



**POLSKA
SIATKÓWKA**

**MISTRZ
ŚWIATA**
2018 | 2014 | 1974

NOWE WYTYCZNE I INSTRUKCJE SĘDZIOWANIA

Edycja 2025

WSTĘP

Poniższe Wytyczne i instrukcje sędziowania obowiązują na wszystkich zawodach za wyjątkiem rozgrywek seniorskich organizowanych we współpracy z VolleyballWorld, na których obowiązuje inny układ boiska oraz rozszerzony zespół sędziowski.

Komisja Sędziowska i Przepisów Gry FIVB apeluje do wszystkich sędziów biorących udział w zawodach piłki siatkowej, aby dokładnie zapoznali się z oficjalnymi Przepisami Gry (2025-2028), niniejszymi Wytycznymi i instrukcjami sędziowania, Księgą Przypadków oraz dokumentami ze strony internetowej FIVB oraz platformy e-learningowej FIVB, aby uczynić grę żywszą i unikać przerw w grze. FIVB wraz z Komisją Sędziowską i Przepisów Gry FIVB są przekonani, że wszyscy sędziowie mają opanowane i wiedzą jak stosować Przepisy Gry, dlatego nie jest konieczne, skupianie się tutaj szczegółowo na przepisach. Głównym celem tego dokumentu jest ujednoczenie, najbardziej jak to możliwe, kryteriów sędziowania i interpretowania niektórych przepisów oraz ich właściwego stosowania w praktyce.

W roku 2025 kontynuuje się ideę płynnego sędziowania: czyli jak najmniejszego ingerowania w grę, by zwiększyć widowiskowość meczu. Pod pojęciem „płynnego sędziowania” należy rozumieć wkład sędziów w **zapobieganie** sztucznym sporom, opóźnieniom i przerwom w meczu. Sędziowie muszą rozumieć filozofię leżącą u podstaw stosowania Przepisów Gry by stworzyć widowisko oglądane i uwielbiane przez miliony ludzi na całym świecie.

Dobry sędzia pomaga w zawodach pozostając w tle, pełniąc rolę drugoplanową. Słaby sędzia będzie przeszkadzał w grze, usiłując odegrać pierwszoplanową rolę w widowisku „doszukując się” błędów.

Musi nagradzać zawodników i zespoły za spektakularne i ekscytujące akcje w duchu Przepisów Gry. Ponadto ważne jest, aby sędzia utrzymywał dobre relacje z zawodnikami, trenerami itp. oraz aby jego zachowanie było wzorcowe. Zawody jako rozrywka muszą być wspólną wizją wszystkich uczestników. Jednak świadome negatywne zachowania lub niewłaściwe gesty w stosunku do przeciwnika lub protesty przeciwko decyzji sędziego są surowo zabronione i będą sankcjonowane.

W rozgrywkach na terytorium Polski oficjalnym językiem komunikacji jest język polski.¹

ANALIZA PRZEPISÓW

Przepis 1 – Pole gry

1. W dniach poprzedzających zawody Komisja Sędziowska musi sprawdzić wymiary oraz jakość linii wyznaczających boisko. W przypadku korzystania z systemu challenge, dokładne wymiary są bardzo istotne. Weryfikacja musi nastąpić przed kalibracją kamer systemu challenge. Jeśli zauważy jakąkolwiek niezgodność, zobowiązana jest zgłosić to natychmiast do organizatorów (kierownika boiska) i dopilnować ich usunięcia. W szczególności należy zweryfikować:
 1. czy linie mają dokładnie 5 cm szerokości (nie mniej i nie więcej)
 2. długość linii i przekątnych (12,73 m/41'9" każda) po obu stronach boiska
 3. czy kolor linii kontrastuje z kolorem boiska i wolnej strefy
2. Należy sprawdzić czy wolna strefa dla światowych i oficjalnych zawodów FIVB ma wymiar dokładnie 6,5 m za liniami końcowymi aż do band reklamowych (Przepis 1.1),

¹ Uzupelnienie oryginalnej (ang.) wersji treści Wytycznych (...) na podstawie decyzji WS PZPS

a także 5 m za liniami bocznymi (do stolika sekretarza lub do band reklamowych). Należy pamiętać, że ławki rezerwowych muszą być ustawione nieco dalej od boiska niż stół sekretarza, aby zapewnić 5 m wolnej strefy.

3. Przed meczem sędzia pierwszy musi sprawdzić, czy na boisku nie ma mokrych plam oraz żadnych nieprawidłowości (wybrzuszenia i nierówności na powierzchni, niedoklejone banery reklamowe, itp.), które należy naprawić.

Przepis 2 – Siatka i słupki

1. Ze względu na elastyczność siatki, sędzia pierwszy powinien sprawdzić, czy jest ona prawidłowo naciągnięta. Rzucając piłką w siatkę, może ocenić, czy odbija się ona prawidłowo. Jeżeli siatka jest prawidłowo naciągnięta to piłka musi się od niej odbić. Jeżeli siatka posiada wybrzuszenia, nie powinna być użyta i musi zostać naprawiona. Pionowa płaszczyzna siatki musi być prostopadła do powierzchni pola gry i przebiegać wzdłuż osi linii środkowej.
Antenki muszą być umieszczone na pozycji 4 po przeciwnych stronach siatki nad zewnętrzną krawędzią linii bocznych (diagram 3), tak aby każda strona boiska była identyczna. Przed rozpoczęciem oficjalnej rozgrzewki na siatce sędziowie muszą sprawdzić, czy antenki i białe taśmy boczne są właściwie przymocowane do siatki.
2. Nie można rozpocząć meczu, jeśli siatka i/lub którakolwiek z taśm bocznych jest rozerwana (patrz Przepis 10.3.2).
3. Sędzia drugi musi zmierzyć wysokość siatki przed losowaniem, przy użyciu specjalnie do tego przygotowanego przymiaru (najlepiej wykonanego z metalu). Przymiar powinien posiadać oznaczoną wysokość 243/245 cm i 224/226 cm odpowiednio dla mężczyzn i kobiet. Sędzia pierwszy musi towarzyszyć sędziemu drugiemu, aby nadzorować i potwierdzić zmierzoną wysokość podczas pomiaru.
4. Podczas meczu (a w szczególności na początku każdego seta), sędziowie liniowi (o ile są) muszą sprawdzać, 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 tak nie jest, należy je natychmiast poprawić.
5. Przed rozpoczęciem oficjalnej rozgrzewki na siatce oraz podczas meczu 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.). W przypadku wykrycia niebezpiecznych elementów, stanowiących ryzyko kontuzji, sędziowie powinni poprosić organizatorów o ich usunięcie lub zabezpieczenie.
6. Wyposażenie dodatkowe stanowią: ławki zespołów, stół sekretarza, stanowisko sędziego pierwszego, przymiar do pomiaru wysokości siatki, ciśnieniomierz, pompka, termometr, higrometr, stojak na 6 piłek meczowych, przynajmniej 8 chłonnych ręczników (40 x 40 cm lub 40 x 80 cm) dla szybkich moppersów oraz w przypadku pełnego zastosowania technologii – dwa tablety dla zespołu, trzy dodatkowe tablety: dla sędziego pierwszego, sędziego drugiego i sędziego challenge oraz urządzenia do komunikacji bezprzewodowej: dwa otwarte mikrofony (sędzia pierwszy i sędzia drugi) a także dwa lub więcej w wersji "naciśnij aby mówić" (sekretarz i sędzia challenge). Jeśli tablety dla zespołów nie są używane, wymagane są dwa elektryczne sygnalizatory z czerwonymi/żółtymi lampami (jeden elektryczny sygnalizator w pobliżu każdego trenera) w celu zgłaszania próśb o regulaminowe przerwy w grze (przerwy na

odpoczynek) i dwie kamizelki dla Libero. Dla światowych i oficjalnych zawodów FIVB, na stoliku sekretarza powinien być zainstalowany sygnalizator lub sygnalizator z systemu protokołu elektronicznego, do zgłaszania błędów rotacji, nieregularnych zastąpień Libero, próśb o zmianę zawodników oraz zmian nieregularnych.

7. Organizator musi również zapewnić dwie rezerwowe antenki oraz zapasową siatkę - umieszczone pod stolikiem sekretarza lub w pobliżu boiska.
8. Dla światowych i oficjalnych zawodów FIVB, na stoliku sekretarza wymagana jest tablica elektroniczna, jak również ręczna tablica wyników (lub tablica z systemu protokołu elektronicznego). Uwaga: nawet jeśli tablica z systemu protokołu elektronicznego jest używana, ręczna tablica wyników musi być wciąż dostępna na wypadek technicznej awarii.

Przepis 3 – Piłka

1. Stojak na piłki (metalowy) jest niezbędny w pobliżu stolika sekretarza, na którym umieszcza się 6 piłek meczowych (5 piłek do gry + 1 piłkę rezerwową).
2. Przed rozpoczęciem meczu sędzia drugi przejmuje kontrolę nad wszystkimi piłkami, które będą używane podczas meczu i sprawdza, czy wszystkie z nich posiadają takie same właściwości (kolor, obwód, wagę oraz ciśnienie).
3. System pięciu piłek – podczas meczu (normalny układ boiska):
Sześciu podawaczy piłek zostaje rozmieszczonych w wolnej strefie zgodnie z Diagramem 10 z Przepisów Gry.
Przed rozpoczęciem meczu, każdy z podawaczy piłek na pozycjach 1, 2, 4 i 5 otrzyma piłkę od sędziego drugiego, który piątą piłkę powinien podać zagrywającemu przed pierwszym i decydującym setem.

Podczas meczu, gdy piłka jest poza grą:

- 3.1. jeżeli piłka jest poza boiskiem do gry, musi być przejęta przez najbliższego podawacza piłek i natychmiast potoczona do podawacza piłek, który ostatnio podał piłkę zawodnikowi zagrywającemu,
- 3.2. piłka jest toczona po podłodze (nie rzucana) pomiędzy podawaczami piłek, kiedy piłka jest poza grą, 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 przez najbliższą linię wyznaczającą boisko do gry,
- 3.4. w momencie, gdy piłka jest poza grą, podawacze piłek na pozycjach 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 żadnego opóźnienia,

Przepis 4 – Zespoły

1. Zespół może składać się maksymalnie z 17 osób, w tym do 12 zawodników², wśród nich do 2 zawodników Libero i **5 członków sztabu**. Pięciu członków sztabu uprawnionych do

² Nie dotyczy rozgrywek organizowanych przez PZPS i PLS

przebywania na ławce rezerwowych to: trener, maksymalnie dwóch asystentów trenera, lekarz i jeden fizjoterapeuta.

Jedyną różnicą dotyczącą światowych i oficjalnych seniorskich zawodów FIVB jest to, że w protokole może być wpisanych maksymalnie 14 zawodników, biorących udział w meczu.

Członkowie zespołu biorący udział w oficjalnej rozgrzewce powinni przebywać głównie po swojej stronie boiska. Tylko 5 członków sztabu zespołu i zawodnicy wpisani do protokołu mogą uczestniczyć w całej rozgrzewce. Dodatkowi trenerzy mogą brać w niej udział, o ile uprzednio zostali zatwierdzeni przez Komisję Zawodów, ale tylko do momentu rozpoczęcia oficjalnej rozgrzewki na siatce. Ze względów bezpieczeństwa dopuszczalne jest przebywanie po stronie boiska przeciwnika, ale jedynie w pobliżu siatki, nie przeszkadzając zawodnikom zespołu przeciwnego i wyłącznie, aby zapobiec zdarzeniom z udziałem piłek.

2. Trener oraz kapitan zespołu (którzy sprawdzają i podpisują listę zawodników w protokole elektronicznym lub protokół zawodów, jeśli wersja papierowa jest używana) są odpowiedzialni za zidentyfikowanie zawodników wpisanych do protokołu zawodów.
3. Sędzia pierwszy musi zweryfikować stroje zespołów. Jeśli zauważy jakieś nieprawidłowości w strojach zawodników czy też dodatkowych członków zespołu, zobowiązany jest poinformować o tym Delegata Technicznego i postępować zgodnie z jego wytycznymi, unikając dyskusji z członkami zespołu na temat tych nieprawidłowości. Jeśli to możliwe, koszulki muszą być włożone w spodenki, a jeśli nie są, to konieczne jest, we właściwym momencie, grzecznie poprosić zawodników o ich włożenie w spodenki – szczególnie na początku meczu i każdego seta.³ Taliowane koszulki, które nie mogą być włożone w spodenki, zawsze są akceptowane. Oznaczenie kapitana zespołu (8 x 2 cm) powinno być umieszczone pod numerem na jego klatce piersiowej w sposób wyraźnie widoczny podczas całego meczu. Sędziowie powinni to sprawdzić przed rozpoczęciem meczu.
4. Jeśli dwa zespoły pojawią się w strojach tego samego koloru, zespół wpisany na pierwszej pozycji w oficjalnym komunikacie zawodów, powinien zmienić strój. Sędziowie jedynie zgłaszają tę sytuację do Delegata Technicznego, który podejmuje ostateczną decyzję.
5. Sztab trenerski zespołu na ławce może wybrać, zgodnie ze swoimi preferencjami, pomiędzy:
 - 5.1. noszeniem dresu lub koszulki polo lub
 - 5.2. noszeniem marynarki lub koszuli z kołnierzykiem

Elementy stroju zespołu muszą zostać uprzednio zatwierdzone przez FIVB.

6. W odpowiednim czasie przed meczem, sędziowie muszą dokładnie sprawdzić zgodność numerów zawodników z numerami określonymi w składzie zespołu w protokole zawodów. W ten sposób można wykryć rozbieżności, których późniejsze zauważenie mogłoby zakłócić przebieg meczu. Wymaga to (zgodnie z Przepisami Gry 2025-2028), aby zawodnicy byli ubrani w stroje meczowe przez całą ceremoniał zawodów⁴ oraz oficjalną rozgrzewkę na siatce (Przepis 7.2.3).

³ Nie dotyczy rozgrywek organizowanych przez PZPS i PLS

⁴ Nie dotyczy rozgrywek organizowanych przez PZPS i PLS

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 w każdym zespole.
2. W trakcie meczu sędzia drugi musi kontrolować czy zawodnicy rezerwowi siedzą na ławce zespołu lub przebywają w polu rozgrzewki. Zawodnicy w polu rozgrzewki nie mogą używać piłek w trakcie setów, ale mogą używać przyrządów do własnej rozgrzewki (np. gumy, taśmy rozciągające).
3. Jeżeli grający kapitan zwróci się do sędziów z prośbą o wyjaśnienie zastosowanych Przepisów Gry, sędzia pierwszy musi to zrobić i, jeśli to konieczne, nie tylko powtórzyć sygnalizację, ale także krótko wyjaśnić prostymi słowami swoją decyzję, przy zastosowaniu terminologii stosowanej w Przepisach Gry. Grający kapitan, w imieniu swojego zespołu, ma prawo prosić tylko o wyjaśnienie podjętej decyzji lub interpretacji zastosowanych przez sędziów Przepisów Gry.
4. Trener nie ma prawa żądać niczego od członków komisji sędziowskiej za wyjątkiem prośb o regulaminowe przerwy w grze (przerwy na odpoczynek), zmiany narzucone oraz challenge, jeśli jest używany. Jeżeli na tablicy wyników liczba regulaminowych przerw w grze i/lub wynik nie są widoczne lub są błędne, może zapytać o to sekretarza, gdy piłka jest poza grą.
5. Zgodnie z Przepisami Gry trener nie ma prawa przeszkadzać w grze lub pracy komisji sędziowskiej (sędziom, sekretarzom oraz sędziom liniowym), ani wchodzić na boisko. Niemniej jednak zaleca się, aby sędzia drugi nie ignorował trenerów, którzy zwracają się do niego z szacunkiem, prosząc o wyjaśnienie zaistniałej sytuacji na boisku. Zawsze, gdy jest to konieczne, krótka i precyzyjna odpowiedź dla trenera może zapobiec dalszym protestom i sankcjom. Jest to część "płynnego sędziowania" (tzw. smooth refereeing) meczu siatkówki, z zachowaniem zdrowego rozsądku i dobrej atmosfery.

Przepis 6 – Zdobycie punktu, wygranie seta i meczu

Jeśli wymiana zostaje przerwana w wyniku kontuzji zawodnika, zewnętrznego zdarzenia wpływającego na grę lub z jakiegokolwiek innego powodu, jest ona traktowana jako wymiana niezakończona. **Żaden z zespołów nie jest uprawniony do zgłaszania prośb** o regulaminowe przerwy w grze, z wyjątkiem zmiany wymuszonej w wyniku kontuzji lub nałożenia sankcji na zawodnika podczas tej przerwy w grze.

Przepis 7 – Struktura gry

1. Kartka z ustawieniem początkowym (lub ustawienie przesłane elektronicznie) muszą być sprawdzone przez sędziego drugiego i sekretarza, zanim sekretarz wpisze ustawienie do protokołu zawodów. Należy sprawdzić czy numery zawodników wpisane na kartce z ustawieniem początkowym zgadzają się z numerami zawodników wpisanymi do protokołu zawodów. Jeśli nie, kartka z ustawieniem początkowym (lub ustawienie przesłane elektronicznie) musi zostać skorygowane i sędzia drugi musi poprosić o kolejną kartkę z ustawieniem początkowym. Na nowej kartce z ustawieniem początkowym, jakiegokolwiek zmiany mogą dotyczyć wyłącznie pozycji, gdzie

numer/numery były niepoprawne. Sędzia drugi powinien trzymać kartki z ustawieniem początkowym zespołów w kieszeniach spodni, na wypadek konieczności weryfikacji aktualnego ustawienia zespołów, jeśli jest to konieczne lub niezbędne, chyba że w użyciu jest protokół elektroniczny i tablet dla sędziego drugiego umieszczony na słupku.

2. Po zakończeniu każdego seta, sędzia drugi niezwłocznie prosi trenerów o doręczenie kartki z ustawieniem lub przesłanie elektronicznego ustawienia na kolejny set, aby uniknąć przedłużenia 3-minutowej przerwy między setami.

Jeżeli trener systematycznie przedłuża wznowienie gry, opóźniając przekazanie kartki z ustawieniem na czas, sędzia pierwszy musi zastosować właściwą sankcję za opóźnianie gry. Ma to również zastosowanie w przypadku przesyłania elektronicznego ustawienia za pomocą tabletu.

Przepis 8 – Sytuacje w grze

1. Należy zwrócić szczególną uwagę na znaczenie słowa „całkowicie” w Przepisie 8.4.1 Oznacza to, że każda deformacja powodująca kontakt piłki z linią w KTÓREJKOLWIEK FAZIE jej kontaktu z podłożem czyni ją piłką „W BOISKU”. Jeśli jednak piłka w żadnej fazie 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. Oznacza to, że jeżeli piłka dotyka zewnętrznej części siatki poza taśmami bocznymi (lub stanowiska sędziego), dotyka ciała obcego i musi być odgwizdana i sygnalizowana przez obu sędziów jako piłka autowa, a przez sędziów liniowych zasygnalizowania machaniem i wskazaniem błędu.

Przepis 9 – Gra piłką

1. Wpływ na grę poprzez 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). Wyjątek: trener wkracza w przestrzeń nad boiskiem i wpływa na ocenę przez sędziów miejsca upadku piłki (Księga Przypadków 4.48).
 - jeżeli zawodnik korzysta z pomocy członka komisji sędziowskiej lub trenera przy odbiciu piłki, popełnia błąd (odbicie z pomocą, Przepis 9.1.3) i nie skutkuje to powtórzeniem wymiany.
2. Podkreśla się, że tylko widoczne błędy powinny być odgwizdane. Sędzia pierwszy musi patrzeć wyłącznie na część ciała zawodnika, która jest w kontakcie z piłką. Podczas oceny kontaktu z piłką sędzia pierwszy nie powinien sugerować się ani pozycją zawodnika przed ani po odbiciu piłki i/lub odgłosem odbicia. Komisja Sędziowska i Przepisów Gry FIVB nalega, aby sędziowie zezwalali na kontakt z piłką palcami sposobem górnym oraz na każde inne odbicie zgodne z Przepisami Gry.
3. Dla lepszego zrozumienia treści Przepisu 9.2.2:
Rzucenie piłki wymaga dwóch zagrań – pierwsze złapanie, a następnie rzucenie, podczas gdy granie piłką oznacza, że odbija się ona od punktu, z którym ma kontakt.
4. Sędzia musi zwrócić uwagę na długość kontaktu szczególnie wtedy, kiedy używa się tzw. kiwek, zmieniających kierunek lotu piłki. Podczas ataku kiwanie jest dozwolone,

jeżeli piłka nie jest złapana lub rzucona. Kiwanie oznacza atak piłki (całkowicie powyżej wysokości siatki) wykonany delikatnie **palcami** jednej dłoni, kierunek lotu piłki zmienia się tylko raz podczas akcji, a czas kontaktu z piłką jest krótki zarówno pod względem czasu jak i odległości.

Sędzia pierwszy musi uważnie obserwować kiwki. Jeżeli piłka po wykonaniu kiwki nie odbija się, ale towarzyszy jej ruch ręki, jest rzucona dłonią, lub jej kierunek jest zmieniony więcej niż raz (**piłka kierowana**), jest to błąd i musi być sankcjonowany.

5. Należy zwrócić uwagę na to, że akcja bloku jest błędna, jeżeli zawodnik nie próbuje jedynie **powstrzymać** piłki przed przejściem od strony przeciwnika, ale ją chwytą (lub unosi, pcha, niesie, rzuca, przytrzymuje, prowadzi). W takich przypadkach sędzia **musi uznać blok jako piłkę rzuconą** (nie należy jednak przesadzać).
6. W czterech różnych przypadkach zespół po raz pierwszy odbija piłkę (które jest zaliczane jako pierwsze z trzech odbić zespołu):
 - 6.1. odbiór zagrywki
 - 6.2. odbiór ataku (nie tylko uderzeń, ale wszystkich ataków – zobacz Przepis 13.1.1)
 - 6.3. odbiór piłki odbitej od bloku przeciwnika
 - 6.4. odbiór piłki odbitej od własnego bloku.
7. Zgodnie z duchem rozgrywek międzynarodowych, w celu zachęty do dłuższych wymian i spektakularnych akcji, tylko najbardziej oczywiste błędy powinny być odgwisdywane. 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 lub wykonujący wyskok w pobliżu siatki w celu rozegrania,
 - 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,
 - 7.4. zawodnik odzyskuje piłkę znad stolika sekretarza, także po stronie przeciwnika (Przepis 9, 2025-28⁵).

Przepis 10 – Piłka przy siatce i

Przepis 11 – Zawodnik przy siatce i wpływ na grę

1. Przepis 10.1.2 pozwala odzyskiwać piłkę z wolnej strefy przeciwnika. Podczas meczu, zawodnicy i trenerzy muszą rozpoznawać takie sytuacje i odpowiednio się poruszać w wolnej strefie, aby zrobić miejsce zawodnikowi, który zamierza odzyskać piłkę na stronę swojego zespołu. Jeżeli piłka zmierza w kierunku pozycji sędziego drugiego, powinien on odsunąć się, najbardziej jak to możliwe, w sposób nie powodujący kolizji i upewnić się czy zawodnik może grać piłką. Ustupując miejsca zawodnikowi sędzia drugi nie powinien skakać, biegać i odwracać się plecami do rozgrywanej akcji. Dodatkowo, sędzia drugi nie powinien poruszać się w kierunku piłki lub zawodnika biegnącego za piłką. Podczas gdy zawodnik odbija piłkę, sędzia drugi musi skorygować swoją pozycję do obserwacji, tak żeby widzieć piłkę, zawodnika oraz kierunek lotu

⁵ W oryginalnej wersji Wytycznych i instrukcji sędziowania w wersji angielskiej jest błędne odniesienie do Przepisów Gry 2022-2024

odzyskiwanej piłki, w szczególności w odniesieniu do antenki, która wyznacza przestrzeń przejścia.

Jeśli piłka przekracza pionową płaszczyznę siatki, w przestrzeni przejścia, w kierunku wolnej strefy przeciwnika i zostaje dotknięta przez zawodnika próbującego ją odzyskać, sędziowie muszą odgwizdać błąd w momencie kontaktu zawodnika z piłką i zasignalizować „piłka autowa”.

Uwaga: zgodnie z decyzjami podjętymi na Kongresie FIVB 2024, sędzia pierwszy powinien NATYCHMIAST odgwizdać błąd „piłka autowa” jeśli piłka po drugim lub trzecim odbiciu zespołu przechodzi poza przestrzeń przejścia w kierunku wolnej strefy przeciwnika, ponieważ z tej pozycji niemożliwe jest, by piłka przekroczyła przestrzeń przejścia. Sędzia drugi powinien odgwizdać ten błąd po swojej stronie boiska.

2. Akcja gry piłką kończy się, kiedy zawodnik po bezpiecznym 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 błędu. Zawodnik może wykonać ruch broniąc swojego ciała, ale **nie ma prawa do wykonania ruchu w kierunku piłki**, by celowo zmienić jej tor lotu. Ta druga sytuacja powinna być uznana za błąd dotknięcia siatki.

Kiedy zawodnik ma fizyczny kontakt z przeciwnikiem, gdy obaj prawidłowo walczą o piłkę, nie powinno być to traktowane automatycznie jako błąd. Jeśli przypadkowy kontakt powoduje dotknięcie siatki przez przeciwnika, nie powinno się tego traktować jako błąd któregoś z zawodników. Jednakże, kiedy kontakt został zauważony jako konsekwencja akcji mającej spowodować popełnienie błędu przez przeciwnika i/lub rozproszenie uwagi sędziów, wymiana powinna zostać zatrzymana a punkt przyznany zespołowi nie mającemu intencji popełnienia błędu. Następnie należy nałożyć na zawodnika, który wykonał tę akcję, sankcję za niesportowe zachowanie zgodnie z gradacją kar. Jeśli zostanie to uznane za celowe zagranie, wyjściową sankcją w tej sytuacji powinna być KARA (lub wyższa, jeśli zawodnik otrzymał już wcześniej karę).

Kontakt zawodnika z siatką włosami: musi być zakwalifikowany jako błąd tylko jeżeli jednoznacznie wpłynęło to na możliwość gry piłką przez przeciwnika lub przerwało wymianę (np. warkocz wplótł się w siatkę).

3. Dotknięcie przez zawodnika zewnętrznej części siatki (górną taśmą poza antenkami, linki, słupki itd.) nigdy nie może być uznane za błąd, chyba że spowoduje to naruszenie struktury siatki lub jeżeli dotknięcie siatki było celowe.
4. W przypadku wkroczenia na boisko przeciwnika poza linię środkową stopą, tzn. kiedy stopa dotyka boiska przeciwnika, prawidłowe jest, gdy część stopy ma kontakt z linią środkową lub znajduje się nad nią.
5. Biorąc pod uwagę wysoki poziom uczestniczących zespołów, gra w pobliżu siatki ma fundamentalne znaczenie i dlatego prowadzący mecz oraz sędziowie liniowi muszą być skoncentrowani na wszystkich piłkach, które po ataku ocierają się o palce blokujących zawodników, a następnie wychodzą poza boisko.

Ponadto, sędziowie muszą być również czujni na błędy wpływania na grę. Kiedy zawodnik dotyka siatkę pomiędzy antenkami w trakcie gry piłką, próbuje grać piłką lub markuje zagranie piłki, następuje BŁĄD DOTKNIĘCIA SIATKI. Gdy naturalne odbicie zakłócanie jest przez celowe działanie przeciwnika poruszającego się w kierunku siatki lub gdy siatka zostaje złapana a piłka zostaje wyrzucona od siatki (strzał z procy), wtedy ma miejsce wpływanie na grę przeciwnika. Również popełnia błąd wpływania na grę przeciwnika przeszkadzając mu w ruchu, w celu prawidłowego osiągnięcia piłki. Zerwanie linek poprzez kontakt/złapanie również jest błędem wpływania na grę przeciwnika.

6. Aby ułatwić współpracę obu sędziom, przyjęto następujący podział ról: sędzia pierwszy koncentruje się głównie na torze lotu piłki, a sędzia drugi skupia się na błędach dotknięcia siatki na całej jej długości.
7. Atak rozpoczynający się po stronie atakującego często kończy się już po drugiej stronie siatki w sposób bezwładny (naturalny). Zaleca się sędziom, że jeśli **piłka nie zostanie złapana, ani nie zostanie rzucona**, a kontakt z nią jest rozpoczynany po stronie atakującego, nie powinno to być uznane za błąd.

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.
W normalnym przebiegu gry (bez zmian, bez sankcji itp.) gdy sędzia zauważy, że gracz opóźnia zajęcie pozycji w strefie zagrywki, nawet mając piłkę odebraną od podawacza, musi gwizdać na zagrywkę, **jak tylko gracz wejdzie do strefy zagrywki**, bez względu na to, czy gracz jest odwrócony w kierunku wykonania zagrywki czy nie. Celem tego przepisu jest utrzymanie tempa gry i skrócenie czasu trwania meczów. Niektórzy zawodnicy mają swoje "rytuały", które powodują niepotrzebne opóźnianie gry. Aby "skorygować" te złe nawyki, **WSZYSCY** sędziowie muszą ściśle przestrzegać tego przepisu od początku meczu.
2. Przed gwizdkiem sędziego pierwszego na zagrywkę, musi on sprawdzić czy nie jest odtwarzana powtórka wymiany w telewizji i powinien opóźnić gwizdek, zgodnie z wytycznymi Komisji Zawodów.
3. Sędzia pierwszy oraz odpowiedni sędziowie liniowi (o ile są obecni) muszą uważać na pozycję zawodnika zagrywającego w momencie uderzenia piłki lub odbicia się do zagrywki z wyskoku. Zawodnik zagrywający może rozpocząć rozbieg poza strefą zagrywki, ale przynajmniej stopa mająca **ostatni** kontakt z podłożem musi być całkowicie wewnątrz strefy zagrywki w momencie odbicia się.
4. W sytuacji, gdy zawodnik zagrywający opóźnia zajęcie pozycji w strefie zagrywki albo celowo nie odbiera piłki od podawacza, opóźniając tym grę, zespół może otrzymać sankcję za opóźnianie gry. Aby uniknąć błędnej interpretacji, 8 sekund odlicza się natomiast po gwizdku sędziego pierwszego na zagrywkę.
5. Sędzia pierwszy powinien zwracać uwagę na **błąd zasłony** podczas wykonywania zagrywki, kiedy zawodnik lub grupa zawodników zespołu zagrywającego wymachuje rękami, skacze lub porusza się na boki, **lub stoi w grupie**, zasłaniając zarówno piłkę w momencie uderzenia przez zawodnika zagrywającego, jak i ścieżkę lotu piłki, aż piłka doleci do pionowej płaszczyzny siatki. Zatem jeśli piłka z zagrywki jest wyraźnie

widoczna w trakcie jej lotu, aż nie przekroczy siatki na stronę przeciwnika, błędu zasłony nie ma. Sędziowie **od samego początku meczu** muszą być bardziej stanowczy w monitorowaniu zamiarów zespołów dotyczących stosowania zasłony oraz zapobieganiu nadużyciom związanym z zasłoną pod pretekstem "strategii taktycznej". Dlatego też, zgodnie z decyzjami podjętymi na Kongresie FIVB 2024, gdy zespół **WYRAŹNIE STOI W GRUPIE** z zamiarem tworzenia zasłony lub gdy zawodnicy **trzymają ręce nad głowami** (mogą chronić głowy ze względów bezpieczeństwa, ale nie mogą podnosić rąk ponad głowę), sędzia winien poinformować zespół serwujący o tym, poprzez użycie gwizdka, w celu rozdzielenia zawodników. Jeśli zespół nie reaguje, sędzia pierwszy **MUSI ODGWIZDAĆ BŁĄD ZASŁONY** po wykonaniu zagrywki. Zaleca się przestrzeganie tych zasad od początku meczu przez **WSZYSTKICH** sędziów, aby zmienić trend szkodzący zasadzie fair play.

6. Sędzia pierwszy nie może zezwolić na wykonanie zagrywki, jeżeli w zespole nie ma prawidłowej liczby zawodników na boisku (np. 5 lub 7 zawodników). W takim przypadku sędzia pierwszy powinien poczekać i przypomnieć zespołowi, a jeśli to konieczne, nałożyć sankcję za opóźnianie gry. Podobna procedura powinna być zastosowana w przypadku rotacji zawodnika Libero do pozycji nr 4, kiedy nie został wyraźnie zastąpiony przez odpowiedniego zawodnika.
7. Jeśli został popełniony błąd ustawienia, po wykonaniu sygnalizacji błędu ustawienia, sędzia musi wskazać dwóch zawodników. Jeśli zawodnicy, którzy popełnili błąd, samodzielnie nie skorygują swoich pozycji, sędziowie muszą skorygować pozycję zawodników i dopiero wtedy powinno się rozpocząć kolejną wymianę. Jeśli grający kapitan poprosi o więcej informacji na temat błędu, sędzia drugi powinien wyjąć z kieszeni kartkę z ustawieniem lub sprawdzić tablety na słupku i pokazać kapitanowi na kartce z ustawieniem lub na tablicie, zawodników którzy popełnili błąd ustawienia. W tym drugim przypadku, sędzia drugi powinien zasłonić ustawienie zespołu przeciwnego.
Uwaga: Kongres FIVB 2024 zatwierdził anulowanie przepisu dotyczącego błędu ustawienia zespołu zagrywającego, w celu wsparcia jego obrony przed pierwszym atakiem przeciwnika. Zmiana ta nie dotyczy zespołu przyjmującego.
8. Podczas wszystkich zawodów FIVB w 2025 roku testowana będzie zmiana przepisu w zakresie błędu ustawienia zespołu przyjmującego. Zamiast momentu uderzenia piłki przez zawodnika zagrywającego, **o błędzie będzie decydował moment podrzutu piłki do zagrywki.**
9. Jeśli zagrywka została wykonana przez niewłaściwego zawodnika tzn. popełniony został błąd rotacji i zostało to zauważone po zakończeniu wymiany, która rozpoczęła się błędem rotacji, tylko jeden punkt powinien zostać przyznany zespołowi przyjmującemu (Przepis 7.7.1.1). Kolejna wymiana powinna zostać rozpoczęta dopiero po sprawdzeniu przez sędziego drugiego prawidłowej kolejności rotacji.

Przepis 13 – Atak

1. Weryfikując atak zawodnika linii obrony lub zawodnika Libero, ważne jest by zrozumieć, że błąd zostaje popełniony tylko wtedy, jeżeli atak jest spełniony (albo piłka przekracza całkowicie pionową płaszczyznę siatki albo zostaje dotknięta przez jednego z przeciwników).

Przepis 14 – Blok

1. Zawodnik blokujący ma prawo blokować z przełożeniem rąk każdą piłkę w przestrzeni przeciwnika pod warunkiem, że:
 - ta piłka po pierwszym lub drugim odbiciu zespołu przeciwnego jest kierowana w stronę boiska blokującego i
 - żaden zawodnik zespołu przeciwnego nie jest na tyle blisko siatki w tej części przestrzeni gry, by kontynuować swoją akcję.

Jeżeli jednak zawodnik zespołu przeciwnego jest w pobliżu piłki, która znajduje się całkowicie po jego stronie siatki i próbuje wykonać odbicie, to blokowanie po stronie przeciwnika jest błędem, o ile blokujący dotyka piłkę wcześniej niż zawodnik usiłujący wykonać akcję, czym uniemożliwia przeciwnikowi wykonanie zagrania.

Po trzecim odbiciu piłki przez przeciwnika, każda piłka może być blokowana w przestrzeni przeciwnika. Należy jednak podkreślić, że dozwolone jest wyłącznie wykonanie bloku, a NIE ATAKU (patrz pkt 3⁶ poniżej), ponieważ atak po stronie przeciwnika jest zabroniony.

2. Rozegrania i inne odbicia (nie ataki), które nie przekraczają siatki w kierunku boiska przeciwnika nie mogą być blokowane w przestrzeni przeciwnika, za wyjątkiem tych po trzecim odbiciu.
3. Błędem jest, jeżeli jeden z blokujących przełoży ręce w przestrzeń przeciwnika nad siatką i uderzy piłkę (atak) zamiast wykonać akcję bloku (wyrażenie „w przestrzeni przeciwnika” oznacza sięganie rękoma ponad siatką w przestrzeni przeciwnika). Akcja ataku charakteryzuje się **zamachem (ruch ręki w tył)**, podczas gdy w akcji bloku nie ma tego ruchu.
4. Piłka może dotykać każdej części ciała i nie jest błędem, jeśli w tej samej akcji bloku piłka dotknie stóp. To wciąż jest blok.

Przepis 15 – Regulaminowe przerwy w grze (przerwy na odpoczynek i zmiany zawodników)

Nie jest dozwolone, przed zakończeniem następnej wymiany zakończonej, zgłaszanie regulaminowej przerwy w grze, jeśli jakaś prośba została odrzucona i nałożone zostało upomnienie za opóźnianie gry (patrz pkt 7 i 8 poniżej oraz Przepis 15.2):

1. Przerwy na odpoczynek

- 1.1. Trener żądając przerwy na odpoczynek musi **zawsze** używać oficjalnej sygnalizacji. Jeżeli tylko wstaje, prosi o przerwę wyłącznie ustnie, lub uruchamia sygnalizator **lub zgłasza prośbę za pośrednictwem tabletu**, sędzieja, wykazując aktywną postawę, musi się upewnić, że trener chce poprosić o przerwę, zanim ta prośba zostanie uznana/odrzucona. Jeżeli z jakiegokolwiek powodu prośba o przerwę na odpoczynek jest odrzucona, sędzia pierwszy powinien ocenić, czy jest to zamiar opóźniania gry i wówczas powinien zastosować sankcje zgodnie z Przepisami Gry.
- 1.2. System protokołu elektronicznego i tablet będą automatycznie wydawać dźwięk, jeśli zespół zgłosi prośbę o przerwę na odpoczynek przy użyciu tabletu.

⁶ W oryginalnej wersji Wytycznych i instrukcji sędziowania w wersji angielskiej jest błędnie wpisany pkt 4

- 1.3. Czas trwania przerw na odpoczynek może zostać dostosowany w protokole elektronicznym w zależności od regulaminu zawodów.
 - 1.4. Jeżeli zespół/zespoły chcą powrócić na boisko przed zakończeniem przerwy na odpoczynek, sędziowie powinni na to zezwolić, ale gra nie powinna zostać wznowiona przed zakończeniem czasu przerwy na odpoczynek.
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 zawodników (krzyżując ręce), która odbywa się przez linię boczną. (Jeżeli używany jest tablet, nie ma potrzeby wykonywania sygnalizacji krzyżowania rąk, chyba że zawodnicy zbyt wolno zmieniają się przez linię boczną.)

Jeżeli wykorzystywany jest protokół papierowy, w przypadku kilku zmian, sędzia drugi oczekuje na sygnał ręczny sekretarza, że poprzednia zmiana została odnotowana w protokole, a następnie powtarza się procedurę dla kolejnej zmiany. Jeśli oba zespoły zgłoszą prośbę o zmianę podczas tej samej przerwy w grze, sekretarz musi użyć sygnalizatora dźwiękowego dla każdego zespołu (drugi sygnał po zakończeniu procedury zmiany dla pierwszego zespołu) tak, aby żadna zmiana nie została pominięta.

W przypadku zmiany zgłoszonej przez tablet, jest ona automatycznie zapisywana w protokole elektronicznym, system zapobiega zmianom nieregulaminowym, dlatego sędzia drugi interweniuje jedynie w przypadku opóźnień. W przypadku używania protokołu elektronicznego funkcja sekretarza, zmienia się z wprowadzania danych na sprawdzanie danych i następnie ich akceptację (lub odrzucenie). Dodatkowo, jeżeli sekretarz musi wykonać ręcznie zmianę w protokole elektronicznym, sędzia drugi powinien na to zezwolić i jeśli to konieczne, wydłużyć czas na tę czynność.

Należy podkreślić, że prośbą o zmianę jest zawsze **moment wejścia zawodnika do strefy zmian**, niezależnie od stosowanego sposobu zgłaszania zmian oraz rodzaju używanego protokołu.
 - 2.2. Jeżeli wykorzystywany jest protokół papierowy, kilka zmian może być przeprowadzanych tylko jedna po drugiej: najpierw jedna para zawodników – jeden schodzi z boiska a drugi wchodzi, potem kolejna para itd., ma to umożliwić sekretarzowi weryfikację zawodników jeden po drugim. W przypadku prośby o kilka zmian, 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 oczywiste jest, że obaj biorą udział w zmianie, sędziowie mogą być mniej restrykcyjni i dopuścić zmianę. Drobne spóźnienie drugiego (trzeciego) zawodnika nie może powodować realnego opóźniania gry, np. kolejny zawodnik musi być w strefie zmian w chwili zakończenia zapisywania poprzedniej zmiany.

Podobnie, kiedy używany jest tablet do zgłaszania zmian zawodników, wtedy kilka zmian może być dokonanych w tym samym czasie, żeby przyspieszyć grę. Drudzy Sędziowie mogą zezwolić na swobodne zmiany używając tej metody.
 - 2.3. Bardzo ważne jest, aby zawodnicy poruszali się szybko i spokojnie.

Przypadki nakładania sankcji za opóźnianie gry z powodu braku gotowości zawodników do wejścia na boisko powinny być zminimalizowane.

Obowiązkiem sędziego drugiego i sekretarza jest, by nie używać gwizdka lub sygnalizatora, jeśli zawodnik rezerwowy nie jest przygotowany do zmiany lub jeśli wszedł do strefy zmian przez pomyłkę. O ile nie spowodowało to opóźnienia gry, taka „prośba” powinna zostać odrzucona przez sędziego drugiego bez żadnej sankcji. Sędzia drugi powinien przyjąć proaktywną postawę, zachować czujność oraz podejmować wszelkie działania mające na celu przeciwdziałanie wystąpieniu takich błędów, zanim zawodnik wejdzie do strefy zmian. W przypadku, gdy zawodnik jest nieprzygotowany do zmiany (brakująca/niewłaściwa tabliczka do zmian w dłoni (o ile są używane), zawodnik w dresie, zmierzający za późno do strefy zmian itp.) sędzia drugi powinien zatrzymać go przed wejściem do strefy zmian. Natomiast, jeżeli nieprzygotowany zawodnik wejdzie do strefy zmian, po czym zda sobie sprawę z pomyłki i natychmiast ją opuści, taka prośba nie powinna być sankcjonowana przez sędziów. Podsumowując, sędziowie nie powinni nakładać jakiejkolwiek sankcji za opóźnianie gry tak długo, jak wspomniane powyżej drobne pomyłki zespołów nie zakłócają przebiegu meczu. Jest to część koncepcji "płynnego sędziowania" (smooth refereeing).

3. W przypadku kontuzji, sędziowie powinni przerwać grę **JEDYNI**, gdy zawodnik doznał oczywistego urazu (lub krwawienia) i istnieje wyraźne zagrożenie dalszych urazów tego zawodnika, członków jego zespołu lub przeciwników. Gdy zawodnik jest **poważnie** kontuzjowany z powodów wymienionych powyżej i musi opuścić boisko, to w pierwszej kolejności powinien być zmieniony regulaminowo. Jeśli jest to niemożliwe, zespół może dokonać zmiany narzuconej z powodu kontuzji, dowolnie, przez zawodnika **nie znajdującego się na boisku w momencie kontuzji**, nie zwracając uwagi na limit zmian zespołu.

Sędziowie muszą rozróżniać zmiany nieregulaminowe (kiedy zespół przeprowadził zmianę nieregulaminową, a gra została wznowiona i sekretarz /sędzia drugi nie zauważyli tego, Przepis 15.9) od **prośby** o zmianę nieregulaminową, która w momencie jej zgłoszenia, została zauważona przez sekretarza lub sędziego drugiego jako nieregulaminowa (Przepis 16.1.3), wtedy powinna zostać odrzucona i nałożona sankcja za opóźnianie gry.

4. Prośba o zmianę przed rozpoczęciem seta jest dozwolona i powinna być odnotowana. W takim przypadku, prosząc o zmianę, trener musi wykonać oficjalną sygnalizację ręczną.
5. Sędziowie muszą uważnie przestudiować i zrozumieć przepis dotyczący „prośby nieuzasadnionej” (Przepis 15.11):
 - co oznacza prośba nieuzasadniona,
 - jakie są typowe przypadki,
 - jaka powinna zostać zastosowana procedura w tych przypadkach,
 - co musi zostać zrobione, jeśli zespół powtarza je w tym samym meczu.

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

6. Asystent sekretarza odnotowuje na oddzielnie przygotowanym formularzu R-6, zastąpienia Libero, a także ponowne wyznaczenie Libero, tak aby w każdym momencie znany był numer zawodnika zastępowanego przez Libero. (W przypadku użycia protokołu elektronicznego, sekretarz i asystent sekretarza muszą współpracować ustnie podczas rozpoznawania i odnotowywania zastąpień Libero).

7. Przed końcem kolejnej wymiany zakończonej nie można zgłaszać żadnych próśb o regulaminowe przerwy w grze, jeśli uprzednio, podczas przerwy, między jedną wymianą zakończoną a rozpoczęciem kolejnej wymiany, miało miejsce odrzucenie próśby i nałożenie upomnienia za opóźnianie gry. Na przykład, gdy zespół poprosił o przerwę na odpoczynek po gwizdku na zagrywkę, a gra została zatrzymana i zostało nałożone upomnienie za opóźnianie gry, to zespoły nie mają prawa zgłaszać w tym momencie próśby o kolejną przerwę na odpoczynek lub o zmianę zawodników (za wyjątkiem zmiany narzuconej spowodowanej kontuzją lub wymuszonej zmiany kontuzjowanego lub sankcjonowanego zawodnika) przed wznowieniem gry.
8. W przypadku przerwanej wymiany niedozwolone jest zgłaszanie próśby o regulaminową przerwę w grze przed zakończeniem następczej wymiany zakończonej, za wyjątkiem przymusowej zmiany kontuzjowanego lub sankcjonowanego zawodnika (Przepis 15.2).
9. Zawodnicy kontuzjowani, chorzy, wykluczeni lub zdyskwalifikowani muszą być w pierwszej kolejności zmienieni regulaminowo. Jeśli jest to niemożliwe, zespół ma prawo przeprowadzić ZMIANĘ NARZUCONĄ, korzystając z dowolnego zawodnika **nie znajdującego się na boisku w momencie nałożenia sankcji (z wyjątkiem Libero oraz zawodnika zastępowanego przez Libero)**.

Przepis 16 – Opóźnienia gry i próśby nieuzasadnione

1. Sędzia musi doskonale znać różnice pomiędzy prośbą nieuzasadnioną a opóźnieniem gry.
Przykłady sytuacji, które powinny być traktowane jako **prośby nieuzasadnione** w przypadku wystąpienia w zespole po raz pierwszy w meczu:
 - prośba o przerwę na odpoczynek po gwizdku sędziego pierwszego na kolejną zagrywkę lub w trakcie wymiany,
 - prośba o siódmą zmianę regulaminową zawodnika lub o trzecią przerwę na odpoczynek,
 - prośba o drugą zmianę przed końcem kolejnej wymiany zakończonej (za wyjątkiem: wymuszonej zmiany za chorego/kontuzjowanego/sankcjonowanego zawodnika).Jeśli w wyniku próśby nieuzasadnionej gra zostanie opóźniona, powinno się ją traktować i odnotować jako opóźnienie gry, a zespół nadal ma „prawo” do popęłnienia innej próśby nieuzasadnionej.
Przykłady sytuacji, które powinny być traktowane jako **opóźnianie gry**:
 - jakakolwiek ponowna prośba nieuzasadniona, bez względu na typ pierwszej z nich,
 - prośba o zmianę nieregulaminową i ten błąd został zauważony przed kolejną zagrywką,
 - ponowne spóźnione (po gwizdku sędziego na zagrywkę, ale przed uderzeniem piłki) zastąpienie Libero,
 - niedokonanie zastąpienia Libero, który wykonał rotację do pozycji nr 4, a sytuacja ta spowodowała opóźnienie gry.
2. Sędziowie powinni zapobiegać wszystkim niezamierzonym oraz zamierzonym opóźnieniom gry powodowanym przez zespoły.

Dopuszczalne jest wskazanie przez zawodników dokładnego miejsca mokrej plamy moppersowi znajdującemu się na boisku. Obowiązkiem sędziego pierwszego jest ocena czy prośba zawodników o wytarcie podłogi jest wyraźnym opóźnieniem gry, i jeśli to konieczne, nałożenie sankcji za opóźnienie gry za takie postępowanie. W celu zapobiegania niepotrzebnym opóźnieniom w grze, sędzia pierwszy nakładając sankcję na zespół za opóźnianie gry, **nie powinien wzywać grającego kapitana** do stanowiska sędziego, żeby go o tym poinformować.

Liczba i system pracy wycierających podłogę mogą być modyfikowane decyzją Komisji Zawodów.

3. Wycieranie podłogi

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

3.1. Szybcy moppersi i ich wyposażenie.

3.1.1. Szybcy moppersi.

Dwóch szybkich moppersów na każdą stronę boiska (łącznie 4 szybkich moppersów). Szybcy moppersi powinni być dobrze przeszkoleni do tego zadania. Pomocne z pewnością byłoby, gdyby byli oni siatkarzami.

3.1.2. Wyposażenie moppersów.

Osiem lub więcej chłonnych ręczników (minimalny wymiar 40 cm x 40 cm, maksymalny wymiar 40 cm x 80 cm). Cztery (2-2) powinny być dostępne i umieszczone w pobliżu stolika technicznego, a kolejne cztery (2-2) u moppersów siedzących na małych krzeselkach.

3.1.3. Rozmieszczenie szybkich moppersów:

3.1.3.1 dwóch szybkich moppersów na boisko (łącznie 4), po każdej stronie stolika technicznego, siedzących na małych krzeselkach (gotowych do wbiegnięcia, by wytrzeć mokrą plamę),

3.1.3.2 moppersi, niezależnie od miejsca usytuowania, muszą uważać, by nie zasłaniać paneli reklamowych otaczających pole gry, szczególnie za stanowiskiem sędziego pierwszego.

3.2. Jak wycierać boisko do gry.

W celu zapewnienia ciągłości gry i przeciwdziałania taktycznym opóźnieniom, FIVB podjęła następujące decyzje:

3.2.1 Podczas, gdy „piłka jest poza grą” (pomiędzy wymianami) w trakcie meczu, jeśli konieczne:

3.2.1.1. Zawsze, gdy szybki moppers zauważy mokrą plamę na boisku, czeka do końca wymiany. Natychmiast po gwizdku sędziego kończącym wymianę, musi podbiec do mokrej plamy.

3.2.1.2. Natychmiast, po szybkim wycieraniu, moppersi muszą powrócić na swoje właściwe pozycje, zbiegając najkrótszą drogą z boiska.

- 3.2.1.3. Kiedy w trakcie meczu używany jest zegar zagrywki, czas na wytarcie mokrej plamy nie może przekroczyć 7 sekund pomiędzy momentem gwizdka sędziego na zakończenie wymiany a gwizdkiem sędziego pierwszego na kolejną zagrywkę. Swoją pracą moppersi nie mogą opóźniać gry.
- 3.2.1.4. Sędziowie nie angażują się w pracę moppersów. Jednakże mają prawo kierować ich działaniami, tylko w przypadku, gdy ich praca zakłóca przebieg meczu lub nie jest wykonywana prawidłowo..
- 3.2.1.5. W przypadku powstania niebezpiecznej mokrej plamy na boisku, zawodnicy i trenerzy mają prawo prosić moppersów o wytarcie podłogi. Jednakże, wzywanie moppersów na boisko lub do wolnej strefy bez powodu, powinno być uznane jako celowe opóźnianie gry i sankcjonowane.
- Jeżeli zespół utrudnia wznowienie gry po przerwie na odpoczynek pod pretekstem mokrej plamy na podłodze przed ich ławką rezerwowych, to sędzia pierwszy może nałożyć sankcję za opóźnianie gry.
- Z uwagi na możliwość przeniesienia na boisko soli izotonicznych lub cukrów, ręczniki szybkich moppersów nie mogą być używane do usuwania takich plam.

3.3. Obowiązki zawodników

Jeżeli zawodnicy, na własne ryzyko, wycierają podłogę własnymi małymi ręcznikami, sędzia pierwszy nie może czekać, aż wycieranie zostanie zakończone i zawodnicy zajmą prawidłowe pozycje. Jeżeli zawodnicy nie zajmą poprawnych pozycji w momencie uderzenia piłki na zagrywkę, odpowiedni sędzia odgwizdże błąd ustawienia.

Przepis 18 – Przerwy i zmiany stron boiska

1. Podczas przerw między setami, piłki *inne niż meczowe*, mogą być używane przez zawodników do rozgrzewki w wolnej strefie.
2. Podczas przerw wszystkie piłki meczowe pozostają u podawaczy. Nie mogą oni dawać tych piłek zawodnikom do rozgrzewki. Przed decydującym setem, sędzia drugi podaje piłkę do zawodnika wykonującego pierwszą zagrywkę w secie. Podczas przerw na odpoczynek i zmian zawodników oraz podczas zmiany stron boiska w decydującym secie po ósmym punkcie, sędzia drugi nie przejmuje piłki. Pozostaje ona u podawaczy.

Przepis 19 – Zawodnik Libero

1. W przypadku, kiedy zespół posiada dwóch zawodników Libero, godzinę przed meczem lub zgodnie z innymi wytycznymi dla danych zawodów, podstawowy Libero powinien być wpisany w pierwszej z dwóch specjalnie do tego zarezerwowanych rubryk w protokole zawodów.
2. Dwaj zawodnicy Libero mogą mieć stroje różnego koloru i wzoru od siebie oraz reszty zespołu (Przepis 19.2).

3. Zawodnik Libero może pełnić funkcję kapitana lub grającego kapitana zespołu (Przepis 19.4.2.5), a także funkcję trenera.
4. Konsekwencje nieregulaminowego zastąpienia Libero są takie same jak zmiany nieregulaminowej.
5. Jeżeli Libero jest zgłoszony jako niezdolny do gry (kontuzjowany, chory, wykluczony itd.), trener może ponownie wyznaczyć nowego Libero, spośród zawodników nie znajdujących się na boisku (z wyjątkiem zawodnika przez niego zastąpionego) w momencie jego ponownego wyznaczenia.

Proces ten będzie podobny do procesu zastąpienia, jeżeli ponowne wyznaczenie nastąpi bezpośrednio po kontuzji, lub podobny do procedury zmiany, jeżeli ponowne wyznaczenie odbędzie się później. Powinno się to odbyć bez zbędnych formalności, jeśli trener/grający kapitan skutecznie poinformuje o swojej decyzji komisję sędziowską.

6. Należy zwrócić uwagę na różnicę pomiędzy zmianą narzuconą kontuzjowanego zawodnika i ponownym wyznaczeniem kontuzjowanego zawodnika Libero.

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

W przypadku ponownego wyznaczenia nowego zawodnika Libero, dowolny zawodnik, który nie znajduje się na boisku w momencie ponownego wyznaczenia (z wyjątkiem zawodnika zastąpionego przez Libero oraz podstawowego Libero, który został wcześniej zgłoszony jako niezdolny do gry), może zostać nowym Libero! Należy pamiętać, że ponowne wyznaczenie nowego Libero jest opcją, z której trener może skorzystać lub nie.

Wykluczeni lub zdyskwalifikowani zawodnicy muszą być zmienieni w trybie zmiany regulaminowej - natomiast, jeżeli nie ma takiej możliwości, aby nie kończyć seta, trener ma możliwość (a nie obowiązek) skorzystania ze zmiany narzuconej do zmiany wykluczonego lub zdyskwalifikowanego zawodnika. Każdy zawodnik zmieniony w trybie zmiany narzuconej nie może brać udziału w grze do końca meczu. Dotyczy to również wykluczonego zawodnika, jeżeli nastąpiło wykluczenie. Jednakże do trenera należy decyzja czy skorzysta z tej procedury czy nie (Przepis 15.8).

7. By poprawnie zrozumieć brzmienie Przepisu 19.3.2 sędziowie powinni zwrócić uwagę na różnicę w brzmieniu pomiędzy Przepisem 27.2.2.2, który wskazuje, iż sekretarz musi zasygnalizować każdy błąd rotacji natychmiast po wykonaniu zagrywki, a Przepisem 28.2.2.2, wedle którego asystent sekretarza musi powiadomić sędziów, o każdym błędzie zastąpienia Libero – w tym przepisie nie ma wyrażenia „po wykonaniu zagrywki”. Oznacza to, że natychmiast po jego wystąpieniu. Przepis 7.7.2 powinien być zastosowany tylko w przypadku, gdy asystent sekretarza nie zauważył błędu a wymiana (lub więcej) została rozegrana.
8. Sędziowie powinni być w stanie rozróżnić, kiedy zespół ma tylko jednego dostępnego zawodnika Libero i staje się on niezdolny do gry (kontuzjowany, chory, wykluczony lub zdyskwalifikowany) od sytuacji, w której Libero zostaje **zgłoszony** jako niezdolny do gry. W pierwszym przypadku jest to niezależne od zespołu, że Libero nie może kontynuować gry, tymczasem w drugim przypadku jest to decyzja zespołu (trenera, a w przypadku jego nieobecności przez grającego kapitana/asystenta trenera), że Libero nie będzie 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 zostaje zgłoszony jako niezdolny do gry, to w pierwszej kolejności zawodnik, którego Libero zastępował, musi powrócić na boisko, następnie, po rozegraniu 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 Komisji Zawodów, swoich kolegów z zespołu oraz widzów. Jeżeli zachowanie trenera (lub innego członka zespołu) wykracza poza zasady opisane niżej w Przepisie 21, to sędzia pierwszy jest zobowiązany nałożyć stosowne sankcje bez zbędnej zwłoki. Mecz siatkówki to pokaz sportowych umiejętności zawodników, a nie sztabu zespołu. Sędziowie nie mogą ignorować tej różnicy.

Silną rekomendacją Komisji Sędziowskiej i Przepisów Gry FIVB jest, że kiedy trener pozwala sobie na nadmierną grę aktorską lub protesty albo jeżeli trener (albo inny członek zespołu) zwraca się do Delegata Technicznego lub innego oficjela w głośny, agresywny, uwłaczający lub znieważający sposób, to sędzia pierwszy musi **RYGORYSTYCZNIE NAKŁADAĆ** właściwe sankcje.

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 właściwą kartkę (kartki), informując go o powodzie nałożenia sankcji.

Sędzia drugi / trzeci⁷ 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 gradacją kar, musi natychmiast poinformować o tym sędziego drugiego. Sędzia drugi, z kolei, po wcześniejszym zweryfikowaniu uwagi sekretarza, informuje o tym sędziego pierwszego. Sędzia pierwszy musi wtedy skorygować swoją wcześniejszą decyzję.

Członek zespołu poza boiskiem:

⁷ Sędzia trzeci dodany decyzją WS PZPS w związku z przeoczeniem tej poprawki w wersji oryginalnej.

Sędzia pierwszy gwizdże, przywołuje do swojego stanowiska grającego kapitana i informuje go, na którego zawodnika lub członka zespołu nałożona zostaje sankcja oraz jaki jest powód jej nałożenia. Grający kapitan musi poinformować sankcjonowanego członka zespołu. Obowiązkiem sędziego pierwszego jest pokazanie właściwej kartki (kartek) w taki sposób, aby było oczywiste, który członek zespołu jest sankcjonowany.

3.2. W tej sytuacji sędziowie i sekretarz muszą efektywnie współpracować w celu zapisania poprawnych danych (członek zespołu i poziom sankcji) w protokole zawodów.

3.3. Nałożenie sankcji pomiędzy setami:

W przypadku kary, sędzia pierwszy powinien pokazać kartkę (symbol czerwonej kartki) 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 powinna zostać nałożona na początku następnego seta poprzez pokazanie kartek (czerwona i żółta razem dla wykluczenia i osobno dla dyskwalifikacji).

3.4. Wykluczeni lub zdyskwalifikowani zawodnicy muszą opuścić pole gry i udać się do szatni na czas trwania sankcji.

4. Podczas meczu, sędziowie muszą zwracać uwagę na aspekt dyscypliny, działać stanowczo, nakładając sankcje za niewłaściwe zachowanie zawodników lub innych członków zespołu. 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. Sędziowie muszą używać oficjalnej sygnalizacji ręcznej w celu poinformowania zespołu o charakterze odgwizdanego błędu (dla publiczności, widzów przed telewizorami, itd.) i tylko takiej sygnalizacji, żadnej innej. Krajowa lub osobista sygnalizacja ręczna może być stosowana tylko w skrajnych przypadkach do wyjaśnienia skomplikowanej sytuacji lub rozegranej akcji.
2. Coraz szybsza gra może powodować zwiększoną liczbę błędów sędziowskich. Komisja sędziowska musi bardzo blisko ze sobą współpracować, aby temu zapobiec. Po każdej wymianie sędziowie powinni utrzymywać kontakt wzrokowy, 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. Powinien wykonywać swoje obowiązki w pozycji stojącej.

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 autowa, sędzia powinien spojrzeć na sędziego liniowego odpowiedzialnego za linię, w pobliżu której spadła piłka. (Aczkolwiek, jeśli to konieczne, sędzia pierwszy może skorygować błędną ocenę członków swojej komisji sędziowskiej).
 - Podczas meczu sędzia pierwszy musi często spoglądać na sędziego drugiego stojącego twarzą do niego (jeśli to możliwe po każdej wymianie, a także przed każdym gwizdkiem na zagrywkę), aby sprawdzić, czy sędzia drugi sygnalizuje błąd lub nie (np. cztery odbicia, podwójne odbicie lub późną prośbę o regulaminową przerwę w grze).
2. Ocena, czy piłka „autowa” została wcześniej dotknięta przez zespół przyjmujący (np. przez blokującego zespołu przyjmującego itd.) należy do sędziego pierwszego i sędziów liniowych. Jednakże to sędzia pierwszy podejmuje ostateczną decyzję poprzez sygnalizację ręczną, po spojrzeniu na sygnalizację sędziów liniowych i sędziego drugiego (w przypadku delikatnego dotknięcia bloku w pobliżu sędziego drugiego) lub na 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 dość czasu na sprawdzenie, czy zmiana może zostać dokonana i na jej zapisanie. Jeśli sędzia pierwszy nie zapewni odpowiedniego czasu na wykonanie obowiązków sekretarzowi i sędziemu drugiemu, nie będą oni gotowi do dalszej fazy gry, co może powodować potencjalne błędy 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 swoją własną. Jeśli podjął decyzję (odgwizdaną), a następnie widzi, że inni członkowie komisji sędziowskiej (sędzia drugi, sędziowie liniowi lub sekretarz) podjęli, na przykład inną decyzję:
 - 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. Na przykład: jeśli sędzia drugi odgwizdże błąd ustawienia zespołu przyjmującego, ale sędzia pierwszy natychmiast lub po proteście grającego kapitana uzna decyzję za błędną, może nie uznać decyzji sędziego drugiego i zarządzić powtórzenie wymiany.
 5. Jeśli sędzia pierwszy stwierdza, że którykolwiek członek komisji sędziowskiej nie wykonuje poprawnie swojej pracy lub nie jest obiektywny, musi go zmienić.
 6. Jedynie sędzia pierwszy może nakładać sankcje za niewłaściwe zachowanie i opóźnianie gry - sędzia drugi, sekretarz i sędziowie liniowi nie posiadają 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 nakładać sankcje.

7. Sędzia pierwszy skupia wzrok na piłce, jej kontakcie z zawodnikiem lub jego wyposażeniem i innymi przedmiotami. W konsekwencji sędzia pierwszy sprawdza poprawność odbicia piłki. W momencie wykonania ataku patrzy na atakującego i piłkę oraz powinien kątem oka zwrócić uwagę na przypuszczalną trajektorię lotu piłki.

Przepis 24 – Sędzia drugi

1. Sędzia drugi musi posiadać takie same kompetencje jak sędzia pierwszy. Jeśli sędzia pierwszy będzie nieobecny lub będzie niezdolny do pełnienia swoich obowiązków, zostanie zastąpiony przez sędziego drugiego.
2. Podczas wymiany w czasie gry w pobliżu siatki, sędzia drugi musi skoncentrować się na kontroli dotknięcia całej siatki, stojąc po stronie zespołu blokującego, przejścia pod siatką poza linię środkową i na nieprawidłowych zagraniach przy antenie po jego stronie. Sędzia drugi powinien także kontrolować błędne spełnione ataki i bloki zawodników linii obrony, a na dodatek próbę bloku Libero (nie ma znaczenia, który z sędziów odgwiżdże ten błąd, obaj mogą to zrobić).
3. Sędzia drugi musi także na podstawie kartki z ustawieniem zespołu uważnie sprawdzać przed meczem i podczas jego trwania, czy zawodnicy znajdują się na prawidłowych pozycjach. W tej czynności (jeśli nie są używane tablety) sędziemu drugiemu pomaga sekretarz, który może poinformować o tym, który zawodnik musi być na pozycji 1 (zagrywający). Na podstawie tej informacji, poprzez przekręcanie kartki z ustawieniem zgodnie z ruchem wskazówek zegara, może stwierdzić rzeczywiste ustawienie (pozycję) każdego zespołu. Dokonując weryfikacji ustawienia, sędzia drugi stoi odpowiednio na pozycji II po lewej i w pozycji IV po prawej stronie słupka. Jeżeli ustawienie na boisku różni się od tego na kartce z ustawieniem, sędzia drugi powinien wezwać do siebie grającego kapitana albo trenera, by potwierdzić prawidłowe ustawienie zawodników.
4. (a) Przepis ten został zmodyfikowany w obecnej wersji Przepisów Gry z zamiarem zapewnienia zawodnikom większej swobody w zajmowaniu odpowiedniej pozycji po wykonaniu zagrywki. W konsekwencji zmienione zostało odniesienie w stosunku do linii bocznych i linii środkowej. Dlatego Komisja Sędziowska i Przepisów Gry FIVB **nalega**, by stosować ten przepis dokładnie tak, jak opisano w Przepisach 7.4 i 7.5 – **za wyjątkiem momentu błędu, zamiast uderzenia piłki musi to być moment podrzutu piłki przez zagrywającego**, nie dając zawodnikom większej przewagi, niż ta którą już uzyskali w zajmowaniu swoich pozycji. Nie ma żadnej tolerancji.
(b) Kongres FIVB 2024 zatwierdził zmianę przepisów w zakresie zespołu zagrywającego, który nie musi zajmować pozycji zgodnej z porządkiem rotacji (za wyjątkiem zagrywającego) w momencie uderzenia piłki przez zagrywającego. Ta zmiana ma na celu wsparcie obrony zespołu zagrywającego przed pierwszym atakiem przeciwnika.
5. Jeśli sędzia drugi odgwiżdże błąd ustawienia zespołu przyjmującego, natychmiast po wykonaniu oficjalnej sygnalizacji ręcznej musi wskazać zawodników, którzy popełnili błąd. Jeśli zawodnicy zespołu popełniającego błąd nie są w stanie ustawić się na właściwych pozycjach, sędzia drugi koryguje ustawienie zawodników i kolejna wymiana może być rozpoczęta.

6. Sędzia drugi musi zwracać uwagę na fakt, że wolna strefa powinna zawsze być wolna od jakichkolwiek przeszkód, które mogą spowodować kontuzję członka zespołu (butelki z napojami, apteczka itd.).
7. Podczas przerw na odpoczynek sędzia drugi nie powinien pozostawać w jednej pozycji. Powinien dostosować swój ruch, by obrócić się:
 - w kierunku zespołów, aby upewnić się, że zeszli w pobliże ławek rezerwowych,
 - 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 konieczne,
 - w kierunku zespołów, by obserwować i kontrolować, czy któryś z Libero nie zamierza „po cichu” dokonać zastąpienia⁸.
 - aby sprawdzić ustawienie zespołu poprzez przeliczenie liczby zawodników, tak, by sześcioro z nich w każdym zespole powróciło na boisko po przerwie na odpoczynek.
8. Jeśli w czasie meczu sędzia drugi zaobserwuje niesportowe gesty lub słowa pomiędzy zawodnikami zespołów przeciwnych, powinien w pierwszej możliwej przerwie w grze, poprosić zawodników o zaprzestanie takiego zachowania i uspokojenie się. Jeżeli sytuacja się powtórzy, musi poinformować o tym sędziego pierwszego, który musi natychmiast ostrzec lub nałożyć sankcję na zawodnika (-ów) w zależności od poziomu tego zachowania.

WAŻNA UWAGA: Pierwszy błąd, który wystąpi, musi zostać sankcjonowany. W związku z tym, że sędzia pierwszy i sędzia drugi mają różne zakresy obowiązków, ważne jest, by każdy z nich niezwłocznie sygnalizował błąd. Wymiana kończy się wraz z gwizdkiem jednego z sędziów i drugi z nich musi powstrzymać się z gwizdkiem, by uniknąć dezorientacji wśród zawodników i widzów.

Sędzia rezerwowy

Sędzia rezerwowy odpowiedzialny jest za następujące działania:

1. Zastąpienie sędziego drugiego w przypadku jego nieobecności lub niezdolności sędziego drugiego do dalszej pracy albo w przypadku, gdy sędzia drugi przejmuje obowiązki sędziego pierwszego.
2. Kontrola tabliczek do zmian (o ile są używane) przed meczem i pomiędzy setami lub kontrola poprawnego działania tabletek dla zespołów
3. Sprawdzenie działania sygnalizatorów przed i pomiędzy setami, jeśli jest problem.
4. Pomoc sędziemu drugiemu w utrzymaniu porządku w wolnej strefie.
5. Nadzorowanie zawodników rezerwowych w polu rozgrzewki i na ławce rezerwowych.
6. Przekazanie sędziemu drugiemu piłek meczowych bezpośrednio po zakończeniu prezentacji zawodników ustawienia początkowego.

⁸ Usunięto zapis widniejący jeszcze w oryginale dot. możliwości powrotu zawodników na boisko przed końcem przerwy. Aktualnie taka możliwość jest i sędziowie nie muszą tego kontrolować.

7. Przekazanie sędziemu drugiemu piłki meczowej, gdy ten zakończy sprawdzanie ustawienia zawodników.
8. Pomoc sędziemu drugiemu w kierowaniu pracą moppersów i sekretarza.

Sędzia challenge i nowe technologie

W związku z unowocześnianiem naszej dyscypliny bardzo szybko pojawiają się także nowości technologiczne. Na wielu zawodach międzynarodowych FIVB obowiązkowe jest używanie tabletów, protokołów elektronicznych oraz bezprzewodowych zestawów słuchawkowych. 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 zawodów (Playbook).

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

1. Wszyscy sędziowie międzynarodowi nominowani na zawody, na których używany będzie system challenge, zobowiązani są do szczegółowego zapoznania się z wytycznymi challenge zatwierdzonymi dla tych konkretnych zawodów i ich przestrzegania.
2. Podczas pełnienia swojej funkcji sędzia challenge musi być ubrany w oficjalny strój sędziego międzynarodowego.
3. Używając **BEZPRZEWODOWYCH ZESTAWÓW SŁUCHAWKOWYCH** sędziowie zobligowani są do używania prostej siatkarskiej terminologii w języku angielskim dla wskazania przedmiotu challenge np. „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: **Kto – Co – Kiedy**. Na przykład: „**Challenge dla zespołu Włoch – dotknięcie siatki – w środku wymiany.**”
4. Jeśli na podstawie dostępnego materiału wideo niemożliwe jest sprawdzenie powyżej wymienionych błędów, sędzia challenge informuje sędziego pierwszego o braku technicznej możliwości rozstrzygnięcia challenge i w związku z tym pozostaje w mocy poprzednia decyzja podjęta przez sędziego pierwszego (pamiętaj: brak użycia gwizdka również jest decyzją).
5. Jeśli sędzia przerwie wymianę odgwizdując błąd, który w konsekwencji challenge zostanie uznany jako błędna **DECYZJA**, wtedy wymiana musi zostać powtórzona z powodu błędu sędziego.

Na przykład: Sędzia pierwszy odgwizduje „cztery odbicia” lub „dwa odbicia” kiedy piłka dotknęła górnej części siatki i odbiła się z powrotem, pozostając w kontakcie z tym samym zespołem, a sędzia pierwszy nie zauważył żadnego dotknięcia bloku, jednak później, po wywołaniu challenge „piłka dotknięta”, wyraźnie było widać, że miało miejsce dotknięcie bloku, wtedy sędzia pierwszy powinien odgwizdać powtórzenie wymiany.

Uwaga: jest to inna sytuacja niż w przypadku odgwizdania błędu zanim piłka dotknęła podłoża, ale dowody pokazują, że odgwizdano go nieprawidłowo – patrz poniżej pkt 11.

6. Sędzia challenge nie może ulegać sugestiom operatora systemu challenge, który nie ma prawa dawać żadnych wskazówek, za wyjątkiem wskazania, która z kamer da najlepszy obraz do oceny sytuacji ani ponaglać procesu oceny obrazu na monitorze. W żadnym wypadku nie wolno sędziemu zgadywać lub przewidywać czy też przesądzać rozstrzygnięcia challenge. Sędzia challenge ogłasza swoją decyzję tylko wtedy, gdy jest absolutnie pewny co do analizowanej sytuacji. Jakiegokolwiek wątpliwości powinny być interpretowane na korzyść pierwotnej decyzji sędziego.
7. Jeśli, zgodnie z obowiązującym regulaminem challenge, każdy moment rozgrywanej wymiany może być przedmiotem challenge, to sędzia challenge powinien wówczas jednoznacznie wskazać operatorowi systemu challenge, jak znaleźć odpowiedni moment będący przedmiotem challenge. Jeżeli w trakcie oglądania kilku klatek wymiany inny błąd zostanie zauważony, nawet jeśli nie znajduje się on na liście sytuacji podlegających challenge, (wcześniejszy niż ten będący przedmiotem challenge), wtedy ten wcześniejszy błąd jest przedstawiany przez sędziego challenge jako rozstrzygający wymianę.
8. Sędzia challenge doradza sędziemu pierwszemu w zakresie rodzaju błędu. Jednakże, to sędzia pierwszy musi podjąć ostateczną decyzję bazując na potwierdzonych dowodach. **Nie** zaleca się jednak, aby sędzia pierwszy zmieniał decyzję sędziego challenge, szczególnie odnośnie błędu przekroczenia linii końcowej przy zagrywce lub błędów ataku zawodnika linii obrony, chyba że jest absolutnie pewny, że sędzia challenge popełnił błąd.
9. Kiedy trener prosi o sprawdzenie błędu, ale w trakcie procedury challenge okazało się, że wcześniej piłka była już poza grą, odpowiednia informacja musi zostać przekazana obu sędziom oraz opatrzona właściwym komunikatem na telebimie. W niektórych przypadkach może być bardzo krótki czas pomiędzy błędem w grze, który zespoły chcą sprawdzić procedurą challenge a momentem, gdy piłka jest poza grą (piłka dotyka podłoża, dotyka ciała obcego itd.) wtedy zalecane jest, aby sędziowie (sędzia challenge) zaprezentowali na podzielonym ekranie zarówno klatkę z błędem jak i moment, kiedy piłka jest poza grą i w ten sposób wyjaśnili zaistniały błąd wszystkim uczestnikom.
10. Bieżąca wersja 2025 Regulaminu Challenge mówi, że jeśli podczas procedury challenge powstaje wątpliwość, operator systemu challenge musi skorzystać ze wszystkich dostępnych obrazów telewizyjnych by upewnić się, że podjęta decyzja jest właściwa. Sędzia pierwszy zarządza procesem procedury challenge i kiedy widzi pomyłkę, np. błędny wyświetlany obraz, niepoprawną interpretację, powinien domagać się dalszego przeglądu obrazu z kamery pod innym kątem lub innego źródła obrazu. Zmiana decyzji sędziego challenge jest ostatnią opcją, ale jest to część kompetencji sędziego pierwszego.
11. Ważne jest, aby sędziowie kierowali się zdrowym rozsądkiem przy podejmowaniu decyzji. Przykład: zespół A wykonuje blok, po którym piłka zmierza w kierunku boiska przeciwnika, nie dając zespołowi B żadnych szans na jej odbiór. Tuż przed upadkiem piłki na boisko sędzia drugi odgizduje błąd dotknięcia siatki przez zawodnika blokującego z zespołu A. Powtórka wideo (challenge) wykazuje jednak, że nie doszło do żadnego błędu. W takiej sytuacji powinien przeważyć zdrowy rozsądek – nie jest to przypadek do powtórzenia akcji, ponieważ zespół A wygrał wymianę w sposób prawidłowy – zgodnie z Regulaminem Challenge pkt 12c.

Przepis 27 – Sekretarz

1. Praca sekretarza jest bardzo ważna, szczególnie podczas meczów międzynarodowych, gdzie członkowie komisji sędziowskiej i zespołów pochodzą z różnych krajów. Wszyscy sędziowie międzynarodowi **muszą wiedzieć, jak wypełnić protokół zawodów (papierowy i elektroniczny)** i – jeśli to konieczne – muszą być zdolni do wykonywania pracy sekretarza.

Sekretarz:

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 powiadomić o tym sędziego drugiego).
2. Powiadamia sędziego drugiego o drugiej przerwie na odpoczynek oraz piątej i szóstej zmianie zawodników w każdym zespole (który z kolei powiadamia sędziego pierwszego i trenera). Ma to zastosowanie także wówczas, gdy korzysta się z tabletów.
3. Podczas procesu zmiany, sędzia drugi zezwala na przeprowadzenie zmiany zawodników, chyba że sekretarz zgłosi zmianę jako nieregulaminową.
4. Po zakończeniu procedury zmiany, sekretarz wykonuje sygnalizację ręczną gotowości „OK” lub informuje ustnie „sekretarz gotowy”, następnie musi skoncentrować się na sprawdzeniu, czy zagrywa zawodnik zgodnie z porządkiem rotacji.
5. Sekretarz musi patrzeć na zmieniającego zawodnika w strefie zmian i natychmiast porównać numer na jego koszulce z numerem na tabliczce do zmian trzymanej w dłoni (jeśli są używane) oraz z zawodnikami ustawienia początkowego i zawodnikami rezerwowymi w protokole. Jeśli stwierdza, że jest to prośba o zmianę nieregulaminową, natychmiast uruchamia sygnalizator i machając jedną ręką na boki 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 nieprawidłowość zostanie potwierdzona to, prośba musi być odrzucona przez sędziego drugiego. Sędzia pierwszy musi nałożyć na zespół sankcję „za opóźnianie gry”. Sekretarz musi wpisać do protokołu właściwą sankcję w tabeli kary. Sędzia drugi musi sprawdzić zapis sankcji przez sekretarza.
6. W przypadku prośby o dokonanie więcej niż jednej zmiany zawodników, zmiany wykonywane są pojedynczo jedna po drugiej w tempie pozwalającym sekretarzowi zarejestrować kolejne zmiany w protokole zawodów. Sekretarz musi stosować tę samą procedurę dla każdej zmiany.
7. Jeśli zmiana jest regulaminowa, sekretarz rozpoczyna zapis zmiany w protokole, a następnie na zakończenie czynności, podnosi obie ręce do góry. **Pamiętaj, że stosuje się ją do wszystkich zmian.**
8. Na zawodach, gdzie używane są tablety wraz z protokołem elektronicznym, tabliczki na zmiany nie są używane. W tym przypadku, sekretarz musi sprawdzić ekran protokołu elektronicznego, aby upewnić się, że przesłane dane odzwierciedlają to, co się dzieje przy linii bocznej – oznacza to, że wszystkie procedury pracy sędziów są takie same, niezależnie od używanej technologii. W przypadku różnicy między zawodnikiem wkraczającym do strefy zmian a numerem przesłanym za pośrednictwem tabletu, należy przeprowadzić rzeczywistą zmianę a sekretarz powinien ręcznie skorygować i zaakceptować zmianę w protokole elektronicznym. Zachęca się do komunikacji ustnej między sekretarzem a sędzią w tym przypadku oraz gdy z powodu opóźnionego

przesłania danych zmiana powinna być przeprowadzona ręcznie. Należy zwrócić szczególną uwagę, gdy zmiana i zastąpienie Libero mają miejsce w tym samym czasie. Po zakończonym procesie przeprowadzania wszystkich zmian, nadal wymagane jest podniesienie dwóch rąk na znak gotowości, zanim gra zostanie wznowiona. Jeśli w meczu używany jest bezprzewodowy zestaw słuchawkowy, sekretarz informuje sędziów jedynie za pośrednictwem tego zestawu mówiąc „OK, sekretarz gotowy” a sędzia drugi tylko ustnie mówi „OK”. Jeśli system nie działa poprawnie lub jest duży hałas, powodujący, że mógłby być niesłyszalny, to nadal jest zobowiązany do podniesienia dwóch rąk do góry na znak gotowości.

9. Zapisuje w protokole zawodów sankcje wyłącznie na polecenie sędziego drugiego albo w przypadku protestu zgłoszonego zgodnie z przepisami, za zgodą sędziego pierwszego, zapisuje lub zezwala kapitanowi zespołu do wpisania uwagi w protokole zawodów.
10. Musi wpisać uwagę, jeśli zawodnik jest kontuzjowany i zmieniony poprzez zmianę regulaminową albo narzuconą. Uwaga powinna uwzględniać numer kontuzjowanego zawodnika, set oraz wynik, przy którym nastąpiła kontuzja.

Przepis 28 – Asystent sekretarza

1. Asystent sekretarza siedzi obok sekretarza. Jeżeli sekretarz stanie się niezdolny do wykonywania swoich obowiązków, asystent sekretarza zastępuje sekretarza.
2. Jego obowiązki:
 - 2.1 Wypełnia protokół kontroli Libero (R-6), w przypadku, gdy nie jest używany protokół elektroniczny i sprawdza czy zastąpienia Libero w meczu są prawidłowe czy nie.
 - 2.2 Jeśli nie ma elektronicznej tablicy wyników, obsługuje ręczną tablicę wyników na stoliku sekretarza.
 - 2.3 Sprawdza, czy na głównej tablicy wyników widnieje prawidłowy wynik, a jeśli nie, koryguje go.
 - 2.4 Podczas przerw na odpoczynek informuje sędziego drugiego o pozycji zawodników Libero, używając sygnalizacji ręcznej „dłoń w dół” i „dłoń w górę”, przy czym używa tylko jednej ręki dla każdego z zespołów.
 - 2.5 Natychmiast po zakończeniu każdego seta, przekazuje Delegatowi Technicznemu pisemną informację o czasie trwania każdego seta, czasie rozpoczęcia i zakończenia meczu.
 - 2.6 Jeśli to konieczne, pomaga sekretarzowi poprzez naciśnięcie sygnalizatora w celu uznania i ogłoszenia prośby o zmianę zawodników.
 - 2.7 Pomaga ustnie sekretarzowi podczas procedury zmiany.
 - 2.8 Obsługuje zegar zagrywki, jeśli jest używany.

Przepis 29 – Sędziowie liniowi (jedynie kiedy system challenge nie jest używany)

1. Praca sędziów liniowych jest bardzo ważna, w szczególności podczas meczów międzynarodowych o wysokim poziomie. Wszyscy kandydaci i sędziowie międzynarodowi muszą być także zaznajomieni z praktyczną pracą sędziów liniowych, w przypadku kiedy są nominowani jako sędziowie liniowi podczas meczów międzynarodowych.
 - 1.1. Muszą być obecni w polu gry w strojach sędziowskich 60 minut przed rozpoczęciem meczu.

- 1.2. Muszą sygnalizować:
 - „piłki w boisku” lub „piłki autowe” w pobliżu linii, za którą odpowiadają,
 - błędy zagrywki opisane w Przepisie 12.4.3.
 - 1.3. Jeśli piłka dotknie antenki, przejdzie nad nią lub poza nią w kierunku boiska przeciwnika, sędzia liniowy musi zasygnalizować błąd, **zwracając się twarzą w kierunku piłki**.
 - 1.4. Błędy powinny być sygnalizowane w sposób wyraźny, aby sędzia pierwszy bez wątpienia widział ich sygnalizację.
2. Sędzia liniowy powinien odprężyć się pomiędzy wymianami.
 3. Sędziowie liniowi na czas przerw na odpoczynek powinni opuszczać swoją pozycję i stawać za panelami reklamowymi przy odpowiadającym im narożniku pola gry. Jeśli nie jest to możliwe w trakcie przerw między setami, powinni stanąć razem za wyznaczoną granicą Kontrolowanego obszaru zawodów po stronie ławek rezerwowych.

Przepis 30 – Oficjalna sygnalizacja ręczna

1. Sędziowie muszą używać wyłącznie oficjalnej sygnalizacji ręcznej. Powinno się unikać stosowania jakiejkolwiek 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. **Decyzja sędziego pierwszego.** Sędzia pierwszy odgwisduje koniec wymiany (lub błąd), wskazuje stronę, która będzie zagrywać jako następna, sygnalizuje rodzaj błędu, a następnie zawodnika popełniającego błąd (jeśli to konieczne). Sędzia drugi nie wykonuje w tym wypadku żadnej sygnalizacji, ale powinien jedynie przejść na stronę zespołu, który będzie przyjmował jako następny. Kontakt wzrokowy z sędzią pierwszym jest wciąż wymagany. Jeśli nie stosuje się komunikacji bezprzewodowej, oczekuje się ręcznej podpowiedzi podczas wymiany lub na jej zakończenie co do piłki dotkniętej (o ile "dotknięcie" nie jest wyraźne) 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. **Decyzja sędziego drugiego** (np. błąd dotknięcia siatki, błąd bloku zawodnika linii obrony itd.). Kolejność sygnalizacji przez sędziego drugiego: gwizdek, sygnalizacja rodzaju błędu, wskazanie (jeśli konieczne) zawodnika popełniającego błąd, pauza, a następnie powtórzenie za sędzią pierwszym wskazania strony, która będzie zagrywać jako następna.
4. **Prośba o przerwę na odpoczynek.** Zazwyczaj jest udzielana przez sędziego drugiego (aczkolwiek nadal sędzia pierwszy może przyznać przerwę, jeżeli sędzia drugi nie słyszy /nie widzi żądania ze strony trenera). Sędzia pierwszy nie potrzebuje powtarzać tej sygnalizacji.
5. **Wymiana powtórzona/błąd obustronny.** Obaj sędziowie są uprawnieni do odgwiszdania 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 strony, która ma zagrywać. Sędzia drugi powtarza za sędzią pierwszym wskazanie zespołu zagrywającego tylko w wypadku, gdy to on przerwał grę gwizdkiem.

6. **Obaj sędziowie gwizdzą w tym samym momencie, chociaż z różnych powodów.** W tym wypadku każdy z sędziów wskazuje rodzaj popełnionego błędu, a następnie sędzia pierwszy musi zdecydować, jaką podjąć decyzję w wyniku zakończonej wymiany. Tylko sędzia pierwszy wskazuje „błąd obustronny” i zespół, który będzie zagrywał jako następny.
7. **Zawodnik zagrywa zbyt wcześnie** (przed gwizdkiem). Tylko sędzia pierwszy sygnalizuje wymianę powtórzoną i zespół, który ma zagrywać.
8. **Koniec seta.** Sygnalizację wykonuje sędzia pierwszy. Sędzia drugi może, jeżeli sędzia pierwszy nie zauważył wyniku, dyskretnie zwrócić uwagę sędziemu pierwszemu przy użyciu tej sygnalizacji, ale pozostaje to nadal w zakresie odpowiedzialności sędziego pierwszego.
9. Kiedy sędzia drugi odgwizduje błąd musi starannie pokazać ręczną sygnalizację po stronie, po której błąd został popełniony. Na przykład: jeśli zawodnik z zespołu, po jego prawej stronie dotknął siatki i odgwizdał ten błąd, ręczna sygnalizacja nie powinna być pokazana poprzez siatkę od strony przeciwnego zespołu, ale sędzia powinien przemieścić się tak, aby sygnalizacja ręczna była wykonana po stronie zespołu, który popełnił błąd. Sygnalizacja ręczna nie powinna być wykonywana w trakcie przemieszczania się – sędzia drugi powinien zatrzymać się i wykonać sygnalizację stojąc przodem do boiska.
10. Sędziowie muszą gwizdać szybko i pewnie sygnalizować błędy, biorąc pod uwagę dwa następujące elementy:
 - 10.1. Sędzia nie powinien sygnalizować błędu pod presją publiczności lub zawodników,
 - 10.2. Jeśli sędzia jest w pełni świadomy tego, że popełnił błąd, 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 upadają „bezpośrednio na aut” po ataku lub bloku przeciwnego zespołu, musi zostać użyta sygnalizacja ręczna/sygnal 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, sędziowie muszą użyć sygnalizacji ręcznej/sygnal chorągiewką „piłka dotknięta”.
 - 11.3. Jeśli piłka po pierwszym, drugim lub trzecim odbiciu zespołu jest autowa (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 użyta sygnalizacja ręczna „piłka dotknięta”.
 - 11.4. Jeśli po ataku piłka uderza w górną krawędź siatki i upada na „aut” po stronie zawodnika atakującego bez dotknięcia bloku przeciwnika, należy użyć sygnalizacji ręcznej „piłka autowa” i natychmiast wskazać zawodnika atakującego (każdy wtedy zrozumie, że piłka nie została dotknięta przez blokujących). Jeśli, w tym samym przypadku, piłka dotyka bloku i później upada na aut po stronie zawodnika atakującego, sędzia pierwszy musi użyć ręcznej sygnalizacji „piłka autowa” a następnie wskazać blokującego (blokujących).

- 11.5. Piłka została zaatakowana i staje się autowa po stronie przeciwnika, kiedy uderzy lub zostanie dotknięta przez trenera w wolnej strefie bądź inną osobę nie będącą w grze, to wtedy musi zostać użyta sygnalizacja ręczna/sygnał chorągiewką „piłka autowa”.
12. Kiedy nastąpił spełniony atak, po rozegraniu piłki palcami sposobem górnym przez Libero (akcja rozegrania) ze swojej strefy ataku, sędzia pierwszy musi użyć sygnalizacji ręcznej 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 wykonują jej prawidłowo, może ją skorygować.
14. Jeśli piłka po trzecim odbiciu zespołu nie przechodzi pionowej płaszczyzny siatki, wtedy:
14.1 Jeśli ten sam zawodnik, który ostatni dotknął piłki, dotyka jej ponownie, lub jeśli inny gracz dotyka piłki, ma miejsce błąd CZTERECH ODBIĆ a sygnalizacja ręczna to „cztery odbicia”.

PLAN DZIAŁANIA

Przyjazd przed turniejem

Sędziowie muszą dotrzeć do miasta gospodarza zawodów zgodnie z nominacją. Sędziowie muszą mieć ze sobą swoje oficjalne stroje sędziowskie.

Warsztaty

Teoretyczne i praktyczne warsztaty sędziowskie odbędą się przed rozpoczęciem zawodów z udziałem sędziów, sekretarzy, sędziów liniowych, moppersów, podawaczy piłek i spikera zawodów.

Komentarze dotyczące sędziowania

Po meczu, w pomieszczeniu sędziowskim, odbywa się krótka odprawa, podczas której analizowana jest praca sędziów. Tam, gdzie to możliwe, sędziowie powinni sami się ocenić, gdzie się sprawdzili, a gdzie mogliby się poprawić.

Jeśli podniesiono istotny temat, następnego dnia może odbyć się formalne spotkanie z członkami Komisji sędziowskiej i wszystkimi sędziami zawodów.

Informacje o nominacjach

Nominacje na mecze zostaną przekazane: 1 sędziemu, 2 sędziemu, sędziemu challenge oraz sędziom rezerwowym - wieczorem przed dniem meczu.

Zachowanie

Sędziowie odpowiedzialni za zarządzanie meczami podczas zawodów muszą wykazywać wzorowe zachowanie przez cały czas trwania zawodów, od momentu ich przyjazdu aż do odjazdu z miasta/miast, w których odbywają się zawody.

Sędziowie muszą ściśle przestrzegać harmonogramu wszystkich działań ustalonych przez Komisję sędziowską oraz dbać o wizerunek sędziów zarówno wewnątrz, jak i na zewnątrz hal sportowych.

Komisja sędziowska jest upoważniona do zawieszenia w sędziowaniu, a nawet wykluczenia/usunięcia, w zależności od winy, każdego członka zespołu sędziowskiego, którego zachowanie nie jest zgodne z przyjętymi normami.

Komisja Sędziowska i Przepisów Gry FIVB