



WYTYCZNE I INSTRUKCJE SĘDZIOWANIA

Edycja 2018

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 i Przepisów Gry FIVB (RGRC) apeluje do wszystkich sędziów piłki siatkowej o dokładną analizę *Przepisów gry w piłkę siatkową (2017-2020)* oraz niniejszych *Wytycznych i instrukcji sędziowania*, aby nasza gra była coraz żywsza i z coraz dłuższymi wymianami. FIVB oraz RGRC 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, najbardziej jak to możliwe, sposobu sędziowania oraz przedstawienie interpretacji niektórych przepisów i ich zastosowania w praktyce. Wyeliminowano wyraźne powtórzenia z Przepisów gry.

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 (sportsevents.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 oprotestowywanie 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, wspólnie z sędziami, zweryfikować wymiary oraz jakość linii wyznaczających boisko do gry. W przypadku, gdy używany będzie system Hawk Eye, dokładne wymiary boiska stają się jeszcze ważniejsze. 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 długość linii oraz przekątnych (12,73 m/41'9") na obu połowach boiska do gry
 - 1.3 czy kolor linii odróżnia się od koloru boiska do gry oraz wolnej strefy,
2. 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 (Przepis 1.1).

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.

Jeśli siatka posiada wybrzuszenia, nie może być używana.

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 zewnętrzną krawędzią linii bocznych (Diagram 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 specjalnie do tego przygotowanego przymiaru (najlepiej wykonanego z metalu). 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) odpowiedni sędziowie liniowi muszą kontrolować, czy taśmy boczne siatki są umieszczone dokładnie prostopadle w stosunku do podłoża i dokładnie nad liniami bocznymi boiska do gry oraz czy antenki są na zewnętrznej krawędzi taśm bocznych. Jeżeli stwierdzą nieprawidłowości, należy je natychmiast poprawić.
5. Przed meczem (przed rozpoczęciem oficjalnej rozgrzewki) oraz podczas gry sędziowie muszą kontrolować, czy słupki i stanowisko sędziego nie stwarzają żadnego zagrożenia dla zawodników (np. mają wystające części w pobliżu naciągu, mikrofony, linki mocujące słupki itp.).
6. Wyposażenie dodatkowe stanowią: ławki zespołów, stolik sekretarza, dwa sygnalizatory elektryczne z czerwoną lub żółtą lampką (po jednym w pobliżu każdego z trenerów) do sygnalizowania prośby o regulaminową przerwę w grze (kiedy nie są używane tablety), stanowisko sędziego pierwszego, przymiar do pomiaru wysokości siatki, ciśnieniomierz, pompka, termometr, miernik wilgotności, stojak na 6 piłek meczowych, ponumerowane tabliczki do zmian zawodników dla światowych i oficjalnych zawodów FIVB dopuszczalne numery określone zostaną w Wytocznych dla danych rozgrywek, przynajmniej 8 chłonnych ręczników (40x40 cm lub 40x80 cm) dla tzw. szybkich moppersów, po dwa krzesła kar w każdym polu kar (jeśli pozwala na to jego układ) oraz dwie kamizelki dla Libero. Podczas światowych i oficjalnych zawodów FIVB na stoliku sekretarza lub poprzez system elektronicznego protokołu, powinien być zainstalowany sygnalizator 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.
8. Elektroniczna tablica wyników jest obowiązkowa podczas rozgrywek międzynarodowych, tak samo jak tablica ręczna na stoliku sekretarza.

Przepis 3 – Piłka

1. Stojak na piłki (najlepiej metalowy) jest niezbędny w pobliżu stolika sekretarza, na którym umieszcza się 6 piłek meczowych (5 piłek do gry + 1 piłkę rezerwową).
2. Przed rozpoczęciem gry sędzia drugi przejmuje kontrolę nad 5 piłkami, które będą używane podczas meczu i sprawdza, czy wszystkie z nich posiadają takie same właściwości (kolor, obwód, wagę oraz ciśnienie). Sędzia drugi od tej pory jest za nie odpowiedzialny podczas całego meczu.
3. Tylko piłki atestowane przez FIVB (typ i oznaczenie jest zależne od decyzji dla danych rozgrywek i ustalone w wytycznych dla danych zawodów) 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.
4. System pięciu piłek – podczas meczu:
Sześciu podawaczy piłek jest rozmieszczonych w wolnej strefie zgodnie z *Diagramem 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 decydującym setem.
Podczas spotkania, gdy piłka jest poza grą:
 - 4.1 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,
 - 4.2 podawacze podają sobie piłkę po podłodze (nie wolno im rzucać piłek) pomiędzy wymianami, najlepiej nie po stronie boiska, gdzie znajduje się stół sekretarza,
 - 4.3 jeżeli piłka jest na boisku, najbliższy zawodnik musi natychmiast usunąć ją z boiska (po podłodze) przez najbliższą linię wyznaczającą boisko do gry,
 - 4.4 gdy piłka jest poza grą, podawacze nr 1 lub 2, albo 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 decydującym setem
- w rozgrywkach **Plus Ligi i Ligi Siatkówki Kobiet** 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 decydującym setem

Przepis 4 – Zespoły

1. Zespół może składać się z 17 członków, w tym z 12 zawodników podstawowych, w tym maksymalnie 2 zawodników Libero, oraz do 5 dodatkowych członków zespołu. Dodatkowymi 5 członkami zespołu są: trener, maksymalnie dwóch asystentów trenera, lekarz oraz fizjoterapeuta..

W światowych i oficjalnych zawodach FIVB w kategorii seniorów: do 14 zawodników może zostać wpisanych w protokole zawodów i brać udział w meczu. Maksymalnie 5 członków zespołu, siedzących na ławce rezerwowych, wybranych przez trenera (włącznie z nim) musi być wpisanych do protokołu zawodów oraz zarejestrowanych na formularzu O-2 bis.

Kierownik drużyny lub dziennikarz drużyny, nie mogą siedzieć na ławce rezerwowych lub za nią w strefie kontrolowanej. W światowych i oficjalnych zawodach FIVB każdy lekarz lub fizjoterapeuta drużyny musi być członkiem oficjalnej delegacji oraz być uprzednio akredytowany przez FIVB.

Jednak w światowych i oficjalnych zawodach FIVB, jeżeli nie są członkami zespołu przebywającymi na ławce rezerwowych mogą interweniować w czasie trwania spotkania w sytuacjach nagłych, ale tylko jeśli zostaną o to poproszeni przez sędziów. Fizjoterapeuta (nawet ten nie siedzący na ławce rezerwowych) może brać udział w rozgrzewce do momentu rozpoczęcia oficjalnej rozgrzewki na siatce. Oficjalne zasady dla poszczególnych zawodów powinny być umieszczone w wytycznych dla danego typu zawodów.

Sędziowie muszą sprawdzić przed rozpoczęciem meczu (podczas oficjalnego ceremoniału), liczbę członków zespołu uprawnionych do przebywania na ławce lub w polu rozgrzewki.

Członkowie zespołu biorący udział w oficjalnej rozgrzewce powinni głównie przebywać po swojej stronie boiska. Dopuszczalne jest przebywanie po stronie boiska przeciwnika, ale jedynie w pobliżu siatki i w sposób nie przeszkadzający przeciwnikowi.

2. W światowych i oficjalnych zawodach FIVB stosowny regulamin określi, w jakim trybie ma zostać wskazanych dwunastu/czternastu zawodników dopuszczonych do gry w danym meczu. Zawodnicy muszą nosić te same numery na koszulkach w każdym meczu.

Uwaga: W rozgrywkach PZPS, niektórych zawodach FIVB i innych rozgrywkach międzynarodowych możliwe jest zgłoszenie, maksymalnie 14 zawodników zespołu. W przypadku, gdy do gry zgłoszonych jest więcej niż 12

zawodników, musi być wyznaczonych dwóch zawodników Libero. Specjalne wytyczne dla danych zawodów określają zasady jakie będą obowiązywać.

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 opisanego 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 przedstawiciela właściwej podkomisji.
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 odpowiednim momencie 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. Sztab trenerski (dopuszczony do zawodów) musi stosować się do jednej z następujących opcji ubioru przez cały mecz:
 - 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.
8. W odpowiednim czasie przed meczem sędziowie muszą dokonać uważnego sprawdzenia aktualnych numerów zawodników z numerami określonymi w składzie zespołu wpisanym do protokołu zawodów. W ten sposób można wykryć nieprawidłowości, które mogłyby później zakłócić przebieg meczu.

Przepis 5 – Osoby prowadzące zespół

1. Sędzia pierwszy musi zidentyfikować grającego 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, ale mogą używać przyrządów rozgrzewkowych (np. elastyczne gumy).
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 FIVB (angielski) oraz terminologii stosowanej w *Przepisach Gry*. Grający kapitan, w imieniu swojego zespołu, ma prawo prosić sędziów tylko o wyjaśnienie podjętej decyzji lub interpretacji zastosowanego przez sędziów przepisu gry.
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 zawodników). Jeżeli jednak na tablicy wyników liczba wykorzystanych zmian zawodników albo przerw dla odpoczynku nie jest uwidoczniona lub jest błędna, trener może zapytać o to sekretarza gdy piłka jest poza grą.
5. Trener nie ma prawa wchodzić na boisko ani podchodzić do linii bocznej boiska przez cały mecz tzn. podczas wymian i przerw w grze. Sędziowie, jeśli to konieczne, powinni przypomnieć trenerowi brzmienie tego przepisu (Przepisy gry 5.2.3.4).
6. **Kierownik drużyny i dziennikarz mają prawo siedzieć jedynie w miejscach dla nich wyznaczonych.**

Przepis 7 – Struktura gry

1. Kartka z ustawieniem zespołu musi być sprawdzona przez sędziego drugiego oraz sekretarza zanim sekretarz wpisze ją do protokołu. Sekretarz musi sprawdzić, czy numery zawodników wskazane na kartce z ustawieniem są wpisane na liście zawodników w protokole. Jeżeli nie, to sędzia drugi musi poprosić o skorygowanie i dostarczenie nowej kartki na ustawienie. Sędzia drugi musi trzymać kartki z ustawieniem w kieszeni, aby w razie konieczności móc zweryfikować aktualne ustawienie zespołów, chyba że używany jest elektroniczny protokół oraz tablet dla sędziego drugiego.
2. Po zakończeniu każdego seta sędzia drugi niezwłocznie prosi trenerów o kartki z ustawieniem na kolejny set, aby uniknąć przedłużenia 3-minutowej 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 lub sprawdzić na tablecie i wskazać grającemu kapitanowi zawodników, którzy popełnili błąd lub pokazać ich na tablecie.
4. Jeżeli zagrywka nie została wykonana przez prawidłowego zawodnika, np. został popełniony błąd rotacji, który został rozpoznany dopiero po zakończonej wymianie, tylko jeden punkt powinien być przyznany zespołowi przyjmującemu (Przepis 7.7.1.1).

Przepis 8 – Sytuacje w grze

1. Zwrócić należy uwagę na znaczenie słowa „całkowicie” w zmodyfikowanym Przepisie gry 8.4.1. Oznacza to, że deformacja piłki powodująca jej kontakt z linią w którejkolwiek fazie jej 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 dotyczy słupków oraz pozostałych linek. Oznacza to, że jeżeli piłka dotyka zewnętrznej części siatki poza taśmami bocznymi (9 m), – dotyka ciała obcego i musi być odgwizdana przez obu sędziów jako piłka autowa, **a przez sędziów liniowych zasygnalizowana machaniem i wskazaniem błędu (sygnalizacja sędziego liniowego nr 4).**

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 ani pozycją zawodnika przed oraz po odbiciu piłki ani odgłosem tego odbicia. Komisja Sędziowska i Przepisów Gry 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*:
rzucenie piłki wymaga dwóch osobnych zagrań – najpierw musi ona zostać złapana, a następnie rzucona, podczas gdy granie piłką oznacza, że odbija się ona od punktu, z którym ma kontakt.
4. Sędzia musi zwrócić uwagę na długość kontaktu z piłką szczególnie wtedy, kiedy używa się tzw. kiwek, zmieniających kierunek lotu 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. 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

Przepis 11 – Zawodnik przy siatce

1. Przepis 10.1.2 pozwala kierować z powrotem piłkę z wolnej strefy przeciwnika. Podczas meczu sędziowie 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. Akcja gry piłką kończy się, kiedy zawodnik po wylądowaniu jest gotowy do następnej akcji.

Akcją gry piłką jest każda akcja zawodników, którzy są w pobliżu piłki i próbują nią grać, nawet jeśli nie mają z nią kontaktu. Należy zwrócić uwagę na następujące sytuacje:

 - jeśli zawodnik znajduje się po swojej stronie boiska, a piłka kierowana ze strony przeciwnika uderza w siatkę, co powoduje, że siatka dotyka zawodnika – nie ma mowy o błędzie. Zawodnik może wykonać ruch broniąc swojego ciała, ale nie ma prawa do wykonania ruchu celowo zmieniającego tor lotu odbijanej piłki. **Ta druga sytuacja powinna być uznana za błąd dotknięcia siatki.**
 - 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. Dotknięcie przez zawodnika zewnętrznej części siatki (siatka poza antenkami, linki naciągające siatkę, słupki itd.) nigdy nie może być uznane za błąd, chyba że spowoduje to naruszenie struktury siatki pomiędzy antenkami.
4. W przypadku kontaktu stopą z boiskiem przeciwnika poza linię środkową stopą, tzn. kiedy stopa dotyka boiska przeciwnika, 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 i sędziowie liniowi muszą być wyjątkowo uważni, szczególnie, gdy piłka ociera się o ręce blokujących, po czym wychodzi na aut.

Ponadto, sędziowie muszą uważać na różne przypadki wpływania na grę. 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 celowo wykonującego ruch do siatki albo zawodnik chwytą siatkę i z jej pomocą wyrzuca piłkę („jak z procy”), to mamy do czynienia z błędem wpływania na grę. 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 sędziom wykonywanie swojej pracy z efektywną współpracą pomiędzy nimi, przyjęto następujący podział ról: sędzia pierwszy koncentruje się głównie na podążaniu wzrokiem za piłką, a sędzia drugi skupia się na błędach dotknięcia siatki na całej jej długości.

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.

Podczas światowych i oficjalnych zawodów FIVB, w normalnym tempie gry (nieprzerywanym przez zmiany zawodników czy karanie zespołów), dopuszcza się 15 sekundowe przerwy pomiędzy zakończeniem poprzedniej wymiany a sygnałem na kolejną zagrywkę.
2. Zanim sędzia pierwszy da sygnał na zagrywkę, musi sprawdzić, czy TV nie emituje powtórki wymiany i stosownie opóźnić gwizdek (nie więcej niż 8 razy w jednym secie i nie dłużej niż 7 sekund każdorazowo, co może wyglądać inaczej na różnych zawodach).
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 strefą 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. Aby uniknąć błędnej interpretacji - 8 sekund jest liczone natychmiast po gwizdku sędziego pierwszego na zagrywkę.
6. Sędzia pierwszy musi zwrócić uwagę, czy niepopelniany w czasie wykonania zagrywki jest błąd zasłony, jeżeli zawodnik lub grupa zawodników zespołu zagrywającego wymachując rękami, skacząc lub poruszając się na boki, lub stojąc w grupie, zasłaniają przeciwnikowi zawodnika zagrywającego oraz lot piłki aż do momentu przekroczenia przez nią pionowej płaszczyzny siatki (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. 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 zostanie dotknięta przez 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 (wyrażenie „na stronę przeciwnika” oznacza przekładanie rąk ponad siatką w przestrzeń gry przeciwnika).
4. 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. **Sędzia, wykazując aktywną postawę, musi być pewny, że trener chce poprosić o przerwę, zanim jakkolwiek prośba zostanie uznana/odrzucona.** Jeżeli prośba o przerwę dla odpoczynku jest odrzucona, sędzia pierwszy powinien ocenić, czy jest to zamiar opóźniania gry i wówczas powinien zastosować stosowne sankcje.
 - 1.2 Asystent sekretarza musi używać sygnalizatora (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 sygnalizatorem dźwiękowym zakończenie przerwy technicznej.
2. Zmiany
 - 2.1 Sędzia drugi ustawia się pomiędzy słupkiem a stolikiem sekretarza i – o ile sekretarz nie zasygnalizuje, że zmiana jest nieregulaminowa – wykonuje sygnalizację na zmianę (**krzyżując ręce**), 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 opóźnienie 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 jeden po drugim. W przypadku prośby o zmianę więcej niż jednego zawodnika, zawodnicy powinni wspólnie wkroczyć do strefy zmian. Jeśli nie wkroczyli oni jednocześnie a między wejściem pierwszego i kolejnego zawodnika do strefy zmian minęło niewiele czasu i dla wszystkich oczywiste jest, że obaj biorą udział w zmianie, sędziowie powinni być mniej restrykcyjni i dopuścić zmianę. Drobne spóźnienie drugiego (trzeciego) zawodnika nie może powodować realnego opóźnienia gry, co oznacza, że kolejny zawodnik musi być w strefie zmian w chwili zakończenia zapisywania poprzedniej zmiany.

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 dopilnować, aby zawodnicy poruszali się szybko i spokojnie.

Zgodnie z aktualną 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 sygnalizatora dźwiękowego w sytuacji, gdy zawodnik nie jest gotowy do wejścia na boisko zgodnie z prośbą. Jeżeli nie spowodowało to opóźnienia gry, sędzia drugi odrzuca prośbę o zmianę bez żadnych sankcji.

3. W razie kontuzji sędziowie powinni przerwać grę i umożliwić pomocy medycznej wejście na boisko. Jeśli zawodnik jest kontuzjowany to w pierwszej kolejności powinien być zmieniony regulaminowo. Jeśli jest to niemożliwe, zespół może dokonać zmiany narzuconej, dowolnie, poza limitem zmian przez dowolnego zawodnika nie znajdującego się na boisku w momencie kontuzji.

Sędziowie muszą rozróżniać zmianę nieregulaminową (zespół wykonał zmianę nieregulaminową, a gra została wznowiona i sekretarz albo 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 na zespół nałożyć sankcję za opóźnianie gry.

4. Prośba o zmianę przed rozpoczęciem seta jest dozwolona i musi być zapisana w protokole zawodów. W tym wypadku trener powinien zgłosić prośbę o zmianę zawodników 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.

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

6. 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 zidentyfikować i odnotować zastąpienia Libero).

7. Przed końcem kolejnej wymiany zakończonej nie można zgłaszać żadnych próśb o regulaminowe przerwy w grze, jeśli uprzednio podczas tej samej przerwy w grze, miało miejsce odrzucenie prośby i nałożenie sankcji za opóźnianie. Na przykład, gdy zespół poprosił o przerwę na odpoczynek po gwizdku na zagrywkę, ale gra została zatrzymana i została nałożona sankcja (upomnienie lub kara) za opóźnianie, drużyna przed wznowieniem gry, nie ma prawa prosić o kolejną przerwę na odpoczynek lub zgłaszać próśb o zmianę zawodników (za wyjątkiem nadzwyczajnej zmiany spowodowanej kontuzją).

Przepis 16 – Opóźnianie gry

1. Sędzia musi bardzo dobrze rozróżniać próśb nieuzasadnione od opóźnień gry.

Przykłady sytuacji, które powinny być traktowane jako prośby nieuzasadnione w przypadku wystąpienia w zespole po raz pierwszy:

- prośba o przerwę dla odpoczynku zgłoszona przez asystenta trenera,
- prośba o przerwę dla odpoczynku zgłoszona przez trenera w momencie gwizdka na zagrywkę lub w trakcie wymiany,
- prośba o siódmą zmianę zawodnika lub prośba o trzecią prośbę dla odpoczynku,
- prośba o drugą zmianę zawodnika przed końcem kolejnej wymiany zakończonej (wyjątek: zawodnik kontuzjowany/niezdolny do gry)

Jeśli w wyniku prośby nieuzasadnionej gra zostanie opóźniona, powinno się ją traktować i odnotować jako opóźnienie gry, a zespół ma nadal prawo do popełnienia kolejnej prośby nieuzasadnionej.

Przykłady sytuacji, które powinny być traktowane jako opóźnianie gry:

- ponowna prośba nieuzasadniona, bez względu na to jakiego typu była pierwsza,
- prośba o zmianę nieregulaminową a błąd został zauważony przed kolejną zagrywką,
- opóźnianie gry poprzez proszenie sędziego o zgodę na zawiązanie obuwia,
- ponowne spóźnione zastąpienie Libero (po gwizdku sędziego na zagrywkę ale przed uderzeniem piłki przez zawodnika zagrywającego),
- prośba o wytarcie podłogi które powinno być traktowane przez sędziów jako celowe opóźnianie.

2. Sędziowie powinni zapobiegać wszystkim zamierzonym oraz niezamierzonym opóźnieniom gry powodowanym przez zespoły.

Znaczna część przypadków prośby o wycieranie podłogi wynika z niskiego 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 próśb zawodników. Dopuszczalne jest wskazanie przez zawodnika moppersowi znajdującemu się na boisku dokładnego miejsca mokrej plamy. Obowiązkiem sędziego pierwszego jest ocena czy prośba zawodników o wytarcie podłogi jest wyraźnym opóźnianiem gry i jeśli to konieczne nałożenie sankcji za opóźnienie gry.

3. Wycieranie podłogi

Podstawowym celem omawianej procedury jest zapewnienie bezpieczeństwa zawodnikom, sprawnego przebiegu gry oraz zapobieganie konieczności wycierania podłogi przez samych zawodników. Należy zwrócić uwagę, że system wycierania podłogi uległ zmianie. Nie ma już moppersów z kijami prowadzącymi, tylko szybcy moppersi są odpowiedzialni za utrzymanie boiska w suchości i wycieranie ewentualnych mokrych plam.

3.1 Moppersi oraz ich wyposażenie

3.1.1 Moppersi

Dwóch moppersów na każdą stronę boiska = 4 moppersów łącznie, którzy muszą być bardzo dobrze przygotowani do swoich zadań (najlepiej, jeśli są doświadczonymi zawodnikami / zawodniczkami).

3.1.2 Wyposażenie moppersów

- 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.

3.1.3 Lokalizacja moppersów

- 3.1.3.1 za sędzią drugim na każdą stronę boiska po jednym szybkim moppersie (razem dwóch), siedzącym w kucki (przygotowany do biegu gdy zauważy mokrą plamę),
- 3.1.3.2 moppersi muszą uważać, aby nie zasłaniać żadnego z paneli reklamowych otaczających pole gry niezależnie od ich pozycji (w szczególności za stanowiskiem sędziego pierwszego).

3.2 Jak należy wycierać podłogę

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

3.2.1 podczas gdy piłka jest poza grą (pomiędzy wymianami), jeśli to konieczne:

- 3.2.1.1 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 moppersi 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 moką plamę natychmiast po gwizdku sędziego na zakończenie wymiany.

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

- 3.2.1.2 niezwłocznie po wytarciu podłoża moppers wraca na swoją pozycję, najkrótszą drogą opuszczając boisko do gry,
- 3.2.1.3 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,
- 3.2.1.4 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,
- 3.2.1.5 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, podlega sankcji za opóźnianie gry.

Jeśli zespół utrudnia wznowienie gry po zakończeniu przerwy na odpoczynek pod pretekstem mokrego podłoża, sędzia pierwszy musi nałożyć sankcję za opóźnianie gry.

Niektóre zawody międzynarodowe mogą być rozgrywane z różnymi systemami wycierania podłogi. W Wytocznych dla danych zawodów zostanie określony system wycierania podłogi jaki będzie używany.

3.3 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.

Przepis 18 – Przerwy i zmiana stron boiska

1. Podczas przerw między setami piłki inne niż meczowe, mogą być wykorzystywane przez zawodników do rozgrzewki w wolnej strefie.
2. 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.
3. Na zakończenie każdego seta, zespoły powinny wspólnie zmienić stronę boiska po gwizdku i sygnalizacji sędziego pierwszego.

Przepis 19 – Zawodnik Libero

1. W przypadku, kiedy zespół posiada dwóch zawodników Libero, Grający Libero powinien być zapisany w pierwszej z dwóch rubryk zarezerwowanych dla zawodników Libero najpóźniej 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 (obecnie Grającego Libero), trener może wyznaczyć jako nowego Libero jednego spośród zawodników nie znajdujących się na boisku (poza zawodnikiem zastępowanym przez Libero) podczas ponownego wyznaczenia.
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 / grającego kapitana zespołu.
4. Należy zwrócić uwagę na różnicę pomiędzy zmianą narzuconą kontuzjowanemu zawodnikowi a ponownym wyznaczeniem kontuzjowanego zawodnika Libero.

Jeżeli zawodnik inny niż Libero jest kontuzjowany i nie ma możliwości dokonania zmiany regulaminowej, którykolwiek zawodnik, który nie znajduje się na boisku w momencie kontuzji (z wyjątkiem Libero i zastąpionego przez niego zawodnika), może zmienić kontuzjowanego zawodnika.

W tym drugim przypadku dowolny zawodnik, który nie znajduje się 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 wskazania „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. Sędziowie powinni być w stanie rozróżnić kiedy zespół ma tylko jednego zawodnika Libero i **staje się** on niezdolny do gry (kontuzjowany, wykluczony lub zdyskwalifikowany) lub kiedy Libero **zostaje zgłoszony** jako niezdolny do gry. W pierwszym przypadku jest to decyzja niezależna od zespołu, że Libero nie może kontynuować gry, tymczasem w drugim przypadku jest to decyzja zespołu (trenera lub pod jego nieobecność grającego kapitana), że Libero nie będzie już uczestniczył w grze. Jeśli zawodnik Libero **stanie się** niezdolny do gry i w przerwie w grze nastąpi wyznaczenie nowego Libero bez powodowania opóźnienia gry, to może on zastąpić podstawowego Libero natychmiast i bezpośrednio na boisku. Jednakże jeśli zawodnik Libero znajdujący się na boisku zostanie zgłoszony jako niezdolny do gry, to w pierwszej kolejności zawodnik, którego Libero zastąpił, musi powrócić na boisko, następnie po jednej wymianie zakończonej nowo wyznaczony zawodnik Libero ma prawo zastąpić dowolnego zawodnika linii obrony.

Przepis 20 – Wymagania dotyczące zachowania

Przepis 21 – Niewłaściwe zachowanie i sankcje

1. Ważne jest, aby pamiętać, że stosownie do *Przepisu 21.2.1* 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 stosownych sankcji bez zbędnej zwłoki. Zawody siatkarskie to pokaz sportowych umiejętności zawodników, a nie sztabu trenerskiego czy medycznego. Sędziowie nie mogą nie dostrzegać tej różnicy.
Komisja Sędziowska i Przepisów Gry FIVB nakazuje, że jeżeli trener pozwala sobie na nadmierne gesty lub protesty, lub jeżeli trener (albo inny członek zespołu) zwraca się do Przewodniczącego Jury lub innego przedstawiciela FIVB w sposób agresywny, uwłaczający lub obrażający (nawet jeśli ma to miejsce wyłącznie w celu zwrócenia uwagi publiczności), sędzia pierwszy musi ściśle stosować 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!**
2. *Przepis 21.1* mówi o „niewłaściwym zachowaniu nie podlegającym sankcjom”. Obowiązkiem sędziego pierwszego jest zapobieganie osiągnięciu przez zespoły poziomu zachowania podlegającego sankcjom. Istotne jest, aby sędziowie swoją osobowością kontrolowali niewłaściwe zachowanie tak, aby uniknąć późniejszych sankcji w meczu.
3. W praktyce o nałożeniu sankcji na członka zespołu za niewłaściwe zachowanie prowadzące do sankcji decyduje sędzia pierwszy:
 - 3.1 Członek zespołu na boisku:
Sędzia pierwszy gwizdże (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 (FIVB - po angielsku): „otrzymuje Pan / Pani karę ponieważ ... ” lub „wykluczam / dyskwalifikuję Pana / Panią ponieważ ...”.
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 ustala, że decyzja sędziego pierwszego jest niezgodna z *Przepisami Gry*, tzn. 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.
 - 3.2 Członek zespołu nieobecny na boisku:

Sędzia pierwszy gwizdże, przywołuje do swojego stanowiska grającego kapitana i mówi (FIVB – po angielsku) 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.

3.3 Nałożenie sankcji pomiędzy setami:

W przypadku kary sędzia pierwszy powinien pokazać kartkę (czerwoną) na początku następnego seta.

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).

4. 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.

Przepis 22 – Komisja sędziowska i procedury

1. Aby o rodzaju odgwiszanego przez sędziów błędu dokładnie poinformować zespoły (także publiczność, widzów itd.), sędziowie muszą używać oficjalnej sygnalizacji ręcznej. Tylko taka sygnalizacja może zostać użyta, a nie jakakolwiek inna (narodowa lub prywatna, czy też własny sposób sygnalizacji)!
2. 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.
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 (odgwiszaną) i widzi, że jego koledzy (sędzia drugi, sędziowie liniowi lub sekretarz) pokazują decyzję przeciwną:
 - jeśli jest pewien, że ma rację, może podtrzymać swoją decyzję,
 - jeśli widzi, że popełnił błąd, może zmienić swoją decyzję,
 - jeśli stwierdza, że błędy zostały popełnione jednocześnie przez oba zespoły (zawodników), powinien zasygnalizować powtórzenie wymiany,

- jeśli stwierdza, że decyzja sędziego drugiego była błędna, może ją unieważnić (np. jeśli sędzia drugi odgwizdał 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 zmienić.
 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 zasygnalizować i podejść do sędziego pierwszego, aby poinformować go o tym fakcie. Jedynie sędzia pierwszy może stosować sankcje.

Przepis 24 – Sędzia drugi

1. Sędzia drugi musi posiadać takie same kwalifikacje jak sędzia pierwszy. Jeśli sędzia pierwszy będzie nieobecny lub będzie niezdolny do pełnienia swoich obowiązków, sędzia drugi musi przejąć jego obowiązki.
2. W przypadku odgwizdania błędu przez sędziego pierwszego, sędzia drugi nie powtarza za nim żadnej sygnalizacji.
3. Podczas wymiany w czasie gry w pobliżu siatki, sędzia drugi musi skoncentrować się na kontroli dotknięcia całej siatki głównie po stronie zespołu blokującego, przejścia pod siatką poza linię środkową i na nieprawidłowych zagraniach przy antence po jego stronie.
4. 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 (jeśli nie są używane tablety) sędziemu drugiemu pomaga sekretarz, który może poinformować o tym, który zawodnik znajduje się na pozycji I (zagrywający). 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.
5. 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.).
6. Podczas przerw na odpoczynek i przerw technicznych sędzia drugi nie powinien pozostawać w jednej pozycji. Może dostosować swój ruch, by obrócić się:
 - 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,
 - 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.

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. Kontrola tabliczek do zmian przed meczem i pomiędzy setami.
3. Sprawdzanie 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 zawodników rezerwowych w polu rozgrzewki i na ławce rezerwowych oraz członków zespołu znajdujących się w polu kar.
6. Przekazanie sędziemu drugiemu czterech piłek meczowych bezpośrednio po zakończeniu prezentacji zawodników ustawienia początkowego.
7. Przekazanie sędziemu drugiemu 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 nowocześnieowaniem naszej dyscypliny bardzo szybko pojawiają się także nowości technologiczne. Na wielu zawodach międzynarodowych obowiązkowe jest używanie tabletek, 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 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 na potrzeby sprawowania swojej funkcji.
3. Gdy pomiędzy sędziami używany jest system do komunikacji bezprzewodowej, 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 rozplaszczoną 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 odgwizdże błąd (za wyjątkiem „piłka w boisku” lub „piłka autowa”), który w konsekwencji challenge'u zostanie uznany jako błędna decyzja, akcja musi zostać powtórzona z powodu błędu sędziego. Na przykład: sędzia pierwszy odgwizdał błąd „czterech odbić” lub „podwójnego odbicia” w przypadku gdy piłka uderzyła w górną taśmę siatki, a następnie wróciła na tę samą stronę i została dotknięta przez zawodnika tego samego zespołu, a sędzia pierwszy nie zauważył kontaktu piłki z blokiem, kiedy tak naprawdę piłka dotknęła bloku (co wykazał challenge), sędzia pierwszy musi nakazać powtórzenie wymiany. Jeśli w wyniku challenge'u „piłka w boisku” lub „piłka autowa” poprzednia decyzja sędziego zostaje zmieniona, nie ma powtórzenia wymiany.
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 korzyść poprzedniej decyzji sędziego.
7. Jeśli, zgodnie z aktualnie obowiązującymi procedurami challenge, każdy moment rozgrywanej wymiany 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, wcześniejszy 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.

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 O ile sekretarz nie zgłosi, że zmiana jest nieregulaminowa, sędzia drugi zatwierdza zmianę zawodników, krzyżując przedramiona.
- 2.3.2 Po tym, jak sędzia drugi widzi sygnał ręczny sekretarza „OK”, zajmuje pozycję, na której rozpocznie następną wymianę i **po sprawdzeniu, czy w strefie zmian nikt się nie znajduje**, powtarza powyższy sygnał w kierunku sędziego pierwszego, który teraz ma prawo gwizdkiem zezwolić na wykonanie następnej zagrywki. W tym momencie, kiedy sędzia drugi zajął swoją pozycję kończąc w ten sposób procedurę zmiany, sekretarz musi skoncentrować się na sprawdzeniu, czy zagrywa zawodnik zgodnie z porządkiem rotacji. 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 zweryfikować 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 numerami zawodników wpisanych w pozycji „zawodnicy rozpoczynający seta” i „zawodnicy rezerwowi”. Jeśli stwierdza, że jest to prośba o zmianę nieregulaminową, natychmiast uruchamia sygnalizator i machając **jedną ręką** 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 nałożyć na zespół sankcję „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 zmiany wykonywane są pojedynczo jedna po drugiej w tempie pozwalającym zarejestrować poszczególne zmiany w protokole zawodów.
- Sekretarz musi stosować tą samą procedurę dla każdej zmiany. Porównuje numer na tabliczce do zmian z numerem na koszulce. Jeżeli zmiana jest regulaminowa, sekretarz przystępuje do zapisania zmiany w protokole zawodów i po zakończeniu procedury podnosi ręce do góry. Należy pamiętać, że ta procedura dotyczy każdej ze zmian.
- 2.3.5 W przypadku wykorzystania do zmian tabletów, **wraz z dodatkowym sprzętem technicznym, możliwe jest przeprowadzenie zmian bez tabliczek do zmian. W tym przypadku, sekretarz weryfikuje na monitorze komputera czy informacje odnośnie zmiany, które mają zostać zapisane są zgodne z tym co dzieje się w strefie zmian – a to oznacza, że wszystkie procedury dla sędziów są takie same, niezależnie od używanej technologii. W tym momencie zachęca się do komunikacji werbalnej pomiędzy sekretarzem a sędzią, w przypadku, gdy zapis zmiany musi być zapisany manualnie ze względu na opóźnienia w transmisji danych. Ponieważ zmianom mogą towarzyszyć zastąpienia Libero, wymagana jest tu szczególna uwaga. Po przeprowadzeniu wszystkich zmian nadal wymagane jest zasygnalizowanie przez sekretarza gotowości do wznowienia gry poprzez podniesienie rąk w górę. Jeśli w meczu jest używany system do komunikacji bezprzewodowej, sekretarz bezpośrednio informuje sędziów za pośrednictwem systemu bezprzewodowego, mówiąc im: "OK", a gotowość sędziego drugiego może być zgłoszona również tylko słownie. Jeżeli system nie działa prawidłowo lub z powodu dużego hałasu sędziowie nie słyszą się wyraźnie, sekretarz nadal jest zobowiązany do podniesienia obu rąk do góry na zakończenie procedury zmian.**
- 2.4 Zapisuje w protokole zawodów sankcje wyłącznie na polecenie sędziego drugiego albo w przypadku protestu wskazanego zgodnie z przepisami, za zgodą sędziego pierwszego, zapisuje lub zezwala kapitanowi do dokonania wpisu w protokole zawodów.
- 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 przy którym nastąpiła kontuzja.

Przepis 26 – Asystent sekretarza

1. Asystent sekretarza wypełnia swoje obowiązki siedząc obok sekretarza. Jeżeli sekretarz stanie się niezdolny do wykonywania swoich obowiązków, asystent sekretarza zastępuje sekretarza.
2. Obowiązki:

- 2.1 Wypełnia protokół kontroli Libero (R-6) i sprawdza, czy zastąpienia Libero podczas meczu są prawidłowe lub nie.
- 2.2 Kontroluje czas trwania przerw technicznych, naciska sygnalizator na początku przerwy, mierzy czas jej trwania, kończy przerwę naciskając sygnalizator.
- 2.3 Obsługuje ręczną tablicą wyników na stoliku sekretarza.
- 2.4 Sprawdza, czy na głównej tablicy wyników widnieje prawidłowy wynik, a jeśli nie, koryguje go.
- 2.5 Podczas przerw na odpoczynek oraz przerw technicznych informuje sędziego drugiego o pozycji zawodników Libero, używając sygnalizacji ręcznej „piłka w boisku” i „piłka autowa”, przy czym używa tylko jednej ręki dla każdej z drużyn.
- 2.6 Dostarcza Przewodniczącemu Jury, niezwłocznie po zakończeniu każdego seta, pisemną informację dotyczącą czasu trwania każdego seta, godziny rozpoczęcia i zakończenia meczu.
- 2.7 Jeśli to konieczne, pomaga sekretarzowi poprzez naciśnięcie sygnalizatora w celu zatwierdzeniu prośby o zmianę zawodników.

Przepis 27 – Sędziowie liniowi

1. Praca sędziów liniowych jest bardzo ważna szczególnie podczas stojących na wysokim poziomie 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 podczas meczów międzynarodowych.
2. Organizatorzy muszą każdemu z sędziów liniowych dostarczyć jednolite chorągiewki. Kolor chorągiewek musi kontrastować z kolorem podłogi. W światowych i oficjalnych zawodach FIVB kolor chorągiewek powinien być żółty lub czerwony.
3. Sędziowie liniowi:
 - 3.1 Muszą być obecni w strojach sędziowskich w obszarze zawodów lub w pokoju, w którym przeprowadza się test alkoholowy, 45 minut przed godziną rozpoczęcia meczu.
 - 3.2 Wymaga się, by sygnalizowali:
 - „piłkę w boisku” lub „piłkę autową” w pobliżu linii, za którą są odpowiedzialni,
 - błędy zagrywki, o których mowa w Przepisie 12.4.3.
 - 3.3 Jeśli piłka dotyka antenki, przechodzi ponad nią lub leci na zewnątrz niej w kierunku boiska przeciwnika, sędzia liniowy **skierowany przodem do kierunku** lotu piłki musi zasygnalizować błąd.
 - 3.4 Błędy powinny być sygnalizowane czytelnie, by sędzia pierwszy nie miał wątpliwości w ich odczytaniu.
 - 3.5 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 są związane z ustawieniem kamer).
4. Sędzia liniowy powinien relaksować się pomiędzy wymianami.
5. Sędziowie liniowi na czas przerw dla odpoczynku oraz przerw technicznych powinni opuszczać swoją pozycję na boisku i stawać 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. Powinno się unikać stosowania jakiegokolwiek innej sygnalizacji, chyba że jest to absolutnie niezbędne, aby zostać dobrze zrozumianym przez członków zespołu. Poniżej przedstawiono bardziej szczegółowo sekwencję sygnalizacji, która powinna lub nie powinna być stosowana podczas meczu.
2. **Błąd odgwiszany przez sędziego pierwszego.** Sędzia pierwszy odgwiszduje koniec wymiany (lub błąd), wskazuje zespół, który następnie będzie zagrywał, sygnalizuje 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 sędziego drugiego z sędzią pierwszym w tym przypadku jest wymagany. Oczekuje się podpowiedzi podczas wymiany lub na jej zakończenie, co do piłki dotkniętej (o ile 'dotknięcie' piłki jest delikatne) lub błędu czterech odbić. Podpowiedź może mieć miejsce zanim sędzia drugi przejdzie na właściwą stronę, tak aby sędzia pierwszy był w pełni świadomy przekazywanej informacji.
3. **Błąd odgwiszany przez sędziego drugiego** (np. błąd dotknięcia siatki, błąd bloku zawodnika drugiej linii, itd.). Kolejność sygnalizacji przez sędziego drugiego: gwizdek, sygnalizacja rodzaju błędu, wskazanie (jeśli

konieczne) zawodnika popełniającego błąd, pauza, a następnie powtórzenie za sędzią pierwszym wskazania zespołu, który będzie następnie zagrywał.

4. **Prośba o przerwę dla odpoczynku.** Co do zasady przerwa sygnalizowana jest przez sędziego drugiego (aczkolwiek nadal sędzia pierwszy może przyznać przerwę, jeżeli sędzia drugi nie słyszy / nie widzi żądania ze strony trenera). Sędzia pierwszy nie musi powtarzać sygnalizacji.
5. **Wymiana powtórzona / błąd obustronny.** Obaj sędziowie są uprawnieni do odgwizdania takich przypadków oraz zasygnalizowania wymiany powtórzonej (np. piłka tocząca się w kierunku boiska, zawodnik kontuzjowany podczas wymiany, itd.), jednak to zadaniem sędziego pierwszego jest wskazanie zespołu, który ma zagrywać. Sędzia drugi powtarza 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 wskazuje 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 zwrócić uwagę sędziemu przy użyciu tej sygnalizacji, ale pozostaje to nadal w zakresie odpowiedzialności sędziego pierwszego.
9. Kiedy sędzia drugi gwizdże błąd musi uważać, by pokazać sygnalizację po stronie, po której błąd został popełniony. Na przykład: jeśli zawodnik zespołu, który znajduje się po jego/jej prawej stronie, dotknął siatki, sędzia gwizdże błąd, a sygnalizacja nie powinna być pokazywana przez siatkę po stronie drugiego zespołu, lecz sędzia powinien przemieścić się tak, aby sygnalizacja była pokazana po stronie zespołu, który popełnił błąd.
10. Sędziowie muszą odgwizdywać błędy szybko i pewnie je sygnalizując, biorąc pod uwagę dwa następujące elementy:
 - 10.1 Sędziowie nie powinni sygnalizować błędów pod presją publiczności lub zawodników,
 - 10.2 Jeśli sędzia jest w pełni świadomy tego, że popełnił błąd w ocenie wymiany, może lub powinien skorygować swój błąd (lub błąd innego członka komisji sędziowskiej), 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”.
 - 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”.
 - 11.3 Jeśli piłka po pierwszym, drugim lub trzecim odbiciu zespołu wychodzi na aut (np. **dotyka podłoża poza boiskiem, dotyka obiektu poza boiskiem, sufitu lub osoby nie biorącej udziału w grze, paneli reklamowych itd.**) po stronie tego zespołu, musi zostać użyty sygnał ręczny/chorągiewką „piłka dotknięta”.
 - 11.4 Jeśli po ataku piłka uderza w górną część siatki i wychodzi na „aut” po stronie zawodnika atakującego bez dotknięcia bloku przeciwnika, należy użyć sygnalizacji „piłka autowa” i natychmiast 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 sygnalizacji „piłka autowa” i wskazać blokującego (blokujących).
12. Jeżeli nastąpił 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, używa się sygnalizacji „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 Sędziowie muszą być obecni w strojach sędziowskich przynajmniej 45 minut przed zaplanowaną godziną rozpoczęcia każdego meczu.
- 1.2 Sędziowie pierwszy, drugi, challenge'owy i rezerwowy, podobnie jak sekretarze i sędziowie liniowi, powinni poddać się testowi alkoholowemu (jeśli będzie stosowany) przeprowadzanemu przez lekarza powołanego przez organizatora.
- 1.3 Jeśli sędzia pierwszy nie przybył we właściwym czasie, procedurę meczową powinien rozpocząć sędzia drugi po uzyskaniu zgody Komitetu Kontrolnego.
- 1.4 Jeśli sędzia pierwszy nie przybył lub nie przeszedł pomyślnie testu alkoholowego albo 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 wokół słupka. 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 zawodnikami (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 Kiedy sędzia drugi gwizdże błąd ustawienia zespołu przyjmującego, natychmiast po gwizdku musi używając oficjalnej sygnalizacji ręcznej pokazać błąd ustawienia i precyzyjnie wskazać zawodników, którzy go popełnili.
- 2.4 Błąd, który zaistnieje jako pierwszy musi być sankcjonowany. 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. Po gwizdku sędziego pierwszego sędzia drugi nie ma prawa użycia gwizdka, ponieważ wymiana kończy się gwizdkiem jednego z sędziów. Jeśli dwóch sędziów gwizdże jeden po drugim – z powodu różnych błędów – powodują dezorientację zawodników, publiczności itd.
- 2.5 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.
- 2.6 Jeśli podczas meczu sędzia drugi zauważy niesportowe gesty lub słowa w kierunku przeciwników, przy pierwszej okazji kiedy piłka jest poza grą, może nakazać zawodnikom zmianę swojego zachowania i prosić o uspokojenie się, a jeśli sytuacja się powtórzy musi poinformować o tym sędziego pierwszego, który musi natychmiast upomnieć bądź nałożyć sankcję na zawodnika (zawodników), w zależności od wagi wykroczenia.
- 2.7 POWTÓRKA
W światowych i oficjalnych zawodach FIVB nadawca transmisji 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 nieznacznego opóźnienia na szybką 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.
- 2.8 PRZERWY

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

- ZESPOŁY:** Zespoły wspólnie 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, i dopiero wtedy zezwala grającemu zawodnikowi Libero na wejście na boisko.

Podawacz piłek podaje wtedy piłkę zawodnikowi wykonującemu zagrywkę.

3'00 – Sędzia pierwszy gwizdże

Przerwa przed decydującym setem:

ZESPOŁY: Po zakończeniu seta przed setem decydującym 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 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 na sygnał sędziego pierwszego zespoły niezwłocznie zmieniają boiska, przechodząc na nie bezpośrednio.

SEDZIOWIE: Sędzia drugi sprawdza, czy zespoły znajdują się we właściwym porządku rotacji oraz czy sekretarz jest gotowy i dopiero wtedy sygnalizuje sędziemu pierwszemu, że jest gotowy do kontynuowania gry.

Podczas przerw na odpoczynek, przerw technicznych i przerw między setami sędzia drugi nakazuje zawodnikom, by ci stanęli blisko ławek swoich zespołów.

W trakcie przedłużonej przerwy pomiędzy drugim i trzecim setem, zespoły oraz sędziowie muszą opuścić obszar kontrolowany i udać się do swoich szatni. Muszą powrócić na boisko 3 minuty przed rozpoczęciem trzeciego seta.

3. Po meczu

Jak wskazano w protokole FIVB, dwóch sędziów staje z przodu stanowiska sędziego. 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 przedstawione członkom Jury, a także zapisane w protokole w rubryce „Uwagi” lub w specjalnym raporcie.

MIĘDZYNARODOWY PROTOKÓŁ MECZOWY

Dla nowych Turniejów Narodów FIVB, ceremoniał będzie organizowany przez specjalny zespół.

Dla pozostałych zawodów, gdzie nie jest to przewidziane będzie stosowany tradycyjny ceremoniał 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 (w takim przypadku funkcjonuje 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.

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 (protokół zawodów, 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. Jeśli boisko jest puste/wolne, zespoły mogą wejść, żeby się rozgrzewać bez piłek, ale wymaga to pozwolenia przez członka Jury lub supervisora.
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; zespoły są w oficjalnych strojach meczowych
21:00 minut przed rozpoczęciem	31:00 minut przed rozpoczęciem	Losowanie (w celu wyboru zagrywki lub boiska)	<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), przed podpisaniem protokołu trener musi wyznaczyć podstawowego Libero, jeżeli zespół posiada dwóch Libero na liście zawodników
20:00 minut przed rozpoczęciem	30:00 minut przed rozpoczęciem	Moppersi oraz podawacze wmaszerowują szeregami, z przodu paneli reklamowych, za liniami końcowymi boiska i są prezentowani przez spikera.		

19:00 minut przed rozpoczęciem	29:00 minut przed rozpoczęciem	Zespoły wychodzą na boisko Spiker zapowiada nazwy zespołów i numer meczu 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 spikera 	<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		<ul style="list-style-type: none"> – 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 	<ul style="list-style-type: none"> – drużyny rozpoczynają rozgrzewkę przy siatce (10 minut) – w przypadku, gdy zespoły używają tabletów, muszą wysłać ustawienie początkowe zespołu do protokolanta elektronicznego (najpóźniej 12 minut przed rozpoczęciem meczu)
8:00 minut przed rozpoczęciem	8:00 minut przed rozpoczęciem	Zakończenie oficjalnej rozgrzewki Szybcy moppersi wycierają boisko, jeśli jest to konieczne	<ul style="list-style-type: none"> – sędzia pierwszy gwizdże na zakończenie oficjalnej rozgrzewki i obaj sędziowie proszą Przewodniczącego Jury o zgodę na rozpoczęcie meczu; 	<ul style="list-style-type: none"> – 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 flagowe odmaszerowują.	<ul style="list-style-type: none"> - sędziowie prowadzący i sędziowie liniowi stają na linii bocznej przed stolikiem sekretarza i wchodzi na środek boiska, następnie stają 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
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 wchodzi na środek boiska w pobliżu siatki, ustawiając się przodem do stolika sekretarza i spiker zawodów dokonuje ich prezentacji; - wszyscy czterej sędziowie liniowi stają za sędziami prowadzącymi (L1 i L2 za sędzią pierwszym a L3 i L4 za sędzią drugim) i maszerują wzdłuż linii bocznych. L2 i L3 zatrzymują się na swoich pozycjach a L1 i L4 wzdłuż linii końcowej zajmują swoje pozycje; - 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; - uzyskuje od sędziego 	

			sekretarza potwierdzenie zakończenia sprawdzania ustawienia i gotowości do rozpoczęcia meczu; – 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.
- 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 (jeśli to możliwe na podstawie materiałów wideo z rozegranych meczów), ze szczególnym zwróceniem uwagi zarówno na błędy, jak i na dobre podjęte decyzje (bez podawania informacji ile punktów zdobyli sędziowie na arkuszu ewaluacyjnym). Ma to na celu ujednoczenie techniki sędziowania na najwyższym poziomie. Kiedy będzie możliwe, sędziowie powinni dokonać samooceny, co robili dobrze a które elementy wymagają poprawy.
- Nominacje sędziowskie
Nominacje na mecze ogłaszane będą sędziemu pierwszemu, drugiemu oraz sędziemu rezerwowemu:
1) 12 godzin przed meczem lub
2) w nocy poprzedzającej mecz
- Test alkoholowy
Po ogłoszeniu nominacji sędziowie pierwszy, drugi, rezerwowi, challenge'owi, sekretarze i sędziowie liniowi powinni zostać poddani testowi na zawartość alkoholu we krwi. Test ten powinien być przeprowadzony w sposób losowy przez uprawnionego lekarza w obecności członka Podkomisji Sędziowskiej.
- Zachowanie
FIVB w pełni ufa każdemu sędziemu nominowanemu na zawody.
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.

SYSTEM WYCIERANIA PODŁOGI (Diagram A)
(tylko szybcy moppersi)

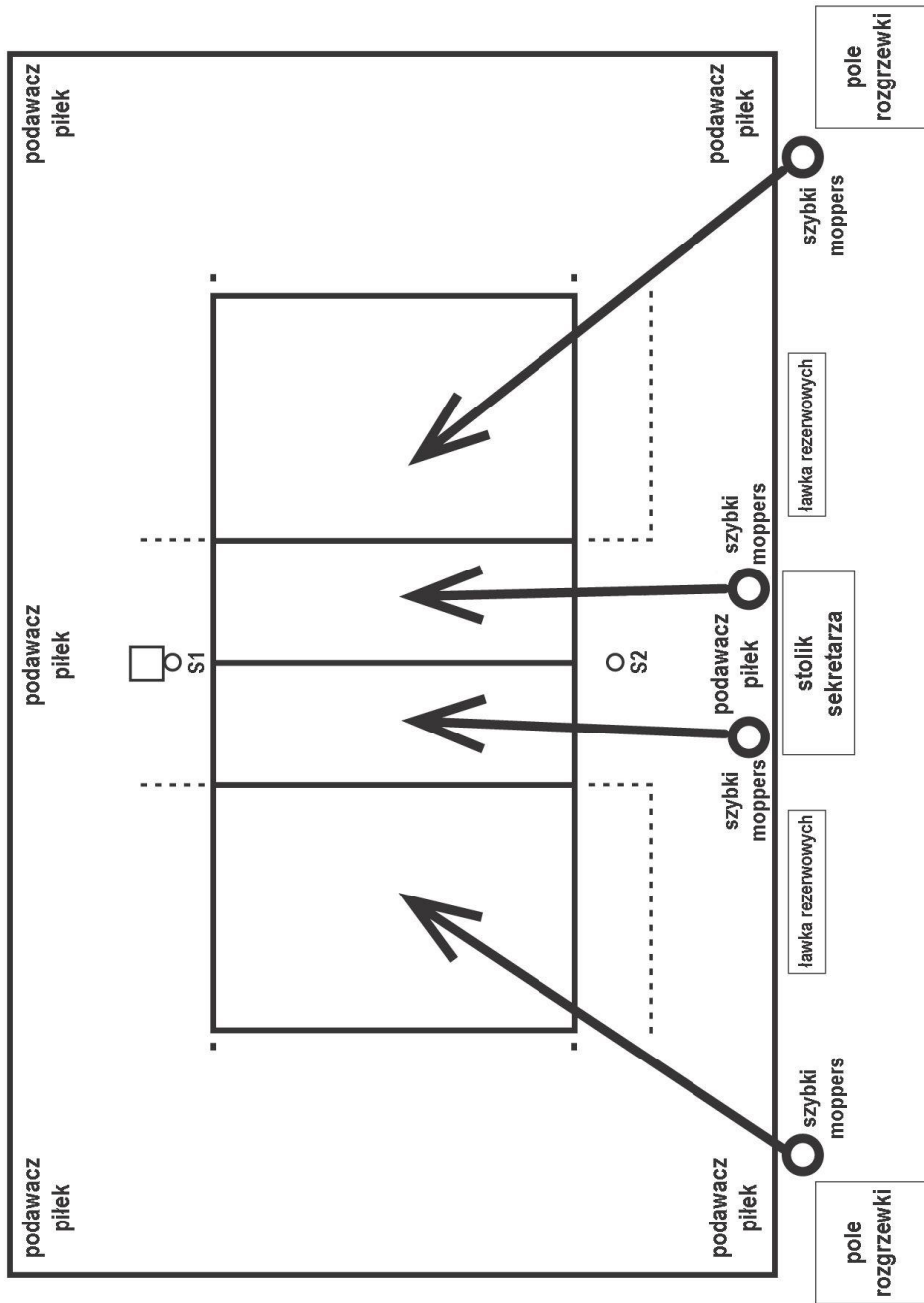


Diagram B: Prezentacja zespołu na początku protokołu przedmeczowego

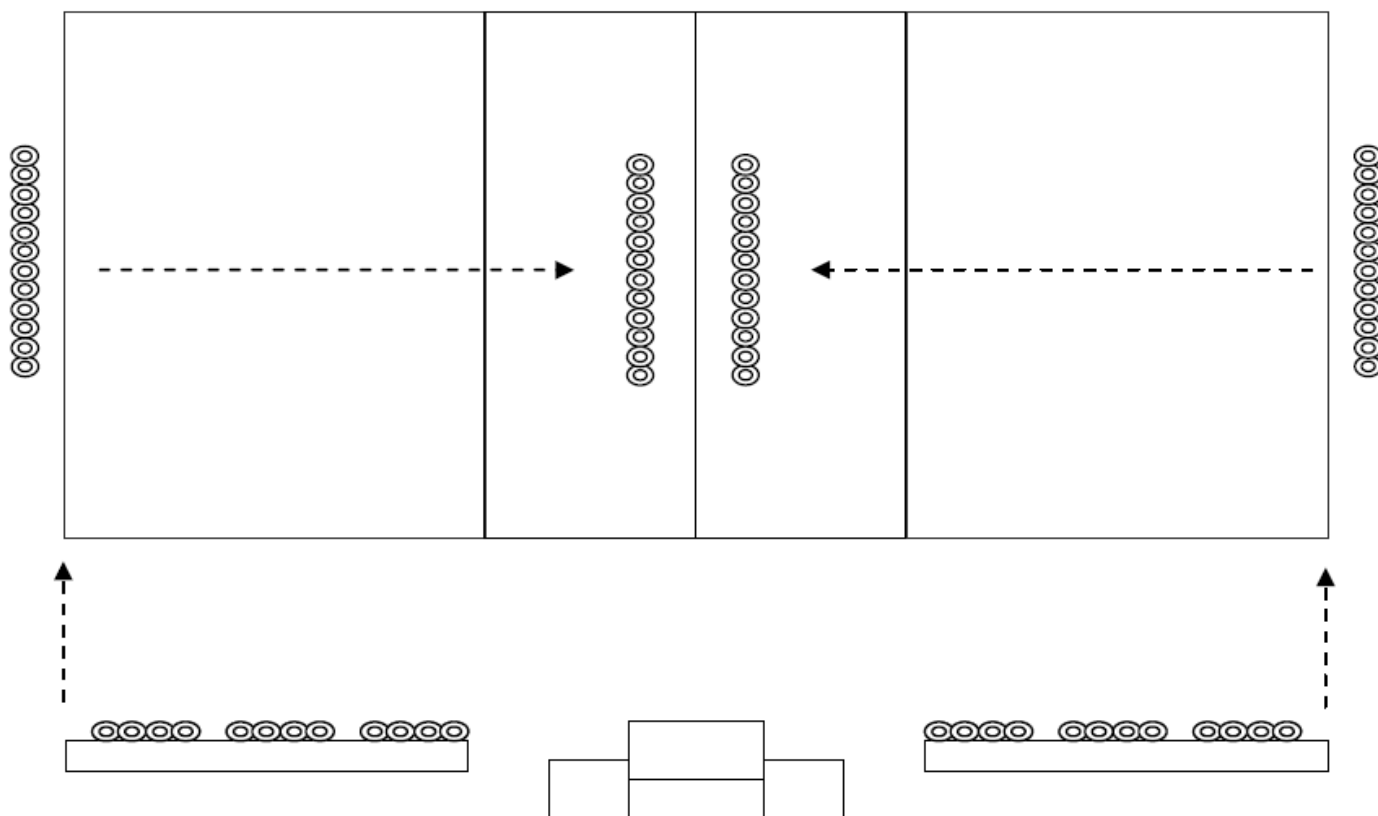


Diagram C: Zespoły i sędziowie w czasie odgrywania hymnów narodowych (pozycje mogą różnić się od decyzji odpowiedniego Komitetu Organizacyjnego)

