



**POLSKA
SIATKÓWKA**



WYTYCZNE I INSTRUKCJE SĘDZIOWANIA

Edycja 2022

WSTĘP

Poniższe Wytyczne i instrukcje sędziowania obowiązują na wszystkich zawodach międzynarodowych. Z uwagi na rangę tych zawodów, wszyscy sędziowie muszą być dobrze przygotowani zarówno pod względem znajomości Przepisów gry, psychicznym, jak i fizycznym do pełnienia swoich obowiązków w najlepszy możliwy sposób. Bardzo ważne jest, aby wszyscy sędziowie międzynarodowi zdawali sobie sprawę, jak istotna jest jakość ich pracy dla nowoczesnej siatkówki.

Komisja Sędziowska i Przepisów Gry FIVB apeluje do wszystkich sędziów biorących udział w zawodach piłki siatkowej, aby dokładnie zapoznali się z oficjalnymi Przepisami Gry (2021-2024), a także niniejszymi Wytycznymi i instrukcjami sędziowania oraz Księgą Przypadków, aby uczynić grę żywszą i unikać przerw w grze. FIVB wraz z Komisją Sędziowską i Przepisów Gry FIVB są przekonane, że wszyscy sędziowie międzynarodowi mają opanowane i wiedzą jak stosować Przepisy Gry, dlatego nie jest konieczne, skupianie się 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.

Pomimo, że ten dokument jest przygotowany i adresowany do sędziów międzynarodowych, zachęca się wszystkich sędziów w różnych federacjach narodowych do przeczytania, omówienia i przestudiowania jego treści.

Polityka FIVB w 2022 roku zachęca do płynnego sędziowania: czyli do jak najmniejszego interweniowania w grę, by zwiększyć widowiskowość meczu. Sędzia nie powinien „szukać” błędów. Pod pojęciem „płynnego sędziowania”, należy rozumieć wkład sędziów w zapobieganie sztucznym sporom, opóźnieniom i przerwom w meczu. Sędziowie muszą rozumieć, że umiejętne stosowanie przepisów gry jest jednym z elementów widowiska oglądanego i uwielbianego przez miliony ludzi w różnych miejscach i transmitowanego przez różne media.

W tej sytuacji dobry sędzia pomaga pozostając w tle zawodów, pełniąc rolę drugoplanową. Słaby sędzia będzie przeszkadzał w grze, usiłując odegrać pierwszoplanową rolę w widowisku, co jest wbrew oczekiwaniom FIVB. Musi nagradzać zawodników i zespoły za spektakularne i ekscytujące akcje w duchu Przepisów gry. Ponadto ważne jest, aby sędzia utrzymywał życzliwą relację z zawodnikami, trenerami itp. oraz aby jego zachowanie było wzorcowe.

Podczas meczu musi być w stanie odróżnić normalne ludzkie wyrażanie uczuć wywołane stresem meczu i świadome niesportowe zachowanie; należy pozwolić na uzasadnione i odpowiednie wyrażanie emocji przez zespoły,

Jednak świadome negatywne zachowania lub niewłaściwe gesty w stosunku do przeciwnika lub protesty przeciwko decyzji sędziego są surowo zabronione i będą sankcjonowane.

ANALIZA PRZEPISÓW

Przepis 1 – Pole gry

1. Dwa dni przed zawodami, Komisja Sędziowska, będąca częścią Komisji Zawodów, razem z sędziami, 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. W przypadku, gdy nie ma Komisji Zawodów, sędziowie sami muszą dokonać weryfikacji i jeśli zauważą jakąkolwiek niezgodność, są zobowiązani zgłosić to natychmiast do organizatora zawodów i dopilnować usunięcia tych niezgodności. 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 wyraźnie różni się od kolorów boiska i wolnej strefy
 - 4) czy wolna strefa dla światowych i oficjalnych zawodów FIVB odpowiada wymiarom określonym na diagramie w wytycznych dla danych zawodów (Playbook).

Przepis 2 – Siatka i słupki – dodatkowe wyposażenie

1. Siatka musi być właściwie naciągnięta a piłka musi odbijać się od niej swobodnie. Nie można użyć siatki, która posiada wybrzuszenia.
Przed meczem (przed oficjalną rozgrzewką na siatce), sędziowie muszą sprawdzić czy antenki i taśmy boczne są poprawnie przymocowane do siatki, po przeciwnych stronach na pozycji 4 nad zewnętrzną krawędzią linii bocznych.
2. Sędzia drugi musi zmierzyć wysokość siatki przed losowaniem przy użyciu specjalnie do tego przygotowanego przymiaru (najlepiej wykonanego z metalu). Sędzia pierwszy musi towarzyszyć sędziemu drugiemu, aby nadzorować i potwierdzić zmierzoną wysokość podczas pomiaru.
3. Podczas meczu (a w szczególności na początku każdego seta), sędziowie liniowi muszą sprawdzać, czy taśmy boczne siatki są umieszczone dokładnie prostopadłe w stosunku do podłoża i dokładnie nad liniami bocznymi boiska do gry oraz czy antenki są na zewnętrznej krawędzi taśm bocznych. Jeżeli stwierdzą nieprawidłowości, powinni je natychmiast poprawić.
4. Przed meczem (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.
5. Sędziowie powinni kontrolować i zapobiegać używaniu siatki i słupków do wieszania przyrządów (gumy, taśmy rozciągające itp.) podczas rozgrzewki, aby zapobiec przypadkowemu uszkodzeniu kabli lub urządzeń zainstalowanych w pobliżu słupka.
6. Wyposażenie dodatkowe stanowią: ławki zespołów, stół sekretarza, dwa elektryczne sygnalizatory z czerwonymi/żółtymi lampami (jeden elektryczny sygnalizator w pobliżu każdego trenera) w celu zgłaszania próśb o regulaminowe przerwy w grze (jeśli tablety nie są używane) stanowisko sędziego pierwszego, przymiar do pomiaru wysokości siatki, ciśnieniomierz, pompka, termometr, higrometr, stojak na 6 piłek meczowych, tabliczki z numerami do zmian zawodników (jeśli tablety nie są używane), przynajmniej 8 chłonnych ręczników (40 x 40 cm lub 40 x 80 cm) dla szybkich moppersów oraz 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, błędów Libero, próśb o dokonanie zmian zawodników / przerw na odpoczynek i próśb o challenge.
7. Organizator musi również zapewnić dwie rezerwowe antenki oraz zapasową siatkę, które powinny być 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 (najlepiej metalowy) jest niezbędny w pobliżu stolika sekretarza, na którym umieszcza się 6 piłek meczowych (5 piłek do gry + 1 piłkę rezerwową).

2. Przed rozpoczęciem meczu sędzia drugi przejmuje kontrolę nad 5 piłkami, które będą używane podczas meczu i sprawdza, czy wszystkie z nich posiadają takie same właściwości (kolor, obwód, wagę oraz ciśnienie). Sędzia drugi od tej pory jest za nie odpowiedzialny podczas całego meczu.
3. Tylko piłki atestowane przez FIVB (typ i oznaczenie jest zależne od decyzji dla danych rozgrywek i ustalone w wytycznych dla danych zawodów (Playbook)) mogą być używane podczas gry. Sędziowie muszą sprawdzić czy piłki posiadają oznakowanie FIVB, w przeciwnym przypadku, nie mogą rozpocząć meczu.
4. System pięciu piłek – podczas meczu:

Sześciu podawaczy piłek jest rozmieszczonych w wolnej strefie zgodnie z Diagramem 10 z Przepisów Gry.

Przed rozpoczęciem meczu podawacze piłek na pozycjach 1, 2, 4 i 5 otrzymują piłki (po jednej) od sędziego drugiego, który piątą piłkę powinien podać zagrywającemu przed pierwszym i decydującym setem.

Podczas meczu, gdy piłka jest poza grą:

 - 4.1 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,
 - 4.2 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,
 - 4.3 jeżeli piłka jest na boisku, najbliższy zawodnik musi natychmiast usunąć ją z boiska przez najbliższą linię wyznaczającą boisko do gry,
 - 4.4 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.
 - 4.5 W przypadku specjalnych wymogów dot. COVID-19, może być niezbędne wdrożenie nowego systemu bez 6 podawaczy piłek. W tym przypadku będzie tylko 4 podawczy piłek.

2 wózki na piłki zawierające 5 oficjalnych piłek meczowych w każdym z nich, muszą być przygotowane, na środku za linią końcową poza panelami reklamowymi.

Po każdej wymianie, 2 podawaczy piłek musi zebrać i umieścić piłki w odpowiednich wózkach.

Aby uniknąć opóźnień i zachować 15 sekund pomiędzy wymianami, podawacz piłek znajdujący się na końcu boiska musi wziąć piłkę ze swojego wózka i przekazać ją zawodnikowi zagrywającemu.

Przepis 4 – Zespoły

Członkowie zespołu biorący udział w oficjalnej rozgrzewce powinni głównie przebywać po swojej stronie boiska. Tylko 5 członków sztabu zespołu i zawodnicy wpisani do protokołu mogą uczestniczyć podczas całej rozgrzewki. Dodatkowi trenerzy nie mogą brać w niej udziału. (Wyjątek: jeśli fizjoterapeuta nie jest jednym z pięciu członków sztabu zespołu, może pomóc w przygotowaniu zespołu, ale tylko do momentu rozpoczęcia oficjalnej rozgrzewki na siatce). Dopuszczalne jest przebywanie po stronie boiska przeciwnika, ale jedynie w pobliżu siatki, aby zapobiec zdarzeniom z udziałem piłek, które mogą spowodować kontuzje zawodników.

1. Dla światowych i oficjalnych zawodów FIVB, wytyczne dla danych zawodów (Playbook) określają w jaki sposób można wybrać 12/14 zawodników zespołu na każdy mecz. W przypadku, gdy do gry zgłoszonych jest więcej niż 12 zawodników, obowiązkowo musi być wpisanych w protokole zawodów dwóch zawodników Libero. Wytyczne dla danych zawodów (Playbook) określają, który system będzie używany.
2. Podczas oficjalnych meczów lub turniejów międzynarodowych, sędzia pierwszy nie jest zobligowany do weryfikacji zawodników wpisanych do protokołu zawodów (identyfikacja zawodników powinna być przeprowadzona przez Komisję Zawodów wcześniej przed meczem lub turniejem). Jednakże, jeśli obowiązuje specjalny regulamin uczestnictwa i nie ma Komisji Zawodów, sędzia pierwszy, zgodnie z tym regulaminem, musi zweryfikować zawodników. Zawodnicy wyłączeni przez specjalny regulamin uczestnictwa nie mogą brać udziału w grze. W przypadku rozbieżnych opinii, sędzia pierwszy wpisuje swoją decyzję do protokołu lub dodatkowego raportu. Podczas oficjalnych meczów międzynarodowych, może poprosić o decyzję Delegata Technicznego FIVB.
3. Trener oraz kapitan zespołu (którzy sprawdzają i podpisują protokół zawodów lub listę zawodników w protokole elektronicznym) są odpowiedzialni za zidentyfikowanie zawodników wpisanych do protokołu zawodów.
4. 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 FIVB i postępować zgodnie z jego wytycznymi unikając dyskusji z członkami zespołu na temat tych nieprawidłowości. Stroje zespołu muszą wyglądać jednolicie. Koszulki muszą być włożone w spodenki, a jeśli to konieczne należy grzecznie poprosić zawodników o ich włożenie w spodenki – szczególnie na początku meczu i każdego seta. Taliowane koszulki, które nie mogą być włożone w spodenki są zawsze akceptowane. Kapitan zespołu oznaczony taśmą (8 x 2 cm) powinien mieć podkreślony numer na jego klatce piersiowej w sposób wyraźnie widoczny podczas całego meczu. Sędziowie powinni to sprawdzić przed rozpoczęciem meczu.

5. Jeśli dwa zespoły pojawią się w strojach tego samego koloru, zespół wpisany na pierwszej pozycji w oficjalnym komunikacie zawodów i wpisany do protokołu zawodów (przed losowaniem), powinien zmienić strój. Jeżeli jest to niemożliwe, sędzia pierwszy powinien opisać tę sytuację w protokole zawodów, ale mecz nie może być wstrzymany z tego powodu.
6. Sztab trenerski musi stosować się do jednej z następujących opcji ubioru przez cały mecz:
 - 6.1 wszyscy są ubrani w dres i koszulki polo tego samego koloru i wzoru lub
 - 6.2 wszyscy są ubrani w marynarkę, koszulę z kołnierzykiem, krawat (dla mężczyzn) oraz wizytowe spodnie tego samego koloru i wzoru, za wyjątkiem fizjoterapeuty, który może nosić dres i koszulkę polo.Oznacza to, że jeżeli trener zdejmie marynarkę lub bluzę od dresu, wszyscy pozostali członkowie zespołu muszą uczynić niezwłocznie to samo, aby utrzymać ten sam styl ubioru.
7. W odpowiednim czasie przed meczem sędziowie muszą przeprowadzić staranną kontrolę numerów zawodników z numerami określonymi w składzie zespołu w protokole zawodów. W ten sposób można wykryć nieprawidłowości, których późniejsze wykrycie mogłoby zakłócić przebieg meczu. Wymaga to (zgodnie z Przepisami Gry 2021-24), aby zawodnicy byli ubrani w stroje meczowe przez cały ceremoniał zawodów oraz oficjalną rozgrzewkę na siatce (Przepis 7.2.3).

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 w języku angielskim – dla zawodów międzynarodowych FIVB) 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 zastosowanych przez sędziów Przepisów gry.
4. Trener nie ma prawa podważać lub protestować przeciwko decyzjom podjętym przez komisję sędziowską. Trenerzy mogą prosić o regulaminowe przerwy w grze (przerwy na odpoczynek lub na zmianę zawodników) i jeżeli na tablicy wyników liczba regulaminowych przerw w grze i/lub wynik nie są widoczne lub są błędne, mogą zapytać o to sekretarza, gdy piłka jest poza grą.
5. Co do zasady, trener nie ma prawa przeszkadzać w grze lub pracy komisji sędziowskiej (sędziom prowadzącym oraz sędziom liniowym). Trener nie ma prawa wejść na boisko. Sędziowie powinni przypomnieć mu o tym Przepisie, jeśli to konieczne (Przepis 5.2.3.4).
6. Dozwolone są, o ile nie opóźniają meczu, krótkie i uprzejme prośby ze strony trenera do sędziego drugiego (lub ze strony trenera do sędziego rezerwowego) w celu podtrzymania płynnego tempa gry.
7. W rozgrywkach na terytorium Polski oficjalnym językiem komunikacji jest język polski.¹

Przepis 6 – Zdobycie punktu, wygranie seta i meczu

Jeśli wymiana zostaje przerwana w wyniku kontuzji zawodnika lub nastąpi inne zewnętrzne zdarzenie wpływające na grę, jest ona traktowana jako wymiana niezakończona. **Nie jest dozwolone** zgłaszanie próśb o regulaminowe przerwy w grze, z wyjątkiem zmiany wymuszonej kontuzją lub nakładania sankcji na zawodnika w trakcie tej wymuszonej przerwy. (Uwaga: W Przepisach Gry 2021-2024, przepis 15.11 – prośba o regulaminową przerwę w grze po wymianie niezakończonyj nie jest traktowana jako prośba nieuzasadniona a jest jedynie odrzucana).

Przepis 7 – Struktura gry

1. Kartka z ustawieniem początkowym musi być sprawdzona przez sędziego drugiego i sekretarza, zanim sekretarz wpisze ustawienie do protokołu zawodów. Muszą oni 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 musi zostać zwrócona do poprawy 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

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

ustawienia zespołów, jeśli jest to konieczne lub niezbędne, chyba, że w użyciu jest protokół elektroniczny i tablet dla sędziego drugiego umieszczony na słupku.

- 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.
- Jeżeli zespół popełni błąd ustawienia, po wykonaniu sygnalizacji błędu sędzia musi wskazać dwóch zawodników, którzy popełnili błąd. Jeśli zespół popełniający błąd nie potrafi skorygować swojego ustawienia, sędziowie powinni im pomóc poprzez grającego kapitana a następnie wymiana powinna się rozpocząć. Jeżeli grający kapitan zwróci się z prośbą o dodatkowe informacje na temat błędu, sędzia drugi powinien wyjąć z kieszeni kartki z ustawieniem początkowym lub sprawdzić na tablecie i wskazać grającemu kapitanowi na kartce lub na tablecie zawodników, którzy popełnili błąd ustawienia. W tym drugim przypadku, sędzia drugi powinien zasłonić ustawienie zespołu przeciwnego.
- Jeżeli zagrywka nie została wykonana przez prawidłowego zawodnika, np. został popełniony błąd rotacji, który został rozpoznany dopiero po zakończonej wymianie, która się rozpoczęła błędem rotacji, tylko jeden punkt powinien być przyznany zespołowi przyjmującemu (Przepis 7.7.1.1).
- W celu zminimalizowania odgwizdywanych przez sędziów błędów ustawienia i odzwierciedlenia rzeczywistych zmian pozycji zawodników, sędzia drugi powinien odgwizdać jedynie, jeśli zawodnik linii obrony jest całkowicie przed odpowiadającym mu zawodnikiem linii ataku w momencie uderzenia piłki przez zagrywającego. Pozycje na boisku określone są przez kontakt stóp z podłożem.
- Dla ułatwienia oceny błędu ustawienia pomiędzy zawodnikami tej samej linii, sędziowie muszą się upewnić czy środkowy zawodnik nie jest całkowicie bliżej linii bocznej niż sąsiadujący zawodnicy tej samej linii w momencie uderzenia piłki przez zawodnika zagrywającego.

Przepis 8 – Sytuacje w grze

- W momencie kontaktu piłki z podłożem, deformacja piłki powodująca jej kontakt z linią w którejkolwiek fazie jej styku z podłożem czyni ją piłką „w boisku”.
- Linki odciągające siatkę poza 9,5/10 m jej długości nie należą do siatki. To samo dotyczy słupków, linek oraz stanowiska sędziego. Oznacza to, że jeżeli piłka dotyka zewnętrznej części siatki poza taśmami bocznymi (9 m), dotyka ciała obcego i musi być odgwizdana i sygnalizowana jako piłka autowa.

Przepis 9 – Gra piłką

- 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).
 - 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 powtórzeniem wymiany.
- 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.
- 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.
- 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, jedną dłonią/palcami.
Sędzia pierwszy musi uważnie obserwować kiwki. Jeżeli piłka po wykonaniu kiwki nie odbija się, ale towarzyszy jej ruch całej ręki/jest rzucona lub jej kierunek jest zmieniony więcej niż raz (piłka kierowana), jest to błąd i musi być sankcjonowany.
- Należy zwrócić uwagę na to, że akcja bloku jest błędna, jeżeli zawodnik nie próbuje jedynie powstrzymać piłki przed przejściem na jego stronę, ale ją chwyta (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 odgwizdywane.

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 odbija się od zawodnika w kierunku przeciwnika lub jego wolnej strefy, w pobliżu sędziego drugiego, w takim przypadku sędzia drugi powinien odsunąć się 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 odzyskiwanej piłki.

Podobnie, jeśli piłka przechodzi za sędzią pierwszym w kierunku wolnej strefy przeciwnika, paneli reklamowych, trybun, sędzia pierwszy powinien dostosować pozycję swojego ciała w taki sposób, aby ustawienie stóp umożliwiło obrót całego ciała (nie tylko głowy i/lub klatki piersiowej). Główny powód, dla którego sędzia pierwszy powinien wykonać rekomendowany ruch, jest umożliwienie mu obserwacji między innymi:

- a. Błędów zawodnika grającego piłką
- b. Możliwych kontuzji zawodnika
- c. Tor lotu piłki w przypadku akcji jej odzyskiwania
- d. Zewnętrznego zdarzenia w polu gry

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 i zasygnalizować „piłka autowa”.

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 celowego ruchu w kierunku piłki** by zmienić tor jej lotu. Ta druga sytuacja powinna być uznana za błąd dotknięcia siatki.

Kiedy zawodnik ma przypadkowy kontakt z przeciwnikiem nie powinno być to traktowane automatycznie jako błąd, kiedy dwóch zawodników ma możliwość walki o piłkę. Kiedy przypadkowy kontakt powoduje dotknięcie siatki przez przeciwnika, nie powinno się tego traktować jako błąd któregośkolwiek zawodnika. 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.

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. Ze względu na wysoki poziom uczestniczących zespołów, gra w pobliżu siatki ma fundamentalne znaczenie i sędziowie muszą być uważni na przypadki błędów na siatce oraz wpływania na grę.

Błąd dotknięcia siatki jest, kiedy:

- siatka pomiędzy antenkami jest dotknięta przez zawodnika podczas akcji gry piłką lub próby gry piłką lub markowania gry piłką.

Wpływ na grę jest, kiedy:

- na naturalne odbicie piłki ma wpływ celowe zagranie przeciwnika wykonującego ruch w kierunku siatki, lub
 - siatka jest złapana i piłka jest wyrzucona od siatki (jak z procy), lub
 - zawodnik przeszkadza przeciwnikowi w ruchu w celu prawidłowego dosięgnięcia piłki, lub
 - linki zostaną zerwane poprzez kontakt/ich złapanie
6. W meczu pojawia się wiele kontaktów, ale sędzia powinien odgwizdać błąd zawodnikowi, jeśli wpłynął na grę lub zatrzymał możliwość gry przeciwnikowi (np. sędzia pierwszy w przypadku sięgania nad siatką, sędzia drugi w przypadku wkroczenia pod siatką). Wpływ na grę oznacza, że zawodnik uniemożliwia przeciwnikowi przemieszczanie się, grę piłką lub przeszkadza w trakcie próby gry piłką. Wpływ na grę może mieć miejsce nawet wtedy, kiedy nie ma fizycznego kontaktu między zawodnikami. Sędzia pierwszy ma prawo przerwać grę z powodu błędu zawodnika wkraczającego pod siatką i jeśli to konieczne, nałożyć na niego sankcję, jeśli jego zachowanie było celowe.
7. 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.

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. Dla światowych i oficjalnych zawodów FIVB przerwa pomiędzy zakończeniem wymiany a wykonaniem zagrywki trwa 15 sekund, w przypadku normalnego tempa gry (brak zmian, brak sankcji itd.). Jednakże, kluczowe jest 8 sekund na zagrywkę niż ta 15-sekundowa przerwa – sędzia pierwszy, kiedy uzna to za stosowne, w przypadku wyjątkowo długiej wymiany, może wstrzymać się chwilę z gwizdkiem. Ten wydłużony czas pozwoli zawodnikom odpocząć.
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 dla danych zawodów.
3. Sędzia pierwszy oraz odpowiedni sędziowie liniowi 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 musi być całkowicie w strefie zagrywki w momencie dotknięcia piłki (lub stopa mająca ostatni kontakt z podłożem musi być całkowicie wewnątrz strefy zagrywki w momencie odbicia się).
4. Jeśli wystąpi opóźnienie lub upomnienie za niesportowe zachowanie lub zostanie nałożona sankcja lub wystąpi wyjątkowa sytuacja, zegar zagrywki, jeśli jest używany, zostanie zatrzymany, zresetowany i będzie ponownie ustawiony na 8 sekund od gwizdka sędziego pierwszego. Operator zegara zagrywki musi być świadomy tego obowiązku.
5. Zasłona: jeśli piłka z zagrywki jest wyraźnie widoczna w trakcie jej lotu dopóki nie przekroczy siatki w kierunku przeciwnika, nie jest to uznawane za błąd zasłony.
6. Sędzia pierwszy nie może zezwolić na wykonanie zagrywki, jeżeli w drużynie 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. Patrz punkt 4 od kiedy mierzone jest 8 sekund na wykonanie zagrywki.
7. Sędziowie za każdym razem muszą rozważnie stosować regułę 15 sekund i jeśli widzą zawodnika wykonującego zagrywkę kiedy zegar skończył odliczanie, powinni zezwolić na wykonanie zagrywki i sztucznie nie karać. To dotyczy również operatora zegara, który powinien zatrzymać zegar kiedy zawodnik rozpoczyna swój ruch do wykonania zagrywki. Zdrowy rozsądek jest niezbędny przy stosowaniu tej zasady, celem nie jest „karanie” zagrywającego tylko zminimalizowanie czasu pomiędzy wymianami.

Przepis 13 – Atak

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

Przepis 14 – Blok

1. Zawodnik blokujący ma prawo blokować 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 (atakującego) 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, to uniemożliwia przeciwnikowi (atakującemu) wykonanie akcji.

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

Regulaminowe przerwy w grze to przerwy na odpoczynek i zmiany. Mogą mieć one miejsce kiedy piłka jest poza grą i przed gwizdkiem sędziego pierwszego na zagrywkę. 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 Przepisy Gry 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, sędzia, 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 dla odpoczynku 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 dla odpoczynku przy użyciu tabletu (chyba, że sekretarz wcisnął przycisk „ROZPOCZĘCIE WYMIANY”).
 - 1.3 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 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 dla 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.

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.

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 rodzaju używanego protokołu
 - 2.2 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 powinni 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.

Podczas używania protokołu elektronicznego kilka zmian może być dokonanych w tym samym czasie, żeby przyspieszyć grę. Sędzia drugi może zezwolić na swobodne zmiany używając tej metody.
 - 2.3 Bardzo ważne jest, aby zawodnicy poruszali się szybko i spokojnie.

Zgodnie z aktualną metodą, przypadki nakładania sankcji za opóźnianie gry z powodu braku gotowości zawodników do wejścia na boisko, powinny być zminimalizowane.

Jeśli zawodnik wejdzie do strefy zmian w momencie gwizdka sędziego pierwszego na zagrywkę, sędzia drugi wycofuje zawodnika gestem ręki a wymiana nie powinna zostać przerwana poprzez użycie sygnalizatora.

3. W razie kontuzji sędziowie powinni przerwać grę i umożliwić pomocy medycznej wejście na boisko. Jeśli zawodnik jest kontuzjowany 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. Poważne kontuzje obejmują urazy głowy, krwawienie lub urazy stawów (głównie w grze przy siatce). Drobne kontuzje (uderzenia nie obejmujące głowy lub krwawienia) nie powinny skutkować przerwaniem wymiany, tak aby unikać symulacji kontuzji mogącej stwarzać przewagę dla drużyny.

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. Rekomenduje się, aby sędziowie uważnie przestudowali i zrozumieli 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 oddzielnym 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 prośb o regulaminowe przerwy w grze, w czasie między jedną wymianą zakończoną a rozpoczęciem kolejnej wymiany, jeśli uprzednio podczas tej przerwy w grze, miało miejsce odrzucenie prośby 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. Zespół nie ma prawa zgłaszać prośby o kolejną przerwę na odpoczynek lub o zmianę zawodników (za wyjątkiem zmiany narzuconej lub przymusowej zmiany zawodnika spowodowanej kontuzją lub zmianą narzuconą sankcjonowanego zawodnika) przed wznowieniem gry i zakończeniem tej wymiany.
8. W przypadku przerwanej wymiany nieuzasadnione jest zgłaszanie prośby o regulaminową przerwę w grze przed zakończeniem następczej wymiany zakończonej, za wyjątkiem przymusowej zmiany kontuzjowanego lub sankcjonowanego zawodnika (Przepis 15.2).
9. Kontuzjowany, chory, wykluczony lub zdyskwalifikowany zawodnik musi być w pierwszej kolejności zmieniony regulaminowo. Jeśli jest to niemożliwe, zespół ma prawo przeprowadzić ZMIANĘ NARZUCONĄ, korzystając z zawodnika znajdującego się na ławce, za wyjątkiem zawodników libero i zawodników zastąpionych przez libero. Należy zwrócić uwagę, że skorzystanie ze zmiany narzuconej nie jest obowiązkowe, a jest MOŻLIWOŚCIĄ, z której można skorzystać lub nie.

Przepis 16 – Opóźniania gry i prośby nieuzasadnione

1. Sędzia musi doskonale znać różnice pomiędzy prośbą nieuzasadnioną a opóźnianiem gry.
Przykłady sytuacji, które powinny być traktowane jako prośby nieuzasadnione w przypadku wystąpienia w zespole po raz pierwszy w meczu:
 - prośba (ustnie i/lub przez sygnalizację ręczną) o przerwę dla odpoczynku zgłoszona przez asystenta trenera,
 - prośba o przerwę dla odpoczynku po gwizdku sędziego pierwszego na kolejną zagrywkę lub w trakcie wymiany,
 - pierwsza prośba: o siódmą zmianę regulaminową zawodnika lub o trzecią przerwę dla odpoczynku
 - prośba o drugą zmianę zawodnika przed końcem kolejnej wymiany zakończonej (za wyjątkiem: wymuszonej zmiany za chorego/kontuzjowanego/sankcjonowanego zawodnika).

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:

- jakkolwiek ponowna prośba nieuzasadniona, bez względu na typ pierwszej z nich,
- prośba o zmianę nieregulaminową i ten błąd został zauważony przed kolejną zagrywką,
- opóźnianie gry poprzez prośzenie sędziego o zgodę na zawiązanie obuwia, które uznane jest przez sędziów jako celowe opóźnianie gry,
- ponowne spóźnione (po gwizdku sędziego na zagrywkę, ale przed uderzeniem piłki) zastąpienie Libero
- prośba do sędziów o wytarcie podłogi, które jest uznane jako celowe opóźnianie gry,
- niedokonanie zastąpienia Libero, który wykonał rotację do pozycji nr 4 a sędziowie zmuszeni byli przypomnieć zespołowi o tym obowiązku i ta sytuacja spowodowała opóźnienie gry.

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

Znaczna część przypadków „opóźnień” wynikających z próśb o wycieranie podłogi wynika z braku aktywności szybkich moppersów. Dlatego też sędziowie powinni odpowiednio przed meczem przygotować szybkich moppersów, aby ci pracowali szybko i wbiegali na boisko w momencie zakończenia każdej wymiany, co nie będzie powodowało próśb zawodników o wytarcie podłogi – w związku tym zostaną zminimalizowane upomnienia za opóźnianie gry i sankcje. W trakcie meczu. Sędzia pierwszy w szczególności musi być aktywny zarządzając pracą moppersów, bez akceptowania próśb od zawodników. 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 opóźnianiem gry I, jeśli to konieczne, nałożenie sankcji za opóźnienie gry za tę akcję. 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.

3. Wycieranie podłogi

Podstawowym celem omawianej procedury jest zapewnienie bezpieczeństwa zawodników, sprawnego przebiegu gry oraz zapobieganie konieczności wycierania podłogi przez samych zawodników. Tylko szybcy moppersi są zobowiązani do zapewnienia czystości boiska i wycierania ewentualnym mokrych plam.

3.1 Moppersi i ich wyposażenie

3.1.1 Moppersi

Dwóch moppersów na boisko x dwa boiska = łącznie 4 moppersów

3.1.2 Wyposażenie moppersów

Osiem chłonnych ręczników (minimalny wymiar 40 cm x 40 cm, maksymalny wymiar 40 cm x 80 cm)

3.1.3 rozmieszczenie moppersów

- 3.1.3.1 dwóch szybkich moppersów na boisko (łącznie 4). Dwóch siedzących na małych krzeselkach po obu stronach stolika sekretarza i dwóch siedzących na małych krzeselkach na końcu każdej ławki rezerwowych (lub w miejscu wskazanym na diagramie)

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 musi wbiec do mokrej plamy.

Jeżeli na boisku jest więcej niż jedna plama dla danego moppersa, najwyższy priorytet ma plama w strefie ataku. Mokre plamy w strefie obrony lub poza boiskiem są wycierane w drugiej kolejności.

- 3.2.1.2 Natychmiast, po szybkim wycieraniu, moppersi muszą powrócić na swoje właściwe pozycje.

- 3.2.1.3 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 „wolną pracą” moppersi nie mogą opóźniać gry.

- 3.2.1.4 Sędziowie nie angażują się w pracę moppersów. Jednakże sędzia pierwszy ma prawo regulować ich pracę, tylko w przypadku, gdy gra jest zakłócana przez moppersów lub gdy nie wykonują swojej pracy właściwie.

- 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 ławką rezerwowych zespołu, 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.

W niektórych międzynarodowych zawodach może być zastosowany inny system wycierania podłogi. To który system będzie używany, określają wytyczne dla danych zawodów (Playbook).

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 zagrywki, odpowiedni sędzia odgwiżdże błąd ustawienia.

Przepis 18 – Przerwy i zmiana 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 w wózkach na piłki poza każdym boiskiem. Te piłki nie mogą być używane przez zawodników do rozgrzewania się. 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.
3. Po zakończeniu każdego seta, zespoły powinny zmienić strony boiska po gwizdku i sygnalizacji sędziego pierwszego. (Po zakończeniu każdego seta, sędzia pierwszy nie może kierować zawodników na linię końcową przed zmianą stron boiska. W celu uniknięcia sztucznych opóźnień i zapewniając płynność gry, musi wykonać ręczną sygnalizację zmiany stron boiska, niezwłocznie po ręcznej sygnalizacji zakończenia seta).
4. W niektórych zawodach, zespoły nie będą zmieniały stron boiska, w celu zminimalizowania potencjalnych zakażeń spowodowanych COVID-19.

Przepis 19 – Zawodnik Libero

1. W przypadku, kiedy zespół posiada dwóch zawodników Libero, podstawowy Libero powinien być wpisany w pierwszej z dwóch specjalnie do tego zarezerwowanych rubryk w protokole zawodów, zanim trener/kapitan podpiszą protokół.
2. Dwaj zawodnicy Libero mogą mieć stroje różnego koloru i wzoru od siebie i reszty zespołu (Przepis 19.2).
3. Zawodnik Libero może pełnić funkcję kapitana lub grającego kapitana zespołu (Przepis 19.4.2.5).
4. Konsekwencje nieregularnego zastąpienia Libero są takie same jak zmiany nieregularnej.
5. 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, którykolwiek 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 wyznaczania nowego zawodnika Libero, dowolny zawodnik, który nie znajduje się na boisku **w momencie ponownego wyznaczenia** (z wyjątkiem zawodnika zastępującego Libero oraz dotychczasowego Libero, który został wcześniej zgłoszony jako niezdolny do gry), może zostać nowym Libero! Należy pamiętać, że ponowne wyznaczenie nowego Libero jest wyborem, z którego trener może skorzystać lub nie.

6. 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 – w tym przepisie nie ma wyrażenia „po wykonaniu zagrywki”. Oznacza to, że asystent sekretarza powinien poinformować sędziów o błędnym zastąpieniu Libero **natychmiast po jego wystąpieniu**, a przepis 7.7.2 powinien być zastosowany tylko, w przypadku, gdy asystent sekretarza to przeoczył, a wymiana (lub więcej) została rozegrana.
7. 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) lub kiedy 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 trenera zespołu, 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 zostanie zgłoszony jako niezdolny do gry, to w pierwszej kolejności zawodnik, którego Libero zastąpił, musi powrócić na boisko, następnie po jednej wymianie zakończony 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 oficjeli, 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 trenerskiego czy medycznego. 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, to sędzia pierwszy musi rygorystycznie nakładać właściwe sankcje. **Widowiskiem ma być gra na boisku, a nie sprawy poboczne, które przesłaniają główny cel, jakim jest czerpanie rozrywki publiczności ze spektakularnej gry. Trenerzy nie są głównymi aktorami 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 właściwą kartkę (kartki), mówiąc: „Nakładam karę z powodu...” lub „Wykluczam/dyskwalifikuję Panią/Pana za ...”.

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 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.
 - 3.2 Członek zespołu nieobecny na boisku:

Sędzia pierwszy gwizdże, przywołuje do swojego stanowiska grającego kapitana i mówi: „Nakładam na zawodnika numer ... (lub trenera, itd.) karę (lub wykluczam/dyskwalifikuję zawodnika nr ... (lub trenera, itd.)”. 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.
 - 3.3 W tej sytuacji sędziowie i sekretarz muszą współpracować w celu zapisania poprawnych danych (członek zespołu i poziom sankcji) w protokole zawodów.
 - 3.4 Nałożenie sankcji pomiędzy setami:

W przypadku kary, sędzia pierwszy powinien pokazać czerwoną kartkę 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).
 - 3.5 Nałożenie sankcji na członków przeciwnych zespołów w tym samym czasie
Jeżeli sankcje muszą być nałożone na oba zespoły w tym samym czasie, członkowie obu zespołów powinni być wezwani do stanowiska sędziego, a nałożenie sankcji powinno być przeprowadzone jak poniżej:
Jeśli obie sankcje są na tym samym poziomie, wymagana kartka(kartki) musi być w pierwszej kolejności pokazana członkowi zespołu zagrywającego. Po odnotowaniu pierwszej sankcji, taka sama sankcja musi zostać nałożona na członka zespołu przyjmującego. W każdym przypadku, takie podwójne sankcjonowanie dwóch przeciwników w tym samym czasie, traktowane jest jako jednoczesne sankcje!

Zatem podwójna kara przy wyniku 24-25 nie powodowałaby zakończenia seta wynikiem 24-26, ale wynik byłby 25-26. Powyższy sposób liczenia ma zastosowanie tylko kiedy oba zespoły są karane jednocześnie (czerwona kartka).

Jeśli jeden z przeciwników musi otrzymać wyższą sankcję, to wyższa sankcja musi zostać nałożona jako pierwsza poprzez pokazanie wymaganej kartki (kartek) właściwemu członkowi zespołu. Po nałożeniu i odnotowaniu pierwszej (wyższej) sankcji, należy nałożyć i odnotować sankcję na przeciwnika.

- 3.6 wykluczeni lub zdyskwalifikowani zawodnicy muszą opuścić pole gry oraz obszar kontrolowany 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 23 – Sędzia pierwszy

1. Sędzia pierwszy musi zawsze współpracować z członkami komisji sędziowskiej (sędzią drugim, sędzią challenge, sekretarzem, sędziami liniowymi). Musi im pozwalać na pracę w ramach ich kompetencji i obowiązków.
Na przykład: po gwizdku kończącym wymianę, powinien natychmiast spojrzeć na innych członków komisji sędziowskiej (i dopiero wówczas podjąć ostateczną decyzję używając oficjalnej sygnalizacji ręcznej):
 - Kiedy rozstrzyga, czy piłka była w boisku czy na aucie, 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 pokazuje błąd lub udziela zgody na regulaminową przerwę w grze zgłaszaną w ostatnim momencie.
2. Ocena, czy piłka „autowa” została wcześniej dotknięta przez blokującego lub dowolnego zawodnika na boisku 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).
3. Sędzia pierwszy musi mieć zawsze pewność, że sędzia drugi i sekretarz mają wystarczająco dużo czasu na czynności administracyjne i zapis w protokole. 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 (np. błąd ustawienia, dotknięcie siatki itd.).
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 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 (lub powiedzieć przez zestaw słuchawkowy), aby poinformować go o tym fakcie. Jedynie sędzia pierwszy może nakładać sankcje.

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, sędzia drugi przejmie jego obowiązki.
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 antence 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 odgwizdże ten błąd, obaj mogą decydować indywidualnie lub jednocześnie). Dodatkowo, w podobnym przypadku, gdy sędzia drugi

może pomóc sędziemu pierwszemu odgwizdując niezauważony błąd piłki w boisku. Sędzia drugi może również odgwizdać błąd spełnionego ataku po wystawie libero palcami sposobem górnym z własnej strefy ataku, ale tylko wtedy kiedy jest to oczywisty błąd a sędzia pierwszy nie jest w dobrej pozycji by go zauważyć.

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.
Sędzia nie powinien ustnie lub gestem kierować żadnego z zawodników na ich wskazane pozycje. 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. Sędzia drugi musi zwracać uwagę na fakt, że wolna strefa powinna zawsze być wolna od jakichkolwiek przeszkód, które mogą spowodować kontuzję członka zespołu (butelki z napojami, apteczka, tabliczki do zmian itd.).
5. 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 blisko 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 sprawdzić, czy któryś z Libero nie zamierza „po cichu” dokonać zastąpienia,
 - aby sprawdzić ustawienie zespołu poprzez przeliczenie ilości zawodników, tak by sześciu z nich powróciło na boisko po przerwie na odpoczynek.
6. Jeśli w czasie meczu sędzia drugi zaobserwuje niesportowe zachowanie (gesty lub słowa) pomiędzy zawodnikami drużyn 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.

Sędzia rezerwowi

Sędzia rezerwowi 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.
3. Sprawdzenie poprawności działania tabletek dla zespołów, o ile są używane.
4. Sprawdzenie działania sygnalizatorów przed i pomiędzy setami, jeśli jest problem.
5. Pomoc sędziemu drugiemu w utrzymaniu porządku w wolnej strefie.
6. Nadzorowanie zawodników rezerwowych w polu rozgrzewki i na ławce rezerwowych.
7. Przekazanie sędziemu drugiemu czterech piłek meczowych bezpośrednio po zakończeniu prezentacji zawodników ustawienia początkowego.
8. Przekazanie sędziemu drugiemu piłki meczowej, gdy ten zakończy sprawdzanie ustawienia zawodników.
9. Pomoc sędziemu drugiemu w kierowaniu pracą moppersów i sekretarza.

W przypadku, kiedy ławki rezerwowych znajdują się za sędzią pierwszym, specjalne wytyczne dla pracy sędziów rezerwowych (SR1 i SR2) będą określone w wytycznych dla danych zawodów (Playbook).

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 tabletek, 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 FIVB nominowani na zawody FIVB zobowiązani są do szczegółowego zapoznania się z wytycznymi challenge zatwierdzonymi dla poszczególnych 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. „piłka w boisku lub piłka autowa”, „dotknięcie siatki”, „dotknięcie antenki”, „błąd stóp zawodnika zagrywającego”, „błąd stóp zawodnika linii obrony”, „dotknięcie piłki w bloku”, „przejście linii środkowej” itd. W trakcie procedury challenge wymagana jest następująca kolejność przekazywania informacji do sędziego challenge: **Kto – Co – Kiedy**. Na przykład: **„Challenge dla drużyny Włoch – dotknięcie siatki – w środku wymiany.”**
4. Challenge „piłka w boisku” lub „piłka autowej” powinien być oceniany przez sędziego challenge poprzez automatyczny program dostarczony przez obsługę systemu challenge.
5. Jeśli na pojedynczej dostępnej klatce nie jest możliwe 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.
6. Jeśli sędzia przerwie wymianę odgwiszując błąd (za wyjątkiem „piłka w boisku” lub „piłka autowa”), który w konsekwencji challenge zostanie uznany jako błędna **DECYZJA**, wtedy wymiana musi zostać powtórzona z powodu błędu sędziego.
7. 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 czy, przewidywać 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.
8. 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 (wcześniejszy niż ten będący przedmiotem challenge), wtedy ten wcześniejszy błąd jest przedstawiany przez sędziego challenge jako rozstrzygający wymianę.
9. 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.

Przepis 25 – Sekretarz

1. Praca sekretarza jest bardzo ważna, szczególnie podczas meczy międzynarodowych, gdzie członkowie komisji sędziowskiej i zespołów pochodzą z różnych krajów. Wszyscy sędziowie międzynarodowi FIVB i sędziowie liniowi muszą wiedzieć, jak wypełnić protokół zawodów i – jeśli to konieczne – muszą być zdolni do wykonywania 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 powiadomić o tym sędziego drugiego).
 - 2.2 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 tabletek.
 - 2.3 Musi bardzo uważnie współpracować z sędzią drugim podczas procesu zmiany:

Sędzia drugi zezwala na przeprowadzenie zmiany zawodników krzyżując ręce, chyba że sekretarz zgłosi zmianę jako nieregulaminową.

W momencie, gdy sędzia drugi zajął swoją pozycję kończąc w ten sposób procedurę zmiany, sekretarz musi skoncentrować się na sprawdzeniu, czy zagrywa zawodnik zgodnie z porządkiem rotacji. Jeśli tak nie jest, musi natychmiast zatrzymać grę przez naciśnięcia sygnalizatora, **natychmiast po wykonaniu zagrywki**.

Sekretarz musi patrzeć na zmieniającego zawodnika w strefie zmian i porównać numer na jego koszulce z numerem na tabliczce do zmian trzymaną w dłoni i 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 i 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 wpisać do protokołu właściwą sankcję w tabeli kary. Sędzia drugi musi sprawdzić zapis sankcji przez sekretarza.

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. Sekretarz patrzy na numer na tabliczce do zmian (jeśli jest używana) i na numer zawodnika na koszulce. Jeśli zmiana jest regulaminowa, sekretarz rozpoczyna zapis zmiany w protokole, a następnie na zakończenie czynności, podnosi obie ręce do góry. **Pamiętaj, stosuje się ją do wszystkich zmian.**

Na zawodach, gdzie używane są tablety wraz z dodatkowymi urządzeniami, 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 czasie. Nadal wymagane jest podniesienie dwóch rąk po zakończeniu wszystkich zmian, 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.

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.

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 26 – 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) i sprawdza czy zastąpienia libero w meczu są prawidłowe czy nie.
 - 2.2 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 każdej z drużyn.
 - 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.

Przepis 27 – Sędziowie liniowi

1. Praca sędziów liniowych jest bardzo ważna w szczególności podczas meczów międzynarodowych o wysokim poziomie. Wszyscy sędziowie muszą być także zaznajomieni z praktyczną pracą sędziów liniowych, w przypadku kiedy są nominowani jako sędziowie liniowi podczas meczów międzynarodowych.
2. Organizatorzy muszą zapewnić każdemu sędziemu liniowemu jednakowe chorągiewki. Kolor chorągiewek musi kontrastować z kolorem boiska. Dla światowych i oficjalnych zawodów FIVB kolor chorągiewki powinien być czerwony lub żółty.
3. Sędziowie liniowi:
 - 3.1 Muszą być obecni w polu gry lub pokoju, gdzie będzie przeprowadzany alkotest, w strojach sędziowskich 60 minut przed rozpoczęciem meczu.
 - 3.2 Muszą sygnalizować
 - „piłki w boisku” lub „piłki autowe” w pobliżu linii, za którą odpowiadają,
 - błędy zagrywki opisane w Przepisie 12.4.3.
 - 3.3 Jeśli piłka dotknie antenki, przejdzie nad nią lub poza nią w kierunku boiska przeciwnika, sędzia liniowy musi zasygnalizować błąd, zwracając się w kierunku piłki.
 - 3.4 Błędy powinny być sygnalizowane w sposób wyraźny, aby sędzia pierwszy bez wątplenia widział ich sygnalizację.

- 3.5 W przypadku korzystania z systemu challenge z kamerami ustawionymi wzdłuż linii boiska **REKOMENDUJE SIĘ** sędziom liniowym zajmowanie takiej pozycji, która nie będzie zasłaniała widoku z kamer tzn. około 0,2 – 0,3 m z boku linii. Na przykład, na pozycji 4 ustawienie powinno być 20 cm od linii końcowej, aby umożliwić najlepszy obraz zbliżającej się piłki. W ten sposób kamera challenge nie jest zasłonięta. (Uwaga: nie wszystkie pozycje sędziów liniowych są związane z ustawieniem kamer).
4. Sędzia liniowy powinien odprężać się pomiędzy wymianami.
5. Sędziowie liniowi na czas przerw na odpoczynek oraz przerw technicznych powinni opuszczać swoją pozycję i stawać za panelami reklamowymi przy odpowiadającym mu narożniku pola gry.

Przepis 28 – Oficjalna sygnalizacja ręczna

1. Sędziowie muszą używać wyłącznie oficjalnej sygnalizacji ręcznej. 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. **Decyzja sędziego pierwszego.** Sędzia pierwszy odgwizduje 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. Oczekuje się 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 obu stronny.** Obaj sędziowie są uprawnieni do odgwizdania takich przypadków oraz zasygnalizowania wymiany powtórzonej (np. piłka tocząca się w kierunku boiska, zawodnik kontuzjowany podczas wymiany, itd.), jednak to zadaniem sędziego pierwszego jest wskazanie 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, ale następnie sędzia pierwszy musi zdecydować, jaką podjąć decyzję w wyniku zakończonej wymiany. Tylko sędzia pierwszy wskazuje „błąd obu stronny” 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, która popełniła 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 lub wpływem 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 / sygnał 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 / sygnału 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 część 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 być użyta ręczna sygnalizacja „piłka autowa” i sędzia pierwszy powinien 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.
Podczas międzynarodowych meczów stojących na wysokim poziomie, gdzie szybkość ataku może wynosić 100 – 120 km/godz. bardzo ważne jest, aby sędziowie liniowi koncentrowali 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 pionowej płaszczyzny siatki, wtedy:
- 14.1 Jeśli ten sam zawodnik, który ostatni dotknął piłki, dotyka jej ponownie, używa się sygnalizacji ręcznej „podwójne odbicie”;
- 14.2 Jeśli inny gracz dotyka piłki, sygnalizacja ręczna to „cztery odbicia”.

ZARZĄDZANIE GRĄ

PROCEDURY SĘDZIOWSKIE – PRZED, PODCZAS I PO MECZU

Poniższe informacje mogą być przedmiotem zmiany w zależności od zawodów i innych wymogów zapewniających bezpieczeństwo uczestników.

1. Przed meczem

- 1.1 Sędziowie muszą być obecni w strojach sędziowskich przynajmniej 60 minut przed zaplanowaną godziną rozpoczęcia każdego meczu.
- 1.2 Sędziowie: pierwszy, drugi, challenge, rezerwowi jak również sekretarze i liniowi powinni poddać się alkokotestowi (o ile jest stosowany), wykonywanemu przez lekarza zawodów.
- 1.3 Jeśli sędzia pierwszy nie przybył we właściwym czasie, procedurę meczową powinien rozpocząć sędzia drugi po uzyskaniu zgody Delegata Technicznego FIVB.
- 1.4 Jeśli sędzia pierwszy nie przybył, nie zaliczył badania alkokotestem lub ze względów medycznych nie jest w stanie prowadzić meczu, sędzia drugi powinien poprowadzić mecz jako sędzia pierwszy, a sędzia rezerwowi powinien zająć miejsce sędziego drugiego. W przypadku, gdy nie ma sędziego rezerwowego, organizator wspólnie z nowo wyznaczonym sędzią pierwszym, muszą zdecydować kto będzie sędzią drugim.

2. Podczas meczu:

- 2.1 W momencie zagrywki sędzia drugi musi być po stronie zespołu przyjmującego. Po wykonaniu zagrywki może poruszać się wokół słupka, żeby zająć właściwą pozycję podczas ataku, jego pozycja powinna być po stronie zespołu broniącego/blokującego. Podczas meczu musi więc ciągle zmieniać swoją pozycję.
- 2.2 Sędzia pierwszy obserwuje piłkę i jej kontakt z zawodnikiem (zawodnikami) lub wyposażeniem i przedmiotami. W rezultacie to on sprawdza poprawność odbicia piłki. W chwili ataku patrzy bezpośrednio na zawodnika atakującego oraz 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 wskazać właściwych zawodników, którzy go popełnili. Sędzia drugi, utrzymując przebieg gry, może, jeśli to konieczne, pokazać grającemu kapitanowi aktualną pozycję jego zespołu na kartce z ustawieniem lub na tablecie.
- 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 POWTÓRKI

Podczas światowych i oficjalnych zawodów FIVB, realizator transmisji TV może prosić o czas na emisję powtórek. Konieczne jest zainstalowanie elektrycznej lampki, umocowanej na słupku, na wprost sędziego pierwszego, podłączonej do operatora transmisji TV, który daje sygnał do zapalenia lampki na czas niezbędny do emisji powtórki poprzedniej akcji.

Jednakże, mogą wystąpić wyjątkowo spektakularne akcje, które TV może chcieć powtarzać kilka razy, dlatego zaleca się, aby w tych przypadkach, sędzia pierwszy nie wznowił meczu zbyt szybko. Sędziowie mają obowiązek zezwolić na pokazywanie sportowych emocji związanych ze wspaniałą grą. Aby zapobiec sytuacji, gdy gwizdek na zagrywkę został wykonany a powtórka jest wciąż prezentowana, zaleca się, aby sędzia pierwszy sprawdzał sytuację na ekranie zainstalowanym w hali (o ile jest używany).

2.6 PRZERWY

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

ZESPOŁY: Zespoły wspólnie zmieniają boiska na polecenie sędziego pierwszego. Kiedy zawodnicy miną linię słupków podtrzymujących siatkę, kierują się bezpośrednio do ławki swojego zespołu.

SEKRETARZ: W chwili, gdy sędzia gwizdże kończąc ostatnią wymianę w secie, sekretarz musi włączyć stoper, aby odmierzyć czas przerwy.

2'30 – sędzia drugi gwizdże lub sekretarz włącza sygnalizator.

ZESPOŁY: Na polecenie sędziego drugiego, sześciu zawodników wpisanych na kartce z ustawieniem wchodzi bezpośrednio na boisko.

SEDZIOWIE: Sędzia drugi sprawdza ustawienie zawodników a następnie zezwala grającemu zawodnikowi Libero na wejście na boisko.

3'00 – Sędzia pierwszy gwizdże na zagrywkę

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.

2'30 – sędzia drugi gwizdże lub sekretarz włącza sygnalizator.

ZESPOŁY: Zespoły wspólnie zmieniają boiska na polecenie sędziego pierwszego. Kiedy zawodnicy miną linię słupków podtrzymujących siatkę, kierują się bezpośrednio do ławki swojego zespołu. Na polecenie sędziego drugiego sześciu zawodników zapisanych na kartce z ustawieniem wchodzi bezpośrednio na boisko.

SEDZIOWIE: Sędzia drugi sprawdza ustawienie zawodników a następnie zezwala grającemu zawodnikowi Libero na wejście na boisko i podaje piłkę zawodnikowi zagrywającemu.

3'00 – Sędzia pierwszy gwizdże, zezwalając na wykonanie pierwszej zagrywki w secie.

Kiedy prowadzący zespół zdobywa 8 punkt:

ZESPOŁY: Zespoły wspólnie zmieniają boiska na polecenie sędziego pierwszego. Kiedy zawodnicy miną linię słupków podtrzymujących siatkę, kierują się bezpośrednio do ławki swojego zespołu.

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

Podczas przerw na odpoczynek, przerw między setami, sędzia drugi nakazuje zawodnikom, by przemieścili się w pobliże ławek.

3. Po meczu

Dwaj sędziowie stają z przodu stanowiska sędziego. Sędzia pierwszy gwizdże, oba zespoły albo machają do siebie nawzajem z linii końcowej lub idą wzdłuż linii bocznej w stronę sędziów, podają im ręce, następnie idą wzdłuż siatki podając ręce przeciwnikom i wracają do swoich ławek. Sędziowie pierwszy i drugi idą wzdłuż siatki do stolika sekretarza, sprawdzają protokół zawodów, podpisują go i dziękują sekretarzowi i sędziom liniowym za ich pracę.

W tym momencie praca sędziów nie jest zakończona. Nawet po tym, jak odgwizdali zakończenie meczu, muszą kontrolować zachowanie zespołów! Tak długo jak zespoły pozostają w obszarze kontrolowanym, każde niesportowe zachowanie musi być kontrolowane i zgłoszone do Delegata Technicznego FIVB oraz zapisane w protokole w rubryce „Uwagi” lub w oddzielnym raporcie.