



A HAZA SZOLGÁLATÁBAN

Játékszabályok

Játéktér, labda, játékosok felszerelése

- Játéktér
A játéktér a vonalak által határolt rész. A vonal a játéktérhez tartozik.
- Labda
A labdáról az egyetem gondoskodik!
- Játékosok felszerelése
A pályára kizárólag teremcipőben lehet lépni.

Játékosok száma, csere

- Játékosok száma
A mérkőzést két csapat játssza, 6-6 fővel, egy csapatban egy időben legalább **3 lánynak** kell a pályán lennie. A mérkőzés elkezdéséhez minimum 5 fő szükséges. A mérkőzésnek vége van, ha a meccs folyamán bármely okokból 5 fő alá csökken a játékosok száma egy csapaton belül.
- Csere
Cserélni folyamatosan lehet. Cserélni kizárólag az oldalon feltüntetett cserezónában lehet, a sérült játékos bárhol lemehet, de az új játékos csak cserezónában léphet be a játéktérre. Előbb a lecserélt játékosnak kell elhagynia a játéktérrel, utána mehet csak be a másik játékos.

A játék kezdete, a mérkőzés időtartama

- A játék kezdete
A meccs nyitással kezdődik. A játékvezető pénzfeldobással vagy megegyezéssel dönti el a kezdés jogát. Az egyik szettet az egyik, a második szettet a másik csapat kezdi. Döntő szett esetén újra sorsolással döntenek el a kezdő nyitás jogát. A nyitást az alapvonal mögül bárhol elvégezheti.

A legfontosabb röplabda szabályok

- A Játék jellemzői:
 - A játék célja az, hogy a játékosok a háló fölött az ellenfél játékmezejére 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 hálomagassága: 224 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 bárhol - 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 cserejátékos), 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.

- 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.

- A mérkőzés megnyerése:

A mérkőzést az a csapat nyeri, amelyik két játszmát nyer. Egy játszma 15 pontig tart és két pont különbséggel kell megnyerni. A döntő (3.) játszmát is 15 pontig, legalább 2 pont különbségig kell játszani. A csapatok a mérkőzés alatt, térfél cserénél egy egyperces időkérésre jogosultak. A valamilyen ok miatt beszüntetett mérkőzés lejátszásáról a bajnokság szervezői döntenek.

