

VIRALLISET LENTOPALLOPELIN SÄÄNNÖT 2005

Kansainvälinen Lentopalloliitto
Fédération Internationale de Volleyball



Avenue de la Gare – 1001 Lausanne – Switzerland

Tel +45 (21) 345 35 35 – Fax +45 (21) 345 35 45

Email : info@fivb.org

www.fivb.org

Käännös

Suomen Lentopalloliitto r.y.



Radiokatu 20 – 00093 SLU – Suomi (Finland)

Puh (09) 348 121 – Fax (09) 147 746

Email: office@lentis.slu.fi

www.lentopalloliitto.fi

UUSI PAINOS

VIRALLISET LENTOPALLOPELIN SÄÄNNÖT 2005		
SISÄLLYS		
	PELIN LUONNE	7
	PELISÄÄNTÖJEN JA TUOMARITOIMINNAN FILOSOFIA	8
JAKSO I – PELI		
LUKU 1 PELIOLOSUHTEET JA –VÄLINEET		11
1	PELIALUE	11
1.1	KENTÄN MITAT	11
1.2	PELIALUEEN PINTA	11
1.3	KENTÄN RAJAT	11
1.4	KENTÄN ALUEET	12
1.5	LÄMPÖTILA	12
2	VERKKO JA VERKKOPYLVÄÄT	13
2.1	VERKON KORKEUS	13
2.2	VERKON RAKENNE	13
2.3	VERKKOMERKIT	13
2.4	ANTENNI	13
2.5	VERKKOPYLVÄÄT	13
2.6	LISÄVARUSTEET	14
3	PALLOT	14
3.1	OMINAISUUDET	14
3.2	PALLOJEN YHDENMUKAISUUS	14
3.3	KOLMEN PALLON JÄRJESTELMÄ	14
LUKU 2 OSANOTTAJAT		15
4	JOUKKUEET	15
4.1	JOUKKUEEN KOKOONPANO	15
4.2	JOUKKUEEN SIJAINTI	15
4.3	PELAAJIEN VARUSTEET	15
4.4	MUUTOKSET VARUSTEISIIN	16
4.5	KIELLETYT ESINEET	16
5	JOUKKUEEN JOHTAJAT	16
5.1	KAPTEENI	16
5.2	VALMENTAJA	17
5.3	APUVALMENTAJA	17
LUKU 3 PELITAPA		18
6	PISTEEN SAAMINEN, ERÄN JA OTTELUN VOITTAMINEN	18
6.1	PISTEEN SAAMINEN	18
6.2	ERÄN VOITTAMINEN	18
6.3	OTTELUN VOITTAMINEN	18
6.4	LUOVUTUS JA JOUKKUEEN JÄÄMINEN VAJAAKSI	18

7	PELIN RAKENNE	19
7.1	ARVONTA	19
7.2	LÄMMITTELY ENNEN OTTELUA	19
7.3	JOUKKUEEN ALOITUSKOKOONPANO	19
7.4	SIJOITTUMISET	20
7.5	SIJOITTUMISVIRHE	20
7.6	KENTTÄKIERTO, ROTAATIO	21
7.7	VIRHEET KENTTÄKIERROSSA	21
	LUKU 4 PELAAMINEN	22
8	PELIN TILANTEET	22
8.1	PALLO PELISSÄ	22
8.2	EI PELISSÄ OLEVA PALLO	22
8.3	PALLO "SISÄLLÄ"	22
8.4	PALLO "ULKONA"	22
9	PALLON "PELAAMINEN"	22
9.1	JOUKKUEEN LYÖNNIT	22
9.2	LYÖNNIN TUNNUSMERKIT	23
9.3	VIRHEET PELATTAESSA PALLOA	23
10	PALLO VERKOLLA	23
10.1	VERKON YLITTÄVÄ PALLO	23
10.2	VERKKOA KOSKEVA PALLO	24
10.3	PALLO VERKOSSA	24
11	PELAAJA VERKOLLA	24
11.1	VERKON YLI KUROTTAUTUMINEN	24
11.2	VERKON ALITTAMINEN	24
11.3	VERKON KOSKEMINEN	24
11.4	PELAAJAN VIRHEET VERKOLLA	25
12	ALOITUSSYÖTTÖ	25
12.1	ERÄN ENSIMMÄINEN ALOITUSSYÖTTÖ	25
12.2	ALOITUSJÄRJESTYS	25
12.3	ALOITUSSYÖTTÖLUVAN ANTAMINEN	25
12.4	ALOITUSSYÖTÖN SUORITTAMINEN	25
12.5	PEITTÄMINEN	26
12.6	VIRHEET ALOITUKSEN AIKANA	26
12.7	VIRHEET ALOITUSLYÖNNIN JÄLKEEN JA SISOITTUMISVIRHEET	26
13	HYÖKKÄYSLYÖNTI	27
13.1	HYÖKKÄYSLYÖNTI	27
13.2	HYÖKKÄYSLYÖNNIN RAJOITUKSET	27
13.3	VIRHEET HYÖKKÄYSLYÖNNISSÄ	27
14	TORJUNTA	28
14.1	TORJUMINEN	28
14.2	TORJUNTAKOSKETUS	28
14.3	TORJUNTA VASTUSTAJAN PUOLELLA	28
14.4	TORJUNTA JA JOUKKUEEN LYÖNNIT	28
14.5	ALOITUKSEN TORJUMINEN	28
14.6	TORJUNTA VIRHEET	28

	LUKU 5 KATKOT JA VIIVYTYKSET	29
15.1	SÄÄNTÖMÄÄRÄISTEN KATKOJEN LUKUMÄÄRÄ	29
15.2	SÄÄNTÖMÄÄRÄISEN KATKON PYYTÄMINEN	29
15.3	PERÄKKÄISET KATKOT	29
15.4	AIKALISÄT JA TEKNISET AIKALISÄT	29
15.5	PELAAJANVAIHTO	29
15.6	VAIHTOJEN RAJOITUKSET	29
15.7	POIKKEUKSELLINEN VAIHTO	30
15.8	ERÄSTÄ TAI OTTELUSTA POISTETUN PELAAJAN VAIHTAMINEN	30
15.9	SÄÄNNÖNVASTAINEN VAIHTO	30
15.10	PELAAJANVAIHTO	30
15.11	VIRHEELLISET KATKOPYYNNÖT	30
16	OTTELUN VIIVYTTÄMINEN	31
16.1	VIIVYTYSTYYPIT	31
16.2	VIIVYTYKSEN RANKAISEMINEN	31
17	PELIN POIKKEUKSELLISET KESKEYTYKSET	32
17.1	LOUKKAANTUMINEN	32
17.2	ULKOPUOLISET HÄIRIÖT	32
17.3	PITKÄT KESKEYTYKSET	32
18	ERÄTAUKO JA PUOLTENVAIHTO	32
18.1	ERÄTAUOT	32
18.2	PUOLTENVAIHTO	32
	LUKU 6 - LIBERO-PELAAJA	33
19	LIBERO-PELAAJA	33
19.1	LIBERON NIMEÄMINEN	33
19.2	VARUSTEET	33
19.3	LIBERON SALLITTU TOIMINTA	33
	LUKU 7 OTTELUN OSANOTTAJIEN KÄYTTÄYTYMINEN	35
20	KÄYTTÄYTYMISSÄÄNNÖT	35
20.1	URHEILULLINEN KÄYTÖS	35
20.2	REILUN PELIN HENKI	35
21	KÄYTTÄYTYMISRIKKEET JA NIIDEN RANKAISU	35
21.1	VÄHÄISET KÄYTTÄYTYMISRIKKEET	35
21.2	RANGAISTUKSEEN JOHTAVA KÄYTTÄYTYMISRIKE	35
21.3	RANGAISTUSASTEIKKO	36
21.4	KÄYTÖSRANGAISTUSTEN SOVELTAMINEN	36
21.5	RIKE TAUON AIKANA	37
21.6	RANGAISTUKSIA OSOITTAVAT KORTIT	37

	JAKSO II TUOMARIT, HEIDÄN TEHTÄVÄNSÄ JA VIRALLISET KÄSIMERKIT	
	LUKU 8 TUOMARIT	39
22	TUOMARISTO JA MENETTELYT	39
22.1	KOKOONPANO	39
22.2	MENETTELYT	39
23	PÄÄTUOMARI	40
23.1	SIJAINTI	40
23.2	VALTUUDET	40
23.3	TEHTÄVÄT	40
24	VERKKOTUOMARI	41
24.1	SIJAINTI	41
24.2	VALTUUDET	41
24.3	TEHTÄVÄT	41
25	KIRJURI	42
25.1	SIJAINTI	42
25.2	TEHTÄVÄT	42
26	AVUSTAVA KIRJURI	43
26.1	SIJAINTI	43
26.2	TEHTÄVÄT	43
27	RAJATUOMARIT	44
27.1	SIJAINTI	44
27.2	TEHTÄVÄT	44
28	VIRALLISET KÄSI- JA LIPPUMERKIT	44
28.1	EROTUOMAREIDEN KÄSIMERKIT	44
28.2	RAJATUOMARIEN LIPPUMERKIT	44
	JAKSO III KAAVIOT	
K.	KAAVIOT	45
1a	KILPAILUALUE	46
1b	PELIALUE	47
2	PELIKENTTÄ	48
3	VERKON RAKENNE	49
4	PELAAJIEN SIOITTUMINEN	50
5	VERKON YLITTÄVÄ PALLO	51
6	RYHMÄPEITTÄMINEN	52
7	TOTEUTUNUT TORJUNTA	52
8	TAKAPELAAJAN HYÖKKÄYSLYÖNTI	53
9	RANGAISTUSTAULUKOT	54
10	OTTELUN TUOMARISTON SIOITTUMINEN	55
11	TUOMAREIDEN KÄSIMERKIT	56
12	RAJATUOMAREIDEN LIPPUMERKIT	63
	MÄÄRITELMÄT	65

PELIN LUONNE

Lentopallo on joukkuepeli, jota pelaa kaksi joukkuetta verkon kahtia jakamalla pelikentällä. Pelistä on tarjolla muunnelmia eri käyttötarkoituksiin, tarkoituksena tuoda peli kaikessa monipuolisuudessaan jokaisen ihmisen ulottuville.

Pelijaatuksena on toimittaa pallo - lyömällä - verkon yli, tarkoituksena saada se koskettamaan vastustajan kenttää, sekä estää vastustajaa tekemästä niin. Joukkue saa käyttää kolme lyöntiä (torjunnan lisäksi) pallon palauttamiseen vastapuolelle.

Pallo pannaan peliin aloituksella, lyömällä se verkon yli vastapuolelle, ja se pysyy pelissä kunnes koskettaa pelikenttää, lyödään "ulos" tai jompikumpi joukkue epäönistuu sen palauttamisessa.

Lentopallossa pallorallin voittava joukkue saa pisteen (ns. juokseva pistelasku). Kun aloituksen vastaanottanut joukkue voittaa pallorallin, se saa pisteen ja aloitusvuoron, ja sen pelaajat suorittavat kiertovaihdon, vaihtavat kentällä yhden paikan myötäpäivään.

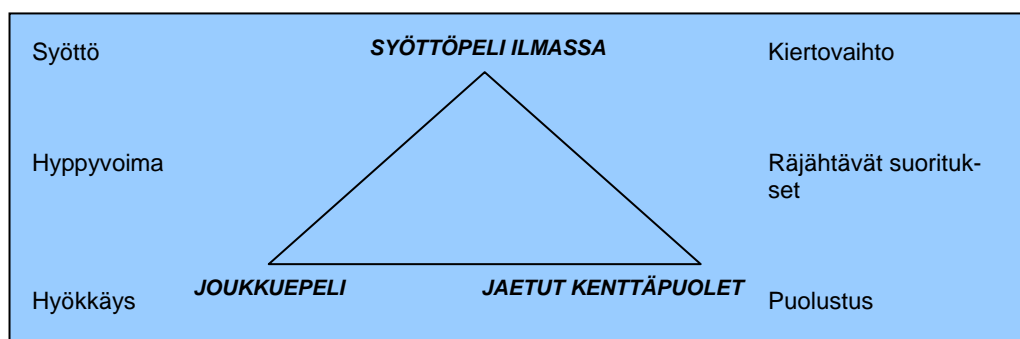
LENTOPALLOPELIN SÄÄNNÖT 2005-2008

OSA 1

Pelisääntöjen ja erotuomarioiminnan filosofia

Johdanto

Lentopallo on eräs menestyneimmistä ja suosituimmista kilpailu- ja harrasteurheilulajeista maailmassa. Se on **nopea**, se on **jännittävä** ja pelitapahtumat ovat **kiivaita**. Silti lentopallo sisältää useita päällekkäisiä ja tärkeitä osa-alueita, joiden toisiaan täydentävät **vuorovaikutukset** tekevät pelistä ainutlaatuisen pistekilpailujen joukossa:



Viime vuosina kansainvälinen lentopalloliitto, FIVB, on ottanut merkittäviä edistysaskelia mukauttaakseen pelin nykyaikaiseksi yleisölajiksi.

Tämä teksti on tarkoitettu laajalle lentopalloyleisölle – pelaajille, valmentajille, tuomareille, katsojille tai tiedotusvälineiden kommentaattoreille seuraavista syistä:

- sääntöjen ymmärtäminen mahdollistaa parempaa peliä – valmentajat pystyvät luomaan paremman joukkuekoostumuksen ja pelitaktiikan, jolla pelaajille voidaan antaa vapaat kädet näyttää taitonsa pelissä;
- sääntöjen keskinäisten suhteiden ymmärtäminen mahdollistaa tuomareiden paremmat ratkaisut.

Tämä johdanto keskittyy ensin lentopalloon kilpaurheiluna ja sen jälkeen pyritään osoittamaan keskeiset ominaisuudet, jotka ovat edellytyksenä menestykselle tuomarioiminnassa.

Lentopallo on kilpaurheilua

Kilpailussa käytetään piileviä vahvuuksia. Se tuo esille paremmuuden kyvyssä, tahdossa, luovuudessa ja tekemisen estetiikassa. Pelisäännöt on jäsennelty antamaan kaikille näille ominaisuuksille sijaa. Lentopallo antaa muutamaa poikkeusta lukuun ottamatta kaikille pelaajille mahdollisuuden pelata verkolla (hyökkäyksessä) ja takakentällä (puolustettaessa tai syötettäessä).

William Morgan, pelin luoja, tunnistaisi nykylentopallon hyvin, koska tietyt lajille ominaiset ja keskeiset piirteet ovat säilyneet vuosien yli. Eräät näistä piirteistä ovat toki yhteisiä muutamille verko-/pallo-/mailapeleille:

- syöttäminen;
- pelaajien kiertovaihto (syöttäminen vuorotellen);
- hyökkäys; ja
- puolustus.

Lentopallossa on ainutlaatuista verkkopeleissä kuitenkin se vaatimus, että pallon täytyy pysyä jatkuvasti ilmassa, ja että joukkueelle annetaan mahdollisuus keskinäiseen syöttelyyn ennen kuin se pitää palauttaa vastapuolelle.

Erikoistuneen puolustuspelaajan – liberon - mukaan tuominen on vienyt peliä pallorallien kestossa ja monivaiheisuudessa eteenpäin. Syöttösäännön muutokset ovat tehneet syötöstä hyökkäysaseen pelkän pallon peliin toimittamisen sijasta.

Kiertovaihdon olemassaolo on juurruttanut pelaajien monitaitoisuuden lajiin. Pelaajien sijoittumista koskevien sääntöjen tulee antaa joukkueille joustoa ja edesauttaa mielenkiintoisten taktiikoiden kehittymistä.

Kilpailijat käyttävät näitä puitteita kilpailukseen teknisissä suorituksissa, pelitaktiikassa ja voimassa. Puitteet antavat myös pelaajille mahdollisuuden ilmaisen vapautteen innostaakseen katsojia ja muita peliä seuraavia.

Tämä kaikki yhdessä tekee lentopallon mielikuvan entistä paremmaksi.

Kun peli kehittyy, ei ole epäilystä ettei se muuttuisi – edelleen paremmaksi, vahvemmaksi ja nopeammaksi.

Tuomarina näissä puitteissa

Hyvän tuomaritoiminnan ydinasia on oikeudenmukaisuus ja johdonmukaisuus:

- tuomarin **tulee olla** oikeudenmukainen kaikille osallistujille, ja
- tuomarin tulee peliä **seuraavien mielestä olla** oikeudenmukainen.

Jotta pelaajat voivat paneutua omaan osuuteensa, tuomarin tulee olla suuren luottamuksen arvoinen – eli hänen täytyy olla ja kaikkien muiden täytyy luottaa tuomarin:

- olevan **täsmällinen** kaikissa **ratkaisuisaan**,
- **ymmärtävän miksi kukin sääntö on olemassa**,
- osoittaa olevansa **tehokas tilanteiden järjestelijä**,
- antavan kilpailun edetä ja **ohjata** sitä loppuratkaisuun,
- olevan **kasvattaja** – käyttämällä sääntöjä rankaisemaan epäoikeudenmukaisuudet ja varoitamaan epäkohteliaisuuksista,
- **edistävän** peliä – tarkoittaen **sallimalla näyttävien pelin osien** antaa pelin loistaa ja antamalla parhaiden pelaajien suorituksillaan **viihdyttää** yleisöä.

Yhteenvetona hyvän tuomarin tulee käyttää sääntöjä siten, että kilpailu kokemuksena tyydyttää **kaikkien** osallistujien tarpeita.

Niille lukijoille, jotka ovat tässä vaiheessa lukemisessaan, ohjeena olkoon, että seuraavia yksityiskohtaisia sääntöjä tulee tarkastella hienon pelin nykykehityksen kuvauksena, mutta nämä edeltäneet muutamat kappaleet tulee olla yhtä merkityksellisiä itse kunkin roolissa tämän urheilun parissa.

Tule mukaan!
Pidetään pallo ilmassa!

OSA 2 JAKSO I
- PELI

LUKU 1 PELIOLOSUHTEET JA –VÄLINEET		
SÄÄNTÖ		KATSO SÄÄNTÖ JATAI KAAVIO (K)
1	PELIALUE	
	Pelialueeseen kuuluu pelikenttä ja vapaa-alue. Se on suorakulmainen ja symmetrinen.	1.1 K.1a, K.1b
1.1	KENTÄN MITAT Pelikenttä on 18 x 9 metrin suuruinen suorakaiteen muotoinen alue, ympärillään joka puolelta vähintään 3 metrin levyinen vapaa-alue. Pelialueen ilmatilan on oltava kaikista esteistä vapaa vähintään 7 metrin korkeuteen asti pelialueen pinnasta lukien. ¹ FIVB:n nimetyissä maailmatason ja virallisissa kilpailuissa vapaa-alueen on oltava vähintään 5 m sivurajoista ja vähintään 8 m päätyrajoista lukien, Vapaan ilmatilan on oltava vähintään 12,5 m korkea pelialueen pinnasta lukien.	K.2
1.2	PELIALUEEN PINTA	
1.2.1	Kentän on oltava tasainen, vaakasuora ja joka kohdaltaan samanlainen. Kentän pinta ei saa aiheuttaa loukkaantumisvaaraa pelaajille. Pelaaminen epätasaisilla tai liukkailla pinnoilla on kielletty. FIVB:n maailmatason ja virallisissa kilpailuissa hyväksytään vain puinen tai keinoaineesta tehty pinta. Kaikkiin pintoihin on ennen kisoja saatava FIVB:n hyväksyminen.	
1.2.2	Sisäkentillä kentän värin on oltava vaalea. FIVB:n nimetyissä maailmatason ja virallisissa kilpailuissa rajojen on oltava valkoiset, ja kentän, vapaa-alueen ja rajojen keskenään eriväriset.	1.1, 1.3
1.2.3	Ulkokentillä sallitaan 5 mm:n kaltevuus metriä kohti, jotta vesi pääsee valumaan kentältä. Rajoja ei saa tehdä kiinteästä aineesta.	1.3
1.3	KENTÄN RAJAT	K.2
1.3.1	Kaikki rajat ovat 5 cm leveät. Niiden on oltava vaaleat, ja eriväriset kuin kenttä ja muut mahdolliset rajat.	1.2.2
1.3.2	Sivu- ja päätyrajat Pelikenttä merkitään kahdella sivurajalla ja kahdella päätyrajalla. Ne on vedetty kentän mittojen sisäpuolelle.	1.1

¹ Alamittaisten salien hyväksymisestä alempien kansallisten sarjojen otteluissa säädetään Suomen Lentopalloliiton sarjamääräyksissä

SÄÄNTÖ		KATSO SÄÄNTÖ JA/TAI KAAVIO (K)
1.3.3	<p>Keskiraja</p> <p>Keskirajan keskilinja jakaa kentän kahteen yhtä suureen osaan kenttäpuoleen, kooltaan 9 x 9 m kumpikin. Keskirajan koko leveyden katsotaan kuitenkin kuuluvan tasapuolisesti molempiin kenttäpuoliin. Raja kulkee verkon alla ja päättyy sivurajoihin.</p>	K.2
1.4	KENTÄN ALUEET	K.1b, K.2
1.4.1	<p>Etukenttä</p> <p>Molemmilla kenttäpuolilla etukenttä rajoittuu keskirajan keskilinjasta hyökkäysrajan takareunaan</p> <p>Etukentän katsotaan ulottuvan sivurajojen yli vapaa-alueen reunaan asti.</p>	1.3.3, 1.3.4 1.1, 1.3.2
1.4.2	<p>Aloitusalue</p> <p>Aloitusalue on 9 metriä leveä alue kummankin päätyrajan takana.</p> <p>Sen rajaa sivuilta kaksi 15 cm:n pituista rajamerkkiä, jotka on vedetty sivurajojen jatkeeksi 20 cm:n päähän päätyrajasta. Molemmat rajamerkit kuuluvat aloitusalueeseen.</p> <p>Syvyydeltään aloitusalue ulottuu vapaa-alueen takareunaan.</p>	1.3.2, K.1b 1.1
1.4.3	<p>Vaihtoalue</p> <p>Vaihtoalue on alue, jota rajaavat molempien iskurajojen jatkeet ja kirjurin pöytä.</p>	1.3.4 K.1b
1.4.4	<p>Lämmittelyalue</p> <p>FIVB:n maailmatason ja virallisissa kilpailuissa on lämmittelyalueet, kooltaan noin 3 x 3 m, vapaa-alueen ulkopuolella penkinpuoleisissa nurkissa.</p>	K.1a, K.1b
1.4.5	<p>Rangaistusalue</p> <p>Rangaistusalue on noin 1 X 1 metrin kokoinen valvonta-alueella päätyrajan jatkeen ulkopuolella oleva alue, jossa on kaksi tuolia. Rangaistusalue voidaan merkitä 5 cm leveällä punaisella viivalla.</p>	K.1a, K.1b
1.5	<p>LÄMPÖTILA</p> <p>Pelitilan lämmön on oltava vähintään 10° C (50° F).</p> <p>FIVB:n maailmatason ja virallisissa kilpailuissa lämpötila ei saa olla korkeampi kuin 25° C (77° F) eikä alempi kuin 16° C (61° F).</p>	
1.6	<p>VALAISTUS</p> <p>FIVB:n maailmatason ja virallisissa kilpailuissa pelialueen valaistuksen tulee olla 1000 - 1500 luxia mitattuna metrin korkeudella pelialueen pinnasta.</p>	

SÄÄNTÖ		KATSO SÄÄNTÖ JA/TAI KAAVIO (K)
2	VERKKO JA VERKKOPYLVÄÄT	K.3
2.1	VERKON KORKEUS	
2.1.1	Keskirajan yläpuolella sijaitsevan verkon korkeus on miesjoukkueilla 243 cm ja naisjoukkueilla 224 cm. ²	1.3.3
2.1.2	Verkon korkeus mitataan kentän keskeltä. Molemmilta laidoilta sivurajojen kohdalta on verkon ol-tava samankorkuinen ja enintään 2 cm sääntöjen määräämää korkeammalla.	1.1, 1.3.2, 2.1.1
2.2	VERKON RAKENNE Verkon leveys on 1 m ja pituus 9.5 m – 10 m (25 tai 50 cm pituutta kummallakin verkkomerkin ulkopuolella), ja sen neliön muotoisten mustien silmukoiden sivut 10 cm. Sen yläreunassa on vaakasuoraan 7 cm:n levyinen ommeltu kangasnauha koko sen pituudelta. Nauhan päissä on reiät, joiden kautta vedetyillä naruilla nauha kiinnitetään pylväisiin sen pitämiseksi kireänä. Nauhan sisällä kulkee notkea teräsköysi, jolla verkko kiinnitetään pylväisiin, ja joka jännittää verkon yläreunan kireäksi. Verkon alareunassa on toinen vaakasuora nauha, 5 cm levyinen, samanlainen kuin yläreunan nauha, jonka lävitse kulkee kierteinen köysi. Tällä verkko kiinnitetään pylväisiin, ja jännittää verkon alareunan kireäksi.	K.3
2.3	VERKKOMERKIT Kaksi valkoista nauhaa kiinnitetään verkon päihin pystysuoraan sivurajojen kohdalle. Ne ovat 5 cm:n levyisiä ja 1 m:n pituisia, ja katsotaan osaksi verkkoa.	1.3.2, K.3
2.4	ANTENNI Antenni on lasikuidusta tai muusta samankaltaisesta aineesta valmistettu taipuisa keppi, jonka pituus on 1,80 m ja läpimitta 10 mm. Antennit kiinnitetään verkkomerkkien ulkoreunan ulkopuolelle verkon vastakkaisille puolille. Molemmista antennista 80 cm:n osuus ulottuu verkon yläpuolelle, ja antennit merkitään 10 cm:n pituisin vastakkaisvärisin juovin, mieluiten punaisin ja valkoisin. Antennit katsotaan osaksi verkkoa ja ne rajaavat sivusuunnassa verkon ylityskaistan.	2.3, K.3 10.1.1, K.3, K.5
2.5	VERKKOPYLVÄÄT	
2.5.1	Verkkoa kannattavat pylväät kiinnitetään 0,50-1,00 m:n päähän sivurajojen ulkopuolelle. Ne ovat 255 cm korkeat ja mieluiten säädettävät. FIVB:n maailmatason ja virallisissa kilpailuissa verkkopylväiden tulee olla 1 metrin päässä sivurajoista.	K.3

² Nuorten kahden ylimmän ikäluokan verkon korkeuden määrää kansainvälinen liitto, muut jäävät kansallisten liittojen määrättäväksi (ks. sarjamääräykset).

SÄÄNTÖ		KATSO SÄÄNTÖ JA/TAI KAAVIO (K)
2.5.2	Verkkopylväiden tulee olla pyöristetyt, ja sileät, ja kiinnitetyt kenttään ilman vaijereita. Niissä ei saa olla muitakaan vaaraa tai haittaa aiheuttavia rakenteita.	
2.6	LISÄVARUSTEET Lisävarusteiden on oltava FIVB:n määräysten mukaiset.	
3	PALLOT	
3.1	OMINAISUUDET Pallon on oltava pyöreä, ja tehty joustavasta nahka- tai synteettisestä nahkakuoreesta ja kumista tai vastaavasta aineesta tehdystä sisuksesta. Väriältään pallo on vaalea yksivärinen tai värien yhdistelmä. Pallojen synteettinen nahkakuori tai värien yhdistelmä, joita käytetään kansainvälisissä virallisissa kilpailuissa, tulee olla FIVB:n määräysten mukaisia. Pallon ympärys mitta on 65-67 cm, ja paino 260-280 g. Pallon paine on oltava 0.30 - 0.325 kg/cm ² (4,26 -4,61 psi)(294,3 - 318,82 mbar tai hPa).	
3.2	PALLOJEN YHDENMUKAISUUS Ottelussa käytettävien pallojen on oltava ominaisuuksiltaan: ympärysmitaltaan, painoltaan, paineeltaan, tyypiltään, väriältään jne. samanlaiset. FIVB:n maailmatason ja virallisissa kilpailuissa, kuten myös kansallisissa tai liigatason mestaruuskilpailuissa on pelattava FIVB:n hyväksymillä pallomerkeillä, ellei FIVB ole muuta ilmoittanut hyväksyvänsä.	3.1
3.3	KOLMEN PALLON JÄRJESTELMÄ FIVB:n maailmatason ja virallisissa kilpailuissa on käytettävä kolmea palloa. Tällöin ottelussa on kuusi pallonpalauttajaa, yksi vapaa-alueen kussakin nurkassa ja yksi kummankin tuomarin takana.	K.10

	LUKU 2 OSANOTTAJAT	
SÄÄNTÖ		KATSO SÄÄNTÖ JA/TAI KAAVIO (K)
4	JOUKKUEET	
4.1	JOUKKUEEN KOKOONPANO	
4.1.1	Joukkue käsittää enintään 12 pelaajaa, valmentajan, apuvalmentajan, huoltajan ja lääkärin. FIVB:n maailmatason ja virallisissa kilpailuissa lääkärin tulee olla FIVB:n etukäteen hyväksymä (accredoitu).	5.2, 5.3
4.1.2	Yksi joukkueen pelaajista, muu kuin Libero, on joukkueen kapteeni, jonka kohdalle ottelupöytäkirjaan on tehtävä tästä merkintä.	5.1, 19.1.3
4.1.3	Vain pöytäkirjaan merkityt pelaajat saavat mennä kentälle ja pelata ottelussa. Sen jälkeen, kun joukkueen valmentaja ja joukkueen kapteeni ovat allekirjoittaneet pöytäkirjan, siihen merkityjä pelaajia ei saa muuttaa.	1, 5.1.1, 5.2.2
4.2	JOUKKUEEN SIJAINTI	
4.2.1	Pelaajien, jotka eivät ole pelissä, on joko istuttava joukkueensa penkillä tai oltava lämmittelyalueella. Valmentajan ja muiden joukkueenjäsenten on istuttava penkillä, mutta he voivat hetkellisesti poistua sieltä. Joukkueiden penkit ovat kirjurin pöydän molemmin puolin, vapaa-alueen ulkopuolella.	1.4.4, 5.2.3, 7.3.3 K.1a, K.1b
4.2.2	Vain joukkueen jäsenet saavat istua penkillä ottelun aikana sekä osallistua lämmittelyyn.	4.1.1, 7.2
4.2.3	Pelaajat, jotka eivät ole pelissä, saavat lämmitellä ilman palloja seuraavasti:	
4.2.3.1	ottelun aikana: lämmittelyalueilla,	1.4.4, 8.1, K.1a, K.1b
4.2.3.2	aikalisien ja teknisten aikalisien aikana: myös vapaa-alueella kenttänsä takana.	1.3.3, 15.4
4.2.4	Erätaukojen aikana pelaajat saavat käyttää palloja lämmitellessään vapaa-alueella.	18.1
4.3	PELAAJIEN VARUSTEET	
	Pelaajan varusteisiin kuuluvat pelipaita, -housut, -sukat (peliasu) ja urheilujalkineet.	
4.3.1	Joukkueen pelipaitojen, -housujen ja -sukkien on oltava yhdenmukaiset (poikkeuksena Libero) ja puhtaat koko joukkueella.	4.1, 19.2
4.3.2	Jalkineiden on oltava kevyet, notkeat, korottomat ja kumi- tai nahkapohjaiset. FIVB:n aikuisten maailmatason ja virallisissa kilpailuissa jalkineiden pohjat eivät saa jättää mustia jälkiä. Pelipaidat ja -housut täytyvät olla FIVB:n määräysten mukaiset.	
4.3.3	Pelaajilla on oltava paidoissaan numerot 1-18.	
4.3.3.1	Numeron on oltava rinnassa ja selässä keskellä. Numeroiden värin ja kirkkauden on poikettava paitojen vastaavista.	

SÄÄNTÖ		KATSO SÄÄNTÖ JA/TAI KAAVIO (K)
4.3.3.2	Rintanumeroiden on oltava korkeudeltaan vähintään 15 cm ja selkänumeroiden vähintään 20 cm. Numeroraidan leveys on vähintään 2 cm. FIVB maailmatason ja virallisissa kilpailuissa pelaajien numerot tulee olla myös pelihousujen oikeassa lahkeessa. Pelihousuissa olevan numeron tulee olla 4-6 cm korkeudeltaan ja numeroraidan leveyden tulee olla vähintään 1 cm leveä.	
4.3.4	Joukkueen kapteenilla on oltava rinnassaan pelinumeronsa alapuolella hänen asemaansa osoittava raita, kooltaan 8 x 2 cm.	5.1
4.3.5	Eriväristen kuin joukkueen muiden pelaajien (poikkeuksena Libero) ja/tai puutteellisesti numeroitujen asujen pitäminen on kielletty.	19.2
4.4	MUUTOKSET VARUSTEISIIN Päätuomari voi sallia yhden tai useamman pelaajan:	23
4.4.1	pelata avojaloin, FIVB maailmatason ja virallisissa kilpailuissa avojaloin pelaaminen ei ole sallittua.	
4.4.2	vaihtaa kostuneen tai vaurioituneen peliasun erien välillä tai pelaajavaihdon jälkeen toiseen samanvärisen, -malliseen ja -numeroiseen peliasuun,	4.3, 15.5
4.4.3	pelata kylmällä säällä lämmittelyasussa, kunhan se on koko joukkueella samanvärisen, -mallinen (poikkeuksena Libero) ja säännön 4.3.3 mukaisesti numeroitu.	4.1.1, 19.2
4.5	KIELLETYT ESINEET	
4.5.1	On kiellettyä pitää ottelun aikana sellaisia esineitä, jotka voivat aiheuttaa loukkaantumisen tai antaa keinotekoista etua pelaajalle.	
4.5.2	Pelaajat saavat käyttää silmälaseja tai piilolinsskejä omalla vastuullaan.	
5	JOUKKUEEN JOHTAJAT	
	Sekä joukkueen kapteeni että valmentaja ovat vastuussa joukkueensa jäsenten käyttäytymisestä ja kurista. Libero ei voi olla joukkueen kapteeni.	20 19.1.3
5.1	KAPTEENI	
5.1.1	ENNEN OTTELUA joukkueen kapteeni allekirjoittaa ottelupöytäkirjan ja edustaa joukkuettaan arvonnassa.	7.1, 25.2.1.1
5.1.2	OTTELUSSA joukkueen kapteeni toimii pelikapteenina aina ollessaan kentällä. Kun joukkueen kapteeni ei ole kentällä, valmentaja tai joukkueen kapteeni itse nimeävät toisen pelaajan, ei kuitenkaan Liberoa, hänen tilalleen pelikapteeniksi. Pelikapteeni toimii tehtävässään, kunnes hänet vaihdetaan ulos tai joukkueen kapteeni palaa kentälle, tai erä päättyy. Kun pallo ei ole pelissä, pelikapteenilla, ja vain hänellä, on oikeus puhutella erotuomareita:	6.2, 19.1.3 8.2
5.1.2.1	pyytääkseen selvitystä suoritetusta sääntöjen soveltamisesta tai tulkinnasta. Hän myös välittää joukkueovereidensa pyynnöt tai kysymykset asianomaiselle tuomarille. Jos tuomarin selitys ei häntä tyydytä, hänen on ilmoitettava välittömästi tuomarille olevansa eri mieltä. Täten hän varaa itselleen oikeuden tehdä ottelun loputtua asiasta virallinen vastalause pöytäkirjaan;	23.2.4

SÄÄNTÖ		KATSO SÄÄNTÖ JA/TAI KAAVIO (K)
5.1.2.2	pyytääkseen lupaa: a) varusteiden vaihtamiseen, kokonaan tai osittain, b) joukkueiden pelipaikkojen tarkistamiseen, c) lattian, verkon, pallon jne. tarkistamiseen.	4.3, 4.4.2 7.4 1.2, 2, 3
5.1.2.3	pyytääkseen aikalisiä ja pelaajavaihtoja	15.2.1, 15.4, 15.5
5.1.3	OTTELUN PÄÄTTYTYÄ joukkueen kapteeni:	6.3
5.1.3.1	kiittää erotuomareita ja allekirjoittaa pöytäkirjan ottelun lopputuloksen vahvistamiseksi;	25.2.3.3
5.1.3.2	voi merkitä pöytäkirjaan vastalauseen asiasta, josta hän on aikanaan ilmoittanut päätuomarille olevansa tämän ratkaisusta tai sääntötulkinnasta eri mieltä.	5.1.2.1, 25.2.3.2
5.2	VALMENTAJA	
5.2.1	Ottelussa valmentaja johtaa joukkueensa peliä pelikentän ulkopuolelta. Hän valitsee joukkueen aloituskokoonpanon ja pelaajavaihdot sekä ottaa aikalisät. Näissä toimissa hänen yhteystoimitsijansa on verkkotuomari.	1.1, 7.3.2, 15.4, 15.5
5.2.2	ENNEN OTTELUA valmentaja merkitsee ottelupöytäkirjaan tai tarkistaa siitä pelaajien nimet ja numerot sekä vahvistaa tämän nimikirjoituksellaan.	4.1, 25.2.1.1
5.2.3	OTTELUN AIKANA valmentaja;	
5.2.3.1	ennen kutakin erää antaa verkkotuomarille tai kirjurille aloitusjärjestyslipukkeen(-t) asianmukaisesti täytettynä ja allekirjoitettuna;	7.3.2
5.2.3.2	istuu joukkueensa penkillä, sen kirjurinpuoleisessa päässä, mutta voi poistua siitä;	4.2
5.2.3.3	pyytää aikalisät ja vaihdot;	15.4, 15.5
5.2.3.4	saa antaa, kuten muutkin joukkueen jäsenet, kentälle ohjeita. Valmentaja saa antaa näitä ohjeita seisoen tai kävellen vapaa-alueella joukkueen penkin etupuolella hyökkäysrajalta lämmittelyalueeseen saakka, edellyttäen ettei häiritse tai viivytä pelin kulkua.	1.3.4, 1.4.4
5.3	APUVALMENTAJA	
5.3.1	Apuvalmentaja istuu joukkueensa penkillä, mutta hänellä ei ole oikeutta puuttua ottelun kulkuun.	
5.3.2	Jos valmentaja joutuu luopumaan tehtävästään, apuvalmentaja voi ryhtyä hoitamaan hänen tehtäviään. Joukkueen pelikapteenin on pyydettävä tähän lupa päätuomarilta.	5.1.2, 5.2

	LUKU 3 PELITAPA	
SÄÄNTÖ		KATSO SÄÄNTÖ JA/TAI KAAVIO (K)
6	PISTEEN SAAMINEN, ERÄN JA OTTELUN VOITTAMINEN	
6.1	PISTEEN SAAMINEN	
6.1.1	<i>Piste</i> Joukkue tekee pisteen:	
6.1.1.1	saadessaan pallon koskettamaan vastustajan kenttää;	8.3, 10.1.1
6.1.1.2	jos vastustajan joukkue tekee virheen;	6.1.2, K.11(23)
6.1.1.3	jos vastustajan joukkueelle määrätään rangaistus.	16.2.3, 21.3.1
6.1.2	<i>Virhe</i> Joukkue tekee virheen, kun se tekee näiden sääntöjen vastaisen pelisuorituksen, tai muuten rikoo sääntöjä. Tuomari arvioivat virheet ja määräävät niille rangaistukset näiden sääntöjen mukaan:	
6.1.2.1	Jos kaksi tai useampia virheitä tehdään peräkkäin, vain ensimmäinen niistä otetaan huomioon.	
6.1.2.2	Jos molemmat joukkueet tekevät virheen samanaikaisesti, tuomitaan KAKSOISVIRHE, ja pallo pelataan uudelleen.	K.11(23)
6.1.3	<i>Pallorallin voittamisen seuraamukset</i> Palloralliksi nimitetään sarjaa pelitapahtumia, jotka alkavat aloittajan aloituslyöntihetkestä ja päättyvät siihen, kun pallo kuolee.	8.1, 8.2
6.1.3.1	jos aloituksen suorittanut joukkue voittaa pallorallin, se saa pisteen ja jatkaa aloittamista;	
6.1.3.2	jos aloituksen vastaanottanut joukkue voittaa pallorallin, se saa pisteen ja suorittaa seuraavan aloituksen.	
6.2	ERÄN VOITTAMINEN Erän (paitsi ratkaisevan 5. erän) voittaa joukkue, joka ensin saavuttaa 25 pistettä vähintään kahden pisteen erolla vastustajaansa. Jos tilanne on tasan 24-24, peli jatkuu kunnes saavutetaan kahden pisteen ero (26-24;27-25;...).	K.11(9) 6.3.2
6.3	OTTELUN VOITTAMINEN	K.11(9)
6.3.1	Ottelun voittaa joukkue, joka ensin voittaa kolme erää.	6.2
6.3.2	Kun erätilanne on 2-2, ratkaiseva erä (viides) pelataan 15 pisteeseen vähintään kahden pisteen erolla vastustajaan.	7.1, 15.4.1
6.4	LUOVUTUS JA JOUKKUEEN JÄÄMINEN VAJAAKSI	
6.4.1	Jos joukkue kieltäytyy kehotuksen jälkeenkin pelaamasta, se julistetaan hävinneeksi ottelu luovutuksella, tuloksella 0 -3 ja jokainen erä numeroin 0-25.	6.2, 6.3
6.4.2	Joukkueen, joka ilman asianmukaista syytä jää saapumatta pelipaikalle ajoissa, katsotaan luovuttaneen ottelun; seuraukset kuten edellä, säännössä 6.4.1.	

SÄÄNTÖ		KATSO SÄÄNTÖ JA/TAI KAAVIO (K)
6.4.3	Joukkue, joka todetaan VAJAAKSI erässä tai koko ottelussa menettää vastaavasti erän tai koko ottelun. Vastapuolelle annetaan erän tai ottelun voittoon tarvittavat pisteet, tahi pisteet ja erät. Vajaksi jäänyt joukkue säilyttää pisteensä ja eränsä.	6.2, 6.3, 7.3.1
7	PELIN RAKENNE	
7.1	ARVONTA	
	Ennen ottelua päätuomari suorittaa arvonnän ensimmäisen erän ensimmäisen aloittajan ja kenttäpuolten määräämiseksi.	12.1.1
	Jos joudutaan ratkaisevaan erään, arvonta suoritetaan uudelleen.	6.3.2
7.1.1	Arvonnassa ovat mukana joukkueiden kapteenit.	5.1
7.1.2	Arvonnän voittaja valitsee JOKO	
7.1.2.1	aloituksen tai aloituksen vastaanoton, TAI	12.1.1
7.1.2.2	kenttäpuolen. Hävinnyt saa jäljelle jäävän valinnan.	
7.1.3	Jos joukkueet suorittavat lämmittelyn peräkkäin, on aloituksen valinneella joukkueella ensimmäinen vuoro verkkolämmittelyssä.	7.2
7.2	LÄMMITTELY ENNEN OTTELUA	
7.2.1	Ennen ottelun alkua kummallakin joukkueella on käytettävissään verkkolämmittelyyn 6 min, jos heillä on ollut käytettävissään aiemmin muu pelikenttä lämmittelyyn, mutta 10 min, jos ei ole.	
7.2.2	Kumman tahansa joukkueen kapteenin vaatimuksesta joukkueet voivat lämmitellä verkolla erikseen (peräjälkeen), jolloin joukkueilla on aikaa 3 tai 5 minuuttia kummallakin säännön 7.2.1 mukaisesti.	7.2.1
7.3	JOUKKUEEN ALOITUSKOKOONPANO	
7.3.1.	Pelissä on joukkueella aina oltava kuusi pelaajaa. Joukkueen aloituskokoonpano ilmoittaa pelaajien kiertojärjestyksen kentällä. Kiertojärjestystä on noudatettava koko erän ajan.	6.4.3 7.6
7.3.2	Ennen kunkin erän alkua valmentajan on annettava joukkueen aloituskokoonpano aloitusjärjestys lipukkeella. Se tulee luovuttaa oikein täytettynä ja allekirjoitettuna verkkotuomarille tai kirjurille.	5.2.3.1, 19.1.2, 24.3.1, 25.2.1.2
7.3.3	Aloituskokoonpanoon tietyssä erässä kuulumattomat pelaajat ovat tuon erän vaihtopelaajia (lukuun ottamatta Liberoa).	7.3.2, 15.5, 19.1.2

SÄÄNTÖ		KATSO SÄÄNTÖ JA/TAI KAAVIO (K)
7.3.4	Sen jälkeen, kun aloitusjärjestys lipuke on luovutettu verkkotuomarille tai kirjurille, alkuasemiin ei saa tehdä muutoksia muuten kuin normaalin pelaajavaihdon avulla.	15.2.2, 15.5
7.3.5	Poikkeavuus pelaajien sijoittumisessa kentällä ja merkinnässä aloitusjärjestyslipukkeessa:	24.3.1
7.3.5.1	Havaittaessa mahdollinen poikkeavuus lipukkeessa ilmoitetun ja kentällä olevien pelaajien sijainnin välillä ennen erän alkua on pelaajien sijoittuminen korjattava lipukkeen mukaiseksi. Joukkuetta ei asiasta rangaista.	7.3.2
7.3.5.2	Vastaavasti, ennen erän alkua, jos kentällä on pelaaja, jonka numeroa ei ole lainkaan lipukkeessa, virhe on korjattava lipukkeen mukaiseksi. Joukkuetta ei tästäkään rangaista.	7.3.2
7.3.5.3	Jos valmentaja kuitenkin haluaa pitää kentällä siellä olevan(t) pelaajan(t), hänen on pyydettävä normaalia pelaajavaihtoa. Se (ne) merkitään ottelupöytäkirjaan vaihdoiksi.	15.2.2
7.4	SIJOITTUMISET	K.4
	Aloituksen lyönnin hetkellä on kummankin joukkueen oltava oman kenttäpuolensa sisällä kiertöjärjestyksessä (aloittajaa lukuun ottamatta).	7.6.1, 8.1, 12.4
7.4.1	Pelaajien paikat ovat numeroidut seuraavasti:	
7.4.1.1	Verkolla olevat kolme pelaajaa ovat etupelaajia ja heidän pelipaikkansa ovat 4 (vasen etupelaaja), 3 (keski-etupelaaja) sekä 2 (oikea etupelaaja).	
7.4.1.2	Muut kolme pelaajaa ovat takapelaajia ja heidän pelipaikkansa 5 (vasen takapelaaja), 6 (keskitakapelaaja) ja 1 (oikea takapelaaja).	
7.4.2	Pelaajien sijoittuminen toisiinsa nähden:	
7.4.2.1	Kunkin takapelaajan on sijoitettava etäämmäs verkosta kuin vastaava etupelaaja;	
7.4.2.2	Etupelaajien keskenään ja takapelaajien keskenään on poikittaissuunnassa sijoitettava edellä säännössä 7.4.1 määrättyyn järjestykseen.	
7.4.3	Pelaajien keskinäinen sijainti määräytyy heidän lattiaa koskettavien jalkojensa mukaan ja sen tulee olla seuraava:	K.4
7.4.3.1	etupelaajan jommankumman jalan jonkin osan on oltava lähempänä keskirajaa kuin vastaavan takapelaajan jalat;	1.3.3
7.4.3.2	oikean- ja vasemmanpuoleisten pelaajien jommankumman jalan jonkin osan on oltava lähempänä ao. sivurajaa kuin vastaavan keskipelaajan jalat.	1.3.2
7.4.4	Kun aloitus on suoritettu, pelaajat saavat vapaasti liikkua omalla pelialueellaan, vapaa-alue mukaan lukien.	11.2.2
7.5	SIJOITUMISVIRHE	K.4, K.11(13)
7.5.1	Joukkue tekee sijoittumisvirheen, jos pelaaja ei ole aloituslyönnin hetkellä sijoittunut oikein.	7.3, 7.4
7.5.2	Jos aloittaja tekee aloituksessaan suoritusvirheen ja vastaanottava joukkue sijoittumisvirheen, aloittajan virhe otetaan huomioon ensisijaisena.	12.4, 12.7.1
7.5.3	Jos oikein suoritettu aloitus tulee myöhemmin vääräksi, sijoittumisvirhe on tapahtunut ensin ja rangaistaan.	12.7.2

SÄÄNTÖ		KATSO SÄÄNTÖ JA/TAI KAAVIO (K)
7.5.4	Sijoittumisvirheen seuraukset:	
7.5.4.1	joukkueelle määrätään pallohäviö;	6.1.3
7.5.4.2	pelaajat palautetaan omille paikoilleen.	7.3, 7.4
7.6	KENTTÄKIERTO, ROTAATIO	
7.6.1	Joukkueen aloituskokoonpano määrää sen kiertojärjestyksen, ja sitä valvotaan koko erän ajan aloitusjärjestyksen ja pelaajien sijoittumisen avulla.	7.3.1, 7.4.1, 12.2
7.6.2	Kun aloituksen vastaanottanut joukkue on saanut aloitusoikeuden, sen pelaajat suorittavat kierto- vaihdon myötäpäivään: pelaaja paikalla 2 vaihtaa paikalle 1 suorittamaan aloituksen, pelaaja pai- kalla 1 paikalle 6 jne.	12.2.2.2
7.7	VIRHEET KENTTÄKIERROSSA	K.11(13)
7.7.1	Virhe kenttäkierrossa tapahtuu, kun ALOITUSTA ei suoriteta kiertojärjestyksessä. Virheen seuraukset ovat:	7.6.1, 12
7.7.1.1	joukkueelle määrätään pallohäviö;	6.1.3
7.7.1.2	pelaajien kiertojärjestys oikaistaan.	7.6.1
7.7.2	Lisäksi kirjuriin on todettava virheen tapahtumahetki, ja virheen tehneen joukkueen virheen jälkeen tekemät pisteet mitätöidään. Vastapuolen pisteet jäävät ennalleen. Jos virheen alkamishetkeä ei voida todeta, aiemmin tehtyjen pisteiden mitätöintiä ei tapahdu, ja pallohäviö jää ainoaksi seuraukseksi.	25.2.2.2 6.1.3

	LUKU 4 PELAAMINEN	
SÄÄNTÖ		KATSO SÄÄNTÖ JA/TAI KAAVIO (K)
8	PELIN TILANTEET	
8.1	PALLO PELISSÄ Pallo tulee peliin aloituksen lyöntihetkellä päätuomarin annettua aloitusluvan.	12.3
8.2	EI PELISSÄ OLEVA PALLO Pallo päättyy tai ei ole enää pelissä sellaisen virheen tapahtumahetkellä, jonka jompikumpi tuomari viheltää virheeksi; virheen puuttuessa, vihellyshetkellä.	
8.3	PALLO "SISÄLLÄ" Pallo on "sisällä", kun se koskettaa pelikentän pintaa rajat mukaan lukien.	K.11(14), K.12(1) 1.1, 1.3.2
8.4	PALLO "ULKONA" Pallo on "ulkona", kun	K.11(15)
8.4.1	sen lattiaa koskeva osa on kokonaan rajaviivojen ulkopuolella;	1.3.2, K.12(2)
8.4.2	se koskettaa jotain esinettä tai rakennetta kentän ulkopuolella, kattoa, tai ulkopuolista henkilöä;	K.12(4)
8.4.3	se koskettaa antennia, köysiä, pylvästä tai verkkoa itseään verkkomerkkien ulkopuolella;	2.3, K.5, K.12(4)
8.4.4	se ohittaa verkkotason osittain tai kokonaan ylitys kaistan ulkopuolelta paitsi säännön 10.1.2 tarkoittamassa tapauksessa;	10.1.1, K.5, K.12(4)
8.4.5	se ohittaa verkkotason kokonaisuudessaan verkon alapuolella.	23.3.2.3, K.5, K.11(22)
9	PALLON "PELAAMINEN"	
	Joukkueen on pelattava omalla pelialueellaan ja sen ilmatilassa (poikkeuksena sääntö 10.1.2). Pallo voidaan kuitenkin palauttaa peliin myös vapaa-alueen ulkopuolelta.	
9.1	JOUKKUEEN LYÖNNIT Joukkueen lyönniksi lasketaan jokainen pallon koskettaminen pelaajaan. Joukkueella on lupa käyttää enintään kolme lyöntiä (torjunnan lisäksi, sääntö 14.4.1) pallon palauttamiseen verkon yli. Jos se käyttää useampia, se tekee virheen "NELJÄ LYÖNTIÄ".	
9.1.1	PERÄKKÄISET KOSKETUKSET Pelaaja ei saa lyödä/koskettaa palloa kahdesti peräkkäin (poikkeuksena säännöt 9.2.3, 14.2 ja 14.4.2).	14.2, 14.4.2
9.1.2	SAMANAIKAISET KOSKETUKSET Kaksi tai kolme pelaajaa voi koskea palloa samalla hetkellä.	

SÄÄNTÖ		KATSO SÄÄNTÖ JA/TAI KAAVIO (K)
9.1.2.1	Kun kaksi (kolme) kanssapelaajaa koskettaa palloa samanaikaisesti, se lasketaan joukkueelle kahdeksi (kolmeksi) lyönniksi (paitsi torjunnassa). Jos he tavoittelevat palloa, mutta vain yksi sitä koskettaa, se lasketaan vain yhdeksi lyönniksi. Pelaajien törmäminen toisiinsa ei ole virhe.	
9.1.2.2	Jos vastapelaajat koskettavat palloa verkon päällä samanaikaisesti ja pallo pysyy pelissä, joukkue, jonka puolelle pallo tulee, on oikeutettu uuteen kolmeen lyöntiin. Jos pallo samanaikaisen kosketuksen jälkeen putoaa kentän ulkopuolelle, on virhe vastapuolisen joukkueen.	
9.1.2.3	Jos vastapuolten samanaikainen kosketus aiheuttaa KOPIN, kyseessä on KAKSOISVIRHE ja palloralli pelataan uudelleen.	6.1.1.2, 9.2.2
9.1.3	AVUSTETTU LYÖNTI Pelialueella pelaaja ei saa käyttää tukeaan kanssapelaajaansa, mitään esinettä tai rakennelmaa ulottuakseen lyömään palloa. Pelaaja saa kuitenkin tarttua kanssapelaajaansa estääkseen tätä tekemästä virhettä (koskettamasta verkkoa, astumasta keskirajan yli tms.).	1
9.2	LYÖNNIN TUNNUSMERKIT	
9.2.1	Pallo saa koskettaa mitä tahansa pelaajan ruumiinosaa.	
9.2.2	Palloa on lyötävä. Sitä ei saa kopata ja/tai heittää. Pallo saa ponnahtaa mihin suuntaan tahansa.	
9.2.3	Pallo saa koskettaa useampia ruumiinosia, kunhan kosketukset ovat samanaikaisia. Poikkeukset:	
9.2.3.1	Torjunnassa yhden tai useamman torjujan peräkkäiset kosketukset ovat sallittuja edellyttäen, että ne tapahtuvat yhden suorituksen aikana.	14.1.1, 14.2
9.2.3.2	Joukkueen ensimmäisellä lyönnillä, pallo saa koskea eri ruumiinosia peräkkäin, kunhan kosketukset tapahtuvat yhden suorituksen aikana.	9.1, 14.4.1
9.3	VIRHEET PELATTAESSA PALLOA	
9.3.1	NELJÄ LYÖNTIÄ; joukkue lyö palloa neljästi ennen sen palauttamista.	9.1, K.11(18)
9.3.2	AVUSTETTU LYÖNTI: pelaaja ottaa pelialueella tukea kanssapelaajasta tai jostakin rakennelmasta tai esineestä ulottuakseen palloon.	9.1.3
9.3.2	KOPPI: Pelaaja ei lyö palloa, vaan koppaa ja/tai heittää sen.	9.2.2, K.11(16)
9.3.4	KAKSOISKOSKETUS: pelaaja lyö palloa kahdesti peräkkäin tai pallo osuu kahdesti peräkkäin hänen kehonsa eri osiin.	9.2.3, K.11(17)
10	PALLO VERKOLLA	
10.1	VERKON YLITTÄVÄ PALLO	
10.1.1	Vastapuolelle suunnatun pallon on ylitettävä verkko ylityskaistan läpi. Ylityskaista on verkkotason se osa, jota rajaa:	10.2, K.5
10.1.1.1	alhaalta verkon yläreuna;	2.2

SÄÄNTÖ		KATSO SÄÄNTÖ JA/TAI KAAVIO (K)
10.1.1.2	sivuilta antennit, ja niiden kuvitellut jatkeet;	2.4
10.1.1.3	ylhäältä katto.	
10.1.2	Pallo, joka on ohittanut verkkotason kokonaan tai osittain ylityskaistan ulkopuolelta vastapuolen vapaa-alueelle, voidaan hakea takaisin peliin - joukkueen lyöntien puitteissa - edellyttäen, että:	9.1
10.1.2.1	pelaaja ei koske vastapuolen kenttää;	11.2.2
10.1.2.2	pallo myös palautettaessa ohittaa verkkotason kokonaan tai osittain ylityskaistan ulkopuolelta samalta puolen kenttää. Vastustava joukkue ei saa estää palautusta.	
10.2	VERKKOA KOSKEVA PALLO Ylittäessään verkon pallo saa koskettaa siihen.	10.1.1
10.3	PALLO VERKOSSA	
10.3.1	Verkkoon lyöty pallo voidaan palauttaa peliin joukkueen kolmen lyönnin rajoissa.	9.1
10.3.2	Jos pallo rikkoo verkon silmukan tai repäisee verkon alas, palloralli katkaistaan ja pelataan uudelleen.	
11	PELAAJA VERKOLLA	
11.1	VERKON YLI KUROTTAUTUMINEN	
11.1.1	Torjunnassa on sallittua koskea palloa verkon toisella puolella, kunhan sillä ei puututa vastustajan peliin ennen sen hyökkäys lyöntiä tai sen aikana.	14.1, 14.3
11.1.2	Hyökkäyslyönnin jälkeen on sallittua viedä lyövä käsi verkon yli, kunhan kosketus on tapahtunut verkon omalla puolella.	
11.2	VERKON ALITTAMINEN	
11.2.1	Verkon alittaminen ilmatilassa on sallittu, mikäli se ei häiritse vastapuolen pelaamista.	
11.2.2	Tunkeutuminen vastustajan pelikentälle, keskirajan yli:	1.3.3, K.11(22)
11.2.2.1	Vastustajan kentän koskettaminen yhdellä tai useammalla jalkaterällä tai kädellä on sallittua, siten, että ylittävän jalkaterän tai käden jokin osa joko koskettaa keskirajaa tai on sen yläpuolella.	1.3.3
11.2.2.2	Vastustajan kentän koskettaminen millä tahansa muulla kehonosalla on kielletty.	11.2.2.1 K.11(22)
11.2.3	Vastustajan kentälle astuminen, kun pallo ei ole enää pelissä, ei ole virhe.	8.2
11.2.4	Pelaajat saavat tunkeutua vastustajan vapaa-alueelle edellyttäen, että he eivät häiritse vastustajan pelaamista.	
11.3	VERKON KOSKEMINEN	
11.3.1	Verkon koskeminen ei ole virhe, lukuun ottamatta tilannetta, jossa pelaaja koskee niitä pelatesaan palloa tai se häiritsee peliä. Pallon pelaamista voi myös olla toiminnat, joissa pelaajat eivät varsinaisesti koske palloa.	11.4.4, 24.3.2.3

SÄÄNTÖ		KATSO SÄÄNTÖ JA/TAI KAAVIO (K)
11.3.2	Suoritettuaan lyönnin pelaaja saa koskea verkkopylvästä, -köysiä tai muuta esinettä verkon koko pituuden ulkopuolella edellyttäen, ettei sillä häiritä peliä.	
11.3.3	Jos pallo on lyöty verkkoon ja se aiheuttaa verkon osumisen vastustajaan, ei tapahdu virhettä.	
11.4	PELAAJAN VIRHEET VERKOLLA	
11.4.1	Pelaaja koskettaa palloa tai vastustajaa vastapuolen pelitilassa ennen vastustajan hyökkäyslyöntiä tai sen aikana.	11.1.1, K.11(20)
11.4.2	Pelaaja tunkeutuu vastustajan pelitilaan verkon ali häiriten jälkimmäisen peliä.	11.2.1
11.4.3	Pelaaja tunkeutuu vastustajan kenttäpuolelle.	11.2.2.2
11.4.4	Pelaaja koskettaa verkkoa tai antennia pelatessaan palloa tai häiritsee peliä.	11.3.1 K.11(19)
12	ALOITUSSYÖTÖ	
	Aloitussyötöllä tarkoitetaan pallon toimittamista peliin. Sen suorittaa oikeanpuoleinen takapelaaja aloitussyöttöalueelta.	8.1, 12.4.1
12.1	ERÄN ENSIMMÄINEN ALOITUSSYÖTÖ	
12.1.1	Ensimmäisen samoin kuin ratkaisevan (viidennen) erän aloittaa joukkue, joka on saanut siihen oikeuden arvonnalla perusteella.	6.3.2, 7.1
12.1.2	Muut erät aloittaa joukkue, joka ei aloittanut edellistä erää.	
12.2	ALOITUSJÄRJESTYS	
12.2.1	Pelaajien on noudatettava aloitusjärjestys lipukkeeseen merkittyä aloitusjärjestystä.	7.3.1, 7.3.2
12.2.2	Erän ensimmäisen aloitussyötön jälkeen aloittava pelaaja määräytyy seuraavasti:	12.1
12.2.2.1	Kun aloitussyötön suorittanut joukkue voittaa pallorallin, sama edellisen aloitussyötön suorittanut pelaaja (tai hänen vaihtopelaajansa) aloittaa uudelleen.	6.1.3, 15.5
12.2.2.2	Kun aloitussyötön vastaanottanut joukkue voittaa pallorallin, se saa aloitussyöttöoikeuden ja suorittaa kiertovaihdon ennen aloitussyöttöä. Pelaaja, joka siirtyy oikean etupelaajan paikalta oikeaksi takapelaajaksi, on seuraava aloitussyöttäjä.	6.1.3, 7.6.2
12.3	ALOITUSSYÖTTÖLUVAN ANTAMINEN	
	Päätuomari antaa luvan aloitussyöttöön varmistettuaan, että joukkueet ovat valmiina peliin ja aloitussyöttäjällä on pallo hallussaan.	12, K.11(1,2)
12.4	ALOITUSSYÖTÖN SUORITTAMINEN	K.11(10)
12.4.1	Aloitussyöttö on suoritettava lyömällä palloa yhdellä kädellä tai käsivarren osalla sen jälkeen, kun se on heitetty tai irrotettu sitä pitelevästä(-istä) kädestä(käsistä).	
12.4.2	Vain yksi heitto on sallittu. Pallon pompottelu tai siirtely käsissä on sallittua.	

SÄÄNTÖ		KATSO SÄÄNTÖ JA/TAI KAAVIO (K)
12.4.3	Aloitussyöttölyönnin hetkellä tai ponnistaessaan hyppyaloitukseen aloitussyöttäjä ei saa koskettaa kenttää (päätyraja mukaan lukien) eikä lattiaa aloitussyöttöalueen ulkopuolella. Lyöntikosketuksensa jälkeen hän saa astua tai pudota aloitussyöttöalueen ulkopuolelle tai pelikentälle.	1.4.2, K.12(4)
12.4.4	Aloitussyöttäjän on suoritettava aloituksensa kahdeksan (8) sekunnin kuluessa päätuomarin viheltämällä antamasta aloitussyöttöluvasta.	12.3, K.11(11)
12.4.5	Ennen tuomarin viheltämää aloitussyöttö lupaa suoritettu aloitussyöttö on mitätön ja uusitaan.	12.3
12.5	PEITTÄMINEN	K.11(12)
12.5.1	Aloittavan joukkueen pelaajat eivät saa peittämällä yksin tai ryhmässä estää vastustajaansa näkemästä aloittajaa tai pallon lentorataa.	12.5.2
12.5.2	Aloittavan joukkueen pelaaja yksin tai pelaajat ryhmänä peittävät heiluttamalla käsiään, hyppimällä tai liikkumalla sivusuunnassa aloitussyötön suorituksen aikana tai seisten ryhmänä peittävät pallon lentoradan.	12.4, K.6
12.6	VIRHEET ALOITUKSEN AIKANA	
12.6.1	Aloituserheet Joukkueelle tuomitaan pallohäviö, jos se syyllistyy seuraaviin virheisiin, silloinkin kun vastapuoli tekee sijoitusvirheen. Aloittaja:	12.2.2.2, 12.7.1
12.6.1.1	rikkoo aloitusjärjestystä,	12.2
12.6.1.2	ei suorita aloitussyöttöä oikein.	12.4
12.6.2	Virheet aloituslyönnin jälkeen Kun aloituslyönti on oikein suoritettu, aloitus tulee virheelliseksi (ellei vastapuoli tee sijaintivirhetä), jos pallo:	12.4, 12.7.2
12.6.2.1	koskee aloittavan joukkueen pelaajaa tai pallo ei ylitä verkkotasoja kokonaisuudessaan ylitys -kaistan läpi,	8.4.4, 8.4.5, 10.1.1, K.11(19)
12.6.2.2	menee "ulos",	8.4
12.6.2.3	ylittää peiton.	12.5
12.7	VIRHEET ALOITUSLYÖNNIN JÄLKEEN JA SIOJITTUMISVIRHEET	
12.7.1	Jos aloittaja tekee virheen aloituslyönnin hetkellä (virheellinen suoritus, väärä syöttöjärjestys tms.) ja vastaanottaja sijoitusvirheen, rangaistaan aloitusvirhe.	7.5.1, 7.5.2, 12.6.1
12.7.2	Jos sen sijaan aloitus on suoritettu oikein, mutta tulee virheelliseksi aloituslyönnin jälkeen (menee ulos, ylittää peiton, tms.), sijoitusvirhe on tapahtunut ensin ja se rangaistaan.	7.5.3, 12.6.2

SÄÄNTÖ		KATSO SÄÄNTÖ JA/TAI KAAVIO (K)
13	HYÖKKÄYSLYÖNTI	
13.1	HYÖKKÄYSLYÖNTI	12, 14.1.1
13.1.1	Kaikkea pallon suuntaamista vastapuolelle, paitsi aloitusta ja torjuntaa, pidetään hyökkäys lyöntinä.	K.2
13.1.2	Hyökkäyslyönnissä, hyökkääjän sormillaan suorittaa pudotuspallo ("juju") on luvallinen vain, mikäli palloa selkeästi lyödään eikä palloa kopata tai heitetä.	9.2.2
13.1.3	Hyökkäyslyönti toteutuu hetkellä, jolloin pallo kokonaisuudessaan ylittää verkkotason tai koskettaa vastapelaajaa.	
13.2	HYÖKKÄYSLYÖNNIN RAJOITUKSET	
13.2.1	Etupelaaja saa toteuttaa hyökkäyslyönnin miltä korkeudelta tahansa edellyttäen, että lyöntikosketus tapahtuu hänen omassa pelitilassaan (poikkeuksena sääntö 13.2.4).	7.4.1.1
13.2.2	Takapelaaja saa toteuttaa hyökkäyslyönnin iskurajan takaa miltä tahansa korkeudelta:	1.4.1, 7.4.1.2, 19.3.1.2, K.8
13.2.2.1	kunhan hänen jalkansa ei hänen hypätessään kosketa tai ylitä iskurajaa;	1.3.4
13.2.2.2	Lyöntinsä jälkeen pelaaja saa pudota etukentälle.	1.4.1
13.2.3	Myös takapelaaja saa toteuttaa hyökkäyslyönnin etukentältä, jos pallon kosketuksen hetkellä pallo ei ole kokonaisuudessaan korkeammalla kuin verkon yläreuna.	1.4.1, 7.4.1.2, K.8
13.2.4	Kukaan pelaaja ei saa toteuttaa hyökkäyslyöntiä vastapuolen aloituksesta silloin kun pallo on etukentällä ja kokonaisuudessaan korkeammalla kuin verkon yläreuna.	1.4.1
13.3	VIRHEET HYÖKKÄYSLYÖNNISSÄ	
13.3.1	Pelaaja lyö palloa vastapuolen pelitilassa.	13.2.1
13.3.2	Pelaaja lyö pallon "ulos".	8.4
13.3.3	Takapelaaja toteuttaa hyökkäyslyönnin etukentältä, kun pallo on lyöntihetkellä kokonaisuudessaan korkeammalla kuin verkon yläreuna.	1.4.1, 7.4.1.2, 13.2.3, K.11(21)
13.3.4	Pelaaja toteuttaa hyökkäyslyönnin vastustajan aloituksesta silloin, kun pallo on etukentällä ja lyöntihetkellä kokonaisuudessaan korkeammalla kuin verkon yläreuna.	13.2.4, K.11(21)
13.3.5	Liberi toteuttaa hyökkäyslyönnin silloin, kun pallo on lyöntihetkellä kokonaisuudessaan korkeammalla kuin verkon yläreuna.	19.3.1.2, K.11(21)
13.3.6	Pelaaja toteuttaa hyökkäyslyönnin silloin, kun pallo on lyöntihetkellä kokonaisuudessaan korkeammalla kuin verkon yläreuna, ja pallo tulee pelaajalle Liberon etukentällä suorittamasta sormilyönnistä.	19.3.1.4, K.11(21)

SÄÄNTÖ		KATSO SÄÄNTÖ JA/TAI KAAVIO (K)
14	TORJUNTA	
14.1	TORJUMINEN	
14.1.1	Torjuminen on verkon tuntumassa tapahtuvaa toimintaa vastapuolelta tulevan pallon pysäyttämiseksi kurottautumalla verkon yläpuolelle. Vain etupelaajat saavat toteuttaa torjunnan.	7.4.1
14.1.2	Torjuntayritys Torjuntayritys on suoritus, jossa palloon ei kosketa.	
14.1.3	Toteutunut torjunta Torjunta toteutuu aina kun torjuja koskee palloa.	K.7
14.1.4	Ryhmätorjunta Ryhmätorjunta tapahtuu kahden tai kolmen kanssapelaajan torjuessa toistensa tuntumassa, ja se toteutuu kun yksi heistä koskettaa palloa.	
14.2	TORJUNTAKOSKETUS Pallo voi torjunnassa koskettaa (nopeasti yhtenä tapahtumana) peräkkäin yhtä tai useampaa torjujaa, kunhan kyseessä on vain yksi torjunnan suoritus.	
14.3	TORJUNTA VASTUSTAJAN PUOLELLA Torjunnassa pelaaja voi viedä kätensä verkon toiselle puolelle, vastapuolen pelitilaan, edellyttäen ettei puutu vastapuolen peliin. Niin ollen palloon koskeminen verkon toisella puolella ei ole sallittua ennen kuin vastustaja on suorittanut hyökkäyslyönnin.	13.1.1
14.4	TORJUNTA JA JOUKKUEEN LYÖNNIT	
14.4.1	Torjuntakosketusta ei lasketa joukkueen lyönniksi. Niin ollen torjuntakosketuksen jälkeen joukkueella on jäljellä kolme lyöntiä pallon palauttamiseksi.	9.1
14.4.2	Ensimmäisen lyönnin torjunnan jälkeen saa lyödä kuka tahansa pelaajista, myös torjuntakosketuksen tehnyt pelaaja.	
14.5	ALOITUKSEN TORJUMINEN Vastapuolen aloitusta ei ole lupa torjua.	
14.6	TORJUNTAVIRHEET	K.11(12)
14.6.1	Torjuja koskettaa palloa vastustajan pelitilassa ennen kuin tai samanaikaisesti kun vastustaja on suorittanut hyökkäyslyönnin.	14.3
14.6.2	Takarivin pelaaja tai Libero suorittaa toteutuneen torjunnan tai osallistuu sellaiseen.	14.1, 14.5, 19.3.1.3
14.6.3	Vastapuolen aloitus torjutaan.	14.5
14.6.4	Pallo menee torjunnasta "ulos".	8.4
14.6.5	Pallo torjutaan vastustajan puolella antennin ulkopuolelta.	
14.6.6	Libero yrittää torjuntaa yksin tai torjuntaryhmässä.	14.1, 19.3.1.3

LUKU 5 KATKOT JA VIIVYTYKSET		
SÄÄNTÖ		KATSO SÄÄNTÖ JÄ/TAI KAAVIO (K)
15	SÄÄNTÖMÄÄRÄISET PELIKATKOT	
	Sääntömääräisiä pelikatkoja ovat AIKALISÄT ja PELAAJAVAIHDOT.	15.4, 15.5
15.1	SÄÄNTÖMÄÄRÄISTEN KATKOJEN LUKUMÄÄRÄ	
	Joukkue on oikeutettu pyytämään erää kohti enintään kaksi aikalisää ja kuusi pelaajanvaihtoa.	6.2, 15.4, 15.5
15.2	SÄÄNTÖMÄÄRÄISEN KATKON PYYTÄMINEN	
15.2.1	Katkoa voi pyytää valmentaja tai pelikapteeni, ja vain he. Pyyntö tehdään asianmukaista käsimerkkiä käyttäen pallon ollessa kuollut ja ennen aloituslupaa. FIVB:n maailmatason ja virallisissa kilpailuissa aikalisäpyynnössä on välttämätöntä käyttää summeria ja sen jälkeen asianmukaista käsimerkkiä käyttäen.	5.1.2, 5.2, 15 8.2, 12.3, K.11(4, 5)
15.2.2	Pyydettyä pelaajanvaihtoa ennen erän alkua, se myönnetään ja merkitään alkavaan erään sääntömääräiseksi vaihdoksi.	7.3.4
15.3	PERÄKKÄISET KATKOT	
15.3.1	Yksi tai kaksi aikalisäpyyntöä ja yksi pelaajavaihtopyyntö kummalta joukkueelta tahansa voivat seurata toisiaan, ilman että peliä välillä jatketaan.	15.4, 15.5
15.3.2	Joukkue ei saa kuitenkaan tehdä peräkkäisiä pelaajavaihtopyyntöjä saman katkon aikana. Kaksi tai useampia pelaajia voidaan vaihtaa saman katkon aikana.	15.4, 15.6.1
15.4	AIKALISÄT JA TEKNISET AIKALISÄT	
15.4.1	Pyydetyt aikalisät kestävät 30 sekuntia. FIVB:n maailmatason ja virallisissa kilpailuissa neljässä ensimmäisessä erässä pidetään kaksi ylimääräistä 60 sekunnin mittaista "teknistä aikalisää", aina kun johtava joukkue saavuttaa 8:nnen ja 16:nnen pisteensä. Ratkaisevassa erässä (5:s) "teknisiä aikalisia" ei ole, ja joukkueilla on pyytäessään käytettäväänään normaalit kaksi 30 sekunnin mittaista aikalisää.	K.11(4) 15.3.1 6.3.2
15.4.2	Kaikkien aikalisien ajaksi pelissä olevien pelaajien on mentävä vapaa-alueelle penkkinsä lähelle.	
15.5	PELAAJANVAIHTO	K.11(5)
	Pelaajanvaihdolla tarkoitetaan pelaajan siirtymistä, poikkeuksena Libero tai hänen korvaamansa pelaaja, kirjurin kirjattua tapahtuman, kentälle toisen pelaajan paikalle, minkä on vastaavasti siirtävä pois kentältä. Pelaajanvaihto edellyttää tuomarin lupaa.	K.11(5) 15.10, 19.3.2
15.6	VAIHTOJEN RAJOITUKSET	
15.6.1	Joukkueella on oikeus enintään kuuteen pelaajanvaihtoon erää kohden. Yhdellä kertaa voidaan vaihtaa yksi tai useampi pelaaja.	

SÄÄNTÖ		KATSO SÄÄNTÖ JA/TAI KAAVIO (K)
15.6.2	Erän aloittanut pelaaja voidaan vaihtaa ulos vain kerran erässä, ja hän voi palata, vain alkuperäiselle paikalleen kokoonpanoon vain kerran erässä.	7.3.1
15.6.3	Vaihtopelaaja voi tulla peliin vain kerran erässä, erän aloittaneen pelaajan paikalle, ja hänen tilalleen voidaan vaihtaa vain pelaaja, jonka tilalle hän tuli.	7.3.1
15.7	POIKKEUKSELLINEN VAIHTO Loukkaantunut pelaaja (paitsi Libero), joka ei kykene jatkamaan peliä, pyritään vaihtamaan säännönmukaisella vaihdolla. Jos tämä ei ole mahdollista, joukkueella on oikeus suorittaa POIKKEUKSELLINEN vaihto vaihtosäännön 15.6 rajoittamatta. Poikkeuksellinen vaihto tarkoittaa, että kuka tahansa pelaaja, joka ei ole loukkaantumisen hetkellä kentällä pois lukien Libero tai hänen korvaamansa pelaaja voi tulla peliin loukkaantuneen pelaajan sijaan. Näin vaihdettu loukkaantunut pelaaja ei saa tulla takaisin otteluun. Poikkeuksellista vaihtoa ei koskaan lasketa säännönmukaiseksi vaihdoksi.	15.6, 19.3.3
15.8	ERÄSTÄ TAI OTTELUSTA POISTETUN PELAAJAN VAIHTAMINEN ERÄSTÄ tai OTTELUSTA POISTETTU on pystyttävä vaihtamaan säännönmukaisen vaihdon avulla, muuten joukkue todetaan VAJAAKSI.	6.4.3, 7.3.1, 15.6, 21.3.2, 21.3.3
15.9	SÄÄNNÖNVASTAINEN VAIHTO	
15.9.1	Vaihto on säännönvastainen, jos sitä ei suoriteta säännön 15.6 rajoissa (poikkeuksena sääntö 15.7).	
15.9.2	Kun joukkue on suorittanut säännönvastaisen vaihdon ja peliä on ehditty jatkaa, menetellään seuraavasti:	8.1
15.9.2.1	joukkuetta rangaistaan pallohäviöllä,	6.1.3
15.9.2.2	vaihto korjataan,	
15.9.2.3	joukkue menettää sääntöjen vastaisen vaihdon jälkeen saamansa pisteet. Vastapuolen pisteet säilyvät ennallaan.	
15.10	PELAAJANVAIHTO	
15.10.1	Pelaajanvaihto suoritetaan vaihtoalueella.	1.4.3, K.1b
15.10.2	Vaihtokatko kestää vain sen ajan, mikä tarvitaan vaihdon merkitsemiseen pöytäkirjaan ja pelaajien siirtymiseen kentälle ja sieltä pois.	15.10.3, 25.2.2.3
15.10.3	Vaihtoa pyydetessä vaihdettavan pelaajan (pelaajien) on seistävä vaihtoalueen lähellä valmiina astumaan kentälle. Jos hän ei ole valmiina, vaihtoa ei myönnetä, vaan joukkuetta rangaistaan viivytyksestä. FIVB:n maailmatason ja virallisissa kilpailuissa käytetään numeroituja kilpiä vaihtoja helpottamaan.	1.4.3, 7.3.3, 15.6.3, 16.2
15.10.4	Jos valmentaja aikoo vaihtaa useamman kuin yhden pelaajan, hänen on ilmoitettava niiden lukumäärä vaihtopyynnön esittäessään. Tällöin vaihdot tehdään peräkkäin, pelaajapari kerrallaan.	5.2, 15.2.1, 15.3.2

SÄÄNTÖ		KATSO SÄÄNTÖ JA/TAI KAAVIO (K)
15.11	VIRHEELLISET KATKOPYYNNÖT	
15.11.1	On virheellistä pyytää katkopyyntöjä:	15
15.11.1.1	pallorallin aikana tai aloitusluvan antamisen hetkellä tai sen jälkeen,	6.1.3, 15.2.1
15.11.1.2	kun sen esittää joukkueen jäsen, jolla ei ole siihen oikeutta,	15.2.1
15.11.1.3	toista kertaa pelaajavaihtokatkoa saman joukkueen toimesta, saman pelikatkon aikana,	15.3.2
15.11.1.4	aikalisää tai vaihtoa yli sallitun määrän.	15.1
15.11.2	Ensimmäinen virheellinen katkopyyntö, joka ei vaikuta pelin kulkuun tai viivytä sitä, evätään ilman muita seuraamuksia.	16.1
15.11.3	Toistettu virheellinen katkopyyntö ottelussa tulkitaan viivytykseksi.	16
16	OTTELUN VIIVYTTÄMINEN	
16.1	VIIVYTYSTYYPIT	
	Joukkueen virheellinen toiminta, joka lykkää pelin jatkumista, on viivytystä, ja sellaista on mm.:	
16.1.1	viivyttely pelaajavaihdossa,	15.10.2
16.1.2	muiden katkojen venyttäminen sen jälkeen, kun pelaajat on määrätty jatkamaan peliä,	15
16.1.3	säännönvastaisen vaihdon pyytäminen,	15.9
16.1.4	virheellisen katkopyynnön toistaminen,	15.11.2
16.1.5	pelin viivyttäminen joukkueen jäsenen toimesta.	
16.2	VIIVYTYKSEN RANKAISEMINEN	
16.2.1	"Viivytysvaroitus" ja "viivytysrangaistus" ovat joukkuerangaistuksia.	
16.2.1.1	Viivytyksen rangaistukset pysyvät voimassa koko ottelun ajan.	6.3
16.2.1.2	Kaikki viivytyksen rangaistukset, mukaan lukien varoitukset, merkitään pöytäkirjaan.	25.2.2.6
16.2.2	Joukkueen jäsenen ensimmäisestä viivytyksestä ottelussa määrätään VIIVYTYSVAROITUS.	4.1.1, 6.3, K.11(25)
16.2.3	Toinen, ja sitä seuraavat, minkä tahansa tyyppiset ja kenen tahansa saman joukkueen jäsenen aiheuttamat viivytykset samassa ottelussa katsotaan virheiksi, ja niistä määrätään VIIVYTYSRANGAISTUS: pallohäviö.	6.1.3, K.11(25)
16.2.4	Viivytysseuraamukset, jotka määrätään ennen erän alkua tai erien välisellä tauolla merkitään seuraavan erän seuraamuksiksi.	6.3, 18.1

SÄÄNTÖ		KATSO SÄÄNTÖ JA/TAI KAAVIO (K)
17	PELIN POIKKEUKSELLISET KESKEYTYKSET	
17.1	LOUKKAANTUMINEN	
17.1.1	Jos pelaaja loukkaantuu vakavasti kesken pelin, tuomarin on katkaistava peli heti ja sallittava lääkärin saapuminen kentälle. Palloralli pelataan uudelleen	8.1 6.1.3
17.1.2	Jos loukkaantunutta pelaajaa ei voida vaihtaa säännönmukaisesti tai poikkeuksellisesti, pelaajalle myönnetään kolmen minuutin toipumisaika, samalle pelaajalle kuitenkin vain kerran ottelussa. Jos pelaaja ei tässä ajassa toivu, joukkue todetaan vajaaksi.	6.3, 15.6, 15.7 6.4.3, 7.3.1
17.2	ULKOPUOLISET HÄIRIÖT Jos pelin aikana esiintyy ulkopuolista häiriötä, peli on katkaistava ja palloralli pelataan uudelleen.	6.1.3
17.3	PITKÄT KESKEYTYKSET	
17.3.1	Kun odottamattomat olosuhteet keskeyttävät ottelun, on päätuomarin, järjestäjän ja juryn, jos sellainen on, päätettävä tarvittavista toimenpiteistä tavallisten otteluolosuhteiden palauttamiseksi.	6.3
17.3.2	Jos yksi tai useampi keskeytys ei kestä kaiken kaikkiaan yli neljää tuntia;	17.3.1
17.3.2.1	ja ottelua jatketaan samalla kentällä, kesken jäänyt erä jatkuu normaalisti samasta pelitilanteesta, samoin pelaajin ja sijainnin. Edellisten erien tulokset jäävät voimaan;	1, 7.3
17.3.2.2	ja ottelua jatketaan toisella kentällä, kesken jäänyt erä peruuntuu ja aloitetaan uudelleen samalla aloituskokoonpanolla. Edellisten erien tulokset jäävät voimaan.	7.3
17.3.3	Jos yksi tai useampi keskeytys kestää yhteensä yli neljä tuntia, koko ottelu pelataan uudelleen.	6.3
18	ERÄTAUKO JA PUOLTENVAIHTO	
18.1	ERÄTAUOT Kaikki tauot erien välillä kestävät 3 minuuttia. Tänä aikana suoritetaan puoltenvaihto ja aloitusjärjestysten merkitseminen pöytäkirjaan. Tauko toisen ja kolmannen erän välissä voidaan pidentää 10 minuutin mittaiseksi järjestäjän pyytäessä tätä toimivaltaiselta päätöksentekijältä.	6.2 18.2, 25.2.1.2
18.2	PUOLTENVAIHTO	K.11(3)
18.2.1	Joukkueet vaihtavat kenttäpuolta jokaisen erän jälkeen, ratkaisevaa erää lukuun ottamatta.	7.1
18.2.2	Kun jompikumpi joukkue saavuttaa ratkaisevassa erässä kahdeksan pistettä, joukkueet vaihtavat kenttäpuolia, ilman viivyttelyä. Pelaajien asemat säilyvät ennallaan. Jos kenttäpuolia ei ole vaihdettu johtavan joukkueen saavuttaessa 8 pistettä, se tehdään heti, kun virhe huomataan. Pistetilanne säilyy sellaisena kuin se on vaihdon tapahtuessa.	6.3.2, 7.4.1

LUKU 6 - LIBERO-PELAAJA		
SÄÄNTÖ		KATSO SÄÄNTÖ JÄ/TAI KAAVIO (K)
19	LIBERO-PELAAJA	
19.1	LIBERON NIMEÄMINEN	
19.1.1	Joukkueilla on oikeus nimetä 12 pelaajan joukosta yksi (1) puolustamiseen erikoistunut pelaaja "Libero".	4.1.1
19.1.2	Libero on merkittävä pöytäkirjaan ennen ottelun alkua erilliselle sitä varten varatulle kohdalle.	7.3.2
19.1.3	Libero ei voi olla joukkueen kapteeni eikä pelikapteeni.	5
19.2	VARUSTEET Liberolla tulee olla peliasu (tai liivi uudelleen nimettävää Liberoa varten), jonka paidan ainakin tulee olla vastakkaisvärinen joukkueen muiden pelaajien paidan kanssa. Liberon peliasu voi olla erimallinen, mutta sen tulee olla numeroitu kuten joukkueen muiden pelaajien peliasu.	4.3
19.3	LIBERON SALLITTU TOIMINTA	
19.3.1	Peliin osallistuminen	
19.3.1.1	Libero voi korvata minkä tahansa takapelaajan.	7.4.1.2
19.3.1.2	Libero voi pelata vain takapelaajana eikä hän saa tehdä toteuttaa hyökkäyslyöntiä miltään kentän alueelta (mukaan lukien pelialue ja vapaa-alue), jos pallo lyönnin hetkellä on kokonaisuudessaan verkkotason yläpuolella.	13.2.2, 13.2.3, 13.3.5
19.3.1.3	Libero ei saa suorittaa aloitusta, torjua tai tehdä torjuntayritystä.	12, 14.1, 14.6.2, 14.6.6
19.3.1.4	Muu joukkueen pelaaja ei saa toteuttaa hyökkäyslyöntiä verkkotason yläpuolelta, jos pallo tulee hänelle Liberon sormilyönnillä etukentällä tekemällä suorituksella. Pallo voidaan vapaasti pelata edelleen hyökkäyslyönnillä, jos Libero on tehnyt tällaisen lyönnin etukentän takaa.	13.3.6
19.3.2	Pelaajien korvaaminen	
19.3.2.1	Libero korvaamisia ei lasketa normaaleiksi pelaajavaihtoiksi. Niitä voidaan suorittaa rajoittamattomia kertoja, mutta libero korvaamisten välissä on täytynyt olla palloralli. Liberon tilalle kentälle voi mennä vain se pelaaja, jonka tämä on korvannut.	15.5
19.3.2.2	Korvaamiset voivat tapahtua vain sillä aikaa, kun pallo ei ole pelissä ja ennen aloituslupavihellystä Jokaisen erän alussa libero ei voi mennä kentälle ennen kuin verkkotuomari on tarkistanut aloituskokoonpanot	12.3 7.3.2, 12.1
19.3.2.3	Korvaamista, joka tehdään aloituslupavihellyksen jälkeen, mutta ennen aloituslyöntiä, ei tule evätä, mutta pelatun pallorallin jälkeen joukkueelle tulee antaa suullinen varoitus. Seuraavat myöhään suoritettavat korvaamiset tulee tuomita viivytyksinä.	12.3, 12.4 16.2

SÄÄNTÖ		KATSO SÄÄNTÖ JA/TAI KAAVIO (K)
19.3.2.4	Liberon ja korvattu pelaaja saavat tulla kentälle tai poistua kentältä vain sivurajan yli oman joukkueensa vaihtopenkin edessä olevalta alueelta hyökkäysrajan ja päätyrajan väliltä.	K.1b
19.3.3	Liberon uudelleen nimeäminen:	
19.3.3.1	Nimetyt Liberon loukkaantuessa ja päätuomarilta saadun luvan jälkeen valmentaja voi nimetä uudeksi Liberoksi kenet tahansa joukkueen pelaajan, joka ei ole uudelleen nimeämisen hetkellä kentällä. Loukkaantunut Libero ei voi palata peliin ottelun loppuajaksi. Uudeksi Liberoksi nimetyt pelaajat tulevat pysyä Liberona ottelun loppuun saakka.	
19.3.3.2	Uudelleen nimetyt Liberon numerot tulevat merkitä pöytäkirjan huomautussarakkeeseen ja seuraavan erän aloitusjärjestyslipukkeeseen.	7.3.2, 19.1.2, 25.2.2.7

	LUKU 7 OTTELUN OSANOTTAJIEN KÄYTTÄYTYMINEN	
SÄÄNTÖ		KATSO SÄÄNTÖ JA/TAI KAAVIO (K)
20	KÄYTTÄYTYMISSÄÄNNÖT	
20.1	URHEILULLINEN KÄYTÖS	
20.1.1	Osanottajien on tunnettava viralliset lentopallোসäännöt ja noudatettava niitä.	
20.1.2	Osanottajien on hyväksyttävä erotuomareiden päätökset urheiluhengen mukaisesti, niitä vastustamatta. Epäselvissä tapauksissa pelikapteeni, mutta vain hän, saa pyytää selvitystä.	5.1.2.1
20.1.3	Osanottajat eivät saa toimillaan tai eleillään pyrkiä vaikuttamaan erotuomareiden päätöksiin tai häiritsemään heitä oman joukkueen virheen havaitsemisessa.	
20.2	REILUN PELIN HENKI	
20.2.1	Osanottajien on käyttäydyttävä kunnioittavasti, kohteliaasti ja REILUN PELIN hengessä, ei ainoastaan tuomareita, vaan myös muita toimitsijoita, vastustajia, pelitovereita ja yleisöä kohtaan.	
20.2.2	Kaikki joukkueen jäsenet saavat ottelun aikana keskustella keskenään.	5.2.3.4
21	KÄYTTÄYTYMISRIKKEET JA NIIDEN RANKAISU	
21.1	VÄHÄISET KÄYTTÄYTYMISRIKKEET Vähäiset käyttäytymisrikkeet eivät johda seuraamuksiin. Päätuomarin tehtäviin kuuluu pyrkiä estämään joukkueita lähestymästä seuraamuksiin johtavaa käyttäytymisen tasoa käyttämällä suullista ilmaisua tai käsimerkkiä varoittavana merkinä joukkueen jäsenelle tai joukkueelle sen pelikapteenin kautta. Tällainen varoittava merkki ei ole rangaistus eikä sillä ole muita välittömiä vaikutuksia. Sitä ei merkitä pöytäkirjaan.	5.1.2, 21.3
21.2	RANGAISTUKSEEN JOHTAVA KÄYTTÄYTYMISRIKE Joukkueen jäsenen asiaton käytös toimitsijoita, vastustajia, kanssapelaajia tai yleisöä kohtaan luokitellaan kolmeen luokkaan rikkomuksen vakavuudesta riippuen.	4.1.1
21.2.1	Räikeä käytös: hyvien tapojen ja moraalin vastainen sekä halveksiva käytös.	
21.2.2	Loukkaava käytös: häpäisevät tai loukkaavat sanat tai elkeet.	
21.2.3	Väkivaltainen käytös: fyysinen hyökkäys tai sillä uhkailu.	

SÄÄNTÖ		KATSO SÄÄNTÖ JA/TAI KAAVIO (K)
21.3	RANGAISTUSASTEIKKO	K.9
	Päätuomari arvioi käyttäytymisrikkeen laadun, ja hänen käytettävänään ovat seuraavat pöytäkirjaan merkittävät rangaistukset:	21.2, 25.2.2.6
21.3.1	<i>Rangaistus</i> Joukkueen jäsenen räikeästä käytöksestä ensimmäistä kertaa ottelussa joukkuetta rangaistaan pallohäviöllä.	K.11(6) 4.1.1, 21.2.1
21.3.2	<i>Erästä poistaminen</i>	K.11(7)
21.3.2.1	Joukkueen jäsen, jota rangaistaan erästä poistamisella ei ole oikeutettu pelaamaan kyseistä loppuerää ja hänen tulee istua loppuerä rangaistusalueella, eikä muita vaikutuksia rangaistuksella ole. Erästä poistettu valmentaja menettää oikeutensa osallistua peliin erän aikana ja hänen tulee istua rangaistusalueella.	1.4.5, 4.1.1, 5.2.1, 5.3.2, K.1a, K.1b
21.3.2.2	Ensimmäinen joukkueen jäsenen loukkaava käytös rangaistaan erästä poistamisella ilman muita vaikutuksia.	4.1.1, 21.2.2
21.3.2.3	Toinen räikeä käytös samassa ottelussa saman joukkueen jäsenen toimesta rangaistaan erästä poistamisella ilman muita vaikutuksia.	4.1.1, 21.2.1
21.3.3	<i>Ottelusta poistaminen</i>	K.11(8)
21.3.3.1	Joukkueen jäsenen, jota rangaistaan ottelusta poistamisella, on poistuttava kilpailun valvotulta alueelta ottelun loppuajaksi ilman muita vaikutuksia.	4.1.1, K.1a
21.3.3.2	Ensimmäinen väkivaltainen käytös rangaistaan ottelusta poistamisella ilman muita vaikutuksia.	21.2.3
21.3.3.3	Toinen loukkaava käytös samassa ottelussa, saman joukkueen jäsenen toimesta rangaistaan ottelusta poistamisella ilman muita vaikutuksia.	4.1.1, 21.2.2
21.3.3.4	Kolmas räikeä käytös samassa ottelussa, saman joukkueen jäsenen toimesta rangaistaan ottelusta poistamisella ilman muita vaikutuksia.	4.1.1, 21.2.1
21.4	KÄYTÖSRANGAISTUSTEN SOVELTAMINEN	
21.4.1	Kaikki käytösrangaistukset ovat henkilökohtaisia ja ovat voimassa koko ottelun ajan ja ne merkitään pöytäkirjaan.	21.3, 25.2.2.6
21.4.2	Toistuvat käytösrikkeet joukkueen saman jäsenen toimesta, samassa ottelussa rangaistaan progressiivisesti (sama joukkueen jäsen saa siis toistaessaan rikkeen aina edellistä ankaramman rangaistuksen).	4.1.1, 21.2, 21.3, K.9

SÄÄNTÖ		KATSO SÄÄNTÖ JA/TAI KAAVIO (K)
21.4.3	Erästä - tai ottelusta poistaminen loukkaavan käytöksen - tai väkivaltaisuuden vuoksi eivät edellytä aikaisempaa rangaistusta.	21.2, 21.3
21.5	RIKE TAUON AIKANA Käytösrike ennen erää tai erien välillä rangaistaan säännön 21.3 mukaisesti ja lasketaan seuraavan erän rikkeeksi. ³	18.1, 21.2, 21.3
21.6	RANGAISTUKSIA OSOITTAVAT KORTIT Varoitus: suullinen tai käsimerkki, ei korttia Rangaistus: keltainen kortti Erästä poistaminen: punainen kortti Ottelusta poistaminen: keltainen + punainen kortti (yhdessä)	K.11(6,7,8) 21.1 21.3.1 21.3.2 21.3.3

³ Ottelusta poistaminen johtaa aina kansallisten kilpailusääntöjen ja sarjamääräysten mukaisiin lisäseuraamuksiin. Ks. Suomen Lentopalloliiton Kilpailusäännöt ja Sarjamääräykset

OSA 2 JAKSO II
TUOMARIT, HEIDÄN TEHTÄVÄNSÄ JA VIRALLISET KÄSIMERKIT

LUKU 8 TUOMARIT		
SÄÄNTÖ		KATSO SÄÄNTÖ JA/TAI KAAVIO (K)
22	TUOMARISTO JA MENETTELYT	
22.1	KOKOONPANO Ottelun tuomaristo muodostuu seuraavista toimitsijoista: - päätuomari - verkkotuomari - kirjuri - neljä (kaksi) rajatuomaria Heidän sijaintinsa käy ilmi kaaviosta 10. FIVB:n maailmatason ja virallisissa kilpailuissa avustava kirjuri on pakollinen.	23 24 25 26
22.2	MENETTELYT	
22.2.1	Vain päätuomari ja verkkotuomari saavat käyttää pilliä ottelun aikana:	
22.2.1.1	päätuomari antaa viheltämällä luvan aloitukseen, joka aloittaa pallorallin;	6.1.3, 12.3
22.2.1.2	pää- ja verkkotuomari katkaisee viheltämällä pallorallin, edellyttäen että he ovat varmoja virheen tapahtumisesta ja ovat todenneet sen laadun.	
22.2.2	Tuomarit voivat käyttää pilliä myös pelikatkon aikana hyväksyessään tai evätessään joukkueen esittämän pyynnön.	5.1.2, 8.2
22.2.3	Katkaistuaan pelin viheltämällä on tuomareiden heti näytettävä virallisilla käsimerkeillä:	22.2.1.2, 28.1
22.2.3.1	Jos virheen viheltää päätuomari, hänen tulee näyttää: a) seuraavaksi aloittava joukkue, b) virheen laatu, c) virheen tehnyt pelaaja (jos tarpeen). Verkkotuomari toistaa päätuomarin näyttämät käsimerkit tämän jäljessä.	K11(2) 12.2.2, K.11(2)
22.2.3.2	Jos virheen viheltää verkkotuomari, hänen tulee näyttää: a) virheen laatu, b) virheen tehnyt pelaaja (jos tarpeen), c) seuraavaksi aloittava joukkue verkkotuomarin toistaessa päätuomarin käsimerkin. Tällaisessa tapauksessa päätuomari ei näytä virhettä tai virheen tehnyttä pelaajaa, vaan vain seuraavaksi aloittavan joukkueen merkin.	
22.2.3.3	Kaksoisvirhetapauksissa molempien tuomareiden tulee näyttää: a) virheen laatu, b) virheen tehneet pelaajat (jos tarpeen), c) seuraavaksi aloittava joukkue päätuomarin tekemän päätöksen ja käsimerkin mukaan.	

SÄÄNTÖ		KATSO SÄÄNTÖ JA/TAI KAAVIO (K)
23	PÄÄTUOMARI	
23.1	SIJAINTI Päätuomari toimii istuen tai seisten tuomaritelineellä, joka on verkon toisessa päässä. Hänen silmiensä tulee olla n. 50 cm verkon yläreunaa korkeammalla	K.1a, K.1b, K.10
23.2	VALTUUDET	
23.2.1	Päätuomari johtaa ottelua alusta loppuun asti. Hänellä on määräämisvalta kaikkiin tuomariston ja molempien joukkueiden jäseniin nähden. Ottelussa hänen päätöksensä ovat lopullisia. Hänellä on oikeus muuttaa muiden toimitsijoiden päätöksiä, jos huomataan heidän erehtyneen. Hän voi myös vaihtaa toimitsijan toiseen, jos tämä ei hoida tehtäviään kunnolla.	4.1.1, 6.3
23.2.2	Päätuomari valvoo myös pallonpalauttajien, lattianpyyhkijöiden ja pikakuivaajien toimintaa.	3.3
23.2.3	Päätuomarilla on valta tehdä päätös missä tahansa peliä koskevassa asiassa, myös sellaisessa, jota ei mainita pelisäännöissä.	
23.2.4	Päätuomari ei saa sallia keskustelua tekemistään päätöksistä. Pelikapteenin pyynnöstä hänen on kuitenkin selitettävä, millaiseen sääntösovellukseen tai -tulkintaan hänen tekemänsä päätös perustuu. Jos pelikapteeni ilmoittaa välittömästi olevansa eri mieltä tuomarin selityksestä ja varaa itselleen oikeuden tehdä ottelun päätyttyä asiasta virallisen vastalauseen, päätuomarin on se sallittava.	20.1.2 5.1.2.1 5.1.2.1, 5.1.3.2, 25.2.3.2
23.2.5	Päätuomarin on valvottava niin ennen ottelua kuin ottelun aikana, että pelialue, varusteet ja olosuhteet ovat vaatimusten mukaiset.	Luku I
23.3	TEHTÄVÄT	
23.3.1	Ennen ottelua päätuomari:	
23.3.1.1	tarkastaa pelialueen, -pallojen ja muiden varusteiden kunnon,	Luku I
23.3.1.2	suorittaa arvonnat joukkueiden kapteenien kanssa,	7.1
23.3.1.3	valvoo joukkueiden lämmittelyä.	7.2
23.3.2	Ottelun aikana ainoastaan päätuomarilla on oikeus:	
23.3.2.1	varoittaa joukkueita,	21.1
23.3.2.2	rankaista käyttäytymisrikkeet ja viivytykset,	16.2, 21.2

SÄÄNTÖ		KATSO SÄÄNTÖ JA/TAI KAAVIO (K)
23.3.2.3	<p>päätää:</p> <p>a) syöttäjän virheistä ja syöttävän joukkueen sijoittumisesta, mukaan lukien peittäminen,</p> <p>b) virheistä pallon pelaamisessa,</p> <p>c) virheistä verkon päällä ja sen yläosassa,</p> <p>d) liberon hyökkäyslyönnistä ja virheellisestä takapelaajan hyökkäyslyönnistä,</p> <p>e) pelaajan hyökkäyslyönnistä, jonka tämä tekee Liberon etukentällä tai sen jatkeella suorittamasta sormilyönnistä,</p> <p>f) virheistä pallon alittaessa verkkotason verkon alla.</p>	<p>7.4, 12.4, 12.5, 12.7.1</p> <p>9.3</p> <p>11.4.1, 11.4.4</p> <p>13.3.3, 13.3.5</p> <p>13.3.6</p> <p>8.4.5</p>
23.3.3	Ottelun päättyessä hän tarkistaa ja allekirjoittaa pöytäkirjan.	25.2.3.3
24	VERKKOTUOMARI	
24.1	SIJAINTI	
	Verkkotuomari toimii seisten verkkopylvään luona pelikentän ulkopuolella vastapäätä päätuomaria.	K.1a, K.1b, K.10
24.2	VALTUUDET	
24.2.1	Verkkotuomari on päätuomarin apulainen, mutta hänellä on myös oma vastuualueensa. Jos päätuomari tulee estyneeksi hoitamaan tehtävänsä, verkkotuomari voi korvata hänet.	24.3
24.2.2	Hän voi myös käsimerkein, viheltämättä, ilmoittaa valtuuksiensa ulkopuolella tapahtuvista virheistä, mutta hän ei saa painostaa niillä päätuomaria.	24.3
24.2.3	Hän valvoo kirjurin (kirjureiden) työtä.	25.2
24.2.4	Hän valvoo penkillä olevia joukkueen jäseniä ja ilmoittaa heidän käytösrikkeistään päätuomarille.	4.2.1
24.2.5	Hän valvoo pelaajia lämmittelyalueella.	4.2.3
24.2.6	Hän myöntää katkot, valvoo niiden pituuden, ja evää virheelliset pyynnöt.	15, 15.11, 25.2.2.3
24.2.7	Hän valvoo joukkueiden aikalisien ja pelaajavaihtojen lukumäärää, ja ilmoittaa toisesta aikalisästä sekä viidennestä ja kuudennesta pelaajavaihdosta päätuomarille ja kulloinkin kyseessä olevan joukkueen valmentajalle.	15.1, 25.2.2.3
24.2.8	Pelaajan loukkaantuessa verkkotuomari myöntää poikkeuksellisen vaihdon tai kolmen minuutin toipumisajan.	15.7, 17.1.2
24.2.9	Verkkotuomari valvoo kentän pinnan pelikelpoisuutta, pääasiassa etukentällä. Hän valvoo myös ottelun aikana, että pallot pysyvät sääntöjen mukaisina.	1.2.1, 3
24.2.10	Verkkotuomari valvoo rangaistusalueilla olevia joukkueen jäseniä ja raportoi heidän käyttäytymisrikkeistään päätuomarille.	1.4.5, 21.3.2
24.3	TEHTÄVÄT	
24.3.1	Kunkin erän alussa, ratkaisevassa erässä puoltenvaihdon jälkeen ja muutenkin tarvittaessa hän tarkistaa, että pelaajien asemat kentällä ovat aloitusjärjestyslipukkeen mukaiset.	5.2.3.1, 7.3.2, 7.3.5, 18.2.2

SÄÄNTÖ		KATSO SÄÄNTÖ JA/TAI KAAVIO (K)
24.3.2	Ottelun aikana verkkotuomari päättää, viheltää ja osoittaa merkein seuraavista virheistä:	
24.3.2.1	tunkeutuminen vastustajan kentälle ja ilmatilaan verkon alitse;	11.2
24.3.2.2	aloitusta vastaanottavan joukkueen sijoittumisvirheet;	7.5
24.3.2.3	pelaajan virheellinen koskettaminen verkon alaosaan tai hänen puolellaan kenttää antenniin;	11.3.1
24.3.2.4	toteutuneen takapelaajan torjunnan tai Liberon torjuntayrityksen;	13.3.3, 14.6.2, 14.6.6
24.3.2.5	pallon koskettaminen pelikentän ulkopuolisiin esineisiin;	8.4.2, 8.4.3, 8.4.4
24.3.2.6	pallon koskettaminen pelikenttään, silloin kun päätuomari ei paikaltaan voi kosketusta nähdä;	8.3
24.3.2.7	pallo ylittää verkon kokonaan tai osittain ylityskaistan ulkopuolelta tai koskettaa antennia hänen puolellaan kenttää.	8.4.3, 8.4.4
24.3.3	Ottelun päättyessä verkkotuomari allekirjoittaa pöytäkirjan.	25.2.3.3
25	KIRJURI	
25.1	SIJAINTI	
	Kirjuri istuu pöydän ääressä pelialueella vastapuolella päätuomaria	K.1a, K.1b, K.10
25.2	TEHTÄVÄT	
	Hän pitää ottelun kulusta sääntöjen mukaisesti pöytäkirjaa yhteistyössä verkkotuomarin kanssa. Hänellä on käytettävänään summeri tai muu äänimerkki yhteydenpitoon erotuomareiden kanssa hänen vastuualueensa tehtävien osalta.	
25.2.1	Ennen ottelun ja erän alkua kirjuri:	
25.2.1.1	merkitsee pöytäkirjaan käytössä olevan menettelyn mukaan tiedot ottelusta ja joukkueista, mukaan lukien libero pelaajan nimen ja numeron, ottaen siihen kapteenien ja valmentajien nimikirjoitukset;	4.1, 5.1.1, 5.2.2, 7.3.2, 19.1.2, 19.3.3.2
25.2.1.2	kirjaa aloitusjärjestyslipukkeista molempien joukkueiden aloituskokoonpanot; Jos hän ei ole saanut aloitusjärjestyslipukkeita ajoissa, hänen on välittömästi ilmoitettava siitä verkkotuomarille;	5.2.3.1, 7.3.2
25.2.2	Ottelun aikana kirjuri:	
25.2.2.1	merkitsee pöytäkirjaan joukkueiden saamat pisteet;	6.1
25.2.2.2	valvoo joukkueiden aloitusjärjestystä ja ilmoittaa virheestä tuomareille heti aloituksen jälkeen;	12.2
25.2.2.3	merkitsee pöytäkirjaan aikalisät ja pelaajavaihdot valvoen niiden lukumäärää ja ilmoittaen sen verkkotuomarille;	15.1, 15.4.1, 24.2.6, 24.2.7
25.2.2.4	ilmoittaa tuomareille virheistä katkopyynnöissä;	15.11
25.2.2.5	ilmoittaa tuomareille erän päättymisestä ja kahdeksannen pisteen saavuttamisesta ratkaisevassa erässä;	6.2, 15.4.1, 18.2.2

SÄÄNTÖ		KATSO SÄÄNTÖ JA/TAI KAAVIO (K)
25.2.2.6	merkitsee pöytäkirjaan rangaistukset;	16.2, 21.3
25.2.2.7	merkitsee kaikki verkkotuomarin määräämät merkinnät kuten poikkeukselliset vaihdot, toipumisajan, pitkittyneet keskeytykset, ulkopuoliset häiriöt jne.	15.7, 17.1.2, 17.2, 17.3
25.2.3	Ottelun loputtua kirjuri:	
25.2.3.1	merkitsee pöytäkirjaan ottelun lopputuloksen;	6.3
25.2.3.2	jos ottelusta tehdään vastalause, päätuomarin antaman luvan jälkeen, kirjoittaa itse tai antaa joukkueen kapteenin kirjoittaa vastalause tapahtumasta lausunto pöytäkirjaan;	5.1.2.1, 5.1.3.2, 23.2.4
25.2.3.3	allekirjoitettuaan pöytäkirjan itse ja ottaa siihen vahvistukseksi joukkueiden kapteenien ja lopuksi tuomareiden allekirjoitukset.	5.1.3.1, 23.3.3, 24.3.3
26	AVUSTAVA KIRJURI	
26.1	SIJAINTI Avustava kirjuri toimii ja istuu kirjurin vieressä kirjurin pöydän ääressä.	22.1
26.2	TEHTÄVÄT Hän merkitsee pelaajien korvaamiset libero pelaajalla. Hän avustaa kirjurin työhön kuuluvissa hallinnollisissa toimenpiteissä. Jos kirjuri tulee estyneeksi hoitamaan tehtävänsä, avustava kirjuri voi korvata hänet.	19.3
26.2.1	Ennen ottelun ja erän alkua avustava kirjuri:	
26.2.1.1	valmistelee liberopelaajan valvonta pöytäkirjan;	
26.2.1.2	valmistelee varaottelupöytäkirjan;	
26.2.2	Ottelun aikana avustava kirjuri:	
26.2.2.1	merkitsee liberopelaajan pelaajien korvaamiset yksityiskohtaisesti;	19.3.1.1
26.2.2.2	ilmoittaa liberopelaajan pelaajien korvaamisissa tapahtuvasta jokaisesta virheestä tuomareille;	19.3.2.1
26.2.2.3	aloittaa ja lopettaa teknisten aikalisien ajanoton;	15.4.1
26.2.2.4	hoitaa kirjurin pöydällä olevaa käsikäyttöistä tulostaulua;	
26.2.2.5	tarkistaa että tulostaulut täsmäävät;	25.2.2.1
26.2.2.6	Jos tarpeen, päivittää varaottelupöytäkirjan ja antaa sen kirjurille.	25.2.1.1
26.2.3	Ottelun loputtua avustava kirjuri:	
26.2.3.1	allekirjoittaa liberopelaajan valvontapöytäkirjan ja luovuttaa sen tarkistettavaksi;	
26.2.3.2	allekirjoittaa ottelupöytäkirjan.	

SÄÄNTÖ		KATSO SÄÄNTÖ JA/TAI KAAVIO (K)
27	RAJATUOMARIT	
27.1	SIJAINTI Jos vain kahta rajatuomaria käytetään, he sijoittuvat kentän kulmiin erotuomareista oikealle viistosti 1-2 m päähän kulmasta. Kumpikin heistä valvoo sekä pääty- että sivurajaa omalla puolellaan. FIVB:n nimetyissä maailmatason ja virallisissa kilpailuissa on oltava neljä rajatuomaria. Rajatuomarit seisovat vapaa-alueella 1-3 m päässä jokaisesta kulmasta valvomansa rajan kuvitteellisella jatkeella.	K.1a, K.1b, K.10 K.10
27.2	TEHTÄVÄT	
27.2.1	Rajatuomarit käyttävät tehtävässään lippua (kooltaan 40 x 40 cm) kaavion 12 mukaisesti osoittaakseen:	
27.2.1.1	"pallo sisällä" tai "pallo ulkona" aina kun pallo putoaa heidän valvomansa (-iensa) rajan (rajojen) läheisyyteen;	8.3, 8.4
27.2.1.2	milloin ulosmennyttä palloa on hipaistu palloa vastaanottavan joukkueen pelaajan toimesta;	8.4, K.12(3)
27.2.1.3	milloin pallo koskettaa antennia, syötetty pallo ylittää verkon ylityskaistan ulkopuolelta, tms.;	8.4.3, 8.4.4
27.2.1.4	milloin pelaaja (aloittajaa lukuun ottamatta) on aloituksen lyöntihetkellä kenttensä ulkopuolella;	7.4, K.12(4)
27.2.1.5	aloittajan rajarikot;	12.4.3
27.2.1.6	milloin pelaaja koskettaa antennia pelatessaan palloa tai sekaantuessaan peliin rajatuomarin valvomalla kenttäpuolella;	11.3.1, K.12(4)
27.2.1.7	pallo verkon ylityksen ylityskaistan ulkopuolelta vastustajan kenttäpuolelle tai koskettaminen antennia hänen kenttäpuolellaan.	10.1.1
27.2.2	Päätuomarin pyynnöstä rajatuomarin on toistettava merkkinsä.	
28	VIRALLISET KÄSI- JA LIPPUMERKIT	
28.1	EROTUOMAREIDEN KÄSIMERKIT Tuomarien on ilmoitettava virallisia käsimerkkejä käyttäen syy heidän vihellykseensä (tapahtuneen virheen laatu tai myönnetyn katkon tarkoitus). Ilmoittaminen suoritetaan siten, että käsimerkkiä näytetään jonkin aikaa, ja jos siihen käytetään vain yhtä kättä, se tehdään virheen tehneen tai katkon pyytäneen joukkueen puoleisella kädellä.	K.11
28.2	RAJATUOMARIEN LIPPUMERKIT Rajatuomarien on ilmoitettava virallisia lippumerkkejä käyttäen virheen laatu ja näytettävä merkkiään jonkin aikaa.	K.12

OSA 2 JAKSO III
KAAVIOT:

OSA 3

MÄÄRITELMÄT

Kilpailun valvonta-alue	Kilpailun valvonta-alue on käytävä ja se koko alue, joka ympäröi pelikenttää ja vapaa-alueita, ja jonka ulkoreunana on koko kilpailualueen raja-aita (katso Kaavio 1a).
Alue	Nämä ovat pelialueen (eli pelikenttä ja vapaa-alue) osia, jotka säännöissä on varattu erityistä tarkoitusta varten (tai joihin soveltuu erityisiä rajoituksia). Näitä ovat muun muassa: etukenttä, aloitusalue, vaihtoalue, vapaa-alue, takakenttä ja liberon korvaamisille varattu alue.
Pelialueen ulkopuoliset alueet	Nämä ovat vapaa-alueen ulkopuolella olevat osat, joille säännöissä on määrätty erityinen tehtävä. Näitä ovat muun muassa lämmittelyalue ja rangaistusalue.
Verkon alapuolinen tila	Yläreunastaan verkon alareunan ja sen verkkopylväisiin yhdistävän alaköyden, sivuiltaan verkkopylväiden ja alareunastaan pelikentän pinnan rajaama tila.
Ylityskaista	Ylityskaistan rajaa: <ul style="list-style-type: none">- vaakasuunnassa verkon yläreunan nauha;- antennit ja niiden kuvitellut jatkeet; ja- katto. Pallon on kuljettava ylityskaistan läpi mennessään vastapuolen kenttäpuolelle.
Ulkotila	Ulkotila on verkkotason pystysuunnassa ylityskaistan ja verkon alapuolisen tilan ulkopuolelle rajautuva tila.
Vaihtoalue	Vaihtoalue on se osa vapaa-alueita, jolla pelaajavaihdot suoritetaan.
”Ei FIVB:n kanssa ole toisin sovittu”	Näin ilmaisten on haluttu ilmoittaa, että vaikka säännöillä on vakioitu pelin varusteita ja olosuhteita, voi FIVB erityisissä tilanteissa sallia poikkeavia järjestyksiä, jotta peliä sinänsä voidaan edistää tai uusia ehtoja/sääntöjä halutaan testata.
FIVB standardit	Tekniset määritteet tai rajat, joita FIVB on asettanut eri varusteiden valmistajille.
Rangaistusalue	Molemmilla kilpailun valvonta-alueiden puolikkaille päätyrajan jatkeiden taakse, vapaa-alueen ulkopuolelle ja vähintään 1,5 metrin päähän joukkueiden penkkien takareunasta sijoitettu rangaistusalue.
Virhe	(i) Suoritus pelissä, joka on sääntöjen vastainen, (ii) Sääntöjen rikkomus, joka ei ole pelisuoritus.
Pompottelu	Pompottelua on pallon pompottaminen maahan (useimmiten valmistautumisenä pallon heittämiseen tai syöttämiseen). Muita valmistelevia toimia voivat olla mm. pallon siirtely pelaajan kädessä toiseen.
Tekninen aikalisä	Tämä pakollinen erityisaikalisä on normaalien aikalisien lisäksi tarkoitettu edistämään lentopalloa luomalla tilanne, jossa peliä voidaan analysoida ja samalla peliin liittyen voida luoda mahdollisuus käyttää taukoa kaupallisiin tarkoituksiin. Tekniset aikalisät ovat pakollisia FIVB maailmatason ja virallisissa kilpailuissa

Pallonpalauttajat	Näiden ottelun toimitsijoiden tehtävä on hoitaa pelin sujumista toimittamalla palloja aloittajalle pallorallien välisenä aikana.
Piste pelatusta pallosta	Tässä järjestelmässä jokaisesta voitetusta pallosta tulee piste.
Erätauko	Aika erien välissä. Kenttäpuolien vaihto viidennessä (ratkaisevassa) erässä ei ole erätauko.
Huomautus	Päätuomarin joukkueen kapteenille suullisesti antama lievä nuhde esimerkiksi liberopelaajan myöhäistä korvaamista koskien .