



Lentopallon ja beach volleyyn katsojan opas



Tämän oppaan tarkoituksena on kertoa lentopallon ja beach volleyn katsojalle se, mistä lajeissa on oikeastaan kyse ja helpottaa siten ottelun seuraamista. Opas kertoo tiivistetysti säännöistä, pelaajien erilaisista rooleista, tuomarien tehtävistä ja hieman myös pelien taktiikasta.

Lentopallon sääntöjä pähkinänkuoressa

Lentopallossa pyritään "tappamaan" pallo vastustajan kenttään ja toisaalta pitämään pallo elossa omalla kenttäpuolella. Kuolettavan lyönnin lisäksi pisteen voi hankkia myös lyömällä pallo vastustajan torjunnan käsistä yli kenttärajojen, vastustajan kosketusvirheellä tai jos pallo kimpoaa vastustajan käsistä kattoon, verkkoantenniin, tms.

Vastustaja saa pisteen myös, jos joukkueen pelaaja tekee verkkovirheen tai ylittää keskirajan tilanteessa, jossa pelitapahtumat ovat, tai tavoittelee palloa väärältä puolelta verkkoa. Nykysäännöissä verkkovirhe tai keskirajan ylitys ei ole aina virhe, vain jos ne häiritsevät vastustajaa.

Lentopallokentän koko on 9 m x 18 m, naisten verkon korkeus on 224 cm, miesten 243 cm. Kenttä jaetaan etu- ja takakenttään viivalla, jonka etäisyys keskirajasta on kolme metriä. Sen etupuolelta saavat hyökätä ainoastaan etukenttäpelaajat, takakenttävuorossa olevien hyökkäyksen pitää lähteä kolmen metrin viivan takaa. Takapelaaja voi hyökätä etukentältä silloin, jos pallo ei kosketushetkellä ole verkkolinjan yläpuolella.

Verkkoantennit on kiinnitetty verkkoon sivurajojen kohdalle ja niiden väli on yhdeksän metriä. Pallon tulee kulkea kentän puolella antenneihin nähden. Palloa voi puolustaa myös kenttärajojen ulkopuolella. Otteluissa on käytössä Pekingin olympiakisoissa vuonna 2008 käyttöön otettu Mikasan MVA-200-pallo.

Lentopallossa joukkue voi hyödyntää vuorollaan kolme kosketusta, joita kaikkia ei ole pakko käyttää. Torjuntaa ei lasketa kosketukseksi eli jos pallo osuu oman joukkueen torjuntaan, käytössä on sen jälkeen vielä kolme kosketusta. Pelaaja saa pelata palloa kahdesti peräkkäin ainoastaan torjunnan jälkeen, torjunnan ollessa ensimmäinen kosketus. Passari voi hyökätä suoraan toisesta kosketuksesta tarkoituksenaan yllättää vastustaja.

Lentopallo-ottelussa pitää voittaa kolme erää voittaakseen ottelun. Erän voittaa joukkue, joka saa 25 pistettä. Piste-eroa pitää kuitenkin olla kaksi pistettä eli erä voi päättyä vaikkapa 26-24, 28-26, 31-29, jne. Viides erä pelataan 15 pisteeseen asti, myös kahden pisteen erolla. Pistelasku on ns. juokseva eli joka pallosta saa pisteen.

Uusien sääntöjen mukaan joukkueessa voi olla myös 14 pelaajaa

Lentopallojoukkueessa on kerrallaan kentällä kuusi pelaajaa. Kansainvälisen Lentopalloliiton eli FIVB:n tietyissä virallisissa kilpailuissa aikuisten joukkueeseen

voi kuulua enintään 14 pelaajaa (normaalimäärä muissa kilpailuissa on edelleen 12). 14 hengen joukkueessa tavallisia pelaajia, jotka ovat siis muita kuin libero-pelaajia, voi olla 12. Libero on puolustava pelaaja, jonka roolista kerrotaan lisää "Pelaajien roolit" -kohdassa. Lisäksi joukkueeseen ja vaihtopenkkimiehistöön voi kuulua kaksi valmentajaa, huoltaja sekä lääkäri.

Kapteeni on joukkueen edustaja yhteydenpidossa tuomareiden kanssa. Jos kapteeni vaihdetaan kentältä, hänelle nimetään sijainen kentällä olevista pelaajista. FIVB:n virallisissa kilpailuissa pelaajien numerot voivat olla 1 ja 20 välillä, muuten 1 ja 18 välillä.

Joukkueella on käytössään erässä kuusi vaihtoa, liberokorvauksia ei lasketa tähän määrään. Kukin vaihtopelaaja voidaan vaihtaa kentälle vain kerran erässä. Alkuperäisessä kokoonpanossa ollut pelaaja voi palata kentälle ainoastaan, kun hänet vaihdetaan takaisin hänet korvanneen vaihtopelaajan tilalle.

Jos pelaaja loukkaantuu kesken ottelun, hänen tilalleen vaihdetaan ensisijaisesti pelaaja, joka ei ole ollut siinä erässä kentällä. Jos se ei ole mahdollista, tehdään poikkeuksellinen vaihto eli hänet korvaa kuka tahansa vaihdossa ollut pelaaja. Näin korvattu loukkaantunut pelaaja ei voi palata kentälle ottelun aikana. Vaihtopelaajan tulee olla valmiina peliasussa ja vaihtoalueella, kun valmentaja pyytää vaihtoa. Jos näin ei tapahdu, vaihtopyyntöä ei hyväksytä.

Joukkueilla on käytössään kaksi 30 sekunnin aikalisää kaikissa erissä, lisäksi SM-liigassa ja FIVB:n virallisissa otteluissa neljässä ensimmäisessä erässä on kaksi minuutin mittaista teknistä aikalisää. Ensimmäinen pidetään, kun johtavalla joukkueella on kahdeksan pistettä, toinen kun johtava joukkue on ehtinyt 16 pisteeseen. Mahdollisessa viidennessä erässä ei ole teknisiä aikalisia.

Erien välinen tauko on kolme minuuttia. Ottelun toisen ja kolmannen erän välissä kotijoukkue voi SM-liigassa pitää halutessaan pidemmän mainos- tai ohjelmatauon, joka on kokonaispituudeltaan 15 minuuttia.

Kenttäjärjestys kiertää myötäpäivään

Kentällä olevat kuusi pelaajaa syöttävät vuorollaan ollessaan 1-paikalla (katso kuvasta pelipaikkojen numerointi), järjestyksen tulee säilyä samana koko erän ajan. Kiertosuunta eli rotaatio tapahtuu myötäpäivään eli nelospaikalta mennään kolmospaikalle, kolmospaikalta kakkospaikalle, jne.

verkko

4	3	2
5	6	1

Pelaajaan tai suoritukseen voi viitata peliroolien (passari, keskitorjuja, laitapelaaja, hakkuri ja libero) lisäksi myös pelipaikan numerolla. Esimerkiksi "pelaaja X ohitti

kakkospaikan hyökkäyksellään torjunnan”. Pelaajiin tai pelipaikkaan EI voi viitata käyttämällä esim. sanoja oikea tai vasen tyyliin ”verkon oikealta laidalta hyökännyt X ohitti torjunnan”. Termiä ei vaan käytetä lentopallossa.

Aloituksen voi syöttää mistä tahansa takarajan takaa. Sama syöttäjä jatkaa syöttövuoroaan niin kauan, kun oma joukkue voittaa pallon. Kun vastustaja voittaa pallon, aloitusvuoro siirtyy vastustajajoukkueelle. Kun oma joukkue voittaa jälleen pallon, kenttä kiertää ja seuraava vuorossa oleva pelaaja menee syöttämään.

Lentopallon perussuorituksia ovat järjestyksessä syöttö, vastaanotto, passi, hyökkäys, torjunta, puolustus, passi, hyökkäys, jne. Erilaisia hyökkäyksiä on nimetty esim. kova lyönti = isku, sijoituspallo sormenpäillä = juju tai peippi, sijoituslyönti = ns. tshekkilyönti. Peruslyöntisuunnat ovat viisto eli diagonaalinen ja rajalyönti eli lyönti suoraan rajaviivaa pitkin. Perussuorituksista kerrotaan lisää pelaajien rooleissa. Beach volley -osiossa perussuoritukset on käyty läpi erikseen, mutta niissä on toki eroja lentopalloon verrattuna.

Uusien sääntöjen mukaan pelaaja voi ylittää keskirajan millä tahansa ruumiinosalla, jos ylitys ei häiritse vastustajaa. Keskirajan voi ylittää myös sen jälkeen, kun pallo on kuollut. Pelaaja voi koskettaa vanhoista säännöistä poiketen myös verkkoa, antennejä, tolppia tai verkkoköysiä, kun pelaaja ei tee pelisuoritusta tai verkkokosketus ei häiritse peliä.

Pelaajien roolit

Lentopalloilijoilla on rooleja pelipaikkojensa ja -tehtäviensä mukaan.



Lentopallossa puhutaan seitsikosta, jonka muodostaa kaksi yleispelaajaa, kaksi keskitorjujaa, hakkuri, passari ja libero.

Passari



Suomen maajoukkueen ykköspassari Mikko Esko.

Johtaa joukkueen hyökkäyspeliä ja pyrkii aina ottamaan joukkueensa toisen kosketuksen eli passaamaan. Tarkoitus on rakentaa hyökkääjille mahdollisemman hyvä paikka tappaa pallo vastustajan kenttäpuoliskolle. Kentällä oleva passari vaihtaa etukentällä pääsääntöisesti pelaamaan 2-paikalle ja takana 1-paikalle sen jälkeen kun pallo on lähtenyt liikkeelle (lisää pelijärjestyksestä myöhemmin).

Jos passari on heikko torjuja, omassa syötössä hänet voidaan siirtää poikkeuksellisesti 4-paikalle ja vahvempi torjuja puolestaan 2-paikalle torjumaan vastustajan vahvaa hyökkääjää. Jatkopalloissa pallo pitää nostaa normaalia keskemälle tai 4-puolelle, jotta passari ehtii poikkeuspaikaltaan pyörittämään peliä.

Yleispelaaja / laitahyökkääjä



Suomen maajoukkueen yleispelaaja Urpo Sivula näyttää laitahyökkäyksen mallia.

Peruskuusikossa pelaa yleensä kaksi yleispelaajaa, jotka vastaanottavat vastustajan syöttöjä yhdessä liberon kanssa. Vastaanotoksi kutsutaan ainoastaan syötön jälkeistä suoritusta. Vastustajajoukkue yrittää vastata hyökkäyksen siis torjumalla ja puolustamalla, ei vastaanottamalla.

Yleispelaajat hyökkäävät laidasta eli antennien vierestä. Jos vastaanottopeli ontuu ja passari ei pysty rakentamaan nopeita hyökkäyksiä keskipelaajilleen, yleispelaajat yhdessä hakkurin kanssa saavat paljon töitä hyökkäyksessä. Hyvästä nostosta passia laitaa nopeutetaan tai pelataan kuvioita, esimerkiksi porrasta (4-paikalta hyökkäävä pelaaja lyö vajaata passia, joka tulee noin puoleen väliin normaaliin keskihyökkäykseen ja 4-paikan hyökkäykseen nähden) tai kiertoa (2-paikan hyökkääjä kiertää verkon keskelle ja lyö keskihyökkääjän vierestä keskihyökkääjän laskeuduttua hämäyshypystä maahan). Yleispelaajat voivat hyökätä myös kolmen metrin viivan takaa ollessaan takakentällä.

Libero



Suomen maajoukkueen libero Pasi Hyvärinen.

Libero on takakentällä toimiva puolustukseen ja vastaanottoon erikoistunut pelaaja. Heitä voi nykysääntöjen mukaan olla joukkueessa ja pöytäkirjaan nimettynä kaksi, joista toinen on pelaava libero ja toinen varalibero. Pelaavan liberon voi vaihtaa ottelun aikana kertaalleen, ja liberokorvaus pitää merkitä pöytäkirjaan. Korvauksen jälkeen ottelun aloittanut libero ei voi palata kentälle.

Jos kentälle vaihdettu varalibero loukkaantuu, ottelun loppuajan hänet voi korvata valmentajan nimeämä pelaaja, joka ei voi kuitenkaan olla alkuperäinen libero.

Liberon roolissa toimiva pelaaja ei voi olla joukkueensa kapteeni. Tämä muusta joukkueesta eroavaan paitaan pukeutunut pelaaja saa pelata ainoastaan takakentällä. Myös varaliberolla on muuhun joukkueeseen verrattuna erivärinen paita. Libero korvaa yleensä keskipelaajan tai pelaajan, joka ei ole parhaimmillaan vastaanotossa tai puolustuksessa.

Libero ei saa syöttää, siksi esimerkiksi keskipelaajan, jonka libero korvaa takakentällä, pitää pelata syöttövuoronsa loppuun. Libero ei saa myöskään torjua eikä tehdä hyökkäyslyöntiä miltään kentän alueelta, jos pallo on lyöntihetkellä kokonaisuudessaan verkkotason yläpuolella. Jos libero käyttää sormilyöntiä etukentällä eli passaa, palloa ei saa hyökätä verkkotason yläpuolelta. Liberon rooli on tuonut lyhyemmille, teknisille pelaajille mahdollisuuden pelata huipputasolla.

Keskitorjuja / keskipelaaja / keskihyökkääjä



Suomen maajoukkueen keskipelaaja Konstantin Shumov.

Peruskuusikossa pelaa yleensä kaksi keskitorjujaa, joiden vahvuudet löytyvät verkkopelistä eli torjunnasta ja hyökkäyksestä. Hän hyökkää keskiverkolta ns. nopeita hyökkäyksiä, jotka voivat olla esim. etu- tai takapateri (aivan passarin viereen annettu matala passi, isku nousevaan palloon), siirto (muutaman metrin päähän passarista annettu nopea passi), metri (passarin viereen annettu metrin korkuinen passi, suosittu eritoten alemmissa sarjoissa). Vain etupelaaja voi torjua.

Naisten pelissä yleinen hyökkäys on etupassari -tilanteessa (kun passari on rotaatiossa verkolla 2, 3 tai 4-paikalla) ns. satanen tai juoksu, jossa keskihyökkääjä lähtee passarin etupuolelta ja kiertää hyökkäämään passarin taakse, laitaan asti kakkospuolelle ponnistaen yhdellä jalalla.

Hakkuri



Suomen maajoukkueen hakkuri Mikko Oivanen antaa pallolle kyytiä.

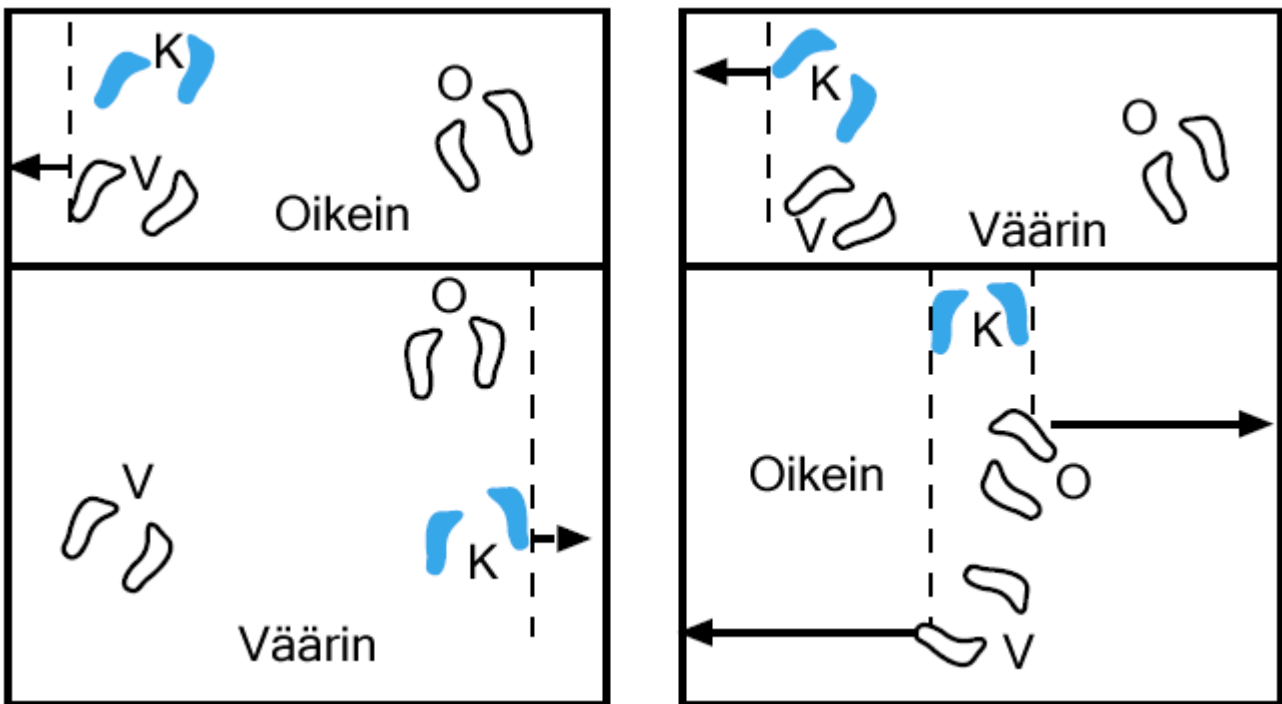
Hakkuri on joukkueen päähyökkääjä, pelaa ns. ristipaikkaa passariin nähden, hän tulee siis etukentälle kun passari menee takakentälle ja päinvastoin. Hakkuri peitetään vastaanotossa eli hän ei ota vastaan vastustajan syöttöjä, vaan keskittyy hyökkäykseen.

Etukentän lisäksi hakkuri hyökkää myös kolmen metrin viivan takaa eli takakentältä ja takakentällä ollessaan pelaa yleensä pelaamaan ykköspaikalle. Naisissa hakkurin paikalla pelaa joskus, varsinkin alemmilla sarjatasoilla, kolmas yleispelaaja.

Pelaajien sijoittuminen kentällä

Pelaajat järjestäytyvät kentällä omien rooliensa mukaan. Pelaajien on oltava oikeassa järjestyksessä, kenttäkierron mukaisilla paikoilla pallon lähtiessä liikkeelle, mutta pallon lähdettyä liikkeelle etukentän pelaajat keskenään ja takakentän pelaajat keskenään voivat järjestäytyä vapaasti. Omalla syöttövuorolla paikkojen vaihtaminen on yksinkertaista, mutta vastaanottotilanteessa järjestäytyminen vaatii tarkkuutta.

Ennen pallon lähtemistä liikkeelle 3-paikan pelaajan on oltava 2-paikan pelaajan vasemmalla puolella ja 4-paikan pelaajan 3-paikan pelaajan vasemmalla puolella (katso kuva). Takakentällä sama juttu, paitsi että oman syöttäjän sijoittuminen on vapaata. Takakentän pelaaja ei saa myöskään ohittaa "omaa" etukenttäpelaajansa eli 5-paikan pelaajan pitää olla sijoittunut taaemmaksi kuin 4-paikan pelaajan, 6-paikan pelaajan taaemmaksi kuin 3-paikan pelaajan ja 1-paikan taaemmaksi kuin 2-paikan pelaajan.



Vastaanottoryhmitysten ja paikkojen vaihdon tarkoitus on, että vastaanoton erikoispelaajat pääsevät toteuttamaan rooliaan parhailta mahdollisilta paikoilta, passari ehtii mahdollisimman helposti paikalleen 2-puolelle rakentamaan hyökkäystä ja hyökkääjät ovat omilla paikoillaan valmiina hyökkäämään; laitapelaajat laidoista, keskipelaajat keskiverkolta.

Lentopallon taktiikkaa



Passari näyttää hyökkäyskuviot ennalta sovituin sormimerkein.

Lentopallossa erilaisia merkkejä käytetään pääasiassa kahdessa merkityksessä. Passari kertoo sormimerkeillä, mitä kuvioita seuraavissa palloissa hyökätään. Jokaiselle hyökkäyskuviolle on sovittu oma merkkinsä. Jos nosto on epätarkka ja sovittua kuviota ei ole mahdollista pelata, muutos tehdään yleensä huutamalla. Pitkissä palloissa seuraava hyökkäys (yleensä keskitorjujan osalta) voidaan myös huutaa esim. numeroilla.

Toinen tilanne, jossa näytetään merkkejä, on torjunta. Laitatorjuja näyttää torjuuko hän rajalyöntiä vai viistolyöntiä (jättää ns. rajan auki), puolustus asettuu sovittuun sen mukaan. Keskitorjuja voi merkeillään näyttää, painottaako hän torjuessaan keskihyökkäystä, 1- vai 5-puolta.

Vain etukenttäpelaajat voivat torjua. Koska etukentällä pelaajia on molemmissa joukkueissa kerrallaan vain kolme, jokaisella on ns. oma pelaajansa, jota tulee seurata. 2-paikan pelaajan vastapelaaja on vastustajan 4-paikan pelaaja, 3-paikan pelaaja seuraa vastustajan 3-paikan pelaajaa ja 4-paikan pelaaja vastustajan 2-paikan pelaajaa.

Pelaaja on ensisijaisesti vastuussa oman pelaajansa torjumisesta, mutta hänen tulee auttaa torjunnassa mahdollisuuksiensa mukaan vieruspelaajaansa ja vartioida myös tontiltaan tulevia takakentän hyökkäyksiä. Pyrkimys on saada rakennettua vähintään kahden pelaajan torjunta vastustajan hyökkääjää vastaan. Jos hyökkääjää torjuu vain yksi pelaaja, suorituksen taustalla on usein passarin onnistuminen ja sitä ennen onnistunut vastaanotto tai puolustus.

Joukkueissa on usein tähtihyökkääjiä, jotka saavat muita enemmän passeja. Siksi on järkevää, että heitä seurataan tarkemmin ja heitä ei missään tilanteessa päästetä hyökkäämään vain yhtä torjujaa vastaan. Tämä edellyttää ennakoitua torjujilta, samalla heikommaksi hyökkääjäksi arvioitu vastustajan pelaaja pääsee hyökkäämään vapaammin.

Pelissä nähdään muun muassa seuraavia tyypillisiä vaihtoja

- * Saman paikan pelaaja vaihdetaan piristämään peliä.
- * Lyhyehkö passari korvataan etukentällä erän lopussa ulottuvammalla torjujalla. Jatkopallo pelataan ilman passaria. Vaihto otetaan takaisin heti kun vastustaja voittaa pallon.
- * Hyvä syöttäjä vaihdetaan suoraan syöttämään pelaajan tilalle, jolla on kevyempi syöttö tai joka on tehnyt ottelussa syöttövirheitä. Joskus syöttäjäksi voidaan vaihtaa alkuperäiseen pelaajan verrattuna erilainen syöttäjä ja yrittää sekoittaa vastustajan peliä hänen avullaan. Jos vastustaja voittaa pallon, vaihto otetaan heti takaisin tai viimeistään kun pelaaja tulee etukentälle.
- * Hyvä hyökkääjä tai torjuja vaihdetaan pelaamaan etukenttäkierros.
- * Hyvä puolustaja / vastaanottaja vaihdetaan pelaamaan takakenttäkierros.
- * Ns. kaksoisvaihto eli kentällä olevan passarin paikalle vaihdetaan hakkuri tai yleispelaaja ja kentällä olevan hakkurin paikalle passari. Vaihto tehdään usein silloin, kun kentällä oleva hakkuri on siirtymässä takakentälle, näin ns. takapassaritilanne jatkuu eli verkolla on edelleen kolme hyökkääjää. Vaihdoilla haetaan myös rytmimuutosta peliin ja se tuo toivottavasti vaikeuksia myös vastustajalle, koska ryhmitys muuttuu. Vaihto otetaan yleensä takaisin vaihdetun passarin tullessa etukentälle eli takapassaritilanne jatkuu.

Erotuomaritoiminta

Lentopallo-ottelua tuomitsevat pää- ja verkkotuomarit sekä kaksi rajatuomaria (kansainvälisissä otteluissa rajatuomareita on neljä, yksi joka rajalle).

Päätuomari johtaa ottelua ja hänellä on määräysvalta kaikkiin ottelun tapahtumiin liittyen. Hän tuomitsee ottelun tuomaritelineeltä, jonka avulla hän näkee tilanteet puoli metriä verkon yläpuolelta.

Päätuomarin tehtäviin kuuluvat mm. pelialueen ja varusteiden tarkistus, ennen ottelua suoritettava arvonta, (kumpi joukkue aloittaa syötöllä ja kummalla kenttäpuoliskolla joukkueet pelaavat, ja jos ottelu menee viidenteen erään, ennen sitä suoritetaan uusi arvonta), peliluvan antaminen, tuomion antaminen pelitilanteissa, hyökkäävän joukkueen suoritusten oikeellisuuden tarkkailu, liberon toiminnan oikeellisuus, käsittelyvirheet, 3-metrin hyökkäysrajan noudattaminen ja torjunnan oikeellisuus, varoitusten ja rangaistusten antaminen. Päätuomari hyväksyy viimeisenä pöytäkirjan.

Verkkotuomari avustaa päätuomaria, mutta hänellä on myös omia tehtäviään. Hän tarkistaa joukkueiden pelaajien lähtöjärjestykset (että pelaajat ovat oikeilla paikoillaan) ja seuraa joukkueiden pelijärjestystä ottelun aikana, seuraa verkkovirheitä, vastustajan puolella pelaamista (ilmassa verkon väärällä puolella olemista, keskirajan ylittämistä pelitilanteessa, virheellistä torjuntaa), pallon koskemista ulkopuolisiin asioihin (antennit, kattokosketukset, torjunta), myöntää tai evää valmentajille katkoja (vaihdot, aikalisät), valvoo vaihtopenkillä istuvien ja vaihtoalueella olevien pelaajien toimintaa, pitää yhteyttä toimitsijoihin, erityisesti pöytäkirjanpitäjään.

Kirjuri kirjaa pöytäkirjaan kokoonpanot ja toimitsijat, merkitsee pelinaikaiset tapahtumat (pisteet, aikalisät, pelaajavaihdot, varoitukset, ottaa aikaa erien välisistä tauoista, jne.), valvoo pelaajien järjestystä syöttämään mentäessä ja että tulostaulu on ajan tasalla. Hän merkitsee ottelun päätyttyä lopputuloksen ja muut tiedot sekä kerää hyväksyjien eli tuomareiden, valmentajien ja kapteenien nimikirjoitukset. Kirjurilla voi olla myös avustaja.

Rajatuomarit näyttävät tulkintansa, oliko pallo kentässä, ulkona vai osuiko se antenniin, kattoon tai vastustajajoukkueen pelaajaan. Rajatuomari valvoo myös syöttävän pelaajan rajarikot. Kansainvälisissä otteluissa rajatuomareita on neljä, yksi kullekin rajalle, esimerkiksi SM-liigassa kaksi.

Muut kuin varoitukset ja rangaistukset harvinaisia lentopallossa

Lentopallossa yleisin rangaistusmuoto on varoitus tai rangaistus, rajumpiin toimiin tarvitsee ryhtyä harvoin. Varoitus on tuomarin antama sanallinen kommentti tai käsimerkki (ei siis korttia), että jos toiminta jatkuu, siitä seuraa rangaistus. Varoituksen syynä voi olla esimerkiksi tuulettaminen vastustajan puolelle tai tuomiosta valittaminen.

Rangaistus merkitsee keltaista korttia ja pistettä vastustajalle sekä syöttövuoron siirtymistä vastustajalle, jos pallo on ollut omalla joukkueella.

Astetta kovempi kurinpidollinen muistutus on erästä poistaminen, joka seuraa punaista korttia. Joukkue ei saa tapahtumasta erillistä rangaistusta, vastustajajoukkue ei siis saa pistettä, tms. Erästä poistettu henkilö seuraa erän lopun erilliseltä rangaistuspenkiltä ja hän voi palata otteluun ja joukkueen kokoonpanoon erän päättymisen jälkeen.

Erittäin harvinainen rangaistusyhdistelmä on ottelusta poistaminen, kun punainen ja keltainen kortti annetaan joukkueen edustajalle yhtä aikaa. Ottelusta poistetun henkilön pitää poistua salista ennen kuin ottelu voi jatkua. Erästä poistamisen tapaan vastustajajoukkue ei saa palkinnoksi lisäpistettä, tms. Henkilö, joka on käyttäytymisrikkomuksen vuoksi suljettu pelistä koko ottelun ajaksi, ei saa edustaa joukkuettaan virallisissa otteluissa ennen kuin Lentopalloliitto on päättänyt mahdollisesta jatkorangaistuksesta.

Lentopallossa rangaistukset ovat ottelukohtaisia, ja erissä saadut rangaistukset kulkevat pelaajan mukana ottelun loppuun asti. Ne eivät kuitenkaan siirry ottelusta toiseen. Seura voi myös saada rangaistuksia kilpailusääntöjen ja sarjamääräysten rikkomisesta.



Tunnelmaa beach volleyyn SM-kisoista.

Beach volleyyn säännöt pähkinänkuoressa

Beach volley eli biitsi on 1996 Atlantan olympiakisoissa olympialajiksi tullut lentopallon sukulaislaji. Rantalentopallo -nimitys viittaa esimerkiksi leirintäalueiden harrastepelaamiseen, eikä tähän olympialajiin. Vertailun vuoksi, huippusalibandyäkään ei kutsuta sählyksi tai jalkapalloa potkupalloksi.

Beach volleytä pelataan kaksihenkinen nais- tai miesjoukkuein eikä vaihtopelaajia sallita. Joukkueella saa olla valmentaja, mutta valmentaja ei saa antaa neuvoja pelaajille ottelun aikana. Ottelut pelataan hiekalla paljasjaloin. Pehmeä pelialusta kuuluu osana lajin luonteeseen, se vaikeuttaa liikkumista ja ponnistamista.

Jos pelialusta on poikkeuksellisen kuuma tai kylmä, pelaajat voivat käyttää sukkaa tai erikseen lämpöä eliminoimaan kehitettyjä tossuja, mutta pelikengät ovat kiellettyjä.

Beach volleyssä pyritään "tappamaan" pallo vastustajan kenttään ja toisaalta pitämään sitä elossa omalla kenttäpuolella. Pisteitä voi hankkia myös lyömällä pallo vastustajan torjunnan käsistä yli kenttärajojen, vastustajan verkko- tai käsittelyvirheellä tai jos pallo kimpoaa vastustajan käsistä verkkoantenniin, vaihtopenkille, naapurikentälle, tms. Pelaaja voi käydä myös vastustajan kenttäpuoliskolla, jos hän ei häiritse vastustajaa.

Beach volley -kentän koko on 8 m x 16 m (lentopallokentän koko on 9 m x 18 m), naisten verkon korkeus on 224 cm, miesten 243 cm. Pallo tuomitaan sisällä olevaksi, jos se koskettaa rajaa, vaikka vain vähänkin. Verkkoaantennit on kiinnitetty verkkoon sivurajojen kohdalle ja niiden väli on kahdeksan metriä. Pallon tulee kulkea kentän puolella antenneihin nähden.

Torjunta lasketaan yhdeksi kosketukseksi

Beach volleyssä on kolme kosketusta, joita kaikkia ei ole pakko käyttää. Torjunta lasketaan lentopallosta poiketen yhdeksi kosketukseksi eli jos pallo osuu oman joukkueen torjuntaan, käytössä on sen jälkeen kaksi kosketusta. Torjunnan jälkeisen kosketuksen voi suorittaa kumpi tahansa joukkueen pelaajista.

Pallo pitää toimittaa verkon yli "kovalla" kosketuksella: sormenpäillä tapahtuva jujutus ole sallittua. Pelaaja voi käydä vastustajan kenttäpuolella, jos hän ei häiritse vastustajaa.

Beach volley -ottelussa pitää voittaa kaksi erää voittaakseen ottelun. Erän voittaa joukkue, joka saa ensin 21 pistettä. Piste-eroa pitää kuitenkin olla kaksi pistettä eli erä voi päättyä vaikkapa lukemiin 22-20, 24-22, 31-29, jne., pistekattoa ei ole. Kolmas erä pelataan 15 pisteeseen asti, myös kahden pisteen erolla. Pistelasku on ns. juokseva eli joka pallosta saa pisteen.

Joukkueet vaihtavat kenttäpuolia kahdessa ensimmäisessä erässä aina pelatun seitsemän pisteen välein, jotta sää- ja kenttäolosuhteet (aurinko, tuuli, jne.) olisivat tasapuoliset. Puolia vaihdetaan esimerkiksi tilanteissa 4-3, 9-5, 12-9, jne. Kolmannessa erässä puoliä vaihdetaan viiden pisteen välein. Kenttäpuolien vaihdon aikana joukkueilla ei ole oikeutta taukoon, vaan kenttäpuolia on vaihdettava viivyttämättä.

Sääolosuhteet vaikuttavat myös siihen, kuinka korkeina palloja kannattaa pelata. Pääsääntö on, että mitä kovempi tuuli, sitä matalampina pallot (syötön heitto, vastaanotto, passi, puolustus, jne.) kannattaa pitää.

Joukkueilla on käytössään yksi 30 sekunnin aikalisä erää kohden. Tekninen aikalisä pidetään ensimmäisessä ja toisessa erässä, silloin kun joukkueilla on yhteensä 21 pistettä, esimerkiksi tilanteessa 11-10. Erien välinen tauko on yksi minuutti.

Beach volleyn kaksi suurvaltaa kautta aikain ovat olleet USA ja Brasilia. Euroopassa vahva biitsimaa on Saksa. Brasilialaispelaajien nimien käyttäminen vaatii erityishuomiota, sillä lähes kaikki pelaajat käyttävät yleensä lyhyttä taiteilijanimeä oman ristimänimensä rinnalla. Silloin koko nimirimpsun luetteleminen johtaa harhaan eikä pelaajaa tunnista.

Taitelijanimi ja numero löytyvät myös pelaajan paidasta. "Oikea" nimi löytyy myös Kansainvälisen Lentopalloliiton FIVB:n internetsivuilta www.fivb.org esim. rankinglistauksista ja pelaajaesittelyistä.

Beach volleyn virallisia sääntöjä ja pelaajamäärää voidaan soveltaa pelaajien tason mukaan. Turnauksia järjestetään myös sekajoukkueille ja esimerkiksi veteraanien Suomen mestaruuksista pelataan myös kolmihenkinen joukkuein.

Beach volleyn pelipaikat ja pelaajien roolit

Joukkueeseen kuuluu kaksi pelaajaa, joista molemmat saavat hyökätä verkolta. Beach volleyssä pelipaikka on vapaavalintainen. Molempien pelaajien on kuitenkin syötettävä vuorollaan.

Pelaajat merkitään numeroilla 1 ja 2, nämä numerot kirjataan myös pöytäkirjaan. Numerot eivät tarkoita esimerkiksi syöttöjärjestystä, vaan pelaaja numero kaksi voi olla joukkueensa ensimmäinen syöttäjä.

Menestyksekkään biitsipelaajan tulee hallita lentopalloon verrattuna useampia perussuorituksia. Koska pelaajia on vain kaksi, kosketuksia pelaajaa kohti tulee lentopalloa enemmän ja mahdollisuus erikoistua vain tiettyihin pelin osa-alueisiin on rajoitetumpaa.

Valtaosa joukkueista pelaa niin, että toinen pelaajista pelaa aina 4-5-puolella kenttää (katso lentopallon pelipaikat) ja toinen 1-2-puolella.



Beach volleyssa pelaajien vahvuudet ja pituus vaikuttavat taktiikkaan.

Menestyksenkäs biitsijoukkue voi syntyä erilaisten pelaajien yhdistelmästä:

- Toinen pelaaja on selvästi verkkopelaaja, joka torjuu valtaosan vastustajan hyökkäyksistä. Toinen pelaajista on tällöin puolustusten erikoispelaaja.
- Molemmat pelaavat torjuvat ja puolustavat tasapuolisesti, tilanteen mukaan.

- Edellisten systeemien sekoitus. Toinen pelaaja torjuu valtaosan vastustajan hyökkäyksistä, mutta esimerkiksi torjuntapelaajan syöttäessä joukkueen puolustava pelaaja torjuu.

Pelin kannalta oleellista

Joukkueen pyrkimys on löytää vastustajansa heikkoudet ja tehdä niiden kautta mahdollisimman paljon pisteitä. Seuraavassa käydään läpi beach volleyn perussuorituksia, syöttöä, vastaanottoa, passia, hyökkäystä, torjuntaa ja puolustusta, sekä sitä, mihin niillä pyritään.

Syöttö

Syöttö halutaan kohdistaa:

- Vastustajajoukkueen heikommalle vastaanottajalle.
- Vastustajajoukkueen heikommalle hyökkääjälle, jotta parempi hyökkääjä joutuu passaamaan.
- Vastustajajoukkueen paremmalle vastaanottajalle, jotta selvästi heikompi passari joutuu passaamaan.

Yleensä syöttö kohdistetaan ottelun tai erän aikana samalle pelaajalle, häntä hiostetaan tietyn jakson ajan ja testataan virettä. Ottelun aikana voidaan kokeilla satunnaisesti myös "kylmänä" eli työttömänä ollutta vastaanottajaa. Kun tuntumaa ei ole, virheitäkin tulee helpommin. Jos tämä taktiikka ei tuota pisteitä, vaihdetaan syötön kohdetta.

Aloituksen voi syöttää mistä tahansa takarajan takaa. Sama syöttäjä jatkaa syöttövuoroaan niin kauan kun oma joukkue voittaa pallon. Kun vastustaja voittaa pallon, aloitusvuoro siirtyy vastustajajoukkueelle. Kun oma joukkue voittaa jälleen pallon, syöttövuorossa on joukkueen toinen pelaaja. Pallo saa syötössä osua verkkoon, kunhan se menee verkon yli toiselle puolelle.

Hyppösyötön merkitys laski vuoden 2000 Sydneyn olympiakisojen jälkeen, kun kentän koko pieneni 9 x 9 metristä 8 x 8 metriin. Kovia hyppösyöttäjiä löytyy edelleen, mutta hyppöleija ja taktiset lyhyt-pitkä-syötöt ovat hyppösyöttöjä yleisempiä.

Nykyisin ammattilais- ja huipputasolla vähän käytetty syöttö on aurinkosyöttö, alakautta korkealle taivaalle syötetty pallo. Aurinkosyöttöä käytetään vain erityisissä sääoloissa tai hidastamaan pelin rytmiä.

Vastaanotto

Vastaanotoksi kutsutaan ainoastaan syötön jälkeistä suoritusta. Vastustajajoukkue yrittää vastata hyökkäyksen siis torjumalla ja puolustamalla, ei vastaanottamalla.

Joukkueen molemmat pelaajat ovat valmiina vastaanottamaan syöttöä. Molempien vastaanottoalue on noin puolet kentästä, omalta kaistaleelta sekä lyhyet että pitkät syötöt. Jos joukkueessa on vahvempi "hihapelaaja", hän vastaanottaa suuremman alueen. Pelaajien väliin tulevien pallojen ottaminen sovitaan yleensä huutamalla pääsääntöisesti syöttöpaikan mukaan siten, että kauempana

syöttäjästä oleva vastaanottaja ottaa väliin tulevan pallon, koska hänellä on enemmän aikaa.

Vastaanottajalla tulee olla suora näkyvyys syöttäjältä lähtevään palloon. Jos vastustajan torjuva pelaaja on pallon tiellä, vastaanottaja kertoo tilanteesta torjujalle ja tuomarille nostamalla kätensä ylös. Sen jälkeen torjuja siirtyy pois pallon tieltä tai kyyristyy.



Vastaanotto suoritetaan useimmiten hihalyönnillä.

Pallo pyritään nostamaan lähes suoraan eteen melko matalassa kaarella, näin pelattava alue pidetään tiiviinä. Ihanteellinen nostopaikka on lähellä verkkoa, kuitenkin kauempana verkosta kuin lentopallossa. Mitä korkeammalla tasolla pelataan, sitä suurempaan eteen nostetaan keskikentän sijaan.

Jos heikompi hyökkääjä joutuu toistuvasti vastaanottamaan syöttöjä ja vahva hyökkääjä jää ikään kuin työttömäksi, vastaanottaja voi nostaa syötön riittävän korkeana lähelle verkkoa niin, että parempi hyökkääjä pääsee iskemään pallon suoraan toisesta kosketuksesta vastustajan kenttään.

Jos vastustajalla on pitkä syöttöputki, joka halutaan saada poikki, vastaanottavat pelaajat voivat yrittää rikkoa vastustajan rytmiä vaihtamalla paikkoja.

Passi

Sormilyönnin täytyy olla joka tilanteessa ehdottoman puhdas. Suomessa tämä on johtanut siihen, että käsittelyvirheiden pelossa valtaosa passeista annetaan hihalyönnillä. Lisäksi, jos sormilyönti menee vastustajan puolelle, se on virhe, koska pallo on mennyt pehmeän kosketuksen kautta vastustajan puolelle. Hihalyönnillä toiselle puolelle mennyt pallo ei ole virhe. Jos pallo menee sormilyönnillä verkon yli kohtisuoraan hartialinjaan nähden, suoritus on oikein.

Beach volleyn sormilyönti eroaa hieman lentopallon sormilyönnistä. Lentopallossa passarin ihanteellinen kosketuskohta palloon on korkealla pään päällä, jotta vastustajan olisi hankalampaa ennakoida pallon liikerataa. Beach volleyssä pallo päästetään alemmas ja kosketus kestää kauemmin. Koska hyökkääjiä on vain yksi, vastustajaa ei tarvitse harhauttaa ja samalla hyökkääjällä on enemmän aikaa seurata vastustajan torjuntaa ja puolustusta. Passia kutsutaan hissi- tai pumppupassiksi.

Hyvä passi on sellainen, että hyökkääjällä on mahdollisimman hyvä paikka tappaa pallo vastustajan kenttään. Passit annetaan yleensä keskiverkon alueelle, vähintään metri tai kaksi antennien sisäpuolelle eikä antennille asti, kuten lentopallossa. Hyvästä nostosta passia voidaan nopeuttaa.

Kun joukkue vastaanottaa syöttöjä suoraan eteen -systeemillä, myös passit ovat matalia, noin 1,5-metrisiä. Jos joukkue ei nosta suoraan eteen tai hyökkääjä on vastaanoton jäljiltä hankalassa asennossa, kaatuneena, kaukana verkosta, tms., passi annetaan korkeampana tai pallo toimitetaan yli toisesta kosketuksesta.

Hyökkäys

Pallo voi ylittää verkon "kovalla" kosketuksella; kovilla lyönneillä, puolikovilla lyönneillä tai sijoituslyönneillä. Perusajatus on, että hyökkääjä paljastaa mahdollisimman myöhään, minkälainen hyökkäyslyönti on tulossa. Lentopallon tapaan pallon voi hyökätä suoraan toisesta kosketuksesta tarkoituksena yllättää vastustaja.

Sormenpäillä jujuttamalla tai muulla pehmeällä kosketuksella palloa ei saa toimittaa verkon yli muuten kuin yhdessä poikkeustapauksessa. Pallon voi toimittaa verkon yli sormilyönnillä kohtisuoraan pelaajan hartialinjaan nähden, joko eteen- tai taaksepäin.

Beach volleyssä hyökätään yhtä torjujaa vastaan tai niin, ettei torjuntaa ole lainkaan.



Cobra shot

Erlaisia beach volleyn hyökkäystekniikoita ovat:

- kova lyönti eli isku
- sijoituslyönti jännitetyillä sormenpäillä eli kobralyönti, cobra shot
- sijoituslyönti sormet taivutettuina, osuma palloon nikamien välisellä kohdalla tai rystysillä eli tökkäisy, poke shot



Molemmat pelaajat tavoittelevat poke shottia.

- sijoituslyönti nyrkillä
- pyöreä sijoituslyönti eli tshekkilyönti, pallo osuu kämmenpuolelle
- sijoitus hihalyönnillä tai verkon ylittävä puolustuspallo

Peruslyöntisuunnat ovat viisto eli diagonaalinen ja rajalyönti eli lyönti suoraan rajaviivaa pitkin. Koska kentällä on vain kaksi pelaajaa, perusajatus on sijoittaa pallo tyhjään kohtaan kentällä, sinne missä puolustava pelaaja ei ole.

Torjunta

Torjunta lasketaan lentopallosta poiketen yhdeksi kosketukseksi eli jos pallo osuu oman joukkueen torjuntaan, käytössä on sen jälkeen vain kaksi kosketusta. Torjunnan jälkeisen kosketuksen voi suorittaa kumpi tahansa joukkueen pelaajista. Pelaaja saa pelata palloa kahdesti peräkkäin ainoastaan torjunnan jälkeen.

Hyvän torjunnan tarkoitus on jättää vastustajan hyökkääjälle mahdollisimman kapea suunta hyökätä. Oleellista on hypätä oikeaan aikaan ja viedä kädet mahdollisimman paljon verkon toiselle puolelle.

Biitsissä torjujapelaaja näyttää sormimerkein, torjuuko hän rajalyöntiä, viistolyöntiä (jättää ns. rajan auki), keskikentän vai perääntyykö hän puolustukseen. Erityisesti miesten huipputasolla käytetään myös ns. levitettyä torjuntaa (spread block), pelaaja hyppää torjuntaan kädet leväällä Puolustuspelaaja valitsee paikkansa merkin ja sovitun taktiikan mukaan. Vasen käsi kertoo, kuinka torjutaan syöttäjistä katsoen vasemmalla pelaavaa pelaajaa, oikea käsi, kuinka torjutaan oikealla puolella pelaavaa pelaajaa.



Spread block hämää vastustajaa.

Puolustus

Puolustava pelaaja ottaa paikkansa kentällä torjujan mukaan. Puolustaja pyrkii siirtymään puolustuspaikalleen mahdollisimman myöhään, ettei vastustaja pysty ennakoimaan tilannetta. Jos odotettavissa on kova hyökkäys, siirtymistä ei välttämättä viivytetä tai piiloteta vastustajalta.

Ainoastaan kovassa iskussa sallitaan kevyt pidätyspallo ja vähäinen kaksoiskosketus. Kovaksi iskuksi voidaan tulkita ainoastaan sellainen lyönti, jossa pelaaja ei ehdi reagoida iskuun eli ei ehdi tehdä päätöstä millä tekniikalla palloa pelaa.

Beach volleyssä kuten lentopallossakin puolustavan pelaajan tulee pyrkiä pelaamaan ensisijaisesti kahdella kädellä, yhden käden puolustuksissa on vähemmän kontrollia.

Beach volleyn puolustustekniikoita:

- "Normaali" kahden käden puolustus alakautta, tämä myös yhdistettynä esim. tiikeriin eli heittäytymiseen
- Kanansiipipuolustus, chicken wing, palloa pelataan kahdella kädellä käsivarren yläosalla
- Sotakirvespuolustus, tomahawk, palloa pelataan kahdella kädellä pään yläpuolella
- Puolustus kämmenet avoimina
- Yhden käden puolustus



Yhden käden puolustusta käytetään, kun palloon ei kahdella kädellä ehdi.

Erotuomaritoiminta

Beach volley -ottelua tuomitsevat pää- ja verkkotuomari sekä kaksi rajatuomaria (kansainvälisissä otteluissa rajatuomareita on neljä, yksi joka rajalle). Kotimaisissa otteluissa voidaan pelata myös ilman rajatuomareita tai ilman verkkotuomaria.

Päätuomari johtaa ottelua ja hänellä on määräysvalta kaikkiin ottelun tapahtumiin liittyen. Hänen tehtäviinsä kuuluvat mm. pelialueen ja varusteiden tarkistus, ennen ottelua suoritettava arvonta, (kumpi joukkue aloittaa syötöllä, millä kenttäpuolilla joukkueet aloittavat, jos ottelu menee kolmanteen erään, ennen sitä suoritetaan uusi arvonta), tuomion antaminen pelitilanteissa, hyökkäävän joukkueen suoritusten oikeellisuuden tarkkailu, käsittelyvirheet, varoitusten ja rangaistusten antaminen.

Päätuomari antaa pyydettyä joukkueen pelaajalle luvan korjata rajoja, jos ne ovat esimerkiksi siirtyneet paikaltaan tai peittyneet hiekalla. Päätuomari hyväksyy viimeisenä pöytäkirjan.

Verkkotuomari seuraa verkkovirheitä, vastustajan puolella pelaamista (ilmassa väärällä puolella olemista, keskirajan ylittämistä jos siitä on häiriötä vastustajalle, virheellistä torjuntaa), pallon koskemista ulkopuolisiin asioihin (antennit, torjunnan hipaisut), myöntää tai evää aikalisät ja pitää yhteyttä toimitsijoihin, erityisesti pöytäkirjan pitäjään.

Kirjuri kirjaa pöytäkirjaan kokoonpanot ja toimitsijat, merkitsee pelinaikaiset tapahtumat (pisteet, aikalisät, varoitukset, jne.) ja valvoo pelaajien järjestystä syöttämään mentäessä. Kun syöttövuoro vaihtuu, kirjuri nostaa sen pelaajan numeron ylös, joka on syöttövuorossa. Kirjuri pitää myös tulostaulun ajan tasalla ja merkitsee ottelun päätyttyä lopputuloksen ja muut tiedot sekä kerää pöytäkirjan hyväksyvien tuomarien ja kapteenien nimikirjoitukset.

Rajatuomarit näyttävät tulkintansa, oliko pallo sisällä, ulkona vai osuiko se antenniin, vastustajajoukkueen pelaajaan, tms. Rajatuomari valvoo myös syöttävän pelaajan rajarikot.

Biitsin varoitukset eräkohtaisia

Beach volleyssä, lentopallon tapaan, yleisin rangaistusmuoto on varoitus, rajumpiin toimiin tarvitsee ryhtyä harvoin. Keltainen kortti merkitsee varoitusta, rangaistus eli pallohäviö seuraa puolestaan punaisesta kortista.

Kun tuomari näyttää keltaista ja punaista korttia yhtäikaa samassa kädessä, se merkitsee erästä poistamista eli käytännössä erän menetystä. Kun pelaajalle näytetään keltaista ja punaista korttia niin, että ne ovat tuomarilla eri käsissä, se merkitsee ottelusta poistamista.

Beach volleyssä rangaistukset ovat eräkohtaisia, tilanne nollaantuu erän päätyttyä. Rangaistukset eivät myöskään siirry ottelusta toiseen.