



**POLSKA
SIATKÓWKA**



WYTYCZNE I INSTRUKCJE SĘDZIOWANIA PIŁKI SIATKOWEJ W POLSCE

Edycja 2020

WSTĘP

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

W stosunku do poprzedniej edycji, zaszły liczne zmiany. W tym wiele wskazówek zostało wykreślonych przez FIVB. Prosimy o wnikliwą analizę dokumentu.

Wszyscy sędziowie muszą być bardzo dobrze przygotowani do pełnienia swoich obowiązków – zarówno pod względem psychicznym, jak i fizycznym. Bardzo ważne jest, aby wszyscy sędziowie zdawali sobie sprawę, jak istotna jest jakość ich pracy dla nowoczesnej siatkówki.

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

W tej sytuacji dobry sędzia pomaga pozostając w tle zawodów, pełniąc rolę drugoplanową. Słaby sędzia będzie przeszkadzał w grze, usiłując odegrać pierwszoplanową rolę w widowisku, co jest wbrew oczekiwaniom FIVB oraz PZPS.

Jednak świadome negatywne zachowania lub niewłaściwe gesty w stosunku do przeciwnika lub protesty przeciwko decyzji sędziego lub niewłaściwe słowa/zachowanie w kierunku Komisarza lub Sędziego Głównego meczu są surowo zabronione i będą sankcjonowane.

ANALIZA PRZEPISÓW

Przepis 1 – Pole gry

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

Przepis 2 – Siatka i słupki

1. Z uwagi na elastyczność siatki sędzia pierwszy powinien starannie sprawdzić, czy jest ona właściwie naciągnięta. Weryfikacji należy dokonać poprzez rzucenie piłki w siatkę i sprawdzenie, czy właściwie się od niej odbija. Piłka powinna się odbić od dobrze naciągniętej siatki.
Jeśli siatka posiada wybruszenia, nie może być używana i musi zostać naprawiona przed meczem.
Antenki muszą być umieszczone po przeciwnych stronach siatki na pozycji 4 nad zewnętrzną krawędzią linii bocznych (Diagram 3 z Przepisów Gry), aby każde boisko było możliwie identyczne.
2. Nie można rozpocząć meczu, jeżeli siatka ma rozerwane oczka.
3. Sędzia drugi musi zmierzyć wysokość siatki przed losowaniem przy użyciu specjalnie do tego przygotowanego przymiaru (najlepiej wykonanego z metalu). Na przymiarze powinny być oznaczone wysokości 243/245 cm (235/237 cm dla młodzików) oraz 224/226 cm (215/217 cm dla młodziczek) odpowiednio dla mężczyzn i kobiet. Sędzia pierwszy musi towarzyszyć sędziemu drugiemu podczas pomiaru, aby go nadzorować i potwierdzić wysokość.
4. Sędziowie liniowi muszą kontrolować, czy taśmy boczne siatki są umieszczone dokładnie prostopadle w stosunku do podłoża i dokładnie nad liniami bocznymi boiska do gry oraz czy antenki są na zewnętrznej krawędzi taśm bocznych. Jeżeli stwierdzą nieprawidłowości, należy je natychmiast poprawić.
5. Przed meczem (przed rozpoczęciem oficjalnej rozgrzewki) oraz podczas gry sędziowie muszą kontrolować, czy słupki i stanowisko sędziego nie stwarzają żadnego zagrożenia dla zawodników (np. mają wystające części w pobliżu naciągu, mikrofony, linki mocujące słupki itp.). W przypadku wykrycia niebezpiecznych elementów, stanowiących ryzyko kontuzji, sędziowie powinni poprosić organizatorów o ich usunięcie lub zabezpieczenie. Jeśli organizator zignoruje tę prośbę, powinno to zostać natychmiast zgłoszone do Komisarza lub Sędziego Głównego.
6. Wyposażenie dodatkowe stanowią: ławki zespołów, stół sekretarza oraz tablety umieszczane na słupkach (jeśli tablety nie są używane: wymagane są dwa sygnalizatory elektryczne co najmniej dźwiękowe, po jednym w pobliżu każdego z trenerów - do sygnalizowania prośby o regulaminową przerwę w grze), stanowisko sędziego pierwszego, przymiar do pomiaru wysokości siatki, ciśnieniomierz, pompka, stojak na 6 piłek meczowych, przynajmniej 8 chłonnych ręczników dla tzw. szybkich moppersów, oraz dwie kamizelki dla Libero. Na stoliku sekretarza lub poprzez system protokołu elektronicznego powinien być zainstalowany sygnalizator do sygnalizacji błędów rotacji, próśb o challenge, przerw technicznych (o ile mają zastosowanie) oraz próśb o dokonanie zmiany zawodników.
7. Organizator musi również zapewnić dwie rezerwowe antenki oraz zapasową siatkę, które powinny być umieszczone pod stolikiem sekretarza lub w pobliżu boiska.
8. Na stoliku sekretarza winna znajdować się ręczna tablica wyników, nawet jeśli używana jest tablica elektroniczna.
9. Wyposażenie dodatkowe oraz rezerwowe wymagane dla danych rozgrywek określone jest w ich regulaminie.

Przepis 3 – Piłka

1. Organizator powinien zapewnić piłki do gry w liczbie wymaganej regulaminem rozgrywek plus jedna (rezerwowa). Stojak na piłki (najlepiej metalowy) jest niezbędny w pobliżu stolika sekretarza, na którym umieszcza się 6 piłek meczowych (5 piłek do gry + 1 piłkę rezerwową).
2. Przed rozpoczęciem gry sędzia drugi przejmuje kontrolę nad piłkami, które będą używane podczas meczu i sprawdza, czy wszystkie z nich posiadają takie same właściwości (kolor, obwód, wagę oraz ciśnienie). Sędzia drugi od tej pory jest za nie odpowiedzialny podczas całego meczu.
3. Tylko piłki atestowane przez organizatora rozgrywek (typ i oznaczenie jest zależne od decyzji dla danych rozgrywek i ustalone w wytycznych dla danych zawodów) mogą być używane podczas gry.

4. System trzech albo pięciu piłek – podczas meczu:
Tam gdzie to możliwe, sześciu podawaczy piłek jest rozmieszczonych w wolnej strefie zgodnie z Diagramem 10 z Przepisów Gry. Przed rozpoczęciem spotkania podawacze piłek na pozycjach:
- dla gry trzema piłkami: 2 i 5,
 - dla gry pięcioma piłkami: 1, 2, 4 i 5,
- otrzymują piłki (po jednej) od sędziego drugiego, który trzecią/piątą piłkę powinien dać zagrywającemu przed pierwszym i decydującym setem.
- Podczas spotkania, gdy piłka jest poza grą:
- 4.1 jeżeli piłka jest poza boiskiem do gry, musi być przejęta przez najbliższego podawacza i natychmiast podana (po podłodze) do podawacza, który ostatnio podał piłkę zawodnikowi zagrywającemu,
 - 4.2 podawacze podają sobie piłkę po podłodze (nie wolno im rzucać piłek) pomiędzy wymianami, najlepiej nie po stronie boiska, gdzie znajduje się stolik sekretarza,
 - 4.3 jeżeli piłka jest na boisku, najbliższy zawodnik musi natychmiast usunąć ją z boiska (po podłodze) przez najbliższą linię wyznaczającą boisko do gry,
 - 4.4 gdy piłka jest poza grą:
 - dla gry trzema piłkami: podawacze nr 2 albo 5,
 - dla gry pięcioma piłkami: podawacze nr 1 lub 2, albo 4 lub 5,muszą podać zawodnikowi zagrywającemu piłkę tak szybko, jak to możliwe, aby kolejna zagrywka mogła zostać wykonana bez opóźnienia.

Przepis 4 – Zespoły

1. Zespół może składać się z nie więcej niż 19 członków, w tym z 14 zawodników podstawowych (z czego maksymalnie 2 zawodników Libero) oraz do 5 dodatkowych członków zespołu. Dodatkowymi 5 członkami zespołu są: trener, maksymalnie dwóch asystentów trenera, lekarz oraz fizjoterapeuta.
Sędziowie muszą sprawdzić przed rozpoczęciem meczu (podczas oficjalnego ceremoniału), liczbę członków zespołu uprawnionych do przebywania na ławce lub w polu rozgrzewki.
Podkreślić trzeba, że fakt wpisania do protokołu zawodów oznacza uprawnienie do udziału w zawodach, a nie obowiązek obecności na nich (za wyjątkiem obecności obu Libero w strojach meczowych w momencie dokonywania losowania), na przykład w grze może wziąć udział zawodnik, który spóźnił się na zawody, o ile był wpisany do protokołu zawodów przed podpisaniem go przez kapitana i trenera.
Członkowie zespołu biorący udział w oficjalnej rozgrzewce powinni głównie przebywać po swojej stronie boiska. Podczas oficjalnej rozgrzewki na siatce, dopuszczalne jest przebywanie po stronie boiska przeciwnika, ale jedynie w pobliżu siatki, aby zapobiec zdarzeniom z udziałem piłek i w sposób nie przeszkadzający przeciwnikowi.
2. W przypadku, gdy do gry zgłoszonych jest więcej niż 12 zawodników, obowiązkowo musi być wpisanych w protokole zawodów dwóch zawodników Libero.
W takim wypadku obaj zawodnicy Libero muszą być obecni w polu gry w momencie losowania w swoich oficjalnych strojach meczowych. Jeżeli obecny jest tylko jeden Libero, trener zespołu musi wykreślić jednego z pozostałych zawodników, tak by w sumie pozostało 12 zgłoszonych zawodników.
3. Rolę sędziego w weryfikacji członków zespołów i sposób jej przeprowadzenia określa regulamin rozgrywek.
4. Trener oraz kapitan zespołu (którzy sprawdzają i podpisują listę zawodników w protokole zawodów) są odpowiedzialni za zidentyfikowanie zawodników wpisanych do protokołu zawodów.
5. Sędzia pierwszy musi zweryfikować stroje zespołów. Jeśli zauważy jakieś nieprawidłowości w strojach zawodników czy też dodatkowych członków zespołu, zobowiązany jest poinformować o tym Komisarza lub Sędziego Głównego, a następnie postępować zgodnie z jego wytycznymi. Stroje zespołu muszą wyglądać jednolicie. Przy prezentacji zespołów, jeśli jest to możliwe, koszulki muszą być włożone w spodenki.
Kapitan zespołu musi być oznaczony taśmą (8 x 2 cm) przymocowaną w sposób trwały pod numerem na koszulce z przodu w taki sposób, aby był wyraźnie widoczny podczas całego meczu. Sędziowie powinni to sprawdzić przed rozpoczęciem meczu.
6. W odpowiednim czasie przed meczem sędziowie muszą przeprowadzić staranną kontrolę numerów zawodników z numerami określonymi w składzie zespołu w protokole zawodów. W ten sposób można wykryć nieprawidłowości, które mogłyby później zakłócić przebieg meczu.
7. Podczas meczu zawodnicy znajdujący się w polu rozgrzewki nie mogą używać piłek, ale dozwolone jest używanie osobistych przedmiotów do rozgrzewki (np. taśmy rozciągające).
8. Sztab trenerski (dopuszczony do zawodów) musi stosować się do jednej z następujących opcji ubioru przez cały mecz:
 - 8.1 wszyscy są ubrani w dres i koszulki polo tego samego koloru i wzoru lub

8.2 wszyscy są ubrani w marynarkę, koszulę z kołnierzykiem, krawat (dla mężczyzn) oraz wizytowe spodnie tego samego koloru i wzoru, za wyjątkiem fizjoterapeuty, który może nosić dres i koszulkę polo.

Oznacza to, że jeżeli trener zdejmie marynarkę lub bluzę od dresu, wszyscy pozostali członkowie zespołu muszą uczynić niezwłocznie to samo, aby utrzymać ten sam styl ubioru.

Przepis 5 – Osoby prowadzące zespół

1. Sędzia pierwszy musi zidentyfikować grającego kapitana oraz trenera zespołu i tylko oni są uprawnieni do interweniowania podczas meczu. Sędziowie muszą wiedzieć podczas całego meczu, kto jest grającym kapitanem zespołu.
2. Jeżeli grający kapitan zwróci się do sędziów z prośbą o wyjaśnienie zastosowanego przepisu gry, sędzia pierwszy musi to zrobić i, jeśli to konieczne, nie tylko powtórzyć sygnalizację, ale także krótko wyjaśnić swoją decyzję przy zastosowaniu terminologii stosowanej w *Przepisach Gry*. Grający kapitan, w imieniu swojego zespołu, ma prawo prosić sędziów tylko o wyjaśnienie podjętej decyzji lub interpretacji zastosowanego przez sędziów przepisu gry. W rozgrywkach na terytorium Polski oficjalnym językiem komunikacji jest język polski.
3. Trener nie ma prawa zwracać się z jakąkolwiek prośbą do członków komisji sędziowskiej, za wyjątkiem prośb o regulaminowe przerwy w grze (przerwy na odpoczynek lub na zmianę zawodników). Jeżeli jednak na tablicy wyników liczba wykorzystanych zmian zawodników albo przerw dla odpoczynku nie jest uwidoczniona lub jest błędna, trener może zapytać o to sekretarza, gdy piłka jest poza grą.
4. Trener nie ma prawa przeszkadzać w grze lub pracy komisji sędziowskiej (sędziom prowadzącym oraz sędziom liniowym). Trener nie ma prawa wejść na boisko z jakiegokolwiek powodu, za wyjątkiem pomocy kontuzjowanemu zawodnikowi. Trener nie ma prawa rozmawiać z sędziami ani protestować przeciwko ich decyzjom, może natomiast odpowiadać na pytania sędziego drugiego dotyczące określenia przedmiotu prośby o challenge.

Przepis 6 – Zdobycie punktu, wygranie seta i meczu

Jeśli wymiana zostaje przerwana w wyniku kontuzji zawodnika lub nastąpi inne zewnętrzne zdarzenie wpływające na grę, jest ona traktowana jako **wymiana niezakończona**. Nie jest dozwolone zgłaszanie prośb o regulaminowe przerwy w grze, z wyjątkiem wymuszonej zmiany z powodu kontuzji lub sankcji wykluczenia/dyskwalifikacji.

Przepis 7 – Struktura gry

1. Po zakończeniu każdego seta sędzia drugi niezwłocznie prosi trenerów o przesłanie elektronicznego ustawienia lub doręczenie kartki z ustawieniem na kolejny set, aby uniknąć przedłużenia 3-minutowej przerwy między setami. Jeżeli trener systematycznie przedłuża wznowienie gry, opóźniając przekazanie kartki z ustawieniem, sędzia pierwszy musi zastosować sankcję za opóźnianie gry.
2. Jeżeli zespół popełni błąd ustawienia, po wykonaniu sygnalizacji błędu sędzia musi wskazać odpowiednich zawodników, którzy popełnili błąd. Jeżeli grający kapitan zwróci się z prośbą o wyjaśnienie istoty błędu, sędzia drugi powinien pokazać kartkę z ustawieniem lub ustawienie na tablicie i wskazać grającemu kapitanowi zawodników, którzy popełnili błąd. W tym drugim przypadku, sędzia drugi powinien zasłonić ustawienie zespołu przeciwnego.
3. Jeżeli zagrywka nie została wykonana przez prawidłowego zawodnika, np. został popełniony błąd rotacji, który został rozpoznany dopiero po zakończonej wymianie, tylko jeden punkt powinien być przyznany zespołowi przyjmującemu (Przepis 7.7.1.1).
4. Przy dokonywaniu losowania sędzia pierwszy może pozwolić opaść monecie na podłogę. Jednak, jeżeli moneta jest ciężka i mogłaby podłogę uszkodzić, preferowane jest złapanie monety w powietrzu (złapanie w otwartą dłoń i ewentualne chwilowe przykrycie jej drugą dłonią, ale bez przekładania monety do drugiej dłoni).

Przepis 8 – Sytuacje w grze

1. Zwrócić należy uwagę na znaczenie słowa „całkowicie” w Przepisie gry 8.4.1. Oznacza to, że deformacja piłki powodująca jej kontakt z linią w którejkolwiek fazie jej styku z podłożem czyni ją piłką „w boisku”. Jeżeli piłka w całym czasie kontaktu z podłożem nie dotyka linii, wówczas jest piłką „autową”.
2. Linki odciągające siatkę poza 9,5/10 m jej długości nie należą do siatki. To samo dotyczy słupków oraz pozostałych linek. Oznacza to, że jeżeli piłka dotyka zewnętrznej części siatki poza taśmami bocznymi (9 m), dotyka ciała obcego i musi być odgwiszana przez obu sędziów jako piłka autowa, a przez sędziów liniowych zasygnalizowana machaniem i wskazaniem błędu (sygnalizacja sędziego liniowego nr 4).

Przepis 9 – Gra piłką

1. Wpływ na grę przez dotknięcie piłki przez sędziego liniowego, sędziego drugiego lub trenera w wolnej strefie:
 - jeżeli piłka dotknie członka komisji sędziowskiej lub trenera, staje się piłką autową (*Przepis 8.4.2*).
 - jeżeli piłka dotknie członka komisji sędziowskiej, staje się piłką autową (*Przepis 8.4.2*), co nie skutkuje powtórzeniem wymiany, chyba, że sędzia drugi lub sędzia liniowy wyraźnie wpłyną na grę zawodnika próbującego grać piłką.
 - jeżeli zawodnik korzysta z pomocy trenera lub sędziego przy odbiciu piłki, popełnia błąd (odbicie z pomocą, *Przepis 9.1.3*).
2. Podkreśla się, że sankcjonowane mają być tylko błędy, które zostały zauważone. Sędzia pierwszy musi koncentrować się wyłącznie na tej części ciała zawodnika, która jest w kontakcie z piłką. Podczas oceny kontaktu z piłką sędzia pierwszy nie powinien sugerować się ani pozycją zawodnika przed oraz po odbiciu piłki, ani odgłosem tego odbicia. Komisja Sędziowska i Przepisów Gry FIVB podkreśla, że sędziowie muszą zezwalać na kontakt z piłką palcami sposobem górnym oraz na każde inne odbicie zgodne z Przepisami Gry, **starając się być bardziej liberalnym w ocenie podwójnego odbicia**.
3. Aby lepiej zrozumieć treść *Przepisu 9.2.2*: rzucenie piłki wymaga dwóch osobnych zagrań – najpierw musi ona zostać złapana, a następnie rzucona, podczas gdy granie piłką oznacza, że odbija się ona od punktu, z którym ma kontakt.
4. Sędzia musi zwrócić uwagę na długość kontaktu z piłką szczególnie wtedy, kiedy używa się tzw. kiwek, zmieniających kierunek lotu piłki. Trzeba zwrócić uwagę, że podczas ataku kiwanie jest dozwolone, jeżeli piłka nie zostaje złapana lub rzucona. Kiwanie oznacza atak (piłka znajduje się całkowicie powyżej górnej krawędzi siatki) wykonany delikatnie, jedną dłonią lub palcami jednej ręki.
Sędzia pierwszy musi szczególnie uważnie obserwować kiwki. Jeżeli piłka po wykonaniu kiwki nie odbija się natychmiast, ale towarzyszy jej ruch całej ręki lub jest rzucona, jest to błąd, który trzeba odgwizdać.
5. Należy zwrócić uwagę na to, że akcja bloku jest błędna, jeżeli zawodnik nie próbuje jedynie powstrzymać piłki przed przejściem na jego stronę, ale ją chwytą (pcha, przytrzymuje, rzuca). W takim przypadku sędzia musi odgwizdać piłkę rzuconą (nie należy jednak przesadzać).
6. W czterech różnych przypadkach zespół po raz pierwszy odbija piłkę (jest to zaliczane jako pierwsze z trzech przysługujących zespołowi odbić):
 - 6.1 odbiór zagrywki,
 - 6.2 odbiór ataku przeciwnika (nie tylko uderzeń, ale wszystkich rodzajów ataku – zobacz *Przepis 13.1.1*),
 - 6.3 odbiór piłki odbitej od bloku przeciwnika,
 - 6.4 odbiór piłki odbitej od własnego bloku.
7. W celu zachęty do dłuższych i bardziej spektakularnych wymian tylko najbardziej oczywiste błędy powinny być odgwizdywane. Zatem jeżeli zawodnik nie jest w bardzo dobrej pozycji do odbicia piłki, sędzia pierwszy powinien być mniej rygorystyczny w ocenie odbicia piłki, np.:
 - 7.1 rozgrywający biegnący do piłki lub zmuszony do wykonania bardzo szybkiego zagrania w celu rozegrania piłki,
 - 7.2 zawodnicy zmuszeni do pobiegnięcia lub wykonania bardzo szybkiego zagrania po odbiciu się piłki od bloku lub od innego zawodnika,
 - 7.3 pierwszy kontakt z piłką może być wykonany w dowolny sposób, byle piłka nie była złapana i/lub rzucona.

Przepis 10 – Piłka przy siatce

Przepis 11 – Zawodnik przy siatce

1. Przepis 10.1.2 pozwala kierować z powrotem piłkę z wolnej strefy przeciwnika. Jednakże piłka może być również odzyskiwana znad stolika sekretarza po stronie przeciwnika. W powyższych przypadkach zawodnicy i trenerzy muszą rozpoznawać takie sytuacje i odpowiednio się ustawiać w ich wolnej strefie, aby zrobić miejsce zawodnikowi, który zamierza skierować piłkę na stronę swojego zespołu!
Jeżeli piłka przechodzi przez pionową płaszczyznę siatki całkowicie w przestrzeni przejścia w kierunku wolnej strefy przeciwnika i zostaje dotknięta przez zawodnika próbującego skierować ją z powrotem na swoją stronę, sędziowie muszą odgwizdać błąd w momencie kontaktu zawodnika z piłką i zasygnalizować „piłka autowa”.
2. Akcja gry piłką przy siatce kończy się, kiedy zawodnik po wylądowaniu jest gotowy do następnej akcji.
Akcją gry piłką jest każda akcja zawodników, którzy są w pobliżu piłki i próbują nią grać, nawet jeśli nie mają z nią kontaktu. Zalicza się do tego również markowanie ataku. Należy zwrócić uwagę na następujące sytuacje:
Jeśli zawodnik znajduje się po swojej stronie boiska, a piłka kierowana ze strony przeciwnika uderza w siatkę, co powoduje, że siatka dotyka zawodnika – nie ma mowy o błędzie. Zawodnik może wykonać ruch broniąc swojego

ciała, ale nie ma prawa do wykonania ruchu celowo zmieniającego tor lotu odbijanej piłki. Ta druga sytuacja powinna być uznana za błąd dotknięcia siatki.

Zawodnik dotyka siatki włosami – jest to błąd tylko wtedy, gdy w jednoznaczny sposób ten kontakt wpłynął na możliwość zagrania piłką przez przeciwnika lub przerwał wymianę (np. warkocz wplótł się w siatkę).

- Dotknięcie przez zawodnika zewnętrznej części siatki (siatka poza antenkami, linki naciągające siatkę, słupki itd.) nigdy nie może być uznane za błąd, chyba że spowoduje to naruszenie struktury siatki pomiędzy antenkami lub jeżeli dotknięcie siatki było celowe.
- W przypadku kontaktu stopą z boiskiem przeciwnika poza linię środkową stopą, tzn. kiedy stopa dotyka boiska przeciwnika, część stopy musi mieć kontakt z linią środkową lub znajdować się nad tą linią.
- Ze względu na wysoki poziom współczesnej siatkówki, gra w pobliżu siatki odgrywa niezwykle istotną rolę – dlatego sędziowie i sędziowie liniowi muszą być wyjątkowo uważni, szczególnie, gdy piłka ociera się o ręce blokujących, po czym wychodzi na aut.

Ponadto, sędziowie muszą uważać na różne przypadki wpływania na grę. Jeżeli zawodnik dotyka siatki pomiędzy antenkami podczas gry piłką, próby gry piłką lub także pozorowania gry piłką, to jest to błąd dotknięcia siatki. Jeżeli naturalne odbicie się piłki od siatki jest zaburzone przez przeciwnika celowo wykonującego ruch do siatki albo zawodnik chwyta siatkę i z jej pomocą wyrzuca piłkę („jak z procy”), to mamy do czynienia z błędem wpływania na grę. Takim błędem jest też przeszkadzanie przeciwnikowi w uprawnionym ruchu w kierunku piłki. Błędem jest również zerwanie przez zawodnika linki naciągającej siatkę poprzez dotknięcie / złapanie.

- Aby ułatwić sędziom wykonywanie swojej pracy z efektywną współpracą pomiędzy nimi, przyjęto następujący podział ról: sędzia pierwszy koncentruje się głównie na podążaniu wzrokiem za piłką, a sędzia drugi skupia się na błędach dotknięcia siatki na całej jej długości.

Przepis 12 – Zagrywka

- Przed sygnałem na zagrywkę nie ma potrzeby upewniać się, czy zawodnik zagrywający jest przygotowany – wystarczy sprawdzić, czy jest on w posiadaniu piłki. Sędzia pierwszy musi gwizdać natychmiast.
- Sędzia pierwszy oraz odpowiedni sędziowie liniowi muszą uważać na pozycję zawodnika zagrywającego w momencie uderzenia piłki lub odbicia się do zagrywki z wyskoku. Zawodnik zagrywający może rozpocząć rozbieg poza strefą zagrywki, ale musi być całkowicie w polu zagrywki w momencie wykonania zagrywki (lub stopa mająca ostatni kontakt z podłożem w momencie odbicia się do zagrywki z wyskoku).
- Jeżeli zawodnik zagrywający nie udaje się w normalnym tempie do pola zagrywki lub nie odbiera piłki od podawacza, powodując zamierzone opóźnienie gry, zespół może otrzymać sankcję za opóźnianie gry. Aby uniknąć błędnej interpretacji: 8 sekund jest liczone natychmiast po gwizdku sędziego pierwszego na zagrywkę.
- Sędzia pierwszy musi zwrócić uwagę, czy w czasie wykonania zagrywki nie jest popełniany błąd zasłony, jeżeli zawodnik lub grupa zawodników zespołu zagrywającego wymachując rękami, skacząc lub poruszając się na boki, lub stojąc w grupie, zasłaniają przeciwnikowi zawodnika zagrywającego oraz lot piłki aż do momentu przekroczenia przez nią pionowej płaszczyzny siatki (oba kryteria muszą być spełnione, by uznać, że zespół tworzy zasłonę). Zatem, jeżeli piłka jest widoczna w czasie lotu aż do płaszczyzny siatki, takiej sytuacji nie można uznać za zasłonę.
- Sędzia pierwszy nie może zezwolić na wykonanie zagrywki, jeżeli w drużynie nie ma prawidłowej liczby zawodników na boisku (np. jest ich 5 lub 7). W takim przypadku sędzia pierwszy powinien poczekać, a jeśli to konieczne nałożyć sankcję za opóźnianie gry. Podobna procedura powinna być zastosowana w przypadku rotacji zawodnika Libero do pozycji nr 4 i braku zastąpienia przez odpowiedniego zawodnika.

Przepis 13 – Atak

Weryfikując atak zawodnika linii obrony lub zawodnika Libero, trzeba pamiętać, że błąd zostaje popełniony tylko wtedy, jeżeli atak jest spełniony (piłka przechodzi całkowicie przez płaszczyznę siatki w przestrzeni przejścia albo zostanie dotknięta przez przeciwnika).

Przepis 14 – Blok

- Po pierwszym lub drugim odbiciu piłki przez przeciwnika może ona być blokowana w jego przestrzeni pod warunkiem, że niedotknięta piłka przeleciałaby przez przestrzeń przejścia oraz żaden z zawodników zespołu przeciwnego nie jest dostatecznie blisko siatki w tej części boiska, aby kontynuować grę.

Jeżeli jednak zawodnik zespołu przeciwnego jest w pobliżu piłki, która znajduje się całkowicie po jego stronie siatki, i próbuje wykonać odbicie, blokowanie po stronie przeciwnika jest błędem, o ile dotknięcie piłki przez blok nastąpiło wcześniej lub równocześnie z zawodnikiem usiłującym wykonać akcję.

Po trzecim odbiciu piłki przez zespół każda piłka może być blokowana z przełożeniem rąk (po stronie przeciwnika).

2. Nie można blokować piłki (za wyjątkiem trzeciego odbicia) podczas akcji, w których piłka nie jest kierowana na stronę przeciwnika.
3. Jeżeli piłka leci od przeciwnika („darmowa piłka”, „piłka przechodząca”) sędzia musi umieć rozróżnić atak od akcji bloku wykonywanej przez zawodnika grającego piłką. Sposób wykonania akcji (ruch ręki/rąk do piłki) określa, czy jest to atak czy blok.
W czasie wykonywania ataku zawodnik wykonuje zamach (ruch w tył), kierując piłkę na stronę przeciwnika.
Tymczasem podczas akcji bloku zawodnik sięga powyżej górnej krawędzi siatki, aby zatrzymać piłkę jedną bądź dwoma rękoma **bez wykonywania zamachu (ruchu w tył)**.
4. Jeżeli po ataku piłki lecącej ze strony przeciwnika („darmowa” piłka) piłka uderza w siatkę i jest odbita przez tego samego zawodnika, jest to błąd (podwójne odbicie). Jeżeli jednak taka „darmowa” piłka jest blokowana i uderza w siatkę, to blokujący może ją odbić ponownie jako pierwsze odbicie zespołu.

Przepis 15 – Regulaminowe przerwy w grze

1. Przerwy dla odpoczynku i przerwy techniczne (o ile mają zastosowanie)
 - 1.1 Trener żądając przerwy dla odpoczynku musi zawsze używać oficjalnej sygnalizacji. Jeżeli prosi o przerwę wyłącznie ustnie albo tylko uruchamia sygnalizator, sędzia, wykazując aktywną postawę, musi się upewnić, że trener chce poprosić o przerwę, zanim jakkolwiek prośba zostanie uznana/odrzucona. Jeżeli prośba o przerwę dla odpoczynku jest odrzucona, sędzia pierwszy powinien ocenić, czy jest to zamiar opóźniania gry i wówczas powinien zastosować stosowne sankcje.
 - 1.2 Asystent sekretarza musi używać sygnalizatora (lub podobnego w działaniu urządzenia): w celu sygnalizacji każdej przerwy technicznej (o ile mają zastosowanie), gdy pierwszy z zespołów zdobywa 8 oraz 16 punkt w secie (nie należy to do obowiązków sędziego drugiego). Asystent sekretarza musi zasygnalizować sygnalizatorem dźwiękowym zakończenie przerwy technicznej.
2. Zmiany
 - 2.1 Sędzia drugi ustawia się pomiędzy słupkiem a stolikiem sekretarza i – o ile sekretarz nie zasygnalizuje, że zmiana jest nieregulaminowa – wykonuje sygnalizację na zmianę (krzyżując ręce), która odbywa się przez linię boczną boiska. Wskazane jest ustne potwierdzenie sekretarzowi numerów zawodników schodzącego i wchodzącego.
W przypadku zmiany więcej niż jednego zawodnika sędzia drugi oczekuje na sygnał sekretarza, że poprzednia zmiana została prawidłowo zapisana w protokole, a następnie powtarza się procedurę dla kolejnej zmiany.
Należy podkreślić, że prośbą o zmianę jest zawsze **moment wejścia zawodnika do strefy zmian**.
 - 2.2 Zmiany więcej niż jednego zawodnika mogą być przeprowadzane tylko jedna po drugiej: najpierw jedna para zawodników, potem kolejna para itd. Ma to umożliwić sekretarzowi weryfikację zawodników jeden po drugim. W przypadku prośby o zmianę więcej niż jednego zawodnika, zawodnicy powinni wspólnie wkroczyć do strefy zmian. Jeśli nie wkroczyli oni jednocześnie a między wejściem pierwszego i kolejnego zawodnika do strefy zmian minęło niewiele czasu i dla wszystkich oczywiste jest, że obaj biorą udział w zmianie, sędziowie powinni być mniej restrykcyjni i dopuścić zmianę. Drobne spóźnienie drugiego (trzeciego) zawodnika nie może powodować realnego opóźniania gry, co oznacza, że kolejny zawodnik musi być w strefie zmian w chwili zakończenia zapisywania poprzedniej zmiany.
 - 2.3 Bardzo ważne jest, aby zawodnicy poruszali się szybko i spokojnie.
Zgodnie z aktualną metodą, przypadki nakładania kar za opóźnianie gry z powodu braku gotowości zawodników do wejścia na boisko powinny zostać zminimalizowane.
 - 2.4 Obowiązkiem sędziego drugiego oraz sekretarza jest nieużywanie gwizdka, ani sygnalizatora dźwiękowego w sytuacji, gdy zawodnik nie jest gotowy do wejścia na boisko.
Jeżeli nie spowodowało to opóźnienia gry, sędzia drugi odrzuca prośbę o zmianę bez żadnych sankcji.
3. W razie kontuzji sędziowie powinni przerwać grę i umożliwić pomocy medycznej wejście na boisko. Jeśli zawodnik jest kontuzjowany to w pierwszej kolejności powinien być zmieniony regulaminowo. Jeśli jest to niemożliwe, zespół może dokonać zmiany narzuconej, dowolnie, poza limitem zmian przez dowolnego zawodnika – z wyjątkiem Libero, drugiego Libero oraz zastąpionego przez niego zawodnika – nie znajdującego się na boisku w momencie kontuzji.
4. Sędziowie muszą rozróżniać zmianę nieregulaminową (zespół wykonał zmianę nieregulaminową, a gra została wznowiona i sekretarz albo sędzia drugi nie zauważyli tego, Przepis 15.9) od prośby o zmianę nieregulaminową (w chwili prośby sekretarz lub sędzia drugi zauważyli, że zmiana jest nieregulaminowa, Przepis 16.1.3), którą należy odrzucić, a na zespół nałożyć sankcję za opóźnianie gry.
5. Sędziowie muszą uważnie przestudiować i dokładnie zrozumieć przepis dotyczący „prośby nieuzasadnionej” (Przepis 15.11). Prośby nieuzasadnione mogą występować po upomnieniach i/lub sankcjach za opóźnianie gry, ponieważ istnieją konkretne definicje próśb nieuzasadnionych.

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

6. W przypadku stosowania protokołu elektronicznego sekretarz i asystent sekretarza muszą współpracować przy zauważeniu i odnotowaniu zastąpień Libero.
7. Przed końcem kolejnej wymiany zakończonej nie można zgłaszać żadnych próśb o regulaminowe przerwy w grze, jeśli uprzednio podczas tej samej przerwy w grze, miało miejsce odrzucenie próśby i nałożenie upomnienia za opóźnianie gry. Na przykład, gdy zespół poprosił o przerwę na odpoczynek po gwizdku na zagrywkę, ale gra została zatrzymana i zostało nałożone upomnienie za opóźnianie gry, drużyna nie ma prawa prosić o kolejną przerwę na odpoczynek lub zgłaszać próśby o zmianę zawodników (za wyjątkiem zmiany narzuconej spowodowanej kontuzją lub przymusowej zmiany kontuzjowanego lub sankcjonowanego zawodnika) przed wznowieniem gry.
8. W przypadku przerwanej wymiany nieuzasadnione jest zgłaszanie próśby o regulaminową przerwę w grze przed rozegranie wymiany zakończonej, za wyjątkiem przymusowej zmiany kontuzjowanego lub sankcjonowanego zawodnika.

Przepis 16 – Opóźnianie gry

1. Sędzia musi bardzo dobrze rozróżniać próśby nieuzasadnione od opóźnień gry.
Przykłady sytuacji, które powinny być traktowane jako próśby nieuzasadnione w przypadku wystąpienia w zespole po raz pierwszy:

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

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

Przykłady sytuacji, które powinny być traktowane jako opóźnianie gry:

- ponowna prośba nieuzasadniona, bez względu na to jakiego typu była pierwsza prośba,
- prośba o zmianę nieregulaminową a błąd został zauważony przed kolejną zagrywką,
- opóźnianie gry poprzez proszenie sędziego o zgodę na zawiązanie obuwia, które uznane jest przez sędziów jako celowe opóźnianie gry,
- ponowne spóźnione zastąpienie Libero (po gwizdku sędziego na zagrywkę, ale przed uderzeniem piłki przez zawodnika zagrywającego),
- niedokonanie zastąpienia Libero, który wykonał rotację do pozycji nr 4, jeśli sędziowie zmuszeni byli zareagować i przypomnieć zespołowi o tym obowiązku, co spowodowało opóźnienie gry.

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

Znaczna część przypadków „opóźnień” wynikających z próśb o wycieranie podłogi wynika z niskiego zaangażowania szybkich moppersów. W związku z tym lokalni organizatorzy powinni przed meczem odpowiednio przygotować szybkich moppersów, aby ci pracowali szybko i wbiegali na boisko **w momencie zakończenia każdej wymiany**, co nie będzie prowokowało próśb zawodników o wycieranie podłogi, czego skutkiem będzie zminimalizowanie liczby sankcji za opóźnianie gry. W trakcie meczu sędziowie muszą być aktywni zarządzając pracą moppersów. Dopuszczalne jest wskazanie przez zawodnika moppersowi znajdującemu się na boisku dokładnego miejsca mokrej plamy. Obowiązkiem sędziego pierwszego jest ocena czy prośba zawodników o wytarcie podłogi jest wyraźnym opóźnieniem gry i jeśli to konieczne nałożenie sankcji za opóźnienie gry.

3. Wycieranie podłogi

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

3.1 Czterech (4) szybkich moppersów, z których każdy wyposażony jest w 2 chłonne ręczniki, zlokalizowanych po dwóch na każdą stronę boiska, jest odpowiedzialnych za utrzymanie boiska w czystości oraz za wycieranie ewentualnych mokrych plam.

Dwóch (2) szybkich moppersów, siedzących po obu stronach stolika sekretarza, odpowiedzialnych jest za strefę ataku.

Pozostałych dwóch (2) szybkich moppersów, którzy siedzą w miejscu wskazanym na grafice zawierającej układ boiska, odpowiedzialnych jest głównie za strefę obrony i tylną część boiska.

Natychmiast gdy tylko sędzia odgwiżdże koniec wymiany moppersi, którzy zobaczyli mokrą plamę na boisku, biegną wytrzeć plamę (z dwoma ręcznikami).

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

Czas na wytarcie plamy nie może przekroczyć 6 do 8 sekund, licząc od momentu zakończenia wymiany do chwili, gdy sędzia daje sygnał na kolejną zagrywkę. Moppersi nie mogą opóźniać gry.

Natychmiast, po szybkim wytarciu boiska, moppersi muszą powrócić na swoje poszczególne pozycje.

System wycierania podłogi prezentuje Diagram A.

- 3.2 Sędziowie nie angażują się w pracę moppersów, jednakże mają prawo ingerować w ich pracę, gdy przeszkadzają oni w grze lub gdy nie wykonują swoich zadań właściwie.
- 3.3 W przypadku powstania niebezpiecznej mokrej plamy na boisku, zawodnicy mają prawo poprosić moppersów o wytarcie podłogi. Jednakże, wzywianie moppersów bez powodu, powinno być uznane jako opóźnianie gry i sankcjonowane.

Każdy zawodnik, który opóźnia wznowienie gry pod pretekstem wytarcia podłogi (samodzielnie lub wzywając moppersa), podlega sankcji za opóźnianie gry.

Jeżeli zespół utrudnia wznowienie gry po przerwie na odpoczynek pod pretekstem mokrej plamy na podłodze przed ławką rezerwowych zespołu, to sędzia pierwszy może również nałożyć sankcję za opóźnianie gry.

Ręczniki szybkich moppersów nie mogą być używane do wycierania takich plam, ponieważ mogą one zawierać sole izotoniczne lub cukry, z uwagi na możliwość przeniesienia ich na boisko. Do tego celu należy używać ręczników papierowych.

- 3.4 Jeżeli zawodnik na własne ryzyko wyciera podłogę swoim ręcznikiem, sędzia pierwszy nie może czekać, aż wycieranie zostanie zakończone, a zawodnicy zajmą prawidłowe pozycje. Jeżeli w takim przypadku zawodnicy nie zajmą poprawnych pozycji w momencie zagrywki, odpowiedni sędzia zasygnalizuje błąd ustawienia. Płynność sędziowania i proaktywna postawa jest zawsze podstawowym czynnikiem pozwalającym oceniać takie przypadki.

Przepis 18 – Przerwy i zmiana stron boiska

1. Podczas przerw między setami piłki inne niż meczowe, mogą być wykorzystywane przez zawodników do rozgrzewki w wolnej strefie.
2. Podczas przerw wszystkie pięć piłek pozostaje u podawaczy. Nie mają oni prawa wydać tych piłek zawodnikom do rozgrzewania się. Przed decydującym setem sędzia drugi podaje piłkę do zawodnika wykonującego pierwszą zagrywkę w tym secie. Podczas przerw na odpoczynek oraz na wykonanie zmiany, a także podczas przerwy na zmianę stron boiska w decydującym secie po ósmym punkcie, sędzia drugi nie przejmuje piłki. Pozostaje ona u podawaczy.

Przepis 19 – Zawodnik Libero

1. W przypadku, kiedy zespół posiada dwóch zawodników Libero, są oni wpisywani według rosnącej kolejności ich numerów wyłącznie w rubrykach zarezerwowanych dla zawodników Libero.
2. Konsekwencje nieregularnego zastąpienia Libero są takie same jak nieregularnej zmiany.
3. W przypadku kontuzji Grającego Libero, w sytuacji, gdy na liście zespołu nie ma drugiego Libero albo gdy drugi Libero nie jest dostępny (choroba, kontuzja, wykluczenie) trener może wyznaczyć jako nowego Libero jednego spośród zawodników nie znajdujących się na boisku (poza zawodnikiem zastępowanym przez Libero) podczas ponownego wyznaczenia.

Procedura będzie analogiczna do procedury zastąpienia, jeśli ponowne wyznaczenie jest wykonane natychmiast po powstaniu kontuzji lub analogiczna do procedury zmiany zawodników, jeśli ponowne wyznaczenie ma miejsce później. Wyznaczenie nowego Libero powinno zostać dokonane mniej formalnie, w oparciu o decyzję przekazaną sędziom przez trenera / grającego kapitana zespołu.

4. Należy zwrócić uwagę na różnicę pomiędzy zmianą narzuconą kontuzjowanemu zawodnikowi a ponownym wyznaczeniem kontuzjowanego zawodnika Libero.

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

W tym drugim przypadku dowolny zawodnik, który nie znajduje się na boisku **w momencie ponownego wyznaczenia** (z wyjątkiem zawodnika zastępującego Grającego Libero oraz dotychczasowego Grającego Libero, jeżeli wcześniej stał się on niezdolny do gry), może zostać nowym Libero! Należy pamiętać, że ponowne wyznaczenie nowego Libero jest przywilejem, z którego trener może skorzystać lub nie.

5. Dla prawidłowego rozumienia przepisu 19.3.2 sędziowie powinni zwrócić uwagę na różnicę w brzmieniu pomiędzy przepisem 25.2.2.2, który wskazuje, iż sekretarz musi zasygnalizować każdy błąd rotacji natychmiast po wykonaniu zagrywki, a przepisem 26.2.2.2, wedle którego asystent sekretarza musi powiadomić sędziów o każdym błędzie zastąpienia Libero, bez wskazania „po wykonaniu zagrywki”. Oznacza to, że asystent sekretarza informuje o błędzie zastąpienia Libero natychmiast po jego wystąpieniu, a przepis 7.7.2 należy zastosować tylko, jeśli asystent sekretarza nie zasygnalizował błędu, a wymiana (lub więcej) została rozegrana.
6. Sędziowie powinni być w stanie rozróżnić, kiedy zespół ma tylko jednego zawodnika Libero i staje się on niezdolny do gry (kontuzjowany, wykluczony lub zdyskwalifikowany) lub kiedy Libero zostaje zgłoszony jako niezdolny do gry. W pierwszym przypadku jest to decyzja niezależna od zespołu, że Libero nie może kontynuować gry, tymczasem w drugim przypadku jest to decyzja zespołu (trenera lub pod jego nieobecność grającego kapitana), że Libero nie będzie już uczestniczył w grze. Jeśli zawodnik Libero stanie się niezdolny do gry i w przerwie w grze nastąpi wyznaczenie nowego Libero bez powodowania opóźniania gry, to może on zastąpić podstawowego Libero natychmiast i bezpośrednio na boisku. Jednakże, jeśli zawodnik Libero znajdujący się na boisku zostanie zgłoszony jako niezdolny do gry, to w pierwszej kolejności zawodnik, którego Libero zastąpił, musi powrócić na boisko, następnie po jednej wymianie zakończonej nowo wyznaczony zawodnik Libero ma prawo zastąpić dowolnego zawodnika linii obrony.
7. W turniejach najczęściej zespół ma prawo do korzystania z różnych zawodników Libero w każdym meczu – należy każdorazowo zapoznać się z regulaminem danych zawodów.

Przepis 20 – Wymagania dotyczące zachowania

Przepis 21 – Niewłaściwe zachowanie i sankcje

1. Ważne jest, aby pamiętać, że stosownie do *Przepisu 21.2.1* uczestnicy powinni zachowywać się uprzejmie i z szacunkiem, także w stosunku do oficjeli, organizatorów, swoich kolegów z zespołu oraz widzów. Jeżeli zachowanie trenera lub innego członka zespołu wykracza poza zasady opisane w *Przepisie 21.*, sędzia pierwszy jest zobowiązany udzielić stosownych sankcji bez zbędnej zwłoki. Zawody siatkarskie to pokaz sportowych umiejętności zawodników, a nie sztabu trenerskiego czy medycznego. Sędziowie nie mogą nie dostrzegać tej różnicy.
Jeżeli trener pozwala sobie na nadmierne gesty lub protesty albo jeżeli trener (albo inny członek zespołu) zwraca się do Komisarza lub Sędziego Głównego w sposób agresywny, uwłaczający lub obrażający (nawet jeśli ma to miejsce wyłącznie w celu zwrócenia uwagi publiczności), sędzia pierwszy musi ściśle stosować sankcje za niewłaściwe zachowanie. **Widowisko dla kibiców ma być tworzone przez znakomitą grę na boisku, a nie sprawy poboczne, które przesłaniają główny cel, jakim jest czerpanie rozrywki publiczności ze spektakularnej gry. Trener nie jest głównym aktorem widowiska!**
2. *Przepis 21.1* mówi o „niewłaściwym zachowaniu niepodlegającym sankcjom”. Obowiązkiem sędziego pierwszego jest zapobieganie osiągnięciu przez zespoły poziomu zachowania podlegającego sankcjom. Istotne jest, aby sędziowie swoją osobowością kontrolowali niewłaściwe zachowanie tak, aby uniknąć późniejszych sankcji w meczu.
3. W praktyce o nałożeniu sankcji na członka zespołu za niewłaściwe zachowanie prowadzące do sankcji decyduje sędzia pierwszy:
 - 3.1 Członek zespołu na boisku:
Sędzia pierwszy gwizdże (zazwyczaj, kiedy piłka jest poza grą, jednak tak szybko, jak jest to możliwe, jeśli niewłaściwe zachowanie jest poważne). Następnie wzywa sankcjonowanego zawodnika do stanowiska sędziego. Gdy zawodnik znajduje się blisko stanowiska sędziego, sędzia pierwszy pokazuje odpowiednią kartkę (kartki), podając powód, dla którego nakłada sankcję.
Sędzia drugi potwierdza to zdarzenie i natychmiast instruuje sekretarza, aby ten zapisał właściwą sankcję w protokole zawodów.
Jeśli sekretarz bazując na zapisie w protokole zawodów ustala, że decyzja sędziego pierwszego jest niezgodna z *Przepisami Gry*, musi natychmiast poinformować o tym sędziego pierwszego za pomocą środków komunikacji bezprzewodowej lub sędziego drugiego, jeśli komunikacja bezprzewodowa nie jest używana.
 - 3.2 Członek zespołu nieobecny na boisku:
Sędzia pierwszy gwizdże, przywołuje do swojego stanowiska grającego kapitana i informuje go o nałożeniu sankcji na wskazanego członka zespołu. Następnie obowiązkiem sędziego pierwszego jest pokazanie kartki/kartek w taki sposób, aby dla każdego było oczywiste, który członek zespołu jest sankcjonowany.
 - 3.3 Nałożenie sankcji pomiędzy setami:
W przypadku kary sędzia pierwszy powinien pokazać czerwoną kartkę na początku następnego seta.
W przypadku wykluczenia lub dyskwalifikacji sędzia pierwszy powinien natychmiast przywołać do siebie grającego kapitana, aby ten poinformował trenera o rodzaju sankcji (dla uniknięcia podwójnego karania zespołu), która formalnie zostanie nałożona na początku następnego seta poprzez pokazanie kartek.

4. Podczas meczu sędziowie muszą zwracać uwagę na aspekt dyscypliny, a nakładając sankcje za niewłaściwe zachowanie na zawodników lub innych członków zespołu, muszą czynić to stanowczo. Sędziowie powinni pamiętać, że ich funkcja polega na ocenie akcji, a nie doszukiwaniu się mało znaczących indywidualnych błędów.

Przepis 22 – Komisja sędziowska i procedury

1. Sędziowie muszą używać oficjalnej sygnalizacji ręcznej, aby o rodzaju odgwizdanego przez sędziów błędu dokładnie poinformować zespoły (także publiczność, telewidzów itd.). Tylko taka sygnalizacja może zostać użyta, a nie jakakolwiek inna (prywatna, czy też własny sposób sygnalizacji), chyba, że zaistniała konieczność, by dodatkowym gestem jednoznacznie wyjaśnić wszystkim podjętą decyzję sędziowską.
2. Z uwagi na rosnące tempo gry mogą pojawiać się problemy, które uwidaczniają błędy sędziowskie. Aby im zapobiec, komisja sędziowska musi z sobą ściśle współpracować – po każdej wymianie sędziowie powinni spojrzeć na siebie, aby potwierdzić swoją decyzję.

Przepis 23 – Sędzia pierwszy

1. Sędzia pierwszy musi zawsze współpracować z członkami komisji sędziowskiej (sędzią drugim, sędzią challengeowym, sekretarzem, sędziami liniowymi). Musi im pozwalać na pracę w ramach ich kompetencji i obowiązków. Sędzia pierwszy powinien pełnić swoje obowiązki na stojąco.
Na przykład: po gwizdku kończącym wymianę powinien natychmiast spojrzeć na innych członków komisji sędziowskiej (i dopiero wówczas podjąć ostateczną decyzję używając oficjalnej sygnalizacji ręcznej):
 - Kiedy rozstrzyga, czy piłka była w boisku czy na aucie, sędzia powinien spojrzeć na sędziego liniowego odpowiedzialnego za linię, w pobliżu której spadła piłka. Pomimo, że sędzia pierwszy nie jest sędzią liniowym, ma prawo i obowiązek skorygować błędną ocenę sędziego liniowego.
 - Podczas meczu sędzia pierwszy musi często spoglądać na sędziego drugiego (jeśli to możliwe – po każdej wymianie, a także przed każdym gwizdkiem na zagrywkę), który powinien stać twarzą do niego, aby sprawdzić, czy sędzia drugi pokazuje błąd, czy też nie (np. cztery odbicia, podwójne odbicie itd.).
2. Ocena, czy piłka „autowa” została wcześniej dotknięta przez zespół przyjmujący (np. przez blokującego zawodnika drużyny przyjmującej itp.), należy do sędziego pierwszego i sędziów liniowych. Jednak to sędzia pierwszy podejmuje ostateczną decyzję, którą sygnalizuje sygnałem ręcznym, po spojrzeniu na sygnalizację innych członków komisji sędziowskiej.
3. Sędzia pierwszy musi mieć zawsze pewność, że sędzia drugi i sekretarz mają wystarczająco dużo czasu na czynności administracyjne i zapis w protokole. Jeśli sędzia pierwszy nie zadba o to, by zapewnić niezbędny czas dla kontroli poszczególnych zdarzeń i czynności administracyjnych, sędzia drugi musi gwizdkiem zatrzymać grę.
4. Sędzia pierwszy może zmienić każdą decyzję innych członków komisji sędziowskiej lub też swoją własną. Jeśli wydał decyzję (odgwizdaną) i widzi, że jego koledzy (sędzia drugi, sędziowie liniowi lub sekretarz) pokazują decyzję przeciwną:
 - jeśli jest pewien, że ma rację, może podtrzymać swoją decyzję,
 - jeśli widzi, że popełnił błąd, może zmienić swoją decyzję,
 - jeśli stwierdza, że błędy zostały popełnione jednocześnie przez oba zespoły (zawodników), powinien zaszykalizować powtórzenie wymiany,
 - jeśli stwierdza, że decyzja sędziego drugiego była błędna, może ją unieważnić (np. jeśli sędzia drugi odgwizdał błąd ustawienia zespołu przyjmującego, a sędzia pierwszy natychmiast lub po proteście grającego kapitana stwierdza, że ustawienie to było poprawne, nie powinien akceptować decyzji sędziego drugiego) i powinien zarządzić powtórzenie wymiany.
5. Jeśli sędzia pierwszy stwierdza, że członek komisji sędziowskiej nie wykonuje poprawnie swojej pracy lub nie jest obiektywny, musi go zmienić.
6. Jedynie sędzia pierwszy może stosować sankcje za niewłaściwe zachowanie i opóźnianie gry. Jeśli członek komisji sędziowskiej inny niż sędzia pierwszy zauważy jakąkolwiek nieprawidłowość, powinien to zaszykalizować i podejść do sędziego pierwszego, aby poinformować go o tym fakcie. Jedynie sędzia pierwszy może stosować sankcje.

Przepis 24 – Sędzia drugi

1. Sędzia drugi musi posiadać takie same kwalifikacje jak sędzia pierwszy. Jeśli sędzia pierwszy będzie nieobecny lub będzie niezdolny do pełnienia swoich obowiązków, sędzia drugi musi przejąć jego obowiązki.
2. Podczas wymiany w czasie gry w pobliżu siatki, sędzia drugi musi skoncentrować się na kontroli dotknięcia całej siatki głównie po stronie zespołu blokującego, przejścia pod siatką poza linię środkową i na nieprawidłowych zagraniach przy antence po jego stronie.

3. Sędzia drugi musi na podstawie kartki z ustawieniem lub tabletu z wyświetlonym ustawieniem zespołu uważnie sprawdzać przed meczem i podczas jego trwania czy zawodnicy znajdują się na prawidłowych pozycjach. W tym zadaniu (jeśli nie są używane tablety) sędziemu drugiemu pomaga sekretarz, który może poinformować o tym, który zawodnik znajduje się na pozycji I.
4. Sędzia nie może ustnie lub gestem kierować żadnego zawodnika na jego pozycję. Jeżeli ustawienie na boisku różni się od tego na kartce z ustawieniem, sędzia powinien wezwać do siebie grającego kapitana albo trenera, by potwierdzić prawidłowe ustawienie zespołu.
5. Sędzia drugi musi zwracać uwagę na fakt, że wolna strefa powinna zawsze być wolna od jakichkolwiek przeszkód, które mogą spowodować kontuzję członka zespołu (butelki z napojami, apteczka, itd.).
Na ławce rezerwowych nie mogą leżeć dresy - powinny one znajdować się poza polem gry (np. w koszu na sprzęt/ubrania).
6. Podczas przerw na odpoczynek i przerw technicznych (o ile są stosowane) sędzia drugi nie powinien pozostawać w jednej pozycji. Może dostosować swój ruch, by obrócić się:
 - w kierunku sekretarza, aby kontrolować jego pracę,
 - w kierunku asystenta sekretarza, aby otrzymać informację dotyczącą pozycji zawodników Libero,
 - w kierunku sędziego pierwszego, aby otrzymać i/lub przekazać informację (jeśli jest to konieczne),
 - w kierunku zespołów, by sprawdzić, czy któryś z Libero nie zamierza „po cichu” dokonać zastąpienia.
7. Jeśli w czasie meczu sędzia drugi zaobserwuje niesportowe zachowanie (słowa lub gesty) pomiędzy zawodnikami drużyn przeciwnych, powinien niezwłocznie (w pierwszej możliwej przerwie w grze) poprosić zawodników o zaprzestanie takiego zachowania. Jeżeli sytuacja się powtórzy, sędzia drugi musi poinformować o tym sędziego pierwszego.

Sędzia rezerwowi

Sędzia rezerwowi odpowiedzialny jest za następujące działania:

1. Zastąpienie sędziego drugiego w przypadku jego nieobecności, w przypadku niezdolności sędziego drugiego do dalszej pracy albo w przypadku, gdy sędzia drugi przejmuje obowiązki sędziego pierwszego.
2. Pomoc sędziemu drugiemu w utrzymaniu porządku w wolnej strefie i polu kar.
3. Nadzorowanie zawodników rezerwowych w polu rozgrzewki i na ławce rezerwowych oraz członków zespołu znajdujących się w polu kar (o ile są).
4. Przekazanie sędziemu drugiemu czterech piłek meczowych bezpośrednio po zakończeniu prezentacji zawodników ustawienia początkowego.
5. Przekazanie sędziemu drugiemu piłki meczowej, gdy ten zakończy sprawdzanie ustawienia zawodników.
6. Pomoc sędziemu drugiemu w kierowaniu pracą moppersów.

Przepis 25 – Sekretarz

1. Wszyscy sędziowie muszą wiedzieć, jak wypełnić protokół zawodów i – jeśli to konieczne – muszą być zdolni do wykonania pracy sekretarza.
2. Sekretarz:
 - 2.1 Musi sprawdzić po otrzymaniu kartek z ustawieniem i przed rozpoczęciem każdego seta, czy numery na kartkach znajdują się w wykazie członków zespołu w protokole zawodów (jeśli nie, musi zawiadomić o tym sędziego drugiego).
 - 2.2 Sygnalizuje sędziemu drugiemu drugą przerwę dla odpoczynku oraz piątą i szóstą zmianę zawodników w każdym zespole (sędzia drugi z kolei sygnalizuje to sędziemu pierwszemu i trenerowi). Ma to zastosowanie także wówczas, gdy korzysta się z tabletów dla sędziów.
 - 2.3 Musi bardzo uważnie współpracować z sędzią drugim podczas procesu zmiany:
 - 2.3.1 Sekretarz musi patrzeć na zmieniającego zawodnika w strefie zmian i zweryfikować numer z protokołem. Jeśli stwierdza, że jest to prośba o zmianę nieregulaminową, natychmiast uruchamia sygnalizator i machając jedną ręką mówi „prośba o zmianę nieregulaminową”. W tym przypadku sędzia drugi musi natychmiast podejść do stolika sekretarza i sprawdzić na podstawie zapisu w protokole zawodów, czy rzeczywiście była to prośba o zmianę nieregulaminową. Jeśli potwierdza to, prośba jest odrzucana przez sędziego drugiego. Sędzia pierwszy musi nałożyć na zespół sankcję „za opóźnianie gry”.
Jeżeli zmiana jest regulaminowa, sekretarz nie informuje o tym sędziego drugiego (np. przez podniesienie jednej ręki).
 - 2.3.2 W przypadku prośby o dokonanie więcej niż jednej zmiany zawodników zmiany wykonywane są pojedynczo jedna po drugiej w tempie pozwalającym zarejestrować poszczególne zmiany w protokole zawodów.

Po przeprowadzeniu wszystkich zmian sekretarz informuje sędziów o zakończeniu wpisywania zmiany do protokołu zawodów przez podniesienie obu rąk do góry.

- 2.3.3 Gdy sędzia drugi zajął swoją pozycję kończąc w ten sposób procedurę zmiany, sekretarz musi skoncentrować się na sprawdzeniu, czy zagrywa zawodnik zgodnie z porządkiem rotacji. Jeśli tak nie jest, musi natychmiast zatrzymać grę przez naciśnięcie sygnalizatora, ale nie wcześniej niż po uderzeniu piłki przez zagrywającego zawodnika.
- 2.4 Zapisuje w protokole zawodów sankcje wyłącznie na polecenie sędziego drugiego albo w przypadku protestu wskazanego zgodnie z przepisami, za zgodą sędziego pierwszego, zapisuje lub zezwala kapitanowi do dokonania wpisu w protokole zawodów.
- 2.5 Wpisuje w polu „Uwagi” przypadki kontuzji zawodników uniemożliwiających im dalszą grę i zmienionych poprzez zmianę regulaminową albo narzuconą. Zapis musi uwzględniać numer kontuzjowanego zawodnika, a także set oraz wynik, przy którym nastąpiła kontuzja.

Przepis 26 – Asystent sekretarza

1. Asystent sekretarza wypełnia swoje obowiązki siedząc obok sekretarza. Jeżeli sekretarz stanie się niezdolny do wykonywania swoich obowiązków, asystent sekretarza zastępuje sekretarza.
2. Obowiązki:
 - 2.1 Pomoc sekretarzowi w kontroli zastąpień Libero.
 - 2.2 Kontroluje czas trwania przerw technicznych (o ile są stosowane), naciska sygnalizator na początku przerwy, mierzy czas jej trwania, kończy przerwę naciskając sygnalizator.
 - 2.3 Obsługuje ręczną tablicę wyników na stoliku sekretarza.
 - 2.4 Sprawdza, czy na głównej tablicy wyników widnieje prawidłowy wynik, a jeśli nie, koryguje go.
 - 2.5 Podczas przerw na odpoczynek oraz przerw technicznych (o ile są stosowane) informuje sędziego drugiego o pozycji zawodników Libero, używając sygnalizacji ręcznej „dłoń w dół” i „dłoń w górę”, przy czym używa tylko jednej ręki dla każdej z drużyn.
 - 2.6 Jeśli to konieczne, pomaga sekretarzowi poprzez naciśnięcie sygnalizatora w celu zatwierdzeniu prośby o zmianę zawodników.
 - 2.7 Pomaga sekretarzowi podczas zmian poprzez przekazywanie ustnej informacji dotyczącej zmian.

Przepis 27 – Sędziowie liniowi

1. Praca sędziów liniowych jest bardzo ważna ze względu na wymaganą precyzję oceny miejsca upadku piłki i wspieranie sędziego pierwszego w podejmowaniu prawidłowych decyzji.
2. Kolor chorągiewek powinien być czerwony.
3. Sędziowie liniowi:
 - 3.1 Muszą być obecni w strojach sędziowskich 30 minut przed rozpoczęciem meczu.
 - 3.2 Poza sygnalizacją „piłka w boisku”, „piłka autowa” oraz błędu przejścia linii wyznaczających pole zagrywki podczas jej wykonania, wymaga się, by:
 - 3.2.1 Sygnalizowali kontakt piłki z antenką lub gdy piłka przelatuje nad antenką lub poza nią w kierunku boiska przeciwnika, sędzia liniowy ustawiony przodem do kierunku lotu piłki musi zasygnalizować błąd.
 - 3.2.2 Sygnalizowali w sposób wyraźny, aby sędzia pierwszy bez wątplenia widział ich sygnalizację.
 - 3.3 W przypadku korzystania z systemu challenge z kamerami ustawionych wzdłuż linii boiska **OBOWIĄZKOWO** sędziowie liniowi muszą zajmować taką pozycję, która nie będzie zasłaniała obrazu z kamer tzn. około 0,2 – 0,3 m z boku linii, umożliwiając najlepszy obraz zbliżającej się piłki. W ten sposób kamera challenge’owa nie jest zasłonięta. (Uwaga: nie wszystkie pozycje sędziów liniowych są związane z ustawieniem kamer).
4. Sędzia liniowy powinien relaksować się pomiędzy wymianami.
5. Sędziowie liniowi na czas przerw dla odpoczynku oraz przerw technicznych (gdy są stosowane) powinni opuszczać swoją pozycję na boisku i stawać w najbliższym rogu pola gry, za panelami reklamowymi. Jeśli jest to niemożliwe podczas przerw w trakcie seta, stają w parach w obszarze między panelami reklamowymi a ławką dla zawodników rezerwowych.

Przepis 28 – Oficjalna sygnalizacja

1. Sędziowie muszą używać wyłącznie oficjalnej sygnalizacji. Powinno się unikać stosowania jakiegokolwiek innej sygnalizacji, chyba że jest to absolutnie niezbędne, aby zostać dobrze zrozumianym przez członków zespołu.

Poniżej przedstawiono bardziej szczegółowo sekwencję sygnalizacji, która powinna lub nie powinna być stosowana podczas meczu.

2. **Błąd odgwizdany przez sędziego pierwszego.** Sędzia pierwszy odgwizduje koniec wymiany (lub błąd), wskazuje zespół, który następnie będzie zagrywał, sygnalizuje rodzaj błędu, a następnie zawodnika popełniającego błąd (jeśli to konieczne). Sędzia drugi nie wykonuje w tym wypadku żadnej sygnalizacji, jednak winien przejść na stronę zespołu, który będzie przyjmował kolejną zagrywkę. Kontakt wzrokowy sędziego drugiego z sędzią pierwszym w tym przypadku jest wymagany. Oczekuje się podpowiedzi podczas wymiany lub na jej zakończenie, co do piłki dotkniętej (o ile 'dotknięcie' piłki jest delikatne) lub błędu czterech odbić. Podpowiedź może mieć miejsce zanim sędzia drugi przejdzie na właściwą stronę, tak aby sędzia pierwszy był w pełni świadomy przekazywanej informacji.
3. **Błąd odgwizdany przez sędziego drugiego** Kolejność sygnalizacji przez sędziego drugiego: gwizdek, sygnalizacja rodzaju błędu, wskazanie (jeśli konieczne) zawodnika popełniającego błąd, pauza, a następnie powtórzenie za sędzią pierwszym wskazania zespołu, który będzie następnie zagrywał.
4. **Prośba o przerwę dla odpoczynku.** Co do zasady przerwa sygnalizowana jest przez sędziego drugiego (aczkolwiek nadal sędzia pierwszy może przyznać przerwę, jeżeli sędzia drugi nie słyszy / nie widzi żądania ze strony trenera). Sędzia pierwszy nie musi powtarzać sygnalizacji.
5. **Wymiana powtórzona / błąd obustronny.** Obaj sędziowie są uprawnieni do odgwizdania takich przypadków oraz zasygnalizowania wymiany powtórzonej (np. piłka tocząca się w kierunku boiska, zawodnik kontuzjowany podczas wymiany, itd.), jednak to zadaniem sędziego pierwszego jest wskazanie zespołu, który ma zagrywać. Sędzia drugi powtarza za sędzią pierwszym wskazanie zespołu zagrywającego tylko w wypadku, gdy to on przerwał grę gwizdkiem.
6. **Obaj sędziowie przerywają grę w tym samym momencie, chociaż z różnych powodów.** W tym wypadku każdy z sędziów wskazuje rodzaj popełnionego błędu, ale następnie TYLKO sędzia pierwszy zasygnalizuje błąd obustronny" i wskaże zespół, który ma zagrywać – ponieważ tylko sędzia pierwszy jest uprawniony do podjęcia tej decyzji w takim momencie.
7. **Zawodnik zagrywa zbyt wcześnie (przed gwizdkiem na zagrywkę).** Tylko sędzia pierwszy sygnalizuje wymianę powtórzoną i zespół, który ma zagrywać.
8. **Koniec seta.** Sygnalizację wykonuje tylko sędzia pierwszy. Sędzia drugi może, jeżeli sędzia pierwszy nie zauważył wyniku, dyskretnie zwrócić uwagę sędziemu przy użyciu tej sygnalizacji, ale pozostaje to nadal w zakresie odpowiedzialności sędziego pierwszego.
9. Kiedy sędzia drugi gwizdże błąd musi uważać, by pokazać sygnalizację po stronie, po której błąd został popełniony.
10. Sędziowie muszą odgwizdywać błędy szybko i pewnie je sygnalizując, biorąc pod uwagę dwa następujące elementy:
 - 10.1 Sędziowie nie powinni sygnalizować błędu pod presją publiczności lub zawodników,
 - 10.2 Jeśli sędzia jest w pełni świadomy tego, że popełnił błąd w ocenie wymiany, powinien skorygować swój błąd (lub błąd innego członka komisji sędziowskiej), pod warunkiem, że zrobi to natychmiast.
11. Sędziowie/sędziowie liniowi powinni zwrócić uwagę na właściwe stosowanie i używanie sygnalizacji ręcznej/chorągiewką „piłki autowej”:
 - 11.1 Dla wszystkich piłek, które wychodzą „bezpośrednio na aut” po ataku lub bloku przeciwnego zespołu musi zostać użyty sygnał chorągiewką „piłka autowa”.
 - 11.2 Jeśli piłka po ataku przechodzi nad siatką i dotyka podłoża poza boiskiem, ale blokujący lub inny zawodnik zespołu broniącego dotyka jej, musi zostać użyty sygnał chorągiewką „piłka dotknięta”.
 - 11.3 Jeśli piłka po pierwszym, drugim lub trzecim odbiciu zespołu wychodzi na aut (np. dotyka podłoża poza boiskiem, dotyka obiektu poza boiskiem, sufitu lub osoby nie biorącej udziału w grze, paneli reklamowych itd.) po stronie tego zespołu, musi zostać użyty sygnał chorągiewką „piłka dotknięta”.
 - 11.4 Jeśli po ataku piłka uderza w górną część siatki i wychodzi na „aut” po stronie zawodnika atakującego bez dotknięcia bloku przeciwnika, należy użyć sygnalizacji „piłka autowa” i natychmiast wskazać zawodnika atakującego (każdy wtedy zrozumie, że blokujący nie dotknęli piłki). Jeśli w tym samym przypadku piłka dotyka bloku i później wychodzi na aut po stronie zawodnika atakującego, sędzia pierwszy musi użyć sygnalizacji „piłka autowa” i wskazać blokującego (blokujących).
 - 11.5 Jeśli piłka po ataku wychodzi na aut po stronie przeciwnika i uderzy/zostanie dotknięta przez trenera w wolnej strefie bądź inną osobę nie będącą w grze, musi zostać użyty sygnał ręczny/chorągiewką „piłka autowa”.
12. Jeżeli nastąpił spełniony atak po rozegraniu piłki palcami sposobem górnym przez Libero ze swojej strefy ataku, sędzia musi użyć sygnalizacji nr 21 (błąd ataku) i wskazać Libero.
13. Z punktu widzenia uczestników zawodów i publiczności sygnalizacja sędziów liniowych chorągiewką jest również bardzo ważna. Sędzia pierwszy musi kontrolować sygnalizację sędziów liniowych, a jeśli nie jest ona właściwa, może ją skorygować.

Podczas stojących na wysokim poziomie meczów, gdzie szybkość ataku może wynosić 100 – 120 km/godz. bardzo ważne jest, aby sędziowie liniowi skoncentrowali się na locie piłki, zwłaszcza na tym, czy piłka po ataku i przed wyjściem na aut dotknęła bloku.

14. Jeśli piłka po trzecim odbiciu zespołu nie przechodzi płaszczyzny pionowej siatki, wtedy:
 - 14.1 Jeśli ten sam zawodnik, który ostatni dotknął piłki, dotyka jej ponownie, używa się sygnalizacji „podwójne odbicie”;
 - 14.2 Jeśli inny gracz dotyka piłki, sygnalizuje się „cztery odbicia”.

ZARZĄDZANIE GRĄ

PROCEDURY SĘDZIOWSKIE – PRZED, PODCZAS I PO MECZU

1. Przed meczem

- 1.1 Sędziowie muszą być obecni przy boisku w strojach sędziowskich przynajmniej 30 minut przed zaplanowaną godziną rozpoczęcia każdego meczu.
- 1.2 Jeśli sędzia pierwszy nie przybył we właściwym czasie, procedurę meczową powinien rozpocząć sędzia drugi po uzyskaniu zgody Komisarza i/lub Sędziego Głównego. W przypadku niewyznaczenia żadnej z tych osób, sędzia drugi podejmuje decyzję samodzielnie.
- 1.3 Jeśli sędzia pierwszy nie przybył lub np. ze względów medycznych nie jest w stanie prowadzić meczu, sędzia drugi powinien poprowadzić mecz jako sędzia pierwszy, a sędzia rezerwowy powinien zająć miejsce sędziego drugiego. W przypadku, gdy nie ma sędziego rezerwowego, Sędzia Główny lub Komisarz zdecyduje, kto będzie sędzią drugim. W przypadku niewyznaczenia żadnej z tych osób, sędzia drugi podejmuje decyzję samodzielnie.

2. Podczas meczu:

- 2.1 W momencie uderzenia piłki przez zawodnika zagrywającego sędzia pierwszy sprawdza ustawienie zespołu zagrywającego, a sędzia drugi sprawdza ustawienie zespołu przyjmującego. Podczas zagrywki sędzia drugi musi znajdować się po stronie zespołu przyjmującego. Po wykonaniu zagrywki może poruszać się wokół słupka. Podczas ataku powinien znajdować się po stronie zespołu broniącego – blokującego. Podczas meczu musi więc ciągle zmieniać swoją pozycję.
- 2.2 Sędzia pierwszy obserwuje piłkę, jej kontakt z zawodnikiem (zawodnikami), wyposażeniem i urządzeniami. W rezultacie to on sprawdza poprawność odbicia piłki. W chwili ataku patrzy na zawodnika atakującego oraz na piłkę, tak aby kątem oka widzieć prawdopodobny kierunek lotu piłki. Jeśli piłka jest uderzona w siatkę musi patrzeć w kierunku pionowej płaszczyzny siatki.
- 2.3 Kiedy sędzia drugi gwizdże błąd ustawienia zespołu przyjmującego, natychmiast po gwizdku musi używając oficjalnej sygnalizacji ręcznej pokazać błąd ustawienia i precyzyjnie wskazać zawodników, którzy go popełnili.
- 2.4 Błąd, który zaistnieje jako pierwszy musi być sankcjonowany. Fakt, że sędzia pierwszy i drugi mają inny zakres obowiązków sprawia, że bardzo ważnym jest, aby każdy z sędziów odgwizdywał błąd natychmiast. Wymiana zostaje zakończona gwizdkiem jednego z sędziów. Po gwizdku sędziego pierwszego sędzia drugi nie ma prawa użycia gwizdka, ponieważ wymiana kończy się gwizdkiem jednego z sędziów. Jeśli dwóch sędziów gwizdże jeden po drugim – z powodu różnych błędów – powodują dezorientację zawodników, publiczności itd.
- 2.5 Zazwyczaj to sędzia drugi (tekst Przepisów Gry mówi „sędziowie”) udziela przerw w grze, o które proszą zespoły, ale tylko jeśli piłka jest poza grą. Jeśli sędzia drugi nie zauważył prośby o przerwę w grze, sędzia pierwszy może jej także udzielić, pomagając sędziemu drugiemu.
- 2.6 Jeśli podczas meczu sędzia drugi zauważy niesportowe gesty lub słowa w kierunku przeciwników, przy pierwszej okazji, kiedy piłka jest poza grą, może nakazać zawodnikom zmianę swojego zachowania i prosić o uspokojenie się, a jeśli sytuacja się powtórzy musi poinformować o tym sędziego pierwszego, który musi natychmiast upomnieć bądź nałożyć sankcję na zawodnika (zawodników), w zależności od wagi wykroczenia.

2.7 PRZERWY

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

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

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

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

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

SEDZIOWIE: Sędzia drugi sprawdza ustawienie zawodników i dopiero wtedy zezwala grającemu zawodnikowi Libero na wejście na boisko.

Podawacz piłek podaje wtedy piłkę zawodnikowi wykonującemu zagrywkę.

3'00 – Sędzia pierwszy gwizdże

Przerwa przed decydującym setem:

ZESPOŁY: Po zakończeniu seta przed setem decydującym na polecenie sędziego pierwszego zespoły kierują się bezpośrednio do ławki swojego zespołu.

KAPITANOWIE: Zgłaszają się do stolika sekretarza do losowania.

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

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

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

SEDZIEWIE: Sędzia drugi sprawdza ustawienie zawodników i dopiero wtedy zezwala grającemu zawodnikowi Libero na wejście na boisko i podaje piłkę zawodnikowi zagrywającemu.

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

Kiedy zespół prowadzący zdobywa 8 punkt:

ZESPOŁY: Po zakończeniu wymiany sześciu zawodników każdego zespołu na sygnał sędziego pierwszego zespoły niezwłocznie zmieniają boiska, przechodząc na nie bezpośrednio.

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

Podczas przerw na odpoczynek, przerw technicznych (o ile mają zastosowanie) i przerw między setami

Sędzia drugi nakazuje zawodnikom, by ci stanęli blisko ławek swoich zespołów.

Jeżeli zespoły są gotowe do wejścia na boisko **przed** upływem czasu przerwy na odpoczynek lub przerwy technicznej (o ile ma zastosowanie) sędzia drugi **zezwala** zawodnikom na zajęcie swoich pozycji i czeka do czasu upłynięcia 30 sek. lub 60 sek. Następnie sędzia pierwszy daje sygnał gwizdkiem na zagrywkę.

Jeżeli ma zastosowanie przedłużona przerwa pomiędzy drugim i trzecim setem, zespoły oraz sędziowie muszą opuścić obszar kontrolowany i udać się do swoich szatni. Muszą powrócić na boisko 3 minuty przed rozpoczęciem trzeciego seta.

3. Po meczu

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

W tym momencie praca sędziów nie jest zakończona. Nawet po tym, jak odgwizdali zakończenie meczu, muszą kontrolować zachowanie zespołów! Tak długo jak zespoły pozostają w obszarze kontrolowanym przez komisję sędziowską, każde niesportowe zachowanie musi być kontrolowane, a także zapisane w protokole w rubryce „Uwagi” lub w specjalnym raporcie.

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

