



**POLSKA
SIATKÓWKA**



WYTYCZNE I INSTRUKCJE SĘDZIOWANIA PIŁKI SIATKOWEJ W POLSCE

Edycja 2018

WSTĘP

Wydział Sędziowski PZPS po raz pierwszy publikuje oficjalną interpretację Wytycznych i instrukcji sędziowskich FIVB, która zastępuje dotychczasowe oficjalne tłumaczenie tego dokumentu. W dotychczasowym podejściu dokument odnosił się wyłącznie do rozgrywek międzynarodowych, będąc prostą translacją dokumentu FIVB. Jednak dla polskiego użytkownika dokument ten zawierał szereg postanowień niezgodnych z regulaminami organizacyjnymi stosowanymi w PZPS. Dlatego Wydział Sędziowski PZPS przepracował oryginalny dokument FIVB w taki sposób, by jego treść odnosiła się do polskich uwarunkowań. Analogicznie postąpiono z dokumentem *Przepisów Gry*.

Akapity, w których dokonano interpretacji względem dokumentu FIVB, oznaczono kolorem niebieskim.

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 wymaga się, aby utrzymywali doskonałe relacje z zawodnikami, trenerami itd. oraz aby 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 oprostowanie decyzji sędziowskich jest całkowicie zabronione i musi być sankcjonowane.

Analiza przepisów

Przepis 1 – Pole gry

1. Weryfikacja obiektów do rozgrywek następuje co do zasady bez udziału sędziów. Jednak przed zawodami sędziowie powinni wizualnie ocenić jakość przygotowania pola gry, a w szczególności jakość linii wyznaczających boisko do gry. W przypadku, gdy sędziowie zauważą jakąkolwiek niezgodność, są zobowiązani zgłosić to natychmiast do organizatora zawodów lub komisarza (jeżeli takowy został wskazany) i dopilnować usunięcia niezgodności. Jeżeli jest to niemożliwe, w protokole zawodów należy umieścić stosowną informację w polu „UWAGI”.
2. Wymiary wolnej strefy dla danych rozgrywek określone są w ich regulaminach. Wolna strefa zawsze powinna być możliwie tej samej szerokości po obu stronach boiska za liniami bocznymi oraz tej samej szerokości za liniami końcowymi.

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 (235/237 cm dla młodzików) oraz 224/226 cm (215/217 cm dla młodziczek) 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 oraz rezerwowe wymagane dla danych rozgrywek określone jest w ich regulaminie.

Przepis 3 – Piłka

1. Organizator powinien zapewnić piłki do gry w liczbie wymaganej regulaminem rozgrywek plus jedna (rezerwowa). W miarę możliwości piłki powinny znajdować się na stojaku na piłki (najlepiej metalowym) w pobliżu stolika sekretarza.
2. Przed rozpoczęciem gry sędzia drugi przejmuje kontrolę nad piłkami, które będą używane podczas meczu i sprawdza, czy wszystkie z nich posiadają takie same właściwości (model zgodny z regulaminem rozgrywek, dobry stan techniczny oraz ciśnienie). Sędzia drugi od tej pory jest za nie odpowiedzialny podczas całego meczu.
3. System trzech albo pięciu piłek – podczas meczu:
Tam gdzie to możliwe, sześciu podawaczy piłek jest rozmieszczonych w wolnej strefie zgodnie z *Diagramem 10 z Przepisów Gry*. Przed rozpoczęciem spotkania podawacze piłek na pozycjach:
- dla gry trzema piłkami: 2 i 5,
- dla gry pięcioma piłkami: 1, 2, 4 i 5,
otrzymują piłki (po jednej) od sędziego drugiego, który trzecią/piątą piłkę powinien dać zagrywającemu przed pierwszym i decydującym setem.
Podczas spotkania, gdy piłka jest poza grą:
 - 3.1 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,
 - 3.2 podawacze podają sobie piłkę po podłodze (nie wolno im rzucać piłek) pomiędzy wymianami, najlepiej nie po stronie boiska, gdzie znajduje się stolik sekretarza,

- 3.3 jeżeli piłka jest na boisku, najbliższy zawodnik musi natychmiast usunąć ją z boiska (po podłodze) przez najbliższą linię wyznaczającą boisko do gry,
- 3.4 gdy piłka jest poza grą:
 - dla gry trzema piłkami: podawacze nr 2 albo 5,
 - dla gry pięcioma piłkami: 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.

Przepis 4 – Zespoły

1. Zespół może składać się z nie więcej niż 19 członków, w tym z 14 zawodników podstawowych (z czego maksymalnie 2 zawodników Libero) oraz do 5 dodatkowych członków zespołu. Dodatkowymi 5 członkami zespołu są: trener, maksymalnie dwóch asystentów trenera, lekarz oraz fizjoterapeuta.

Kierownik drużyny i dziennikarz drużyny nie mogą siedzieć na ławce rezerwowych lub za nią w strefie kontrolowanej.

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

Podkreślić trzeba, że fakt wpisania do protokołu zawodów oznacza uprawnienie do udziału w zawodach, a nie obowiązek obecności na nich (za wyjątkiem obecności obu Libero w strojach meczowych w momencie dokonywania losowania), na przykład w grze może wziąć udział zawodnik, który spóźnił się na zawody, o ile był wpisany do protokołu zawodów przed podpisaniem go przez kapitana i trenera.

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 nieprzeszkadzający przeciwnikowi.

2. W przypadku gdy do gry w zespole zgłoszonych jest więcej niż 12 zawodników, musi być wyznaczonych dwóch zawodników Libero. W takim wypadku obaj zawodnicy Libero muszą być obecni w polu gry w momencie losowania w swoich oficjalnych strojach meczowych. Jeżeli obecny jest tylko jeden Libero, trener zespołu musi wykreślić jednego z pozostałych zawodników, tak by w sumie pozostało 12 zgłoszonych zawodników.
3. Rolę sędziego w weryfikacji członków zespołów i sposób jej przeprowadzenia określa regulamin rozgrywek.
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. 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. 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 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 ma prawo zwracać się z prośbami do sędziów jedynie 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 przez cały mecz tzn. podczas wymian i przerw w grze.
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 korektę i dostarczenie nowej kartki na ustawienie. Sędzia drugi musi trzymać kartki z ustawieniem w kieszeni (jeżeli nie ma tabletu sędziowskiego), 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 przerwy między setami. Jeżeli trener systematycznie opóźnia wznowienie gry, odwołując 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).
5. Przy dokonywaniu losowania sędzia I może pozwolić opaść monetcie na podłogę. Jednak jeżeli moneta jest ciężka i mogłaby podłogę uszkodzić, preferowane jest złapanie monety w powietrzu (złapanie w otwartą dłoń i ewentualne chwilowe przykrycie jej drugą dłonią, ale bez przekładania monety do drugiej dłoni).

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 dotknięcia piłki przez sędziego liniowego, sędziego drugiego lub trenera w wolnej strefie na grę:
 - 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 nietypową pozycją zawodnika przed oraz po odbiciu piłki, ani specyficznym 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*: rzuconie piłki wymaga dwóch osobnych zagrań – najpierw musi ona zostać złapana, a następnie rzucona, podczas gdy prawidłowe 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 chwyci (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 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 wyłączeniu 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 chwyta 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.
2. Sędzia pierwszy oraz odpowiedni sędziowie liniowi muszą uważać na pozycję zawodnika zagrywającego w momencie uderzenia piłki lub odbicia się do zagrywki z wysokości. 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 wysokości).
3. W czasie wykonywania zagrywki sędzia pierwszy obserwuje zespół zagrywający, sędzia drugi natomiast zespół przyjmujący.
4. 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.

5. Sędzia pierwszy musi zwrócić uwagę, czy nie jest popełniany w czasie wykonania zagrywki 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 (np. przy zagrywce wykonanej w wyskoku), takiej sytuacji nie można uznać za zasłonę.

Przepis 13 – Atak

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 odbić piłkę zanim przeleci ona na stronę przeciwnika.

Jeżeli jednak zawodnik zespołu przeciwnego jest w pobliżu piłki próbując wykonać odbicie, to 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 po stronie przeciwnika (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
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.
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.
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, pierwszy zawodnik powinien wkroczyć do strefy zmian, a pozostali czekać na przedłużeniu linii ataku. Drobne spóźnienie drugiego (trzeciego) zawodnika nie może powodować realnego opóźniania 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 – z wyjątkiem Libero, drugiego Libero oraz zastąpionego przez niego 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 prośb 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. Przed końcem kolejnej wymiany zakończonej nie można zgłaszać żadnych prośb o regulaminowe przerwy w grze, jeśli uprzednio podczas tej samej przerwy w grze, miało miejsce odrzucenie prośby i nałożenie upomnienia za opóźnianie. Na przykład, gdy zespół poprosił o przerwę na odpoczynek po gwizdku na zagrywkę, ale gra została zatrzymana i zostało nałożone upomnienie za opóźnianie, drużyna przed wznowieniem gry, nie ma prawa prosić o kolejną przerwę na odpoczynek lub zgłaszać prośby o zmianę zawodników (za wyjątkiem nadzwyczajnej zmiany spowodowanej kontuzją).

Przepis 16 – Opóźnianie gry

1. Sędzia musi bardzo dobrze rozróżniać prośby 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 popelnienia 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 próśby 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. 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 stołka 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

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

3.2.1.1 natychmiast, gdy tylko sędzia odgwiżdże koniec wymiany, moppers / moppersi (maksymalnie 2 na stronę boiska), który zobaczył mokrą plamę na boisku, biegnie wytrzeć plamę (z dwoma ręcznikami). Po każdej stronie boiska moppers siedzący w pobliżu sędziego drugiego czuwa nad stanem podłogi w polu ataku.

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

Jeżeli na boisku powstanie więcej niż jedna plama dla jednego moppersa, 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 podłoga 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 każdy zawodnik, który opóźnia wznowienie gry pod pretekstem wytarcia podłogi (samodzielnie lub wzywając moppersa), podlega sankcji za opóźnianie gry.

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 piłki do gry pozostają u podawaczy. 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, są oni wpisywani według rosnącej kolejności ich numerów wyłącznie w rubrykach zarezerwowanych dla zawodników Libero.
2. Jeśli trener chce zastąpić Grającego Libero na drugiego Libero, procedura jest taka sama, jak procedura zastąpienia.
W przypadku nieregulaminowego zastąpienia z udziałem Libero należy postępować jak przy zmianie nieregulaminowej.
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. 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.

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 niepodlegającym 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: „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 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 karnia 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 odgwiżdżanego przez sędziów błędu dokładnie poinformować zespoły (także publiczność, telewizję itd.), sędziowie muszą używać oficjalnej sygnalizacji ręcznej. Tylko taka sygnalizacja może zostać użyta, a nie jakkolwiek 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 gwizdce kończącej 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 to 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 (odgwizdaną) 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, dresy, 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 rezerwowi

Sędzia rezerwowi, jeżeli jest wyznaczony, 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.

Przepis 25 – Sekretarz

1. Wszyscy sędziowie 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 naciśnięcie 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 z numerami zawodników wpisanymi 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, 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 27 – Sędziowie liniowi

1. Organizatorzy muszą każdemu z sędziów liniowych dostarczyć jednolite chorągiewki. Kolor chorągiewek musi kontrastować z kolorem podłogi.
2. Sędziowie liniowi:
 - 2.1 Muszą być obecni w strojach sędziowskich w obszarze zawodów 30 minut przed godziną rozpoczęcia meczu.
 - 2.2 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.
 - 2.3 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.
 - 2.4 Błędy powinny być sygnalizowane czytelnie, by sędzia pierwszy nie miał wątpliwości w ich odczytaniu.
3. Sędzia liniowy powinien relaksować się pomiędzy wymianami.
4. 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 odgwiżdany przez sędziego pierwszego.** Sędzia pierwszy odgwiżdże 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 odgwiżdany 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 odgwiżdżania 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 zasignalizuje 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 „piłka autowa” :
 - 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 przez sędziego I sygnał ręczny „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.
Przy szybkości ataku nawet 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

1. Przed meczem

- 1.1 Sędziowie muszą być obecni w strojach sędziowskich przy boisku przynajmniej 30 minut przed zaplanowaną godziną rozpoczęcia każdego meczu.
- 1.3 Jeśli sędzia pierwszy nie przybył we właściwym czasie, procedurę meczową powinien rozpocząć sędzia drugi.
- 1.4 Jeśli sędzia pierwszy nie przybył albo np. ze względów medycznych nie jest w stanie prowadzić meczu, sędzia drugi powinien poprowadzić mecz jako sędzia pierwszy, a sędzia rezerwowy (przy jego braku jeden z sędziów liniowych) powinien zająć miejsce sędziego drugiego.

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 zauważa 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.
- 2.8 PRZERWY

Dla normalnych 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.

- 0'30 – 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.

- 0'00 – 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.

SĘDZIOWIE: Zgłaszają się do stolika sekretarza, aby przeprowadzić losowanie.

- 0'30 – 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.

- 0'00 – 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 i przerw między setami sędzia drugi nakazuje zawodnikom, by ci stanęli blisko ławek swoich zespołów.

3. Po meczu

Sędziowie stają z na linii bocznej obok stanowiska sędziego i przywołują moppersów oraz podawaczy, by stanęli obok nich wzdłuż linii bocznej. Sędzia pierwszy gwizdże, oba zespoły idą wzdłuż linii bocznej do moppersów, podawaczy i sędziów, podają im ręce, następnie idą wzdłuż siatki podając ręce przeciwnikom i wracają do swoich ławek. Sędziowie pierwszy i drugi dziękują sędziom liniowym, moppersom i podawaczom, a następnie idą wzdłuż siatki do stolika sekretarza, sprawdzają protokół zawodów, podpisują go i dziękują sekretarzowi za 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, a także zapisane w protokole w rubryce „Uwagi” lub w specjalnym raporcie.

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

