

***OFICJALNE PRZEPISY  
GRY  
W PIŁKĘ SIATKOWĄ***

***2005 - 2008***

**Polski Związek Piłki Siatkowej  
lipiec 2005**

**OFICJALNE PRZEPISY GRY W PIŁKĘ SIATKOWĄ  
ZATWIERDZONE PRZEZ FIVB**

# SPIS TREŚCI

- **OPIS GRY**
- **CZĘŚĆ I :  
FILOZOFIA PRZEPISÓW GRY I SĘDZIOWANIA ZAWODÓW**
- **CZĘŚĆ II :  
SEKCJA I – GRA**

## Rozdział Pierwszy

### Warunki gry i wyposażenie

- 1. Pole gry**
  - 1.1. Wymiary
  - 1.2. Powierzchnia boiska
  - 1.3. Linie boiska
  - 1.4. Pola boiska
  - 1.5. Temperatura
  - 1.6. Oświetlenie
- 2. Siatka i słupki**
  - 2.1. Wysokość siatki
  - 2.2. Struktura siatki
  - 2.3. Taśmy boczne
  - 2.4. Antenki
  - 2.5. Słupki
  - 2.6. Wyposażenie dodatkowe
- 3. Piłki**
  - 3.1. Charakterystyka
  - 3.2. Podobieństwo piłek
  - 3.3. Używanie trzech piłek

## Rozdział Drugi

### Uczestnicy zawodów

- 4. Zespoły**
  - 4.1. Skład zespołu
  - 4.2. Rozmieszczenie zespołu
  - 4.3. Ubiór i wyposażenie zespołu
  - 4.4. Zmiany ubioru
  - 4.5. Zabronione przedmioty
- 5. Osoby prowadzące zespół**
  - 5.1. Kapitan
  - 5.2. Trener
  - 5.3. Asystent trenera

## Rozdział Trzeci

### Charakterystyka gry

#### 6. Zdobycie punktu, wygranie seta i wygranie spotkania

- 6.1. Zdobycie punktu
- 6.2. Wygranie seta
- 6.3. Wygranie spotkania
- 6.4. Walkower, zespół zdekompletowany

#### 7. Struktura gry

- 7.1. Losowanie
- 7.2. Rozgrzewka
- 7.3. Ustawienie początkowe zespołu
- 7.4. Ustawienie w czasie gry
- 7.5. Błąd ustawienia
- 7.6. Zmiana pozycji zawodników ( rotacja )
- 7.7. Błąd rotacji

## Rozdział Czwarty

### Przebieg gry

#### 8. Sytuacje w grze

- 8.1. Piłka w grze
- 8.2. Piłka poza grą
- 8.3. Piłka w boisku
- 8.4. Piłka autowa

#### 9. Odbicie piłki

- 9.1. Odbicia piłki przez zespół
- 9.2. Charakterystyka odbicia piłki
- 9.3. Błędy odbicia piłki

#### 10. Piłka przy siatce

- 10.1. Przejście piłki nad siatką
- 10.2. Piłka dotykająca siatki
- 10.3. Piłka w siatce

#### 11. Zawodnik przy siatce

- 11.1. Sięganie nad siatką na przeciwną stronę
- 11.2. Przejście pod siatką
- 11.3. Kontakt z siatką
- 11.4. Błędy zawodnika przy siatce

#### 12. Zagrywka

- 12.1. Pierwsza zagrywka w secie
- 12.2. Kolejność zagrywek
- 12.3. Zezwolenie na wykonanie zagrywki
- 12.4. Wykonanie zagrywki
- 12.5. Zasłona
- 12.6. Błędy podczas wykonywania zagrywki
- 12.7. Błędy po wykonaniu zagrywki i błędy ustawienia

**13. Atak**

- 13.1. Atak
- 13.2. Ograniczenia dotyczące ataku
- 13.3. Błędy ataku

**14. Blok**

- 14.1. Blokowanie
- 14.2. Dotknięcie piłki w bloku
- 14.3. Blokowanie po stronie przeciwnika
- 14.4. Blok i kolejne odbicia zespołu
- 14.5. Blokowanie zagrywki
- 14.6. Błędy bloku

**Rozdział Piąty****Przerwy i opóźnienia gry****15. Regulaminowe przerwy w grze**

- 15.1. Ilość przerw regulaminowych
- 15.2. Prośba o przerwę regulaminową
- 15.3. Sekwencje przerw
- 15.4. Przerwy na odpoczynek i przerwy techniczne
- 15.5. Zmiana zawodników
- 15.6. Ograniczenia dotyczące zmian
- 15.7. Zmiana narzucona
- 15.8. Zmiana w następstwie wykluczenia lub dyskwalifikacji
- 15.9. Zmiana nieregulaminowa
- 15.10. Procedura zmian
- 15.11. Prośby nieuzasadnione

**16. Opóźnienia gry**

- 16.1. Rodzaje opóźnień gry
- 16.2. Sankcje za opóźnienia gry

**17. Wyjątkowe przerwy w grze**

- 17.1. Kontuzja
- 17.2. Zewnętrzne zdarzenie wpływające na grę
- 17.3. Przedłużające się przerwy w grze

**18. Przerwy pomiędzy setami i zmiana stron boiska**

- 18.1. Przerwy pomiędzy setami
- 18.2. Zmiana stron boiska

**Rozdział Szósty****Zawodnik Libero****19. Zawodnik Libero**

- 19.1. Wyznaczenie Libero
- 19.2. Wyposażenie
- 19.3. Akcje z udziałem Libero

## Rozdział Siódmy

### Zachowanie uczestników zawodów

#### 20. Wymagania dotyczące zachowania

- 20.1. Zachowanie sportowe
- 20.2. Fair-play

#### 21. Niewłaściwe zachowanie i sankcje

- 21.1. Niewłaściwe zachowanie nie podlegające sankcjom
- 21.2. Niewłaściwe zachowanie podlegające sankcjom
- 21.3. Skala sankcji
- 21.4. Stosowanie sankcji za niewłaściwe zachowanie
- 21.5. Niewłaściwe zachowanie przed i między setami
- 21.6. Kartki do sygnalizowania sankcji

### ● CZĘŚĆ II :

## SEKCJA II – SĘDZIOWIE, ICH OBOWIĄZKI I OFICJALNA SYGNALIZACJA

## Rozdział Ósmy

### Sędziowie

#### 22. Komisja sędziowska i procedury

- 22.1. Skład komisji sędziowskiej
- 22.2. Sposób sędziowania ( procedury )

#### 23. Sędzia pierwszy

- 23.1. Miejsce sędziego
- 23.2. Uprawnienia
- 23.3. Obowiązki

#### 24. Sędzia drugi

- 24.1. Miejsce sędziego
- 24.2. Uprawnienia
- 24.3. Obowiązki

#### 25. Sekretarz

- 25.1. Miejsce sekretarza
- 25.2. Obowiązki

#### 26. Asystent sekretarza

- 26.3. Miejsce asystenta sekretarza
- 26.4. Obowiązki

#### 27. Sędziowie liniowi

- 27.1. Miejsce sędziów liniowych
- 27.2. Obowiązki

#### 28. Oficjalna sygnalizacja

- 28.1. Sygnalizacja sędziów
- 28.2. Sygnalizacja sędziów liniowych

● **CZĘŚĆ II :**  
**SEKCJA III – RYSUNKI I TABELLE**

**R :**

- 1a. Obszar zawodów
- 1b. Pole gry
2. Boisko do gry
3. Siatka
4. Ustawienie zawodników
5. Przejście piłki na stronę przeciwnika przez pionową płaszczyznę siatki
6. Zasłona zbiorowa
7. Blok spełniony
8. Atak zawodnika linii obrony
9. Skala sankcji
10. Rozmieszczenie sędziów oraz obsługi technicznej
11. Oficjalna sygnalizacja sędziów
12. Oficjalna sygnalizacja sędziów liniowych

● **CZĘŚĆ III :**  
**DEFINICJE**

# *Opis Gry*

*Piłka siatkowa, zwana popularnie siatkówką, jest grą rozgrywaną przez dwa zespoły na boisku przedzielonym siatką. W zależności od warunków możliwe są jej różne wersje, by dzięki swojej wszechstronności mogła być grą dla każdego.*

*Celem gry jest przebicie piłki nad siatką i spowodowanie jej upadku na boisko przeciwnika oraz zapobieżenie dotknięcia przez piłkę boiska własnego. Zespół ma trzy odbicia w celu przebicia piłki ( dodatkowo może wystąpić dotknięcie piłki podczas bloku ).*

*Piłka wprowadzana jest do gry z zagrywki. Zagrywka jest to uderzenie wykonywane przez zawodnika spoza linii końcowej, w celu przebicia piłki nad siatką na boisko przeciwnika. Akcja toczy się do momentu upadku piłki na boisko, poza boiskiem lub gdy zespół nie zdoła przebić piłki na stronę przeciwnika w prawidłowy sposób.*

*W siatkówce zespół wygrywający akcję zdobywa punkt. W przypadku gdy zespół odbierający zagrywkę wygrywa akcję, zdobywa on punkt, prawo do wykonania zagrywki, a zawodnicy tego zespołu dokonują rotacji, przesuając się o jedną pozycję zgodnie z ruchem wskazówek zegara.*

# *CZEŚĆ I*

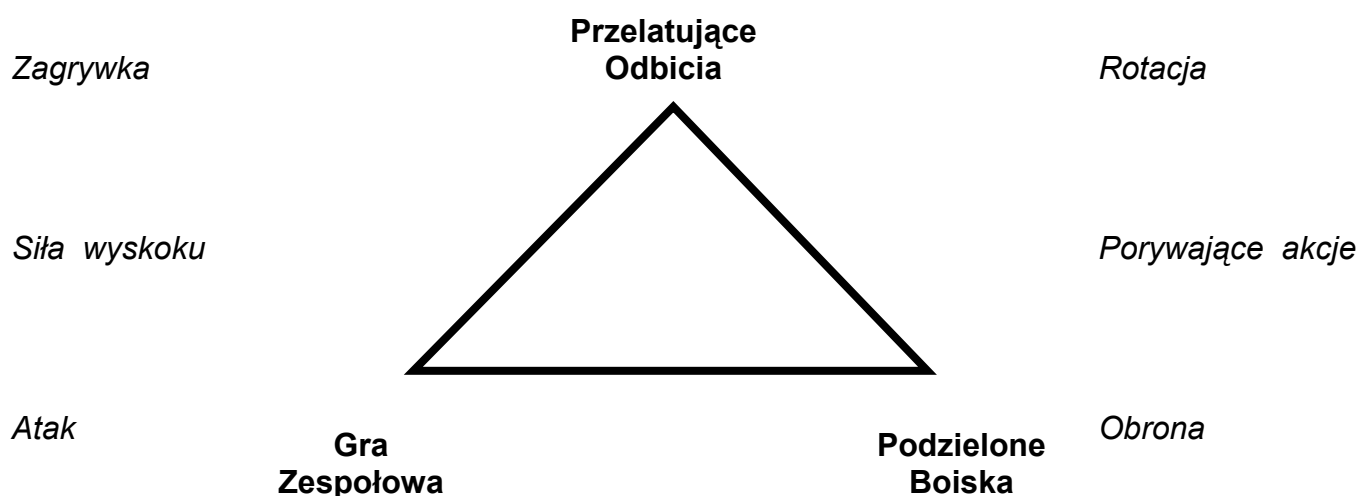
*FILOZOFIA PRZEPISÓW GRY  
I SĘDZIOWANIA ZAWODÓW*



# *Filozofia Przepisów Gry i Sędziowania Zawodów*

## WPROWADZENIE

Siatkówka jest jedną z najbardziej udanych i popularnych konkurencji sportowych na świecie, a zarazem jest sportem rekreacyjnym. Jest to gra **szybka, emocjonująca**, a jej akcje są wręcz **porywające**. Siatkówka zawiera w sobie kilka głównych, powiązanych ze sobą elementów, których **wzajemne oddziaływanie** czyni ją grą wyjątkową pośród innych gier:



W ostatnich latach FIVB zrobiła wiele w dostosowaniu tej dyscypliny do potrzeb współczesnej widowni.

Tekst ten skierowany jest do szerokiej siatkarskiej społeczności – zawodników, trenerów, sędziów, działaczy, widzów, a także komentatorów i dziennikarzy sportowych ponieważ :

- zrozumienie przepisów pozwala na lepszą grę – trenerzy mogą lepiej budować strukturę swojego zespołu i ustalać taktykę gry, pozwalając zawodnikom w sposób w pełni kontrolowany na zaprezentowanie swoich umiejętności;
- zrozumienie zależności pomiędzy przepisami gry pozwala sędziom lepiej podejmować decyzje.

Niniejsze wprowadzenie skupia się na siatkówce jako konkurencji sportowej i poprzedza główne wymagania, których spełnienie konieczne jest do dobrego sędziowania.

## PIŁKA SIATKOWA JEST KONKURENCJĄ SPORTOWĄ

Współzawodnictwo wyzwala w uczestnikach ukryte siły. Uwidacznia najlepsze ich uzdolnienia, siłę wewnętrzną i kreatywność. Przepisy gry są tak skonstruowane, by uczestnicy mogli uwidocznić te wszystkie cechy. Z niewielkimi wyjątkami siatkówka pozwala **wszystkim**

zawodnikom operować zarówno przy siatce (w ataku), jak i z tyłu boiska (w obronie lub na zagrywce).

Pomimo wielu zmian Wiliam Morgan, twórca gry, rozpoznałby swoje dzieło, ponieważ siatkówka zachowała przez lata ustalone charakterystyczne i podstawowe elementy. Niektóre z nich są analogiczne jak w innych grach tenisowych :

- zagrywka;
- rotacja;
- atak;
- obrona.

Siatkówka jest jednakże grą jedyną w swoim rodzaju, w której piłka jest w nieustannym locie, „latająca piłka”, umożliwiając każdemu zespołowi wewnętrzne podania, przed skierowaniem jej na przeciwną stronę.

Wprowadzenie zawodnika Libero wyspecjalizowanego w grze obronnej, spowodowało wydłużenie czasu trwania pojedynczych akcji . Modyfikacje przepisu o zagrywce zmieniły zagrywkę ze zwykłego wprowadzenia piłki do gry w agresywną broń.

Koncepcja rotacji podczas gry pozwala uczestniczyć w niej wszystkim zawodnikom i rozwijać ich wszechstronność. Przepisy dotyczące ustawienia zawodników pozwalają zespołom zarówno na elastyczność w grze jak i na konstruowanie interesujących rozwiązań taktycznych.

Wszystko to pozwala na sportowe współzawodnictwo, w którym liczy się technika, taktyka i siła konkurentów. Założenia te pozwalają także zawodnikom na swobodę wyrazu w stosunku do widzów i telewidzów.

Wpływa to również na coraz lepszy wizerunek piłki siatkowej w świecie. Piłka siatkowa rozwija się, niewątpliwie będzie ulegała dalszym zmianom – być może nawet lepiej, silniej i szybciej niż dotychczas.

## ISTOTA DOBREGO SĘDZIOWANIA

Istota dobrego sędziowania leży w pojęciu „fair” i solidności sędziego:

- **być „fair”** wobec każdego uczestnika zawodów;
- być **odbieranym „fair”** przez widzów.

Te wymogi stanowią istotny element zaufania – sędzia musi budzić zaufanie, pozwalając zawodnikom na tworzenie widowiska sportowego poprzez:

- **precyzję** w swoim **sędziowaniu**;
- **rozumienie istoty przepisów** gry;
- **sprawną organizację**;
- płynne **kierowanie** zawodami do samego końca;
- pełnienie roli **wychowawcy** używając przepisów do zapobiegania i karania postaw niezgodnych z przepisami lub upominania niezdyscyplinowanych;
- **promowanie** siatkówki – **pozwalając** zabłysnąć **widowiskowym** elementom gry, a najlepszym zawodnikom na tworzenie **widowiska** dla publiczności.

Dobry sędzia będzie używał przepisów tak, aby zawody mogły być w pełni **przeżywane przez wszystkich** zainteresowanych.

Czytając poniższe Przepisy Gry, które są aktualnym świadectwem rozwoju tej wspaniałej dyscypliny, zastanówcie się także, dlaczego tych kilka poprzedzających akapitów może być równie ważnych dla każdego z Was i dla Waszej pozycji w tej dziedzinie sportu.

**Zacznij grać!**  
**Pozwól piłce latać !**

# *CZEŚĆ II*

## *SEKCJA I:*

### *GRA*

## ROZDZIAŁ PIERWSZY

### WARUNKI GRY I WYPOSAŻENIE

#### 1. POLE GRY

Pole gry składa się z boiska do gry i wolnej strefy. Powinno być ono prostokątne i symetryczne. 1.1  
R.1a  
R.1b

#### 1.1 WYMIARY

R.2

Boisko do gry jest prostokątem o wymiarach 18 x 9 m, otoczonym wolną strefą o szerokości co najmniej 3 m z każdej strony.

Wolna przestrzeń jest przestrzenią nad polem gry, wolną od jakichkolwiek przeszkód. Wysokość wolnej przestrzeni powinna wynosić minimum 7 m, mierząc od podłoża.

**Podczas światowych i oficjalnych zawodów FIVB szerokość wolnej strefy wynosi co najmniej 5 m poza liniami bocznymi i co najmniej 8 m poza liniami końcowymi. Wysokość wolnej przestrzeni powinna wynosić co najmniej 12,5 m, mierząc od podłoża.**

#### 1.2 POWIERZCHNIA BOISKA

1.2.1 Powierzchnia boiska musi być płaska, pozioma i jednolita. Powierzchnia nie może stwarzać niebezpieczeństwa obrażeń zawodników. Zabrania się gry na powierzchniach szorstkich lub śliskich.

**Podczas światowych i oficjalnych zawodów FIVB powierzchnia boiska musi być drewniana lub syntetyczna. Każdy rodzaj powierzchni powinien być uprzednio zatwierdzony przez FIVB.**

1.2.2 W salach powierzchnia boiska musi być koloru jasnego.

**Podczas światowych i oficjalnych zawodów FIVB wymagane jest by linie były koloru białego, a powierzchnie boiska i wolnej strefy różniły się kolorami.** 1.1  
1.3

1.2.3 Spadek boiska na wolnym powietrzu w celu odprowadzenia wody nie może wynosić więcej niż 5 mm na jeden metr. Linie oznaczające boisko nie mogą być wykonane z materiałów trwałych. 1.3

#### 1.3 LINIE BOISKA

R.2

1.3.1 Wszystkie linie boiska mają szerokość 5 cm. Muszą one być koloru jasnego, różniącego się od koloru powierzchni boiska oraz wolnej strefy i od koloru innych linii. 1.2.2

- 1.3.2 **Linie ograniczające**  
Dwie linie boczne i dwie linie końcowe ograniczające boisko są wykreślone wewnątrz boiska. 1.1
- 1.3.3 **Linia środkowa** R.2  
Oś linii środkowej dzieli boisko na dwa równe pola o wymiarach 9 x 9 m każde, jednak cała szerokość linii środkowej należy po równo do obu pól boiska. Linia ta znajduje się pod siatką pomiędzy liniami bocznymi.
- 1.3.4 **Linia ataku**  
Na każdej stronie pola gry, linia ataku, której zewnętrzna krawędź wykreślona jest 3 m od osi linii środkowej, wyznacza pole ataku. 1.3.3  
1.4.1  
**Podczas światowych i oficjalnych zawodów FIVB linia ataku przedłużona jest z obu stron poza liniami bocznymi linią przerywaną, złożoną z pięciu 15 cm odcinków o szerokości 5 cm, oddległych od siebie o 20 cm, które tworzą w ten sposób linię przerywaną o długości 1,75 m.** R.2
- 1.4 **POLA BOISKA** R.1b  
R.2
- 1.4.1 **Pole ataku**  
Na każdym polu gry, pole ataku ograniczone jest przez oś linii środkowej i zewnętrzną krawędź linii ataku. 1.3.3  
1.3.4  
Pole ataku przedłużone jest poza liniami bocznymi do końca wolnej strefy. 1.1  
1.3.2
- 1.4.2 **Pole zagrywki**  
Pole zagrywki o szerokości 9 m znajduje się poza każdą linią końcową boiska.  
Pole zagrywki ograniczone jest po bokach przez dwie 15 cm linie, prostopadłe do linii końcowej i oddległe od niej o 20 cm. Linie te znajdują się na przedłużeniu linii bocznych. Obie linie są wewnątrz pola zagrywki. 1.3.2  
R.1b  
Głębokość pola zagrywki ograniczona jest szerokością wolnej strefy. 1.1
- 1.4.3 **Pole zmian ( strefa zmian )**  
Strefa zmian określona jest przez przedłużenie obu linii ataku w kierunku stolika sekretarza . 1.3.4  
R.1b

- 1.4.4 **Pole rozgrzewki**
- Podczas światowych i oficjalnych zawodów FIVB pola rozgrzewki o wymiarach ok. 3 m x 3 m znajdują się w obu rogach po stronie ławek, poza wolną strefą. R.1a  
R.1b
- 1.4.5 **Pole kar**
- Pola kar o wymiarach około 1 m x 1 m, wyposażone w dwa krzesła, znajdują się w strefie kontrolowanej przez komisję sędziowską, za przedłużeniem linii końcowych. Pola te mogą być oznaczone czerwoną linią o szerokości 5 cm. R.1a  
R.1b
- 1.5 **TEMPERATURA**
- Minimalna temperatura nie może być niższa niż 10<sup>o</sup> C ( 50<sup>o</sup> F ).
- Podczas światowych i oficjalnych zawodów FIVB maksymalna temperatura w sali nie powinna przekraczać 25<sup>o</sup> C ( 77<sup>o</sup> F ) oraz nie może być niższa niż 16<sup>o</sup> C ( 61<sup>o</sup> F ).
- 1.6 **OŚWIETLENIE**
- Podczas światowych i oficjalnych zawodów FIVB oświetlenie pola gry powinno wynosić od 1000 do 1500 luksów, mierzone na wysokości 1 m od podłoża pola gry. 1
2. **SIATKA I SŁUPKI** R.3
- 2.1 **WYSOKOŚĆ SIATKI**
- 2.1.1 Siatka umieszczona jest pionowo nad linią środkową, a jej górna krawędź znajduje się na wysokości 2,43 m dla mężczyzn i 2,24 m dla kobiet. 1.3.3
- 2.1.2 Wysokość siatki mierzona jest na środku pola gry. Na dwóch końcach siatki ( nad liniami bocznymi ) wysokość siatki musi być dokładnie taka sama i nie może być większa niż 2 cm ponad wysokość przepisową. 1.1  
1.3.2  
2.1.1
- Podczas rozgrywek krajowych wysokość siatki dla junierek i juniorów jest taka sama jak odpowiednio dla senierek i seniorów.*
- Podczas rozgrywek krajowych młodziczek i młodzików wysokość siatki wynosi odpowiednio 2,15 m dla dziewcząt i 2,35 m dla chłopców.*

## 2.2 STRUKTURA SIATKI

Szerokość siatki wynosi 1 m, a jej długość od 9,5 m do 10 m ( z 25 – 50 cm odcinkami poza taśmami bocznymi z każdej strony siatki ). Siatka wykonana jest w formie kwadratowych czarnych oczek o boku 10 cm. R.3

Górna część siatki obszyta jest po obu stronach białą płócienną taśmą, która tworzy 7 cm krawędź na całej jej długości.

Na każdym końcu taśmy znajduje się otwór do przewleczenia linki służącej do naciągania siatki. Elastyczna linka naciągu wewnątrz taśmy zapewnia przywiązanie siatki do słupków i jej napięcie.

Dolna część siatki obszyta jest poziomą taśmą o szerokości 5 cm, podobną do taśmy górnej. Przez dolną taśmę przeciągnięta jest linka, która służy do przywiązania siatki do słupków i odpowiedniego napięcia dolnej części siatki.

## 2.3 TAŚMY BOCZNE

Bezpośrednio nad każdą linią boczną umocowane są do siatki dwie pionowe białe taśmy boczne o długości 1 m i szerokości 5 cm każda. Obie taśmy boczne są częściami składowymi siatki. 1.3.2  
R.3

## 2.4 ANTENKI

Antenka jest to elastyczny pręt o długości 1,80 m i średnicy 10 mm, wykonany z włókna szklanego lub podobnego materiału.

Dwie antenki zamocowane są na zewnętrznych krawędziach taśm bocznych po przeciwnych stronach siatki. 2.3  
R.3

Górna część antenki, wystająca 80 cm ponad siatkę, pomalowana jest w 10 cm szerokości paski o kontrastujących kolorach, zaleca się kolor biały i czerwony.

Antenki traktowane są jako część siatki i ograniczają po bokach przestrzeń przejścia. 10.1.1  
R.3  
R.5

## 2.5 SŁUPKI

2.5.1 Słupki podtrzymujące siatkę osadzone są w podłożu w odległości od 0,50 – 1,00 m poza liniami bocznymi. Wysokość słupków wynosi 2,55 m i w miarę możliwości powinna być regulowana. R.3

**Podczas światowych i oficjalnych zawodów FIVB słupki podtrzymujące siatkę osadzone są w odległości 1 m poza liniami bocznymi.**

2.5.2 Słupki są zaokrąglone i gładkie, przytwierdzone do podłoża bez linek ( odciągów ). Wszystkie urządzenia stwarzające niebezpieczeństwo dla zawodników powinny być wyeliminowane.

## 2.6 WYPOSAŻENIE DODATKOWE

Wypożażenie dodatkowe określone jest w odrębnych przepisach FIVB.

## 3. PIŁKI

### 3.1 CHARAKTERYSTYKA

Piłka musi mieć kształt kulisty. Składa się ona z powłoki, wykonanej z miękkiej skóry naturalnej lub syntetycznej, wewnątrz której znajduje się dętka gumowa lub z podobnego materiału.

Piłka może być jasna jednobarwna lub w kombinacji kolorów.

Skóra syntetyczna oraz kombinacja kolorów piłek używanych w oficjalnych spotkaniach międzynarodowych musi spełniać standardy FIVB.

Obwód piłki wynosi 65 – 67 cm a jej ciężar 260 – 280 g.

Ciśnienie wewnątrz piłki powinno wynosić 0,30 – 0,325 kg/cm<sup>2</sup> (4,26 – 4,61 psi) (294,3 – 318,82 mbar lub hPa).

### 3.2 PODOBIENSTWO PIŁEK

Wszystkie piłki używane w czasie spotkania muszą mieć takie same parametry: obwód, ciężar, ciśnienie, typ, kolor, itp. 3.1

**Światowe i oficjalne zawody FIVB, mistrzostwa kraju oraz rozgrywki ligowe muszą być rozgrywane piłkami zatwierdzonymi przez FIVB. Stosowanie innych piłek musi być uzgodnione z FIVB.**

### 3.3 UŻYWANIE TRZECH PIŁEK

Podczas światowych i oficjalnych zawodów FIVB używa się trzech piłek. W tym przypadku 6–ciu podających piłki rozmieszczonych jest następująco: po jednym na każdym rogu wolnej strefy i za każdym z sędziów ( pierwszym i drugim ). R.10



## ROZDZIAŁ DRUGI

### UCZESTNICY ZAWODÓW

#### 4. ZESPOŁY

##### 4.1 SKŁAD ZESPOŁU

- 4.1.1 Zespół może składać się maksymalnie z 12 zawodników, trenera, asystenta trenera, masażysty i lekarza. 5.2  
5.3

**Podczas światowych i oficjalnych zawodów FIVB lekarz musi być wcześniej zatwierdzony przez FIVB.**

- 4.1.2 Jeden z zawodników, z wyjątkiem Libero, jest kapitanem zespołu i powinien być zaznaczony w protokole zawodów. 5.1  
19.1.3

- 4.1.3 Jedynie zawodnicy wpisani do protokołu zawodów mogą wejść na boisko i uczestniczyć w grze. Po podpisaniu protokołu zawodów przez kapitana i trenera skład zespołu nie może być zmieniony. 1  
5.1.1  
5.2.2

##### 4.2 ROZMIESZCZENIE ZESPOŁU

- 4.2.1 Zawodnicy rezerwowi powinni siedzieć na ławce lub znajdować się w polu rozgrzewki. Trener i pozostali członkowie zespołu powinni siedzieć na ławce lecz mogą ją chwilowo opuszczać. 1.4.4  
5.2.3  
7.3.3

Ławki zawodników znajdują się po bokach stolika sekretarza zawodów, na zewnątrz wolnej strefy. R.1a  
R.1b

- 4.2.2 Jedynie członkowie zespołu mogą siedzieć na ławce w czasie spotkania oraz uczestniczyć w rozgrzewce. 4.1.1  
7.2

- 4.2.3 Podczas spotkania zawodnicy nie grający mogą rozgrzewać się bez piłek następująco:

- 4.2.3.1 podczas gry: w polu rozgrzewki; 1.4.4  
8.1  
R.1a  
R.1b

- 4.2.3.2 podczas przerw na odpoczynek i przerw technicznych: w wolnej strefie za swoim boiskiem. 1.3.3  
15.4

- 4.2.4 Podczas przerwy między setami zawodnicy mogą się rozgrzewać w wolnej strefie używając piłek. 18.1

### 4.3 UBIÓR I WYPOSAŻENIE ZESPOŁU

Ubiór zawodników składa się z koszulki, spodenek, skarpet (jednolitych) i obuwia sportowego.

4.3.1 Kolor i wzór koszulek, spodenek i skarpet musi być jednakowy dla całego zespołu (z wyjątkiem *Libero*). Ubiór zawodników musi być czysty. 4.1  
19.2

4.3.2 Obuwie musi być lekkie, elastyczne, z podeszwą z gumy lub skóry, bez obcasów.

**Podczas światowych i oficjalnych zawodów FIVB seniorów zabronione jest noszenie obuwia z podeszwami pozostawiającymi czarne ślady. Koszulki i spodenki muszą być zgodne ze standardami FIVB.**

4.3.3 Koszulki zawodników muszą być ponumerowane od 1 do 18.

4.3.3.1 Numery muszą być umieszczone po środku koszulki na piersiach i na plecach. Kolor i jaskrawość numerów musi kontrastować z kolorem i jaskrawością koszulek.

4.3.3.2 Wysokość numerów musi wynosić co najmniej 15 cm na piersiach i 20 cm na plecach. Szerokość taśmy tworzącej cyfrę powinna wynosić co najmniej 2 cm.

**Podczas światowych i oficjalnych zawodów FIVB numery zawodników muszą być także umieszczone na prawej nogawce spodenek. Wysokość numerów musi wynosić od 4 do 6 cm, a szerokość taśmy tworzącej numer powinna wynosić co najmniej 1 cm.**

4.3.4 Kapitan zespołu musi być oznaczony na koszulce naszywką o wymiarach 8 x 2 cm, umieszczoną pod numerem na piersiach. 5.1

4.3.5 Zabronione jest noszenie ubioru w innym kolorze niż pozostali zawodnicy zespołu (z wyjątkiem *Libero*) i/lub bez regulaminowej numeracji. 19.2

### 4.4 ZMIANY UBIORU

Sędzia pierwszy może zezwolić na to, aby jeden lub kilku zawodników: 23

4.4.1 grało bez obuwia sportowego;

**Podczas światowych i oficjalnych zawodów FIVB zabronione jest granie bez obuwia sportowego.**

4.4.2 zmieniło mokre lub uszkodzone stroje między setami, bądź po dokonaniu zmiany zawodników, o ile kolor, wzór i numery nowych strojów są takie same; 4.3  
15.5

4.4.3	grało w dresach jeśli temperatura jest niska, o ile dresy są tego samego koloru i wzoru dla całego zespołu ( z wyjątkiem <i>Libero</i> ), a ich numeracja jest regulaminowa, zgodnie z <i>Przepisem 4.3.3</i> .	4.1.1 19.2
<b>4.5</b>	<b>ZABRONIONE PRZEDMIOTY</b>	
4.5.1	Zabrania się noszenia przedmiotów, które mogą spowodować uszkodzenie ciała lub dawać zawodnikom sztuczną przewagę.	
4.5.2	Zawodnicy mogą nosić okulary lub szkła kontaktowe na własne ryzyko.	
<b>5.</b>	<b>OSOBY PROWADZĄCE ZESPÓŁ</b>	
	Kapitan i trener odpowiedzialni są za zachowanie i dyscyplinę członków swojego zespołu.	20
	Libero nie może być kapitanem zespołu.	19.1.3
<b>5.1</b>	<b>KAPITAN</b>	
5.1.1	PRZED SPOTKANIEM kapitan zespołu podpisuje protokół zawodów i reprezentuje swój zespół podczas losowania.	7.1 25.2.1.1
5.1.2	PODCZAS SPOTKANIA w czasie pobytu na boisku kapitan zespołu pełni funkcję grającego kapitana. W przypadku, gdy kapitan nie uczestniczy w grze na boisku, trener lub sam kapitan wyznacza innego grającego zawodnika, z wyjątkiem Libero, do pełnienia funkcji grającego kapitana. Tak wyznaczony grający kapitan pełni swoją funkcję do czasu, aż zostanie zmieniony, powróci do gry kapitan zaznaczony w protokole zawodów lub skończy się set.	6.2 19.1.3
	W czasie, gdy piłka jest poza grą, wyłącznie grający kapitan jest upoważniony do rozmowy z sędziami:	8.2
5.1.2.1	w celu przekazania prośby o wyjaśnienie zastosowania lub interpretacji przepisów, a także prośb i pytań stawianych przez swoich kolegów z zespołu. Jeśli grający kapitan nie zgadza się z wyjaśnieniami sędziego pierwszego, może złożyć protest przeciwko danej decyzji i powinien natychmiast zgłosić sędziemu pierwszemu, że rezerwuje sobie prawo do wpisania oficjalnego protestu w protokole zawodów po zakończeniu spotkania;	23.2.4
5.1.2.2	w celu wyrażenia zgody na:	
	a) zmianę całości lub części ubioru,	4.3 4.4.2
	b) sprawdzenie ustawienia zespołów,	7.4
	c) sprawdzenie powierzchni boiska, siatki, piłki, itp.;	1.2 2 3

5.1.2.3	w celu uzyskania przerwy na odpoczynek lub na zmianę zawodników.	15.2.1 15.4 15.5
5.1.3	PO SPOTKANIU kapitan zespołu:	6.3
5.1.3.1	dziękuję sędziom i podpisuje protokół zawodów w celu zatwierdzenia wyniku;	25.2.3.3
5.1.3.2	może potwierdzić i wpisać w protokole zawodów oficjalny protest dotyczący zastosowania i interpretacji przepisów, jeśli w odpowiednim czasie zostało to zgłoszone sędziemu pierwszemu.	5.1.2.1 25.2.3.2
<b>5.2</b>	<b>TRENER</b>	
5.2.1	Podczas spotkania trener spoza boiska kieruje grą swojego zespołu. Trener ustala ustawienie początkowe zespołu, wprowadza zmiany zawodników i bierze przerwy na odpoczynek. Wykonując powyższe czynności trener zwraca się oficjalnie do sędziego drugiego.	1.1 7.3.2 15.4 15.5
5.2.2	PRZED SPOTKANIEM trener wpisuje lub sprawdza nazwiska i numery swoich zawodników w protokole zawodów i podpisuje go.	4.1 25.2.1.1
5.2.3	PODCZAS SPOTKANIA trener:	
5.2.3.1	przed każdym setem wręcza sędziemu drugiemu lub sekretarzowi wypełnioną i podpisaną kartkę ( kartki ) z ustawieniem początkowym zespołu;	7.3.2
5.2.3.2	siedzi na ławce zespołu najbliżej sekretarza zawodów, może ją jednak opuszczać;	4.2
5.2.3.3	prosi o przerwy na odpoczynek i na zmianę zawodników;	15.4 15.5
5.2.3.4	może jak i inni członkowie zespołu udzielać rad grającym zawodnikom. Trener może także udzielać rad stojąc lub chodząc w wolnej strefie naprzeciw swojej ławki, aż do pola rozgrzewki, o ile to nie przeszkadza w grze i jej nie opóźnia .	1.3.4 1.4.4
<b>5.3</b>	<b>ASYSTENT TRENERA</b>	
5.3.1	Asystent trenera siedzi na ławce zespołu, bez prawa interweniowania.	
5.3.2	W przypadku konieczności opuszczenia zespołu przez trenera, asystent trenera może przejąć jego funkcję, na prośbę grającego kapitana i za zgodą sędziego pierwszego.	5.1.2 5.2

## ROZDZIAŁ TRZECI

### STRUKTURA GRY

#### 6. ZDOBYCIE PUNKTU, WYGRANIE SETA I WYGRANIE SPOTKANIA

##### 6.1 ZDOBYCIE PUNKTU

###### 6.1.1 Punkt

Zespół zdobywa punkt:

- |         |   |                  |
|---------|---|------------------|
| 6.1.1.1 | po udanym umieszczeniu piłki w boisku przeciwnika;  | 8.3<br>10.1.1    |
| 6.1.1.2 | kiedy przeciwny zespół popełni błąd;  | 6.1.2            |
| 6.1.1.3 | kiedy w stosunku do przeciwnego zespołu ( lub jego członka ) zostanie zastosowana sankcja „kara”. | 16.2.3<br>21.3.1 |

###### 6.1.2 Błąd

Zespół popełnia błąd wykonując akcję niezgodną z przepisami ( lub naruszając je w inny sposób ). Sędziowie oceniają błąd i określają konsekwencje zgodnie z *Przepisami Gry*:

- |         |  |           |
|---------|--|-----------|
| 6.1.2.1 | jeśli kolejno popełnione są dwa lub więcej błędów, zaliczany jest tylko pierwszy z nich;   |           |
| 6.1.2.2 | jeśli równocześnie popełnione są dwa lub więcej błędów przez przeciwne zespoły, odgwisdywany jest BŁĄD OBUSTRONNY i akcja jest powtarzana. | R.11 (23) |

###### 6.1.3 Konsekwencje wygrania akcji

Akcja jest sekwencją odbić od momentu uderzenia piłki przez zagrywającego do momentu, gdy piłka jest poza grą.

- |         |   |            |
|---------|---|------------|
| 6.1.3.1 | jeśli zespół zagrywający wygra akcję, zdobywa punkt i zagrywa dalej;              | 8.1<br>8.2 |
| 6.1.3.2 | jeśli zespół odbierający wygra akcję, zdobywa punkt i wykonuje następną zagrywkę. |            |

##### 6.2 WYGRANIE SETA

Seta ( z wyjątkiem seta decydującego – 5–tego ) wygrywa zespół, który pierwszy uzyska 25 punktów z różnicą minimum dwóch punktów. W przypadku równości 24:24, gra jest kontynuowana, aż do uzyskania różnicy dwóch punktów ( 26:24; 27:25; ... ).

R.11 (9)

6.3.2

<b>6.3</b>	<b>WYGRANIE SPOTKANIA</b>	R.11 (9)
6.3.1	Spotkanie wygrywa zespół, który wygra trzy sety.	6.2
6.3.2	W przypadku równości wygranych setów 2:2, decydujący set ( 5–ty ) rozgrywany jest do momentu uzyskania przez jeden z zespołów 15 punktów z różnicą minimum dwóch punktów.	7.1 15.4.1
<b>6.4</b>	<b>WALKOWER, ZESPÓŁ ZDEKOMPLETOWANY</b>	
6.4.1	Jeżeli zespół odmówi gry pomimo wezwania sędziego, przegrywa spotkanie walkowerem z wynikiem 0:3 i 0:25 w każdym secie.	6.2 6.3
6.4.2	Zespół, który bez uzasadnionych powodów nie stawi się na boisku w wyznaczonym terminie, przegrywa spotkanie walkowerem z takim samym wynikiem jak w <i>Przepisie 6.4.1.</i>	
6.4.3	Zespół ZDEKOMPLETOWANY w secie czy spotkaniu przegrywa seta lub spotkanie. Zespołowi przeciwnemu dopisuje się punkty lub punkty i sety potrzebne do wygrania seta lub spotkania. Zespół zdekompletowany zachowuje zdobyte punkty i wygrane sety.	6.2 6.3 7.3.1
<b>7.</b>	<b>STRUKTURA GRY</b>	
<b>7.1</b>	<b>LOSOWANIE</b>	
	Przed spotkaniem sędzia pierwszy dokonuje losowania w celu określenia zespołu, który wykona pierwszą zagrywkę oraz stron boiska, na których zespoły będą grały w pierwszym secie.	12.1.1
	Jeśli rozgrywany jest set decydujący sędzia pierwszy ponownie przeprowadza losowanie.	6.3.2
7.1.1	Losowanie dokonywane jest w obecności dwóch kapitanów zespołów.	5.1
7.1.2	Wygrywający losowanie wybiera: BĄDŹ	
7.1.2.1	prawo do zagrywki czy też do odbioru zagrywki;	12.1.1
	LUB	
7.1.2.2	stronę boiska.  Przegrywający losowanie wybiera z pozostałych możliwości.	
7.1.3	W przypadku rozgrzewki przeprowadzanej oddzielnie, jako pierwszy rozgrzewa się przy siatce zespół, który będzie pierwszy zagrywał.	7.2

## 7.2 ROZGRZEWKĄ

- 7.2.1 Przed rozpoczęciem spotkania zespoły mogą rozgrzewać się wspólnie przy siatce przez 6 minut, o ile rozgrzewały się uprzednio na innym terenie lub przez 10 minut, jeżeli takiej możliwości nie miały.
- 7.2.2 Jeśli jeden z kapitanów poprosi o osobną rozgrzewkę, zespoły mogą rozgrzewać się przy siatce ( kolejno po sobie ) przez 3 lub 5 minut każdy, zgodnie z *Przepisem 7.2.1*. 7.2.1

## 7.3 USTAWIENIE POCZĄTKOWE ZESPOŁU

- 7.3.1 W grze musi zawsze uczestniczyć po sześciu zawodników w każdym zespole. 6.4.3
- Porządek rotacji zawodników grających na boisku jest określony przez ustawienie początkowe zespołów. Porządek ten musi być zachowany w ciągu całego seta. 7.6
- 7.3.2 Przed rozpoczęciem każdego seta, trener musi przekazać kartkę z ustawieniem początkowym swojego zespołu. Całkowicie wypełniona i podpisana kartka przekazywana jest sędziemu drugiemu lub sekretarzowi. 5.2.3.1  
19.1.2  
24.3.1  
25.2.1.2
- 7.3.3 Zawodnicy nie występujący w ustawieniu początkowym są zawodnikami rezerwowymi w tym secie ( z *wyjątkiem Libero* ). 7.3.2  
15.5  
19.1.2
- 7.3.4 Po dostarczeniu do sędziego drugiego lub sekretarza kartki z ustawieniem początkowym zawodników, nie może być dokonana żadna inna zmiana w ustawieniu zawodników niż zmiana regulaminowa. 15.2.2  
15.5
- 7.3.5 Niezgodności pomiędzy ustawieniem zawodników na boisku a zapisem na kartce z ustawieniem początkowym zespołu są korygowane następująco: 24.3.1
- 7.3.5.1 jeśli przed rozpoczęciem seta stwierdzona jest niezgodność pomiędzy zapisem na kartce a ustawieniem zawodników na boisku, ustawienie to musi być skorygowane na zgodne z zapisanym na kartce – bez sankcjonowania zespołu; 7.3.2
- 7.3.5.2 jeśli przed rozpoczęciem seta zawodnik znajdujący się na boisku nie jest wpisany na kartce z ustawieniem początkowym zespołu, zawodnik ten musi być zmieniony zgodnie z zapisem na kartce – bez sankcjonowania zespołu; 7.3.2
- 7.3.5.3 jednakże, gdy trener zdecyduje się pozostawić na boisku zawodnika lub zawodników nie wpisanych na kartce z ustawieniem, musi poprosić o dokonanie zmiany regulaminowej, która zostanie zapisana w protokole zawodów. 15.2.2

<b>7.4</b>	<b>USTAWIENIE W CZASIE GRY</b>	R.4
	W momencie uderzenia piłki przez zawodnika zagrywającego, każdy zespół musi znajdować się na własnej połowie boiska, ustawiony zgodnie z porządkiem rotacji ( z wyjątkiem zawodnika zagrywającego ).	7.6.1 8.1 12.4
7.4.1	Pozycje zawodników numerowane są następująco:	
7.4.1.1	trzej zawodnicy znajdujący się wzdłuż siatki to zawodnicy linii ataku i zajmują oni miejsca: 4 ( lewy ataku ), 3 ( środkowy ataku ) i 2 ( prawy ataku );	
7.4.1.2	trzej pozostali zawodnicy są zawodnikami linii obrony i zajmują miejsca: 5 ( lewy obrony ), 6 ( środkowy obrony ) i 1 ( prawy obrony ).	
7.4.2	Zależność pomiędzy pozycjami zawodników:	
7.4.2.1	każdy z zawodników linii obrony musi znajdować się dalej od linii środkowej niż odpowiadający mu zawodnik linii ataku;	
7.4.2.2	zawodnicy linii ataku i linii obrony muszą znajdować się odpowiednio na pozycjach zgodnie z porządkiem określonym w <i>Przepisie 7.4.1.</i>	
7.4.3	Ustawienie zawodników jest określone i sprawdzane przez kontakt stóp z podłożem według następujących zasad:	R.4
7.4.3.1	co najmniej część stopy zawodnika linii ataku powinna znajdować się bliżej linii środkowej niż stopy odpowiadającego mu zawodnika linii obrony;	1.3.3
7.4.3.2	co najmniej część stopy każdego zawodnika prawego ( lewego ) powinna być bliżej linii bocznej prawej ( lewej ) niż stopy zawodnika środkowego tej samej linii.	1.3.2
7.4.4	Po wykonaniu zagrywki zawodnicy mogą się przemieszczać i zajmować dowolną pozycję na swoim polu gry i w wolnej strefie.	11.2.2
<b>7.5</b>	<b>BŁĄD USTAWIENIA</b>	R.4 R.11 (13)
7.5.1	Zespół popełnia błąd ustawienia, jeżeli którykolwiek z grających zawodników w momencie uderzenia piłki przez zagrywającego nie zajmuje prawidłowej pozycji na boisku.	7.3 7.4
7.5.2	Jeżeli zawodnik zagrywający popełni błąd zagrywki w momencie uderzenia piłki, błąd ten uważany jest jako pierwszy w stosunku do błędu ustawienia.	12.4 12.7.1
7.5.3	Jeśli po uderzeniu piłki zagrywka stanie się błędna, sankcjonowany jest błąd ustawienia.	12.7.2



7.5.4	Błąd ustawienia pociąga za sobą następujące konsekwencje:	6.1.3
7.5.4.1	zespół przegrywa akcję;	7.3
7.5.4.2	ustawienie zawodników jest korygowane.	7.4
<b>7.6</b>	<b>ZMIANA POZYCJI ZAWODNIKÓW ( ROTACJA )</b>	
7.6.1	Porządek rotacji określony jest przez ustawienie początkowe zespołów i kontrolowany jest w zakresie kolejności wykonywania zagrywki i ustawienia zawodników podczas seta.	7.3.1 7.4.1 12.2
7.6.2	Jeśli zespół odbierający zagrywkę zdobywa prawo do wykonywania zagrywki, zawodnicy dokonują zmiany pozycji, przesuając się o jedną pozycję zgodnie z ruchem wskazówek zegara, zawodnik z pozycji 2 przechodzi na pozycję 1 zagrywać, zawodnik z pozycji 1 przechodzi na pozycję 6 itd.	12.2.2.2
<b>7.7</b>	<b>BŁĄD ROTACJI</b>	R.11 (13)
7.7.1	Błąd rotacji powstaje, gdy ZAGRYWKA nie jest wykonana zgodnie z porządkiem rotacji. Prowadzi to do następujących konsekwencji:	7.6.1 12
7.7.1.1	zespół przegrywa akcję;	6.1.3
7.7.1.2	porządek rotacji zawodników jest korygowany.	7.6.1
7.7.2	Dodatkowo sekretarz powinien określić, w którym momencie powstał błąd i wszystkie punkty zdobyte przez zespół popełniający błąd, od momentu jego powstania, muszą zostać anulowane. Punkty zdobyte przez przeciwnika pozostaną zachowane.	25.2.2.2
	Jeśli nie można ustalić momentu powstania błędu, anulowanie punktów nie następuje, a jedyną sankcją dla zespołu popełniającego błąd jest przegranie akcji.	6.1.3

## ROZDZIAŁ CZWARTY

### PRZEBIEG GRY

#### 8. SYTUACJE W GRZE

##### 8.1 PIŁKA W GRZE

Akcja rozpoczyna się w momencie uderzenia piłki przez zawodnika zagrywającego, po zezwoleniu sędziego pierwszego na wykonanie zagrywki. 12.3

##### 8.2 PIŁKA POZA GRĄ

Akcja jest zakończona w momencie popełnienia błędu, który został odgwiżdżany przez jednego z sędziów; w przypadku nie wystąpienia błędu akcja jest zakończona w momencie gwizdka sędziego.

##### 8.3 PIŁKA „W BOISKU”

R.11 (14)  
R.12 (1)

Piłka jest „w boisku”, kiedy dotyka podłoża boiska, włączając w to linie ograniczające boisko. 1.1  
1.3.2

##### 8.4 PIŁKA „AUTOWA”

R.11 (15)

Piłka jest „autowa” gdy:

8.4.1 część piłki, która dotyka podłoża jest całkowicie poza liniami ograniczającymi boisko; 1.3.2  
R.12 (2)

8.4.2 dotknie przedmiotu poza boiskiem, sufitu lub osoby nie uczestniczącej w grze; R.12 (4)

8.4.3 dotknie antenek, linek, słupków lub siatki poza taśmami bocznymi; 2.3  
R.5  
R.12 (4)

8.4.4 przekroczy całkowicie lub częściowo płaszczyznę pionową siatki poza przestrzenią przejścia, z wyjątkiem *Przepisu 10.1.2*; 10.1.1  
R.5  
R.12 (4)

8.4.5 przekroczy całkowicie płaszczyznę pionową w przestrzeni dolnej pod siatką. 23.3.2.3  
R.5  
R.11 (22)

## 9. ODBICIE PIŁKI

Każdy zespół musi grać na własnym polu gry i we własnej przestrzeni ( z wyjątkiem Przepisu 10.1.2 ). Piłka może być również odzyskiwana poza wolną strefą.

### 9.1 ODBICIA PIŁKI PRZEZ ZESPÓŁ

Odbicie jest to jakikolwiek kontakt z piłką przez zawodnika uczestniczącego w grze.

Zespół ma prawo do maksimum trzech odbić piłki ( *dotatkowo może wystąpić dotknięcie piłki podczas bloku – Przepis 14.4.1* ) w celu przebiecia jej na stronę przeciwnika. Jeśli nastąpi więcej odbić zespół popełnia błąd: „CZTERY ODBICIA”.

#### 9.1.1 KOLEJNE ODBICIA PIŁKI

Ten sam zawodnik nie może odbić piłki kolejno dwa razy ( z wyjątkiem Przepisów 9.2.3, 14.2 i 14.4.2 ).

14.2

14.4.2

#### 9.1.2 JEDNOCZESNE ODBICIA PIŁKI

Dwóch lub trzech zawodników może odbić piłkę w tym samym czasie.

9.1.2.1 Kiedy dwóch ( trzech ) zawodników tego samego zespołu odbije piłkę jednocześnie, liczą się dwa ( trzy ) odbicia ( z wyjątkiem bloku ). Jeśli piłkę odbije jeden zawodnik z dwóch ( trzech ) stykających się, zaliczone jest jedno odbicie piłki. Zderzenie zawodników próbujących sięgnąć po piłkę nie jest błędem.

9.1.2.2 Kiedy zawodnicy przeciwnych zespołów dotkną jednocześnie piłkę znajdującą się nad siatką i piłka pozostanie w grze, zespół na którego stronę przeleci piłka ma prawo do trzech kolejnych odbić. Jeżeli po takiej akcji piłka spadnie poza boiskiem po stronie jednego z zespołów, błąd popełnia zespół przeciwny.

9.1.2.3 Jeżeli dwaj zawodnicy zespołów przeciwnych dotkną jednocześnie piłkę, co spowoduje jej „PRZETRZYMANIE”, popełniają „BŁĄD OBUSTRONNY” i akcja jest powtórzona.

6.1.2.2

9.2.2

#### 9.1.3 ODBICIE Z POMOCĄ

Wewnątrz pola gry zawodnikowi nie wolno korzystać z pomocy partnera lub dowolnego przedmiotu w celu osiągnięcia piłki. Jednakże zawodnik znajdujący się w sytuacji, w której może popełnić błąd ( dotknięcie siatki, przekroczenie linii środkowej boiska itp. ), może być zatrzymany przez partnera.

1

## 9.2 CHARAKTERYSTYKA ODBICIA PIŁKI

- 9.2.1 Piłka może dotykać każdej części ciała.
- 9.2.2 Piłka nie może być złapana i/lub rzucona. Może być ona odbita w dowolnym kierunku.
- 9.2.3 Piłka może być odbita kilkoma częściami ciała pod warunkiem, że odbicia nastąpią jednocześnie.

### Wyjątki:

- 9.2.3.1 w bloku mogą nastąpić po sobie kolejne odbicia wykonane przez jednego lub kilku zawodników, o ile wykonane zostały w jednej akcji; 14.1.1  
14.2
- 9.2.3.2 przy pierwszym odbiciu piłki przez zespół, piłka może być dotknięta kolejno kilkoma częściami ciała pod warunkiem, że kontakt z piłką ma miejsce w jednej akcji. 9.1  
14.4.1

## 9.3 BŁĘDY ODBICIA PIŁKI

- 9.3.1 CZTERY ODBICIA: zespół wykona cztery odbicia zanim przebijie piłkę na stronę przeciwnika. 9.1  
R.11 (18)
- 9.3.2 ODBICIE Z POMOCĄ: zawodnik korzysta z pomocy partnera lub dowolnego przedmiotu w celu osiągnięcia piłki wewnątrz pola gry. 9.1.3
- 9.3.3 PIŁKA RZUCONA: piłka jest złapana i/lub rzucona; nie została ona odbita. 9.2.2  
R11 (16)
- 9.3.4 PODWÓJNE ODBICIE: zawodnik odbija piłkę dwa razy bezpośrednio po sobie, lub piłka dotyka kolejno różnych części jego ciała. 9.2.3  
R.11 (17)

## 10. PIŁKA PRZY SIATCE

### 10.1 PRZEJŚCIE PIŁKI NAD SIATKĄ

- 10.1.1 Piłka przebijana na pole przeciwnika musi przelecieć nad siatką w przestrzeni przejścia. Przestrzeń przejścia jest to część pionowej płaszczyzny siatki ograniczona następująco: 10.2  
R.5
- 10.1.1.1 od dołu, górną krawędzią siatki; 2.2
- 10.1.1.2 po bokach, przez antenki i ich umowne przedłużenie w górę; 2.4
- 10.1.1.3 od góry, przez sufit.

- 10.1.2 Piłka przechodząca pionową płaszczyznę siatki w kierunku wolnej strefy przeciwnika całkowicie lub częściowo przez przestrzeń zewnętrzną, może być skierowana z powrotem w ramach przysługujących zespołowi odbić pod warunkiem, że: 9.1
- 10.1.2.1 boisko przeciwnika nie zostało dotknięte przez zawodnika; 11.2.2
- 10.1.2.2 piłka grana z powrotem przekracza ponownie płaszczyznę pionową siatki całkowicie lub częściowo w przestrzeni zewnętrznej, po tej samej stronie boiska.
- Zespół przeciwny nie może zapobiegać wykonywaniu takiej akcji.
- 10.2 PIŁKA DOTYKAJĄCA SIATKI**
- Piłka przechodząca przez płaszczyznę siatki, może dotykać siatki. 10.1.1
- 10.3 PIŁKA W SIATCE**
- 10.3.1 Piłka kierowana w siatkę może być ponownie odbita w ramach trzech odbić zespołu. 9.1
- 10.3.2 Jeśli piłka spowoduje rozdarcie oczek w siatce lub jej zerwanie, akcja jest przerwana i powtórzona.
- 11. ZAWODNIK PRZY SIATCE**
- 11.1 SIĘGANIE NAD SIATKĄ NA PRZECIWNĄ STRONĘ**
- 11.1.1 Podczas blokowania blokujący może dotknąć piłkę znajdującą się po drugiej stronie siatki pod warunkiem, że nie utrudni to przeciwnikowi akcji przed lub w czasie jej wykonania. 14.1  
14.3
- 11.1.2 Po ataku dozwolone jest przełożenie ręki na drugą stronę siatki pod warunkiem, że dotknięcie piłki miało miejsce we własnej przestrzeni.
- 11.2 PRZEJŚCIE POD SIATKĄ**
- 11.2.1 Dozwolone jest przekroczenie pod siatką przestrzeni przeciwnika pod warunkiem, że nie wpływa to na grę przeciwnika.
- 11.2.2 Przejście na boisko przeciwnika poza linię środkową: 1.3.3  
R.11 (22)
- 11.2.2.1 Dozwolone jest dotknięcie boiska przeciwnika stopą ( stopami ) lub dłonią ( dłońmi ) pod warunkiem, że co najmniej część stopy ( stóp ) lub dłoni ma kontakt z linią środkową, bądź znajduje się nad tą linią. 1.3.3
- 11.2.2.2 Dotknięcie boiska przeciwnika jakąkolwiek inną częścią ciała jest zabronione. 11.2.2.1  
R.11 (22)

- 11.2.3 Zawodnik może wkroczyć na boisko przeciwnika w chwili, gdy piłka jest poza grą. 8.2
- 11.2.4 Zawodnik może wkroczyć w wolną strefę obok boiska przeciwnika pod warunkiem, że nie przeszkodzi to w grze przeciwnikowi.
- 11.3 KONTAKT Z SIATKĄ**
- 11.3.1 Kontakt z siatką nie jest błędem, z wyjątkiem gdy zawodnik dotyka siatki podczas akcji z piłką lub gdy kontakt ten wpływa na przebieg gry. 11.4.4  
24.3.2.3  
Mogą wystąpić akcje z piłką, w których zawodnik w rzeczywistości nie dotyka piłki.
- 11.3.2 Po odbiciu piłki zawodnik może dotknąć słupka, linki czy innych przedmiotów znajdujących się poza całą długością siatki pod warunkiem, że nie ma to wpływu na grę.
- 11.3.3 Nie jest błędem, jeśli piłka uderzona w siatkę spowoduje dotknięcie przez siatkę zawodnika zespołu przeciwnego.
- 11.4 BŁĘDY ZAWODNIKA PRZY SIATCE**
- 11.4.1 Zawodnik dotyka piłki lub zawodnika drużyny przeciwnej w przestrzeni przeciwnika przed lub w trakcie wykonywania ataku przez zawodnika zespołu przeciwnego. 11.1.1  
R.11 (20)
- 11.4.2 Zawodnik wkracza pod siatką w przestrzeń przeciwnika utrudniając mu grę. 11.2.1
- 11.4.3 Zawodnik wkracza na boisko przeciwnika. 11.2.2.2
- 11.4.4 Zawodnik dotyka siatki lub antenki podczas akcji z piłką lub jego kontakt z siatką ma wpływ na przebieg gry. 11.3.1  
R.11 (19)
- 12. ZAGRYWKA**
- Zagrywka jest to wprowadzenie piłki do gry przez prawego zawodnika linii obrony, znajdującego się w polu zagrywki. 8.1  
12.1.4
- 12.1 PIERWSZA ZAGRYWKA W SECIE**
- 12.1.1 Pierwsza zagrywka w pierwszym secie podobnie jak w secie decydującym (5–tym) wykonywana jest przez zespół ustalony w losowaniu. 6.3.2  
7.1
- 12.1.2 W pozostałych setach pierwszą zagrywkę wykonuje zespół, który nie wykonywał jej jako pierwszy w secie poprzednim.

<b>12.2</b>	<b>KOLEJNOŚĆ ZAGRYWEK</b>	7.3.1 7.3.2
12.2.1	Zawodnicy przystępują do wykonania zagrywki w kolejności zgodnej z zapisem na kartce z ustawieniem początkowym zespołu.	
12.2.2	Po pierwszej zagrywce w secie zawodnicy zagrywający wyznaczani są według zasady:	12.1
12.2.2.1	kiedy zespół zagrywający wygra akcję zawodnik, który zagrywał ( lub zawodnik, który go zmienił ) będzie zagrywał nadal;	6.1.3 15.5
12.2.2.2	kiedy zespół odbierający wygra akcję uzyskuje prawo do zagrywki i dokonuje rotacji przed jej wykonaniem. Zagrywkę będzie wykonywał zawodnik, który przechodzi z pozycji prawego ataku na pozycję prawej obrony.	6.1.3 7.6.2
<b>12.3</b>	<b>ZEZWOLENIE NA WYKONANIE ZAGRYWKI</b>	
	Sędzia pierwszy zezwala na wykonanie zagrywki po stwierdzeniu, że zawodnik zagrywający posiada piłkę i oba zespoły są przygotowane do gry.	12 R.11 (1, 2)
<b>12.4</b>	<b>WYKONANIE ZAGRYWKI</b>	
12.4.1	Piłka musi być uderzona dłonią lub dowolną częścią ręki po podrzuceniu jej w górę lub opuszczeniu w dół z dłoni.	R.11 (10)
12.4.2	Dozwolone jest tylko jedno podrzucenie lub opuszczenie piłki. Dozwolone jest także kozłowanie piłki oraz jej przekładanie z ręki do ręki.	
12.4.3	W momencie wykonywania zagrywki czy też w chwili odbicia przy zagrywce z wyskoku, zawodnik nie może dotknąć boiska ( ani linii końcowej ) oraz podłoża na zewnątrz pola zagrywki.  Po uderzeniu piłki zawodnik może opaść poza pole zagrywki lub na boisko.	1.4.2 R.12 (4)
12.4.4	Zawodnik musi wykonać zagrywkę w ciągu 8 sekund od gwizdka sędziego pierwszego na zagrywkę.	12.3 R.11 (11)
12.4.5	Zagrywka wykonana przed gwizdkiem sędziego pierwszego jest unieważniona i musi być powtórzona.	12.3
<b>12.5</b>	<b>ZASŁONA</b>	R.11 (12)
12.5.1	Zawodnicy zespołu zagrywającego nie mogą przez stosowanie indywidualnej lub zbiorowej zasłony utrudniać przeciwnikowi obserwacji zagrywającego ani lotu piłki.	12.5.2
12.5.2	Zawodnik lub grupa zawodników zespołu zagrywającego tworzy zasłonę wymachując rękami, skacząc lub poruszając się na boki podczas wykonywania zagrywki, lub stojąc w grupie i zasłaniając lot piłki.	12.4 R.6

<b>12.6</b>	<b>BŁĘDY PODCZAS WYKONYWANIA ZAGRYWKI</b>	
12.6.1	<b>Błędy zagrywki</b>	
	Następujące błędy powodują zmianę zagrywki, nawet jeśli przeciwnik popełnia błąd ustawienia. Zawodnik zagrywający:	12.2.2.2 12.7.1
12.6.1.1	narusza kolejność zagrywki;	12.2
12.6.1.2	nie wykonuje zagrywki w sposób właściwy.	12.4
12.6.2	<b>Błędy zagrywki po odbiciu piłki</b>	
	Po prawidłowo wykonanym uderzeniu piłki z zagrywki, zagrywka będzie uważana za błędną ( chyba, że przeciwnik popełni błąd ustawienia ), jeśli piłka:	12.4 12.7.2
12.6.2.1	dotknie zawodnika zespołu zagrywającego lub nie przekroczy płaszczyzny pionowej siatki całkowicie w przestrzeni przejścia;	8.4.4 8.4.5 10.1.1 R.11 (19)
12.6.2.2	wyjdzie na "aut";	8.4
12.6.2.3	przeleci nad zasłoną.	12.5
<b>12.7</b>	<b>BŁĘDY PO WYKONANIU ZAGRYWKI I BŁĘDY USTAWIENIA</b>	
12.7.1	Jeżeli zawodnik zagrywający popełnia błąd zagrywki w momencie uderzenia piłki ( niewłaściwe jej wykonanie, błędny porządek rotacji itp. ) a zespół przeciwny popełnia błąd ustawienia, sankcjonowany jest błąd zagrywki.	7.5.1 7.5.2 12.6.1
12.7.2	Jeżeli natomiast po prawidłowym uderzeniu piłki z zagrywki stanie się ona błędna ( wyjdzie na "aut", przeleci nad zasłoną itp. ) błąd ustawienia jest traktowany jako pierwszy i on jest sankcjonowany.	7.5.3 12.6.2
<b>13.</b>	<b>ATAK</b>	
<b>13.1</b>	<b>ATAK</b>	12 14.1.1
13.1.1	Wszystkie akcje, w których piłka kierowana jest na stronę przeciwnika, z wyjątkiem zagrywki i bloku, uważane są za atak.	R.2
13.1.2	Podczas ataku dopuszcza się "kiwanie" ( odbicie piłki palcami ) pod warunkiem, że odbicie jest czyste i piłka nie jest złapana lub rzucona.	9.2.2
13.1.3	Atak jest spełniony w momencie, gdy piłka przekroczy całkowicie pionową płaszczyznę siatki lub zostanie dotknięta przez przeciwnika.	



## 13.2 OGRANICZENIA DOTYCZĄCE ATAKU

- |          |   |                                     |
|----------|---|-------------------------------------|
| 13.2.1   | Zawodnik linii ataku może atakować każdą piłkę znajdującą się na dowolnej wysokości pod warunkiem, że piłka w momencie uderzenia znajduje się nad jego polem gry (z wyjątkiem <i>Przepisu 13.2.4</i> ). | 7.4.1.1                             |
| 13.2.2   | Zawodnik linii obrony może atakować każdą piłkę znajdującą się na dowolnej wysokości, spoza pola ataku:   | 1.4.1<br>7.4.1.2<br>19.3.1.2<br>R.8 |
| 13.2.2.1 | odbicie musi nastąpić z pola obrony, a stopa (stopy) zawodnika nie mogą dotykać ani przekraczać linii ataku;  | 1.3.4                               |
| 13.2.2.2 | po uderzeniu zawodnik może opaść na pole ataku.   | 1.4.1                               |
| 13.2.3   | Zawodnik linii obrony może także atakować z pola ataku, jeżeli w momencie uderzenia piłki nie znajduje się ona całkowicie powyżej górnej krawędzi siatki.   | 1.4.1<br>7.4.1.2<br>R.8             |
| 13.2.4   | Żaden zawodnik nie może atakować piłki z zagrywki przeciwnika, gdy piłka znajduje się w polu ataku i jest całkowicie powyżej górnej krawędzi siatki.  | 1.4.1                               |

## 13.3 BŁĘDY ATAKU

- |        |  |   |
|--------|--|---|
| 13.3.1 | Zawodnik odbija piłkę nad polem gry zespołu przeciwnego.   | 13.2.1                                  |
| 13.3.2 | Zawodnik odbija piłkę na „aut”.  | 8.4                                     |
| 13.3.3 | Zawodnik linii obrony wykonał spełniony atak z pola ataku, a piłka w momencie uderzenia znajdowała się całkowicie powyżej górnej krawędzi siatki.  | 1.4.1<br>7.4.1.2<br>13.2.3<br>R.11 (21) |
| 13.3.4 | Zawodnik wykonał spełniony atak piłki z zagrywki przeciwnika, a piłka w momencie uderzenia znajdowała się w polu ataku, całkowicie powyżej górnej krawędzi siatki.                                       | 13.2.4<br>R.11 (21)                     |
| 13.3.5 | Libero wykonał spełniony atak z pola gry, a piłka w momencie uderzenia znajdowała się całkowicie powyżej górnej krawędzi siatki.   | 19.3.1.2<br>R.11 (21)                   |
| 13.3.6 | Zawodnik wykonał spełniony atak, a piłka w momencie uderzenia znajdowała się całkowicie powyżej górnej krawędzi siatki, po wystawie palcami sposobem górnym przez Libero, znajdującego się w polu ataku. | 19.3.1.4<br>R.11 (21)                   |

## 14. BLOK

### 14.1 BLOKOWANIE

- |        |   |       |
|--------|---|-------|
| 14.1.1 | Blokowanie jest to akcja zawodników znajdujących się w pobliżu siatki, którzy sięgają powyżej górnej krawędzi siatki w celu uniemożliwienia przejścia piłki z pola przeciwnika. Jedynie zawodnicy linii ataku mogą uczestniczyć w bloku spełnionym. | 7.4.1 |
|--------|---|-------|

- 14.1.2 **Próba wykonania bloku:**  
Próba wykonania bloku jest to akcja blokowania bez dotknięcia piłki.
- 14.1.3 **Blok spełniony:**  
Blok jest spełniony, kiedy piłka jest dotknięta przez zawodnika blokującego. R.7
- 14.1.4 **Blok grupowy:**  
Blok grupowy jest to blok wykonywany przez dwóch lub trzech zawodników znajdujących się blisko siebie. Blok taki jest spełniony, jeśli co najmniej jeden z blokujących dotknie piłkę.
- 14.2 DOTKNIĘCIE PIŁKI W BLOKU**
- Następujące po sobie ( szybkie i ciągłe ) dotknięcia piłki przez zawodnika lub zawodników blokujących mogą wystąpić pod warunkiem, że są wykonane w jednej akcji. 9.1.1  
9.2.3
- 14.3 BLOKOWANIE PO STRONIE PRZECIWNIKA**
- W chwili blokowania zawodnik może przekładać ręce nad siatką pod warunkiem, że czynność ta nie wpłynie na wykonanie akcji przez przeciwnika. Nie można więc dotykać piłki po stronie przeciwnika, jeżeli przeciwnik nie wykonał jeszcze ataku. 13.1.1
- 14.4 BLOK I KOLEJNE ODBICIA ZESPOŁU**
- 14.4.1 Dotknięcie piłki przez blokujących nie jest zaliczane jako odbicie piłki przez zespół. Po dotknięciu piłki przez blokujących, zespół ma prawo do trzech odbić w celu przebicia piłki na stronę przeciwną. 9.1
- 14.4.2 Pierwsze odbicie piłki po bloku może być wykonane przez dowolnego z zawodników, również przez tego, który dotknął piłkę w czasie bloku.
- 14.5 BLOKOWANIE ZAGRYWKI**
- Blokowanie zagrywki przeciwnika jest zabronione.
- 14.6 BŁĘDY BLOKU** R.11 (12)
- 14.6.1 Zawodnik blokujący dotyka piłkę po stronie przeciwnika przed lub w czasie wykonywania ataku przez przeciwnika. 14.3
- 14.6.2 Zawodnik linii obrony lub Libero uczestniczy w spełnionym bloku indywidualnym lub grupowym. 14.1  
14.5  
19.3.1.3
- 14.6.3 Blokowanie zagrywki przeciwnika. 14.5
- 14.6.4 Piłka po bloku upada na „aut”. 8.4
- 14.6.5 Blokowanie piłki po stronie przeciwnika poza antenkami.
- 14.6.6 Libero wykonuje próbę bloku indywidualnie bądź grupowo. 14.1  
19.3.1.3

## ROZDZIAŁ PIĄTY

### PRZERWY I OPÓŹNIENIA GRY

#### 15. REGULAMINOWE PRZERWY W GRZE

Regulaminowymi przerwami w grze są: PRZERWY NA ODPOCZYNEK 15.4  
i PRZERWY NA ZMIANĘ ZAWODNIKÓW. 15.5

#### 15.1 ILOŚĆ PRZERW REGULAMINOWYCH

Każdy zespół ma prawo w każdym secie do maksimum dwóch 6.2  
przerw na odpoczynek i sześciu zmian zawodników. 15.4  
15.5

#### 15.2 PROŚBA O PRZERWĘ REGULAMINOWĄ

15.2.1 Prośba o udzielenie przerw regulaminowych może być zgłaszana 5.1.2  
przez trenera lub grającego kapitana i tylko przez nich. 5.2  
15

Zgłoszenie jest wykonywane przez pokazanie odpowiedniego 8.2  
sygnału ręcznego, gdy piłka jest poza grą i przed gwizdkiem 12.3  
sędziego na zagrywkę. R.11 (4, 5)

**Podczas światowych i oficjalnych zawodów FIVB podczas prośby o przerwę na odpoczynek obowiązkowe jest używanie sygnału dźwiękowego, a następnie sygnalizacji ręcznej .**

15.2.2 Zmiana zawodnika przed rozpoczęciem seta jest możliwa i powinna 7.3.4  
być ona zapisana w protokole zawodów jako zmiana regulaminowa  
w tym secie.

#### 15.3 SEKWENCJE PRZERW

15.3.1 Prośba każdego zespołu o jedną lub dwie przerwy na odpoczynek 15.4  
i jedna prośba o przerwę na zmianę zawodnika mogą następować 15.5  
kolejno po sobie bez konieczności wznowiania gry.

15.3.2 Podczas tej samej przerwy w grze, zespół nie może zgłaszać 15.5  
następujących po sobie próśb o przerwy na zmianę zawodnika. 15.6.1  
Jednak dwóch lub więcej zawodników może być zmienionych  
podczas jednej przerwy.

#### 15.4 PRZERWY NA ODPOCZYNEK I PRZERWY TECHNICZNE

15.4.1 Wszystkie przerwy na odpoczynek trwają po 30 sekund. R.11 (4)

**W światowych i oficjalnych zawodach FIVB, w setach 1 – 4 dodatkowo występują dwie 60 sekundowe PRZERWY TECHNICZNE, które są przyznawane automatycznie, kiedy zespół prowadzący jako pierwszy zdobędzie 8–my a następnie 16–ty punkt.** 15.3.1

- W secie decydującym ( 5–tym ) nie ma PRZERW TECHNICZNYCH, tylko po dwie przerwy na odpoczynek trwające po 30 sekund każda, przyznawane na prośbę każdego zespołu.** 6.3.2
- 15.4.2 Podczas przerw na odpoczynek i przerw technicznych zawodnicy grający muszą zejść z boiska w wolną strefę, w pobliże swoich ławek dla zawodników rezerwowych.
- 15.5 ZMIANA ZAWODNIKÓW** R.11 (5)
- Zmiana zawodnika może nastąpić po dokonaniu zapisu w protokole zawodów i polega na opuszczeniu boiska przez zawodnika i wejściu w tym samym czasie na jego miejsce innego zawodnika ( *inaczej niż ma to miejsce dla Libero lub zawodnika, który go zastępuje* ). W celu dokonania zmiany konieczne jest uzyskanie zgody sędziów. R.11 (5)  
15.10  
19.3.2
- 15.6 OGRANICZENIA DOTYCZĄCE ZMIAN**
- 15.6.1 Zespół może w jednym secie dokonać maksimum 6 zmian. Jeden lub więcej zawodników może być zmienionych w tym samym czasie.
- 15.6.2 Zawodnik ustawienia początkowego może opuścić boisko tylko jeden raz w secie i może powrócić na boisko tylko raz w secie i tylko na miejsce w ustawieniu, które zajmował przed opuszczeniem boiska. 7.3.1
- 15.6.3 Zawodnik rezerwowy może wejść na boisko jeden raz w secie na miejsce zawodnika z ustawienia początkowego i może być zmieniony tylko przez tego samego zawodnika, którego zmienił. 7.3.1
- 15.7 ZMIANA NARZUCONA**
- Zawodnik kontuzjowany ( z wyjątkiem Libero ), który nie może dalej uczestniczyć w grze, powinien być zmieniony regulaminowo. Jeżeli jest to niemożliwe, zespół jest uprawniony do dokonania zmiany NARZUCONEJ, będącej poza ograniczeniami z *Przepisu 15.6*. 15.6  
19.3.3
- Zmiana narzucona oznacza, że dowolny zawodnik, który nie grał na boisku podczas zaistnienia kontuzji, z wyjątkiem Libero oraz zastąpionego przez niego zawodnika, może zmienić kontuzjowanego zawodnika. Zmieniony kontuzjowany zawodnik nie może powrócić do gry do końca spotkania.
- Zmiana narzucona nie może być zaliczana w żadnym przypadku jako zmiana regulaminowa.
- 15.8 ZMIANA W NASTĘPSTWIE WYKLUCZENIA LUB DYSKWALIFIKACJI**
- Zawodnik WYKLUCZONY lub ZDYSKWALIFIKOWANY musi być zmieniony regulaminowo. Jeżeli taka zmiana jest niemożliwa, zespół zostaje ZDEKOMPLETOWANY. 6.4.3  
7.3.1  
15.6  
21.3.2  
21.3.3

## 15.9 ZMIANA NIEREGULAMINOWA

- 15.9.1 Zmiana jest nieregulaminowa jeśli przekracza ograniczenia przewidziane w *Przepisie 15.6* ( z wyjątkiem przypadków określonych w *Przepisie 15.7* ).
- 15.9.2 Kiedy zespół dokona zmiany nieregulaminowej, a gra została wznowiona, postępowanie jest następujące: 8.1
- 15.9.2.1 zespół jest sankcjonowany przegraniem akcji, 6.1.3
- 15.9.2.2 zmiana musi być skorygowana,
- 15.9.2.3 punkty zdobyte w okresie trwania błędu przez zespół popełniający błąd są anulowane. Punkty zdobyte przez przeciwnika pozostają zachowane.

## 15.10 PROCEDURA ZMIAN

- 15.10.1 Zmiana musi być wykonana w strefie zmian. 1.4.3  
R.1b
- 15.10.2 Przerwa na dokonanie zmiany ograniczona jest czasem koniecznym do zapisania zmiany w protokole zawodów oraz czasem koniecznym na wejście i zejście zawodników. 15.10.3  
25.2.2.3
- 15.10.3 W chwili żądania zmiany zawodnik ( zawodnicy ) musi być gotowy do wejścia na boisko i stać w pobliżu strefy zmian. 1.4.3  
7.3.3  
15.6.3
- Jeśli nie jest to spełnione, nie zezwala się na dokonanie zmiany, a zespołowi jest udzielana sankcja za opóźnienie gry. 16.2
- Podczas światowych i oficjalnych zawodów FIVB w celu usprawnienia zmian stosowane są tabliczki z numerami zawodników.**
- 15.10.4 Jeżeli zespół zamierza dokonać równocześnie więcej niż jednej zmiany, ilość zmian musi być pokazana w chwili zgłaszania prośby. 5.2  
15.2.1  
15.3.2
- W tym przypadku zmiany muszą być dokonywane przez pary zawodników kolejno po sobie.

## 15.11 PROŚBY NIEUZASADNIONE

- 15.11.1 Nieuzasadnione są prośby o udzielenie przerwy: 15
- 15.11.1.1 podczas gry, w momencie lub po gwizdku sędziego na zagrywkę; 6.1.3  
15.2.1
- 15.11.1.2 zgłaszane przez nieuprawnionego do tego członka zespołu; 15.2.1
- 15.11.1.3 na dokonanie zmiany zawodnika, przed wznowieniem gry po poprzedniej zmianie w tym samym zespole; 15.3.2
- 15.11.1.4 po wyczerpaniu przerw regulaminowych na odpoczynek i na zmianę zawodników. 15.1

15.11.2	Pierwsza prośba nieuzasadniona w spotkaniu, nie mająca wpływu na grę oraz nie powodująca opóźnienia gry, jest odrzucana bez konsekwencji.	16.1
15.11.3	Kolejne prośby nieuzasadnione w spotkaniu traktowane są jako opóźnienie gry.	16
<b>16.</b>	<b>OPÓŹNIENIA GRY</b>	
<b>16.1</b>	<b>RODZAJE OPÓŹNIEŃ GRY</b>	
	Wszystkie czynności nieregulaminowe, które opóźniają wznowienie gry, stanowią opóźnienia gry, między innymi:	
16.1.1	opóźnienie dokonania zmiany zawodników;	15.10.2
16.1.2	przedłużanie innych przerw po wezwaniu sędziego do wznowienia gry;	15
16.1.3	prośba o zmianę nieregulaminową;	15.9
16.1.4	powtarzające się prośby nieuzasadnione;	15.11.2
16.1.5	opóźnienie gry przez członka zespołu.	
<b>16.2</b>	<b>SANKCJE ZA OPÓŹNIENIA GRY</b>	
16.2.1	Sankcje „UPOMNIENIE ZA OPÓŹNIANIE” i „KARA ZA OPÓŹNIANIE” są sankcjami zespołowymi.	
16.2.1.1	Sankcje za opóźnienia gry pozostają w mocy przez całe spotkanie.	6.3
16.2.1.2	Wszystkie sankcje za opóźnienia gry są zapisywane w protokole zawodów.	25.2.2.6
16.2.2	Za pierwsze opóźnienie gry przez dowolnego członka zespołu w spotkaniu udzielana jest sankcja "UPOMNIENIE ZA OPÓŹNIANIE".	4.1.1 6.3 R.11 (25)
16.2.3	Drugie i następne opóźnienia gry dowolnego rodzaju spowodowane przez dowolnego członka tego samego zespołu w tym samym spotkaniu oznaczają błąd, a sankcją jest "KARA ZA OPÓŹNIANIE": przegranie akcji.	6.1.3 R.11 (25)
16.2.4	Sankcje za opóźnienia gry przed spotkaniem lub między setami nakładane są w następnym secie.	6.3 18.1

## 17. WYJĄTKOWE PRZERWY W GRZE

- |             |  |   |
|-------------|--|---|
| <b>17.1</b> | <b>KONTUZJA</b>  | 9.1                                       |
| 17.1.1      | Jeśli w trakcie spotkania, w czasie rozgrywania akcji, zawodnik ulegnie poważnej kontuzji, sędzia musi natychmiast przerwać grę i zezwolić pomocy medycznej na wejście na boisko.<br><br>Akcja jest następnie powtarzana.  | 6.1.3                                     |
| 17.1.2      | Jeśli kontuzjowany zawodnik nie może być zmieniony regulaminowo ani w trybie narzuconym, przyznaje się 3–minutową przerwę dla zawodnika kontuzjowanego, bez możliwości powtórzenia jej dla tego samego zawodnika w trakcie trwania spotkania.<br><br>Jeżeli zawodnik nie jest w stanie powrócić do gry, jego zespół zostaje zdekompletowany. | 6.3<br>15.6<br>15.7<br><br>6.4.3<br>7.3.1 |
| <b>17.2</b> | <b>ZEWNĘTRZNE ZDARZENIE WPŁYWAJĄCE NA GRĘ</b>  |   |
|             | Jeśli w trakcie spotkania nastąpi zewnętrzne zdarzenie wpływające na grę, gra musi być przerwana, a przerwana akcja zostaje powtórzona.  | 6.1.3                                     |
| <b>17.3</b> | <b>PRZEDŁUŻAJĄCE SIĘ PRZERWY W GRZE</b>  |   |
| 17.3.1      | Jeśli nieprzewidziane okoliczności powodują przerwanie spotkania, sędzia pierwszy, organizatorzy oraz Komitet Kontrolny ( o ile taki został wyznaczony ) decydują o podjęciu odpowiednich środków w celu przywrócenia normalnych warunków.   | 6.3                                       |
| 17.3.2      | W przypadku, gdy jedna lub kilka przerw nie trwały łącznie dłużej niż 4 godziny:   | 17.3.1                                    |
| 17.3.2.1    | jeśli gra jest wznowiona na tym samym boisku, przerwany set jest kontynuowany normalnie, z zachowaniem wyniku, zawodników i ich ustawienia. Wyniki rozegranych już setów pozostają zachowane.  | 1<br>7.3                                  |
| 17.3.2.2    | jeśli gra jest wznowiona na innym boisku, wynik przerwane seta zostaje anulowany. Seta wznowia się z tymi samymi zawodnikami i w tych samych ustawieniach początkowych. Wyniki rozegranych już setów pozostają zachowane.  | 7.3                                       |
| 17.3.3      | W przypadku, gdy jedna lub kilka przerw trwały łącznie dłużej niż 4 godziny, spotkanie musi być rozegrane od nowa.   | 6.3                                       |

**18. PRZERWY POMIĘDZY SETAMI I ZMIANA STRON BOISKA****18.1 PRZERWY POMIĘDZY SETAMI**

Wszystkie przerwy pomiędzy setami trwają po 3 minuty. 6.2

W czasie przerw następuje zmiana stron boiska i wpisanie ustawienia początkowego zespołów do protokołu zawodów. 18.2  
25.2.1.2

Przerwa pomiędzy drugim i trzecim setem może być wydłużona do 10 minut przez kompetentną komisję, na życzenie organizatora zawodów.

**18.2 ZMIANA STRON BOISKA R.11 (3)**

18.2.1 Po zakończeniu każdego seta zespoły zmieniają strony boiska, z wyjątkiem seta decydującego. 7.1

18.2.2 W secie decydującym, kiedy jeden z zespołów jako pierwszy zdobędzie 8 punktów, zespoły bez opóźnienia zmieniają strony boiska, a ustawienie zawodników pozostaje bez zmian. 6.3.2  
7.4.1

Jeżeli zmiana stron boiska nie zostanie dokonana po zdobyciu 8 punktów przez prowadzący zespół, musi ona nastąpić w chwili zauważenia tego błędu. Wynik w momencie takiej zmiany jest zachowany.



## ROZDZIAŁ SZÓSTY

### ZAWODNIK LIBERO

#### 19. ZAWODNIK LIBERO

##### 19.1 WYZNACZENIE LIBERO

19.1.1 Każdy zespół spośród 12-tu zawodników zgłoszonych do gry może zarejestrować jednego zawodnika wyspecjalizowanego w grze obronnej, zwanego „Libero”. 4.1.1

19.1.2 Libero musi być zapisany w protokole zawodów przed spotkaniem, w specjalnie zarezerwowanej do tego linii. 7.3.2

19.1.3 Libero nie może być kapitanem zespołu ani grającym kapitanem. 5

##### 19.2 WYPOSAŻENIE

Libero musi nosić ubiór ( lub kamizelkę dla ponownie wyznaczonego Libero ), którego kolor koszulki kontrastuje z ubiorem innych członków zespołu. 4.3

Ubiór Libero może mieć inny wzór, ale numer musi wyglądać tak samo jak numery pozostałych zawodników.

##### 19.3 AKCJE Z UDZIAŁEM LIBERO

###### 19.3.1 Gra

19.3.1.1 Zawodnikowi Libero wolno zastępować w grze każdego zawodnika linii obrony. 7.4.1.2

19.3.1.2 Libero może grać wyłącznie jako zawodnik linii obrony i nie wolno mu atakować z żadnego miejsca ( włączając całe boisko i wolną strefę )  
jeśli w momencie kontaktu z piłką, piłka jest całkowicie powyżej górnej krawędzi siatki. 13.2.2  
13.2.3  
13.3.5

19.3.1.3 Libero nie może zagrywać, blokować lub wykonywać próby bloku. 12  
14.1  
14.6.2  
14.6.6

19.3.1.4 Zawodnik nie może wykonać spełnionego ataku powyżej górnej krawędzi siatki, gdy piłka jest do niego wystawiona palcami sposobem górnym przez Libero, znajdującego się w polu ataku lub jego przedłużeniu. W przypadku takiej samej akcji Libero, wykonanej spoza pola ataku lub jego przedłużenia, piłka może być atakowana na dowolnej wysokości. 13.3.6

### 19.3.2 **Zastępowanie zawodników**

- 19.3.2.1 Zastępowanie zawodników z udziałem Libero nie jest zaliczane do zmian regulaminowych. 15.5

Liczba zastąpień nie jest ograniczona, przy czym pomiędzy dwoma zastąpieniami Libero musi być rozegrana akcja.

Libero może być zastąpiony tylko przez tego zawodnika, którego zastąpił, wchodząc na boisko.

- 19.3.2.2 Zastępowanie może mieć miejsce wyłącznie, gdy piłka jest poza grą i przed gwizdkiem sędziego na zagrywkę. 12.3

Przed rozpoczęciem każdego seta, Libero nie może wejść na boisko zanim sędzia drugi nie sprawdzi ustawienia początkowego zespołu. 7.3.2  
12.1

- 19.3.2.3 Zastąpienie wykonane po gwizdku sędziego na zagrywkę lecz przed wykonaniem zagrywki nie jest wycofywane, ale po zakończeniu akcji musi zostać udzielone słowne upomnienie. 12.3  
12.4

Za kolejne spóźnione zastępowanie muszą być zastosowane sankcje jak za opóźnienia gry. 16.2

- 19.3.2.4 Libero i zastępowany przez niego zawodnik mogą wchodzić i opuszczać boisko wyłącznie przez linię boczną naprzeciw swojej ławki, pomiędzy linią ataku i linią końcową. R.1b

### 19.3.3 **Ponowne wyznaczenie nowego Libero**

- 19.3.3.1 W przypadku kontuzji Libero, po uzyskaniu zgody sędziego pierwszego, trener lub grający kapitan mogą wyznaczyć jako nowego Libero jednego spośród zawodników, nie grających na boisku podczas ponownego wyznaczenia.

Kontuzjowany Libero nie może powrócić do gry do końca spotkania.

Zawodnik wyznaczony jako nowy Libero pozostaje zawodnikiem Libero do końca spotkania.

- 19.3.3.2 W przypadku ponownego wyznaczenia Libero jego numer musi być zapisany w protokole zawodów w rubryce uwagi. 7.3.2  
19.1.2  
25.2.2.7

## ROZDZIAŁ SIÓDMY

### ZACHOWANIE UCZESTNIKÓW ZAWODÓW

#### 20. WYMAGANIA DOTYCZĄCE ZACHOWANIA

##### 20.1 ZACHOWANIE SPORTOWE

20.1.1 Zawodnicy muszą znać "Oficjalne Przepisy Gry w Piłkę Siatkową" i ściśle je przestrzegać.

20.1.2 Zawodnicy muszą przyjmować decyzje sędziów w duchu sportowym, bez dyskusji.

W przypadku wątpliwości, jedynie grający kapitan może prosić o wyjaśnienie.

5.1.2.1

20.1.3 Zawodnicy powinni unikać czynności i postaw mających na celu wpływanie na decyzje sędziów, a także ukrywających błędy swojego zespołu.

##### 20.2 FAIR PLAY

20.2.1 Zawodnicy muszą zachowywać się uprzejmie i z szacunkiem, zgodnie z zasadami FAIR PLAY, nie tylko w stosunku do sędziów, ale również do działaczy, przeciwników, partnerów i widzów.

20.2.2 W czasie całego spotkania dozwolone jest porozumiewanie się pomiędzy wszystkimi członkami zespołu.

5.2.3.4

#### 21. NIEWŁAŚCIWE ZACHOWANIE I SANKCJE

##### 21.1 NIEWŁAŚCIWE ZACHOWANIE NIE PODLEGAJĄCE SANKCJOM

Niewłaściwe zachowanie członka zespołu, nie osiągające najniższej kategorii w klasyfikacji, nie podlega sankcjom.

5.1.2

Aby zapobiec stosowaniu w stosunku do zespołu sankcji za niewłaściwe zachowanie, obowiązkiem sędziego pierwszego jest w takiej sytuacji udzielenie członkowi zespołu lub zespołowi upomnienia słownego lub gestem, za pośrednictwem grającego kapitana.

21.3

Takie upomnienie nie jest sankcją i nie ma natychmiastowych konsekwencji. Nie jest ono zapisywane w protokole zawodów.

<b>21.2</b>	<b>NIEWŁAŚCIWE ZACHOWANIE PODLEGAJĄCE SANKCJOM</b>	
21.2.1	Niewłaściwe zachowanie członka zespołu wobec sędziów, działaczy, przeciwników, zawodników swojego zespołu lub publiczności, klasyfikowane jest w trzech kategoriach, w zależności od wagi przewinienia:	4.1.1
21.2.2	<b>Zachowanie grubiańskie:</b> czynności sprzeczne z dobrymi manierami, zasadami moralności lub wyrażanie się z pogardą.	
21.2.3	<b>Zachowanie obraźliwe:</b> zniesławienie, obraźliwe gesty lub wyrażanie się.  <b>Agresja:</b> atak fizyczny lub jego próba.	
<b>21.3</b>	<b>SKALA SANKCJI</b>	R.9
	Zgodnie z oceną sędziego pierwszego, w zależności od stopnia przewinienia, stosuje się następujące sankcje, które zapisywane są w protokole zawodów:	21.2 25.2.2.6
21.3.1	<b>„KARA” – przegranie akcji</b>	R.11 (6)
	Pierwsze grubiańskie zachowanie w spotkaniu przez dowolnego członka zespołu karane jest przegraniem akcji.	4.1.1 21.2.1
21.3.2	<b>„WYKLUCZENIE”</b>	R.11 (7)
21.3.2.1	Członek zespołu ukarany wykluczeniem nie może grać do końca seta i musi siedzieć w polu kar, bez innych konsekwencji.	1.4.5 4.1.1 5.2.1 5.3.2 R.1a R.1b
	Wykluczony trener traci prawo do kierowania grą zespołu do końca seta i musi siedzieć w polu kar.	
21.3.2.2	Pierwsze obraźliwe zachowanie członka zespołu karane jest wykluczeniem, bez innych konsekwencji.	4.1.1 21.2.2
21.3.2.3	Drugie grubiańskie zachowanie w tym samym spotkaniu tego samego członka zespołu karane jest wykluczeniem, bez innych konsekwencji.	4.1.1 21.2.1
21.3.3	<b>„DYSKWALIFIKACJA”</b>	R.11 (8)
21.3.3.1	Członek zespołu ukarany dyskwalifikacją musi opuścić obszar kontrolowany przez komisję sędziowską do końca spotkania, bez innych konsekwencji.	4.1.1 R.1a
21.3.3.2	Pierwsza agresja karana jest dyskwalifikacją, bez innych konsekwencji.	21.2.3

21.3.3.3	Drugie obraźliwe zachowanie tego samego członka zespołu w tym samym spotkaniu karane jest dyskwalifikacją, bez innych konsekwencji.	4.1.1 21.2.2
21.3.3.4	Trzecie grubiańskie zachowanie tego samego członka zespołu w tym samym spotkaniu karane jest dyskwalifikacją, bez innych konsekwencji.	4.1.1 21.2.1
<b>21.4</b>	<b>STOSOWANIE SANKCJI ZA NIEWŁAŚCIWE ZACHOWANIE</b>	
21.4.1	Wszystkie sankcje za niewłaściwe zachowanie są sankcjami indywidualnymi, pozostają w mocy przez całe spotkanie i są zapisywane w protokole zawodów.	21.3 25.2.2.6
21.4.2	Za powtórne niewłaściwe zachowanie tego samego członka zespołu w tym samym spotkaniu sankcje nakładane są progresywnie ( za każde kolejne niewłaściwe zachowanie tego samego członka zespołu stosowana jest wyższa sankcja ).	4.1.1 21.2 21.3 R.9
21.4.3	Wykluczenie lub dyskwalifikacja za obraźliwe zachowanie lub agresję nie wymaga udzielania wcześniej kar niższych.	21.2 21.3
<b>21.5</b>	<b>NIEWŁAŚCIWE ZACHOWANIE PRZED I MIĘDZY SETAMI</b>	
	Każde niewłaściwe zachowanie, mające miejsce przed lub między setami podlega sankcjom zgodnie z <i>Przepisem 21.3</i> , a sankcje nakładane są w następnym secie.	18.1 21.2 21.3
<b>21.6</b>	<b>KARTKI DO SYGNALIZOWANIA SANKCJI</b>	R.11 (6,7,8)
	Upomnienie: słownie lub gestem, bez kartek	21.1
	Kara: żółta kartka	21.3.1
	Wykluczenie: czerwona kartka	21,3.2
	Dyskwalifikacja: żółta + czerwona ( razem )	21.3.3

# *CZEŚĆ II*

## *SEKCJA II :*

### *SĘDZIOWIE, ICH OBOWIĄZKI I OFICJALNA SYGNALIZACJA*

## ROZDZIAŁ ÓSMY

### SĘDZIOWIE

#### 22. KOMISJA SĘDZIOWSKA I PROCEDURY

##### 22.1 SKŁAD KOMISJI SĘDZIOWSKIEJ

Komisja sędziowska składa się z:

- sędziego pierwszego, 23
- sędziego drugiego, 24
- sekretarza, 25
- czterech ( dwóch ) sędziów liniowych. 27

Rozmieszczenie komisji sędziowskiej pokazane jest na *Rysunku 10*.

**Podczas światowych i oficjalnych zawodów FIVB w skład komisji wchodzi obowiązkowo także asystent sekretarza.**

##### 22.2 SPOSÓB SĘDZIOWANIA ( PROCEDURY )

22.2.1 Jedynie sędzia pierwszy i sędzia drugi mogą używać gwizdka podczas spotkania:

22.2.1.1 sędzia pierwszy gwizdkiem daje sygnał na wykonanie zagrywki rozpoczynającej akcję; 6.1.3  
12.3

22.2.1.2 sędzia pierwszy i sędzia drugi sygnalizują gwizdkiem zakończenie akcji pod warunkiem, że są pewni, iż błąd został popełniony i znają jego rodzaj.

22.2.2 Sędziowie mogą używać gwizdka w czasie, gdy piłka jest poza grą, dla wskazania, że zgadzają się lub nie z prośbą zespołu. 5.1.2  
8.2

22.2.3 Natychmiast po gwizdku sędziego sygnalizującym zakończenie akcji sędziowie muszą wskazać używając oficjalnej sygnalizacji: 22.2.1.2  
28.1

22.2.3.1 Jeśli błąd jest odgwizdany przez sędziego pierwszego, wskazuje on: R.11 (2)

- a) zespół, który będzie zagrywał; 12.2.2  
R.11 ( 2)
- b) rodzaj błędu;
- c) zawodnika, który popełnił błąd ( jeśli to konieczne ).

Sędzia drugi powtarza sygnalizację za sędzią pierwszym.

- 22.2.3.2 Jeśli błąd jest odgwizdany przez sędziego drugiego, wskazuje on:
- rodzaj błędu;
  - zawodnika, który popełnił błąd ( jeśli to konieczne );
  - zespół, który będzie zagrywał, podążając za sygnalizacją sędziego pierwszego.

W tym przypadku sędzia pierwszy nie pokazuje rodzaju błędu oraz zawodnika, który popełnił błąd, tylko zespół, który będzie zagrywał.

- 22.2.3.3 W przypadku błędu obustronnego obaj sędziowie wskazują:
- rodzaj błędu;
  - zawodników, którzy popełnili błąd ( jeśli to konieczne );
  - zespół, który będzie zagrywał, zgodnie ze wskazaniem sędziego pierwszego.

## 23. SĘDZIA PIERWSZY

### 23.1 MIEJSCE SĘDZIEGO

Sędzia pierwszy wykonuje swoje obowiązki siedząc lub stojąc na stanowisku, usytuowanym na jednym końcu siatki. Jego wzrok musi znajdować się około 50 cm ponad górną krawędź siatki.

R.1a  
R.1b  
R.10

### 23.2 UPRAWNIENIA

- 23.2.1 Sędzia pierwszy prowadzi spotkanie od początku do końca. Podlegają mu wszyscy członkowie komisji sędziowskiej i członkowie zespołów.

4.1.1  
6.3

W trakcie spotkania decyzje sędziego pierwszego są ostateczne. Jest on upoważniony unieważnić decyzje innych członków komisji sędziowskiej jeśli uzna, że są one błędne.

Sędzia pierwszy może również zastąpić lub usunąć członka komisji sędziowskiej, który nie wykonuje właściwie swoich obowiązków.

- 23.2.2 Sędzia pierwszy kontroluje również pracę podających piłki i wycierających podłogę.

3.3

- 23.2.3 Sędzia pierwszy ma prawo decydować o wszystkich sprawach dotyczących gry, w tym również w sprawach nie objętych Przepisami.

- 23.2.4 Sędzia pierwszy nie może zezwolić na żadne dyskusje związane z podjętymi decyzjami.

20.1.2



	Jednakże, na prośbę grającego kapitana, sędziego pierwszy udziela wyjaśnień odnośnie zastosowania lub interpretacji Przepisów, na podstawie których podjął swoją decyzję.	5.1.2.1
	Jeżeli grający kapitan nie zgadza się z wyjaśnieniami sędziego pierwszego i podtrzymuje protest musi natychmiast zarezerwować sobie prawo do złożenia protestu i zapisania go po zakończeniu spotkania. Sędzia pierwszy musi zaakceptować prawo grającego kapitana do tak zgłoszonego protestu.	5.1.2.1 5.1.3.2 25.2.3.2.
23.2.5	Sędzia pierwszy decyduje przed i w czasie spotkania czy pole gry, wyposażenie i wszystkie warunki spełniają wymagania niezbędne do gry.	Rozdział I
<b>23.3</b>	<b>OBOWIĄZKI</b>	
23.3.1	Przed spotkaniem sędzia pierwszy:	
23.3.1.1	sprawdza stan pola gry, piłki i pozostały sprzęt;	Rozdział I
23.3.1.2	dokonuje losowania w obecności kapitanów zespołów;	7.1
23.3.1.3	nadzoruje rozgrzewkę zespołów.	7.2
23.3.2	W trakcie spotkania tylko sędzia pierwszy jest uprawniony do:	
23.3.2.1	upominania zespołów;	21.1
23.3.2.2	udzielania sankcji za niewłaściwe zachowanie i opóźnienia gry;	16.2 21.2
23.3.2.3	wydawania decyzji o:	
	a) błędach zawodnika zagrywającego i błędach ustawienia zespołu zagrywającego, w tym dotyczących zasłony;	7.4 12.4 12.5 12.7.1
	b) błędach odbicia piłki;	9.3
	c) błędach nad siatką i na górnej jej części;	11.4.1 11.4.4
	d) błędach ataku Libero i zawodników linii obrony;	13.3.3 13.3.5
	e) spełnionym ataku przez zawodnika, po wystawie palcami sposobem górnym przez Libero, znajdującego się w jego polu ataku lub jego przedłużeniu;	13.3.6
	f) piłce przechodzącej pod siatką.	8.4.5
23.3.3	Po zakończeniu spotkania, sprawdza i podpisuje protokół zawodów.	25.2.3.3

**24. SĘDZIA DRUGI****24.1 MIEJSCE SĘDZIEGO**

Sędzia drugi wykonuje swoje obowiązki stojąc poza boiskiem w pobliżu słupka, po przeciwnej stronie sędziego pierwszego, twarzą do niego.

R.1a  
R.1b  
R.10

**24.2 UPRAWNIENIA**

24.2.1 Sędzia drugi pomaga sędziemu pierwszemu ale ma również własny zakres obowiązków. 24.3

Gdyby sędzia pierwszy stał się niezdolny do wykonywania swoich obowiązków, sędzia drugi może zastąpić sędziego pierwszego.

24.2.2 Sędzia drugi może także bez użycia gwizdka sygnalizować błędy nie leżące w jego kompetencji ale nie może nalegać na sędziego pierwszego, aby te błędy uznał. 24.3

24.2.3 Sędzia drugi kontroluje pracę sekretarza ( sekretarzy ) zawodów. 25.2

24.2.4 Sędzia drugi nadzoruje członków zespołu siedzących na ławce i informuje sędziego pierwszego o ich niewłaściwym zachowaniu. 4.2.1

24.2.5 Sędzia drugi kontroluje zawodników w polu rozgrzewki. 4.2.3

24.2.6 Sędzia drugi udziela przerw, kontroluje czas ich trwania i odrzuca prośby nieuzasadnione. 15  
15.11  
25.2.2.3

24.2.7 Sędzia drugi kontroluje ilość przerw na odpoczynek i zmian zawodników w każdym zespole. Sygnalizuje sędziemu pierwszemu i trenerowi, którego to dotyczy, drugą przerwę dla odpoczynku oraz piątą i szóstą zmianę zawodników. 15.1  
25.2.2.3

24.2.8 W przypadku kontuzji zawodnika, sędzia drugi wyraża zgodę na zmianę narzuconą zawodnika lub przyznaje 3–minutową przerwę dla zawodnika kontuzjowanego. 15.7  
17.1.2

24.2.9 Sędzia drugi sprawdza stan podłoża, zwłaszcza w polu ataku. Sprawdza również w czasie spotkania czy piłki spełniają wymogi regulaminowe. 1.2.1  
3

24.2.10 Sędzia drugi nadzoruje członków zespołu znajdujących się w polu kar i informuje sędziego pierwszego o ich niewłaściwym zachowaniu. 1.4.5  
21.3.2

## 24.3 OBOWIĄZKI

24.3.1	Na początku każdego seta, po zmianie stron boiska w secie decydującym oraz każdorazowo jeśli jest to konieczne, sprawdza czy aktualne ustawienie zawodników na boisku jest zgodne z podanym na kartce ustawieniem zespołu.	5.2.3.1 7.3.2 7.3.5 18.2.2
24.3.2	Podczas spotkania sędzia drugi gwizdząc i sygnalizując decyduje o:	
24.3.2.1	przejściu na pole przeciwnika i przekroczeniu pod siatką przestrzeni przeciwnika;	11.2
24.3.2.2	błędach ustawienia zespołu przyjmującego zagrywkę;	7.5
24.3.2.3	błędym kontakcie z dolną częścią siatki lub antenką po swojej stronie boiska;	11.3.1
24.3.2.4	spełnionym bloku zawodnika linii obrony lub próbie bloku Libero;	13.3.3 14.6.2 14.6.6
24.3.2.5	zetknięciu się piłki z ciałem obcym;	8.4.2 8.4.3 8.4.4
24.3.2.6	zetknięciu się piłki z podłożem w przypadku, gdy sędzia pierwszy nie jest w stanie tego zauważyć.	8.3
24.3.2.7	piłce przekraczającej siatkę całkowicie lub częściowo poza przestrzenią przejścia w kierunku boiska przeciwnika lub mającej kontakt z antenką po stronie sędziego drugiego.	8.4.3 8.4.4
24.3.3	Po zakończeniu spotkania podpisuje protokół zawodów.	25.2.3.3

## 25. SEKRETARZ

### 25.1 MIEJSCE SEKRETARZA

Sekretarz wypełnia swoje obowiązki siedząc przy stoliku na wprost sędziego pierwszego, po przeciwnej do niego stronie boiska.	R.1a R.1b R.10
---	----------------------

### 25.2 OBOWIĄZKI

Sekretarz wypełnia protokół zawodów zgodnie z Przepisami, współpracując z sędzią drugim.  
Używa on dzwonka lub innego urządzenia dźwiękowego w celu przekazywania sygnałów, zgodnie z zakresem swoich obowiązków.

25.2.1	Przed spotkaniem i setem sekretarz:	
25.2.1.1	wpisuje dane dotyczące spotkania i zespołów włącznie z nazwiskiem i numerem Libero, zgodnie z obowiązującymi procedurami oraz uzyskuje podpisy kapitanów i trenerów;	4.1 5.1.1 5.2.2 7.3.2 19.1.2 19.3.3.2
25.2.1.2	wpisuje ustawienie początkowe każdego z zespołów na podstawie kartek z ustawieniem zawodników.  Jeśli nie otrzyma tych kartek w odpowiednim czasie, musi natychmiast poinformować o powyższym sędziego drugiego.	5.2.3.1 7.3.2
25.2.2	W czasie spotkania sekretarz:	
25.2.2.1	zapisuje zdobyte punkty;	6.1
25.2.2.2	sprawdza kolejność zagrywek każdego zespołu i sygnalizuje sędziom wszystkie błędy natychmiast po wykonaniu zagrywki;	12.2
25.2.2.3	zapisuje przerwy na odpoczynek i zmiany zawodników, kontroluje ich ilość i informuje o tym sędziego drugiego;	15.1 15.4.1 24.2.6 24.2.7
25.2.2.4	sygnalizuje sędziom nieuzasadnione prośby o przerwy;	15.11
25.2.2.5	informuje sędziów o zakończeniu setów oraz o zdobyciu 8–mego punktu w secie decydującym;	6.2 15.4.1 18.2.2
25.2.2.6	zapisuje wszystkie sankcje;	16.2 21.3
25.2.2.7	instruowany przez sędziego drugiego zapisuje inne wydarzenia, takie jak: zmiana narzucona, przerwa dla zawodnika kontuzjowanego, przedłużające się przerwy w grze, zewnętrzne zdarzenia wpływające na grę, itp.	15.7 17.1.2 17.2 17.3
25.2.3	Po zakończeniu spotkania sekretarz:	
25.2.3.1	zapisuje wynik końcowy spotkania;	6.3
25.2.3.2	w przypadku protestu, za uprzednią zgodą sędziego pierwszego, wpisuje lub zezwala kapitanowi na wpisanie do protokołu zawodów stwierdzenia dotyczącego przedmiotu protestu;	5.1.2.1 5.1.3.2 23.2.4
25.2.3.3	po podpisaniu się w protokole zawodów, uzyskuje podpisy kapitanów zespołów a następnie sędziów.	5.1.3.1 23.3.3 24.3.3

## 26. ASYSTENT SEKRETARZA

### 26.1 MIEJSCE ASYSTENTA SEKRETARZA

22.1

Asystent sekretarza wypełnia swoje obowiązki siedząc przy stoliku obok sekretarza.

### 26.2 OBOWIĄZKI

19.3

Zapisuje zastępowanie zawodników z udziałem Libero.

Jest asystentem sekretarza w obowiązkach administracyjnych.

W przypadku gdyby sekretarz stał się niezdolny do wykonywania swoich obowiązków, asystent sekretarza zastępuje go.

26.2.1 Przed spotkaniem i setem asystent sekretarza:

26.2.1.1 przygotowuje protokół kontroli zastąpień Libero,

26.2.1.2 przygotowuje rezerwowy protokół zawodów.

26.2.2 Podczas meczu asystent sekretarza:

26.2.2.1 zapisuje zastępowanie zawodników z udziałem Libero, 19.3.1.1

26.2.2.2 informuje sędziów o błędach zastępowania Libero, 19.3.2.1

26.2.2.3 synchronizuje początek i koniec PRZERWY TECHNICZNEJ, 15.4.1

26.2.2.4 obsługuje ręczną tablicę wyników na stoliku sekretarza,

26.2.2.5 sprawdza zgodność tablicy wyników, 25.2.2.1

26.2.2.6 jeśli potrzeba, aktualizuje rezerwowy protokół i przekazuje go sekretarzowi. 25.2.1.1

26.2.3 Po zakończeniu spotkania asystent sekretarza:

26.2.3.1 podpisuje protokół zastąpień Libero i przedkłada go do kontroli;

26.2.3.2 podpisuje protokół zawodów.

## 27. SĘDZIOWIE LINIOWI

### 27.1 MIEJSCE SĘDZIÓW LINIOWYCH

Jeżeli w obsadzie sędziowskiej jest tylko dwóch sędziów liniowych, stoją oni przy rogach boiska po prawej stronie każdego z sędziów ( pierwszego i drugiego ), po przekątnej w odległości 1 do 2 m od rogu boiska. R.1a  
R.1b  
R10

Każdy z nich obserwuje linię końcową i linię boczną po swojej stronie.

**Podczas światowych i oficjalnych zawodów FIVB musi być obowiązkowo czterech sędziów liniowych.**

**Stoją oni w wolnej strefie, w odległości od 1 do 3 m od każdego narożnika boiska, na umownym przedłużeniu linii, którą obserwują.** R.10

## **27.2 OBOWIĄZKI**

- 27.2.1 Sędziowie wykonują swoje funkcje używając chorągiewek ( 40 cm x 40 cm ), jak pokazano na *Rysunku 12*, sygnalizując:
- 27.2.1.1 upadek piłki na boisko lub na aut każdorazowo, gdy piłka upadnie obok obserwowanej przez nich linii; 8.3  
8.4
- 27.2.1.2 dotknięcie piłki „autowej” przez zespół odbierający; 8.4  
R.12 (3)
- 27.2.1.3 dotknięcie przez piłkę antenki, przejście piłki z zagrywki na drugą stronę siatki poza przestrzenią przejścia, itp.; 8.4.3  
8.4.4
- 27.2.1.4 wykroczenie poza swoje boisko w momencie wykonania zagrywki któregokolwiek z grających zawodników obu zespołów ( poza zawodnikiem zagrywającym ); 7.4  
R.12 (4)
- 27.2.1.5 błąd stóp zawodnika zagrywającego; 12.4.3
- 27.2.1.6 dotknięcie przez zawodnika antenki po swojej stronie boiska, podczas akcji z piłką lub gdy ma to wpływ na przebieg gry; 11.3.1  
R.12 (4)
- 27.2.1.7 przejście piłki na drugą stronę siatki na boisko przeciwnika poza przestrzenią przejścia lub dotknięcie przez piłkę antenki po swojej stronie boiska. 10.1.1
- 27.2.2 Na prośbę sędziego pierwszego, sędzia liniowy musi powtórzyć swoją sygnalizację.

## **28. OFICJALNA SYGNALIZACJA**

### **28.1 SYGNALIZACJA SĘDZIÓW**

Sędziowie muszą wskazać, stosując oficjalną sygnalizację ręczną, powód ich gwizdka ( rodzaj odgwisdanego błędu lub cel przyznania przerwy ). Sygnał musi być utrzymany przez moment i jeśli wykonywany jest jedną ręką, to ręka sygnalizująca musi odpowiadać stronie zespołu, który popełnił błąd lub zgłosił prośbę. R.11

### **28.2 SYGNALIZACJA SĘDZIÓW LINIOWYCH**

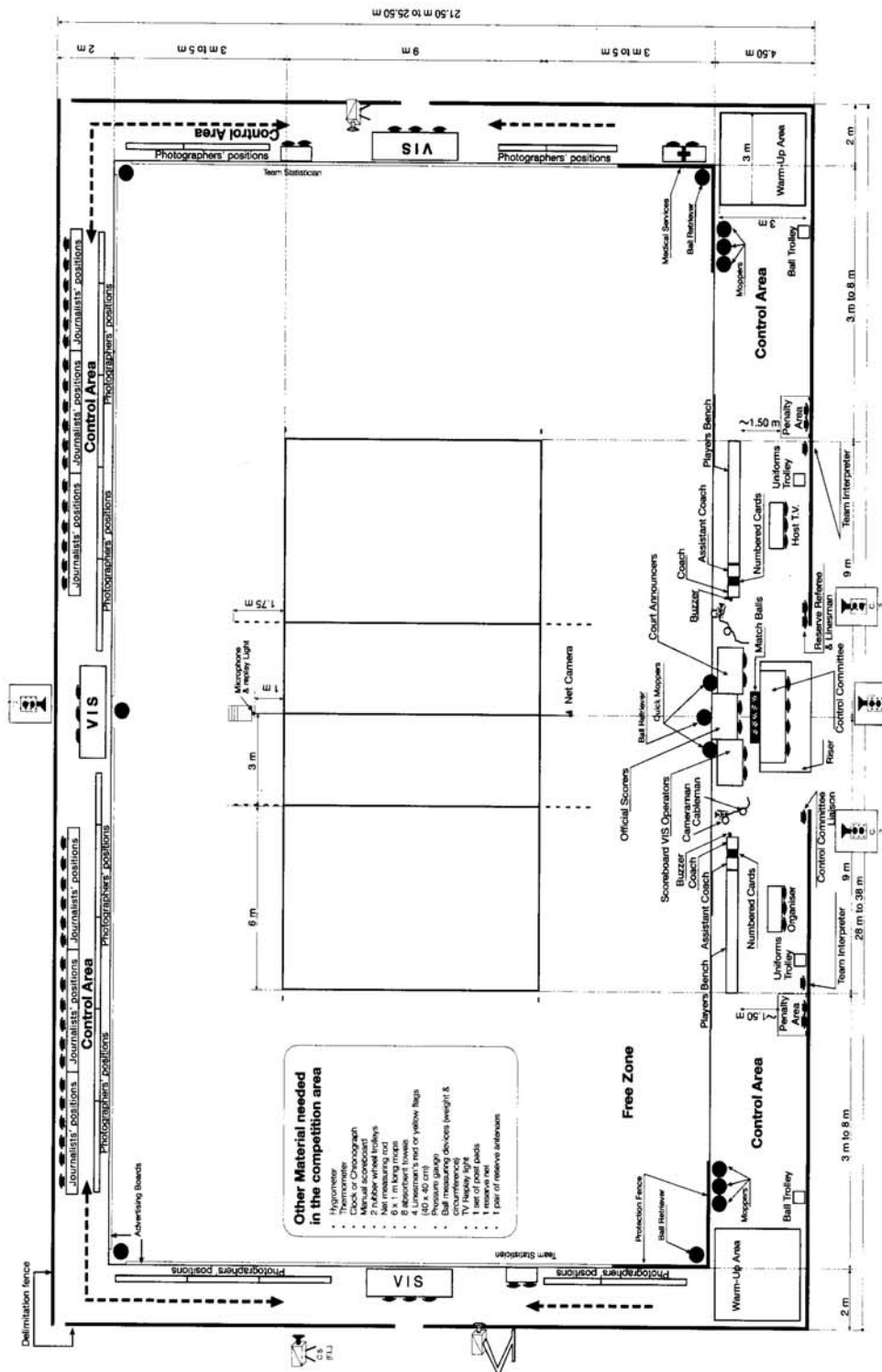
Sędziowie liniowi muszą wskazać, stosując oficjalną sygnalizację chorągiewkami, rodzaj popełnianego błędu i utrzymać sygnał przez moment. R.12

# *CZEŚĆ II*

## *SEKCJA III:*

### *RYSUNKI I TABELE*

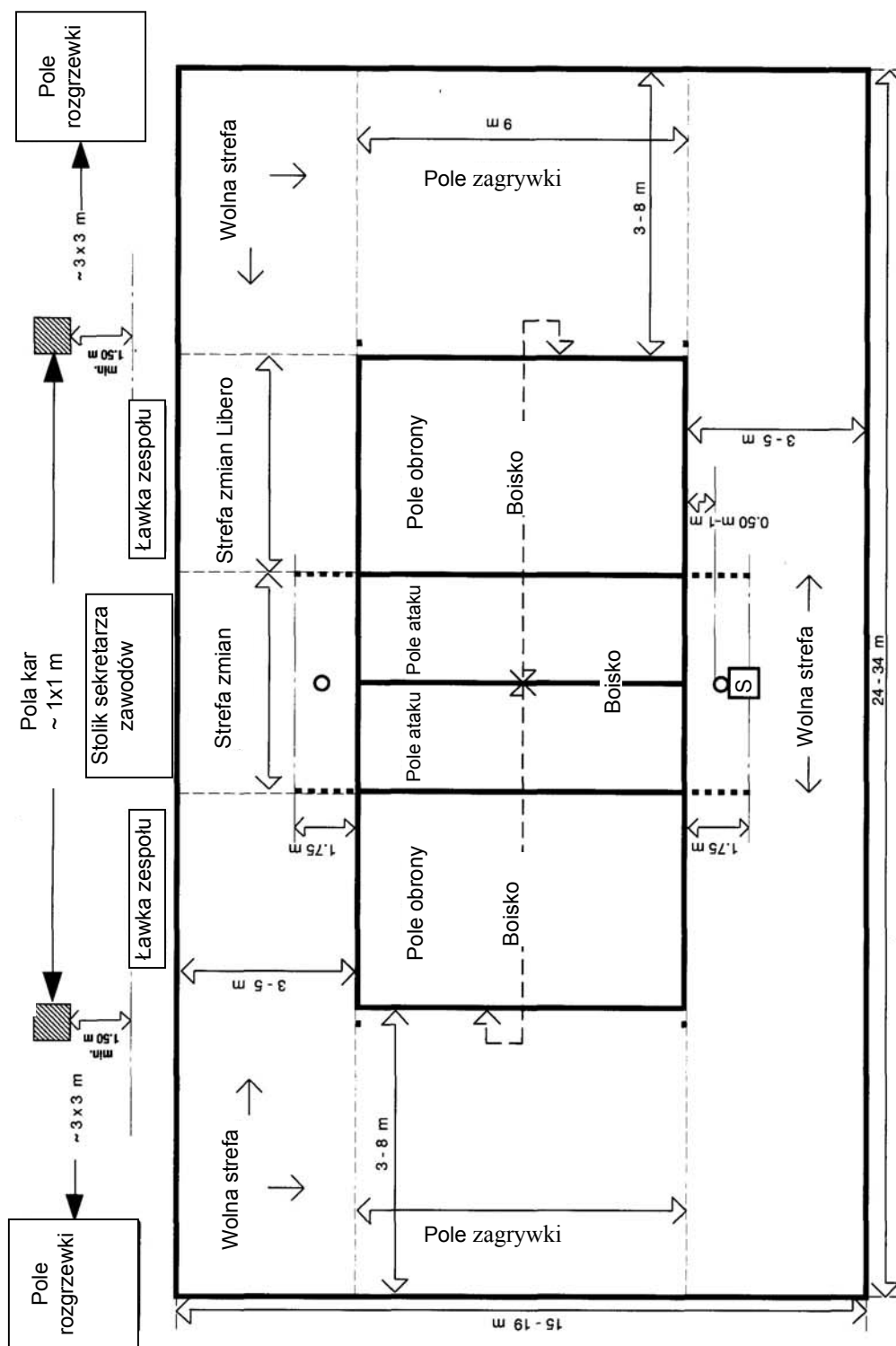
# OBSZAR ZAWODÓW



**RYSUNEK 1a** Przepis: 1; 1.4.4; 1.4.5; 4.2.1; 4.2.3.1; 21.3.2.1; 21.3.3.1; 23.1; 24.1; 25.1; 27.1

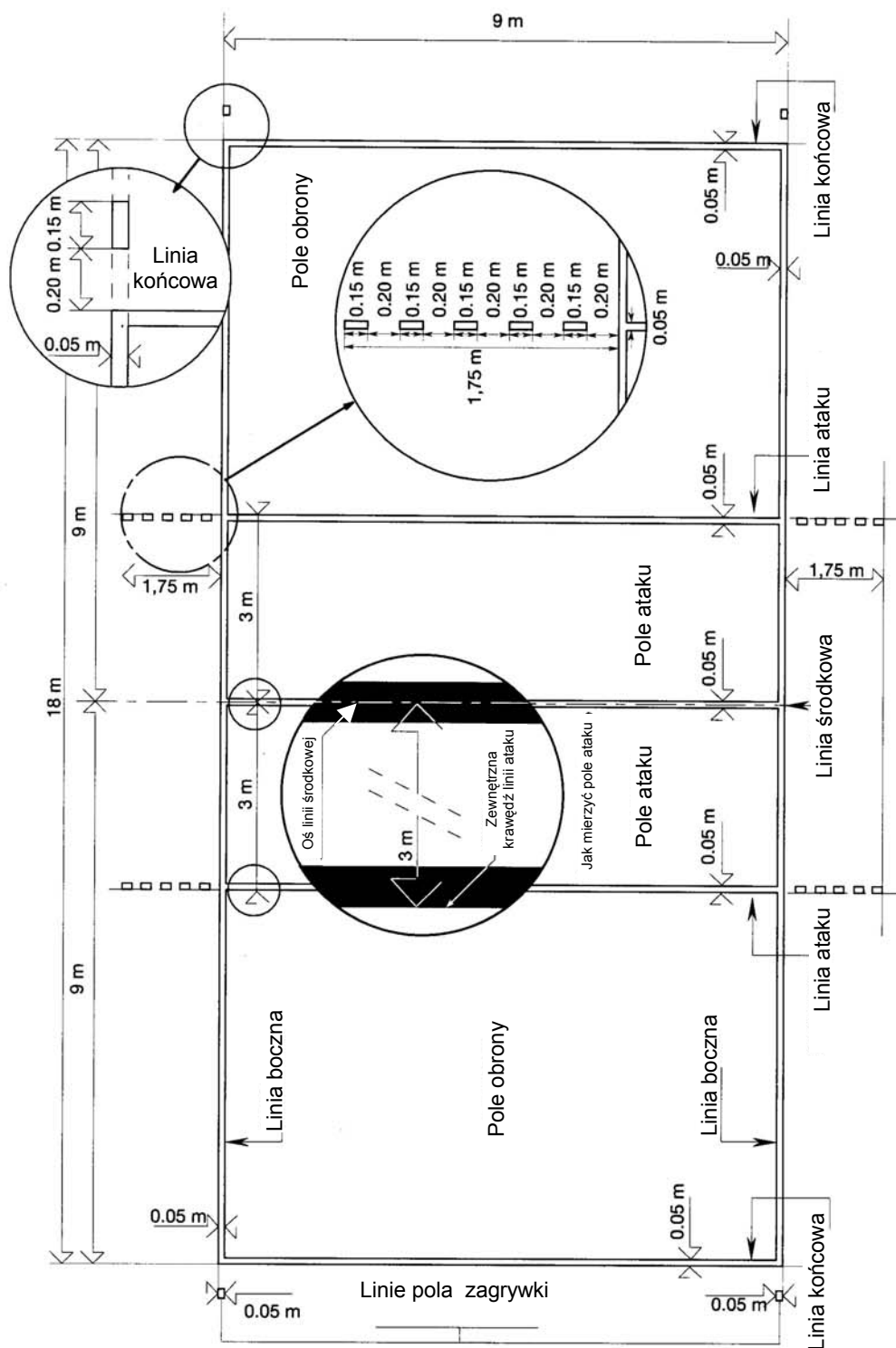


# POLE GRY



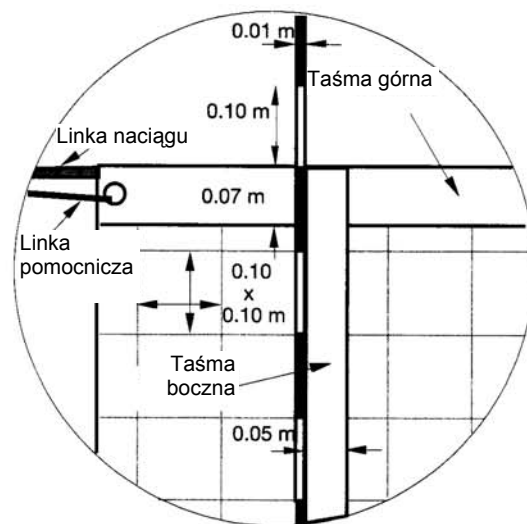
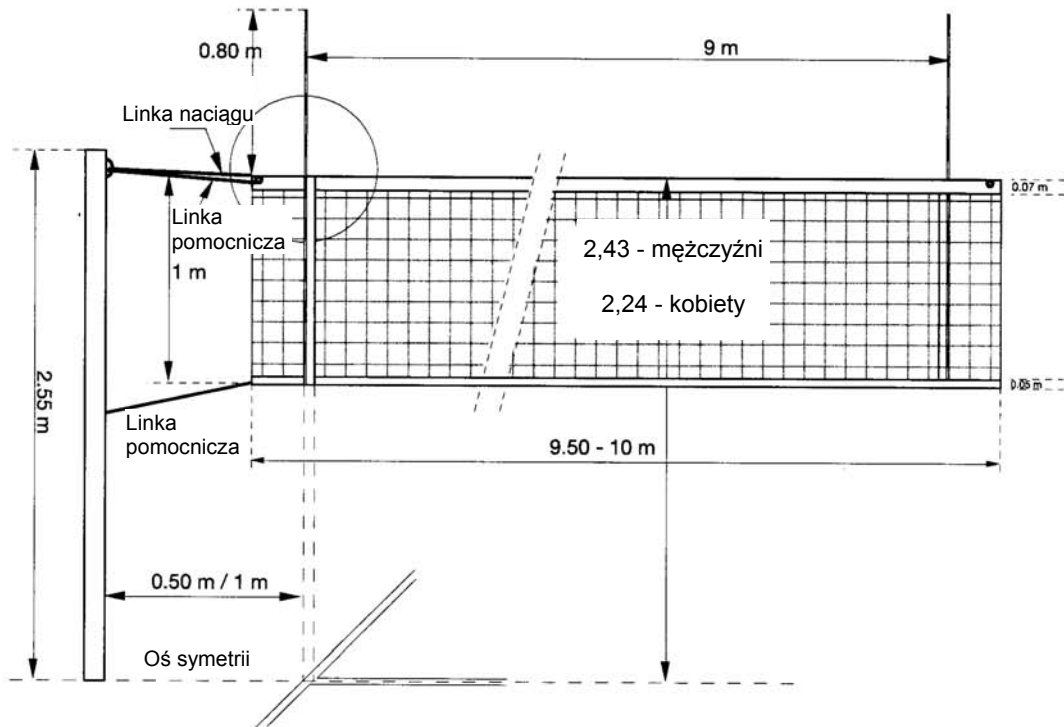
**RYSUNEK 1b** Przepis: 1; 1.4; 1.4.2; 1.4.3;1.4.4; 1.4.5; 4.2.1; 4.2.3.1; 15.10.1; 19.3.2.4; 21.3.2.1; 23.1; 24.1; 25.1; 27.1

## BOISKO DO GRY



**RYСУNEK 2** Przepis 1.1; 1.3; 1.3.3; 1.3.4; 1.4; 13.1.1

## SIATKA

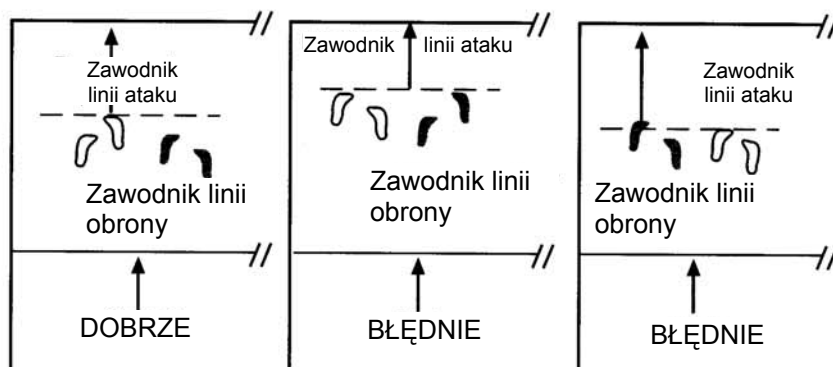


**RYSUNEK 3** Przepis: 2; 2.2; 2.3; 2.4; 2.5.1

## USTAWIENIE ZAWODNIKÓW

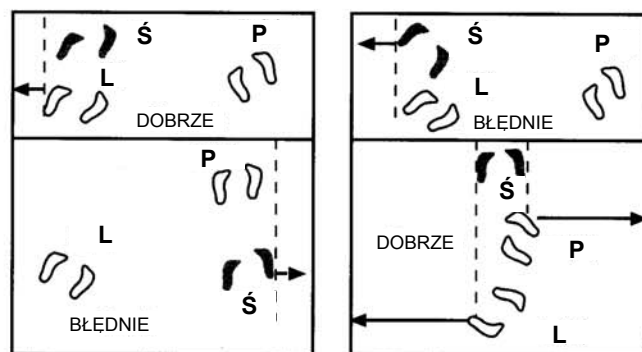
Przykład A:

Ustawienie pomiędzy zawodnikiem linii ataku i odpowiadającym mu zawodnikiem linii obrony



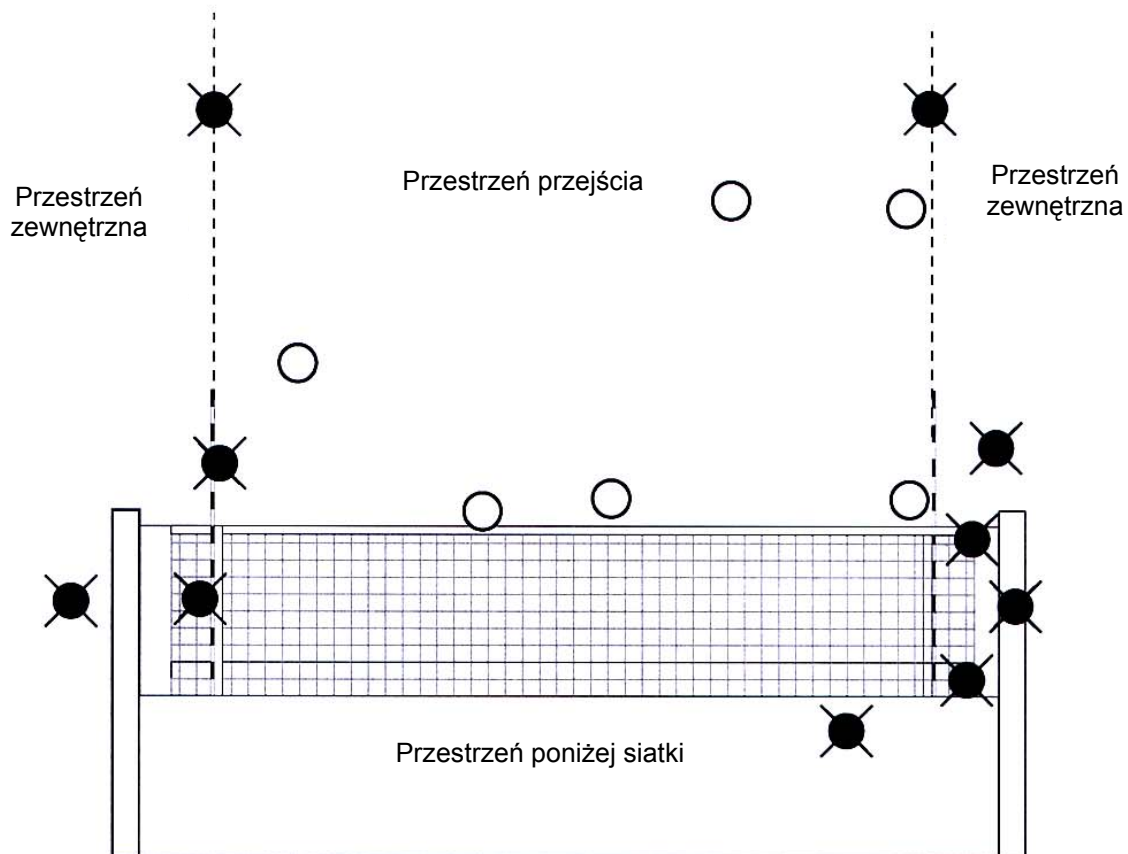
Przykład B:

Ustawienie pomiędzy zawodnikami tej samej linii.



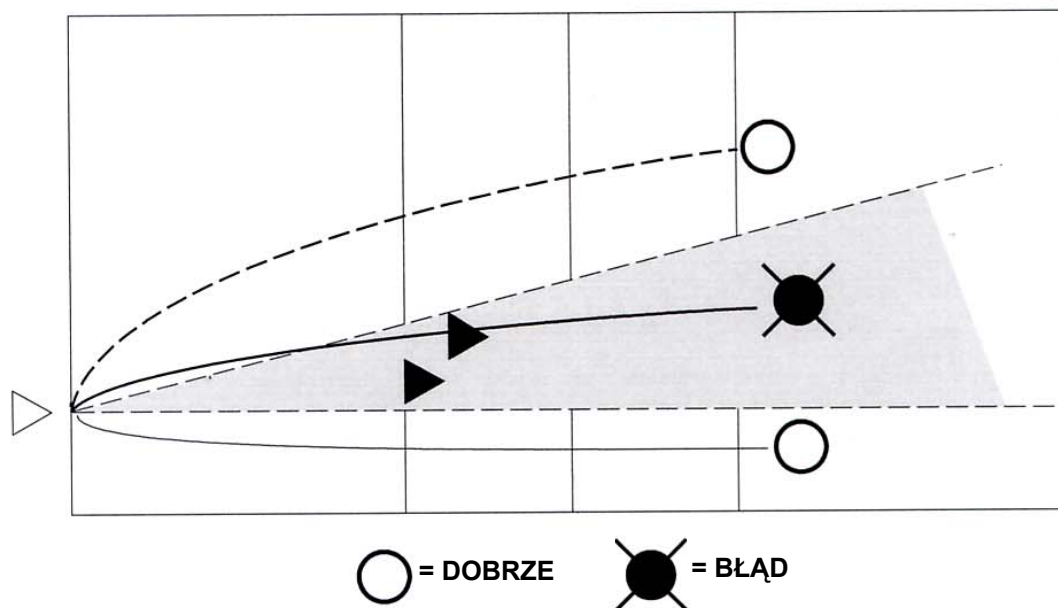
Ś - ŚRODKOWY ZAWODNIK  
 P - PRAWOSKRZYDŁOWY ZAWODNIK  
 L - LEWOSKRZYDŁOWY ZAWODNIK

## PRZEJŚCIE PIŁKI NA STRONĘ PRZECIWNIKA PRZEZ PIONOWĄ PŁASZCZYZNĘ SIATKI



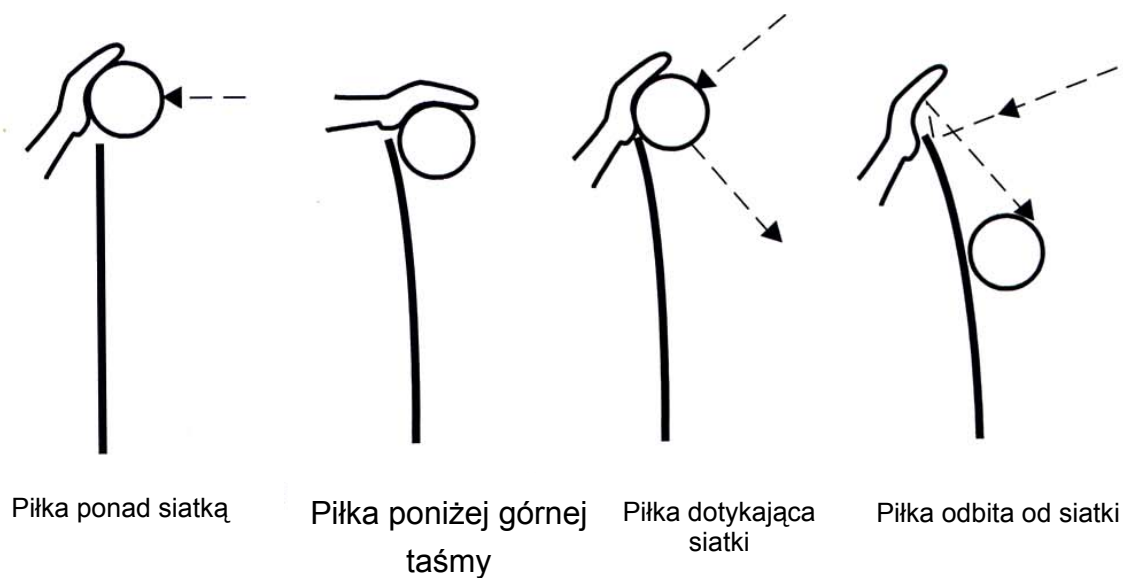
**RYSUNEK 5** Przepis: 2.4; 8.4.3; 8.4.4; 8.4.5; 10.1.1

## ZASŁONA ZBIOROWA



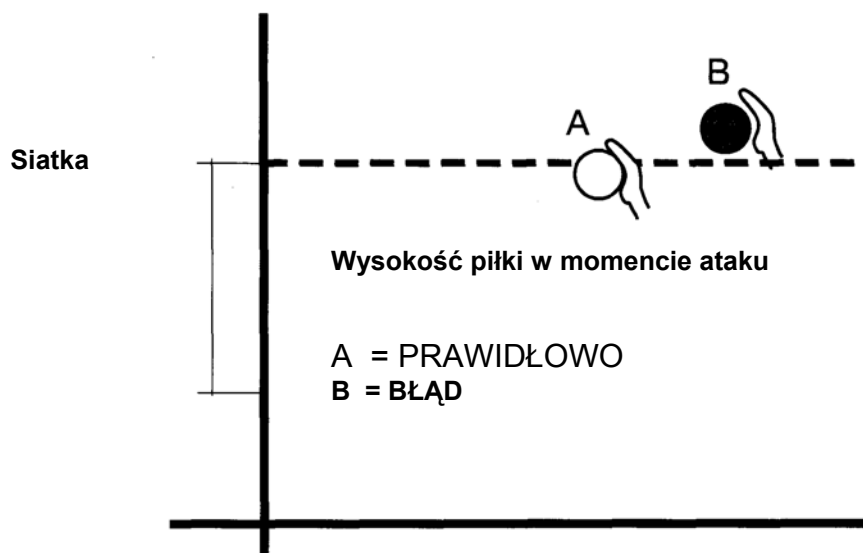
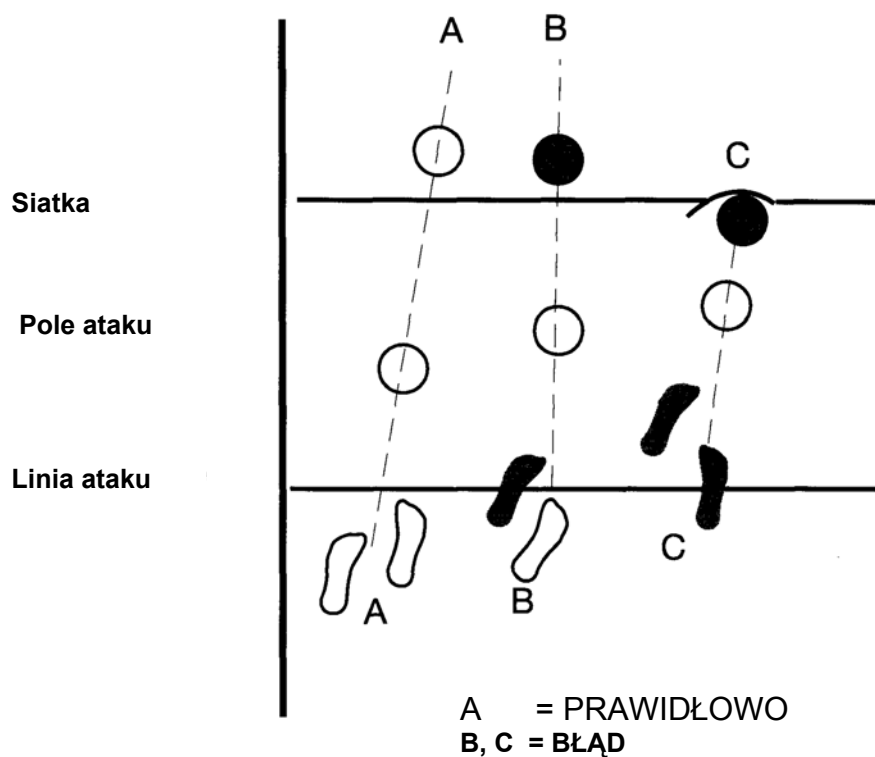
**RYSUNEK 6** Przepis: 12.5.2

## BLOK SPEŁNIONY



**RYSUNEK 7** Przepis: 14.1.3

# ATAK ZAWODNIKA LINII OBRONY



**RYSUNEK 8** Przepis: 13.2.2; 13.2.3

## SKALA SANKCJI

### SKALA SANKCJI ZA NIEWŁAŚCIWE ZACHOWANIE

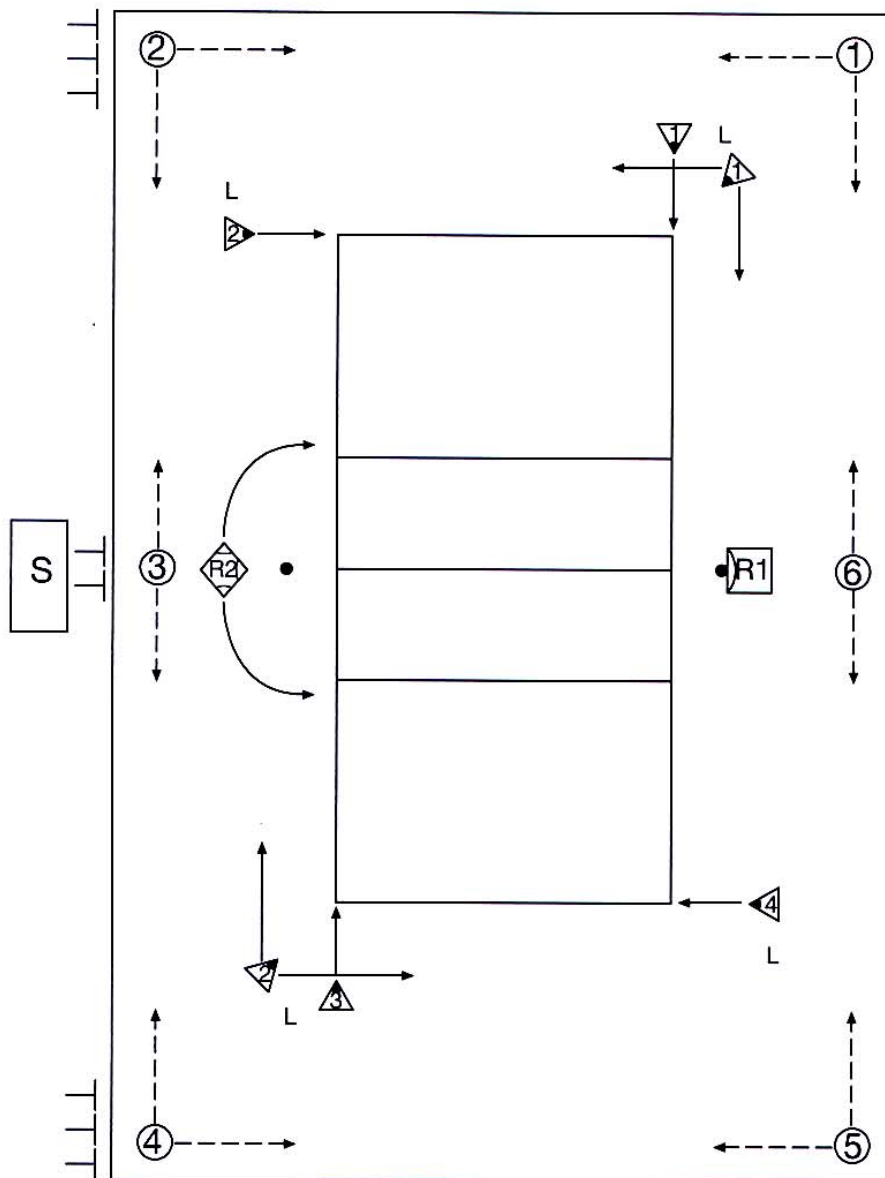
Kategoria	Przewinienie	Przewinający	Rodzaj sankcji	Pokazanie kartek	Konsekwencje kary
Zachowanie grubiańskie	Pierwsze	Każdy członek zespołu	Kara	Żółta	Przegranie akcji
	Drugie	Ten sam członek zespołu	Wykluczenie	Czerwona	Musi opuścić pole gry i pozostać w polu kar do końca seta
	Trzecie	Ten sam członek zespołu	Dyskwalifikacja	Żółta + czerwona	Musi opuścić teren kontrolowany przez komisję sędziowską do końca meczu
Zachowanie obraźliwe	Pierwsze	Każdy członek zespołu	Wykluczenie	Czerwona	Musi opuścić pole gry i pozostać w polu kar do końca seta
	Drugie	Ten sam członek zespołu	Dyskwalifikacja	Żółta + czerwona	Musi opuścić teren kontrolowany przez komisję sędziowską do końca meczu
Agresja	Pierwsze	Każdy członek zespołu	Dyskwalifikacja	Żółta + czerwona	Musi opuścić teren kontrolowany przez komisję sędziowską do końca meczu

### SANKCJE ZA OPÓŹNIANIE GRY

Kategoria	Przewinienie	Przewinający	Rodzaj sankcji	Pokazanie kartek	Konsekwencje kary
Opóźnianie gry	Pierwsze	Każdy członek zespołu	Upomnienie za opóźnianie	Sygnal ręczny nr 25 bez kartki	Zapobiegawczo – bez kary
	Drugie (i kolejne)	Każdy członek zespołu	Kara za opóźnianie	Sygnal ręczny nr 25 z żółtą kartką	Przegranie akcji



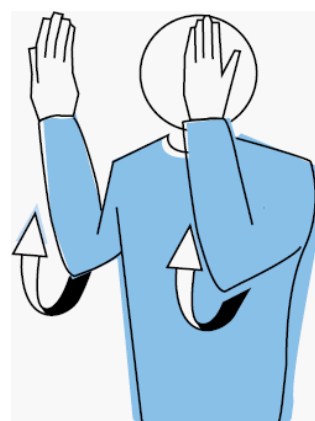
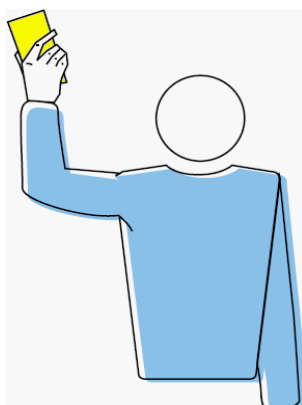
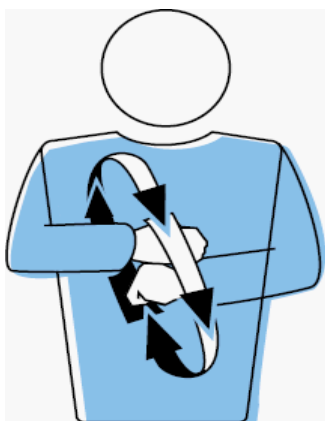
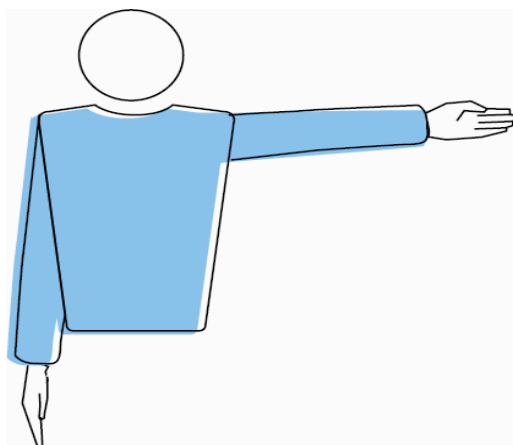
## ROZMIESZCZENIE KOMISJI SĘDZIOWSKIEJ I OBSŁUGI POMOCNICZEJ

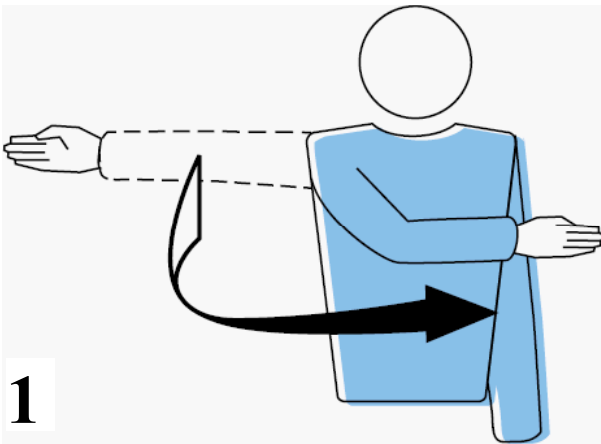
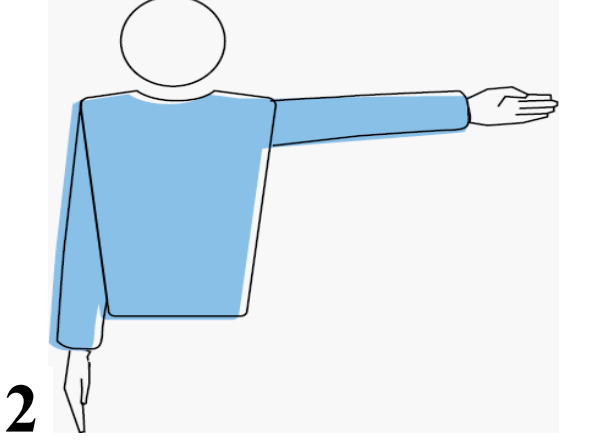
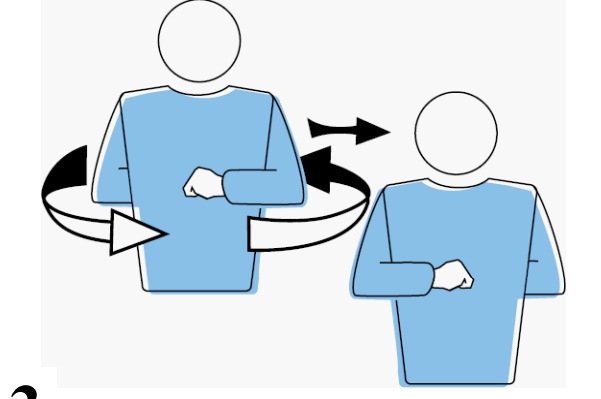


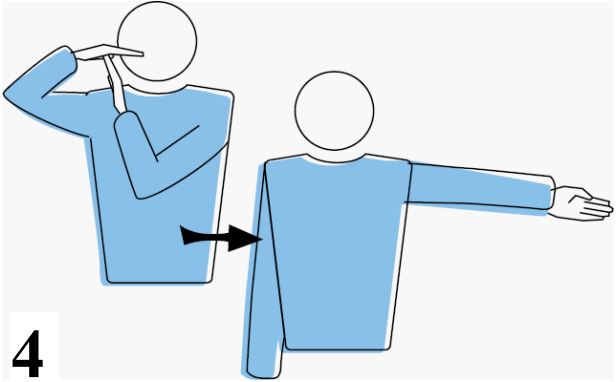
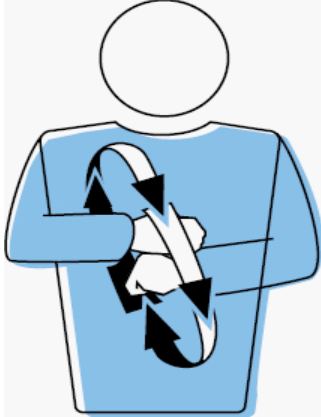
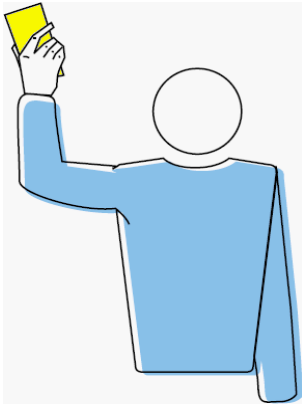
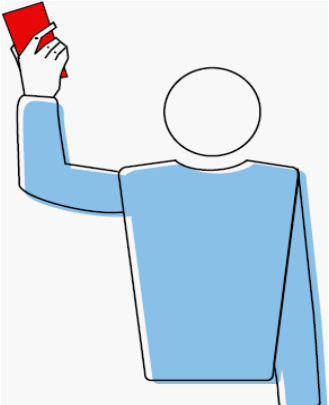
- R1 = SĘDZIA PIERWSZY
- ◆ R2 = SĘDZIA DRUGI
- S = SEKRETARZ
- ▶ = SĘDZIOWIE LINIOWI (nr 1-4 lub 1-2)
- ④ = PODAWACZE PIŁEK (nr 1-6)
- ┌ = WYCIERAJĄCY POLE GRY

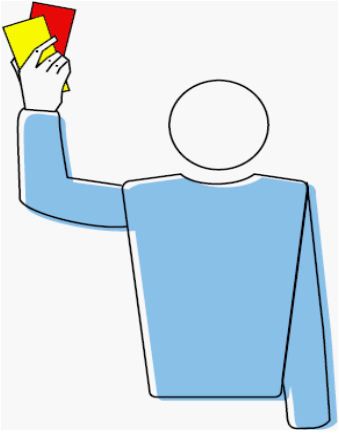
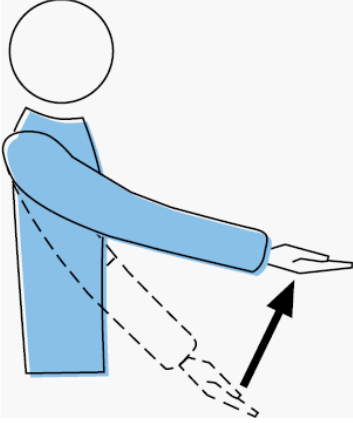
**RYSUNEK 10** Przepis 3.3; 23.1; 24.1, 25.1; oraz 27.1 (sędziowie liniowi)

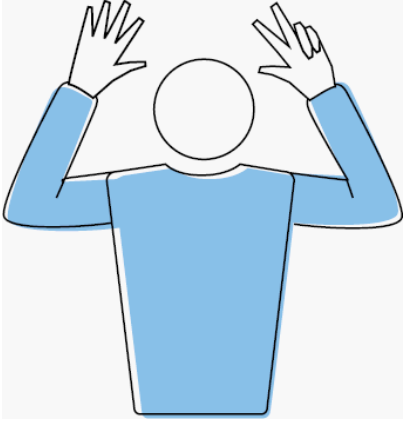
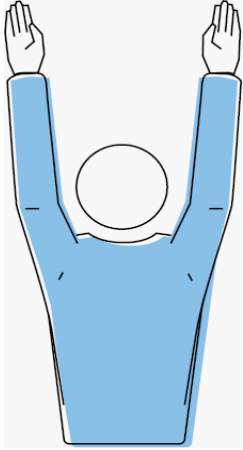
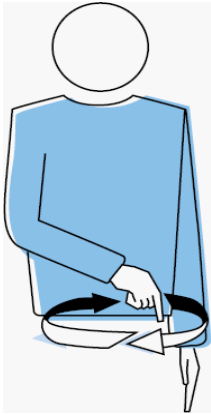
# *OFICJALNA SYGNALIZACJA SĘDZIÓW*

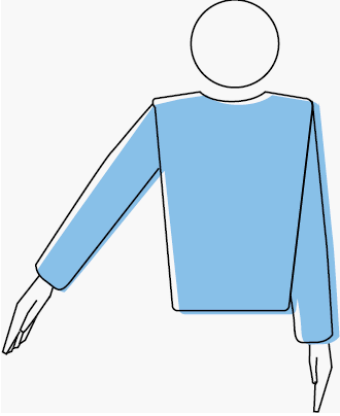
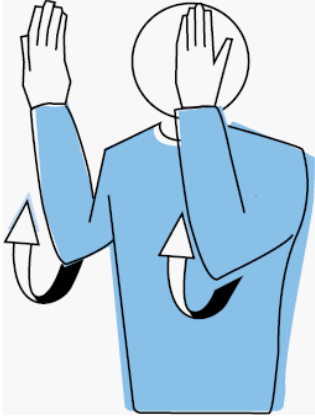
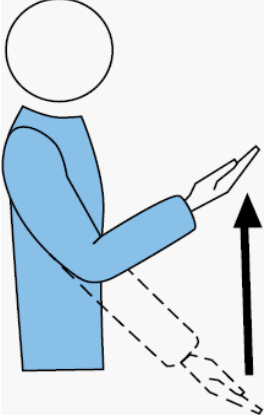


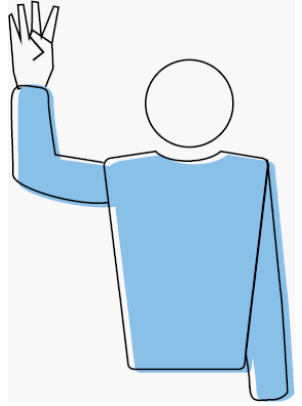
<p><b>Zezwolenie na wykonanie zagrywki</b> Ruch wskazujący kierunek zagrywki.</p> <p>P.12.3</p> <p><b>1S</b></p>	 <p><b>1</b></p>
<p><b>Wskazanie zespołu który wygrał akcję</b> Wyciągnięcie ręki w kierunku zespołu, który wygrał akcję</p> <p>P.12.3; P. 22.2.3.1</p> <p><b>1S 2S</b></p>	 <p><b>2</b></p>
<p><b>Zmiana stron boiska</b> Wykonanie uniesionymi przedramionami obrotu wokół ciała</p> <p>P.18.2</p> <p><b>1S</b></p>	 <p><b>3</b></p>

<p><b>Przerwa na odpoczynek</b></p> <p>Położenie poziomo dłoni jednej ręki na palcach drugiej ręki trzymanej pionowo (utworzenie litery T) a następnie pokazanie dłonią zespołu proszącego o przerwę</p> <p>P.15.2.1;P.15.4.1 <b>1S 2S</b></p>	 <p><b>4</b></p>
<p><b>Zmiana zawodnika(ów)</b></p> <p>Obrót przedramionami przed sobą</p> <p>P.15.2.1; P.15.5 <b>1S 2S</b></p>	 <p><b>5</b></p>
<p><b>Niewłaściwe zachowanie: ostrzeżenie</b></p> <p>Pokazanie żółtej kartki przy ostrzeżeniu</p> <p>P.21.3.1; P. 21.6 <b>1S</b></p>	 <p><b>6</b></p>
<p><b>Wykluczenie</b></p> <p>Pokazanie czerwonej kartki przy wykluczeniu</p> <p>P.21.3.2; P. 21.6 <b>1S</b></p>	 <p><b>7</b></p>

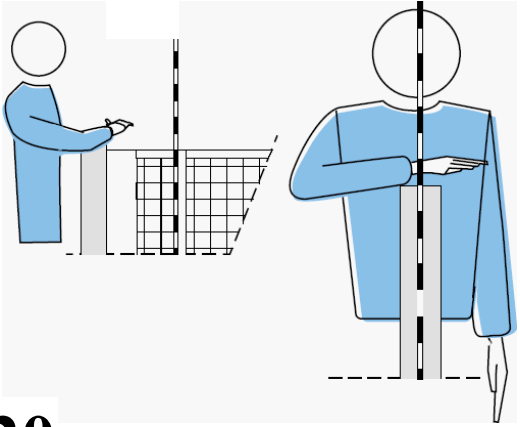
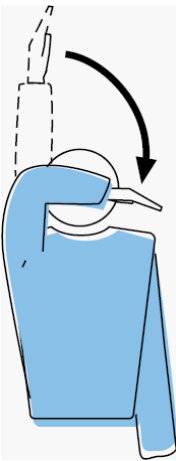
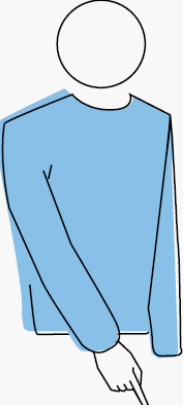
<p><b>Dyskwalifikacja</b></p> <p>Pokazanie obu kartek w jednej ręce przy dyskwalifikacji</p> <p>P.21.3.3; P. 21.6</p> <p><b>1S</b></p>	<p><b>8</b></p> 
<p><b>Koniec seta ( lub spotkania )</b></p> <p>Skrzyżowanie przedramion na piersiach, dłonie otwarte</p> <p>P.6.2; P. 6.3</p> <p><b>1S 2S</b></p>	<p><b>9</b></p> 
<p><b>Zagrywka z ręki</b></p> <p>Wykonanie ruchu podnoszenia wyprostowaną ręką, dłoń otwarta skierowana do góry</p> <p>P.12.4.1</p> <p><b>1S</b></p>	<p><b>10</b></p> 

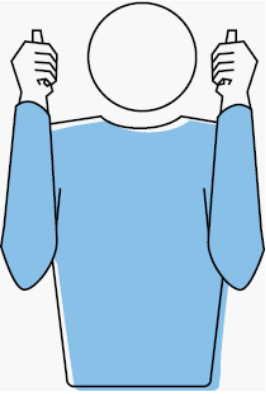

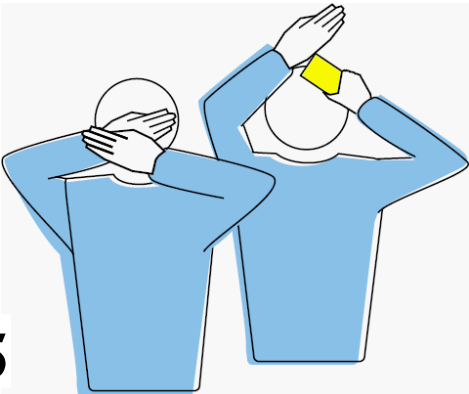
<p><b>Opóźnienie wykonania zagrywki</b> Uniesienie ośmiu rozwartych palców</p> <p>P.12.4.4</p> <p><b>1S</b></p>	 <p><b>11</b></p>
<p><b>Błędy bloku lub zasłona</b> Uniesienie obu ramion pionowo, dłonie skierowane do zewnątrz, palce wyprostowane</p> <p>P.14.6; P. 12.5</p> <p><b>1S 2S</b></p>	 <p><b>12</b></p>
<p><b>Błąd ustawienia lub rotacji</b> Obrót palcem wskazującym przed sobą</p> <p>P.7.5 lub P.7.7</p> <p><b>1S 2S</b></p>	 <p><b>13</b></p>

<p><b>Piłka w boisku</b></p> <p>Skierowanie ręki i palców w kierunku boiska</p> <p>P.8.3</p> <p><b>1S 2S</b></p>	 <p><b>14</b></p>
<p><b>Piłka autowa</b></p> <p>Podniesienie obu przedramion pionowo do góry, dłonie otwarte, skierowane do wewnątrz</p> <p>P.8.4</p> <p><b>1S 2S</b></p>	 <p><b>15</b></p>
<p><b>Piłka rzucona</b></p> <p>Wykonanie powolnego ruchu podnoszenia przedramienia, dłoń skierowana do góry</p> <p>P.9.3.3</p> <p><b>1S</b></p>	 <p><b>16</b></p>

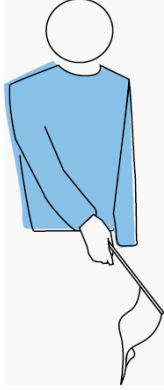
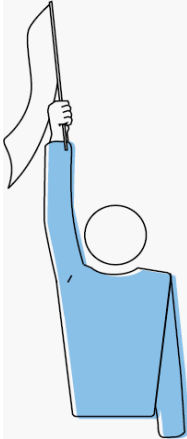

<p><b>Podwójne odbicie</b> Uniesienie dwóch rozchylonych palców</p> <p>P.9.3.4</p> <p>1S</p>	<p>17</p> 
<p><b>Cztery odbicia</b> Uniesienie czterech rozchylonych palców</p> <p>P.9.3.1</p> <p>1S</p>	<p>18</p> 
<p><b>Dotknięcie siatki przez zawodnika, piłka z zagrywki nie przeszła przez przestrzeń w kierunku przeciwnika</b> Pokazanie ręką odpowiedniej strony siatki</p> <p>P11.4.4; P.12.6.2.1</p> <p>1S 2S</p>	<p>19</p> 

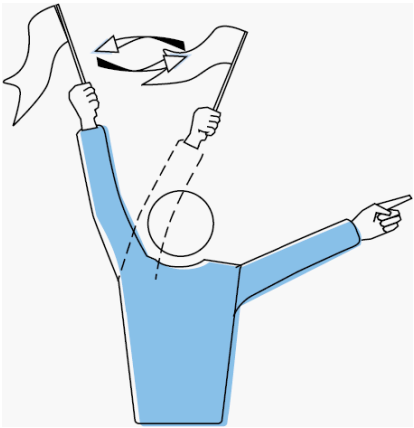



<p><b>Przełożenie rąk za siatkę</b></p> <p>Umieszczenie dłoni skierowanej do dołu ponad siatką</p> <p>P.11.4.1</p> <p><b>1S</b></p>	 <p><b>20</b></p>
<p><b>Błąd ataku</b></p> <p>Wykonanie przedramieniem ruchu z góry do dołu, dłonie otwarte</p> <p><i>przez zawodnika linii obrony, libero, piłki z zagrywki przeciwnika</i></p> <p>– P.13.3.3; P. 13.3.4; P. 13.3.5</p> <p><i>po rozegraniu piłki przez libero sposobem górnym w polu ataku lub jego przedłużeniu</i></p> <p>– P.13.3.6</p> <p><b>1S</b></p>	 <p><b>21</b></p>
<p><b>Przekroczenie linii środkowej lub piłka przekracza dolną płaszczyznę pod siatką</b></p> <p>Wskazanie linii środkowej</p> <p>P.8.4.5; P.11.2.2</p> <p>P. 11.2.2.2</p> <p><b>1S 2S</b></p>	 <p><b>22</b></p>

<p><b>Błąd obustronny, powtórzenie akcji</b></p> <p>Pionowe uniesienie kciuków</p> <p>P.6.1.2.2; P.9.1.2.3</p> <p><b>1S</b></p>	 <p><b>23</b></p>
<p><b>Piłka dotknięta</b></p> <p>Przesunięcie dłoni jednej ręki po palcach pionowo podniesionej drugiej ręki</p> <p><b>1S 2S</b></p>	 <p><b>24</b></p>
<p><b>Upomnienie/ostrzeżenie za opóźnianie</b></p> <p>Wskazanie ręką na przegub dłoni - upomnienie</p> <p>Wskazanie żółtą kartką na przegub dłoni-kara</p> <p>(Upomnienie za opóźnianie – P.16.2.2) (Kara za opóźnianie – P.16.2.3)</p> <p><b>1S</b></p>	 <p><b>25</b></p>

# OFICJALNA SYGNALIZACJA SĘDZIÓW LINIOWYCH

<p><b>Piłka w boisku</b> Opuszczenie chorągiewki w dół</p> <p>P.8.3</p> <p><b>L</b></p>	<p><b>1</b></p> 
<p><b>Piłka autowa</b> Uniesienie chorągiewki pionowo w górę</p> <p>P.8.4.1</p> <p><b>L</b></p>	<p><b>2</b></p> 
<p><b>Piłka dotknięta</b> Uniesienie chorągiewki i dotknięcie jej dłonią drugiej ręki</p> <p>P.27.2.1.2</p> <p><b>L</b></p>	<p><b>3</b></p> 

<p><b>Piłka przechodzi poza przestrzenią przejścia lub błąd przekroczenia linii końcowej przy zagrywce</b></p> <p>Poruszanie chorągiewką nad głową i wskazanie antenki lub linii końcowej</p> <p>P.8.4.2;P. 8.4.3;P. 8.4.4;P. 12.4.3; P.27.2.1.4; P. 27.2.1.6</p> <p><b>L</b></p>	<p><b>4</b></p> 
<p><b>Ocena niemożliwa</b></p> <p>Uniesienie i skrzyżowanie obu rąk na piersiach</p> <p><b>L</b></p>	<p><b>5</b></p> 

# *CZĘŚĆ III*

## *DEFINICJE*

## DEFINICJE

<b>Kontrolowana strefa zawodów :</b>	Kontrolowana strefa zawodów jest to korytarz wokół boiska i wolnej strefy, aż do zewnętrznych przeszkód lub wytyczonego ogrodzenia, włączając w to całą przestrzeń do góry ( Rys. 1a ).
<b>Strefy ( pola ) :</b>	Są to sektory wewnątrz pola gry ( tj. boiska i wolnej strefy ), określone przepisami gry i przeznaczone dla szczególnych celów ( lub ze szczególnymi ograniczeniami ). Stanowią je: pole ataku, pole zagrywki, strefa zmian, wolna strefa, pole obrony i strefa zastąpień Libero.
<b>Strefy ( pola ) specjalne :</b>	Są to sektory na zewnątrz wolnej strefy, określone przepisami gry jako mające szczególne funkcje. Stanowią je : pole rozgrzewki i pole kar.
<b>Przestrzeń dolna :</b>	Jest to przestrzeń określona od góry przez dolną krawędź siatki i linkę mocującą ją do słupków, z boku przez słupki i od dołu przez powierzchnię boiska.
<b>Przestrzeń przejścia :</b>	Przestrzeń przejścia jest zdefiniowana przez : – poziomą taśmę na górze siatki; – antenki i ich umowne przedłużenie w górę; – sufit. Piłka musi przejść na boisko przeciwnika dokładnie w przestrzeni przejścia.
<b>Przestrzeń zewnętrzna :</b>	Przestrzeń zewnętrzna znajduje się w pionowej płaszczyźnie siatki, na zewnątrz przestrzeni przejścia i przestrzeni dolnej.
<b>Strefa ( pole ) zmian :</b>	Jest to część wolnej strefy, w której dokonywane są zmiany zawodników.
<b>Chyba, że za zgodą FIVB :</b>	To wyrażenie oznacza, że pomimo obowiązujących regulacji dotyczących standardów, specyfikacji wyposażenia i warunków technicznych może być osiągnięte porozumienie z FIVB wykraczające poza te regulacje na celu promocję siatkówki bądź testowanie nowych warunków.
<b>Standardy FIVB :</b>	Techniczne specyfikacje lub warunki zdefiniowane przez FIVB dla producentów wyposażenia.
<b>Pole kar :</b>	Na każdej połowie kontrolowanej strefy zawodów znajduje się pole kar, ulokowane na zewnątrz wolnej strefy za przedłużeniem linii końcowych, które powinno być umiejscowione minimum 1,5 m za zewnętrzną krawędzią ławki zawodników.
<b>Błąd :</b>	( i ) Akcja gry wykonana niezgodnie z przepisami. ( ii ) Naruszenie przepisu poza czasem akcji..
<b>Drybling :</b>	Drybling oznacza odbijanie piłki ( zwykle jako przygotowanie do podrzucenia piłki i wykonania zagrywki ). Inne akcje przygotowawcze mogą włączać ( m.in. ) przemieszczanie piłki z ręki do ręki.
<b>Przerwa Techniczna :</b>	Jest to przerwa obowiązkowa dodatkowa do przerw na odpoczynek, w odróżnieniu od przerw na odpoczynek, umożliwiająca promocję piłki siatkowej poprzez analizę gry oraz dodatkowe możliwości komercyjne. Przerwy Techniczne są obligatoryjne podczas oficjalnych i światowych zawodów FIVB.
<b>Podający piłki :</b>	Osoby, których praca zapewnia płynny przebieg gry, dzięki przekazywaniu piłki do zawodnika zagrywającego.
<b>Punkt za akcję :</b>	Jest to system zaliczający punkt każdorazowo, gdy akcja jest wygrana.
<b>Przerwa :</b>	Czas pomiędzy setami. Zmiana stron boiska w secie 5–tym ( decydującym ) nie jest zaliczana jako przerwa.
<b>Ostrzeżenie :</b>	słowna reprimenda, przekazana przez sędziego pierwszego grającemu kapitanowi, dotycząca spóźnionego zastępowania Libero.

**NOTATKI I UWAGI**





