



Lentopallon katsojan opas

© Anu Laakso ja Suomen Lentopalloliitto 2009
Päivitetty 2016

**Tekstien käyttäminen tai osittainenkin lainaaminen vain
Lentopalloliiton luvalla.**

Tämän oppaan tarkoituksena on kertoa lentopallon katsojalle se, mistä lajissa on oikeastaan kyse ja helpottaa siten ottelun seuraamista. Opas kertoo tiivistetysti säännöistä, pelaajien erilaisista rooleista, tuomarien tehtävistä ja hieman myös pelien taktiikasta.

Lentopallon sääntöjä pähkinänkuoressa

Lentopallossa pyritään "tappamaan" pallo vastustajan kenttään ja toisaalta pitämään pallo elossa omalla kenttäpuolella. Kuolettavan lyönnin lisäksi pisteen voi hankkia myös lyömällä pallo vastustajan torjunnan käsistä yli kenttärajojen, vastustajan kosketusvirheellä tai jos pallo kimpoaa vastustajan käsistä kattoon, verkkoantenniin, tms.

Vastustaja saa pisteen myös, jos joukkueen pelaaja tekee verkkovirheen tai ylittää koko jalkaterällä keskirajan tai tavoittelee palloa väärältä puolelta verkkoa. Pelaajan verkkokosketus antennien välissä pallon pelaamissuorituksen aikana on virhe. Pelaajat saavat koskea verkkopylvästä, -köysiä tai muuta esinettä antennin ulkopuolella, verkko mukaan lukien, edellyttäen, ettei sillä häiritä peliä.

Lentopallokentän koko on 9 m x 18 m, naisten verkon korkeus on 224 cm, miesten 243 cm. Kenttä jaetaan etu- ja takakenttään viivalla, jonka etäisyys keskirajasta on kolme metriä. Sen etupuolelta saavat hyökätä ainoastaan etukenttäpelaajat, takakenttävuorossa olevien hyökkäyksen pitää lähteä kolmen metrin viivan takaa. Takapelaaja voi hyökätä etukentältä silloin, jos pallo ei kosketushetkellä ole verkkolinjan yläpuolella.

Verkkoantennit on kiinnitetty verkkoon sivurajojen kohdalle ja niiden väli on yhdeksän metriä. Pallon tulee kulkea kentän puolella antenneihin nähden. Palloa voi puolustaa myös kenttärajojen ulkopuolella.

Lentopallossa joukkue voi hyödyntää vuorollaan kolme kosketusta, joita kaikkia ei ole pakko käyttää. Torjuntaa ei lasketa kosketukseksi eli jos pallo osuu oman joukkueen torjuntaan, käytössä on sen jälkeen vielä kolme kosketusta. Pelaaja saa pelata palloa kahdesti peräkkäin ainoastaan torjunnan jälkeen, torjunnan ollessa ensimmäinen kosketus. Passari voi hyökätä suoraan toisesta kosketuksesta tarkoituksenaan yllättää vastustaja.

Lentopallo-ottelussa pitää voittaa kolme erää voittaakseen ottelun. Erän voittaa joukkue, joka saa 25 pistettä. Piste-eroa pitää kuitenkin olla kaksi pistettä eli erä voi päättyä vaikkapa 26-24, 28-26, 31-29, jne. Viides erä pelataan 15 pisteeseen asti, myös kahden pisteen erolla. Pistelasku on ns. juokseva eli joka pallosta saa pisteen.

Joukkueessa voi olla myös 14 pelaajaa

Lentopallojoukkueessa on kerrallaan kentällä kuusi pelaajaa. Kansainvälisen Lentopalloliiton eli FIVB:n tietyissä virallisissa kilpailuissa aikuisten joukkueeseen voi kuulua enintään 14 pelaajaa (normaalimäärä muissa kilpailuissa on edelleen

12). 14 hengen joukkueessa tavallisia pelaajia, jotka ovat siis muita kuin libero-pelaajia, voi olla 12. Libero on puolustava pelaaja, jonka roolista kerrotaan lisää "Pelaajien roolit" -kohdassa. Lisäksi joukkueeseen ja vaihtopenkkimiehistöön voi kuulua kolme valmentajaa, huoltaja sekä lääkäri.

Kapteeni on joukkueen edustaja yhteydenpidossa tuomareiden kanssa. Jos kapteeni vaihdetaan kentältä, hänelle nimetään sijainen kentällä olevista pelaajista. FIVB:n virallisissa kilpailuissa pelaajien numerot voivat olla 1 ja 20 välillä, muuten 1 ja 18 välillä.

Joukkueella on käytössään erässä kuusi vaihtoa, liberokorvauksia ei lasketa tähän määrään. Kukin vaihtopelaaja voidaan vaihtaa kentälle vain kerran erässä. Alkuperäisessä kokoonpanossa ollut pelaaja voi palata kentälle ainoastaan, kun hänet vaihdetaan takaisin hänet korvanneen vaihtopelaajan tilalle.

Jos pelaaja loukkaantuu kesken ottelun, hänen tilalleen vaihdetaan ensisijaisesti pelaaja, joka ei ole ollut siinä erässä kentällä. Jos se ei ole mahdollista, tehdään poikkeuksellinen vaihto eli hänet korvaa kuka tahansa vaihdossa ollut pelaaja. Näin korvattu loukkaantunut pelaaja ei voi palata kentälle ottelun aikana. Vaihtopelaajan tulee olla valmiina peliasussa ja vaihtoalueella, kun valmentaja pyytää vaihtoa. Jos näin ei tapahdu, vaihtopyyntöä ei hyväksytä.

Joukkueilla on käytössään kaksi 30 sekunnin aikalisää kaikissa erissä ja lisäksi kansainvälisissä otteluissa neljässä ensimmäisessä erässä on kaksi minuutin mittaista teknistä aikalisää. Ensimmäinen pidetään, kun johtavalla joukkueella on kahdeksan pistettä, toinen kun johtava joukkue on ehtinyt 16 pisteeseen. Mestaruusliigassa on yksi tekninen aikalisä, kun johtava joukkue on päässyt 14 pisteeseen. Mahdollisessa viidennessä erässä ei ole teknisiä aikalisia.

Erien välinen tauko on kolme minuuttia. Ottelun toisen ja kolmannen erän välissä kotijoukkue voi Mestaruusliigassa pitää halutessaan pidemmän mainos- tai ohjelmataulun, joka on kokonaispituudeltaan 15 minuuttia.

Kenttäjärjestys kiertää myötäpäivään

Kentällä olevat kuusi pelaajaa syöttävät vuorollaan ollessaan 1-paikalla (katso kuvasta pelipaikkojen numerointi), järjestyksen tulee säilyä samana koko erän ajan. Kiertosuunta eli rotaatio tapahtuu myötäpäivään eli nelospaikalta mennään kolmospaikalle, kolmospaikalta kakkospaikalle, jne.

verkko

| | | |
|---|---|---|
| 4 | 3 | 2 |
| 5 | 6 | 1 |

Pelaajaan tai suoritukseen voi viitata peliroolien (passari, keskitorjuja, laitapelaaja, hakkuri ja libero) lisäksi myös pelipaikan numerolla. Esimerkiksi "pelaaja X ohitti

kakkospaikan hyökkäyksellään torjunnan”. Pelaajiin tai pelipaikkaan EI voi viitata käyttämällä esim. sanoja oikea tai vasen tyyliin ”verkon oikealta laidalta hyökännyt X ohitti torjunnan”. Termiä ei vaan käytetä lentopallossa.

Aloituksen voi syöttää mistä tahansa takarajan takaa. Sama syöttäjä jatkaa syöttövuoroaan niin kauan, kun oma joukkue voittaa pallon. Kun vastustaja voittaa pallon, aloitusvuoro siirtyy vastustajajoukkueelle. Kun oma joukkue voittaa jälleen pallon, kenttä kiertää ja seuraava vuorossa oleva pelaaja menee syöttämään.

Lentopallon perussuorituksia ovat järjestyksessä syöttö, vastaanotto, passi, hyökkäys, torjunta, puolustus, passi, hyökkäys, jne. Erilaisia hyökkäyksiä on nimetty esim. kova lyönti = isku, sijoituspallo sormenpäillä = juju tai peippi, sijoituslyönti = ns. tshekkilyönti. Peruslyöntisuunnat ovat viisto eli diagonaalinen ja rajalyönti eli lyönti suoraan rajaviivaa pitkin. Perussuorituksista kerrotaan lisää pelaajien rooleissa. Beach volley -osiossa perussuoritukset on käyty läpi erikseen, mutta niissä on toki eroja lentopalloon verrattuna.

Pelaaja voi ylittää keskirajan millä tahansa ruumiinosalla, jos ylitys ei häiritse vastustajaa, pois lukien jalkaterä. Jos koko jalkaterä ylittää keskirajan, se on virhe.



Lentopallossa puhutaan seitsikosta, jonka muodostaa kaksi yleispelaajaa, kaksi keskitorjujaa, hakkuri, passari ja libero.

Pelaajien roolit

Lentopalloilijoilla on rooleja pelipaikkojensa ja -tehtäviensä mukaan.

Passari



Maajoukkueen passari Eemi Tervaportti tekee ns. takapassin hakkuri Lelu Ojansivulle.

Johtaa joukkueen hyökkäyspeliä ja pyrkii aina ottamaan joukkueensa toisen kosketuksen eli passaamaan. Tarkoitus on rakentaa hyökkääjille mahdollisemman hyvä paikka tappaa pallo vastustajan kenttäpuoliskolle. Kentällä oleva passari vaihtaa etukentällä pääsääntöisesti pelaamaan 2-paikalle ja takana 1-paikalle sen jälkeen, kun pallo on lähtenyt liikkeelle (lisää pelijärjestyksestä myöhemmin).

Jos passari on heikko torjuja, omassa syötössä hänet voidaan siirtää poikkeuksellisesti 4-paikalle ja vahvempi torjuja puolestaan 2-paikalle torjumaan vastustajan vahvaa hyökkääjää. Jatkopalloissa pallo pitää nostaa normaalia keskemälle tai 4-puolelle, jotta passari ehtii poikkeuspaikaltaan pyörittämään peliä.

Yleispelaaja / laitahyökkääjä

Peruskuusikossa pelaa yleensä kaksi yleispelaajaa, jotka vastaanottavat vastustajan syöttöjä yhdessä liberon kanssa. Vastaanotoksi kutsutaan ainoastaan syötön jälkeistä suoritusta. Vastustajajoukkue yrittää vastata hyökkäykseen siis torjumalla ja puolustamalla, ei vastaanottamalla.

Yleispelaajat hyökkäävät laidasta eli antennien vierestä. Jos vastaanottopeli ontuu ja passari ei pysty rakentamaan nopeita hyökkäyksiä keskipelaajilleen, yleispelaajat yhdessä hakkurin kanssa saavat paljon töitä hyökkäyksessä. Hyvästä nostosta passia laitaa nopeutetaan tai pelataan kuvioita, esimerkiksi porrasta (4-paikalta hyökkäävä pelaaja lyö vajaata passia, joka tulee noin puoleen väliin normaaliin keskihyökkäykseen ja 4-paikan hyökkäykseen nähden) tai kiertoa (2-paikan hyökkääjä kiertää verkon keskelle ja lyö keskihyökkääjän vierestä keskihyökkääjän laskeuduttua hämäyshypystä maahan). Yleispelaajat voivat hyökätä myös kolmen metrin viivan takaa ollessaan takakentällä.



Maajoukkueen libero Lauri Kerminen taipuu kentällä.

Libero

Libero on takakentällä toimiva puolustukseen ja vastaanottoon erikoistunut pelaaja. Heitä voi olla joukkueessa ja pöytäkirjaan nimettynä kaksi, joista toinen on pelaava libero ja toinen kakkoslibero. Vain yksi libero saa olla kerrallaan kentällä.

Liberokorvaamisia ei lasketa normaaleiksi pelaajavaihdoiksi. Niitä voidaan suorittaa rajoittamattomia kertoja, mutta liberokorvaamisten välissä täytyy olla päättynyt palloralli.

Liberon roolissa toimiva pelaaja ei voi olla joukkueensa kapteeni. Tämä muusta joukkueesta eroavaan paitaan pukeutunut pelaaja saa pelata ainoastaan takakentällä. Myös kakkosliberolla on muuhun joukkueeseen verrattuna erivärinen

paita. Libero korvaa yleensä keskipelaajan tai pelaajan, joka ei ole parhaimmillaan vastaanotossa tai puolustuksessa.

Libero ei saa syöttää, siksi esimerkiksi keskipelaajan, jonka libero korvaa takakentällä, pitää pelata syöttövuoronsa loppuun. Libero ei saa myöskään torjua eikä tehdä hyökkäyslyöntiä miltään kentän alueelta, jos pallo on lyöntihetkellä kokonaisuudessaan verkkotason yläpuolella. Jos libero käyttää sormilyöntiä etukentällä eli passaa, palloa ei saa hyökätä verkkotason yläpuolelta.

Liberon rooli on tuonut lyhyemmille, teknisille pelaajille mahdollisuuden pelata huipputasolla.

Keskitorjuja / keskipelaaja / keskihyökkääjä



Maajoukkueen keskitorjuja Jukka Lehtonen iskee pateria.

Peruskuusikossa pelaa yleensä kaksi keskitorjujaa, joiden vahvuudet löytyvät verkkopelistä eli torjunnasta ja hyökkäyksestä. Hän hyökkää keskiverkolta ns. nopeita hyökkäyksiä, jotka voivat olla esim. etu- tai takapateri (aivan passarin viereen annettu matala passi, isku nousevaan palloon), siirto (muutaman metrin päähän passarista annettu nopea passi), metri (passarin viereen annettu metrin korkuinen passi, suosittu eritoten alemmissa sarjoissa). Vain etupelaaja voi torjua.

Naisten pelissä yleinen hyökkäys on etupassari -tilanteessa (kun passari on rotaatiossa verkolla 2, 3 tai 4-paikalla) ns. satanen tai juoksu, jossa keskihyökkääjä lähtee passarin etupuolelta ja kiertää hyökkäämään passarin taakse, laitaan asti kakkospuolelle ponnistaen yhdellä jalalla.

Hakkuri



Hakkuri Olli-Pekka "Lelu" Ojansivu lyö 2-paikalta.

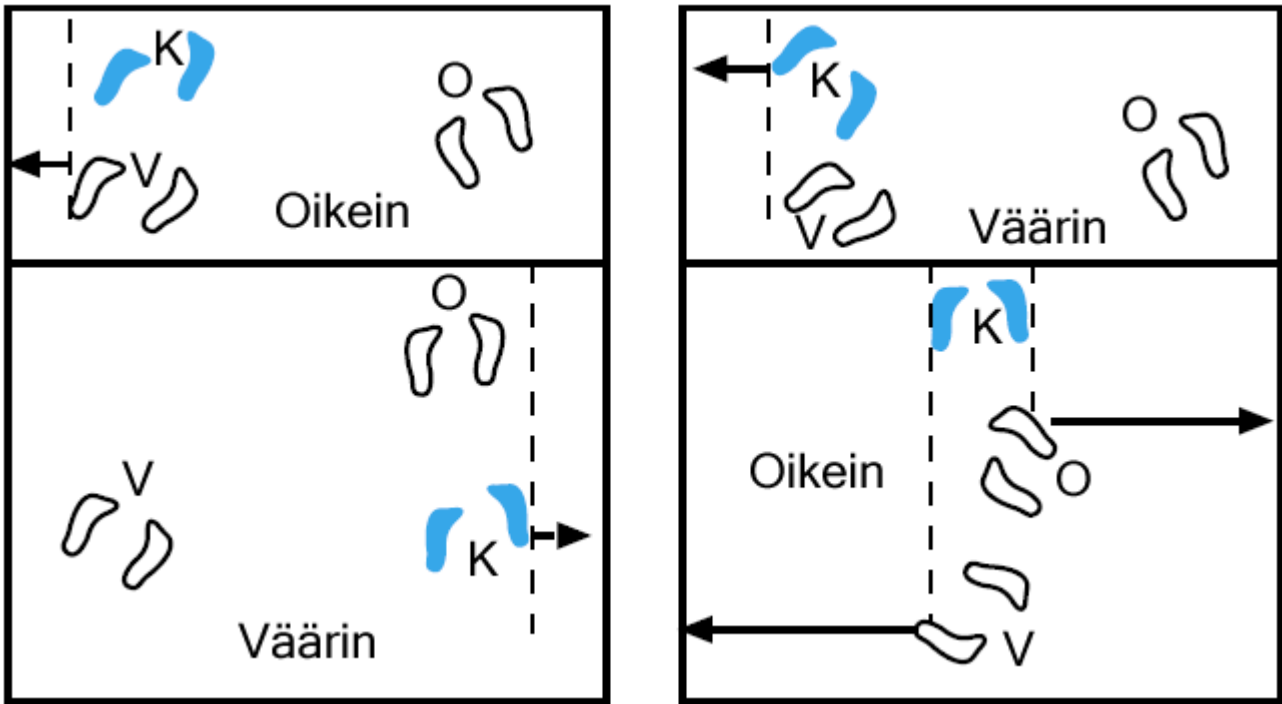
Hakkuri on joukkueen päähyökkääjä, pelaa ns. ristipaikkaa passariin nähden, hän tulee siis etukentälle, kun passari menee takakentälle ja päinvastoin. Hakkuri peitetään vastaanotossa eli hän ei ota vastaan vastustajan syöttöjä, vaan keskittyy hyökkäykseen.

Etukentän lisäksi hakkuri hyökkää myös kolmen metrin viivan takaa eli takakentältä ja takakentällä ollessaan pelaa yleensä pelaamaan ykköspaikalle. Naisissa hakkurin paikalla pelaa joskus, varsinkin alemmilla sarjatasoilla, kolmas yleispelaaja.

Pelaajien sijoittuminen kentällä

Pelaajat järjestäytyvät kentällä omien rooliensa mukaan. Pelaajien on oltava oikeassa järjestyksessä, kenttäkierron mukaisilla paikoilla pallon lähtiessä liikkeelle, mutta pallon lähdettyä liikkeelle etukentän pelaajat keskenään ja takakentän pelaajat keskenään voivat järjestäytyä vapaasti. Omalla syöttövuorolla paikkojen vaihtaminen on yksinkertaista, mutta vastaanottotilanteessa järjestäytyminen vaatii tarkkuutta.

Ennen pallon lähtemistä liikkeelle 3-paikan pelaajan on oltava 2-paikan pelaajan vasemmalla puolella ja 4-paikan pelaajan 3-paikan pelaajan vasemmalla puolella (katso kuva). Takakentällä sama juttu, paitsi että oman syöttäjän sijoittuminen on vapaata. Takakentän pelaaja ei saa myöskään ohittaa "omaa" etukenttäpelaajansa eli 5-paikan pelaajan pitää olla sijoittunut taaemmaksi kuin 4-paikan pelaajan, 6-paikan pelaajan taaemmaksi kuin 3-paikan pelaajan ja 1-paikan taaemmaksi kuin 2-paikan pelaajan.



Vastaanottoryhmitysten ja paikkojen vaihdon tarkoitus on, että vastaanoton erikoispelaajat pääsevät toteuttamaan rooliaan parhailta mahdollisilta paikoilta, passari ehtii mahdollisimman helposti paikalleen 2-puolelle rakentamaan hyökkäystä ja hyökkääjät ovat omilla paikoillaan valmiina hyökkäämään; laitapelaajat laidoista, keskipelaajat keskiverkolta.

Lentopallon taktiikkaa

Lentopallossa erilaisia merkkejä käytetään pääasiassa kahdessa merkityksessä. Passari kertoo sormimerkeillä, mitä kuvioita seuraavissa palloissa hyökätään. Jokaiselle hyökkäyskuviolle on sovittu oma merkkinsä. Jos nosto on epätarkka ja sovittua kuviota ei ole mahdollista pelata, muutos tehdään yleensä huutamalla. Pitkissä palloissa seuraava hyökkäys (yleensä keskitorjujan osalta) voidaan myös huutaa esim. numeroilla.

Toinen tilanne, jossa näytetään merkkejä, on torjunta. Laitatorjuja näyttää torjuuko hän rajalyöntiä vai viistolyöntiä (jättää ns. rajan auki), puolustus asettuu sovitusti sen mukaan. Keskitorjuja voi merkeillään näyttää, painottaako hän torjuessaan keskihyökkäystä, 1- vai 5-puolta.

Vain etukenttäpelaajat voivat torjua. Koska etukentällä pelaajia on molemmissa joukkueissa kerrallaan vain kolme, jokaisella on ns. oma pelaajansa, jota tulee seurata. 2-paikan pelaajan vastapelaaja on vastustajan 4-paikan pelaaja, 3-paikan pelaaja seuraa vastustajan 3-paikan pelaajaa ja 4-paikan pelaaja vastustajan 2-paikan pelaajaa.

Pelaaja on ensisijaisesti vastuussa oman pelaajansa torjumisesta, mutta hänen tulee auttaa torjunnassa mahdollisuuksiensa mukaan vieruspelaajaansa ja vartioida myös tontiltaan tulevia takakentän hyökkäyksiä. Pyrkimys on saada rakennettua vähintään kahden pelaajan torjunta vastustajan hyökkääjää vastaan.

Jos hyökkääjää torjuu vain yksi pelaaja, suorituksen taustalla on usein passarin onnistuminen ja sitä ennen onnistunut vastaanotto tai puolustus.

Joukkueissa on usein tähtihyökkääjiä, jotka saavat muita enemmän passeja. Siksi on järkevää, että heitä seurataan tarkemmin ja heitä ei missään tilanteessa päästetä hyökkäämään vain yhtä torjujaa vastaan. Tämä edellyttää ennakointia torjujilta, samalla heikommaksi hyökkääjäksi arvioitu vastustajan pelaaja pääsee hyökkäämään vapaammin.

Pelissä nähdään muun muassa seuraavia tyypillisiä vaihtoja

- * Saman paikan pelaaja vaihdetaan piristämään peliä.
- * Lyhyehkö passari korvataan etukentällä erän lopussa ulottuvammalla torjujalla. Jatkopallo pelataan ilman passaria. Vaihto otetaan takaisin heti kun vastustaja voittaa pallon.
- * Hyvä syöttäjä vaihdetaan suoraan syöttämään pelaajan tilalle, jolla on kevyempi syöttö tai joka on tehnyt ottelussa syöttövirheitä. Joskus syöttäjäksi voidaan vaihtaa alkuperäiseen pelaajan verrattuna erilainen syöttäjä ja yrittää sekoittaa vastustajan peliä hänen avullaan. Jos vastustaja voittaa pallon, vaihto otetaan heti takaisin tai viimeistään kun pelaaja tulee etukentälle.
- * Hyvä hyökkääjä tai torjuja vaihdetaan pelaamaan etukenttäkierros.
- * Hyvä puolustaja / vastaanottaja vaihdetaan pelaamaan takakenttäkierros.
- * Ns. kaksoisvaihto eli kentällä olevan passarin paikalle vaihdetaan hakkuri tai yleispelaaja ja kentällä olevan hakkurin paikalle passari. Vaihto tehdään usein silloin, kun kentällä oleva hakkuri on siirtymässä takakentälle, näin ns. takapassaritilanne jatkuu eli verkolla on edelleen kolme hyökkääjää. Vaihdoilla haetaan myös rytminmuutosta peliin ja se tuo toivottavasti vaikeuksia myös vastustajalle, koska ryhmitys muuttuu. Vaihto otetaan yleensä takaisin vaihdetun passarin tullessa etukentälle eli takapassaritilanne jatkuu.

Erotuomaritoiminta

Lentopallo-ottelua tuomitsevat pää- ja verkkotuomarit sekä kaksi rajatuomaria (kansainvälisissä otteluissa rajatuomareita on neljä, yksi joka rajalle).

Päätuomari johtaa ottelua ja hänellä on määräysvalta kaikkiin ottelun tapahtumiin liittyen. Hän tuomitsee ottelun tuomaritelineeltä, jonka avulla hän näkee tilanteet puoli metriä verkon yläpuolelta.



Päätuomarin tehtäviin kuuluvat mm. pelialueen ja varusteiden tarkistus, ennen ottelua suoritettava arvonta, (kumpi joukkue aloittaa syötöllä ja kummalla kenttäpuoliskolla joukkueet pelaavat, ja jos ottelu menee viidenteen erään, ennen

sitä suoritetaan uusi arvonta), peliluvan antaminen, tuomion antaminen pelitilanteissa, hyökkäävän joukkueen suoritusten oikeellisuuden tarkkailu, liberon toiminnan oikeellisuus, käsittelyvirheet, 3-metrin hyökkäysrajan noudattaminen ja torjunnan oikeellisuus, varoitusten ja rangaistusten antaminen. Päätuomari hyväksyy viimeisenä pöytäkirjan.

Verkkotuomari avustaa päätuomaria, mutta hänellä on myös omia tehtäviään. Hän tarkistaa joukkueiden pelaajien lähtöjärjestykset (että pelaajat ovat oikeilla paikoillaan) ja seuraa joukkueiden pelijärjestystä ottelun aikana, seuraa verkkovirheitä, vastustajan puolella pelaamista (ilmassa verkon väärällä puolella olemista, keskirajan ylittämistä pelitilanteessa, virheellistä torjuntaa), pallon koskemista ulkopuolisiin asioihin (antennit, kattokosketukset, torjunta), myöntää tai evää valmentajille katkoja (vaihdot, aikalisät), valvoo vaihtopenkillä istuvien ja vaihtoalueella olevien pelaajien toimintaa, pitää yhteyttä toimitsijoihin, erityisesti pöytäkirjanpitäjään.

Kirjuri kirjaa pöytäkirjaan kokoonpanot ja toimitsijat, merkitsee pelinaikaiset tapahtumat (pisteet, aikalisät, pelaajavaihdot, varoitukset, ottaa aikaa erien välisistä tauoista, jne.), valvoo pelaajien järjestystä syöttämään mentäessä ja että tulostaulu on ajan tasalla. Hän merkitsee ottelun päätyttyä lopputuloksen ja muut tiedot sekä kerää hyväksyjien eli tuomareiden, valmentajien ja kapteenien nimikirjoitukset. Kirjurilla voi olla myös avustaja.

Rajatuomarit näyttävät tulkintansa, oliko pallo kentässä, ulkona vai osuiko se antenniin, kattoon tai vastustajajoukkueen pelaajaan. Rajatuomari valvoo myös syöttävän pelaajan rajarikot. Kansainvälisissä otteluissa rajatuomareita on neljä, yksi kullekin rajalle, esimerkiksi SM-liigassa kaksi.

Rikkeistä annetaan varoituksia ja rangaistuksia

Tuomari voi varoittaa vähäisistä käyttäytymisrikkeistä antamalla suullisen varoituksen pelikapteenin kautta tai antamalla keltaisen kortin asianomaiselle joukkueen jäsenelle/jäsenille. Tämä keltainen kortti tulee merkitä pöytäkirjaan, mutta sillä ei ole muita välittömiä seuraamuksia.

Kovempia rangaistuksia tulee räikeästä, loukkaavasta tai väkivaltaisesta käytöksestä.

Joukkueen jäsenen räikeästä käytöksestä ensimmäistä kertaa ottelussa joukkuetta rangaistaan antamalla piste ja aloitus vastapuolelle (punainen kortti).

Erästä poistaminen (punainen ja keltainen kortti yhdessä) on astetta kovempi rangaistus. Joukkueen jäsen, jota rangaistaan erästä poistamisella, ei ole oikeutettu pelaamaan kyseistä loppuerää ja hänet tulee vaihtaa välittömästi, jos hän on kentällä, sääntömääräisen pelaajavaihdon avulla ja istua loppuerä rangaistusalueella, ilman muita seuraamuksia. Erästä poistettu valmentaja menettää oikeutensa osallistua peliin erän aikana ja hänen tulee istua rangaistusalueella.

Ensimmäinen joukkueen jäsenen loukkaava käytös rangaistaan erästä poistamisella ilman muita seuraamuksia.

Toinen raikeä käytös samassa ottelussa saman joukkueen jäsenen toimesta rangaistaan erästä poistamisella ilman muita seuraamuksia.

Ottelusta poistaminen (punainen ja keltainen kortti erikseen) on vielä kovempi rangaistus. Joukkueen jäsenen, jota rangaistaan ottelusta poistamisella, tulee vaihtaa välittömästi, jos hän on kentällä, sääntömääräisen pelaajavaihdon avulla ja hänen on poistuttava kilpailun valvotulta alueelta, ottelun loppuajaksi, ilman muita seuraamuksia.

Toistuvat käytösrikkeet joukkueen saman jäsenen toimesta, samassa ottelussa rangaistaan progressiivisesti. Joukkueen jäsen saa siis toistaessaan rikkeen aina edellistä ankaramman rangaistuksen.

Kaikki käytösrankaistukset ovat henkilökohtaisia ja ovat voimassa koko ottelun ajan ja ne merkitään ottelupöytäkirjaan. Ne eivät kuitenkaan siirry ottelusta toiseen.

Seura voi myös saada rangaistuksia kilpailusääntöjen ja sarjamääräysten rikkomisesta.

Lentopallon säännöt löytyvät Lentopalloliiton nettisivuilta:

- www.lentopalloliitto.fi → Faktapankki

Suomen Lentopalloliitto
Radiokatu 20
00240 Helsinki

Sähköposti: office@lentopalloliitto.fi
Lentopalloliiton nettisivut: www.lentopalloliitto.fi
Mestaruusliigan nettisivut: www.mestaruusliiga.fi