

Leikreglur í blaki 2017-2020

*Gefið út af Blaksambandi Íslands
janúar 2015*

Eiginleikar leiksins

Blak er íþrótt sem leikin er af tveimur liðum á leikvelli sem er aðskilin á miðju með neti. Það eru til nokkur afbrigði af blaki til að sem flestir geti notið íþróttarinnar.

Markmiðið er að senda knöttinn yfir netið og í gólf andstæðingsins og forða því að andstæðingurinn geti gert slíkt hið sama. Lið hafa þrjár snertingar til að senda knöttinn yfir netið (auk snertingar í hávörn).

Knettinum er komið í leik með uppgjöf úr uppgjafarreit yfir netið á völlum andstæðingsins. Skorpan heldur áfram þangað til knötturinn hefur snert golfið á vellinum, lendir utan vallar eða lið gerir tæknileg mistök.

Í blaki vinnur það lið stig er vinnur skorpu. Þegar móttökuliðið vinnur skorpu, fær það stig og uppgjafarréttinn og liðið færir um eina stöðu réttisælis.

Sveiganleiki reglna og dóm-gæslu

INNGANGUR

Blak er ein af árangursríkustu og vinsælustu keppnis og afþreyingar íþróttum í heiminum. Blak er **hröð, spennandi og kraftmikil** íþrótt.

Á síðustu árum hefur FIVB gert breytingar til að aðlaga leikinn að nútímanum.

Þessum texta er beint að öllum blakheiminum – leikmönnum, þjálfurum, dómurum, áhorfendum, leiklýsendum – af eftirfarandi ástæðum:

- að skilja leikreglurnar betur, stuðlar að betri leik – þjálfarar geta byggt upp betri liðsheild og leikskilning, sem gerir leikmönnum kleyft að láta sína hæfileika njóta sín;
- að skilja hvernig reglurnar vinna saman hjálpar dómurum að taka betri ákvarðarnir.

Í fyrstu fókuserar þessi inngangur á blak sem keppnisíþrótt, áður en farið er í að greina helstu eiginleika sem þarf í góða dóm-gæslu.

Blak er kappgjörn íþrótt

Keppni opnar á leynda styrkleika. Hún sýnir bestu getu, anda, sköpun og fagurfræði. Reglurnar eru byggðar upp þannig að allir þessir eiginleikar njóti sín. Með fáeinum undantekningum, gerir blak öllum leikmönnum að athafna sig við netið (í sókn) og í aftarilínu (í vörn og uppgjöf).

William Morgan, sem fann upp blakið, myndi enn þekkja leikinn því blakið hefur haldið sínum einkennum í gegnum árin. Sumum af þessum einkennum deilir blakið með örðum net/bolta/spaða íþróttum:

- Uppgjöf
- Snúningur (skiptst á að taka uppgjöf)
- Sókn
- Vörn

Blak er aftur á móti einstak á meðal netleikja, því knötturinn verður að vera stöðugt á flugi. Og með því að leyfa hvoru liði að leika knettinum sín á milli áður en honum er leikið yfir til andstæðingsins.

Innleiðing á varnarsérfræðingi – frelsingja – hefur bætt leikinn með lengingu á skorpum og fleiri snertingum í þeim. Breytingar á uppgjafarreglu hafa breytt uppgjöfum frá því að koma bara knettinum í leik í sóknar vopn.

Hugmyndin um stöðufærslur var rótfest til að gera ráð fyrir alhliða íþróttamönnum. Reglurnar um stöður leikmanna á velli verða að vera sveigjanlegar til að leyfa liðum taktískar ákvarðarnir.

Keppendur nota þennan reglu ramma til að reyna á tækni, taktík og kraft. Ramminn gefur einnig leikmönnum frelsi til að skemmta áhagendur og áhorfendum.

Og ímynd blaksins er vaxandi og góð.

DÓMARINN INNÍ REGLURAMMANUM

Kjarninn í góðri dómgæslu liggur í sanngirni og samkvæmni:

- að **vera** sanngjarn við alla þátttakendur,
- að vera **álitinn** sanngjarn af áhorfendum.

Þetta útheimtir gríðarlegs trausts – dómari verður að fá traust til að leyfa leikmönnum að skemmta:

- með því að vera **nákvæmur** í sínum **ákvörðunum**;
- **með því að skilja hvers vegna regla er skrifuð**;
- með því að vera **skilvirkur**;
- með því að leyfa leiknum að flæða og **stýra** honum að leikslokum;
- með því að vera **leiðbeinandi** – nota reglurnar til að leiðrétta óréttmæti eða refsar fyrir dónaskap;
- með því að **kynna** leikinn – það er, með því **að leyfa hinu frábæra** í leiknum að skína og leyfa bestu leikmönnum að gera það sem þeir gera best, **skemmta** almenningi.

Að lokum getum við sagt að góður dómari mun nota reglurnar til að gera leikinn að góðri upplifun fyrir **alla** er koma að honum.

Til ykkar er hafa lesið framangreint, horfið á núverandi reglur sem tæki í þróun á frábærum leik, en hafið í huga hvers vegna þessar fáu málsgreinar geta verið jafn mikilvægar þér og þinni stöðu innan sportsins.

Efnisyfirlit

KAFLI 1 AÐSTAÐA OG BÚNAÐUR.....	10
1 VÖLLURINN	10
1.1 MÁL VALLAR	10
1.2 LEIKVÖLLURINN	10
1.3 LÍNURNAR Á VELLINUM	10
1.4 SVÆÐI	10
1.5 HITASTIG.....	11
1.6 LÝSING	11
2 NET OG SÚLUR (UPPISTÖÐUR)	11
2.1 NETHÆÐ	11
2.2 GERÐ NETSINS	11
2.3 HLIÐARLINDAR	11
2.4 SPÍRUR (ANTENNUR).....	11
2.5 SÚLUR.....	12
2.6 AUKABÚNAÐUR	12
3 KNÖTTURINN	12
3.1 STAÐLAR.....	12
3.2 EINSLEITNI KNATTANNA	12
3.3 ÞRIGGJA KNATTA KERFI	12
KAFLI 2.....	12
ÞÁTTTAKENDUR	12
4 LIÐIN	12
4.1 LIÐSSKIPAN	12
4.2 STAÐSETNING LIÐA	13
4.3 ÚTBÚNAÐUR.....	13
4.4 SKIPTING Á BÚNAÐI.....	13
4.5 BANNÆDIR HLUTIR	14
5 LEIÐTOGAR LIÐS	14
5.1 FYRIRLIÐI	14
5.2 ÞJÁLFARI	14
5.3 AÐSTOÐARÞJÁLFARINN.....	15
KAFLI 3.....	15
LEIKSNIÐ.....	15
6 AÐ SKORA STIG, AÐ VINNA HRINU OG AÐ VINNA LEIK	15
6.1 AÐ SKORA STIG	15
6.2 AÐ VINNA HRINU	16

6.4 FJARVERANDI EÐA ÓLEIKFÆRT LIÐ	16
7 FRAMKVÆMD LEIKS.....	16
7.1 HLUTKESTI.....	16
7.2 UPPHITUN FYRIR LEIK.....	16
7.3 BYRJUNARLIÐIN	17
7.4 STÖÐUR	17
7.5 RÖNG UPPSTILLING	18
7.6 SENDIRÖÐ	18
7.7 SENDIRAÐARBROT	18
KAFLI 4	19
LEIKURINN	19
8 ATRIÐI LEIKSINS	19
8.1 KNÖTTUR Í LEIK	19
8.2 KNÖTTUR ÚR LEIK	19
8.3 KNÖTTUR „INNI“	19
8.4 KNÖTTUR “ÚTI”	19
9 AÐ LEIKA KNETTINUM	19
9.1 KNATTMEÐFERÐ	19
9.2 EIGINLEIKAR SNERTINGA	20
9.3 LEIKBROT VIÐ AÐ LEIKA KNETTINUM	20
10 KNÖTTURINN VIÐ NETIÐ	20
10.1 KNÖTTUR SEM FER YFIR NETIÐ.....	20
10.2 KNÖTTUR SEM SNERTIR NETIÐ	21
10.3 KNÖTTUR Í NETI.....	21
11 LEIKMAÐUR UPP VIÐ NETIÐ	21
11.1 SEILING YFIR NETIÐ	21
11.2 YFIRSTIG.....	21
11.3 NETSNERTING.....	21
11.4 LEIKBROT VIÐ NETIÐ	21
12 UPPGJÖF.....	22
12.1 FYRSTA UPPGJÖF Í HRINU	22
12.2 UPPGJAFARÖÐ	22
12.3 HEIMILD TIL UPPGJAFAR	22
12.4 FRAMKVÆMD UPPGJAFAR	22
12.5 SKUGGI	23
12.6 LEIKBROT VIÐ FRAMKVÆMD UPPGJAFAR.....	23
12.7 UPPGJAFAR- OG SENDIRAÐARBROT	23

13 SÓKNARSLAG	23
13.1 EIGINLEIKAR SÓKNARSLAGS	23
13.2 TAKMARKANIR SÓKNARSLAGS	23
13.3 SÓKNARSLAGSBROT	24
14 HÁVÖRN	24
14.1 SKILGREININGAR	24
14.2 HÁVARNARSNERTINGAR	24
14.3 HÁVÖRN HANDAN NETSINS	24
14.4 HÁVÖRN OG SNERTINGAR LIÐS	24
14.5 HÁVÖRN Á UPPGJÖF	24
14.6 HÁVARNARBROT	25
KAFLI 5	25
ROF (INTERRUPTION), TAFIR OG HLÉ MILLI HRINA	25
15 ROF	25
15.1 FJÖLDI LÖGLEGRA HLÉA Í LEIK	25
15.2 RÖÐ AF LÖGLEGUM HLÉUM Í LEIK	25
15.3 BEIÐNI UM LÖGLEG HLÉ Í LEIK	25
15.4 LEIKHLÉ OG TÆKNIHLÉ	25
15.5 LEIKMANNASKIPTI	26
15.6 TAKMARKANIR Á SKIPTINGUM	26
15.7 SÉRTÆKAR SKIPTINGAR	26
15.8 SKIPTING FYRIR LEIKMANN SEM FENGIÐ HEFUR BROTTVÍSUN EÐA ÚTILOKUN	26
15.9 ÓLÖGLEG SKIPTING	26
15.10 FRAMKVÆMD SKIPTINGA	26
15.11 RANGAR (IMPROPER) BEIÐNIR	27
16 TAFIR Í LEIK	27
16.1 TAFARTEGUNDIR	27
16.2 TAFARVIÐURLÖG	27
17 ÓVENJULEGAR LEIKTRUFLANIR	27
17.1 MEIÐSLI/VEIKINDI	28
17.2 UTANAÐKOMANDI TRUFLARNIR	28
17.3 TRUFLANIR SEM DRAGAST Á LANGINN	28
18 HLÉ MILLI HRINA OG VALLARHELMINGASKIPTI	28
18.1 HLÉ MILLI HRINA	28
18.2 VALLARHELMINGASKIPTI	28
Kaflí 6	28
FRELSINGI	28

19 FRELSINGI.....	29
19.1 VAL Á FRELSINGJA	29
19.2 BÚNAÐUR.....	29
19.3 SÉRREGLUR FYRIR FRELSINGJA.....	29
19.4 TILNEFNING NÝS FRELSINGJA.....	30
19.5 SAMANTEKT	30
Kafli 7.....	31
HEGÐUN ÞÁTTTAKENDA.....	31
20 HEGÐUNARKRÖFUR	31
20.1 ÍÞRÓTTAMANNSLEG HEGÐUN.....	31
20.2 HEIÐARLEGUR LEIKUR (FAIR PLAY)	31
21 ÓVIÐEIGANDI HÁTTERNI OG VIÐURLÖG.....	31
21.1 MINNI HÁTTAR ÓSÆMILEG HEGÐUN	31
21.2 ÓSÆMILEG HEGÐUN ER LEIÐIR TIL VIÐURLAGA	31
21.3 VIÐURLAGASKALI.....	31
21.4 NOTKUN VIÐURLAGA.....	32
21.5 ÓSÆMILEG HEGÐUN FYRIR OG Á MILLI HRINA	32
21.6 SAMANTEKT Á VIÐURLÖGUM OG KORTANOTKUN.....	32
Kafli 8.....	33
DÓMARAR.....	33
22 DÓMARAR OG VERKLAGSREGLUR	33
22.1 SAMSETNING.....	33
22.2 VERKLAG	33
23 AÐALDÓMARI	34
23.1 STAÐSETNING.....	34
23.2 VALDSVIÐ.....	34
23.3 SKYLDUR	34
24 AÐSTOÐARDÓMARI.....	35
24.1 STAÐSETNING.....	35
24.2 VALDSVIÐ.....	35
24.3 SKYLDUR	36
25 RITARI.....	36
25.1 STAÐSETNING.....	36
25.2 SKYLDUR	36
26 AÐSTOÐARRITARI	37
26.1 STAÐSETNING.....	37
26.2 SKYLDUR	37

27 LÍNUVERÐIR	38
27.1 STAÐSETning	38
27.2 SKYLDUR	38
28 OPINBER MERKI	38
28.1 DÓMARAMERKI	38
28.2 LÍNUVARÐAMERKI.....	38

KAFLI 1

AÐSTAÐA OG BÚNAÐUR

1 VÖLLURINN

Vallarsvæðið inniheldur völlinn og hindrunarlausa svæðið í kringum hann. Það skal vera réttthyrnt og samhverft.

1.1 MÁL VALLAR

Völlurinn er 18x9 m réttthyrningur og umhverfis hann er hindrunarlaust svæði sem er að lágmarki 3 m á allar hliðar.

Hindrunarlausa svæðið fyrir ofan völlinn skal vera hindrunarlaust í að lágmarki 7 metra hæð.

Í opinberum alþjóðlegum keppnum skal hindrunarlausa svæðið vera að lágmarki 5 m frá hliðarlínunum og 8 m frá endalínunum. Hindrunarlausa svæðið skal að lágmarki vera í 12,5 m hæð yfir leikvelli.

1.2 LEIKVÖLLURINN

1.2.1 Yfirborð vallar skal vera flatt, lárétt og einsleitt. Af því skal ekki stafa nein meiðslahætta. Það er bannað að spila á ójöfnu eða sleipu yfirborði.

1.2.2 Innanhúss skal völlurinn vera í ljósum lit.

1.2.3 Utanhúss er heimilt að hafa 5 mm halla á hvern metra fyrir afrennsli. Línur úr föstu efni eru bannaðar.

1.3 LÍNURNAR Á VELLINUM

1.3.1 Allar línur skulu vera 5 cm á breidd. Þær skulu vera í ljósum lit sem er frábrugðinn lit vallarins og lit annarra lína.

1.3.2 Ytri línur

Tvær hliðarlínur og tvær endalínur marka völlinn. Báðar hliðar- og endalínur teljast til vallarmálsins.

1.3.3 Miðlínan

Miðlínan skiptir völlum í tvo jafna vallarhelminga sem eru 9x9 m hvor. Öll línan tilheyrir báðum völlum til jafns. Línan liggur á milli hliðarlínanna undir netinu.

1.3.4 Sóknarlína

Á hvorum velli er sóknarlína. Aftari brún hennar er dregin 3 metra frá miðju miðlínunnar og markar þannig sóknarreitinn.

Í opinberum alþjóðakeppnum er sóknarlínan framlengd út frá hliðarlínunum hvorum megin með fimm 15 cm löngum og 5 cm breiðum línubrotum með 20 cm millibili, samtals 1,75 m heildarlengd. „Þjálfarasvæðið“ afmarkast af brotinni línu (15 cm línubrot með 20 cm millibili) sem liggur frá sóknarlínu að endalínu samsíða hliðarlínunni í 1,75 m fjærlægð.

1.4 SVÆÐI

1.4.1 Sóknarreitur

Á hvorum vallarhelmingi er sóknarreitur sem afmarkast af miðri miðlinu og aftari brún sóknarlínu.

Sóknarreiturnar framlengist út fyrir hliðarlínurnar til endimarka hindrunarlausa svæðisins.

1.4.2 Uppgjafarreitur

Uppgjafarreitur er 9 m breiður fyrir aftan endalínurnar. Hliðar hans afmarkast með tveimur 15 cm línunum í framhaldi af hliðarlínunum 20 cm frá endalínunni. Báðar þessar línur tilheyra uppgjafarreitnum.

Að dýpt nær uppgjafarreiturinn að endimörkum hindrunarlausa svæðisins.

1.4.3 Skiptireitur

Skiptireiturinn nær frá ritaraborðinu að báðum sóknarlínum.

1.4.4 Skiptireitur frelsingja

Skiptireitur frelsingja er hluti af hindrunarlausa svæðinu fyrir framan varamannabekkina og takmarkast af framlengingum sóknar- og endalína.

1.4.5 Upphitunarreitir

Fyrir alþjóðleg opinber mót er upphitunarreitirinn 3x3 m að stærð og staðsettur aftan við og fyrir utan hindrunarlausa svæðið.

1.4.6 Refsireitur

Refsireitur, 1x1 m að stærð og með tveimur stólum, er staðsettur við framlengda endalínu fyrir utan hindrunarlausa svæðið. Refsireitinn má merkja með 5 cm rauðri línu.

1.5 HITASTIG

Lágmarkshitastig er 10° C (50° F).

Fyrir alþjóðleg opinber mót, er hámarkshitastig 25° C (77° F) og lágmarkshitastig 16° C (61° F).

1.6 LÝSING

Fyrir alþjóðleg opinber mót, skal lýsingin á vellinum vera frá 1000 til 1500 lux mæld í 1 m hæð yfir vellinum.

2 NET OG SÚLUR (UPPISTÖÐUR)

2.1 NETHÆÐ

2.1.1 Netið er staðsett lóðrétt yfir miðlínunni og er efri brúnin í 2,43 m hæð fyrir karla og 2,24 m hæð fyrir konur.

2.1.2 Hæðin skal mæld yfir miðju vallarins. Nethæðin yfir báðum hliðarlínunum verður að vera sú sama og má ekki vera meira en 2 cm yfir opinberi hæð.

2.2 GERÐ NETSINS

Netið er 1 m á breidd og 9,5 til 10 metra langt (25 til 50 cm utan við hliðarlindana hvorum megin). Það skal vera úr dökku efni með 10 cm möskvastærð.

Á efri brún netsins eftir því endilöngu er saumaður tvöfaldur 7 cm breiður hvítur strigi. Við sitt hvorn enda netsins er band til að halda því strekktu.

Innan í striganum er band sem festir netið við súlurnar og heldur efri hluta þess strekktu.

Á neðri brún netsinsins er annar strigi svipaður og sá efri en 5 cm breiður. Innan í honum er einnig band sem festir netið við súlurnar og heldur neðri hluta þess strekktu.

2.3 HLIÐARLINDAR

Tveir hvítir hliðarlindar eru festir lóðrétt á netið beint fyrir ofan hliðarlínunar.

Þeir eru 5 cm á breidd og 1 m langir og tilheyra netinu.

2.4 SPÍRUR (ANTENNUR)

Spíra er sveigjanleg stöng, 1,8 m löng og 10 mm í þvermál, gerð úr trefjagleri eða svipuðu efni.

Spíran er fest við ytri hlið hliðarlindanna. Spírurnar eru settar á gagnstæðar hliðar netsins.

Efstu 80 cm af spírunum ná upp fyrir netið og eru merktir með 10 cm röndum af andstæðum lit, helst rauðum og hvítum.

Spírurnar eru hluti netsins og marka hliðar ferðasvæðisins (*crossing space*).

2.5 SÚLUR

2.5.1 Súlurnar sem halda uppi netinu skulu vera 0,5-1 m fyrir utan hliðarlínunar. Þær eru 2,55 m háar og helst stillanlegar.

Fyrir alþjóðlegar keppnir, skulu súlurnar vera 1 m fyrir utan hliðarlínurnar.

2.5.2 Súlurnar skulu vera sléttar og festar í gólfið án víra. Festibúnaðurinn skal ekki vera hættulegur né hindrandi.

2.6 AUKABÚNAÐUR

Allur aukabúnaður verður að vera eftir FIVB reglum.

3 KNÖTTURINN

3.1 STAÐLAR

Knötturinn skal vera kúlulaga, búinn til úr sveiganlegu leðri eða gervileðri með blöðru innan í úr gúmmíi eða svipuðu efni.

Liturinn má vera einsleitur ljós litur eða blanda af litum.

Gervileðrið og litablandan í knettinum sem notaður er í alþjóðlegum keppnum verður að vera samkvæmt FIVB stöðlum.

Ummál knattarins er 65-67 cm og þyngdin er 260-280 g.

Loftþrýstingurinn skal vera 0,3 til 0,325 kg/cm² (4,26 to 4,61 psi) (294,3 to 318,82 mbar or hPa).

3.2 EINSLEITNI KNATTANNA

Allir KNETTIR notaðir í leik skulu vera eins að ummáli, þyngd, loftþrýstingi, tegund, lit, o.s.fv.

Opinberar keppnir, svo sem lands- og deildarkeppnir, verða að vera spilaðar með FIVB samþykktum knöttum nema um annað sé samið við FIVB.

3.3 ÞRIGGJA KNATTA KERFI

Í opinberum keppnum skal nota þriggja knatta kerfi. Í slíkum tilfellum eru sex knattsækjarar, einn á hverju horni hindrunarlausa svæðisins og einn fyrir aftan hvorn dómaraann.

KAFLI 2

ÞÁTTTAKENDUR

4 LIÐIN

4.1 LIÐSSKIPAN

4.1.1 Allt að 12 leikmenn mega vera í liði í leik auk

–Þjálfarateymis: einn þjálfari og að hámarki tveir aðstoðarþjálfarar,

–Læknateymis: einn sjúkráþjálfari og einn læknir.

Aðeins þeir sem eru á leikskýrslu mega koma inn á keppnissvæðið og taka þátt í upphitun og í leiknum.

Í alþjóðakeppnum verða læknir og sjúkráþjálfari að vera samþykktir af FIVB fyrirfram.

4.1.2 Einn af leikmönnum, annar en frelsinginn, er fyrirliði liðsins og skal hann vera auðkenndur sérstaklega á leikskýrslu.

4.1.3 Aðeins þeir leikmenn sem eru á leikskýrslu mega koma inn á völlinn og taka þátt í leiknum. Eftir að þjálfari og fyrirliði hafa skrifað undir leikskýrsluna (leikmannalistann á rafrænni leikskýrslu) má ekki breyta leikmannalistanum.

4.2 STAÐSETNING LIÐA

4.2.1 Leikmenn sem eru utan vallar skulu annað hvort sitja á varamannabekklum eða vera í upphitunarreit. Þjálfarinn og aðrir en leikmenn á leikskýrslu skulu sitja á varamannabekklum en mega yfirgefa hann tímabundið.

Varamannabekkir eru staðsettir við hliðina á ritaraborðinu fyrir utan hindrunarlaus svæðið.

4.2.2 Aðeins þeir sem eru á leikskýrslu mega sitja á varamannabekklum og taka þátt í upphitun.

4.2.3 Leikmenn sem eru utan vallar mega hita upp án knattar samkvæmt eftirfarandi reglum:

4.2.3.1 á meðan leikur er í gangi: í upphitunarreit;

4.2.3.2 í leikhléum og tæknihléum: á hindrunarlaus svæðinu fyrir aftan þeirra vallarhelming.

4.2.4 Á milli hrina mega leikmenn hita upp með knött á hindrunarlaus svæðinu á þeirra vallarhelmingi. Í lengdu hléi milli hrina 2 og 3 (ef það er), mega leikmenn nota sinn völl í upphitun.

4.3 ÚTBÚNAÐUR

Útbúnaður leikmanns samanstendur af treyju, stuttbuxum, sokkum (búningurinn) og íþróttaskóm.

4.3.1 Litur og hönnun fyrir treyju, stuttbuxur og sokka verður að vera eins fyrir liðið (nema fyrir frelsingjann). Búningurinn verður að vera hreinn.

4.3.2 Skórnir verða að vera léttir og sveigjanlegir með gúmmí- eða samsettum sólum án hæla.

4.3.3 Leikmenn verða að vera í treyjum merktum frá 1 til 20.

Í FIVB, Heimsmeistarakeppni og öðrum opinberum keppnum fyrir A lið, þar sem stærri leikmannahópar eru notaðir, má nota fleiri númer.

4.3.3.1 Númerin verða að vera á miðri treyjunni, bæði að framan og aftan. Litur og birta númeranna verður að vera andstætt lit og birtu treyjanna.

4.3.3.2 Númerin verða að vera að lágmarki 15 cm há að framan og 20 cm að aftan og hver lína í númerunum að lágmarki 2 cm að breidd.

4.3.4 Fyrirliðinn verður að vera merktur með 8x2 cm línu undir númerinu að framan.

4.3.5 Ekki er leyfilegt að vera í búning sem er frábrugðinn búningum annarra liðsmanna að lit (nema frelsingjarnir) og/eða án númera.

4.4 SKIPTING Á BÚNAÐI

Aðaldómari getur leyft einum eða fleiri leikmönnum:

4.4.1 að spila berfættum;

4.4.2 að skipta út blautum eða skemmdum búningi á milli setta eða eftir skiptingu svo framarlega sem nýi búningurinn sé í sama lit, með sömu hönnun og með sama númeri og sá gamli;

4.4.3 að spila í upphitunarbúningi í köldu veðri svo framarlega sem þeir séu í sama lit og með sömu hönnun fyrir allt liðið (nema fyrir frelsingjana) og númeraðir samkvæmt reglu 4.3.3.

4.5 BANNADIR HLUTIR

4.5.1 Það er bannað að vera með hluti sem geta valdið meiðslum eða gefið forskot á aðra leikmenn.

4.5.2 Leikmenn mega vera með gleraugu eða linsur á eigin ábyrgð.

4.5.3 Þrýstipúðar (hlífur með varnarpúðum) má vera með til varnar eða stuðnings.

Í opinberum keppnum á vegum FIVB, t.d. heimsmeistaramót, verða þessar hlífur að vera í sama lit og samsvarandi partur af búningi. Svartur, hvítur eða hlutlaus litur eru einnig leyfðir.

5 LEIÐTOGAR LIÐS

Bæði fyrirliði og þjálfari liðsins eru ábyrgir fyrir hegðun og aga liðsmanna.

Frelsingjarnir geta ekki verið fyrirliðar.

5.1 FYRIRLIÐI

5.1.1 FYRIR LEIK skrifar fyrirliðinn undir leikskýrsluna og tekur þátt í hlutkesti fyrir hönd síns liðs.

5.1.2 Á MEÐAN AÐ LEIK STENDUR og þegar að hann er á vellinum gegnir hann skyldum fyrirliða. Þegar að fyrirliðinn er ekki á vellinum skal þjálfarinn eða fyrirliði skipa einhvern sem er á vellinum, annan en frelsingjann, fyrirliða. Fyrirliði á velli heldur skyldum sínum þangað til honum er skipt útaf, upphaflegi fyrirliðinn kemur aftur inn á völlinn eða hrinan endar.

Þegar að boltinn er ekki í leik, er það aðeins fyrirliði á velli sem má tala við dómara:

5.1.2.1 til að biðja um útskýringar á beitingu eða túlkun reglanna og einnig til koma á framfæri beiðnum eða spurningum liðsfélaga hans. Ef fyrirliðinn er ekki sammála útskýringum aðaldómara má hann mótmæla ákvörðuninni og gefa aðaldómara til kynna að hann áskilji sér rétt til að setja athugasemd á leikskýrslu að leik loknum.

5.1.2.2 til að biðja um heimild:

- a) til að skipta um hluta eða allan útbúnað,
- b) til að staðfesta rétta stöðu leikmanna á velli,
- c) til að athuga gólfið, netið, boltann o.s.fv.;

5.1.2.3 í fjarveru þjálfarans, til biðja um leikhlé eða skiptingar.

5.1.3 AÐ LEIK LOKNUM skal fyrirliðinn:

5.1.3.1 þakka dómurinum fyrir leikinn og skrifa undir leikskýrsluna til að staðfesta úrslitin;

5.1.3.2 staðfesta og skrifa á leikskýrsluna mótmæli við túlkun eða beitingu á reglunum ef hann gaf aðaldómara slík mótmæli til kynna á réttum tíma.

5.2 ÞJÁLFARI

5.2.1 Þjálfarinn stýrir liðinu af hliðarlínunni í öllum leiknum. Hann velur byrjunarliðið, stjórnar skiptingum og tekur leikhlé. Í þessum athöfnum hefur hann samskipti við aðstoðardómarann.

5.2.2 FYRIR LEIK staðfestir þjálfarinn nöfn og númer leikmanna á leikskýrslu og skrifar svo undir hana.

5.2.3 Á MEÐAN AÐ LEIK STENDUR skal þjálfarinn:

5.2.3.1 afhenda aðstoðardómaranum eða ritaranum rétt útfylltan og undirritaðan sendiraðamiða fyrir hverja hrinu;

5.2.3.2 sitja á varamannabekknun næst ritaranum en má yfirgefa bekkinn;

5.2.3.3 biðja um leikhlé og skiptingar;

5.2.3.4 einnig má þjálfarinn, eins og aðrir liðsmenn, gefa leikmönnum inn á vellinum leiðbeiningar. Þjálfarinn má gefa þessar leiðbeiningar standandi eða á hreyfingu á hindrunarlausa svæðinu fyrir framan sinn varamannabekk frá framlengingu á sóknarlínu að upphitunarsvæði án þess að trufla eða seinka leik.

Í alþjóðlegum keppnum má þjálfarinn ekki vera nær leiksvæðinu en takmörkunarlínan segir til um í gegnum allan leikinn.

5.3 AÐSTOÐARÞJÁLFAFINN

5.3.1 Aðstoðarþjálfarinn situr á varamannabekknun en má ekki hafa afskipti af leiknum nema til að gefa leikmönnum leiðbeiningar.

5.3.2 Ef aðalþjálfarinn verður að yfirgefa leiksvæðið af einhverjum ástæðum, m.a. vegna viðurlaga en ekki vegna þess að honum sé skipt inná í leiknum, má aðstoðarþjálfarinn taka við skyldum aðalþjálfarans á meðan hann er fjarverandi eftir að hafa fengið leyfi hjá aðaldómara til þess fyrir milligöngu fyrirliðans.

KAFLI 3

LEIKSNIÐ

6 AÐ SKORA STIG, AÐ VINNA HRINU OG AÐ VINNA LEIK

6.1 AÐ SKORA STIG

6.1.1 Stig

Lið skorar stig:

6.1.1.1 með því að setja knöttinn í gólfið á vallarhelmingi andstæðingsins;

6.1.1.2 þegar að andstæðingurinn fremur leikbrot;

6.1.1.3 þegar að andstæðingnum er refsað.

6.1.2 Leikbrot

Lið fremur leikbrot þegar að spil þess er andstætt reglunum (eða þegar það brýtur reglurnar á annan hátt). Dómararnir ákvarða um leikbrot og afleiðingarnar þeirra samkvæmt reglunum:

6.1.2.1 ef tvö eða fleiri leikbrot eru framin hvert á fætur öðru telur það fyrsta;

6.1.2.2 ef tvö eða fleiri leikbrot eru framin á sama tíma er bræðrabrot dæmt og skal skorpan endurtekin.

Skorpa hefst þegar að knötturinn er sleginn af leikmanni í uppgjafarreit og lýkur þegar að knötturinn er úr leik. Skorpu er lokið þegar röð leikatriða endar og annað liðið vinnur stig.

Þar með talið:

- **refsing fyrir leikbrot**
- **refsing fyrir uppgjöf sem er gerð eftir tímamörk hennar**

6.1.3.1 Ef liðið sem á uppgjöf vinnur skorpu skorar það stig og heldur uppgjafarréttinum.

6.1.3.2 Ef liðið sem er í móttöku vinnur skorpu skorar það stig og vinnur uppgjafarréttinn.

6.2 AÐ VINNA HRINU

Hrina (nema úrslitahrinan) vinnst þegar að annað liðið skorar 25 stig og það með að lágmarki tveggja stiga mun. Ef staðan er 24-24, er spilað þangað til tveggja stiga munur næst (26-24; 27-25; ...).

6.3 AÐ VINNA LEIK

6.3.1 Það lið er vinnur þrjár hrinur vinnur leikinn.

6.3.2 Ef jafnt er 2-2 þarf úrslitahrinu og er hún spiluð upp í 15 stig með að lágmarki tveggja stiga mun.

6.4 FJARVERANDI EÐA ÓLEIKFÆRT LIÐ

6.4.1 Ef að lið neitar að spila eftir að hafa verið kallað á völlinn er það lýst fjarverandi og því leikurinn tapaður 0 – 3 og allar hrinur tapaðar 0 - 25.

6.4.2 Lið sem án réttlætanagerar ástæðu mætir ekki fullskipað í leik á réttum tíma telst hafa tapað honum með sömu úrslitum og í Reglu 6.4.1.

6.4.3 Lið sem er lýst ólöglega skipað fyrir hrinu eða leik tapar hrinunni eða leiknum. Andstæðingnum eru gefin stigin eða stigin og hrinunar sem þarf til að vinna hrinuna eða leikinn. Ólöglega skipaða liðið heldur sínum stigum og hrinum.

7 FRAMKVÆMD LEIKS

7.1 HLOTKESTI

Fyrir leik er hlutkesti framkvæmt af aðaldómara til að ákveða hvort liðið gefur fyrst upp og staðsetningu liða á vellinum.

Ef að um úrslitahrinu er að ræða þarf að framkvæma hlutkesti að nýju.

7.1.1 Hlutkestið er framkvæmt í viðveru beggja fyrirlíða.

7.1.2 Sá sem vinnur hlutkestið velur:

ANNANÐ HVORT

7.1.2.1 að gefa upp eða taka á móti,

EÐA

7.1.2.2 vallarhelming til að byrja á.

Sá er tapar fær þann kost sem er eftir.

7.2 UPPHITUN FYRIR LEIK

7.2.1 Ef liðin hafa haft leikvöll til að hita upp á fyrir leik eiga þau rétt á 6 mínútna upphitun við netið. Ef ekki, mega þau fá 10 mínútur.

7.2.2 Ef annar fyrirliðiðinn biður um að aðskilda upphitun (bara annað liðið á vellinum í einu), er hvoru liði úthlutað 3 eða 5 mínútum.

7.2.3 Ef upphitun er aðskilin, skal það lið sem á uppgjöf fyrst hefja hana.

7.3 BYRJUNARLIÐIN

7.3.1 Ávallt verða að vera sex leikmenn inn á í hvoru liði.

Staða leikmanna á velli í upphafi hrinu gefur til kynna sendiröð þeirra í hrinunni. Sendiröðin verður að haldast óbreytt út hrinuna.

7.3.2 Fyrir hverja hrinu skal þjálfariinn afhenda byrjunarliðið á sendiraðablaði. Sendiröðin er afhent annað hvort aðstoðardómara eða ritara útfyllt og undirrituð.

7.3.3 Þeir leikmenn sem ekki eru í byrjunarliðinu eru varamenn í þeirri hrinu (nema frelsingjarnir).

7.3.4 Eftir að sendiröðin hefur verið afhent aðstoðardómaranum eða ritaranum má ekki breyta henni nema með venjulegum skiptingum.

7.3.5 Misræmi í sendiröð og stöðu leikmanna inn á vellinum er leyst með eftirfarandi hætti:

7.3.5.1 Þegar að slíkt misræmi uppgötvast fyrir byrjun hrinu verður að leiðrétta það samkvæmt sendiröðinni - við því eru engin viðurlög;

7.3.5.2 ef að leikmaður inni á vellinum fyrir byrjun hrinu er ekki á sendiraðablaðinu, verður að setja inn á völlinn þann leikmann sem er á því í hans stað – við því eru engin viðurlög;

7.3.5.3 ef að þjálfari kýs aftur á móti að halda leikmanni (leikmönnum) inn á vellinum sem ekki er(u) á sendiraðablaðinu verður hann að óska eftir skiptingu(m) sem færast á leikskýrslu eins og hver önnur skipting.

Ef misræmi milli stöðu leikmanna inn á vellinum og sendiraðarblaðsins uppgötvast síðar í leiknum, verður það lið sem á í hlut að leiðrétta leikmannastöðurnar. Stig andstæðingsins standa óbreytt og hann fær að auki eitt stig og næstu uppgjöf. Öll stig brotlega liðsins frá þeim tíma er brotið var framið og þangað til það uppgötvast eru strikuð út.

7.3.5.4 Ef að leikmaður á leikvelli er ekki skráður á leikskýrslu skulu öll stig andstæðingsins standa og hann fær að auki eitt stig og uppgjafarréttinn. Brotlega liðið missir öll sín stig og/eða hrinur (0:25, ef þarf) frá þeim tíma er óskráði leikmaðurinn kom inn á leikvöllinn. Brotlega liðið þarf að leggja fram nýtt sendiraðarblað og setja skráðan leikmann á leikskýrslu inn á leikvöllinn í stað þess óskráða.

7.4 STÖÐUR

Á þeirri stundu er knötturinn er sleginn af uppgjafarleikmanni verða bæði lið að vera í réttri sendiröð inn á sínum vallarhelmingi (nema uppgjafarleikmaðurinn).

7.4.1 Staða leikmanna á velli skal vera eftirfarandi:

7.4.1.1 leikmennirnir þrír upp við netið eru sóknarleikmenn (fremri röð) í stöðum 4 (frammi - vinstra megin), 3 (frammi - fyrir miðju) og 2 (frammi - hægra megin);

7.4.1.2 hinir þrír eru varnarmenn (aftari röð) í stöðum 5 (aftur - vinstra megin), 6 (aftur - fyrir miðju) og 1 (aftur - hægra megin).

7.4.2 Fótastaða leikmanna á velli:

7.4.2.1 hver varnarmaður verður að vera fjær miðlínu en samsvarandi sóknarmaður;

7.4.2.2 sóknarleikmenn og varnarleikmenn verða hver um sig að vera staðsettir hliðlægt (laterally) samkvæmt Reglu 7.4.1.

7.4.3 Staða leikmanna á velli stjórnast og ákvarðast af snertingu fóta þeirra við gólfið eins og hér segir:

7.4.3.1 hver sóknarleikmaður verður að hafa hluta af fæti sínum nær miðlínu en samsvarandi varnarmaður;

7.4.3.2 hluti fótár hjá hægri (vinstri) leikmanni verður að vera nær hægri (vinstri) hliðarlínu en fótur miðjumanns í sömu röð (fremri/aftari).

7.4.4 Eftir uppgjafarslag mega leikmenn hreyfa sig frjálst um þeirra vallarhelming og taka hvaða stöðu sem er á honum og hindrunarlausa svæðinu í kringum hann.

7.5 RÖNG UPPSTILLING

7.5.1 Lið fremur brot í uppstillingu ef einhver leikmaður þess er ekki í sinni réttu stöðu við uppgjafarslag. Þegar leikmaður er inni á leikvellingnum eftir ólöglega skiptingu, og leikur hefst að nýju, er refsað fyrir ranga liðsuppstillingu sem afleiðingu af ólöglegu skiptingunni.

7.5.2 Ef leikmaður í uppgjöf fremur leikbrot við að slá knöttinn í uppgjöfinni er það brot talið koma á undan sendiraðarbroti.

7.5.3 Ef leikbrotið í uppgjöf á sér stað eftir að knötturinn hefur verið sleginn er það sendiraðarbrotið sem er refsivert.

7.5.4 Afleiðingar sendiraðarbrotis eru eftirfarandi:

7.5.4.1 liðinu er refsað með stigi og uppgjafarrétti til andstæðingsins;

7.5.4.2 stöðu leikmanna verður að leiðrétta.

7.6 SENDIRÖÐ

7.6.1 Sendiröð ákvarðast af byrjunarliði og stjórnast af uppgjafarröð og stöðu leikamanna í gegnum hrinuna.

7.6.2 Þegar að móttökulið vinnur réttinn til að gefa upp snúa leikmenn þess um eina stöðu réttisælis: leikmaður í stöðu 2 fer í stöðu 1, leikmaður í stöðu 1 í stöðu 6 o.s.fv.

7.7 SENDIRAÐARBROT

7.7.1 Sendiraðarbrot á sér stað þegar að UPPGJÖF er ekki framkvæmd samkvæmt rétttri sendiröð. Það hefur eftirfarandi afleiðingar í þessari röð:

7.7.1.1 liðinu er refsað með stigi og uppgjafarréttinum til andstæðingsins;

Ef sendiraðarbrotið er ákvarðað eftir að skorpunni sem byrjaði með brotinu lýkur, fer aðeins eitt stig til andstæðingsins, óháð útkomu skorpunnar.

7.7.1.2 sendiröð brotlega liðsins verður að leiðrétta.

7.7.2 Að auki verður ritarinn að finna hvenær sendiraðarbrotið átti sér stað, öll stig sem brotlega liðið hefur skorað eftir það eru felld niður. Andstæðingurinn heldur sínum stigum.

Ef að ekki er hægt að finna út hvenær sendiraðarbrotið átti sér stað eru engin stig felld niður og einu viðurlögin eru stig og uppgjafarréttur til andstæðingsins.

KAFLI 4

LEIKURINN

8 ATRIÐI LEIKSINS

8.1 KNÖTTUR Í LEIK

Knöttur er í leik frá því að hann er sleginn í uppgjöf eftir heimild frá aðaldómara.

8.2 KNÖTTUR ÚR LEIK

Knöttur er úr leik um leið og dómara flauta á brot; ef ekkert brot er framið, þá við flaut hjá dómurum.

8.3 KNÖTTUR „INNI“

Knöttur er „inni“ ef að á þeim tíma sem hann lendir í gólfinu, einhver hluti knattarins snertir leikvöllinn, að útlínunum meðtöldum.

8.4 KNÖTTUR “ÚTI”

Knöttur er “úti” þegar:

8.4.1 sá hluti knattar er snertir gólfið er allur fyrir utan útlínur vallarins;

8.4.2 hann snertir hlut utan vallar, loft eða manneskju utan liðanna á vellinum;

8.4.3 hann snertir spírurnar, böndin, súlurnar eða netið sjálf fyrir utan hliðarlindana;

8.4.4 hann fer í gegnum lóðréttan flöt yfir netinu fyrir utan spírurnar að hluta eða allur (utan ferðasvæðisins), undantekning er í Reglu 10.1.2;

8.4.5 hann fer allur undir netið.

9 AÐ LEIKA KNETTINUM

Hvort lið verður að leika knettinum á sínum vallarhelmingi og tengdu leiksvæði (nema samkvæmt Reglu 10.1.2). Knöttinn má þó sækja út fyrir hindrunarlausu svæðið.

9.1 KNATTMEÐFERÐ

Slag er hvaða snerting leikmanns í leik sem er við knöttinn.

Lið mega slá knöttinn í mesta lagi þrisvar sinnum (auk hávarnar) áður en hann er sendur yfir til andstæðingsins. Ef fleiri snertingar eru notaðar skulu dæmdar “FJÓRAR SNERTINGAR”.

9.1.1 SNERTINGAR Í RÖÐ

Leikmaður má ekki spila knettinum tvisvar í röð

(nema samkvæmt Reglum 9.2.3, 14.2 og 14.4.2).

9.1.2 SNERTINGAR Á SAMA TÍMA

Tveir eða þrjú leikmenn mega snerta knöttinn samtímis.

9.1.2.1 Þegar tveir (eða þrjú) liðsfélagar snerta knöttinn samtímis skal telja tvær (eða þrjár) snertingar (með hávörn sem undantekningu). Ef fleiri en einn leikmaður reynir að spila knettinum en bara einn nær því telst það sem ein snerting. Árekstur leikmanna telst ekki brot.

9.1.2.2 Þegar að andstæðingar leika boltanum samtímis yfir netinu og knötturinn er enn í leik má liðið sem fær knöttinn leika honum þrisvar. Ef knötturinn fer “út”, telst það sök liðsins handan netsins.

9.1.2.3 Ef tveir andstæðingar leika knettinum samtímis yfir netinu og snertingin ílengist skal halda leik áfram.

9.1.3 AÐSTOÐ VIÐ AÐ LEIKA KNETTINUM

Á leiksvæðinu er bannað að njóta aðstoðar frá samherja eða mannvirkis til að leika knettinum.

Hins vegar ef leikmaður er í þann veginn að fremja leikbrot (snerta netið eða fara yfir miðlínuna, o.s.fv.) má samherji stoppa eða grípa í hann.

9.2 EIGINLEIKAR SNERTINGA

9.2.1 Knötturinn má snerta hvaða líkamspart sem er.

9.2.2 Knöttinn má ekki grípa og/eða henda. Hann má fara frá leikmanni í hvaða átt sem er.

9.2.3 Leyfilegt er að leika knettinum með nokkrum líkamshlutum í einu svo framarlega sem snertingarnar fari fram samtímis.

Undantekningar:

9.2.3.1 í hávörn mega einn eða fleiri leikmenn snerta knöttinn oftar en einu sinni svo framarlega sem það gerist í einni og sömu hreyfingunni;

9.2.3.2 við fyrstu knattsneringu liðs hverju sinni má knötturinn snerta líkamann á nokkrum stöðum svo framarlega sem það gerist í einni og sömu hreyfingunni.

9.3 LEIKBROT VIÐ AÐ LEIKA KNETTINUM

9.3.1 FJÓRAR SNERTINGAR: lið snertir knöttinn fjórum sinnum áður en hann fer yfir til andstæðingsins.

9.3.2 AÐSTOÐ VIÐ AÐ LEIKA KNETTINUM: leikmaður nýtur aðstoðar samherja eða mannvirkis til að leika knettinum innan leiksvæðisins.

9.3.3 KNETTI HALDIÐ (GRIP): knötturinn er gripinn og/eða kastað; hann endurkastast (rebound) ekki strax við knattsneringuna.

9.3.4 TVÍSLAG: leikmaður snertir knöttinn tvisvar í röð eða knötturinn snertir mismunandi líkamsparta leikmans tvisvar í röð.

10 KNÖTTURINN VIÐ NETIÐ

10.1 KNÖTTUR SEM FER YFIR NETIÐ

10.1.1 Knötturinn verður að fara yfir til andstæðingsins um ferðasvæðið. Ferðasvæðið afmarkast á eftirfarandi hátt:

10.1.1.1 að neðan, af efri netbrún;

10.1.1.2 til hliðanna, af spírrunum og ímyndaðri framlengingu þeirra;

10.1.1.3 að ofan, af loftinu.

10.1.2 Knetti sem hefur allur eða að hluta farið yfir á hindrunarlausa svæði andstæðingsins utan ferðasvæðisins, má leika til baka innan þriggja snertinga liðs að því tilskyldu:

10.1.2.1 að leikmaður snerti ekki vallarhelming andstæðingsins;

10.1.2.2 að öllum knettinum eða að hluta sé leikið til baka utan ferðasvæðisins sömu megin við völlinn og hann fór yfir.

Andstæðingarnir mega ekki koma í veg fyrir slíkar aðgerðir.

10.1.3 Knöttur sem er á leið yfir á völl andstæðingsins undir netið er í leik þangað til hann hefur allur farið í gegnum lóðréttan flöt niður frá netinu.

10.2 KNÖTTUR SEM SNERTIR NETIÐ

Knötturinn má snerta netið á leiðinni yfir það.

10.3 KNÖTTUR Í NETI

10.3.1 Knetti sem leikið er í netið má leika áfram svo framarlega sem það sé innan þriggja snertinga liðsins.

10.3.2 Ef knötturinn rífur netið eða slítur það niður skal endurtaka skorpuna.

*The application of this rule has been postponed following the Board of Administration decision of April 5, 2013.

11 LEIKMAÐUR UPP VIÐ NETIÐ

11.1 SEILING YFIR NETIÐ

11.1.1 Í hávörn má leikmaður snerta knöttinn handan netsins svo fremi sem snertingin trufli ekki leik andstæðings áður en hann tekur sóknarslag eða á meðan það er tekið.

11.1.2 Eftir sóknarslag er sóknarmanni leyfilegt að seilast með höndina yfir netið svo framarlega sem snertingin við knöttinn var á hans eigin vallarhelmingi.

11.2 YFIRSTIG

11.2.1 Það er leyfilegt að fara undir netið yfir á vallarhelming andstæðingsins svo framarlega sem leikur hans sé ekki truflaður.

11.2.2 Yfirstig yfir miðlínuna á vallarhelming andstæðingsins:

11.2.2.1 leyfilegt er að snerta vallarhelming andstæðingsins með fæti (fótum) svo framarlega sem hluti fótar (fóta) sé annað hvort í snertingu við miðlínuna eða beint yfir henni;

11.2.2.2 leyfilegt er að snerta leikvöll andstæðingsins með öllum líkamshlutum ofan fótar svo framarlega sem það truflar ekki leik hans.

11.2.3 Leikmaður má snerta leikvöll andstæðingsins þegar að knötturinn er úr leik.

11.2.4 Leikmenn mega fara inn á hindrunarlausa svæði andstæðingsins svo framarlega sem að leikur hans sé ekki truflaður.

11.3 NETSNERTING

11.3.1 Snerting leikmanns við netið milli spíranna, þegar að hann leikur knettinum, er leikbrot.

Að leika knettinum felur í sér (meðal annars) stökk við sóknarslag, sóknarslag (eða tilraun til sóknarslags) og örugga lendingu, tilbúinn í nýja hreyfingu.

11.3.2 Leikmenn mega snerta súlur, bönd og hvaða hlut sem er utan spíranna að netinu meðtöldu, svo framarlega sem það trufli ekki leikinn.

11.3.3 Netsnerting sem verður vegna þess að knötturinn er sleginn í netið þannig að andstæðingur snertir það er ekki leikbrot.

11.4 LEIKBROT VIÐ NETIÐ

11.4.1 Leikmaður snertir knöttinn eða andstæðing á leiksvæði andstæðingsins áður en hann tekur sóknarslag eða á meðan það er tekið.

11.4.2 Leikmaður truflar leik andstæðingsins með því að fara undir netið yfir á vallarhelming hans.

11.4.3. Fótur leikmanns fer allur yfir á vallarhelming andstæðingsins (yfirstig).

11.4.4 Leikmaður truflar leik með (m.a.):

–því að snerta netið milli spíranna eða efstu 80 cm af spírunum við að leika knettinum

–því að nota netið milli spíranna sem stuðning eða stöðugleika aðstoð

–því að ná forskoti á andstæðinginn með netsnertingu

–því að hindra andstæðinginn í að leika knettinum löglega,

–því að grípa/halda í netið

Hvaða leikmaður sem er nálægt knettinum þegar að honum er leikið, og er sjálfur að reyna að leika knettinum, er talinn vera með í aðgerðinni við að leika knettinum, þó hann snerti knöttinn ekki.

Hins vegar, snerting við netið utanvið spírurnar er ekki leikbrot (nema vegna reglu 9.1.3)

12 UPPGJÖF

Uppgjöf er þegar knettinum er komið í leik af hægra varnarmanni í uppgjafarreit.

12.1 FYRSTA UPPGJÖF Í HRINU

12.1.1 Fyrsta uppgjöf í fyrstu hrinu sem og uppgjöf í úrslitahrinu er framkvæmd af því liði sem uppgjöfina hlaut við hlutkesti.

12.1.2 Í öðrum hrinum á það lið fyrstu uppgjöf sem ekki átti hana í hrinunni á undan.

12.2 UPPGJAFARÖÐ

12.2.1 Leikmenn verða að fylgja þeirri sendiröð sem skráð á leiksskýrslu fyrir hrinunar.

12.2.2 Eftir fyrstu uppgjöf er sá leikmaður sem næst skal gefa upp valinn á eftirfarandi hátt:

12.2.2.1 Þegar að liðið sem síðast gaf upp vinnur skorpu, gefur sá leikmaður upp aftur (eða varamaður hans) sem síðast gaf upp;

12.2.2.2 Þegar liðið sem tók á móti vinnur skorpu fær það uppgjafarréttinn. Það skal þá snúa réttisælis og sá leikmaður sem fer úr stöðu hægri sóknarmanns í stöðu hægri varnarmanns gefur upp.

12.3 HEIMILD TIL UPPGJAFAR

Aðaldómari heimilar uppgjöf eftir að hafa athugað hvort bæði lið séu tilbúin til að spila og hvort uppgjafarmaðurinn sé með knöttinn.

12.4 FRAMKVÆMD UPPGJAFAR

12.4.1 Knötturinn skal sleginn með annarri hendi eða hvaða hluta handleggins sem er eftir að honum hefur verið kastað upp eða sleppt úr hendi (höndum).

12.4.2 Aðeins er heimilt að kasta eða sleppa knettinum einu sinni. Leyfilegt er að rekja knöttinn eða hreyfa knöttinn í höndunum/milli handa.

12.4.3 Á því andartaki sem knötturinn er sleginn eða þegar að stökkið er upp til að slá hann, má uppgjafarmaðurinn hvorki snerta völlinn (að endalínu meðtalinni) né gólfið utan uppgjafarreits.

Eftir uppgjöfina má hann stíga á endalínuna eða lenda utan uppgjafarreits eða inn á vellinum.

12.4.4 Uppgjafarmaðurinn verður að slá knöttinn innan 8 sekúndna frá því að aðaldómari heimilar uppgjöfina.

12.4.5 Uppgjöf sem er framkvæmd áður en aðaldómari gefur heimild til er ógild og skal endurtekin.

12.5 SKUGGI

12.5.1 Leikmenn uppgjafarliðsins mega ekki hindra, með einum eða fleiri leikmönnum, að andstæðingarnir sjái þann sem gefur upp eða leið knattarins.

12.5.2 Leikmaður eða leikmenn uppgjafarliðsins mynda skugga með því að sveifla handleggjunum, hoppa eða hreyfa sig til hliðar við framkvæmd uppgjafar, eða með því að standa í hóp, og fela því bæði uppgjafarann og flug knattarins að lóðréttri línu netsins.

12.6 LEIKBROT VIÐ FRAMKVÆMD UPPGJAFAR

12.6.1 Uppgjafarbrott.

Eftirfarandi leikbrott uppgjafarliðs leiða til taps á uppgjafarrétti jafnvel þó andstæðingurinn brjóti gegn eigin sendiröð. Uppgjafarleikmaður:

12.6.1.1 er sekur um sendiraðarbrott (rangur maður í uppgjöf),

12.6.1.2 framkvæmir ekki uppgjöfina rétt.

12.6.2 Leikbrott eftir að uppgjöf hefur verið framkvæmd.

Lögleg uppgjöf verður leikbrott (nema leikmenn andstæðingana séu ekki í réttum stöðum) ef knötturinn:

12.6.2.1 snertir samherja þess sem gaf upp eða fer ekki yfir netið í gegnum ferðasvæðið;

12.6.2.2 lendir „úti“;

12.6.2.3 fer yfir skugga.

12.7 UPPGJAFAR- OG SENDIRAÐARBROT

12.7.1 Ef uppgjafarleikmaðurinn fremur uppgjafarbrott (röng framkvæmd, röng sendiröð o.s.fv.) og andstæðingurinn fremur sendiraðarbrott samtímis, er uppgjafarliðinu refsað.

12.7.2 Ef uppgjöfin er aftur á móti rétt framkvæmd en verður svo að leikbrotti (lendir „úti“, fer yfir skugga o.s.fv.), er sendiraðarbrott andstæðinganna fyrsta refsiverða brottið.

13 SÓKNARSLAG

13.1 EIGINLEIKAR SÓKNARSLAGS

13.1.1 Allar hreyfingar er beina knettinum í átt að velli andstæðingsins, nema uppgjöf og hávörn, flokkast sem sóknarslag.

13.1.2 Við sóknarslag er heimilt að lauma knettinum svo fremi að slagið sé hreint og knötturinn ekki gripinn eða honum hent.

13.1.3 Sóknarslagi er lokið þegar að knötturinn er allur farinn yfir netið eða hann snertir hávörn.

13.2 TAKMARKANIR SÓKNARSLAGS

13.2.1 Sóknarmaður má framkvæma sóknarslag í hvaða hæð sem er svo framarlega sem snertingin við knöttinn sé framkvæmd á leiksvæði sóknarmannsins (nema samkvæmt Reglum 13.2.4 og 13.3.6).

13.2.2 Varnarmaður má framkvæma sóknarslag í hvaða hæð sem er aftan við sóknarreitinn:

13.2.2.1 við uppstökk hans má fótur (fætur) hans ekki snerta sóknarlínuna né gólfið í sóknarreitnum;

13.2.2.2 eftir slagið má hann lenda innan sóknarreitsins.

13.2.3 Varnarmaður má einnig framkvæma sóknarslag innan sóknarreitsins ef á þeirri stundu hluti knattarins er neðar en efri netbrúnin.

13.2.4 Leikmönnum er ekki heimilt að framkvæma sóknarslag á móti UPPGJÖF meðan knötturinn er í sóknarreitnum og allur ofan efri brúnar netsins.

13.3 SÓKNARSLAGSBROT

13.3.1 Leikmaður leikur knettinum á leiksvæði andstæðingsins.

13.3.2 Leikmaður leikur knettinum "út".

13.3.3 Varnarmaður framkvæmir sóknarslag úr sóknarreitnum þegar að knötturinn er allur ofan efri netbrúnar.

13.3.4 Leikmaður framkvæmir sóknarslag á móti uppgjöf andstæðingsins þegar að knötturinn er í sóknarreitnum og allur ofan efri netbrúnar.

13.3.5 Frelsingi framkvæmir sóknarslag þegar að knötturinn er allur ofan efri netbrúnar.

13.3.6 Leikmaður framkvæmir sóknarslag ofan efri netbrúnar eftir að frelsingi hefur leikið knettinum með fingurslagi úr sóknarreitnum.

14 HÁVÖRN

14.1 SKILGREININGAR

14.1.1 Hávörn er sú athöfn þegar leikmenn fast upp við netið reyna að koma í veg fyrir sókn andstæðingsins með því að teygja sig hærra en efri brún netsins burtséð frá hæð knattsnertingarinnar. Aðeins „sóknarleikmenn“ mega ljúka hávörn og verður hluti líkamans að vera ofar efri brún netsins við knattsnertinguna.

14.1.2 Tilraun til hávarnar

Tilraun til hávarnar er sú athöfn að fara í hávörn án þess að snerta knöttinn.

14.1.3 Hávörn lokið

Hávörn er lokið þegar að knötturinn hefur snert leikmann í hávörn.

14.1.4 Fjöldahávörn

Fjöldahávörn er framkvæmd af tveimur eða þremur sóknarleikmönnum hlið við hlið og er lokið þegar að einn þeirra snertir knöttinn.

14.2 HÁVARNARSNERTINGAR

Röð snertinga (hraðra og samfelldra) við knöttinn af einum eða fleiri hávarnarmönnum eru leyfilegar svo framarlega sem þær eru gerðar í einni hreyfingu.

14.3 HÁVÖRN HANDAN NETSINS

Við hávörn má leikmaður seilast yfir netið svo framarlega sem hann trúfli ekki leik andstæðingsins. Snerting við knöttinn er ekki leyfileg fyrr en andstæðingurinn hefur framkvæmt sóknarslag.

14.4 HÁVÖRN OG SNERTINGAR LIÐS

14.4.1 Hávörn telst ekki ein af þremur knattsnertingum liðsins. Eftir hávörn á liðið rétt á þremur snertingum til að skila knettinum yfir til andstæðingsins.

14.4.2 Hvaða leikmaður sem er má snerta knöttinn eftir hávörn, þar með talinn sá sem snerti hann í hávörninni.

14.5 HÁVÖRN Á UPPGJÖF

Bannað er að framkvæma hávörn á móti uppgjöf andstæðingsins.

14.6 HÁVARNARBROT

14.6.1 Leikmaður snertir knöttinn handan netsins áður en eða samtímis sóknarslagi andstæðingsins.

14.6.2 Varnarmaður eða frelsingi lýkur hávörn eða tekur þátt lokinni fjöldahávörn.

14.6.3 Hávörn á móti uppgjöf andstæðinganna.

14.6.4 Knötturinn lendir "úti" eftir hávörn.

14.6.5 Knötturinn snertur utan spíranna á leiksvæði andstæðinganna.

14.6.6 Frelsingi gerir tilraun til hávarnar eða fjöldahávarnar.

KAFLI 5

ROF (INTERRUPTION), TAFIR OG HLÉ MILLI HRINA

15 ROF

Rof er sá tími sem líður á milli þess er skorpu líkur og þangað til aðaldómari leyfir næstu uppgjöf.

Lögleg hlé í leik flokkast í leikhlé og skiptingar.

15.1 FJÖLDI LÖGGLEGRA HLÉA Í LEIK

Hvort lið má biðja um tvö leikhlé og sex skiptingar í hrinu.

15.2 RÖÐ AF LÖGLEGUM HLÉUM Í LEIK

15.2.1 Lið geta tekið eitt eða tvö leikhlé á undan eða eftir skiptingu án þess að leikurinn hefjist á milli.

15.2.2 Lið geta þó ekki beðið um tvær skiptingar án þess að leikur hefjist á milli. Lið geta þó skipt um tvo eða fleiri leikmenn í sömu skiptingunni.

15.2.3 Það verður að líða ein skorpa á milli tveggja aðskildra beidna um skiptingu. (Undantekning: þvinguð skipting vegna meiðsla eða brottvísunar/útilokunnar (15.5.2, 15.7, 15.8))

15.3 BEIÐNI UM LÖGLEG HLÉ Í LEIK

15.3.1 Beiðni um lögleg hlé í leik mega aðeins koma frá aðalþjálfaranum eða, í fjarveru hans, fyrirliða á velli og aðeins þeim.

15.3.2 Skiptingar fyrir byrjun hrinu eru leyfilegar og skrást sem venjulegar skiptingar á leikskýrslu.

15.4 LEIKHLÉ OG TÆKNIHLÉ

15.4.1 Nota verður viðeigandi handamerki til að biðja um leikhlé þegar að knötturinn er úr leik og áður en aðaldómariinn leyfir næstu uppgjöf. Öll leikhlé eru í 30 sekúndur.

Í opinberum keppnum er skylda að nota hljóðmerki og sýna svo viðeigandi handamerki til að biðja um leikhlé.

15.4.2 Í keppnum á vegum FIVB, heimsmeistaramótum og öðrum opinberum keppnum eru tvö 60 sekúndna tæknihlé í hrinum 1-4. Þau koma sjálfkrafa þegar að liðið sem leiðir nær í áttunda og sextánda stigið.

15.4.3 Í úrslitahrinu eru engin tæknihlé, aðeins þau tvö leikhlé í 30 sekúndur sem hvort lið má taka.

15.4.4 Í leikhléum verða allir leikmenn sem voru á vellinum að vera á hindrunarlausa svæðinu við varamannabekkinn.

15.5 LEIKMANNASKIPTI

15.5.1 Skipting er sú athöfn er leikmaður, annar en frelsingi eða skiptimaður hans, kemur af varamannabeknum fyrir leikmann á vellinum. Skiptingin er skráð af ritaranum.

15.5.2 Ef skiptingin er vegna meiðsla á leikmanni er þjálfara (eða fyrirliða á velli) heimilt að fylgja leikmanninum útaf eftir að hafa sýnt viðeigandi handarmerki.

15.6 TAKMARKANIR Á SKIPTINGUM

15.6.1 Leikmaður í byrjunarliði má skipta við varamann tvisvar sinnum í hrinu, þ.e. fara af velli og koma inn á aftur. Hann verður að koma inn á sama stað í sendiröðina.

15.6.2 Varamaður má koma inn á í stað leikmanns í byrjunarliði einu sinni í hrinu. Honum verður aðeins skipt útaf fyrir sama leikmann og hann kom inn á fyrir.

15.7 SÉRTÆKAR SKIPTINGAR

Leikmanni (nema frelsingja) sem meiðist eða veikist skal skipt útaf löglega. Ef það er ekki hægt má nota sértæka skiptingu utan við takmarkanir reglu 15.6.

Sértæk skipting merkir að hvaða leikmaður sem er, sem er ekki inná vellinum er meiðslin/veikindin gerast, má skipta við þann meidda/veika nema frelsinginn, varafrelsinginn eða skiptimaður frelsingja. Meiddi/veiki leikmaðurinn má ekki koma inn á völlinn aftur í leiknum.

Sértæka skiptingu er ekki hægt að telja til venjulegrar skiptingar en á að hafa með í heildar fjölda þeirra á skýrslu í hrinum og leik.

15.8 SKIPTING FYRIR LEIKMANN SEM FENGIÐ HEFUR BROTTVÍSUN EÐA ÚTILOKUN

Fyrir brottrekinn leikmann skal skipta inn á löglegum leikmanni, sé það ekki hægt er liðið lýst óleikfært.

15.9 ÓLÖGLEG SKIPTING

15.9.1 Skipting er ólögleg ef farið er yfir takmarkanir reglu 15.6 (nema í tilfelli reglu 15.7) eða um er að ræða leikmann sem ekki er skráður á leikskýrslu.

15.9.2 Þegar að lið framkvæmir ólöglega skiptingu og leikur hefst að nýju skal gera eftirfarandi í þessari röð:

15.9.2.1 liðinu er refsað með stigi og uppgjöf til andstæðingsins,

15.9.2.2 skiptinguna verður að leiðrétta,

15.9.2.3 þau stig sem brotlega liðið vann sér frá skiptingunni eru þurrkuð út en stig andstæðingsins standa.

15.10 FRAMKVÆMD SKIPTINGA

15.10.1 Skiptingar skulu fara fram í skiptireit.

15.10.2 Skiptingar skulu aðeins taka þann tíma er þarf til að skrá þau á skýrslu og fyrir leikmann að yfirgefa völlinn í stað varamanns.

15.10.3a Beiðnin um skiptingu hefst er varamaður (varamenn) kemur í skiptireitinn milli skorpa. Aðalþjálfarinn þarf ekki að sýna handarmerki um skiptinguna nema um sértæka skiptingu fyrir meiddann leikmann eða skiptingu fyrir byrjun hrinu sé að ræða.

15.10.3b Ef leikmaðurinn er ekki tilbúinn skal ekki leyfa skiptinguna og gefa tafarrefsingu.

15.10.3c Til að tilkynna skiptingu skal ritari gefa hljóðmerki eða aðstoðardómari flauta. Aðstoðardómari leyfir síðan skiptinguna.

Í opinberri keppni skal notast við númeruð skiptisþjöld til að sýna við skiptingar.

15.10.4 Ef lið ætlar sér að framkvæma fleiri en eina skiptingu í einu verða allir varamennirnir að vera á sama tíma í skiptireitnum. Í því tilfalli eru skiptingarnar gerðar í röð eitt leikmannapar í einu. Ef ein skiptingin er ólögleg, eru þær löglegu heimilaðar en þeirri ólöglegu hafnað og gefin tafarviðvörðun eða tafarrefsing.

15.11 RANGAR (IMPROPER) BEIÐNIR

15.11.1 Það er leikbrot að biðja um rangar beiðnir:

15.11.1.1 á meðan skorpa er í gangi eða um leið eða eftir heimild til uppgjafar er gefin,

15.11.1.2 af röngum aðila í liðinu,

15.11.1.3 fyrir beiðni um aðra skiptingu án þess að leikur hefjist á milli nema í tilfalli meidds/veiks leikmanns á velli.

15.11.1.4 eftir að hafa notað leyfilegan fjölda leikhléa og skiptinga.

15.11.2 Fyrsta ranga beiðnin sem felur ekki í sér töl á leiknum skal vera hafnað en verður að vera skráð á skýrslu án frekari viðurlaga.

15.11.3 Frekari rangar beiðnir í leik fela í sér tafarviðurlög.

16 TAFIR Í LEIK

16.1 TAFARTEGUNDIR

Hegðun liðs sem veldur tölum á því að leikur hefjist er meðal annars:

16.1.1 að tefja í venjulegum hléum í leik;

16.1.2 að vera of lengi í hléum eftir að hafa verið skipað að hefja leik að nýju;

16.1.3 að biðja um ólöglega skiptingu;

16.1.4 að endurtaka ólöglega beiðni;

16.1.5 ef leikmaður tefur leikinn.

16.2 TAFARVIÐURLÖG

16.2.1 “Tafarviðvörðun” og “tafarrefsing” eru liðsrefsingar.

16.2.1.1 Tafarrefsingar eru í gildi allan leikinn.

16.2.1.2 Allar tafarrefsingar eru skráðar á skýrslu.

16.2.2 Fyrsta refsing fyrir töl í leik af liðsmanni er “TAFARVIÐVÖRUN”.

16.2.3 Næstu tafir af hálfu liðsmanna í sama liði í sama leiknum skal refsað með “TAFARREFSINGU”: stig og uppgjöf til andstæðingsins.

16.2.4 Tafarrefsingar sem gerast fyrir byrjun leiks eða milli hrina eru skráðar í næstu hrinu á eftir.

17 ÓVENJULEGAR LEIKTRUFLANIR

17.1 MEIÐSLI/VEIKINDI

17.1.1 Verði leikmaður fyrir alvarlegum meiðslum í leik skal aðaldómari stöðva leikinn tafarlaust og heimila aðstoðarmönnum að koma inná.

Skorpan er síðan endurtekin.

17.1.2 Ef ekki er hægt að skipta meiddum/veikum leikmanni útaf löglega eða með sértækri skiptingu, fær leikmaður 3-minútur til að jafna sig en bara einu sinni hver leikmaður í hverjum leik.

Ef það nægir ekki til að leikmaðurinn jafni sig er liðið lýst óleikfært.

17.2 UTANAÐKOMANDI TRUFLARNIR

Ef það verður utanaðkomandi truflun á leiknum skal stöðva hann og endurtaka skorpuna.

17.3 TRUFLANIR SEM DRAGAST Á LANGINN

17.3.1 Ef ófyrirsjáanlegar kringumstæður stöðva leikinn skulu aðaldómari, skipuleggjandi og stjórnarnefnd, sé um slíka að ræða, ákveða hvað gera skuli.

17.3.2 Verði ein eða fleiri truflanir sem ekki eru lengri en 4 klukkustundir samtals skal:

17.3.2.1 ef leik er haldið áfram á sama velli skal halda áfram þeirri hrinu er hætt var með sömu stigum, leikmönnum (nema brottreknunum úr hrinu eða leik) og í sömu stöðum. Þeim hrinum sem er lokið skulu standa;

17.3.2.2 ef leikurinn er færður á annan völl skal endurtaka frá byrjun þá hrinu er hætt var með sömu leikmönnum (nema brottreknunum úr hrinu eða leik) og sömu sendiröð. Allar refsingar eru ennþá í gildi. Þeim hrinum sem er lokið skulu standa.

17.3.3 Verði samanlögð lengd truflana meira en 4 klukkustundir skal leikurinn leikinn á ný.

18 HLÉ MILLI HRINA OG VALLARHELMINGASKIPTI

18.1 HLÉ MILLI HRINA

Öll hlé milli hrina skulu standa í 3 mínútur.

Á þessum tíma skal skipta um vallarhelminga og ganga frá sendiröð á leikskýrslu.

Hlé milli annarrar og þriðju hrinu má lengja allt að 10 mínútur af skipuleggjanda.

18.2 VALLARHELMINGASKIPTI

18.2.1 Eftir hverja hrinu skulu liðin skipta um vallarhelminga með úrslitahrinu sem undantekningu.

18.2.2 Í úrslitahrinu skal þegar að liðið sem leiðir nær 8 stigum skipta um vallarhelminga án tafar og skal sendiröð haldast óbreytt.

Fari skiptin ekki fram þegar að liðið sem leiðir nær 8 stigum skal skipta um vallarhelming um leið og mistökin uppgötvast. Þau stig er skoruð hafa verið skulu standa.

Kafli 6

FRELSINGI

19 FRELSINGI

19.1 VAL Á FRELSINGJA

19.1.1 Hvert lið má tilgreina einn eða tvo sérhæfða varnarmenn úr leikmannahópnum, frelsingja, á leikskýrslu.

19.1.2 Frelsingjana skal skrá á leikskýrslu í þar til gerða línu.

19.1.3 Frelsinginn sem er á vellinum er virkur frelsingi. Ef lið er með annan frelsingja er hann varafrelsingi. Aðeins annar frelsinginn má vera inná vellinum í einu.

19.2 BÚNAÐUR

Frelsingjarnir verða að vera í treyju (eða jakka/vesti fyrir tilnefndan frelsingja) sem er frábrugðin lit treyjum annarra leikmanna. Treyjan verður að vera af öðru birtustigi en treyjur annarra leikmanna.

Treyjan frelsingjans verður að vera númeruð á sama hátt og treyjur hinna leikmannanna.

Í opinberum keppnum ætti, ef hægt er, að láta tilnefndan frelsingja vera í treyju í sama stíl og lit og upprunalega frelsingjans en með eigin númeri.

19.3 SÉRREGLUR FYRIR FRELSINGJA

19.3.1 Hlutverk/leikur frelsingjans:

19.3.1.1 Frelsingi má koma inn á fyrir hvaða leikmann (varnarmann) í aftari línu sem er.

19.3.1.2 Hlutverk hans á vellinum takmarkast við það sem varnarmaður má gera, hann má ekki framkvæma sóknarslag neins staðar á leikvellinum eða hindrunarlausa svæðinu ef allur knötturinn er ofan efri brúnar netsins.

19.3.1.3 Hann má ekki gefa upp, fara í hávörn eða gera tilraun til hávarnar.

19.3.1.4 Leiki frelsingi knettinum með fingurslagi í sóknarreit mega aðrir leikmenn ekki framkvæma sóknarslag ef knötturinn er allur fyrir ofan efri brúnar netsins. Knettinum má leika með sóknarslagi ef frelsinginn hefur leikið honum með fingurslagi utan sóknarreitsins.

19.3.2 Frelsingjaskipting

19.3.2.1 Frelsingjaskiptingar teljast ekki til venjulegra skiptinga.

Honum má skipta inn á eins oft og þurfa þykir en ein skorpa verður að vera í milli skiptinga (nema að refsing hjá andstæðingunum valdi því að frelsingi fari í stöðu fjögur á vellinum, eða að frelsingi á velli verði óleikfær og skorpan því endurtekin).

19.3.2.2 Venjulegum leikmanni má skipta inn á eða útaf fyrir frelsingja. Frelsingi á velli má bara skipta við þann leikmann sem hann kom inn á fyrir eða við varafrelsingja.

19.3.2.3 Í upphafi hverrar hrinu má frelsinginn ekki koma inn á fyrr en aðstoðardómarinn hefur athugað sendiröðina og gefið leyfi fyrir skiptingu við byrjunarliðsmann.

19.3.2.4 Aðrar skiptingar hjá frelsingjanum verða að fara fram í rofinu (á milli þess að knötturinn er úr leik og heimildar fyrir uppgjöf).

19.3.2.5 Skiptingu frelsingja eftir að heimild fyrir uppgjöf hefur verið gefin en áður en hún er framkvæmd á ekki að hafna en eftir að skorpan hefur klárast skal fyrirliðanum gert ljóst að þetta er ekki leyfileg aðgerð og að við endurtekningu verði gefin tafarrefsing.

19.3.2.6 Verði seinkun á frelsingjaskiptingum eftir slíka aðvörðun skal stöðva skorpuna strax og beita tafarviðurlögum. Það lið er gefa skal upp næst ræðst af stigi tafarviðurlaganna.

19.3.2.7 Frelsingi og sá leikmaður er hann skiptir við mega aðeins gera það í skiptireit frelsingja.

19.3.2.8 Skiptingar frelsingja verða að vera skráðar á frelsingjaskráningarblað (ef slíkt er notað) eða á rafræna skýrslu.

19.3.2.9 Ólögleg skipting frelsingja getur verið (m.a.)

–ekki hefur liðið heil skorpa á milli frelsingjaskiptinga,

–frelsingi skiptir við annan en þann leikmann er hann kom inn á fyrir eða varafrelsingja.

Á rangri skiptingu frelsingja skal taka eins og hverri annarri rangri skiptingu:

Uppgötvist röng skipting frelsingja áður en næsta skorpa hefst, skal dómari leiðrétta hana og liðinu refsað með tafarviðurlögum;

ef röng skipting frelsingja uppgötvast ekki fyrir en eftir að uppgjöf hefur verið framkvæmd eru viðurlögin þau sömu og við rangri leikmannaskiptingu.

19.4 TILNEFNING NÝS FRELSINGJA

19.4.1 Frelsinginn verður óleikfær vegna meiðsla, veikinda eða brottvísunnar eða útilokunnar. Frelsinginn getur verið lýstur óleikfær af hvaða ástæðu sem er af aðalþjálfara eða fyrirliða á velli í fjarveru aðalþjálfara.

19.4.2 Lið með einn frelsingja

19.4.2.1 Þegar að aðeins einn frelsingi er eftir hjá liði samkvæmt reglu 19.4.1 eða liðið hefur bara einn skráðan frelsingja og hann verður eða er lýstur óleikfær, má aðalþjálfari (eða fyrirliði á velli í fjarveru hans) tilnefna nýjan frelsingja það sem eftir lifir leiks úr hópi þeirra leikmanna sem eru á varamannabekknun. Þó má ekki tilnefna þann leikmann sem er útaf fyrir frelsingjann á því augnabliki er hann er lýstur óleikfær.

19.4.2.2 Þegar **frelsingi á velli** verður óleikfær má leikmaðurinn er frelsinginn skiptir við koma inn á í hans stað. Einnig er hægt að **tilnefna annan leikmann sem frelsingja og setja hann inn á strax**. Frelsingi sem skipt hefur verið útaf fyrir tilnefndan frelsingja má ekki taka frekari þátt í leiknum.

Ef frelsinginn er ekki inn á vellinum þegar að hann er lýstur óleikfær má samt sem áður tilnefna nýjan frelsingja fyrir hann. Sá frelsingi sem lýstur er óleikfær má ekki taka frekari þátt í leiknum.

19.4.2.3 Aðalþjálfari eða fyrirliði á velli í hans fjarveru, upplýsir aðstoðardómari um tilnefninguna.

19.4.2.4 Verði hinn tilnefndi frelsingi lýstur óleikfær má áfram tilnefna nýjan frelsingja í hans stað.

19.4.2.5 Leyfilegt er að tilnefna fyrirliðann sem frelsingja en fyrirliðinn verður þá að afsala sér öllum fyriliðaréttindum.

19.4.2.6 Ef um tilnefningu á frelsingja er að ræða verður að skrá númer þess leikmanns sem tilnefndur er í athugasemdadálk leikskýrslunnar og á skráningarblað frelsingja (eða á rafræna skýrslu sé hún notuð).

19.4.3 Lið með tvo frelsingja

19.4.3.1 Lið með tvo frelsingja skráða á leikskýrslu þar sem annar verður óleikfær hefur rétt á að spila bara með einn frelsingja.

Tilnefning á nýjum frelsingja er ekki leyfileg nema sá frelsingi sem er eftir verði óleikfær.

19.5 SAMANTEKT

19.5.1 Fáir frelsingi brottvísun eða útilokun má skipta varafrelsingja strax inn á. Ef lið hefur bara einn frelsingja má það tilnefna annan í hans stað.

Kafli 7

HEGÐUN ÞÁTTTAKENDA

20 HEGÐUNARKRÖFUR

20.1 ÍÞRÓTTAMANNSLEG HEGÐUN

20.1.1 Þátttakendur verða að þekkja “Opinberar Reglur Blakíþróttarinnar” og fara eftir þeim.

20.1.2 Þátttakendur verða að sýna íþróttamannslega hegðun við ákvörðunum dómara og án þess að mótmæla þeim.

Ef vafi leikur um dóm má fyrirliði á velli óska útskýringa á honum.

20.1.3 Þátttakendur skulu ekki, með gerðum sínum eða viðhorfi, reyna að hafa áhrif á ákvarðanir dómara eða reyna að fela leikbrot síns liðs.

20.2 HEIÐARLEGUR LEIKUR (FAIR PLAY)

20.2.1 Þátttakendur verða að sýna af sér virðingu og kurteisi í anda HEIÐARLEGS LEIKS, ekki aðeins við dómara heldur einnig aðra starfsmenn leiksins, andstæðinga, eigin liðsfélaga og áhorfendur.

20.2.2 Samskipti milli liðsfélaga eru leyfileg á meðan leik stendur.

21 ÓVIÐEIGANDI HÁTTERNI OG VIÐURLÖG

21.1 MINNI HÁTTAR ÓSÆMILEG HEGÐUN

Minni háttar ósæmileg hegðun sætir ekki viðurlögum. Það er á ábyrgð aðaldómara að koma í veg fyrir að lið verði beitt viðurlögum.

Það er gert í tveimur stigum:

Fyrra stig: með munnlegri aðvörðun í gegnum fyrirliða á velli;

Seinna stig: með því að sýna brotlegum aðila (aðilum) GULA SPJALDIÐ. Þessi formlega aðvörðun er í sjálfu sér ekki refsing heldur tákni um að sá brotlegi (og þar með allir hans liðsfélagar) muni verða beittir viðurlögum það sem eftir lifir leiks. Spjaldið er skráð á leiksýrslu en hefur engar afleiðingar.

21.2 ÓSÆMILEG HEGÐUN ER LEIÐIR TIL VIÐURLAGA

Refsiverð hegðun liðsmanna gagnvart stafsmönnum leiksins, andstæðingunum, eigin liðsfélögum eða áhorfendum er flokkuð í þrjá flokka eftir alvarleika brotsins.

21.2.1 Dónaleg hegðun: hegðun sem er andstæð góðum mannsiðum eða siðferðilegum meginreglum.

21.2.2 Gróf hegðun: niðurlægandi eða móðgandi látbragð/orðbragð eða tjáning á fyrirlitningu.

21.2.3 Ruddaleg hegðun: líkamleg árás eða tilraun til árásar eða ógnandi hegðun.

21.3 VIÐURLAGASKALI

Aðaldómari metur alvarleika brotsins og deilir út eftirfarandi viðurlögum: **Refsingu, Brottvísun eða Útilokun**. Viðurlögin skulu skráð á leiksskýrslu.

21.3.1 Refsing

Fyrir fyrstu dónalegu hegðunina í leik er refsað með stigi og uppgjöf til andstæðingana.

21.3.2 Brottvísun

21.3.2.1 Liðsmaður sem fær brottvísun skal ekki spila meira í þeirri hrinu. Honum verður að skipta útaf strax með löglegum hætti hafi hann verið inn á vellinum og hann verður að sitja í refsireitnum það sem eftir er hrinunnar án frekari afleiðinga.

Hljóti þjálfari brottvísun má hann ekki hafa frekari afskipti af leiknum í hrinunni og verður að sitja í refsireitnum.

21.3.2.2 Viðurlög við fyrstu grófu hegðuninni eru brottvísun án frekari afleiðinga.

21.3.2.3 Viðurlög við annarri dónalegri hegðun hjá sama liðsmanni í sama leiknum eru brottvísun án frekari afleiðinga.

21.3.3 Útilokun

21.3.3.1 Liðsmanni sem refsað er með útilokun verður að skipta strax af velli löglega og hann verður yfirgefa leiksvæðið það sem eftir lifir leiks án frekari afleiðinga.

21.3.3.2 Viðurlög við fyrstu ruddalegu hegðuninni eru útilokun án frekari afleiðinga.

21.3.3.3 Viðurlög við annarri grófri hegðun hjá sama liðsmanni í sama leiknum eru útilokun án frekari afleiðinga.

21.3.3.4 Viðurlög við þriðju dónalegu hegðun hjá sama liðsmanni í sama leiknum eru útilokun án frekari afleiðinga.

21.4 NOTKUN VIÐURLAGA

21.4.1 Allar refsingar eru einstaklingsrefsingar, þær eru í gildi allan leikinn og eru skráðar á leikskýrslu.

21.4.2 Við endurtekna ósæmilega hegðun hjá sama liðsmanni í leik stigmagnast viðurlögin (liðsmaðurinn hlýtur harðari refsingu við ítrekuð brot).

21.4.3 Ekki þarf að aðvara leikmenn áður en brottvísun eða útilokun vegna grófar eða ruddalegrar hegðunar er beitt.

21.5 ÓSÆMILEG HEGÐUN FYRIR OG Á MILLI HRINA

Fyrir alla ósæmilega hegðun sem á sér stað fyrir eða milli hrina er refsað samkvæmt reglu 21.3 og eru refsingarnar skráðar á komandi hrinu.

21.6 SAMANTEKT Á VIÐURLÖGUM OG KORTANOTKUN

Aðvörun: engin viðurlög—Fyrri stig: munnleg aðvörun
Seinna stig: gult spjald

Refsing: viðurlög – rautt spjald

Brottvísun: viðurlög – rautt spjald + gult spjald í sömu hendi

Útilokun: viðurlög – rautt spjald + gult spjald hvort í sinni hendinni

Kafli 8

DÓMARAR

22 DÓMARAR OG VERKLAGSREGLUR

22.1 SAMSETNING

Dómarar og aðrir starfsmenn leiks eru eftirfarandi:

- aðaldómari,
- aðstoðardómari,
- ritari,
- fjórir (tveir) línuverðir.

Staða þeirra er sýnd á teikningu 10.

Í opinberum keppnum er skylda að hafa aðstoðarritara.

22.2 VERKLAG

22.2.1 Aðeins aðal- og aðstoðardómari mega nota flautur í leik:

22.2.1.1 aðaldómari gefur merki um heimild til uppgjafar í upphafi skorpu.

22.2.1.2 aðal- og aðstoðardómari ljúka skorpu með flauti ef þeir eru vissir um að leikbrot hafi átt sér stað og vissir um eðli þess.

22.2.2 Þeir mega flauta þegar að knöttur er úr leik til að gefa til kynna að þeir leyfi eða hafni beiðnum frá liðunum.

22.2.3 Strax eftir að dómararar flauta til að enda skorpu verða þeir að gefa ákvörðunina til kynna með opinberum handamerkjum:

22.2.3.1 ef aðaldómari flautar á leikbrot gefur hann til kynna:

- liðið sem næst á uppgjöf,
- leikbrotið,
- þann (þá) brotlega (brotlegu) (ef þarf).

22.2.3.2 Ef aðstoðardómari flautar á leikbrot gefur hann til kynna:

- leikbrotið,
- þann brotlega (ef þarf),
- liðið sem næst á uppgjöf með því að endurtaka merki aðaldómarans.

Þegar aðstoðardómari flautar á leikbrot sýnir aðaldómarinn ekki hvert leikbrotið var né þann brotlega, aðeins hvort liðið á uppgjöf.

22.2.3.3 Ef varnarmaður eða frelsingi framkvæma sóknarslag, gefa báðir dómara merki samkvæmt reglum 22.2.3.1 og 22.2.3.2 hér að ofan.

22.2.3.4 Ef um bræðrabrot er að ræða gefa báðir dómara til kynna:

- a) leikbrotið,
- b) hina brotlegu (ef þarf),
- c) liðið sem næst á uppgjöf samkvæmt ákvörðun aðaldómara.

23 AÐALDÓMARI

23.1 STAÐSETNING

Aðaldómari sinnir skyldum sínum úr dómaraastól staðsettum við enda netsins andstætt ritaraborðinu í um 50 cm augnhæð yfir efri brún netsins.

23.2 VALDSVIÐ

23.2.1 Aðaldómari stjórnar leiknum frá upphafi til enda. Hann hefur vald yfir öllum starfsmönnum og þátttakendum.

Í leiknum eru ákvarðanir hans endanlegar. Hann hefur vald til að breyta ákvörðunum annarra ef hann telur þær ekki réttar.

Hann getur jafnvel leyst starfsmann frá störfum ef hann vinnur ekki verk sín nægilega vel.

23.2.2 Hann hefur einnig stjórn á knattsækjurum og þeim er þurrka gólfið.

23.2.3 Hann hefur vald til að úrskurða um öll atriði varðandi leikinn, einnig þau sem reglunar tiltaka ekki sérstaklega.

23.2.4 Hann skal ekki leyfa neinar umræður ákvarðanir sínar.

Þó skal hann, að beiðni fyrirliða á velli, útskýra reglur sem hann hefur beitt við ákvarðanatöku sem og túlkun þeirra.

Ef fyrirliði á velli er ekki sammála útskýringum aðaldómara skal hann strax tjá þá skoðun sína og áskilja sér rétt til að skrá mótmæli sín á leiksskýrslu. Aðaldómari verður að leyfa að mótmæli fyrirliða á velli séu skráð á leiksskýrslu að leik loknum.

23.2.5 Aðaldómari ákveður hvort leiksvæðið og aðstæður séu í samræmi við reglurnar fyrir og á meðan að leik stendur.

23.3 SKYLDUR

23.3.1 Fyrir leik skal aðaldómari:

23.3.1.1 kanna aðstæður á leikstað, leiksvæði, knettina og annan búnað;

23.3.1.2 varpa hlutkesti í viðurvist fyrirliðanna;

23.3.1.3 stjórna upphitun liðanna.

23.3.2 Meðan á leik stendur hefur hann heimild til að:

23.3.2.1 að aðvara liðin;

23.3.2.2 að beita liðin viðurlögum;

23.3.2.3 skera úr um:

- a) leikbrot uppgjafarmanns og liðs hans við uppgjöf, þar með talinn skugga;
- b) brot á knattmeðferð;
- c) brot framin ofan við netbrún og netsnertingu, aðallega sóknarliðsmegin;
- d) ólöglegt sóknarslag frelsingja eða varnarmanns;
- e) ólöglegt sóknarslag þegar að knötturinn kemur frá frelsingja sem leikið hefur honum í eigin sóknarreit með fingurslagi;
- f) hvort knötturinn fer allur undir netið;
- g) hvort varnarmaður lýkur hávörn eða hávarnartilraun hjá frelsingja.
- h) hvort knötturinn fari yfir netið til andstæðingsins allur eða að hluta til fyrir utan spírurnar eða snertir þær sín megin vallarins.
- i) hvort knötturinn fari í uppgjöf eða við þriðja slag yfir eða fyrir utan spírurnar sín megin vallarins.

23.3.3 Að leik loknum fer hann yfir leikskýrsluna og undirritar hana.

24 AÐSTOÐARDÓMARI

24.1 STAÐSETNING

Aðstoðardómari gegnir sínu hlutverki standandi við súluna utan vallar, andspænis aðaldómara.

24.2 VALDSVIÐ

24.2.1 Aðstoðardómari er aðstoðarmaður aðaldómara en með sitt eigið verk svið.

Verði aðaldómari af einhverjum orsökum ófær um að gegna sínu hlutverki má aðstoðardómari taka við af honum.

24.2.2 Hann getur gefið merki um brot utan síns verk sviðs án þess að flauta en getur ekki krafist þess að aðaldómari taki tillit til þeirra.

24.2.3 Hann fylgist með starfi ritara.

24.2.4 Hann fylgist með hegðun liðsmanna á varamannabekk og tilkynnir ósæmilega hegðun til aðaldómara.

24.2.5 Hann hefur eftirlit með leikmönnum í upphitunarreitum.

24.2.6 Hann leyfir leikhlé og skiptingar, stjórnar lengd þeirra og hafnar óviðeigandi beiðnum.

24.2.7 Hann hefur eftirlit með fjölda leikhléa og skiptinga hjá liðunum, tilkynnir um seinna leikhlé og fimmtu og sjöttu skiptingu til aðaldómara og hlutaðeigandi þjálfara.

24.2.8 Meiðist leikmaður leyfir hann sértæka skiptingu eða gefur leikmanni 3 mínútur til að jafna sig.

24.2.9 Hann fylgist með ástandi gólfsins, sérstaklega í sóknarreit. Hann athugar einnig ástand knattana meðan á leik stendur.

24.2.10 Hann hefur eftirlit með leikmönnum í refsireit og tilkynnir ósæmilega hegðun þeirra til aðaldómara.

Í opinberi keppni falla skyldur í reglum 24.2.5 og 24.2.10 undir varadómara.

24.3 SKYLDUR

24.3.1 Í upphafi hvernar hrinu, við skipti á vallarhelmingum í úrslitahrinu og þegar nauðsyn ber til athugar aðstoðardómari að stöður leikmanna á velli séu í samræmi sendiröð.

24.3.2 Í leik ákvarðar hann, flautar á og gefur merki um:

24.3.2.1 yfirstig og truflun við andstæðinginn undir netinu;

24.3.2.2 ranga sendiröð hjá móttökuliði;

24.3.2.3 netsnertingu hjá leikmanni, aðallega varnarmegin, og snertingu við spíruna aðstoðardómaramegin;

24.3.2.4 þegar varnarmaður lýkur hávörn eða tilraun til hávarnar hjá frelsingja; eða sóknarslag hjá varnarmanni eða frelsingja;

24.3.2.5 snertingu knattar við hlut utan vallarins;

24.3.2.6 snertingu knattarins við vallargólfið þegar að aðaldómari er ekki í aðstöðu til að sjá hana;

24.3.2.7 knött sem fer til andstæðingsins allur eða að hluta utan ferðasvæðisins eða knött sem snertir spíruna aðstoðardómaramegin.

24.3.2.8) hvort knötturinn fari í uppgjöf eða við þriðja slag yfir eða fyrir utan spírurnar sín megin vallarins.

24.3.3 Að leik loknum fer hann yfir leikskýrsluna og undirritar hana.

25 RITARI

25.1 STAÐSETNING

Ritari sinnir hlutverki sínu við ritaraborðið andspænis aðaldómara.

25.2 SKYLDUR

Hann færir leikskýrsluna eftir leikreglunum í samvinnu við aðstoðardómarann. Hann notar hljóðmerki í leikkluðkunni eða annan hljóðgjafa til að gefa merki um regluleysi (irregularity) eða annað er fellur undir skyldur hans.

25.2.1 Fyrir leik og hrinu skal ritari:

25.2.1.1 skrá allar upplýsingar um leikinn og liðin, þar á meðal nöfn og númer frelsingja og fá undirritun frá fyrirliðum og þjálfurum;

25.2.1.2 skrá inn byrjunarliðin af sendiraðablöðunum.

Ef hann fær ekki sendiraðirnar á réttum tíma skal hann gera aðstoðardómaranum viðvart.

25.2.2 Meðan á leik stendur skal ritari:

25.2.2.1 skrá skoruð stig;

25.2.2.2 hafa eftirlit með rétttri sendiröð hjá liðunum og láta dómara vita ef hún er röng strax eftir uppgjöf;

25.2.2.3 tilkynna með hljóðmerki skiptingar, hafa eftirlit með fjölda þeirra og skrá allar skiptingar og leikhlé og halda aðstoðardómara upplýstum;

25.2.2.4 láta dómara vita um óheimila beiðni um leikhlé eða skiptingar;

25.2.2.5 tilkynna dómara lok hrinu og áttunda stig í úrslitahrinu;

25.2.2.6 skrá aðvaranir, viðurlög og óheimilar beiðnir;

25.2.2.7 skrá allt óvenjulegt að beiðni aðstoðardómarans, s.s. sértæka skiptingu, meiðslahlé, langdregnar truflanir, utanaðkomandi truflun, nýjar tilnefningar o.so.fv.;

25.2.2.8 hafa eftirlit með hléum milli hrina.

25.2.3 Við leikslok skal ritari:

25.2.3.1 skrá úrslit leiksins;

25.2.3.2 skrifa eða leyfa fyrirliða að skrá á leikskýrslu þau mótmæli sem aðaldómari hefur gefið heimild fyrir skráningu á;

25.2.3.3 skrifa undir leikskýrslu og fá svo undirskrift frá fyrirliðum og síðan dómurum.

26 AÐSTOÐARRITARI

26.1 STAÐSETNING

Aðstoðarritari vinnur við hlið ritara við ritaraborðið.

26.2 SKYLDUR

Hann skráir niður frelsingjaskiptingar.

Hann aðstoðar ritarann við að halda utan um skráningu leiksins.

Geti ritari ekki haldið áfram við störf sín tekur aðstoðarritarinn við af honum.

26.2.1 Fyrir leik og hverja hrinu skal aðstoðarritari:

26.2.1.1 undirbúa skráningablað frelsingja;

26.2.1.2 undirbúa varaleikskýrslu.

26.2.2 Á meðan leik stendur skal aðstoðarritari:

26.2.2.1 skrá niður frelsingjaskiptanir og nýjar frelsingjatilnefningar;

26.2.2.2 láta dómara vita af röngum frelsingjaskiptingum með hljóðmerki;

26.2.2.3 sjá um tímamælingu á tæknihléum;

26.2.2.4 sjá um stigatöfluna á ritaraborðinu;

26.2.2.5 sjá um að stigatöflurnar séu samræmdar;

26.2.2.6 uppfæra varaleikskýrsluna eins og þarf og afhendir hana ritaranum.

26.2.3 Í leikslok skal aðstoðarritari:

26.2.3.1 skrifa undir frelsingjaskráningablaðið og afhenta það til yfirferðar;

26.2.3.2 skrifa undir leikskýrsluna.

Í opinberum keppnum þar sem notuð er rafræn leikskýrsla skal aðstoðarritarinn vinna með ritaranum í að tilkynna skiptingar og halda utan um frelsingjaskiptingarnar.

27 LÍNUVERÐIR

27.1 STAÐSETning

Ef um tvo línuverði er að ræða skulu þeir standa á ská við hornin á hægri hönd dómara í um 1 til 2 m frá hornunum.

Hvor línuvörður fylgist með enda- og hliðarlínunum sín megin.

Í opinberri keppni er skylda að hafa fjóra línuverði.

Þeir standa á hindrunarlausa svæðinu í 1 til 3 m fjærlægð frá hornum leikvallarsins í ímyndaðri línu frá þeirri línu er þeir fylgjast með.

27.2 SKYLDUR

27.2.1 Línuverðir nota flögg við vinnu sína (40x40 cm), og gefa merki um:

27.2.1.1 knött "inni" og "úti" þegar að knötturinn lendir nærri þeirra línu(m);

27.2.1.2 snertingu varnarliðs við knött sem er "úti";

27.2.1.3 knött sem snertir spíru og uppgjöf og knött sem fer yfir á völl andstæðingana eftir þriðja slag utan ferðasvæðins o.s.fv.;

27.2.1.4 leikmann (nema uppgjafarmann) sem stígur út fyrir leikvöllinn á þeirri stundu er uppgjöf er framkvæmd;

27.2.1.5 að uppgjafarleikmaður hafi stigið inn á leikvöllinn (á línuna);

27.2.1.6 snertingu leikmanns sem er að leika knettinum eða trufla leik knattarins við efstu 80 cm af spírinni þeirra megin netsins;

27.2.1.7 knött sem fer ekki yfir netið um ferðasvæðið eða sem snertir spíruna þeirra megin netsins.

27.2.2 Línuvörður að endurtaka merkjagjöf sína ef aðaldómari biður um það.

28 OPINBER MERKI

28.1 DÓMARAMERKI

Dómarar verða að gefa opinber handamerki er þeir flauta (tegund leikbrots sem flautað er á eða hlé/skiptingu sem leyfð er). Merkið verður að vera sýnilegt í smá tíma og þeim megin er brotið átti sér stað eða beiðnin var borin upp.

28.2 LÍNUVARÐAMERKI

Línuverðir verða að gefa opinber merki um leikbrotin og halda því í smá tíma.