

# BEACH VOLLEY JUNIOR TUOR SÄÄNTÖKIRJA

Ver. 1.0

2009



## ALKUSANAT

Nämä beach volley Junior Tour sääntökirja on tehty, koska viime vuosina ei ole ollut käytössä Suomen kielistä sääntökirjaa ja junioreiden sarjoissa on hieman poikkeavuuksia FIVB:n sääntöihin nähden. Koska pelaajat itse toimivat tuomareina kilpailuissa, heidän on hyvä tuntea nämä säännöt. Lisäksi tämän sääntökirjan avulla yhtenäistetään sääntöjen tulkintoja. Kun pelaajat ovat omaksuneet ja sisäistäneet säännöt sekä heidän pelilliset taidot ovat kehittyneet, he ovat valmiimpia siirtymään aikuisten Pro kiertueelle, jossa ehkä tulevaisuudessa myös pelaajat joutuvat tuomitsemaan pelejä. Tämä sääntökirja ei numeroinniltaan noudata viimeistä (vuoden 2007-2008) FIVB:n julkaisemaa sääntökirjaa. *Kursiivilla on pyritty kirjoittamaan ne kohdat, jotka koskevat varsinkin Junior Tour kilpailuja tai ovat tulkintoja, jotka helpottavat junioreita ymmärtämään kyseisen säännön merkityksen.* Sääntökirjan on laatinut Suomen Lentopalloliiton junioreiden beach volley – jaoksen jäsen Simo Saros.

---

**SISÄLTÖ**

ALKUSANAT .....	2
SISÄLTÖ .....	3
PELIN LUONNE .....	4
1 PELIALUE .....	7
2 VERKKO JA VERKKOPYLVÄÄT .....	8
3 PALLO .....	9
4 JOUKKUEET .....	9
5 PELAAJIEN VARUSTEET .....	9
6 OSANOTTAJIEN OIKEUDET JA VELVOLLISUUDET .....	10
7 PISTELASKU .....	11
8 OTTELUUN VALMISTAUTUMINEN .....	12
9 JOUKKUEEN KOKOONPANO .....	13
10 PELAAJIEN SJOITTUMINEN .....	13
11 PELIN TILA .....	14
12 PELIVIRHEET .....	14
13 PALLON LYÖMINEN .....	15
14 PALLO VERKOLLA .....	17
15 PELAAJA VERKOLLA .....	17
16 ALOITUS .....	18
17 HYÖKKÄYSLYÖNTI .....	19
18 TORJUNTA .....	20
19 AIKALISÄT .....	21
20 OTTELUN VIIVYTTÄMINEN .....	22
21 POIKKEUKSELLISET KATKOT .....	22
22 PUOLTENVAIHDOT JA ERÄTAUOT .....	23
23 KÄYTTÄYTYMISRIKKEET .....	23
24 TOIMITSIJAT JA HEIDÄN TEHTÄVÄT .....	25
25 PÄÄTUOMARI .....	26
26 VERKKOTUOMARI .....	27
27 KIRJURI .....	28
28 RAJATUOMARIT .....	29

## PELIN LUONNE

Beach Volley on joukkuepeli, jota kahden pelaajan muodostama joukkue pelaavat verkon jakamalla hiekkakentällä. Palloa pelataan lyömällä sitä millä tahansa ruumiinosalla, paitsi aloituksessa on palloa lyötävä kädellä tai käsivarrella.

Joukkue muodostuu kahdesta pelaajasta, vaihtopelaajia ei ole. Nuoremmissa sarjoissa on mahdollisuus käyttää valmentajaa Junioreiden pelisääntöjä noudattaen.

Pelipaikka on vapaavalintainen.

Palloa on lyötävä, sitä ei saa kopata tai heittää.

Perusajatuksena on "tappaa" pallo vastustajan kenttään

Keskirajaa ei ole ja pelaaja voi "pudota" verkon alla vastustajan puolelle kunhan ei häiritse vastustajaa.

Joukkueella on käytössä kolme kosketusta (lyöntiä) ja torjuntakosketus lasketaan ensimmäiseksi kosketukseksi. Tällöin torjunnan jälkeinen kosketus voi olla "passi". Ensimmäisen ja kolmannen kosketuksen tulee olla ns. kova, siis joita ovat mm. "hihanosto, lyönti, tökkäisy ja tshekkilyönti".

Kaksi ensimmäistä erää pelataan normaalisti 21. pisteeseen kahden pisteen erolla vaihtaen puolia 7 pelatun pisteen välin. Mahdollinen 3. erä pelataan 15 pisteeseen vaihtaen puolia 5 pelatun pisteen välein.

Pisteet lasketaan juoksevin pistein eli jokaisesta pallorallista tulee pisteen voittaneelle joukkueelle ja pallorallin voittaja suorittaa seuraavan syötön.

Laji sopii erinomaisesti eriuurheilumuotoja harrastaville ja on lentopalloilijoille laji, joka kehittää kaikkia osa-alueita.

Beach Volley on yksi turvallisimmista joukkuelajeista. Hiekka vaimentaa hyvin tärähdyksiä ja vähentää nivelten voimakkaita äkillisiä rasituksia.

## **OHJEITA JA TULKINTOJA TUOMAREILLE JA PELAAJILLE**

Keskittykää tuomaritoimintaan yhtä hyvin tai jopa paremmin kuin pelaamiseen.

Älkää pelätkö virheitä, niitä tulee parhaillekin.

Jos joku asia askarruttaa ennen turnausta tai tuomarivuoroa, kysykää teknisessä palaverissa, jyrin jäseneltä tai kokoneemmalta tuomarilta.

Opetelkaa käsimerkkejä ja pillin käyttöä.

Tehkää ratkaisut nopeasti ja oman näkemyksenne mukaisti, silloin ei tule turhaa suukopua. Asiallisiin kysymyksiin asiallinen vastaus ja peli jatkuu.

Peli pidetään nopeatempoisena. Pallorallien väli korkeintaan 20 sek. Turhiin viivyttelyihin tuomarin pitää puutua.

Pallon palauttaminen on hyvä opetella. Jos pallo menee kauemmaksi pelialueelta ja katsojia on vähän tai he eivät palauta palloa välittömästi. Silloin sen joukkueen pelaaja kummalla puolella verkkoa pallo on, hakee ripeästi pallon. Hän heittää pallon kanssa pelaajalleen. Sillä välin seuraava syöttäjä siirtyy syöttöpaikalle. Jos vastapuoli on seuraava syöttäjä, pallon hakijan kanssapelaaja heittää pallon syöttäjän kanssapelaajalle ja hän heittää sen syöttäjälle. Näin pallo siirtyy nopeasti seuraavalle syöttäjälle, siitä ovat ylimääräiset hiekat tippuneet ja pallo ei sinkoile sinne tänne.

Vain yksi pelaaja saa hakea palloa ja muut pysyvät kentällä. Jos pelaajalla on jotain huoltotarpeita, pallon hakemisen aikana on hyvä hetki pyytää siihen lupaa tuomarilta. Esim. mennä huuhtelemaan hiekkaa pois (silloin ei saa juoda) tai hakea aurinkolasit.

Kun joku lähtee hakemaan palloa ja sen vasta sen tuomari viheltää ja näyttää käsimerkin puolten vaihtoon, niin se joka oli poistunut kentältä suorittaa pallon hakemisen loppuun asti. Puolten vaihdon aikana ei poistuta pelialueelta esim. juomaan.

Kilpailuissa pelataan aina tosissaan, muina aikoina rannoilla voi käydä pelailemassa. Tuomarin täytyy puuttua pelleilyyn, ”verkonläpi” uhoamiseen jne. , ettei peli karkaa käsistä.

Kosketus tulkintoja; Normaalin sormilyöntipassin käsittelyn tulkintalinja on aivan samantasoiset eri-ikäryhmissä kuin sisälentopallossa. Hyppypassi on sallittua, muttei ”juoksusta”. Silloin kuin passataan sormipassi, passajan on ehdittävä ”pallon alle”, jollei kerkiä on syytä passata hihalla. Sateella ja kovalla tuulella käsittelyn tulkintalinja helposti tulee sallivammaksi, mutta siitä huolimatta silloin pelaajien tulisi käyttää hihapassia. Ns. hissipassissa pallo ei saa pysähtyä missään vaiheessa, vaan pallo pysyy liikkeessä koko ajan. Pallon pyöriminen passissa ei ole välttämättä tule kosketusvirheestä. Kosketuksen samanaikaisuus ratkaisee. Sormilyönnin täytyy olla aina ”puhdas”.

Pelaajalla on aina mahdollisuus pelata palloa kovalla kosketuksella. Pelatessaan palloa sormilyönillä ottaa pelaaja tietoisesti riskin siitä, että kosketus voidaan viheltää virheeksi ts. pidätyspalloksi tai kaksoiskosketukseksi.

Ainoastaan kovassa iskussa tai torjunta hipaisun jälkeen sallitaan yläkautta suoritettussa puolustuspallossa kevyt pidätyspallo ja kaksoiskosketus. Jos kyseisen suorituksen jälkeen pallo kimpoaa suoraan verkon ylitse vastapuolelle, täytyy pallon lentoradan olla hartialinjan suuntainen.

Rajanauhat liikkuvat ja sen aktuaali sijainti ratkaisee aina onko pallo ulkona vai sisällä. Sillä ei ole merkitystä missä rajanauhan pitäisi olla vaan ainoastaan sillä, missä se on pallon maahan putoamishetkellä. Jos pelaaja siirtää tahallaan rajaa yrittäessään pelata palloa, tulkitaan pallo sisälle. Samoin pallo on sisällä, jos pelaaja tahallaan estää tuomaria näkemästä mihin pallo putoaa, eli väistää niin että tuomari näkee mihin pallo putoaa. Jälkiä ei lähdetä katsomaan tai näyttämään, silloin on annettava pelaajalle varoitus. Jos pelaaja menee vastapuolelle katsomaan tai näyttämään pallon putoamisjälkeä, annetaan räikeästä käytöksestä rangaistus (punainen) ja piste vastustajalle.

Toisen pallon tullessa kentälle palataan aina tilanteesta riippumatta uusi pallo. Tilanne katkeaa siihen milloin tuomari huomaa pallon tuleen tai sen häiritsevän peliä.

Opetelkaa säännöt, niin opitte samalla palaamaan oikein ja se helpottaa myös tuomaritehtäviä.

## 1 PELIALUE

Pelikenttään kuuluu pelialue ja vapaa-alue.

### 1.1 Kentän mitat

Pelikenttä on 16 x 8 metrin suuruinen suorakaiteen muotoinen alue, jonka ympärillä on vähintään 3 metrin levyinen vapaa-alue. Pelialueen tulee olla vapaa kaikista esteistä vähintään 7 metrin korkeuteen pelikentän pinnasta mitattuna.

### 1.2 Pelialueen pinta

Pelialueen hiekkapinnan tulee olla tasainen ja tasalaatuinen koko pelialueella, eikä hiekkassa saa olla kiviä, simpukoita, pullon korkkeja tai mitään muuta, joka saattaa aiheuttaa pelaajille vammoja tai haavoja.

*Hiekkakerroksen on oltava vähintään 40 senttimetrin paksuinen ja hiekan pitää olla hienorakeista, muttei niin hienoa, että se pölisee.*

### 1.3 Pelikentän rajat

Kahdet sivu- ja päätyrajat rajaavat pelikentän ja rajanauhojen leveys kuuluvat pelikentän mittoihin. Rajanauhat vedetään pelikentän mittojen sisäpuolelle. Kaikki rajat ovat 5-8 cm leveitä ja niiden tulee selvästi erottua hiekan pinnasta.

Kentässä ei ole keskirajaa.

*Rajojen kiinnikkeet eivät saa aiheuttaa pelaajille vaaraa loukkaantumisille (hieman joustavia) ja ne eivät saa olla sellaista materiaalia, että ne aiheuttaisivat haavoja.*

### 1.4 Aloitusalue

Aloitusalue on päätyrajan takan oleva sivurajojen jatkeiden sivusuunnassa ja pituuden rajaa vapaa-alueen takaraja (joka voi olla esim. mainosaita, aita, naru, katsomo jne.)

### 1.5 Ilma

Vallitseva ilma tai sen rajut muutokset eivät saa aiheuttaa vamman tai tapaturman vaaraa pelaajille. *Pelit voidaan keskeyttää välittömästi jyryn päätöksellä, kun uhkaa tai alkaa voimakas ukkonen, isoraekuuro, myrsky yms. pelit jatkuva lyhyen sääilmiön jälkeen. Jyry päättää milloin ja miten jatketaan.*

## 2 VERKKO JA VERKKOPYLVÄÄT

### 2.1 Verkko

Verkon leveys on vähintään 8,5 metriä ja sen korkeus 1 m (+/- 3 cm) jännitettynä.

Verkko muodostuu 10 cm mittaisista suorakulmaisista silmukoista. Verkon ylä- ja alalaidassa on oltava 5-8 cm levyiset koko verkon pituiset nauhat. Niissä saa olla mainoksia.

### 2.2 Verkkomerkit

Kaksi värillistä, 5-8 cm leveää (saman levyisiä kuin kentän rajat) ja 1 m:n pituista verkkomerkkiä kiinnitetään pystysuoraan verkon sivurajojen kohdalle. Ne katsotaan osaksi verkkoa (*pallon tai pelaajan osuessa verkkomerkkiin palloralli päättyy ja viimeinen palloon koskenut pelaaja tuomitaan virheen suorittajaksi, jos pallo osuu verkkomerkkiin*). Verkkomerkeissä ei saa olla mainoksia.

### 2.3 Verkkovavat

Vapa on taipuisa 1,8 m mittainen ja läpimitaltaan 10 mm:n paksuinen taipuisa keppi. Ne kiinnitetään verkon vastakkaisille puolille, verkkomerkkien ulkoreunaan. Vavat katsotaan osaksi verkkoa ja ne rajaavat sivusuunnassa verkon ylityskaistan (*pallon tai pelaajan osuessa verkkovapaan palloralli päättyy ja viimeinen palloon koskenut pelaaja tuomitaan virheen suorittajaksi, jos pallo osuu verkkovapaan*).

### 2.4 Verkon korkeudet

Verkon korkeudet eri sarjoissa on määrätty ”Junioreiden pelisäännöissä”.

U 16 sarjoissa tytöillä ja pojilla verkon korkeus on 2,24 m.

U 14 sarjoissa tytöillä ja pojilla verkon korkeus on 2,12 m.

U 12 sarjoissa tytöillä ja pojilla verkon korkeus on 2,00 m

Miehillä 243 cm ja naisilla 224 cm. U18 ja U21 sarjoissa on samat verkon korkeudet kuin aikuisilla. Verkon korkeus mitataan mittakepillä kentän keskikohdalta. Molemmilta laidoilta verkkovapojen kohdalla verkonkorkeuden on oltava samankorkuinen ja enintään 2 cm sääntöjen määräämää korkeutta ylempänä.

### 2.5 VERKKOPYLVÄÄT

*Ennen turnauksen alkua tarkistetaan, että verkkopylväät ja niiden kiinnitykset ovat pelaajille riittävän turvalliset ja poikkeustapauksissa pelaajia varoitetaan niistä.*

Kuitenkin verkkopylväiden pitäisi olla pyöristetyt, sileät ja mieluiten säädettävät. Pylväät kiinnitetään maahan 70 – 100 cm:n etäisyydelle sivurajoista. Pylväitä ei pitäisi kiinnittää vaijereilla tai naruilla vinosti maahan pelialueelle. Samoin vaaraa aiheuttavia ”betoniporsaiden” yms.

rakennelmien käyttö on kiellettyä. Verkkopylväät tulisi pehmustaa (varsinkin vaaraa aiheuttavat).

### **3 PALLO**

#### **3.1 Ominaisuudet**

"Junioreiden pelisäännöissä" on määrätty pelipallot (mm. Mikasa VLS 200 on U14 sarjasta vanhempi ikäisten sarjojen pelipallo).

Pallon on oltava pyöreä ja täyttää seuraavat vaatimukset:

Ympärysmitta 66 - 68 cm

Paino 260 - 280 grammaa

Paine 0,175 – 0,225 kg/cm<sup>2</sup> (171 - 221 mbar tai hPa)

*Turnauksen järjestäjä tarkistaa ennen pelien alkamista pelipallojen ominaisuudet. Tuomari tarkistaa aina ennen pelin alkamista, että pelipallo on säilyttänyt ominaisuudet. Sateisella kelillä varapallo laitetaan suojaiseen paikkaan ja se voidaan vaihtaa peliin tarvittaessa.*

### **4 JOUKKUEET**

#### **4.1 Kokoonpano**

Joukkue koostuu kahdesta pelaajasta ja "Junioreiden pelisäännöt" määräävät valmentajan käytön.

Toinen pelaajista on kapteeni ja hän menee pelin alussa arvontaan. Silloin kapteeni merkataan pöytäkirjaan.

### **5 PELAAJIEN VARUSTEET**

#### **5.1 Varusteet**

Pelaajien varusteisiin kuuluvat pelihousut tai uimapuku. Pojilla/miehillä pelipaita on vapaaehtoinen. Pelaajien varusteet tulisivat olla samanlaisia ja niistä pitäisi erottua tuomareille ja kirjurille selkeästi pelaajan pelinumero 1 tai 2 (jollei ne merkitään pelaajien olkapäihin ja reisiin näkyvästi tussilla). Pelaajat saavat käyttää päähinettä.

Pelaajien on pelattava paljasjaloin, ellei ottelun tuomari anna lupaa muuhun. *Pelaajat pyytävät poikkeusluvan ennen turnauksen alkua järjestäjältä, joka antaa luvan hyvän syyn ollessa kyseessä. Lääkärin suosituksesta pelaajalle on myönnettävä suojasukan tai urheilutuen käyttöoikeus. Jos jokin syy ilmenee ottelun aikana, tuomari antaa luvan pelin jatkamiseksi ja pelaaja pyytää järjestäjältä luvan jatkopeleihin. Suojasukan käyttö on perusteltua haava- ja ihottumatapauksissa. Vammoissa nilkkatuki. Kengän käyttöä ei tule luvata helposti, koska se aiheuttaa lisää loukkaantumisvaaraa vastapuolen pelaajille.*

## 5.2 Sallitut muutokset

Sukkien, tukien tai kenkien käytöstä on kerrottu kohdassa 5.1.

Peliasut voidaan vaihtaa erien välissä (esim. niiden kastuessa). Rikkoon-  
tunut peliasu voidaan vaihtaa välittömästi.

*Pelaajan vaatiessa voidaan sallia pelata esim. kylmällä säällä verryttely-  
housuissa tai/ja paidassa. Tällöin lupa pyydetään kohdan 5.1 mukaan.  
Turnausinfossakin se voidaan jo myöntää pelaajille.*

## 5.3 Kielletyt esineet

On kiellettyä pitää sellaisia esineitä, jotka voi aiheuttaa loukkaantumisia  
pelaajille; eli kelloja, neuloja, rannerenkaita, neuleita, lävistyksiä yms.  
Vaaraa aiheuttavat lävistykset tai korvakorut voidaan peittää teipeillä.

Pelaajat saavat käyttää aurinko- ja silmälaseja omalla vastuullaan.

# 6 OSANOTTAJIEN OIKEUDET JA VELVOLLISUUDET

## 6.1 Molemmat pelaajat ja mahdollinen valmentaja

**6.1.1** Osanottajien on tunnettava kilpailu- ja pelisäännöt sekä noudatetta-  
va niitä. Kilpailusäännöissä on mm. määrätty rangaistuksien käsittelyä ja  
eri sanktioita tarkemmin ja niitä päivitetään vuosittain.

**6.1.2** Osanottajien on hyväksyttävä erotuomareiden päätökset urheilu-  
hengen mukaisesti, niitä kiistämättä. Epäselvissä tapauksissa kapteeni  
voi pyytää selvitystä tuomarilta.

**6.1.3** Osanottajien on käyttäydyttävä kunnioittavasti, kohteliaasti ja urhei-  
luhengen mukaisesti niin tuomareita kuin muitakin toimitsijoita, pelitove-  
reita, vastustajaa ja yleisöä kohtaan.

**6.1.4** Osanottajat eivät saa toimillaan tai eleillään pyrkiä vaikuttamaan  
erotuomareiden päätöksiin tai häiritä heitä oman joukkueen virheen ha-  
vaitsemisessa.

**6.1.5** Osanottajat eivät saa toimillaan pyrkiä viivyttämään peliä.

**6.1.6** Joukkueen jäsenet saavat keskustella keskenään ottelun aikana.

**6.1.7** Ottelun aikana, kun pallo on ”kuollut”, on molemmilla pelaajilla  
oikeus puhutella erotuomaria seuraavissa tilanteissa, ottaessaan  
huomioon myös kohdan 6.1.2:

- a) Pyytää selvitystä edellisen palloralliin liittyvästä sääntöjen so-  
veltamista tai tulkintemista. Jos tuomarin selvitys ei pelaajia  
tydytä, silloin on kapteenin välittömästi ilmoitettava tuomarille  
varaavansa itselleen oikeuden tehdä virallisen vastalauseen  
ottelun päätyttyä. Jos vastalause tehdään, se merkitään otte-  
lupöytäkirjaan.

*Tilanteessa, jos tuomari on epävarma, hän voi kysyä viereisen kentän tuomarilta tai puolueettomalta järjestäjältä esim. turnauksen tuomarivastaavalta sääntötulkintaa ja tehdä sen jälkeen päätöksen pallorallista. Näin ehkäistään turhien vastalauseiden tekeminen.*

- b) Pyytääkseen lupaa (samalla nostetaan toinen käsi ylös merkiksi, ettei olla valmiita aloittamaan seuraavaa pallorallia):
- asujen tai varusteiden vaihtamiseen/huoltamiseen. Mm. aurinkolasien pois heittämiseen tai hakemiseen. Silmien yms. huuhtomiseen hiekasta vedellä (tällöin ei saa juoda tai tehdä muita huoltotehtäviä)
  - syöttövuoron tarkistamiseen
  - verkon, kentän, pallon jne. tarkistamiseen
  - suoristaakseen vinossa olevia rajanauhoja

Pelaajalla ei ole lupaa poistua kentältä ilman tuomarin lupaa muissa tapauksissa, kuin mennessään hakemaan palloa seuraavaan palloralliin tai mennessään syöttämään.

- c) Pyytääkseen aikalisiä.

**6.1.8** Ottelun päättyttyä osanottajat kättelevät erotuomarit ja vastustajan osanottajat. Jos oikein pyydetty vastalause tuntuu vielä kapteenista aiheelliselta, hän kirjaa sen ottelupöytäkirjan takapuolelle kirjurin ollessa hänen apunaan.

## **6.2 Kapteeni**

Kapteeni edustaa joukkuetta arvonnassa ja allekirjoittaa pöytäkirjan sekä pyytää lupaa vastalauseeseen ja tekee sen tarvittaessa.

*Turnauksessa jokaisessa ottelussa saa olla kumpi pelaaja vaan kapteenina, kunhan pelaajat päättävät sen aina ennen kyseisen ottelun arvontaa.*

## **7 PISTELASKU**

Pisteen, erän ja ottelun voittaminen.

### **7.1 Ottelun voittaminen**

Ottelun voittaa joukkue joka voittaa kaksi erää. Jos erätilanne on 1-1. Suoritetaan uusi arvonta ja pelataan kolmas normaalia lyhyempi erä (yleensä 15 pistettä voittajalla 2.pisteen erolla) ja sen voittanut joukkue voittaa ottelun 2-1.

## 7.2 Erän voittaminen

Kaksi ensimmäistä erää pelataan normaalisti 21 pisteeseen ja erän voittaa se, joka saavuttaa 21 pistettä kahden pisteen erolla. Erää jatketaan jatkopisteillä niin pitkään, että muodostuu 2 pisteen ero.

Mahdollinen kolmas erä pelataan normaalisti 15 pisteeseen ja erän voittaa se, joka saavuttaa 15 pistettä kahden pisteen erolla. Erää jatketaan jatkopisteillä niin pitkään, että muodostuu 2 pisteen ero.

## 7.3 Pallon voittaminen ja puolten vaihto

Kun joukkue epäonnistuu aloituksessa, pallon palautuksessa tai tekee muun virheen (pallohäviön), vastustaja voittaa pallon ja saa siitä pisteen. Aloittanut joukkueen voittaessa pisteen se jatkaa aloittamista, ja jos se häviää syöttövuoro vaihtuu vastustajajoukkueelle, joilla vaihtuu myös syöttäjä.

Pisteet lasketaan juoksevilla pisteillä, jolloin jokaisesta pallorallista voittanut joukkue saa pisteen. Pallorallin voittanut joukkue syöttää seuraavaksi ja syöttövuoro vaihtuu, kun vastustaja voittaa pallorallin.

Erän, jossa pelataan 21 pisteeseen puolia vaihdetaan jokaisen 7 pelatun pisteen välein ja vastaavasti erä, jossa pelataan 15 pisteeseen puolia vaihdetaan jokaisen 5 pelatun pisteen välein.

## 7.4 Luovutus ja joukkueen jääminen vajaaksi

Jos joukkue kieltäytyy kehotuksen jälkeenkin pelaamasta, se julistetaan hävinneeksi ottelun luovutuksella 0-2 (0-21, 0-21).

Joukkueen, joka ilman asianmukaista syytä jää saapumatta pelipaikalle ajoissa, katsotaan luovuttaneen ottelun 0-2 (0-21, 0-21).

Joukkue, joka todetaan vajaaksi erässä tai koko ottelussa häviää erän tai koko ottelun. Vastapuolelle annetaan erään tai otteluun tarvittavat pisteet. Vajaaksi jäänyt joukkue säilyttää ottelussa saavuttamat pisteet ja/tai erät.

# 8 OTTELUUN VALMISTAUTUMINEN

## 8.1 Arvonta

Verryttelyn aikana ennen verkkolämmittelyä tuomari suorittaa joukkueiden kapteenien ollessa paikalla arvonnin. Arvonnin voittaja valitsee:

- a) joko aloituksen tai aloituksen vastaanoton
- b) tai kenttäpuolen

Hävinnyt saa suorittaa jäljelle jääneiden vaihtoehtojen joukosta seuraavan valinnan. Esimerkiksi kenttäpuolen.

Toisessa erässä arvonnän hävinneen joukkueen kapteeni saa valita ensin samalla tavalla joko a) tai b) vaihtoehdon ja sen jälkeen toinen joukkue jäljelle jääneen vaihtoehdon.

Mahdollisessa kolmannessa erässä suoritetaan uusi arvonta.

## 8.2 Verryttely

Ennen ottelun alkua kummallakin joukkueella on käytettävänään verkkolämmittelyyn 3 min., jos heillä on jo ollut mahdollisuus verryttellä toisella kentällä. Jos mahdollisuutta ei ole ollut verkkolämmittelyyn, silloin on kummallakin joukkueella aikaa 5 min.

## 9 JOUKKUEEN KOKOONPANO

Molempien joukkueen pelaajan on oltava koko ajan pelissä.

Pelissä ei ole vaihtoja tai pelaajien korvausmahdollisuutta. *Sääntö koskee myös koko turnausta.*

## 10 PELAAJIEN SIJOITTUMINEN

### 10.1 Sijoittuminen

Aloitussyötön (-lyönnin) hetkellä on joukkueen oltava kenttäpuolensa sisällä, paitsi syöttäjän.

Pelaajien sijoittuminen pelikentälle on vapaa. Kentällä ei ole mitään ennalta määrättyä sijoittumisjärjestystä.

Pelissä ei ole sijoittumis- tai kenttäkiertovirhettä. *Peittämin on kuitenkin kiellettyä kohta 16.7.*

### 10.2 Syöttöjärjestys

Syöttöjärjestystä on noudatettava koko erän ajan (*sen määrää joukkueen kapteeni heti arvonnän jälkeen*).

### 10.3 Virhe syöttöjärjestyksessä

Virhe syöttöjärjestyksessä syntyy, kun aloitussyöttöä ei suoriteta syöttöjärjestyksen mukaisesti.

Aikuisten sarjoissa on kirjuri tai sen apuri, joka numerolaikoilla näyttää seuraavan syöttäjän 1 tai 2. *Nuorten sarjoissa ei näin kuitenkaan ole, jolloin tuomari ja kirjuri pyrkivät seuraamaan syöttöjärjestystä. Jos väärä syöttöjärjestys havaitaan, se korjataan ja varsimaisia pistemenetyksiä seuraamuksia siitä ei tule.*

## 11 PELIN TILA

### 11.1 Pallo pelissä

Erotuomari antaa vihellyksellä ja käsimerkillä luvan aloitukseen ja pallo tulee peliin aloituksen lyöntihetkellä.

### 11.2 Kuollut pallo

Peli päättyy tuomarin vihellykseen. Jos vihellys kuitenkin aiheutuu pelissä tapahtuneen seurauksena, pallon katsotaan kuolleen jo virheentapahtuma hetkellä. *Nopeassa tilanteessa voi sattua useampi virhe peräkkäin miltei samanaikaisesti, joista ensin tapahtunut aiheuttaa pallon kuolemisen ja siitä seurauksena pisteen vastustajalle*

### 11.3 Pallo ”sisällä”

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

### 11.4 Pallo ”ulkona”

Pallo on ulkona, kun se:

- a) koskettaa maata rajanauhojen ulkopuolella (niitä koskettamatta)
- b) koskettaa jotain esinettä tai rakennetta rajojen ulkopuolella, puuta, tai ulkopuolista henkilöä
- c) koskettaa verkkovapaa, köysiä, pylväitä verkkomerkkiä tai verkkoa verkkomerkkien ja vapojen ulkopuolella
- d) ohittaa kokonaan verkkotason, kokonaan tai osittain ylityskaistan (katso sääntö 14.1) ulkopuolelta aloituksessa.

## 12 PELIVIRHEET

### 12.1 Määritelmä

Pelivirheellä tarkoitetaan kaikkea pelaamista tai toimintaa, joka on säännöissä kiellettyä.

Erotuomarit arvioivat virheet ja määräävät näiden sääntöjen mukaisesti rangaistukset.

### 12.2 Virheen seuraukset

Virhettä seuraa aina rangaistus (pallohäviö); virheen tehneen joukkueen vastustaja voittaa pallon ja saa pisteen.

Jos kaksi tai useampia virheitä tehdään peräkkäin, vain ensimmäinen niistä otetaan huomioon. *Paitsi kaikki käyttäytymisrikkheet huomioidaan aina.*

Jos molemmat joukkueet tekevät virheen samanaikaisesti (*esim. verkko-virheen*), kyseessä on kaksoisvirhe, *josta ei kumpikaan joukkue saa pistettä, jonka jälkeen pallo pelataan uudelleen ja sen syöttämistä jatkaa sama pelaaja.*

## **13 PALLON LYÖMINEN**

### **13.1 Joukkueen lyönnit**

Joukkueella on käytössään kolme lyöntiä pallon palauttamiseksi verkon yli vastustajan kenttäalueelle.

Joukkueen lyönneiksi lasketaan, paitsi pelaajien tarkoitukselliset kosketukset ja myös jokainen palloon koskeminen.

Pelaaja ei saa lyödä palloa kahdesti peräkkäin (poikkeuksena mm. torjunnan jälkeiset tapaukset) Kts. kohta 18.2

*Pallo voi kuitenkin koskettaa tahattomasti kahteen eri ruumiin osaan eriaikaisesti, kunhan se ei ole tarkoituksellista. Jos kyseisessä tilanteessa tapahtuu selvä liike, jolla palloa ohjataan, kyseessä on kaksoiskosketus (esim. jos pallo hihanostossa kimpoaa omaan päähän, se on luvallinen ensimmäinen kosketus.) Mutta jos päättä heilauttaa samalla ja se vaikuttaa pallon kipoamissuuntaan tai voimakkuuteen tuomitaan kaksoiskosketus).*

### **13.2 Samanaikaiset kosketukset**

Kaksi pelaajaa voi koskea palloa samalla hetkellä.

Kun kaksi kanssapelaajaa koskettaa palloa samanaikaisesti, se lasketaan joukkueelle kahdeksi lyönniksi. Paitsi, jos on tapahtuu ryhmätorjunta, jossa molemmat kanssapelaajat koskevat palloa, se lasketaan yhdeksi kosketukseksi ja sen jälkeen kumpi vaan voi suorittaa toisen kosketuksen.

Jos kaksi kanssapelaajaan tavoittelee palloa, mutta vain toinen koskettaa sitä, se lasketaan yhdeksi lyönniksi. *Myöskään pelaajien törmääminen tilanteessa ei ole virhe.*

Jos vastapuolten pelaajat lyövät (tahi torjuvat) palloa samanaikaisesti verkon päällä, joukkue jonka puolelle pallo tulee, on jälleen oikeutettu kolmeen lyöntiin. Jos pallo samanaikaisen kosketuksen jälkeen putoaa kentän ulkopuolelle, on virhe vastapuolen joukkueen. Jos vastapuolten samanaikainen kosketus verkon päällä aiheuttaa pidätyspallon, sitä ei pidetä virheenä.

### **13.3 Lyönnin avustaminen**

Pelialueella pelaaja ei saa käyttää tukenaan kanssapelaajaansa, mitään esinettä tai rakennelmaa ulottuakseen lyömään palloa. Pelaaja saa kuitenkin tarttua kanssapelaajaansa estääkseen tätä tekemästä virhettä. (*koskettamasta verkkoa, puuttumasta vastustajan peliin jne.*)

## 13.4 Lyönnin tunnuspiirteet

Palloa saa koskettaa millä tahansa pelaajan ruumiinosalla.

Palloa on lyötävä. Sitä ei saa kopata tai heittää. Pallo saa ponnahtaa kädestä mihin suuntaan tahansa.

Poikkeus:

Tilanteessa syntyy, jossa pelaaja ei ehdi reagoida iskuun ts. ei ehdi tehdä päätöstä millä tekniikalla palaa palloa. Ainoastaan kovassa iskussa tai torjunta hipaisun jälkeen sallitaan yläkautta suoritettussa puolustuspallossa kevyt pidätyspallo ja/tai kaksoiskosketus. Jos kyseisen suorituksen jälkeen pallo kimpoaa suoraan verkon ylitse vastapuolelle, täytyy pallon lentoradan olla hartialinjan suuntainen.

Palloa saa koskettaa useampaa ruumiinosaa, kunhan kosketukset ovat samanaikaisia

Poikkeukset:

- a) Torjunnassa yhden tai useamman torjujan peräkkäiset kosketukset ovat sallittuja edellyttäen, että ne tapahtuvat saman suorituksen aikana.
- b) Joukkueen ensimmäisen lyönnin, toisella lyönnillä muuten kuin sormilyönnillä peräkkäiset eriruumiinosien kosketukset ovat sallittuja, kunhan ne tapahtuvat yhden suorituksen aikana.

## 13.5 Pallon käsittelyn virheet

**13.5.1 Neljä lyöntiä;** Joukkue lyö palloa neljästi ennen sen palauttamista.

**13.5.2 Lyönnin avustaminen;** Pelaaja ottaa tukea kanssapelaajasta tai jostain rakennelmasta tai esineestä ulottuakseen palloon pelialueella

**13.5.3 Pidätyspallo;** Pelaaja ei lyö palloa puhtaasti paitsi puolustaessaan kovaa tulevaa lyöntiä tai milloin kyseessä on vastapuolten samanaikaisesta kosketuksesta verkon yläpuolella.

**13.5.4 Kaksoiskosketus;** Pelaaja lyö palloa kahdesti peräkkäin tai pallo koskettaa hänen eri ruumiinosaa useamman kerran peräkkäin eriaikaisesti. *Yleisin virhetyyppi on sormilyönnissä, kun passissa on eriaikainen kosketus.*

## 14 PALLO VERKOLLA

### 14.1 Verkon ylittävä pallo

Vastapuolen kentälle suunnatun pallon on ylitettävä verkko ylityskaistan sisäpuolelta. Ylityskaista rajautuu verkon yläpuoliseen osaan, jonka sivulla loppuvat verkkovapoihin ja ylhäällä mahdolliseen rakenteeseen (*jos sellainen on*).

Vastapuolelle ensimmäisen kosketuksen jälkeen kimpoavan pallon, joka ohittaa ulkopuolelta ylityskaistan voi hakea peliin lyöntimäärien puitteissa, jos pallo palautetaan ylityskaistan ulkopuolelta. (*Tällöin vastapuoli ei saa estää palautusta*)

Pallo on "ulkona", kun se kokonaan ohittaa verkkotason verkon alapuolella.

Pelaaja voi tunkeutua vastapuolen kenttäpuoliskolle (*kunhan ei häiritse heitä*) pelatakseen palloa ennen kuin se ohittaa verkon alla verkkotason tai kun pallo ohittaa verkkotason ylityskaistan ulkopuolelta.

### 14.2 Pallo verkossa

Pallo saa koskea verkkoon verkkovapojen sisäpuolella (myös aloituksessa).

Verkkoon lyöty pallo voidaan joukkueen kolmen lyönnin rajoissa palauttaa peliin.

Jos pallo rikkoo verkon silmukat tai repii verkon alemmaksi tai irti, palloralli pelataan uudestaan.

## 15 PELAAJA VERKOLLA

Joukkueen on pelikatkon aikana pysyttävä omalla kenttäpuolellaan ja pelitilassa. Pallo voidaan kuitenkin toimittaa myös vapaa-alueen ulkopuolelta seuraavaa pallorallia varten.

### 15.1 Verkon ylittäminen

Torjunnassa on sallittua koskea palloa verkon toisella puolella, kunhan sillä ei puututa vastustajan peliin ennen vastustajan hyökkäyslyöntiä tai sen aikana. (*torjunnassa ei saa kuitenkaan olla saattoa tai lyöntiä, silloin se tuomitaan virheeksi*)

Hyökkäyslyönnin jälkeen on sallittua viedä lyövä käsi verkon yli, kunhan kosketus on tapahtunut (*alkaa*) verkon omalla puolella.

### 15.2 Tunkeutuminen vastapuolen pelikentälle ja/tai vapaa-alueelle

Pelaaja voi mennä vastapuolen pelikentälle, pelitilaan tai vapaa-alueelle *pelitilanteessa*, kunhan tunkeutuminen ei häiritse vastustajan peliä.

### 15.3 Verkon koskeminen

Verkon jokaiseen osaan tai verkkovapaan koskeminen on virhe.

Suoritettuaan lyönnin pelaaja saa koskea verkkopylvästä, -köysiä tai muuta esinettä (esim. tuomaritelinettä) verkkovapojen ulkopuolella edellyttäen, ettei häiritse peliä.

*Hiusten koskeminen verkkoon ei ole virhe. Jos hattu tai aurinkolasit tippuvat pelaajalta kesken pallorallin verkkoon, se ei ole myöskään virhe.*

### 15.4 Pelaajan virheet verkolla

Pelaaja koskettaa palloa tai vastustajaa vastapuolen pelitilassa ennen vastustajan hyökkäyslyöntiä tai sen aikana.

Pelaaja tunkeutuu vastapuolen pelitilaan, pelikentälle ja/tai vapaa-alueelle häiriten vastapuolen peliä.

Pelaaja koskettaa verkkoa.

## 16 ALOITUS

### 16.1 Aloituksen määritelmä

Aloituksella tarkoitetaan syöttövuorossa olevan pelaajan suoritusta, joka on sijoittuneena aloitusalueelle ja yhdellä kädellä tai käsivarrella palloa lyöden toimittaa sen peliin.

### 16.2 Erän ensimmäinen aloitus

Erän ensimmäisen aloituksen suorittaa joukkue, joka on saanut siihen oikeuden arvonnalla perusteella.

### 16.3 Aloitusjärjestys

Erän ensimmäisen aloituksen jälkeen määräytyy seuraavat aloituksen suorittajat seuraavasti:

- a) kun aloittanut joukkue voittaa pallon, he saavat pisteen ja sama pelaaja aloittaa uudelleen.
- b) kun aloituksen vastaanottanut joukkue voittaa pallon, se saa aloitusoikeuden ja aloituksen suorittaa joukkueen se pelaaja, joka ennen peliä merkattiin joukkueen ensimmäiseksi aloittajaksi. Kesken erän vastaavassa tilanteessa aloituksen suorittaa joukkueen se pelaaja, joka ei syöttänyt edellisellä ko. joukkueen aloitusvuorolla.

## 16.4 Aloitusluvan antaminen

Tuomari antaa luvan aloitukseen varmistettuaan, että syöttöjärjestyksen mukaisesti oikealla aloittajalla on pallo hallussaan takarajan takana ja molemmat joukkueet ovat valmiina peliin.

Tuomari antaa aloitusluvan puhaltamalla pilliin ja sen jälkeen välittömästi näyttää myös käsimerkin.

*Koska Junior Tuorilla ei käytetä ns. isoa pöytäkirjaa, tuomari tai verkko-tuomari/kirjuri seuraa kirjanpidollaan syöttöjärjestystä (numeroilla 1,2,1,2 tai pisteytysviivoilla, kunhan seuraa). Jos tuomarit eivät huomaa, että kyseessä on väärä aloittaja, palloralli pelataan loppuun ja sitten, kun se huomataan syöttöjärjestys oikaistaan, niin kuin tuomari sen määrää.*

## 16.5 Aloituksen suorittaminen

Aloittaja saa liikkua vapaasti aloitusalueelle. Aloituslyönnin hetkellä tai ponnistaessaan hyppyaloitukseen, aloittaja ei saa koskettaa kenttää (johon kuuluu myös rajanauhat) eikä maata aloitusalueen ulkopuolella (*sivurajan ulkopuolelta tehty ponnistus on virheellinen*).

Aloittajan jalkaterä ei saa mennä tai olla rajanauhan alla syöttöhetkellä. Lyöntikosketuksen jälkeen aloittaja saa astua tai pudota pelikentälle tai aloitusalueen ulkopuolelle.

Jos rajanauha liikkuu aloittajan siirtämän hiekan vuoksi, sitä ei katsota virheeksi, ainoastaan rajanauhan koskettaminen on virhe.

Aloittavan pelaajan on suoritettava aloitus viiden sekunnin kuluessa aloitusluvasta.

Jos aloitus suoritetaan ennen aloituslupaa, suoritus perutaan välittömästi ja aloitus uusitaan.

Aloitusta suoritetaan yhdellä kädellä tai käsivarren osalla, kun palloa on heitetty ylöspäin yhdestä tai kahdesta kädestä. Ylösheittoa ei saa uusita. Kädestä syöttäminen on kielletty.

## 16.6 Peittäminen

Aloittajan palaajapari ei saa estää peittämällä vastustajan pelaajaa näkemästä aloittajaa tai pallon kulkurataa. Vastustajan tämän havaitessaan nostaa käden ylös, jolloin pelaajan on väistyttävä siirtymällä sivuun tai kumartamalla riittävästi ja ennen sitä tuomari ei saa antaa syöttölupaa. (*Toistuvista varoitusta*)

## 17 HYÖKKÄYSLYÖNTI

### 17.1 Hyökkäyslyönnin määritelmä

Hyökkäyslyönti on kaikkea pallon suuntaamista verkon yli vastapuolelle, paitsi aloitus ja torjunta suoritus.

Hyökkäyslyönti toteutuu hetkellä, jolloin pallo kokonaisuudessaan ylittää verkkotason tai torjuja koskettaa palloa.

Jokainen pelaaja saa suorittaa hyökkäyslyönnin miltä korkeudelta tahansa edellyttäen, että hänen kosketuksensa on tapahtunut pelaajan omalla pelialueella. *(Aloitusta ei saa torjua tai löydä takaisin verkkotason yläpuolelta)*

## **17.2 Virheet hyökkäyslyönnissä**

Pelaaja lyö palloa vastapuolen pelialueelta.

Pelaaja lyö pallon ”ulos”.

Pelaajan hyökkäyslyönnissä on kosketusvirhe.

Pelaaja suorittaa hyökkäyslyönnin suoraan vastustajan aloituksesta, kun pallo on kokonaan verkkotason yläpuolella.

Pelaaja suorittaa hyökkäyslyönnin sormilyönnillä, jossa pallon lentorata ei ole kohtisuorassa pelaajan hartialinjaan nähden. *(Passin mennessä edellä mainitulla tavalla vastapuolelle on virheellinen)*

## **18 TORJUNTA**

### **18.1 Torjunnan määritelmä**

Torjunta on verkon tuntumassa tapahtuvaa toimintaa vastapuolelta tulevan pallon pysäyttämiseksi kurottamalla käsi tai kädet verkon yläpuolelle.

### **18.2 Torjunnan lyönnit**

Ensimmäisen lyönnin ollessa torjunta voi sen järkeen kuka tahansa pelaaja koskettaa palloa seuraavaksi, joka on jo toinen lyönti.

### **18.3 Torjunta vastustajan puolella**

Torjunnassa pelaaja saa viedä kätensä verkon toiselle puolelle edellyttäen, ettei puutu vastapuolen peliin liian aikaisin. Palloon ei saa koskea verkon toisella puolella ennen kuin vastustaja on suorittanut hyökkäyslyönnin. *(Palloa ei saa torjua, joka ei ole tulossa verkon ylitse)*

### **18.4 Torjuntakosketus**

Torjuntakosketus lasketaan joukkueen ensimmäiseksi lyönniksi. Torjuntakosketuksen jälkeen joukkueella on jäljellä kaksi lyöntiä.

Pallo voi torjunnassa koskettaa peräkkäin yhtä tai kahta torjujaa, edellyttäen että kyseessä on vain yksi torjunta suoritus. Tämä suoritus laskeaan joukkueen ensimmäiseksi lyönniksi. *Pallo voi kimmota torjunnassa esim. kädestä päähän tai paritorjunnassa kanssapelaajaan.*

Torjuntakosketukset saavat osua mihin tahansa pelaajan ruumiinosaan.

## 18.5 Torjuntavirheet

Torjuja koskettaa palloa vastustajan puolella ennen tai samanaikaisesti kuin vastustaja suorittaa hyökkäyslyöntiään.

Pallo torjutaan vastustajan puolella (*ennen kuin se ohittaa verkkotason*) verkkovavan ulkopuolelta.

Pelaaja torjuu vastapuolen aloituksen verkkotason yläpuolelta.

Pallo menee "ulos" torjunnasta.

## 19 AIKALISÄT

### 19.1 Aikalisän määritelmä

Aikalisä on sääntömääräinen pelikatko ja sen kesto on 30 sekuntia.

### 19.2 Aikalisien lukumäärä

*Junior Tour kilpailuissa pidetään tekniset aikalisät ainoastaan kilpailun jyrin päätöksestä. Silloin tekniset aikalisät pidetään 21 pelatun pisteen jälkeen puolten vaihdon yhteydessä 1 min. mittaisina, kahdessa ensimmäisessä erässä. Tällöin joukkueilla on ainoastaan 1 aikalisä käytössään jokaisessa pelattavassa erässä. Jos teknisiä aikalisia ei ole käytössä, joukkueilla on jokaisessa pelattavassa erässä käytettävissään 2 aikalisää, kestoiltaan 30 sekuntia.*

### 19.3 Aikalisäpyyntö

Pelaajat voivat pyytää aikalisää, silloin kun pallo on kuollut ja ennen aloitusluvan myöntämistä, osoittamalla asianmukaista käsimerkkiä. (*Varmuudeksi voi sitä samalla pyytää suullisesti*)

Aikalisät voidaan pitää peräkkäin, niin ettei välissä tarvitse jatkaa peliä. (*esim. Tilanteessa, jossa pelaaja tarvitsee pidempää huoltotaukoa*)

Pelaajat eivät saa poistua aikalisälle pelialueen ulkopuolelle, ennen tuomarin aikalisän myöntämistä

### 19.4 Virheelliset katkopyynnöt

Virheellisiä katkopyyntöjä ovat mm. seuraavanlaisia:

- a) pallon on vielä pelissä pyyntöhetkellä tai pyyntö tehdään samanaikaisesti kun tuomari myöntää aloitusluvan.
- b) joukkue pyytää ylimääräistä aikalisää, siis joukkueen aikalisät on jo siinä erässä käytetty.
- c) kyseessä on ainoastaan suullinen pyyntö, ei käsimerkkiä.

Ensimmäinen virheellinen katkopyyntö samassa erässä ei johda rangaistukseen. Seuraavista seuraa rangaistus.

## 20 OTTELUN VIIVYTTÄMINEN

### 20.1 Viivytystyyppit

Viivytystä on joukkueen kaikki toiminta, joka lykkää ottelun tai pelin käynnistymistä ja jatkumista. Yleisiä viivytyks rikkeitä ovat mm. seuraavanlaisia:

- a) Tuomari viheltää aikalisän päättyneeksi. Pelaajien täytyy olla 15 sek. kuluessa valmiita jatkamaan peliä. Jollei joukkue ole valmis, tuomari kehottaa jatkamaan peliä ja antaa viivytyksvaroituksen.
- b) Virheellisen katkopyynnön toistaminen samassa erässä.
- c) Pallon palauttamisessa viivyttely tai selkeä huolimattomuus.
- d) Pelin viivyttäminen muutoin normaalissa pelitilanteessa ja olosuhteissa niin, ettei edellisen pallon kuoltua pystytä peliä jatkamaan 12 sek. jälkeen.

### 20.2 Viivytyksrangaistukset

Joukkueen ensimmäisestä viivytyksestä erässä tuomitaan viivytyksvaroitukset. (Tuomari lievemmistä viivytyksistä voi ensin huomauttaa joukkueita ja seuraavasta kenenkä pelaajan tahansa viivytyksistä tuomita viivytyksvaroituksen)

Toinen ja myöhemmät minkä tahansa tyyppiset saman joukkueen samassa erässä tekemät viivytykset katsotaan virheiksi, joista tuomitaan viivytyksrangaistus eli pallohäviö.

## 21 POIKKEUKSELLISET KATKOT

### 21.1 Loukkaantuminen

Jos pelaaja loukkaantuu vakavasti kesken pallorallin, erotuomarin on katkaistava peli välittömästi. Kyseinen pallo pelataan tällöin uudelleen.

Loukkaantuneelle pelaajalle annetaan viiden minuutin toipumisaika. Erotuomarin on annettava asianmukaisesti hoitoavun saapua pelikentälle hoitamaan pelaaja. Tuomari voi antaa myös luvan pelaajan/pelaajien poistua pelikentältä. Toipumisajan päättyessä tuomari viheltää sen päättyneeksi ja pelaajan itse on päätettävä voiko hän jatkaa vielä peliä vai ei.

*Juniorisarjoissa joissa voi olla valmentaja, myös hän voi päättää pelaajan pelikyvystä. Haavat eivät saa vuotaa ja ne pitää olla teipattuina kun peliä jatketaan. Tarvittaessa pelialustaa myös kunnostetaan.*

Jos pelaaja ei toivu ja ei palaa pelikentälle toipumisajan päätyttyä, hänen joukkueensa julistetaan vajaan.

Erityistilanteessa kilpailun lääkäri, tekninen valvoja tai jyrin jäsen voi vastustaa loukkaantuneen pelaajan pelin jatkamista.

## 21.2 Ulkopuoliset häiriöt

Jos pelin aikana esiintyy ulkopuolisia häiriöitä, erotuomari katkaisee pelin välittömästi ja pallo pelataan uudelleen.

## 21.3 Ottelun keskeytyminen

Kun muuttuneet olosuhteet ja ennalta arvaamattomat olosuhteet keskeyttävät ottelun, on erotuomarin, järjestäjän ja jyrin päätettävä tarvittavista toimenpiteistä ottelun jatkamiseksi.

Jos yksi tai useampi keskeytys ei kestä yli neljää tuntia, jatkuu kesken jäänyt erä normaalisti siitä mihin jäätiin, ja riippumatta siitä, jatketaanko peliä samalla tai muulla kentällä. Edellisten erien jo pelattujen erien tulokset jäävät voimaan.

Jos keskeytykset kestävät yhteensä yli neljä tuntia, koko ottelu pelataan uudelleen.

## 22 PUOLTENVAIHDOT JA ERÄTAUOT

### 22.1 Puoltenvaihdot

Puolia ensimmäisessä ja toisessa erässä (pelataan 21 pisteeseen) vaihdetaan jokaisen 7 pelatun pallon jälkeen. Puolten vaihdon yhteydessä ei saa käydä vaihtopenkeillä.

Kolmannessa erässä (pelataan 15 pisteeseen) vaihdetaan puolia jokaisen 5 pelatun pallon välein.

*Jos kenttäpuolia ei ole vaihdettu oikeaan aikaan, se suoritetaan heti kun asia huomataan. Tällöin saadut pisteet jäävät voimaan.*

### 22.2 Erätauot

Erien välinen tauko on 2 min, jonka aikana tuomari kysyy seuraavan erän arvontaan liittyvät asiat, kuten aloitusvuorot ja pelipuolet sekä syöttöjärjestyksen. Mahdollisen toisen ja kolmannen erän välissä tuomari suorittaa uuden arvonnin.

## 23 KÄYTTÄYTYMISRIKKEET

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

*Pelaajien on hyväksyttävä erotuomareiden päätökset urheiluhengen mukaisesti, niitä vastustamatta. Epäselvissä tilanteissa kapteenilla on oikeus pyytää selvitystä, mihin tuomio perustui edellisessä pallorallissa.*

*Pelaajat eivät saa toimillaan tai eleillään pyrkiä vaikuttamaan erotuomarin päätöksiin tai häiritä tuomaria huomaamaan oman joukkueen virheen havaitsemista.*

*Pelaajien on käyttäydyttävä kunnioitettavasti, kohteliaasti ja reilun pelini hengessä kilpailujen aikana.*

*Ottelun aikana normaali keskustelu on sallittua.*

*Vähäiset käyttäytymisrikkeet eivät johda ensimmäisellä kerralla seuraamuksiin. Tuomari pyrkii estämään pelaajia lähestymästä seuraamuksiin johtavaa käyttäytymistä omalla käyttäytymisellään. Tuomari antaa suullisia varoituksia, käsimerkkejä tai puhuttelemalla joukkueita sekä kapteeneja. Niitä ei merkitä pöytäkirjaan.*

### **23.1 Luokittelu**

Räikeä käytös (varoitusta – keltainen kortti); hyvien tapojen ja moraalin sekä halveksiva käytös. *Ei pallohäviö.*

Loukkaava käytös (rangaistus – punainen kortti); henkilökohtaiset loukkaukset sanoin tai elein. *Pallohäviö.*

Väkivaltainen käytös (ottelusta poisto); fyysinen hyökkäys tai sillä uhkailu. *Automaattisesti myös seuraavasta pelistä sulkeminen.*

### **23.2 Rangaistukset**

Päätuomari ja vain hän arvioi käyttäytymisrikkeen laadun ja hänellä on käytettävissään seuraavat rangaistukset; käytösvaroitusta, käytösrankaistus, erästä poistaminen ja ottelusta poistaminen. (Ne merkitään myös pöytäkirjaan)

*MM. rajanauhan aktuaali sijainti ratkaisee aina. Sillä ei ole merkitystä missä rajanauhan pitäisi olla vaan ainoastaan sillä missä se on pallon puotamishetkellä. Mikäli pelaaja kesken pallon siirtää rajanauhaa tahallisesti tehdäkseen tilanteen otollisemmaksi omalle joukkueelleen, tuomitaan siitä aina räikeä käytös ja pallohäviö, sama koskee verkkoa.*

*Varoitusta on keltainen kortti. Rangaistus punainen kortti (pallohäviö) (pelaaja voi saada samassa erässä useita rangaistuksia (taulukosta useampi kerta epäurheilijamaisia käytöksiä mutta varoituksen jälkeen aina rangaistuksen). Räikeästä käytöksestä saa aina pallohäviön. Kaikki rangaistukset ja virheelliset katkopyynnöt ovat eräkohtaisia.*

*Kaikki säädyttömät eleet tulkitaan kilpailusääntöjen mukaisesti ja aiheuttavat ottelusta poistamisen ja kilpailusääntöjen mukaiset lisärangaistukset Ottelun aikana tapahtuvaan säädyttömään kielenkäyttöön pitää puuttua tulkitseamalla ne tilanteen mukaan vähintään epäurheilijamaiseksi käytökseksi.*

*Pallorallien jälkeisiin torikokouksiin pitää puuttua ja niitä ei saa sallia. Pelaajilla on sääntöjen mukaan oikeus kysyä tuomarin tuomion perustetta ja mihin sääntöön tuomarin tulkinta perustui. Väittelyt, heristelyt, epäurheilijamaiset kommentit yms. tulkitaan käytössanktioiden mukaisesti.*

### 23.3 Rangaistustaulukko

Kategoria	Kerrat	Seuraamus	Kortit	Seuraamus
Epäurheilimainen käytös	1. kerta	Varoitus	Keltainen	Varoitus, ei rangaistusta
	2. kerta 3, 4, 5 ..	Rangaistus sama	Punainen sama	Pallohäviö sama
Räikeä käytös	1. kerta	Rangaistus	Punainen	Pallohäviö
	2. kerta	Erästä poistaminen	Molemmat kortit yhdessä	Erän häviö
Loukkaava käytös	1.kerta	Erästä poistaminen	Molemmat kortit yhdessä	Erän häviö
Väkivaltainen käytös	1. kerta	Ottelusta poistaminen	Molemmat kortit eri kädessä	Ottelun häviäminen

Käyttäytymisrikkeet ovat eräkohtaisia! Erästä poistaminen loukkaavan käytöksen tai ottelusta poistaminen väkivaltaisen käytöksen vuoksi ei edellytä mitään aikaisempia rangaistuksia.

### 23.4 Käyttäytymisriike tauon aikana

Käyttäytymisrikkeet ennen ottelua tai erien välillä rangaistaan taulukon mukaisesti ja rike kärsitään seuraavaksi pelattavassa erässä.

## 24 TOIMITSIJAT JA HEIDÄN TEHTÄVÄT

### 24.1 Kokoonpano

Ottelussa ovat toimitsijoina; Päätuomari, verkkotuomari, kirjuri ja kaksi rajatuomaria.

*Junior Tour kilpailuissa on ainoastaan tuomari ja kirjuri, joka toimii samalla verkkotuomarina tai tuomarin apurina omalla puolellaan.*

### 24.2 Menettelyt

Vain erotuomari saa käyttää pilliä ottelun aikana.

Päätuomari antaa aloitusluvan ja pää- tai verkkotuomari katkaisee pallorallin edellyttäen, että ovat varmoja virheen tapahtumisesta ja sen laadusta viheltämällä pilliin.

Tuomarit voivat käyttää pilliä myös pelikatkon aikana hyväksyessään tai evätessään joukkueiden esittämiä pyyntöjä.

Katkaistessaan pallorallin tuomarin on heti näytettävä virallisilla käsimerkeillä; ensin seuraavaksi aloittava joukkue, sitten virheen laatu ja jos tarpeen virheen tehnyt pelaaja. Mahdollinen verkkotuomari toistaa samat käsimerkit päätuomarin jäljessä.

## 25 PÄÄTUOMARI

### 25.1 Sijainti

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

*Junior Tour kilpailuissa tuomari seisoo tuomaritelineellä esim. tynnyrin päällä tai jos koroketta ei ole, seisoo verkkotolpan vieressä liikkuen, niin että hänellä on mahdollisimman hyvä näkyvyys kentälle.*

### 25.2 Valtuudet

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

Ottelussa hänen päätöksensä ovat lopullisia. Hänellä on oikeus muuttaa muiden toimitsijoiden päätöksiä, jos huomataan heidän erehtyneen.

Hän voi myös vaihtaa toimitsijan toiseen, jos tämä ei hoida tehtäviään kunnolla.

Päätuomari valvoo kaikkia otteluun kuuluvia toimitsijoita ja heidän toimintaa.

Päätuomarilla on valta tehdä päätös missä tahansa peliä koskevassa asiassa, myös sellaisessa, jota ei mainita pelisäännöissä.

Päätuomari ei saa sallia keskustelua tekemistään päätöksistä.

Pelikapteenin pyynnöstä hänen on kuitenkin selvitettävä, millaiseen sääntösovellukseen tai -tulkintaan hänen tekemänsä päätös perustuu.

#### Protesti:

*Jos pelikapteeni ilmoittaa välittömästi olevansa eri mieltä tuomarin selvituksesta ja varaa itselleen oikeuden tehdä otteluun liittyvän protestin. Päätuomarin on se sallittava. Silloin päätuomari keskeyttää ottelun hetkeksi ja voi kysyä kokeneemmalta tuomarilta tulkintaa ja jos se ei auta. Hän kysyy paikalle, joko mahdollisen teknisen tarkkailijan, juryn jäsenen tai turnauksen tuomarivastaavan.*

*Pyydetyt henkilöt käyvät tilanteen ensin tuomarien kanssa, sitten joukkueiden kanssa. Tämän jälkeen he antavat tilanteesta päätöksen ja se merkitään pöytäkirjaan. Päätöksestä on pelin jälkeen vielä mahdollista valittaa ottelun tapahtumasta jurylle ja se käsitellään välittömästi ottelun päätyttyä.*

### 25.3 Tehtävät

Ennen ottelua päätuomari:

- Tarkistaa pelialueen, -pallojen ja muiden välineiden kunnon
- Suorittaa arvonnin joukkueiden kapteenien kanssa
- Valvoo joukkueiden lämmittelyä

Ottelun aika ainoastaan päätuomarilla on oikeus\_

- Varoittaa joukkueita ja pelaajia
- Rankaista käyttäytymisrikkeistä ja viivytyksistä
- Päättää:
  - a) Syöttäjän virheistä, sijoittumisesta ja peittämisestä
  - b) Virheistä pallon pelaamisessa, mm. pallonkäsittely
  - c) Virheistä verkon päällä ja sen yläosassa
  - d) Virheistä pallon alittaessa verkkotason verkon alta

Ottelun päättyessä hän tarkistaa ja allekirjoittaa pöytäkirjan.

## 26 VERKKOTUOMARI

*Jos ei ole verkkotuomaria, sen tehtävät kuuluvat päätuomarille.*

### 26.1 Sijainti

Verkkotuomari toimii seisten verkkopylvään luona pelikentän ulkopuolella vastapäätä päätuomaria, vaihtopenkkien puolella kenttää.

### 26.2 Valtuudet

Verkkotuomari on päätuomarin apulainen, mutta hänellä on omat valtuutensa. Jos päätuomari tulee estyneeksi hoitamaan tehtäväänsä, verkkotuomari voi korvata hänet.

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

Hän valvoo kirjurin (kirjurinapulaisen) työtä.

Pelaajan loukkaantuessa verkkotuomari myöntää toipumisajan ja ilmoittaa ajan päättymisestä sekä kysyy pystyykö pelaaja jatkamaan peliä.

Verkkotuomari valvoo, että pallot pysyvät pelin aikana sääntöjen mukaisina.

### 26.3 Tehtävät

Ottelun aikana verkkotuomari päättää, viheltää ja ilmoittaa merkein seuraavista virheistä:

- a) Vastaanottajan sijoitusvirheistä (on kentän ulkopuolella)
- b) Pelaajan virheellisestä koskettamisesta verkon alaosaan tai hänen omalla puolellaan verkkovapaan
- c) Vastustajan pelin häirintä pelaajan tunkeutuessa vastustajan kentälle tai ilmatilaan verkon alitse

- d) Pallon verkonylitys ylityskaistan ulkopuolelta tai koskeminen verkkovapaan hänen omalla puolellaan
- e) Pallon koskeminen pelikentän ulkopuolisiin esineisiin
- f) Pallon koskeminen pelikenttään silloin, kun päätuomari ei omalta paikaltaan voi kosketusta nähdä

Ottelun päättyessä verkkotuomari allekirjoittaa pöytäkirjan.

## **27 KIRJURI**

### **27.1 Sijainti**

Kirjuri istuu pöydän ääressä pelialueella vastapuolella päätuomaria.  
*Jos verkkotuomari toimii kirjurina, hän seisoo vastapuolella päätuomaria verkkopylvään vieressä.*

### **27.2 Tehtävät**

Hän pitää ottelun kulusta sääntöjen mukaisesti pöytäkirjaa yhteistyössä verkkotuomarin kanssa.

Ennen ottelun ja erien alkua hän merkitsee pöytäkirjaan käytössä olevan tavan mukaan tiedot ottelusta ja joukkueista ottaen siihen kapteenien nimikirjoitukset.

Ottelun aikana hän:

- a) merkitsee pöytäkirjaan joukkueiden saamat pisteet ja valvoo, että tulostaulu on oikein.
- b) merkitsee aloitusjärjestyksen
- c) ilmoittaa aloitusvuorossa olevan pelaajan esittämällä numeroilla 1 tai 2 kulloinkin aloitusvuorossa olevan pelaajan. Kirjuri ilmoittaa välittömästi aloitusluonnin tapahduttua väärästä aloittajasta.
- d) merkitsee aikalisien (käytettyjen) lukumäärän ja ilmoittaa sen verkkotuomarille
- e) ilmoittaa tuomareille virheellisistä aikalisäpyynnöistä
- f) ilmoittaa tuomareille puoltenvaihdosta ja erien päättymisistä

Ottelun loputtua hän:

- a) merkitsee pöytäkirjaan ottelun lopputuloksen
- b) allekirjoitettuaan pöytäkirjan ottaa siihen vahvistukseksi kapteenien ja lopuksi tuomareiden allekirjoitukset
- c) jos ottelusta tehdään vastalause, kirjoittaa itse tai antaa ko. pelaajan kirjoittaa pöytäkirjaan vastalauseeseen aiheena olevasta tapahtumasta lausunnon tai merkinnän.

## 28 RAJATUOMARIT

*Junior Tour kilpailuissa ei käytetä rajatuomareita. Päätuomari ratkaisee onko pallo ulkona vai sisällä. Verkkotuomari/kirjuri avustaa päätuomaria tehden myös rajatuomarin tehtäviä kentän omalla puolellaan. Kuitenkin päätuomari tekee lopulliset päätökset.*

### 28.1 Sijainti

Yleensä käytetään kahta rajatuomaria ja he sijoittuvat kentän kulmiin erotuomareista oikealle viistosti 1-2 m päähän kulmasta.

Kumpikin heistä valvoo sekä pääty- että sivurajaa omalla puolellaan.

Jos käytetään neljää rajatuomaria, he sijoittuvat vapaa-alueelle 1-3 m päähän kentän nurkkauksista sen kuvitteelliselle jatkeelle, jota valvovat.

### 28.2 Tehtävät

Rajatuomarit käyttävät tehtävässään lippua (kooltaan 40 x 40 cm) erillisen kaavion mukaisesti ja osoittavat:

- a) ”pallo sisällä” tai ”pallo ulkona” aina kun pallo putoaa heidän valvomansa (-iensa) rajan (rajojen) läheisyyteen.
- b) milloin ulosmennyttä palloa on hipaistu palloa vastaan-ottavan joukkueen pelaajan toimesta.
- c) milloin pallo koskettaa antennia, syötetty pallo ylittää verkon ylityskaistan ulkopuolelta, tms.
- d) milloin pelaaja (aloittajaa lukuun ottamatta) on aloituksen lyöntihetkellä kenttensä ulkopuolella.
- e) aloittajan rajarikot.
- f) milloin pelaaja koskettaa antennia pelatessaan palloa
- g) pallon verkon ylityksen ylityskaistan ulkopuolelta vastustajan kenttäpuolelle tai koskettaminen antennia hänen kenttäpuolellaan.

Päätuomarin pyynnöstä rajatuomarin on toistettava merkkinsä.

*Merkin antaa ensisijaisesti se rajatuomari, joka on lähinnä pallon lentosuuntaa.*

*Joskus pallon pudotessa kentän ulkopuolelle lähelle nurkkausta toinen rajatuomari näyttää ”pallo ulkona” ja toinen ”pallo sisällä”, koska he valvojat omaa rajaansa. Tällöin päätuomari näyttää ”pallo ulkona”.*

**Käsimerkit ja lippumerkit ovat miltei samat kuin lentopallossa ja ne löytyvät:**

**[www.lentopalloliitto.fi/sarjatoiminta/erotuomarit\\_ja\\_saannot/](http://www.lentopalloliitto.fi/sarjatoiminta/erotuomarit_ja_saannot/)**  
(internet-sivuilta).