

ROUNDNET  
VIRALLISET PELISÄÄNNÖT  
2021

# Sisällys

<b>Yleistä</b>	3
<b>Luku 1: Pelivälineet ja -kenttä</b>	4
<b>Luku 2: Pelaajat</b>	5
<b>Luku 3: Peliformaatti</b>	6
<b>Luku 4: Syöttäminen</b>	9
<b>Luku 5: Pallon pelaaminen</b>	17
<b>Luku 7: Urheilijamainen käytös</b>	22
<b>Luku 8: Virhehuudot ja erimielisyyksien ratkaiseminen</b>	23
<b>Luku 9: Tarkkailijat ja heidän velvollisuutensa</b>	24

## Yleistä

Roundnet on joukkuepeli, jossa pelaa kaksi kahden pelaajan joukkuetta. Joukkueet asettuvat toisiaan vastakkain niin, että verkko on keskellä. Piste alkaa, kun aloitussyöttäjä lyö pallon verkon kautta vastustajaa kohti. Aloitussyötön jälkeen pelissä ei ole puolia tai rajoja. Pelin tavoite on lyödä pallo verkon kautta niin, että vastustaja ei onnistu palauttamaan sitä.

Joukkueelle sallitaan korkeintaan kolme kosketusta, joilla pallo tulee palauttaa verkkoon. Kun pallo on lyöty verkkoon, pallonhallinta siirtyy vastustajalle. Palloralli jatkuu, kunnes jompikumpi joukkueista ei kykene palauttamaan palloa verkkoon sääntöjen puitteissa. Pelaajat voivat liikkua kuten haluavat pisteen aikana, kunhan he eivät fyysisesti estä vastustajaa.

# Luku 1: Pelivälineet ja -kenttä

## 1.1. Pelivälineet

1.1.1. Välineet - Virallisissa turnauksissa käytetään Spikeball Pro -settiä ja -palloa.

1.1.2. Verkon osat ja mitat - Spikeball Pro -setissä on 5 rimaa, 5 jalkaa ja verkko. Verkon halkaisija on 91cm (3 jalkaa) ja korkeus 20cm.

1.1.3. Verkon kireys - Verkon kireys tulisi olla samanlainen koko verkon alueella. Kun pallo tiputetaan 150cm (5 jalkaa) korkeudelta maan pinnasta, pallon tulisi pompata 50cm (20 tuumaa) verkosta (mitaten pallon pohjasta).

1.1.4. Pallon täyttöpaine: Pallon paine tulisi olla sellainen, että sen ympärystymitta on 30,5cm (12 tuumaa). Jos käytetään Pro-setissä mukana tulevaa mittausrunkulaa, pallon tulisi mennä siitä läpi kevyesti painaen.

## 1.2. Pelikenttä

1.2.1. Pelikentän osat - Roundnet-kenttä koostuu verkosta, syöttörajoista, No Hit Zone -rajasta ja määritetystä pelialueesta.

1.2.2. Pelikentän pystyttäminen - Pelikentän alueeksi tulee määrittää minimissään 9m x 9m alue, mutta se saa olla suurempikin. Tarvittaessa turnauksen järjestäjä rajoittaa osallistuvien joukkueiden määrää siten, että pelikentän koko täyttää vaatimukset.

1.2.3. Syöttörajat - Kun mahdollista, syöttörajan rinki tulee piirtää 213cm (7 jalkaa) verkon reunasta tai 259cm (8,5 jalkaa) verkon keskipisteestä. Pelaajien aloituspaikat merkitään rinkiin viivoilla. Jos pelataan sisällä, viivojen piirtämisen sijaan voidaan käyttää teippiä kiinnitettynä lattiaan tasaisin välimatkoin.

1.2.4. No Hit Zone -rajat - Kun mahdollista, piirretään No Hit Zone -rinki 45cm (1,5 jalkaa) verkon reunasta tai 90cm (3 jalkaa) verkon keskipisteestä. Jos pelataan sisällä, viivojen piirtämisen sijaan voidaan käyttää teippiä kiinnitettynä lattiaan tasaisin välimatkoin.

## Luku 2: Pelaajat

### 2.1. Joukkueen kokoonpano

Joukkueeseen kuuluu kaksi pelaajaa.

### 2.2. Pelaajien pelivälineet / vaatetus

2.2.1. Pelaajat saavat käyttää nappulakenkiä, lenkkitosuja tai pelata paljain jaloin omalla vastuullaan. Vaarallisia osia sisältävät kengät kuten juoksuun tarkoitetut piikkarit tai rikkinäisiä, teräviä nappuloita sisältävät kengät eivät ole sallittuja.

2.2.2. Pelaajat saavat käyttää silmälaseja omalla vastuullaan.

2.2.3. Pelaajat saavat käyttää mitä tahansa pehmeitä vaatteita, jotka eivät vaaranna kenenkään turvallisuutta eivätkä tarjoa epäreilua etua tavalla tai toisella.

2.2.4. Polvisuojia saa käyttää suojana tai tukena.

2.2.5. Pelaajat eivät saa käyttää vaatteita tai välineitä, jotka epäreilulla tavalla vaikuttavat pallon kulkuun tai toisen pelaajan liikkumiseen.

2.2.6. Turnauksen järjestäjällä on oikeus kieltää pelaajaa käyttämästä välinettä tai vaatetta, joka ei ole näiden sääntöjen hengen mukainen.

2.3. Turnauksen järjestäjä varaa oikeuden muuttaa joukkueen nimeä, logoa tai peliasua, jos se katsotaan syystä tai toisesta epäsovivaksi.

## Luku 3: Peliformaatti

3.1. Pisteen voittaminen - Pisteitä voi voittaa joko syöttävä tai vastaanottava joukkue. Joukkue voittaa pisteen, kun:

- 3.1.1. Vastustaja ei onnistu palauttamaan palloa verkkoon sääntöjen puitteissa.
- 3.1.2. Vastustaja tekee pisteen häviämiseen johtavan sääntörikkeen.
- 3.1.3. Vastustaja tekee syöttövirheen kummallakin aloitusyötön yrityksellään.

3.2. Pisteen uusiminen - piste pelataan uudelleen, kun:

- 3.2.1. Joukkueet ovat eri mieltä lyönnin laillisuudesta.
- 3.2.2. Joukkueet ovat eri mieltä siitä, onko sääntörikkomusta tapahtunut.
- 3.2.3. Tietyn tyyppisissä estotilanteissa, katso Luku 6.
- 3.2.4. Pelin ulkopuolinen häiriön sattuessa (esimerkiksi pelaaja, pallo tai jokin muu pelin ulkopuolinen objekti häiritsee peliä)
- 3.2.5. Jos piste uusitaan laillisen aloitusyötön jälkeen, peliä jatketaan samassa pistetilanteessa, syöttöjärjestyksessä ja samoilla pelaajien paikoilla. Syöttäjä aloittaa ykkösyötöllä. Jos piste pelataan uudelleen koska joukkueet ovat eri mieltä aloitusyötön laillisuudesta, peli jatkuu samassa pistetilanteessa, syöttöjärjestyksessä, samoilla pelaajien paikoilla ja virhemäärällä.

3.3. Piste - piste on tapahtumaketju aloitusyötöstä siihen, kun pallo ei enää ole pelissä.

- 3.3.1. Jos syöttävä joukkue voittaa pisteen, se saa pisteen ja jatkaa syöttämistä.
- 3.3.2. Jos vastaanottava joukkue voittaa pisteen, se saa pisteen ja sen täytyy syöttää seuraavana.

3.4. Erän voittaminen - erän voittaa joukkue, joka saavuttaa sovitun pistemäärän ensimmäisenä (yleensä 15 tai 21).

- 3.4.1. Peli täytyy voittaa kahdella pisteellä, ellei toisin ole sovittu. Esimerkiksi tilanteessa 14-14 tai 20-20, peliä jatketaan kunnes jompikumpi joukkue on kahden pisteen johdossa.
- 3.4.2. Pisteraja (hard cap) - turnausjärjestäjä voi päättää, että tietyissä peleissä on pisteraja. Tämä tarkoittaa, että jos peli on tasan tietyssä vaiheessa, seuraava piste määrittää voittajan. Esimerkiksi jos pisteraja on 25 ja peli on tilanteessa 24-24, seuraava piste on ratkaiseva. Pisteraja tulee määrittää ennen kuin peli alkaa.

3.5. Ottelun voittaminen - Ottelu on voitettu kun joukkue voittaa sovitun määrän eriä (yleensä 2).

3.6. Luovuttaminen - Joukkue joka ei pysty tai ei suostu pelaamaan, voi joutua luovuttamaan voiton. Päätöksen tästä tekee turnauksen järjestäjä.

3.7. Syöttävän ja vastaanottavan joukkueen päättäminen

3.7.1. Yksi erä - Kolikonheiton tai kivi-paperi-sakset -pelin voittaja pääsee valitsemaan ensimmäisenä aloitusvuorossa olevan joukkueen tai pelaajien aloitussijainnit.

3.7.2. Kahden erän pelit - Pudotuspeleissä korkeamman seedin joukkue saa valita aloittavan joukkueen, pelaajien aloitussijainnit tai lykätä valintaoikeuttaan. Jos korkeamman seedin joukkue lykkää valintaoikeuttansa, alemman jyvityksen ("seedin") joukkue saa valita aloittavan joukkueen tai pelaajien aloitussijainnit. Toisessa erässä valintaoikeus on joukkueella, joka ei päässyt valitsemaan ensimmäisessä pelissä.

3.7.3. Kolmen erän pelit - Jos peli menee viidenteen erään, heitetään kolikkoa tai pelataan yksi kivi-paperi-sakset -peli, jonka voittaja saa valita aloittavan joukkueen tai pelaajien aloitussijainnit viidennessä pelissä.

### 3.8. Pelaajien sijainnit

3.8.1. Neljä pelaajaa asettuvat neljään kohtaan verkon ympärille, 90 asteen kulmissa toisiinsa nähden. Joukkueen pelaajat ovat vierekkäin. Kaikkien pelaajien kaikki kontaktipisteet maahan tulee olla syöttölinjan takana (213cm verkosta).

3.8.2. Alussa määritettyjä pelaajien paikkoja käytetään koko ottelun ajan. Yleensä paikat ovat kohdakkain pelikentän laitojen kanssa. Paikkojen kohdat merkitään viivoilla, jos mahdollista.

3.8.3. Ottelun alussa syöttövuorossa aloittava joukkue päättää, kumpi pelaaja on oikealla ja kumpi vasemmalla puolella. Syöttämisen aloittaa oikeanpuoleinen pelaaja. Kun aloittava joukkue on päättänyt paikat, vastaanottava joukkue saa päättää, kumpi pelaaja on oikealla ja kumpi vasemmalla.

3.8.4. Syötön vastaanottaja on pelaaja, joka on vastapäätä syöttävää pelaajaa kohden. Kun syöttäjä on asettanut jalkansa paikoilleen, syötön vastaanottaja saa liikkua mihin tahansa ilman rajoituksia.

3.8.5. Vain edellä mainittu syötön vastaanottaja saa ottaa syötön vastaan.

3.8.6. Kaksi muuta pelaajaa saa liikkua sijainnistaan vasta kun syöttäjä on iskenyt palloa.

3.8.7. Jos syöttävä joukkue voittaa pisteen, syöttäjä vaihtaa parinsa kanssa paikkoja ja syöttää toista vastustajan pelaajaa vastaan.

3.8.8. Jokaisen viiden pelatun pisteen jälkeen kaikki pelaajat liikkuvat yhden sijainnin vastapäivään olosuhteiden tasapuolisuuden vuoksi

3.8.9. Jos ei-vastaanottava tai ei-syöttävä pelaaja ottaa askeleen ennen kuin syöttäjä on iskenyt palloa, seuraa pisteen häviäminen. Jos he kumpikin liikkuvat ennen kuin syöttäjä on iskenyt palloa, ensimmäisenä liikkuneen pelaajan joukkue häviää pisteen. Jos ennenaikaiset liikkeet tapahtuvat samaan aikaan, piste pelataan uudelleen.

### 3.9. Aikalisät

3.9.1. 60 sekunnin aikalisät - Joukkueilla on yksi 60 sekunnin aikalisä per peli. Aikalisää ei voi ottaa kesken pisteen. Aikalisää ei voi ottaa pisteen ensimmäisenä ja toisen syötön välillä paitsi jos kyseessä on loukkaantumisesta johtuva aikalisä. Joukkueet eivät saa poistua pelialueelta ja heille tulisi olla varattuna tarvittavat varusteet lähellä pelikenttää ennen ottelun alkua.

3.9.2. Loukkaantumis-aikalisät - Loukkaantuneelle pelaajalle annetaan maksimissaan viiden minuutin palautumisaika kerran ottelun aikana. Katso lisää kohdasta 3.13.1.

3.10. Pisteiden välinen aika - Pisteet tulee pelata jatkuvasti ilman taukoja. Pisteiden loputtua pallo tulee hakea pelaajien haltuun välittömästi. Kun pallo on pelaajien hallussa ja annettu syöttäjälle, hänen tulee asettua paikalleen, ilmoittaa pistetilanne ja iskeä aloitusyöttönsä. Kun syöttäjä on ilmoittanut pistetilanteen ja pitänyt pienen tauon (maksimissaan 2 sekuntia; katso kohta 4.5.1.), syöttäjällä on 5 sekuntia aikaa iskeä palloa. Jos pelaaja viivyttää näissä toimissa, hän saa viivyttämisvaroituksen. Jos pelin viivyttäminen toistuu, jokainen uusi viivyttäminen tulkitaan virheeksi.

3.11. Aika pelien välillä - Pelaajilla on kolme minuuttia aikaa pelien väleissä. Pelaajien tulee pysyä lähellä pelikenttää. Jos pelaaja ei ole valmis tauon päätyttyä, annetaan varoitus pelin viivyttämisestä 3 minuutin myöhästymisen jälkeen. Jos pelaajat eivät ole valmiita seuraavan minuutin aikana, vastustaja saa pisteen. Tämän jälkeen vastustaja saa pisteen per jokainen myöhästytty minuutti.

3.12. Välineiden vaihtaminen ja säätäminen - Jos verkko tai pallo ei enää sovellu pelaamiseen, ottelu on tauolla kunnes korvaava väline on löytynyt. Kun peli taas jatkuu, ovat pistetilanne, pelaajien paikat, syöttöjärjestys sekä pelitilanne (eli 1./2. syöttö, aikalisien määrä, rangaistukset ja varoitukset ovat voimassa ja niin edelleen) samassa tilanteessa kuin aiemmin. Jos verkko liikkuu alkuperäisestä paikastaan tai muuttaa muotoaan (esimerkiksi jalka taipuu sisään, verkko irtoaa koukusta tms.), se korjataan alkuperäiseen muotoonsa ennen kuin pelaajat asettuvat paikoilleen seuraavaa pistettä varten.

### 3.13. Yllättävät keskeytykset

3.13.1. Loukkaantuminen - loukkaantumistilanteessa ottelu pysäytetään. Kun pelaaja saa apua/hoitoa, hänellä on 5 minuuttia aikaa jatkaa pelaamista. Jos pelaaja ei kykene pelaamaan 5 minuutin tauon jälkeen, joukkueen täytyy luovuttaa ottelu. Jos pelaaja jatkaa pelaamista ja loukkaantuu uudelleen, hänen tulee jatkaa pelaamista minuutissa tai luovuttaa ottelu. Jos tämän jälkeen loukkaantuminen aiheuttaa yli 15 sekunnin pelikatkoksia, loukkaantuneen pelaajan joukkueen täytyy luovuttaa.

3.13.2. Ulkoinen häiriö - Jos pelin ulkoinen häiriö/este estää ottelun pelaamisen, ottelu menee tauolle. Kun ottelua voidaan jatkaa, ovat pistetilanne, pelaajien paikat, syöttöjärjestys sekä pelitilanne (eli 1./2. syöttö, aikalisien määrä, rangaistukset ja varoitukset ovat voimassa ja niin edelleen) samassa tilanteessa kuin aiemmin.



## Luku 4: Syöttäminen

4.1. Pelin ensimmäinen syöttö - Kolikonheiton tai yhden kivi, paperi, sakset -pelin (turnauksen järjestäjän päättämä) voittaja saa valita syöttövuoron tai aloituspaikat. Pudotuspelissä korkeamman jyvityksen ("seedin") omaava joukkue voi valita syötön/vastaanoton, aloituspaikat tai siirtää päätöksen toiselle joukkueelle (katso 3.7.).

### 4.2. Syöttöjärjestys

4.2.1. Syöttämisen aloittava joukkue päättää kumpi heidän joukkueensa pelaajista aloittaa syöttäjänä. Syöttäjä aloittaa parinsa oikealta puolelta. Tämä pelaaja jatkaa syöttäjänä kunnes vastaanottava joukkue voittaa pisteen.

4.2.2. Kun vastaanottava joukkue voittaa pisteen, he saavat syöttövuoron, ja vasemmalla oleva pelaaja aloittaa aloittaa joukkueen syötöt. Tästä eteenpäin syöttö vaihtuu joukkueen pelaajien välillä jokaisen syöttövuoron vaihtumisen jälkeen. Tämä neljän pelaajan järjestys jatkuu pelin loppuun saakka.

4.2.2.1. Aloituspaikkojen tarkoitus on varmistaa että pelaajat ovat oikeilla paikoilla, ja että tulos on oikea. Kun joukkueen pistemäärä on parillinen, on syöttäjä joukkueoverinsa oikealla puolella. Kun joukkueen pistemäärä on pariton, on syöttäjä joukkueoverinsa vasemmalla puolella. Pelin alkaessa syöttävän joukkueen pisteet ovat 0, joten syöttäminen alkaa oikealta. Syöttövuoro vaihtuu toisen joukkueen tehdessä pisteen. Heillä on nyt 1 piste, ja siten he aloittavat syötöt vasemmalta. Huom. - voimakas estäminen (strong hinder) voi rikkoa järjestyksen, jos estetty joukkue päättää vaihtaa syöttövuoron.

4.2.3. Järjestys uudessa erässä - Kohdissa 4.2.1. ja 4.2.2. määritetyt tapahtumat toteutuvat jokaisessa erässä, joten syöttöjärjestyksen ei tarvitse pysyä samana useamman erän ajan.

4.3. Syöttöpaikat - Jos syöttänyt joukkue voittaa pisteen, vaihtaa syöttäjä paikkoja parinsa kanssa, ja syöttää vastustajajoukkueen toiselle pelaajalle.

### 4.4. Syötön piirteitä

4.4.1. Ennen syöttöä syöttäjän täytyy asettua paikalleen niin, että kaikki kontaktipisteet maahan ovat syöttöviivan takana.

4.4.2. Paikalleen asettumisen jälkeen ja syöttöliikkeen aikana - sisältäen iskun, saattamisen ja siitä koituvan momentumin - kaikkien kontaktipisteiden tulee pysyä syöttöviivan takana.

4.4.3. Vähintään yhden jalan tulee säilyttää sama kontaktipiste maahan kunnes pallo on osunut verkkoon.

4.4.4. Syöttäjä voi ottaa yhden askeleen mihin tahansa suuntaan. Tämä määrittää tukijalan. Kun astuva jalka koskee maahan, tulee tämänkin jalan säilyttää kosketuspiste.

4.4.5. Pallon tulee liikkua vähintään 10 cm (4 tuumaa) irrotuspisteestä ennen iskua. Huom.: tämän säännön hengessä on tarkoitus, että vastaanottava joukkue näkee että pallo on irrotettu, ja että se on isketty sääntöjen mukaisesti. Jos kumpikaan näistä ei ole kyseenalaisia, on heitto säännön tarkoituksen mukainen.

4.4.6. Syötöt täytyy iskeä. Palloa ei saa ottaa kiinni tai heittää.

4.4.7. Syötön voi iskeä millä tahansa voimalla; lyhyet syötöt ovat sallittuja.

4.4.8. Syöttö ei saa olla korkeampi, kuin vastaanottajan olkapää, kun vastaanottaja on atleettisessa asennossa (katso 4.5.1.2. ja 4.6.8.). Syötön iskukulmassa ei ole rajoitusta.

#### 4.5. Syötön suorittaminen

4.5.1. Syöttäjän tulee asettaa jalkansa keskipisteenään annettu syöttöpaikka (katso 3.8.2.). Ennen syöttöliikkeen aloittamista syöttäjän tulee ilmoittaa pistetilanne syötön vastaanottajalle, kertoen syöttävän joukkueen pistemäärän ennen vastaanottavan joukkueen pistemäärää, jonka jälkeen pitää lyhyt tauko (maks. 2 sekuntia) varmistaakseen että vastaanottaja on valmis ja pistetilanteesta ollaan samaa mieltä. Syötön vastaanottaja voi liikkua paikaltaan sen jälkeen kun syöttäjä on valmis.

4.5.1.1. Jos syöttäjä ei ilmoita pistetilannetta, ilmoittaa väärän pistetilanteen, tai ilmoittaa pistetilanteen syöttöliikkeen aikana, vastaanottava joukkue voi vaatia pisteen uudelleen pelaamista ennen heidän toista kosketustaan. Huom. - säännön hengen tarkoitus on varmistaa, että toinen joukkue on valmis, ja selvittää erimielisyydet pistetilanteesta ennen pisteen alkamista. Älä ole ääliö.

4.5.1.2. Vastaanottajan atleettinen asento määrittää syötön sallitun korkeuden. Atleettisessa asennossa polvet ovat hieman koukistetut, jalat hieman olkapäitä leveämmällä ja rintakehä on jalkaterien yläpuolella.

4.5.2. Jos syöttäjä tekee syöttövirheen (katso 4.6.), on syöttävällä joukkueella vielä yksi yritys sääntöjen mukaiseen syöttöön.

4.5.2.1. Jos syöttäjä tekee syöttövirheen, voi kumpi tahansa vastaanottavan joukkueen pelaajista huutaa "virhe" siihen asti kunnes palloon on koskettu toisen kerran, pallon hallinta on vaihtunut, tai välittömästi (noin kolmen sekunnin sisällä) pallon ollessa poissa pelistä. Syöttäjä saa tämän jälkeen vielä toisen syötön. Jos toinenkin "virhe" huudetaan, saa vastaanottava joukkue pisteen.

4.5.2.1.1. Jos syöttövirheen jälkeen tapahtuu vastaanottavan joukkueen sääntöriike ennen kuin palloon on koskettu toisen kerran tai pallon hallinta on vaihtunut, menee syöttövirhe sääntöriikkeen edelle.

4.5.2.2. Syötön vastaanottava joukkue voi jatkaa pelaamista syöttövirheestä huolimatta. Poikkeukset 4.6.9.-4.6.13. Jos pelaaja tai tarkkailija ei huuda virhettä, pallo on pelissä. Vastaanottavan joukkueen ei tarvitse ilmoittaa jos he päättävät pelata syöttövirheestä huolimatta.

#### 4.6. Syöttövirheet

4.6.1. Palloa isketään ennen kuin se on liikkunut 10 cm (4 tuumaa) irroituspisteestä.

4.6.2. Paikalleen asettumisen jälkeen tai syöttöliikkeen aikana - sisältäen iskun, saattamisen ja siitä koituvan momentumin - syöttäjä koskettaa syöttöviivan päälle tai sen yli. Tämä sisältää koskettamisen pelaajaan, joka on syöttöviivan päällä tai sen sisäpuolella.

4.6.2.1. Kyseessä on virhe, vaikka piste olisi päätynyt ennen kuin syöttäjä tekee kontaktin syöttöviivan päälle tai sen yli.

4.6.2.2. Syöttäjä saa tehdä kontaktin syöttöviivan päälle tai yli vasta. kun syötön aiheuttama momentum on päätynyt ja syöttäjä on saavutanut tasapainon.

4.6.3. Pallo kopataan tai se heitetään. Katso 5.3.2.

4.6.4. Syöttäjä ei säilytä yhtä kosketuspistettä tukijalallaan kunnes pallo osuu verkkoon.

4.6.5. Otettuaan askeleen, syöttäjä ei säilytä samaa kontaktipistettä maahan astuvalla jalallaan, kunnes pallo on osunut verkkoon.

4.6.6. Pallon osuu peliverkon kehään tai jalkoihin, suorasti tai epäsuorasti.

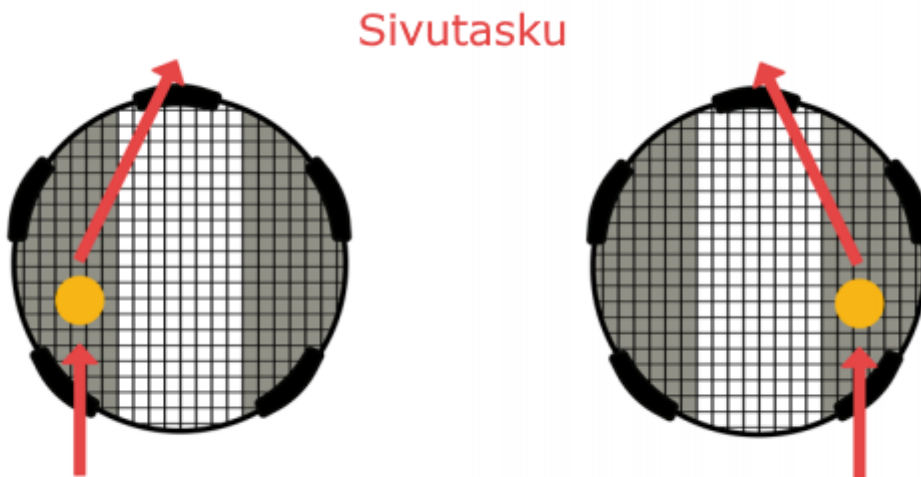
4.6.7. Syöttäjän kehon mikä tahansa osa koskettaa maata 1,8 m (6 jalan) syöttöviivan sisäpuolella ennen kuin palloa on isketty. Jos syöttäjä iskee palloa yksi jalka ilmassa, tämän jalan tulee koskea maata vähintään 1,8 m (6 jalan) päässä verkosta ennen seuraavaa liikettä. Kontakti viivaan on rikkomus.

4.6.6. Otettuaan askeleen, syöttäjä ei säilytä yhtä kosketuspistettä astuneella jalallaan.

4.6.7. Sivutaskut, "side pockets" (Huom: taka- ja etutaskut ovat laillisia, poikkeuksena 4.6.7.2.3.)

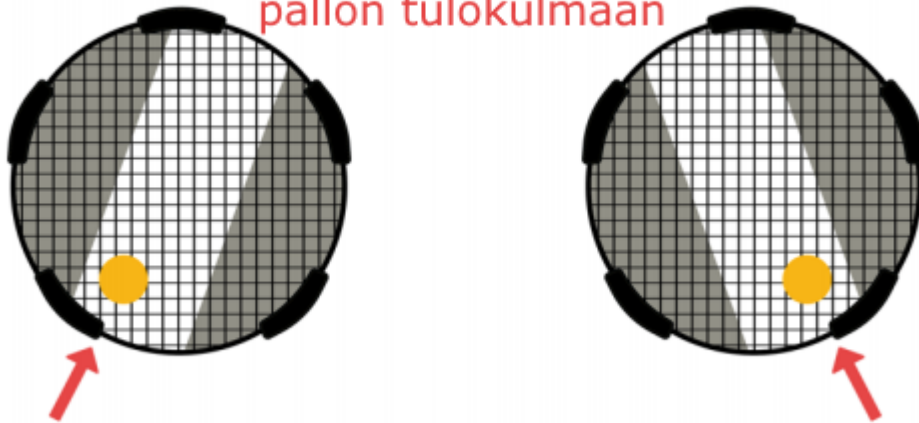
4.6.7.1. Sivutasku - osuttuaan verkon sivuosaan, pallon kulkusuunta muuttuu horisontaalitasossa vastakkaiseen suuntaan.

4.6.7.1.1. Jos pallo osuu verkon vasempaan kolmannekseen ja kulkusuunta muuttuu oikealle, tai jos pallo osuu verkon oikeaan kolmannekseen ja kulkusuunta muuttuu vasemmalle, kyseessä on tasku ja virhe.

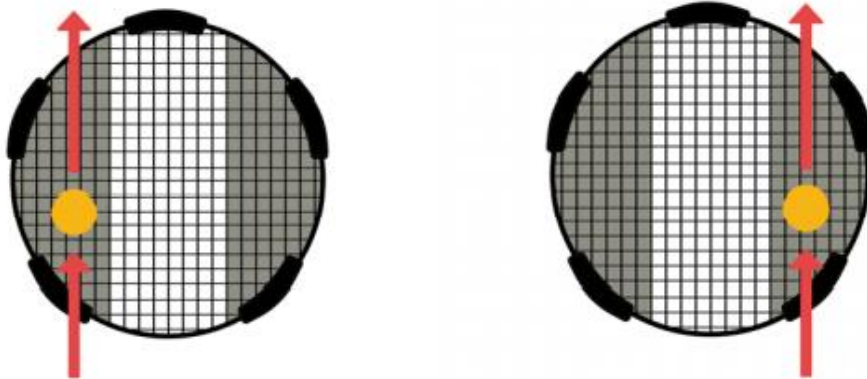


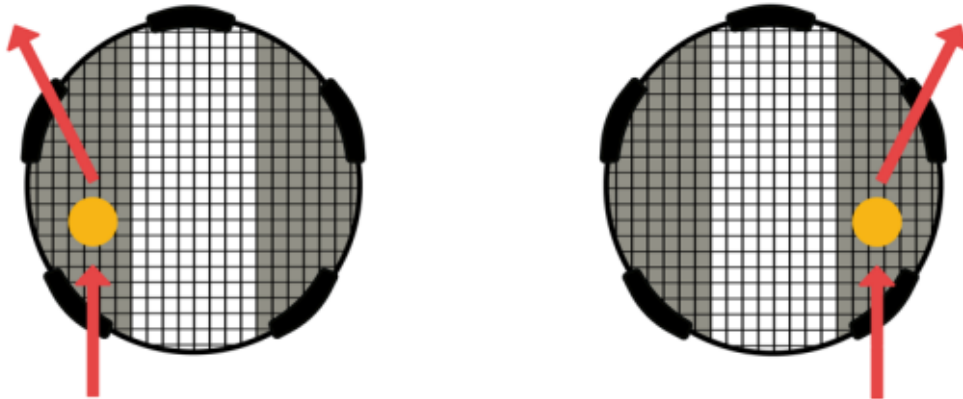
4.6.7.1.2. Vasen tai oikea puoli verkosta määritellään pallon tulokulman mukaan.

### Verkon osat suhteessa pallon tulokulmaan



4.6.7.1.3. Jos pallo osuu verkon sivuosaan mutta ei muuta suuntaa vastakkaiseen suuntaan, syöttö on laillinen.

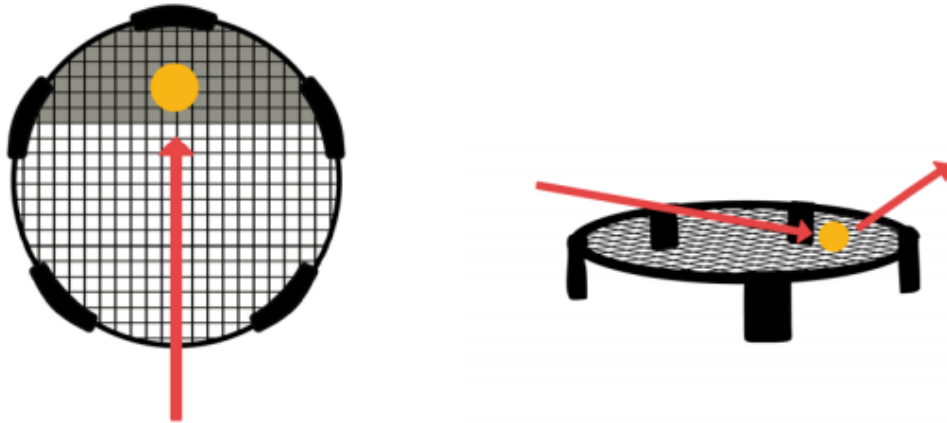




4.6.7.2. Takatasku - kun pallo on osunut verkon taka- tai sivuosaan, pallon vertikaalinen kulkusuunta muuttuu jyrkemmäksi. (Huom. tämä perustuu kohtaan, josta pallo poistuu verkosta, ei mihin se ensimmäisenä osuu.)

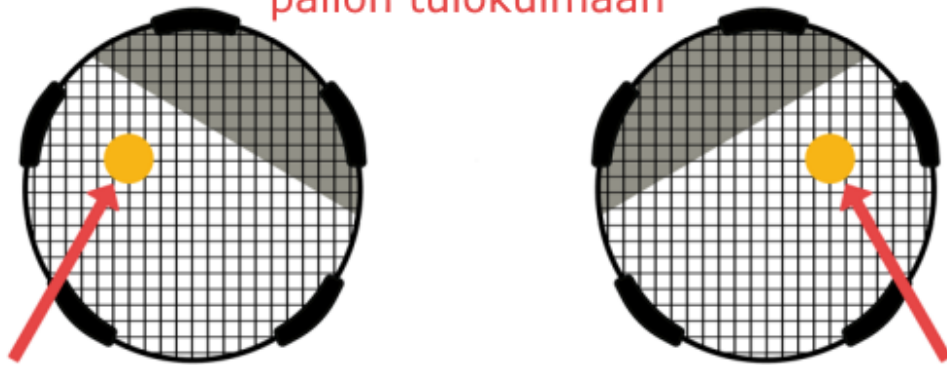
4.6.7.2.1. Jos pallo osuu verkon takakolmannekseen ja poistuu jyrkemmässä kulmassa kuin missä se verkkoon saapui tai jos pallo osuu verkon sivuosaan ja poistuu jyrkemmässä kulmassa kuin missä se verkkoon saapui, syöttö on laillinen.

## Takatasku

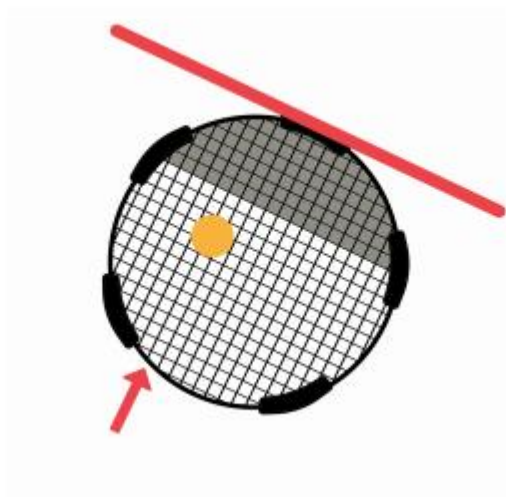


4.6.7.2.2. Verkon takakolmannes määritellään pallon tulokulman mukaan

## Verkon takaosa suhteessa pallon tulokulmaan



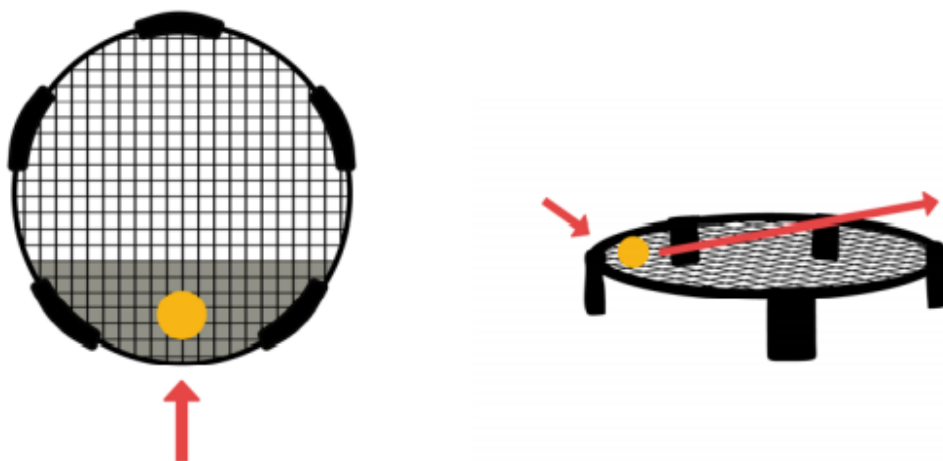
4.6.7.2.3. Takatasku on virhe, jos pallo ei liiku eteen päin. Jokaisen pallon osan tulee pudota verkon yli siinä kohdassa, joka on kauimpana pallon horisontaalisesta tulokulmasta katsottuna.



4.6.7.3. Etutasku - Pallo osuu verkon etuosaan, jonka jälkeen pallon vertikaalinen kulkusuunta muuttuu matalammaksi.

4.6.7.3.1. Jos pallo osuu verkon etukolmannekseen ja poistuu verkosta matalammassa kulmassa, syöttö on laillinen.

### Etutasku



4.6.7.3.2. Verkon etukolmannes määritellään pallon tulokulman mukaan.



4.6.8. Pallon jokainen osa on korkeammalla kuin vastaanottajan olkapäät sillä hetkellä, kun vastaanottaja koskettaa palloa tai kun pallo ohittaa vastaanottajan. Jos vastaanottaessa vastaanottaja alentaa olkapäitään, olkapäiden korkeus määritellään alkuperäisen asennon mukaan. Jos syöttöä vastaanottaessa vastaanottaja nostaa olkapäitään, olkapäiden korkeus määritellään uuden asennon mukaan.

4.6.9. Pallo ei osu verkkoon, kehään tai jalkoihin ollenkaan.

4.6.10. Pallo jää verkon alle. (Tunnetaan myös nimellä Lobster Trap.)

4.6.11. Pallo osuu verkkoon, kehään tai jalkoihin useamman kerran.

4.6.12. Syötön jälkeen ensimmäinen kontakti palloon on syöttävän joukkueen pelaajaan (pelaaja osuu pelitoveriinsa syötöllään).

4.6.13. Pallosta irroitetaan, mutta ei isketä. Kun pallo on irroitettu, pudottaminen, kiinni ottaminen tai ohi mennyt isku lasketaan kaikki virheiksi.

4.6.14. Tapahtuu ajoitusrikkomus. Katso 3.10.



## Luku 5: Pallon pelaaminen

5.1. Pallo pelattavana - Pallo on pelattavana aina syötön iskusta siihen hetkeen asti, kunnes seuraavat kohdat tapahtuvat

5.1.1. Syöttövirhe tapahtuu ja/tai se kutsutaan pelaajien tai tarkkailijan toimesta.

5.1.2. Rike tapahtuu ja/tai rike kutsutaan pelaajien tai tarkkailijan toimesta.

5.2 Kosketus palloon

5.2.1. Kosketus on mikä tahansa pelaajan osuma palloon.

5.2.2. Joukkueelle sallitaan enintään kolme (3) kosketusta palloon, pelaajien kosketuksia vuorotellen, kun palloa palautetaan verkkoon. Jos enemmän kosketuksia käytetään syyllistyy joukkue "neljän kosketuksen" rikkeeseen ja häviää pisteen.

5.2.3. Peräkkäiset kosketukset - Pelaaja ei saa koskea kahta peräkkäistä kertaa palloon. Poikkeus kohta 5.3.5.

5.2.4. Samanaikaiset kosketukset - Jos molemmat joukkueen pelaajat koskevat palloon saamaan aikaan lasketaan se kahdeksi kosketukseksi. Tämän jälkeen kumpi tahansa pelaaja voi koskea palloon mikäli joukkue ei ole jo käyttänyt kolmea kosketusta.

5.3 Kosketuksen ominaisuudet

5.3.1. Pallo voi koskea mitä tahansa kehon osaa.

5.3.2. Palloa pitää iskeä, ei kopata tai heittää. Isku tarkoittaa sitä että pallo pomppaa tai kimpoaa kosketuskohdasta.

5.3.2.1. Koppi tapahtuu, jos pallo lepää pelaajan jonkin kehonosan päällä.

Pallo ei saa levätä pelaajan kämmenen (esim. pallon syöttö, passi, kaverille) tai minkään muun kehon osan päällä.

5.3.2.2. Heitto tapahtuu jos pallon lentosuunta muuttuu pitkittyneen kosketuksen takia. Heitto tapahtuu kun pelaajan kosketus palloon päättyy eri kulmassa kun se on alkanut. Esimerkiksi kun pelaaja kurottaa palloon ja heittää sen taaksepäin puhtaan kosketuksen sijasta, tai kun pelaaja suorittaa lyhyttä lyöntiä ja aloittaa kosketuksen tietyssä kulmassa, mutta pidennetyn kosketuksen seurauksena kosketus loppuu eri kulmassa.

5.3.3. Pelaaja ei saa koskea palloon kahdella kädellä. Poikkeus kohdat 5.3.4. ja 5.3.5.

5.3.4. Joukkueen vuoron ensimmäisellä kosketuksella pallo voi koskea useampaan kehon eri kohtaa, jos kosketus tapahtuu samanaikaisesti.

5.3.5. Joukkueen vuoron ensimmäisellä kosketuksella pallo voi koskea useampaan kehon eri kohtaan peräkkäin, jos kosketukset tapahtuvat pelaajan yhden liikkeen tai asennon aikana. Nämä peräkkäiset kosketukset lasketaan yhdeksi kosketukseksi. Tämä sääntö ei päde jos kosketukset tapahtuvat kahdessa kämmenen eri osassa (esim. kämmen ja sormet), jotta vältetään heitot.

5.3.6. Pallonhallinnan ensimmäisen kosketuksen käyttänyt pelaaja saa käyttää myös toisen kosketuksen, jos ensimmäinen kosketus tapahtui ennen, kuin pallon lentorata suuntautui alaspäin. Tämä lasketaan hallinnan toiseksi kosketukseksi.

5.3.6.1. Peräkkäiset kosketukset 5.3.6. kuvatulla tavalla eivät ole sallittuja syöttöä vastaanottaessa.

5.3.6.2. Jos pelaaja käyttää peräkkäisen kosketuksen 5.3.6. kuvatulla tavalla, toista kosketusta ei saa iskeä verkkoon.

#### 5.4 Pallon pelaamiseen liittyvät rikkeet

5.4.1. Neljä kosketusta - Joukkue tekee neljä kosketusta ennen kuin pallo palautetaan verkkoon.

5.4.2. Virheellinen kosketus - Pallo kopataan tai heitetään.

5.4.3. Kahden käden kosketus - Pelaaja osuu palloon kahdella kädellä samaan aikaan. Poikkeus kohta 5.3.4.

5.4.4. Kaksoiskosketus - Pelaaja osuu palloon kaksi kertaa peräkkäin tai pallo osuu peräkkäin kahteen eri kehon kohtaan. Poikkeus kohta 5.3.5.

#### 5.5 Pallon osuminen verkkoon

5.5.1. Virheelliset verkko-osumat - Kun pallo palautetaan verkolle, on palautus virheellinen ja johtaa pisteen häviämiseen jos:

5.5.1.1. Pallo osuu millään tavalla maahan.

5.5.1.2. Pallo osuu ensin suoraan verkon kehään, jalkoihin tai verkon alaosaan.

5.5.1.3. Pallo pomppaa verkossa useammin kuin kerran tai pomppaa kerran verkosta mutta osuu verkkoon tai reunoihin matkalla maata kohti.

5.5.1.4. Pallo vierii pitkitetyksi verkossa.

5.5.2 Tasku ("pocket") - Kosketus on laillinen pisteestä pelattaessa kun pallo osuu verkossa lähelle kehää niin että sen lentorata muuttuu, kuitenkin ilman kehäkosketusta. Huomio, aloitussyötössä osa taskuista ei ole sallittuja.

5.5.3 Kehärullaus ("roll-up") - Kosketus on laillinen pistettä pelattaessa, kun kovan lyönti-kosketuksen seurauksena pallo osuu ensin puhtaasti verkkoon mutta sitten rullaa verkossa ollessaan reunan kautta ilmaan, mahdollisesti suuntaa muuttaen. Huomio, aloitussyötössä tämä ei ole sallittua.

5.5.4 Pallon hallinnan vaihto.

5.5.4.1. Pallon hallinta vaihtuu kun pallo irtoaa verkosta siihen osuttuaan. Kummankaan joukkueen pelaaja ei saa koskea palloon sen ollessa pelin aikana kosketuksissa verkkoon.

5.5.5 Muut kosketusrikkeet. Kaikki johtavat pisteen häviämiseen.

5.5.5.1. Puolustava pelaaja yrittää pelata palloa toisen joukkueen vuorolla.

5.5.5.2. Hyökkäävä pelaaja lyö pallon verkkoon, jonka jälkeen se osuu pelaajaan itseensä tai kosketuksen suorittaneen pelaajan joukkuekaveriin.

5.5.5.3. Pelaaja koskee palloon samaan aikaan kun pallo koskee verkkoon.

#### 5.6. No Hit Zone

5.6.1. 45cm alue verkon ympärillä on No Hit Zone. Jokaisen pallohallinnan viimeinen isku tulee tapahtua tämän alueen ulkopuolelta.

5.6.2. Jos pallonhallinnan viimeisellä kosketuksella iskevä pelaaja koskettaa No Hit Zonea tai sen sisälle iskuliikkeen aikana, joukkue häviää pisteen. Piste hävitään myös, jos iskevä pelaaja koskettaa pelaajaa, joka on No Hit Zonen rajalla tai sen sisällä (iskevä pelaaja ei siis saa käyttää No Hit Zonen sisällä olevaa pelaajaa säilyttääkseen tasapainonsa).

5.6.2.1. Iskuliikkeeseen sisältyy heilahdus, iskun seuraus ja liikkeestä koituva momentum.

5.6.2.2. Joukkue häviää pisteen, jos iskevän pelaajan momentumin myötä pelaaja koskettaa No Hit Zonen rajaa tai sen sisälle, mukaanlukien toista pelaajaa.

5.6.2.3. Joukkue häviää pisteen, vaikka pallo olisi kuollut ennen kuin kosketus No Hit Zoneen tai sen sisälle tapahtuu.

5.6.2.4. Iskevä pelaaja saa koskettaa No Hit Zonea tai sen sisälle vasta kun hän demonstroi, että iskuliikkeen aiheuttama momentum on päättynyt ja tasapaino on saavutettu.

5.6.3. Jos pelaaja on koskettanut No Hit Zonea jostain syystä, pelaaja ei saa iskeä palloa verkkoon ennen kuin kummatkin jalat ovat koskettaneet maata täysin No Hit Zonen ulkopuolella.

5.6.4. Pelaaja saa olla No Hit Zonen sisällä milloin tahansa muulloin, kuin on iskemässä palloa verkkoon.

5.7. Kontakti peliverkkoon - Mikä tahansa kosketus peliverkkoon pisteen aikana on "verkkokosketus" -virhe ja johtaa peliverkkoa koskettaneen joukkueen pisteen menettämiseen.

# Luku 6: Estäminen

6.1. Pelaajat, jotka ovat pelivuorossa palloon, ovat oikeutetteja toimimaan ilman häirintää vastustajiltaan.

6.1.1. Järjestys jossa pelaajat voivat laillisesti koskea palloon määrittää kenellä on väistämisvelvollisuus. Pelaajaa, joka pystyy laillisesti koskemaan palloa ennen toista pelaajaa tulee väistää.

6.2. Välttääkseen häirintää pelaajien, jotka eivät ole pelaamassa palloa, tulee tehdä kaikkensa antaakseen muille pelaajille:

6.2.1. Esteetön suora pääsy pallolle kohtuullisen saaton jälkeen;

6.2.2. Vapaus iskeä palloa kohtuullisella liikkeellä;

6.2.2.1. Jotta pelaajien turvallisuus varmistuu, kun lyöjä on kätensä mitan päässä verkosta, kaikki puolustusyritykset (jalka, käsi, polvi, jne.) kehästä nousevan kuvitteellisen sylinterin sisällä johtavat pisteeseen lyövälle joukkueelle. Vastustajajoukkue voi mennä sylinterin sisään pelaamaan palloa kun lyöjän saatto on ohi.

6.2.2.2. Pelaajan liiallinen iskuliike voi johtaa vastustajien häirintään kun on heidän vuoronsa pelata palloa.

6.3. Estäminen tapahtuu jos vastusta ei onnistu täyttämään kohtien 6.2.1. tai 6.2.2. vaatimuksia, vaikka vastustaja pyrkiikin tekemään kaikkensa täyttääkseen nämä vaatimukset.

6.4. Pelaajan kohdatessa mahdollisen estämisen voi hän valita joko pelin jatkamisen tai pysäyttämisen.

6.4.1. Pelaajan halutessa pisteen uudelleen pelaamisen tai pisteen, tulee hänen lopettaa pelaaminen välittömästi ja sanoa "Hinder."

6.5. Uudelleen pelaamista tai pistettä ei sallita jos:

6.5.1. Häirintää ei tapahtunut tai häirintä oli sen verran vähäistä, että se ei vaikuttanut pelaajan pääsyssä pallolle ja sen pelaamista;

6.5.2. Häirintää tapahtui, mutta pelaaja ei joko olisi päässyt saamaan hyvää kosketusta palloon tai pelaaja ei tehnyt kaikkeaan päästäkseen pelaamaan palloa;

6.5.2.1. Pelaajan pyrkimys tehdä kaikkensa päästäkseen pallolle (poislukien vaarallinen fyysinen kontakti) on tärkeä tekijä määrittämään olisiko hän pystynyt saamaan hyvän kosketuksen. Kaikissa epäselvissä tilanteissa pelaajien turvallisuuden tulisi olla tärkeintä.

6.5.3. Pelaaja jatkoi pelaamista häirinnästä huolimatta;

6.5.4. Pelaaja loi häirinnän liikkueessaan pallolle.

6.5.4.1. Tämä tapahtuu silloin kun vastustaja tarjoaa selkeästi suoran reitin, mutta pelaaja valitsee epäsuoran reitin. Tämä poikkeaa tilanteesta jossa pelaaja yrittäessään päästä epäsuotuisasta sijainnista hänellä ei ole suoraa reittiä pallolle. Tässä tapauksessa pelaaja aavistaa vastustajan lyövän palloa johonkin suuntaan, alkaa liikkua tähän suuntaan, mutta aavistettuaan väärin, vaihtaa suuntaa löytäen vastustajan tieltään. Jos pelaaja riittävän hyvin

osoittaa, että hän olisi saanut hyvän kosketuksen, niin silloin 6.6.-6.8. määrittää estämisen lopputuloksen.

6.6. Estetty joukkue saa pisteen, jos tapahtui häirintää, mitä vastustaja ei pyrkinyt kaikin keinoin välttämään, ja pelaaja olisi saanut hyvän kosketuksen.

6.7. Estetty joukkue saa uusinnan jos tapahtui häirintää, jonka estävä joukkue pyrki kaikin keinoin välttämään, ja pelaaja olisi saanut hyvän kosketuksen.

6.7.1. Mahdolliset virheet resetoituvat.

## Luku 7: Urheilijamainen käytös

### 7.1 Urheilijamainen käytös

7.1.1. Pelaajan tulee tuntee viralliset SRA:n säännöt ja noudattaa niitä.

7.1.2. Pelaajan tulee pelata rehellisesti ja reilusti. Vastuu reilusta pelistä on ensisijaisesti pelaajalla. Jos pelaaja tietää rikkoneensa sääntöjä millään lailla, on hänen vastuullaan ilmoittaa siitä.

7.1.3. Pelaajan täytyy hyväksyä tarkkailijan päätökset urheilijamaisen käytöksen mukaisesti, ilman päätösten haastamista. Jos tilanne on pelaajalle epäselvä, selvitystä voidaan pyytää.

7.1.4. Pelaajan tulee pidättäytyä kaikesta toiminnasta, käyttäytymisestä ja asenteista joiden tarkoitus on tarkkailijoiden päätöksiin vaikuttaminen.

7.2. Reilu peli - Pelaajan täytyy käyttäytyä kunnioittavasti ja kohteliaasti reilun pelin hengessä, ei pelkästään tarkkailijoita, mutta myös vastustajia, pelipareja, katsojia ja turnauksen henkilöstöä kohtaan.

7.3 Rike - Asiaankuulumaton käytös tai toiminta pelaajalta tarkkailijoita, pelaajia, pelipareja, katsojia tai turnauksen henkilöstöä kohtaan on jaoteltu kolmeen kategoriaan vakavuuden mukaan.

7.3.1. Epäasiallinen käytös - Toiminta on hyvien tapojen ja moraalisten periaatteiden vastaista.

7.3.2. Loukkaava käytös - Hyökkäävät ja loukkaavat sanat tai eleet, tai mikä tahansa halveksuntaa ilmaiseva käytös.

7.3.3. Aggressiivisuus - Fyysinen hyökkäys, aggressiivinen tai uhkaava käytös.

### 7.4. Rikkeen rangaistusasteikko

7.4.1. Varoitus - Tarkkailija tai turnauksen järjestäjä antaa varoituksen pelaajalle ottelun ensimmäisestä epäasiallisesta käytöksestä.

7.4.2. Rangaistus - Tarkkailija tai turnauksen järjestäjä antaa saman pelin sisällä tapahtuvasta toisesta epäasiallisesta käytöksestä rangaistuksen. Rangaistus tarkoittaa ylimääräisen pisteen myöntämistä vastustajan joukkueelle. Myös ensimmäisestä loukkaavasta käytöksestä pelissä annetaan suoraan vastaava rangaistus.

7.4.3. Hylkääminen - Tarkkailija tai turnauksen järjestäjä tekee pelaajaan kohdistuvan turnauksesta hylkäämispäätöksen saman pelin sisällä tapahtuvasta kolmannesta epäasiallisesta käytöksestä. Saman pelin toinen loukkaava käytös johtaa hylkäämispäätökseen. Ensimmäinen aggressiivinen käytös johtaa suoraan hylkäämispäätökseen tarkkailijan tai turnauksen järjestäjän tekemänä.

7.5 Rike ennen pelejä/otteluita, tai niiden välissä - Kaikki rikekäytökset jotka tapahtuvat otteluita/pelejä ennen, niiden välissä, tai niiden jälkeen tuomitaan säännön 7.4 mukaisesti, ja rangaistukset koskevat tulevia pelejä. Jos turnauksen henkilöstö ei huomaa rikettä, tulee rike ilmoittaa turnauksen järjestäjälle.

Ensimmäisen rangaistuksen saatuaan pelaaja ei enää saa varoituksia saman turnauksen aikana, vaan pelaaja saa suoraan rangaistuksen ilman varoitusta.

## Luku 8: Virhehuudot ja erimielisyyksien ratkaiseminen

8.1. Syöttövirheiden huutaminen – katso 4.5.2.1.

8.2. Lyönti- ja pelivirheet – Lyöntivirheet (kuten suora osuma rimaan) tai pelivirheet (kuten kontakti verkon kanssa) pitää huutaa heti ja lopettaa pelaaminen.

8.3. Estämisen (engl. hinder) huutaminen – Estäminen tulee huutaa heti sen tapahtumisen jälkeen ja lopettaa pelaaminen.

8.4. Erimielisyydet – Jos joukkueet eivät voi määrittellä lyönnin, syötön tai huudon oikeellisuutta (kun tarkkailijoita ei ole paikalla) tulee heidän pelata piste uudestaan. Joukkuekavereiden ei tarvitse olla samaa mieltä, jotta joukkue voi esittää olevansa eri mieltä. Jos kolme pelaajaa ajattelevat yhdellä tavalla ja neljäs pelaaja on silti eri mieltä keskustelun jälkeen, tämä riittää pisteen uudelleen pelaamiseksi.

## Luku 9: Tarkkailijat ja heidän velvollisuutensa

Tarkkailijan tehtävä on mahdollistaa tasapuoliset (fasilitoida) roundnet ottelut ratkaisemalla kiistat, varmistamalla säännöissä pitäytyminen ja tukemalla urheiluhenkeä. Vaikka tarkkailijat ovat vastuussa useiden aktiivisten virhehuutojen tekemisestä, pysyy vastuu reilusta pelistä ja urheiluhengestä pelaajilla. Päästäkseen sertifioiduksi tarkkailijaksi tulee henkilön läpäistä [Observer Certification Test](#) (vain englanniksi) vähintään 85% pisteillä.

9.1. Aktiiviset virhehuudot – Kun tarkkailijat huomaavat minkä tahansa seuraavista rikkeistä, ovat he velvoitettuja pysäyttämään pelin ja toimimaan asiaan kuuluvalla tavalla:

9.1.1. Askelvirhe (katso 4.6.4 – 4.6.5)

9.1.2. Syöttörajan ylittäminen (katso 4.6.2.)

9.1.3. Laiton syöttöheitto

9.1.4. No Hit Zone -virheet

9.1.4. Laiton verkkokosketus

9.1.5. Laiton pallokosketus – nostaminen, kantaminen, kantaminen, tuplakosketus yms.

9.1.6. Virheellinen pelipaikkojen kierto, syöttöjärjestys tai sijoittumisvirhe (3.8.9 ja 4.5.1)

9.1.7. Virheellinen tulos

9.1.8. Ajoitusrikkomukset (aika pelien ja pisteiden välissä, aikalisät)

9.1.9. Pelaajan asiaankuulumaton käytös

9.1.10 Pelaajat ovat oikeutettuja tekemään aktiivisia virhehuutoja joita tarkkailijat eivät heidän mielestään huomanneet. Jos tarkkailijat ovat erimieltä, virhehuudon tekijät häviävät pisteen. Tämä määräyksen tarkoitus on kannustaa hyvään urheiluhengen peleissä. Pelaajat voivat myös tehdä aktiivisia virhehuutoja itseään vastaan.

9.2. Passiiviset virhehuudot – Passiiviset virhehuudot ovat virhehuutoja pelaajien toimesta.

Jos pelaajat eivät pääse yhteisymmärrykseen virhehuudosta he voivat mennä pyytämään tarkkailijalta ratkaisua. Kun ratkaisua mennään pyytämään tarkkailijalta, on tarkkailijan päätös lopullinen. Jos tarkkailija on kykenemätön tekemään lopullista päätöstä pelataan piste uudestaan. HUOM.: Pelaajien tulisi pyrkiä ratkaisemaan kaikki ei-aktiiviset virhehuudot keskenään ennen tarkkailijan luokse menemistä. Tarkkailijan ei tulisi koskaan kertoa mielipidettään passiiviseen virhehuutoon ennen kuin pelaajat tulevat kysymään sitä.

9.3. Virheen huutamatta jättämiset – Jos joukkue jatkaa peliä mahdollisen rikkeen jälkeen, he eivät voi pyytää tarkkailijaa tekemään päätöstä.

9.4. Yksi tarkkailija – Kun käytetään yhtä tarkkailijaa, tulee tarkkailijan sijoittua syöttäjän vierelle siten, että hänellä on hyvä näkymä tarkkailla mahdollisia askelvirheitä ja syöttörajan ylityksiä.

9.5. Kaksi tarkkailijaa – Kun käytetään kahta tarkkailijaa, heidän tulee sijoittua eri puolille verkkoa. Tarkkailija joka on sijoittunut syöttäjän vierelle keskittyy pääsääntöisesti katsomaan



askelvirheitä sekä laittomia syöttöheittoja. Vastaanottajan viereen sijoittunut tarkkailija keskittyy pääsääntöisesti katsomaan taskuja ja syötön korkeutta.

9.6. Kolme tarkkailijaa – Kun käytetään kolmea tarkkailijaa, yksi heistä sijoittuu syöttäjän viereen. Tämän tarkkailijan pääsääntöinen tehtävä on tarkkailla askelvirheitä. Toinen tarkkailija sijoittuu sivulle ja taakse vastaanottajasta. Tämän tarkkailijan pääsääntöinen tehtävä on tarkkailla taskuja ja syötön korkeutta. Kolmas tarkkailija sijoittuu toiselle puolelle syöttäjää saadakseen hyvän näkymän mahdollisiin syöttörajan rikkomuksiin sekä laittomiin syöttöheittoihin.

9.7. Neljä tarkkailijaa – Kun käytetään neljää tarkkailijaa, yksi heistä sijoittuu syöttäjän viereen. Tämän tarkkailijan pääsääntöinen tehtävä on tarkkailla askelvirheitä. Toinen tarkkailija sijoittuu sivulle ja taakse vastaanottajasta. Tämän tarkkailijan pääsääntöinen tehtävä on tarkkailla taskuja ja syötön korkeutta. Kolmas tarkkailija sijoittuu toiselle puolelle syöttäjää saadakseen hyvän näkymän mahdollisiin syöttörajan rikkomuksiin sekä laittomiin syöttöheittoihin. Neljäs tarkkailija sijoittuu vastaanottajan toiselle puolelle.

9.8. Päättarkkailija – Kun käytössä on useita tarkkailijoita, tulee ennen ottelun alkua valita yksi tarkkailija päättarkkailijaksi. Päättarkkailijan tulisi olla tarkkailija, jolla on eniten kokemusta. Päättarkkailija auttaa virhehuudoissa lopullisten päätösten tekemisessä, sekä on vastuussa pelaajien asiaankuulumattoman käytöksen rangaisemisesta.

9.9. Virhetilanteissa päätöksen tekeminen

9.9.1. Virhettä ei ratkaista enemmistöpäätöksellä. Kun tarkkailijoilta kysytään päätöstä, tulee heidän kerääntyä yhteen ja päättää kenellä oli paras perspektiivi. Tämä henkilö tekee päätöksen.

9.9.2. Jos yhtä hyvästä perspektiivistä seuranneilla tarkkailijoilla on erimielisyys, on päättarkkailijan päätös lopullinen.

9.9.3. Jos enemmistö tarkkailijoista on yhtä mieltä, mutta päättarkkailija on eri mieltä ja heillä kaikilla oli yhtä hyvät perspektiivit tapahtumiin, on päätös lopulta kuitenkin päättarkkailijalla.

9.9.4. Jos kenelläkään tarkkailijoista ei ollut hyvää perspektiiviä kysymyksessä olevaan peliin, he voivat tehdä päätöksen pisteen uudelleen pelaamisesta.

9.10. Tarkkailijat voivat käyttää käsimerkkejä ilmaisemaan virheitä sekä pelaajille että katsojille. Katso käsimerkit alta:



**Rike  
(Infraction)**



**Puhdas  
(Clean)**



**Tasku  
(Pocket)**



**Kehäosuma  
(Rim)**



**Korkea syöttö  
(High Serve)**



**Syöttörajan ylitys  
(7-Foot violation)**



**Aloitushetkovirhe  
(Toss Violation)**



**Koppi/heitto  
(Catch/Throw)**



**Estäminen  
(Hinder)**



**Pallo verkon alla  
(Lobster Trap)**

### 9.11. Esimerkkejä

- 9.11.1. Keskellä pistettä kaksi pelaajaa eri joukkueista törmäävät toisiinsa. Törmäyksen jälkeen Joukkue A on kykenemätön palauttamaan pallon verkkoon. Joukkue A huutaa estämisen Joukkue B:tä vastaan. Joukkue B ei usko, että estämistä tapahtui. Joukkue B pyytää tarkkailijoiden ratkaisua. Jos tarkkailija päättää estämisen, piste pelataan uudelleen. Jos tarkkailija ilmoittaa, että estämistä ei tapahtunut, Joukkue B voittaa pisteen.
- 9.11.2. Ensimmäinen syöttö lentää Joukkueen A pelaajan käden läpi. Joukkue A huutaa syötön liian korkeaksi. Joukkue B ei usko syötön olleen liian korkea. Joukkue B pyytää tarkkailijoiden ratkaisua. Jos tarkkailija päättää syötön liian korkeaksi, Joukkue B:llä on yksi virhe ja he saavat toisen syöttömahdollisuuden. Jos tarkkailija päättää syötön lailliseksi Joukkue B saa pisteen.
- 9.11.3. Joukkue A uskoo, että Joukkue B saattoi lyödä pallon rimaan. He pelaavat pisteen loppuun ja lopulta Joukkue A häviää pisteen. Joukkue A sanoo, että heidän tulisi pelata piste uudestaan, mahdollisen rimaosuman takia. Joukkue B kiistää rimaosuman. Joukkue A pyytää tarkkailijoiden mielipidettä. Tarkkailija ilmoittaa, että he eivät voi tehdä päätöstä, koska peliä jatkettiin mahdollisen rikkeen jälkeen. Joukkue B saa pisteen.