



WYTYCZNE I INSTRUKCJE SĘDZIOWANIA

Edycja 2016
03.03.2016

WSTĘP

Niniejsze *Wytyczne i instrukcje sędziowania* obowiązują na wszystkich zawodach międzynarodowych. Z uwagi na wysoką rangę tych zawodów wszyscy sędziowie muszą być bardzo dobrze przygotowani do pełnienia swoich obowiązków – zarówno pod względem psychicznym, jak i fizycznym. Bardzo ważne jest, aby wszyscy sędziowie międzynarodowi zdawali sobie sprawę, jak istotna jest jakość ich pracy dla nowoczesnej siatkówki.

Komisja Sędziowska FIVB (IRC) apeluje do wszystkich sędziów piłki siatkowej o dokładną analizę *Przepisów gry w piłkę siatkową (2015-2016)* oraz niniejszych *Wytycznych i instrukcji sędziowania*, aby nasza gra była coraz żywsza i z coraz dłuższymi wymianami. FIVB oraz Komisja Sędziowska są przekonani, że wszyscy sędziowie międzynarodowi znają i umieją zastosować *Przepisy Gry*, dlatego nie jest zasadne koncentrowanie się na ich szczegółowej analizie. Podstawowym zadaniem niniejszego opracowania jest ujednoczenie sposobu sędziowania w tak dużym stopniu, jak to możliwe.

Pomimo, że dokument został przygotowany dla sędziów międzynarodowych i skierowany do nich, wszyscy sędziowie szczebla krajowego powinni zapoznać się z jego treścią. Co więcej, zachęcamy do dyskusji nad tym dokumentem z sędziami międzynarodowymi. **Jeśli coś wymaga dodatkowych wyjaśnień w sprawie stosowania zasad lub interpretacji przepisów, każdy sędzia międzynarodowy może wysłać do FIVB (sportevents.referee@fivb.org) zapytanie z pełnym opisem problemu i propozycji rozwiązania. Wszystkie przypadki zostaną przeanalizowane i, jeśli będzie to konieczne, odpowiednie zmiany zostaną wprowadzone w oficjalnych dokumentach.**

Myli się ten, kto twierdzi, że sędziowanie to prowadzenie spotkania przy ścisłym zastosowaniu *Przepisów Gry* jako jedynej podstawy do podejmowania decyzji. Sędziowanie nie może polegać na mechanicznym ich stosowaniu. Wymagane są tutaj wyjątkowe kompetencje – można je nabyć wyłącznie przez doświadczenie związane z wieloletnim udziałem w zawodach piłki siatkowej, gdzie sędzia rozumie, że jest integralną częścią gry, a nie dodatkowym, zewnętrznym uczestnikiem. Z tego powodu sędzia nie może wykonywać swoich obowiązków przez doszukiwanie się błędów w technice lub zachowaniu zawodników lub zespołów i nakładaniu stosownych przepisami sankcji. Byłby to bardzo niewłaściwy styl sędziowania. Wręcz przeciwnie, sędzia musi być ekspertem, ale i przyjacielem, pełniąc swoją rolę wspólnie z zawodnikami dla dobra zawodów. Sędzia powinien podejmować decyzje negatywne wyłącznie w przypadkach, gdy jest to absolutnie konieczne.

Sędzia nie może starać się wysunąć na pierwszy plan widowiska – powinien pozostawać w cieniu wydarzeń, interweniując tylko wtedy, gdy to niezbędne. Tego typu zachowanie jest szczególnie konieczne w dzisiejszej siatkówce. Współczesna piłka siatkowa dzięki staraniom FIVB dąży do efektownego widowiska – porywającego kibiców, bardzo dobrze prezentowanego i odbieranego przez media oraz miliony widzów. Nowoczesna siatkówka to szybka i ekscytująca, choć bezkontaktowa, gra, wymagająca bardzo dobrego przygotowania fizycznego, koordynacji i, przede wszystkim, pracy zespołowej. Dzisiejsza siatkówka w wydaniu profesjonalnym nie jest dyscypliną dającą satysfakcję tylko zawodnikom – w niewielkiej hali, bez kibiców – ale wydarzeniem transmitowanym na cały świat. Widownia nie usłyszy każdego gwizdka sędziego, ponieważ jest nastawiona i skoncentrowana na spektakularnych akcjach zespołów i poszczególnych zawodników, walczących w każdej wymianie o zwycięstwo.

W tej sytuacji dobry sędzia pomaga przez pozostawanie w tle zawodów. Słaby sędzia będzie przeszkadzał w grze, usiłując odegrać pierwszoplanową rolę w widowisku, co jest wbrew wymaganiom FIVB. Sędzia powinien nagradzać zawodników oraz drużyny za widowiskowe, dostarczające emocji akcje – zgodnie z duchem *Przepisów Gry*. Co więcej, od sędziów międzynarodowych wymaga się, aby utrzymywali doskonałe relacje z zawodnikami, trenerami itd. i by zachowywali się nienagannie.

Podczas zawodów sędzia musi umieć dostrzegać różnicę między normalnym ludzkim wyrażaniem uczuć pod wpływem stresu wywołanego grą a świadomym zachowaniem niesportowym. Sędzia nie może karać spontanicznego zachowania członków zespołów, aby zawody były rozgrywane w dobrej atmosferze. Powinno być dozwolone uzasadnione i właściwe wyrażanie przez członków zespołów emocji, jak na przykład wstawanie dla pokazania radości z wygranej wymiany, lub dla zachęcenia do jeszcze lepszej gry itp. Jednak świadome wyrażanie emocji w sposób niezgodny z duchem sportu, robienie w stronę przeciwników niewłaściwych gestów, a także oprostowywanie decyzji sędziowskich jest całkowicie zabronione i musi być sankcjonowane.

Analiza przepisów

Przepis 1 – Pole gry

1. Dwa dni przed zawodami członkowie komisji sędziowskiej będącej częścią komisji kontrolnej powinni zweryfikować wymiary oraz jakość linii wyznaczających boisko do gry. Jeżeli na zawodach nie ma nominowanej komisji kontrolnej, wówczas zadanie to spoczywa na sędziach zawodów. Muszą oni przynajmniej na jeden dzień przed rozpoczęciem zawodów sprawdzić, czy wymiary i jakość oznaczenia boiska do gry są zgodne z przepisami. W przypadku, gdy sędziowie zauważą jakąkolwiek niezgodność, są zobowiązani zgłosić to natychmiast do organizatora zawodów i dopilnować usunięcia niezgodności. W szczególności należy sprawdzić:
 - 1.1 czy szerokość linii wynosi dokładnie 5 cm (ani mniej, ani więcej),
 - 1.2 czy długość linii oraz przekątnych (12,73 m/41'9") na obu połowach boiska do gry jest prawidłowa i taka sama,
 - 1.3 czy kolor linii odróżnia się od koloru boiska do gry oraz wolnej strefy,
 - 1.4 w przypadku zawodów innych niż światowe i oficjalne zawody FIVB – jeżeli na powierzchni pola gry znajdują się wyznaczone inne linie, czy są one innego koloru niż te wyznaczające boisko do gry w siatkówkę.
2. Linia środkowa jest zaliczana do obu części boiska do gry (*Przepis 1.3.3*).
3. **Proszę zwrócić uwagę, że na światowych i oficjalnych zawodach FIVB szerokość wolnej strefy liczy dokładnie 6,5 m od linii końcowych oraz dokładnie 5 m od linii bocznych aż do paneli reklamowych (Decyzja Komisji zawodów FIVB)**
4. Zawodnicy mają prawo do gry piłką poza własną wolną strefą (za wyjątkiem zagrywki), zatem piłka może być odbita z dowolnego miejsca spoza własnej wolnej strefy. Inna interpretacja obowiązuje w przypadku piłki odbijanej w wolnej strefie przeciwnika (*Przepis 10.1.2*).

Przepis 2 – Siatka i słupki

1. Z uwagi na elastyczność siatki sędzia pierwszy powinien starannie sprawdzić, czy jest ona właściwie naciągnięta. Weryfikacji należy dokonać poprzez rzucenie piłki w siatkę i sprawdzenie, czy właściwie się od niej odbija. Piłka powinna się odbić od dobrze naciągniętej siatki, która nie może być wykonana ze zbyt elastycznego materiału (np. z gumy).

Nie można rozgrywać meczu z użyciem siatki, która po naciągnięciu ma wybrzuszenia.

Pionowa płaszczyzna siatki musi być prostopadła do pola gry i znajdować się dokładnie w osi linii środkowej.

Antenki muszą być umieszczone po przeciwnych stronach siatki, nad liniami bocznymi (*rysunek 3 z Przepisów Gry*), aby każde boisko było możliwie identyczne.
2. Nie można rozpocząć meczu, jeżeli siatka ma rozerwane oczka (*Przepis 10.3.2*).
3. Sędzia drugi musi zmierzyć wysokość siatki przed losowaniem przy użyciu specjalnego przymiaru (najlepiej wykonanego z metalu), należącego do obowiązkowego wyposażenia dodatkowego obiektu. Na przymiarze powinny być oznaczone wysokości 243/245 cm oraz 224/226 cm odpowiednio dla mężczyzn i kobiet. Sędzia pierwszy musi towarzyszyć sędziemu drugiemu podczas pomiaru i go nadzorować.
4. Podczas meczu (w szczególności przed rozpoczęciem każdego seta) sędziowie liniowi muszą kontrolować, czy taśmy boczne siatki są dokładnie nad liniami bocznymi boiska do gry oraz czy antenki są po zewnętrznej stronie taśm bocznych. Jeżeli stwierdzą nieprawidłowości, należy je natychmiast poprawić.
5. Przed meczem (przed rozpoczęciem oficjalnej rozgrywki) oraz podczas gry sędziowie muszą kontrolować, czy słupki nie stwarzają żadnego zagrożenia dla zawodników (np. mają wystające części w pobliżu naciągu, linki mocujące słupki itp.).
6. Wyposażenie dodatkowe stanowią: ławki zespołów, stolik sekretarza, dwa brzęczki elektryczne z czerwoną lub żółtą lampką (po jednym w pobliżu każdego z trenerów) do sygnalizowania prośby o regulaminową przerwę w grze (przerw na odpoczynek, zmian narzuconych oraz zmian wynikających z nieprawidłowego ustawienia na boisku w stosunku do ustawienia na kartce ustawienia zespołu), stanowisko sędziego pierwszego, przymiar do pomiaru wysokości siatki, ciśnieniomierz do sprawdzenia ciśnienia piłek meczowych, pompka, termometr, miernik wilgotności, stojak na 5 piłek meczowych, ponumerowane tabliczki do zmian zawodników, zgodnie z wytycznymi dla danych rozgrywek (w przypadku światowych i oficjalnych zawodów FIVB od 1 do 20), 6 mopów (szerokich na 1 metr), przynajmniej 8 chłonnych ręczników (40x40 cm lub 40x80 cm) dla tzw. szybkich moppersów, po dwa krzesła kar w każdym polu kar oraz specjalną kamizelkę dla Libero. Podczas światowych i oficjalnych zawodów FIVB na stoliku sekretarza powinien być zainstalowany brzęczek do sygnalizacji błędów rotacji, błędów zastąpień Libero, przerw technicznych oraz prośb o dokonanie zmiany zawodników.
7. Organizator musi również zapewnić dwie rezerwowe antenki oraz zapasową siatkę, które powinny być umieszczone pod stolikiem sekretarza.

- Elektroniczna tablica wyników jest obowiązkowa podczas rozgrywek międzynarodowych, tak samo jak tablica ręczna na stoliku sekretarza.

Przepis 3 – Piłka

- Niezbędny jest ustawiony w pobliżu stolika sekretarza stojak na piłki (najlepiej metalowy), na którym umieszcza się 5 piłek meczowych (5 piłek do gry).
- Sędzia drugi wspólnie z sędzią pierwszym wybiera 5 piłek do gry. Sędzia drugi przejmuje kontrolę nad 5 piłkami meczowymi przed rozpoczęciem meczu i sprawdza, czy wszystkie z nich posiadają takie same właściwości (kolor, obwód, wagę oraz ciśnienie) i od tej pory jest za nie odpowiedzialny podczas całego meczu. Sędzia drugi powinien zadbać, aby piłki wróciły po zakończeniu spotkania do osoby odpowiedzialnej za nie ze strony organizatora.
- Tylko piłki atestowane przez FIVB (typ i oznaczenie jest zależne od decyzji dla danej kategorii rozgrywek) mogą być używane podczas gry. Sędziowie są zobowiązani do weryfikacji tego faktu, a jeżeli na piłce nie ma znaczka FIVB, nie mogą dopuścić do rozpoczęcia meczu.
- System pięciu piłek – podczas meczu:
Sześciu podawaczy piłek jest rozmieszczonych w wolnej strefie zgodnie z *rysunkiem 10 z Przepisów Gry*. Przed rozpoczęciem spotkania podawacze piłek na pozycji 1, 2, 4, 5 otrzymują piłki (po jednej) od sędziego drugiego, który piątą piłkę powinien dać zagrywającemu przed pierwszym i piątym setem.
Podczas spotkania, gdy piłka jest poza grą:
 - jeżeli piłka jest poza boiskiem do gry, musi być przejęta przez najbliższego podawacza i natychmiast podana (po podłodze) do podawacza, który ostatnio podał piłkę zawodnikowi zagrywającemu,
 - podawacze podają sobie piłkę po podłodze (nie wolno im rzucać piłek) pomiędzy wymianami, najlepiej nie po stronie boiska, gdzie znajduje się stół sekretarza,
 - jeżeli piłka jest na boisku, najbliższy zawodnik musi natychmiast usunąć ją z boiska (po podłodze) przez najbliższą linię wyznaczającą boisko do gry,
 - gdy piłka jest poza grą, podawacze nr 1, lub 2 lub 4 lub 5 muszą podać zawodnikowi zagrywającemu piłkę tak szybko, jak to możliwe, aby kolejna zagrywka mogła zostać wykonana bez opóźnienia.

Uwaga:

- w rozgrywkach I i II ligi stosuje się system trzech piłek, tj. podawacze na pozycjach 2 i 5 otrzymują piłkę przed rozpoczęciem meczu od sędziego drugiego, a następnie zawodnik zagrywający - przed pierwszym i piątym setem
- w rozgrywkach **Plus Ligi** i **Orlen Ligi** stosuje się system pięciu piłek tj. podawacze na pozycjach 1, 2, 4, 5 otrzymują piłki (po jednej) od sędziego drugiego, który piątą piłkę powinien dać zagrywającemu przed pierwszym i piątym setem

Przepis 4 – Zespoły

- W światowych i oficjalnych zawodach FIVB (jeżeli nie określono inaczej w wytycznych dla danych zawodów) zespół może składać się z 17 członków, w tym z 12 zawodników podstawowych, w tym maksymalnie 2 zawodników Libero, oraz 5 dodatkowych członków zespołu. Dodatkowymi członkami zespołu są: trener, co najwyżej dwóch asystentów trenera, lekarz oraz fizjoterapeuta (obaj: lekarz i fizjoterapeuta muszą być akredytowani przez FIVB).
Sędziowie muszą sprawdzić przed rozpoczęciem meczu (podczas oficjalnego ceremoniału) liczbę członków zespołu uprawnionych do przebywania na ławce lub w polu rozgrzewki.
Ponieważ wyłącznie członkowie zespołu są uprawnieni do siedzenia na ławce podczas meczu oraz do udziału w rozgrzewce (wyjątek: fizjoterapeuta, jeżeli nie wpisany do protokołu zawodów, może pomagać w rozgrzewce do rozpoczęcia rozgrzewki przy siatce), żadna inna osoba nie może brać udziału w oficjalnej rozgrzewce (*Przepis 4.2.2*). **Tylko zawodnicy mogą rozgrzewać się pomiędzy setami (Przepis 4.2.4) w swojej wolnej strefie a także na boisku w trakcie wydłużonej przerwy pomiędzy drugim i trzecim setem.**
Tylko ci dodatkowi członkowie zespołu, którzy są wpisani do protokołu zawodów oraz są ubrani w dresy, mogą przebywać na boisku i w wolnej strefie w czasie rozgrzewki (wyjątek: fizjoterapeuta, pomimo braku uwzględnienia w protokole zawodów).
- W światowych i oficjalnych zawodach FIVB stosowny regulamin określi, w jakim trybie ma zostać wskazanych dwunastu zawodników dopuszczonych do gry w danym meczu. Zawodnicy muszą nosić te same numery na koszulkach w każdym meczu.
Uwaga: W niektórych zawodach FIVB może wystąpić w meczu 14 zawodników zespołu. W takim wypadku w zespole musi być wyznaczonych dwóch zawodników Libero. Należy zapoznać się z wytycznymi (Handbook) danych rozgrywek w tym względzie.

3. Zazwyczaj podczas oficjalnych meczów lub turniejów międzynarodowych sędzia pierwszy nie musi prosić o dokumenty w celu identyfikacji zawodników wpisanych do protokołu (identyfikacja jest wykonywana wcześniej przez komisję kontrolną wyznaczoną na mecz lub turniej). Jednakże jeżeli na danych zawodach są specjalne wytyczne związane z dopuszczeniem do gry i nie ma komisji kontrolnej, sędzia pierwszy musi zgodnie z nimi dokonać identyfikacji zawodników. Zawodnicy, którzy nie spełniają wymogów wytycznych, nie mogą brać udziału w grze. Jeżeli powstaną wątpliwości, sędzia pierwszy jest zobowiązany do opisanie swojej decyzji w protokole lub w raporcie dodatkowym, załączanym do dokumentacji zawodów (podczas oficjalnych rozgrywek międzynarodowych sędzia pierwszy może zwrócić się z prośbą o opinię do podkomisji apelacyjnej).
4. Trener oraz kapitan zespołu (którzy sprawdzają i podpisują listę zawodników w protokole zawodów) są odpowiedzialni za zidentyfikowanie zawodników wpisanych do protokołu zawodów.
5. Sędzia pierwszy musi zweryfikować stroje zespołów. **Jeśli zauważy jakieś nieprawidłowości w strojach zawodników czy też dodatkowych członków zespołu, zobowiązany jest poinformować o tym Przewodniczącego Jury a następnie postępować zgodnie z jego wytycznymi.** Stroje zespołu muszą wyglądać jednolicie. **Kiedy jest to możliwe,** koszulki muszą być zawsze włożone do spodenek – jeżeli nie są, należy w sposób uprzejmy zwrócić na to uwagę zawodnikom, szczególnie przed rozpoczęciem meczu i każdego seta. **Dopasowane stroje, których nie da się włożyć do spodenek, szczególnie te noszone przez żeńskie zespoły, są zawsze akceptowane.**

Kapitan zespołu musi być oznaczony taśmą (8x2 cm) przymocowaną w sposób trwały pod numerem na koszulce z przodu w taki sposób, aby był wyraźnie widoczny podczas całego meczu. Sędziowie powinni to sprawdzić przed rozpoczęciem meczu.

6. Jeżeli dwa zespoły chcą skorzystać ze strojów takiego samego koloru, zespół, który jest na pozycji pierwszej w programie zawodów (zgodnie z tabelą Bergera), a więc wpisany na pierwszym miejscu w protokole (**przed losowaniem**), powinien zmienić stroje.
7. Oficjalny strój dodatkowych członków zespołu składa się z dresu, koszulki typu polo lub marynarki, koszuli z kołnierzykiem, krawata oraz wizytowych spodni.

Członkowie zespołu (dopuszczeni do zawodów) powinni się dostosować do jednej z następujących opcji ubioru:

7.1 wszyscy są ubrani w dres oraz koszulki polo tego samego koloru i kroju lub

7.2 wszyscy są ubrani w marynarkę, koszulę z kołnierzykiem, krawat (dla mężczyzn) oraz wizytowe spodnie tego samego koloru i kroju, za wyjątkiem fizjoterapeuty, który może nosić dres i koszulkę polo.

Oznacza to, że jeżeli trener zdejmie marynarkę lub bluzę od dresu, wszyscy pozostali dodatkowi członkowie zespołu muszą uczynić niezwłocznie to samo, aby utrzymać ten sam styl ubioru.

Przepis 5 – Osoby prowadzące zespół

1. Sędzia pierwszy musi zidentyfikować kapitana oraz trenera zespołu i tylko oni są uprawnieni do interweniowania podczas meczu. Sędziowie muszą wiedzieć podczas całego meczu, kto jest grającym kapitanem zespołu.
2. Podczas meczu sędzia drugi musi kontrolować, czy zawodnicy rezerwowi siedzą na ławce zespołu lub znajdują się w polu rozgrzewki. Zawodnicy przebywający w polu rozgrzewki nie mogą używać piłek podczas trwania seta. Członkowie zespołu siedzący na ławce lub znajdujący się w polu rozgrzewki nie mają prawa do podważania lub kwestionowania decyzji sędziów. Tego typu zachowanie musi być karane przez sędziego pierwszego.
3. Jeżeli grający kapitan zwróci się do sędziów z prośbą o wyjaśnienie zastosowanego przepisu gry, sędzia pierwszy musi to zrobić i, jeśli to konieczne, nie tylko powtórzyć sygnalizację, ale także krótko wyjaśnić swoją decyzję przy zastosowaniu oficjalnego języka oraz terminologii stosowanej w *Przepisach Gry*. Grający kapitan, jako reprezentant swojego zespołu, ma prawo prosić sędziów tylko o wyjaśnienie podjętej decyzji lub interpretacji zastosowanego przepisu gry (oznacza to, że zmieniony kapitan, który siedzi na ławce lub przebywa w polu rozgrzewki, nie ma takiego prawa).
4. Trener nie ma prawa zwracać się z jakąkolwiek prośbą do członków komisji sędziowskiej, za wyjątkiem próśb o regulaminowe przerwy w grze (przerwy na odpoczynek lub na zmianę). Jeżeli jednak liczba wykorzystanych zmian zawodników albo przerw dla odpoczynku nie jest uwidocznioma na tablicy wyników, trener może zapytać o to sekretarza gdy piłka jest poza grą.

Przepis 6 – Zdobycie punktu, wygranie seta i meczu

Jeżeli zespół jest zdekompletowany lub poddaje mecz walkowerem, sekretarz powinien wypełnić protokół zgodnie z *Przepisami Gry* (Przepis 6.4).

Przepis 7 – Struktura gry

1. Kartka z ustawieniem zespołu musi być sprawdzona przez sędziego drugiego oraz sekretarza zanim sekretarz przepisze ją do protokołu. Sekretarz musi sprawdzić, czy numery zawodników wskazane na kartce z ustawieniem są wpisane na liście zawodników w protokole. Jeżeli nie, należy zwrócić się do trenera o podanie nowej, skorygowanej kartki z ustawieniem.
2. Po zakończeniu każdego seta sędzia drugi niezwłocznie prosi trenerów o kartki z ustawieniem na kolejny set, aby uniknąć przedłużenia przerwy między setami. Jeżeli trener systematycznie przedłuża wznowienie gry, opóźniając przekazanie kartki z ustawieniem, sędzia pierwszy musi zastosować sankcję za opóźnianie gry.
3. Jeżeli zespół popełni błąd ustawienia, po wykonaniu sygnalizacji błędu sędzia musi wskazać obu zawodników, którzy popełnili błąd. Jeżeli grający kapitan zwróci się z prośbą o wyjaśnienie istoty błędu, sędzia drugi powinien wyjąć kartkę z ustawieniem z kieszeni i wskazać na niej kapitanowi zawodników, którzy popełnili błąd.

Przepis 8 – Sytuacje w grze

1. Zwrócić należy uwagę na znaczenie słowa „całkowicie” w zdaniu: „część piłki, która dotyka podłoża, jest całkowicie poza liniami ograniczającymi boisko” w powiązaniu z treścią przepisu „Piłka jest »w boisku«, jeżeli w którejkolwiek fazie kontaktu z podłożem, dotyka boiska, włączając w to linie je ograniczające”. Oznacza to, że deformacja piłki powodująca jej kontakt z linią w którejkolwiek fazie styku z podłożem czyni ją piłką „w boisku”. Jeżeli piłka w całym czasie kontaktu z podłożem nie dotyka linii, wówczas jest piłką „autową”.
2. Linki odciągające siatkę poza 9,5/10 m jej długości nie należą do siatki. To samo tyczy się słupków oraz pozostałych linek. Oznacza to, że jeżeli piłka dotyka zewnętrznej części siatki poza taśmami bocznymi (9 m), linek lub słupków – dotyka ciała obcego i musi być odgwizdana przez obu sędziów jako piłka autowa.

Przepis 9 – Gra piłką

1. Wpływ na grę przez dotknięcie piłki przez sędziego liniowego, sędziego drugiego lub trenera w wolnej strefie:
 - jeżeli piłka dotknie członka komisji sędziowskiej lub trenera, staje się piłką autową (*Przepis 8.4.2*).
 - jeżeli zawodnik korzysta z pomocy trenera lub sędziego przy odbiciu piłki, popełnia błąd (odbicie z pomocą, *Przepis 9.1.3*), co nie skutkuje powtórzeniem wymiany.
2. Podkreśla się, że sankcjonowane mają być tylko błędy, które zostały zauważone. Sędzia pierwszy musi koncentrować się wyłącznie na tej części ciała zawodnika, która jest w kontakcie z piłką. Podczas oceny kontaktu z piłką sędzia pierwszy nie powinien sugerować się pozycją zawodnika przed oraz po odbiciu piłki. Komisja Sędziowska FIVB podkreśla, że sędziowie muszą zezwalać na kontakt z piłką palcami sposobem górnym oraz na każde inne odbicie zgodne z *Przepisami Gry*.
3. Aby lepiej zrozumieć treść *Przepisu 9.2.2* („Piłka nie może być złapana i/lubi rzucona. Piłka może odbić się w dowolnym kierunku”) trzeba zrozumieć, że rzucenie piłki wymaga dwóch osobnych zagrań – najpierw musi ona zostać złapana, a następnie rzucona. Natomiast granie piłką oznacza, że odbija się ona od punktu, z którym ma kontakt.
4. Sędzia musi zwrócić uwagę na długość kontaktu z piłką szczególnie w dzisiejszej siatkówce, w której używa się tzw. kiwek, zmieniających kierunek piłki. Trzeba zwrócić uwagę, że podczas ataku kiwanie jest dozwolone, jeżeli piłka nie zostaje złapana lub rzucona. Kiwanie oznacza atak (piłka znajduje się całkowicie powyżej górnej krawędzi siatki) wykonany delikatnie, jedną dłonią lub palcami jednej ręki. Sędzia pierwszy musi szczególnie uważnie obserwować kiwki. Jeżeli piłka po wykonaniu kiwki nie odbija się natychmiast, ale towarzyszy jej ruch całej ręki lub jest rzucona, jest to błąd, który trzeba odgwizdać.
5. Należy zwrócić uwagę na to, że akcja bloku jest błędna, jeżeli zawodnik nie próbuje jedynie powstrzymać piłki przed przejściem na jego stronę, ale ją chwytą (pcha, przytrzymuje, rzuca). W takim przypadku sędzia musi odgwizdać piłkę rzuconą (nie należy jednak przesadzać).
6. Niestety wielu sędziów nie rozumie i przez to nie stosuje poprawnie *Przepisu 9.2.3.2*. Nie rozumieją oni, kiedy mamy do czynienia z „pierwszym odbiciem piłki przez zespół”. W czterech różnych przypadkach zespół po raz pierwszy odbija piłkę (jest to zaliczane jako pierwsze z trzech przysługujących zespołowi odbić):
 - 6.1 odbiór zagrywki,
 - 6.2 odbiór ataku przeciwnika (nie tylko uderzeń, ale wszystkich rodzajów ataku – zobacz *Przepis 13.1.1*),
 - 6.3 odbiór piłki odbitej od bloku przeciwnika,
 - 6.4 odbiór piłki odbitej od własnego bloku.
7. W duchu rozgrywek międzynarodowych oraz w celu zachęty do dłuższych i bardziej spektakularnych wymian tylko najbardziej oczywiste błędy powinny być odgwizdywane. Zatem jeżeli zawodnik nie jest w bardzo dobrej pozycji do odbicia piłki, sędzia pierwszy powinien być mniej rygorystyczny w ocenie odbicia piłki, np.:

- 7.1 rozgrywający biegnący do piłki lub zmuszony do wykonania bardzo szybkiego zagrania w celu rozegrania piłki,
- 7.2 zawodnicy zmuszeni do pobiegnięcia lub wykonania bardzo szybkiego zagrania po odbiciu się piłki od bloku lub od innego zawodnika,
- 7.3 pierwszy kontakt z piłką może być wykonany w dowolny sposób, byle piłka nie była złapana i/lub rzucona.

Przepis 10 – Piłka przy siatce oraz Przepis 11 – Zawodnik przy siatce

1. *Przepis 10.1.2* pozwala kierować z powrotem piłkę z wolnej strefy przeciwnika. *Sędzia drugi oraz sędziowie liniowi muszą bardzo dobrze znać ten przepis i go rozumieć!* Podczas meczu muszą rozpoznawać takie sytuacje i odpowiednio się ustawiać, aby zrobić miejsce zawodnikowi, który zamierza skierować piłkę na stronę swojego zespołu!

Jeżeli piłka przechodzi przez pionową płaszczyznę siatki całkowicie w przestrzeni przejścia w kierunku wolnej strefy przeciwnika i zostaje dotknięta przez zawodnika próbującego skierować ją z powrotem na swoją stronę, sędziowie muszą odgwizdać błąd w momencie kontaktu zawodnika z piłką i zasygnalizować „piłka autowa”.

2. Należy zwrócić uwagę na przepis regulujący kontakt zawodnika z siatką: „Kontakt zawodnika z siatką pomiędzy antenkami podczas gry piłką jest błędem. Gra piłką obejmuje między innymi wyskok, uderzenie piłki (albo jego próbę) oraz ładowanie”.

Akcją gry piłką jest każda akcja zawodników, którzy są w pobliżu piłki i usiłują ją dotknąć. Należy zwrócić uwagę na następujące sytuacje:

- zawodnik znajduje się po swojej stronie boiska, a piłka jest kierowana ze strony przeciwnika i uderza w siatkę, co powoduje, że siatka dotyka zawodnika (Przepis 11.3.3) – nie ma mowy o błędzie;

- zawodnik dotyka siatki włosami – jest to błąd tylko wtedy, gdy w jednoznaczny sposób ten kontakt wpłynął na możliwość zagrania piłką przez przeciwnika lub przerwał wymianę (np. warkocz wplótł się w siatkę).

3. Zwraca się uwagę sędziom, że linka naciągająca siatkę poza jej długością 9,5/10 m nie należy do siatki. To samo dotyczy słupków jak i części siatki poza antenkami. Oznacza to, że dotknięcie przez zawodnika zewnętrznej części siatki (siatka poza antenkami, linki naciągające siatkę, słupki itd.) nigdy nie może być uznane za błąd, chyba że powoduje jej zerwanie albo rozerwanie lub w inny sposób wymusi przerwanie gry. Przepis 11.3.2 nie został zmieniony i nie stoi w sprzeczności z nowym brzmieniem ogólnego, zacytowanego powyżej, przepisu o kontakcie zawodnika z siatką.

4. Sędziowie muszą umieć rozróżnić dotknięcie boiska przeciwnika stopą (stopami) za linią środkową od dotknięcia każdą inną częścią ciała. Jeżeli dotknięcie następuje stopą, część stopy musi mieć kontakt z linią środkową lub znajdować się nad tą linią.

5. Ze względu na wysoki poziom współczesnej siatkówki gra w pobliżu siatki odgrywa niezwykle istotną rolę – dlatego sędziowie muszą być wyjątkowo uważni, szczególnie, gdy piłka ociera się o ręce blokujących, po czym wychodzi na aut.

Ponadto trzeba uważać na różne przypadki kontaktu z siatką. Jeżeli zawodnik dotyka siatki pomiędzy antenkami podczas gry piłką, próby gry piłką lub także pozorowania gry piłką, to jest to błąd dotknięcia siatki. Jeżeli naturalne odbicie się piłki od siatki jest zaburzone przez przeciwnika umyślnie wykonującego ruch do siatki albo zawodnik chwyta siatkę i z jej pomocą wyrzuca piłkę („jak z procy”), to mamy do czynienia z błędem wpływającym na przebieg gry. Takim błędem jest też przeszkadzanie przeciwnikowi w uprawnionym ruchu w kierunku piłki. Wreszcie błędem jest też np. zerwanie przez zawodnika linki naciągającej siatkę.

6. Aby ułatwić zespołowi sędziowskiemu zadanie wychwycenia dotknięć piłki przez blok, przyjęto następujący podział ról: sędzia pierwszy koncentruje się na obserwacji siatki od strony zespołu atakującego (całej siatki: od górnej do dolnej taśmy), a sędzia drugi od strony zespołu blokującego.

Przepis 12 – Zagrywka

1. Przed sygnałem na zagrywkę nie ma potrzeby upewniać się, czy zawodnik zagrywający jest przygotowany – wystarczy sprawdzić, czy jest on w posiadaniu piłki. **Sędzia pierwszy musi gwizdać natychmiast.**
2. Zanim sędzia pierwszy da sygnał na zagrywkę, musi sprawdzić, czy TV nie emituje powtórki wymiany i stosownie opóźnić sygnał (nie więcej niż 8 razy w jednym secie i nie dłużej niż 7 sekund każdorazowo).
3. Sędzia pierwszy oraz odpowiedni sędziowie liniowi muszą uważać na pozycję zawodnika zagrywającego w momencie uderzenia piłki lub odbicia się do zagrywki z wyskoku. Sędzia liniowy musi natychmiast zasygnalizować błąd wykonania zagrywki, a sędzia pierwszy przerwać wymianę. Zawodnik zagrywający może rozpocząć rozbieg poza polem zagrywki, ale musi być całkowicie w polu zagrywki w momencie wykonania zagrywki (lub w momencie odbicia się do zagrywki z wyskoku).
4. W czasie wykonywania zagrywki sędzia pierwszy obserwuje zespół zagrywający, sędzia drugi natomiast zespół przyjmujący.

5. Jeżeli zawodnik zagrywający nie udaje się w normalnym tempie do pola zagrywki lub nie odbiera piłki od podawacza, powodując zamierzone opóźnienie gry, zespół może otrzymać sankcję za opóźnianie gry. *Uwaga:* wielu sędziów i zawodników źle interpretuje przepis, myśląc że 8 sekund jest liczone od momentu, gdy zawodnik podrzucił lub upuścił piłkę w celu wykonania zagrywki. To jest nieprawda! Przepis mówi wyraźnie: „...od gwizdka sędziego pierwszego na zagrywkę”.
6. *Sygnalizacja nr 19* jest właściwa, gdy piłka z zagrywki uderza w siatkę i nie przechodzi na stronę przeciwnika. **Sygnalizacja nr 15 („piłka autowa”) używana jest, gdy piłka z zagrywki przechodzi poza antenką.**
7. Sędzia pierwszy musi zwrócić uwagę, czy nie popełniany w czasie wykonania zagrywki jest błąd zasłony, jeżeli zawodnik lub grupa zawodników zespołu zagrywającego podczas wykonywania zagrywki, wymachując rękami, skacząc lub poruszając się na boki, lub stojąc w grupie, zasłaniają przeciwnikowi zawodnika zagrywającego oraz lot piłki (oba kryteria muszą być spełnione, by uznać, że zespół tworzy zasłonę). Zatem, jeżeli piłka jest widoczna w czasie lotu aż do płaszczyzny siatki, takiej sytuacji nie można uznać za zasłonę.

Przepis 13 – Atak

1. Aby lepiej zrozumieć *Przepis 13.2.4* dotyczący ataku piłki z zagrywki przeciwnika, uwagę należy skierować na zapis, który wskazuje, że w takim przypadku tylko pozycja piłki odgrywa rolę, a nie pozycja zawodnika. Błąd powstaje, gdy atak jest spełniony – wówczas sędzia pierwszy musi odgwizdać błąd.
2. Weryfikując atak zawodnika linii obrony lub zawodnika Libero, trzeba pamiętać, że błąd zostaje popełniony tylko wtedy, jeżeli atak jest spełniony (piłka przechodzi całkowicie przez płaszczyznę siatki w przestrzeni przejścia albo wcześniej dotyka bloku przeciwnika).

Przepis 14 – Blok

1. Zawodnik blokujący ma prawo blokować każdą piłkę w przestrzeni przeciwnika z przełożeniem rąk, pod warunkiem że:
 - piłka po pierwszym lub drugim odbiciu przez zespół przeciwny jest kierowana na stronę zespołu blokującego oraz
 - żaden z zawodników zespołu przeciwnego nie jest dostatecznie blisko siatki w tej części boiska, aby kontynuować grę.Jeżeli jednak zawodnik zespołu przeciwnego jest w pobliżu piłki próbując wykonać odbicie, blokowanie po stronie przeciwnika jest błędem, o ile dotknięcie piłki przez blok nastąpiło wcześniej lub równocześnie z zawodnikiem usiłującym wykonać akcję.
Po trzecim odbiciu piłki przez zespół każda piłka może być blokowana z przełożeniem rąk (po stronie przeciwnika).
2. Nie można blokować piłki (za wyjątkiem trzeciego odbicia) podczas akcji niemających znamion ataku, tj. takich, w których piłka nie jest kierowana na stronę przeciwnika.
3. Jeżeli jeden z zawodników blokujących przekłada ręce na stronę przeciwnika i - zamiast blokować piłkę - uderza ją, popełnia błąd.
4. Treść *Przepisu 14.6.3* „Blokowanie zagrywki przeciwnika” oznacza, że zawodnik wykonuje blok spełniony na piłce z zagrywki.
5. Skoro piłka może dotknąć każdej części ciała, to jeżeli w akcji bloku piłka w tej samej akcji dotknie stopy zawodnika blokującego, jest to wciąż blok i nie ma błędu!

Przepis 15 – Regulaminowe przerwy w grze

1. Przerwy dla odpoczynku i przerwy techniczne
 - 1.1 Trener żądając przerwy dla odpoczynku musi używać oficjalnej sygnalizacji. Jeżeli tylko stoi, prosi o przerwę ustnie lub tylko uruchamia sygnalizator, sędzia nie może przyznać przerwy. Jeżeli żądanie przerwy dla odpoczynku zostało odrzucone, sędzia pierwszy winien ocenić, czy była to próba opóźniania gry i wówczas winien zastosować stosowne sankcje.
 - 1.2 Asystent sekretarza musi używać bręczka (lub podobnego w działaniu urządzenia) w celu sygnalizacji przerwy technicznej, gdy pierwszy z zespołów zdobywa 8. oraz 16. punkt (nie należy to do obowiązków sędziego drugiego). Także asystent sekretarza musi zasygnalizować bręczkiem zakończenie przerwy technicznej. Spiker musi ogłosić pierwszą przerwę techniczną słowami: „Pierwsza przerwa techniczna”, a następnie: „Koniec przerwy technicznej”. Analogiczna procedura obowiązuje w przypadku drugiej przerwy technicznej. Sędzia drugi musi zadbać, aby zawodnicy nie weszli na boisko przed sygnałem zakończenia przerwy technicznej. Oczywiście, jeżeli są jakiegokolwiek problemy z wykonywaniem pracy przez asystenta sekretarza, sędzia drugi musi zareagować i skorygować pracę asystenta.

2. Zmiany

- 2.1 Sędzia drugi ustawia się pomiędzy słupkiem a stolikiem sekretarza i – o ile sekretarz nie zasygnalizuje, że zmiana jest nieregulaminowa – wykonuje oficjalną sygnalizację na zmianę, która odbywa się przez linię boczną boiska.

W przypadku zmiany więcej niż jednego zawodnika naraz sędzia drugi oczekuje na sygnał sekretarza, że poprzednia zmiana została prawidłowo zapisana w protokole, a następnie powtarza się procedurę dla kolejnej zmiany.

Jeżeli do zmian wykorzystuje się tablety, oprogramowanie uniemożliwia dokonanie zmian nieregulaminowych i automatycznie rejestruje zmiany w protokole zawodów. Sędzia drugi interweniuje więc tylko w wyjątkowych sytuacjach, jeżeli powstaje opóźnianie wznowienia gry. W tym przypadku funkcje sekretarza zmieniają się, od wprowadzania danych do sprawdzania danych, a następnie akceptowania (lub odrzucania) tych danych w używanych urządzeniach elektronicznych.

Podkreślić trzeba, że prośbą o zmianę jest zawsze fakt wejścia zawodnika do strefy zmian - niezależnie od zastosowanych rozwiązań technicznych ułatwiających dokonywanie zmian.

- 2.2 Zmiany więcej niż jednego zawodnika naraz mogą być przeprowadzane tylko jedna po drugiej: najpierw jedna para zawodników (jeden zawodnik schodzi z boiska, a drugi wchodzi), potem kolejna para itd. Ma to umożliwić sekretarzowi weryfikację zawodników oraz zapisanie zmian w protokole. Jeżeli w chwili prośby o zmianę więcej niż jednego zawodnika którykolwiek z zawodników nie znajduje się w pobliżu strefy zmian gotowy do wejścia na boisko, zmiana z jego udziałem powinna zostać odrzucona bez karan. Wynika z tego, że zawodnicy nie biorący bezpośredniego udziału w danej zmianie, nie mogą się znajdować w strefie zmian.

Jeżeli do zmian wykorzystuje się tablety, zmiany więcej niż jednego zawodnika mogą następować jednocześnie, by przyspieszyć wznowienie gry. Sędzia drugi winien zezwolić w takim wypadku na swobodne dokonanie zmian.

- 2.3 Należy wpłynąć na zawodników, aby poruszali się szybko i płynnie.

Nowa procedura zmian ma na celu podtrzymanie płynnego przebiegu meczu i unikanie zbędnych opóźnień gry, wynikających z procesu zmiany zawodników.

Zgodnie z nową metodą przypadki nakładania kar za opóźnianie gry z powodu braku gotowości zawodników do wejścia na boisko powinny zostać zminimalizowane.

Sędzia drugi oraz sekretarz nie mogą używać ani gwizdka, ani brzęczka w sytuacji, gdy zawodnik nie jest gotowy do wejścia na boisko zgodnie z prośbą (*Przepisy 15.10.3a i 15.10.4*). Jeżeli nie spowodowało to opóźnienia gry, sędzia drugi odrzuca prośbę o zmianę bez żadnych sankcji.

3. W razie kontuzji zawodnika sędzia pierwszy powinien zażądać zmiany tego zawodnika. W przypadku poważnej kontuzji podczas gry sędziowie muszą przerwać wymianę i zezwolić pomocy medycznej na wejście na boisko. Zmiana narzucona może zostać zrealizowana przez zespół dowolnie poza limitem zmian przez dowolnego zawodnika nieznajdującego się na boisku w momencie kontuzji (*Przepis 15.7*). Należy zwrócić uwagę, że kontuzjowany zawodnik nie może powrócić na boisko do końca meczu. Zmiana narzucona nie może być w żadnym przypadku zaliczana do zmian regulaminowych.

Sędziowie muszą rozróżniać zmianę nieregulaminową (zespół wykonał zmianę nieregulaminową, a gra została wznowiona i sekretarz ani sędzia drugi nie zauważyli tego, *Przepis 15.9*) od prośby o zmianę nieregulaminową (w chwili prośby sekretarz lub sędzia drugi zauważyli, że zmiana jest nieregulaminowa, *Przepis 16.1.3*), którą należy odrzucić, a zespół ukarać sankcją za opóźnianie gry.

4. Prośba o zmianę przed rozpoczęciem seta jest dozwolona i musi być zapisana w protokole zawodów jako zmiana regulaminowa w tym secie. W tym wypadku trener powinien zgłosić prośbę poprzez oficjalną sygnalizację ręczną.

5. Sędziowie muszą uważnie przestudiować i dokładnie zrozumieć przepis dotyczący „prośby nieuzasadnionej” (*Przepis 15.11*):

- jaka jest definicja prośby nieuzasadnionej
- jakie są typowe przypadki próśb nieuzasadnionych
- jaka jest procedura w przypadku prośby nieuzasadnionej
- co należy zrobić, jeżeli prośba nieuzasadniona powtórzy się w tym samym zespole w tym samym meczu

Podczas meczu sędzia pierwszy musi sprawdzać, czy sędzia drugi właściwie stosuje przepisy gry dotyczące prośby nieuzasadnionej.

Sędzia drugi musi się upewnić, że każda prośba nieuzasadniona jest odnotowana w specjalnej sekcji w protokole zawodów.

6. Należy rozróżnić zastąpienie Libero (*Przepis 19.3.2*) od zmiany regulaminowej, która musi być autoryzowana przez sędziego drugiego lub sekretarza i zapisana w protokole zawodów (*Przepisy 15.5 – 15.10*). Asystent sekretarza rejestruje zastąpienia Libero oraz ponowne wyznaczenia Libero w osobnym, specjalnie do tego celu przygotowanym arkuszu (R-6), tak że numer zawodnika, którego zastąpił Libero, jest zawsze znany (jeżeli

wykorzystywany jest protokół elektroniczny, wówczas wymagana jest współpraca sekretarza oraz asystenta sekretarza, by prawidłowo odnotować zastąpienia Libero).

Przepis 16 – Opóźnianie gry

1. Sędzia musi być bardzo dobrze zaznajomiony z przepisami, typami opóźnień gry oraz sankcjami za poszczególne rodzaje opóźniania gry. W szczególności musi dokładnie rozumieć różnice między prośbami nieuzasadnionymi a opóźnianiem gry.
2. Sędziowie powinni zapobiegać wszystkim zamierzonym oraz niezamierzonym opóźnieniom gry powodowanym przez zespoły.

Przykład opóźniania gry:

zawodnik opóźnia grę zwracając się do sędziego z prośbą o przerwę na zasznurowanie buta. Musi to być natychmiast karane jako pierwsze opóźnianie gry „upomnieniem za opóźnianie gry”.

Główne okoliczności, w których może nastąpić opóźnianie gry (między innymi):

- zmiana zawodników,
- przerwa dla odpoczynku,
- wycieranie podłogi.

Znaczna część przypadków prośby o wycieranie podłogi wynika z małego zaangażowania szybkich moppersów. W związku z tym sędziowie powinni przed meczem odpowiednio przygotować szybkich moppersów. Jeśli będą oni pracowali szybko i wbiegali na boisko w momencie zakończenia wymiany, nie będzie to prowokowało próśb zawodników o wycieranie podłogi, skutkiem czego będzie zminimalizowanie liczby sankcji za opóźnianie gry. W trakcie meczu sędzia pierwszy musi być aktywny zarządzając pracą moppersów i nie akceptując nieuzasadnionych próśb zawodników. O ile dopuszczalne jest wskazanie przez zawodnika moppersowi znajdującego się na boisku dokładnego miejsca mokrej plamy, o tyle każda nieuzasadniona prośba o wytarcie plamy przez moppersa musi być traktowana jako zamiar opóźnienia gry i podlegać sankcjom za opóźnianie gry. Kolejne prośby o wytarcie podłogi w tym samym zespole muszą być przedmiotem kary za opóźnianie gry.

3. Sankcje za opóźnianie gry są wymierzone zespołowi, a nie członkowi zespołu, nawet gdy opóźnienie spowodował dany członek zespołu.
4. Należy zwrócić uwagę, że „upomnienie za opóźnianie gry” jest sygnalizowane (*sygnalizacja nr 25*) z użyciem żółtej kartki i musi zostać zapisane w protokole zawodów w kolumnie „W” tabeli sankcji. Jednak już kara za opóźnianie gry wymaga pokazania czerwonej kartki i jest zapisywana w protokole w kolumnie „P” tabeli sankcji.
5. Wycieranie podłogi

Podstawowym celem omawianej procedury jest zapewnienie bezpieczeństwa zawodnikom, sprawnego przebiegu gry oraz zapobieganie konieczności wycierania podłogi przez samych zawodników.

5.1 Moppersi oraz ich wyposażenie

5.1.1 Moppersi

Czterech moppersów na każdą stronę boiska = 8 moppersów, którzy muszą być bardzo dobrze przygotowani do swoich zadań (najlepiej, gdyby byli w przeszłości lub są doświadczonymi zawodnikami / zawodniczkami).

5.1.2 Wyposażenie moppersów

- sześć mopów o szerokości 1 m z kijem prowadzącym,
- trzy mopy powinny znajdować się w pobliżu każdego pola rozgrzewki,
- osiem chłonnych ręczników (minimalny wymiar to 40x40 cm, maksymalny to 40x80 cm): cztery (po dwa na stronę) muszą być zlokalizowane w pobliżu stolika sekretarza, pozostałe cztery (po dwa na stronę) u moppersów siedzących na małych krzeselkach.

5.1.3 Lokalizacja moppersów (*rysunek A*):

- 5.1.3.1 za sędzią drugim na każdą stronę boiska po jednym szybkim moppersie (razem dwóch), siedzącym w kucki (przygotowany do biegu gdy zauważy mokrą plamę),
- 5.1.3.2 trzech moppersów w pobliżu każdego pola rozgrzewki (razem 6), siedzących na małych krzeselkach (1 szybki moppers oraz 2 „zwykłych”),
- 5.1.3.3 moppersi muszą uważać, aby nie zasłaniać żadnego z paneli reklamowych otaczających pole gry niezależnie od ich pozycji (w szczególności za stanowiskiem sędziego pierwszego).

5.2 Jak należy wycierać podłogę

Aby zapewnić ciągłość gry i wyeliminować próby opóźniania, FIVB podjęła następujące decyzje:

5.2.1 podczas przerwy na odpoczynek, przerwy technicznej oraz przerw między setami:

Trzech moppersów wyciera podłogę naraz, połączeni w szyku. Trzech moppersów zlokalizowanych w pobliżu pola rozgrzewki musi wziąć mopy z kijami i udać się w pobliże linii bocznej strefy ataku obok sędziego drugiego.

Trzech moppersów po dwóch stronach boiska zaczyna równocześnie wycieranie podłogi, podążając układem serpentyny jak na załączonym *rysunku A*.

5.2.2 Podczas gdy piłka jest poza grą (pomiędzy wymianami) należy:

5.2.2.1 każdorazowo, gdy moppers zobaczy mokrą plamę na boisku, podnosi rękę i oczekuje na zakończenie wymiany. Natychmiast, gdy tylko sędzia odgwizdże koniec wymiany, tylko moppers / moppersi (maksymalnie 2 na stronę boiska), który podniósł rękę, biegnie wytrzeć plamę (z dwoma ręcznikami). Po każdej stronie boiska moppers siedzący w pobliżu sędziego drugiego czuwa nad stanem podłogi w polu ataku.

Dwóch szybkich moppersów siedzących w pobliżu pól rozgrzewki obserwuje nieprzerwanie pozostałą część boiska (poza polem ataku), by pobiec i wytrzeć zauważoną mokrą plamę natychmiast po gwizdku sędziego na zakończenie wymiany.

Jeżeli na boisku powstanie więcej niż jedna plama dla jednego moppersa, wyższy priorytet ma plama w polu ataku. Plamy poza linią ataku lub poza boiskiem są wycierane w drugiej kolejności.

5.2.2.2 niezwłocznie po wytarciu podłoga moppers wraca na swoją pozycję, najkrótszą drogą opuszczając boisko do gry,

5.2.2.3 czas na wytarcie plamy nie może przekroczyć 6 do 8 sekund, licząc od momentu zakończenia wymiany do chwili, gdy sędzia daje sygnał na kolejną zagrywkę. Moppersi nie mogą opóźniać gry,

5.2.2.4 sędziowie nie angażują się w pracę moppersów, jednakże sędzia pierwszy ma prawo interweniować w pracę moppersów gdy przeszkadzają oni w grze lub gdy nie wykonują swoich zadań właściwie,

5.2.2.5 ani zawodnicy, ani trenerzy nie mają prawa żądać od moppersów wytarcia podłogi lub kierować nimi podczas wycierania. **Każdy zawodnik, który opóźnia grę pod pretekstem wytarcia podłogi, powoduje „upomnienie za opóźnianie gry” dla zespołu. Powtarzanie się tego typu próśb przez któregokolwiek członka tego samego zespołu, musi być sankcjonowane karą za opóźnianie gry, za każdym razem jak tylko będzie miało miejsce. Sankcję traktuje się nie jako błąd indywidualny, ale błąd zespołu.**

Jeśli zespół utrudnia wznowienie gry po zakończeniu przerwy na odpoczynek pod pretekstem mokrego podłoga, musi otrzymać upomnienie za opóźnianie gry.

5.3 Odpowiedzialność zawodników

Jeżeli zawodnik na własne ryzyko wyciera podłogę swoim ręcznikiem, sędzia pierwszy nie może czekać, aż wycieranie zostanie zakończone, a zawodnicy zajmą prawidłowe pozycje. Jeżeli w takim przypadku zawodnicy nie zajmą poprawnych pozycji w momencie zagrywki, odpowiedni sędzia zasygnalizuje błąd ustawienia.

5.4 Odpowiedzialność członków komisji sędziowskiej

Jeżeli okoliczności tego wymagają, a mokry fragment podłogi w strefie ataku jest widoczny, Przewodniczący Jury ma prawo polecić sędziemu drugiemu, aby wezwał na boisko moppersów gdy piłka jest poza grą. W tym przypadku moppersi biegną wytrzeć mokre fragmenty podłogi (kierowani poleceniami sędziego drugiego) dużymi ręcznikami. Natychmiast po zakończeniu wycierania wracają na swoje miejsca.

Przepis 17 – Wyjątkowe przerwy w grze

Jeżeli kontuzjowany zawodnik nie może zostać zmieniony regulaminowo, trener ma prawo żądać zmiany narzuconej z udziałem któregokolwiek z zawodników nie znajdujących się na boisku (z wyjątkiem Libero i zawodnika go zastępującego). W przypadku zmiany narzuconej zawodnik kontuzjowany nie może wziąć udziału w grze do końca meczu.

Jeżeli kontuzjowany zawodnik nie może zostać zmieniony regulaminowo ani w wyniku zmiany narzuconej, przyznaje mu się 3 minuty przerwy – ale tylko raz dla danego zawodnika w całym meczu.

Przepis 18 – Przerwy i zmiana stron boiska

1. Podczas przerw piłki inne niż meczowe mogą być wykorzystywane przez zawodników do rozgrzewki w wolnej strefie.

2. W decydującym secie po zdobyciu przez zespół prowadzący 8 punktu zespoły zmieniają strony boiska do gry (jeżeli ósmy punkt został zdobyty przez zespół przyjmujący zagrywkę, zespół ten musi wykonać rotację po zmianie stron boiska przed wykonaniem zagrywki – musi to zostać sprawdzone przez sekretarza oraz sędziów).
3. Podczas przerw wszystkie PIĘĆ piłek pozostaje u podawaczy na pozycjach 1, 2, 4, 5 oraz 6. Nie mają oni prawa wydać tych piłek zawodnikom do rozgrzewania się. Przed decydującym setem sędzia drugi podaje piłkę do zawodnika wykonującego pierwszą zagrywkę w tym secie. Podczas przerw na odpoczynek oraz na wykonanie zmiany, a także podczas przerwy na zmianę stron boiska w decydującym secie po ósmym punkcie, sędzia drugi nie przejmuje piłki. Pozostaje ona u podawaczy.
4. **Na zakończenie każdego seta, zanim sędzia pierwszy wyrazi zgodę na zmianę stron boiska, zespoły powinny udać się na linię końcową.**

Przepis 19 – Zawodnik Libero

1. W przypadku, kiedy zespół posiada dwóch zawodników Libero, podstawowy zawodnik Libero powinien być zapisany w pierwszej z dwóch rubryk zarezerwowanych dla zawodników Libero zanim trener podpisze protokół zawodów.
2. Jeśli trener chce zastąpić Grającego Libero na drugiego Libero, procedura jest taka sama, jak procedura zastąpienia.
W przypadku nieregularnego zastąpienia z udziałem Libero należy postępować jak przy zmianie nieregularnej.
3. W przypadku kontuzji Grającego Libero, w sytuacji, gdy na liście zespołu nie ma drugiego Libero albo w przypadku kontuzji drugiego Libero, który zastąpił wcześniej podstawowego Libero, trener może wyznaczyć jako nowego Libero jednego spośród zawodników nieznajdujących się na boisku (spoza zawodnikiem zastępowanym przez Libero) podczas ponownego wyznaczenia (*Przepis 19.4.2*).
Procedura będzie analogiczna do procedury zastąpienia, jeśli ponowne wyznaczenie jest wykonane natychmiast po powstaniu kontuzji, lub analogiczna do procedury zmiany zawodników, jeśli ponowne wyznaczenie ma miejsce później. Wyznaczenie nowego Libero powinno zostać dokonane płynnie, w oparciu o decyzję przekazaną sędziom przez trenera / kapitana zespołu.
4. Należy zwrócić uwagę na różnicę pomiędzy narzuconą zmianą kontuzjowanego zawodnika, kiedy każdy zawodnik, który nie jest na boisku w momencie kontuzji (z wyjątkiem Libero i zastąpionego przez niego zawodnika), może zamienić kontuzjowanego zawodnika, a ponownym wyznaczeniem nowego Libero.
Jeżeli zawodnik inny niż Libero jest kontuzjowany i nie ma możliwości dokonania zmiany regulaminowej, którykolwiek zawodnik, który nie jest na boisku w momencie kontuzji (z wyjątkiem Libero i zastąpionego przez niego zawodnika), może zamienić kontuzjowanego zawodnika.
W tym drugim przypadku dowolny zawodnik, który nie jest na boisku w momencie ponownego wyznaczenia (z wyjątkiem zawodnika zastępującego Grającego Libero oraz dotychczasowego Grającego Libero, jeżeli wcześniej stał się on niezdolny do gry), może zostać nowym Libero! Należy pamiętać, że ponowne wyznaczenie nowego Libero jest przywilejem, z którego trener może skorzystać lub nie.
5. Dla prawidłowego rozumienia przepisu 19.3.2 sędziowie powinni zwrócić uwagę na różnicę w brzmieniu pomiędzy przepisem 25.2.2.2, który wskazuje, iż sekretarz musi zasygnalizować każdy błąd rotacji natychmiast po wykonaniu zagrywki, a przepisem 26.2.2.2, wedle którego asystent sekretarza musi powiadomić sędziów o każdym błędzie zastąpienia Libero, bez instrukcji „po wykonaniu zagrywki”. Oznacza to, że asystent sekretarza informuje o błędzie zastąpienia Libero natychmiast po jego wystąpieniu, a przepis 7.7.2 należy zastosować tylko, jeśli asystent sekretarza nie zasygnalizował błędu, a wymiana (lub więcej) została rozegrana.
6. W oficjalnych zawodach FIVB powrót do gry kontuzjowanego zawodnika Libero w następnym meczu będzie zależny od decyzji komitetu kontrolnego danych zawodów.
7. Zawodnik Libero może być zadeklarowany jako niezdolny do gry bez podania jakiegokolwiek przyczyny (kontuzja, choroba, wykluczenie lub dyskwalifikacja) przez trenera lub, w przypadku nieobecności trenera, przez grającego kapitana.

Przepis 20 – Wymagania dotyczące zachowania

Przepis 21 – Niewłaściwe zachowanie i sankcje

1. Należy koniecznie przeanalizować nowe brzmienie tego działu *Przepisów Gry*, aby zrozumieć ich ducha, tekst oraz nową skalę sankcji za niewłaściwe zachowanie.
2. Ważne jest, aby pamiętać, że stosownie do *Przepisu 20.2.1* uczestnicy powinni zachowywać się uprzejmie i z szacunkiem, także w stosunku do członków komitetu kontrolnego, swoich kolegów z zespołu oraz widzów. Jeżeli zachowanie trenera lub innego dodatkowego członka zespołu wykracza poza zasady opisane w *Przepisie 21.*, sędzia pierwszy jest zobowiązany udzielić bez zbędnego zawahania stosownych sankcji.

Zawody siatkarskie to pokaz umiejętności zawodników, a nie sztabu trenerskiego czy medycznego. Sędziowie nie mogą nie dostrzegać tej różnicy.

W konsekwencji nieodległych w czasie różnych wydarzeń Komisja Sędziowska FIVB nakazuje, że jeżeli trener pozwala sobie na nadmierne gesty lub protesty, lub jeżeli trener (albo inny dodatkowy członek zespołu) zwraca się do Przewodniczącego Jury lub innego przedstawiciela FIVB w sposób agresywny lub uwłaczający, sędzia pierwszy musi ściśle zastosować sankcje za niewłaściwe zachowanie. **Widowisko dla kibiców ma być tworzone przez znakomitą grę na boisku, a nie sprawy poboczne, które przesłaniają główny cel, jakim jest czerpanie rozrywki publiczności ze spektakularnej gry. Trener nie jest głównym aktorem widowiska!**

3. *Przepis 21.1* mówi o „niewłaściwym zachowaniu niepodlegającym sankcjom”. Obowiązkiem sędziego pierwszego jest zapobieganie osiągnięciu przez zespoły poziomu zachowania podlegającego sankcjom, co może odbywać się w dwóch etapach prewencji: po pierwsze poprzez ustne upomnienie za pośrednictwem grającego kapitana (bez kartek i bez zapisu w protokole), a po drugie poprzez pokazanie żółtej kartki dla członka zespołu. Takie upomnienie nie jest sankcją a tylko informacją o osiągnięciu przez zespół poziomu zachowania podlegającego sankcjom. Upomnienie takie jest zapisywane w protokole zawodów, ale nie powoduje żadnych innych konsekwencji. Ocena sytuacji w tym względzie należy do sędziego pierwszego.
4. *Przepis 21.2* mówi o „niewłaściwym zachowaniu podlegającym sankcjom”. Zgodnie z tym przepisem zachowanie obraźliwe lub agresja są ostro sankcjonowane. Sankcje zapisywane są w protokole zawodów stosownie do ich skali. Zasadą jest, że każde kolejne takie zachowanie w tym samym meczu prowadzi do coraz surowszych sankcji.
5. W praktyce o nałożeniu sankcji na członka zespołu za niewłaściwe zachowanie prowadzące do sankcji decyduje sędzia pierwszy:

5.1 Członek zespołu na boisku:

Sędzia pierwszy gwiżdże (zazwyczaj kiedy piłka jest poza grą, jednak tak szybko, jak jest to możliwe, jeśli niewłaściwe zachowanie jest poważne). Następnie wzywa sankcjonowanego zawodnika do stanowiska sędziego. Gdy zawodnik znajduje się blisko stanowiska sędziego, sędzia pierwszy pokazuje odpowiednią kartkę (kartki) mówiąc: „otrzymuje Pan / Pani karę” lub „wykluczam / dyskwalifikuję Pana / Panią”.

Sędzia drugi potwierdza to zdarzenie i natychmiast instruuje sekretarza, aby ten zapisał właściwą sankcję w protokole zawodów.

Jeśli sekretarz bazując na zapisie w protokole zawodów widzi, że decyzja sędziego pierwszego jest niezgodna z *Przepisami Gry*, np. jest sprzeczna z gradacją sankcji, musi natychmiast poinformować o tym sędziego drugiego. Sędzia drugi z kolei, po zweryfikowaniu uwagi sekretarza, informuje o tym sędziego pierwszego. Sędzia pierwszy musi wówczas zweryfikować swoją decyzję.

Jeśli sędzia pierwszy nie akceptuje uwag sekretarza i sędziego drugiego, sekretarz musi zapisać decyzję sędziego pierwszego w rubryce „Uwagi”.

5.2 Członek zespołu nieobecny na boisku:

Sędzia pierwszy gwiżdże, przywołuje do swojego stanowiska grającego kapitana i mówi, pokazując odpowiednią kartkę (kartki): „zawodnik numer ... (lub trener itd.) otrzymuje karę (lub wykluczam/dyskwalifikuję zawodnika z numerem ... lub trenera itd.)”. Grający kapitan musi o tym poinformować członka zespołu, którego dotyczy sankcja, a ten musi *wstać* i potwierdzić otrzymanie sankcji *przez podniesienie ręki*.

Kiedy ręka członka zespołu jest podniesiona, sędzia pierwszy wyraźnie pokazuje kartkę (kartki), co sprawia, że sankcja jest zrozumiała dla zespołów, sędziego drugiego, sekretarza i publiczności.

5.3 Nałożenie sankcji pomiędzy setami:

W przypadku kary sędzia pierwszy powinien pokazać czerwoną kartkę na początku następnego seta. Jeśli podobna sytuacja ma miejsce podczas przerwy technicznej, to operator tablicy wyników zmieni rezultat po zakończeniu przerwy technicznej.

W przypadku wykluczenia lub dyskwalifikacji sędzia pierwszy powinien natychmiast przywołać do siebie grającego kapitana, aby ten poinformował trenera o rodzaju sankcji (dla uniknięcia podwójnego karania zespołu), która formalnie zostanie nałożona na początku następnego seta poprzez pokazanie kartek żółtej i czerwonej: razem dla wykluczenia, osobno dla dyskwalifikacji.

6. Podczas meczu sędziowie muszą zwracać uwagę na aspekt dyscypliny, a nakładając sankcje za niewłaściwe zachowanie na zawodników lub innych członków zespołu, muszą czynić to stanowczo. Sędziowie powinni pamiętać, że ich funkcja polega na ocenie akcji, a nie doszukiwaniu się mało znaczących indywidualnych błędów.

Niezbędne jest, aby sędziowie, zawodnicy i trenerzy przestudowali różnice pomiędzy sankcjami za niewłaściwe zachowanie oraz sankcjami za opóźnianie gry, a także sygnalizację ręczną ich dotyczącą!

Przepis 22 – Komisja sędziowska i procedury

1. Jest bardzo ważne, aby sędziowie sygnalizowali koniec wymiany tylko wtedy, kiedy spełnione są dwa poniższe warunki:
 - są pewni, że nastąpił błąd lub zewnętrzne zdarzenie wpływające na grę,
 - znają rodzaj błędu.
2. Aby o rodzaju odgwiżdżanego przez sędziów błędu dokładnie poinformować zespoły (także publiczność, widzów itd.), sędziowie *muszą* używać oficjalnej sygnalizacji ręcznej (patrz *Przepisy 22.2 i 28.1*). Tylko taka sygnalizacja może zostać użyta, a nie jakkolwiek inna (narodowa lub prywatna, czy też własny sposób sygnalizacji)!
3. Z uwagi na rosnącą prędkość gry mogą pojawiać się problemy, które uwidaczniają błędy sędziowskie. Aby im zapobiec, komisja sędziowska musi z sobą ściśle współpracować – po każdej wymianie sędziowie powinni spojrzeć na siebie, aby potwierdzić swoją decyzję.

Przepis 23 – Sędzia pierwszy

1. Sędzia pierwszy musi zawsze współpracować z członkami komisji sędziowskiej (sędzią drugim, sekretarzem, sędziami liniowymi). Musi im pozwalać na pracę w ramach ich kompetencji i obowiązków. Sędzia pierwszy powinien pełnić swoje obowiązki na stojąco.
Na przykład: po gwizdku kończącym wymianę powinien natychmiast spojrzeć na innych członków komisji sędziowskiej (i dopiero wówczas podjąć ostateczną decyzję używając oficjalnej sygnalizacji ręcznej):
 - Kiedy rozstrzyga czy piłka była w boisku czy na aucie, powinien zawsze spojrzeć na sędziego liniowego odpowiedzialnego za linię, w pobliżu której spadła piłka (choć sędzia pierwszy nie jest sędzią liniowym, ma prawo, jeśli jest to konieczne, kontrolować, a nawet unieważnić decyzję swoich kolegów).
 - Podczas meczu sędzia pierwszy musi często spoglądać na sędziego drugiego (jeśli to możliwe – po każdej wymianie, a także przed każdym gwizdkiem na zagrywkę), który powinien stać twarzą do niego, aby sprawdzić, czy sędzia drugi pokazuje błąd, czy też nie (np. cztery odbicia, podwójne odbicie itd.).
2. Ocena, czy piłka „autowa” została wcześniej dotknięta przez zespół przyjmujący (np. przez blokującego zawodnika drużyny przyjmującej itp.), należy do sędziego pierwszego i sędziów liniowych. Jednak sędzia pierwszy podejmuje ostateczną decyzję, którą sygnalizuje sygnałem ręcznym, po spojrzeniu na sygnalizację innych członków komisji sędziowskiej (sędzia nigdy nie powinien pytać zawodnika, czy piłka dotknęła go, czy też nie).
3. Sędzia pierwszy musi mieć zawsze pewność, że sędzia drugi i sekretarz mają wystarczająco dużo czasu na czynności administracyjne i zapis w protokole (np. czy sekretarz miał wystarczająco dużo czasu na sprawdzenie prawidłowości prośby o zmianę oraz jej zapis). Jeśli sędzia pierwszy nie zapewni swoim kolegom odpowiednio dużo czasu na ich pracę, sekretarz i sędzia drugi nigdy nie będą w stanie uczestniczyć w następnej fazie meczu, co w rezultacie spowoduje powstanie wielu błędów członków komisji sędziowskiej. Jeśli sędzia pierwszy nie zadba o to, by zapewnić niezbędny czas dla kontroli poszczególnych zdarzeń i czynności administracyjnych, sędzia drugi musi gwizdkiem zatrzymać grę.
4. Sędzia pierwszy może zmienić każdą decyzję innych członków komisji sędziowskiej lub też swoją własną. Jeśli wydał decyzję (odgwiżdżaną) i widzi, że jego koledzy (sędzia drugi, sędziowie liniowi lub sekretarz) pokazują decyzję przeciwną:
 - jeśli jest pewien, że ma rację, powinien pozostać przy swej decyzji,
 - jeśli widzi, że popełnił błąd, może zmienić swoją decyzję,
 - jeśli stwierdza, że błędy zostały popełnione jednocześnie przez oba zespoły (zawodników), powinien zaszygnalizować powtórzenie wymiany,
 - jeśli stwierdza, że decyzja sędziego drugiego była błędna, może ją unieważnić (np. jeśli sędzia drugi odgwiżdżał błąd ustawienia zespołu przyjmującego, a sędzia pierwszy natychmiast lub po proteście grającego kapitana stwierdza, że ustawienie to było poprawne, nie powinien akceptować decyzji sędziego drugiego i powinien zarządzić powtórzenie wymiany).
5. Jeśli sędzia pierwszy stwierdza, że członek komisji sędziowskiej nie wykonuje poprawnie swojej pracy lub nie jest obiektywny, musi go zamienić.
6. Jedynie sędzia pierwszy może stosować sankcje za niewłaściwe zachowanie i opóźnianie gry – sędzia drugi, sekretarz i sędziowie liniowi nie mają takiego prawa. Jeśli członek komisji sędziowskiej inny niż sędzia pierwszy zauważy jakąkolwiek nieprawidłowość, powinien to zaszygnalizować i pójść do sędziego pierwszego, aby poinformować go o tym fakcie. Jedynie sędzia pierwszy może stosować sankcje.
7. Sędzia pierwszy musi sprawdzić i podpisać protokół po zakończeniu zawodów. Proszę przeanalizować także punkt 3 Procedur sędziowskich po meczu.

Przepis 24 – Sędzia drugi

1. Sędzia drugi musi posiadać takie same kwalifikacje jak sędzia pierwszy. Jeśli sędzia pierwszy rozchoruje się, sędzia drugi musi zająć miejsce sędziego pierwszego i prowadzić mecz.
2. Obowiązki i uprawnienia sędziego drugiego są jasno wymienione w *Przepisach Gry*. Ważne jest, aby dobrze zapoznać się z obowiązkami sędziego drugiego i wiedzieć, w których przypadkach podczas meczu sędzia drugi gwizdząc i sygnalizując wydaje decyzje (*Przepis 24.3.2*).
3. W przypadku odgwizdania błędu przez sędziego pierwszego, sędzia drugi nie powtarza za nim żadnej sygnalizacji.
4. Podczas wymiany w czasie gry w pobliżu siatki sędzia drugi musi skoncentrować się na kontroli dotknięcia siatki, przejścia pod siatką poza linię środkową i na akcjach po stronie bloku (zespołu broniącego).
Należy zwrócić uwagę na zmianę przepisu dotyczącego dotknięcia siatki przez zawodnika. Myślą przewodnią nowego brzmienia tekstu jest „dotknięcie siatki nie jest błędem”. Błąd pojawia się jedynie wtedy, gdy zawodnik, który dotyka siatki, wpływa na grę.
5. Sędzia drugi musi także na podstawie kartki z ustawieniem uważnie sprawdzać przed meczem i podczas jego trwania, czy zawodnicy znajdują się na prawidłowych pozycjach. W tym zadaniu sędziemu drugiemu pomaga sekretarz, który może poinformować o tym, który zawodnik znajduje się na pozycji I (zagrywającego). Na podstawie tej informacji i przez obrócenie zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara kartki z ustawieniem w swoich rękach, sędzia drugi może stwierdzić dokładnie, jaki jest prawidłowy porządek rotacji (ustawienia) każdego z zespołów. Kiedy sprawdza ustawienia, powinien stać na pozycji II po swojej lewej lub na pozycji IV odpowiednio po swojej prawej stronie. Znając pozycję zawodnika wskazanego przez sekretarza i stojąc twarzą do siatki, powinien zlokalizować innych zawodników zgodnie z porządkiem wskazanym na kartce z ustawieniem, rozpoczynając od zawodnika na pozycji I. Sędzia nie może ustnie lub gestem kierować żadnego zawodnika na jego pozycję. Jeżeli ustawienie na boisku różni się od tego na kartce z ustawieniem, sędzia powinien wezwać do siebie grającego kapitana albo trenera, by potwierdzić prawidłowe ustawienie zespołu.
6. Sędzia drugi musi zwracać uwagę na fakt, że wolna strefa powinna zawsze być wolna od jakichkolwiek przeszkód, które mogą spowodować kontuzję członka zespołu (butelki z napojami, apteczka, tabliczki do zmian itd.).
7. Podczas przerw na odpoczynek i przerw technicznych sędzia drugi nie powinien pozostawać w jednej pozycji. Może dostosować swój ruch, by obrócić się:
 - w kierunku wycierających podłogę, by sprawdzić jakość ich pracy i upewnić się czy zajęli na czas zajęła odpowiednią pozycję,
 - w kierunku zespołów, by upewnić się, że przemieściły się w pobliże ławek,
 - w kierunku sekretarza, aby kontrolować jego pracę,
 - w kierunku asystenta sekretarza, aby otrzymać informację dotyczącą pozycji zawodników Libero,
 - ponownie w kierunku wycierających podłogę, aby sprawdzić jakość ich pracy,
 - w kierunku sędziego pierwszego, aby otrzymać i/lub przekazać informację (jeśli jest to niezbędne),
 - w kierunku zespołów, by powstrzymać ewentualne wkroczenie zawodników na boisko przed końcem przerwy w grze oraz by sprawdzić, czy któryś z Libero nie zamierza „po cichu” dokonać zastąpienia.
8. Po zakończeniu meczu sędzia drugi musi sprawdzić i podpisać protokół. Proszę przeanalizować także punkt 3 Procedur sędziowskich po meczu.

Sędzia rezerwowy

Sędzia rezerwowy odpowiedzialny jest za następujące działania:

1. Zastąpienie sędziego drugiego w przypadku jego nieobecności, w przypadku niezdolności sędziego drugiego do dalszej pracy albo w przypadku, gdy sędzia drugi przejmuje obowiązki sędziego pierwszego.
2. Kontrolę tabliczek do zmian przed meczem i pomiędzy setami.
3. Sprawdzania stanu sygnalizatorów przed meczem i pomiędzy setami, jeśli występuje problem.
4. Pomoc sędziemu drugiemu w utrzymaniu wolnych: wolnej strefy i pola kar.
5. Pomoc sędziemu drugiemu w nadzorowaniu dyscypliny w polu rozgrzewki, na ławce oraz w polu kar.
6. Przekazanie sędziemu drugiemu dwóch piłek meczowych bezpośrednio po zakończeniu prezentacji zawodników ustawienia początkowego.
7. Przekazanie sędziemu drugiemu trzeciej piłki meczowej, gdy ten zakończy sprawdzanie ustawienia zawodników.
8. Pomoc sędziemu drugiemu w kierowaniu pracą moppersów.

Sędzia challenge'owy oraz nowa technologia

W związku z unowocześnianiem naszej dyscypliny bardzo szybko pojawiają się także nowości technologiczne. Na wielu zawodach międzynarodowych obowiązkowe jest używanie tabletów, protokołów elektronicznych oraz zestawów słuchawkowych służących komunikacji bezprzewodowej. Nowoczesny sędzia siatkówki musi być z nimi zaznajomiony. Szczegółowe informacje, jak urządzenia te mają być stosowane, w szczególności w zakresie procedury challenge czy procedury zmian, zostały opisane w szczegółowych wytycznych (Handbook) dla danych rozgrywek.

W odniesieniu do sędziego challenge'owego oraz procedury challenge stosowane są następujące wytyczne:

1. Wszyscy sędziowie międzynarodowi nominowani przez FIVB zobowiązani są do szczegółowego zapoznania się z wytycznymi challenge zatwierdzonymi dla poszczególnych zawodów i ich przestrzegania.
2. Podczas pełnienia swojej funkcji sędzia challenge'owy musi być ubrany w oficjalny strój sędziego międzynarodowego lub koszulkę polo przygotowaną przez organizatorów na potrzeby sprawowania swojej funkcji.
3. Od wszystkich sędziów międzynarodowych wymagana jest biegła znajomość języka angielskiego umożliwiającą wymianę informacji w trakcie procedury challenge. Gdy pomiędzy sędziami używana jest komunikacja bezprzewodowa, obowiązkiem jest używanie prostej siatkarskiej terminologii dla wskazania przedmiotu challenge'u np. „piłka w boisku lub piłka autowa”, „dotknięcie siatki”, „dotknięcie antenki”, „błąd stóp zawodnika zagrywającego”, „błąd stóp zawodnika linii obrony”, „dotknięcie piłki w bloku”, „przejście linii środkowej” itd. W trakcie procedury challenge wymagana jest następująca kolejność przekazywania informacji do sędziego challenge'owego: Kto – Co – Kiedy. Na przykład: „Challenge dla drużyny Włoch – dotknięcie siatki – w środku wymiany.”
4. Challenge piłki w boisku lub piłki autowej przez sędziego challenge'owego powinien odbywać się w oparciu o nową definicję „piłki w boisku”. Nawet jeśli znaczna część piłki znajduje się poza boiskiem, ale choćby mała jej część po spłaszczeniu piłki dotyka linii boiska, piłka musi zostać oceniona jako „piłka w boisku”. Jeśli nie ma widocznego styku między rozpłaszczoną piłką a linią boiska, taka piłka musi zostać oceniona jako „piłka autowa”. Jeśli na podstawie dostępnego materiału nie jest możliwe rozstrzygnięcie weryfikowanej sytuacji, sędzia challenge'owy informuje sędziego pierwszego o niemożliwości podjęcia decyzji i w związku z tym pozostaje w mocy poprzednia decyzja podjęta przez sędziego pierwszego.
5. Jeśli sędzia odgwiżdże błąd (za wyjątkiem „piłki w boisku”, „piłki autowa”), który w konsekwencji challenge'u zostanie uznany jako błędna decyzja, akcja musi zostać powtórzona z powodu błędu sędziego. Na przykład: sędzia pierwszy odgwiżdża błąd „cztery odbicia” lub „podwójne odbicie”, kiedy tak naprawdę piłka dotknęła bloku (co wykazał challenge), sędzia pierwszy musi nakazać powtórzenie wymiany. Jeśli w wyniku challenge'u „piłka w polu / autowa” poprzednia decyzja sędziego zostaje zmieniona, nie ma powtórzenia akcji.
6. Sędzia challenge'owy nie może być pod wpływem rad udzielanych przez operatora systemu challenge (a ten ostatni nie ma prawa udzielać żadnych rad za wyjątkiem tych dotyczących kamer zapewniających najlepszy obraz do oceny) ani ograniczeń czasowych podczas dokonywania oceny obrazu z monitora. W żadnym wypadku nie wolno sędziemu zgadywać, przewidywać rozstrzygnięcia challenge'u. Sędzia challenge'owy ogłasza swoją decyzję tylko wtedy, gdy jest absolutnie pewny co do analizowanej sytuacji. Jakiegokolwiek wątpliwości powinny być interpretowane na korzyści poprzedniej decyzji sędziego.
7. Jeśli, zgodnie z aktualnie obowiązującymi procedurami challenge, każdy moment rozgrywanej akcji może być przedmiotem challenge'u, to sędzia challenge'owy powinien jasno wskazać operatorowi systemu challenge, jak znaleźć odpowiedni moment będący przedmiotem weryfikacji. Jeżeli w trakcie oglądania akcji inny błąd, niż ten będący przedmiotem challenge'u, zostanie zauważony, wtedy ten wcześniejszy błąd jest przedstawiany przez sędziego challenge'owego jako ten decydujący o całej wymianie.
8. Sędzia challenge'owy doradza sędziemu pierwszemu w zakresie natury popełnionego błędu. Jednakże, to sędzia pierwszy musi podjąć ostateczną decyzję bazując na potwierdzonych dowodach. Nie zaleca się jednak aby sędzia pierwszy nie akceptował decyzji sędziego challenge'owego odnośnie błędu przekroczenia linii końcowej przy zagrywce lub błędów ataku zawodnika linii obrony.
9. Jeżeli zgłoszony błąd miał miejsce ewidentnie po tym, jak piłka była już poza grą, sędzia challenge'owy poinformuje o tym obu sędziów, a na ekranie należy wyświetlić stosowny komunikat.

Wymogi stawiane sędziemu challenge'owemu są następujące:

1. aktywny lub były sędzia międzynarodowy
2. posiadanie doświadczenia w sędziowaniu zawodów FIVB w ostatnich latach
3. biegle mówiący w języku angielskim
4. biegle rozumiejący język angielski
5. rozumiejący jak w porozumiewać się z użyciem zestawu słuchawkowego i mikrofonu – umiejący się porozumiewać
6. posiadający wyraźny głos
7. zaznajomiony z nowoczesną technologią

8. **umiejący szybko myśleć**
9. **posiadający wiedzę w zakresie protokołu elektronicznego**
10. **mający zdolność uzyskiwania właściwych obrazów od operatorów systemu challenge**

Przepis 25 – Sekretarz

1. Praca sekretarza jest bardzo ważna szczególnie podczas meczów międzynarodowych, gdzie członkowie komisji sędziowskiej oraz zespoły pochodzą z różnych krajów. Wszyscy sędziowie międzynarodowi i sędziowie liniowi muszą wiedzieć, jak wypełnić protokół zawodów i – jeśli to konieczne – muszą być zdolni do wykonania pracy sekretarza.
2. **Sekretarz:**
 - 2.1 Musi sprawdzić – po otrzymaniu kartek z ustawieniem i przed rozpoczęciem każdego seta – czy numery na kartkach znajdują się w wykazie członków zespołu w protokole zawodów (jeśli nie, musi zawiadomić o tym sędziego drugiego).
 - 2.2 Sygnalizuje sędziemu drugiemu drugą przerwę dla odpoczynku oraz piątą i szóstą zmianę zawodników w każdym zespole (sędzia drugi z kolei sygnalizuje to sędziemu pierwszemu i trenerowi).
 - 2.3 Musi bardzo uważnie współpracować podczas procesu zmiany:
 - 2.3.1 Sędzia drugi po przyznaniu zmiany zawodników gwizdkiem lub stwierdzeniu, że zmiana jest przyznana przez sekretarza brzęczkiem, zajmuje pozycję między słupkiem a stolikiem sekretarza, gdzie widzi zmieniających się zawodników i sekretarza. Zmieniający zawodnik, który wchodzi na boisko, podchodzi do linii bocznej z właściwą tabliczką do zmiany. O ile sekretarz nie zgłosi, że zmiana jest nieregulaminowa, sędzia drugi zatwierdza zmianę zawodników, krzyżując przedramiona.

W przypadku, kiedy zespół prosi o dokonanie więcej niż jednej zmiany zawodników, poszczególne zmiany przeprowadzane są kolejno po sobie tak, że sekretarz ma czas na zapisanie kolejno każdej z tych zmian. Sekretarz musi używać tej samej procedury podczas każdej zmiany. Sekretarz patrzy na tabliczkę z numerem oraz na numer zawodnika na koszulce. Jeśli zmiana jest regulaminowa, sekretarz przystępuje do zapisania zmiany w protokole zawodów i dopiero wtedy podnosi ramiona w górę, by zasygnalizować zakończenie procedury.
 - 2.3.2 Po tym, jak sędzia drugi widzi sygnał ręczny sekretarza „OK”, zajmuje pozycję, na której rozpocznie następną wymianę i powtarza powyższy sygnał w kierunku sędziego pierwszego, który teraz ma prawo gwizdkiem zezwolić na wykonanie następnej zagrywki. W tym momencie sekretarz musi skoncentrować się na sprawdzeniu, czy zagrywa uprawniony zawodnik. Jeśli tak nie jest, musi natychmiast zatrzymać grę przez naciśnięcia sygnalizatora, ale nie wcześniej niż po uderzeniu piłki przez zagrywającego zawodnika. Sędzia drugi musi podejść do stolika sekretarza, by sprawdzić decyzję sekretarza oraz poinformować zespoły i sędziego pierwszego o zaistniałej sytuacji.
 - 2.3.3 Sekretarz musi patrzeć na zmieniającego zawodnika w strefie zmian i porównać numer na jego koszulce oraz numer na tabliczce w jego ręce z linią w protokole, w której wypisani są „zawodnicy rozpoczynający seta” oraz z linią, w której wypisani są „zmieniający zawodnicy”. Jeśli stwierdza, że jest to prośba o zmianę nieregulaminową, natychmiast uruchamia sygnalizator i machając mówi „prośba o zmianę nieregulaminową”.

W tym przypadku sędzia drugi musi natychmiast podejść do stolika sekretarza i sprawdzić na podstawie zapisu w protokole zawodów, czy rzeczywiście była to prośba o zmianę nieregulaminową. Jeśli potwierdza to, prośba jest odrzucana przez sędziego drugiego. Sędzia pierwszy musi gwizdząc sankcjonować zespół „za opóźnianie gry”. Sekretarz musi zapisać właściwą sankcję w protokole zawodów w rubryce „sankcje”. Sędzia drugi musi skontrolować pracę sekretarza po przyznaniu sankcji.
 - 2.3.4 W przypadku prośby o dokonanie więcej niż jednej zmiany zawodników jej wykonanie musi następować w tempie pozwalającym zarejestrować poszczególne zmiany w protokole zawodów. Sekretarz stosuje tę samą (opisaną wcześniej) procedurę dla każdej zmiany. Konfrontuje numer na tabliczce do zmian numerem na koszulce. Jeżeli zmiana jest regulaminowa, sekretarz przystępuje do zapisania zmiany w protokole zawodów i dopiero wtedy podnosi ramiona w górę, by zasygnalizować zakończenie procedury. **Ta procedura dotyczy wszystkich zmian.**
 - 2.3.5 W przypadku wykorzystania do zmian tabletek sekretarz weryfikuje, czy dane wpisywane do protokołu zawodów są zgodne z realnymi zmianami w strefie zmian. **Tabliczki do zmian są nadal potrzebne, aby ułatwić ten proces – a to oznacza, że wszystkie procesy dla sędziów są takie same, niezależnie od używanej technologii.** Ponieważ zmianom mogą towarzyszyć zastąpienia Libero, wymagana jest tu szczególna uwaga. Po zarejestrowaniu przez komputer wszystkich zmian nadal wymagane jest zasygnalizowanie przez sekretarza gotowości do wznowienia gry poprzez podniesienie ramion w górę.
 - 2.4 Zapisuje w protokole zawodów sankcje wyłącznie na polecenie sędziego drugiego.

- 2.5 Wpisuje w polu „Uwagi” przypadki kontuzji zawodników uniemożliwiających im dalszą grę i zmienionych poprzez zmianę regulaminową albo narzuconą. Zapis musi uwzględniać numer kontuzjowanego zawodnika, a także set oraz wynik, w którym nastąpiła kontuzja.

Przepis 26 – Asystent sekretarza

1. Asystent sekretarza siedzi blisko sekretarza. W przypadku choroby lub kontuzji sekretarza jest jego zmiennikiem.
2. Jego obowiązki:
 - 2.1 Wypełnia protokół kontroli Libero (R-6) i sprawdza, czy zastąpienia Libero podczas meczu są prawidłowe.
 - 2.2 Kontroluje czas trwania przerw technicznych, naciska sygnalizator na początku przerwy, mierzy czas jej trwania, kończy przerwę naciskając sygnalizator.
 - 2.3 Zajmuje się ręczną tablicą wyników na stoliku sekretarza.
 - 2.4 Sprawdza, czy obsługujący główną tablicę wyników pokazuje prawidłowy wynik publiczności, a jeśli nie, koryguje go.
 - 2.5 Podczas przerw na odpoczynek oraz przerw technicznych informuje sędziego drugiego o pozycji zawodników Libero, używając sygnalizacji ręcznej jak „piłka w boisko” i „piłka autowa”, przy czym dla każdego z zespołów używa tylko jednej ręki.
 - 2.6 Dostarcza Przewodniczącemu Jury zapisaną informację dotyczącą czasu trwania każdego seta, godziny rozpoczęcia i zakończenia meczu.
 - 2.7 Jeśli to konieczne, pomaga sekretarzowi w zarządzaniu zmianami zawodników przez uruchamianie sygnalizatora.
3. Nazwisko asystenta sekretarza musi być zapisane w protokole zawodów, a on sam po zakończeniu meczu musi go podpisać.

Przepis 27 – Sędziowie liniowi

1. Praca sędziów liniowych jest bardzo ważna szczególnie podczas najważniejszych meczów międzynarodowych. Wszyscy kandydaci na sędziów międzynarodowych oraz sędziowie międzynarodowi muszą być w praktyce zaznajomieni z pracą sędziów liniowych, gdyż mogą zostać nominowani jako sędziowie liniowi na mecze międzynarodowe.
2. Organizatorzy muszą każdemu z sędziów dostarczyć jednolite chorągiewki. Kolor chorągiewek musi kontrastować z kolorem podłogi. W światowych i oficjalnych zawodach FIVB kolor chorągiewek to żółty albo czerwony.
3. Sędziowie liniowi:
 - 3.1 muszą być obecni w strojach do sędziowania na polu gry lub w pokoju, w którym przeprowadza się test alkoholowy, 45 minut przed godziną rozpoczęcia meczu (protokół FIVB).
 - 3.2 Sędziowie liniowi muszą dobrze znać zakres swoich obowiązków, zarówno wtedy, gdy jest dwóch, jak i gdy jest czterech sędziów liniowych (patrz rysunek 10 w *Przepisach Gry*).
 - 3.3 Od sędziego liniowego wymaga się sygnalizowania każdego błędu, który powstanie blisko linii, za którą jest odpowiedzialny, w tym błędów, które powstają w momencie wykonania zagrywki.
 - 3.4 Jeśli piłka dotyka antenki, przechodzi ponad nią lub leci na zewnątrz niej w kierunku boiska przeciwnika, sędzia liniowy znajdujący się najbliżej lotu piłki musi zasygnalizować błąd.
 - 3.5 Błędy powinny być sygnalizowane czytelnie, by sędzia pierwszy widział je ponad wszelką wątpliwość.
 - 3.6 **W przypadku korzystania z systemu challenge z kamerami ustawionych wzdłuż linii boiska rekomenduje się by sędziowie liniowi zajmowali taką pozycję, która nie będzie zasłaniała obrazu z kamer tzn. około 0,2 – 0,3 m z boku linii. Dla przykładu, sędzia z pozycji nr 4 powinien zająć pozycję 20 cm poza linią końcową, umożliwiając najlepszy obraz zbliżającej się piłki. W ten sposób kamera challenge'owa nie jest zasłonięta. (Uwaga: nie wszystkie pozycje sędziów liniowych wiążą się z ustawieniem kamer).**
4. Sędzia liniowy winien odprężyć się pomiędzy wymianami.
5. Sędziowie liniowi na czas przerw dla odpoczynku oraz przerw technicznych opuszczają swoją pozycję na boisku i stają w najbliższym rogu pola gry, **za panelami reklamowymi. Jeśli jest to niemożliwe podczas przerw w trakcie seta, stają w parach przed polem kar.**

Przepis 28 – Oficjalna sygnalizacja

1. Sędziowie muszą używać wyłącznie oficjalnej sygnalizacji i tylko sygnalizacji międzynarodowej. Powinno się unikać stosowania jakiegokolwiek innej sygnalizacji, chyba że jest to absolutnie niezbędne, aby zostać dobrze zrozumianym przez członków zespołu.
Proszę zrozumieć, że siatkówka musi zmieniać się, jak wymagają tego czasy. Dlatego postanowiono zmodyfikować układ sygnalizacji sędziowskiej. Wcześniej miało to miejsce w latach 90-tych, więc obecne zmiany to po prostu kolejny etap modyfikacji sygnalizacji.
Najkrócej sprawę ujmując, sędzia drugi już nie powtarza sygnalizacji sędzią pierwszym. Poniżej przedstawiono bardziej szczegółowe wskazówki co do tego, jak się powinno i jak się nie powinno wykonywać sygnalizację.
2. **Błąd odgwiżdany przez sędziego pierwszego.** Sędzia pierwszy odgwiżdzuje koniec wymiany (lub błąd), wskazuje zespół, który będzie zagrywał, pokazuje rodzaj błędu, a następnie zawodnika popełniającego błąd (jeśli to konieczne). Sędzia drugi nie wykonuje w tym wypadku żadnej sygnalizacji, jednak winien przejść na stronę zespołu, który będzie przyjmował kolejną zagrywkę. Kontakt wzrokowy z sędzią pierwszym nadal jest wymagany (podobnie jak podpowiedź co do piłki dotkniętej lub błędu czterech odbić, co może mieć miejsce zanim sędzia drugi przejdzie na właściwą stronę, tak aby sędzia pierwszy jak najszybciej mógł podjąć dobrą decyzję).
3. **Błąd odgwiżdany przez sędziego drugiego** (np. błąd dotknięcia siatki, błąd bloku zawodnika drugiej linii, błąd ataku zawodnika drugiej linii, piłka dotykająca antenki albo przechodząca poza przestrzenią przejścia w kierunku boiska przeciwnika, itd.). Kolejność sygnalizacji sędziego drugiego pozostaje jak dotychczas: gwizdek, wskazanie rodzaju błędu, wskazanie (jeśli konieczne) zawodnika popełniającego błąd, pauza i powtórzenie za sędzią pierwszym wskazania zespołu, który będzie następnie zagrywał.
4. **Prośba o przerwę dla odpoczynku.** Co do zasady sygnalizowana przez sędziego drugiego (aczkolwiek nadal sędzia pierwszy może przyznać przerwę, jeżeli sędzia drugi nie słyszy / widzi żądania ze strony trenera). Sędzia drugi gwizdże, wykonuje sygnalizację („litera T”) i wskazuje zespół, który zażądał przerwy (sygnalizacja składa się z dwóch gestów). Sędzia pierwszy nie musi w tym wypadku powtarzać sygnalizacji sędziego drugiego.
5. **Wymiana powtórzona / błąd obustronny.** Nadal obaj sędziowie są uprawnieni do gwizdania w takich przypadkach (np. druga piłka na boisku, zawodnik kontuzjowany, jednoczesny błąd dotknięcia siatki przez przeciwników), jednak to sędzia pierwszy jest uprawniony do wskazania zespołu, który ma zagrywać. Sędzia drugi powtórzy za sędzią pierwszym wskazanie zespołu zagrywającego tylko w wypadku, gdy to on przerwał grę gwizdkiem.
6. **Obaj sędziowie przerywają grę w tym samym momencie, chociaż z różnych powodów.** W tym wypadku każdy z sędziów wskaże rodzaj popełnionego błędu, ale następnie TYLKO sędzia pierwszy zasygnalizuje „błąd obustronny” i wskaże zespół, który ma zagrywać – ponieważ tylko sędzia pierwszy jest uprawniony do podjęcia tej decyzji w takim momencie.
7. **Zawodnik zagrywa zbyt wcześnie (przed gwizdkiem na zagrywkę).** Tylko sędzia pierwszy sygnalizuje wymianę powtórzoną i zespół, który ma zagrywać.
8. **Koniec seta.** Sygnalizację wykonuje tylko sędzia pierwszy. Sędzia drugi może, jeżeli sędzia pierwszy nie zauważył wyniku, dyskretnie wykonać tę sygnalizację, ale tylko sędzia pierwszy decyduje o zakończeniu seta.
9. Podsumowując: W przypadku kiedy błąd odgwiżdzał sędzia pierwszy, sędzia drugi nie powtarza za nim żadnej sygnalizacji. Jeżeli jednak błąd odgwiżdzał sędzia drugi, wskaże on zespół zagrywający za sędzią pierwszym.
Kiedy sędzia drugi gwizdże błąd (np. dotknięcie siatki przez zawodnika) musi uważać, by pokazać sygnalizację po stronie, po której błąd został popełniony (*Przepis 28.1*). Na przykład: jeśli zawodnik zespołu, który znajduje się po jego prawej stronie, dotknął siatki, sędzia gwizdże błąd, a sygnał ręczny nie powinien być pokazywany przez siatkę po stronie drugiego zespołu, lecz sędzia powinien zmienić miejsce tak, aby sygnał ręczny był pokazany po stronie zespołu, który popełnił błąd.
10. Sędziowie muszą odgwiżdzywać błędy szybko i pewnie (*Przepis 22., 22.3 i 24.3*), biorąc pod uwagę dwa następujące elementy:
 - 10.1 Sędziowie nie powinni sygnalizować błędu pod presją publiczności lub zawodników,
 - 10.2 Jeśli sędzia jest w pełni świadomy tego, że popełnił błąd w ocenie wymiany, może lub powinien go skorygować, pod warunkiem, że zrobi to natychmiast.
11. Sędziowie i sędziowie liniowi powinni zwrócić uwagę na właściwe stosowanie i używanie sygnalizacji ręcznej/chorągiewką „piłki autowej”:
 - 11.1 Dla wszystkich piłek, które wychodzą „bezpośrednio na aut” po ataku lub bloku przeciwnego zespołu musi zostać użyty sygnał ręczny/chorągiewką „piłka autowa” (*nr 15 i SL 2*).
 - 11.2 Jeśli piłka po ataku przechodzi nad siatką i dotyka podłoża poza boiskiem, ale blokujący lub inny zawodnik zespołu broniącego dotyka jej, musi zostać użyty sygnał ręczny/chorągiewką „piłka dotknięta” (*nr 24 i SL 3*).

- 11.3 Jeśli piłka po pierwszym, drugim lub trzecim odbiciu zespołu wychodzi na aut po stronie tego zespołu, musi zostać użyty sygnał ręczny/chorągiewką „piłka dotknięta” (*nr 24 i SL 3*).
- 11.4 Jeśli po ataku piłka uderzyła w górną część siatki i wyszła na „aut” po stronie zawodnika atakującego bez dotknięcia bloku przeciwnika, sędziowie muszą pokazać „aut” (*numer 15*) i natychmiast po tej sygnalizacji muszą wskazać zawodnika atakującego (każdy wtedy zrozumie, że blokujący nie dotknęli piłki). Jeśli w tym samym przypadku piłka dotyka bloku i później wychodzi na aut po stronie zawodnika atakującego, sędzia pierwszy musi użyć sygnału „piłka autowa” (*numer 15*) i wskazać blokującego (blokujących).
12. Jeżeli nastąpił błędny spełniony atak po rozegraniu piłki palcami sposobem górnym przez Libero ze swojej strefy ataku, sędzia musi użyć sygnalizacji nr 21 (błąd ataku) i wskazać Libero.
13. Z punktu widzenia uczestników zawodów i publiczności sygnalizacja sędziów liniowych chorągiewką jest również bardzo ważna. Sędzia pierwszy musi kontrolować sygnalizację sędziów liniowych, a jeśli nie jest ona właściwa, może ją skorygować.
- Podczas stojących na wysokim poziomie meczów międzynarodowych, gdzie szybkość ataku może wynosić 100 – 120 km/godz. Bardzo ważne jest, aby sędziowie liniowi skoncentrowali się na locie piłki, zwłaszcza na tym, czy piłka po ataku i przed wyjściem na aut dotknęła bloku.
14. Jeśli piłka po trzecim odbiciu zespołu nie przechodzi płaszczyzny pionowej siatki, wtedy:
- 14.1 jeśli ten sam zawodnik, który ostatni dotknął piłki, dotyka jej ponownie, sygnalizuje się „podwójne odbicie”;
- 14.2 jeśli inny gracz dotyka piłki, sygnalizuje się „cztery odbicia”.

ZARZĄDZANIE GRĄ

PROCEDURY SĘDZIOWSKIE – PRZED, PODCZAS I PO MECZU (zobacz także MIĘDZYNARODOWY PROTOKÓŁ GRY)

1. Przed meczem

- 1.1 Komisja sędziowska przygotowuje początek meczu ustalony w bieżącym *Protokole meczu*.
- 1.2 Sędziowie muszą być obecni w strojach sędziowskich przynajmniej 45 minut przed zaplanowaną godziną rozpoczęcia każdego meczu.
- 1.3 Sędziowie pierwszy, drugi i rezerwowy, podobnie jak sekretarze i sędziowie liniowi, powinni przybyć na test alkoholowy przeprowadzany przez lekarza powołanego przez organizatora.
- 1.4 Jeśli sędzia pierwszy nie przybył we właściwym czasie, procedurę meczową powinien rozpocząć sędzia drugi po uzyskaniu zgody Komitetu Kontrolnego.
- 1.5 Jeśli sędzia pierwszy nie przybył, nie przeszedł pomyślnie testu alkoholowego lub np. ze względów medycznych nie jest w stanie prowadzić meczu, sędzia drugi powinien poprowadzić mecz jako sędzia pierwszy, a sędzia rezerwowy powinien zająć miejsce sędziego drugiego. W przypadku kiedy nie ma sędziego rezerwowego, organizator wraz z nowym sędzią pierwszym powinni zdecydować, kto będzie sędzią drugim.

2. Podczas meczu:

- 2.1 W momencie uderzenia piłki przez zawodnika zagrywającego sędzia pierwszy sprawdza ustawienie zespołu zagrywającego, a sędzia drugi sprawdza ustawienie zespołu przyjmującego. Podczas zagrywki sędzia drugi musi znajdować się po stronie zespołu przyjmującego. Po wykonaniu zagrywki może poruszać się wzdłuż linii bocznej od linii środkowej maksymalnie do linii ataku. Podczas ataku powinien znajdować się po stronie zespołu broniącego – blokującego. Podczas meczu musi więc ciągle zmieniać swoją pozycję.
- 2.2 Sędzia pierwszy obserwuje piłkę, jej kontakt z zawodnikiem (zawodnikami), wyposażeniem i urządzeniami. W rezultacie to on sprawdza poprawność odbicia piłki. W chwili ataku patrzy na zawodnika atakującego oraz na piłkę, tak aby kątem oka widzieć prawdopodobny kierunek lotu piłki. Jeśli piłka jest uderzona w siatkę musi patrzeć w kierunku pionowej płaszczyzny siatki.
- 2.3 Jeśli członkowie zespołu znajdujący się na ławce lub w polu rozgrzewki postępują niezgodnie z przepisami, sędzia drugi musi natychmiast kiedy piłka jest poza grą poinformować o tym fakcie sędziego pierwszego. Sędzia pierwszy jako jedyny może nakładać sankcje.
- 2.4 Kiedy sędzia drugi gwizdnie błąd ustawienia zespołu przyjmującego, natychmiast po gwizdku musi używając oficjalnej sygnalizacji ręcznej pokazać błąd ustawienia i precyzyjnie wskazać zawodników, którzy go popełnili.
- 2.5 Zgodnie z *Przepisami Gry* pierwszy pojawiający się błąd musi być ukarany. Fakt, że sędzia pierwszy i drugi mają inny zakres obowiązków sprawia, że bardzo ważnym jest, aby każdy z sędziów odgwizdywał błąd natychmiast. Wymiana zostaje zakończona gwizdkiem jednego z sędziów (patrz *Przepis 8.2 – Piłka poza grą*). Po gwizdku sędziego pierwszego sędzia drugi nie ma prawa użycia gwizdka, ponieważ wymiana kończy się gwizdkiem jednego z sędziów. Jeśli dwóch sędziów gwizdnie jeden po drugim – z powodu różnych błędów – powodują dezorientację zawodników, publiczności itd.
- 2.6 Zazwyczaj to sędzia drugi (tekst *Przepisów Gry* mówi „sędziowie”) udziela przerw w grze, o które proszą zespoły, ale tylko jeśli piłka jest poza grą. Jeśli sędzia drugi nie zauważył prośby o przerwę w grze, sędzia pierwszy może jej także udzielić, pomagając sędziemu drugiemu.
- 2.7 Jeśli podczas meczu sędzia drugi zauważa niesportowe gesty lub słowa między przeciwnikami, przy pierwszej okazji kiedy piłka jest poza grą powinien poinformować o tym sędziego pierwszego, który musi natychmiast opamiętać bądź nałożyć sankcję na zawodnika (zawodników), zależnie od wagi wykroczenia.
- 2.8 **POWTÓRKA**
W światowych i oficjalnych zawodach FIVB osoba odpowiedzialna za transmisję może poprosić o „opóźnienie na powtórkę”, jeśli dokonano niezbędnych instalacji za zgodą Komitetu Organizacyjnego i Komitetu Kontrolnego FIVB. „Niezbędna instalacja” to elektryczna lampka przymocowana do słupka światłem w kierunku sędziego pierwszego obsługiwana przez odpowiedzialną za transmisję osobę, która przez zaświecenie lampki sygnalizuje potrzebę małego opóźnienia na natychmiastową powtórkę ostatniej wymiany.
Taka sytuacja nie może powtórzyć się więcej niż 8 razy podczas seta i nie może opóźnić meczu między wymianami o więcej niż 7 sekund każdorazowo. **Jednakże, jeśli wystąpią jakieś wyjątkowo spektakularne akcje, które TV będzie chciała powtórzyć kilkakrotnie, w takim przypadku sędzia pierwszy nie powinien zbyt szybko wznawiać gry. Sędziowie mają obowiązek umożliwić pokazanie sportu i doskonałej gry.**
- 2.9 **PRZERWY** (*Przepis 18.1*)
Przepis mówi:
„Przerwa między drugim i trzecim setem może być na życzenie organizatora zawodów wydłużona przez upoważniony organ do 10 minut”.

Podczas tej przedłużonej przerwy po drugim secie, zespoły i sędziowie muszą opuścić kontrolowany obszar i pójść do swoich szatni. Wszyscy muszą wrócić na pole gry trzy minuty przed rozpoczęciem trzeciego seta.

Dla normalnych (3-minutowych) przerw pomiędzy setami 1-4:

- ZESPOŁY:** Po zakończeniu seta sześciu zawodników każdego zespołu ustawia się na linii końcowej swojego boiska. Zespoły zmieniają boiska na polecenie sędziego pierwszego. Kiedy zawodnicy miną linię słupków podtrzymujących siatkę, kierują się bezpośrednio do ławki swojego zespołu.
- SEKRETARZ:** W chwili gdy sędzia gwizdże kończąc ostatnią wymianę seta, sekretarz musi włączyć stoper, aby odmierzyć czas przerwy.
2'30 – sędzia drugi gwizdże lub sekretarz włącza sygnalizator.
- ZESPOŁY:** Na polecenie sędziego drugiego sześciu zawodników zapisanych na kartce z ustawieniem wchodzi bezpośrednio na boisko.
- SEDZIOWIE:** Sędzia drugi sprawdza ustawienie zawodników, porównując je z ustawieniem zapisanym na kartce z ustawieniem odpowiedniego zespołu, i dopiero wtedy zezwala grającemu zawodnikowi Libero na wejście na boisko.
Podawacz piłek podaje wtedy piłkę zawodnikowi wykonującemu zagrywkę.
3'00 – Sędzia pierwszy gwizdże, zezwalając na wykonanie zagrywki.

Przerwa przed decydującym setem:

- ZESPOŁY:** Po zakończeniu seta przed setem decydującym sześciu zawodników każdego zespołu ustawia się na linii końcowej swojego boiska. Na polecenie sędziego pierwszego zespoły kierują się bezpośrednio do ławki swojego zespołu.
- KAPITANOWIE:** Zgłaszają się do stolika sekretarza do *losowania*.
- SEDZIOWIE:** Zgłaszają się do stolika sekretarza, aby przeprowadzić *losowanie*.
2'30 – sędzia drugi gwizdże lub sekretarz włącza sygnalizator.
- ZESPOŁY:** Na polecenie sędziego drugiego sześciu zawodników zapisanych na kartce z ustawieniem wchodzi bezpośrednio na boisko.
- SEDZIOWIE:** Sędzia drugi sprawdza ustawienie zawodników, porównując je z ustawieniem zapisanym na kartce z ustawieniem odpowiedniego zespołu i dopiero wtedy zezwala grającemu zawodnikowi Libero na wejście na boisko i podaje piłkę zawodnikowi zagrywającemu.
3'00 – Sędzia pierwszy gwizdże, zezwalając na wykonanie pierwszej zagrywki w secie.

Kiedy zespół prowadzący zdobywa 8 punkt:

- ZESPOŁY:** Po zakończeniu wymiany sześciu zawodników każdego zespołu ustawia się na linii końcowej swojego boiska. Na sygnał sędziego pierwszego zespoły niezwłocznie zmieniają boiska, przechodząc na nie bezpośrednio.
- SEDZIOWIE:** Sędzia drugi sprawdza, czy zespoły znajdują się we właściwym porządku rotacji (który z zawodników każdego zespołu stoi na pozycji I) oraz czy sekretarz jest gotowy do drugiej części seta i dopiero wtedy sygnalizuje sędziemu pierwszemu, że wszystko jest gotowe do kontynuacji gry.

Podczas przerw na odpoczynek, przerw technicznych i przerw między setami sędzia drugi wzywa zawodników, by ci stanęli blisko ławek swoich zespołów i zostawili wolne miejsce dla sześciu moppersów wycierających podłogę.

3. Po meczu

Jak wskazano w protokole FIVB, dwóch sędziów staje z przodu stanowiska sędziego. Zawodnicy obu zespołów stają na swoich liniach końcowych. Sędzia pierwszy gwizdże, oba zespoły idą wzdłuż linii bocznej do sędziów, podają im ręce, następnie idą wzdłuż siatki podając ręce przeciwnikom i wracają do swoich ławek. Sędziowie pierwszy i drugi idą wzdłuż siatki do stolika sekretarza, sprawdzają protokół zawodów, podpisują go i dziękują sekretarzowi i sędziom liniowym za ich pracę.

W tym momencie praca sędziów nie jest zakończona. Nawet po tym, jak odgwizdali zakończenie meczu, muszą kontrolować zachowanie zespołów! Tak długo jak zespoły pozostają w obszarze kontrolowanym przez komisję sędziowską, każde niesportowe zachowanie musi być kontrolowane i zrelacjonowane Jury, a także zapisane w protokole w rubryce „Uwagi” lub w specjalnym raporcie.

MIĘDZYNARODOWY PROTOKÓŁ MECZOWY

Poniżej przedstawiono dwa warianty protokołu meczowego w zależności, czy rozgrzewka zespołów przed meczem odbywa się we właściwej hali z użyciem piłek i siatek (wariant A), czy też nie (wariant B).

- A. Procedura dla oficjalnych i światowych zawodów FIVB, w których zespoły mają do dyspozycji na przynajmniej 40 minut przed rozpoczęciem meczu osobne boiska do przeprowadzenia rozgrzewki w tym samym budynku, gdzie rozgrywany będzie mecz.**
- B. Procedura dla oficjalnych i światowych zawodów FIVB, w których organizator nie może zapewnić drużynom osobnych boisk do przeprowadzenia rozgrzewki przed meczem w tym samym budynku, gdzie rozgrywany będzie mecz.**

Czas		Opis	Czynności sędziów	Czynności drużyn
A	B			
		Czas dla organizatora	<ul style="list-style-type: none"> sędziowie sprawdzają tabliczki z numerami do zmian, a także całe niezbędne wyposażenie boiska (tablicę wyników, sygnalizatory, kamizelki dla Libero itd.) włącznie z wyposażeniem rezerwowym 	<ul style="list-style-type: none"> zespoły rozgrzewają się z piłkami w hali (halach) rozgrzewki; zespoły nie mogą wejść na pole gry do czasu rozpoczęcia oficjalnego protokołu
22:00 minut przed rozpoczęciem	32:00 minut przed rozpoczęciem		<ul style="list-style-type: none"> sędziowie pierwszy i drugi sprawdzają wysokość siatki 	<ul style="list-style-type: none"> oba zespoły wraz ze swoimi trenerami siadają na swoich ławkach / stoją przy nich; zespoły są w oficjalnych strojach meczowych
21:00 minut przed rozpoczęciem	31:00 minut przed rozpoczęciem	Losowanie	<ul style="list-style-type: none"> sędzia pierwszy przeprowadza losowanie w obecności obu kapitanów i sędziego drugiego przed stolikiem sekretarza, po czym sędzia pierwszy upewnia się, że sekretarz zna wynik losowania 	<ul style="list-style-type: none"> po losowaniu kapitanowie i trenerzy podpisują protokół (albo listę zawodników w przypadku korzystania z protokołu elektronicznego), dostarczony do nich przez sekretarza; przed podpisaniem protokołu trener musi wyznaczyć podstawowego Libero, jeżeli zespół posiada dwóch Libero
20:00 minut przed rozpoczęciem	30:00 minut przed rozpoczęciem	Na boisko wmaszerowują moppersi oraz podawacze i są prezentowani przez spikera		
19:00 minut przed rozpoczęciem	29:00 minut przed rozpoczęciem	Zespoły wychodzą na boisko Spiker zapowiada zawody Uściski dłoni	<ul style="list-style-type: none"> pozycja sędziów: obaj sędziowie muszą znajdować się przy linii bocznej boiska od strony stolika sekretarza. Sędzia pierwszy po stronie zespołu A, sędzia drugi po stronie zespołu B. sędzia pierwszy gwizdże natychmiast po zapowiedzi 	<ul style="list-style-type: none"> Drużyny ustawiają się na liniach końcowych boiska (Diagram B) zawodnicy podchodzą do siatki (całym szeregiem, nie jak serpentyna) i wymieniają uściski dłoni (tylko z jednym, odpowiadającym mu pozycją przeciwnikiem) natychmiast po gwizdku sędziego pierwszego

	28:00 minut przed rozpoczęciem	Rozgrzewka		– zespoły rozgrzewają się z piłkami w polu gry, ale nie przy siatce
18:00 minut przed rozpoczęciem	18:00 minut przed rozpoczęciem	Oficjalna rozgrzewka przy siatce Kartki z ustawieniem początkowym pierwszego seta	<ul style="list-style-type: none"> – sędzia pierwszy gwizdże, oznajmiając rozpoczęcie oficjalnej rozgrzewki przy siatce dla obu drużyn (10 minut); – sędzia drugi upewnia się, czy trener lub asystent trenera z każdego zespołu przedłożył co najmniej oryginał i najchętniej co najmniej dwie kopie kartki z ustawieniem początkowym pierwszego seta. Następnie niezwłocznie przekazuje kopię (dwie - jeśli jest więcej niż oryginał i jedna kopia) kartki z ustawieniem początkowym Przewodniczącemu Jury, a następnie oryginał sekretarzowi; – jedynym upoważnionym do przekazania telewizji i przedstawicielom VIS kopii kartek z ustawieniem jest Przewodniczący Jury 	– drużyny rozpoczynają rozgrzewkę przy siatce (10 minut)
8:00 minut przed rozpoczęciem	8:00 minut przed rozpoczęciem	Zakończenie oficjalnej rozgrzewki Moppersi wycierają boisko	– sędzia pierwszy gwizdże na zakończenie oficjalnej rozgrzewki i obaj sędziowie proszą Przewodniczącego Jury o zgodę na rozpoczęcie meczu;	– po zakończeniu oficjalnej rozgrzewki zawodnicy wracają do ławek;
7:00 minut przed rozpoczęciem	7:00 minut przed rozpoczęciem	Hymny narodowe odtwarzane w całości. Poczty flagowe wchodzi na boisko. Członek poczty najbliższej stolika sekretarza stoi dokładnie w rogu linii bocznej i linii ataku. W czasie odtwarzania danego hymnu poczet flagowy unosi flagę pod kątem 45 stopni. Zaraz po odegraniu hymnów poczty	<ul style="list-style-type: none"> – sędziowie stają na linii bocznej przed stolikiem sekretarza i wchodzi na środek boiska, następnie stając twarzą do stolika sekretarza; – w czasie odtwarzania danego hymnu sędziowie winni obrócić się w kierunku flagi o 45 stopni; – sędzia pierwszy gwizdże natychmiast po zakończeniu odtwarzania hymnów 	<ul style="list-style-type: none"> – zespoły ustawiają się na linii bocznej przed stolikiem sekretarza (w kolejności: kapitan, grający Libero, pozostali zawodnicy, na końcu drugi Libero) i wchodzi na środek boiska wraz z sędziami, następnie stając twarzą do stolika sekretarza; – natychmiast po odtworzeniu hymnów zespoły schodzą do swoich ławek i przygotowują się do prezentacji

		flagowe odmaszerowują. Zdjęcia zespołów		
3:00 minuty przed rozpoczęciem	3:00 minuty przed rozpoczęciem	Pierwsze fanfary Prezentacja sędziów	<ul style="list-style-type: none"> - obaj sędziowie przy akompaniamencie fanfar wchodzą na środek boiska w pobliżu siatki, ustawiając się przodem do stolika sekretarza i spiker zawodów dokonuje ich prezentacji; - po prezentacji i wymianie uścisków dłoni sędzia pierwszy udaje się do swojego stanowiska, a sędzia drugi przed stolik sędziego sekretarza 	<ul style="list-style-type: none"> - osoby prowadzące zespół, 6 zawodników ustawienia początkowego oraz podstawowy Libero siedzą na ławce, podczas gdy zawodnicy rezerwowi stoją albo blisko ławki, albo w polu rozgrzewki
Niezwłocznie po zakończeniu prezentacji zawodników pierwszego ustawienia, podstawowego o Libero i trenera	Niezwłocznie po zakończeniu prezentacji zawodników pierwszego ustawienia, podstawowego o Libero i trenera		<ul style="list-style-type: none"> - sędzia drugi przekazuje dwie piłki meczowe do podawaczy nr 1, 2, 4 i 5; sprawdza zgodność ustawienia zawodników na boisku porównując je z zapisem na odpowiedniej kartce z ustawieniem; następnie udziela zgody na wejście na boisko podstawowego Libero, który w ten sposób staje się Grającym Libero; potem uzyskuje od sędziego sekretarza potwierdzenie zakończenia sprawdzania ustawienia i gotowości do rozpoczęcia meczu; - ostatecznie podaje zagrywającemu piłkę i stojąc twarzą do sędziego pierwszego podnosi dwie ręce sygnalizując, że wszystko jest gotowe do rozpoczęcia meczu 	
0:00 minut przed rozpoczęciem	0:00 minut przed rozpoczęciem	Sędzia pierwszy gwizdże, udzielając pozwolenia na wykonanie pierwszej zagrywki		

UWAGA: Wszystkie spotkania rozpoczynają się zgodnie z ustalonym harmonogramem. Jednakże jeżeli wcześniejszy mecz trwał dłużej, niż założono, to oficjalny protokół zacznie się dopiero po przygotowaniu boiska i zakończeniu wszystkich czynności administracyjnych dotyczących meczu poprzedzającego. Sędziowie po konsultacji z Przewodniczącym Jury i Delegatem Sędziowskim przekazują informację o godzinie rozpoczęcia meczu trenerom obu drużyn.

SCENARIUSZ DLA SPIKERA ZAWODÓW

Czas *IP A	Czas *IP B	Opis
20'	30'	(Na boisko wchodzi podawacze i moppersi) Szanowni państwo, powitajmy podawaczy i moppersów dzisiejszego meczu
19'	29'	(Na boisko wchodzi zespoły) Natychmiast po ustawieniu się zespołów: Dzień dobry/dobry wieczór. Szanowni Państwo, przed nami mecz _____ (nazwa zawodów) Mecz numer _____ pomiędzy _____ i _____
18'	18'	Teraz rozpoczyna się oficjalna rozgrzewka przy siatce
7'	7'	(Na boisko wchodzi zespoły) Natychmiast po ustawieniu się zespołów: Proszę o powstanie i wysłuchanie hymnu narodowego (<u>zespół A</u>). A teraz wysłuchajmy hymnu narodowego (<u>zespół B</u>)
3'	3'	(Pierwsze fanfary) Prezentacja sędziów międzynarodowych Sędzią pierwszym jest Pan/Pani _____ z _____ Sędzią drugim jest Pan/Pani _____ z _____
2'30"	2'30"	(Drugie fanfary) Prezentacja zawodników ustawienia początkowego, podstawowych Libero i trenerów. Prezentacja zaczyna się od zespołu A – drużyna po lewej stronie – a potem zespół B . W przypadku, gdy zespół A jest gospodarzem (drużyna lokalna), prezentację zaczyna się od zespołu B (drużyna przyjezdna).

***IP (Protokół Międzynarodowy - wersja A lub B)**

Sprawdzić informacje u sekretarza

Zespół _____

Nr _____

Nr _____

Nr _____

Nr _____

Nr _____

Nr _____

Nr _____

Nr _____

Nr _____

Nr _____

Nr _____

Nr _____

Podstawowy Libero Nr __ Nazwisko _____

Drugi Libero Nr__ Nazwisko _____

Trener _____

Zespół _____

Nr _____

Nr _____

Nr _____

Nr _____

Nr _____

Nr _____

Nr _____

Nr _____

Nr _____

Nr _____

Nr _____

Nr _____

Podstawowy Libero Nr __ Nazwisko _____

Drugi Libero Nr__ Nazwisko _____

Trener _____

TTO	Pierwsza/druga przerwa techniczna Koniec pierwszej/drugiej przerwy technicznej
TO	Czas dla odpoczynku dla zespołu _____
Sub.	Zmiana w zespole _____, schodzi z boiska zawodnik numer __, wchodzi z numerem ____ (nazwisko)

PROGRAM ROBOCZY

- Przyjazd przed turniejem
Sędziowie muszą przybyć do miasta rozgrywania zawodów zgodnie z otrzymaną nominacją. Muszą mieć ze sobą oficjalne stroje sędziowskie, przewożone samolotem w bagażu podręcznym.
- Klinika
Teoretyczna i praktyczna klinika sędziowska odbywa się przed rozpoczęciem zawodów z udziałem sędziów, sekretarzy, sędziów liniowych, moppersów, podawaczy piłek i spikera zawodów.
- Omawianie sędziowania
Codziennie odbywa się spotkanie Podkomisji Sędziowskiej, na którym analizowane jest sędziowanie poprzednich spotkań, ze szczególnym zwróceniem uwagi zarówno na błędy, jak i na dobre podjęte decyzje. Ma to na celu ujednoczenie techniki sędziowania na najwyższym poziomie.
- Nominacje sędziowskie
Nominacje na mecze ogłaszane będą sędziemu pierwszemu, drugiemu oraz sędziemu rezerwowemu:
1) 12 godzin lub
2) 45 minut przed meczem.
Taki tryb postępowania wymusza na sędziach pozostawanie w kontakcie oraz trzymanie stroju sędziowskiego w szatni sędziów.
- Test alkoholowy
Po ogłoszeniu nominacji sędziowie pierwszy, drugi, rezerwowi, sekretarze i sędziowie liniowi powinni zostać poddani testowi na zawartość alkoholu we krwi. Test ten powinien być przeprowadzony w sposób losowy przez wskazanego lekarza w obecności członka Podkomisji Sędziowskiej.
- Zachowanie
FIVB w pełni ufa każdemu nominowanemu na zawody sędziemu.
Sędziowie są odpowiedzialni za zarządzanie meczem podczas zawodów, muszą prezentować wzorowe zachowanie podczas zawodów – od momentu przybycia aż do momentu odjazdu z miasta/miast, w których odbywały się zawody.
Muszą ściśle przestrzegać harmonogramu wszystkich czynności, które zostały wyznaczone przez Podkomisję Sędziowską, oraz utrzymywać dobry wizerunek sędziów w hali sportowej oraz poza nią.
Podkomisja Sędziowska zgodnie z przepisami może zawiesić w funkcjach lub nawet zdyskwalifikować, w zależności od wykroczenia, każdego członka korpusu sędziowskiego, którego zachowanie nie spełnia oczekiwanych standardów.

PROCEDURA DOTYCZĄCA KONFERENCJI SĘDZIOWSKIEJ

Podczas oficjalnych zawodów międzynarodowych, konferencja sędziowska może być zwoływana na prośbę Przewodniczącego Jury.

CEL

Do udziału w konferencji sędziowskiej zwołuje się oficjalnych przedstawicieli FIVB, aby rozwiązać kwestie sporne, które pojawiły się podczas meczu i przywrócić stan gry do zgodnego z przepisami i zasadami FIVB.

PROCEDURA

- **Odwołanie się do konferencji sędziowskiej**

Trener albo członek Komitetu Kontrolnego może zgłosić sporny przypadek do Przewodniczącego Jury w każdym momencie meczu, kiedy tylko zauważy niewłaściwą sytuację albo podjęcie decyzji niezgodnej z przepisami.

Takie sytuacje mogą odnosić się do:

- a) niewłaściwej decyzji sędziego, który nie zastosował przepisów albo nie wykonał wszystkich czynności wynikających z własnych decyzji;
- b) niewłaściwej decyzji sekretarza, który popełnił błąd w kontroli porządku rotacji lub wyniku.

Sytuacje, które nie mogą stanowić podstawy do konferencji sędziowskiej:

Decyzja sędziowska, która rozstrzyga wymianę albo niewłaściwe zachowanie, nie może być podstawą do konferencji sędziowskiej. Trener, który zgłosi taką decyzję, zostanie ukarany przyznaniem punktu i zagrywkę przeciwnikowi. W przypadku powtórzenia się sytuacji trener zostanie zdyskwalifikowany.

- **Uznanie zgłoszenia**

Przewodniczący Jury bada zgłoszenie i jeśli uzna, że skarga może być uzasadniona, zwołuje konferencję sędziowską.

- **Skład**

- a) W przypadku, gdy skarga dotyczy decyzji sędziego, Przewodniczący Jury prosi delegata sędziowskiego i sędziego pierwszego do uczestnictwa w konferencji.
- b) W przypadku, gdy skarga dotyczy decyzji podjętej przez sekretarza, Przewodniczący Jury prosi delegata sędziowskiego do uczestnictwa w konferencji i wzywa sekretarza do zdania sprawozdania z sytuacji. Sekretarz nie jest uczestnikiem konferencji sędziowskiej.
- c) Żadna inna osoba nie może uczestniczyć w konferencji sędziowskiej. Jednakże Przewodniczący Jury może zebrać wszystkie konieczne informacje.

- **Przerwanie meczu**

Gdy tylko skarga zostanie uznana przez Przewodniczącego Jury, mecz zostaje przerywany:

- a) Sędzia pierwszy zezwala zespołom na opuszczenie boiska i udania się do swoich ławek, ale nie mogą one opuszczać pola gry.
- b) **Rozpatrywanie spornego przypadku**
 - W przypadku gdy sporny przypadek dotyczy decyzji sędziego, Przewodniczący Jury wysłuchuje sędziego, który informuje o uzasadnieniu podjętej decyzji, z uwzględnieniem zastosowanych przepisów.
Zgodnie z przepisami Przewodniczący Jury po konsultacji z delegatem sędziowskim decyduje o:
 - odrzuceniu skargi lub
 - uznaniu skargi za słuszną i zmianie decyzji sędziowskiej.
 - W przypadku gdy skarga dotyczy decyzji podjętej przez sekretarza, uczestnicy konferencji sędziowskiej biorą protokół i analizują go w celu rozstrzygnięcia spornej kwestii.
Przewodniczący Jury może wezwać kierownika zespołu statystyków VIS, który przekaze wszystkie posiadane informacje.
Przewodniczący Jury może zażądać informacji od uczestników zawodów i przestudiować nagranie video.
Jeśli skarga zostanie uznana za słuszną, poprawiane są zapisy w protokole i – o ile to konieczne – wynik meczu jest korygowany.
 - Jeśli sytuacja nie znajduje odzwierciedlenia w przepisach, Przewodniczący Jury podejmuje decyzję po wysłuchaniu innych uczestników.

- **Wznowienie meczu**

O podjętej decyzji informuje się sędziów, sekretarza, trenerów, kapitanów oraz spikera, który informuje widzów.

Jeśli skarga została uznana za niesłuszną, mecz jest wznawiany po uwzględnieniu skutków decyzji sędziowskiej lub przy tym samym ustawieniu i z tym samym wynikiem.

Jeśli skarga została uznana za słuszną, decyzja sędziego lub sekretarza zostaje zmieniona. Mecz jest wznawiany z nowym ustawieniem lub z nowym wynikiem.

Floor mopping system (Diagram A)

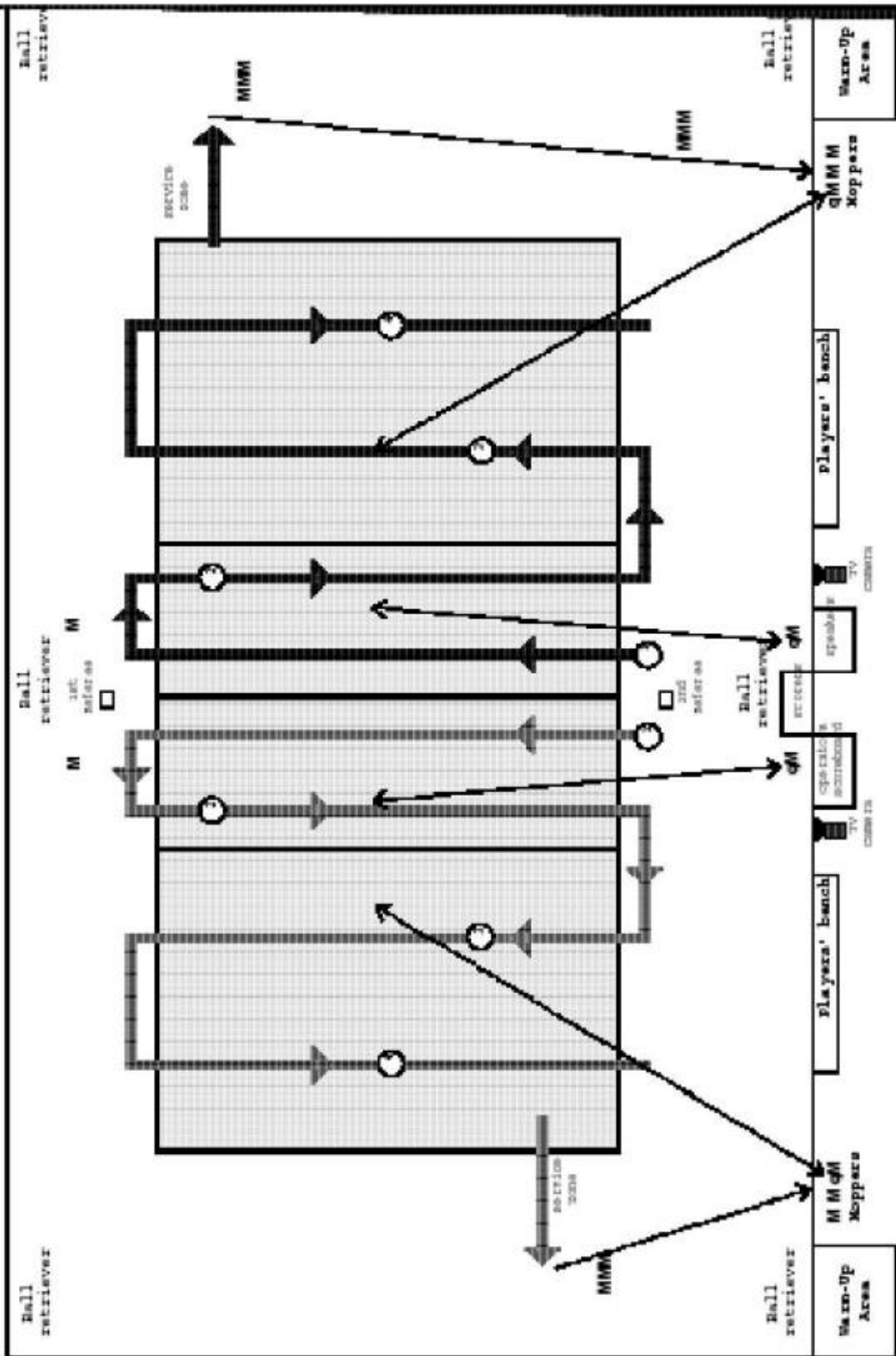


Diagram B: Prezentacja zespołu na początku protokołu przedmeczowego

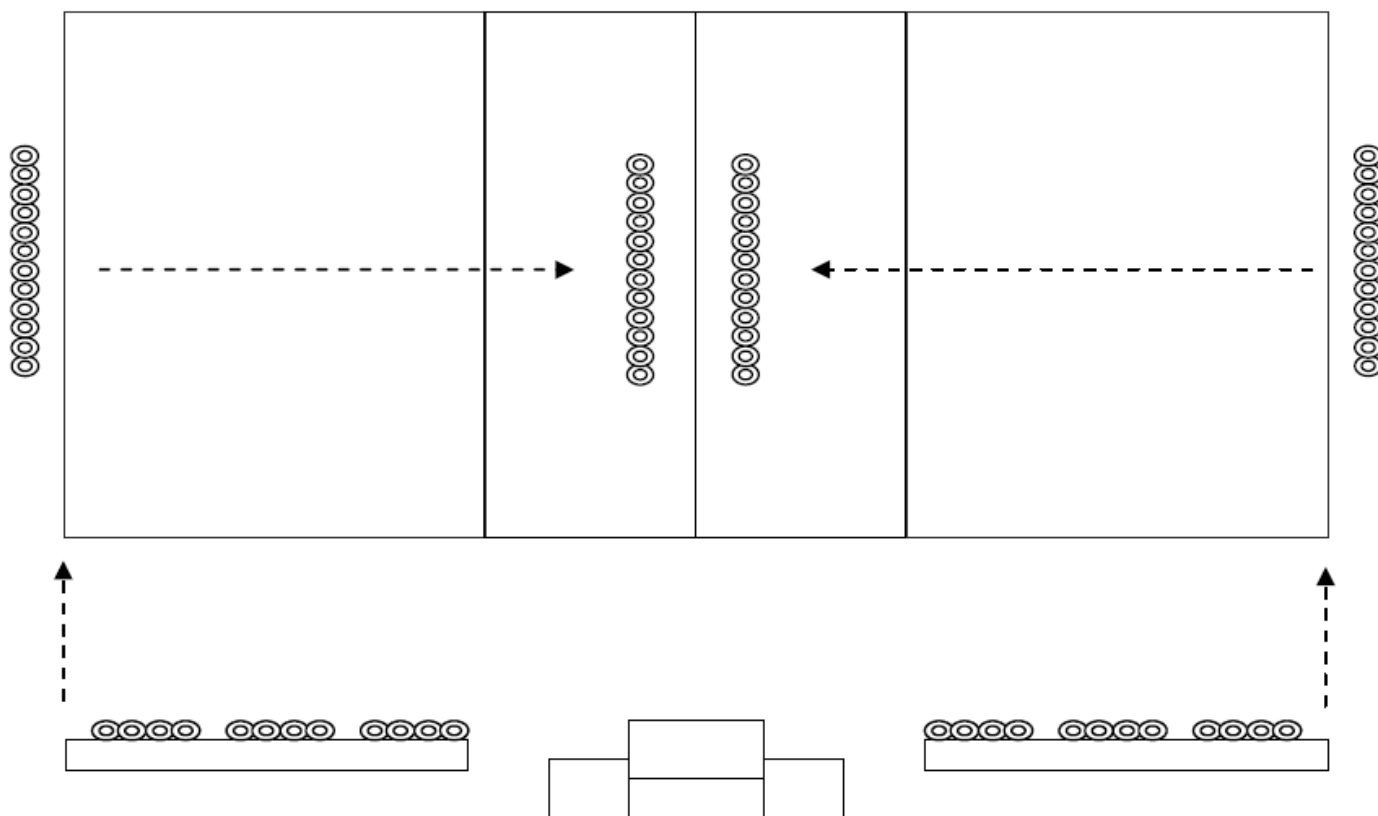


Diagram C: Zespoły i sędziowie w czasie odgrywania hymnów narodowych (pozycje mogą różnić się od decyzji odpowiedniego Komitetu Organizacyjnego)

