

A LEGFONTOSABB RÖPLABDA SZABÁLYOK

A JÁTÉK JELLEMZŐI: A játék célja az, hogy a játékosok a háló fölött az ellenfél játékmezéjére juttassák a labdát, illetve hogy az ellenfél ugyanezen szándékát megakadályozzák. A játékos létszám: 6 fő.

Egy csapat maximum három érintéssel kell, hogy visszajátssza a labdát. A csapat labdaérintései közé a nem szándékos labdaérintések is beleszámítanak. A sánc érintése nem számít a csapat érintései közé, tehát sáncérintés után a csapatnak még három érintésre van joga ahhoz, hogy visszajátssza a labdát. A sánc utáni első érintést bármelyik játékos végezheti, beleértve azt is, aki a sánc során érintette a labdát.

Egy csapat pontot szerez, ha az ellenfél hibát követ el, vagy ha az ellenfél térfelén a talajra juttatja a labdát (a határoló vonalat érintő labda is bent van).

Ha a labdamenetet a nyitást fogadó csapat nyeri, az elnyeri a nyitás jogát és pontot kap, valamint játékosai az óramutató járásával egyező irányban egy helyet forognak.

A háló fölött áthaladó labda – a nyitás is – érintheti a hálót. A hálóba került labda megjátszható a három csapatérintésen belül.

MÉRETEK: A pálya négyszög alakú 18x9 m-es terület. A női csapatok hálomagassága: 224 cm, a férfiaké: 243 cm. A támadóvonal a hálótól 3 méterre van és azzal párhuzamos.

A LABDAÉRINTÉS JELLEMZŐI: A labda a test bármely részét érintheti. A labdát elpattanóan kell érinteni és nem szabad megfogni és/vagy dobni. Egy játékos nem érintheti a labdát kétszer egymás után. A labda a határvonalakon kívül is megjátszható.

A NYITÁS VÉGREHAJTÁSA: A játékvezetői sípjel után már nem lehet leütni a labdát és 8 mp-en belül el kell végezni a nyitást. A nyitó játékos - az alapvonal mögül bárhonnán - a labdát megütve a háló fölött az ellenfélhez juttatja. A kézből feldobott, vagy elengedett labdát egy kézzel, vagy a kar bármelyik részével kell megütni. A labdát csak egyszer lehet feldobni. A nyitó érintés pillanatában, vagy a felugorva végrehajtott nyitásnál az elrugaszkodáskor a nyitó játékos nem érintheti a pályát és az alapvonalat sem. A nyitást sáncolni és letámadni tilos!

Ha a nyitó csapat megnyeri a labdamenetet, az a játékos (vagy a cserejátékosa), aki előzőleg nyitott, újra nyit. Ha fogadó csapat nyeri a labdamenetet, pontot kap és elnyeri a nyitás jogát, mielőtt nyitna, forog az óra mutató járásával megegyezően. Az a játékos köteles nyitni, aki a jobb első helyről a jobb hátsó helyre forgott.

A LABDA "KINT" VAN HA:

- a labdának az a része, amely érinti a talajt, teljesen kívül van a határoló vonalakon,
- a játékmezőn kívüli tárgyat, a mennyezetet, vagy a játékban részt nem vevő személyt érint,
- az antennákat, a feszítő kábeleket, a hálótartó oszlopokat, vagy magát a hálót érinti az oldalszalagokon kívül;
- teljes terjedelmével áthalad a háló alatt.

A SÁNCOLÁS: A sáncolás a hálóhoz közel álló játékosoknak az a cselekedete, amellyel az ellentérfélből érkező labdának a háló felső szintjénél magasabbra felnyúlva útját állják. A sánc során a játékos kezével és karjával átnyúlhat a háló felett, feltéve, ha ezzel nem akadályozza az ellenfél játékát. Ezért tilos a hálón átnyúlva megérinteni a labdát, amíg az ellenfél nem fejezte be támadóérintését. Csak első sorköteles játékos sáncolhat.

A játékos támadóérintése (leütése) után átnyúlhat kezével a háló fölött feltéve, ha a labdaérintés a saját térfélben történt.

ÁTHATOLÁS A HÁLÓ ALATT: Az ellenmezőbe hatolás a középvonal felett:

a láb (lábak) járófelülete vagy a kéz (kezek) érintheti az ellenmezőt, feltéve, ha az áthatoló láb(ak) vagy kéz (kezek) egy kis része még érinti(k) a középvonalat vagy fölötte van(nak).

A játékosok az ellenfél kifutójába hatolhatnak, feltéve, ha ezzel nem akadályozzák az ellenfelet játékában.

A HÁLÓ ÉRINTÉSE: A háló, vagy az antenna megérintése hiba. Nem számít hibának, ha a hálóba küldött labda következményeként a háló megérint egy ellenfelet.

FORGÁSRENDET a csapatok kezdő állásrendje határozza meg és az egész játszma alatt be kell tartani. Első sorköteles játékosok: a háló előtt álló három játékos. Hátsó sorköteles játékos: a második sorban álló három játékos. A nyitóérintésig a hátsó sorköteles játékosoknak távolabb kell állniuk a hálótól, mint az első sorkötelesek és oldalirányban sem cserélhetik fel helyeiket, mert állásrendi hibát követnek el és pontot kap az ellenfél.

A nyitóérintés után a soron belül lehet cserélni a labdamenet végéig, majd újra vissza kell állni az eredeti állásrendbe. A hátsó a sorkötelesek nem sáncolhatnak és a 3 méteres vonalon belülről, támadóütést nem üthetnek, tehát az ütés pillanatában a labda a háló szintjénél nem lehet magasabban (nem üthet felugrásból).

A MÉRKŐZÉS MEGNYERÉSE: A mérkőzést az a csapat nyeri, amelyik három játszmát nyer.

Egy játszma 25 pontig tart és két pont különbséggel kell megnyerni.

A döntő (5.) játszmát 15 pontig, legalább 2 pont különbséggel kell játszani.