



P O L S K A
S I A T K Ó W K A

Przepisy gry w piłkę siatkową w Polsce

Oficjalna interpretacja przepisów gry

Obowiązują w Polsce od początku sezonu 2018/2019

SPIS TREŚCI

WSTĘP

CHARAKTERYSTYKA GRY

CZĘŚĆ I. FILOZOFIA PRZEPRISÓW GRY I SĘDZIOWANIA

CZĘŚĆ II. GRA

ROZDZIAŁ PIERWSZY: WARUNKI GRY I WYPOSAŻENIE

1. POLE GRY
2. SIATKA I SŁUPKI
3. PIŁKI

ROZDZIAŁ DRUGI: UCZESTNICY ZAWODÓW

4. ZESPOŁY
5. OSOBY PROWADZĄCE ZESPÓŁ

ROZDZIAŁ TRZECI: STRUKTURA GRY

6. ZDOBYCIE PUNKTU, WYGRANIE SETA I MECZU
7. STRUKTURA GRY

ROZDZIAŁ CZWARTY: SYTUACJE W GRZE

8. SYTUACJE W GRZE
9. GRA PIŁKĄ
10. PIŁKA PRZY SIATCE
11. ZAWODNIK PRZY SIATCE
12. ZAGRYWKA
13. ATAK
14. BLOK

ROZDZIAŁ PIĄTY: PRZERWY I OPÓŹNIENIA GRY

15. REGULAMINOWE PRZERWY W GRZE
16. OPÓŹNIANIE GRY
17. WYJĄTKOWE PRZERWY W GRZE
18. PRZERWY I ZMIANA STRON BOISKA

ROZDZIAŁ SZÓSTY: ZAWODNIK LIBERO

19. ZAWODNIK LIBERO

ROZDZIAŁ SIÓDMY: ZACHOWANIE UCZESTNIKÓW ZAWODÓW

20. WYMAGANIA DOTYCZĄCE ZACHOWANIA
21. NIEWŁAŚCIWE ZACHOWANIE I SANKCJE

ROZDZIAŁ ÓSMY: SĘDZIOWIE

22. KOMISJA SĘDZIOWSKA I PROCEDURY
23. SĘDZIA PIERWSZY
24. SĘDZIA DRUGI
25. SEKRETARZ
26. ASYSTENT SEKRETARZA
27. SĘDZIOWIE LINIOWI
28. OFICJALNA SYGNALIZACJA



POLSKA SIATKÓWKA

WSTĘP

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

CHARAKTERYSTYKA 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 zapobieganie dotknięcia przez piłkę boiska własnego. Zespół ma trzy odbicia w celu przebicia piłki (dodatkowo może wystąpić dotknięcie piłki podczas bloku).

Piłką wprowadzana jest do gry z zagrywki. Zagrywka jest to uderzenie wykonywane przez zawodnika spoza linii końcowej, w celu przebicia piłki nad siatką na stronę przeciwnika. Wymiana 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 wymianę zdobywa punkt. W przypadku, gdy zespół przyjmujący zagrywkę wygrywa wymianę, zdobywa on punkt, prawo do wykonania zagrywki, a zawodnicy tego zespołu dokonują rotacji, przesuując się o jedną pozycję zgodnie z ruchem wskazówek zegara.



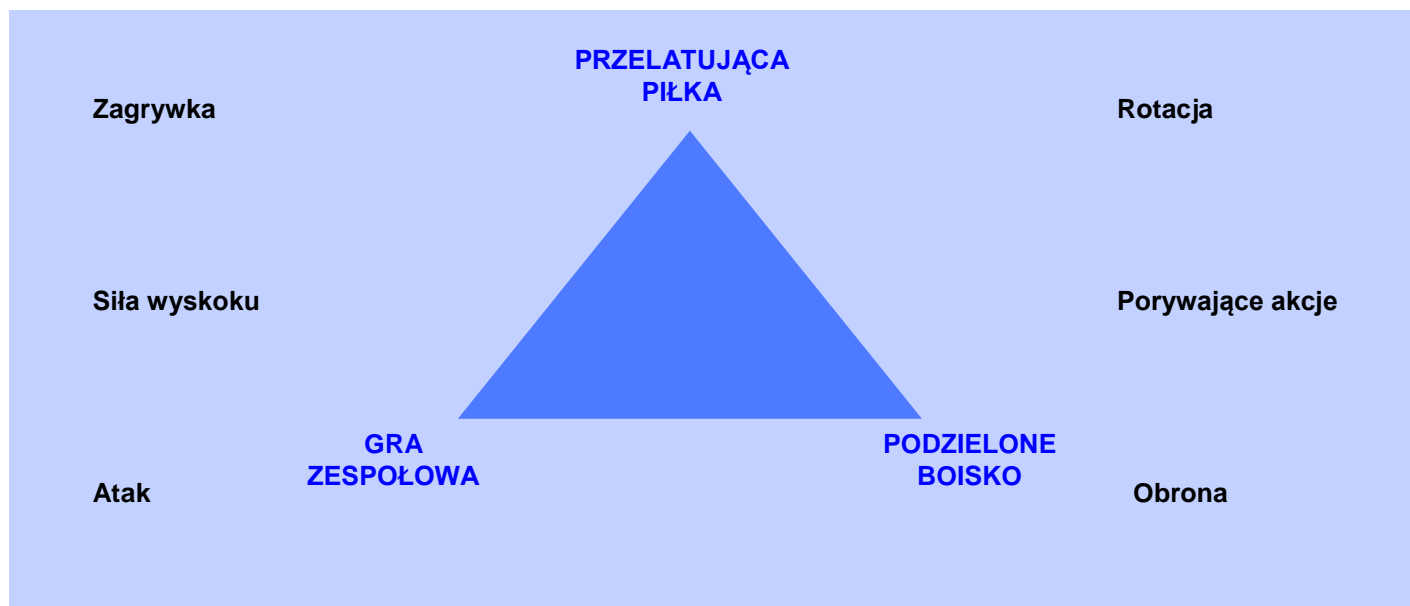
POLSKA SIATKÓWKA

CZĘŚĆ I

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 spośród innych gier:



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

Niniejszy tekst 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 podejmować lepsze decyzje.

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

PIŁKA SIATKOWA JEST SPORTEM WYCZYNOWYM

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 typu tenisowego (racquet games):

- zagrywka,
- rotacja,
- atak,
- obrona.

Siatkówka jest jednakże grą jedyną w swoim rodzaju, w której piłka jest w nieustannym locie (latająca piłka), umożliwiając każdemu zespołowi określoną liczbę odbić, zanim musi zostać skierowana na stronę przeciwnika.

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 zawodników podczas gry pozwala uczestniczyć w niej wszystkim graczom 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 przeciwników. Założenia te pozwalają także zawodnikom na swobodę ekspresji, co stwarza okazję do zachwyty widzów i telewizorów. Wpływa to również na coraz lepszy wizerunek tej dyscypliny sportu.

SZTUKA DOBREGO SĘDZIOWANIA

Istota dobrego sędziowania opiera się na pojęciu „fair” i konsekwencji 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 wszyscy zainteresowani mogli czerpać **radość z gry**.

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.

Dołącz do gry !

Pozwól piłce latać !



**POLSKA
SIATKÓWKA**

CZĘŚĆ II

GRA

ROZDZIAŁ PIERWSZY
WARUNKI GRY I WYPOSAŻENIE

1	POLE GRY	
	Pole gry składa się z boiska do gry i wolnej strefy. Powinno być prostokątne i symetryczne.	1.1, R.1a, R.1b
1.1	WYMIARY	R.2
	Boisko jest prostokątem o wymiarach 18 x 9 m, otoczonym wolną strefą o szerokości, co najmniej 3 m z każdej strony. Regulaminy poszczególnych rozgrywek mogą określać większe wymagane wymiary wolnej strefy.	
	Wolna przestrzeń jest przestrzenią nad polem gry wolną od jakichkolwiek przeszkód. Wysokość wolnej przestrzeni powinna wynosić minimum 7 m od podłoża. Regulaminy poszczególnych rozgrywek mogą określać większą wymaganą wysokość wolnej przestrzeni.	
1.2	POWIERZCHNIA POLA GRY	
1.2.1	Powierzchnia musi być płaska, pozioma i jednorodna. Nie może stwarzać niebezpieczeństwa kontuzji zawodników. Zabrania się gry na powierzchniach szorstkich lub śliskich.	
1.2.2	W salach powierzchnia boiska do gry musi być koloru jasnego.	
1.2.3	Spadek boiska na wolnym powietrzu w celu odprowadzenia wody nie może wynosić więcej niż 5 mm na jeden metr. Linie boiska 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 być koloru jasnego, różniące się od koloru podłoża i pozostałych linii.	1.2.2
1.3.2	Linie ograniczające	
	Dwie linie boczne i dwie linie końcowe wyznaczają boisko do gry. Wszystkie linie końcowe i boczne wykreślone są wewnątrz boiska do gry.	1.1
1.3.3	Linia środkowa	
	Oś linii środkowej dzieli boisko do gry na dwa równe pola o wymiarach 9 x 9 m każde, jednak cała szerokość linii środkowej należy po równo do obu części boiska. Linia ta znajduje się pod siatką pomiędzy liniami bocznymi.	R.2
1.3.4	Linia ataku	
	Po obu stronach boiska, linia ataku, której dalsza krawędź wykreślona jest 3 m od osi linii środkowej, wyznacza strefę ataku.	1.3.3, 1.4.1
	Linia ataku przedłużona jest z obu stron za liniami bocznymi linią przerywaną, złożoną z pięciu 15-centymetrowych 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	STREFY I POLA	R.1b, R.2
1.4.1	Strefa ataku	19.3.1.4, 23.3.2.3e, R.2
	Po każdej stronie boiska strefa ataku ograniczona jest przez oś linii środkowej i dalszą krawędź linii ataku.	1.3.3, 1.3.4, 19.3.1.4, 23.3.2.3e
	Strefa ataku rozciąga się za linie boczne do końca wolnej strefy.	1.1, 1.3.2
1.4.2	Strefa zagrywki	
	Strefa zagrywki o szerokości 9 m znajduje się za każdą linią końcową boiska.	
	Strefa zagrywki ograniczona jest po bokach przez dwie 15-centymetrowe linie, prostopadłe do linii końcowej i oddległe od niej o 20 cm. Linie te znajdują się na przedłużeniu linii bocznych. Obie linie wyrysowane są wewnątrz strefy zagrywki.	1.3.2, 12, R.1b
	Głębokość strefy zagrywki ograniczona jest szerokością wolnej strefy.	1.1
1.4.3	Strefa zmian	
	Strefa zmian ograniczona jest przez przedłużenie obu linii ataku aż do stolika sekretarza.	1.3.4, 15.6.1, R.1b

1.4.4	Strefa zastąpień Libero Strefa zastąpień Libero jest częścią wolnej strefy po stronie ławek zespołów i jest ograniczona przez przedłużenie linii ataku i umowne przedłużenie linii końcowej.	19.3.2.7, R.1b
1.4.5	Pole rozgrzewki Pola rozgrzewki o wymiarach około 3 x 3 m znajdują się w obu rogach po stronie ławek, za wolną strefą.	24.2.5, R.1a, R.1b
1.4.6	Pole kar Pola kar o wymiarach około 1 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.	21.3.2.1, R.1a, R.1b
1.5	TEMPERATURA Temperatura w sali nie może być niższa niż 10°C i wyższa niż 25°C.	
1.6	OŚWIETLENIE Regulaminy poszczególnych rozgrywek mogą określać wymagane natężenie oświetlenia 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 (2,35 m dla młodzików) i 2,24 m dla kobiet (2,15 m dla młodziczek).	1.3.3
2.1.2	Wysokość siatki mierzona jest na środku boiska do gry. Wysokość siatki (nad obiema liniami bocznymi) musi być dokładnie taka sama i nie może być większa niż 2 cm ponad wysokość przepisową.	1.1, 1.3.2, 2.1.1
2.2	STRUKTURA Szerokość siatki wynosi 1 m, a jej długość 9,5 do 10 m (z odcinkami o dł. 25–50 cm za taśmami bocznymi z każdej strony siatki). Siatka wykonana jest w formie kwadratowych czarnych oczek o boku 10 cm. Górna część siatki obszyta jest po obu stronach poziomą białą płócienną taśmą, która tworzy 7-centymetrową krawędź na całej jej długości. Na każdym końcu taśmy znajduje się otwór do przewleczenia linki mocującej taśmę do słupków i zapewniającej jej napięcie. Elastyczna linka 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.	R.3
2.3	TAŚMY BOCZNE Dwie białe taśmy przymocowane są pionowo do siatki dokładnie nad każdą linią boczną. Taśmy mają długość 1 m i szerokość 5 cm i 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. Na zewnętrznej krawędzi każdej taśmy bocznej zamocowana jest antenka. Antenki są umieszczone po przeciwnych stronach siatki. Górna część antenki, wystająca 80 cm ponad siatkę, pomalowana jest w 10-centymetrowej szerokości paski w kontrastujących kolorach (zaleca się kolor biały i czerwony). Antenki traktowane są jako część siatki i ograniczają po bokach przestrzeń przejścia.	2.3, R.3 10.1.1, R.3, R.5a, R.5b
2.5	SŁUPKI	
2.5.1	Słupki podtrzymujące siatkę osadzone są w podłożu w odległości 0,50–1,00 m za liniami bocznymi. Słupki mają 2,55 m wysokości i powinny pozwalać na regulację.	R.3
2.5.2	Słupki są zaokrąglone i gładkie, przytwierdzone do podłoża bez odciągów. Wszystkie urządzenia stwarzające niebezpieczeństwo są zabronione.	

2.6 WYPOSAŻENIE DODATKOWE

Wyposażenie dodatkowe określają regulaminy rozgrywek.

3 PIŁKI

3.1 CHARAKTERYSTYKA

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

Piłka może być jasna jednobarwna lub w kombinacji kolorów.

Regulaminy rozgrywek mogą określać typ piłki, którą rozgrywane mają być mecze.

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

Ciśnienie wewnątrz piłki powinno wynosić 0,30–0,325 kg/cm² (4,26–4,61 psi) (294,3–318,82 mbar lub hPa).

3.2 PODOBIENSTWO PIŁEK

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

3.3 UŻYWANIE TRZECH LUB PIĘCIU PIŁEK

Regulaminy rozgrywek mogą przewidywać używanie trzech lub pięciu piłek przy wykorzystaniu 3.10 podających piłki, celem skrócenia czasu między wymianami.

ROZDZIAŁ DRUGI UCZESTNICY ZAWODÓW

4 ZESPOŁY

4.1 SKŁAD ZESPOŁU

4.1.1 Zespół może składać się maksymalnie z 14 zawodników oraz: 4.1.1.1, 5.2, 5.3

- sztab trenerski: trenera i maksymalnie dwóch asystentów trenera,
- sztab medyczny: fizjoterapeuty oraz lekarza.

Tylko osoby wymienione w protokole mogą wchodzić w kontrolowaną strefę zawodów oraz uczestniczyć w oficjalnej rozgrzewce i meczu.

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

4.1.3 Jedynie zawodnicy wpisani do protokołu zawodów mogą wejść na boisko i grać w meczu. Po 1., 4.1.1, 5.1.1, podpisaniu protokołu zawodów przez kapitana i trenera (listy zespołu z protokołu elektronicznego), 5.2.2 wpisani zawodnicy nie mogą być zmienieni.

4.2 ROZMIESZCZENIE ZESPOŁU

4.2.1 Zawodnicy rezerwowi powinni siedzieć na ławce swojego zespołu lub znajdować się w swoim polu 1.4.5, 5.2.3, rozgrzewki. Trener i pozostali członkowie zespołu powinni siedzieć na ławce, lecz mogą ją chwilowo 7.3.3 opuszczać.

Ławki zespołów znajdują się po bokach stolika sekretarza zawodów, poza wolną strefą. R.1a, R.1b

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

4.2.3 Zawodnicy nieuczestniczący w grze mogą rozgrzewać się bez piłek następująco:

4.2.3.1 podczas gry – w polu rozgrzewki, 1.4.5, 8.1, R.1a, R.1b

4.2.3.2 podczas przerw na odpoczynek i przerw technicznych – w wolnej strefie za linią końcową po swojej 1.3.3, 15.4 stronie boiska.

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

Jeżeli przerwa między 2. i 3. setem została wydłużona, zawodnicy mogą rozgrzewać się także na

swoim boisku.

4.3 WYPOSAŻENIE

Wyposażenie zawodnika to strój składający się z koszulki, spodenek i skarpet oraz obuwia sportowego.

- 4.3.1 Kolor i wzór koszulek, spodenek i skarpet musi być jednakowy dla całego zespołu (z wyjątkiem Libero). Stroje muszą być czyste. 4.1, 19.2
- 4.3.2 Obuwie musi być lekkie, elastyczne, z podeszwą z gumy lub podobnego materiału, bez obcasów.
- 4.3.3 Koszulki zawodników mogą być ponumerowane od 1 do 99. 4.3.3.2
- 4.3.3.1 Numery muszą być umieszczone na 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 numery powinna wynosić, co najmniej 2 cm.
- 4.3.4 Kapitan zespołu musi być oznaczony na koszulce naszywką o wymiarach 8 x 2 cm, stanowiącą podkreślenie numeru na piersiach. 5.1
- 4.3.5 Zabronione jest noszenie stroju w innym kolorze niż pozostali zawodnicy zespołu (z wyjątkiem zawodników Libero) lub bez regulaminowej numeracji. 19.2

4.4 ZMIANA WYPOSAŻENIA

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

- 4.4.1 grało 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 zawodników Libero), a ich numeracja jest zgodna z *Przepisem 4.3.3*. 4.1.1, 19.2

4.5 ZABRONIONE PRZEDMIOTY

- 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.
- 4.5.3 W celu ochrony lub wsparcia zawodnicy mogą nosić ochraniacze (ściągacze, stabilizatory).

5 OSOBY PROWADZĄCE ZESPÓŁ

Obaj: kapitan zespołu i trener odpowiedzialni są za zachowanie i dyscyplinę swoich członków zespołu. 20

Żaden z zawodników Libero nie może być kapitanem zespołu.

5.1 KAPITAN ZESPOŁU

- 5.1.1 PRZED MECZEM kapitan zespołu podpisuje protokół zawodów i reprezentuje swój zespół podczas losowania. 7.1, 25.2.1.1
- 5.1.2 PODCZAS MECZU, jeśli jest na boisku, kapitan zespołu pełni funkcję grającego kapitana. 15.2.1
W przypadku, gdy kapitan nie znajduje się na boisku, trener lub sam kapitan zespołu 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 zespołu lub skończy się set.
- W czasie, gdy piłka jest poza grą, wyłącznie grający kapitan jest upoważniony do rozmowy z sędziami: 8.2
- 5.1.2.1 w celu poproszenia o wyjaśnienie zastosowania lub interpretacji *Przepisów Gry*, a także przekazania próśb i pytań stawianych przez członków swojego zespołu. Jeśli grający kapitan nie zgadza się z wyjaśnieniami sędziego pierwszego, może złożyć protest przeciwko danej decyzji i musi natychmiast zgłosić sędziemu pierwszemu, że rezerwuje sobie prawo do wpisania oficjalnego protestu w protokole zawodów po zakończeniu meczu; 23.2.4
- 5.1.2.2 w celu uzyskania zgody na:

	a) zmianę całości lub części wyposażenia,	4.3, 4.4.2
	b) sprawdzenie ustawienia zespołów,	7.4, 7.6
	c) sprawdzenie powierzchni boiska, siatki, piłki itd.;	1.2, 2., 3.
5.1.2.3	w przypadku nieobecności trenera – w celu uzyskania przerw na odpoczynek lub na zmianę zawodników.	15.3.1, 15.4.1, 15.5.2
5.1.3	PO MECZU kapitan zespołu:	6.3
5.1.3.1	dziękuje 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 <i>Przepisów</i> , jeśli w odpowiednim czasie zostało to zgłoszone sędziemu pierwszemu.	5.1.2.1, 25.2.3.2
5.2	TRENER	
5.2.1	Podczas meczu trener spoza boiska kieruje grą swojego zespołu. Trener ustala ustawienie początkowe zespołu, dokonuje zmian zawodników i bierze przerwy na odpoczynek. Wykonując powyższe czynności trener zwraca się oficjalnie do sędziego drugiego.	1.1, 7.3.2, 15.4.1, 15.5.2
5.2.2	PRZED MECZEM trener wpisuje lub sprawdza nazwiska i numery swoich zawodników na liście zawodników w protokole zawodów, a następnie podpisuje go.	4.1, 19.1.3, 25.2.1.1
5.2.3	PODCZAS MECZU trener:	
5.2.3.1	przed każdym setem wręcza sędziemu drugiemu lub sekretarzowi prawidłowo wypełnioną i podpisaną kartkę (kartki) z ustawieniem początkowym zespołu;	7.3.2, 7.4, 7.6
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 zawodnikom na boisku. Trener może także udzielać rad stojąc lub chodząc w wolnej strefie przed ławką swojego zespołu między umownym przedłużeniem linii ataku a swoim polem rozgrzewki, o ile to nie przeszkadza w grze i jej nie opóźnia.	1.3.4, 1.4.5, R.2
5.3	ASYSTENT TRENERA	
5.3.1	Asystent trenera siedzi na ławce zespołu, bez prawa interweniowania.	
5.3.2	Jeśli z jakiegokolwiek powodu, w tym w wyniku nałożenia sankcji, ale z wyłączeniem wejścia na boisko jako zawodnik, zajdzie konieczność opuszczenia zespołu przez trenera, na czas nieobecności jego funkcję – na prośbę grającego kapitana i za zgodą sędziego pierwszego – może przejąć asystent trenera.	5.1.2, 5.2

ROZDZIAŁ TRZECI

STRUKTURA GRY

6	ZDOBYCIE PUNKTU, WYGRANIE SETA I MECZU	
6.1	ZDOBYCIE PUNKTU	
6.1.1	Punkt	
	Zespół zdobywa punkt:	
6.1.1.1	po skutecznym umieszczeniu piłki w boisku po stronie przeciwnika,	8.3, 10.1.1
6.1.1.2	kiedy przeciwny zespół popełni błąd,	6.1.2
6.1.1.3	kiedy na zespół przeciwny zostanie nałożona kara.	16.2.3, 21.3.1
6.1.2	Błąd	
	Zespół popełnia błąd, wykonując akcję niezgodną z przepisami (lub naruszając je w inny sposób). Sędziowie oceniają błędy i określają ich konsekwencje zgodnie z <i>Przepisami Gry</i> :	
6.1.2.1	jeśli kolejno popełnione są dwa błędy lub więcej, tylko pierwszy z nich jest brany pod uwagę;	
6.1.2.2	jeśli równocześnie popełnione są dwa błędy lub więcej przez przeciwny zespół, odgwisdywany jest BŁĄD OBUSTRONNY i wymiana jest powtarzana.	6.1.2, R.11(23)

6.1.3	Wymiana i wymiana zakończona	
	Wymiana jest ciągiem zagrań od momentu uderzenia piłki przez zagrywającego, do momentu, gdy piłka jest poza grą.	8.1, 8.2, 12.2.2.1, 15.2.3, 15.11.1.3, 19.3.2.1, 19.3.2.9
	Wymiana zakończona to ciąg zagrań, w wyniku którego przyznany jest punkt, co obejmuje: - przyznanie kary - utratę prawa do wykonania zagrywki wynikającą z przekroczenia limitu czasu na jej wykonanie.	
6.1.3.1	Jeśli zespół zagrywający wygrywa wymianę – zdobywa punkt i zagrywa dalej.	
6.1.3.2	Jeśli zespół odbierający wygrywa wymianę – zdobywa punkt i wykonuje następną zagrywkę.	
6.2	WYGRANIE SETA	R.11(9)
	Set (z wyjątkiem seta decydującego - 5-tego) wygrywa zespół, który pierwszy uzyska 25 punktów z różnicą minimum dwóch punktów. W przypadku remisu 24:24 gra jest kontynuowana do uzyskania różnicy dwóch punktów (26:24; 27:25; itd...).	6.3.2
6.3	WYGRANIE MECZU	R.11(9)
6.3.1	Mecz wygrywa zespół, który wygra trzy sety.	6.2
6.3.2	W przypadku remisu 2:2 w setach, rozgrywany jest set decydujący (5-ty) do momentu uzyskania przez jeden z zespołów 15 punktów z różnicą minimum dwóch punktów.	7.1
6.4	WALKOWER, ZESPÓŁ ZDEKOMPLETOWANY	
6.4.1	Jeżeli zespół, pomimo wezwania przez sędziego, odmówi gry, przegrywa mecz walkowerem z wynikiem 0:3 w setach i 0:25 w każdym secie.	6.2, 6.3
6.4.2	Zespół, który bez uzasadnionych powodów nie stawia się na boisku w wyznaczonym terminie, przegrywa mecz walkowerem z takim samym wynikiem jak w <i>Przepisie 6.4.1</i> .	
6.4.3	Zespół ZDEKOMPLETOWANY w secie czy meczu przegrywa set lub mecz. Zespołowi przeciwnemu przyznaje się punkty lub punkty i sety potrzebne do wygrania seta lub meczu. Zespół zdekompletowany zachowuje zdobyte punkty i wygrane sety.	6.2, 6.3, 7.3.1
7	STRUKTURA GRY	
7.1	LOSOWANIE	
	Przed meczem sędzia pierwszy dokonuje losowania w celu określenia zespołu, który wykona pierwszą zagrywkę, oraz stron boiska, po których zespoły będą grały w pierwszym secie.	12.1.1
	Jeśli rozgrywany jest set decydujący, przed jego rozpoczęciem ponownie przeprowadza się losowanie.	6.3.2
7.1.1	Losowanie dokonywane jest w obecności obu kapitanów zespołów.	5.1
7.1.2	Wygrywający losowanie wybiera:	
7.1.2.1	prawo do wykonania lub odbioru zagrywki,	12.1.1
	ALBO	
7.1.2.2	stronę boiska. Przegrywający losowanie wybiera z pozostałych możliwości.	
7.2	ROZGRZEWKA	
7.2.1	Przed rozpoczęciem meczu zespoły mogą rozgrzewać się wspólnie przy siatce przez 6 minut, o ile miały wcześniej do własnej dyspozycji inne boisko, lub przez 10 minut, jeżeli takiej możliwości nie miały.	
7.2.2	Jeśli któryś z kapitanów poprosi o osobną rozgrzewkę, zespoły mogą rozgrzewać się przy siatce kolejno po sobie, przez 3 lub 5 minut każdy.	7.2.1
7.2.3	W przypadku osobnej rozgrzewki, jako pierwszy rozgrzewa się przy siatce zespół, który będzie pierwszy zagrywał.	7.1.2.1, 7.2.2

7.3	USTAWIENIE POCZĄTKOWE ZESPOŁU	
7.3.1	W grze musi zawsze uczestniczyć po sześciu zawodników w każdym zespole.	6.4.3
	Ustawienie początkowe zespołów określa porządek rotacji zawodników na boisku. 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 lub poprzez urządzenie elektroniczne, o ile jest używane. Prawidłowo wypełniona i podpisana kartka przekazywana jest sędziemu drugiemu lub sekretarzowi – lub elektronicznie przesłana bezpośrednio do protokołu elektronicznego.	5.2.3.1, 24.3.1, 25.2.1.2
7.3.3	Zawodnicy niewystępujący w ustawieniu początkowym są zawodnikami rezerwowymi w tym secie (z wyjątkiem zawodników Libero).	7.3.2, 15.5
7.3.4	Po dostarczeniu kartki z ustawieniem początkowym zespołu do sędziego drugiego lub sekretarza, w ustawieniu zawodników nie może być dokonana żadna zmiana poza zmianą regulaminową.	15.2.2, 15.5, R.11(5)
7.3.5	Niezgodności między 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 stwierdzono niezgodność między zapisem na kartce a ustawieniem zawodników na boisku, ustawienie to należy skorygować na zgodne z zapisanym na kartce – bez sankcjonowania zespołu;	7.3.2
7.3.5.2	jeśli przed rozpoczęciem seta okazuje się, że zawodnik znajdujący się na boisku nie jest wpisany na kartce z ustawieniem początkowym zespołu, zawodnik ten musi być wymieniony zgodnie z zapisem na kartce – bez sankcjonowania zespołu;	7.3.2
7.3.5.3	jeżeli jednak trener zdecyduje się pozostawić na boisku zawodnika (lub zawodników) niewpisanego na kartce z ustawieniem początkowym zespołu, musi poprosić o dokonanie zmiany (lub zmian) regulaminowej (poprzez użycie stosownej sygnalizacji), która zostanie zapisana w protokole zawodów. Jeżeli rozbieżności zaistniałe między ustawieniem na boisku a tym wpisanym na kartce z ustawieniem początkowym zespołu zauważono później, zespół musi ustawić się prawidłowo. Wszystkie punkty zdobyte przez ten zespół od momentu powstania rozbieżności do momentu ich wykrycia są anulowane. Zespół przeciwny zachowuje dotychczas zdobyte punkty i dodatkowo przyznaje mu się punkt i następną zagrywkę.	15.2.2, R.11(5)
7.3.5.4	Jeżeli na boisku znalazł się zawodnik, który nie jest wpisany w protokole na liście zawodników zespół przeciwny zachowuje dotychczas zdobyte punkty i dodatkowo przyznaje mu się punkt i zagrywkę. Zespół popełniający błąd traci wszystkie punkty oraz sety (0:25, jeśli to konieczne) zdobyte od momentu wejścia niezapisanego zawodnika na boisko. Zespół ten będzie musiał również przedstawić poprawioną kartkę z ustawieniem początkowym oraz wprowadzić na boisko właściwego zawodnika w miejsce zawodnika niezapisanego w protokole.	6.1.2, 7.3.2.
7.4	USTAWIENIE W CZASIE GRY	R.4
	W momencie uderzenia piłki przez zagrywającego, każdy zespół musi znajdować się na własnej stronie 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 – zajmują pozycje: 4 (lewy ataku), 3 (środkowy ataku) i 2 (prawy ataku);	
7.4.1.2	trzej pozostali zawodnicy są zawodnikami linii obrony – zajmują pozycje: 5 (lewy obrony), 6 (środkowy obrony) i 1 (prawy obrony).	
7.4.2	Zależność między 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 na odpowiednich pozycjach zgodnie z porządkiem określonym w <i>Przepisie 7.4.1.</i>	
7.4.3	Ustawienie zawodników jest określane i sprawdzane przez miejsce kontaktu 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 swojej stronie boiska i w wolnej strefie.	
7.5	BŁĄD USTAWIENIA	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. Jeżeli zawodnik znajduje się na boisku w wyniku zmiany nieregulaminowej, a gra została wznowiona, to należy to uznać jako błąd ustawienia z konsekwencjami jak dla zmiany nieregulaminowej.	7.3, 7.4, 15.9
7.5.2	Jeżeli zawodnik zagrywający popełni błąd zagrywki w momencie uderzenia piłki, błąd ten uważany jest za pierwszy w stosunku do błędu ustawienia.	12.4, 12.7.1
7.5.3	Jeśli po uderzeniu piłki zagrywka stanie się błędna, błąd ustawienia będzie liczony jako pierwszy.	12.7.2
7.5.4	Błąd ustawienia pociąga za sobą następujące konsekwencje:	
7.5.4.1	zespół przeciwny zdobywa punkt i zagrywkę,	6.1.3
7.5.4.2	ustawienie zawodników jest korygowane.	7.3, 7.4
7.6	ROTACJA ZAWODNIKÓW	
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 zdobywa prawo do wykonywania zagrywki, zawodnicy dokonują rotacji, przesuwając się o jedną pozycję zgodnie z ruchem wskazówek zegara: zawodnik z pozycji 2 przechodzi na pozycję 1 i będzie zagrywał, zawodnik z pozycji 1 przechodzi na pozycję 6 itd.	12.2.2.2
7.7	BŁĄD ROTACJI	R.11(13)
7.7.1	Błąd rotacji powstaje, gdy ZAGRYWKA nie jest wykonana zgodnie z porządkiem rotacji. W konsekwencji:	7.6.1, 12
7.7.1.1	Sekretarz przerywa grę przez wciśnięcie sygnalizatora; zespół przeciwny zdobywa punkt i prawo do zagrywki;	6.1.3
	Jeśli błąd rotacji zostanie rozpoznany dopiero po zakończonej wymianie, która rozpoczęła się od błędu rotacji, tylko jeden punkt zostanie przyznany przeciwnikowi niezależnie od wyniku rozegranej wymiany.	
7.7.1.2	kolejność rotacji w zespole popełniającym błąd musi zostać skorygowana	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 zostają zachowane.	25.2.2.2
	Jeśli nie można ustalić momentu powstania błędu, anulowanie punktów nie następuje, a jedyną konsekwencją dla zespołu popełniającego błąd jest przyznanie punktu i zagrywki zespołowi przeciwnemu.	6.1.3

ROZDZIAŁ CZWARTY SYTUACJE W GRZE

8	SYTUACJE W GRZE	
8.1	PIŁKA W GRZE	
	Piłka jest w grze od momentu uderzenia piłki przez zawodnika wykonującego zagrywkę, na którą zezwolił sędzia pierwszy.	12, 12.3
8.2	PIŁKA POZA GRĄ	
	Piłka jest poza grą od momentu popełnienia błędu, który został odgwizdany przez jednego z sędziów; w przypadku niewystąpienia błędu, piłka jest poza grą od momentu gwizdka sędziego.	
8.3	PIŁKA „W BOISKU”	R.11(14), R.12(1)
	Piłka jest „w boisku”, jeżeli w którejkolwiek fazie kontaktu z podłożem dotyka boiska, włączając w to linie ograniczające.	1.1, 1.3.2

8.4 PIŁKA „AUTOWA”

Piłka jest „autowa”, gdy:

- 8.4.1 Każda część piłki, która dotyka podłoża, jest całkowicie poza liniami ograniczającymi boisko; 1.3.2, R.11(15), R.12(2)
- 8.4.2 dotknie przedmiotu poza boiskiem, sufitu lub osoby nieuczestniczącej w grze; R.11(15), R.12(4)
- 8.4.3 dotknie antenek, linek, słupków lub siatki za taśmami bocznymi; 2.3, R.3,R.5a, R.11(15), R.12(4)
- 8.4.4 przekroczy całkowicie lub częściowo pionową płaszczyznę siatki poza przestrzenią przejścia, z wyjątkiem *Przepisu 10.1.2*; 2.3, R.5a, R.5b R.11(15),R.12(4)
- 8.4.5 przekroczy całkowicie pionową płaszczyznę siatki w przestrzeni pod siatką. 23.3.2.3f, R.5a, R.11(22)

9 GRA PIŁKĄ

Każdy zespół musi grać we własnym polu gry i własnej przestrzeni (z wyjątkiem *Przepisu 10.1.2*). Piłka może być również odzyskiwana spoza własnej wolnej strefy.

9.1 ODBICIA PIŁKI PRZEZ ZESPÓŁ

Odbicie jest to jakikolwiek kontakt z piłką przez zawodnika uczestniczącego w grze. 14.4.1

Zespół ma prawo maksymalnie do trzech odbić piłki (nie licząc bloku) w celu przebicia 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*). 9.2.3, 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, liczone są dwa (trzy) odbicia (z wyjątkiem bloku). Jeśli piłkę odbije jeden zawodnik z dwóch (trzech) stykających się, zaliczone jest jedno odbicie piłki. Zderzenie się 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 bezpośrednio po takim zagranium piłka stanie się „autowa”, błąd popełnia zespół po przeciwnej stronie boiska.

9.1.2.3 Jeżeli przy jednoczesnym dotknięciu piłki nad siatką przez dwóch zawodników zespołów przeciwnych piłka zostanie przetrzymana, gra jest kontynuowana. 9.1.2.2

9.1.3 ODBICIE Z POMOCĄ

Wewnątrz pola gry zawodnikowi nie wolno korzystać z pomocy członka swojego zespołu lub dowolnego przedmiotu w celu odbicia piłki. 1

Jednakże zawodnik, znajdujący się w sytuacji, w której może popełnić błąd (dotknąć siatkę, przekroczyć linię środkową boiska itd.), może być zatrzymany lub przytrzymany przez członka swojego zespołu. 1.3.3, 11.4.4

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. Piłka może odbić się w dowolnym kierunku. 9.3.3

9.2.3 Piłka może dotykać kilku części ciała, pod warunkiem że jest to kontakt jednoczesny.

Wyjątki:

9.2.3.1 w bloku mogą nastąpić po sobie kolejne dotknięcia piłki wykonane przez jednego lub kilku zawodników, pod warunkiem że kontakt z piłką ma miejsce w jednym zagranium; 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 jednym zagranium. 9.1, 14.4.1

9.3	BŁĘDY W GRZE PIŁKĄ	
9.3.1	CZTERY ODBICIA: zespół wykonuje cztery odbicia zanim przebije piłkę na stronę przeciwnika.	9.1, R.11(18)
9.3.2	ODBICIE Z POMOCĄ: zawodnik korzysta z pomocy członka swojego zespołu lub dowolnego przedmiotu w celu odbicia piłki wewnątrz pola gry.	9.1.3
9.3.3	PIŁKA RZUCONA: piłka została złapana i/lub rzucona, a nie odbita.	9.2.2, R.11(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:	2.4, 10.2, R.5a
10.1.1.1	od dołu – górną krawędzią siatki;	2.2
10.1.1.2	po bokach – przez antenki i ich umowne przedłużenie;	2.4
10.1.1.3	od góry – przez sufit.	
10.1.2	Piłka, która przeszła 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, R.5b
10.1.2.1	boisko przeciwnika nie zostało dotknięte przez zawodnika;	11.2.2
10.1.2.2	piłka grana z powrotem przekracza ponownie pionową płaszczyznę siatki całkowicie lub częściowo w przestrzeni zewnętrznej po tej samej stronie boiska. Zespół przeciwny nie może zapobiegać wykonywaniu takiego zagrania.	11.4.4, R.5b
10.1.3	Piłka kierowana na pole przeciwnika przez dolną przestrzeń pod siatką jest w grze do momentu, aż nie przekroczy całkowicie pionowej płaszczyzny siatki.	23.3.2.3f, R.5a, R.11(22)
10.2	PIŁKA DOTYKAJĄCA SIATKI	
	Piłka może dotykać siatki przy przechodzeniu przez jej płaszczyznę.	10.1.1
10.3	PIŁKA W SIATCE	
10.3.1	Piłka skierowana 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, wymiana jest przerywana i powtarzana.	
11	ZAWODNIK PRZY SIATCE	
11.1	SIĘGANIE NAD SIATKĄ NA STRONĘ PRZECIWNIKA	
11.1.1	Podczas blokowania blokujący może dotykać piłkę znajdującą się po drugiej stronie siatki, pod warunkiem, że nie wpływa na grę przeciwnika przed lub w czasie wykonywania przez niego ataku.	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 wkroczenie pod siatką w przestrzeń przeciwnika, pod warunkiem, że nie wpływa to na jego grę.	
11.2.2	Kontakt z boiskiem po stronie przeciwnika za linią środkową:	1.3.3, 11.2.2.1, R.11(22)
11.2.2.1	dotknięcie boiska po stronie przeciwnika stopą (stopami) jest dozwolone, pod warunkiem że co najmniej część stopy (stóp) ma kontakt z linią środkową lub znajduje się nad tą linią;	1.3.3, R.11(22)
11.2.2.2	dotknięcie boiska po stronie przeciwnika jakąkolwiek częścią ciała powyżej stóp jest dozwolone, pod warunkiem że nie wpływa to na grę przeciwnika.	1.3.3, 11.2.2.1, R.11(22)
11.2.3	Zawodnik może wejść na boisko przeciwnika w czasie, gdy piłka jest poza grą.	8.2

11.2.4	Zawodnik może wkroczyć w wolną strefę po stronie przeciwnika, pod warunkiem, że nie wpływa to na grę przeciwnika.	
11.3	KONTAKT Z SIATKĄ	
11.3.1	Kontakt zawodnika z siatką pomiędzy antenkami podczas gry piłką jest błędem. Gra piłką obejmuje między innymi wyskok, uderzenie piłki (albo jego próbę) i bezpieczne lądowanie, dające gotowość do nowej akcji.	11.4.4, 24.3.2.3c, 24.3.2.3, R.3
11.3.2	Zawodnik może dotknąć słupki, linki lub inny przedmiot znajdujący się na zewnątrz antenek, z siatką łącznie, pod warunkiem, że nie ma to wpływu na przebieg gry.	R.3
11.3.3	Nie jest błędem, jeśli siatka, w którą została skierowana piłka, dotknie zawodnika zespołu przeciwnego.	
11.4	BŁĘDY ZAWODNIKA PRZY SIATCE	
11.4.1	Zawodnik dotyka piłkę lub zawodnika drużyny przeciwnej w przestrzeni przeciwnika przed lub w czasie wykonania przez przeciwnika ataku.	11.1.1, R.11(20)
11.4.2	Zawodnik wpływa na grę przeciwnika, wkraczając pod siatką w jego przestrzeń.	11.2.1
11.4.3	Zawodnik dotyka całą stopą (stopami) boisko przeciwnika.	11.2.2.2, R.11(22)
11.4.4	Zawodnik wpływa na grę przeciwnika przez (między innymi): - dotknięcie siatki pomiędzy antenkami lub antenki w czasie jego gry piłką, - korzystanie z pomocy siatki pomiędzy antenkami dla podparcia albo stabilizacji, - stwarzanie sobie nieuczciwej przewagi nad przeciwnikiem, - działanie, które przeszkadza przeciwnikowi w próbie gry piłką, - łapanie / trzymanie się siatki.	11.3.1, R.11(9)
	Uznaje się, że każdy zawodnik znajdujący się blisko piłki lub który próbuje ją odbić, gra piłką, nawet jeśli jej nie dotyka.	
	Jednakże dotknięcie siatki poza antenkami nie jest błędem, za wyjątkiem przepisu 9.1.3.	
12	ZAGRYWKA	
	Zagrywka jest to wprowadzenie piłki do gry przez prawego zawodnika linii obrony, znajdującego się w strefie zagrywki.	1.4.2, 8.1, 12.4.1
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 wyniku losowania.	6.3.2, 7.1
12.1.2	W pozostałych setach pierwszą zagrywkę wykonuje zespół, który nie zagrywał pierwszy w secie poprzednim.	
12.2	KOLEJNOŚĆ ZAGRYWEK	
12.2.1	Zawodnicy muszą przestrzegać kolejności wykonywania zagrywek, określonej na kartce z ustawieniem początkowym zespołu.	7.3.1, 7.3.2
12.2.2	Po pierwszej zagrywce w secie zawodnik zagrywający wyznaczany jest według zasady:	12.1
12.2.2.1	jeśli zespół zagrywający wygrał wymianę, zawodnik, który zagrywał (lub zawodnik, który go zmienił) będzie zagrywał nadal;	6.1.3, 15.5
12.2.2.2	jeśli zespół odbierający wygrał wymianę, uzyskuje prawo do zagrywki i dokonuje rotacji przed jej wykonaniem. Zagrywkę będzie wykonywał zawodnik, który przechodzi z pozycji prawego ataku na pozycję prawego obrony.	6.1.3, 7.6.2
12.3	ZEZWOLENIE NA WYKONANIE ZAGRYWKI	
	Sędzia pierwszy zezwala na wykonanie zagrywki po sprawdzeniu, że obydwa zespoły są przygotowane do gry i zawodnik zagrywający jest w posiadaniu piłki.	12, R.11(1)
12.4	WYKONANIE ZAGRYWKI	R.11(10)
12.4.1	Piłka musi być uderzona dłonią lub dowolną częścią ręki po podrzuceniu jej w górę lub upuszczeniu w dół z jednej lub obydwu dłoni.	
12.4.2	Dozwolone jest tylko jedno podrzucenie lub upuszczenie piłki. Dopuszczalne jest kozłowanie piłki oraz jej przekładanie z ręki do ręki.	

12.4.3	W momencie uderzenia piłki przy zagrywce lub w momencie odbicia się przy zagrywce z wysoku, zagrywający nie może dotykać boiska (łącznie z linią końcową) oraz podłoża na zewnątrz strefy zagrywki. Po uderzeniu piłki zawodnik może opaść również poza strefę zagrywki lub na boisko.	1.4.2, 27.2.1.4, R.12(4), R.11(22)
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 anulowana i musi być powtórzona.	12.3
12.5	ZASŁONA	R.6, R.11(12)
12.5.1	Zawodnicy zespołu zagrywającego nie mogą przez stosowanie indywidualnej lub zbiorowej zasłony utrudniać przeciwnikowi obserwacji zawodnika zagrywającego i lotu piłki.	12.5.2
12.5.2	Zawodnik lub grupa zawodników zespołu zagrywającego tworzy zasłonę podczas wykonywania zagrywki, wymachując rękami, skacząc lub poruszając się na boki, lub stojąc w grupie, zasłaniając zarówno zawodnika zagrywającego jak i lot piłki aż piłka dotrze do pionowej płaszczyzny siatki.	12.4, R.6
12.6	BŁĘDY PODCZAS WYKONYWANIA ZAGRYWKI	
12.6.1	Błędy zagrywki Zawodnik zagrywający popełnia błąd powodujący utratę zagrywki, nawet, jeśli przeciwnik popełnia błąd ustawienia, jeżeli:	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	Błędy zagrywki po jej wykonaniu Po prawidłowo wykonanym uderzeniu piłki przy zagrywce, zagrywka staje się błędna (chyba, że popełniono błąd ustawienia), jeśli piłka:	12.4, 12.7.2
12.6.2.1	dotyka zawodnika zespołu zagrywającego lub nie przekracza pionowej płaszczyzny siatki całkowicie przez przestrzeń przejścia;	8.4.4, 8.4.5, 10.1.1, R.11(19)
12.6.2.2	staje się „autowa”;	8.4, R.11(15)
12.6.2.3	przelatuje nad zasłoną.	12.5, R.11(12)
12.7	BŁĘDY ZAGRYWKI I BŁĘDY USTAWIENIA	
12.7.1	Jeżeli zawodnik zagrywający popełnia błąd zagrywki w momencie uderzenia piłki (niewłaściwe jej wykonanie, błędny porządek rotacji itd.), a zespół przeciwny popełnia błąd ustawienia, błąd zagrywki jest traktowany jako popełniony wcześniej.	7.5.1, 7.5.2, 12.6.1
12.7.2	Jeżeli natomiast po prawidłowym uderzeniu piłki przy zagrywce staje się ona błędna (wychodzi na aut, przelatuje nad zasłoną, itd.), błąd ustawienia jest traktowany jako popełniony wcześniej i jest sankcjonowany.	7.5.3, 12.6.2
13	ATAK	
13.1	CHARAKTERYSTYKA ATAKU	12, 14.1.1
13.1.1	Każde zagranie, w wyniku, którego piłka kierowana jest na stronę przeciwnika – z wyjątkiem zagrywki i bloku – jest atakiem.	
13.1.2	Podczas ataku dopuszcza się „kiwanie” (odbicie piłki końcami palców), pod warunkiem, że odbicie jest czyste i piłka nie jest złapana lub rzucona.	9.2.2
13.1.3	Atak staje się 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 wykonać spełniony atak, uderzając piłkę znajdującą się na dowolnej wysokości, pod warunkiem, że ma kontakt z piłką w swojej przestrzeni (z wyjątkiem <i>Przepisu 13.2.4 oraz 13.3.6</i>).	7.4.1.1
13.2.2	Zawodnik linii obrony może wykonać spełniony atak uderzając piłkę znajdującą się na dowolnej wysokości spoza strefy ataku, przy czym:	1.4.1, 7.4.1.2, 19.3.1.2, R.8

13.2.2.1	podczas odbicia się, stopa (stopy) zawodnika nie może dotykać ani przekraczać linii ataku,	1.3.4
13.2.2.2	po uderzeniu piłki zawodnik może opaść w strefę ataku.	1.4.1
13.2.3	Zawodnik linii obrony może także wykonać spełniony atak znajdując się w strefie ataku, jeżeli w momencie uderzenia, co najmniej część piłki znajduje się poniżej górnej krawędzi siatki.	1.4.1, 7.4.1.2, R.8
13.2.4	Żaden zawodnik nie może wykonać spełnionego ataku uderzając piłkę z zagrywki PRZECIWNIKA, gdy piłka znajduje się nad strefą ataku i jest całkowicie powyżej górnej krawędzi siatki.	1.4.1
13.3	BŁĘDY ATAKU	
13.3.1	Zawodnik dotyka piłkę nad polem gry zespołu przeciwnego.	13.2.1, R.11(20)
13.3.2	Piłka po odbiciu staje się „autowa”.	8.4, R.11(15)
13.3.3	Zawodnik linii obrony wykonuje spełniony atak z pola ataku, a piłka w momencie uderzenia znajduje się całkowicie powyżej górnej krawędzi siatki.	1.4.1, 7.4.1.2, 13.2.3, R.11(21)
13.3.4	Zawodnik wykonuje spełniony atak, uderzając piłkę z zagrywki przeciwnika, a piłka w momencie uderzenia znajduje się nad polem ataku, całkowicie powyżej górnej krawędzi siatki.	1.4.1, 13.2.4, R.11(21)
13.3.5	Libero wykonuje spełniony atak, a piłka w momencie uderzenia znajduje się całkowicie powyżej górnej krawędzi siatki.	19.3.1.2, 23.3.2.3d , R.11(21)
13.3.6	Zawodnik wykonuje spełniony atak, uderzając znajdującą się całkowicie powyżej górnej krawędzi siatki piłkę, wystawioną palcami sposobem górnym przez Libero znajdującego się w swojej strefie ataku.	1.4.1, 19.3.1.4, 23.3.2.3e , R.11(21)
14	BLOK	
14.1	BLOKOWANIE	
14.1.1	Blokowanie jest to zagranie zawodników znajdujących się w pobliżu siatki, którzy sięgają powyżej jej górnej krawędzi w celu uniemożliwienia przejścia piłki ze strony przeciwnika – bez względu na to, na jakiej wysokości następuje kontakt z piłką. Jedynie zawodnicy linii ataku mogą wykonać blok spełniony, jednak w momencie kontaktu z piłką przynajmniej część ciała musi znajdować się powyżej górnej krawędzi siatki.	7.4.1.1
14.1.2	Próba wykonania bloku Próba wykonania bloku jest to blokowanie bez dotknięcia piłki.	
14.1.3	Blok spełniony Blok staje się spełniony w momencie dotknięcia piłki 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 staje się spełniony, jeśli co najmniej jeden z blokujących dotknie piłkę.	
14.2	DOTKNIĘCIE PIŁKI W BLOKU Mogą wystąpić następujące po sobie (zarówno szybkie, jak i ciągłe) dotknięcia piłki przez zawodnika lub zawodników blokujących, pod warunkiem, że są wykonane w jednym zagranium.	9.1.1, 9.2.3
14.3	BLOKOWANIE PO STRONIE PRZECIWNIKA W chwili blokowania zawodnik może przekładać ręce nad siatką, pod warunkiem, że nie wpływa to na grę przeciwnika. Dotknięcie piłki po stronie przeciwnika nie jest, zatem dozwolone, dopóki przeciwnik nie wykona ataku.	13.1.1
14.4	BLOK I KOLEJNE ODBICIA ZESPOŁU	
14.4.1	Dotknięcie piłki przez blokujących nie jest liczone jako odbicie piłki przez zespół. Po dotknięciu piłki przez blokujących zespół ma, zatem prawo do trzech odbić w celu przebicia piłki na stronę przeciwną.	9.1, 14.4.2
14.4.2	Pierwsze odbicie piłki po bloku może być wykonane przez dowolnego z zawodników – również przez tego, który dotknął piłkę w bloku.	14.4.1
14.5	BLOKOWANIE ZAGRYWKI Blokowanie zagrywki przeciwnika jest zabronione.	12, R.11(12)
14.6	BŁĘDY BLOKU	R.11(20)

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 wykonuje spełniony blok lub uczestniczy w spełnionym bloku.	14.1, 14.5, 19.3.1.3
14.6.3	Blokowanie zagrywki przeciwnika.	14.5, R.11(12)
14.6.4	Piłka po bloku staje się „autowa”.	8.4
14.6.5	Blokowanie piłki po stronie przeciwnika za antenkami.	
14.6.6	Libero wykonuje próbę bloku indywidualnego lub grupowego.	14.1.1, 19.3.1.3

ROZDZIAŁ PIĄTY PRZERWY I OPÓŹNIENIA GRY

15 PRZERWY W GRZE

Przerwa w grze jest to czas między wymianą zakończoną a gwizdkiem sędziego pierwszego na następną zagrywkę.

6.1.3, 8.1, 8.2,
15.4, 15.5,
24.2.6

Regulaminowymi przerwami w grze są PRZERWY NA ODPOCZYNEK i ZMIANY ZAWODNIKÓW.

15.1 LICZBA REGULAMINOWYCH PRZERW W GRZE

Każdy zespół ma prawo w każdym secie maksymalnie do dwóch przerw na odpoczynek i sześciu zmian zawodników.

6.2, 15.4, 15.5

15.2 SEKWENCJE PRZERW

15.2.1 Prośba każdego zespołu o jedną lub dwie przerwy na odpoczynek oraz jedna prośba o zmianę zawodników mogą następować kolejno po sobie bez konieczności wznowiania gry.

15.4, 15.5

15.2.2 Podczas tej samej przerwy w grze zespół nie może zgłaszać więcej niż jednej prośby o zmianę zawodników. Jednak dwóch lub więcej zawodników może być zmienionych podczas jednej prośby o zmianę zawodników.

15.5, 15.6.1

15.2.3 Między dwoma oddzielnymi prośbami o zmianę zawodników tego samego zespołu musi zostać rozegrana wymiana zakończona. Wyjątek: wymuszona zmiana w wyniku kontuzji lub wykluczenia/dyskwalifikacji (Przepis 15.5.2, 15.7, 15.8)

6.1.3, 15.5

15.3 PROŚBA O REGULAMINOWE PRZERWY W GRZE

15.3.1 Prośby o udzielenie regulaminowych przerw w grze mogą być zgłaszane przez trenera lub, w przypadku nieobecności trenera, przez grającego kapitana i tylko przez nich.

5.1.2, 5.2,
5.3.2, 15

15.3.2 Zmiana zawodników przed rozpoczęciem seta jest możliwa i powinna być zapisana w protokole zawodów jako zmiana regulaminowa w tym secie.

7.3.4

15.4 PRZERWY NA ODPOCZYNEK I PRZERWY TECHNICZNE

15.4.1 Prośba o przerwę na odpoczynek musi być zgłoszona przez pokazanie odpowiedniego sygnału ręcznego, gdy piłka jest poza grą oraz przed gwizdkiem na zagrywkę. Wszystkie przerwy na odpoczynek trwają po 30 sekund.

6.1.3, 8.2,
12.3, R.11(4)

15.4.2 W czasie wszystkich przerw dla odpoczynku (łącznie z przerwami technicznymi) zawodnicy muszą zejść z boiska w wolną strefę w pobliżu swojej ławki.

R.1a

15.5 ZMIANA ZAWODNIKÓW

15.5.1 Zmiana to procedura, dzięki której zawodnik inny niż Libero lub zawodnik przez niego zastąpiony – po zapisaniu zmiany przez sekretarza – wchodzi do gry, zajmując w ustawieniu miejsce innego zawodnika, który w tym samym czasie musi opuścić boisko.

19.3.2.1,
R.11(5),

15.5.2 Zamianie, która jest wymuszona kontuzją grającego zawodnika powinna towarzyszyć odpowiednia sygnalizacja ręczna wykonana przez trenera (lub grającego kapitana).

5.1.2.3,
5.2.3.3, 6.1.3,
8.2, 12.3,
R.11(5)

15.6 OGRANICZENIA DOTYCZĄCE ZMIAN

15.6.1 Zawodnik ustawienia początkowego może opuścić boisko tylko jeden raz w secie. Może także w tym samym secie powrócić na boisko, ale tylko na miejsce w ustawieniu, które zajmował przed

7.3.1

	opuszczeniem boiska.	
15.6.2	Zawodnik rezerwowego może wejść na boisko tylko 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 (z wyjątkiem Libero), który nie może dalej uczestniczyć w grze z powodu kontuzji lub choroby, powinien być zmieniony regulaminowo. Jeżeli jest to niemożliwe, zespół jest uprawniony do dokonania zmiany NARZUCONEJ, poza ograniczeniami <i>Przepisu 15.6</i> .	6.1.3, 15.6, 19.4.3
	Zmiana narzucona polega na tym, że dowolny zawodnik, który nie przebywał na boisku w momencie kontuzji – z wyjątkiem Libero, drugiego Libero oraz zastąpionego przez niego zawodnika – może zmienić kontuzjowanego/chorego zawodnika. Zmieniony kontuzjowany zawodnik nie może powrócić do gry do końca meczu.	
	Zmiana narzucona nie może być liczona w żadnym przypadku jako regulaminowa zmiana zawodników, ale należy ją odnotować w protokole w łącznej liczbie zmian w secie i w meczu.	
15.8	ZMIANA W NASTĘPSTWIE WYKLUCZENIA LUB Dyskwalifikacji	
	Zawodnik WYKLUCZONY lub ZDYSKWALIFIKOWANY musi być natychmiast zmieniony regulaminowo. Jeżeli taka zmiana jest niemożliwa, zespół zostaje ZDEKOMPLETOWANY.	6.4.3, 7.3.1, 15.6, 21.3.2, 21.3.3, R.11(5)
15.9	ZMIANA NIEREGULAMINOWA	
15.9.1	Zmiana jest nieregulaminowa, jeśli przekracza ograniczenia przewidziane w <i>Przepisie 15.6</i> (z wyjątkiem przypadku opisanego w <i>Przepisie 15.7</i>), lub dotyczy zawodnika nie wpisanego na liście zawodników.	
15.9.2	Jeśli zespół dokonał zmiany nieregulaminowej, a gra została wznowiona, postępowanie jest następujące:	8.1, 15.6
15.9.2.1	zespół jest karany przyznaniem punktu i zagrywki przeciwnikowi,	6.1.3
15.9.2.2	zmiana zawodników jest wycofywana,	
15.9.2.3	punkty zdobyte przez zespół popełniający błąd w okresie trwania błędu są anulowane. Punkty zdobyte przez przeciwnika zostają zachowane.	
15.10	PROCEDURA ZMIANY	
15.10.1	Zmiana musi być wykonana w strefie zmian.	1.4.3, R.1b
15.10.2	Zmiana powinna trwać tylko tyle czasu, ile trzeba do zapisania jej w protokole zawodów oraz wejścia i zejścia zawodników.	15.10, 24.2.6, 25.2.2.3
15.10.3a	Faktyczną prośbą o zmianę jest wejście podczas przerwy w grze gotowego do gry zmieniającego zawodnika (ów) w strefę zmian. Trener nie musi wykonywać odpowiedniego sygnału ręcznego za wyjątkiem zmian z powodu kontuzji oraz przed rozpoczęciem seta.	
15.10.3b	Jeśli zawodnik nie jest gotowy, nie zezwala się na dokonanie zmiany, a zespołowi jest udzielana sankcja za opóźnianie gry.	16.2, R.9
15.10.3c	Prośba o zmianę zawodników jest przyznana i potwierdzona przez sekretarza zawodów lub sędziego drugiego używających odpowiednio sygnalizatora dźwiękowego lub gwizdka. Sędzia drugi zezwala na zmianę.	24.2.6
15.10.4	Jeżeli zespół zamierza równocześnie dokonać zmiany więcej niż jednego zawodnika, wszyscy zmieniający zawodnicy muszą znaleźć się w strefie zmian jednocześnie, by można było uznać to jak jedną (tą samą) prośbę o zmianę. W tym przypadku zmiany są dokonywane parami zawodników kolejno po sobie. Jeśli jedna z nich jest nieregulaminowa, zmiany regulaminowe zostaną przyznane, a zmiana nieregulaminowa jest odrzucana i podlega sankcjom za opóźnianie.	1.4.3, 15.2.2
15.11	PROŚBY NIEUZASADNIONE	
15.11.1	Nieuzasadnione są prośby o udzielenie regulaminowej przerwy w grze:	15
15.11.1.1	podczas trwania wymiany albo w momencie gwizdka na zagrywkę lub po nim,	12.3
15.11.1.2	zgłaszane przez nieuprawnionego do tego członka zespołu,	5.1.2.3, 5.2.3.3

15.11.1.3	na dokonanie drugiej zmiany przed wznowieniem gry po poprzedniej zmianie w tym samym zespole (tzn. przed końcem następnej wymiany zakończonej), za wyjątkiem przypadku kontuzji/choroby grającego zawodnika.	15.2.2, 15.2.3, 16.1, 25.2.2.6
15.11.1.4	po wyczerpaniu limitu przerw na odpoczynek i zmiany zawodników.	15.1
15.11.2	Pierwsza prośba nieuzasadniona zespołu w meczu, która nie ma wpływu na grę oraz nie powoduje opóźnienia gry, jest odrzucana, ale musi być odnotowana w protokole bez innych konsekwencji.	16.1, 25.2.2.6
15.11.3	Każda kolejna prośba nieuzasadniona tego samego zespołu w meczu jest opóźnianiem gry.	16.1.4
16	OPÓŹNIANIE GRY	
16.1	RODZAJE OPÓŹNIEŃ GRY	
	Wszystkie czynności nieregulaminowe, które opóźniają wznowienie gry, stanowią opóźnianie gry. Są to między innymi:	
16.1.1	opóźnianie przeprowadzenia regulaminowych przerw w grze,	15.10.2
16.1.2	przedłużanie innych przerw w grze po wezwaniu przez sędziego do wznowienia gry,	15
16.1.3	prośba o zmianę nieregulaminową,	15.9
16.1.4	powtarzające się prośby nieuzasadnione,	15.11.3
16.1.5	opóźnianie gry przez członka zespołu.	
16.2	SANKCJE ZA OPÓŹNIANIE GRY	R.9
16.2.1	UPOMNIENIE ZA OPÓŹNIANIE i KARA ZA OPÓŹNIANIE są sankcjami zespołowymi.	
16.2.1.1	Sankcje za opóźnianie gry pozostają w mocy przez cały mecz.	6.3
16.2.1.2	Wszystkie sankcje za opóźnianie gry są zapisywane w protokole zawodów.	25.2.2.6
16.2.2	Za pierwsze opóźnienie gry w meczu przez dowolnego członka zespołu udzielane jest UPOMNIENIE ZA OPÓŹNIANIE.	4.1.1, R.11(25)
16.2.3	Drugie i każde następne opóźnienie gry dowolnego rodzaju, spowodowane w tym samym meczu przez któregośkolwiek z członków tego samego zespołu, stanowi błąd i jest sankcjonowane KARĄ ZA OPÓŹNIANIE: przyznaniem punktu i zagrywki zespołowi przeciwnemu.	6.1.3, R.11(25)
16.2.4	Sankcje za opóźnianie gry przed lub między setami nakładane są w następnym secie.	18.1
17	WYJĄTKOWE PRZERWY W GRZE	
17.1	KONTUZJA	8.1
17.1.1	Jeśli w trakcie wymiany zdarzy się poważny wypadek, sędzia musi natychmiast przerwać grę i zezwolić pomocy medycznej na wejście na boisko. Wymiana jest następnie powtarzana.	
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 tym samym meczu. Jeżeli zawodnik nie jest w stanie powrócić do gry, jego zespół zostaje zdekompletowany.	6.1.3 15.6, 15.7, 24.2.8 6.4.3, 7.3.1
17.2	ZEWNĘTRZNE ZDARZENIE WPŁYWAJĄCE NA GRĘ	
	Jeśli w trakcie meczu nastąpi zewnętrzne zdarzenie wpływające na grę, należy ją przerwać, a wymianę powtórzyć.	6.1.3, R.11(23)
17.3	PRZEDŁUŻAJĄCE SIĘ PRZERWY W GRZE	
17.3.1	Jeśli nieprzewidziane okoliczności powodują przerwanie meczu, sędzia pierwszy, organizatorzy oraz komitet kontrolny (o ile taki został wyznaczony) decydują o podjęciu odpowiednich środków w celu przywrócenia normalnych warunków.	23.2.3
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 mecz jest wznowiony na tym samym boisku, przerwany set jest kontynuowany normalnie, z	1., 7.3

zachowaniem wyniku, tych samych zawodników (z wyjątkiem wykluczonych lub zdyskwalifikowanych) i ich ustawienia. Wyniki rozegranych już setów zostają zachowane;

17.3.2.2 jeśli gra jest wznowiona na innym boisku, set zostaje anulowany i rozegrany od nowa z tymi samymi członkami zespołów i w tych samych ustawieniach początkowych (z wyjątkiem wykluczonych lub zdyskwalifikowanych) i z utrzymaniem wszystkich odnotowanych sankcji. Wyniki rozegranych już setów zostają zachowane. 7.3, 21.4.1, R.9

17.3.3 W przypadku, gdy jedna lub kilka przerw trwało łącznie dłużej niż 4 godziny, mecz musi być powtórzony.

18 PRZERWY I ZMIANA STRON BOISKA

18.1 PRZERWY

Przerwa to czas między setami. Wszystkie przerwy trwają po 3 minuty, chyba że regulamin rozgrywek ustala inaczej. 4.2.4

W czasie przerw następuje zmiana stron boiska i wpisanie ustawienia początkowego zespołów do protokołu zawodów. 7.3.2, 18.2, 25.2.1.2

18.2 ZMIANA STRON BOISKA

R.11(3)

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

18.2.2 W secie decydującym, kiedy pierwszy z zespołów zdobędzie ósmy punkt, zespoły niezwłocznie zmieniają strony boiska, a ustawienie zawodników pozostaje bez zmian. 6.3.2, 7.4.1, 25.2.2.5

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

ROZDZIAŁ SZÓSTY

ZAWODNIK LIBERO

19 ZAWODNIK LIBERO

19.1 WYZNACZENIE LIBERO

5.

19.1.1 Każdy zespół ma prawo do wyznaczenia z listy zawodników w protokole zawodów do dwóch (2) wyspecjalizowanych w grze obronnej zawodników: Libero. Jeżeli w zespole wpisanych jest do protokołu zawodów więcej niż 12 zawodników, musi być wśród nich 2 zawodników Libero. 4.1.1

19.1.2 Wszyscy zawodnicy Libero muszą być zapisani w protokole zawodów, w specjalnych rubrykach do tego przeznaczonych. 5.2.2, 25.2.1.1, 26.2.1.1

19.1.3 Libero przebywający na boisku jest Grającym Libero. Jeżeli zespół posiada jeszcze innego zawodnika Libero, jest określany Drugim Libero.

W jednym momencie na boisku może znajdować się tylko jeden Libero.

19.2 WYPOSAŻENIE

4.3

Zawodnicy Libero muszą nosić strój (lub kamizelkę dla ponownie wyznaczonego Libero), którego dominujący kolor co najmniej koszulki kontrastuje z kolorami stroju innych członków zespołu. Strój Libero musi wyraźnie różnić się od stroju pozostałych członków zespołu.

Stroje zawodników Libero muszą być ponumerowane tak samo jak pozostałych członków zespołu.

Dominujący kolor co najmniej koszulki ponownie wyznaczonego Libero powinien kontrastować z kolorami stroju innych członków zespołu. Jeśli to nie jest możliwe, na dotychczasowy strój ponownie wyznaczony Libero zakłada kamizelkę.

19.3 AKCJE Z UDZIAŁEM LIBERO

19.3.1 Gra:

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

19.3.1.2 Libero może grać wyłącznie jako zawodnik linii obrony i nie wolno mu wykonać spełnionego ataku z żadnego miejsca (włączając boisko do gry i wolną strefę), jeśli w momencie kontaktu, piłka znajduje się 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.	12.4.1, 14.6.2, 14.6.6, R.11(12)
19.3.1.4	Zawodnik nie może wykonać spełnionego ataku, uderzając znajdującą się całkowicie powyżej górnej krawędzi siatki piłkę, wystawioną palcami sposobem górnym przez Libero znajdującego się w swojej strefie ataku. Piłka może być atakowana na dowolnej wysokości, jeżeli Libero wystawia piłkę w ten sam sposób spoza swojej strefy ataku.	1.4.1, 13.3.6, 23.3.2.3d,e, R.1b
19.3.2	Zastępowanie zawodników	
19.3.2.1	Zastępowanie zawodników z udziałem Libero nie jest zaliczane do regulaminowych zmian. Liczba zastąpień jest nieograniczona, przy czym między dwoma zastąpieniami Libero musi być rozegrana wymiana zakończona (za wyjątkiem rotacji na pozycję nr 4 wymuszonej karą, lub gdy Libero Grający stając się niezdolnym do gry powoduje wymianę niezakończoną).	6.1.3, 15.5
19.3.2.2	Zawodnik ustawienia początkowego może zastąpić lub być zastąpiony przez zawodnika Libero. Grający Libero może być zastąpiony tylko przez tego zawodnika, którego zastąpił wchodząc na boisko lub przez Drugiego Libero.	
19.3.2.3	Przed rozpoczęciem każdego seta zawodnik Libero nie może wejść na boisko zanim sędzia drugi nie sprawdzi ustawienia początkowego zespołu i nie zezwoli zawodnikowi Libero na dokonanie zastąpienia zawodnika ustawienia początkowego.	7.3.2, 12.1
19.3.2.4	Pozostałe zastąpienia mogą mieć miejsce wyłącznie wtedy, gdy piłka jest poza grą i przed gwizdkiem sędziego na zagrywkę.	8.2, 12.3
19.3.2.5	Zastąpienie wykonane po gwizdku sędziego na zagrywkę, lecz przed wykonaniem zagrywki, nie jest wycofywane, ale po zakończeniu wymiany kapitan zespołu musi być poinformowany, że jest to nieprawidłowe postępowanie i jej ponowne wykonanie będzie podstawą do udzielenia sankcji za opóźnianie.	12.3, 12.4, R.9
19.3.2.6	Każde kolejne spóźnione zastąpienie powoduje natychmiastowe przerwanie gry i sankcjonowanie zespołu za opóźnianie. W zależności od nałożonej sankcji za opóźnianie gry, sędziowie wskazują zespół, który będzie zagrywał.	16.2, R.9
19.3.2.7	Libero i zastępowany przez niego zawodnik mogą wchodzić i opuszczać boisko wyłącznie przez "strefę zastąpień Libero".	1.4.4, R.1b
19.3.2.8	Wszystkie zastąpienia z udziałem zawodników Libero muszą być zapisane w protokole kontroli Libero (jeśli jest on używany) lub w protokole elektronicznym.	26.2.2.1, 26.2.2.2
19.3.2.9	Nieregulaminowe zastąpienie zawodnika Libero to między innymi: - pomiędzy dwoma zastąpieniami nie było wymiany zakończonej, - Libero został zastąpiony przez zawodnika innego niż Drugi Libero lub tego, którego zastępował. Konsekwencje nieregulaminowego zastąpienia z udziałem Libero są takie same jak zmiany nieregulaminowej. Jeżeli nieregulaminowe zastąpienie Libero zostanie zauważone przed rozpoczęciem następnej akcji, sędziowie muszą skorygować błąd a zespół karany jest jak za opóźnianie gry. Jeżeli nieregulaminowe zastąpienie Libero zostanie zauważone dopiero po wykonaniu zagrywki, konsekwencje są takie jak w przypadku zmiany nieregulaminowej.	6.1.3 15.9 15.9
19.4	Ponowne wyznaczenie nowego Libero	
19.4.1	Zawodnik Libero jest niezdolny do gry w przypadku kontuzji, choroby, wykluczenia lub dyskwalifikacji. Trener lub w przypadku nieobecności trenera grający kapitan, może zgłosić niezdolność zawodnika Libero do gry bez podania jakiegokolwiek przyczyny.	21.3.2, 21.3.3 R.9 5.1.2.1, 5.2.1
19.4.2	Zespół z jednym zawodnikiem Libero:	
19.4.2.1	Jeżeli Zespół posiada tylko jednego zawodnika Libero (gdy drugi Libero został wyłączony z gry w oparciu o przepis 19.4.1) lub tylko jeden Libero jest wpisany do protokołu zawodów, w przypadku gdy jest on niezdolny do gry, trener (lub w przypadku nieobecności trenera grający kapitan) może wyznaczyć jako nowego Libero na czas do końca meczu, jednego spośród zawodników nie znajdujących się na boisku podczas ponownego wyznaczenia (z wyjątkiem zawodnika zastępowanego przez Libero).	19.4, 19.4.1

- 19.4.2.2 Jeśli Grający Libero jest niezdolny do gry, może zostać zastąpiony przez zawodnika ustawienia początkowego lub bezpośrednio i natychmiast przez nowo wyznaczonego zawodnika Libero. Zawodnik Libero, w miejsce którego został wyznaczony nowy Libero, nie może brać udziału w grze do końca meczu.
- Ponowne wyznaczenie dotyczyć może również zawodnika Libero, który w momencie utraty zdolności do gry nie był na boisku. Libero niezdolny do gry nie może powrócić na boisko do końca meczu.
- 19.4.2.3 Przy wyznaczaniu nowego zawodnika Libero trener zespołu lub w przypadku nieobecności trenera grający kapitan kontaktuje się z sędzią drugim. 5.1.2.1, 5.2.1
- 19.4.2.4 Jeżeli ponownie wyznaczony zawodnik Libero utraci zdolność do gry możliwe są kolejne wyznaczenia. 19.4.1
- 19.4.2.5 Jeżeli trener zgłosi taką prośbę, kapitan zespołu może zrzec się swojej funkcji aby pełnić rolę nowego Libero. 5.1.2, 19.4.1
- 19.4.2.6 W przypadku ponownego wyznaczenia Libero, numer zawodnika wyznaczonego jako Libero musi być zapisany w protokole zawodów w rubryce „Uwagi” i w protokole kontroli Libero (lub w protokole elektronicznym, jeśli jest on używany). 25.2.2.7, 26.2.2.1
- 19.4.3 Zespół z dwoma zawodnikami Libero
- 19.4.3.1 Jeżeli zespół posiada dwóch zawodników Libero i jeden staje się niezdolny do gry, zespół ma prawo do gry tylko z jednym Libero. 4.1.1, 19.1.1
- Ponowne wyznaczenie nie będzie dozwolone, chyba że, drugi Libero stanie się niezdolny do gry. 19.4
- 19.5 WYKLUCZENIE I DYSKWALIFIKACJA LIBERO
- 19.5.1 Wykluczony lub zdyskwalifikowany zawodnik Libero może zostać zastąpiony przez Drugiego Libero. Jeśli w zespole jest tylko jeden zawodnik Libero, Zespół ma prawo do wyznaczenia nowego Libero. 19.4, 21.3.2, 21.3.3

ROZDZIAŁ SIÓDMY ZACHOWANIE UCZESTNIKÓW ZAWODÓW

20 WYMAGANIA DOTYCZĄCE ZACHOWANIA

20.1 ZACHOWANIE SPORTOWE

- 20.1.1 Uczestnicy muszą znać "*Przepisy gry w piłkę siatkową*" i ściśle je przestrzegać.
- 20.1.2 Uczestnicy 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 Uczestnicy powinni unikać czynności i postaw mających na celu wpływanie na decyzje sędziów lub ukrywanie błędów swojego zespołu.

20.2 FAIR PLAY

- 20.2.1 Uczestnicy muszą zachowywać się uprzejmie i z szacunkiem, zgodnie z zasadami FAIR PLAY, nie tylko w stosunku do sędziów, ale również do działaczy, przeciwników, członków swojego zespołu i widzów.
- 20.2.2 Dozwolone jest porozumiewanie się członków zespołu ze sobą w czasie meczu. 5.2.3.4

21 NIEWŁAŚCIWE ZACHOWANIE I SANKCJE

21.1 NIEWŁAŚCIWE ZACHOWANIE NIEPODLEGAJĄCE SANKCJOM

- Niewłaściwe zachowanie członka zespołu, nieosiągające najniższej kategorii w klasyfikacji, nie podlega sankcjom. Obowiązkiem sędziego pierwszego jest zapobieganie osiągnięciu przez zespół poziomu zachowania podlegającego sankcjom. 5.1.2, 21.3
- Dwa etapy prewencji: R.9, R.11 (6a)
- etap pierwszy: ustne upomnienie za pośrednictwem grającego kapitana.
- etap drugi: żółta kartka dla członka(-ów) zespołu. Takie upomnienie nie jest sankcją a tylko informacją o udzielonym upomnieniu dla członka zespołu (a pośrednio dla całego zespołu). Upomnienie takie jest zapisywane w protokole zawodów, ale nie powoduje żadnych innych konsekwencji.

21.2	NIEWŁAŚCIWE ZACHOWANIE PODLEGAJĄCE SANKCJOM	
	Niewłaściwe zachowanie członka zespołu wobec sędziów, działaczy, przeciwników, członków swojego zespołu lub publiczności, klasyfikowane jest w trzech kategoriach w zależności od wagi przewinienia.	4.1.1
21.2.1	Zachowanie grubiańskie: gesty lub słowa pogardliwe, sprzeczne z dobrymi manierami lub zasadami moralnymi.	
21.2.2	Zachowanie obraźliwe: zniesławiające lub obraźliwe gesty lub słowa.	
21.2.3	Agresja: atak fizyczny, agresja lub groźenie.	
21.3	SKALA SANKCJI	R.9
	Zgodnie z oceną sędziego pierwszego i w zależności od stopnia przewinienia, stosuje się i zapisuje w protokole zawodów następujące sankcje: KARA, WYKLUCZENIE lub DYSKWALIFIKACJA.	21.2, 25.2.2.6
21.3.1	Kara	R.11(6)
	Pierwsze grubiańskie zachowanie w meczu przez dowolnego członka zespołu karane jest przyznaniem punktu i zagrywki przeciwnikowi.	4.1.1, 21.2.1
21.3.2	Wykluczenie	R.11(7)
21.3.2.1	Członek zespołu, któremu udzielono sankcji wykluczenia, do końca seta musi siedzieć w polu kar bez prawa do udziału w grze, bez innych konsekwencji. Jeśli wykluczony zawodnik jest na boisku musi zostać natychmiast zamieniony regulaminowo.	1.4.6, 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 w tym czasie siedzieć w polu kar.	
21.3.2.2	Pierwsze obraźliwe zachowanie członka zespołu jest sankcjonowane wykluczeniem, bez innych konsekwencji.	4.1.1, 21.2.2
21.3.2.3	Drugie grubiańskie zachowanie w tym samym meczu tego samego członka zespołu sankcjonowane jest wykluczeniem, bez innych konsekwencji.	4.1.1, 21.2.1
21.3.3	Dyskwalifikacja	R.11(8)
21.3.3.1	Członek zespołu, któremu udzielono sankcji dyskwalifikacji, musi opuścić obszar kontrolowany przez komisję sędziowską do końca meczu, bez innych konsekwencji. Jeśli zdyskwalifikowany zawodnik jest na boisku musi zostać natychmiast zamieniony regulaminowo.	4.1.1, R.1a
21.3.3.2	Pierwsze zachowanie agresywne, a także groźba agresji jest sankcjonowane dyskwalifikacją, bez innych konsekwencji.	21.2.3
21.3.3.3	Drugie zachowanie obraźliwe tego samego członka zespołu w tym samym meczu jest sankcjonowane dyskwalifikacją, bez innych konsekwencji.	4.1.1, 21.2.2
21.3.3.4	Trzecie grubiańskie zachowanie tego samego członka zespołu w tym samym meczu jest sankcjonowane dyskwalifikacją, bez innych konsekwencji.	4.1.1, 21.2.1
21.4	STOSOWANIE SANKCJI ZA NIEWŁAŚCIWE ZACHOWANIE	
21.4.1	Wszystkie sankcje za niewłaściwe zachowanie są sankcjami indywidualnymi, pozostają w mocy przez cały mecz i są zapisywane w protokole zawodów.	21.3, 25.2.2.6
21.4.2	Za powtarzalne niewłaściwe zachowanie tego samego członka zespołu w tym samym meczu, 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
21.4.2	Wykluczenie lub dyskwalifikacja za zachowanie obraźliwe lub agresywne nie wymagają udzielania wcześniej niższych sankcji.	21.2, 21.3
21.5	NIEWŁAŚCIWE ZACHOWANIE PRZED I MIĘDZY SETAMI	
	Każde niewłaściwe zachowanie, mające miejsce przed lub między setami, podlega sankcjonowaniu zgodnie z <i>Przepisem 21.3</i> , a sankcje są nakładane w następnym secie.	18.1, 21.2, 21.3
21.6	KARTKI DO SYGNALIZOWANIA SANKCJI	R.11 (6a, 6b, 7,8)
	Upomnienie: etap pierwszy: upomnienie słowne	21.1

Kara:	etap drugi: żółta kartka	
Wykluczenie:	czerwona kartka	21.3.1
Dyskwalifikacja:	żółta i czerwona kartka trzymane razem	21.3.2
	żółta i czerwona kartka trzymane osobno	21.3.3

SĘDZIOWIE, ICH OBOWIĄZKI I OFICJALNA SYGNALIZACJA RĘCZNA

ROZDZIAŁ ÓSMY

SĘDZIOWIE

22 KOMISJA SĘDZIOWSKA I PROCEDURY

22.1 SKŁAD

Komisja sędziowska na mecz składa się z:

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

Rozmieszczenie członków komisji sędziowskiej pokazane jest na *Rysunku 10*.

22.2 SPOSÓB SĘDZIOWANIA (PROCEDURY)

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

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

22.2.1.2 sędzia pierwszy i sędzia drugi sygnalizują gwizdkiem zakończenie wymiany, 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 wymiany, 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 kolejno:

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

22.2.3.2 jeśli błąd jest odgwizdany przez sędziego drugiego, wskazuje on:

- a) rodzaj błędu;
 - b) zawodnika, który popełnił błąd (jeśli to konieczne);
 - c) zespół, który będzie zagrywał, podążając za sygnalizacją sędziego pierwszego. 12.2.2
- W tym przypadku sędzia pierwszy nie sygnalizuje rodzaju błędu ani zawodnika popełniającego błąd, a jedynie zespół, który będzie zagrywał. R.11(2)

22.2.3.3 W przypadku błędu ataku zawodnika linii obrony lub Libero, obaj sędziowie wskazują zgodnie z *Przepisami 22.2.3.1 i 22.2.3.2*. 12.2.2, 13.3.3, 13.3.5, 19.3.1.2, 23.3.2.3d, e, R.11(21)

22.2.3.4 W przypadku błędu obustronnego obaj sędziowie wskazują kolejno:

- a) rodzaj błędu; 17.3,
- b) zawodników, którzy popełnili błąd (jeśli to konieczne). R.11(23)

Sędzia pierwszy wskazuje następnie zespół, który będzie zagrywał. 12.2.2, R11(2)

23 SĘDZIA PIERWSZY

23.1 MIEJSCE SĘDZIEGO

Sędzia pierwszy wykonuje swoje obowiązki stojąc na stanowisku usytuowanym na jednym końcu siatki, po przeciwnej stronie do sekretarza. Jego wzrok musi znajdować się około 50 cm ponad górną krawędzią siatki. R.1a, R.1b, R.10

23.2 UPRAWNIENIA

23.2.1 Sędzia pierwszy prowadzi mecz od początku do końca. Podlegają mu wszyscy członkowie komisji 4.1.1, 6.3

sędziowskiej i członkowie zespołów.

W trakcie meczu decyzje sędziego pierwszego są ostateczne. Jest upoważniony do zmiany decyzji innych członków komisji sędziowskiej, jeśli uzna, że są błędne.

Sędzia pierwszy może zmienić członka komisji sędziowskiej, który nie wykonuje właściwie swoich obowiązków.

- 23.2.2 Sędzia pierwszy kontroluje również pracę osób podających piłki i wycierających podłogę. 3.3
- 23.2.3 Sędzia pierwszy ma prawo decydować o wszystkich sprawach dotyczących meczu, w tym również w sprawach nieobjętych *Przepisami Gry*.
- 23.2.4 Sędzia pierwszy nie może zezwolić na żadne dyskusje związane z podjętymi przez siebie 20.1.2 decyzjami.
- Jednak na prośbę grającego kapitana, sędzia pierwszy udziela wyjaśnień odnośnie zastosowania 5.1.2.1 lub interpretacji *Przepisów gry w piłkę siatkową*, na podstawie, których podjął swoją decyzję.
- Jeżeli grający kapitan nie zgadza się z wyjaśnieniami sędziego pierwszego i zamierza złożyć 5.1.2.1, 5.1.3.2, 25.2.3.2 protest, musi natychmiast zgłosić prawo do jego zapisania w protokole zawodów po zakończeniu meczu. Sędzia pierwszy musi zaakceptować prawo grającego kapitana do tak zgłoszonego protestu.
- 23.2.5 Sędzia pierwszy decyduje przed i podczas meczu, czy wyposażenie pola gry i warunki spełniają 20.1.2 wymagania niezbędne do gry 23.3.1.1
- 23.3 OBOWIĄZKI**
- 23.3.1 Przed meczem sędzia pierwszy:
- 23.3.1.1 sprawdza stan pola gry, liczbę piłek i pozostały sprzęt, Rozdział I, 23.2.5
- 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 meczu sędzia pierwszy jest uprawniony do:
- 23.3.2.1 upominania zespołów; 21.1
- 23.3.2.2 udzielania sankcji za niewłaściwe zachowanie i opóźnianie gry; 16.2, 21.2, R.9, R.11(6a,6b,7,8,25)
- 23.3.2.3 decydowania o:
- a) błędach zawodnika zagrywającego i błędach ustawienia zespołu zagrywającego, w tym 7.5, 12.4, 12.5, 12.7.1, R.4, R.6, R.11(12,13) dotyczących zastony;
- b) błędach odbicia piłki; 9.3, R11(16,17)
- c) błędach nad siatką oraz błędach kontaktu zawodnika z siatką, głównie po stronie ataku; 11.3.1, 11.4.1, 11.4.4, R11(20)
- d) błędach ataku Libero i zawodników linii obrony; 13.3.3, 13.3.5, 24.3.2.4, R.8, R.11(21)
- e) spełnionym ataku, jeśli zawodnik uderzył znajdującą się powyżej siatki piłkę, wystawioną palcami 1.4.1, 13.3.6, 24.3.2.4, R.11(21) sposobem górnym przez Libero, znajdującą się w swojej strefie ataku;
- f) piłce przekraczającej całkowicie pionową płaszczyznę siatki w przestrzeni pod siatką; 8.4.5, 24.3.2.7, R.5a, R.11(22)
- g) spełnionym bloku zawodników linii obrony lub próbie bloku Libero.

		14.6.2, 14.6.6, R.11(12)
	h) piłkę przekraczającą płaszczyznę siatki całkowicie lub częściowo poza przestrzenią przejścia w kierunku boiska przeciwnika lub mającą kontakt z antenką po swojej stronie boiska.	D11(15)
	i) piłkę z zagrywki lub po trzecim odbiciu przechodzącą nad lub poza antenką po swojej stronie boiska	D11(15)
23.3.3	Po zakończeniu meczu sędzia pierwszy sprawdza i podpisuje protokół zawodów.	24.3.3, 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
	Sędzia drugi może zastąpić sędziego pierwszego, jeżeli ten stanie się niezdolny do wykonywania swoich obowiązków.	
24.2.2	Sędzia drugi może także, bez użycia gwizdka, sygnalizować nieleżące w jego kompetencji błędy, ale nie może nalegać na sędziego pierwszego, aby je uznał.	24.3
24.2.3	Sędzia drugi kontroluje pracę sekretarza (sekretarzy).	25.2, 26.2
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 polach rozgrzewki.	4.2.3
24.2.6	Sędzia drugi udziela regulaminowych przerw w grze, kontroluje czas ich trwania i odrzuca prośby nieuzasadnione.	15, 15.11, 25.2.2.3
24.2.7	Sędzia drugi kontroluje liczbę przerw na odpoczynek i zmian zawodników wykorzystanych przez każdy zespół. 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 strefie ataku. Sprawdza również w czasie meczu, czy piłki spełniają wymogi regulaminowe.	1.2.1, 3
24.2.10	Sędzia drugi nadzoruje członków zespołu znajdujących się w polach kar i informuje sędziego pierwszego o ich niewłaściwym zachowaniu.	1.4.6, 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 faktyczne ustawienie zawodników na boisku jest zgodne z podanym na kartce z ustawieniem początkowym zespołu.	5.2.3.1, 7.3.2, 7.3.5, 18.2.2
24.3.2	Podczas meczu sędzia drugi gwizdząc i sygnalizując decyduje o:	
24.3.2.1	kontakcie z boiskiem po stronie przeciwnika i wkroczeniu pod siatką w przestrzeń przeciwnika;	1.3.3, 11.2, R.5a, R.11(22)
24.3.2.2	błędach ustawienia zespołu przyjmującego zagrywkę;	7.5, R.4, R.11(13)
24.3.2.3	błędym kontakcie zawodnika z siatką głównie po stronie bloku, lub z antenką po stronie sędziego drugiego;	11.3.1
24.3.2.4	spełnionym bloku zawodników linii obrony, próbie bloku Libero lub błędach ataku zawodników linii obrony albo Libero;	13.3.3, 14.6.2, 14.6.6, 23.3.2.3d,e,g , R.11(12,21)
24.3.2.5	zetknięciu się piłki z ciałem obcym;	8.4.2, 8.4.3, R.11(15)

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 pionową płaszczyznę siatki w kierunku boiska przeciwnika całkowicie lub częściowo poza przestrzenią przejścia lub mającej kontakt z antenką po stronie sędziego drugiego.	8.4.3, 8.4.4, R.5a, R.11(15)
24.3.2.8	piłce z zagrywki lub po trzecim odbiciu przechodzącą nad lub poza antenką po swojej stronie boiska	
24.3.3	Po zakończeniu meczu sprawdza i podpisuje protokół zawodów.	23.3.3, 25.2.3.3
25	SEKRETARZ	
25.1	MIEJSCE SĘDZIEGO	
	Sekretarz wypełnia swoje obowiązki siedząc przy stoliku po stronie boiska przeciwnej do sędziego pierwszego, twarzą do niego.	R.1a, R.1b, R.10
25.2	OBOWIĄZKI	
	Sekretarz wypełnia protokół zawodów zgodnie z <i>Przepisami Gry</i> , współpracując z sędzią drugim.	
	Używa brzęczka lub innego sygnalizatora dźwiękowego w celu zgłoszenia nieprawidłowości lub przekazania sygnału sędziom zgodnie z zakresem swoich obowiązków.	
25.2.1	Przed meczem i setem sekretarz:	
25.2.1.1	wpisuje dane dotyczące meczu 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, 19.4.2.6
25.2.1.2	wpisuje ustawienie początkowe każdego z zespołów na podstawie kartek z ustawieniem zawodników (lub sprawdza dane przekazane elektronicznie).	5.2.3.1, 7.3.2
	Jeśli nie otrzyma tych kartek w odpowiednim czasie, musi natychmiast poinformować o tym sędziego drugiego.	5.2.3.1
25.2.2	W czasie meczu sekretarz:	
25.2.2.1	zapisuje zdobyte punkty;	6.1
25.2.2.2	sprawdza kolejność wykonywania zagrywek w każdym zespole i sygnalizuje sędziom każdy błąd natychmiast po wykonaniu zagrywki;	12.2
25.2.2.3	jest upoważniony do przyjmowania i ogłaszania próśb o zmianę zawodników przez użycie brzęczka, kontrolowania ich liczby, zapisywania zmian zawodników i przerw na odpoczynek oraz informowania o nich sędziego drugiego;	15.1, 15.4.1, 15.10.3c, 24.2.6, 24.2.7
25.2.2.4	sygnalizuje sędziom niezgodne z przepisami prośby o przerwę;	15.11
25.2.2.5	informuje sędziów o zakończeniu setów oraz o zdobyciu ósmego punktu w secie decydującym;	6.2, 15.4.1, 18.2.2
25.2.2.6	zapisuje upomnienia, sankcje i prośby nieuzasadnione;	15.11.3, 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, wyznaczenie nowego Libero itd.;	15.7, 17.1.2, 17.2, 17.3, 19.4
25.2.2.8	kontroluje czas przerw między setami.	18.1
25.2.3	Po zakończeniu meczu sekretarz:	
25.2.3.1	zapisuje wynik końcowy meczu;	6.3
25.2.3.2	w przypadku protestu, za uprzednią zgodą sędziego pierwszego, wpisuje lub zezwala kapitanowi zespołu na wpisanie do protokołu zawodów treści 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 SĘDZIEGO	
	Asystent sekretarza wypełnia swoje obowiązki siedząc przy stoliku obok sekretarza.	22.1, R.1a, R.1b, R.10
26.2	OBOWIĄZKI	
	Zapisuje zastępowanie zawodników z udziałem Libero.	19.3

Pomaga sekretarzowi w obowiązkach administracyjnych. Jeżeli sekretarz stanie się niezdolny do wykonywania swoich obowiązków, asystent sekretarza zastępuje sekretarza.

- 26.2.1 Przed meczem i przed setem asystent sekretarza:
- 26.2.1.1 przygotowuje protokół kontroli Libero,
- 26.2.1.2 przygotowuje rezerwy protokół zawodów.
- 26.2.2 Podczas meczu asystent sekretarza:
- 26.2.2.1 zapisuje zastępowanie zawodników z udziałem Libero oraz wyznaczenia nowych Libero ; 19.3.1.1, 19.4
- 26.2.2.2 informuje z użyciem sygnalizatora dźwiękowego sędziów o błędach zastępowania Libero; 19.3.2
- 26.2.2.3 rozpoczyna i kończy przerwy techniczne; 15.4.1
- 26.2.2.4 obsługuje ręczną tablicę wyników na stoliku sekretarza;
- 26.2.2.5 sprawdza zgodność tablic wyników; 25.2.2.1
- 26.2.2.6 jeśli potrzeba, aktualizuje rezerwy protokół i przekazuje go sekretarzowi. 25.2.1.1
- 26.2.3 Po zakończeniu meczu asystent sekretarza:
- 26.2.3.1 podpisuje protokół kontroli Libero i przedkłada go do sprawdzenia,
- 23.2.3.2 podpisuje protokół zawodów.

27 SĘDZIOWIE LINIOWI

27.1 MIEJSCE SĘDZIÓW

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 0,5 do 2 m od narożnika boiska. R.1a, R.1b, R.10

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

W przypadku czterech sędziów liniowych stoją oni w wolnej strefie w odległości 1–3 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 x 40 cm) sygnalizując: R.12
- 27.2.1.1 piłkę „w boisku” lub piłkę „autową”, gdy upada ona w pobliżu obserwowanych przez nich linii; 8.3, 8.4, R.12(1, 2)
- 27.2.1.2 dotknięcie piłki „autowej” przez zespół, po którego stronie upada piłka; 8.4, R.12(3)
- 27.2.1.3 dotknięcie antenki przez piłkę, przejście piłki z zagrywki lub po trzecim odbiciu na drugą stronę siatki poza przestrzenią przejścia itd.; 8.4.3, 8.4.4, 10.1.1, R.5a, R.12(4)
- 27.2.1.4 wyjście przez któregoś z zawodników (z wyjątkiem zawodnika zagrywającego) poza swoje boisko w momencie wykonania zagrywki; 7.4, 12.4.3, R.12(4)
- 27.2.1.5 błędy stopy zawodnika zagrywającego; 12.4.3
- 27.2.1.6 każdy kontakt z antenką po swojej stronie boiska któregoś z zawodników w czasie gry piłką lub gdy wpływa to na grę; 11.3.1, 11.4.4, R.3, R.12(4)
- 27.2.1.7 przejście piłki przez pionową płaszczyznę siatki poza przestrzenią przejścia nad boisko przeciwnika lub dotknięcie antenki przez piłkę po swojej stronie boiska. 10.1.1, R.5a, R.12(4)
- 27.2.2 Na prośbę sędziego pierwszego sędzia liniowy musi powtórzyć swoją sygnalizację.

28 OFICJALNA SYGNALIZACJA

28.1 SYGNALIZACJA RĘCZNA SĘDZIÓW

R.11

Sędziowie muszą wskazać za pomocą oficjalnej ręcznej sygnalizacji powód ich gwizdka (rodzaj odgwizdanego błędu lub rodzaj przyznanej przerwy w grze). 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.

28.2 SYGNALIZACJA SĘDZIÓW LINIOWYCH

R.12

Sędziowie liniowi muszą wskazać za pomocą oficjalnej sygnalizacji chorągiewką rodzaj popełnianego błędu i utrzymać sygnał przez moment.