

REFEREEING GUIDELINES AND INSTRUCTIONS

2024 Versio

Suomennos SLEL/Pasi Hakkarainen

28.6.2024/v1.0 (Käännöksessä on käytetty avuksi Google Gemini tekoälyä ja käännöksessä voi olla terminologiavirheitä).

Toimittaja Jori Ostrovskij

Refereeing Guidelines and Instructions

Johdanto

Sääntö 1 - Pelialue

Sääntö 2 - Verkko ja verkkotolpat

Sääntö 3 - Pallo

Sääntö 4 - Joukkueet

Sääntö 5 - Joukkueen johtajat

Sääntö 6 - Pisteiden, erän ja ottelun voittaminen

Sääntö 7 - Pelin rakenne

Sääntö 8 - Pelin tilanteet

Sääntö 9 - Pallon pelaaminen

Sääntö 10 - Pallo verkolla

Sääntö 11 - Pelaaja verkolla

Sääntö 12 - Aloitusyöttö

Sääntö 13 - Hyökkäyslyönti

Sääntö 14 - Torjunta

Sääntö 15 - 15 - Sääntömääräiset pelikatkot (aikalisät ja pelaajavaihdot)

Sääntö 16 - Pelin viivyttäminen ja virheelliset katkopyynnöt

Sääntö 18 - Erätauot ja puoltenvaihto

Sääntö 19 - Liberopelaaja

Sääntö 20 - Käyttäytymissäännöt

Sääntö 21 - Käytösrikkeet ja niiden rankaisu

Sääntö 23 - Päätuomari

Sääntö 24 - Verkkotuomari

Sääntö 25 - Haastetuomari ja uusi teknologia

Sääntö 27 - Kirjuri

Sääntö 29 - Rajatuomarit

Sääntö 30 - Viralliset käsimerkit

JOHDANTO

Nämä ohjeet ja määräykset ovat voimassa kaikissa kansainvälisissä kilpailuissa. Näiden tapahtumien tärkeyden vuoksi kaikkien tuomareiden on oltava valmiita täyttämään velvollisuutensa parhaalla mahdollisella tavalla sekä pelin ja sääntöjen tuntemuksen että fyysisen ja psyykkisen kunnon osalta. On erittäin tärkeää, että kaikki kansainväliset FIVB-tuomarit, kansainväliset ja kansainvälisiksi ehdokkaat ymmärtävät suorituksensa merkityksen ja tärkeyden nykyaikaiselle lentopallolle.

FIVB:n peli- ja tuomarioimikunta (RG&RC) kehottaa kaikkia lentopallotapahtumissa toimivia tuomareita perehtymään perusteellisesti FIVB:n virallisiin lentopallোসääntöihin (2022-2024), näihin tuomariohjeisiin ja -määräyksiin, casebookiin ja FIVB:n verkkosivustolla oleviin materiaaleihin, jotta pelistämme tulisi eloisampaa ja välttyttäisiin keskeytyksiltä. FIVB ja RG&RC ovat vakuuttuneita siitä, että kaikki sen tuomarit osaavat ja tietävät kuinka soveltaa pelin virallisia sääntöjä; siksi ei ole tarpeen käydä läpi sääntöjen yksityiskohtia.

Tämän asiakirjan päätavoitteena on yhtenäistää mahdollisimman pitkälle tuomarikriteerit, tulkita joitakin sääntöjä ja niiden tarkkaa soveltamista käytännössä. Vaikka tämä asiakirja on laadittu ja suunnattu kansainvälisellä tasolla toimiville tuomareille, eri maiden kansallisten liittojen tuomareita kehoitetaan lukemaan ja keskustelemaan tästä asiakirjasta maansa kansainvälisten tuomareiden kanssa. Jos sääntöjen soveltamista tai tulkintaa on tarpeen selventää tarkemmin, jokainen kansainvälinen tuomari voi lähettää FIVB:lle (volleyball.referee@fivb.com) pyynnön, jossa kuvataan tilanne ja esitetään ehdotuksia sen ratkaisemiseksi. Kaikki tällaiset tapaukset analysoidaan, ja virallinen ratkaisu, jos tarpeen, esitetään virallisissa tuomaria koskevissa asiakirjoissa.

Vuonna 2024 kannustamme edelleen sujuvaan tuomarioimintaan – eli puuttumaan peliin mahdollisimman vähän ja helpottamaan ottelun etenemistä viihteenä. Sujuvan tuomarioiminnan käsitteen pohjalta on ymmärrettävä, miten tuomarit voivat osaltaan estää keinotekoisia riitoja, viivytyksiä ja keskeytyksiä ottelussa. Tuomarien on ymmärrettävä sääntöjen soveltamisen taustalla olevaa filosofiaa, jonka tarkoituksena on luoda viihdepaketti, jota miljoonat ihmiset ympäri maailmaa katsovat ja nauttivat.

Hyvä tuomari auttaa tässä pysymällä taustalla. Huono tuomari haittaa tätä show'ta haluamalla ottaa johtavan roolin ottelussa "metsästäväällä" virheitä. Tuomarin on palkittava pelaajat ja joukkueet näyttävistä ja jännittävistä suorituksille sääntöjen hengen mukaisesti. Lisäksi on olennaista, että kansainvälisellä tuomarilla on erinomaiset suhteet pelaajiin, valmentajiin jne. ja että hänen käyttäytymisensä on esimerkillistä. Ottelun aikana hänen on kyettävä erottamaan ottelun stressissä tehdyt normaalit tunteiden ilmaisut ja todellinen tietoinen epäurheilijamainen käytös.

Hänen ei pitäisi koskaan rangaista tällaisista spontaaneista tunteiden ilmaisuista, jotta ottelut pelattaisiin hyvässä ilmapiirissä; joukkueiden kohtuulliset ja asianmukaiset tunteiden ilmaisut tulisi sallia, kuten seisomaan nouseminen ja kannustaminen erinomaisten pelitilanteiden jälkeen. Tietoiset negatiiviset ilmaukset tai virheelliset eleet vastustajaa kohtaan tai tuomarin päätöksistä protestointi ovat kuitenkin ehdottomasti kiellettyjä ja ne rangaistaan.

Sääntö 1 - Pelialue

1. Kaksi päivää ennen kilpailua tuomaritoimikunnan, joka on osa valvontakomiteaa, on yhdessä tuomareiden kanssa tarkistettava rajojen mitat ja laatu. Kun käytössä on Challenge-järjestelmä, kentän tarkat mitat ovat entistä tärkeämpiä. Tämä tarkistus on tehtävä ennen Challenge-kameroiden kalibrointia. Jos valvontakomiteaa ei ole ja he havaitsevat epäsäännöllisyyksiä, heidän on ilmoitettava siitä välittömästi järjestäjille ja varmistettava sen korjaaminen. Tarkastuksessa on erityisesti varmistettava:
 - Ovatko viivat tarkalleen 5 cm leveitä (ei enempää eikä vähempää)
 - Viivojen ja lävistäjien pituus (12,73 m/41' 9" kumpikin) molemmilla kentillä
 - Erottavatko viivojen värit selvästi kentän ja vapaan alueen väreistä
2. Tarkista, että vapaa-alue FIVB:n, maailman ja virallisten tapahtumien osalta on tarkalleen 6,5 m kentän takaosassa mainostauluihin asti ([sääntö 1.1](#)), sekä tarkalleen 5 m sivuilla (kirjurin pöytään tai mainostauluihin asti). Huomaa, että penkkien on oltava hieman kauempana kentästä kuin kirjurin pöytä, jotta varmistetaan täydellinen 5 m vapaa-alue.
3. Ennen ottelua päätuomarin on tarkistettava, onko pelipinnalla märkiä kohtia ja mahdolliset epätasaisuudet (pinnan pullistumat ja aallot, irtonaiset mainosbannerit jne.) on korjattava.

Sääntö 2 - Verkko ja verkkotolpat

1. Verkon joustavuuden vuoksi päätuomarin tulee tarkistaa, onko verkko kiristetty oikein. Heittämillä pallon verkkoon, hän voi nähdä, kimpoaako se oikein. Pallon on pompattava oikein kiristetyistä verkosta. Jos verkko pullottaa, sitä ei voida käyttää ja se on korjattava. Verkon pystysuoran tason on oltava kohtisuorassa pelipintaan nähden ja keskiviivan akselin suuntainen.

Antennit on sijoitettava verkon vastakkaisille puolille kohtaan 4 sivurajojen ulkoreunan yläpuolelle ([kaavio 3](#)), jotta molemmat kenttäpuolet olisivat mahdollisimman identtiset. Ennen ottelun virallista alkulämmittelyä tuomareiden on tarkistettava, että antennit ja verkkomerkit on kiinnitetty oikein verkkoon.
2. Ottelua ei saa aloittaa, jos verkon silmukka tai jompikumpi kangasnauha on repeytynyt. (katso myös [sääntö 10.3.2](#)).
3. Verkkotuomarin on mitattava verkon korkeus ennen arvontaa tähän tarkoitukseen suunnitellulla mittasauvalla (mieluiten metallisella). Sauvaan on merkittävä miesten ja naisten verkon korkeudet, jotka ovat 243/245 cm ja 224/226 cm. Päätuomari pysyy verkkotuomarin lähellä tämän tarkastuksen aikana valvoakseen ja vahvistaakseen mittauksen.
4. Ottelun aikana (ja erityisesti jokaisen erän alussa) vastaavien rajatuomareiden (jos heitä on) on tarkistettava, ovatko verkkomerkit täysin kohtisuorassa pelikenttään nähden ja sivurajojen päällä sekä ovatko antennit aivan verkkomerkkien ulkoreunalla. Jos näin ei ole, ne on säädettävä välittömästi.

5. Ennen ottelun virallista lämmittelyä ja ottelun aikana tuomareiden on tarkistettava, etteivät tolpat ja tuomariteline aiheuta vaaraa pelaajille (esim. tolppien ulkonevat osat vinssin ympärillä, mikrofonit, tolppia kiinnittävät vaijerit jne.). Jos havaitaan esineitä, jotka voivat aiheuttaa loukkaantumisriskin, tuomareiden tulee pyytää järjestäjiä poistamaan tai peittämään ne.
6. Lisävarusteet: Joukkueiden penkit, kirjurin pöytä, kaksi sähköistä summeria punaisilla/keltaisilla valoilla (yksi summeri kunkin joukkueen valmentajan lähellä) normaaleiden pelin katkopyyntöjen merkiksi (kun tabletteja ei käytetä), päätuomarin teline, verkon korkeuden mittaamiseen tarkoitettu sauva, painemittari, pumppu, lämpömittari, kosteusmittari, teline 6 ottelupallolle, vähintään 8 imukykyistä pyyhettä (40x40cm tai 40x80cm) nopeille pikakuivaajille ja kaksi Libero-liiviä. FIVB:n, maailmanmestaruus- ja virallisissa kilpailuissa kirjurin pöydälle tai e-scoresheetjärjestelmään tulisi asentaa myös summeri, jolla ilmoitetaan syöttöjärjestysvirheistä, Libero-virheistä ja vaihtopyynnöistä.
7. Järjestäjän on myös toimitettava kaksi varalla olevaa antennia ja varaverkko kirjurin pöydän alle tai kentän lähelle.
8. Sähköinen tulostaulu on pakollinen FIVB:n, maailmanmestaruus- ja virallisissa kilpailuissa, samoin kuin manuaalinen tulostaulu kirjurin pöydällä (tai Litescore). Huomautus: vaikka Litescorea käytettäisiin, manuaalisen tulostaulun on oltava saatavilla teknisen vian varalta.

Sääntö 3 - Pallo

1. (Metallinen) pallojalusta tarvitaan kuuden ottelupallon säilyttämiseen pöytäkirjanpitäjän pöydän lähellä (5 palloa pelissä + 1 varapallo). Jos tarvitaan lisää palloja, ne sijoitetaan kärryyn mainostaulujen taakse molemmille aloistusalueille.
2. Verkkotuomari ottaa haltuunsa kaikki ottelussa käytettävät pallot ennen pelin alkua ja tarkistaa, että niillä kaikilla on samat ominaisuudet (väri, ympärysmitta, paino ja paine).
3. Vain FIVB:n hyväksymiä palloja saa käyttää (merkki ja tyyppi päätetään kussakin kilpailussa ja määritellään kilpailukohtaisessa ohjeistossa). Tuomarien on tarkistettava tämä, ja jos FIVB-leimaa ei ole painettu palloihin, ottelua ei saa aloittaa, ellei tekninen delegaatti anna siihen lupaa.
4. Viiden pallon järjestelmä – ottelun aikana (normaali käytäntö):

Käytetään kuutta pallonpalauttajaa, jotka sijoitetaan vapaa-alueelle sääntöjen [kaavion 10](#) mukaisesti.

Ennen ottelun alkua pallonpalauttajat paikoilla 1, 2, 4 ja 5 saavat kukin pallon verkkotuomarilta, joka antaa viidennen pallon syöttäjälle ensimmäiseen ja ratkaisevaan erään.

Ottelun aikana, kun pallo on poissa pelistä:

1. Jos pallo on kentän ulkopuolella, lähin palauttaja noutaa sen ja vierittää sen välittömästi sille palauttajalle, joka on juuri antanut pallonsa sille pelaajalle, jonka piti syöttää.
2. Pallo siirretään pallonpalauttajien välillä vierittämällä sitä maassa (ei heittämällä), kun pallo on poissa pelistä, mieluiten ei kirjurin pöydän puolella.

3. Jos pallo on kentällä, pallon lähellä olevan pelaajan on vieritettävä se välittömästi kentältä ulos lähimmän rajan yli.
4. Kun pallo on poissa pelistä, pallonpalauttajan numero 1 tai 2, tai 4 tai 5 on annettava pallo syöttäjälle mahdollisimman pian, jotta syöttö voidaan suorittaa ilman viivettä.
5. Jos COVID-19-infektioiden tai joidenkin maailman- ja virallisten kilpailujen vuoksi vaaditaan erityistoimenpiteitä, viiden pallon järjestelmää ja pallonpalauttajien määrää voidaan muuttaa/vähentää samoin kuin pallon jakelua, keräämistä ja desinfiointia. Kilpailukohtaisessa ohjeistossa selitetään tämä yksityiskohtaisesti.

Sääntö 4 - Joukkueet

1. Joukkueen kokoonpano voi koostua enintään 17 henkilöstä, joihin kuuluu enintään 12 pelaajaa, joista enintään 2 voi olla liberoita, ja enintään 5 joukkueen teknistä toimihenkilöä. Penkillä sallitut 5 toimihenkilöä ovat: valmentaja, enintään kaksi apuvalmentajaa, lääkäri ja yksi joukkueen terapeutti. Valmentaja kuitenkin valitsee viisi teknistä toimihenkilöä edellyttäen, että heidät on lueteltu O2-bis-lomakkeella.

FIVB:n, maailmanmestaruus- ja virallisissa aikuisten kilpailuissa ainoa ero on, että pöytäkirjaan voidaan kirjata jopa 14 pelaajaa, jotka voivat pelata ottelussa.

Joukkueenjohtaja tai joukkueen tiedottaja ei saa istua penkillä tai sen takana pelialueella. Kaikkien FIVB:n, maailmanmestaruus- ja virallisissa kilpailuissa toimivien lääkäreiden ja joukkueen terapeuttien on oltava osa virallista delegaatiota ja FIVB:n on akkreditoitava heidät etukäteen.

Jos heitä ei ole kuitenkin merkitty joukkueen penkin jäseniksi, he voivat puuttua peliin vain tuomareiden kutsumana hoitamaan pelaajien hätätilannetta. Joukkueen terapeutti (vaikka ei penkillä) voi auttaa lämmittelyssä virallisen verkkolämmittelyn alkuun asti. Kunkin tapahtuman viralliset säännöt löytyvät kilpailukohtaisesta ohjeistosta. Tuomareiden on tarkistettava ennen ottelua (virallisen protokollan aikana) penkillä istumaan tai kullakin lämmittelyalueella oleskelemaan oikeutettujen henkilöiden lukumäärä.

Viralliseen yhteiseen lämmittelyyn osallistuvien joukkueen jäsenten tulisi olla ensisijaisesti omalla kenttäpuoliskollaan. VAIN pöytäkirjaan merkityt viisi toimihenkilöä ja pelaajaa saavat osallistua koko lämmittelyyn. Muut valmentajat voivat osallistua, mutta vain virallisen verkkolämmittelyn alkuun asti. Turvallisuussyistä vastustajan kenttäpuoliskolla saa oleskella, mutta lähellä verkkoa häiritsemättä vastustajan pelaajia ja vain estääkseen vahinkoja harhautuneista palloista.

2. FIVB:n, maailmanmestaruus- ja virallisissa kilpailuissa kilpailukohtaiset säännöt määrittelevät, kuinka joukkueelle sallitut kaksitoista/neljätoista pelaajaa on määritettävä kuhunkin otteluun. Pelaajien on käytettävä samaa numeroa pelipaidassaan jokaisessa ottelussa. Tapauksissa, joissa pelaa yli 12 pelaajaa, kaksi liberoa on pakollinen pöytäkirjan joukkueolistassa. Katso kunkin tapahtuman kilpailukohtainen ohjeisto, josta selviää, mitä järjestelmää käytetään.

3. Yleensä virallisissa kansainvälisissä otteluissa tai turnauksissa valvontakomitea on tarkistanut pelaajien henkilöllisyyden aiemmin. Jos kuitenkin on erityissäntöjä, jotka rajoittavat osallistumista, eikä valvontakomiteaa ole, päätuomarin on tarkistettava pelaajien henkilöllisyys näiden erityissäntöjen mukaisesti. Erityissäntöjen ulkopuolelle jätetyt pelaajat eivät saa pelata. Jos mielipiteet eroavat, päätuomarin tulee kirjoittaa päätöksensä pöytäkirjaan tai oheiseen kirjalliseen raporttiin. Virallisissa kansainvälisissä otteluissa hän voi pyytää valituskomitean päätöstä.
4. Valmentaja ja joukkueen kapteeni (jotka molemmat tarkistavat ja allekirjoittavat pöytäkirjan tai joukkueelistan sähköisen pöytäkirjan tapauksessa) ovat vastuussa pöytäkirjaan merkittyjen pelaajien henkilöllisyydestä.
5. Päätuomarin on tarkistettava pelipaidat. Hänen on ilmoitettava pelin tekniselle delegaatille kaikista pelaajien ja joukkueen toimihenkilöiden peliasuissa olevista epäsäännöllisyyksistä ja noudatettava teknisen delegaatin ohjeita välttämällä keskusteluja joukkueen jäsenten kanssa tällaisista epäsäännöllisyyksistä. Peliasujen on myös näytettävä samalta. Mikäli mahdollista, paitojen on oltava shortsien sisällä, ja jos ne eivät ole, on tarpeen pyytää pelaajia kohteliaasti laittamaan ne sisään sopivana ajankohtana – erityisesti ottelun ja jokaisen erän alussa. Tiiviisti istuvat paidat, jotka eivät mahdu shortsien sisään, ovat aina hyväksyttäviä.

Joukkuekapteenin nauhan (8x2cm) on oltava kiinnitettynä rinnassa olevan numeron alle siten, että se näkyy selvästi koko pelin ajan. Tuomareiden on tarkistettava se ennen pelin alkua.

6. Jos molemmilla joukkueilla on samanväriset pelipaidat, virallisessa ohjelmassa ensimmäisenä mainitun joukkueen on vaihdettava peliasuja. Tuomareiden on vain ilmoitettava asiasta pelin tekniselle delegaatille, joka tekee lopullisen päätöksen.
7. Joukkueen valmennushenkilökunnan on noudatettava yhtä seuraavista pukukoodivaihtoehdoista ottelun aikana:
 1. Kaikkien on käytettävä joukkueen verryttelypukua ja poolopaitaa, jotka ovat samanvärisiä ja -mallisia, tai
 2. Kaikkien on käytettävä pukutakkia, kauluspaitaa, solmiota (miehillä) ja siistejä housuja, jotka ovat samanvärisiä ja -mallisia, lukuun ottamatta joukkueen terapeutteja, joka voi käyttää joukkueen verryttelypukua ja poolopaitaa.

Tämä tarkoittaa, että jos valmentaja riisuu pukutakkinsa tai verryttelytakkinsa, kaikkien muiden toimihenkilöiden on riisuttava pukutakkinsa tai verryttelytakkinsa samanaikaisesti, jotta pukeutuminen olisi yhdenmukaista.

8. Tuomareiden on tehtävä huolellinen ristiintarkistus hyvissä ajoin ennen ottelua varmistamiseksi, että pelaajien numerot vastaavat pöytäkirjaan merkittyä joukkueelistaa. Tällä tavoin voidaan havaita mahdolliset ristiriidat, jotka myöhemmin havaittuina voivat häiritä pelin normaalia kulkua. Tämä edellyttää (sääntötekstin 2022-24 mukaan), että pelaajat käyttävät peliasuja koko protokollan ja verkkolämmittelyn ajan ([sääntö 7.2.3](#)).

Sääntö 5 - Joukkueen johtajat

1. Päätuomarin on tunnistettava pelin kapteeni ja valmentaja, ja vain he saavat puuttua peliin sen aikana. Tuomareiden on tiedettävä koko pelin ajan, ketkä ovat pelin kapteenit.
2. Ottelun aikana verkkotuomarin on tarkistettava, että vaihtopelaajat istuvat penkillä tai ovat lämmittelyalueella. Lämmittelyalueella olevat pelaajat eivät saa käyttää palloja erien aikana, mutta he voivat käyttää henkilökohtaisia lämmittelyvälineitä (esim. venytysnauhoja).
3. Jos pelikapteeni pyytää selitystä tuomarin sääntöjen soveltamiseen, päätuomarin on annettava se tarvittaessa paitsi toistamalla käsimerkkejään myös FIVB:n työkielellä (englanniksi) puhuen lyhyesti ja käyttäen sääntöjen virallista terminologiaa. Pelikapteenilla on oikeus vain pyytää selitystä tuomareiden tekemästä sääntöjen soveltamisesta tai tulkinnasta joukkueovereidensa puolesta.
4. Valmentajalla ei ole oikeutta pyytää mitään tuomaristolta, paitsi normaaleja pelikatkoja (aikalisät ja vaihdot). Mutta jos tulostaululla ei ole ilmoitettu käytettyjen aikalisien ja/tai vaihtojen määrää ja/tai tulos on väärin, hän voi tiedustella asiaa kirjurilta, kun pallo on poissa pelistä.
5. Peliä koskevien sääntöjen mukaisesti valmentajalla ei ole oikeutta häiritä peliä tai toimitsijoiden (tuomarit, rajatuomarit) työtä eikä oikeutta astua kentälle. Verkkotuomarille ei kuitenkaan suositella valmentajan sivuuttamista, kun he puhuvat kunnioittavasti ja pyytävät selitystä normaalista pelitilanteesta. Aina kun se on tarpeen, lyhyt ja selkeä vastaus valmentajalle voi estää lisäprotestointia ja rangaistuksia. Tämä on osa "sujuvaa tuomaritoimintaa" lentopallon pelin johtamiseksi järjellä ja hyvässä hengessä.
6. Kun joukkueiden penkit ovat päätuomarin takana uudessa pelikenttäsuuntauksessa, **valmentaja ei saa häiritä päätuomaria kyseenalaistamalla hänen päätöksiään tai lähestyä tuomaripöytää (raja on vaihtoalue), eikä kysyä tai valittaa mistään syystä. Jos hän tekee niin, päätuomari rankaisee häntä välittömästi sopimattomasta käytöksestä.** Kaikki valmentajan kysymykset ja pyynnöt on osoitettava varalla olevalle tuomarille.

Sääntö 6 - Pisteiden, erän ja ottelun voittaminen

Jos palloralli on keskeytynyt loukkaantumisen, ulkoisen häiriön tai muun syyn vuoksi, sitä pidetään keskeneräisenä pallorallina. Kummankaan joukkueen ei sallita pyytää normaalia pelin keskeytystä, paitsi pakollista vaihtoa loukkaantuneen tai rangaistun pelaajan tilalle pakotetun keskeytyksen aikana.

Sääntö 7 - Pelin rakenne

1. Verkkotuomarin/varalla olevan tuomarin ja kirjurin on tarkistettava aloitusjärjestyslipuke (tai sähköinen aloitusjärjestys) ennen kuin kirjuri kirjoittaa aloitusjärjestystiedot pöytäkirjaan. Hänen on tarkistettava, vastaavatko aloitusjärjestyslipukkeessa luetellut pelaajien numerot pöytäkirjassa lueteltuja pelaajien numeroita. Jos eivät vastaa, aloitusjärjestyslipuke (tai sähköinen aloitusjärjestys) on korjattava ja verkkotuomarin/varalla olevan tuomarin on pyydettävä uusi. Uudessa aloitusjärjestyslipukkeessa muutoksia saa tehdä ainoastaan siihen kohtaan, jossa numero(t) oli/olivat virheellisiä. Verkkotuomarin on pidettävä aloitusjärjestyslipuke taskussaan voidakseen tarvittaessa tarkistaa joukkueiden todellisen aloitusjärjestyksen, ellei käytössä ole sähköistä pöytäkirjaa ja verkkotuomarin tablettia.
2. Kunkin erän lopussa verkkotuomari/varalla oleva tuomari pyytää välittömästi valmentajilta aloitusjärjestyslipuketta tai sähköistä aloitusjärjestystä seuraavaa erää varten, jotta vältetään erien välisen kolmen minuutin tauon pidentymiseltä. Jos valmentaja toistuvasti viivyttaa pelin jatkumista toimittamatta aloitusjärjestyslipuketta ajoissa, on päätuomarin annettava joukkueelle asianmukainen viivytyssanktio. Sama koskee myös tilannetta, jossa joukkue ei toimita tietoja sähköisesti tabletin kautta.
3. Jos tehdään sijoittumisvirhe, kyseessä olevan tuomarin on sijoittumisvirhettä osoittavan käsimerkin jälkeen osoitettava kahta pelaajaa. Jos virheelliset pelaajat eivät itse korjaa pelipaikkojaan, tuomareiden on korjattava pelaajien pelipaikat ja sitten seuraava palloralli tulisi aloittaa. Jos pelikapteeni pyytää lisätietoja virheestä, verkkotuomarin tulee ottaa taskustaan aloitusjärjestyslipuke tai tarkistaa tabletti ja näyttää pelikapteenille lipukkeelta tai tabletilta pelaajat, jotka tekivät sijoittumisvirheen. Tabletin avulla näytettäessä verkkotuomarin tulisi peittää vastustajajoukkueen aloitusjärjestys.
4. Jos syöttöä ei suorittanut aloitusjärjestyksen mukainen pelaaja eli tapahtui järjestysvirhe ja se havaittiin vasta järjestysvirheellä alkaneen pallorallin jälkeen, vastaanottavalle joukkueelle tulisi myöntää vain yksi piste ([sääntö 7.7.1.1](#)). Seuraava palloralli tulisi aloittaa sen jälkeen, kun verkkotuomari on tarkistanut, että syöttöjärjestys on oikea.

Sääntö 8 - Pelin tilanteet

1. On tärkeää ymmärtää sanan "kokonaan" merkitys [säännön 8.4.1](#) lauseessa. Se tarkoittaa, että mikä tahansa pallon painuminen, jonka aikana pallo koskettaa viivaa **milloin tahansa lattiaan kosketuksen aikana**, tekee pallostä "sisällä/IN", mutta jos pallo ei missään vaiheessa kosketa viivaa, se on "ulkona/OUT".
2. Verkkoon 9,50/10,00 metrin pituuden jälkeen sidotut vaijerit eivät kuulu verkkoon. Sama koskee tolppia. Jos pallo siis koskettaa verkon ulkoista osaa, verkkomerkkien ulkopuolella (tai tuomarin tuolia), se on koskettanut "vierasta esinettä" ja molempien tuomareiden tulee viheltää ja näyttää "pallo ulos" -merkki ja rajatuomarien heiluttaa lippua ja osoittaa ulos.

Sääntö 9 - Pallon pelaaminen

1. Rajatuomarin, verkkotuomarin tai valmentajan häirintä pallon pelissä vapaalla alueella:
 - a. Jos pallo osuu toimitsijaan tai valmentajaan, se on "pallo ulos" ([sääntö 8.4.2](#)). Poikkeus: valmentaja tunkeutuu kentän yläpuolella olevaan tilaan ja häiritsee tuomarin pallo sisällä/ulkona -tuomiota (katso [case 4.48](#)).

- b. Jos pelaaja ottaa tukea toimitsijasta tai valmentajasta kosketukseen, se on pelaajan virhe (avustettu lyönti, [sääntö 9.1.3](#)) eikä johda "uusintaan".
2. On korostettava, että vain nähdyt virheet tulee viheltää. Päätuomarin on katsottava vain sitä kehon osaa, joka koskettaa palloa. Hänen ei pitäisi tuomiossaan ottaa huomioon pelaajan kehon asentoa ennen palloon koskettamista ja/tai sen jälkeen eikä kosketuksen ääntä. FIVB:n peli- ja tuomaritoimikunta vaatii, että tuomareiden tulee sallia sormikosketus yläkautta tai mikä tahansa muu sääntöjen mukainen laillinen kosketus.
3. [Säännön 9.2.2](#) tekstin ymmärtämiseksi paremmin:
 - a. Heitetty pallo sisältää kaksi pelitilannetta: ensin pallon kiinniottamisen ja sitten heittämisen, kun taas pallon pelaaminen tarkoittaa, että pallo kimpoaa kosketuskohdasta.
4. Tuomarin on kiinnitettävä huomiota kosketuksen tasaisuuteen, erityisesti kun käytetään hämäyshyökkäystä ("juju"), joka muuttaa pallon sijoittamisen suuntaa. Hyökkäyslyönnin aikana "jujutus" on sallittua, jos palloa ei oteta kiinni tai heitetä. "Jujutus" tarkoittaa pallon hyökkäystä (kokonaan verkon korkeuden yläpuolella), joka suoritetaan kevyesti yhdellä kädellä/sormilla.

Päätuomarin on seurattava "jujutuksia" tarkasti. Jos pallo tämän jujutuksen jälkeen ei kimpoa välittömästi, vaan sitä seuraa käsi, se heitetään tai sen suuntaa muutetaan useammin kuin kerran (ohjattu pallo), se on virhe ja siitä on rangaistava.
5. On kiinnitettävä huomiota siihen, että pelaajan torjuntatoiminta ei ole sääntöjen mukainen, jos hän ei yksinkertaisesti pysäytä vastustajalta tulevaa palloa, vaan pitää sitä kiinni (tai nostaa, työntää, kantaa, heittää, seuraa sitä). Tällaisissa tapauksissa tuomarin on rangaistava tätä torjuntaa "koppi" (tätä ei pidä liioitella).
6. Neljässä eri tapauksessa joukkueella on ensimmäinen kosketus (joka lasketaan joukkueen kolmesta kosketuksesta ensimmäiseksi):
 - a. Syötön vastaanotto
 - b. Hyökkäyksen vastaanotto (ei vain iskulyönti, kaikki hyökkäykset; katso [sääntö 13.1.1](#))
 - c. Vastustajan torjunnasta tulevan pallon lyönti
 - d. Oman joukkueen torjunnasta tulevan pallon lyönti
7. Kansainvälisten kilpailujen hengen mukaisesti ja pidempien pallorallien ja näyttävien suoritusten kannustamiseksi vain selkeimmät rikkomukset vihelletään. Siksi, kun pelaaja ei ole kovin hyvässä asennossa pelaamaan palloa, päätuomari on vähemmän ankara pallon käsittelyvirheiden arvioinnissaan. Esimerkiksi:

- a. Passari juoksee pelaamaan palloa tai joutuu tekemään erittäin nopean liikkeen tai hyppäämään verkon lähelle saavuttaakseen pallon ja voidakseen passata.
- b. Pelaaja joutuu juoksemaan tai tekemään erittäin nopeita liikkeitä pelatakseen pallon, joka on kimmonnut torjunnasta tai toisesta pelaajasta.
- c. Ensimmäisen kosketuksen palloon joukkue voi tehdä vapaasti, paitsi jos pelaaja ottaa pallon kiinni tai heittää sen
- d. Pelaaja voi pelastaa pallon koko kirjurin pöydän pituudelta, mukaan lukien pöydän osan, joka on vastustajan puolella verkkoa (sääntö 9).

Sääntö 10 - Pallo verkolla ja Sääntö 11 - Pelaaja verkolla

1. [Sääntö 10.1.2](#) antaa oikeuden pelata palloa takaisin vastapuolen vapaa-alueelta. Ottelun aikana pelaajien ja valmentajien on käytännössä tunnistettava tämä ja tehtävä asianmukainen liike vapaa-alueella antaakseen tilaa pelaajalle, joka pelaa pallon takaisin omalle kenttäpuoliskolleen. Jos pallo suuntautuu kohti verkkotuomarin paikkaa, verkkotuomarin tulisi liikkua tavalla, joka estää törmäyksen ja varmistaa, että pelaaja voi pelata palloa mahdollisimman paljon. Pelaajalle tilaa antaessaan verkkotuomarin tulisi mahdollisuuksien mukaan välttää hyppäämistä, juoksemista ja selkensä kääntämistä pelitilanteeseen. Lisäksi verkkotuomari ei liiku pallon tai palloa hakevan pelaajan suuntaan. Kun pelaaja pelaa pallon, verkkotuomarin on säädettävä näkökulmaansa nähdäkseen pallon, pelaajan ja pelastetun pallon suunnan.

Jos pallo ohittaa verkkotason kokonaisuudessaan ylityskaistan sisältä vastustajan vapaa-alueelle ja palloa takaisin pelaamaan pyrkivä pelaaja koskettaa palloa, tuomareiden on vihjellettävä virhe kosketushetkellä ja näytettävä "ulos"-merkki.

2. Pallon pelaamisen toiminta päättyy, kun pelaaja on turvallisen alastulon jälkeen valmis tekemään uuden suorituksen.

Pallon pelaamista on mikä tahansa toiminta, jonka pelaaja tekee lähellä palloa ja yrittää pelata sitä, vaikkei palloon koskettaisikaan. Seuraaviin tilanteisiin tulee kiinnittää huomiota:

Jos pelaaja on pelipaikallaan omalla kenttäpuoliskollaan ja vastustaja lyö pallon verkkoon niin, että verkko osuu pelaajaan, pelaaja ei ole tehnyt virhettä. Pelaaja voi tehdä liikkeen suojatakseen kehoaan, mutta **hänellä ei ole oikeutta tehdä aktiivista liikettä palloa kohti** muuttaakseen tarkoituksella kimpoavan pallon liikerataa. Jälkimmäistä tilannetta tulee pitää virheellisenä verkon kosketuksena.

Jos pelaaja koskettaa fyysisesti vastustajaa, kun he pelaavat laillisesti samaa palloa, sitä ei tulisi automaattisesti pitää virheenä. Jos tällainen vahingossa tapahtunut kosketus pakottaa vastustajan koskettamaan verkkoa virheellisesti, sitä ei tulisi pitää kummankaan pelaajan virheenä. Jos tuomari kuitenkin katsoo, että tämä kosketus on seurausta tahallisesta yrityksestä saada vastustaja tekemään virhe ja/tai hämmentää tai häiritä tuomareita, palloralli tulisi pysäyttää ja piste myöntää virheetömälle joukkueelle. Tämän jälkeen pelaajalle tulisi antaa sopimatonta käytöstä koskeva rangaistus rangaistusasteikon mukaisesti. Jos teon katsotaan olevan tahallinen, rangaistuksen lähtökohtana tulisi olla rangaistus (tai ankarampi, jos pelaajalle on jo aiemmin annettu rangaistus).

Pelaajan hiusten kosketus verkkoon: Tätä tulee pitää virheenä vain, jos on selvää, että se vaikutti vastustajan kykyyn pelata palloa tai keskeytti pallorallin (esim. poninhäntä takertuu verkkoon).

3. Jos pelaaja koskettaa verkon ulkoista osaa (yläreuna antennin ulkopuolella, kaapelit, tolpat jne.), sitä ei voida koskaan pitää virheenä, ellei se vaikuta verkon rakenteelliseen eheyteen tai verkon kosketus ole tahallinen.
4. Kun vastustajan kenttäpuoliskolle tunkeutuminen keskiviivan yli tapahtuu jalalla, eli jalka osuu vastustajan kenttäpuoliskon lattiaan, niin ollakseen laillinen, osan jalasta pitää pysyä kosketuksessa keskiviivaan tai olla sen yläpuolella.
5. Osallistuvien joukkueiden huipputaso vuoksi peli verkon lähellä on äärimmäisen tärkeää, ja siksi tuomareiden ja rajatuomareiden on oltava erityisen tarkkaavaisia, varsinkin tapauksissa, joissa pallo hipaisee torjujien käsiä ja sen jälkeen lentää kentän ulkopuolelle.

Lisäksi tuomareiden on oltava tarkkaavaisia häirintätapauksissa. Kun pelaaja koskettaa verkkoa antennin välissä pallon pelaamisen, pallon pelaamisyrityksen tai pallon pelaamisen teeskentelyn aikana, se on VERKKOVIRHE. Kun vastustaja liikkuu kohti verkkoa ja vaikuttaa tarkoituksella pallon luonnolliseen kimpoamiseen tai kun verkko tarttuu ja pallo heitetään verkosta ulos (linkoheitto), se on häirintää. Pelaaja, joka estää vastustajaa liikkumisen palloon laillisesti, syyllistyy myös häirintään. Köysien rikkominen kosketuksella/tarttumalla niihin on myös häirintää.

6. Kahden tuomarin yhteistyön helpottamiseksi työnjako on seuraava: päätuomari keskittyy ensisijaisesti pallon lentorataan ja verkkotuomari verkon lähellä tapahtuvien virheiden seuraamiseen koko pelin ajan.
7. Hyökkäyslyönti, joka aloitetaan hyökkääjän puolella, päättyy usein juuri verkon toiselle puolelle liikkeen inertian vuoksi. Tuomareita kehoitetaan, että jos palloa ei oteta kiinni tai heitetä ja kosketus aloitetaan hyökkääjän puolella, sitä ei tulisi pitää virheenä.

Sääntö 12 - Aloitusyöttö

1. Syötön sallimiseksi ei ole tarpeen tarkistaa, onko syöttäjä valmis – ainoastaan se, milloin syöttävän pelaajan hallussa on pallo. Päätuomarin on vihellettävä välittömästi. Pelin normaalissa kulkussa (ei vaihtoa, ei sanktiota jne.) FIVB:n, MM- ja virallisissa kilpailuissa syöttöön on käytettävissä 15 sekuntia edellisen pallorallin päättymisen jälkeen. Tätä valvotaan syöttökellolla, jonka näytöt ovat näkyvissä mainostaulujen jokaisessa kulmassa. Syöttökello on käynnistettävä uudelleen 8 sekuntiin, kun päätuomari viheltää syöttöluvan merkiksi. Tässä tapauksessa, kun tuomari huomaa, että pelaaja viivyttää syöttöalueelle menemistä, vaikka hän on saanut pallon pallonpalauttajalta, hänen on vihellettävä syöttö **heti, kun pelaaja astuu syöttöalueelle**, riippumatta siitä, onko pelaajalla selkä käännettynä tai ei ole vielä saavuttanut syöttöpaikkaansa. Tämän säännön tavoitteena on pitää pelin tempo yllä ja lyhentää otteluiden kestoa. Usein jotkut pelaajat käyttävät tiettyjä "rituaaleja", jotka aiheuttavat tarpeettomia viivästyksiä pelissä. Näiden huonojen tapojen "korjaamiseksi" on välttämätöntä, että **KAIKKI** tuomarit soveltavat näitä ohjeita tiukasti ottelun alusta alkaen.

Huom! (Tarkennus Suomen sarjat). Käytännössä syöttölupa pitää pystyä antamaan viimeistään 15s kuluessa edellisen pallorallin päättymisestä. Mikäli joukkue (ja aloitusyöttöön tuleva pelaaja) viivyttelee, annetaan syöttölupa välittömästi kun pelaajalla on pallo hallussaan syöttöalueella. Mikäli joukkueen tai joukkueiden toiminta estää tämän 15 s rytmin toteutumista, on päätuomarilla mahdollisuus antaa joukkueille myös viivytyssanktio.

2. Ennen kuin päätuomari viheltää syöttöluvan merkiksi, hänen tulee tarkistaa, onko TV pyytännyt uusintaa, ja viivyttää syöttöluvan antamista hetken aikaa noudattaen kilpailun valvontakomitean antamia ohjeita.
3. Päätuomarin ja vastaavien rajatuomareiden (tarvittaessa) on kiinnitettävä huomiota syöttäjän asentoon syöttölyönnin tai hypyn aikana hyppäsyöttöä varten. Syöttäjä voi aloittaa syöttöliikkeen aloitusalueen ulkopuolelta, mutta ainakin jalan, joka viimeisenä koskettaa lattiaa, on oltava kokonaan aloitusalueen sisällä hypyn alkaessa.
4. Jos syöttäjä ei tule normaalisti aloitusalueelle tai ei ota palloa vastaan pallonpalauttajalta, jolloin hän tekee tahallisen viivytyksen, joukkue voi saada viivytyssanktion. Väärinkäsitysten välttämiseksi 8 sekunnin laskeminen alkaa välittömästi sen jälkeen, kun päätuomari on viheltänyt syöttöluvan merkiksi.
5. Päätuomarin on kiinnitettävä huomiota peittämiseen syötön suorituksen aikana, kun syöttävän joukkueen pelaaja tai pelaajaryhmä heiluttamalla käsiään, hyppäämällä tai liikkuen sivusuunnassa tai **seisoen ryhmittymällä** estää vastustajaa näkemästä syöttäjää ja pallon lentorataa, kunnes pallo ylittää verkon pystysuoran tason. Jos syötetty pallo näkyy selvästi koko lentoradan ajan, kunnes se ylittää verkon vastustajan puolelle, sitä ei voida pitää peittämisenä. Tuomareiden on oltava tarkempia joukkueiden peittämistarkoituksissa ja **estettävä pelin alusta alkaen**, että joukkueet väärinkäyttävät peittämistä koskevaa sääntöä "taktisella strategialla". Siksi, kun joukkue on **SELVÄSTI RYHMITTYNYT** peittämistarkoituksessa **tai pelaajilla on kädet pään yläpuolella** (he voivat kuitenkin suojata päätään turvallisuussyistä, mutta he eivät saa nostaa käsiään pään yläpuolelle), tuomari voi ilmoittaa tästä syöttävälle joukkueelle viheltämällä pilliinsä pelaajien erottamiseksi, ja jos he eivät tee niin, päätuomarin **ON VIHELLETTÄVÄ PEITTÄMINEN** syötön jälkeen. **On välttämätöntä, että KAIKKI tuomarit** soveltavat näitä ohjeita otteluiden alusta alkaen tämän reilua peliä haittaavan trendin kääntämiseksi.
6. Päätuomari ei voi viheltää aloituslupaa, jos joukkueella ei ole oikeaa määrää pelaajia (esim. 5 tai 7 pelaajaa) kentällä. Tällaisessa tapauksessa hänen on odotettava ja muistutettava joukkuetta ja annettava tarvittaessa viivytyssanktio. Samanlaista menettelyä tulisi soveltaa, jos libero on rotaatiossa pelipaikalla 4, mutta häntä ei selvästikään ole vaihdettu vastaavaan pelaajaan.

Sääntö 13 - Hyökkäyslyönti

1. Takakenttäpelaajan ja liberon hyökkäyslyöntiä valvottaessa on tärkeää ymmärtää, että tällainen virhe toteutuu vain, jos hyökkäyslyönti on toteutunut (pallo on kokonaan ohittanut verkkotason tai vastustaja on koskettanut sitä).

Sääntö 14 - Torjunta

1. Torjujalla on oikeus torjua mikä tahansa pallo vastustajan alueella; kädet verkon toisella puolella edellyttäen, että:

- a. Pallo on vastapuolen ensimmäisen tai toisen kosketuksen jälkeen suunnattu torjujan kenttäpuoliskolle ja
- b. Yksikään vastapuolen pelaaja ei ole tarpeeksi lähellä verkkoa kyseisessä pelitilassa jatkaakseen toimintaansa.

Jos vastapuolen pelaaja on kuitenkin lähellä palloa, joka on kokonaan hänen kenttäpuoliskollaan, ja aikeissa pelata sitä, verkon toisella puolella tehty torjuntakosketus on virhe, jos torjuja koskettaa palloa ennen pelaajan toimintaa ja estää siten vastustajan toiminnan.

Vastustajan kolmannen kosketuksen jälkeen jokainen pallo voidaan torjua vastustajan alueella. Tässä on tärkeää korostaa, että torjunta on sallittu, mutta EI HYÖKKÄYS (katso kohta 4 alla).

2. Syöttöjä ja sallittuja passeja (ei hyökkäyksiä), jotka eivät ylitä verkkoa vastustajan kenttäpuoliskolle, ei saa torjua verkon toisella puolella, paitsi kolmannen kosketuksen jälkeen.
3. Jos yksi torjujista laittaa kätensä verkon toiselle puolelle ja lyö palloa torjuntaliikkeen sijaan, se on virhe (ilmaus "verkon toisella puolella" tarkoittaa käsien viemistä verkon yli vastustajan ilmatilaan). Hyökkäysiikkeelle on ominaista taaksevientä, kun taas torjunnassa ei ole taaksevientä.
4. Koska pallo saa koskettaa mitä tahansa kehon osaa, niin jos pallo torjunnan aikana koskettaa jalkoja saman suorituksen aikana, se ei ole virhe ja kyseessä on edelleen torjunta.

Sääntö 15 - Sääntömääräiset pelikatkot (aikalisät ja pelaajavaihdot)

Muuta sääntömääräistä pelikatkoa ei saa pyytää, jos yksi on jo hylätty ja siitä on annettu viivytysvaroitus ennen seuraavan päättyneen pallorallin loppua (katso kohdat 7 ja 8 alla ja [sääntö 15.2](#)):

1. TO (aikalisä)
 - a. Kun valmentaja pyytää aikalisää, hänen on aina käytettävä virallista käsimerkkiä. Jos hän vain nousee seisomaan, pyytää suullisesti, painaa summeria tai pyytää aikalisää tabletin kautta, tuomarin on oltava varma, että hän haluaa pyytää aikalisää ja oltava ennakoiva ennen pyynnön hyväksymistä tai hylkäämistä. Jos aikalisäpyyntö hylätään jostain syystä, päätuomarin on päätettävä, onko kyseessä tahallinen pelin viivyttäminen ja rangaistava siitä sääntöjen mukaisesti.
 - b. E-scoresheet-ohjelmisto ja tabletti soittavat automaattisesti torvea, jos joukkue käyttää sähköistä joukkuetablettia (ETT) aikalisäpyynnön tekemiseen.
 - c. E-scoresheetin ajastusta voidaan säätää aikalisän keston lyhentämiseksi kilpailun tarpeiden mukaan.
 - d. Jos joukkue(et) haluavat palata kentälle ennen virallisen ajan loppua, tuomareiden tulisi sallia tämä, mutta peliä ei saa aloittaa uudelleen ennen kuin aika on virallisesti

kulunut loppuun.

2. Pelaajavaihdot

- a. Verkkotuomari seisoo verkkotolpan ja kirjurin pöydän välissä ja – ellei kirjuri ilmoita vaihtoa laittomaksi – antaa pelaajille merkin (käsien ristiminen) vaihdon suorittamiseksi sivurajan yli. (Jos vaihdot tehdään tabletilla, ristimismerkkiä ei tarvitse antaa, elleivät pelaajat ole hitaita vaihdossa sivurajalla.)

Kun käytetään manuaalista pöytäkirjaa, usean vaihdon tapauksessa verkkotuomari odottaa kirjurin käsimerkkiä siitä, että edellinen vaihto on rekisteröity, ja jatkaa sitten seuraavaan vaihtoon.

Tablettiohjatun vaihdon tapauksessa ohjelmisto estää laittomat vaihdot ja rekisteröi ne automaattisesti pöytäkirjaan, joten verkkotuomari puuttuu asiaan vain äärimmäisissä tapauksissa, joissa vaihto aiheuttaa viivästystä. Kirjurin tehtävä muuttuu tässä tapauksessa tietojen syöttämisestä tietojen tarkistamiseen ja sitten tietojen hyväksymiseen (tai hylkäämiseen) käytettävällä sähköisellä laitteella. Lisäksi, jos kirjurin on tehtävä manuaalinen vaihto e-scoresheet-tietokoneen kautta, verkkotuomarin tulisi ottaa tämä huomioon ja tarvittaessa käyttää prosessissa hieman enemmän aikaa.

On huomattava, että **vaihtopyyntö tapahtuu aina sillä hetkellä, kun pelaaja astuu vaihtoalueelle**, riippumatta käytetystä menetelmästä tai pöytäkirjan pitotavasta.

- b. Kun käytetään manuaalista pöytäkirjaa, useita vaihtoja saa tehdä vain peräkkäin: ensin yksi pelaajapari – yksi pelaaja pois kentältä ja vaihtopelaaja sisään, sitten toinen jne. – jotta pöytäkirjanpitäjä ehtii kirjata ja tarkistaa ne yksi kerrallaan. Usean vaihdon tapauksessa vaihtopelaajien tulisi lähestyä vaihtoaluetta yhtenä ryhmänä. Jos he eivät ole todellinen pari, mutta toisen pelaajan saapuessa on hieman aikaa sen jälkeen, kun ensimmäinen pelaaja on astunut vaihtoalueelle, ja on selvää, että hän on osa vaihtoa, tuomarit voivat olla vähemmän tiukkoja ja sallia vaihdon. Toisen (kolmannen) pelaajan pieni viivästys ei voi aiheuttaa todellista viivästystä peliin, eli seuraavan pelaajan on oltava vaihtoalueella, kun edellisen vaihdon rekisteröinti on tehty.

Tablettiohjelmiston avulla useita vaihtoja voidaan jälleen sallia samanaikaisesti, mikä nopeuttaa peliä. Verkkotuomarien tulisi siksi sallia vaihdot vapaasti tätä menetelmää käytettäessä.

- c. On erittäin tärkeää varmistaa, että pelaajat liikkuvat nopeasti ja rauhallisesti.

Nykyisen menetelmän mukaisesti viivytyssanktioiden määrää tilanteissa, joissa vaihtopelaajat eivät ole valmiita tulemaan peliin, tulisi minimoida.

Verkkotuomarin ja kirjurin vastuulla on olla käyttämättä pilliä tai summeria, jos vaihtopelaaja ei ole valmis pyydettyä tai jos hän astuu vaihtoalueelle vahingossa. Jos viivytystä ei ole aiheutunut, verkkotuomarin tulisi hylätä vaihtopyyntö ilman rangaistusta. Verkkotuomarin tulisi joka tapauksessa olla ennakoiva ja tarkkaavainen ja ryhtyä toimenpiteisiin tällaisten virheiden estämiseksi ennen kuin pelaaja astuu vaihtoalueelle. Jos pelaaja ei ole valmis vaihtoon (puuttuva/väärä vaihtonumerokilpi kädessä - jos niitä käytetään, pelaaja verryttelyasuissa,

saapuminen myöhässä vaihtoalueelle jne.), verkkotuomarin on yksinkertaisesti estettävä pelaajien pääsy vaihtoalueelle. Jos pelaaja astuu vaihtoalueelle virheellisesti, huomaa virheensä ja palaa välittömästi, tätä pyyntöä ei tulisi pitää pyyntönä, josta tuomarit antaisivat rangaistuksen. Yhteenvetona voidaan todeta, että tuomareiden ei tulisi antaa viivytysanktioita, kunhan edellä mainitut joukkueen pienet virheet eivät häiritse ottelun kulkua.

3. Loukkaantumistapauksessa tuomareiden tulisi keskeyttää peli **VAIN**, jos pelaaja on loukkaantunut ilmeisen vamman (tai verenvuodon) vuoksi ja on olemassa selvä vaara pelaajan itsensä, joukkueovereiden tai vastustajien lisävammoista. Kun pelaaja on **vakavasti** loukkaantunut edellä mainituista syistä ja hänen on poistuttava kentältä, ensisijaisesti tulisi tehdä normaali vaihto. Jos se ei ole mahdollista, joukkue voi tehdä vapaasti poikkeuksellisen vaihdon loukkaantumisen vuoksi ottamatta huomioon "vaihtojen rajoituksia" ja käyttämällä **ketä tahansa pelaajaa, joka ei ole kentällä loukkaantumishetkellä.**

Tuomareiden on erotettava selvästi toisistaan laittomat vaihdot (kun joukkue on tehnyt laittoman vaihdon, peli jatkuu ja kirjuri/verkkotuomari ei ole huomannut sitä, (sääntö 15.9) ja laittoman vaihtopyynnön, jonka kirjuri tai verkkotuomari havaitsee laittomaksi pyyntöhetkellä (sääntö 16.1.3) ja joka on hylättävä ja rangaistava viivytysanktiolla.

4. Vaihtopyyntö ennen erän alkua on sallittu ja se tulisi kirjata pöytäkirjaan. Valmentajan tulisi tehdä vaihtopyyntö tässä tapauksessa virallisella käsimerkillä.
5. Tuomareiden on tutkittava huolellisesti ja ymmärrettävä tarkasti "virheelliseen katkopyyntöön" liittyvä sääntö (sääntö 15.11):
 - a. Mitä "virheellinen katkopyyntö" tarkoittaa;
 - b. Mitkä ovat tyypillisiä tapauksia;
 - c. Mitä menettelyä on noudatettava tällaisissa tapauksissa;
 - d. Mitä on tehtävä, jos joukkue toistaa tämän samassa ottelussa.

Verkkotuomarin on varmistettava, että kaikki virheelliset katkopyynnot kirjataan pöytäkirjan erityisosioon.

6. Avustava kirjuri kirjaa liberon vaihdot – ja myös uudelleennimeämisen – tähän tarkoitukseen erikseen laaditulle lomakkeelle (R-6), jotta tiedetään, minkä pelaajan tilalle libero on kulloinkin vaihdettu. (Kun käytetään sähköistä pöytäkirjaa, kirjurin ja avustavan kirjurin on tehtävä yhteistyötä suullisesti liberon vaihtojen tunnistamisessa ja kirjaamisessa.)

7. Ennen seuraavan päättyneen pallorallin loppua ei ole sallittua pyytää minkäänlaista sääntömääräistä pelikatkoa, jos yksi pyyntö on jo hylätty ja siitä on annettu viivytysvaroitusta saman pallorallin päättymisen ja seuraavan pallorallin alkamisen välisenä aikana. Esimerkiksi joukkue on pyytänyt aikalisää syöttövihellyksen jälkeen, mutta peli on keskeytetty ja on annettu viivytysvaroitusta. Joukkueilla ei ole nyt oikeutta pyytää toista aikalisää tai normaalia pelaajavaihtoa (paitsi poikkeuksellista vaihtoa loukkaantumisen vuoksi tai pakollista vaihtoa loukkaantuneen tai rangaistun pelaajan tilalle) ennen kuin ottelu on käynnistetty uudelleen.
8. Keskeytyneen pallorallin tapauksessa ei ole sallittua pyytää sääntömääräistä pelikatkoa, paitsi pakollista vaihtoa loukkaantuneen tai rangaistun pelaajan tilalle, ennen seuraavan päättyneen pallorallin loppua ([Sääntö 15.2](#)).
9. Loukkaantuneet, sairastuneet ja erästä tai ottelusta poistetut pelaajat on ensisijaisesti korvattava säännönmukaisella vaihdolla. Jos se ei ole mahdollista, joukkueella on oikeus tehdä **POIKKEUKSELLINEN** vaihto käyttämällä mitä tahansa pelaajaa, joka **ei ole kentällä rangaistushetkellä**.
10. Jos pelikentän suuntaus ei ole perinteinen, vaihtopelaajat tulevat kentän reunalle päätuomarin takaa. Tämä tarkoittaa, että varalla olevan tuomarin on kyettävä varoittamaan päätuomaria, jotta vältetään sekaannukset syöttövihellyksen ja tarpeettomasti hylättyjen vaihtojen välillä – sanomalla "vaihto vasemmalta" tai "kaksinkertainen vaihto oikealta". Päätuomarin tulisi pystyä pysäyttämään vaihtopelaajat sivurajalle, kunnes kirjurilta kuuluu lause "kirjuri valmis".

Sääntö 16 - Pelin viivyttäminen ja virheelliset katkopyynnot

1. Tuomarin on oltava täysin perehtynyt virheellisen katkopyynnön ja viivytyksen väliseen eroon.

Joitakin esimerkkejä, jotka tulisi katsoa virheelliseksi katkopyynnöksi, jos joukkue tekee sen ensimmäistä kertaa ottelussa:

- Aikalisän pyytäminen sen jälkeen, kun päätuomari on jo viheltänyt seuraavan syöttöluvun merkiksi tai pallorallin aikana
- Seitsemännen vaihdon pyytäminen ensimmäistä kertaa tai kolmannen aikalisän pyytäminen
- Toisen vaihdon pyytäminen ennen seuraavan päättyneen pallorallin loppua (paitsi pakollista vaihtoa sairastuneen/loukkaantuneen/rangaistun pelaajan tilalle)

Jos peli on viivästynyt virheellisen katkopyynnön vuoksi, se tulisi katsoa ja kirjata viivytykseksi. Tässä tapauksessa joukkueella on edelleen "oikeus" tehdä toinen virheellinen katkopyyntö.

Joitakin esimerkkejä, jotka tulisi katsoa viivytykseksi:

- Minkä tahansa virheellisen katkopyynnön toistaminen, riippumatta ensimmäisen pyynnön tyypistä

- Sääntöjenvastaisen vaihdon pyytäminen, ja tämä virhe havaitaan ennen seuraavaa syöttöä
- Myöhäisen (syöttölupavihellyksen jälkeen, mutta ennen syöttölyöntiä) liberokorvauksen toistaminen
- Liberon, joka siirtyy rotaatiossa paikalle 4, vaihtamatta jättäminen, ja tämä tilanne aiheuttaa viivästyksen peliin

2. Tuomareiden tulisi estää kaikki joukkueiden tahattomat tai tahalliset viivytykset.

Vaikka pelaajien on hyväksyttävää osoittaa lattiankuivaajille tarkka märän kohdan sijainti kentällä, päätuomarin vastuulla on päättää pelaajien pyytämistä lattiankuivaustoimenpiteistä, jos ne ilmeisesti viivästyttävät peliä, ja tarvittaessa antaa viivytyssanktio näistä toimista. Jotta vältetään tarpeettomat viivästykset pelin jatkumisen kannalta, päätuomarin **ei tulisi kutsua pelikapteenia tuomaritelineen luokse tiedottaakseen** hänelle viivytyssanktiosta joukkueelle.

Pikakuivaajien lukumäärää ja järjestelmän toimintaa voidaan muuttaa tapahtumakohtaisesti valvontakomitean ohjeiden mukaisesti.

Lattian kuivaus

Nykyisen menettelyn päätavoitteena on varmistaa pelaajien turvallisuus ja pelin normaali kulku sekä välttää tilanteita, joissa pelaajien on itse pyyhittävä lattiaa.

a. Lattian pikakuivaajat ja kuivausvälineet

i. Lattian pikakuivaajat

Kaksi pikakuivaajaa per kenttä (yhteensä 4 pikakuivaajaa). Pikakuivaajien on oltava hyvin koulutettuja tähän tehtävään; on hyödyllistä, jos he ovat lentopalloilijoita.

ii. Kuivausvälineet

Kahdeksan tai useampia imukykyisiä pyyhkeitä (minimikoko 40 cm x 40 cm, maksimikoko 40 cm x 80 cm); 4 (2-2) on oltava saatavilla ja sijoitettu pöytäkirjapöydän lähelle ja 4 (2-2) pikakuivaajien luona, jotka istuvat pienillä tuoleilla.

iii. Pikakuivaajien sijainti

Kaksi pikakuivaajaa pelikenttää kohden (yhteensä 4) kirjurin pöydän molemmilla puolilla, istuen pienillä tuoleilla (valmiina juoksemaan märän kohdan luo).

iv. Pikakuivaajien on huolehdittava siitä, etteivät he estä minkään mainostaulun näkyvyyttä pelialueen ympärillä riippumatta sijainnistaan, varsinkaan päätuomarin telineen takana.

b. Kuinka kuivata pelikenttää

Pelin jatkuvuuden varmistamiseksi ja viivytystaktiikan estämiseksi FIVB on tehnyt seuraavat päätökset:

- i. "Pallo poissa pelistä" (pallorallien välillä) pelin aikana, tarvittaessa:
 1. Aina kun pikakuivaaja havaitsee märän kohdan kentällä, hän odottaa pallorallin päättymistä. Heti kun tuomari viheltää "pallo poissa pelistä", pikakuivaajan/kuivaajien on kiirehdittävä märän kohdan luo.
 2. Heti nopean pyyhkimisen jälkeen pikakuivaajan/kuivaajien on palattava omalle paikalleen lyhintä reittiä pelikentältä pois.
 3. Jotta syöttökello pysyisi aikataulussa, märän kohdan pyyhkimiseen käytettävän ajan tulisi olla enintään 7 sekuntia siitä hetkestä, kun palloralli päättyy tuomarin vihellykseen, ja päätuomarin vihellykseen seuraavaa syöttöä varten. Pikakuivaajat eivät saa aiheuttaa viivytyksiä peliin.
 4. Tuomarit eivät osallistu pikakuivaajien toimintaan. Heillä on kuitenkin oikeus säännellä pikakuivaajien toimintaa vain, jos peli häiriintyy pikakuivaajan/kuivaajien toiminnan vuoksi tai jos he eivät tee työtään kunnolla.
 5. Jos kentällä, erityisesti pelialueella, on vaarallinen märkä kohta, pelaajilla ja valmentajilla on oikeus pyytää pikakuivaajia pyyhkimään se. Pikakuivaajien kutsuminen kentälle tai vapaa-alueelle ilman syytä katsotaan kuitenkin tahalliseksi viivästykseksi ja siitä rangaistaan.

Jos joukkue estää pelin jatkumisen aikalisän jälkeen vedoten liiallisen kosteuden verukkeella joukkuepenkkien edessä olevalla lattialla, päätuomari voi antaa viivytyssanktion.

Pikakuivaajien pyyhkeitä ei tulisi käyttää tällaisten märkien kohtien poistamiseen, koska neste voi sisältää isotonisia suoloja tai sokereita, jotka siirtyisivät pelipintaan.

c. Pelaajien velvollisuudet

Jos pelaajat omalla vastuullaan kuivaavat lattiaa omalla pienellä pyyhkeellään, päätuomari ei odota, kunnes kuivaus on ohi ja pelaajat ovat pelipaikoillaan. Jos he eivät ole oikeilla paikoillaan syöttölyöntihetkellä, kyseinen tuomari viheltää sijoittumisvirheen.

Sääntö 18 - Erätauot ja puoltenvaihto

1. Taukojen aikana pelaajat voivat käyttää vapaa-alueella lämmittelyyn muita palloja kuin ottelupalloja.

2. Taukojen aikana kaikki ottelupallot pysyvät pallonpalauttajilla. Heillä ei ole oikeutta antaa niitä pelaajille lämmittelyä varten. Ennen ratkaisevaa erää verkkotuomari antaa pallon erän ensimmäiselle syöttäjälle. Aikalisien ja vaihtojen aikana sekä ratkaisevan erän kentänvaihdon aikana 8. pisteessä verkkotuomari ei ota palloa. Se pysyy pallonpalauttajilla.
3. Joissakin kilpailuissa joukkueiden ei odoteta vaihtavan kenttäpuoliskoa COVID-19:n aiheuttaman mahdollisen tartunnan minimoimiseksi.

Sääntö 19 - Liberopelaaja

1. Jos joukkueella on kaksi liberoa, tuntia ennen ottelua tai kilpailun erityissääntöjen mukaisesti, jos ne ovat erilaiset, toimiva libero on merkittävä ensimmäiselle liberolle varatuista kahdesta erikoisrivistä.
2. Kahdella liberolla voi olla eriväriset ja -malliset pelipaidat toisistaan ja muusta joukkueesta (sääntö 19.2).
3. Libero voi toimia joukkueen kapteenina tai pelikapteenina (sääntö 19.4.2.5).
4. Laiton liberokorvaus on katsottava samalla tavalla kuin laitton vaihto.
5. Jos libero todetaan pelikyvyttömäksi (loukkaantunut, sairastunut, kentältä poistettu jne.), valmentaja voi nimetä uudeksi liberoksi yhden pelaajista (liberokorvauksessa olevaa lukuun ottamatta), joka ei ole kentällä nimeämishetkellä.

Prosessia käsitellään samalla tavalla kuin korvaamista, jos nimeäminen tehdään välittömästi loukkaantumisen jälkeen, tai samalla tavalla kuin vaihtoa, jos nimeäminen tehdään myöhemmin. Tämän tulisi tapahtua ilman suurempia muodollisuuksia, koska valmentaja/pelikapteeni vahvistaa käytännössä tekemänsä päätöksen ilmoittamalla siitä tuomaristolle.

6. Kiinnitä huomiota eroon loukkaantuneen pelaajan poikkeuksellisen vaihdon ja loukkaantuneen liberon uudelleennimeämisen välillä.

Kun normaali pelaaja loukkaantuu eikä laillista vaihtoa ole mahdollista tehdä, kuka tahansa pelaaja, joka ei ole kentällä loukkaantumishetkellä (lukuun ottamatta liberoa ja hänen korvaamaansa pelaajaa), voi korvata loukkaantuneen pelaajan.

Vertaa tätä liberon uudelleennimeämiseen, jolloin kuka tahansa pelaaja, joka ei ole kentällä nimeämishetkellä (lukuun ottamatta toimivan liberon korvaamaa pelaajaa tai alkuperäistä toimivaa liberoa, joka on aiemmin todettu pelikelvottomaksi), voi tulla uudeksi liberoksi! Huomaa, että liberon uudelleennimeäminen on vaihtoehto, jota valmentaja voi käyttää tai olla käyttämättä.

Erästä tai ottelusta poistetut pelaajat on korvattava säännönmukaisella vaihdolla – jos sellaista ei ole saatavilla, valmentajalla on kuitenkin mahdollisuus (ei velvollisuus) valita poikkeuksellinen vaihto pelaajan tilalle, jotta erää ei tarvitse lopettaa. Poikkeuksellisella vaihdolla korvattu pelaaja ei saa pelata enää loppu ottelun aikana. Tämä koskee myös erästä poistettua pelaajaa, jos tätä vaihtoehtoa käytetään. Valmentaja kuitenkin päättää, käyttääkö hän tätä menettelyä vai ei. (Katso sääntö 15.8).

7. Jotta säännön 19.3.2 merkitys ymmärrettäisiin oikein, tuomareiden on kiinnitettävä huomiota säännön 27.2.2.2 sanamuodon ja säännön 28.2.2.2 sanamuodon väliseen eroon. Säännössä 27.2.2.2 täsmennetään, että kirjurin on ilmoitettava syöttöjärjestysvirheestä välittömästi syöttölyönnin jälkeen, ja säännössä 28.2.2.2 sanotaan, että avustavan kirjurin on ilmoitettava tuomareille liberokorvauksessa tapahtuneesta virheestä mainitsematta "syöttölyönnin jälkeen". Tämä tarkoittaa, että ilmoitus on tehtävä välittömästi, ja sääntöä 7.7.2 tulisi soveltaa vain, jos avustava kirjuri on unohtanut ilmoituksen ja yksi (tai useampi) palloralli on pelattu.
8. Tuomareiden tulisi pystyä erottamaan tilanne, jossa joukkueella on vain yksi käytettävissä oleva libero ja hänestä tulee pelikyvytön (loukkaantuminen, sairastuminen, erästä/ottelusta poistaminen) ja tilanne, jossa hänet ilmoitetaan pelikyvyttömäksi. Ensimmäisessä tapauksessa liberon pelikyvyttömyys on joukkueesta riippumaton, kun taas toisessa tapauksessa joukkue (valmentaja tai hänen poissa ollessaan apuvalmentaja) päättää, että libero ei jatka peliä. Jos liberosta tulee pelikyvytön ja pelin keskeytyksen aikana nimetään uusi libero ilman viivytystä, hän voi korvata alkuperäisen liberon välittömästi ja suoraan kentällä. Jos kuitenkin kentällä oleva libero ilmoitetaan pelikyvyttömäksi, ensin liberon korvaaman pelaajan on palattava kentälle, ja sitten yhden päättyneen pallorallin jälkeen uudelleennimetyllä liberolla on oikeus korvata mikä tahansa takakentän pelaaja.
9. FIVB:n kilpailuissa joukkueella on oikeus käyttää eri liberoa tai liberoita kussakin ottelussa – tässä tapauksessa katso kilpailukohtaisia sääntöjä.

Sääntö 20 - Käyttäytymissäännöt ja Sääntö 21 - Käytösrikkeet ja niiden rankaisu

1. On tärkeää muistaa, että säännön 21.2.1 mukaan osallistujien käyttäytymisen tulee olla kunnioittavaa ja kohteliasta myös valvontakomitean jäseniä, joukkueovereita ja katsojia kohtaan. Jos valmentajan (tai muun joukkueen toimihenkilön) käytös ylittää säännössä 21 määrätyt kurinpitöraajat, päätuomarin on epäröimättä sovellettava asianmukaisia sanktioita. Lentopallo-ottelu on pelaajien urheilullinen näytös, ei joukkueen toimihenkilöiden. Tuomareiden ei tulisi sivuuttaa tätä eroa.

FIVB:n peli- ja tuomaritoimikunta antaa erittäin vahvan ohjeen, että jos valmentaja syyllistyy liialliseen näyttelemiseen tai osoitteluun, tai jos valmentaja (tai joku muu joukkueen jäsen) puhuttelee FIVB:n teknistä delegaattia tai muuta FIVB:n toimihenkilöä valituksessaan äänekkäästi tai aggressiivisella tai halventavalla tavalla tai loukkaa heitä, päätuomarin on sovellettava sanktioasteikkoa TIUKASTI.

2. Sääntö 21.1 käsittelee "vähäisiä käytösrikkeitä", joista ei määrätä sanktioita. Päätuomarin tehtävänä on estää joukkueita lähestymästä sanktiotasoa. On ratkaisevan tärkeää, että tuomarit käyttävät persoonallisuuttaan pitääkseen "lievät rikkomukset" kurissa, jotta välttyttäisiin sanktioilta myöhemmin pelissä.
3. Käytännön toteutus joukkueen jäsenille sopimattomasta käytöksestä, joka johtaa sanktioihin, päätuomarin päätöksen mukaisesti:

- a. Joukkueen jäsen kentällä:

Päätuomarin on vihjellettävä pilliin (yleensä, kun pallo on poissa pelistä, mutta mahdollisimman pian, jos rikkomus on vakava). Sen jälkeen hän kehottaa rangaistun pelaajan tulemaan luokseen. Kun pelaaja on päätuomarin lähellä, päätuomari näyttää asianmukaisen kortin/kortit ja kertoo hänelle englanniksi syyn, miksi häntä rangaistaan. FIVB:n maailmanmestaruus- ja virallisissa kilpailuissa annetusta sanktiosta (ja sen syystä), pelaajan numerosta ja rangaistusta

joukkueesta on ilmoitettava televisiolle ja yleisölle suullisen ilmoitusjärjestelmän kautta, jos sellainen on käytössä

Verkkotuomari/varalla oleva tuomari kuittaa tämän toimenpiteen ja kehottaa välittömästi kirjuria kirjaamaan asianmukaisen sanktion pöytäkirjaan.

Jos kirjuri pöytäkirjassa olevien tietojen perusteella toteaa, että päätuomarin päätös on ristiriidassa sanktioasteikon kanssa, hänen on ilmoitettava siitä välittömästi verkkotuomarille. Verkkotuomari puolestaan, tarkistettuaan ensin kirjurin ilmoituksen, ilmoittaa asiasta päätuomarille. Päätuomarin on sitten korjattava aiempi päätöksensä.

Jos pelikentän suuntaus edellyttää varalla olevaa tuomaria, joka istuu kirjurin lähellä, tämä viestintä tapahtuu kirjurin ja varalla olevan tuomarin välillä ja sen jälkeen varalla olevan tuomarin push-to-talk-mikrofonin kautta päätuomarille. Tästä eteenpäin mekaniikka on sama pienin mukautuksin.

b. Joukkueen jäsen kentän ulkopuolella

Päätuomarin on vihellettävä pilliin, ohjattava pelikapteeni luokseen ja kerrottava kapteenille englanniksi, kuka pelaaja tai joukkueen jäsen on rangaistu ja miksi. Pelikapteenin on ilmoitettava asiasta kyseiselle joukkueen jäsenelle, jonka on kuitattava rangaistus. Päätuomarin vastuulla on näyttää asianmukainen kortti/kortit ja tehdä selväksi, kuka joukkueen jäsen on rangaistu.

c. Tällaisessa tilanteessa tuomareiden ja kirjurin on tehtävä tehokasta yhteistyötä, jotta pöytäkirjaan kirjataan oikeat tiedot (joukkueen jäsen ja sanktiotaso).

d. Sanktioiden toteutus erien välillä:

Rangaistuksen tapauksessa päätuomarin tulisi näyttää kortti (punainen kortti) seuraavan erän alussa.

Erästä poistamisen tai ottelusta poistamisen tapauksessa päätuomarin tulisi kutsua pelikapteeni välittömästi ilmoittamaan asianomaiselle valmentajalle sanktityypistä (joukkueen kaksinkertaisen rangaistuksen estämiseksi), minkä jälkeen kortit (punainen ja keltainen kortti yhdessä erästä poistamisen ja erikseen ottelusta poistamisen yhteydessä) tulisi näyttää virallisesti seuraavan erän alussa.

Erästä tai ottelusta poistettujen pelaajien on välittömästi poistuttava pelikenttäalueelta (Field of Play) ja mentävä joukkueen pukuhuoneeseen rangaistuksen ajaksi.

4. Ottelun aikana tuomareiden on kiinnitettävä huomiota kurinpitoon ja toimittava lujasti määrätessään sanktioita pelaajien tai muiden joukkueen jäsenten sopimattomasta käytöksestä, mutta heidän on muistettava, että heidän tehtävänsä on arvioida pelitilanteita, ei jahdata pieniä yksittäisiä virheitä.

a. Jotta joukkueille ilmoitetaan tarkasti tuomareiden viheltämän virheen luonteesta (yleisölle, tv-katsojille jne.), tuomareiden on käytettävä virallisia käsimerkkejä. Vain näitä käsimerkkejä ja ei muita; kansallisia tai henkilökohtaisia käsimerkkejä saa

käyttää vain äärimmäisissä tapauksissa epäselvän tilanteen tai pelitilanteen selventämiseksi.

- b. Pelin nopeuden lisääntyessä voi esiintyä ongelmia tuomarivirheiden osoittamisessa. Tämän estämiseksi tuomariston on tehtävä erittäin tiivistä yhteistyötä; jokaisen pelitilanteen jälkeen heidän tulisi vilkaista toisiaan vahvistaakseen päätöksensä.

Sääntö 23 - Päätuomari

1. Päätuomarin on aina tehtävä yhteistyötä muiden toimitsijoiden (verkkotuomari, kirjuri, rajatuomarit) kanssa. Hänen on annettava heidän työskennellä oman pätevyytensä ja auktoriteettinsa puitteissa. Hänen tulisi suorittaa aktiiviset tehtävänsä seisten.

Esimerkiksi: vihellettyään pallorallin päättymisen hänen tulisi välittömästi katsoa muita toimitsijoita (ja vasta sitten antaa lopullinen päätöksensä virallisilla käsimerkeillä):

- a. Päätettäessä, oliko pallo sisällä vai ulkona, hänen tulisi aina katsoa rajatuomaria, joka vastaa palloa lähellä olevasta rajasta (vaikka päätuomari ei ole rajatuomari, hänellä on luonnollisesti oikeus tarvittaessa valvoa ja jopa kumota kollegoidensa päätöksiä). FIVB:n huipputapahtumissa Video Challenge -järjestelmä päättää automaattisesti pallon sisällä/ulkona -tilanteesta.
 - b. Ottelun aikana päätuomarin on usein katsottava verkkotuomaria, joka on vastapäätä häntä (jos mahdollista jokaisen pallorallin jälkeen ja myös ennen jokaista syöttövihellystä), jotta hän tietää, viheltääkö verkkotuomari virheen vai ei (esim. neljä kosketusta, tupla ja/tai nähdäkseen mahdolliset viime hetken sääntömääräiset pelikatkopyynnöt).
2. Päätuomari ja rajatuomarit tarkistavat, koskettiko vastaanottava joukkue "ulkona" olevaa palloa aiemmin (esim. vastaanottavan joukkueen torjuja jne.). Päätuomari tekee kuitenkin lopullisen päätöksen käsimerkillään nähtyään rajatuomarin ja verkkotuomarin merkit (jos torjunta on kevyt ja lähellä verkkotuomaria) tai muiden tuomariston jäsenten merkit.
 3. Hänen tulisi aina varmistaa, että verkkotuomarilla ja kirjurilla on riittävästi aikaa hallinnollisten ja kirjaamistyön tekemiseen, esimerkiksi onko kirjurilla ollut tarpeeksi aikaa tarkistaa vaihtopyynnön laillisuus ja sen kirjaaminen. Jos päätuomari ei anna kollegoilleen riittävästi aikaa työnsä tekemiseen, kirjuri ja verkkotuomari eivät pysty seuraamaan ottelun seuraavaa vaihetta, mikä voi johtaa tuomariston jäsenten mahdollisiin virheisiin. Jos päätuomari ei anna tarvittavaa aikaa tilanteiden hallintaan ja käsittelyyn, verkkotuomarin on keskeytettävä ottelun jatkuminen viheltämällä.
 4. Päätuomari voi muuttaa kollegoidensa tai oman päätöksensä. Jos hän on tehnyt päätöksen (viheltänyt) ja näkee sitten, että hänen kollegansa (verkkotuomari, rajatuomarit tai kirjuri) ovat esimerkiksi tehneet erilaisen päätöksen:
 - a. jos hän on varma, että hän on oikeassa, hän voi pysyä päätöksessään;
 - b. jos hän näkee, että hän oli väärässä, hän voi muuttaa päätöstään;

- c. jos hän toteaa, että molemmat joukkueet (pelaajat) ovat tehneet virheet samanaikaisesti, hänen tulisi antaa merkki pallorallin uudelleen pelaamisesta;
 - d. jos hän katsoo, että esimerkiksi verkkotuomarin päätös oli väärä, hän voi kumota sen. Esimerkiksi, jos verkkotuomari on viheltänyt sijoittumisvirheen vastaanottavalle joukkueelle, mutta päätuomari on välittömästi tai pelikapteenin protestin jälkeen todennut sijoittumisen oikeaksi, hänen ei tulisi hyväksyä verkkotuomarin päätöstä ja hän voi määrätä pallorallin pelattavaksi uudelleen.
5. Jos päätuomari havaitsee, että joku muu toimitsija ei osaa työtään tai ei toimi puolueettomasti, hänen on vaihdettava hänet.
 6. Vain päätuomari voi antaa sopimattomasta käytöksestä ja "viivytyksistä" johtuvia sanktioita – verkkotuomarilla, kirjurilla ja rajatuomareilla ei ole tätä oikeutta. Jos muut toimitsijat kuin päätuomari havaitsevat sääntöjenvastaisuuksia, heidän tulisi antaa merkki ja mennä päätuomarin luo ilmoittamaan asiasta. Vain päätuomari antaa sanktioita.
 7. Päätuomari seuraa pallon lentoa ja sen kosketusta pelaajaan/pelaajiin tai välineisiin ja esineisiin. Näin ollen hän tarkistaa ensin pallon kosketuksen sääntöjenmukaisuuden. Hyökkäyslyöntihetkellä hän katsoo suoraan hyökkääjää ja palloa ja näkee vain silmänurkastaan pallon todennäköisen suunnan.

Sääntö 24 - Verkkotuomari

1. Verkkotuomarilla on oltava sama pätevyys kuin päätuomarilla. Hän korvaa päätuomarin tämän poissa ollessa tai jos päätuomari ei pysty jatkamaan tehtäväänsä.
2. Verkon lähellä tapahtuvan pelaamisen aikana verkkotuomarin on keskityttävä koko verkon laittoman kosketuksen valvontaan seisten torjuijen puolella, keskiviivan laittomiin ylityksiin ja laittomiin pelitilanteisiin omalla puolellaan olevalla antennilla. Verkkotuomarin tulisi myös valvoa takakentän pelaajien virheellisiä hyökkäyksiä ja torjuntia sekä liberopelaajien torjuntayrityksiä. (Näiden virheiden viheltämisessä ei ole etusijalla kumpaakaan tuomaria, molemmat tuomarit voivat päättää niistä.)
3. Verkkotuomarin on myös tarkistettava huolellisesti ennen ottelua ja ottelun aikana, ovatko pelaajat oikeilla paikoillaan joukkueiden aloitusjärjestyslipukkeen perusteella. Tässä työssä (jos tolppatablettia ei käytetä) verkkotuomaria avustaa kirjuri, joka voi kertoa hänelle, minkä pelaajan on oltava paikalla 1 (syöttäjä). Tämän tiedon perusteella kääntämällä aloitusjärjestyslipuketta myötäpäivään kädessään verkkotuomari voi todeta tarkasti kunkin joukkueen säännöllisen rotaatiojärjestyksen (paikan). Paikkojen tarkistamisen aikana hänen tulisi seistä paikalla II vasemmalla tai paikalla IV oikealla.

Jos pelaajien paikassa on eroa aloitusjärjestyslipukkeessa ilmoitettuun paikkaan, verkkotuomarin tulisi kutsua pelikapteeni tai valmentaja vahvistamaan pelaajien oikea paikka.

4. Tätä sääntöä on muutettu tässä painoksessa tarkoituksena antaa pelaajille enemmän aikaa saavuttaa pelipaikkansa syöttölyönnin jälkeen. Tämän seurauksena valvontaparametreja muutettiin sivu- ja keskirajojen osalta. Tästä syystä RG&RC vaatii, että tätä pelisääntöä on SOVELLETTAVA täsmälleen teksteissä kuvatulla tavalla, [sääntö 7.4](#); [7.5](#), antamatta pelaajille enempää etuja kuin mitä heille on jo myönnetty pelipaikan saavuttamiseksi. Mitään "toleranssia" ei sallita.

5. Kun verkkotuomari viheltää sijoittumisvirheen vastaanottavalle joukkueelle, hänen on heti sen jälkeen osoitettava sijoittumisvirhe virallisella käsimerkillä ja osoitettava tarkasti virheelliset pelaajat. Jos virheellisen joukkueen pelaajat eivät pysty itse korjaamaan sijoittumistaan, verkkotuomari korjaa pelaajien sijoittumisen ja sitten palloralli tulisi aloittaa.
6. Verkkotuomarin on kiinnitettävä huomiota siihen, että vapaa-alue on aina vapaa esteistä, jotka voivat aiheuttaa loukkaantumisen joukkueen jäsenelle (juomapullot, ensiapulaukku jne.)
7. Aikalisän aikana verkkotuomarin ei tulisi pysyä paikallaan. Verkkotuomari voi kääntyä tarkkailemaan:
 - a. Joukkueita varmistaakseen, että he siirtyvät lähelle penkkejä.
 - b. Kirjuria valvoakseen hänen työtään.
 - c. Avustavaa kirjuria saadakseen tietoa liberoiden sijainnista.
 - d. Päätuomaria vastaanottaakseen ja/tai antaakseen tietoa tarvittaessa.
 - e. Joukkueita tarkkaillakseen ja valvoakseen tarvittaessa joukkueen paluuta ennen aikalisän loppua ja selvittääkseen, aikooko libero yrittää "piilotettua vaihtoa".
 - f. Joukkueiden kokoonpanoa laskemalla pelaajien määrän tarkkaavaisesti, varmistaakseen, että kummankin joukkueen kuusi pelaajaa ovat palanneet pelikentälle aikalisän jälkeen.
8. Jos verkkotuomari havaitsee ottelun aikana vastustajien välisiä epäurheilijamaisia eleitä tai sanoja, hän voi ensimmäisellä kerralla, kun pallo on poissa pelistä, käskää pelaajia muuttamaan käytöstään ja pyytää heitä rauhoittumaan; jos tilanne pysyy samana, hänen on ilmoitettava siitä päätuomarille, jonka on välittömästi varoitettava tai rangaistava pelaajaa/pelaajia riippuen käyttäytymisen vakavuudesta.

TÄRKEÄ HUOMAUTUS: Ensimmäisenä tapahtunut virhe on rangaistava. Se, että pää- ja verkkotuomarilla on eri vastuualueet, tekee erittäin tärkeäksi, että jokainen tuomari viheltää virheen välittömästi. Yhden tuomarin vihellykseen palloralli päättyy, ja toisen tuomarin on pidättäydyttävä viheltämästä sen jälkeen, jotta vältetään pelaajien ja katsojien hämmennys.

Sääntö 25 - Haastetuomari ja uusi teknologia

Teknologiset innovaatiot kehittyvät erittäin nopeasti nykyaikaisen pelimme yhteydessä. Monissa FIVB:n kilpailuissa tablettien käyttö on nyt pakollista, samoin kuin sähköiset pöytäkirjat ja langattomat kuulokkeet. Nykyaikaisen lentopallotuomarin on oltava perehtynyt näihin. Yksityiskohtia niiden käytöstä ja erityisesti siitä, miten ne liittyvät haastoprosessiin/vaihtoprosessiin, löytyy kilpailukohtaisista ohjeistoista.

27 - Kirjuri

Kirjurin työ on erittäin tärkeää, erityisesti kansainvälisissä otteluissa, joissa tuomariston ja joukkueiden jäsenet ovat eri maista. Kaikkien kansainvälisten tuomareiden on tiedettävä, miten täytetään pöytäkirja (manuaalinen ja sähköinen); ja tarvittaessa heidän on kyettävä tekemään kirjurin työtä.

Kirjurin tehtäviä:

1. Tarkistettava - saatuaan aloitusjärjestyslipukkeet ja ennen jokaisen erän alkua - että aloitusjärjestyslipukkeissa olevat numerot löytyvät myös pöytäkirjan joukkuelistasta (jos eivät löydy, hänen on ilmoitettava siitä verkkotuomarille).
2. Ilmoitettava verkkotuomarille kunkin joukkueen toisesta aikalisästä sekä viidennestä ja kuudennesta vaihdosta (joka ilmoittaa sitten päätuomarille ja valmentajalle). Tämä koskee myös tilanteita, joissa käytetään penkki- ja tolppatabletteja.
3. Vaihtoprosessin aikana, ellei kirjuri ilmoita vaihtoa laittomaksi, verkkotuomari hyväksyy pelaajien vaihdon.
4. Kun kirjaamisprosessi on valmis, kirjuri tekee "OK"-käsimerkin tai antaa äänikomennon "kirjuri valmis", minkä jälkeen kirjurin on keskityttävä tarkistamaan, noudattaako syöttötyönnin suorittava pelaaja syöttöjärjestystä vai ei.
5. Kirjurin on katsottava vaihtoalueella olevaa vaihtopelaajaa ja verrattava hänen pelipaidassaan olevaa numeroa ja kädessään olevan kilven numeroa pöytäkirjan "aloituspelaajat" ja "vaihtopelaajat" -rivillä olevaan numeroon. Jos hän havaitsee, että vaihtopyyntö on sääntöjen vastainen, hän painaa välittömästi summeria, nostaa yhden käden ja liikuttaa sitä sivulta toiselle sanoen: "vaihtopyyntö on sääntöjen vastainen". Tässä tapauksessa verkkotuomarin on mentävä välittömästi kirjurin pöydälle ja tarkistettava pöytäkirjan tietojen perusteella pyynnön sääntöjenvastaisuus. Jos se vahvistetaan, verkkotuomarin on hylättävä pyyntö. Päätuomarin on rangaistava joukkuetta viheltämällä "viivytyks". Kirjurin on merkittävä pöytäkirjaan "rangaistukset"-osioon asianmukainen rangaistus. Verkkotuomarin on tarkistettava kirjurin työ rangaistuksen antamisen jälkeen.
6. Jos joukkue pyytää useampaa kuin yhtä vaihtoa, vaihtoprosessi on suoritettava yksi kerrallaan, jotta kirjurilla on aikaa kirjata jokainen vaihto peräkkäin. Kirjurin on kuitenkin käytettävä samaa prosessia jokaiselle vaihdolle.
7. Jos vaihto on sääntöjen mukainen, kirjuri kirjaa vaihdon pöytäkirjaan ja näyttää sitten rekisteröinnin olevan valmis nostamalla molemmat kädet. Muista, että tämä koskee kaikkia vaihtoja.

8. Jos käytetään tablettipohjaista vaihtojärjestelmää ja sähköistä pöytäkirjaa, numerokilpiä ei käytetä. Tässä tapauksessa kirjurin on seurattava pöytäkirjan tietokoneen näyttöä varmistaakseen, että kirjatut tiedot vastaavat sitä, mitä todellisuudessa tapahtuu sivurajalla - tämä tarkoittaa kuitenkin, että kaikki tuomareiden prosessit ovat samat riippumatta käytetystä teknologiasta. Jos vaihtoalueelle tulevan pelaajan ja tabletin kautta lähetetyn numeron välillä on ristiriita, todellista pelaajaa tulisi pitää oikeana ja kirjurin on korjattava ja hyväksyttävä vaihto manuaalisesti. Kirjurin ja tuomarin välistä suullista viestintää kannustetaan tässä vaiheessa, jos vaihto on tehtävä manuaalisesti myös myöhässä tapahtuvan tiedonsiirron vuoksi. Koska vaihto voi tapahtua samanaikaisesti liberon vaihdon kanssa, tässä on oltava erityisen varovainen. Kaikkien vaihtojen lopussa tarvitaan vielä kaksi kättä ylhäällä -merkki ennen ottelun uudelleenkäynnistämistä. Jos ottelussa käytetään langatonta viestintää, kirjuri ilmoittaa tuomareille langattoman järjestelmän kautta: OK, kirjuri valmis, ja verkkotuomarin "OK" voi olla myös vain sanallinen. Jos järjestelmä ei toimi kunnolla tai kovan melun vuoksi sitä ei voi kuulla selvästi, hänen on silti näytettävä kahden käden OK-merkki.
9. Pöytäkirjaan tulisi merkitä rangaistuksia vain verkkotuomarin ohjeiden mukaisesti tai sääntöjen mukaisen protestin tapauksessa, jolloin päätuomarin luvalla kirjoitetaan tai annetaan joukkueen kapteenin kirjoittama huomautus pöytäkirjaan.
10. On kirjoitettava huomautus, jos pelaaja loukkaantuu ja hänet poistetaan ottelusta normaalin tai poikkeuksellisen vaihdon kautta. Huomautuksessa tulisi mainita loukkaantuneen pelaajan numero, erä, jossa loukkaantuminen tapahtui, ja tilanne loukkaantumishetkellä.

Sääntö 29 - Rajatuomarit

1. Rajatuomareiden työ on erittäin tärkeää, erityisesti korkean tason kansainvälisissä otteluissa. Kaikkien kansainvälisten ehdokkaiden ja tuomareiden on myös oltava käytännössä perehtyneitä rajatuomareiden työhön siltä varalta, että heidät nimetään rajatuomareiksi kansainvälisissä otteluissa.
 - a. Heidän on oltava läsnä pelialueella peliasuissaan 60 minuuttia ennen ottelun alkua.
 - b. Heidän on näytettävä lippumerkeillä
 - o Pallon "sisään" tai "ulos" lähellä heidän vastuullaan olevaa rajaa,
 - o [Säännössä 12.4.3](#) kuvatut syöttövirheet.
 - c. Jos pallo osuu antenniin, ylittää sen tai lentää sen ulkopuolella vastustajan kentälle, pallon suuntaan päin olevan rajatuomarin on merkittävä virhe.
 - d. Virheet on näytettävä selvästi, jotta varmistetaan epäilyksettä, että päätuomari näkee ne.
2. Rajatuomarin tulisi rentoutua pallorallien välillä.
3. Rajatuomareiden tulee poistua paikoiltaan aikalisien ja teknisten aikalisien aikana (jos niitä käytetään) ja pysyä vastaavissa pelialueen kulmissa mainostaulujen takana. Jos tämä ei ole mahdollista erätauojen aikana, heidän tulisi seistä pareittain rangaistusalueen edessä.

Sääntö 30 - Viralliset käsimerkit

1. Tuomareiden on käytettävä vain virallisia käsimerkkejä. Kaikkien muiden merkkien käyttöä tulisi välttää, mutta joka tapauksessa niitä tulisi käyttää vain, jos se on ehdottoman välttämätöntä, jotta joukkueen jäsenet ymmärtäisivät ne.

Seuraavassa annetaan kuitenkin tarkempia tietoja siitä, mitä merkkiyhdistelmiä tulisi ja ei tulisi käyttää ottelun aikana.

2. **Päätuomarin päätös.** Päätuomari ilmoittaa pallorallin päättymisestä (tai virheestä) vihellyksellä, osoittaa seuraavaksi syöttävän puolen, osoittaa virheen luonteen ja sitten virheen tehneen pelaajan (tarvittaessa). Verkkotuomari ei osallistu mihinkään tähän merkinantoon, vaan yksinkertaisesti kävelee seuraavaksi vastaanottavan joukkueen puolelle. Silmäkontaktin päätuomarin kanssa on kuitenkin säilyttävä. Avun antamista pallorallin aikana tai sen lopussa "kosketusten" (jos "kosketus" ei ole selvä) tai "neljän kosketuksen" osalta odotetaan edelleen, jos langatonta viestintää ei ole käytettävissä. Nämä toimenpiteet voidaan tehdä ennen kuin verkkotuomari liikkuu, jotta päätuomari on täysin perillä asioista.
3. **Verkkotuomarin päätös** (esim. verkkovirhe, laiton takapelaajan torjunta jne.). Verkkotuomarin toimintamalli: vihellys, virheen luonteen osoittaminen, virheen tehneen pelaajan osoittaminen (tarvittaessa), tauko ja sitten päätuomarin seuraavaksi syöttävän puolen osoittavan merkin seuraaminen.
4. **Aikalisäpyyntö:** tämän tekee tavallisesti verkkotuomari (mutta se kuuluu edelleen päätuomarin toimivaltaan, jos verkkotuomari ei kuule/näe valmentajan pyyntöä). Päätuomarin ei tarvitse toistaa tätä.
5. **Uusittava palloralli / kaksoisvirhe.** Vaikka molemmat tuomarit voivat viheltää tämän tapahtuman ja osoittaa merkillä uusinnan (esim. pallo vierii kentälle, pelaaja loukkaantuu pallorallin aikana jne.), yleensä päätuomarin tehtävänä on osoittaa syöttävä puoli. Verkkotuomari kopioi päätuomarin merkin seuraavaksi syöttävästä joukkueesta vain, jos hän itse vihelsi pelin keskeytyksen.
6. **Molemmat tuomarit viheltävät samanaikaisesti pysäyttääkseen pelin, mutta eri syistä.** Tällöin molemmat tuomarit osoittavat virheen luonteen – mutta koska päätuomarin on päätettävä, mitä toimintatapaa sen jälkeen noudatetaan, VAIN PÄÄTUOMARI antaa "kaksoisvirhe" -merkin ja osoittaa seuraavaksi syöttävän joukkueen.
7. **Pelaaja syöttää liian aikaisin (ennen vihellystä).** Tämä on kokonaan päätuomarin tehtävä osoittaa uusinta ja seuraavaksi syöttävä joukkue.
8. **Erän päättyminen.** Tämän tekee päätuomari. Verkkotuomari voi, jos päätuomari ei ole huomannut tilannetta, kohteliaasti muistuttaa päätuomaria tästä merkillä, mutta tämä on yksinomaan päätuomarin vastuulla.
9. Kun verkkotuomari viheltää virheen, hänen on oltava varovainen näyttäessään käsimerkin sillä puolella, jossa virhe tehtiin. Esimerkiksi: jos oikealla puolella olevan joukkueen pelaaja on koskettanut verkkoa ja verkkotuomari viheltää tämän virheen, käsimerkkejä ei pidä näyttää verkon läpi toiselta puolelta, vaan tuomarin tulee liikkua siten, että käsimerkki näytetään virheen tehneen joukkueen puolella. Merkkiä ei pidä näyttää kävellessä – verkkotuomarin tulee pysähtyä ja näyttää merkki kenttää päin.

10. Tuomareiden on vihellettävä nopeasti ja varmasti virheitä merkittäessä ottaen huomioon kaksi seuraavaa seikkaa:
 - a. Tuomarin ei pidä merkitä virhettä yleisön tai pelaajien painostuksesta.
 - b. Kun tuomari on täysin tietoinen tehneensä virhearvion, hän voi tai hänen tulisi korjata virheensä (tai tuomariston muun jäsenen virheen) edellyttäen, että se tehdään välittömästi.

11. Tuomareiden ja rajatuomareiden tulisi kiinnittää huomiota "ulos"-käsi/lippumerkin oikeaan käyttöön:
 - a. Kaikille palloille, jotka laskeutuvat "suoraan ulos" vastustajajoukkueen hyökkäyksen tai torjunnan jälkeen, on käytettävä "pallo ulos" -käsi/lippumerkkiä.
 - b. Jos hyökkäyksestä tuleva pallo ylittää verkon ja osuu lattiaan pelialueen ulkopuolella, mutta puolustavan joukkueen torjuja tai muu pelaaja koskettaa sitä, tuomareiden on näytettävä vain "pallo kosketti" -käsi/lippumerkkiä.
 - c. Jos pallo, sen jälkeen kun joukkue on pelannut sen ensimmäisellä, toisella tai kolmannella kosketuksella, menee ulos (esim. osuu lattiaan pelialueen ulkopuolella, osuu esineeseen kentän ulkopuolella, kattoon tai pelialueen ulkopuolella olevaan henkilöön, mainostauluun jne.) omalla puolellaan, käsimerkki on "pallo kosketti".
 - d. Jos hyökkäyksen jälkeen pallo lyödään verkon yläosaan ja sen jälkeen se laskeutuu "ulos" hyökkääjän puolelle koskematta vastustajan torjuntaan, käsimerkki on "ulos", mutta heti sen jälkeen on osoitettava hyökkäävää pelaajaa (jotta kaikki ymmärtävät, että torjujat eivät koskettaneet palloa). Jos samassa tapauksessa pallo osuu torjuntaan ja sen jälkeen lentää ulos hyökkääjän puolelle, käsimerkki on "pallo ulos" ja päätuomarin tulee osoittaa torjujaa/torjujia.
 - e. Jos pallo lyödään ja se menee ulos vastustajan puolella, koska se osuu vapaalla alueella olevaan valmentajaan tai muuhun peliin osallistumattomaan henkilöön, käsi/lippumerkki on "ulos".

12. Kun hyökkäyslyönti suoritetaan Liberon etukentällä tekemästä sormipassista tulevasta pallosta, päätuomarin on käytettävä käsimerkkiä nro 21 (hyökkäyslyöntivirhe) ja osoitettava Liberoa.

13. Rajatuomareiden lippumerkit ovat myös erittäin tärkeitä osallistujien ja yleisön kannalta. Päätuomarin on tarkistettava rajatuomarin lippumerkit, ja jos ne eivät ole oikein, hän voi korjata ne.

14. Jos pallo ei ohita verkkotasoa joukkueen kolmannen kosketuksen jälkeen, silloin:
 - a. Jos sama pelaaja, joka pelaa viimeisen pallon, koskettaa palloa uudelleen, käsimerkki on "kaksoiskosketus".
 - b. Jos toinen pelaaja koskettaa palloa, käsimerkki on "neljä kosketusta".

