

Részletek a szabálykönyvből

A röplabda pálya

A pálya négyszög alakú 18x9 m-es terület, melyet a háló két egyenlő 9x9 m-es területre oszt és legalább 3 m széles kifutó vesz körül minden oldalon.

A vonalak

Minden vonal 5 cm széles és a pálya része. A pálya két hosszabb határoló vonalát oldalonvonalnak, a két rövidebbet alapvonalnak nevezzük. A középvonal tengelye osztja a pályát két egyenlő 9x9 m-es térfélre. A támadó vonal a középvonal tengelyétől három méter távolságra, a középvonallal párhuzamosan húzott vonal, mely az általa határolt támadó terület része. A támadó vonalat a pályán kívül szaggatott vonallal jelölik.

Zónák és területek

Az első játékosok zónáját a középvonal tengelye és a támadó vonalnak a középvonaltól távolabbi széle határolja.

A nyitási zóna 9 m széles az alapvonal mögött. Mindkét oldalát egy-egy 15 cm-es vonal jelzi az alapvonalon kívül, az oldalonvonalak meghosszabbításában.

Játékos csere zóna a két támadó vonal közötti terület a pályán kívül.

Libero csere zóna a támadóvonal és az alapvonal közötti terület a pályán kívül. (1 ábra)

A háló

A pálya két térfelét a pálya közepén, a talajra, és az oldalonvonalakra is merőleges helyzetű háló választja el. A háló felső szintjének magassága férfiak részére 2,43 m, nők részére 2,24 m. a háló magasságát a pálya közepén kell mérni. A háló magassága a pálya két szélén egyenlő kell legyen és a szabályos magasságot 2 cm-nél többel nem haladhatja meg. A háló 1 m széles és 9,5-10 m hosszú, a háló felső peremét 7 cm széles fehér csík fedi. A hálót a hálótartó oszlopokhoz kötéllal kell kifeszíteni. A hálón 5 cm széles fehér oldalszalagok vannak az oldalonvonalak fölött.

Antennák

Kb. 1 cm átmérőjű üvegszál pálcák, melyeken 10 cm-enként eltérő és jól látható színű csíkok vannak. Az antennák a pálya oldalonvonalait jelzik a háló feletti részen. (2 ábra)

A csapatok

A röplabdát 6 fős csapatok játsszák. A pályán mindig 6 játékosnak kell tartózkodnia, 5 játékosal nem játszhat a csapat. Ha nem tud kiállítani 6 játékost a pályára a mérkőzést elveszíti. A 6 játékosból 3 első sor köteles, 3 hátsó sor köteles. Minden csapatban egy ún. libero játékos tartózkodhat a pályán, akire külön szabályok vonatkoznak és a csapat többi tagjától eltérő színű mezt kell viseljen.

A röplabda játék

Pontszerzés

Egy csapat pontot szerez, ha

Sikeresen az ellenfél térfelén a talajra juttatja a labdát

Az ellenfél hibázik. Pl. valamelyik játékosukról a labda a pályán kívül érinti a talajt, vagy bármilyen tárgyat, ha a megengedettnél (3, esetenként 4) többször érinti a labdát, ha valamelyik játékosa megérinti a hálót, miközben a labda játékban van, stb.

Ha az ellenfél büntetésben részesül

Nyitás (szerva)

A játék az egyik csapat nyitásával kezdődik. A nyitást az alapvonalon túlról, a két oldalvonal meghosszabbítása közötti területről kell elvégezni. A nyitó játékos a labda érintésének pillanatáig nem érintheti az alapvonalat, sem a pálya bármely más részét. Ha a játékos a nyitáshoz már feldobta a labdát, akkor azt meg kell játszania! Ha nem üti meg, hanem pl. elkapja, vagy hagyja leesni, akkor a pontot az ellenfél kapja. Szintén az ellenfél kapja a pontot, ha a nyitó játékos a labdát a hálóból üti. A hálót érintő, de azon átbukó labda szabályos, a játék folytatódik. A hálót érintő, de azon átbukó labda játék közben sem hiba. Ha a nyitó csapat ellenfele szerez pontot, akkor a ponttal együtt a nyitás jogát is megszerzi. Mindaddig az a csapat nyit, aki utoljára megszerezte a nyitás jogát, ameddig pontot szereznek. Ha a nyitó csapat elveszti a pontot, akkor a nyitás joga is átkerül a másik csapathoz. Amíg a csapat egymás után több pontot szerez, mindaddig ugyanannak a játékosnak kell a nyitást elvégeznie.

A sánc érintés vagy blokk

Sánc érintésnek, sáncolásnak vagy blokknak nevezzük, amikor a védekező csapat egy, vagy több játékosa felugorva, két kezét a labda elé tartva igyekszik megakadályozni az ellenfél támadó érintését. A sánc érintés nem számít bele a csapat 3 érintésébe. Tilos a nyitást sáncolni! A nyitást a háló szintje fölött lévő labda esetén tilos egyből visszajátszani a nyitó csapat térfelére. Tilos átnyúlni a háló fölött az ellenfél térfelére. Kivéve, ha az ellenfél már elvégezte a támadó érintését. Támadó érintésnek nevezzük a csapatnak azt a labdaérintését, amelyet az ellenfél térfelére irányít. Utóbbi esetekben a pontot az ellenfél kapja.

A játék menete

A nyitás után a labda mindaddig játékban marad, amíg az egyik csapat pontot nem szerez. Egy csapatnak egy labdatérés (a játék azon része amíg a labda az egyik csapat térfelén van) alkalmával 3 labdaérintésre van lehetősége. A sánc érintés nem számít bele a 3 érintésbe, így azzal együtt tehát 4 érintése van a csapatnak. A pontot szerző csapat vagy megszerzi ezzel a nyitás jogát, vagy folytatja a nyitást és így folytatódik a játék.

Labda érintések

A játékosok bármely testrészükkel érinthetik a labdát, fejjel, kézzel, lábbal, testtel, de az érintésnek pillanatnyinak és elpattanónak kell lennie. A nyitott tenyérrel alulról végzett labdaérintések minden esetben szabálytalanok, tartott labdának minősülnek.

Állásrend

A röplabda játékban a játékosoknak a pályán a nyitás pillanatában meghatározott rendben kell elhelyezkedniük. Ezt nevezzük állásrendnek. A játékosoknak előre-hátra és oldalra kell igazodniuk egymáshoz. A korábban már említett 3 első sorköteles játékosnak egy kicsivel mindig közelebb kell elhelyezkedniük a háléhoz mint a nekik megfelelő hátsó sorköteles játékostársuknak. Első sor bal szélső-hátsó sor bal szélső, első sor középső-hátsó sor középső, stb. A soron belül pedig a szélső játékosnak mindig egy kicsit közelebb kell állnia az ő oldalvonalához, mint a sorban középső játékostársának. Ez a szabály valójában rendkívül sokféle felállást tesz lehetővé. A nyitás pillanata után a játékosok természetesen elhagyhatják ezt a pozíciót és bárhová helyezkedhetnek a pályán, de az első és hátsó sor köteles játékosok tevékenységét eltérően szabályozza a szabálykönyv.

A játékosok tevékenységének szabályai játék közben

Az első sorköteles játékosok mindenfajta játékcselekményt végezhetnek. A mezőnyjáték közbeni megkötések a hátsó sorköteles játékosokra vonatkoznak. A hátsó sorköteles

játékosok nem végezhetnek támadó érintést a támadó területen belül. Ők csak a támadóvonal mögül felugorva üthetnek le.

Forgásrend

Forgásnak nevezzük a röplabdában, amikor a csapat megszerzi a nyitás jogát, akkor a játékosok az állásrend szerint egy hellyel arrébb lépnek, az óramutató járásával megegyező irányba. Így a játékosok a játék során mindegyik játékhelyre kerülnek és mindegyik játékos a nyitó helyre (hátsó sor jobb széle) is kerül. A játékosoknak az új helyüket mindaddig meg kell tartaniuk, amíg, miután egyszer elveszítve a nyitás jogát újra megszerzik azt, akkor ismét forgást végeznek. A nyitás jogát elveszítő csapat nem végez forgást.

Liberó játékos

A fent már korábban említett ún. liberó játékos tevékenysége szabályozott a játék során. Nem nyithat, nem végezhet semmilyen támadó tevékenységet, nem kerülhet első sorba. Másképp kell cserélnie mint a többi játékosnak. A liberó játékos minden jelzés nélkül cserélhet, de csak ha a labda játékon kívül van, és a támadó vonal és az alapvonal közötti területen kell a cserét lebonyolítani. Amikor a forgásrend szerint első sorba kerülne, akkor az a játékos kell visszaálljon a játékba akivel cserélt. Egy labdatérést követően újra beállhat egy hátsó sorköteles játékos helyett, stb.

Cserék

A röplabda játékban szettenként egyszer lehet cserélni minden játékost. A lecserélt játékos csak annak a helyére mehet vissza akivel cserélt. Tehát vagy egyszer mind a 6 játékos cseréjére van lehetőség egy szett alatt, így lecserélhető gyakorlatilag az egész csapat, de utána nincs több csere lehetőség, vagy három játékost oda-vissza egyszer cserélhetnek. A cseréket előre jelezni kell a játékvezetőnek, és csak a felezővonal, és a támadóvonal közötti területen lehet lebonyolítani a cserét.

Pont vesztés okozó hibák

Az ellenfél kap pontot, ha

A csapat valamelyik játékosa átlép az ellenfél térfelére, vagy bármely testrészével megérinti azt, amíg a labda játékban van.

A csapat valamelyik játékosa megérinti a háló bármely részét amíg a labda játékban van.

A nyitó játékos a nyitást a hálóba üti.

Játék közben a hálóba eső labda nem hiba, csak ha a támadó érintés után megy a hálóba.

A csapat valamelyik játékosáról a játéktéren kívülre szálló labda valamihez hozzáér a pályán kívül

Mérkőzések

A röplabda mérkőzések önálló játékrészekből, játszmákból, vagy más néven szettekben állnak. Egy játszma 25 pontig tart. A játszmákat két pont különbséggel kell nyerni. 25:24-nél tovább játszanak, amíg az egyik csapat el nem éri a két pont különbséget.

A mérkőzés három nyert játszmaig tart. 2:2-nél az ötödik játszma 15 pontig tart, melyet szintén két pont különbséggel kell megnyerni.