67 cm ja tema kaal 260-280 g.

Palli siserõhk peab olema 0.30 kuni 0.325 kg/cm² (4.26 kuni 4.61 psi) (294.3 kuni 318.82 mbar või hPa).

3.2. PALLIDE ÜHETAOLISUS

Ühel ja samal kohtumisel kasutatavad pallid peavad olema ühesuguste omadustega ümbermõõdu, kaalu, rõhu, tüübi, värvi jne. osas.

3.1

FIVB, Maailma ja Ametlikel Võistlustel, samuti Rahvuslikel või Liiga Meistrivõistlustel tuleb mängida FIVB poolt heakskiidetud pallidega, kui ei ole FIVB –ga teisiti kokku lepitud.

3.3. VIIIE PALLI SÜSTEEM

FIVB, Maailma ja Ametlikel Võistlustel kasutatakse viiete palli. Sel juhul paigutatakse mängualale kuus pallipoissi – üks igasse vaba-ala nurka ning üks kummagi kohtuniku taha.

J10

II PEATÜKK OSAVÕTJAD

VAATA REEGLEID

4. VÕISTKONNAD

4.1. VÕISTKONNA KOOSSEIS

4.1.1. Võistkond võib mänguks koosneda maksimaalselt 12 mängijast, pluss

- Treenerid: üks treener ja **maksimaalselt kaks abitreenerit**,
- Meditsiinipersonal – üks **võistkonna terapeut** ja üks arst.

Ainult need isikud, kes on kantud mänguprotokollis, võivad siseneda mängu- /kontrollalasse ja võtta osa ametlikust soojendusest ning mängust.

FIVB, Maailma ja Ametlikel Võistlustel täiskasvanutele võib mänguprotokollis registreerida ja mängust osa võtta kuni 14 mängijat.

Treener valib maksimaalselt viis ametnikku/võistkonna liiget varumängijate pingile (kaasa arvatud treener), kuid nad peavad olema mänguprotokollis lisatud ja registreeritud O-2(bis) registreerimisvormil.

Võistkonna mänedzer ega võistkonna ajakirjanik ei tohi istuda võistkonna pingil ega selle taga kontrollalas.

FIVB, Maailma ja Ametlikel Võistlustel peavad arst ja võistkonna terapeut olema delegatsiooni koosseisus ja eelnevalt tunnustatud FIVB poolt. Siiski, FIVB, Maailma ja Ametlikel Võistlustel täiskasvanutele, kui nad ei ole võistkonna ametnikena registreeritud, peavad nad istuma eraldustara ääres mängu- /kontrollala sees ja võivad mängu sekkuda vaid kohtunike kutsel mängijatega juhtunud eriolukordadel.

Võistkonna terapeut (isegi siis, kui ta pole võistkonna pingil) võib abistada võistkonda soojenduse ajal kuni ametliku soojenduse alguseni võrgu juures.

Iga võistluse ametlikud regulatsioonid leiab konkreetse võistluse juhendist.

4.1.2. Üks mängijatest, kuid mitte Libero, on võistkonna kapten ja ta peab olema märgitud võistlusprotokollis.

4.1.3. Kohtumisel võivad väljakule tulla ja mängida ainult mängijad, kelle nimed on kantud võistlusprotokollis. Pärast seda, kui treener ja kapten on võistlusprotokollile alla kirjutanud (võistkonna koosseis elektroonilises protokollis), ei tohi ülesantud mängijaid enam muuta.

4.2. VÕISTKONNA PAIKNEMINE

4.2.1. Varumängijad peavad istuma võistkonna pingil või asuma oma võistkonna soojenduskohas. Treener ja teised võistkonna liikmed peavad istuma võistkonna pingil, kuid võivad sealt ajutiselt lahkuda.

5.2, 5.3

J1a

7.2.1

5.1, 19.1.3

1, 4.1.1, 5.1.1, 5.2.2

1.4.5, 5.2.3, 7.3.3

	Võistkonna pingid asuvad kohtunik-sekretäri laua kõrval väljaspool vaba-ala.	J1a, J1b
4.2.2.	Ainult võistkonna koosseisus olevad liikmed võivad kohtumise ajal istuda võistkonna pingil ning osa võtta ametlikust soojendusest.	4.1.1, 7.2
4.2.3.	Varumängijad võivad soojendada ilma pallideta alljärgnevalt:	
4.2.3.1.	mängu ajal: soojenduskohtadel;	1.4.5, 8.1, J1a, J1b
4.2.3.2.	vaheaja ja tehnilise vaheaja jooksul: vabaalas oma väljakupoole taga.	1.3.3, 15.4
4.2.4.	Geimide vaheajal võivad mängijad teha pallidega soojendust oma vaba-alas. Pikendatud vaheajal 2 ja 3 geimi vahel (kui seda kasutatakse) võivad mängijad teha soojendust ka oma väljakupoolel.	18.1
4.3.	VARUSTUS	
	Mängijate varustus koosneb spordisärgist, -pükstest, -sokkidest (võistlusvorm) ja -spordijalatsitest.	
4.3.1.	Spordisärgid, -püksid ja -sokid peavad kõigil võistkonna liikmetel olema ühesugused ja sama värvi (välja arvatud Libero). Võistlusvorm peab olema puhas.	4.1, 19.2
4.3.2.	Jalatsid peavad olema kerged ja painduvad, kummist või liittaldadega ning ilma kotsadeta.	
4.3.3.	Mängijate spordisärgid peavad olema varustatud numbritega 1 kuni 20. FIVB, Maailma ja Ametlikel Võistlustel täiskasvanutele, kus kasutatakse suuremat võistkonda, võib numbrite vahemikku suurendada.	4.3.3.2
4.3.3.1.	Võistlussärgi rinnal ja seljal peavad numbrid asuma keskel. Numbrite värvus ja toon peavad kontrastselt erinema särgi värvusest ja toonist.	
4.3.3.2.	Rinnal peab number olema vähemalt 15 cm ja seljal 20 cm kõrge. Numbri jooned peavad olema vähemalt 2 cm laiad.	
4.3.4.	Võistkonna kapteni särgil peab olema rinnanumbri all särgi värvist erinevat värvi 8 x 2 cm suurune triip.	5.1
4.3.5.	Keelatud on kanda teistest mängijatest erinevat värvi ja/või ilma ametlike numbriteta võistlusvormi (välja arvatud Libero).	19.2
4.4.	VARUSTUSE VAHETUS	
	Esimene kohtunik võib lubada ühel või mitmel mängijal:	23
4.4.1.	mängida paljajalu;	
4.4.2.	vahetada geimide vaheajal või pärast vahetust märga või purunenud võistlusvormi tingimusel, et uus võistlusvorm on sama värvi, sama tegumoe ja -numbriga;	4.3, 15.5
4.4.3.	lubada külma ilmaga mängida treeningdressides, tingimusel, et need on kogu võistkonnal sama värvi ja tegumoeaga (välja arvatud Libero) ja nummerdatud vastavalt Reeglile 4.3.3.	4.1.1, 19.2

4.5. KEELATUD ESEMED

- 4.5.1. Keelatud on kanda esemeid, mis võivad tekitada vigastusi või anda nende kandjale mingeid eeliseid.
- 4.5.2. Mängijad võivad omal riisikol kanda prille või läätsi.
- 4.5.3. Mängijad võivad kaitseks või toestamiseks kanda kompressioone vigastusi ära hoidvaid vahendeid).

FIVB, Maailma ja Ametlikel Võistlustel täiskasvanutele peavad need vahendeid olema vastava varustuse osaga samat värvi. Musta-, valget- ja neutraalset värvi võib samuti kasutada.

5. VÕISTKONNA JUHID

Mõlemad, nii võistkonna kapten kui treener, kannavad vastutust oma võistkonna liikmete käitumise ja distsipliini eest.

Liberod ei saa olla võistkonna ega mängu kapteniks.

5.1. KAPTEN

- 5.1.1. ENNE KOHTUMISE ALGUST kirjutab kapten alla võistlusprotokollile ja esindab oma võistkonda loosimisel.

- 5.1.2. KOHTUMISE AJAL väljakul olles on võistkonna kapten mängu kapteniks. Kui võistkonna kapten ei asu väljakul, peab treener või võistkonna kapten määrama teise väljakul mängiva mängija, kuid mitte Libero, mängu kapteni kohustusi täitma. Mängu kapten säilitab oma kohustused kuni vahetuseni, võistkonna kapteni naasmiseni väljakule või geimi lõpuni.

Kui pall on mängust väljas, on ainult mängu kaptenil lubatud pöörduda kohtunike poole:

- 5.1.2.1. selgituse saamiseks reeglite rakendamise või tõlgendamise kohta ning anda edasi oma võistkonnakaaslaste palveid ja küsimusi. Kui I kohtuniku selgitus ei rahulda mängu kaptenit, võib ta otsustada esitada protest selle otsuse kohta ja viivitamatult teatama I kohtunikule, et ta reserveerib õiguse kanda ametlik protest kohtumise lõpul võistlusprotokollile;

- 5.1.2.2. küsida luba:

a) võistlusvarustuse osaliseks või täielikuks vahetamiseks,

b) võistkondade asetuste õigsuse kontrollimiseks,

c) põranda, võrgu, palli jne. kontrollimiseks;

- 5.1.2.3. treeneri puudumisel paluda vaheaegu ja mängijate vahetusi.

- 5.1.3. PÄRAST KOHTUMISE LÕPPU võistkonna kapten:

- 5.1.3.1. tänab kohtunikke ning kirjutab alla võistlusprotokollile, kinnitades mängu tagajärje;

20

7.1, 25.2.1.1

15.2.1

8.2

23.2.4

4.3, 4.4.2

7.4, 7.6

1.2, 2, 3

15.3.1, 15.4.1,
15.5.2

6.3

25.2.3.3

- 5.1.3.2. kui ta teatas sellest õigeaegselt esimesele kohtunikule, võib ta kinnitada ja kanda võistlusprotokolli ametliku protesti, mis puudutab kohtunike poolt reeglite rakendamist või tõlgendamist.

5.1.2.1, 25.2.3.2

5.2. TREENER

- 5.2.1. Treener juhib kohtumise jooksul oma võistkonna mängu, asudes väljaspool mänguväljakut. Ta määrab algkoosseisud, vahetuse ning võtab vaheaegu. Nendes küsimustes on temakontaktisiks teine kohtunik.
- 5.2.2. ENNE KOHTUMIST TREENER kannab võistlusprotokolli või kontrollib selles oma võistkonna mängijate nimed ja numbrid ning kirjutab seejärel võistlusprotokollile alla.
- 5.2.3. KOHTUMISE AJAL treener:
- 5.2.3.1. annab enne iga geimi algust teisele kohtunikule või kohtunik-sekretärile nõuetekohaselt täidetud ja allkirjastatud algasetuse kaardid;
- 5.2.3.2. istub kohtunik-sekretärile lähimal võistkonna pingil, kuid võib sealt lahkuda;
- 5.2.3.3. palub vaheaegu ja mängijate vahetusi;
- 5.2.3.4. võib nagu ka teised võistkonna liikmed anda juhiseid väljakumängijatele. Treener võib anda neid juhiseid seistes või liikudes vaba-alas oma võistkonna pingi ees ründeala pikenduse joonest kuni soojendusalani ilma et ta segaks või viivitaks mängu.

1.1, 7.3.2, 15.4.1, 15.5.2

4.1, 19.1.3, 25.2.1.1

7.3.2, 7.4, 7.6

4.2

15.4, 15.5

1.3.4, 1.4.5, J1a, J1b, J2

FIVB, Maailma ja Ametlikel Võistlustel on treeneril lubatud oma kohuseid täites liikuda vaid treeneri joonest tagapool.

J1a, J1b, J2

5.3. TREENERI ABI

- 5.3.1. Treeneri abi istub võistkonna pingil, kuid tal ei ole õigust mängu käiku vahele segada.
- 5.3.2. Kui treener peab mingil põhjusel võistkonna juurest lahkuma, s.h. karistuse tõttu (kuid välja arvatud juhul, kui ta läheb mängijana väljakule) võib treeneri abi täita treeneri äraoleku ajal tema kohustusi mängus. Kapten peab treeneri abile antud kohustusest esimesele kohtunikule teada andma.

5.1.2, 5.2



III PEATÜKK MÄNGU FORMAAT

6. PUNKTI SAAMINE, GEIMI JA KOHTUMISE VÕITMINE

6.1. PUNKTI SAAMINE

6.1.1. Punkt

Võistkond saavutab punkti:

6.1.1.1. palli edukal maandamisel vastase väljakupoolele;

8.3, 10.1.1

6.1.1.2. kui vastasvõistkond tegi vea;

6.1.2

6.1.1.3. kui vastasvõistkonnale tehti märkus.

16.2.3, 21.3.1

6.1.2. Viga

Võistkond sooritas vea, kui tema mängutegevus on vastuolus reeglitega (või rikkus neid mõnel muul viisil). Kohtunikud fikseerivad vea ja otsustavad järgneva vastavalt reeglitele:

6.1.2.1. Kui kaks või enam viga on toimunud järjestikku, siis võetakse arvesse vaid esimesena toimunud viga;

6.1.2.2. Kui kaks või enam viga on vastasmängijatel toimunud üheaegselt, siis seda loetakse MÕLEMAPOOLSEKS VEAKS ja pallimängimine korraldatakse.

6.1.2, J11 (23)

6.1.3. Pallimängimine ja lõpetatud pallimängimine

Pallimängimine on mängutegevuse järgnevus alates pallija poolt sooritatud pallingust kuni hetkeni, mil pall on mängust "väljas". **Lõpetatud pallimängimine** on mängutegevuse järgnevus, mille tulemuseks on punkti saavutamine. Selle hulka kuulub:

8.1, 8.2, 12.2.1, 12.4.4, 15.2.3, 15.11.1.3, 19.3.2.1, 19.3.2.9, 21.3.1

- **karistuse saamine;**
- **pallinguõiguse kaotamine pallinguvea tõttu, mis saadi pallingu ajalimiidi ületamisel.**

6.1.3.1. kui pallija võistkond võidab pallimängimise, saab ta punkti ja jätkab pallimist;

6.1.3.2. kui palli vastuvõttev võistkond võidab pallimängimise, saab ta punkti ja peab järgmisena pallima.

6.2. GEIMI VÕITMINE

J11 (9)

Geimi (välja arvatud otsustava 5-nda geimi) võidab võistkond, kes esimesena kogub 25 punkti vähemalt 2 - punktilise vahega. Seisul 24-24 jätkatakse mängu, kuni 2 - punktiline vahe on saavutatud (26-24; 27-25; jne.).

6.3.2

6.3. KOHTUMISE VÕITMINE

J11 (9)

6.3.1. Kohtumise võidab võistkond, kes võidab kolm geimi.

6.2

- 6.3.2. Seisul 2-2 mängitakse otsustav viies geim 15 punktini ja võidetakse vähemalt 2-punktilise vahega.

7.1

6.4. MITTEILMUMINE JA MITTETÄIELIK VÕISTKOND

- 6.4.1. Võistkond, kes keeldub mängimast pärast nõuet seda teha, loetakse mitteilmunuks ja kohtumise kaotanuks tagajärjega 0-3 ja iga geim tulemusega 0-25.
- 6.4.2. Võistkond, kes kaaluva põhjusega ei ilmunud õigel ajal väljakule, kuulutatakse samuti mitteilmunuks sama tulemusega, reegel 6.4.1
- 6.4.3. Võistkond, kes on kuulutatud geimis või kohtumises MITTETÄIELIKUS KOOSSEISUS OLEVAKS, kaotab geimi või kohtumise. Vastasvõistkonnale lisatakse geimi või kohtumise võiduks vajalikud punktid või punktid ja geimid. Mittetäielik võistkond säilitab võidetud punktid ja geimid.

6.2, 6.3

6.2, 6.3, 7.3.1

7. MÄNGU KÄIK

7.1. LOOSIMINE

Enne kohtumist viib esimene kohtunik läbi loosimise esimese pallingu ja väljakupoole valiku määramise kohta esimeses geimis. Enne otsustava geimi mängimist korraldatakse uus loosimine.

12.1.1

- 7.1.1. Loosimine toimub mõlema võistkonna kapteni juuresolekul.

6.3.2

- 7.1.2. Loosimise võitja valib:
KAS

5.1

- 7.1.2.1. pallinguõiguse või pallingu vastuvõtu,
VÕI

12.1.1

- 7.1.2.2. väljakupoole.
Loosimise kaotanule jääb võitjast ülejäänud valik.

7.2. AMETLIK SOOJENDUS

- 7.2.1. Kui võistkondade käsutuses oli enne mängu teine väljak, siis antakse võistkondadele kokku 6 minutit aega võrgu juures koos soojenduse läbiviimiseks; kui seda ei olnud, siis antakse võistkondadele kokku 10 minutit.

FIVB, Maailma ja Ametlikel Võistlustel antakse võistkondadele 10 minutit ametlikuks soojenduseks võrgu juures.

- 7.2.2. Kui üks kaptenitest soovib võrgu juures eraldi (järjestikku) ametlikku soojendust läbi viia, siis võivad võistkonnad teha kumbki kas 3 minutit või kumbki 5 minutit.

7.2.1

- 7.2.3. Kui soojendus viiakse läbi järjestikku, siis teeb seda võrgu juures esimesena võistkond, kes pallib esimesena.

7.1.2.1, 7.2.2

7.3. VÕISTKONNA ALGKOOSSEIS JA ALGASETUS

- 7.3.1. Mängu ajal peab võistkonnas alati väljakul olema kuus mängijat.

6.4.3

	Algasetus fikseerib mängijate kohavahetuse korra väljakul. See kord peab säilima kogu geimi jooksul.	7.6
7.3.2.	Enne iga geimi algust peab treener esitama asetuskaardi või elektroonika- seadme kaudu (kui seda kasutatakse) oma võistkonna mängijate algasetusega. Nõuetele vastavalt täidetud ja allkirjastatud asetuskaart esitatakse teisele kohtunikule või kohtunik-sekretärile – või saadab elektrooniliselt otse e-kohtunik-sekretärile.	5.2.3.1, 24.3.1, 25.2.1.2
7.3.3.	Mängijad, kes ei kuulu geimi algkoosseisu, loetakse selles geimis varumängijateks (välja arvatud Libero).	7.3.2, 15.5
7.3.4.	Kui asetuskaart mängijate algasetusega on ära antud teisele kohtunikule või kohtunik-sekretärile, siis algasetuse muutmine ilma tavalise vahetuseta pole lubatud.	15.2.2, 15.5 J11 (5)
7.3.5.	Kui mängijate tegelik asetus väljakul ei lähe kokku asetuskaardil märgitud asetusega, siis tegutsetakse järgmiselt:	24.3.1
7.3.5.1.	kui selline olukord avastatakse enne geimi algust, siis taastatakse mängijate asetus vastavalt asetuskaardil märgitule – see ei too kaasa karistust.	7.3.2
7.3.5.2.	kui enne geimi algust avastatakse, et väljakule tulnud mängija ei ole kantud selleks geimiks asetuskaardile, siis tuleb see mängija vahetada vastavalt asetuskaardil märgituga - see ei too kaasa karistust.	7.3.2
7.3.5.3.	kui aga treener soovib jätta sellise(d) asetuskaardile kandmata mängija(d) väljakule, peab ta paluma, kasutades vastavatkäesignaali, tavalise(d) vahetuse(d), mis fikseeritakse võistlusprotokollis. Kui mängijate tegelik asetus väljakul ei lähe kokku asetuskaardil märgitud asetusega ja see avastatakse hiljem, siis vea teinud võistkond peab taastama õige asetuse. Vastasvõistkonna punktid säilitatakse ja nad saavutavad lisaks ühe punkti ning sooritavad järgmise pallingu. Kõik punktid, mida vea teinud võistkond saavutas alates vea tekkimisest kuni vea avastamise hetkeni, anulleeritakse.	15.2.2, J11 (5)
7.3.5.4.	Kui väljakul avastatakse mängija, kes ei ole kantud võistlusprotokolli, jäävad vastasvõistkonna punktid alles ja nad saavad lisaks punkti ja pallinguõiguse. Vea teinud võistkond kaotab kõik võidetud punktid ja/või geimid (0:25, kui vajalik), mis olid võidetud momendini, kui registreerimata mängija tuli väljakule, esitama parandatud asetuskaardi ja saatma väljakule uue registreeritud mängija registreerimata mängija kohale.	6.1.2, 7.3.2
7.4.	ASETUSED	J4
	Hetkel, kui pallija lööb palli, peavad mõlema võistkonna mängijad asuma oma väljaku piirides õiges kohavahetuse kohas (välja arvatud pallija).	7.6.1, 8.1, 12.4
7.4.1.	Mängijate asetus on nummerdatud järgmiselt:	
7.4.1.1.	kolme piki võrku asuvat mängijat nimetatakse eesliinimängijateks ja nad asuvad kohtadel 4 (ees vasakpoolne), 3 (ees keskmine) ja 2 (ees parempoolne).	

7.4.1.2.	ülejäanud kolm mängijat on tagaliinimängijad ja nad asuvad kohtadel 5 (taga vasakpoolne), 6 (taga keskmine) ja 1 (taga parempoolne).	
7.4.2.	Mängijate omavaheline asetus väljakul:	
7.4.2.1.	iga tagaliinimängija peab asuma keskjoonest kaugemal kui tema vastav eesliinimängija;	
7.4.2.2.	ees- ja tagaliinimängijad, vastavalt, peavad asetsema kõrvuti järjestuses, mis on näidatud reeglis 7.4.1.	
7.4.3.	Mängijate asetus tehakse kindlaks ja kontrollitakse nende jalalabade asetuse järgi kokkupuutel väljakuga:	J4
7.4.3.1.	igal eesliinimängijal peab olema vähemalt osa jalalabast keskjoonele lähemal kui vastava tagaliinimängija jalad;	1.3.3
7.4.3.2.	igal parem(vasak) -poolsele mängijal peab olema vähemalt osa jalalabast parem(vasak) -poolsele küljjoonele lähemal kui vastava liini keskmise mängija jalad.	1.3.2
7.4.4.	Pärast pallingut võivad mängijad vabalt liikuda ja hõivata mistahes koha oma väljakupoolel või vaba-alas.	
7.5. ASETUSVIGA		J4, J11 (13)
7.5.1.	Võistkond sooritab asetusvea, kui mõni mängija ei asu pallija löögi hetkel pallile oma õiges asetuskohas. Kui mängija asub väljakul reeglivastase vahetuse tõttu ning mäng jätkub, siis seda loetakse asetusveaks, millele järgnevad reeglivastase vahetuse tagajärjed.	7.3, 7.4, 15.9
7.5.2.	Kui pallija teeb pallinguvea löögi hetkel pallile, siis pallija viga loetakse esmaseks asetusvea suhtes.	12.4, 12.7.1
7.5.3.	Kui palling osutub ebaõigeks pärast pallingut, siis kuulub karistamisele asetusviga.	12.7.2
7.5.4.	Asetusviga toob endaga kaasa järgmised tagajärjed:	
7.5.4.1.	võistkonda karistatakse punktiga ja pallimise õiguse kaotusega vastasvõistkonnale;	6.1.3
7.5.4.2.	mängijad asuvad oma õigetele kohtadele.	7.3, 7.4
7.6. KOHAVAHETUS		
7.6.1.	Kohavahetuse kord, mis on määratletud võistkonna algasetusega ja kontrollitakse pallimisjärjekorraga ning mängijate asetusega, säilib kogu geimiks.	7.3.1, 7.4.1, 12.2
7.6.2.	Kui pallingut vastuvõttev võistkond võidab pallinguõiguse, siis selle võistkonna mängijad liiguvad kellaosuti liikumise suunas ühe koha võrra edasi: mängija alas 2 liigub alasse 1 pallima, mängija alast 1 liigub alasse 6 jne.	12.2.2.2
7.7. VEAD KOHAVAHETUSEL		J11 (13)
7.7.1.	Kohavahetuse viga loetakse toimuks, kui PALLING ei ole sooritatud vastavalt kohavahetuse korrale. See toob kaasa järgnevad tagajärjed:	7.6.1, 12

- 7.7.1.1. kohtunik-sekretär peatab mängu sumistiga, võistkonda karistatakse punktiga ja pallimängimise kaotusega vastasvõistkonnale;

Kui kohavahetuse viga märgatakse alles peale selle pallimängimise lõppu, millal kohavahetuse viga toimus, siis saab vastasvõistkond ainult ühe punkti, olenemata sellest, kuidas see pallimängimine lõppes.

- 7.7.1.2. mängijate kohavahetuse kord parandatakse.

- 7.7.2. Lisaks peab kohtunik-sekretär määratlema täpselt vea toimumise hetke ja kõik punktid, mis on vea teinud võistkond saanud pärast vea toimumist, anulleeritakse. Vastasvõistkonna punktid säilitatakse.

Kui seda momenti ei ole võimalik määratleda, siis punktide anulleerimist ei toimu ja ainsaks sanktsiooniks on punkti ning pallimängimise kaotus vastasvõistkonnale.

6.1.3

7.6.1

25.2.2.2

6.1.3



IV PEATÜKK TEGEVUS MÄNGUS

8. MÄNGUOLUKORRAD

8.1. PALL MÄNGUS

Pall on mängus alates löögi sooritamise hetkest pallingul, milleks õiguse annab esimene kohtunik.

12, 12.3

8.2. PALL MÄNGUST VÄLJAS

Pall on mängust väljas vea toimumise hetkest, mis fikseeritakse ühe kohtuniku vilega; vea puudumisel kohtuniku vile andmise hetkest.

8.3. PALL “SEES”

Pall on “sees”, kui ta puudutab mänguväljaku pinda, kaasa arvatud piirjooned.

J11 (14), J12 (1)
1.1, 1.3.2

8.4. PALL “VÄLJAS”

Pall on “väljas”, kui:

- 8.4.1. kõik palli osad, mis puudutavad põrandat, on täielikult väljaspool piirjooni;
- 8.4.2. pall puudutab mõnda eset väljaspool väljakut, lage või mängust mitte osavõtvat isikut;
- 8.4.3. pall puudutab antenni, poste või võrku väljaspool piiridelinte;
- 8.4.4. pall läbib täielikult võrgu vertikaaltasapinna kas või osaliselt väljaspool üleminekupinda, välja arvatud Reegel 10.1.2. juhtum;
- 8.4.5. pall läbib täielikult võrgu alumise pinna.

1.3.2, J11 (15),
J12 (2)
J11 (15),
J12 (4)
2.3, J3, J5a,
J11 (15), J12 (4)
2.3, J5a, J5b,
J11 (15), J12 (4)
23.3.2.3f, J5a,
J11 (22)

9. PALLI MÄNGIMINE

Iga võistkond peab mängima oma mänguala ja mänguruumi piires (välja arvatud Reegel 10.1.2.).

Sellegipoolest võib palli tagasi mängida väljastpoolt oma vaba-ala piire.

9.1. VÕISTKONNA PALLILÖÖGID

Löök on igasugune mängus osaleva mängija puude palliga.

14.4.1

Võistkonnale on antud õigus kolmele löögile (lisaks sulustamisele) palli tagasimängimiseks. Kui on kasutatud enam lööke, siis võistkond teeb vea “NELI LÖÖKI”.

9.1.1. JÄRJESTIKUSED PUUTED

Mängija ei tohi lüüa palli kaks korda järjest (välja arvatud reeglid 9.2.3., 14.2. ja 14.4.2.).

9.2.3, 14.2, 14.4.2

9.1.2. ÜHEAEGSED PUUTED

Kaks või kolm mängijat võivad palli puutada üheaegselt.

9.1.2.1. Kui kaks (või kolm) ühe võistkonna mängijat puudutavad üheaegselt palli, siis seda loetakse kas kaheks (või kolmeks) pallipuuteks (välja arvatud sulustamisel). Kui nad püüavad ulatuda pallini, kuid ainult üks nendest puudutab palli, siis loetakse see üheks puuteks.

Mängijate kokkupõrget ei loeta veaks.

9.1.2.2. Kui kaks vastasmängijat puudutavad üheaegselt võrgu kohal palli ja pall jääb mängu, siis vastuvõttev võistkond saab õiguse veel kolmele löögile. Kui selline pall läheb "välja", siis loetakse see vastaspoolel asuva võistkonna veaks.

9.1.2.3. Kui vastaste üheaegse pallipuute tulemuseks on "PALLI TOPPAMINE", siis pallimängimine jätkub.

9.1.3. ABISTAMINE LÖÖGIL

Mängualas mängija ei tohi palli löömise eesmärgil toetuda kaasmängijale või mistahes esemele/seadeldisele.

Seejuures mängijat, kes on sooritamas viga (puudutamas võrku, minemas võrgu alt läbi jne.), võib võistkonnakaaslane peatada või tagasi hoida.

9.2. LÖÖGI ISELOOMUSTUS

9.2.1. Pall võib puudutada mistahes kehaosaga.

9.2.2. Pall ei tohi olla topatud ja/või visatud. Ta võib ära põrgata igas suunas.

9.2.3. Pall võib puudutada erinevaid kehaosi tingimusel, et puuted on üheaegsed.

Erandid:

9.2.3.1. sulustamisel võivad üks või mitu mängijat teha mitu järjestikust pallipuudet tingimusel, et need puuted on tehtud ühel ja samal sulustustegevusel;

9.2.3.2. esimesel löögil võib pall puudutada järjestikku erinevaid kehaosi tingimusel, et need puuted toimuvad ühe tegevuse jooksul.

9.3. VEAD PALLIMÄNGIMISEL

9.3.1. NELI LÖÖKI: võistkond puudutab palli neli korda enne palli tagasisaatmist.

9.3.2. ABISTATUD LÖÖK: mängija kasutab palli löömise eesmärgil kaasmängija või mistahes eseme/seadeldise tuge, lüües palli mänguala piires.

9.3.3. PALLI TOPPAMINE: pall on topatud või kinni püütud, ta ei pörka löögi tagajärjel ära.

KAHEKORDNE PUUDE: mängija lööb palli kaks korda järjest või pall puudutab järjest tema erinevaid kehaosi.

9.1.2.2

1

1.3.3, 11.4.4

9.3.3

14.1.1, 14.2

9.1, 14.4.1

9.1, J11 (18)

9.1.3

9.2.2, J11 (16)

9.2.3, J11 (17)

10. PALL VÕRGU JUURES

10.1. PALL ÜLETAB VÕRKU

10.1.1. Vastase väljakupoolele suunatud pall peab ületama võrgu üleminekupinna piires. Üleminekupind on võrgu vertikaaltasapinna osa, mis on piiratud järgmiselt:

2.4, 10.2, J5a

10.1.1.1. altpoolt - võrgu ülemise servaga;

2.2

10.1.1.2. külgedelt - antennide ja nende mõtteliste pikendustega;

2.4

10.1.1.3. ülevalt - laega.

10.1.2. Palli, mis on lennanud vastase vaba-alsse, läbides võrgu- tasapinna täielikult või osaliselt väljastpoolt üleminekupinda, võib tagasi mängida ületamata kolme pallipuute arvu ja tingimusel, et:

9.1, J5b

10.1.2.1. mängija ei puuduta vastase väljakut;

11.2.2

10.1.2.2. tagasimängitav pall ületab võrgutasapinna uuesti osaliselt või täielikult väljaspool üleminekupinda samal väljakupoolel.

11.4.4, J5b

Vastasvõistkond ei tohi seda tegevust takistada.

10.1.3. Pall, mis liigub vastaspoolele võrgu alumise pinna kaudu, on mängus senikaua, kuni ta pole täielikult ületanud võrgu vertikaaltasapinda.

23.3.2.3f, J5a, J11 (22)

10.2. PALLI PUUDE VÕRGUGA

Võrku ületav pall võib puudutada võrku.

10.1.1

10.3. PALL VÕRGUS

10.3.1. Võrku löödud palli võib edasi mängida võistkonna kolme löögi piires.

9.1

10.3.2. Kui pall läbib võrgu või põhjustab selle maha rebimise, siis pallimängimine annulleeritakse ja korratakse.

11. MÄNGIJA VÕRGU JUURES

11.1. KÄTE VIIMINE ÜLE VÕRGU

11.1.1. Sulustamisel võib mängija puudutada palli teisel pool võrku, tingimusel, et ta ei sega vastase mängu enne viimase ründelööki või ründelöögi ajal.

11.1.2. Pärast ründelööki võib mängija viia oma käe üle võrgu tingimusel, et löök ise toimus oma mänguala piires.

11.2. LÄBIMINEK VÕRGU ALT

11.2.1. Võrgu alt on lubatud läbi minna vastase mänguruumi tingimusel, et see ei sega vastase mängu.

11.2.2. Läbiminekul vastase väljakule üle keskjoone:

1.3.3, 11.2.2.1, J11 (22)

11.2.2.1. on lubatud puudutada vastase väljakut jalalabaga(dega) tingimusel, et mingi osa üleminevast(test) jalalabast(dest) puudutab keskjoont või asub otse selle kohal.

1.3.3, J11 (22)

11.2.2.2. puudutada vastase väljakut mistahes muu kehaosaga ülalpool, jalalaba on lubatud tingimusel, et see ei sega vastase mängu.

1.3.3, 11.2.2.1, J11 (22)

11.2.3. Mängija võib astuda vastase väljakule, kui pall on mängust väljas.

8.2

11.2.4. Mängijad võivad minna vastase vaba-allasse tingimusel, et nad ei sega vastase mängu.

11.3. VÕRGUPUUDE

11.3.1. **Mängija võrgupuude antennide vahel, mis toimub pallimängimise tegevuse käigus, on viga.**

11.4.4, 23.3.2.3c, 24.3.2.3, J3

Pallimängimise tegevuse hulka kuulub (teiste hulgas) üleshüpe, ründelöök (või löögikatsed) ning turvaliselt maandumine, olles valmis uueks pallimängimise tegevuseks.

11.3.2. Mängijad võivad puudutada kinnitusposte, trosse või mistahes muud eset väljaspool antenni, seal hulgas võrku, tingimusel, et see ei sega mängu.

J3

11.3.3. Kui pall liigub võrku ja võrk seetõttu puudutab vastasvõistkonna mängijat, siis see ei ole viga.

11.4. MÄNGIJA VEAD VÕRGU JUURES

11.4.1. Mängija puudutab palli või vastast vastase mänguruumis enne vastase ründelööki või vastase ründelöögi ajal.

11.1.1, J11 (20)

11.4.2. Mängija segab vastase mängu, kui ta tungib vastase mänguruumi võrgu alt.

11.2.1

11.4.3. Mängija tungib täielikult jalalaba(de)ga vastase väljakule.

11.2.2.2, J11 (22)

11.4.4. Mängija segab vastase mängu (teiste hulgas) kui:

- puudutab võrku antennide vahel pallimängimise toiminguga ajal;
- saab pallimängimise käigus antennide vaheliselt võrgu osalt tuge või abi tasakaalu saavutamiseks;
- saavutab võrgu puutest tingituna ebaausa edu vastase üle;
- sooritab tegevusi, mis piiravad vastasel määrustepärast pallimängimist
- haarab/toetab võrgu vastu.

11.3.1

Mängitava palli lähedal asuvad mängijad või need, kes püüavad seda palli mängida, loetakse pallimängimise tegevuses osalejateks, isegi siis, kui selle tegevuse käigus palli ei puudutata.

Kuid võrgupuudet väljaspool antenni ei loeta siiski veaks (välja arvatud reegel 9.1.3.).

12. PALLING

Palling on tegevus, millega pannakse pall mängu pallingualas asuva tagumise parempoolse mängija poolt.

1.4.2, 8.1, 12.4.1

12.1. ESIMENE PALLING GEIMIS

12.1.1. Esimese pallingu nii esimeses kui otsustavas (viendas) geimis sooritab esimesena võistkond, kes tehti kindlaks loosimisel.

6.3.2, 7.1

- 12.1.2. Teistes geimides pallib esimesena see võistkond, kes eelmises geimis ei pallinud esimesena.

12.2. PALLIMISJÄRJEKORD

- 12.2.1. Mängijad peavad kinni pidama asetuskardiga määratud pallimisjärjekorrast.

7.3.1, 7.3.2

- 12.2.2. Peale esimest pallingut antud geimis tehakse järgmine pallija kindlaks järgmiselt:

12.1

- 12.2.2.1. kui palliv võistkond võitis pallimängimise, siis pallinud mängija (või teda vahetanud mängija) pallib uuesti;

6.1.3, 15.5

- 12.2.2.2. kui pallimängimise võitis vastuvõttev võistkond, siis saab ta pallinguõiguse ja teeb enne pallimist kohavahetuse. Pallima asub mängija, kes liigub ees parempoolsele kohalt taga parempoolsele kohale.

6.1.3, 7.6.2

12.3. LUBA PALLINGUKS

Loa pallinguks annab esimene kohtunik, kui ta on veendunud, et võistkonnad on mänguks valmis ja pallija valdab palli.

12, J11 (1)

12.4. PALLINGU SOORITAMINE

J11 (10)

- 12.4.1. Palli võib lüüa ühe käega või käsivarre ükskõik millise osaga pärast seda, kui pall on käest (kätest) üles visatud või langeda lastud.

- 12.4.2. Ainult üks ülesvise või langetamine on lubatud. Palli põrgatamine või käelt käele liigutamine on lubatud.

- 12.4.3. Pallingu sooritamise löögi hetkel või hüppepallingu puhul äratõuke momendil ei tohi pallija puudutada väljakut (otsajoon kaasa arvatud) ega põrandat väljaspool pallinguala.

1.4.2, 27.2.1.4, J11 (22), J12 (4)

Pärast pallile sooritatud lööki võib pallija astuda või maanduda väljaspoole pallinguala või väljakule.

- 12.4.4. Pallija peab sooritama löögi pallile 8 sekundi jooksul pärast esimese kohtuniku vilet pallinguks.

12.3, J11 (11)

- 12.4.5. Enne kohtuniku vilet sooritatud pallingut ei loeta ja see korratakse.

12.3

12.5. KATE

J6, J11 (12)

- 12.5.1. Pallingut sooritava võistkonna mängijad ei tohi segada pallingut vastuvõtvaid mängijaid individuaalse või kollektiivse kattega, varjates pallijat ja palli lennutrajektoori.

12.5.2

- 12.5.2. Palliva võistkonna mängija või grupp mängijaid teevad kätte, kui nad vehivad kätega, hüppavad või liiguvad võrgu ees pallingu sooritamise ajal või seisavad grupis nii, et varjata pallijat ja palli lennutrajektoori enne, kui pall jõuab võrgu vertikaaltasapinnani.

12.4, J6

12.6. VEAD PALLINGU SOORITAMISEL

- 12.6.1. Vead pallingul:

Järgmiste vigadega kaasneb pallinguõiguse üleminek, isegi siis, kui vastasvõistkonnal on asetuviga. Pallija:

12.2.2.2, 12.7.1

12.6.1.1.	rikub pallimisjärjekorda,	12.2
12.6.1.2.	ei soorita pallingut määrustepäraselt.	12.4
12.6.2.	Vead pallingul pärast lööki pallile: Pärast pallingu õiget sooritamist fikseeritakse pallinguviga (kui samal mängijal pole kohavahetuse viga) kui pall:	12.4, 12.7.2
12.6.2.1.	puudutab palliva võistkonna mängijat või ei läbi täielikult võrgu vertikaaltasapinda üleminekupinna piires;	8.4.4, 8.4.5, 10.1.1, J11 (19)
12.6.2.2.	läheb "välja"	8.4, J11 (15)
12.6.2.3.	lendab üle katte.	12.5, J11 (12)
12.7.	VEAD PALLINGUL JA ASETUSVEAD	
12.7.1.	Kui pallija teeb vea pallingu momendil (ebaõige sooritus, vale pallimisjärjekord jne.) ja vastane teeb samal ajal asetusvea, siis see on pallinguviga ja seda karistatakse.	7.5.1, 7.5.2, 12.6.1
12.7.2.	Kui palling on õigesti sooritatud, kuid seejärel palling osutub veaks (läheb "välja", läheb üle katte jne.), siis loetakse asetusviga esimeseks veaks ja seda karistatakse.	7.5.3, 12.6.2
13.	RÜNDELÖÖK	
13.1.	RÜNDELÖÖGI ISELOOMUSTUS	12, 14.1.1
13.1.1.	Kõiki tegevusi, millega pall suunatakse vastase väljakupoolele, välja arvatud palling ja sulustamine, loetakse ründelöögiks.	
13.1.2.	Ründelöögil on hanitamine lubatud ainult juhul, kui pall on puhtalt löödud ja mitte tõugatud või visatud.	9.2.2
13.1.3.	Ründelöök loetakse toimunuks momendil, kui pall läbib täielikult üle võrgu vertikaaltasapinna või puudutab vastasmängijat.	
13.2.	PIIRANGUD RÜNDELÖÖGIL	
13.2.1.	Eesliini mängija võib sooritada ründelöögi mistahes kõrguselt tingimusel, et löök pallile toimub tema enda mänguruumis (välja arvatud reeglid 13.2.4. ja 13.3.6.).	7.4.1.1
13.2.2.	Tagaliini mängija võib sooritada ründelöögi mistahes kõrguselt ründeala tagant:	1.4.1, 7.4.1.2, 19.3.1.2, J8
13.2.2.1.	üleshüppel ei tohi tema jalg (jalad) puudutada ega ületada ründejoont;	1.3.4
13.2.2.2.	peale ründelööki võib ta maanduda ründealas.	1.4.1
13.2.3.	Tagaliini mängija võib sooritada ründelöögi ka ründealast, kui pallipuute hetkel osa pallist on võrgu ülemisest äärest madalamal.	1.4.1, 7.4.1.2, J8
13.2.4.	Mängijal on keelatud sooritada ründelööki VASTASE pallingule, kui pall asub ründealas ja on täielikult võrgu ülemisest äärest kõrgemal.	1.4.1

13.3. VEAD RÜNDELÖÖGIL

- | | | |
|---------|--|--------------------------------------|
| 13.3.1. | Mängija lööb palli vastasvõistkonna mänguruumis. | 13.2.1, J11 (20) |
| 13.3.2. | Mängija lööb palli "välja". | 8.4, J11 (15) |
| 13.3.3. | Tagaliini mängija sooritab ründelöögi ründealas, kui löögi hetkel asub pall täielikult võrgu ülemisest äärest kõrgemal. | 1.4.1, 7.4.1.2, 13.2.3, J11 (21) |
| 13.3.4. | Mängija sooritab ründelöögi vastase pallingule, kui pall asub ründealas ja on täielikult võrgu ülemisest äärest kõrgemal. | 1.4.1, 13.2.4, J11 (21) |
| 13.3.5. | Libero sooritab ründelöögi, kui löögi momendil on pall täielikult kõrgemal kui võrgu ülemine äär. | 19.3.1.2, 23.3.2.3d, J11 (21) |
| 13.3.6. | Mängija sooritab ründelöögi võrgu ülemisest servast kõrgemal asuvale pallile, kui see on tulnud Libero poolt eesliinist sõrmedega ülalt sööduga. | 1.4.1, 19.3.1.4, 23.3.2.3e, J11 (21) |

14. SULUSTAMINE

14.1. SULUSTAMINE

- | | | |
|---------|---|---------|
| 14.1.1. | Sulustamine on võrgu juures olevate mängijate tegevus vastas-poolet tuleva palli peatamiseks, viies ükskõik millise kehaosa võrgu ülemisest äärest kõrgemale, sõltumata pallipuute kõrgusest.

Ainult eesliini mängijad tohivad osaleda sulustamisel, kuid pallipuute hetkel peab osa kehast asuma võrgutasapinnast kõrgemal. | 7.4.1.1 |
| 14.1.2. | Sulustamise katse

Sulustamise katse on sulustamise tegevus ilma palli puudutamata. | |
| 14.1.3. | Toimunud sulustamine

Sulustamine on toimunud niipea, kui sulustaja puudutab palli. | J7 |
| 14.1.4. | Kollektiivne sulustamine

Kollektiivne sulustamine on sulustamine kahe või kolme üksteise lähedal asuva mängija poolt ja on toimunud, kui üks neist puudutab palli. | |

14.2. PALLIPUUDE SULUSTAMISEL

Järjestikused (kiired ja kestvad) puuted võivad toimuda ühel või enamal sulustajal tingimusel, et need puuted on toimunud ühe sulustamistegevuse käigus.

14.3. SULUSTAMINE VASTASE MÄNGURUUMIS

Sulustamisel võib mängija viia oma käelabad ja käsivarred üle võrgu tingimusel, et see tegevus ei sega vastase mängu. Järelikult ei tohi puudutada vastaspoolel olevat palli enne, kui vastasmängija on sooritanud ründelöögi.

14.4. SULUSTAMINE JA VÕISTKONNA PALLILÖÖKIDE ARV

- | | | |
|---------|--|-------------|
| 14.4.1. | Sulustamisel toimunud pallipuudet ei loeta võistkonna pallipuudete hulka. Järelikult peale kontakti sulustamisel, omab võistkond õigust kolmele löögile palli tagasimängimiseks. | 13.1.1 |
| | | 9.1, 14.4.2 |

- 14.4.2. Pärast sulustamist võib esimese löögi teha ükskõik milline mängija, kaasa arvatud see, kes puudutas palli sulustamisel.

14.5. PALLINGU SULUSTAMINE

Vastase pallingu sulustamine on keelatud.

14.6. VEAD SULUSTAMISEL

- 14.6.1. Sulustaja puudutab VASTASE mänguruumis olevat palli enne ründelööki või vastase ründelöögiga üheaegselt.
- 14.6.2. Tagaliini mängija või Libero sooritab sulustamise või osaleb toimunud sulustamises.
- 14.6.3. Vastase pallingu sulustamine.
- 14.6.4. Pall läheb sulustamise järel "välja".
- 14.6.5. Sulustamine vastase mänguruumis väljaspool antenni.
- 14.6.6. Libero teeb individuaalse või kollektiivse sulustamiskatse.

14.4.1

12, J11 (12)

J11 (20)

14.3

14.1, 14.5,
19.3.1.3

14.5, J11 (12)

8.4

14.1.1, 19.3.1.3



V PEATÜKK

KATKESTUSED, VIIVITUSED JA INTERVALLID

15. KATKESTUSED

Katkestuseks nimetatakse aega lõpetatud pallimängimisest kuni esimese kohtuniku uut pallingut lubava vileni.

6.1.3, 8.1, 8.2,
15.4, 15.5, 24.2.6

Reeglipärased katkestused on ainult VAHEAJAD ja MÄNGIJATE VAHETUS.

15.1. REEGLIPÄRASTE MÄNGUKATKESTUSTE ARV

Igas geimis on kummalgi võistkonnal õigus paluda maksimaalselt kaks vaheaega ja kuus vahetust

6.2, 15.4, 15.5

FIVB, Maailma ja Ametlikel Võistlustel täiskasvanutele võib FIVB vastavalt sponsoriuse, turunduse ja ülekandelepingutele vähendada võistkonna ja/või tehniliste vaheaegade hulka ühe võrra.

15.2. REEGLIPÄRASTE MÄNGUKATKESTUSTE JÄRGNEVUS

15.2.1. Palve ühele või kahele vaheajale ja palve mängija vahetamiseks ükskõik kummal võistkonnal, võivad järgneda üksteisele ilma mängu jätkamata sama mängukatkestuse jooksul.

15.4, 15.5

15.2.2. Võistkonnal ei ole lubatud **paluda** kahte järjestikust mängija vahetust ühel mängukatkestusel. Ühel mängukatkestusel võib vahetada korraga kahte või enam mängijat.

15.5, 15.6.1

15.2.3. Kahe erineva vahetuse palumisel sama võistkonna poolt peab nende vahel olema lõpetatud pallimängimine. (Erand: sunnitud vahetus vigastuse või eemaldamise/ diskvalifitseerimise tõttu (15.5.2, 15.7, 15.8))

6.1.3, 15.5

15.3. REEGLIPÄRASTE MÄNGUKATKESTUSTE PALUMINE

15.3.1. Reeglipärast mängukatkestust võib paluda treener või tema puudumisel mängu kapten ja ainult nemad.

5.1.2, 5.2, 5.3.2,
15

15.3.2. Vahetuse palumine enne geimi algust on lubatud ja see kantakse protokollis kui selle geimi tavaline vahetus.

7.3.4

15.4. VAHEAJAD JA TEHNILISED VAHEAJAD

15.4.1. Palve vaheajale esitatakse vastavat käesignaali näidates, kui pall on mängust väljas ja enne pallingut lubavat vilet. Kõik palutud vaheajad kestavad 30 sekundit.

6.1.3, 8.2, 12.3,
J11 (4)

FIVB, Maailma ja Ametlikel Võistlustel on vaheaja palumiseks kohustuslik kasutada sumistit ja siis käesignaali.

J11 (4)

15.4.2. **FIVB, Maailma ja Ametlikel Võistlustel on geimides 1-4 lisaks kaks "tehnilist vaheaega", kestvusega 60 sekundit ja need rakendatakse automaatselt, kui punktidega ees olev võistkond kogub 8 ja 16 punkti.**

26.2.2.3

15.4.3. Otsustavas (viiendas) geimis ei ole “tehnilisi vaheaegu” ja iga võistkond võib paluda kaks 30 sekundilist vaheaega.

15.1

15.4.4. Kõikidel vaheaegadel (seal hulgas tehnilistel vaheaegadel) peavad väljakul asuvad mängijad minema vaba-allasse oma pingi juurde.

J1a

15.5. MÄNGIJATE VAHETUS

15.5.1. Mängijate vahetus on tegevus, mil mängija, välja arvatud Libero või tema asendusmängija, tuleb peale kohtunik-sekretäri poolt tehtud registreerimist väljakule ja asub välja vahetatava mängija kohale, kes peab samal hetkel väljakult lahkuma.

19.3.2.1, J11 (5)

15.5.2. Kui tegu on mängus oleva vigastatud mängija sunnitud vahetusega, siis võib see toimuda treeneri (või mängu kapteni) palvel vastava käesignaali näitamisel.

5.1.2.3, 5.2.3.3, 6.1.3, 8.2, 12.3, J11 (5)

15.6. PIIRANGUD VAHETUSTEL

15.6.1. Algasetuses alustanud mängija võib ainult ühe korra geimi jooksul mängust lahkuda ja tagasi tulla ning ta peab asuma samale algasetuse kohale.

7.3.1

15.6.2. Vahetusmängija võib mängu tulla algasetuses alustanud mängija asemele vaid ühe korra geimi jooksul ning teda võib välja vahetada ainult sama algasetuse mängija.

7.3.1

15.7. ERAKORRALINE VAHETUS

Mängija (välja arvatud Libero), kes ei saa mängu jätkata vigastuse/haigestumise tõttu, tuleb määrustepäraselt välja vahetada. Kui see pole võimalik, tohib võistkond teha ERAKORRALISE vahetuse väljaspool reegli 15.6. piire.

6.1.3, 15.6, 19.4.3

Erakorraline vahetus tähendab seda, et iga mängijat, kes ei asu vigastuse/haigestumise hetkel väljakul, välja arvatud Libero, teine Libero või nende asendusmängija, võib vahetada väljakul vigastatud/haigestunud mängija asemele. Välja vahetatud vigastatud/haigestunud mängijal ei ole lubatud enam mängust osa võtta.

Erakorralist vahetust ei saa ühelgi tingimusel arvestada tavaliste vahetuste hulka, kuid tuleb võistlusprotokolli sisse kanda kui osa kõigist geimis ja mängus tehtud vahetustest.

15.8. VAHETUS EEMALDAMISEL VÕI DISKVALIFITSEERIMISEL

EEEMALDATUD või DISKVALIFITSEERITUD mängija tuleb viivitamatult välja vahetada reeglipärase vahetusega. Kui see pole võimalik, loetakse võistkond mittetäielikus koosseisus olevaks.

6.4.3, 7.3.1, 15.6, 21.3.2, 21.3.3, J11 (5)

15.9. REEGLIVASTANE VAHETUS

15.9.1. Mängijate vahetus on reeglivastane, kui see ületab reegel 15.6 (välja arvatud reegel 15.7 juhtum) piirangud või kui selles osaleb registreerimata mängija.

15.9.2. Kui võistkond on teinud reeglivastase mängija vahetuse ja mängu jätkati, siis tuleb tegutseda alljärgnevalt:

8.1, 15.6

- 15.9.2.1. võistkonda karistatakse punktiga ja pallinguõigus läheb vastasele,
- 15.9.2.2. vahetus tuleb parandada,
- 15.9.2.3. punktid, mida võistkond võitis kuni viga avastati, anulleeritakse, vastasvõistkonna punktid jäetakse alles.

6.1.3

15.10. MÄNGIJATE VAHETUSE PROTSEDUUR

- 15.10.1. Vahetus tuleb läbi viia vahetusala piirides.
- 15.10.2. Vahetus võib kesta ainult nii kaua, kui on vajalik vahetuse märkimiseks võistlusprotokolli ning mängijate väljakult lahkumiseks ja väljakule tulekuks.
- 15.10.3.
 - a. Vahetuse palve hetkeks loetakse vahetusmängija(te) sisenemist vahetusalasse vahetusaja jooksul ja ta (nad) on valmis mängimiseks. Treeneril ei ole vaja anda vahetuse käesignaali, välja arvatud vigastuse tõttu tingitud vahetuse puhul või enne geimi algust.
 - b. Kui mängija ei ole vahetuseks valmis, siis vahetust ei lubata ja võistkonda karistatakse viivitamise eest.
 - c. Vahetuse palve registreerib ja teadustab kohtunik-sekretär või teine kohtunik, kasutades selleks vastavalt sumistit või vilet. Teine kohtunik kinnitab vahetuse.

1.4.3, J1b

15.10, 24.2.6,
25.2.2.3

16.2, J9

24.2.6

FIVB, Maailma ja Ametlikel Võistlustel kasutatakse vahetuse protseduuri lihtsustamiseks spetsiaalseid nummerdatud vahetustahvleid (ka siis, kui kasutatakse elektroonilisi seadmeid).

- 15.10.4. Kui võistkond soovib samaaegselt teha mitu vahetust, peavad kõik vahetuses osalevad mängijad tulema üheaegselt vahetusalasse – vaid sel juhul käsitletakse seda üheaegse palvena. Vahetused teostatakse järgemööda, üks mängijate paar teise järel. Kui üks vahetus on reeglivastane, siis reeglipärane(sed) vahetus(ed) lubatakse läbi viia ja reeglivastane vahetus lükatakse tagasi ning võistkonda karistatakse viivituskaristusega.

1.4.3, 15.2.2

15.11. ALUSETUD PALVED

- 15.11.1. Alusetuks loetakse igasugust mängu peatamiseks esitatud palvet:
 - 15.11.1.1. kui pall asub mängus või pallingut lubava vile ajal või peale seda,
 - 15.11.1.2. selleks õigust mitte omava võistkonna liikme poolt,
 - 15.11.1.3. teiseks mängija vahetuseks sama võistkonna poolt sama mängukatkestuse jooksul (s.t., enne järgmist lõpetatud pallimängimist), välja arvatud vigastatud/ haigestunud mängija vahetuseks,
 - 15.11.1.4. pärast lubatud vaheaegade arvu ja mängijate vahetuste arvu ärakasutamist.
- 15.11.2. Mistahes esmakordne võistkonna alusetu palve mängus, kui see ei sega või ei viivita mängu, jäetakse rahuldumata, kuid see kantakse võistlusprotokolli ilma muude tagajärgedeta

15

12.3

5.1.2.3, 5.2.3.3

15.2.2, 15.2.3,
16.1, 25.2.2.6

15.1

16.1, 25.2.2.6

- 15.11.3. Iga järgnevat alusetut palvet mängus sama võistkonna poolt karistatakse viivitusega.

16.1.4

16. MÄNGU VIIVITAMISED

16.1. VIIVITAMISE VIISID

Võistkonna väär käitumine, mis segab mängu jätkamist, on viivitus ning siia hulka kuuluvad teiste hulgas:

- 16.1.1. reeglipäraste mängu vaheaegade venitamine,

15.10.2

- 16.1.2. vaheaegade venitamine pärast korraldust mängu jätkamiseks,

15

- 16.1.3. palve reeglivastaseks vahetuseks,

15.9

- 16.1.4. alusetu palve kordamine,

15.11.3

- 16.1.5. mängu venitamine võistkonna liikme poolt.

16.2. KARISTUSED VIIVITAMISE EEST

J9

- 16.2.1. „Viivitushoiatus“ ja „viivitusemärkus“ on võistkonna karistused.

- 16.2.1.1. Viivituskaristused jäävad jõusse mängu lõpuni.

6.3

- 16.2.1.2. Kõik viivituskaristused märgitakse võistlusprotokolli.

25.2.26

- 16.2.2. Esimene viivitus mängus võistkonna liikme poolt toob kaasa karistuse „VIIVITUSHOIATUS“.

4.1.1, J11 (25)

- 16.2.3. Teine ja järgmised igasugused viivitamised mistahes sama võistkonna mängija või võistkonna liikme poolt samas mängus on viga ja karistatakse „VIIVITUSMÄRKUSEGA“: punkt ja pallimängimise kaotus vastasele.

6.1.3, J11 (25)

- 16.2.4. Viivituskaristused, mis määratakse enne geimi algust või kahe geimi vahel, kantakse järgmisse geimi.

18.1

17. ERAKORDSED MÄNGUKATKESTUSED

17.1. VIGASTUS/HAIGESTUMINE

8.1

- 17.1.1. Kui palli mängus olles saab mõni mängijatest tõsiselt vigastada, peab kohtunik viivitamatult mängu peatama ja lubama meditsiinipersonalil väljakule tulla.

Sellisel juhul pallimängimine korraldatakse.

6.1.3

- 17.1.2. Kui vigastatud/haigestunud mängijat ei ole võimalik vahetada ei määruste päraselt ega ka erandkorras, siis antakse mängijale 3 minutit toibumisaega, kuid ühele ja samale mängijale mitte rohkem kui üks kord mängu jooksul.

15.6, 15.7, 24.2.8

Kui mängija ei ole võimeline mängu jätkama, loetakse võistkond mittetäielikus koosseisus olevaks.

6.4.3, 7.3.1

17.2. VÄLINE VAHELESEGAMINE

Kui mängu jooksul toimub mingi väline vahelesegamine, siis pallimängimine katkestatakse ja korraldatakse.

6.1.3, J11 (23)

17.3. KESTVAD KATKESTUSED

17.3.1. Kui ettenägematutel asjaoludel kohtumine katkeb, siis esimene kohtunik, organisaator ja Kontrolli Komitee (kui see on olemas) peavad leidma abinõud, mis tuleb ette võtta normaalsete tingimuste taastamiseks.

23.2.3

17.3.2. Ühe või mitme mängukatkestuse puhul, mille üldine kestvus ei ületa 4 tundi:

17.3.1

17.3.2.1. kui mängu jätkatakse samal väljakul, siis katkestatud geimi tuleb jätkata samalt punktide seisult, samade mängijate (välja arvatud eemaldatud või diskvalifitseeritud mängijad) ja asetusega. Eelmiste geimide tagajärjed jäävad jõusse;

1, 7.3

17.3.2.2. kui mängu jätkatakse teisel väljakul, siis katkestatud geimi tagajärg anulleeritakse ja geim mängitakse uuesti samade algkoosseisude ja asetustega (välja arvatud eemaldatud ja diskvalifitseeritud mängijad) ning kõik karistused säilitatakse. Eelmiste geimide tagajärjed jäävad jõusse.

7.3, 21.4.1, J9

17.3.2.3. Kui toimub üks või mitu katkestust, mille üldine kestvus ületab 4 tundi, tuleb kogu kohtumine uuesti mängida.

18. INTERVALLID JA VÄLJAKUPOOLTE VAHETUSED

18.1. INTERVALLID

Intervall on geimide vaheline aeg. Kõik intervallid kestavad 3 minutit.

4.2.4

Selle aja jooksul vahetavad võistkonnad väljakupooled ja võistlusprotokolli kantakse mängijate asetused.

7.3.2, 18.2, 25.2.1.2

Teise ja kolmanda geimi vahelist intervalli võib organisaatori palvel võistluse ametlik esindaja pikendada kuni 10 minutini.

18.2. VÄLJAKUPOOLTE VAHETUS

J11 (3)

18.2.1. Pärast iga geimi lõppemist vahetavad võistkonnad väljakupooled, välja arvatud otsustavas geimis.

7.1

18.2.2. Otsustavas geimis, kui juhtiv võistkond saavutas 8 punkti, vahetavad võistkonnad väljakupooled ilma viivitamiseta ja mängijate asetused jäävad endiseks.

6.3.2, 7.4.1, 25.2.2.5

Kui poolte vahetus ei toimunud hetkel, mil juhtiv võistkond saavutas 8 punkti, siis tuleb see teostada koheselt pärast eksimuse ilmnemist. Punktide seis, mis on poolte vahetuse ajaks saavutatud, jääb samaks.

VI PEATÜKK LIBERO MÄNGIJA

19. LIBERO MÄNGIJA

19.1. LIBERO MÄÄRAMINE

5

4.1.1

- 19.1.1. Igal võistkonnal on õigus registreerida mängijate nimekirjast võistlusprotokolli kaks spetsiaalset kaitsemängijat: Liberot.

FIVB, Maailma ja Ametlikel Võistlustel täiskasvanutele: kui võistkonnal on võistlusprotokolli registreeritud rohkem kui 12 mängijat, siis peavad võistkonna nimekirjas olema KAKS Liberot.

- 19.1.2. Kõik Liberod tuleb kanda võistlusprotokolli selleks ette nähtud eraldi joontele.

5.2.2, 25.2.1.1,
26.2.1.1

- 19.1.3. Väljakul olev Libero on Tegev Libero. Kui võistkonnas on ka teine Libero, siis on ta võistkonna teine Libero

Ainult üks Libero võib korraga väljakul olla.

19.2. VARUSTUS

4.3

Liberod peavad kandma võistlusvormi (või vesti/jakki uue määratud Libero puhul), mis omab erinevat põhivärvi teiste võistkonnaliikmete võistlusvormist. Libero võistlusvorm peab selgelt eristuma teiste võistkonnaliikmete võistlusvormist.

Libero võistlusvorm peab omama numbreid nagu ülejäänud võistkond.

FIVB, Maailma ja Ametlikel Võistlustel peab uus määratud Libero kandma, kui võimalik, sama tegumoe ja värviga spordisärki nagu tegutsev Libero, kuid peab kandma tema enda numbrit.

19.3. LIBEROT PUUDUTAVAD TEGEVUSED

- 19.3.1. Tegevused mängus:

- 19.3.1.1. Libero võib asendada iga tagaliini mängijat.

7.4.1.2

- 19.3.1.2. Libero mäng on piiratud tagaliini mänguga ja tal on keelatud teha ründelööki ükskõik millisest paigast (kaasa arvatud mänguväljak ja vaba-ala), kui palliga kokkupuute momendil on pall täielikult võrgu ülemisest servast kõrgemal.

13.2.2, 13.2.3,
13.3.5

- 19.3.1.3. Libero ei tohi pallida, sulustada ega osaleda sulustamise katsel.

12.4.1, 14.6.2,
14.6.6, J11 (12)

- 19.3.1.4. Mängija ei tohi sooritada ründelööki kõrgemalt võrgu ülemisest servast, kui pall on tulnud eesliinis asuva Libero poolt sõrmedega ülaltsööduga. Palli võib vabalt rünnata, kui Libero sooritab sama tegevuse, asudes oma eesliinist väljaspool.

1.4.1, 13.3.6,
23.3.2.3d,
23.3.2.3e, J1b

- 19.3.2. Libero asendamised

- 19.3.2.1. Liberot puudutavad asendamised ei ole tavalised vahetused.

6.1.3, 15.5

Nad ei ole piiratud, kuid kahe Libero asenduse vahel peab toimuma lõpetatud pallimängimine (kui pole toimunud karistusest tingitud sunnitud mängija asendamist ja mängijad asuvad uuele positsioonile ning Libero satub eesliini või Tegutsev Libero ei ole võimeline mängima, muutes pallivahetuse mittelõppenuks).

19.3.2.2. Algasetuse mängija võib asendada mõlemat Liberot ja teda ennast võib asendada mõlema Liberoga. Tegev Liberot võib asendada algasetuse mängijaga, keda Libero asendas, või asendada teise Liberoga.

7.3.2, 12.1

19.3.2.3. Iga geimi alguses ei tohi Libero siseneda enne väljakule, kui teine kohtunik on kontrollinud algasetust ja lubanud Liberol asendada algasetuse mängijat.

19.3.2.4. Järgnev Libero asendus võib toimuda vaid siis, kui pall on mängust „väljas“ ning enne vilet pallinguks.

8.2, 12.3

19.3.2.5. Libero asendust, mis toimub pärast kohtuniku vilet, kuid enne pallingut, ei tule peatada, kuid pallimängimise lõppedes tuleb võistkonna kaptenit informeerida, et see ei ole lubatud tegevus ja selle kordumine on aluseks viivituskaristuseks.

12.3, 12.4, J9

19.3.2.6. Korduvate hilinenud Libero asenduste korral peatatakse mäng koheselt ja sellele järgneb viivituskaristus. Järgnev palliv võistkond määratakse sõltuvalt viivituskaristuse tasemest.

16.2, J9

19.3.2.7. Libero ja asendatav mängija võivad väljakule minna ja sealt lahkuda vaid „Libero asendamise ala“ kaudu.

1.4.4, J1b

19.3.2.8. Libero asendus tuleb märkida Libero kontrollilehele (kui seda kasutatakse) või elektroonilisse mänguprotokoll.

26.2.2.1, 26.2.2.2

19.3.2.9. Reeglivastane Libero asendus võib seisneda järgmises (teiste hulgas):

- lõpetamata pallimängimine Libero asenduste vahel,
- Libero asendati mängijaga, kes ei olnud Teine Libero ega algasetuse mängija, keda Libero asendas.

6.1.3

15.9

Reeglivastast Libero asendust tuleb vaadelda kui reeglitevastast mängija vahetust:

15.9

Kui reeglivastane Libero asendus avastati enne järgmist pallimängimist, siis see korrigeeritakse kohtunike poolt ja võistkonda karistatakse viivituse eest.

J9

Kui reeglivastane Libero asendus avastati pärast pallingut, siis tagajärjed on samad, mis reeglitevastasel vahetusel.

15.9

19.4. UUE LIBERO MÄÄRAMINE

19.4.1. Libero **muutub** mänguvõimetuks, kui saab vigastada, haigestub, eemaldatakse mängust või diskvalifitseeritakse.

21.3.2, 21.3.3, J9

Libero võib **tunnistada** mänguvõimetuks eri põhjustel treeneri või tema puudumisel mängu kapteni poolt.

5.1.2.1, 5.2.1

19.4.2. Võistkond ühe Liberoga:

- 19.4.2.1. Kui võistkond mängib vaid ühe Liberoga vastavalt reeglile 19.4.1 või võistkond on registreerinud ainult ühe Libero ja see Libero muutub mänguvõimetuks või tunnistatakse mänguvõimetuks, treener (või treeneri puudumisel mängu kapten) võib määrata uueks Liberoks mängu lõpuni ükskõik millise mängija (välja arvatud asendatud mängija), kes ei ole väljakul uue Libero määramise ajal.
- 19.4.2.2. Kui Tegev Libero muutub mänguvõimetuks, tuleb ta koheaselt asendada asendusmängijaga või viivitamatult ja koheaselt saata väljakule uus määratud Libero. Seejuures ei tohi Tegev Libero, kelle asemele määrati uus Libero, mängida kuni mängu lõpuni.
- Kui Libero ei ole mänguvõimetuks tunnistamise ajal väljakul, võib teda samuti asendada. Mänguvõimetuks tunnistatud Libero ei või mängida mängu lõpuni.
- 19.4.2.3. Treener või treeneri puudumisel mängu kapten pöördub teise kohtuniku poole, informeerides teda uue Libero määramisest.
- 19.4.2.4. Kui uus määratud Libero muutub või tunnistatakse mänguvõimetuks, siis tema kohale on edaspidi lubatud teha uue Libero määramisi.
- 19.4.2.5. Kui treener soovib määrata uueks Liberoks mängu kapteni, siis see on lubatud, kuid ta peab sel juhul loovutama kõik kapteni õigused.
- 19.4.2.6. Uue Libero määramisel tuleb Liberoks määratud mängija number registreerida võistlusprotokolli märkuste lahtris ja Libero Kontrollilehel (või elektroonilises võistlusprotokollis, kui see on kasutusel).
- 19.4.3. Võistkond kahe Liberoga:
- 19.4.3.1. Kui võistkond on võistlusprotokollis registreerinud kaks Liberot, kuid üks nendest muutub mänguvõimetuks, on võistkonnal õigus mängida vaid ühe Liberoga.
- Uue määratud Libero määramine ei ole lubatud. Erandiks on vaid olukord, kus allesjäänud Libero ei ole võimeline mängu jätkama.

19.4, 19.4.1

5.1.2.1, 5.2.1

19.4.1

5.1.2, 19.4.1

25.2.2.7, 26.2.2.1

4.1.1, 19.1.1

19.4

19.5. KOKKUVÕTE

- 19.5.1. Kui Libero on eemaldatud või diskvalifitseeritud, võib teda koheaselt asendada võistkonna teise Liberoga. Kui võistkonnal on vaid üks Libero, on sellel võistkonnal õigus määrata uus Libero.

19.4, 21.3.2, 21.3.3



VII PEATÜKK OSAVÕTJATE KÄITUMINE

20. KÄITUMISNÕUDED

20.1. SPORTLIK KÄITUMINE

- 20.1.1. Osavõtjad peavad tundma „Ametlikke Võrkpallireegleid“ ja järgima neid.
- 20.1.2. Osavõtjad peavad kohtunike otsuseid vastu võtma sportlikult, ilma neid arutamata.
Kahtluse puhul võib selgitusi paluda ainult mängu kapteni kaudu.
- 20.1.3. Osavõtjad peavad vältima tegusid ja poose, mille sihiks on kohtunike otsuste mõjutamine või nende võistkonna poolt toimepandud vigade varjamine.

5.1.2.1

20.2. AUS MÄNG

- 20.2.1. Osavõtjad peavad käituma lugupidavalt ja viisakalt AUSA MÄNGU vaimus mitte ainult kohtunike suhtes, vaid ka teiste ametiisikute, vastase, võistkonnakaaslaste ja pealtvaatajate suhtes.
- 20.2.2. Suhtlemine võistkonna liikmete vahel mängu jooksul on lubatud.

5.2.3.4

21. VÄÄR KÄITUMINE JA KARISTUSED SELLE EEST

21.1. KERGEMAD VÄÄRKÄITUMISED

Eksijate kergemaid väärkäitumisi ei karistata. Esimese kohtuniku kohus on ära hoida võistkondade lähenemist karistuste tasemeni.

5.1.2, 51.3

See saavutatakse kahes etapis:

J9, J11 (6a)

I etapp: suuline hoiatus kapteni kaudu;

II etapp: KOLLASE KAARDI määramine võistkonna vastavale liikmele. See ametlik hoiatus ei ole karistus, vaid hoiatus, et võistkonna liige (ja kogu võistkond) on saavutanud karistuse taseme mängus. See kantakse võistlusprotokollis, kuid ei oma koheseid tagajärgi.

21.2. VÄÄR KÄITUMINE, MIS VIIB KARISTUSENI

Väär käitumine võistkonna liikme poolt ametiisikute, vastaste, võistkonnakaaslaste ja pealtvaatajate suhtes jaotatakse kolme liiki vastavalt üleastumise raskusele:

4.1.1

- 21.2.1. Jäme käitumine: käitumine hea tooni või moraali reeglite vastu,
- 21.2.2. Solvav käitumine: laimavad või solvavad sõnad või žestid või muu tegevus, mis väljendab rahulolematust,
- 21.2.3. Agressiivne käitumine: füüsilise kallaletung, agressiivne või ähvardav käitumine.

21.3. KARISTUSTE SKAALA

J9

Vastavalt esimese kohtuniku hinnangule ja sõltuvalt eksimuse raskusest võivad määratavad karistused, mis kantakse võistlusprotokollis, olla:
Märkus, Eemaldamine või Diskvalifitseerimine.

21.2, 25.2.2.6

J11 (6b)

21.3.1. Märkus

Esimene jäme käitumine mängus ükskõik millise võistkonnaliikme poolt on karistatav punkti ja pallimängimise kaotusega vastasele.

4.1.1, 21.2.1

21.3.2. Eemaldamine

J11 (7)

21.3.2.1. Võistkonna liige, keda on karistatud eemaldamisega, ei tohi mängida kuni geimi lõpuni, peab olema viivitamatult reeglitepäraselt vahetatud, kui ta on väljakul ja minema istuma karistuskohta ilma teiste tagajärgedeta.

1.4.6, 4.1.1, 5.2.1, 5.3.2, J1a, J1b

Eemaldatud treener kaotab õiguse sekkuda mängu käiku selles geimis ja peab minema istuma karistuskohta.

5.2.3.3

21.3.2.2. Esimene solvav käitumine võistkonnaliikme poolt on karistatav eemaldamisega ilma teiste tagajärgedeta.

4.1.1, 21.2.2

21.3.2.3. Teine jäme käitumine samas mängus sama võistkonna liikme poolt on karistatav eemaldamisega ilma teiste tagajärgedeta.

4.1.1, 21.2.1

21.3.3. Diskvalifitseerimine

J11 (8)

21.3.3.1. Võistkonna liige, keda on karistatud diskvalifitseerimisega, tuleb reeglipäraselt viivitamatult vahetada, kui ta on väljakul ning ta peab lahkuma võistluste kontrollalalt kuni mängu lõpuni ilmateiste tagajärgedeta.

4.1.1, J1a

21.3.3.2. Esimene füüsiline rünnak või kaudne või ähvardav agressiivne käitumine on karistatav diskvalifitseerimisega ilma teiste tagajärgedeta.

21.2.3

21.3.3.3. Teine solvav käitumine samas mängus sama võistkonnaliikme poolt on karistatav diskvalifitseerimisega ilma teiste tagajärgedeta.

4.1.1, 21.2.2

21.3.3.4. Kolmas jäme käitumine samas mängus sama võistkonna liikme poolt on karistatav diskvalifitseerimisega ilma teiste tagajärgedeta.

4.1.1, 21.2.1

21.4. KARISTUSTE RAKENDAMINE

21.4.1. Kõik karistused on individuaalsed karistused ja jäävad kehtima kogu mängu ajaks ning need kantakse võistlusprotokollis.

21.3., 25.2.2.6

21.4.2. Ühe ja sama võistkonna liikme korduvat väärkäitumist sama mängu jooksul karistatakse progresseeruvalt (iga järgnev rikkumine toob süüdlasele kaasa rangema karistuse).

4.1.1, 21.2, 21.3, J9

21.4.3. Eemaldamine või diskvalifitseerimine solvava või agressiivse käitumise eest ei nõua mingeid eelnevaid sanktsioone.

21.2, 21.3

21.5. VÄÄR KÄITUMINE ENNE GEIMI ALGUST JA GEIMIDE VAHEAJAL

Mistahes väärkäitumist enne geimi algust ning geimide vaheajal karistatakse vastavalt reeglile 21.3. ja kantakse järgmisse geimi.

18.1, 21.2, 21.2

21.6. KOKKUVÕTE VÄÄRKÄITUMISTEST JA KARISTUSTE KAARDID

Hoiatus: ilma karistusega –

I etapp: suuline hoiatus

II etapp: sümboliks kollane kaart

Märkus: karistus – sümboliks punane kaart

Eemaldamine: karistus – sümboliks kollane+punane kaart (koos)

Diskvalifitseerimine: karistus – sümboliks kollane+punane kaart (eraldi kätes)

J11 (6a, 6b, 7, 8)

21.1

21.3.1

21.3.2

21.3.3



**II OSA LÕIGE 2:
KOHTUNIKUD, NENDE
KOHUSTUSED JA
AMETLIKUD SIGNAALID**

VIII PEATÜKK KOHTUNIKUD

22. KOHTUNIKE BRIGAAD JA PROTSEDUURID

22.1. KOOSSEIS

Kohtumise kohtunike brigaad koosneb järgmistest ametiisikutest:

- esimene kohtunik, 23
- teine kohtunik, 24
- kohtunik-sekretär, 25
- neli (kaks) piirikohtunikku. 27

Nende asukoht on näidatud Joonisel 10.

FIVB, Maailma ja Ametlikel Võistlustel peab olema ka kohtunik-abisekretär. 26

22.2. PROTSEDUURID

22.2.1. Mängu ajal on vile andmine lubatud ainult esimesel ja teisel kohtunikul:

- 22.2.1.1. esimene kohtunik annab vile pallinguks, millega algab pallimängimine; 6.1.3, 12.3
- 22.2.1.2. esimene ja teine kohtunik annavad vile pallimängimise lõpetamiseks tingimusel, et nad on veendunud vea toimumises ja on teinud kindlaks selle iseloomu.

22.2.2. Nad võivad vilistada, kui pall on mängust väljas, näidates sellega võistkonna palve rahuldamist või tagasilükkamist. 5.1.2, 8.2

22.2.3. Viivitamata pärast kohtuniku vilet, mis lõpetab pallimängimise, peavad nad näitama ametlike käesignaalidega: 22.2.1.2, 28.1

22.2.3.1. kui vea on vilistanud esimene kohtunik, peab ta näitama:

- a) võistkonda, kes peab pallima, 12.2.2, J11 (2)
- b) vea iseloomu,
- c) mängijat(id), kes tegi(d) vea (kui vajalik).

22.2.3.2. Kui viga vilistati teise kohtuniku poolt, peab ta näitama:

- a) vea iseloomu
- b) mängijat, kes tegi vea (kui vajalik)
- c) võistkonda, kes peab pallima, järgides esimese kohtuniku käesignaali. 12.2.2

Sellisel juhul esimene kohtunik ei näita vea iseloomu ega mängijat, kes tegi vea, vaid ainult võistkonda, kes peab pallima. J11 (21)

22.2.3.3. Tagaliini- või Libero mängija ründelöögi vea korral näitavad mõlemad kohtunikud ametlike käesignaalidega vastavalt reeglite punktidele.

12.2.2, 13.3.3,
13.3.5, 19.3.1.2,
23.3.2.3d, e,
J11 (21)

22.2.3.4. Üheaegse vea korral näitavad mõlemad kohtunikud:

a) vea iseloomu,

17.3, J11 (23)

b) mängijaid, kes tegid vea (kui vajalik),

c) võistkonda, kes peab pallima, vastavalt esimese kohtuniku määrangule.

12.2.2, J11 (2)

23. ESIMENE KOHTUNIK

23.1. ASUKOHT

Esimene kohtunik täidab oma kohustusi võrgu ühe otsa juures kohtunik-sekretäri laua vastas asuval kohtuniku pukil seistes. Tema silmade kõrgus peab olema umbes 50 cm kõrgusel võrgu ülemisest äärest.

J1a, J1b, J10

23.2. ÕIGUSED

23.2.1. Esimene kohtunik juhib mängu algusest lõpuni. Tema juhib kõiki kohtunike brigaadi liikmeid ning võistkondade liikmeid.

4.1.1, 6.3

Mängu ajal on esimese kohtuniku otsused lõplikud. Ta võib ära muuta teiste kohtunike brigaadi liikmete otsuseid, kui ta leiab, et need on eksinud.

Ta võib koguni asendada kohtunike brigaadi liikme, kui see ei täida õigesti oma kohuseid.

23.2.2. Esimene kohtunik kontrollib samuti pallipoiste, põranda pühkijate ja -kuivatajate tööd.

3.3

23.2.3. Tal on õigus otsustada kõiki mängu puudutavaid küsimusi, ka neid, mis ei ole reeglitega kindlaks määratud.

23.2.4. Ta ei luba oma otsuste vaidlustamist.

20.1.2

Mängu kapteni palvel ta siiski selgitab reeglite rakendamist või tõlgendamist, mille alusel ta oma otsuse tegi.

5.1.2.1

Kui mängiv kapten väljendab oma mittenoustumist selle selgitusega ja soovib avaldada protesti sellise otsuse vastu, peab ta koheselt reserveerima endale õiguse esitada ametlik protest peale kohtumise lõppu. Esimene kohtunik peab seda lubama.

5.1.2.1, 5.1.3.2,
25.2.3.2

23.2.5. Esimene kohtunik vastutab mänguväljaku, varustuse ja tingimuste vastavuse eest reeglite nõuetele nii enne mängu kui mängu ajal.

I Peatükk, 23.3.1.1

23.3. KOHUSTUSED

23.3.1. Enne mängu esimene kohtunik:

23.3.1.1. kontrollib mänguala, palli ja muu inventari korrasolekut,

I peatükk, 23.2.5

23.3.1.2. viib võistkondade kaptenitega läbi loosimise,

7.1

23.3.1.3.	kontrollib võistkondade eelsoojendust.	7.2
23.3.2.	Mängu ajal on esimesel kohtunikul õigus:	
23.3.2.1.	määrata võistkondadele hoiatusi;	21.1
23.3.2.2.	karistada väärä käitumise ja viivitamise eest,	16.2, 21.2, J9, J11 (6a, 6b, 7, 8, 25)
23.3.2.3.	otsustada:	
	a) pallija vigu ning palliva võistkonna asetusvigu, kaasaarvatud vead katete tegemisel;	7.5, 12.4, 12.5, 12.7.1, J4, J6, J11 (12,13)
	b) vigu pallimängimisel;	9.3, J11 (16, 17)
	c) vigu võrgu kohal ja mängija vigu võrgu juures, peamiselt ründaja poolel;	11.3.1, 11.4.1, 11.4.4, J11 (20)
	d) Libero ja tagaliini mängija vigu rünnakul;	13.3.3, 13.3.5, 24.3.2.4, J8, J11 (21)
	e) mängija lõpetatud ründelööki võrgu tasapinnast kõrgemal asuvale pallile, kui pall on tulnud Libero poolt sõrmedega ülalt sööduga tema eesliinist;	1.4.1, 13.3.6, 24.3.2.7, J5a, J11 (22)
	f) vigu, kui pall läbib täielikult võrgu vertikaal-tasapinna võrgu alt;	8.4.5, 24.3.2.7, J5a, J11 (22)
	g) tagaliini mängija lõpetatud sulustamise või Libero sulustamiskatse vigu.	14.6.2, 14.6.6, J11 (12)
	h) kui vastase väljakupoolele suunatud pall läbib täielikult võrgu vertikaaltasapinna väljaspoolt üleminekuala või pall puudutab antenni tema väljakupoolel.	J11 (15)
	i) kui pallingu ja kolmas võistkonna puude läbib võrgu vertikaal-tasapinna väljastpoolt tema väljakupoolset antenni.	J11 (15)
23.3.3.	Mängu lõppedes kontrollib võistlusprotokolli ja allkirjastab selle.	24.3.3, 25.2.3.3

24. TEINE KOHTUNIK

24.1. ASUKOHT

Teine kohtunik täidab oma kohustusi seistes väljaspool väljakut võrgu kinnitusposti juures esimese kohtuniku vastas poolel, näoga tema poole.

J1a, J1b, J10

24.2. ÕIGUSED

24.2.1. Teine kohtunik abistab esimest kohtunikku, kuid tal on ka iseseisvad kohustused.

24.3

Kui esimene kohtunik ei saa oma kohustusi täita, peab teine kohtunik teda asendama.

24.2.2. Ta võib ilma vilet andmata näidata vigu, mis ei kuulu tema volituste hulka, kuid ta ei tohi oma arvamust esimesele kohtunikule peale suruda.

24.3

- | | | |
|----------|---|---------------------|
| 24.2.3. | Teine kohtunik kontrollib kohtunik-sekretäri(de) tööd. | 25.2, 26.2 |
| 24.2.4. | Teine kohtunik jälgib varumängijate pingil istuvate võistkondade liikmete käitumist ja annab esimesele kohtunikule teada aset leidnud väär käitumise juhtudest. | 4.2.1 |
| 24.2.5. | Teine kohtunik kontrollib mõlema võistkonna mängijate tegevust soojenduskohtades. | 4.2.3 |
| 24.2.6. | Teine kohtunik lubab mängu katkestusi, kontrollib nende kestvust ja lükkab tagasi alusetud palved. | 15, 15.11, 25.2.2.3 |
| 24.2.7. | Teine kohtunik kontrollib mõlema võistkonna vaheaegade ja vahetuste arvu ning teatab esimesele kohtunikule ja vastava võistkonna treenerile teisest vaheajast ja 5-st ning 6-st vahetusest. | 15.1, 25.2.2.3 |
| 24.2.8. | Mängija vigastada saamisel lubab teine kohtunik teha erakorralise vahetuse või annab 3 minutit aega vigastada saanud mängija toibumiseks. | 15.7, 17.1.2 |
| 24.2.9. | Teine kohtunik kontrollib põranda seisukorda, seda eriti eesliinis. Ta kontrollib ka kogu mängu vältel pallide vastavust reeglitele. | 1.2.1, 3 |
| 24.2.10. | Teine kohtunik jälgib võistkondade liikmeid karistusalaades ja teavitab nende väärkäitumistest esimest kohtunikku. | 1.4.6, 21.3.2 |
- FIVB, Maailma ja Ametlikel Võistlustel reeglite 24.2.5. ja 24.2.10. all toodud kohustused viib täide Reservkohtunik.**

24.3. KOHUSTUSED

- | | | |
|---------|---|-------------------------------|
| 24.3.1. | Iga geimi algul, pärast väljakupoolte vahetust otsustavas geimis ning vastavalt vajadusele, kontrollib ta, et mängijate asetus väljakul vastaks asetuskardil märgitule. | 5.2.3.1, 7.3.2, 7.3.5, 18.2.2 |
|---------|---|-------------------------------|



24.3.2.	Kohtumise ajal teine kohtunik otsustab, annab vile ja näitab:	
24.3.2.1.	tungimist vastase väljakule ja mänguruumi võrgu alt;	1.3.3, 11.2, J5a, J11 (22)
24.3.2.2.	vigu pallingut vastuvõtva võistkonna asetuses;	7.5, J4, J11 (13)
24.3.2.3.	mängija ebaõigeid võrgu puuteid, peamiselt sulustaja poolel, ja antenni puuteid oma väljakupoolel;	11.3.1
24.3.2.4.	tagaliini mängija vigu lõpetatud sulustamisel või Libero sulustamiskatset; või tagaliini mängija või Libero vigu ründelöögil ;	13.3.3, 14.6.2, 14.6.6, 23.3.2.3d, e, g, J11 (12, 21)
24.3.2.5.	palli puudet kõrvalise esemega;	8.4.2, 8.4.3, J11 (15)
24.3.2.6.	palli puudet põrandaga, kui esimene kohtunik ei saa oma asukohast seda puudet näha;	8.3
24.3.2.7.	vastase väljakupoolele suunatud palli ületamist võrgu tasapinnast osaliselt või täielikult väljastpoolt üleminekuala või puudet antenniga tema väljakupoolel.	8.4.3, 8.4.4, J5a, J11 (15)
24.3.2.8.	palli liikumist pallingult ning kolmanda löögi puhul - antenni kohal ja selle taga mängu väljaku enda poolel.	J11 (15)
24.3.3.	Peale mängu lõppu kontrollib ja allkirjastab võistlusprotokolli.	23.3.3, 25.2.3.3
25. KOHTUNIK-SEKRETÄR		
25.1. ASUKOHT		
	Kohtunik-sekretär täidab oma kohuseid istudes laua taga, mis asub esimese kohtuniku vastaspoolel, näoga esimese kohtuniku poole.	J1a, J1b, J10
25.2. KOHUSTUSED		
	Ta täidab võistlusprotokolli vastavuses reeglitega ja koostöös teise kohtunikuga.	
	Ta kasutab summerit või muud heliseadet, teatamaks korrapäratustest või annab signaali kohtunikele vastavuses oma kohustustega.	
25.2.1.	Enne kohtumise ja geimi algust kohtunik-sekretär:	
25.2.1.1.	kirjutab võistlusprotokolli andmed kohtumise ja võistkondade kohta, sealhulgas Liberote nimed ja numbrid vastavalt kehtivale korrale ning võtab allkirjad kaptenitelt ja treeneritelt,	4.1, 5.1.1, 5.2.2, 7.3.2, 19.1.2, 19.4.2.6
25.2.1.2.	kirjutab asetuskaartidelt võistlusprotokolli mõlema võistkonna algasetused (või kontrollib elektrooniliselt saadetud andmeid). Kui asetuskaarte ei esitata õigeaegselt, teatab ta sellest viivitamatult teisele kohtunikule.	5.2.3.1, 7.3.2, 5.2.3.1
25.2.2.	Kohtumise ajal kohtunik-sekretär:	
25.2.2.1.	peab kogutud punktide arvestust;	6.1

25.2.2.2. jälgib mõlema võistkonna pallimisjärjekorda ja vea puhul teatab kohtunikele sellest kohe peale pallingut;	12.2
25.2.2.3. on volitatud kinnitama ja teatama palvetest mängijate vahetuseks sumisti abil, kontrollides nende arvu, märgib üles mängijate vahetusi ja vaheaegu, informeerides sellest teist kohtunikku;	15.1, 15.4.1, 15.10.3c, 24.2.6, 24.2.7
25.2.2.4. teatab kohtunikele, kui määrustepärase vaheaja palumine ei ole õige;	15.11
25.2.2.5. teatab kohtunikele geimi lõppemisest ja 8-nda punkti saavutamisest otsustavas geimis;	6.2, 15.4.1, 18.2.2
25.2.2.6. märgib üles kõik hoiatused, sanktsioonid ja alusetud palved;	15.11.3, 16.2, 21.3
25.2.2.7. märgib üles kõik muud sündmused, mis on esitatud teise kohtuniku poolt, see tähendab erakordsed vahetused, toibumisaeg, kestvad vaheajad, väline vahelesegamine, uue Libero määramised jne.;	15.7, 17.1.2, 17.2, 17.3, 19.4
25.2.2.8. kontrollib geimide vaheliste intervallide kestvust.	18.1
25.2.3. Kohtumise lõppedes kohtunik-sekretär:	
25.2.3.1. märgib üles kohtumise lõpptulemuse;	6.3
25.2.3.2. protesti esitamise korral, kooskõlas esimese kohtuniku eelneva nõusolekuga, kirjutab või lubab võistkonna kaptenil kirjutada võistlusprotokolli vastava avalduse;	5.1.2.1, 5.1.3.2, 23.2.4
25.2.3.3. allkirjastab võistlusprotokolli ja küsib seejärel allkirjad võistkondade kaptenitelt ja kohtunikelt.	5.1.3.1, 23.3.3, 24.3.3
26. KOHTUNIK-SEKRETÄRI ABI	
26.1. ASUKOHT	22.1, J1a, J1b, J10
Kohtunik-sekretäri abi täidab oma kohuseid istudes kohtunik-sekretäri kõrval laua taga.	
26.2. KOHUSTUSED	19.3
Ta registreerib Libero asendamised.	
Ta abistab kohtunik-sekretäri administratiivülesannete täitmisel.	
Kui kohtunik-sekretär ei saa oma kohustusi täita, peab kohtunik-sekretäri abi teda asendama.	
26.2.1. Enne kohtumise ja geimi algust kohtunik-sekretäri abi:	
26.2.1.1. valmistab ette Libero kontrolli lehe;	
26.2.1.2. valmistab ette tagavara võistlusprotokolli.	
26.2.2. Kohtumise ajal kohtunik-sekretäri abi:	
26.2.2.1. märgib üles Libero asendamised/määramised;	19.3.1.1, 19.4
26.2.2.2. annab kohtunikele teada kõigist Libero asendamisel tehtud vigadest, kasutades sumistit;	19.3.2

- 26.2.2.3. teatab Tehnilise Vaheaja algusest ja lõppemistest;
- 26.2.2.4. tegeleb laual asuval käsitalloole punktide märkimisega;
- 26.2.2.5. kontrollib, et talloode näidud oleksid õiged;
- 26.2.2.6. vajadusel täiendab tagavara võistlusprotokolli ning annab selle kohtunik-sekretärile.
- 26.2.3. Kohtumise lõppedes kohtunik-sekretäri abi:
- 26.2.3.1. allkirjastab Libero kontrolli lehe ja annab selle kontrollimiseks;
- 26.2.3.2. allkirjastab võistlusprotokolli.

FIVB, Maailma ja Ametlikel Võistlustel, kus kasutatakse elektroonilist võistlusprotokolli, kohtunik-sekretäri abi koostöös Kohtunik-sekretäri teadustab vahetusi, suunab teise kohtuniku palve esitanud võistkonna poole ja kontrollib Libero asendusi.

15.4.1

25.2.2.1

25.2.1.1

27. PIIRIKOHTUNIKUD

27.1. ASUKOHT

Kui kasutatakse ainult kahte piirikohtunikku, siis asuvad nad väljaku nurkades kohtunike parema käe pool diagonaalis 1-2 m kaugusel nurkadest.

Kumbki piirikohtunik jälgib nii otsajoont kui ka omapoolset küljoont.

FIVB, Maailma ja Ametlikel Võistlustel peab olema neli piirikohtunikku.

Nad seisavad vaba-alas, väljaku igast nurgast 1-3 m kaugusel selle piiri mõttelisel pikendusel, mida nad kontrollivad.

J1a, J1b, J10

J10

27.2. KOHUSTUSED

- 27.2.1. Piirikohtunikud täidavad oma kohustusi signaliseerides 40 x 40 cm suuruste lippudega ja näitavad:
 - 27.2.1.1. pall “sees” ja “väljas” alati, kui pall maandub nende kontrollitava(te) piiri(de) lähedal;
 - 27.2.1.2. palli vastu võtva võistkonna poolele “välja” läinud pallide puuteid;
 - 27.2.1.3. palli puuteid antenniga, pallingust ja võistkonna kolmandast puutest palli üleminekul väljastpoolt üleminekuala jne.;
 - 27.2.1.4. iga mängija (välja arvatud pallija) astumist pallingu hetkel väljapoole oma väljaku piire;
 - 27.2.1.5. pallija astumist tagajoonele;
 - 27.2.1.6. iga nende väljakupoolel 80cm üle võrgu ulatuva antenni osa puudet palli mängiva mängija poolt või kui see segab mängu;

J12

8.3, 8.4, J12 (1, 2)

8.4, J12 (3)

8.4.3, 8.4.4, 10.1.1, J5a, J12 (4)

7.4, 12.4.3, J12 (4)

12.4.3

11.3.1, 11.4.4, J3, J12 (4)

27.2.1.7. palli suundumist vastase väljakupoolele väljastpoolt üleminekuala või antenni või väljaku puudutamist tema väljakupoolel.

27.2.2. Esimese kohtuniku palvel peab piirikohtunik oma signaali kordama.

28. AMETLIKUD SIGNAALID

28.1. KOHTUNIKE KÄESIGNAALID

J11

Kohtunikud peavad ametlike käesignaali abil näitama oma vilistamise põhjust (sooritatud vea iseloomu või lubatud katkestuse eesmärki). Signaali näidatakse mõne aja jooksul ja kui seda tehakse ühe käega, siis tuleb kasutada seda kätt, mis asub vea teinud või palve esitanud võistkonna poolel.

28.2. PIIRIKOHTUNIKE LIPUSIGNAALID

J12

Piirikohtunikud peavad ametlike lipusignaali abil näitama vea iseloomu.

Lipusignaali tuleb näidata mõne aja jooksul.





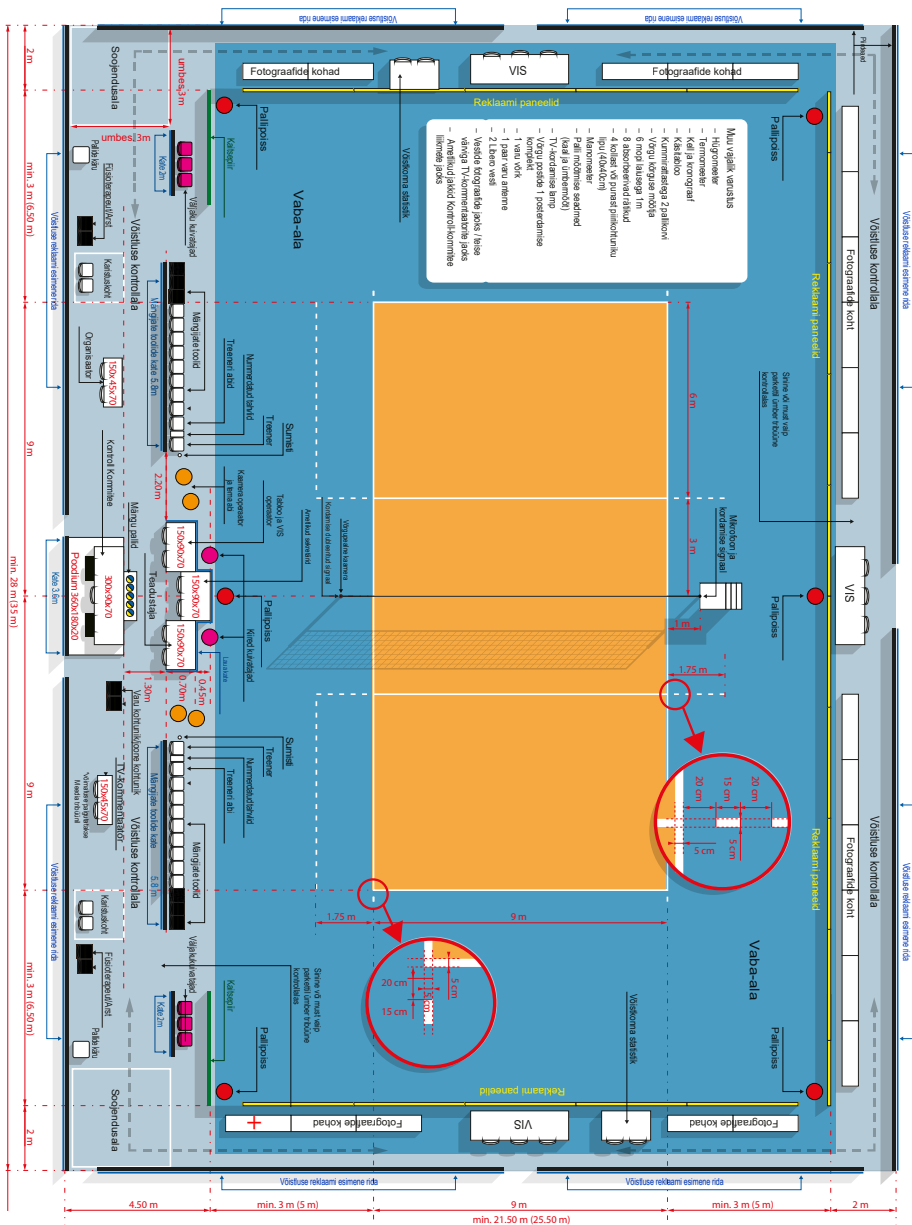
II OSA

LÕIGE 3: JOONISED

JOONIS 1a: VÕISTLUSE/KONTROLL ALA

Vastavad reeglid: 1, 1.4.5, 1.4.6, 4.2.1, 4.2.3.1, 15.4.4, 19.3.2.7, 21.3.2.1, 21.3.3.1, 23.1, 24.1, 25.1, 26.1

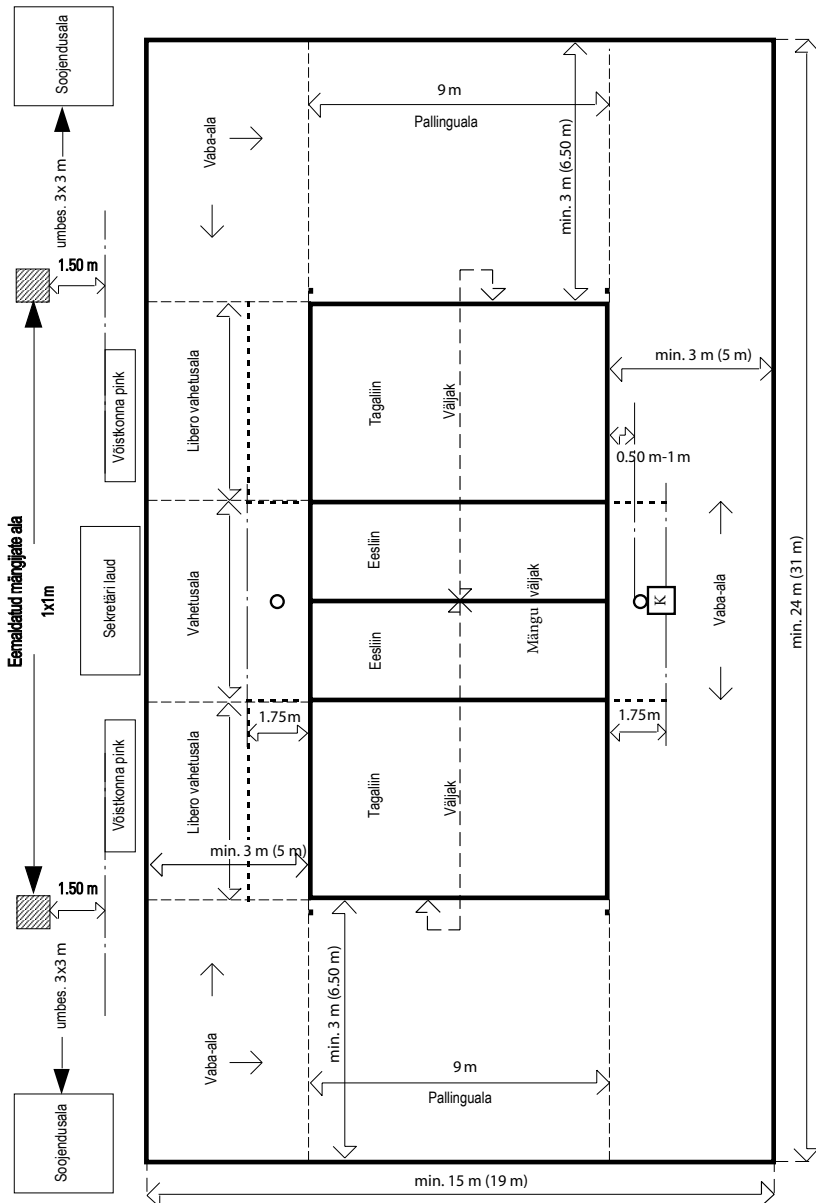
(...) tähendused kehtivad FIVB, Maailma ning Ametlikel võistlustel



JOONIS 1b : MÄNGUALA

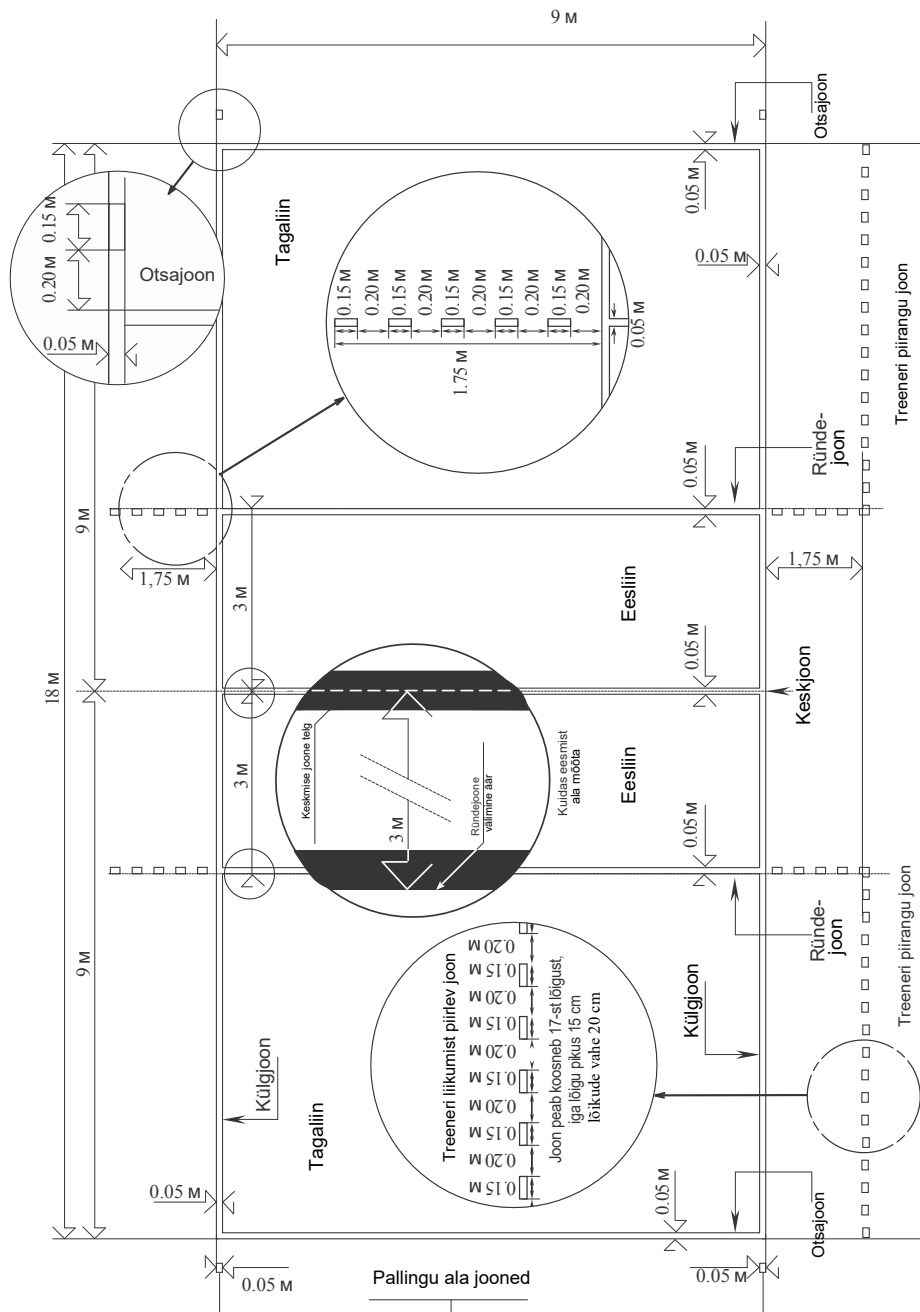
Vastavad reeglid: 1, 1.4, 1.4.2, 1.4.3, 1.4.4, 1.4.5, 1.4.6, 4.2.1, 4.2.3.1, 15.10.1, 19.3.1.4, 19.3.2.7, 21.3.2.1, 23.1, 24.1, 25.1, 26.1

(...) tähendused kehtivad FIVB, Maailma ning Ametlikel võistlustel



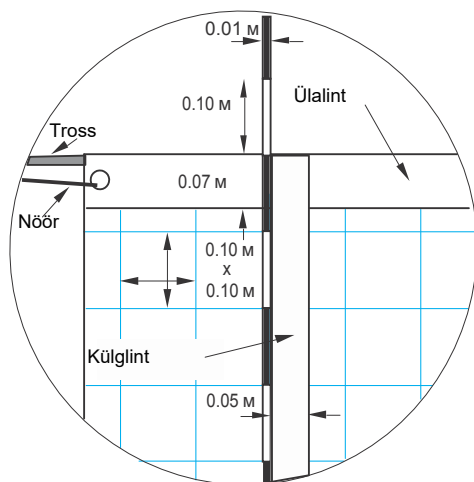
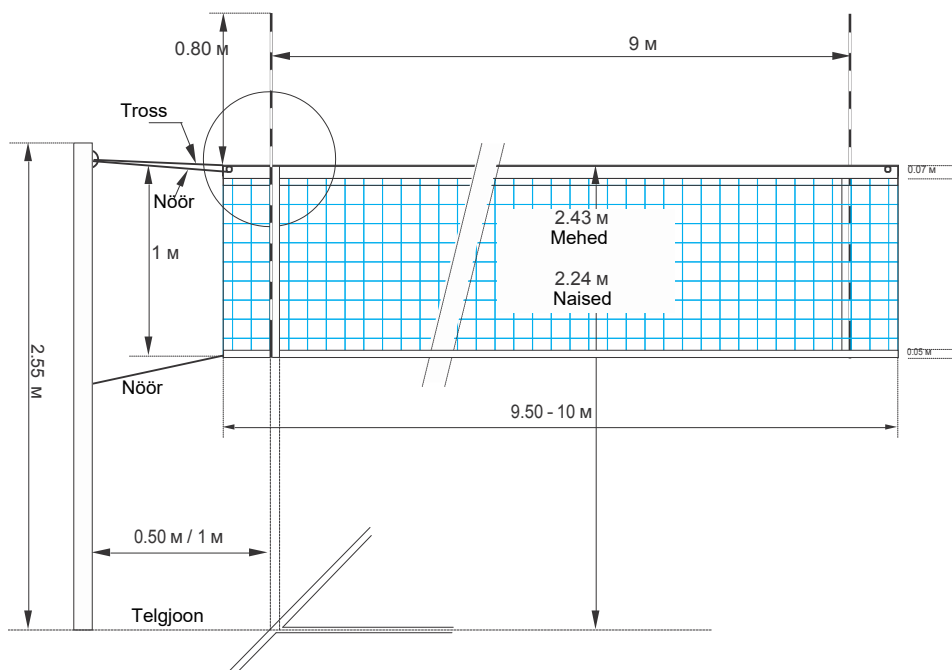
JOONIS 2: MÄNGU VÄLJAK

Vastavad reeglid: 1.1, 1.3, 1.3.3, 1.3.4, 1.4.1, 5.2.3.4



JOONIS 3: VÕRGU SKEEM

Vastavad reeglid: 2, 2.1.6, 2.2, 2.3, 2.4, 2.5.1, 11.3.1, 11.3.2, 27.2.1.6

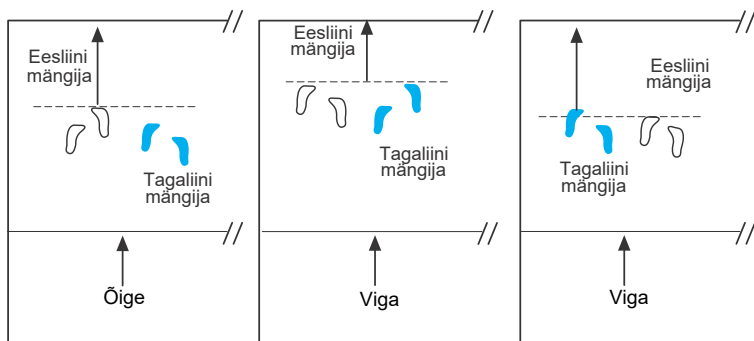


JOONIS 4: MÄNGIJATE ASETUSED

Vastavad reeglid: 7.4, 7.4.3, 7.5, 23.3.2.3a, 24.3.2.2

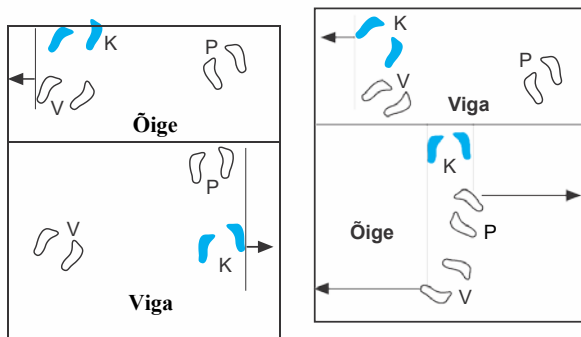
Näidis A:

Eesliini- ja tagaliini mängijate omavahelise
asetuse kindlaks tegemine



Näidis B:

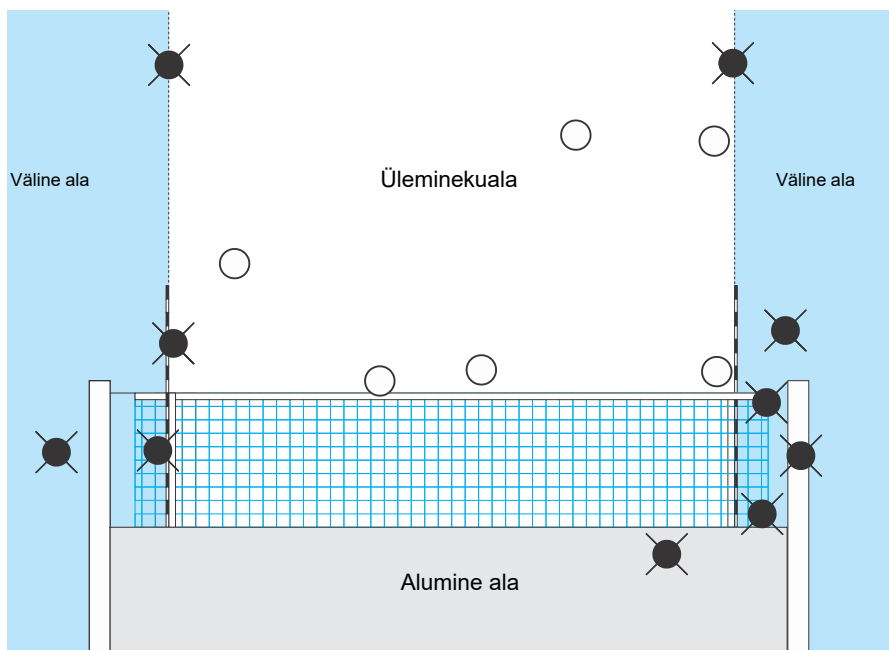
Asetuse kindlaks tegemini ühe liini
mängijatel



K = Keskmine mängija
P = Parempoolne mängija
V = Vasakpoolne mängija

JOONIS 5a: PALLI ÜLEMINEK VÕRGU VERTIKAALTASAPINNAST VASTASE POOLELE

Vastavad reeglid: 2.4, 8.4.3, 8.4.4, 8.4.5, 10.1.1, 10.1.3, 24.3.2.7, 27.2.1.3, 27.2.1.7

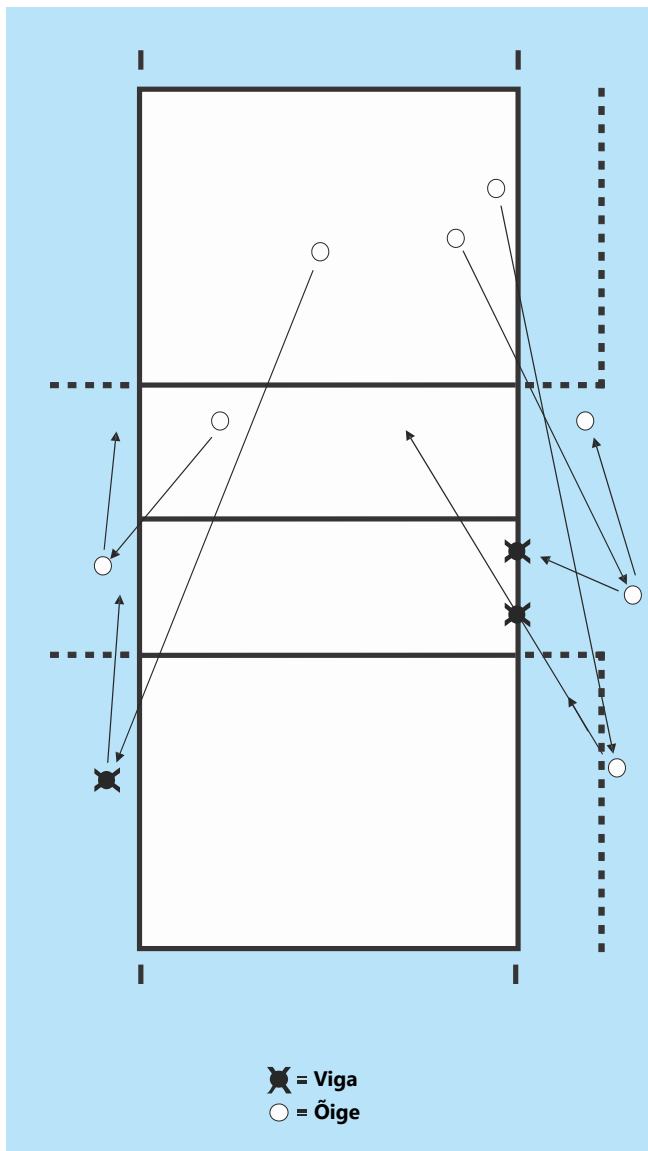


● = Viga

○ = Õige üleminek

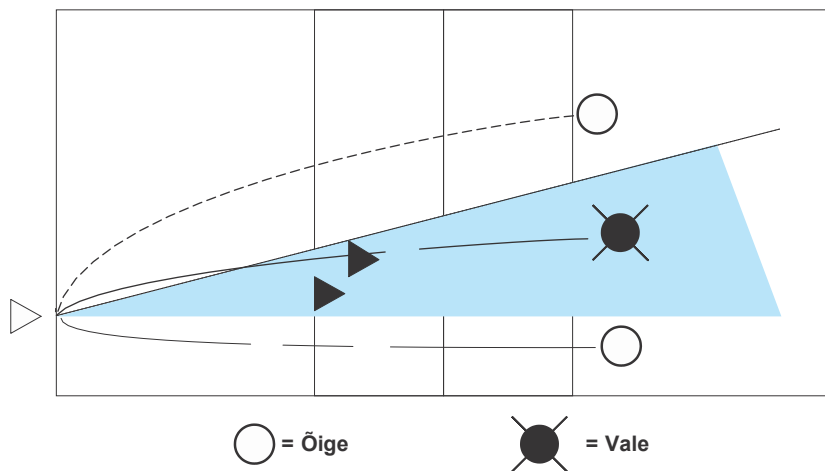
JOONIS 5b: PALLI ÜLEMINEK VÕRGU VERTIKAALTASAPINNAST VASTASE VABA-ALASSE

Vastavad reeglid: 10.1.2, 10.1.2.2, 24.3.2.7



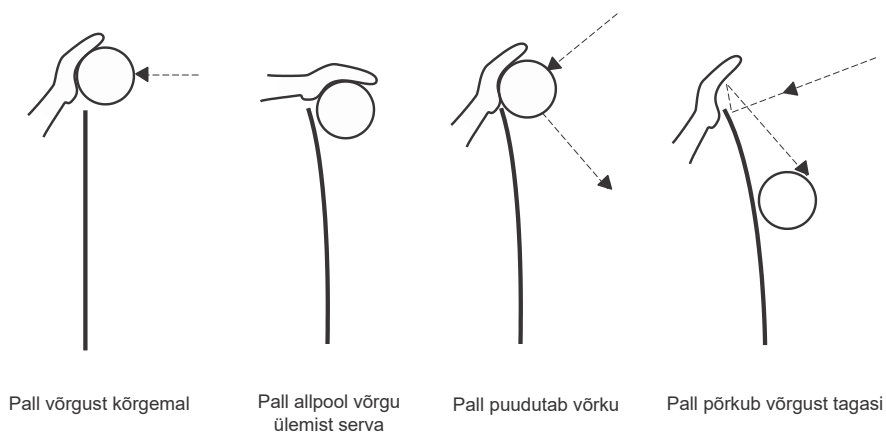
JOONIS 6: KATE

Vastavad reeglid: 12.5, 12.5.2, 23.3.2.3a



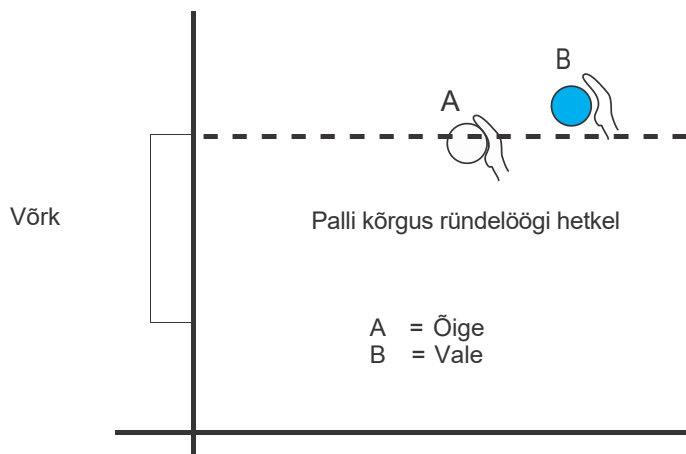
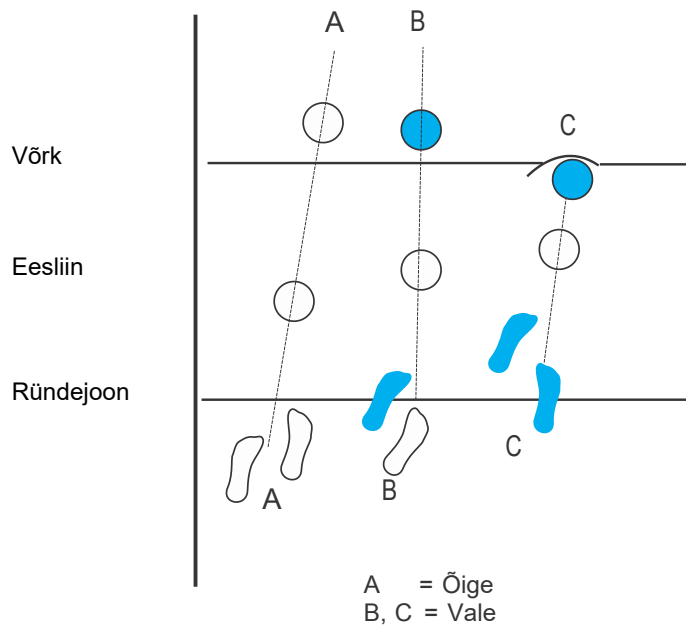
JOONIS 7: TOIMUNUD SULUSTAMINE

Vastavad reeglid: 14.1.3



Joonis 8: Tagaliini mängija rünnak

Vastavad reeglid: 13.2.2, 13.2.3, 23.3.2.3d, 24.3.2.4



JOONIS 9: VÄÄRKÄITUMISE ŠKAALA, KARISTUSED NING TAGAJÄRJED

Vastavad reeglid: 16.2, 21.3, 21.4.2

9a: HOIATUSED NING VÄÄRKÄITUMISE KARISTUSED

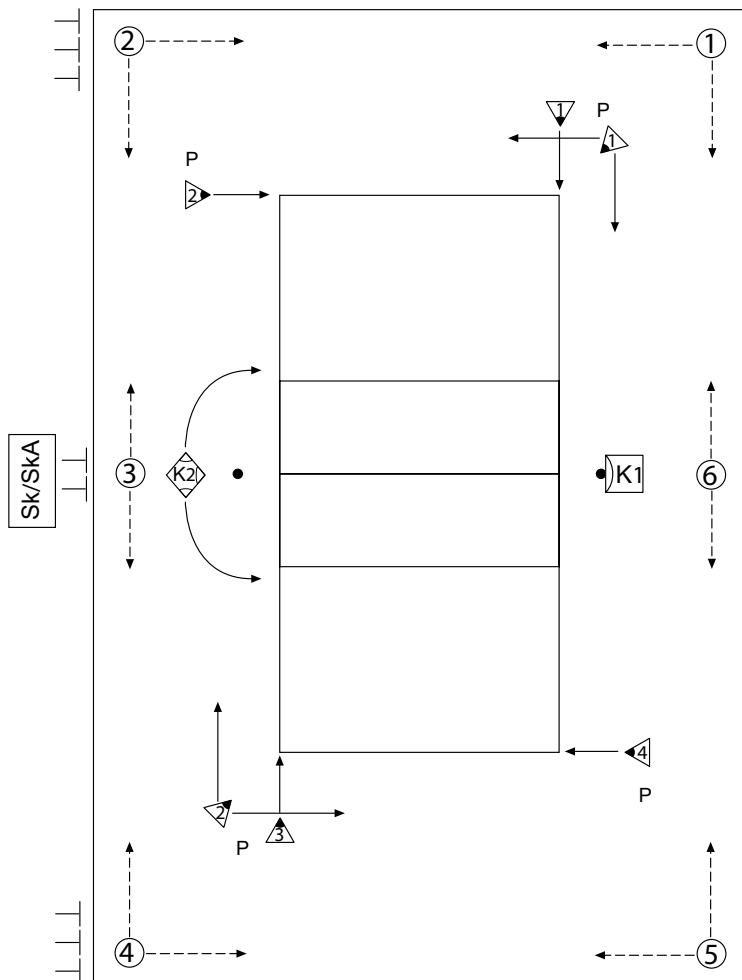
KATEGOORIA	JUHTUM	RIKKUJA	KARISTUS	KAART	TAGAJÄRG
EBAOLULINE VALE KÄITUMINE	Etapp 1	Iga võistkonna liige	Ei loeta karistuseks	Ei	Ainult hoiatus
	Etapp 2			Kollane	
	Iga kordamine		Märkus	Nii nagu all määratud	Nii nagu all määratud
JÄME KÄITUMINE	Esimine	Iga võistkonna liige	Märkus	Punane	Punkt ning pall vastasvõistkonnale
	Teine	Sama võistkonna liige	Eemaldumine	Punane + kollane koos	Peab lahkuma mänguväljakult ning geimi lõpuni peab paiknema eemaldatud mängijate alas
	Kolmas	Sama võistkonna liige	Diskvalifikatsioon	Punane + kollane eraldi	Peab lahkuma võistluse kontrollalalt kuni mängu lõpuni
SOLVAV KÄITUMINE	Esimine	Iga võistkonna liige	Eemaldumine	Punane + kollane koos	Peab lahkuma mänguväljakult ning geimi lõpuni peab paiknema eemaldatud mängijate alas
	Teine	Sama võistkonna liige	Diskvalifikatsioon	Punane + kollane eraldi	Peab lahkuma võistluse kontrollalalt kuni mängu lõpuni
AGRESSIOON	Esimine	Iga võistkonna liige	Diskvalifikatsioon	Punane + kollane eraldi	Peab lahkuma mänguväljakult ning geimi lõpuni peab paiknema eemaldatud mängijate alas

9b: HOIATUSED NING KARISTUSED VIIVITUSE EEST

KATEGOORIA	JUHTUM	RIKKUJA	HEIDUTUSE VAHEND JA KARISTUS	KAARDID	TAGAJÄRG
VIIVITUS	Esimine	Iga võistkonna liige	Hoiatus viivituse eest	Žest № 25 koos kollase kaardiga	Hoiatus – karsitust ei järgne
	Teine ja järgnevad	Iga võistkonna liige	Märkus viivituse eest	Žest № 25 koos punase kaardiga	Punkt ning pall vastasvõistkonnale

JOONIS 10: KOHTUNIKE BRIGAADI JA NENDE ABILISTE ASUKOHT

Vastavad reeglid: 3.3, 23.1, 24.1, 25.1, 26.1, 27.1



●K1 = Esimene kohtunik

◊K2 = Teine kohtunik

Sk/SkA = Sekretär/Sekretäri abi

▶ = Piirikohtunik (numbrid 1-4 ja 1-2)

④ = Pallipoisid (numbrid 1-6)

— = Väljaku kuivatajad

JOONIS 11: KOHTUNIKE AMETLIKUD ŽESTID

Legend

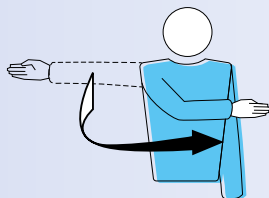
- E T** Kohtunik(ud), kes peab näitama žesti kooskõlas oma kohustustega
E T Kohtunik(ud), kes peab näitama žesti kindlates situatsioonides

1 LUBA PALLINGUKS

Vastavad reeglid: 12.3, 22.2.1.1

Käeliigutusega näidata
pallingu suunda

E

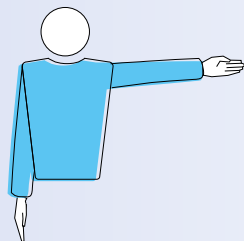


2 PALLIV VÕISTKOND

Vastavad reeglid: 22.2.3.1, 22.2.3.2, 22.2.3.4

Sirutada käsi palliva võistkonna suunas

E T

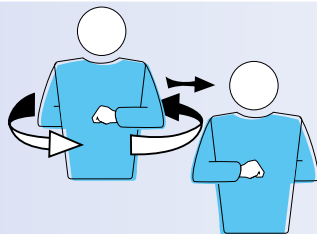


3 POOLTE VAHETUS

Vastav reegel: 18.2

Ristata käsivarred selja taha ja
ette ning liiguta neid ümber keha

E

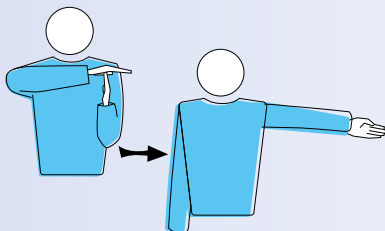


4 VAHEAEG

Vastav reegel: 15.4.1

Asetada ühe käe peopesa üle teise
käe sõrmede, hoides viimast vertikaalselt
(et moodustuks T-kuju) ning seejärel
osutada vaheaega küsinud võistkonnale

E T



5 VAHETUS

Vastavad reeglid: 15.5.1, 15.5.2, 15.8

Ringikujuline liigutus õlavarrestega
ümbert teineteise

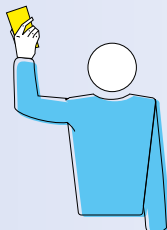


(E) (T)

6a HOIATUS VALE KÄITUMISE EEST

Vastavad reeglid: 21.1, 21.6

Näidata kollast kaarti hoiatamiseks

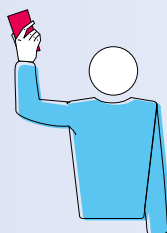


(E)

6b MÄRKUS EBASPORTLIKU KÄITUMISE EEST

Vastavad reeglid: 21.3.1, 21.6, 23.3.2.2

Näidata kollast kaarti märkuseks

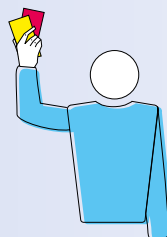


(E)

7 EEMALDAMINE

Vastavad reeglid: 21.3.2, 21.6, 23.3.2.2

Näidata eemaldamiseks mõlemat
kaarti koos



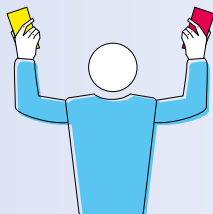
(E)

8 DISKVALIFIKATSEERIMINE

Vastavad reeglid: 21.3.3, 21.6, 23.3.2.2

Näidata diskvalifitseerimiseks
mõlemat kaarti eraldi

E



9 GEIMI (VÕI MÄNGU) LÕPP

Vastavad reeglid: 6.2, 6.3

Kõverdada avatud peopesadega
käed rinna ees risti

E T

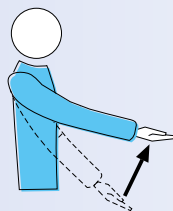


10 PALL EI OLE VISATUD VÕI EI OLE LAHTI LASTUD PALLINGU LÖÖGI AJAL

Vastav reegel: 12.4.1

Tõsta väljasirutatud käsi
peopesa ülespoole

E

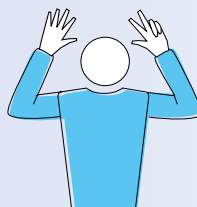


11 VIIVITUS PALLINGUL

Vastav reegel: 12.4.4

Tõsta kaheks laialisirutatud sõrme

E

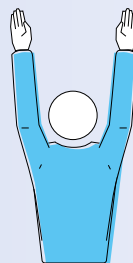


12 SULUSTAMISE VIGA VÕI KATE

Vastavad reeglid: 12.5, 12.6.2.3, 14.6.3, 19.3.1.3, 23.3.2.3a, g, 24.3.2.4

Tõsta mõlemad käed vertikaalselt ülesse, peopesadega väljapoole

E T



13 POSITSIOONI/ VÕI ASETUSVIGA

Vastavad reeglid: 7.5, 7.7, 23.3.2.3a, 24.3.2.2

Tuleb teha ringikujulist liigutust nimetisõrmega

E T

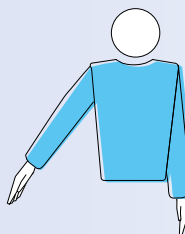


14 PALL "SEES"

Vastav reegel: 8.3

Osuta käelabaga väljakule pörandi suunas

E T

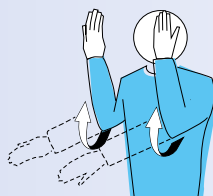


15 PALL "VÄLJAS"

Vastavad reeglid: 8.4.1, 8.4.2, 8.4.3, 8.4.4, 24.3.2.5, 24.3.2.7

Tõsta avatud kätega käsivarred vertikaalselt ülesse, peopesad enda poole

E T

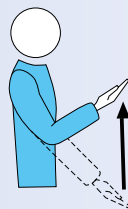


16 HOITUD PALL

Vastavad reeglid: 9.2.2, 9.3.3, 23.3.2.3b

Liigutada aeglaselt kõverdatud kätt peopesaga ülespoole

E

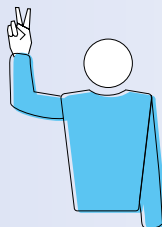


17 KAHEKORDNE PUUDE

Vastavad reeglid: 9.3.4, 23.3.2.3b

Tõsta kaks avatud näppu ülesse

E

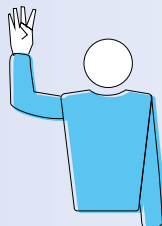


18 NELI LÖÖKI

Vastavad reeglid: 9.3.1, 23.3.2.3b

Tõsta neli avatud näppu ülesse

E

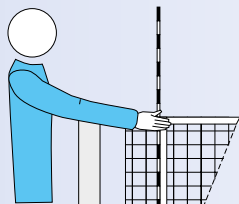


19 VÕRGUPUUDE MÄNGIJAGA - PALLINGULT TULEV PALL PUUDUTAB VÕRKU ANTENNIDE VAHEL NING EI ÜLETA VÕRGU VERTIKAALTASAPINDA

Vastavad reeglid: 11.4.4, 12.6.2.1

Puuduta vastava võrgu poole ülemist äärt või külge vastavalt toimunud veale

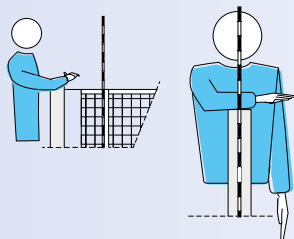
E T



20 PUUDE TEISEL POOL VÕRKU

Vastavad reeglid: 11.4.1, 13.3.1, 14.3, 14.6.1, 23.3.2.3c

Asetada käsi võrgu kohale peopesa allapoole



E

21 RÜNDELÖÖGI VIGA

Vastavad reeglid:

- tagaliinimängija-, libero või vastasvõistkonna pallingul: 13.3.3, 13.3.4, 13.3.5, 23.3.2.3d, e, 24.3.2.4
- palli saatmine sõrmedega ülalpool, mida tegi libero enda eesmisel alal: 13.3.6

Ülestõstetud käega teha küünarliigesest liigutus allapoole



E T

22 ÜLEMINEK VASTASVÕISTKONNA VÄLJAKULE PALL ÜLETAB VÕRGU ALUMIST ALA PALLIV PUUDUTAB VÄLJAKUT (OTSAMOONT) VÕI MÄNGIJA ASTUB VÄLJAKULT VÄLJA PALLINGU LÖÖGI HETKEL

Vastavad reeglid: 8.4.5, 11.2.2, 12.4.3, 23.3.2.3a, f, 24.3.2.1

Näidata keskjoonele või
vastava joonele



E T

23 ÜHEAEGNE VIGA JA KORDUS

Vastavad reeglid: 6.1.2.2, 17.2, 22.2.3.4

Tõsta vertikaalselt mõlemad põidlad



E

24 PALLIPUUDE

Vastavad reeglid: 23.3.2.3b, 24.2.2

Puuduta ühe käe peopesaga teise käe sõrmi, hoides üht kätt vertikaalselt



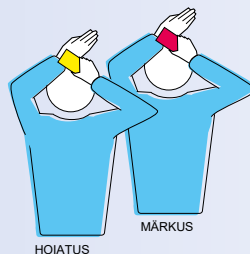
E

25 HOIATUS / MÄRKUS VIIVITUSE EEST

Vastavad reeglid: 15.11.3, 16.2.2, 16.2.3, 23.3.2.2

Panna kollast kaarti käerandmele (hoiatus)

Panna punast kaarti käerandmele (märkus)



E



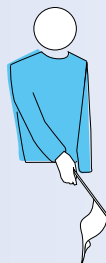
JOONIS 12: PIIRIKOHUNIKE AMETLIKUD LIPUSIGNAALID

1 PALL "SEES"

Vastavad reeglid: 8.3, 27.2.1.1

Näidata lipuga alla

P

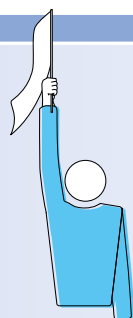


2 PALL "VÄLJAS"

Vastavad reeglid: 8.4.1, 27.2.1.1

Tõsta lipp vertikaalselt ülesse

P



3 PALLIPUUDE

Vastav reegel: 27.2.1.2

Tõsta lipp ja puuduta vaba
käega lipu ülemist äärt

P

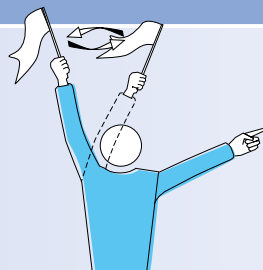


4 ÜLEMINEKU ASETUSVIGA, VÕÕRA OBJEKTI PALLIPUUDE VÕI MÄNGIJA ÜLEASTUMISE VIGA

Vastavad reeglid: 8.4.2, 8.4.3, 8.4.4, 12.4.3, 27.2.1.3, 27.2.1.4,
27.2.1.6, 27.2.1.7

Lehvitada lipuga pea kohal ja näidata
antennide või tagajoonet

P



5 OTSUSTAMINE VÕIMATUD

Tõsta ja ristata mõlemad käed rinnale



P





III OSA DEFINITSIOONID

VÖISTLUSTE KONTROLLALA

Võistluse Kontrollala on koridor ümber väljaku ja vaba-ala, mis hõlmab ala kuni väliste barjäärideni või piirdekonstruktsioonideni. Vt. Joonis 1a.

ALAD

Need on mängualasse (mänguväljak ja vaba-ala) kuuluvad sektorid, mis on reeglite tekstis ära toodud ja mõeldud teatud kindlaks otstarbeks (või eriliste piirangutega). Need on: Eesliin, Pallinguala, Vahetusala, Vaba-ala, Tagaliin ja Libero Asendamise Ala.

KOHAD

Need on vaba-alast VÄLJAPUOL asuvad põrandapinna sektorid, mis on määruste järgi mõeldud eriliseks otstarbeks. Need on Soojenduskoht ja Karistuskoht.

ALUMINE PIND

See on pind, mis piirneb ülevalt võrgu alumise ääre ja võrku postide vahel pingutavate nööridega, külgedelt postidega ja alt mänguväljaku pealispinnaga.

ÜLEMINEKU PIND

Üleminekupind piiritletakse:

- võrgu ülemise serva horisontaalne lint;
- antennid ja nende pikendused;
- lagi.

Pall peab vastaste VÄLJAKULE lendama läbi üleminekupinna.

VÄLIMINE PIND

Välimine pind on võrguga ühes tasapinnas olev pind väljaspool üleminekupinda ja alumist pinda.

VAHETUSALA

See on vaba-ala osa, mille piires toimuvad mängijate vahetused.

FIVB POOLT HEAKS KIIDETUD

See lausung tunnustab, et kuigi on olemas määratletud standardid, varustus ja vahendid, siis ikkagi on võimalusi, kus saab FIVB-ga eraldi kokku leppida selleks, et reklaamida võrkpallimängu või katsetada uusi tingimusi.

FIVB STANDARDID

FIVB poolt varustuse tootjatele ette kirjutatud tehnilised spetsifikatsioonid ja piirangud.

KARISTUSKOHT

Mõlemal võistluse kontrollala poolel asuvad Karistuskohad, mis asuvad tagajoone pikendusel väljaspool vaba-ala vähemalt 1,5m kaugusel varumängijate pingi tagaküljest.

VIGA

- a) Reeglivastane tegevus mängus
- b) Mõni teine reeglite rikkumine, mis ei ole mänguline tegevus.

PÕRGATAMINE

Põrgatamine tähendab palli põrgatamist (tavaliselt enne palli ülesviskamist pallingul). Teisteks ettevalmistavateks tegevusteks on (teiste hulgas) ka palli liigutamine käelt-käele.

TEHNILINE VAHEAEG

See eriline kohustuslik vaheaeg on, lisaks tavalistele vaheaegadele, selleks, et saaks võrkpalli reklaamida seda mängu analüüsides ning anda lisareklaami võimalusi. Tehnilised Vaheajad on FIVB, Maailma- ja Ametlikel võistlustel kohustuslikud.

PALLIPOISID JA VÄLJAKU KUIVATAJAD

Need on mängu ühtlases tempos läbiviimiseks vajalik personal, kes veeretavad pallimängimise vaheaegadel pallijatele palli.

VÄLJAKU KUIVATAJAD

Need on mängu personal, kelle ülesandeks on hoida mänguväljak kuiva ja puhtana. Nad kuivatavad mänguväljakut enne mängu, geimide vaheajal ja kui vajalik siis ka peale igat pallimängimist.

RALLY POINT (INGL.K.)

See on punkti võitmise süsteem, kus punkt võidetakse peale igat pallimängimist.

INTERVALL

Geimide vaheline aeg. Mänguväljaku poolte vahetust viiendas (otsustavas) geimis ei käsitleta vaheajana.

UUE LIBERO MÄÄRAMINE

See on tegevus, mille tulemusel Libero, kes ei saa mängu jätkata või kes on võistkonna poolt tunnistatud mänguvõimetuks, annab oma kohustused üle teisele mängijale (välja arvatud mängija, keda Libero mänguväljakul asendas), kes ei asu uue Libero määramise hetkel väljakul.

ASENDAMINE

See on tegevus, kus algasetuse mängija lahkub väljakult ja ükskõik kumb Libero (kui neid on kaks) asub tema kohale. See võib tähendada ka Libero asendamist Liberoga. Põhikoosseisu mängija võib asendada sel juhul mõlemat Liberot. Liberote asendamiste vahel peab olema lõpetatud pallimängimine.

VAHELESEGAMINE

Suvaline tegevus, mis võib anda eelise oma võistkonnale vastaste ees või suvaline tegevus, mis takistab vastasvõistkonnal pallimängimist.

O2-BIS

Ametlik FIVB vorm, millega registreeritakse mängijad ja võistkonna ametnikud. See tuleb esitada enne võistlust toimuval koosolekul (*during Preliminary Inquiry* (ingl.k.)).

VÄLINE OBJECT

Objekt või isik väljaspool mänguväljakut või vabaala piiride lähedal, mis kujutab endast takistust palli lennule. Näiteks: laelambid, kohtuniku pukk, TV varustus, kohtunik-sekretäri laud, võrgu postid. Võrgu antennid ei kuulu väliste objektide hulka, kuna neid loetakse võrgu osadeks.

VAHETUS

See on tegevus, mille tulemusel tavaline mängija lahkub väljakult ja teine tavaline mängija asub tema kohale.

80

FIVB[™]



fivb.org