

# AMETLIKUD VÕRKPALLIMÄÄRUSED

2005-2008

2006 a

Antud võrkpallimäärused on kohustuslikud kõikidel ametlikel  
Eestis toimuvatel võrkpallivõistlustel.

© FIVB

© Eesti Võrkpalli Liit

© Eesti Võrkpallikohtunike Assotsiatsioon

Tõlkinud ja koostanud: TOOMAS MURULO ja MARGUS KUPP  
(Rahvusvahelise kategooria võrkpallikohtunikud)

Kujundus: TOOMAS MURULO

©Tõlge inglise keelest

# AMETLIKUD VÕRKPALLIMÄÄRUSED KINNITATUD FIVB POOLT

## SISUKORD

### I OSA

	Lk.
Mängu iseloomustus	9
Võrkpallimääruste ja kohtunikutegevuse filosoofia	10

Esimene peatükk

### MÄNG

#### Rajatised ja varustus

<b>1.</b>	<b>Mänguala</b>	<b>13</b>
1.1.	Mõõtmed	
1.2.	Mänguala kate	
1.3.	Jooned väljakul	
1.4.	Alad	
1.5.	Temperatuur	
1.6.	Valgustus	
<b>2.</b>	<b>Võrk ja kinnituspostid</b>	<b>16</b>
2.1.	Võrgu kõrgus	
2.2.	Võrk	
2.3.	Piirdelindid	
2.4.	Antennid	
2.5.	Kinnituspostid	
2.6.	Täiendav varustus	
<b>3.</b>	<b>Pallid</b>	<b>17</b>
3.1.	Standardid	
3.2.	Pallide ühetaolisus	
3.3.	Kolme palli süsteem	

## Teine peatükk

### Osavõtjad

<b>4.</b>	<b>Võistkonnad</b>	<b>19</b>
4.1.	Võistkonna koosseis	
4.2.	Võistkonna paiknemine	
4.3.	Varustus	
4.4.	Muudatused varustuses	
4.5.	Keelatud esemed	
<b>5.</b>	<b>Võistkonna juhid</b>	<b>21</b>
5.1.	Kapten	
5.2.	Treener	
5.3.	Treeneri abi	

## Kolmas peatükk

### Mängu kulg

<b>6.</b>	<b>Punkti saamine, geimi ja kohtumise võitmine</b>	<b>24</b>
6.1.	Punkti saamine	
6.2.	Geimi võitmine	
6.3.	Kohtumise võitmine	
6.4.	Mitteilmumine ja mittetäielik võistkond	
<b>7.</b>	<b>Mängu käik</b>	<b>25</b>
7.1.	Loosimine	
7.2.	Sooendus	
7.3.	Võistkonna algkoosseis ja algasetus	
7.4.	Asetus	
7.5.	Asetusvead	
7.6.	Kohavahetus	
7.7.	Vead kohavahetusel	

## Neljas peatükk

### Tegevus mängus

<b>8.</b>	<b>Mänguolukorrad</b>	<b>30</b>
8.1.	Pall mängus	
8.2.	Pall mängust väljas	

8.3.	Pall “sees”	
8.4.	Pall “väljas”	
<b>9.</b>	<b>Palli mängimine</b>	<b>31</b>
9.1.	Võistkonna pallilöögid	
9.2.	Löögi iseloomustus	
9.3.	Vead palli mängimisel	
<b>10.</b>	<b>Pall võrgu juures</b>	<b>33</b>
10.1.	Võrku ületav pall	
10.2.	Pallipuude võrguga	
10.3.	Pall võrgus	
<b>11.</b>	<b>Mängija võrgu juures</b>	<b>34</b>
11.1.	Käte viimine üle võrgu	
11.2.	Läbimine võrgu alt	
11.3.	Võrgupuude	
11.4.	Mängija vead võrgu juures	
<b>12.</b>	<b>Palling</b>	<b>35</b>
12.1.	Esimene palling geimis	
12.2.	Pallimisjärjekord	
12.3.	Luba pallinguks	
12.4.	Pallingu sooritamine	
12.5.	Kate	
12.6.	Vead pallingul	
12.7.	Vead peale pallingut ja asetusvead	
<b>13.</b>	<b>Ründelöök</b>	<b>37</b>
13.1.	Ründelöök	
13.2.	Piirangud ründelöögil	
13.3.	Vead ründelöögil	
<b>14.</b>	<b>Sulustamine</b>	<b>39</b>
14.1.	Sulustamine	
14.2.	Pallipuude sulustamisel	
14.3.	Sulustamine vastase mänguruumis	
14.4.	Sulustamine ja võistkonna pallilöökkide arv	
14.5.	Pallingu sulustamine	
14.6.	Vead sulustamisel	

Viies peatükk

## Vaheajad ja viivitused

<b>15.</b>	<b>Määrustepärased vaheajad mängus</b>	<b>41</b>
15.1.	Määrustepäraste vaheaegade hulk	
15.2.	Palve esitamine määrustepäraste vaheaegade saamiseks	
15.3.	Vaheaegade järgnevus	
15.4.	Vaheajad puhkamiseks ja tehnilised vaheajad puhkamiseks	
15.5.	Mängijate vahetus	
15.6.	Mängijate vahetuse piirangud	
15.7.	Erakordne vahetus	
15.8.	Mängijate vahetus eemaldamisel või diskvalifitseerimisel	
15.9.	Määrustevastane mängijate vahetus	
15.10.	Mängijate vahetuse protseduur	
15.11.	Alusetu palve	
<b>16.</b>	<b>Mängu viivitamine</b>	<b>44</b>
16.1.	Viivitamise viisid	
16.2.	Karistused viivitamise eest	
<b>17.</b>	<b>Erakordsed vaheajad mängus</b>	<b>45</b>
17.1.	Vigastus	
17.2.	Väline vahelesegamine	
17.3.	Kestvad vaheajad	
<b>18.</b>	<b>Vaheajad geimide vahel ja väljakupoolte vahetus</b>	<b>46</b>
18.1.	Vaheajad geimide vahel	
18.2.	Väljakupoolte vahetus	

Kuues peatükk

## Libero mängija

<b>19.</b>	<b>Libero mängija</b>	<b>48</b>
19.1.	Libero määramine	
19.2.	Varustus	
19.3.	Liberot puudutavad lubatud tegevused	

Seitsmes peatükk

### Osavõtjate käitumine

<b>20.</b>	<b>Käitumisnõuded</b>	<b>50</b>
20.1.	Sportlik käitumine	
20.2.	Aus mäng	
<b>21.</b>	<b>Väär käitumine ja karistused selle eest</b>	<b>50</b>
21.1.	Kergemad väärkäitumised	
21.2.	Väär käitumine, mis viib karistuseni	
21.3.	Karistuste skaala	
21.4.	Karistuste rakendamine	
21.5.	Väär käitumine enne geimi algust ja geimide vahel	
21.6.	Karistuste kaardid	

## II OSA

### KOHTUNIKUD, NENDE KOHUSTUSED JA AMETLIKUD SIGNAALID

Kaheksas peatükk

### Kohtunikud

<b>22.</b>	<b>Kohtunike kogu ja protseduurid</b>	<b>54</b>
22.1.	Koosseis	
22.2.	Protseduurid	
<b>23.</b>	<b>Esimene kohtunik</b>	<b>55</b>
23.1.	Asukoht	
23.2.	Volitused	
23.3.	Kohustused	
<b>24.</b>	<b>Teine kohtunik</b>	<b>57</b>
24.1.	Asukoht	
24.2.	Volitused	
24.3.	Kohustused	

<b>25.</b>	<b>Kohtunik-sekretär</b>	<b>58</b>
25.1.	Asukoht	
25.2.	Kohustused	
<b>26.</b>	<b>Kohtunik-sekretäri abi</b>	<b>60</b>
26.1.	Asukoht	
26.2.	Kohustused	
<b>27.</b>	<b>Piirikohtunikud</b>	<b>61</b>
27.1.	Asukoht	
27.2.	Kohustused	
<b>28.</b>	<b>Ametlikud signaalid</b>	<b>62</b>
28.1.	Kohtunike käesignaalid	
28.2.	Piirikohtunike lipusignaalid	

### III OSA

#### Diagrammid

#### Diagramm

- 1a Võistluspaik
- 1b Mänguala
- 2 Mänguväljak
- 3 Võrgu disain
- 4 Mängijate asetused
- 5 Palli liikumine üle võrgu vertikaaltasapinna vastaste väljakupoolele
- 6 Kollektiivne kate
- 7 Toimunud sulustamine
- 8 Tagaliinimängija ründelöök
- 9 Karistuste skaala
- 10 Kohtunikekogu ja nende abiliste asukohad

#### Joonised

- 1- 25 **Kohtunike ametlikud käesignaalid**
- 1 - 5 **Piirikohtunike ametlikud lipusignaalid**

#### Definitsioonid

**63**



## MÄNGU ISELOOMUSTUS

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

Mängu eesmärgiks on saata pall määrustepäraselt 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 määrustepäraselt tagasi.

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

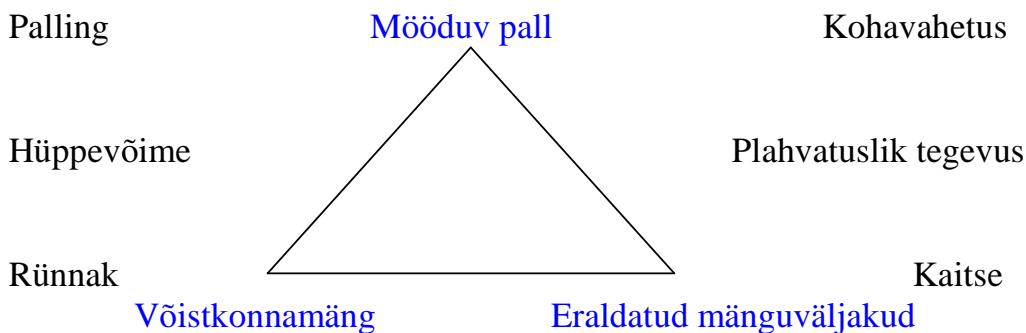
# Võrkpallimäärused 2005-2008

## I OSA

### Võrkpallimääruste 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 kohandamiseks mängu kaasaegsele publikule.

Antud tekst on suunatud laiale võrkpallipublikule – mängijatele, treeneritele, kohtunikele, pealtvaatajatele või kommentaatoritele järgmisel põhjusel:

- võrkpallimääruste tundmine võimaldab paremini mängida – treenerid saavad luua paremaid võistkondade koosseise ja taktikat, mis lubab mängijaid täielikult ohjates näidata nende oskusi;
- võrkpallimäärustes seoste mõistmine aitab ametnikel langetada paremaid otsuseid

Antud sissejuhatus keskendub esimesena võrkpallile kui konkurentsivõimelisele spordialale ning seejärel toob välja peamised omadused, mis on vajalikud edukaks kohtunikutegevuseks.

## **Võrkpall on konkurentsivõimeline spordiala**

Võistlustel kasutatakse ära muul ajal kasutamata jäävad jõuvarud. Esile tulevad maksimaalsed võimed, võitlusvaim, loomingulisus ja esteetika. Võrkpallimäärused 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 (kaitstes 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 omavhelisi pallipuuteid enne kui peab palli vastasele tagasi mängima.

Erilise kaitsemängija – Libero mängija – tutvustamine aitab võrkpalli edasi viia pikemate pallimängimiste ja mitmeosalise mängu suunas. Pallingumääruste 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.

Vastased kasutavad seda loodud raamistikku, kasutades võistlemisel tehnikat, taktikat ja jõudu. Raamistik lubab mängijatel publiku ja pealtvaatajate innustamiseks vabalt kasutada oma väljenduslikkust.

Ja võrkpalli imidz on seejuures järjest parem.

Kuna mäng areneb, siis seal pole mingit kahtlustki, et ta muutub – veelgi paremaks, tugevamaks ja kiiremaks.

## Kohtunik antud raamistikus

Hea ametniku olemus peitub aususes ja järjekindluses:

- **olla** aus iga osaleja vastu
- **näima** ausana kõigile pealtvaatajatele.

Selleks on vaja ülisuurt usaldust – kohtunikku peab usaldama, et lubada mängijatel publiku meelt lahutada:

- olla **täpne** oma **otsustes**
- **saada aru, miks määrused on kirjutatud**
- olla **tõhus organisaator**
- lubada võistlusel areneda, **juhatada** teda lõpuni
- olla **õpetaja** – kasutada määruseid ebaaususe karistamiseks või ebaviisakuse noomimiseks
- **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 määrusi nii, et võistlus annaks **kõigile** osapooltele häid kogemusi.

Nendele, kes on jõudnud siiani lugeda, vaadake järgnevat Määrusi 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

# MÄNG

## ESIMENE PEATÜKK

### RAJATISED JA VARUSTUS

VAATA MÄÄRUS

#### 1. MÄNGUALA

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

1.1  
D.1a, D.1b

#### 1.1. MÕÕTMED

D.2

Mänguväljak kujutab endast ristkülikut mõõtmetega 18 x 9 m, mis on ümbritsetud vähemalt 3 m laiuse sümmeetrilise ristküliku kujulise vabaalaga. Vaba mänguruum on mänguväljaku kohal olev ruum, kus ei asu ühtegi kõrvalist takistust. Mänguväljaku kohal peab olema vähemalt 7 m kõrgune vaba ruum.

**FIVB Maailma ja Ametlikel Võistlustel peab vaba-ala laius olema külgjoontest vähemalt 5 m ja otsajoontest 8 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.	
<b>FIVB Maailma ja Ametlikel Võistlustel peavad joned olema valged. Mänguväljak ja vaba-ala peavad olema erinevat värvi.</b>	1.1, 1.3
1.2.2. Välisväljaku kalle on lubatud kuni 5 mm meetri kohta. Keelatud on kasutada kõvast materjalist valmistatud piirjooni.	1.3
<b>1.3. JOONED VÄLJAKUL</b>	D.2
1.3.1. Kõikide joonte laius on 5 cm. Joned peavad olema heledad ja erineva väljaku värvusest ning mistahes teiste joonte värvusest.	1.2.2
1.3.2. <i>Piirjooned</i> Mänguväljakut piiravad kaks külj- ja kaks otsajoont. Külj- ja otsajooned kuuluvad mänguväljaku mõõtmetesse.	1.1
1.3.3. <i>Keskjoon</i> 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 küljjoonest teiseni.	D.2
1.3.4. <i>Ründejoon</i> Kummalgi väljakupoolel on ründejoon joonistatud nii, et tema tagumine äär on 3 m kaugusel keskjoone teljest tagapool. See joon märgib ründeala.	1.3.3, 1.4.1
<b>FIVB Maailma ja Ametlikel Võistlustel on ründejoon pikendatud täiendavate katkendjoontega küljjoontest – viie 15 cm pikkuse joonega, mis on kantud 20 cm kaugusele üksteisest, kogupikkusega 1,75 m.</b>	D.2
<b>1.4. ALAD</b>	D.1b, D.2
1.4.1. <i>Ründeala</i> Kummagi väljakupoole ründeala on piiratud keskjoone teljega ja ründejoone tagumise äärega.	1.3.3, 1.3.4
Ründeala mõtteline pikendus kulgeb väljaspool küljjooni kuni vaba-ala lõpuni.	1.1, 1.3.2

#### 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 küljjoonte pikendused. Mõlema joone laius kuulub pallingualasse. 1.3.2, D.1b

Pallinguala ulatub sügavuti kuni vaba-ala lõpuni. 1.1

#### 1.4.3. *Vahetusala*

Vahetusalaks loetakse vaba-ala osa, mis on piiratud mõlema ründeala joone mõtteliste pikenduste ja kohtunik-sekretäri laua äärega. 1.3.4, D.1b

#### 1.4.4. *Soojendusala*

**FIVB Maailma ja Ametlikel Võistlustel asuvad ca 3 x 3 m suurusega soojendusosalad väljaspool vaba-ala mõlema võistkonna pinkidepoolse külje nurgas.** D.1a, D.1b

#### 1.4.5. *Karistusala*

Karistusala, mõõtmetega ca 1x1 m ja varustatud kahe tooliga, asub kontrollalas, väljaspool mänguväljaku tagajoone pikendust. Nad võivad olla piiratud 5 cm laiuse punase joonega. D.1a, D.1b

### 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.** 1.

**2. VÕRK JA KINNITUSPOSTID**

D.3

**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. 1.3.3
- 2.1.2. Võrgu kõrgust mõõdetakse väljaku keskel. Võrgu otstes (küljjoonte kohal) peab võrgu kõrgus olema täiesti ühesugune ja mitte ületama määrustepärasest kõrgust rohkem kui 2 cm võrra. 1.1, 1.3.2, 2.1.1

**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. D.3

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 alumise 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 küljjoone kohale kinnitatakse võrgu külge kaks vertikaalset 5 cm laiust ja 1 m pikkust valget linti. Mõlemat linti loetakse võrgu osaks. 1.3.2, D.3



## 2.4. ANTENNID

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

Kaks antenni kinnitatakse kummagi piirdelindi välisservale, üks ühele ja teine teisele poole võrku. 2.3, D.3

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

Antennid loetakse võrgu osaks ja nad piiravad üleminekuala külgedelt. 10.1.1, D.3, D.5

## 2.5. KINNITUSPOSTID

2.5.1. Võrku hoidvad kinnituspostid paigaldatakse külgjoontest 0,5 kuni 1 m kaugusele. Nad on 2,55 m pikad ja kergesti paigaldatavad. D.3

**Kõigil FIVB Maaailma ja Ametlikel Võistlustel võrku hoidvad kinnituspostid asuvad 1 m kaugusel külgjoontest.**

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 0.300 kuni 0.325 kg/cm<sup>2</sup> (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 3.1  
ühesuguste omadustega ümbermõõdu, kaalu, rõhu, tüübi,  
värvi jne. osas.

**FIVB Maailma ja Ametlikel Võistlustel, samuti Rahvuslikel  
ja Liiga Meistrivõistlustel tuleb mängida FIVB poolt  
heakskiidetud pallidega.**

### **3.3. KOLME PALLI SÜSTEEM**

**FIVB Maailma ja Ametlikel Võistlustel kasutatakse kolme D.10  
palli. Sel juhul paigutatakse mängualale kuus pallipoissi –  
üks igasse vaba-ala nurka ning üks kummagi kohtuniku  
taha.**

## TEINE PEATÜKK

### OSAVÕTJAD

VAATA MÄÄRUS

#### 4. VÕISTKONNAD

##### 4.1. VÕISTKONNA KOOSSEIS

4.1.1. Võistkond koosneb maksimaalselt 12 mängijast, treenerist, treeneri abist, massöörist ja arstist. 5.2, 5.3

**FIVB Maailma ja Ametlikel Võistlustel peab arst olema eelnevalt tunnustatud FIVB poolt.**

4.1.2. Üks mängijatest, kuid mitte Libero, on võistkonna kapten ja ta peab olema märgitud võistlusprotokollis. 5.1, 19.1.3

4.1.3. Kohtumisel võivad väljakule tulla ja mängida ainult need mängijad, kelle nimed on kantud võistlusprotokollis. Pärast seda, kui treener ja kapten on võistlusprotokollile alla kirjutanud, ei tohi ülesantud mängijaid enam muuta. 1., 5.1.1, 5.2.2

##### 4.2. VÕISTKONNA PAIKNEMINE

4.2.1. Mittemängivad võistkonna liikmed peavad istuma sellel varumängijate pingil või olema selles soojendusallas, mis asub nende väljakupoolel. Treener ja teised võistkonna liikmed peavad samuti istuma pingil, kuid võivad ajutiselt sellelt lahkuda. Varumängijate pingid asuvad kohtunik-sekretäri laua kõrval väljaspool vaba-ala. 1.4.4, 5.2.3, 7.3.3 D.1a, D.1b

4.2.2. Ainult võistkonna liikmed võivad kohtumise ajal istuda varumängijate pingil ning osa võtta soojendusest. 4.1.1, 7.2

4.2.3. Varumängijad võivad soojendada ilma pallideta alljärgnevalt:

4.2.3.1. mängu ajal: soojendusallas; 1.4.4, 8.1, D.1a,D.1b

4.2.3.2. vaheaja jooksul: vabaalas oma väljakupoole taga. 1.3.3, 15.4

4.2.4. Geimide vaheajal võivad mängijad pallidega soojendada vaba-alas. 18.1

### 4.3. VARUSTUS

Mängijate varustus koosneb spordisärgist, -pükstest, -sokkidest ja -jalatsitest.

4.3.1. Spordisärgid, -püksid ja -sokid peavad kõigil võistkonna liikmetel olema ühesugused, sama värvi (välja arvatud Libero) ja puhtad. 4.1, 19.2

4.3.2. Spordijalatsid peavad olema kerged ja painduvad, kummist või nahast taldadega ning ilma kontsadeta.

**FIVB Maailma ja Ametlikel Võistlustel täiskasvanutele peavad ühe võistkonna spordijalatsid olema sama värvi, kuid nende kaubamärk võib olla erinev värvilt ja tegumoelt. Spordisärgid ja -püksid peavad vastama FIVB poolt kehtestatud standarditele.**

4.3.3. Spordisärgid peavad olema varustatud numbritega 1 kuni 18.

4.3.3.1. Nii rinnal kui seljal peavad numbrid asuma keskel. Numbrite värvus ja toon peavad olema erinevad särgi värvusest ja toonist.

4.3.3.2. Rinnal peab number olema vähemalt 15 cm ja seljal 20 cm kõrge. Numbrid peavad olema vähemalt 2 cm laiad.

**FIVB Maailma ja Ametlikel Võistlustel peab mängijate number olema ka paremal pool püksisääre peal. Number peab olema 4-6 cm kõrge ja numbrid peavad olema vähemalt 1 cm laiad.**

4.3.4. Võistkonna kapteni spordisärgil peab olema rinnanumbri all särgi värvist erinevat värvi 8 x 2 cm suurune triip. 5.1

4.3.5. Keelatud on kanda ametlike numbriteta või erinevat värvi dresse (välja arvatud Libero). 19.2

#### **4.4. MUUDATUSED VARUSTUSES**

Esimene kohtunik võib lubada ühel või mitmel mängijal: 23

4.4.1. mängida paljajalu,

**FIVB Maailma ja Ametlikel Võistlustel on keelatud mängida paljajalu.**

4.4.2. geimide vaheajal või pärast mängija vahetust vahetada märga või 4.3,  
kahjustatud spordidressi tingimusel, et uus dress on sama värvi, 15.5  
sama tegumoe ja numbriga,

4.4.3. külma ilmaga võib mängida treeningdressides, tingimusel, et 4.1.1,  
need on kogu võistkonnal sama värvi (välja arvatud Libero), 19.2  
sama tegumoe ja numbriga vastavalt Määrusele 4.3.3.

#### **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.

### **5. VÕISTKONNA JUHID**

Mõlemad, nii võistkonna kapten kui treener, kannavad vastutust 20  
oma võistkonna liikmete käitumise ja distsipliini eest.

#### **5.1. KAPTEN**

5.1.1. ENNE KOHTUMISE ALGUST kirjutab kapten alla võistlus- 7.1,  
protokollile ja esindab oma võistkonda loosimisel. 25.2.1.1

5.1.2. KOHTUMISE AJAL väljakul olles tegutseb võistkonna kapten 6.2,  
nagu mängiv kapten. Kui võistkonna kapten ei mängi väljakul, 19.1.3  
peab treener või kapten määrama teise väljakul mängiva mängija,  
kuid mitte Libero, mängiva kapteni kohustusi täitma. Mängiv  
kapten säilitab oma kohustused kuni vahetuseni, võistkonna  
kapteni naasemiseni väljakule või geimi lõpuni.

Kui pall on mängust väljas, on kõigi võistkonna liikmete seast 8.2  
ainult mängival kaptenil lubatud pöörduda kohtuniku poole:

5.1.2.1. selgituse saamiseks mängureeglite rakendamise või tõlgendamise kohta ning anda edasi oma võistkonnakaaslaste palveid ja küsimusi. Kui selgitus ei rahulda mängivat kaptenit, võib ta otsustada esitada protest selle otsuse kohta ja viivitamatult teatama kohtunikule, et ta reserveerib õiguse kanda ametlik protest kohtumise lõpul võistlusprotokollile;	23.2.4
5.1.2.2. loa saamiseks:	
a) võistlusvarustuse osaliseks või täielikuks vahetamiseks,	4.3, 4.4.2
b) et kohtunikud kontrolliksid võistkondade asetusi,	7.4
c) et kohtunikud kontrolliksid põrandat, võrku, palli jne.;	1.2, 2, 3
5.1.2.2. et paluda vaheaega puhkamiseks ja mängijate vahetusteks.	15.2.1, 15.4, 15.5
5.1.3. PÄRAST KOHTUMISE LÕPPU võistkonna kapten:	6.3
5.1.3.1. tänab kohtunikke ning kirjutab alla võistlusprotokollile, kinnitades mängu tagajärje;	25.2.3.3
5.1.3.2. kui ta teatas esimesele kohtunikule koheselt oma lahkavusest, et tema otsus ei olnud tehtud kooskõlas Määrustega, siis ta võib seda lahkavumust kinnitada ja kanda selle võistlusprotokollile ametliku protestina.	5.1.2.1, 25.2.3.2
<b>5.2. TREENER</b>	
5.2.1. Treener juhib kohtumise jooksul oma võistkonna mängu, asudes väljaspool mänguväljakut. Ta määrab algkoosseisud ja asetused, mängijate vahetused ning võtab vaheaegu puhkamiseks. Nendes küsimustes pöördub ta teise kohtuniku poole.	1.1, 7.3.2, 15.4, 15.5
5.2.2. ENNE KOHTUMIST TREENER kannab protokollile või kontrollib selles oma võistkonna mängijate nimesid ja numbreid ning kirjutab seejärel võistlusprotokollile alla.	4.1, 25.2.1.1

### 5.2.3. KOHTUMISE AJAL treener:

- 5.2.3.1. annab enne iga geimi algust kohtunik-sekretärile või teisele kohtunikule nõuetekohaselt täidetud ja allkirjastatud aetuskaardi(d) mängijate asetusega; 7.3.2
- 5.2.3.2. istub varumängijate pingil kohtunik-sekretärile kõige lähemal, kuid võib sealt lahkuda; 4.2
- 5.2.3.3. palub vaheaegu puhkamiseks ja mängijate vahetusi; 15.4, 15.5
- 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 varumängijate pingi ees ründeala pikenduse joonest kuni soojendusalani ilma et ta segaks või viivitaks mängu. 1.3.4, 1.4.4

### 5.3. TREENERI ABI

- 5.3.1. Treeneri abi istub varumängijate pingil, kuid tal ei ole õigust mängu käiku vahele segada.
- 5.3.2. Kui treener peab võistkonna juurest lahkuma, siis treeneri abi võib täita tema funktsioone mängiva kapteni palvel ja esimese kohtuniku loal. 5.1.2, 5.2

## KOLMAS PEATÜKK

### MÄNGU KULG

VAATA MÄÄRUS

#### 6. PUNKTI SAAMINE, GEIMI JA KOHTUMISE VÕITMINE

##### 6.1. PUNKTI SAAMINE

###### 6.1.1. *Punkt*

Võistkond saavutab punkti:

- 6.1.1.1. kui pall on puudutanud vastase väljaku pinda; 8.3, 10.1.1
- 6.1.1.2. kui vastasvõistkond tegi vea; 6.1.2,
- 6.1.1.3. kui vastasvõistkond sai märkuse. 16.2.3, 21.3.1

###### 6.1.2. *Viga*

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

- 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 vastastel toimunud üheaegselt, siis J.(23) seda loetakse MÕLEMAPOOLSEKS VEAKS ja pallimängimine korratakse.

###### 6.1.3. *Pallimängimise võitmise tagajärjed*

Pallimängimine on mängutegevuse järgnevus alates pallingust 8.1, 8.2 pallija poolt kuni pall on mängust “väljas”.

- 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**

Geimi (välja arvatud otsustava 5-nda geimi) võidab võistkond, Kes esimesena kogub 25 punkti vähemalt 2 - punktilise vahega. Viigiseisul 24-24 jätkatakse mängu, kuni 2 - punktiline vahe on saavutatud ( 26-24; 27-25; ... ). 6.3.2

## **6.3. KOHTUMISE VÕITMINE**

6.3.1. Kohtumise võidab võistkond, kes võidab kolm geimi. 6.2

6.3.2. Viigiseisul 2-2 mängitakse otsustav viies geim 15 punktini ja võidetakse vähemalt 2-punktilise vahega. 7.1, 15.4.1

## **6.4. MITTEILMUMINE JA MITTETÄIELIK VÕISTKOND**

6.4.1. Võistkond, kes keeldub mängimast pärast nõuet seda teha, loetakse mitteilmunuks ning kohtumise kaotanuks tagajärjega 0-3 ja iga geimi tulemusega 0-25. 6.2, 6.3

6.4.2. Võistkond, kes kaaluvate põhjusteta ei ilmunud õigel ajal väljakule, kuulutatakse samuti “mitteilmunuks” sama tulemusega, mis Määruses 6.4.1.

6.4.3. Võistkond, kes on kuulutatud geimis või kohtumises MITTETÄIELIKUS KOOSSEISUS OLEVAKS, kaotab geimi või kohtumise. Vastavõistkonnale lisatakse geimi või kohtumise võiduks vajalikud punktid ja geimid. Mittetäielik võistkond säilitab võidetud punktid ja geimid. 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 määratlemise kohta esimeses geimis. 12.1.1

Enne otsustava geimi mängimist korraldatakse uus loosimine. 6.3.2

7.1.1. Loosimine toimub mõlema võistkonna kapteni juuresolekul. 5.1

### 7.1.2. Loosimise võitja valib:

KAS

7.1.2.1. pallinguõiguse või pallingu vastuvõtu, 12.1.1

VÕI

7.1.2.2. väljakupoole.

Loosimise kaotanule jääb võitjast ülejäänud valik.

7.1.3. Kui soojendus viiakse läbi järjestikku, siis teeb seda esimesena võistkond, kes loosimisel sai õiguse pallinguks. 7.2

## 7.2. SOOJENDUS

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

7.2.2. Kui üks kaptenitest soovib eraldi soojendust läbi viia, siis võivad võistkonnad teha kumbki kas 3 minutit või kumbki 5 minutit vastavalt reeglile 7.2.1. 7.2.1

## 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 säiluma kogu geimi jooksul. 7.6

7.3.2. Enne iga geimi algust peab treener esitama asetuslipiku oma võistkonna mängijate algasetusega. Nõuetele vastavalt täidetud ja allkirjastatud asetuslipik esitatakse teisele kohtunikule või kohtunik-sekretärile. 5.2.3.1, 19.1.2, 24.3.1, 25.2.12

7.3.3. Mängijad, kes ei kuulu algkoosseisu, loetakse selles geimis varumängijateks (välja arvatud Libero). 7.3.2, 15.5, 19.1.2

- 7.3.4. Kui asetuslipik mängijate algasetusega on ära antud teisele kohtunikule või kohtunik-sekretärile, siis algasetuse muutmine ilma tavalise vahetuseta pole lubatud. 15.2.2, 15.5
- 7.3.5. Kui mängijate tegelik asetus väljakul ei lähe kokku asetuslipikul märgitud asetusega, siis tegutsetakse järgmiselt: 24.3.1
- 7.3.5.1. Kui selline olukord avastatakse enne geimi algust, siis taastatakse mängijate asetus vastavalt asetuslipikul märgitule. See ei too kaasa karistust. 7.3.2
- 7.3.5.2. Samuti kui väljakule tulnud mängija ei ole kantud asetuslipikule, tuleb asetus väljakul viia vastavusse asetuslipikul märgitud algasetusega. See ei too kaasa karistust. 7.3.2
- 7.3.5.3. Kui aga treener soovib jätta sellise(d) asetuslipikule kandmata mängija(d) väljakule, peab ta paluma tavalise(d) vahetuse(d), mis fikseeritakse võistlusprotokollis. 15.2.2

#### **7.4. ASETUS**

D.4

Hetkel, kui pallija lööb palli, peavad kummagi võistkonna mängijad asuma oma väljaku piirides õiges kohavahetuse korras (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 võtavad enda alla väljakualad 4 (ees-vasakpoolne), 3 (ees-keskmise) ja 2 (ees-parempoolne).

7.4.1.2. Ülejäänud kolm mängijat on tagaliinimängijad ja nad võtavad enda alla väljakualad 5 (taga-vasakpoolne), 6 (taga-keskmise) ja 1 (taga-parempoolne).

7.4.2. Mängijate vaheline 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 Määruses 7.4.1.

7.4.3. Mängijate asetus pallingu momendil tehakse kindlaks ja kontrollitakse nende jalalabade asetuse järgi kokkupuutel väljakuga:	D.4
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) -poolisel mängijal peab olema vähemalt osa jalalabast parem(vasak) -poolsele külgjoonele 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.	11.2.2
<b>7.5. ASETUSVEAD</b>	J.4, J.13
7.5.1. Kui mõni mängija ei asu õiges asetuskohas pallija löögi hetkel pallile, siis teeb võiskond asetusvea.	7.3, 7.4
7.5.2. Kui pallija teeb vea löögi hetkel pallile, siis pallija viga loetakse esmaseks asetusvea suhtes.	12.4, 12.7.1
7.5.3. Kui pallinguviga tehakse pärast pallingut, siis kuulub karistamisele asetusviga.	12.7.2
7.5.4. Aetusviga toob endaga kaasa järgmised tagajärjed:	
7.5.4.1. võistkonda karistatakse pallimängimise kaotusega;	6.1.3
7.5.4.2. mängijad asuvad oma õigetele kohtadele.	7.3, 7.4
<b>7.6. KOHAVAHETUS</b>	
7.6.1. Kohavahetuse kord, mis on määratletud võistkonna algasetusega ja mis on kontrollitav 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 peavad selle võistkonna mängijad liikuma kellaosuti liikumise suunas ühe koha võrra edasi: mängija alas 2 liigub alasse 1 pallima, 1 ala mängija liigub alasse 6 jne.	12.2.2.2

<b>7.7. VEAD KOHAVAHETUSEL</b>	J.13
7.7.1. Veaks kohavahetusel loetakse PALLINGU järjekorra rikkumist. See toob kaasa järgnevad tagajärjed:	7.6.1, 12
7.7.1.1. võistkonda karistatakse pallimängimise kaotusega;	6.1.3
7.7.1.2. mängijate kohavahetuse kord parandatakse.	7.6.1
7.7.2. Lisaks eelnevas punktis märgitule peab kohtunik-sekretär määratlema täpselt vea toimumise hetke ja kõik punktid, mis on võistkond saanud pärast vea toimumist tuleb annulleerida. Vastase punktid säilitatakse.	25.2.2.2
Kui seda momenti ei ole võimalik määratlema, siis punktide annulleerimist ei toimu ja ainsaks sanktsiooniks on pallimängimise kaotus.	6.1.3

## NELJAS PEATÜKK

### TEGEVUS MÄNGUS

VAATA MÄÄRUS

#### 8. MÄNGUOLUKORRAD

##### 8.1. PALL MÄNGUS

Pall on mängus alates löögi sooritamise hetkest pallingul, mille õiguse annab esimene kohtunik. 12.3

##### 8.2. PALL MÄNGUST VÄLJAS

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

##### 8.3. PALL “SEES”

Pall on “sees”, kui ta puudutab väljaku pinda, kaasa arvatud piirjooned. J.14, 1.1, 1.3.2

##### 8.4. PALL “VÄLJAS”

Pall on “väljas”, kui:

J.15

8.4.1. palli osa, mis puudutab põrandat, on täielikult väljaspool piirjooni; 1.3.2, D.2

8.4.2. pall puudutab mõnda eset väljaspool väljakut, lage või mängust mitte osavõtvat isikut;

8.4.3. pall puudutab antenni, poste või võrku ennast väljaspool piiridelinte; 2.3, D.5,

8.4.4. pall läbib täielikult võrgu vertikaaltasapinna kas või osaliselt väljaspool üleminekuala, välja arvatud Määruse 10.1.2.juhtum. 10.1.1, D.5,

8.4.5. pall läbib täielikult võrgu alumise tasapinna. 23.3.2.3, D.5, J.22

## 9. PALLI MÄNGIMINE

Iga võistkond peab mängima oma mänguala ja mänguruumi piires (välja arvatud reegel 10.1.2.). Sellegipoolest võib palli tagasi mängida oma mänguväljakule väljastpoolt vaba-ala piires.

### 9.1. VÕISTKONNA PALLILÖÖGID

Löök on igasugune mängus osaleva mängija puude palliga.

Igale võistkonnale on antud õigus 3 löögile (lisaks sulustamisele, Määrus 14.4.1.) palli tagasimängimiseks. Kui on kasutatud enam kui 3 lööki, siis võistkond teeb vea: “NELI LÖÖKI”.

Võistkonnale loetakse palli löögiks mitte ainult ettekavatsetud löögid, vaid ka ettekavatsemata löögid.

#### 9.1.1. JÄRJESTIKUSED PUUTED

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

#### 9.1.2. ÜHEAEGSED PUUTED

Kaks või kolm mängijat võivad palli puutuda üheaegselt.

9.1.2.1. Kui kaks (kolm) ühe võistkonna mängijat puudutavad üheaegselt palli, siis arvestatakse võistkonnal kaks (kolm) pallipuudet (välja arvatud sulustamisel). Kui nad püüavad ulatuda pallini, kuid ainult üks nendest puudutab palli, siis loetakse see võistkonnale 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” vastuvõtva võistkonna poolele, siis loetakse see vastasvõistkonna veaks.

9.1.2.3. Kui vastaste üheaegse pallipuute tulemuseks on “PALLI TOPPAMINE”, siis loetakse see “ÜHEAEGSEKS VEAKS” ja pallimängimist korratakse.

### 9.1.3. ABISTAMINE LÖÖGIL

Mängualas mängija ei tohi toetuda kaasmängijatele või mistahes esemele/seadeldisele pallini ulatumiseks. Võistkonna-kaaslane võib peatada või abistada kaasmängijat, kes on tegemas viga (puudutamas võrku, minemas võrgu alt läbi jne.). 1.

## 9.2. LÖÖGI ISELOOMUSTUS

9.2.1. Pall võib puudutada mistahes kehaosa.

9.2.2. Pall peab olema löödud, aga mitte toppanud ja/või visatud. Palli ärapõrge võib toimuda igas suunas.

9.2.3. Pall võib puudutada mitut kehaosa tingimusel, et puuted on üheaegsed.

Erandid:

9.2.3.1. Sulustamisel võib sulustaja(d) teha mitu järjestikust pallipuudet tingimusel, et need puuted on tehtud ühel ja samal sulustustegevusel. 14.1.1, 14.2

9.2.3.2. Võistkonna esimesel löögil võib pall puudutada järjestikku erinevaid kehaosi tingimusel, et need puuted toimuvad ühe tegevuse jooksul. 9.1, 14.4.1

## 9.3. VEAD PALLIMÄNGIMISEL

9.3.1. NELI LÖÖKI: võistkond puudutab palli neli korda enne palli tagasisaatmist. 9.1, J.18

9.3.2. ABISTAMINE LÖÖGIL: mängija toetub kaasmängijale või mistahes esemele/seadeldisele pallini ulatumiseks mängualas. 9.1.3

9.3.3. PALLI TOPPAMINE: mängija ei löö palli ja toimub palli toppamine või viskamine. 9.2.2, J.16

9.3.4. KAHEKORDNE LÖÖK: mängija puudutab palli kaks korda järjest või pall puudutab järjest tema mitmesuguseid kehaosi. 9.2.3, J.17



## 10. PALL VÕRGU JUURES

### 10.1. VÕRKU ÜLETAV PALL

- 10.1.1. Vastase väljakupoolele suunatud pall peab ületama võrgu üleminekuala piires. Üleminekuala on võrgu vertikaaltasapinna osa, mis on piiratud järgmiselt: 10.2, D.5
- 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-alasse läbides võrgutasapinna täielikult või osaliselt väljastpoolt üleminekuala, võib tagasi mängida ületamata kolme pallipuute arvu ja tingimusel, et: 9.1
- 10.1.2.1. ei ole toimunud vastase väljakupuudet mängija poolt; 11.2.2
- 10.1.2.2. tagasimängitav pall ületab võrgutasapinna uuesti väljaspool üleminekuala, samal vaba-ala poolel. Vastasvõistkond ei tohi takistada seda tegevust.

### 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, kui võistkond ei ole ületanud kolme pallipuute arvu. 9.1
- 10.3.2. Kui pall läbib võrgu või põhjustab selle maha rebimise, siis pallimängimine annulleeritakse ja mängitakse ümber.

## 11. MÄNGIJA VÕRGU JUURES

### 11.1. KÄTE VIIMINE ÜLE VÕRGU

- 11.1.1. Sulustamisel on lubatud puudutada palli vastaspool võrku, tingimusel, et ei segata vastase mängu, see tähendab ei puudutata palli löögi ajal või enne seda. 14.1, 14.3
- 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, J.22
- 11.2.2.1. on lubatud puudutada väljakut jalalabaga(dega) või käelabaga(dega) tingimusel, et mingi osa jala või käelabast puudutab keskjoont või asub otse selle kohal. 1.3.3
- 11.2.2.2. puudutada vastase väljakut mistahes muu kehaosaga on keelatud. 11.2.2.1, J.22
- 11.2.3. Mängija võib astuda vastase väljakule, kui pall on mängust väljas. 8.2
- 11.2.4. Mängijad võivad minna vastase vaba-alasse tingimusel, et nad ei sega vastase mängu.

### 11.3. VÕRGUPUUDE

- 11.3.1. Võrgu- või antenni puude ei ole viga, välja arvatud juhul, kui mängija puudutab neid palli mängimise toimingu ajal või segab mängu. 11.4.4, 24.3.2.3

Mõned pallimängimise toimingud võivad toimuda nii, et mängija tegelikult palli ei puuduta.

11.3.2. Pärast pallilööki võib mängija puudutada kinnitusposte, trosse või mistahes muud eset väljaspool kogu võrgu ulatust tingimusel, et see ei sega mängu.

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 ründelöögi ajal või enne seda. 11.1.1, D.20

11.4.2. Mängija tungib vastase mänguruumi võrgu alt segades viimase mängu. 11.2.1

11.4.3. Mängija tungib vastase väljakule. 11.2.2.2

11.4.4. Mängija puudutab võrku või antenni pallimängimise toimingu ajal või segades mängu. 11.3.1, D.19

## **12. PALLING**

Palling on tegevus, millega pall pannakse mängu taga-parempoolse mängija poolt. 8.1, 12.4.1

### **12.1. ESIMENE PALLING GEIMIS**

12.1.1. Nii esimeses kui ka otsustavas (viiendas) geimis pallib esimesena võistkond, kes valis loosimisel õiguse pallida. 6.3.2, 7.1

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

### **12.2. PALLIMISJÄRJEKORD**

12.2.1. Mängijad peavad kinni pidama asetuskaardiga määratud pallimisjärjekorrast. 7.3.1, 7.3.2

12.2.2. Peale esimest pallingut antud geimis määratletakse pallija 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 kohavahetuse. Pallima asub mängija, kes liigub ees-parempoolselt kohalt taga-parempoolsele kohale. 6.1.3, 7.6.2
- 12.3. LUBA PALLINGUKS**
- Loa pallinguks annab esimene kohtunik, kui ta on veendunud, et pallija valdab palli ja võistkonnad on mänguks valmis. 12, J.(1,2)
- 12.4. PALLINGU SOORITAMINE**
- 12.4.1. Löök pallile peab olema sooritatud käelaba või käsivarre osaga, pärast seda, kui pall on käest (kätest) üles visatud või langeda lastud.
- 12.4.2. Palli võib üles visata vaid ühe korra. Palli põrgatamine või käelt käele liigutamine on lubatud.
- 12.4.3. Pallingu sooritamisel löögi hetkel või hüppepallingu puhul äratõuke momendil ei tohi pallija puudutada väljakut (otsajoon kaasa arvatud) ega vaba-ala väljaspool pallinguala. 1.4.2, D. 4
- Pärast pallile sooritatud lööki võib pallija astuda või maanduda mistahes kohta väljaspool pallinguala või väljakule.
- 12.4.4. Pallija peab sooritama löögi pallile 8 sekundi jooksul pärast esimese kohtuniku vilet pallinguks. 12.3, J.11
- 12.4.5. Enne kohtuniku vilet sooritatud pallingut ei loeta ja see korratakse. 12.3
- 12.5. KATE** J.11
- 12.5.1. Pallingut sooritava võistkonna mängijad ei tohi segada pallingut vastuvõtvaid mängijaid varjates pallijat või palli lennutrajektoori. 12.5.2

12.5.2. Palliva võistkonna mängija või mängijad teevad katte, kui nad 12.4,  
vehivad kätega, hüppavad või liiguvad võrgu ees pallingu D.6  
sooritamise ajal nii, et varjata palli lennutrajektoori.

## 12.6. VEAD PALLINGUL

### 12.6.1. *Vead pallingul:*

Järgmiste vigadega kaasneb pallinguõiguse üleminek, isegi siis, 12.2.2.2,  
kui vastasvõistkonnal on asetusviga. Pallija: 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 12.4,  
(kui samal mängijal pole asetusviga) kui pall: 12.7.2

12.6.2.1. puudutab palliva võistkonna mängijat või ei läbi võrgu 8.4.4,8.4.5,  
vertikaaltasapinda, 10.1.1,  
J.19

12.6.2.2. läheb “välja”, 8.4

12.6.2.3. lendab üle katte. 12.5

## 12.7. VEAD PALLINGUL JA ASETUSVEAD

12.7.1. Kui pallija teeb vea pallingul (ebaõige sooritus, pallimis- 7.5.1,  
järjekorra rikkumine jne.) ja vastane teeb samal ajal asetusvea, 7.5.2,  
siis on see pallinguviga ja seda karistatakse. 12.6.1

12.7.2. Kui palling on õigesti sooritatud, kuid seejärel palling osutub 7.5.3,  
veaks (võrgupuude, läheb “välja”, kate jne.), siis loetakse 12.6.3  
asetusviga esimeseks veaks ja seda karistatakse.

## 13. RÜNDELÖÖK

13.1. RÜNDELÖÖK 12, 14.1.1

13.1.1. Igasugust tegevust, millega pall suunatakse vastase D.2  
väljakupoolele, välja arvatud palling ja sulustamine, loetakse  
ründelöögiks.

13.1.2. Ründelöögil on hanitamine lubatud 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 võrgu vertikaaltasapinna või puudutab vastasmängijat.

## **13.2. PIIRANGUD RÜNDELÖÖGIL**

13.2.1. Eesliinimängija võib sooritada ründelöögi mistahes kõrguselt tingimusel, et löök pallile toimub tema mänguruumi piires (välja arvatud reegel 13.2.4.). 7.4.1.1

13.2.2. Tagaliinimängija võib sooritada ründelöögi mistahes kõrguselt ründeala tagant: 1.4.1, 7.4.1.2, 19.3.1.2, J.8

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. Tagaliinimängija võib sooritada ründelöögi ka ründealast, kui löögi hetkel on osa pallist võrgu ülemisest äärest madalamal. 1.4.1, 7.4.1.2, J.8

13.2.4. Mängijal on keelatud sooritada ründelööki vahetult pärast vastase pallingut, kui pall asub ründealas ja on täielikult võrgu ülemisest äärest kõrgemal. 1.4.1

## **13.3. VEAD RÜNDELÖÖGIL**

13.3.1. Mängija puudutab palli vastasvõistkonna mänguruumis. 13.2.1

13.3.2. Mängija lööb palli "välja". 8.4

13.3.3. Tagaliinimängija sooritab ründelöögi ründealas ja löögi hetkel asub pall täielikult võrgu ülemisest äärest kõrgemal. 1.4.1, 7.4.1.2, 13.2.3, J.21

13.3.4. Mängija sooritab ründelöögi vahetult pärast vastase pallingut, kui pall asub ründealas ja on täielikult võrgu ülemisest äärest kõrgemal. 13.2.4, J.21

13.3.5. Libero sooritab ründelöögi, kui löögi momendil pall on täielikult kõrgemal kui võrgu ülemine äär. 19.3.1.2, J.21

- 13.3.6. Mängija sooritab ründelöögi võrgu ülemisest servast 19.3.1.4,  
kõrgemalt tulnud pallile, kui see on suunatud Libero poolt J.21  
eesliinist sõrmedega ülaltsööduga.

VAATA MÄÄRUS

## **14. SULUSTAMINE**

### **14.1. SULUSTAMINE**

- 14.1.1. Sulustamine on võrgu juures olevate mängijate tegevus 7.4.1  
vastaspoolelt tuleva palli peatamiseks, kusjuures käed viiakse  
võrgu ülemisest äärest kõrgemale. Ainult eesliini-mängijad  
tohivad osaleda sulustamisel.

- 14.1.2. *Sulustamise katse*  
Sulustamise katse on käte viimine võrgu ülemisest äärest  
kõrgemale palli puutumata.

- 14.1.3. *Toimunud sulustamine*  
Sulustamine on toimunud niipea, kui sulustaja puudutab palli. D.7

- 14.1.4. *Kollektiivne sulustamine*  
Kollektiivne sulustamine on sulustamine kahe või kolme üksteise  
lähedal asuva mängija poolt ning loetakse toimunuks, kui üks  
neist puudutab palli.

### **14.2. PALLIPUUDE SULUSTAMISEL**

- Järjestikused (kiired ja kestvad) puuted võivad toimuda ühel või 9.1.1,  
enamal sulustajal tingimusel, et need puuted toimuvad ühe 9.2.3  
sulustamistegevuse käigus.

### **14.3. SULUSTAMINE VASTASE MÄNGURUUMIS**

- Sulustamisel võib mängija viia oma käelabad ja käsivarred üle 13.1.1  
võrgu tingimusel, et see tegevus ei sega vastase mängu. Seega  
ei tohi puudutada vastaspoolle olevat palli enne, kui vastas-  
mängija on sooritanud ründelöögi.

### **14.4. SULUSTAMINE JA VÕISTKONNA PALLILÖÖKIDE ARV**

- 14.4.1. Sulustamisel toimunud pallipuudet ei loeta võistkonna 9.1  
pallipuudete hulka. Järelikult peale kontakti sulustamisel  
võimaldatakse võistkonnale kolm lööki palli tagasimängimiseks.

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**

J.12

14.6.1. Sulustaja puudutab vastase mänguruumis olevat palli enne ründelööki või vastase ründelöögiga üheaegselt. 14.3

14.6.2. Tagaliinimängija või Libero sooritab sulustamise või osaleb toimunud sulustamises. 14.1,14.5, 19.3.1.3

14.6.3. Vastase pallingu sulustamine. 14.5

14.6.4. Pall läheb sulustamise järel “välja”. 8.4

14.6.5. Sulustamine vastase mänguruumis väljaspool antenni.

14.6.6. Libero teeb individuaalse või kollektiivse sulustamiskatse. 14.1, 19.3.1.3



## VIIES PEATÜKK

### VAHEAJAD JA VIIVITUSED

VAATA MÄÄRUS

#### 15. MÄÄRUSTEPÄRASED VAHEAJAD MÄNGUS

Määrustepärased vaheajad on VAHEAJAD PUHKAMISEKS ja MÄNGIJATE VAHETUSEKS. 15.4,  
15.5

##### 15.1. MÄÄRUSTEPÄRASTE VAHEAEGADE HULK

Igas geimis on kummalgi võistkonnal õigus saada kaks vaheaega puhkamiseks ja kuus vaheaega vahetusteks. 6.2,15.4,  
15.5

##### 15.2. MÄÄRUSTEPÄRASTE VAHEAEGADE PALUMINE

15.2.1. Vaheaega võib paluda ainult treener või mängiv kapten ja ainult nemad. 5.1.2,  
5.2, 15  
Palve esitatakse vastava zestiga, kui pall on mängust väljas kuid enne pallingut lubavat vilet. 8.2,12.3,  
J.4,5

**Et paluda vaheaega puhkamiseks, peab FIVB Maailma ja Ametlikel Võistlustel kasutama nii sumistit kui käesignaali.**

15.2.2. Vahetuse palumine enne geimi algust on lubatud ja see kantakse protokollis kui selle geimi tavaline vahetus. 7.3.4

##### 15.3. VAHEAEGADE JÄRGNEVUS

15.3.1. Palve ühele või kahele vaheajale puhkamiseks ja palve mängija vahetamiseks ükskõik kummal võistkonnal võivad järgneda üksteisele ilma mängu jätkamata. 15.4,  
15.5

15.3.2. Võistkonnal ei ole lubatud paluda kahte järjestikust mängija vahetust ühel mänguvaheajal. Ühel mänguvaheajal võib vahetada korraga kahte või enam mängijat. 15.5,  
15.6.1

##### 15.4. VAHEAJAD JA TEHNILISED VAHEAJAD

15.4.1. Palutud vaheajad puhkamiseks kestavad 30 sekundit. J.4

**FIVB Maailma ja Ametlikel Võistlustel geimides 1-4 on lisaks kaks “tehnilist vaheaega”, igaiüks kestvusega 1 minut. Neid kasutatakse automaatselt, kui punktidega ees olev võistkond kogub 8 punkti ja 16 punkti.** 15.3.1

**Otsustavas (viiendas) geimis ei ole “tehnilisi vaheaegu” ja iga võistkond võib paluda kaks tavalist 30 sekundilist vaheaega.** 6.3.2

15.4.2. Kõikidel vaheaegadel puhkamiseks (s.h. tehnilised vaheajad) peavad väljakul asuvad mängijad tulema vaba-alasse oma pingi juurde.

## **15.5. MÄNGIJATE VAHETUS**

Mängijate vahetus on tegevus, mil mängija, välja arvatud Libero või tema asendusmängija, tuleb peale kohtunik-sekretäri poolt mänguprotokolli tehtud vastavat sissekannet väljakule ja asub väljavahetatava mängija kohale. Välja vahetatav mängija lahkub samal hetkel väljakult. Mängijate vahetuse tohib läbi viia vaid kohtuniku loal. J.5  
J.5  
15.10,  
19.3.2

## **15.6. PIIRANGUD VAHETUSTEL**

15.6.1. Ühes geimis on lubatud teha kuni kuus mängijate vahetust. Üheaegselt võib vahetada ühe või rohkem mängijat.

15.6.2. Algasetuses alustanud mängija võib ainult ühe korra mängust lahkuda ja tagasi tulla. Mängu tagasi vahetades peab ta asuma asetuses samale kohale, kust ta välja vahetati. 7.3.1

15.6.3. Vahetismängija võib mängu tulla algasetuses alustanud mängija asemele vaid ühe korra geimi jooksul ning teda võib välja vahetada ainult sama mängija, kelle asemele ta mängu vahetati. 7.3.1

## **15.7. ERAKORRALINE VAHETUS**

Vigastatud mängija (välja arvatud Libero), kes ei saa mängu jätkata tuleb määrustepäraselt välja vahetada. Kui see pole võimalik, tohib võistkond teha ERAKORRALISE vahetuse väljaspool Määruse 15.6 piire. 15.6,  
19.3.3

Erakorraline vahetus tähendab seda, et iga mängijat (välja arvatud Libero), kes ei asu vigastuse hetkel väljakul, võib

vahetada väljakule vigastatud mängija asemele. Välja vahetatud vigastatud mängijal ei ole lubatud enam mängust osa võtta.

Erakorralist vahetust ei saa ühelgi tingimusel arvestada tavaliste mängijate vahetuste hulka.

- 15.8. Mängijate vahetus eemaldamise ja diskvalifitseerimise puhul 6.4.3,  
Eemaldatud või diskvalifitseeritud mängija peab välja vahetama 7.3.1,  
määrustepärase vahetusega. Kui see pole võimalik, loetakse 15.6,  
võistkond mittetäielikus koosseisus olevaks. 21.3.2, 21.3.3
- 15.9. Määrustevastane mängijate vahetus
- 15.9.1. Mängijate vahetus on määrustevastane, kui see ületab Määruse  
15.6 piirangud (välja arvatud Määruse 15.7 juhtum).
- 15.9.2. Kui võistkond on teinud määrustevastase mängijate vahetuse, 8.1  
siis tuleb tuleb tegutseda alljärgnevalt:
- 15.9.2.1. võistkonda karistatakse pallimängimise kaotusega, 6.1.3
- 15.9.2.2. vahetus parandatakse,
- 15.9.2.3. punktid mida võistkond võitis peale määrustevastast  
vahetust, arvestatakse maha. Vastavõistkonna punktid  
jäetakse arvesse.
- 15.10. Mängijate vahetuse protseduur
- 15.10.1. Vahetus tuleb läbi viia vahetusala piirides. 1.4.3,  
D.1b
- 15.10.2. Vahetus võib kesta ainult nii kaua, kui on vajalik vahetuse  
märkimiseks võistlusprotokollis ning mängijate väljakult 15.10.3,  
lahkumiseks ja väljakule tulekuks. 25.2.2.3
- 15.10.3. Vahetuse palumise momendil peab(vad) mängija(d) olema 1.4.3,  
valmis väljakule minekuks asudes vahetusala lähedal. 7.3.3,  
15.6.3
- Kui need tingimused ei ole täidetud, siis vahetust ei lubata ja 16.2  
võistkonda karistatakse viivitamise eest.

**FIVB Maailma ja Ametlikel Võistlustel kasutatakse vahetuse protseduuri lihtsustamiseks spetsiaalseid nummerdatud vahetustahvleid.**

- 15.10.4. Kui võistkond soovib teha mitu vahetust, peab ta vahetuse 5.2,  
palumise ajal teatama vahetuste arvu. Sel juhul tuleb vahetused 15.2.1,  
teostada järgemööda, üks mängijate paar teise järel.  
15.3.2

**15.11. ALUSETUD PALVED**

- 15.11.1. Alusetuks loetakse palve esitamist: 15
- 15.11.1.1. kui pall asub mängus, pallingut lubava vile ajal või peale 6.1.3,  
seda, 15.2.1
- 15.11.1.2. selleks õigust mitte omava võistkonna liikme poolt, 15.2.1
- 15.11.1.3. mängija vahetuseks, kui peale sama võistkonna eelmise 15.3.2  
vahetuse teostamist pole mängu jätkatud,
- 15.11.1.4. pärast lubatud vaheaegade arvu puhkamiseks ja pärast 15.1  
mängijate vahetuste arvu ärakasutamist.
- 15.11.2. Mistahes esmakordne alusetu palve, kui see ei sega või ei 16.1  
viivita mängu, jäetakse rahuldamata ilma karistusest.
- 15.11.3. Korduva alusetu palve eest karistatakse viivitusega. 16

**16. MÄNGU VIIVITAMINE**

**16.1. VIIVITAMISE VIISID**

Viivitamine on võistkonna määrustevastane tegevus eesmärgiga viivitada mängu jätkamisega ning siia kuuluvad teiste hulgas:

- 16.1.1. vahetuse venitamine, 15.10.2
- 16.1.2. kõigi teiste vaheaegade venitamine, kui kohtunik on 15  
andnud märku mängu jätkamiseks,
- 16.1.3. palve määrustevastaseks vahetuseks, 15.9

16.1.4. alusetu palve kordamine samas geimis,	15.11.2
16.1.5. mängu venitamine mängija poolt.	
<b>16.2. KARISTUSED VIIVITAMISE EEST</b>	
16.2.1. Karistus “hoiatus viivitamise eest” või “märkus viivitamise eest” on karistused võistkonnale.	
16.2.1.1. Viivituskaristused jäävad jõusse mängu lõpuni.	6.3
16.2.1.2. Kõik viivituskaristused märgitakse võistlusprotokollis.	25.2.2.6
16.2.2. Esimene viivitamine geimis toob kaasa karistuse HOIATUS VIIVITAMISE EEST.	4.1.1,6.3, J.25
16.2.3. Teine ja järgmised viivitamised mistahes mängija või võistkonna liikme poolt samas mängus on viga ja karistatakse MÄRKUS VIIVITAMISE EEST: pallimängimise kaotus.	6.1.3, J.25
16.2.4. Viivituskaristused, mis määratakse enne geimi algust või kahe geimi vahel, kantakse järgmisse geimi.	6.3,
18.1	

## **17. ERAKORDSED VAHEAJAD MÄNGUS**

<b>17.1. VIGASTUS</b>	8.1
17.1.1. Kui palli mängus olles saab mõni mängijatest tõsiselt vigastada, peab kohtunik viivitamatult peatama mängu ja lubama meditsiinipersonalil väljakule tulla.	
Sellisel juhul pallimängimine korratakse.	6.1.3
17.1.2. Kui vigastatud 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 kohtumise jooksul.	6.3, 15.6, 15.7
Kui mängija ei ole võimeline mängu jätkama, loetakse tema võistkond mittetäielikus koosseisus olevaks.	6.4.3, 7.3.1

## **17.2. VÄLINE VAHELESEGAMINE**

Kui pallimängimine katkestatakse välise vahelesegamise tõttu, siis palling korratakse. 6.1.3

## **17.3. KESTVAD VAHEAJAD**

17.3.1. Kui ettenägematutel asjaoludel kohtumine katkeb, siis esimene kohtunik, organisator ja kontrolli komitee (kui see on olemas) peavad määrama abinõud, mis tuleb ette võtta normaalsete tingimuste taastamiseks. 6.3

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 ja asetusega. Eelmiste geimide tagajärjed jäävad jõusse; 1., 7.3

17.3.2.2. kui mängu jätkatakse teisel väljakul, siis katkestatud geimi tagajärg annulleeritakse ja geim mängitakse uuesti samade algkoosseisude ja asetusega. Eelmiste geimide tagajärjed jäävad jõusse. 7.3

17.3.3. Kui toimub üks või mitu katkestust, mille üldine kestvus ületab 4 tundi, tuleb kogu kohtumine uuesti mängida. 6.3

## **18. VAHEAJAD GEIMIDE VAHEL JA VÄLJAKUPOOLTE VAHETUSED**

### **18.1. VAHEAJAD GEIMIDE VAHEL**

Kõik vaheajad geimide vahel kestavad 3 minutit. 6.2

Selle aja jooksul vahetavad võistkonnad väljakupooled ja võistlusprotokolli kantakse mängijate uus asetuse. 18.2, 25.2.1.2

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

## **18.2. VÄLJAKUPOOLTE VAHETUS**

J.3

18.2.1. Pärast iga geimi (välja arvatud enne otsustavat geimi) lõppemist vahetavad võistkonnad väljakupooled. 7.1

18.2.2. Otsustavas geimis, kui üks võistkondadest saavutas 8 punkti, vahetavad võistkonnad väljakupooled ilma viivitamiseta ja mängijate asetus jääb endiseks. 6.3.2, 7.4.1

Kui poolte vahetus ei toimunud õigel ajal, siis tuleb see teostada koheselt pärast eksimuse ilmnemist. Punktide seis, mis on poolte vahetuse ajaks saavutatud, jääb jõusse.

## KUUES PEATÜKK

### LIBERO MÄNGIJA

VAATA MÄÄRUS

#### 19. LIBERO MÄNGIJA

##### 19.1. LIBERO MÄÄRAMINE

- 19.1.1. Igal võistkonnal on õigus registreerida koos 12 mängijaga üks (1) spetsiaalne kaitsemängija Libero. 4.1.1
- 19.1.2. Libero tuleb kanda mänguprotokollis selleks ette nähtud erilisele joonele enne mängu algust. Tema number tuleb samuti kanda esimese geimi algasetuse lipikule. 7.3.2
- 19.1.3. Libero ei või olla geimi ega mängu kapten. 5.

##### 19.2. VARUSTUS

Libero peab kandma vormiriietust (või vesti/jakki uue määratud Libero puhul), mille vähemalt spordisärk erineb värvilt teiste võistkonnaliikmete võistlussärgist. Libero võistlussärk võib olla erineva tegumoega, kuid peab omama numbrit nagu ülejäänud võistkonnaliikmetel. 4.3

##### 19.4. LIBEROT PUUDUTAVAD LUBATUD TEGEVUSED

19.3.1. Tegevused mängus:

19.3.1.1. Libero võib asendada tagaliinis iga mängijat.

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, 14.1, 14.6.2, 14.6.6



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 eesliini taga. 13.3.6

### **19.3.2. MÄNGIJATE ASENDAMISED**

19.3.2.1. Liberot puudutavad asendamised ei ole tavalised vahetused. Nad ei ole piiratud, kuid kahe Libero asenduse vahel peab toimuma pallimängimine. Liberot võib asendada vaid mängijaga, kes teda asendas. 15.5

19.3.2.2. Libero asendus võib toimuda ainult siis, kui pall on mängust väljas ning enne vilet pallinguks: 12.3

Iga geimi algul võib Libero minna väljakule alles peale seda, kui teine kohtunik on kontrollinud mängijate algasetust. 7.3.2, 12.1

19.3.2.3. Libero asendust pärast kohtuniku vilet, kuid enne pallingut, ei tule peatada, kuid see on aluseks võistkonnale suulise hoiatuse tegemiseks pärast pallimängimise lõppu. 12.3, 12.4

Järgnev hilinenud asendus kuulub karistamisele kui viivituskaristus. 16.2

19.3.2.4. Libero ja asendatav mängija võivad väljakule minna ja sealt lahkuda vaid oma varumängijate pingi ees oleva küljejoone kaudu ründeala ja otsajoone vahelises alas. D.1b

### **19.3.3. Uue Libero määramine**

19.3.3.1. Libero vigastuse korral ja esimese kohtuniku eelneva heakskiidu järel, võib treener määrata uue Libero mängijate hulgast, kes ei ole vahetuse ajal väljakul. Vigastatud Libero ei tohi mängu lõpuni mängu tagasi tulla.

Mängija, kes määrati vigastatud Libero asemele uueks Liberoks, peab mängu lõpuni mängima Libero reeglite järgi.

19.3.3.3. Uue määratud Libero puhul tuleb selle mängija number kanda mänguprotokolli märkuste lahtrisse ja järgmise geimi algasetuse lipikule.

## SEITSMES PEATÜKK

### OSAVÕTJATE KÄITUMINE

VAATA MÄÄRUS

#### 20. KÄITUMISNÕUDED

##### 20.1. SPORTLIK KÄITUMINE

20.1.1. Osavõtjad peavad tundma Ametlikke Võrkpallimäärusi ja järgima neid.

20.1.2. Osavõtjad peavad kohtunike otsuseid vastu võtma sportlikult ilma neid arutamata.

Kahtluse puhul võib selgitusi paluda ainult mängiva kapteni kaudu. 5.1.2.1

20.1.3. Osavõtjad peavad vältima tegusid ja poose, millede sihiks on kohtunike otsuste mõjutamine või nende võistkonna poolt toimepandud vigade varjamine.

##### 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 on lubatud kogu kohtumise vältel. 5.2.3.4

#### 21. VÄÄR KÄITUMINE JA KARISTUSED SELLE EEST

##### 21.1. KERGEMAD VÄÄRKÄITUMISED

Eksijate kergemaid väärkäitumisi ei karistata. Esimesel kohtunikul on õigus teha ettepanek karistust mitte määrata, teatades rikkumisest võistkonna kapteni kaudu suuliselt või käesignaaliga. 5.1.2, 21.3

See hoiatus ei ole karistus ja sellele ei järgne koheseid tagajärgi. Seda ei pea kandma võistlusprotokolli.

<b>21.2. VÄÄR KÄITUMINE, MIS VIIB KARISTUSENI</b>	
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: hea tooni või moraalireeglite vastu käitumine, põlguse avaldamine.	
21.2.2. Solvav käitumine: laimavad või solvavad sõnad või zestid.	
21.2.3. Agressiivne käitumine: füüsiline kallaletung või ettekavatsetud agressiivsed tegevused.	
<b>21.3. KARISTUSTE SKAALA</b>	D.9
Vastavalt esimese kohtuniku hinnangule ja sõltuvalt eksimuse raskusest võivad määratavad karistused, mis kantakse võistlusprotokolli, olla järgmised:	21.2, 25.2.2.6
21.3.1. <i>Märkus</i>	J.6
Esimene jäme käitumine mängus võistkonnaliikme poolt on karistatav pallimängimise kaotusega.	4.1.1, 21.2.1
21.3.2. <i>Eemaldamine</i>	
21.3.2.1. Võistkonna liige, keda on karistatud eemaldamisega, ei tohi mängida kuni geimi lõpuni ja peab istuma karistusallas ilma teiste tagajärgedeta.	1.4.5, 4.1.1, 5.2.1,5.3.2, D.1a,D.1b
Eemaldatud treener kaotab õiguse sekkuda mängu käiku selles geimis ja peab istuma karistusallas võistkonna varumängijate pingi taga.	
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. <i>Diskvalifitseerimine</i>	J.8

21.3.3.1. Võistkonna liige, keda on karistatud diskvalifitseerimisega, peab lahkuma võistluste kontrollalalt kuni mängu lõpuni ilma teiste tagajärgedeta.	4.1.1, D.1a
21.3.3.2. Esimene agressiivne käitumine on karistatav diskvalifitseerimisega ilma teiste tagajärgedeta.	21.2.3
21.3.3.3. Teine solvav käitumine samas mängus sama võistkonna liikme 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 kantakse võistlusprotokolli.	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, 21.1, 21.3, J.9
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 väär käitumist enne geimi algust ning geimide vaheajal karistatakse vastavalt reeglile 21.3. ja karistus kantakse järgmisse geimi.	18.1, 21.2, 21.3
---	------------------------

## **21.6. KARISTUSTE KAARDID**

J.6,7,8

Hoiatus:	- suuline või käesignaali ilma kaardita	21.1
Märkus:	- kollane kaart	21.3.1
Eemaldamine:	- punane kaart	21.3.2
Diskvalifitseerimine:	- kollane+punane kaart (koos)	21.3.3

## **II OSA**

# **KOHTUNIKUD, NENDE KOHUSTUSED JA AMETLIKUD SIGNAALID**

## 22. KOHTUNIKE KOGU JA PROTSEDUURID

### 22.1. KOOSSEIS

Kohtumise kohtunike kogu koosneb järgmistest ametiisikutest:

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

Nende asukoht on näidatud diagrammil 10.

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

### 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 vile, mis lõpetab pallimängimise, peavad nad näitama ametlike käesignaalidega: 22.1.2.1, 28.1

22.2.3.1. Kui vea on vilistanud esimene kohtunik, peab ta näitama: J.2

a) võistkonda, kes peab pallima, 12.2.2, J.2

b) vea iseloomu,

c) mängijat(id), kes tegi(d) vea (kui vajalik).

Teine kohtunik järgib esimese kohtuniku käesignaale, korrates neid.

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 esimest kohtunikku, korrates tema käesignaali.

Sellisel juhul esimene kohtunik ei näita vea iseloomu ja mängijat, kes tegi vea, vaid ainult võistkonda, kes peab pallima.

22.2.3.3. Üheaegse vea korral näitavad mõlemad kohtunikud:

- a) vea iseloomu
- b) mängijaid, kes tegid vea (kui vajalik)
- c) võistkonda, kes peab pallima, vastavalt esimese kohtuniku määrangule.

## 23. ESIMENE KOHTUNIK

### 23.1. ASUKOHT

Esimene kohtunik täidab oma kohustusi võrgu ühe otsa juures asuval kohtuniku pukil istudes või püsti seistes. Tema silmade kõrgus peab olema umbes 50 cm kõrgusel võrgu ülemisest äärest.

D.1a,  
D1b,  
D.10

### 23.2. ÕIGUSED

23.2.1. Esimene kohtunik juhib mängu algusest lõpuni. Tema juhib kohtunike kogu ning kõiki võistkondade liikmeid. Mängu ajal on esimese kohtuniku otsused lõplikud.

4.1.1,  
6.3

Ta võib ära muuta teiste kohtunike kogu liikmete otsuseid, kui ta leiab, et need on eksinud.

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

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

3.3

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

23.2.4. Ta ei luba oma otsuste vaidlustamist.	20.1.2
Mängiva kapteni palvel ta selgitab reeglite rakendamist või tõlgendamist, mille alusel ta oma otsuse tegi.	5.1.2.1
Kui mängiv kapten väljendab oma mittenõustumist 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 mängu väljaku, varustuse ja tingimuste vastavuse eest reeglite nõuetele nii enne mängu kui mängu ajal.	I Peatükk

### **23.3. KOHUSTUSED**

#### 23.3.1. Enne mängu esimene kohtunik:

23.3.1.1. kontrollib väljaku, palli ja muu inventari korrasolekut, I Peatükk

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 ainult esimesel kohtunikul õigus:

23.3.2.1. määrata võistkondadele hoiatusi; 21.1

23.3.2.2. karistada väärkäitumise ja viivitamise eest, 16.2,  
21.2

#### 23.3.2.3. fikseerida:

a) pallija vigu ning palliva võistkonna asetusvigu, kaasa arvatud vead katete tegemisel, 7.4, 12.4,  
12.5,12.7.1

b) vigu pallimängimisel, 9.3

d) vigu võrgu kohal ja selle ülemises osas, 11.4.1,11.4.4

e) tagaliinimängija või Libero vigu rünnakul või sulustamisel, 13.3.3,13.3.5

f) rünnakuvigu mängija poolt, kui pall on tulnud Libero poolt sõrmedega ülaltsööduga eesliinist või selle mõttelisest pikendusest vabaalas, 13.3.6

g) vigu, kui pall läbib võrgu vertikaaltasapinna võrgu alt. 8.4.5



23.3.3. Mängu lõppedes kontrollib võistlusprotokolli ja allkirjastab selle. 25.2.3.3

VAATA MÄÄRUS

## 24. TEINE KOHTUNIK

### 24.1. ASUKOHT

Teine kohtunik täidab oma kohustusi seistes püsti väljaspool väljakut võrgu kinnitusposti juures esimese kohtuniku vastaspoolel, näoga tema poole. D.1a, D.1b, D.10

### 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. Teine kohtunik võib ilma vilet andmata näidata vigu, mis ei kuulu tema volituste hulka, kuid ta ei tohi arvamust esimesele kohtunikule peale suruda. 24.3

24.2.3. Teine kohtunik kontrollib kohtunik-sekretäri(de) tööd. 25.2

24.2.4. Teine kohtunik jälgib varumängijate pingil istuvate võistkondade liikmete käitumist ja annab esimesele kohtunikule teada aset leidnud väärast käitumise juhtudest. 4.2.1

24.2.5. Teine kohtunik kontrollib mõlema võistkonna mängijate tegevust soojendusalaalades. 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 vaheaegade arvu puhkamiseks ja vahetuste arvu, mida on kasutanud kumbki võistkond ning teatab esimesele kohtunikule ja vastava võistkonna treenerile 2-st vaheajast puhkamisele ja 5-st ning 6-st vahetusest. 15.1, 25.2.2.3

24.2.8. Mängija vigastada saamisel lubab teine kohtunik teha erandkorras 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 Määrustele.	1.2.1, 3.
24.2.10. Teine kohtunik juhendab võistkondade liikmeid karistus-alades ja teavitab nende väärkäitumistest esimest kohtunikku.	1.4.5, 21.3.2

### **24.3. KOHUSTUSED**

24.3.1. Iga geimi algul, pärast väljakupoolte vahetust otsustavas geimis ning vastavalt vajadusele, kontrollib teine kohtunik, et mängijate asetus väljakul vastaks asetuslipikul 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,	11.2
24.3.2.2. vigu pallingut vastuvõtva võistkonna asetuses,	7.5
24.3.2.3. mängija ebaõigeid võrgu alumise osa või antenni puuteid oma väljakupoolel,	11.3.1
24.3.2.4. tagaliini mängija vigu sulustamisel või Libero sulustamiskatset,	13.3.3, 14.6.2, 14.6.6
24.3.2.5. pallipuudet kõrvalise esemega või põrandaga, kui esimene kohtunik ei ole võimeline nägema seda puudet	8.4.2, 8.4.3, 8.4.4
24.3.3. peale mängu lõppu allkirjastab võistlusprotokolli.	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.	D.1a, D.1b, D.10
--	------------------------

## 25.2. KOHUSTUSED

Kohtunik-sekretär täidab võistlusprotokolli vastavuses Määrustega ja koostöös teise kohtunikuga.

Kohtunik-sekretär kasutab summerit või muud heliseadet signaali andmiseks vastavuses oma kohustustega.

25.2.1. Enne kohtumise ja geimi algust kohtunik-sekretär:

25.2.1.1. kirjutab võistlusprotokolli andmed kohtumise ja võistkondade kohta ning võtab allkirjad kaptenitelt ja treeneritelt, 4.1, 5.1.1, 5.2.2, 7.3.2, 19.1.2, 19.3.3.2

25.2.1.2. kirjutab võistlusprotokolli kummagi võistkonna algasetused asetuslipikutelt. 5.2.3.1, 7.3.2

Kui asetuslipikuid ei esitatud õigeaegselt, teatab kohtunik-sekretär sellest teisele kohtunikule.

25.2.2. Kohtumise ajal kohtunik-sekretär:

25.2.2.1. peab mõlema võistkonna poolt kogutud punktide arvestust 6.1

25.2.2.2. jälgib mõlema võistkonna pallimisjärjekorda ja vea puhul teatab sellest kohtunikele kohe peale pallingut; 12.2

25.2.2.3. kirjutab üles vaheaegu puhkamiseks ja mängijate vahetusi, jälgides nende hulka ning informeerib sellest teist kohtunikke; 15.1, 15.4.1, 24.2.6, 24.2.7

25.2.2.4. teatab kohtunikele, kui 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 sanktsioonid; 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 jne. 15.7, 7.1.2, 17.2, 17.3

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. pärast võistlusprotokollile allakirjutamist korjab kaptenite ja siis kohtunike allkirjad.	5.1.3.1, 23.3.3, 24.3.3

## **26. KOHTUNIK-SEKRETÄRI ABI**

<b>26.1. ASUKOHT</b>	22.1
Kohtunik-sekretäri abi täidab oma kohuseid istudes kohtunik-sekretäri kõrval laua taga.	
<b>26.2. KOHUSTUSED</b>	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 protokollid	
26.2.1.2. valmistab ette tagavara mänguprotokollid.	
26.2.2. Kohtumise ajal kohtunik-sekretäri abi:	
26.2.2.1. märgib üles Libero asendamised,	19.3.1.1
26.2.2.2. annab kohtunikele teada kõigist Libero asendamisel tehtud vigadest,	19.3.2.1
26.2.2.3. Tehniline Vaheaeg Puhkamiseks – teavitab selle algusest ja lõppemisest,	15.4.1
26.2.2.4. tegeleb laual asuvale käsitabloole punktide märkimisega,	

26.2.2.5. kontrollib, et tabloode näidud oleksid õiged 25.2.2.1

26.2.2.6. vajadusel täiendab tagavara mänguprotokolli ning annab selle kohtunik-sekretärile. 25.2.1.1

26.2.3. Kohtumise lõppedes kohtunik-sekretäri abi:

26.2.3.1. allkirjastab Libero protokolli ja annab selle kontrollimiseks;

26.2.3.2. allkirjastab mänguprotokolli.

## 27. PIIRIKOHTUNIKUD

### 27.1. ASUKOHT

Kui kasutatakse ainult kahte piirikohtunikku, siis asuvad nad pallinguala vastasnurkades, diagonaalis 1-2 m kaugusel väljaku nurkadest. D.1a, D.1b, D.10

Kumbki piirikohtunik jälgib nii otsajoont kui ka omapoolset küljoont.

**FIVB Maailma ja Ametlikel Võistlustel peab olema 4 piirikohtunikku.**

**Nad seisavad vaba-alas, väljaku igast nurgast 1-3 m kaugusel, selle piiri mõttelisel pikendusel, mida nad kontrollivad.** D.10

### 27.2. KOHUSTUSED

27.2.1. Piirikohtunikud täidavad oma kohustusi signaliseerides 40x40 cm suuruste lippudega vastavalt Joonisele 12 ja nad näitavad:

27.2.1.1. pall “sees” või “väljas” alati, kui see maandub nende poolt kontrollitava piiri(de) lähedal, 8.3, 8.4

27.2.1.2. palli vastuvõtva võistkonna poolele “välja” läinud pallide puuteid, 8.4, P(3)

27.2.1.3. kui pall puudutab antenne, pärast pallingut ületab pall võrgu väljaspool üleminekuala jne., 8.4.3, 8.4.4

27.2.1.4. iga mängija (välja arvatud pallija) astumist väljaspoole oma väljakut pallija löögi hetkel pallile.	7.4, P.4
27.2.1.5. vigu pallingul, kui pallija astub tagajoonel, 12.4.3	
27.2.1.6. iga mängija antennipuudet palli mängimise toimingu ajal või kui see segab mängu,	11.3.1, P.4
27.2.1.7. palli suundumist vastase väljakupoolele täielikult või osaliselt väljastpoolt üleminekuala või antenni puudutamist tema väljakupoolel.	10.1.1
27.2.2. Esimese kohtuniku palvel peab piirikohtunik oma signaali kordama.	

## **28. AMETLIKUD SIGNAALID**

### **28.1. KOHTUNIKE KÄESIGNAALID**

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**

Piirikohtunikud peavad ametlike lipusignaali abil näitama vea iseloomu. Lipusignaali tuleb näidata mõne aja jooksul.

# III OSA

## Definitsioonid

<b>Võistluste Kontrollala:</b>	Võistluste kontrollala hõlmab endas mänguväljakut ja vabaala, sealhulgas kõiki alasid tema kohal ja teda piiravaid konstruktsioone. (J.1a)
<b>Tsoonid:</b>	Need on mängualasse (mänguväljak ja vaba-ala) kuuluvad sektorid, mis on määruste tekstis ära toodud ja mõeldud teatud kindlaks otstarbeks (või eriliste piirangutega). Need on: Ees-liin, Pallinguala, Vahetusala, Vaba-ala, Tagaliin ja Libero Asendamise Ala.
<b>Alad:</b>	Need on mängualast VÄLJAPUOL asuvad sektorid, mis on määruste järgi mõeldud eriliseks otstarbeks. Need on Soojendusala ja Karistusala.
<b>Alumine tasapind:</b>	See on tasapind, mis piirneb ülevalt võrgu alumise ääre ja alumiste võrku postide vahel pingutavate nõõridega, külgedelt postidega ja alt mänguvälaku pinnaga.
<b>Ülemineku ala:</b>	Üleminekuala piiritletakse: <ul style="list-style-type: none"><li>- võrgu ülemise serva horisontaalne lint;</li><li>- antennid ja nende mõttelised pikendused;</li><li>- lagi.</li></ul> Pall peab vastaste VÄLJAKULE lendama läbi üleminekuala.

<b>Välimine ala:</b>	Välimine ala on võrguga ühes tasapinnas olev ala väljaspool üleminekuala ja alumist tasapinda.
<b>Vahetusala:</b>	See on vaba-ala osa, mille piires toimuvad mängijate vahetused.
<b>FIVB poolt heaks kiidetud:</b>	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.
<b>FIVB standardid:</b>	<i><b>FIVB poolt varustuse tootjatele ette kirjutatud tehnilised spetsifikatsioonid ja piirangud.</b></i>
<b>Karistusala:</b>	Kummalgi võistluste kontrollala poolel asuvad Karistusala, mis asuvad tagajoone pikendusel väljaspool mänguala vähemalt 1,5m kaugusel varumängijate pingi tagaküljest.
<b>Viga:</b>	a) Määrustevastane tegevus mängus b) Mõni teine määruste rikkumine, mis ei ole mänguline tegevus.
<b>Põrgatamine:</b>	Põrgatamine tähendab palli vastu maad põrgatamist (tavaliselt enne palli ülesviskamist pallingul). Teisteks ettevalmistavateks tegevusteks on (teiste hulgas) ka palli liigutamine käelt-käele.
<b>Tehniline Vaheaeg Puhkamiseks:</b>	See eriline kohustuslik vaheaeg puhkamiseks on, lisaks tavalistele vaheaegadele puhkamiseks, selleks, et saaks võrkpalli reklaamida seda mängu analüüsid ning anda lisareklaami võimalusi. Tehnilised Vaheajad Puhkamiseks on FIVB Maailma- ja Ametlikel võistlustel kohustuslikud.



<b>Pallipoisid:</b>	Need on mängu ühtlases tempos läbiviimiseks vajalik personal, kes veeretavad pallimängimise vaheaegadel pallijatele palli.
<b>Rally Point (ingl.k.):</b>	See on punkti võitmise süsteem, kus punkt võidetakse peale igat pallimängimist.
<b>Vaheaeg:</b>	Geimide vaheline aeg. Mänguväljaku poolte vahetust viiendas (otsustavas) geimis ei käsitleta vaheajana.
<b>Hoiatus (ingl.k. "caution"):</b>	Esimese kohtuniku poolt kaptenile antav leebe suuline noomitus Libero liiga hilise asendamise eest.